

GRAFIKBOMBE FÜR DREAMCAST: SOUL FIGHTER
POKEMON: SPECIAL & TESTS FÜR N64 UND GAME BOY
TEST UND KOMPLETT GELOST: FINAL FANTASY VIII

DM 6,50

Österreich: 52 öS - Schweiz: 6,50 sFr
Luxemburg: 156 lFr - Italien: 8400 lit
Spanien: 690 pts - Belgien: 156,- bFr
Niederlande: 8,50 Hfl



Crash Team Racing

Die neue Fun Racer-Referenz!



Ready 2 Rumble

Die neue Fun Sports-Referenz!



FIFA 2000



UEFA Striker

**Einer ist die neue
Fußballreferenz!**

Testlawine:

43 aktuelle Titel im Test

- JET FORCE GEMINI**
- RAYMAN 2**
- TOY COMMANDER**
- DINO CRISIS (NTSC)**
- NO FEAR DOWNHILL**
- MOUNTAINBIKING**
- FORMEL 1 '99**
- NHL 2000**
- SPYRO 2**

Software-Wahn:

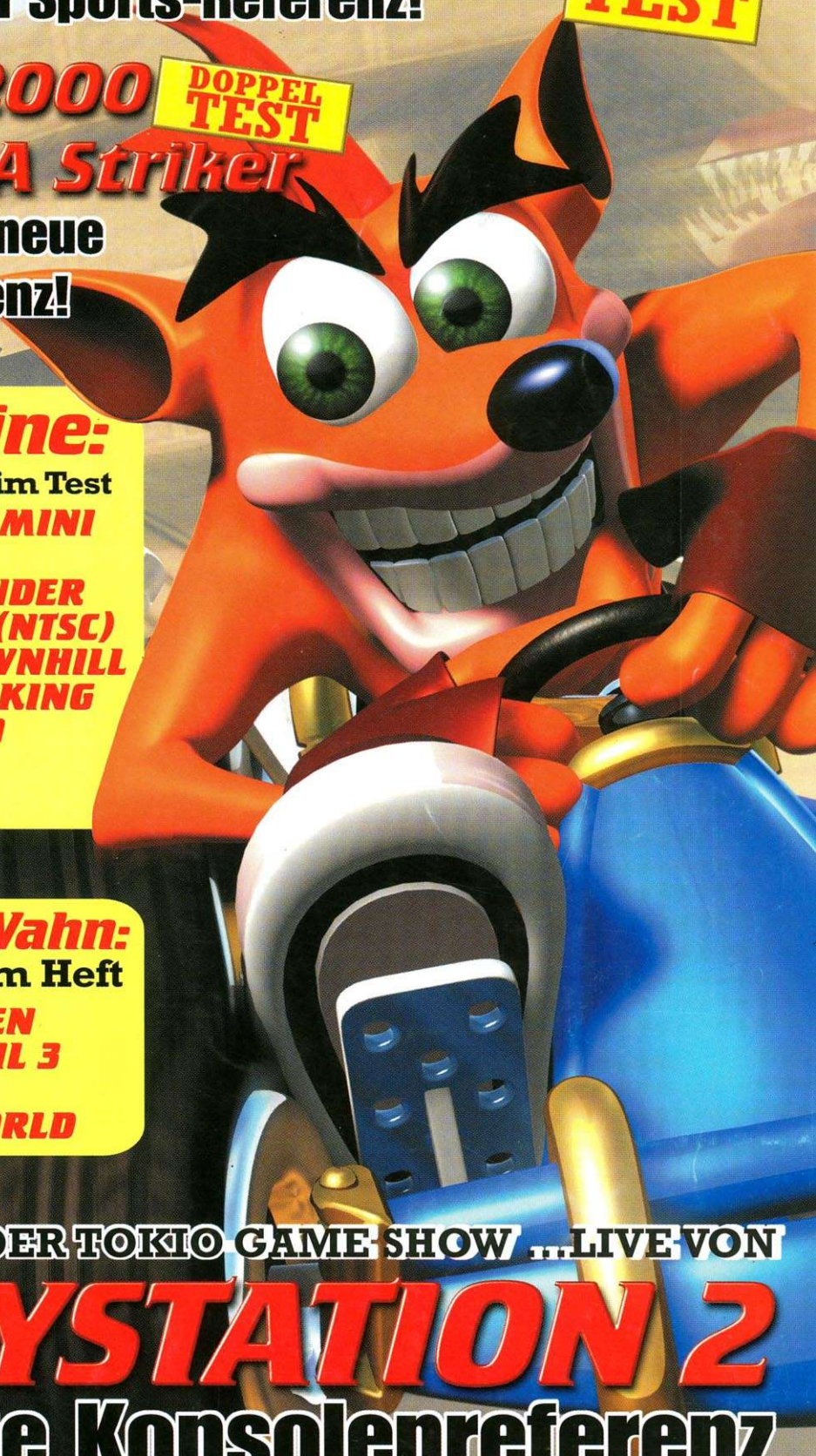
27 neue Titel im Heft

- ZELDA: GAIDEN**
- RESIDENT EVIL 3**
- OUTRIGGER**
- PAC MAN WORLD**

... LIVE VON DER TOKIO GAME SHOW ... LIVE VON

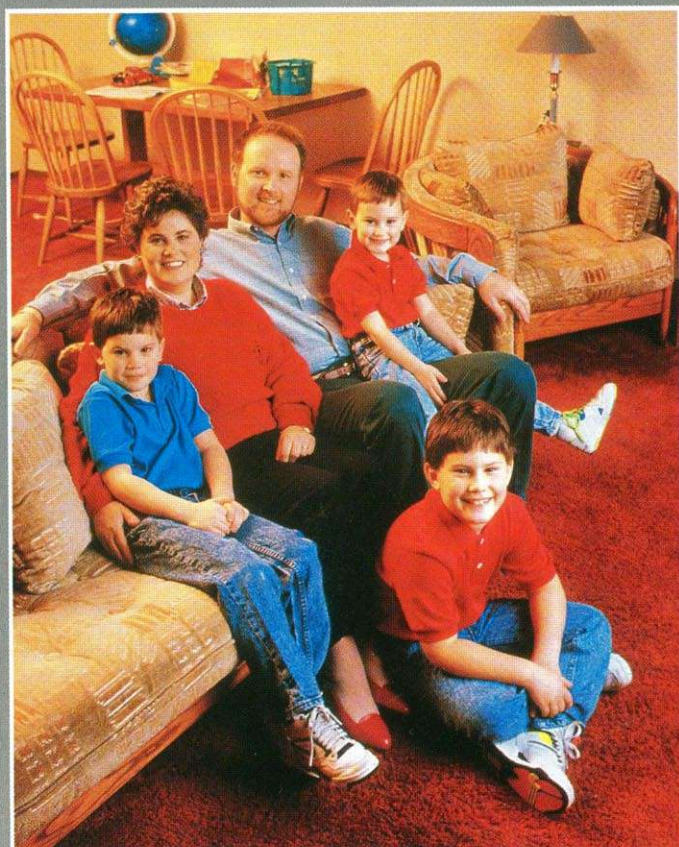
PLAYSTATION 2

Die neue Konsolenreferenz



Kinder, seid
schön
brav,

sonst gibts



heute Abend
keine Prügel.

*Virtua
Fighter
3tb*



Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast.
Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

...fit for fun

Liebe Leser,

es gibt Momente im Verlagsleben, da sind Konsequenzen unausweichlich – unabhängig von Sympathien. Roberts äußerst ambitionierter Versuch, aus der Fun Generation eine fun.generation für den „intellektuellen“ Leser zu konzipieren, ist – offen gesagt – rein im Bezug auf die Verkaufszahlen brutal gescheitert. Das tut uns persönlich extrem leid für ihn – Konzeption hin, Konzeption her. Robert hat sich mit seinem Team in fun.generation reingekniet wie kaum jemand zuvor – bis über gesundheitliche Grenzen hinaus. Wenn der Erfolg trotzdem ausbleibt, kommt das fast einer Tragödie gleich.

Und wenn Dragoslav Stepanovic, weithin anerkannter "Fußball-Philosoph" und Ex-Trainer von Eintracht Frankfurt und Bayer 04 Leverkusen, in noch so kritischen Situationen mit der lapidaren Bemerkung "Lebe geht weiter..." Optimismus versprüht, dann gilt das in unserem Fall einerseits für Robert, der in führender Position bei CyPress bleibt, und andererseits auch für Fun Generation. Eine Person mit X-Files-verdächtigen hellseherischen Fähigkeiten wollte uns etwas voreilig und voller Schadenfreude schon mausetot und metertief begraben sehen, doch dem ist nicht so. CyPress gründet auf Fun Generation, das Multi-Mag ist die Mutter allen Erfolges. So ein Magazin läßt man schon aus rein emotionalen Gründen nicht sterben. Einzige Woche Verlängerung der normalen Pro-

duktionszeit haben wir uns gegönnt, um Fun Generation radikal zu ihren Wurzeln zurückzuführen. Wieder hin zum reinrassigen Spiele(r)magazin, in dem das im Vordergrund steht, was eingefleischte Zocker nun mal interessiert, und das sind Spiele, Spiele und nochmals Spiele. Unabhängig von Hersteller, Plattform und Erscheinungsland stellen wir nahezu ausnahmslos alle verfügbaren Titel vor; von uns selektierte Highlights umfassend, den Rest in kompakter, aber nicht minder kompetenter Form. Oberste Priorität war für diese Ausgabe und wird es auch in der Zukunft sein, absolute Knaller-Titel möglichst früh in Testform zu präsentieren. Das ist in dieser fun mit *Crash Team Racing* und *FIFA 2000* für die PlayStation gelungen, *Ready 2 Rumble* und *UEFA Striker* begeistern restlos auf dem Dreamcast und auch Rares heißersehntes 3D-Spektakel *Jet Force Gemini* konnten wir auf den letzten Drücker ins aktuelle Heft nehmen. Natürlich haben wir auch am Layout gefeilt, was durch das veränderte Konzept unumgänglich war. Wir hoffen, der neue Look gefällt!

Ein eminent wichtiger Faktor für eine komplett funktionierende fun ist freilich Video Games- und MAN!AC-Gründervater Winnie Forster, der im Zusammenspiel mit Oliver Ehrle künftig die News und Specials aller Art in der fun steuern und recherchieren wird.



Während also in Höchberg vorrangig die Joypads glühen, liegt unsere News-Center-Zentrale in Winnies Redaktions-Domizil am idyllischen Ammersee. Für die nächste fun wird übrigens an neuen Rubriken gefeilt, laßt Euch überraschen!

Let's get ready to rumble!

Euer fun-Team

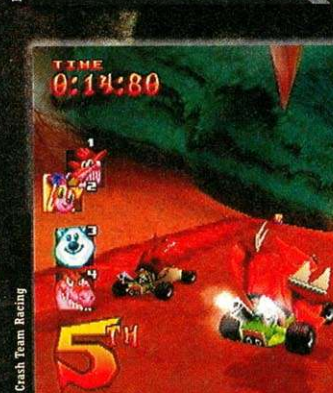
P.S.: Um die Verwirrung um unser Logo noch zu steigern: Aus FunGeneration (Ausgabe 06/95 – 04/99) wurde **fun.generation** (Ausgabe 05/99 – 10/99) und jetzt **fun generation** (11/99 - ?). Alles klar?

Achtung!

Im Rahmen unseres neuen Konzepts haben wir die Rubrik **Software News** ins Leben gerufen. Hier stellen wir alle kommenden Titel vor – angefangen von brandheißen Infos und Screenshots bis hin zu spielbaren Preview-Versionen. Der "Nicht spielbar"-Vermerk fehlt leider bei folgenden Artikeln – der Layout-Teufel war schuld:

Outtrigger	Seite 22-23
Worms Armageddon (außer PSX)	Seite 25
Zelda: Gaiden	Seite 18-19

...3...2...1!



Rubriken

Charts	40
Editorial	3
Impressum	104
Leserbriefe	102-104
Pokémon	98-101
Referenzen	38-39
Release-Liste	105
Vorschau	114
Wertungssystem	40

Special

Tokyo Game Show	12-17
-----------------	-------

Software News

Action Man	34	
Aerowings	37	
Armorines: Project S.W.A.R.M.	30	
Box Champions 2000	36	
Demolition Racer	32	
Fighting Force 2	36	
Glover	34	
International Track & Field 2	28	
Millenium Soldier	36	
Missile Command	34	
Outtrigger	22-23	
Pac Man World	24	
PGA European Tour Golf	32	
Q*Bert	34	
Rainbow Six	31	
Resident Evil 3	20	
Rocket: Robot on Wheels	31	
Ronin Blade	31	
Ruff & Tumble	36	
Soul Fighter	26	
Space Invaders	32	
Suzuki Alstare Racing	37	
The War of the Worlds	32	
Vigilante 8 - Zweite Herausforderung	34	
WCW Mayhem	37	
Worms Armageddon	25	
WWF Attitude	31	
Zelda: Gaiden	18-19	



Tests

Buggy Heat	82	
Centipede	86	
Crash Team Racing	48-51	
FIFA 2000	52-55	
Final Fantasy VIII	42-46	
Formel 1'99	70-71	
Gex 3 - Deep Cover Gecko	79	
Gungage	88	
Hot Wheels	84	
Jet Force Gemini	62-65	
Madden 2000	84	
Metal Gear Solid Special Missions	80	
Mission: Impossible	88	
NFL Quarterback Club 2000	87	
NHL 2000	72-73	
No Fear Downhill Mountainbiking	47	
Pong	78	
Racing Simulation 2	84	
Rat Attack	79	
Rayman 2 - The Great Escape	66-69	
Ready 2 Rumble	56-57	
Reel Fishing	79	
Re-Volt	83	
Shadow Man	82	
South Park	88	
Speed Devils	83	
Spyro - Gateway to Glimmer	60-61	
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	87	
The Next Tetris	88	
Tokyo Highway Challenge	86	
Tonic Trouble	80	
Toy Commander	76-77	
Trick Style	82	
UEFA Striker	58-59	
WWF Attitude 64	86	

Handheld-Tests

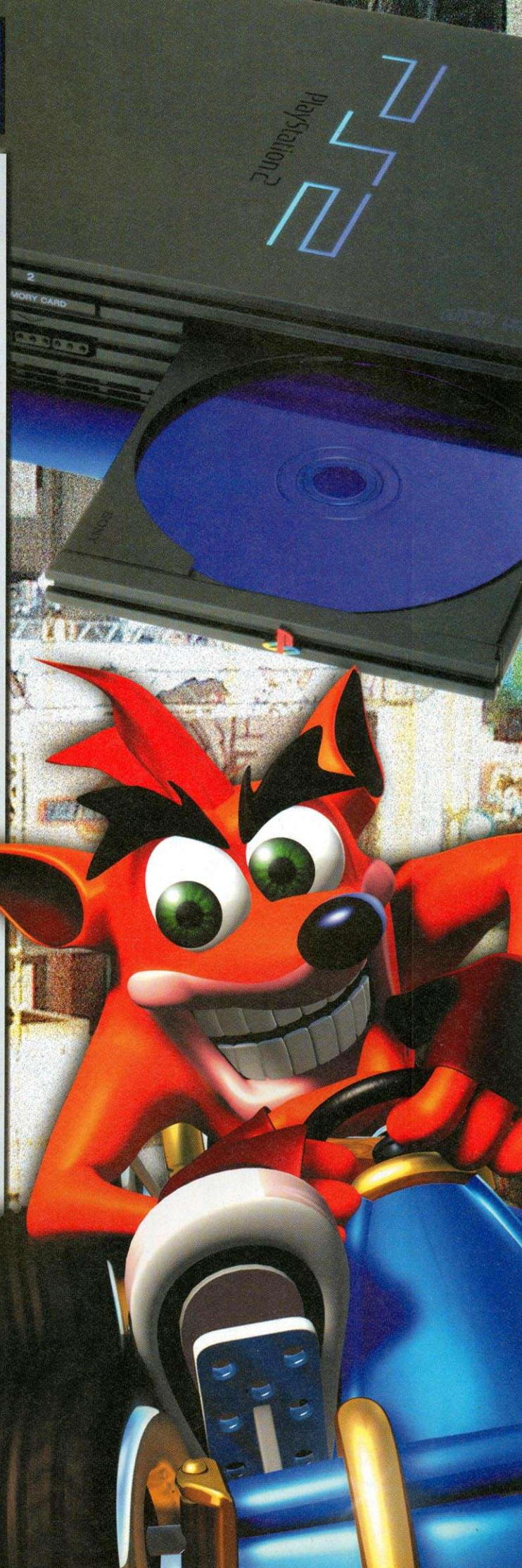
Pokémon	89	
---------	----	---

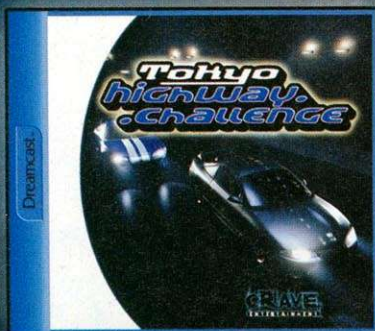
NTSC-Tests

Coolboarders Burrn!	96	
Dino Crisis	90-91	
Jade Cocoon	94-95	
NFL Blitz 2000	97	
Pokémon Snap	92-93	

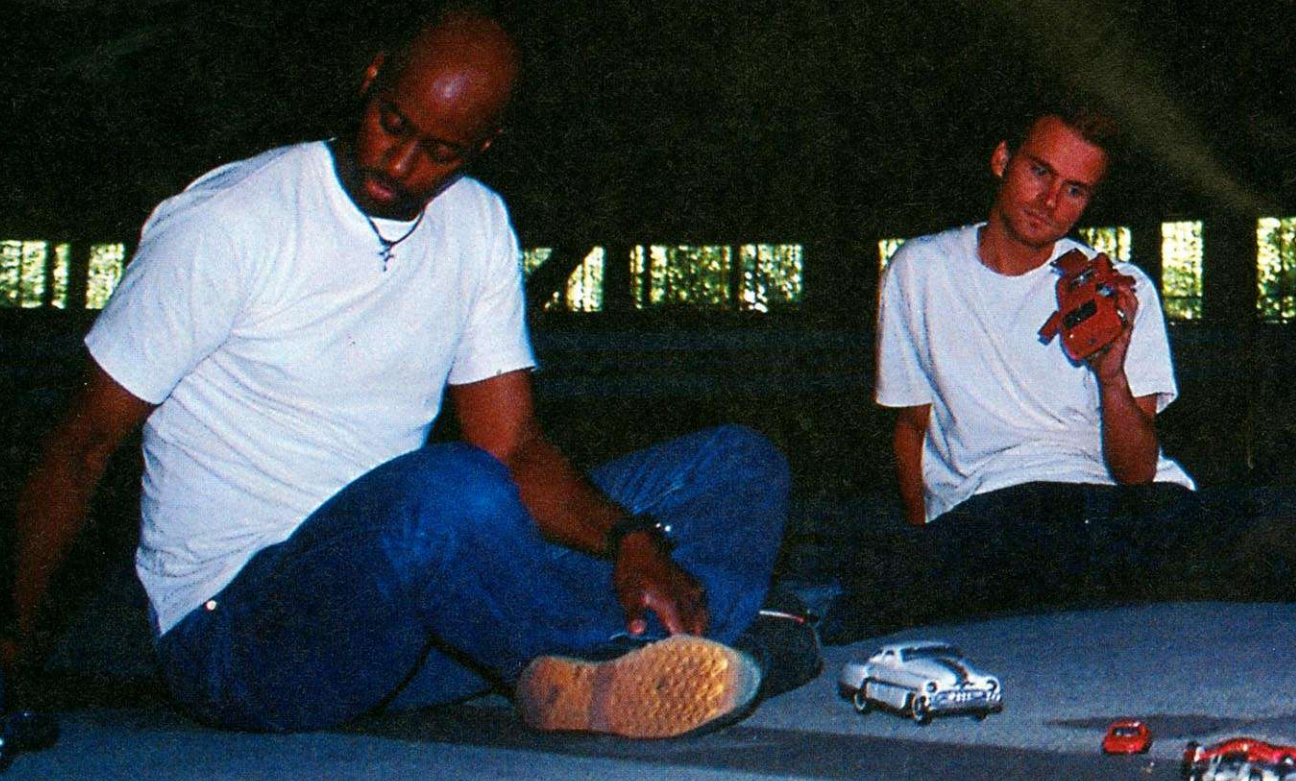
Tips & Tricks

Cheats und Tips	106-108
Final Fantasy VIII-Komplettlösung, Teil 1	110-113
Gambuster-Codes	109





Gesichtskontrolle.



Copyright 1999 Crave Entertainment, Inc. Tokyo Highway Challenge, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Crave is a registered trademark in the U.S. Genki is a registered trademark of Genki Co. Ltd. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Tokyo Highway Challenge

Die einen haben ihres für immer verloren – die anderen wollen es um jeden Preis zurück. Wer sich auf dem Tokyo Highway auf ein illegales Straßenrennen einläßt, sollte wissen, daß er nicht nur Geld, Leben und Auto, sondern auch sein Gesicht verlieren kann. Auf dieser Tatsache basiert „Tokyo Highway Challenge“ – das Ticket zu den real existierenden, verbotenen Rennen in Japans Metropole.

Von der „Meiyo“ – der Ehre – getrieben, streifen jede Nacht über 200 (!) unbe-rechenbare Kontrahenten über den Tokyo Highway. Immer auf der Suche nach einem neuen Gesicht, mit dem sie sich messen können. Nur die Tuning-Optionen an ihren 25 Fahrzeugen und das nötige Zehenspitzengefühl können helfen, daß Sie Ihren Anblick auch morgen noch im Spiegel ertragen.

Ob beim Practice Race, Quick Race, im Zweispielermodus oder in einer Simulation – die phänomenale Grafik und die einzigartige Langzeitmotivation machen „Tokyo Highway Challenge“ zu einem der beeindruckendsten Racing Games für Sega Dreamcast.



Dreamcast



Genki

CRAVE+
ENTERTAINMENT

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Geht der Automatenbranche die Puste aus? Sieht man von Konamis Beatmania-Mode ab, läßt die jüngste Arcade-Generation Eigenständigkeit und Originalität vermissen. fun generation sucht nach den Automaten-Highlights des Jahrgangs 1999 / 2000.

Jamma '99

Popstars, Killer und 700 PS-Boliden Winnie Forster

Die "Japan Amusement Machine Association", kurz "Jamma", war für das Videospiele-Business in den letzten Jahren ein kräftiger Innovationsmotor: *Ridge Racer* und *Sega Rally*, *Dead or Alive*, *Tekken* und *Virtua Fighter* - viele der besten Konsolentitel wurden ursprünglich für die Spielhalle entwickelt. Überlegene Hardwarepower, Riesen-Displays und nicht zuletzt hydraulischer Aufwand machten aus den Arcade-Halls rund um den Globus eine Aussichtswarte auch in die Heimkonsolen-Zukunft. Was in "Segalopolis" oder "Namco Wonderland" eine Münze nach der anderen verschlingt, lockt (Jahre später und oft in abgespeckter Form) eine noch größere Fangemeinde an die Heimgeräte. Doch jetzt scheint die wegweisende Stellung der Spielautomaten-Technik zu bröckeln: Die herbstli-

che Branchenmesse der Jamma zeigt zwar massig neue *Beatmania*-Varianten (allein Konami bringt acht Updates, darunter *Dance Dance Revolution 3rd Remix*, *Pop'n' Stage* und *Beatmania 5th Remix*) und -Clones (Segas brasilianisches *Samba*), gab davon abgesehen aber kaum neue Impulse, die sich für Dreamcast, PlayStation 2 & Co. im Jahr 2000 umsetzen lassen.

Den wenigen originellen Spielideen (vertreten durch Segas Jambo Safari-Ausflug und Taitos Baggersimulation *Power Shovel*) stehen überraschend viele harte Ballerspiele gegenüber: Sega feuert mit *Outtrigger* aus der Third-Person-, Namco mit dem MP-Massaker *Crisis Zone* aus der Ego-Perspektive. Die Schnellfeuerwaffe dieser Titel ersetzt Konami bei *Silent Scope* durch ein Scharfschützengewehr, wodurch weniger Dauerfeuer-Action, als viel-



↑ Mit MP und Fußpedal gegen die Terrorarmee: Im Gegensatz zu seinen Vorgängern fehlt bei Namcos *Crisis Zone* der Zwei-Spieler-Modus.



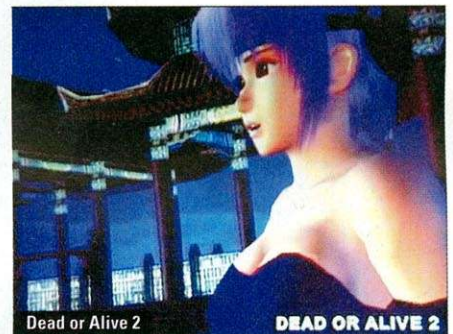
↑ Eine der wenigen frischen Spielideen der Jamma-Messe: *Jambo Safari* von Sega.



↑ *House of the Dead* mit Tastatur: Fast alle ungewöhnlichen Spielideen fanden wir am Stand von Sega.



↑ Rhythmusgefühl führt zum Erfolg: *SegaSamba* wendet sich an die musikalische *Beatmania*-Zielgruppe.



↑ Im Land der wippenden Brüste: Die Fortsetzung der umstrittenen 3D-Prügelei *Dead Or Alive* soll sich im nächsten Jahr auf Dreamcast und PlayStation 2 tummeln.



↑ Statt neue Hydraulik-Wunder zeigte Namco eine schwache Neuheiten-Palette: *Mr. Driller* erinnert an die Tüftelspiele der frühen 80er-Jahre.

mehr ruhiges Auge und sichere Schußhand den Spielablauf bestimmen.

Viele der Geräte wirken technisch kaum besser als ein Voodoo3-beschleunigtes 3D-Spiel und könnten somit schnell für ein Heimgerät umgesetzt werden. Erfreulich für Dreamcast-Besitzer ist dabei die marktbeherrschende Stellung der "Naomi"-Platine: Die mit dem Sega-Heimgerät verwandte Hardware wird nicht nur von Sega, sondern auch von anderen Automatenherstellern wie z.B. Capcom (*Spawn*) und Tecmo (*Dead Or Alive*) verwendet. Das erleichtert potentielle Umsetzung erfolgreicher Arcade-Maschinen auf das heimische Dreamcast. Mit dem Naomi-Board hat auch das VMS Einzug in die Spielhalle genommen, u.a. besitzt Segas neuer Rennspielkoloss *F355 Challenge* eine Schnittstelle für die Sega-Memory-Karte. Neben dem Internet gehört also auch die Spielhalle zum Einzugsbereich des Sega Dreamcast.

Das ultimative Crossover aus Spielhalle und Desktop-Welt fanden wir ebenfalls am Sega-Stand: *Typing Dead* ist eine *House of the Dead*-Variante, die Ihr nicht mit Knarre, sondern mit der Dreamcast-Tastatur überlebt. Eine Heimumsetzung ist wahrscheinlich.



↑ Hart an der Grenze zur Simulation: Mit dem wuchtigen F355 führt Sega seine lange Rennspieltradition fort.



↑ Auf Basis der Naomi-Hardware inszeniert Sega seine neue Third-Person-Schlacht Outtrigger.

Software-Ticker:

+++ Nachschub für den Game Boy Color: Die englischen Entwickler von Crawfish arbeiten an Hosentaschen-Adaptionen von *Driver*, *Street Fighter Alpha*, *Rainbow Six* und *Godzilla: The Series*.

+++ Fox Interactives Knuddel-Jump'n'Run *Croc* erscheint im 2. Quartal 2000 für den Dreamcast - wie nicht anders zu erwarten komplett in 3D. Über die Story ist bisher noch nichts bekannt. +++ Die französischen Entwickler Kalisto Entertainment (u.a. verantwortlich für *Nightmare Creatures* und *The 5th Element*) arbeiten an einer Dreamcast-Adaption der PC-Rennspielreihe *Ultimate Race*. Angepeiltes Releasedatum ist Dezember. +++ Neo Geo Pocket Color-Prügler aufgepasst: *SNK vs. Capcom* erscheint für den Handheld - mehr Infos gibt's im TGS-Special. +++ Neues Rollenspiel für den Game Boy (Color): Im Dezember veröffentlicht Eidos den in Japan höchst erfolgreichen RPG-Kracher *Dragon Quest Monsters* auch bei uns. +++



Auswahl: Die wichtigsten Spiele der Jamma '99

Crisis Zone	Namco	Fortsetzung des indizierten PlayStation-Lightgun-Shooters mit Fußpedal, höllischem Bodycount und guten Chancen auf eine Heimumsetzung.
Dead or Alive 2	Tecmo	Das beste Prügelspiel der Messe. Angeblich ist sowohl eine Dreamcast-, als auch eine PlayStation 2-Umsetzung geplant.
F355 Challenge	Sega	Realistisches Rennspiel mit Naomi-Chipsatz und VMS-Schnittstelle. Eine abgespeckte Dreamcast-Umsetzung ist wahrscheinlich.
Mr. Driller	Namco	Back to the Roots: Unkompliziertes Tüftelspiel mit vielen bunten Klunkern.
Jambo Safari	Sega	Das komischste Fahrspiel der Messe: Mit Jeep, Fernrohr und Lasso jagt Ihr nach Wild in der Sahara.
Outtrigger	Sega	Dreamcast-nahe Naomi-Hardware dient als Basis für die feurige Multi-Player-Schießerei. Siehe auch Software News!
Sega Samba	Sega	Segas Angriff auf den Dance- und Musik-Thron von Konami: Wiegt Euch im brasilianischen Rhythmus!
Silent Scope	Konami	Gangsterjagd durchs Zielfernrohr. Brutale Simulation für angehende Scharfschützen.
Spawn	Capcom	Vom Comic in die Spielhalle: 360°-Action-Spiel mit dem rotbemantelten Rächer und anderen Helden der Serie.
Strider 2	Capcom	Die Rückkehr des sportlichen Helden: Traditionelles Jump'n' Shot mit leichtem 3D-Einschlag.

Hardware

Neuer PlayStation-Controller von Saitek

Von PC-Hardware-Spezialist Saitek kommt ein ebenso originelles wie funktionelles PlayStation-Pad. Der *Saitek PX2500* ist nicht nur extravagant designt, sondern auch eine gute Alternative zu Sonys Dual Shock Controller. Ein besonderes Feature ist die Möglichkeit, den Neigungswinkel der Analog-Sticks beliebig zu bestimmen. Gerade bei Rennspielen macht sich diese Funktion mehr als bezahlt, könnt Ihr so doch das Pad exakt Eurem Fahrstil anpassen. Desweiteren ist der *Saitek PX2500* der erste PlayStation-Controller, mit dem Ihr auch im digitalen Steuermodus mit den Analog-Knüppeln agieren könnt. Das Prinzip ist simpel, aber genial: Das Pad emuliert das digitale Steuerkreuz - und Ihr könnt auch ältere Spiele "pseudo-analog" zocken. Ebenfalls positiv sind uns die "Double Shock"-Rüttelmotoren aufgefallen: Die Vibrationseffekte fallen einen Tick kräftiger als beim Sony-Original aus und sind obendrein wohl akzentuiert. Leider können die Aktions-Buttons mit dem hohen Qualitätsstandard nicht mithalten: Nicht nur, daß sie viel zu klein sind - wir haben bei unseren Tests vor allem einen spürbaren Druckpunkt schmerzlich vermißt. Hoffentlich behebt Saitek dieses Manko mit dem bereits angekündigten Nachfolger, dem *PX3000* - den stellen wir Euch nächsten Monat ausführlich vor. Der *PX2500* ist seit dem 01. Oktober für 59,95 DM unvb. Preisempfehlung zu haben. Infos gibt's direkt bei

Saitek unter 089-54675744.

Szene

Gold für Driver

GT Interactives spielbares Gangster-Movie *Driver* wurde vom VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) mit Gold ausgezeichnet. Die PlayStation-Version verkaufte sich bisher rund 180.000 Mal - Tendenz steigend. **Herzlichen Glückwunsch!**



Hardware

Nintendo-News

Zeitgleich mit dem Release von Rares *Donkey Kong 64* kommt das *Donkey Kong Pak* in den Handel. Für 299,- DM erhaltet Ihr eine Nintendo 64-Konsole plus Controller, den potentiellen Hüpf-Hit sowie die zwingend erforderliche 4MB-Erweiterung. Natürlich ist das affige Jump'n'Run auch separat erhältlich - oder zusammen mit dem Expansion Pak für günstige 129,- DM. Auch das *Transfer Pak* (ermöglicht die Datenübertragung vom Game Boy auf's N 64) ist ein Fall für den Weihnachtsmann: Ab Mitte Dezember könnt Ihr für 39,- DM regen Datenaustausch betreiben.



Merchandise

Das offizielle Final Fantasy VIII- Lösungsbuch

Parallel zur Markteinführung von *Final Fantasy VIII* veröffentlicht piggyback interactive das offizielle Lösungsbuch zum Square-Kracher. Zahlreiche qualitativ hochwertige Screenshots und Illustrationen machen den 196-Seiten-Wälzer zum begehrten Sammler-Objekt. Außer einem umfassenden Lösungsweg bekommt Ihr alles Wissenswerte zu Charakteren, Monstren, Gegenständen, Guardian Forces und Items vermittelt. Sämtlichen Schauplätzen liegt eine übersichtliche Karte bei, besonders verzwickten Locations wurden detaillierte Mini-Karten spendiert. Echte Fans freuen sich vor allem über die Flut an Hintergrundinformationen zu Verbündeten und Gegnern - es bleibt unter Garantie keine Frage mehr offen! Das offizielle Lösungsbuch ist ab dem 27. Oktober erhältlich und kostet 24,95 DM.



fun meint:

„Final Fantasy-Freaks kommen an dem edlen Lösungsbuch nicht vorbei. Es ist nicht nur bloße Spielhilfe, sondern vielmehr ein intensiver und unterhaltsamer Ausflug ins Square-Universum. Das Buch ist mit viel Liebe zum Detail entworfen worden und wird dem PlayStation-Hit mehr als gerecht. Bei dem fairen Preis könnt Ihr definitiv nichts falsch machen!“



Die N64-Neuheiten im Überblick:

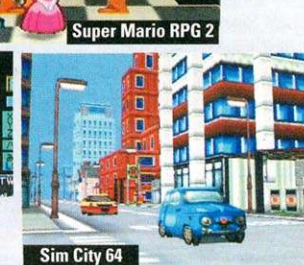
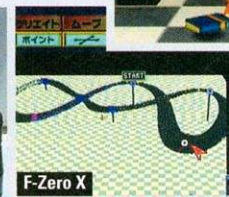
Titel	Anbieter	Genre	Speichermedium
64 Hanafuda: Tenshi no Yakusoku	Altron	Kartenspiel	Modul
64 Wars	Hudson	Strategiespiel	Modul
Baku Bomberman 2	Hudson	Geschicklichkeit	Modul
Beast Wars Metal 64	Takara	Beat'em-Up	Modul
Conker's Quest	Rare	Jump'n'Run	Modul
Custom Robo	Nintendo	Rollenspiel	Modul
Destruction Derby 64	THQ	Rennspiel	Modul
Doshin the Giant	Marigul	Simulation	64 DD
Excite Bike 64	Nintendo	Rennspiel	Modul
F-Zero X Expansion Set	Nintendo	Add-On	64 DD
Japan Pro Golf Tour	Seta	Golfspiel	64 DD
Kirby 64	Nintendo	Jump'n'Run	Modul
Legend of Zelda: Gaiden	Nintendo	Action-Adventure	Modul
Mario Party 2	Nintendo	Partyspiel	Modul
Mother 3 (Earthbound 3)	Nintendo	Rollenspiel	Modul
On & Off Racing	Imagineer	Rennspiel	Modul
Paint Studio	Nintendo	Malprogramm	64 DD
Shigesato Itoi's Bass Tsuri #1	Nintendo	Angel-Simulation	Modul
Sim City 64	EA / Nintendo	Simulation	64 DD
Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	Modul
Super Robot Taisen 64	Banpresto	Genre-Mix	Modul
Talent Studio	Nintendo	Animationsprogramm	64DD
Ultimate War	Seta	Strategie	64 DD
Viewpoint 2064	Sammy	Action	Modul
Virtual Pro Wrestling	Asmik	Fun-Sport	Modul
World League Soccer	THQ	Sport	Modul
Yakouchuu 2: Satsujin Kouru	Athena	Adventure	Modul
Yousuke Ide's Mah-Jongg	Nintendo	Brettspiel	64 DD

Szene

Nintendo Spaceworld '99

Auf der Nintendo-eigenen Spaceworld '99 wurde es offiziell bestätigt: Das schon seit langem angekündigte Diskettenlaufwerk für Nintendos 64-Bitter (kurz: 64 DD) erscheint im Dezember exklusiv in Japan - Amerikaner und Europäer gehen mal wieder leer aus. Doch ob das Anlaß zur Klage gibt, sei dahingestellt. Schlappe acht Titel erscheinen eigens für das 64 DD - und lediglich das *F-Zero X Expansion Kit* (Ihr designt via Editor neue Strecken und Gefährte) sticht aus der Release-Liste heraus. Selbst Nintendo scheint den Erfolgsaussichten der Zusatz-Peripherie skeptisch gegenüberzustehen: Das Gerät wird unter dem Label

der Newcomer-Firma Randnet vertrieben - Nintendo besitzt lediglich fünfzig Prozent Anteile. Das 64 DD wird umgerechnet ca. 250,- DM kosten und zusammen mit dem Expansion Pak ausgeliefert. Auch das N64-Modem (in Modulform) wird ausschließlich in Fernost veröffentlicht: Wieder ist Randnet der Distributor, genaue technische Daten sind bisher noch nicht bekannt. ■



PAL-Releases

Titel	Genre	System	Anbieter	Test in	Wertung	Bemerkung
Virtua Fighter 3tb	Beat'em-Up	Dreamcast	Sega	fun 09/99	10 von 10	Perfekte PAL-Anpassung
Power Stone	Beat'em-Up	Dreamcast	Sega	fun 09/99	9 von 10	Dicke PAL-Balken
Tarzan	Jump'n'Run	PlayStation	Sony	fun 09/99	8 von 10	Kleine PAL-Balken

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!

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
 bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

INTERACTOR

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



SHOCKWAVE

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

DM 99,-

DM 79,-
UM 99,-

DM 69,-
UM 89,-

DM 29,50
UM 79,-



8 in 1
LED STATUS INDICATOR
TURBO-FORMAT

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS



N64 8MEG DM 59,-

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

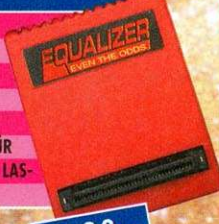


V MEMORY 1000
 • SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
 • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
 • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

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 12,-
UM 49,-

DM 89,-
UM 119,-



DM 59,-
UM 79,-

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

POWERFLASH

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



DM 119,-



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

Die Vorstellung der "PlayStation 2" dominierte die Herbstaussgabe der Spielmesse "Tokyo Game Show". Doch auch von Sonys neuer Wunderwaffe (und den dazugehörigen ersten Spielen) abgesehen, präsentiert sich die Show als Software-Großereignis mit hochkarätigen Neuheiten für alle Systeme.

Tokyo Game Show '99

Generationenwechsel in Japan



Mit der "PlayStation 2" möchte Sony seine massive Marktführerschaft nicht nur verteidigen, sondern auch in andere Entertainment-Bereiche vorstoßen: Das 128-Bit-Spielgerät ist kompatibel mit allen alten und neuen PlayStation-Spielen, Musik-CDs, DVD-Filmen und - durch

das angekündigte Modem - mittelfristig auch mit dem Internet. Rund 600 Mark wird die Luxus-Hardware im sachlich-dunklen Gehäuse kosten. In Japan erscheint die PlayStation 2 am 04. März, in Deutschland voraussichtlich Weihnachten 2000.

Technische Daten PlayStation 2

Preis ca.	39.800 Yen (600,- DM / 300,- Euro)
Erhältlich	4. März 2000 Japan, Herbst 2000 USA und Europa
Mittelgelieferte Peripherie	„Dual Shock“ 2 Analog Controller High capacity 8 MB Memory Card PlayStation2 Demo Disc AV Multi Kabel Stromkabel
Maße	301mm x 178mm x 78mm 12" x 7" x 3"
Gewicht	2,1kg (4lbs 10oz)
Datenträger	PlayStation2 CD-ROM DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Unterstützte Formate	Audio CD, DVD-Video, Dolby Digital, DTS
Schnittstellen	Controller Port (2) Memory Card Slot (2) Multi AV-Ausgang (1) Optischer digitaler Ausgang (1) USB Port (2) i.Link (IEEE1394 - Firewire) (1) Type III PCMCIA (1) 128 Bit „Emotion Engine“
CPU	294.912 MHz
Taktfrequenz	Direct RDRAM
Hauptspeicher	32 MB
Speichergröße	„Graphics Synthesizer“
Grafik	147.456 MHz
Taktfrequenz	VRAM 4 MB
Cachespeicher	SPU2
Sound	48 Kanäle plus software
Anzahl der Stimmen	2 MB
Sound Speicher	I/O Processor
IOP	PlayStation CPU+
CPU	33.868 MHz oder 36.864 MHz (wählbar)
Taktfrequenz	2 MB
IOP Speicher	CD-ROM und DVD-ROM
Laufwerk	24 fach
Geschwindigkeit	CD-ROM 4 fach DVD-ROM

Brisante Neugeburt und zähe Dauerbrenner: Sieht man von der Enthüllung des Sony-Babys PlayStation 2 ab, präsentierte sich die herbstliche "Tokyo Game Show" als Fest der Hardware-Oldies. Obwohl mit Dreamcast und Nintendo 64, WonderSwan und Neo Geo Pocket Color längst eine jüngere Generation im Handel liegt, bleibt die Marktführerschaft von Game Boy (Jahrgang 1991) und PlayStation (auch schon fünf Jahre alt) ungefährdet. Weit über die Hälfte aller Neuheiten der Mega-Messe erscheint auch oder gar exklusiv für einen der beiden Dauerbrenner. Daneben nehmen sich Innovationen für die Konkurrenten Dreamcast, N64 & Co. sehr mickrig aus. Damit ist klar: Den längst fälligen Generationenwechsel bringt erst die PlayStation 2 im Jahr 2000 - auf den 4. März hat Sony die Japanveröffentlichung terminiert. Wenig später kommt auch der 32-Bit-Nachfolger für den Game Boy in die Geschäfte.

Von letzterem gab's auf der Tokyo Game Show noch nichts zu sehen, dafür war die PlayStation 2 (kurz: PS2) bereits voll da: Sony hatte sich den größten Stand gemietet und diesen im Schwerpunkt der neuen Hardware-Generation gewidmet. Enthüllt wurde erstmals das finale PS2-Gehäuse (sachlich-kühl), der Japan-Preis (umgerechnet rund 600



↑ Mit zweimal jährlich rund 80 Ausstellern und je 400 bis 500 neuen Spielen bietet die "Tokyo Game Show" einen optimalen Querschnitt durch die japanische Industrie. Längst nicht alle der in acht Hallen gezeigten Produkte (für Dreamcast, Handhelds, N64 und zwei PlayStation-Generationen) finden ihren Weg auch nach Deutschland, doch neben exotischer Software erhält der Besucher hier auch einen ersten Blick auf kommende internationale Highlights von Namco, Square und Konami, Capcom, Sega und anderen Japan-Herstellern.



Eternal Ring



XFire



Kessen



Der Sony Stand war dicht umlagert: Zum ersten Mal durften Normalsterbliche mit der PlayStation 2 spielen.

Mark) und erstes Zubehör. Zur Freude der Besucher war auf der TGS nicht nur der voll analoge Dual Shock-Nachfolger betriebsbereit, sondern auch drei der wichtigsten PS2-

Titel bereits spielbar. *GT 2000* erweitert das *Gran Turismo*-Prinzip um noch mehr Grafikdetails und realistische Elemente: Die frühe Ein-Kurs-Version glänzt durch Lichteffekte und Spiegelungen sowie Partikeleffekte (für Rauch und Staub), die bei der aktuellen PlayStation noch üblichen Pop-Ups und Texturverzerrungen gibt's nicht mehr. Aufgrund analoger Gas- und Brems-Buttons ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig - wer sich an seine erste Fahrt mit dem neGcon erinnert, der kennt das Gefühl. Das PS2-*Tekken* ist eine Umsetzung der neuen TAG Team-Arcade-Schlacht, die statt zwei kurzzeitig auch vier Helden auf den Bildschirm bringt. Die PS2-Hardware meistert die doppelte Prügel-Power ohne Probleme und animiert Spielfiguren, die mit dem besten Dreamcast-Prügler *Soul Calibur* konkurrieren. Stärker als dieser Namco-Hit ist *Tekken* in der frühen TGS-Version bisher nicht, noch bleiben dem Hersteller sechs weitere Entwicklungsmonate. Wenn *Tekken* im Frühjahr 2000 erscheint, muß es sich mit einem anderen hochkarätigen Polygon-Beat'em-Up messen: Capcoms *Street Fighter Ex 3* verwendet ebenfalls das Abklatsch-System, bei dem sich maximal vier Figuren in der Arena tref-

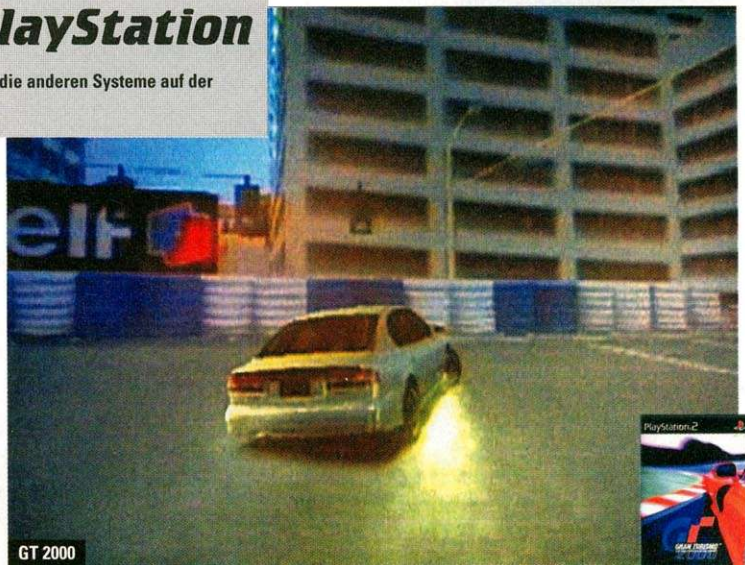
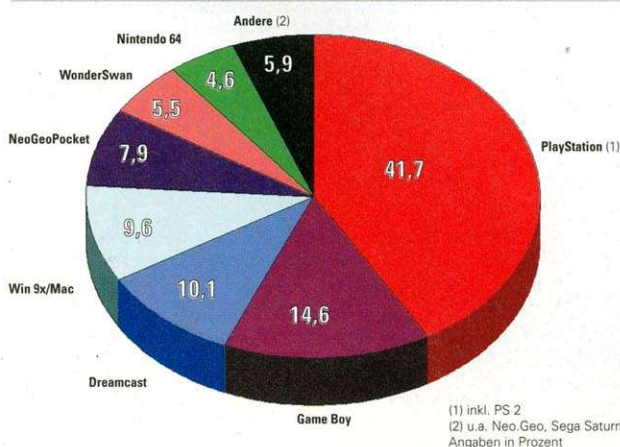
fen. Die PS2-Version ist wie das Automaten-vorbild kein "echtes" 3D-Prügelspiel, sondern eine Polygonkeilerei mit 2D-Spielmechanik und vielen Specials der Bitmap-Varianten. Last but not least ist mit *Dead or Alive 2* ein weiterer Polygon-Prügler der jüngsten Generation für die PlayStation 2 angekündigt. Dank



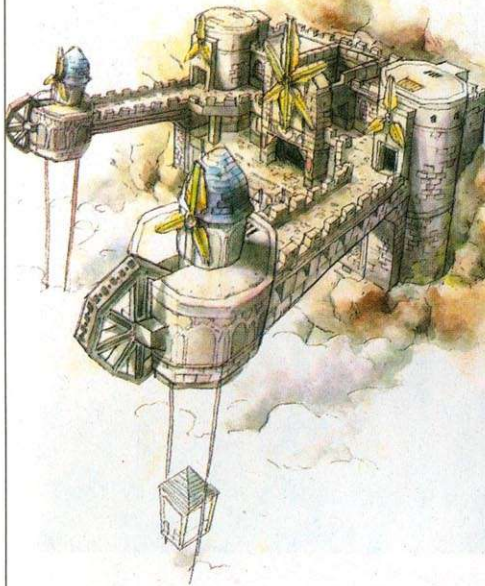
Die Neubewertung an der Tokyoter Börse feiert Square mit einem gewaltigen PlayStation-Line-Up: Im Bild die Präsentationsflächen der Action-Adventures *Parasite Eve 2* und *Vagrant Story*.

TGS 99: Ein Fest für die PlayStation

Fast die Hälfte aller Spiele der TGS kommt für die aktuelle PlayStation. Wie stark die anderen Systeme auf der Herbstmesse vertreten waren, verrät Euch ein Blick auf die Grafik.



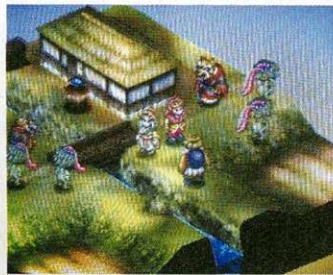
GT 2000



detailreicher 3D-Grafik steht wie bei *Tekken TAG* und *Street Fighter Ex 3* starkes Charakterdesign im Vordergrund - im Fall der weiblichen *DoA2*-Komparsen mit betont aufreißender Note. Während von den Capcom- und Namco-Spielen auf der TGS bereits PS2-Versionen liefen, zeigte Tecmo nur die *Dead or Alive*-Automatenfassung. Sie basiert auf der Naomi-Hardware und wird definitiv auch für den Dreamcast umgesetzt. Nur als Running-Demo präsent war *The Bouncer*, die aufsehenerregende PS2-Massenschlägerei von Squaresoft. Das Team, das uns bereits mit *Tobal* und *Ehrgeiz* überzeugte, nutzt die PS2-Hardware bis auf's Letzte aus, um das wildeste und abgefahrenste Prügelspektakel der Konsolenwelt zu erfinden. Im Demo hetzen ein halbes Dutzend Kämpfer durch den U-Bahn-Komplex, überspringen aus dem Lauf automatische Schranken und stürzen durch zerberstende Absperrungen in die Tiefe. Wie sich die 360°-Schlacht letztendlich steuert, ließ sich nach der Präsentation in Tokyo nicht sagen. Fest steht schon jetzt, daß zumindest grafisch kein anderes Action-Spiel dem Square-Prunkstück gewachsen ist. Überhaupt hat sich Square mittlerweile zum besten Spielerfinder Japans entwickelt: Für die alte PlayStation zeigte die Firma die Fortsetzung zum millionenschweren Interactive-Movie *Parasite Eve*, Demos zu *Vagrant Story*, dem 3D-Epos der *Final Fantasy Tactics*-Erfinder, sowie den *Derby Stallion*-Verschnitt *Chocobo Stallion* - züchtet Euch ein unschlagbares Rennküken! Gleichzeitig mit dem Erscheinen des neuen Luxus-Rollenspiels *Chrono Cross* präsentiert Square eine Neuauflage des 16-Bit-Bestsellers.

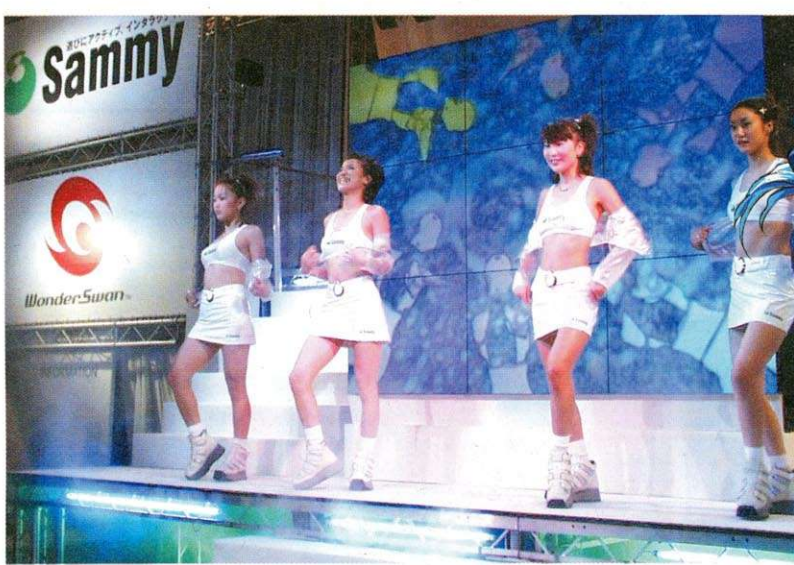


Neue Dreamcast-Spiele waren auf der TGS Mangelware: Nur wenige Titel (hier: *Death Crimson 2*) entpuppten sich als Sega-exklusiv-Entwicklung.



TGS-Neuheiten & -Ankündigungen: PlayStation 2

Titel	Anbieter	Bemerkung
500GP	Namco	Mit Original-Motorrädern der Wold Motorcycle Championship: Die erst zu fünf Prozent fertiggestellte Automatenumsetzung war auf der TGS noch nicht spielbar.
A-Train 6	Artdink	Konstruiert das Verkehrssystem einer modernen Metropole: Die neueste Fassung der japanischen <i>Sim City</i> -Variante besticht durch Komplexität und hyperrealistische 3D-Kulisse.
Armored Core 2	From	Das Sequel zu der auch in Deutschland erhältlichen Mech-Schlacht macht grafisch einen gewaltigen Sprung - Robotern und Landschaften sieht man die PS2-Power an.
Choro Q HG	Takara	Statt biernster Macho-Rennen à la <i>Ridge Racer</i> bietet Euch auch das jüngste <i>Choro Q</i> -Rennspiel putzige Gefährte und quitschebunte Rangeleien um die vorderen Plätze.
Dark Cloud	Sony	Optisch pompöse Mischung aus Rollenspiel, 3D-Action-Adventure und Weltenkreation à la <i>Legend of Mana</i> - in Tokyo bereits spielbar.
Drum Mania	Konami	Die Arcade-Umsetzung ist beinahe fertiggestellt, der dazugehörige Luxus-Controller war in Tokyo als erstes 3rd-Party-Zubehör für die PlayStation 2 umschwärmt.
Eternal Ring	From	FX im Gewölbe: Mit einem Echtzeit-Demo aus der Ego-Perspektive schürt <i>King's Field</i> -Macher From die Vorfreude auf sein jüngstes 3D-Rollenspiel.
Gradius III & IV	Konami	Baller-Freaks im Freudentaumel: Mit der rearrangierten PS2-Kombi zweier Automaten Titel wird die berühmte Shooter-Serie endlich fortgesetzt.
Gran Turismo 2000	Sony	Ein Kurs des Updates zum Sony-eigenen Luxusrennspiel war auf der TGS bereits spielbar, weitere Strecken waren auf Video zu sehen.
I.Q. Remix	Sony	Japans liebster Grubeltitel: Grafisch ist der PS-Remix* den bei den Vorgängerspielen kaum überlegen.
Kessen	Koei	Politik, Intrigen und gewaltige Landschlachten im japanischen Spätmittelalter - in Europa wird dieses Strategiespiel voraussichtlich nicht erscheinen.
Popolocrois III	Sony	Ein einsames Standbild ist alles, was Sony zu diesem Anime-Rollenspiel bisher enthüllte.
Ridge Racer New	Namco	Das neueste <i>Ridge Racer</i> ist laut Namco zu 10% fertiggestellt und lief in Tokyo nur als (nicht spielbares) Demo.
Tekken TAG Tournament	Namco	Über 20 Tekken-Helden tummeln sich in dieser Automatenumsetzung, die in einer Fünf-Prozent-Version in Tokyo bereits spielbar war.
The Bouncer	Square	Aus der Dream Factory (<i>Tobal</i> , <i>Ehrgeiz</i>) stammt diese futuristische Multi-Player-Prügelei - das Demo überzeugt durch "erwachsenen" Charakter-design, geschmeidige Bewegungen und massig FX.
Sky Surfer	Idea Factory	In diesem Fantasy-Sportspiel surft Ihr nicht auf Wasser oder Schnee, sondern meterhoch durch die Lüfte.
Street Fighter Ex 3	Namco	Das optisch beeindruckendste <i>Street Fighter</i> -Spiel. Dank Tag-Spielprinzip lassen sich bis zu vier Helden gleichzeitig auf dem Bildschirm blicken.
X-Fire	Square Arts	Riesenmuskeln und mächtige Knarren: Der Electronic 3rd-Person-Shooter war auf der TGS in Form einiger Echtzeit-Demos präsent.
Unison	Tecmo	Statt seine erfolgreichen Monster-Farm-Rollen-spiele für die nächste Generation aufzupäppeln, zeigte Tecmo erste Demos einer peppigen Tanz- und Musiksimulation.
Wild Wild Racing	Imagineer	Der englische 3D-Experte Rage inszeniert diese Buggy-Rennen auf Basis authentischer Physik.
World Soccer 2000	Konami	Fortsetzung der virtuellen Konami-Fußballserie - mehr als ein Standbild gibt's bislang auch in Japan noch nicht zu sehen. Laut Herstelleraussagen handelt es sich bei allen Namen um Arbeitstitel.



↑ Schöne Frauen sind auf der TGS fast noch häufiger anzutreffen als neue Spiele: Dieses schicke Quartett tanzt für ein neues WonderSwan-Spiel des Japan-Herstellers Sammy.



↑ Geburtstagsfeier für Pac-Man: Als der gelbe Pillenfresser vor 25 Jahren erstmals das Licht der Kathodenröhre erblickte, war noch keine der ausgelassenen Namco-Tänzerinnen geboren.

lers *Chrono Trigger*, das 1995 ein Team der besten Rollenspieldesigner Japans für das Super Nintendo schuf. Dieses "High-Fantasy"-Rollenspiel wird 1:1 für die PlayStation umgesetzt, also quasi emuliert. Trotz



Valkyrie



der mittlerweile antiquierten 2D-Grafik hoffen wir auf eine englische oder gar deutsche Übersetzung, denn spielerisch ist *Chrono Trigger* nach wie vor grandios.

Neben Square kamen auch alle anderen großen Software-Häuser mit mächtigen Fantasy-Rollenspielen zur Messe: Enix wird neben *Dragon Quest 7* demnächst auch *Valkyrie* Profile veröffentlichen - das neue Action-Adventure der *Star Ocean*-Erfinder Tri-Ace mit traumhafter Grafik, 24 Heldengestalten und Echtzeit-Kampfsystem ("Tactical Combination Battle System"). Generell scheint ein Kampfsystem mit neuartigen Features für jedes Japan-Rollenspiel ein Muß: So renoviert Namco für *Tales of Eternia* sein "Linear Motion Battle"-System (LMB), das PlayStation-Fans bereits aus dem Vorgänger *Tales of Destiny* kennen. Produ-

PlayStation 2: Hinter verschlossenen Türen

主要仕様	
CD-ROM: 135-142 MHz	24x
DVD-ROM: 135-142 MHz	4x
Dolby AC3, DTS	x1
Optical Digital Out	x1
AV Multi Out	x2
USB Port:	x1
IEEE1394 (i.LINK)	x1
PC-Card I/F (Type III)	x2
Controller Port:	x2
Memory Card Slot:	
301(H) x 178(W) x 78(D)	

Bereits drei Tage bevor die japanische Spielermute auf die PS2-Prototypen losgelassen wurde, durften Industrie-Insider mit der neuen Wunder-Hardware spielen. Die Privat-Show, zu der Sony am 13. September rief, war hochkarätig besetzt und von prominenter Hand geleitet. Ken Kutaragi, PlayStation-Erfinder und mittlerweile Boß der gesamten SCE, lies sich die Moderation der mit Spannung erwarteten Veranstaltung nicht nehmen - zwei Stunden lang referierte er über Gehäuse-Design, neues Zubehör und die Strategie seiner Firma.

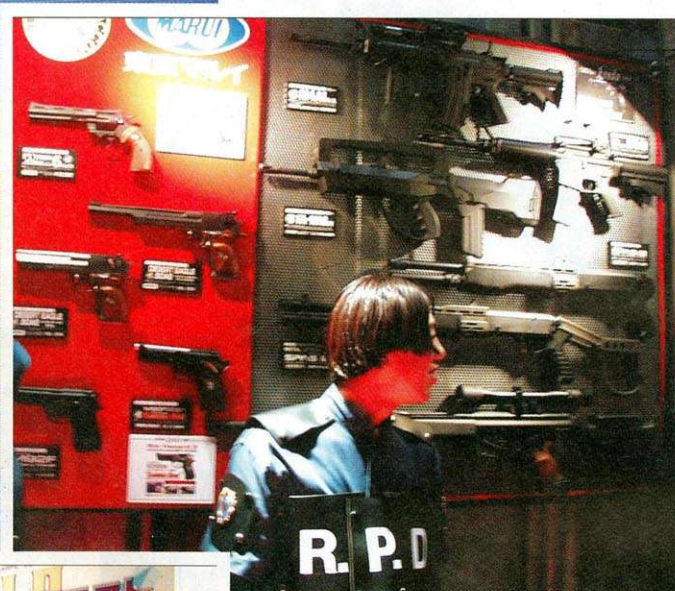
Interessant war vor allem seine Meinung zur Positionierung der PlayStation 2 im Zukunftsmarkt: Während er vor fünf Jahren noch jede Frage nach Multimedia-Fähigkeiten und -Erweite-

rungen der PlayStation verneinte, bezeichnet er jetzt die PlayStation 2 ganz klar als Terminal für ein breitgefächertes Unterhaltungsangebot. Videospiele, Audio-CDs und DVD-Filme kann die Konsole bereits in der Grundausstattung abspielen, damit ist sie neben dem PC das flexibelste Unterhaltungsgerät (dabei aber viel leichter zu bedienen). Für Filmfreunde ist die PlayStation 2 ohnehin interessanter als ein DVD-bestückter PC, denn diese ist in Wohnungen in der Regel besser platziert, verfügt meist über einen großen Fernseher und oft sogar Dolby-Surround-Equipment.

Als wichtigstes Zubehör soll zwischen 2000 und 2001 auch ein Kabelmodem erscheinen, das die PlayStation 2 mit maximaler Bandbreite ans Internet knüpft. Doch das Modem dient nicht nur



zum Surfen im WWW und zum Zugriff auf PlayStation 2-Updates, sondern soll eine neue Art der Filmdistribution in die Wege leiten. Wie die japanische Tageszeitung "Nihon Keizan Shinbun" berichtete, hat Sony sich bereits mit der US-Company Cablevision verbündet, um die Infrastruktur für einen Movie-On-Demand-Vertrieb zu errichten. Gleichzeitig spricht SCE mit amerikanischen Filmemachern, um im nächsten Jahrtausend selbst als Produzent (meist digitaler) Filme aufzutreten. Diese und andere Aktivitäten der PlayStation-Erfinder machen klar, wieso die neue Konsole mit allen wichtigen Schnittstellen der Computer- und Elektronik-Branche ausgestattet ist: Dank iLink, USB und PCMCIA steht die PlayStation 2 im Mittelpunkt aller Entertainment-Pläne von Sony.



↑ Eine Halle der TGS war für Videospiel-Merchandise reserviert: Hier gab's u.a. alle Resident Evil-Waffen im Originalformat!

zent der Namco-Großproduktion ist Toyoda Jun, der Vater der *Tales*-RPG-Serie, das Charakterdesign stammt wieder von Inomata Mutsumi.

Gleichzeitig bedient Namco auch die Action-Partei der Rollenspielgemeinde: Gegenwärtig wird der Arcade-Oldie *Dragon Buster* zum 3D-Epos *Dragon Valor* (zwei CDs) aufgemöbelt, das relativ simple Spielprinzip auf die PlayStation übertragen: Am Ende jeder Welt wartet ein feuerspeiender Drache, den der Held mit Sprüngen und Schwertstreichen erlegt. Neu ist das System der Erbfolge: Ist ein Obermottz besiegt, dürft Ihr die befreite Prinzessin ins Ehebett tragen. Im nächsten Level steuert Ihr dann bereits Euren gemeinsamen Sohn...

Auch Koei lies sich von der Fantasy-Begeisterung japanischer PlayStation-Fans inspirieren und steht kurz vor der Auslieferung des mystischen Sei Yuuki: Mit isometrischer Wuselgrafik und bildschirmfüllenden Magie-Effekten konkurriert die Strategie- / Rollenspielmischung sowohl mit dem Klassiker *Final Fantasy Tactics*, als auch mit Konamis *Vandal Hearts 2*.

Alle anderen Fantasy-Bewerber übertrumpfen möchte Sony, die ihrer *Legend of Dragoon* gleich vier prall gefüllte PlayStation-CDs gönnen. Das lässt genug Raum für einige der besten Sword & Sorcery-FMV-Szenen der PlayStation-Welt: Als "Visual Story RPG" vermarktet Sony das Epos noch in diesem Jahr. Ebenfalls in den Startlöchern: Das Action-Adventure-Sequel *Alundra II*, das Zwei-CD-Rollenspiel *Wild Arms III* und der neue Capcom-Koloss *Breath of Fire IV*. All diese Fantasy-Titel besitzen Vorgänger, die für den Westen lokalisiert wurden. Wir hoffen deshalb, die Rollenspiele im nächsten Jahr auch in Deutschland zu sehen.

Wie bereits angedeutet, blieb die Herbst-TGS von PlayStation 2 und den vielen neuen Rollenspielen abgesehen eher lau: Sega zeigte für den Dreamcast zwar ein grafisch imposantes *Shenmue* und natürlich Capcoms *Resident Evil: Code Veronica*, aber keinerlei



↑ Zwei Rollenspielklassiker auf einem Modul: Enix zeigte *Dragonquest I & II* für den Game Boy Color.



neue Titel. Statt dessen Updates zu *Godzilla*, *Ecco* und dem Mega-Drive-Oldie *Rent A Hero*. Auch *Zombie Revenge* konnte sich nicht als originelle Neuheit empfehlen: Das Action-Adventure ist lediglich ein weiterer Klon der arg strapazierten *Resident Evil*-Schiene. Noch müder war das Neuheiten-Angebot fürs Nintendo 64: Lediglich die 3D-Ballerei *Viewpoint 2064* und ein neues *Bombberman* von Hudson kannten wir noch nicht - Nintendo-Fans waren auf der "Space World '99", die wenige Wochen vor der TGS stattfand, klar besser aufgehoben.

So kamen neben PlayStation-Fans nur noch die Handheld-Freunde auf ihre Kosten: In Bezug auf den Game Boy Color ist noch immer kein Ende der Software-Flut in Sicht (heißeste Neuerscheinung ist das Remake der beiden ersten *Dragon Quest*-Rollenspiele), gleichzeitig werden auch die Konkurren-



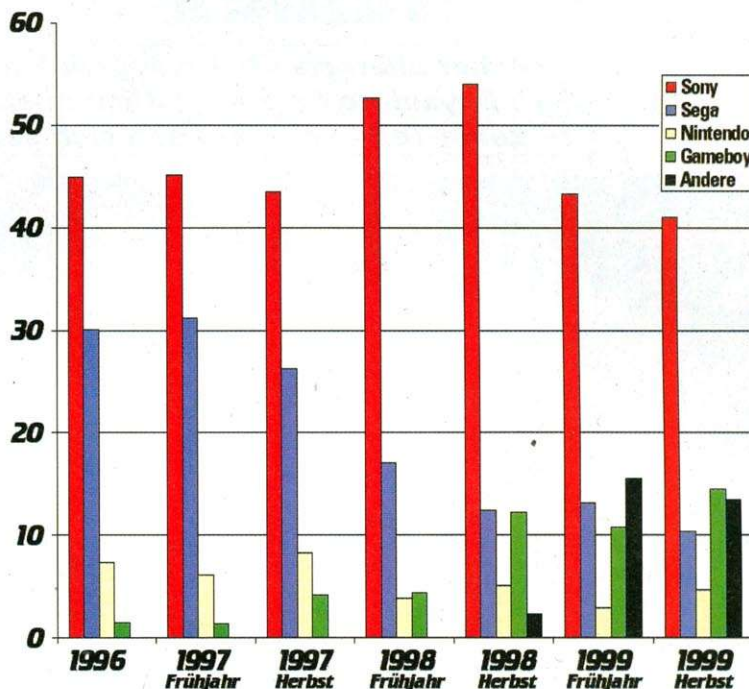
↑ Mit großen Namen versucht der SNK-Handheld "Neo Geo Pocket" Boden gegen Game Boy und WonderSwan gutzumachen: Links die Allstar-Rauferei *Capcom vs. SNK: Card Fighters*, oben die Pocket-Umsetzung der Taito-Simulation *Densha de Go!*.

PlayStation rules: TGS-Neuheiten

Die Neuheitenparade der zweimal jährlich ausgetragenen "Tokyo Game Show" ist ein akkurater Spiegel des japanischen Konsolenmarktes und zeigt, welchen Trends die Software-Entwicklung und -Vermarktung unterliegt. Auf unserer Grafik erkennt Ihr nicht nur die stabile Marktführerschaft der Sony PlayStation (die Ende 1998 ihren Höhepunkt erreichte), sondern auch das Revival der Handhelds, allen voran des Game Boys. Daß Sega trotz Dreamcast-Launch weiter an Bedeutung verliert, zeigt die entsprechende abfallende Kurve: Noch vor drei Jahren wurde fast jeder dritte TGS-Titel für ein Sega-Gerät angekündigt, 1999 ist's nur noch einer von zehn. Noch schlechter ergeht es auf der Fernostmesse nur dem Nintendo 64: Jedes zwanzigste TGS-Spiel entpuppt sich als Nintendo-only oder -auch-Entwicklung.

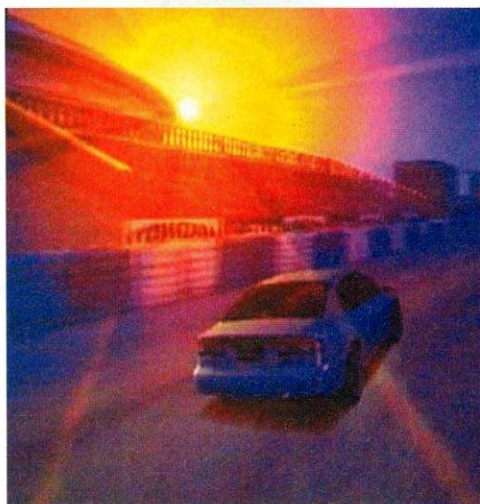


☛ Konami brachte gleich sieben neue Beatmania-Varianten zur Messe: Nur von Pop'n Music 2 wird der Hersteller auch eine Dreamcast-Fassung ausliefern.



(1) Bis Herbst 1998 vor allem Saturn, danach Dreamcast.
 (2) Ohne Game Boy. Bis 1997 Super NES, danach ausschließlich Nintendo 64.
 (3) Neo Geo Pocket, ab 1999 auch Bandai's WonderSwan und Neo Geo Pocket Color.

ten Neo Geo Pocket Color (SNK, erscheint auch in Europa) und der wesentlich erfolgreichere Bandai-Handheld WonderSwan mit massig Neuheiten versorgt. Während das Neo Geo Pocket mit dem VIP-Prügelspiel *Capcom vs. SNK* sowie mit *Densha de Go!* versucht, Marktanteile zu sichern, kontert der WonderSwan mit einer technischen Revolution: Via Zusatzadapter wird das trendgerechte Spielzeug mit dem Handy gekoppelt und damit zum tragbaren E-Mail-Terminal bzw. WWW-Browser. Gleichzeitig lockt der WonderSwan-Erfolg mit großen Namen: Konami liefert im Oktober ein zweites *Beatmania* aus, Capcom entwickelt ein Bandai-exklusives *Megaman*-Abenteuer, Data East konvertiert sein erfolgreiches *Magical Drop*-Puzzle-Spiel. Ein Blick in die WonderSwan-Release-Liste zeigt aber, daß der Handheld ganz auf den japanischen Markt abgestimmt ist - zumindest noch. ■



Die wichtigsten TGS-Neuheiten auf einen Blick

Alundra II	PlayStation	Sony	Action-Rollenspiel
Arc the Lad III	PlayStation	Sony	Rollenspiel
Beatmania 4th Mix	PlayStation	Konami	Musiksimulation
Beatmania GB2	Game Boy	Konami	Musiksimulation
Carrier	Dreamcast	Jaleco	Action-Adventure
Chocobo Stallion	PlayStation	Square	Sportspiel
Chrono Cross	PlayStation	Square	Rollenspiel
Chrono Trigger	PlayStation	Square	Rollenspiel
Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	Action
DanceDance Rev. 2nd	PlayStation	Konami	Musiksimulation
Dead or Alive 2	Dreamcast	Tecmo	Beat'em-Up
Death Crimson 2	Dreamcast	Ecole	Action
Densha de Go! 2	PlayStation, Dreamcast	Taito	Zugsimulation
Dew Prism	PlayStation	Square	Action-Adventure
Dragon Quest I & II	Game Boy	Enix	Rollenspiel
Dragon Quest 7	PlayStation	Enix	Rollenspiel
Dragon Valor	PlayStation	Namco	Action-Rollenspiel
Eldergate	PlayStation	Konami	Rollenspiel
Eternal Arcadia	Dreamcast	Sega	Rollenspiel
Exciting Bass 2	PlayStation	Konami	Sportsimulation
King of Fighters 99	Neo Geo	SNK	Beat'em-Up
Kouldeka	PlayStation	Sacnoth/SNK	Action-Rollenspiel
Langrisser Millenium	Dreamcast	NCS	Strategie
Legend of Dragon	PlayStation	Sony	Rollenspiel
Maken X	Dreamcast	Atlus	Action
Parasite Eve 2	PlayStation	Square	Action-Rollenspiel
Perfect Striker	PlayStation	Konami	Sport
Pop'n Music 2	PlayStation, Dreamcast	Konami	Musiksimulation
Super RoboWars Alpha	PlayStation, Dreamcast	Banpresto	Strategie
Tales of Eternia	PlayStation	Namco	Rollenspiel
Toukon Retsuden 4	Dreamcast	Tomy	Sport (Wrestling)
Valkyrie Profile	PlayStation	Tri-Ace/Enix	Rollenspiel
Viewpoint 2064	Nintendo 64	Sammy	Action



The Legend of Zelda: Gaiden

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	März (Japan)

Während empörte Zocker allerorts über mangelnden Software-Support für das N64 klagen, sitzt Shigeru Miyamoto im stillen Kämmerlein und werkelt an einem neuen Zelda-Teil - und der kann sich sehen lassen!



← Hüh-hott: Endlich hat Link seine geliebte Stute wieder - hoffentlich ist sie fit für 'nen Ritt...

↓ Groß und gefährlich: Die Endgegner müssen (wie gewohnt) nach einer bestimmten Taktik besiegt werden.

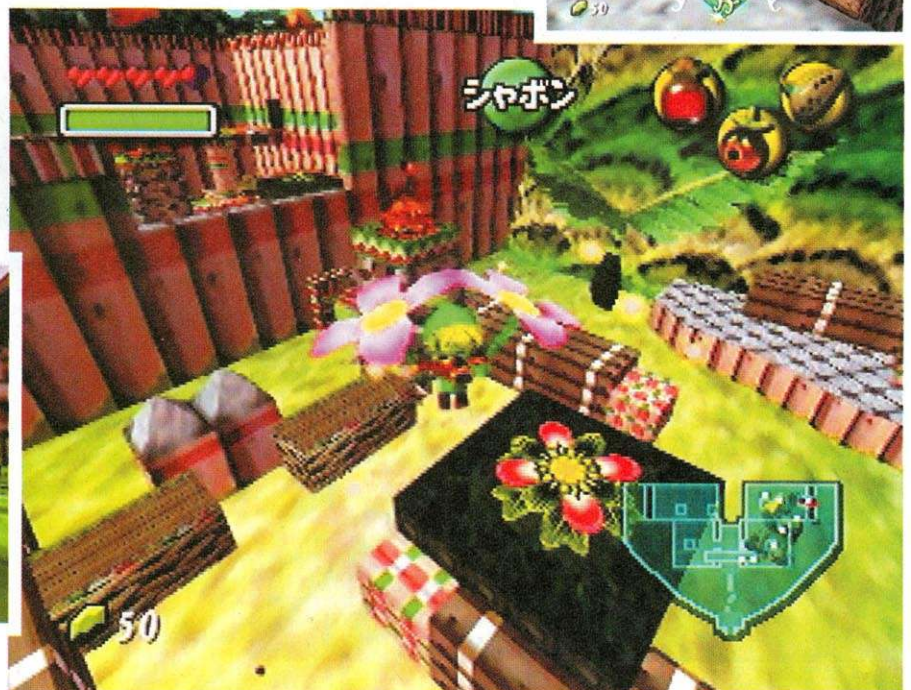


Wart Ihr noch froh, als Ihr den üblen Ganon in *Zelda - Ocarina of Time* besiegt habt, steht Euch nun die nächste Katastrophe ins Haus. Diesmal hat es nicht Prinzessin Zelda, sondern Link erwischt: Beim gepflegten Ausritt mit seinem Pferd Epona (Ihr kennt die Stute noch aus dem Vorgänger!) trifft der junge Elf im Wald auf einen maskierten Fremden. Und ehe sich Euer Held versieht, schnappt sich der Unbekannte den zahmen Gaul und entflucht mit ihm durch ein Dimensionstor. Eilig hechtet Link hinterher!

Von da an übernimmt Ihr die Kontrolle über den aufgebrauchten Teenie-Elf. Schon bald wird Euch klar, daß Ihr in einer äußerst seltsamen Gegend gelandet seid - einer Art Parallelwelt zu Hyrule. Hier gibt es zwar all die Lebewesen und Personen, die Euch lieb und vertraut sind, aber dennoch ist irgendwie alles fremd. Ein Blick nach oben läßt Euren Atem stocken: Ein riesiger Mond droht auf den Planeten zu stürzen - Mensch und Vieh sind in Aufregung und niemand kann die drohende Gefahr abwenden. Klar, daß Ihr Euch sofort

bereit erklärt, Euer Möglichstes zu tun, um die Welt zu retten. Dazu macht Ihr Euch erst einmal auf die Suche nach dem mysteriösen Räuber - vielleicht kann er Euch nähere Informationen über die Ereignisse in Parallel-Hyrule geben. Auf Eurer Suche trifft Ihr viele alte Bekannte: Da wäre beispielsweise die liebliche Zelda, die kleine Malon von der LonLon-Farm und ein dunkles Gegenstück zur Fee Navi. Und als ob sich Link nicht schon

→ Schön vorsichtig! Wenn Ihr kopfüber nach unten fällt, braucht Link für längere Zeit eine Maske.



↑ Häßliches Entlein? Erst verwandelt sich Link in einen Laubkerl und segelt dann an einer Blume durch die Lüfte. →



↑ Dicker Pelz: Goronen-Link auf winterlicher Erkundungstour.

genug über die "leicht veränderten" Charaktere wundert, fällt er aus allen Wolken, als er das erste Mal eine der seltsamen Masken aufsetzt. Die gibt es in *Zelda: Gaiden* nämlich in Hülle und Fülle - damit nehmen die Schmuckstücke einen weitaus wichtigeren Stellenwert ein als im Vorgänger. Waren die verschiedenen Masken in *Zelda: Ocarina of*

häßlichen Waldmonster. Sein Markenzeichen legt Link bei aller Mutation aber nicht ab: In jeder Kreaturen-Form behält der tapfere Elf seine grüne Kapuze auf - ein lustiges Bild. Aber mit verändertem Aussehen ist es nicht getan - die Maskerade hat noch ganz andere Folgen. Zusammen mit der Verwandlung erhaltet Ihr neue

Fähigkeiten: So räumt Ihr als Gorone schwere Felsen aus dem Weg oder rollt mit Höchstgeschwindigkeit über staubige Pisten. Die Entwick-

ler haben sogar ein Goronen-Rennen eingebaut: Im Wettbewerb mit Euren Artgenossen rattert Ihr durch die Wüste Hyrules - wenn dem kleinen Link da mal nicht schwindelig wird... Als Zora-Verschnitt treibt es Euch weg von heißen Gefilden, hinein ins kühle Naß: Mit starken Flossen ausgestattet, gleitet Ihr in einem Affenzahn durch die Gewässer - von bloßem Schwimmen kann bei derartiger Geschmeidigkeit schon nicht mehr die Rede

Time noch zur reinen Verkleidung gedacht, um den unterschiedlichsten Kreaturen Geheimnisse zu entlocken, sind die Auswirkungen diesmal ungleich heftiger. Benutzt Link die mysteriösen Masken, mutiert der kleine Elf zu dem jeweiligen Geschöpf. Stülpt Ihr Euch also eine Goronen-Fratze über, wird aus dem zierlichen Helden ein pummeliger Steinbrocken. Die Zora-Maske hingegen macht aus Euch ein elegantes Fischwesen und mit der Laubkerl-Visage werdet Ihr zum

↓ Schneller Schwimmer: Als Zora hilft Ihr einer Horde Biber, einen Damm zu bauen.



↓ Er rollt und rollt und rollt: Das Goronen-Rennen erinnert ein wenig an *Star Wars Racers*.



sein. Weniger graziös kommt Laubkerl-Link daher: Wenn auch optisch eher abstoßend, seid Ihr als Blätter-Monster überaus agil. Im naturverbundenen Laub-Outfit spuckt Ihr fleißig Deku-Kerne oder segelt mit verschiedenen Blumen durch die Lüfte. Auf diese Weise erreicht Ihr nicht nur vorher unzugängliche Gebiete, auch mit dem Tierschutzverein wird es in Zukunft weniger Probleme geben - die gepeinigten Hühner haben dann nämlich als Ersatz-Flugzeug ausgedient. Leider gab es bislang nur die erwähnten drei Masken zu sehen - am Ende sollen aber rund 20 Verwandlungsformen zur Verfügung stehen. Die Kreaturen, zu denen Ihr mutiert, bringen Euch aber nicht nur neue Eigenschaften - die seltsamen Mischwesen sind auch noch musikalisch. In jeder Erscheinungsform beherrscht Ihr ein anderes Instrument: Während Ihr als Gorone für Trommelwirbel sorgt, zupft der Zora an seiner Fischgräten-Gitarre und bläst der Laubkerl ins hölzerne Horn.

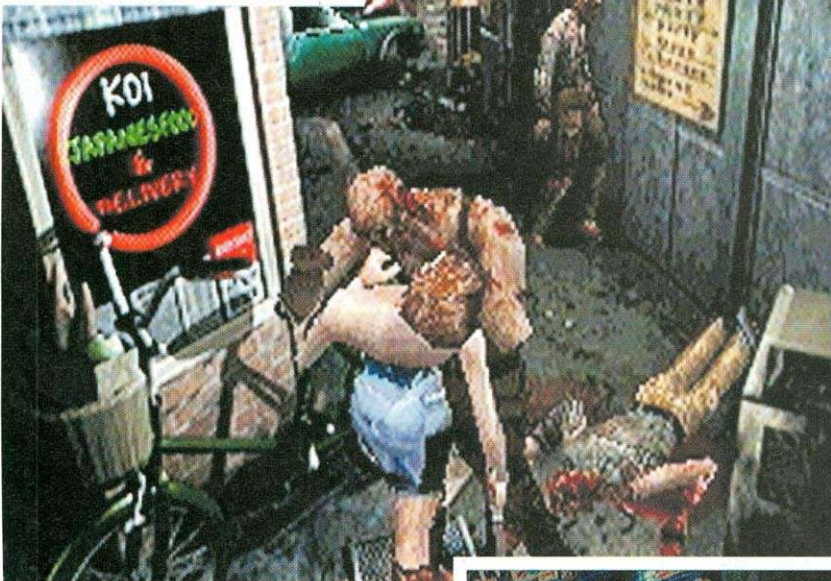
Zu den zahlreichen Masken gibt's für ausgehungerte Abenteurer mindestens ebenso viele Dungeons und Schauplätze zu erforschen: Ob glitzernde Eishöhle, uralter Tempel, stinkender Sumpf oder riesiger Uhrturm - Abwechslung wird auf jeden Fall geboten. Und dank Expansion-Pak-Unterstützung ist *Zelda: Gaiden* gleich doppelt attraktiv - über verwaschene und detailarme Grafik wird sich nämlich niemand mehr beschweren können. ■



Resident Evil 3 - Last Escape

Raccoon City, eine Stadt, die bislang nur aus wenigen Straßenzügen und Gebäuden zu bestehen schien: Ein Herrenhaus, eine Polizeistation und ein unterirdischer Industriekomplex. Doch haben wir uns nicht alle schon einmal gewünscht, zu erfahren, was eigentlich in der Zeit auf den Straßen der von Zombies überlaufenen Horrormetropole passierte, in der man das Geheimnis um Umbrella Industries löste?

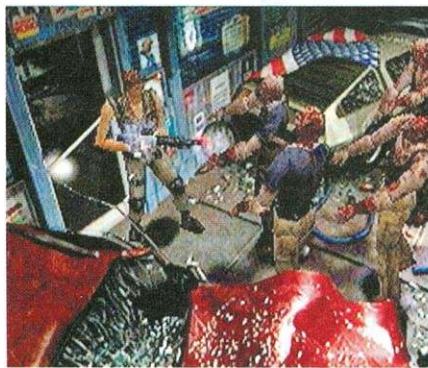
Genre	Action Adventure
Anbieter	Eidos Interactive
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Januar



↑ Diese Annäherungsversuche sind weitaus weniger ungesund als in den Vorgängerteilen. Auch die Spielfiguren sind strapazierfähiger geworden.

Im dritten Teil der Saga kehren wir als Jill Valentine zurück nach Raccoon City, 24 Stunden vor den Ereignissen des (indizierten) zweiten Teils. Horden von Untoten bevölkern die Stadt, hunderttausende, wie sich herausstellt, genug jedenfalls, um ein ganzes Bataillon Spezialeinheiten auszurasieren, wie der Vorspann bildlich belegt. Die junge Dame macht schnell Bekanntschaft mit dem Namenspatron Nemesis, augenscheinlich ein naher Verwandter Tyrants aus den ersten Teilen (einer ist indiziert). Die Suche nach Antworten und vor allem

einem Ausweg aus der Stadt führt über das Polizeihauptquartier, in dessen pompöser Eingangshalle noch immer ein Brunnen steht, und Erinnerungen an alte Zeiten wachruft. Doch auf alten Lorbeeren hat sich Capcom nicht ausgeruht. Einige völlig neue Elemente finden sich im dritten Teil. So findet man bspw. kleine Pulverfässer, die man entsprechend den Substanzen mittels einer Presse zu allerlei Munition verarbeiten kann. Doch anders als in den Prequels (Sequels?) muß man mit der Munition kaum sparsam sein. Zu Beginn des Spiels hat man eine Uzi und die Pistole, Magnum sowie Shotgun finden sich auch bald ein. Und

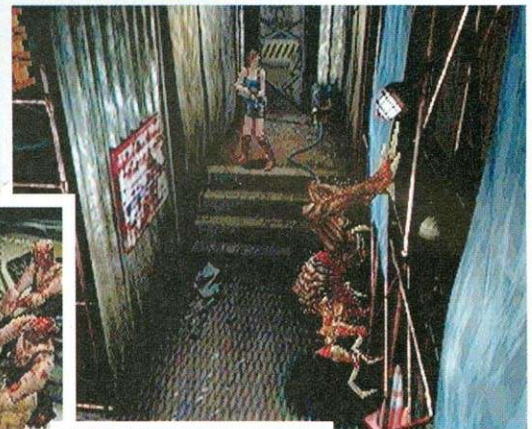
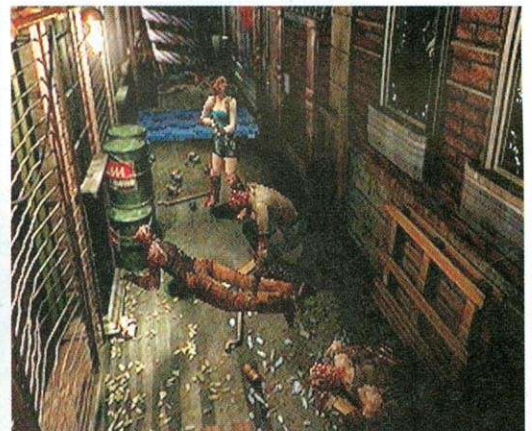


>> Auf Lorbeeren hat sich Capcom nicht ausgeruht. Wir kündigen Euch eine Höllenfahrt zurück nach Raccoon City an! <<

das ist gut so, denn das Zombie- und Monsteraufkommen in Raccoon City ist gewaltig. Nicht selten stürmt ein halbes Dutzend Widergänger auf Euch zu, da ist keine Zeit, gemütlich mit der Pistole zu hantieren. Wird es zu hektisch, hat Jill einen Lara Croft-artigen Ausweichsprung drauf, der Euch in immer eine gute Verteidigungsposition bringt.

Wir wissen natürlich, daß wir in den Software News nicht zuviel verraten sollten. Doch wir hatten Gelegenheit, "Resi 3" komplett durchzuzocken. Und wir sagen nicht zuviel, wenn wir Euch eine Höllenfahrt mit auswählbaren Handlungsverläufen ankündigen, in der

↓ Um eine Vielzahl an düsteren Ecken ist Raccoon City nicht verlegen. Man besucht die gleichen Räume weitaus weniger häufig als früher.



↑ Als Actionfigur schon lang im Handel, jetzt auch im Spiel: Der eklige Echsenwandkrabber.

Ihr u.a. auf Riesenschildkröten, Nattergezüchten, gute und schlechte Umbrella-Söldner und massig

Rätsel stoßt, die etwas anspruchsvoller als gewohnt sind. Ihr werdet die Glocken von Raccoon City läuten, den Stadtpark erkunden, die Seilbahn havariieren und auch Kollege Tyrant ist in einem kurzen Cameo zu bewundern (immerhin treffen sich alsbald die Handlungsstränge des (indizierten) zweiten und dritten Teils). Auch Bonusspiele nach geglückter Mission fehlen nicht.

Die Grafik hat noch einmal gehörig zugelegt, an den festgesetzten Blickwinkeln hat sich nichts geändert, ebenso wenig an kehligen "Uuaargh!!" der nahenden mobilen Verblichenen. Haben wir Eure Neugier ans Limit geführt? Holt es Euch, sobald es irgendwo da draußen ist! ■

**Zieh Dir was
Besseres rein!**

SALES FORCE



**Start.
Game!
NOW!**



Ab
Oktober.



Auch für PC CD-ROM

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.



OUTTRIGGER

Daß rasante Ego-Shooter keine Domäne amerikanischer Entwickler sind, beweisen Segas Elite-Entwickler AM2 mit Outtrigger.



Genre	3D-Shooter
Anbieter	Sega
Entwickler	AM 2
Erhältlich ab	4. Quartal '99 Japan



↑ Erwischt! Ohne Deckung stürzen sich die anderen Mitspieler schnell auf ihr Opfer.

Action-Shooter haben es in Japan noch immer schwer. Während *Turok* in Europa und den USA sämtliche Verkaufsrekorde bricht, ist *Acclaims Dinojäger* in Japan weitaus weniger populär. Nicht verwunderlich, ist doch dieses Genre eine Domäne westlicher Programmierer. Besonders auf dem PC boomt die 3D-Shooter-Welle nach wie vor - vor allem deftige

Multiplayer-Orgien sorgen im Computerlager für Stimmung. Doch auch Konsolen-Krieger dürfen hoffen:

Segas erste Adresse im Arcade-Bereich, das AM2-Team, arbeitet derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung von *Outtrigger*. Der 3D-Shooter basiert auf dem NAOMI-Board, eine Dreamcast-Version soll kurz nach der Fertig-

stellung folgen. An *Outtrigger* arbeiten u.a. Project Coordinator Daichi Katagiri und Director Hiroshi

Kataoka, die bereits an früheren Sega-Automaten wie *Fighting*

Vipers und *Virtua Fighter* mitgewirkt haben. Für *Outtrigger* wurden vier NAOMI-Automaten via Link verbunden, um ebensovielen Spielern gegeneinander antreten zu lassen. Im „Character Select“-Screen stehen Euch Lina, Jay, Talon und Alan zur Auswahl. In PC-typischen Deathmatch-Duellen jagen sich die Agenten durch die pompösen 3D-Arenen. Es gibt vier Schauplätze: Im „Ice-Field“ kämpft Ihr Euch durch eine schneebedeckte Landschaft. Der „Observatory Level“ spielt in einer Sternwarte, das „Colosseum“ in einer Art

>> Die Grafikqualität beweist, wieviel Potential im Dreamcast steckt. <<



↓ Unerreichbar: Auf dem vereisten See werden die Goodies von einem Spieler verteidigt.



↑ Wer sich in der Sternwarte vom Teleskop ablenken lässt, wird sofort zur Zielscheibe.



← Torbögen und Statuen: Die Polygon-Arenen wurden aufwendig modelliert.



römischer Arena und die "Blast Furnace Stage" in einer futuristischen Fabrikanlage. Die Grafikqualität liegt deutlich über der von *The House of the Dead 2* und beweist, wieviel Potential im NAOMI-Board bzw. im Dreamcast schlummert. Alle Kampfschauplätze wurden im Vergleich zu herkömmlichen 3D-Shootern recht klein gehalten. Dadurch sind einsame, lang-anhaltende Streifzüge durch die Gänge eine Seltenheit. "Der Spieler soll nicht ziellos umherirren und die anderen suchen", so Hiroshi Kataoka, "sondern sich gleich in der Action befinden. Das hohe Tempo von *Outtrigger* wird dadurch erreicht, daß die Stages einfach und übersichtlich aufgebaut sind." Die Spielzeit wird durch ein Zeitlimit begrenzt - eine Digi-Uhr im oberen Bildschirmteil tickt unablässig. Ihr wählt aus zwei Perspektiven: Neben der 1st-Person-Ansicht könnt Ihr auch in bester *Tomb Raider*-Tradition die Levels erforschen. Die Steuerung ist außergewöhnlich: Neben einem Arcade-Stick (inklusive Feuer-Button), gibt es einen Trackball, um die Perspektive zu verändern. Mit dem sogenannten "Eyeball" ist es möglich, einen Gegner millimetergenau ins Visier zu nehmen. Schließlich gibt es noch einen Jump-Knopf, um artistische Sprünge auszuführen. Um einen Gegner schnell zu erkennen, wird er per Fadenkreuz markiert, sobald er sich in Eurem Blickfeld befindet. Auch Eure Waffe visiert ihn unverzüglich an. Kataoka: "Bei *Outtrigger* bewegt man sich nicht auf einem festen Weg wie bei *The House of the Dead 2*. Es ist daher wichtig, daß Feinde sofort erkannt werden können. Deshalb übernahmen wir

>>Euer Waffenarsenal reicht von Photonen-Torpedos, Flammenwerfern, Shotguns und Sniper-Gewehren bis hin zu Elektroschock-Pistolen.<<

auch die Idee mit dem Fadenkreuz, das schon in anderen Gun-Shootern zum Einsatz kam." Der Gewinner der Deathmatch-Duelle wird nach Punkten ermittelt. Nach einem Treffer erhöht Ihr Euer Punktekonto in Form einer Münze. In der linken oberen Bildschirmcke werden die Punkte aller Mitspieler permanent eingeblendet. Euer Waffenarsenal reicht von Photonen-Torpedos, Flammenwerfern, Shotguns und Sniper-Gewehren bis hin zu Elektroschock-Pistolen. Zwei Energieleisten (Rüstung und Vitalität) informieren Euch über die restliche Lebenskraft Eurer

Spieler. Habt Ihr mal wieder zu viele Treffer eingesteckt, verarztet Ihr Eure Helden mit den genre-üblichen Health-packs. Für die Dreamcast-Umsetzung bietet sich natürlich eine Modem-Unterstützung an, so daß Multiplayer-Duelle per Internet problemlos möglich sind. *Outtrigger* beweist, daß die Japaner durchaus mit amerikanischen 3D-Shooter-Entwicklungen mithalten können. Die aufwendige Grafik sowie das enorme Spieltempo sorgen für fesselnde Mehrspieler-Meucheelen. Die zunächst seltsam anmutende Bedienung via Eyeball geht schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Bleibt nur zu hoffen, daß uns Sega eine gelungene Dreamcast-Adaption präsentiert! ■

↑ Endstation: In einem Sackbahnhof wurde ein Spieler in die Enge getrieben.

werfern, Shotguns und Sniper-Gewehren bis hin zu Elektroschock-Pistolen. Zwei Energieleisten (Rüstung und Vitalität) informieren Euch über die restliche Lebenskraft Eurer



→ Die grafischen Spezial-Effekte können sich sehen lassen.



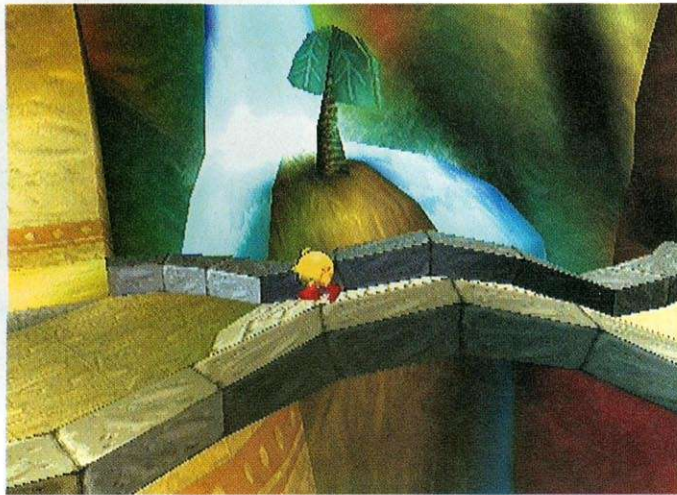
Pac Man World

Pillenfuttern in 3D: Namcos kugelrunder Held ist wieder da – und wird von allen bösen Geistern gejagt.

Er tummelt sich in etlichen Videospielen, rast über Automatenbildschirme, nimmt seine tägliche Tabletendosis auf den Bildschirmen sämtlicher Heimcomputersysteme ein und macht selbst vor der Flimmerkiste nicht halt: Pac Man ist der Mario der Arcade-Frühzeit – und bei vielen noch heute das Pseudonym für's Medium Videospiel. Zwar waren die letzten Auftritte des gelben Kerlchens nicht eben ruhmreich, aber Erfinder Namco bleibt seinem Glücksbringer treu und spendiert den Fans allenthalben eine Fortsetzung – und zwar vorzugsweise als seichtes Gehupfe. Dreidimensionalen Abenteuern steht also nichts mehr im Wege: Und weil der sympathische Bursche sich für seinen ersten 3D-Ausflug nicht gleich zu viel vornehmen will, konzentriert er sich zunächst auf die Grundgesetze

>> Pac Man World ist putzig und kurzweilig. <<

des Genres. Pac Man hüpf (wahlweise einfach oder zweimal beim Doppelsprung – die Ausführung für ganz besonders heftige Kopfschmerzen), wetzt, schwimmt oder sinkt wie ein Stein auf den Grund. Die Spezialfähigkeiten machen's möglich: Pac Man knackt mit dem Doppelsprung eine Schatztruhe, und heraus kommt ein funkelnbes Stahlkostüm, das Euren Helden mit Tonnenschwere auf den Meeresboden zieht und zum Tauchgang lädt. Aber egal: Unten wie oben geht es ziemlich knifflig zu. Da wollen Pac-Man-Kollegen befreit, Pillen (in diesem Fall Schußenergie) eingesammelt, Geister geschickt umschifft und klebrige Aliens mit einem gezielten Sprung auf den Hinterkopf erledigt werden. Die Sets in Pac Mans größtem Abenteuer sind so facettenreich wie die Manöver Eures knubbeligen Konterfeis: Pac Man reist auf Rotorplattformen durch knallbunte Südsee-Archipel, erhuft in weitläufigen Höhlen haariges Spinngetier oder weicht in sterilen Weltraumwelten Laserschranken aus. Wen wundert's da, wenn man Eurem Helden reichlich Checkpoints und einen universellen Einstiegslevel beschert hat: Seine Basis hat Pac Man im Port Royal der Pixelhupfer eingerichtet, und eine offene Tür findet er im "Hafen für pensionierte Videospielecken" allorts. Fragt sich nur, ob sich die Spieler so offen zeigen, wenn man sie für das wenig innovative



Genre	Jump'n Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	November



Charakterrecycling zur Kasse bitten will: *Pac Man World* ist putzig und kurzweilig – aber keinesfalls innovativ. Das Spielkonzept ist so alt wie sein Held, und dabei nicht mal sonderlich stimmig präsentiert. Eine Low-Budget-Produktion für die letzten Anhänger eines altersschwachen Idols – oder liebevolle Hommage an ein Stück Videospiegelgeschichte? Darüber muß der Einzelne selbst entscheiden... bis wir im nächsten Monat die Testversion ausgiebig gespielt haben. ■



↓ Die Niagara-Fälle in Miniatur: Spielereien wie der abgebildete Wasserfall sind für Pac Man das Maximum an optischem Luxus.



Worms Armageddon

Vier Jahre ist es jetzt schon her, daß es einem grafisch mäßigen Spiel um einen Haufen militanter Würmer gelang, jahrelang gepflegte Freundschaften in nur wenigen Minuten zu beenden.

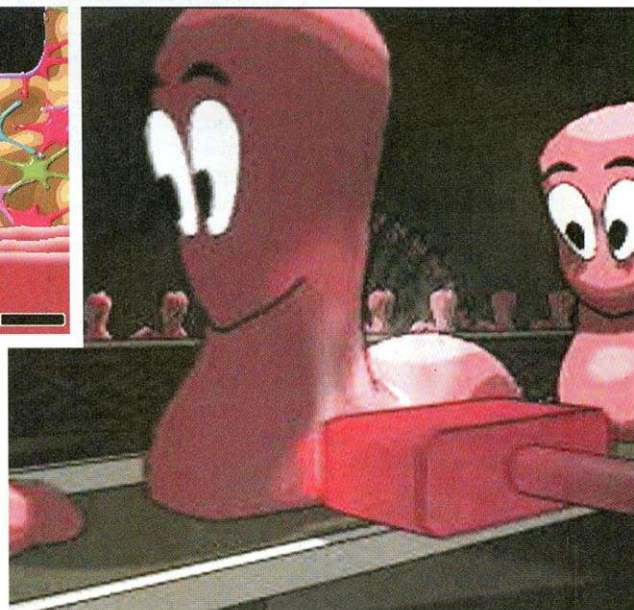
NICHT SPIELBAR	NICHT SPIELBAR
Dreamcast	GAME BOY COLOR
Genre	Strategie
Anbieter	Hasbro / Infogrames
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	November

Nun wartet die von Team 17 entwickelte Fortsetzung *Worms Armageddon* darauf, diese mühsam wieder zusammenge kitteten Beziehungen erneut auf eine harte Probe zu stellen. Dieses Mal findet der Würmerkrieg allerdings nicht nur auf PlayStation-Schlachtfeldern statt, sondern wütet zeitgleich auch auf Dreamcast, Nintendo 64 und Game Boy Color. Unser erster Eindruck bezieht sich auf die schon weiter fortgeschrittene PlayStation-Version. Für Nichtkenner des klassischen *Worms* vorerst ein kurzer Abriss der "Hintergrundgeschichte": Bis zu vier (auf



↑ Sarkastische Bemerkungen sind in *Worms* an der Tagesordnung.

hen. Simpler Faustkampf ist verpönt, stattdessen wird jede Würmergruppe mit einem reichhaltigen Waffenangebot eingedeckt, das während des Spiels durch Verstärkungskisten



>>Von der Minigun bis zur explodierenden Großmutter ist eigentlich alles vertreten.<<

dem Game Boy Color maximal zwei) Spieler erstellen ein Platoon aus Würmern, die anschließend auf einer zufällig erstellten Karte rundenweise gegeneinander in den Krieg zie-



↑ In den Deathmatch-Duellen müßt Ihr Euch gleich mit drei CPU-Gegnern herumschlagen.



↑ Die Dreamcast-Würmer haben grafisch klar die Nase vorn.

Spiels! Selbst Anfänger haben sich schnell mit dem Handling vertraut gemacht und finden in ihrem Waffensortiment genügend Möglichkeiten, sogar Veteranen-Würmer quer über das Spielfeld zu feuern. Das gesamte Arsenal wurde im Vergleich zum Vorgänger gehörig aufgestockt und umfaßt nun 41 teilweise wirklich abgedrehte Waffen. Von der Minigun bis zur explodierenden Großmutter ist dabei eigentlich alles vertreten, was sich irgendwie zur Beseitigung der gegnerischen Würmer zweckentfremden läßt. Damit Ihr Euch auch gefahrenlos an Euer Opfer heranpirschen könnt, darf zusätzlich noch aus elf Hilfsmitteln wie Ninjaseil, Fallschirm oder Jetpack gewählt werden.

Die neu gestaltete Grafik konnte uns mit ihrem thematisch passenden Comic-Stil vollends überzeugen und wird durch die gelungenen Animationen für mehr als nur einen Lacher sorgen. Lediglich im optional anwählbaren "16:9"-Modus erscheinen die Bildschirmtexte und Würmernamen noch ziemlich unleserlich, außerdem macht sich hier beim

noch ergänzt wird. Klingt simpel? Ist es auch, doch gerade darin liegt der Reiz dieses



Scrolling ein dezentes Ruckeln bemerkbar. Bei beiden Kritikpunkten ist also noch etwas Feintuning angebracht, doch auch schon in diesem Stadium sind wir uns einer Sache sicher: *Worms Armageddon* wird es seinem Vorgänger sicherlich gleichtun und unsere friedlichen Redaktionsräume ein weiteres Mal in verwüstete Kriegsschauplätze verwandeln! ■



↑ Endlich nehmen die Garten-Rambos auch Nintendos Kleinsten unter Beschuß.





Soul Fighter

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	piggyback interactive
Entwickler	Toka
Erhältlich ab	November

Final Fight-Fans aufgehört! Mit Tokas Soul Fighter kündigt sich ein potentes Genre-Glanzlicht an.

Immer mehr Dreamcast-Software erreichte uns in den letzten Monaten. Doch kaum ein Titel konnte uns auf Anhieb dermaßen faszinieren wie *Soul Fighter*. Die Hintergrundgeschichte des Edel-Metzlers ist ebenso fantasievoll wie sein mittelalterliches Ambiente: Vor vielen Jahren ereignete sich im Königreich Gomar ein tragisches Unglück. Zu Ehren des Geburtstages seines zweiten Sohnes Sedan veranstaltete der Monarch Valmek eine Jagd. Doch in einem Moment der Unachtsamkeit verschwand der Jungspund spurlos - bis eine Wache seinen Leichnam am Fuße einer Klippe auffand. Die Trauer in der Familie war riesengroß: Vor allem Valmeks Ehefrau Antea und Sedans Bruder Felies konnten den Verlust nicht verkraften. Die fassungslose Antea verschante sich in einem Schloßverlies und wurde für Monate nicht mehr gesehen. Doch eines Tages suchte ein Priester König Valmek auf und berichtete ihm von einem schrecklichen Vorfall: Antea war in der Gruft seines verstorbenen Sohnes und hatte dessen Leichnam mit sich genommen - und sich mit ihm in ihren Gemächern eingeschlossen. Voller Panik rief Valmek seinen Waffenmeister Melkior und seine Leibgarde herbei. Mit gemeinsamer Kraft rannten sie die Tür zu Anteas Zimmer ein - und ein Bild des Grauens offenbarte sich ihnen. Antea stand mit Sohn Felies vor einem Steintisch, auf dem dessen sterbliche Überreste aufgebahrt waren. Sie war gerade dabei, eine mysteriöse Beschwörungsformel auszusprechen, als ihr Gatte samt Anhang den Raum stürmte. Jetzt ging alles ganz schnell: Antea murmelte einen Zauberspruch und schmetterte einen gewaltigen Feuerball auf Waffenmeister Melkior, der unter unerträglichen Qualen verbrannte. Doch Antea war noch nicht fertig: Sie verfluchte ihren Gatten und das Königreich Gomar, erst dann konnten die Wachen die Hexe und Felies schnappen - Valmek verbannte die Verräter aus dem Land.

Jetzt, Jahre später, kommen Gerüchte auf - Antea und Felies wurden wieder in Gomar gesehen.



↑ Schweinebraten gefällig? Mit dem Schwert bekommt die Polygon-Sau eins auf den Schädel.

Nun seid Ihr an der Reihe: Ihr übernehmt die Kontrolle über einen von drei furchtlosen Kriegeren (darunter Altus, der Sohn des ermordeten Waffenmeisters) und geht der Sache auf den Grund... Eure Mission führt Euch durch die dunkle Welt des Mittelalters - in bester *Final Fight*-Manier inspiert Ihr die eindrucksvolle 3D-Umgebung. Daß ihr dabei nicht ungestört seid, dürfte wohl klar sein. Horden von muskelbepackten Gegnern stürzen sich auf Euch und wollen Euch an den Lederpanzer. Ihr wehrt Euch mit gezielten Schlägen und Hieben, auch Waffeneinsatz (z.B. Schwerter und Äxte) ist erlaubt. Die komplexe Steuerung ermöglicht eine Vielzahl spektakulärer Manöver - das Kombo-System steht dem eines *Tekken* in nichts nach.

Selbst diese Haltegriffe sind kein Problem, und mit der Zeit erlernt Ihr weitere wirkungsvolle Attacken. Das Prunkstück von *Soul Figh-*

ter ist zweifelsohne die beeindruckende Optik: Die hervorragend animierten Polygon-Prügler brauchen sich selbst vor den *Soul Calibur*-Recken nicht verstecken. Eckige Körperkonstrukte, wie Ihr sie in der 32-Bit-Ära gewohnt seid, werdet Ihr bei den *Soul Fighter*-Charakteren nicht finden. Auch die Hintergrundgrafik

>>Das Prunkstück von Soul Fighter ist zweifelsohne die beeindruckende Optik.<<

sucht im Genre ihresgleichen: Da Ihr absolute Bewegungsfreiheit genießt, müßt Ihr die in Echtzeit berechneten Hintergründe akribisch abklappern, sonst verpasst Ihr garantiert versteckte Power-Ups und Seelen. Von denen müßt Ihr in jedem Abschnitt eine bestimmte Anzahl aufstöbern - es ist also nicht nur bloßes Knochenbrechen angesagt. Am besten schaut Ihr Euch unsere Screenshots an und wartet auf den Test in der nächsten Ausgabe. Wir versprechen Euch - es lohnt sich! ■



↑ Jetzt reicht's! Altus spannt die Armbrust - wer so breitbeinig herumtanzt, muß bestraft werden!



↑ Fisch-Filet gefällig? Mit dem Schwert bekommt der Meer-Mutant eins auf den schuppigen Schädel.





online shoppen - online bieten

www.ACMEonline.de

Infos täglich frisch

Online-Shop Online-Auktion Neuheiten Termine Top-5 Most Wanted Job



PlayStation



Lösungsbücher



Neo Geo Pocket

WonderSwan

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Anime

Soundtracks

Merchandise

Trading Cards

Action Figuren

Lösungsbücher

NEUER TITEL!
14.10.99

Dreamcast PAL incl. kostenl. 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*
Aero Dancing jp (Flight-Sim)	89.90
Air Force Delta jp (Flight-Combat)	139.90
Amada us (Action)	139.90
*Blue Stinger (Action Adventure)	119.90
Black Matrix (Adventure 30.09)	149.90
Buggy Heat (Race)	99.90
Climax Landers jp (3D-Adventure)	139.90
Code Veronica jp (Horror-Adv. - 12/99)	149.90
D2 jp (Horror-Adventure - 12/99)	149.90
Densha de Go 2 jp (U-Bahn-Sim. 12/99)	149.90
Flag to Flag us (Racing)	139.90
Formula 1 (Racing)	119.90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller	199.90
Giant Gram jp (Wrestling)	139.90
Hot D. 2 Gunset (Ego Shooter)	159.90
Hydrohunder (Powerboatracing)	109.90
Incomming (Shooter)	119.90
Jeremy Mc Grath Supercross (Motocross)	119.90
King of Fighters Dream'n'jp (Fighting)	129.90
Langrissa Millennium jp (RPG)	149.90
Millenium Soldier (Expandable)	119.90
Monaco Grand Prix 2 (Racing)	119.90
MS-R (Racing 26.11.99)	119.90
NBA 2000 (Sports)	99.90
NFL Blitz (Sports)	99.90
Power Stone (3D-Fighting)	99.90
Psychic Force 2012 jp (3D-Fighting)	99.90
Rainbow 6 us (Action)	139.90
Ready2Rumble (Boxing)	119.90
Red Dog (Shooting)	99.90

SOUNDTRACKS

Metal Gear Solid (dt)	19.90
Metal Gear Solid (jp)	49.90
Resident Evil	29.90
Resident Evil	29.90
Resident Evil 3 (jp)	89.90
Final Fantasy Tactics	109.90
Final Fantasy 7(4CDs)	109.90
Frontmission 3 jp	89.90
Silent Hill (dt)	19.90
Silent Hill (jp)	49.90
Castlevania	19.90
Dino Crises (jp)	89.90

PlayStation + Dual Shock Controller	249.00
Controller Dual-Shock (Sony)	59.90
Controller Digi-Dual-Shock (Hon)	25.00
Memory Card 1MEG (EXONY)	14.90
Memory Card 1MEG (Sony)	29.90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69.90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	20.00
X-Ploder (Cheat Cartridge für Expansionsport)	99.90
Gehäuse (crystal red, blue, black)	29.90
Gehäuse lackiert (camouflage, blue, black)	39.90
Alien Resurrection (Adventure)	99.90
Azure Dreams (Rollenspiel)	89.90
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
Capcom Generations Vol.1-5 jp (Collection)	99.90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp (Rollenspiel)	199.90
Chrono Clock jp (Rollenspiel)	144.90
Clock Tower 2 us (Adventure)	139.90
Dark Tales jp (Adventure)	139.90
Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)	139.90
Dino Crises (Horror-Adventure)	99.90
Dewprism jp (Rollenspiel)	149.90
Echonoight us (Horror-Adventure)	129.90
Echonoight 2 jp (Horror-Adventure)	139.90
Exiting Bass 2 (Angelsimulation)	129.90
Final Fantasy 8 (Rollenspiel - ab 27.10.99)	109.90
Final Fantasy Antologies (FF5&6)	139.90
Fish on Bass jp (Angel Simulation)	139.90
Fommel 1 '99 (Racing)	99.90
Frontmission 3 jp (Strategie)	149.90
Goo Goo Soundy jp (Music Simulation)	149.90
Grandstream Saga (Rollenspiel)	89.90
G-Police: Weapons of Justice (Action)	89.90
Gran Turismo (Race)	49.90
Gran Turismo 2 (Race - ab 8.12.99)	119.90
Gun Gage (Action)	99.90
Internal Section jp (Shooter-Squaresoft)	129.90



Deutsche Lösungsbücher	ab 9.90
Englische (us) Lösungsbücher	ab 19.90
z.B.	
Dino Crises us (official by Brady/Prima)	39.90
Ehrgeiz us (official)	34.90
Jade Cocoon us (official)	29.90
Legend of Legaya (official)	39.90
Lunar the Silverstar us (off. incl. Sticker)	44.90
Lunar the Silverstar us (unofficial)	29.90
Metal Gear Solid dt (official)	19.90
Parasite Eve us (official)	39.90
Star Ocean us (official)	39.90
Silent Hill dt/engl. (official)	24.90
Soul Reaver dt (official)	19.90
Wild Arms dt (unofficial)	19.90
Final Fantasy 8 Trading Cards	14.90
Final Fantasy 8 Wallrolls (Stoffposter)	49.90
Final Fantasy 8 Poster	12.90
Final Fantasy 8 Keyrings 4 Stück	39.90



0221-240 88 00
oder **0221-240 88 03** oder **0221-240 00 89**



Line Racer (Race)	99.90
Rally 2 (Race)	119.90
Shadow Man (Adventure)	119.90
Surf Surfers (Sports)	99.90
3D-Adventure (3D-Adventure)	99.90
Calibur (Fighting)	119.90
Calibur (Fighting)	99.90
Devils (Racing)	119.90
Streetfighter 3 jp (Fighting)	109.90
Super Speed Racing (Race)	139.90
Hardcore Heat us (Racing)	139.90
Tokyo Highway Battle jp (Race)	139.90
Touhou Project 4 jp (Wrestling)	139.90
Trick Strike (Shooting)	119.90
UFC 4 (Fighting)	119.90
Parasite Eve us (Fighting)	99.90
World League Soccer (Sports)	99.90
Zorro Revenge jp (Fighting 28.10)	139.90
Preis	139.90

NEOGEOPOCKET

NEOGEO Pocket Color (US-Version)	169.90
erhältlich in 8 verschiedenen Farben!	
NEOGEO Pocket + King of Fighters R-1	149.90
Baseball Stars us (Sports)	89.90
Blow Up us (Rollenspiel)	89.90
Crash Fever us (Puzzle)	89.90
Fatal Fury us (Fighting)	99.90
King of Fighters R-1 jp (Fighting)	66.90
King of Fighters R-2 us (Fighting)	99.90
Metal Slug First Mission us (Jump'n Shoot)	99.90
Pac Man us (!!!)	79.90
Parasite Eve us (Fighting)	99.90
Tennis (Sports)	79.90
Turf Master (Sports - Golf)	89.90

MANGA **ANIME** **VHS-VIDEO**

Animania - das Manga-Magazin	12.80
Amirage III Vol. 1-3	je 39.90
Bach - der Besucher (OmU - ab 18)	39.90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49.90
Bubble Gum Crises Hurricane 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
Evangillon Box (OmU) 3	79.90
Evangillon (OmU) Re-Edition	je 49.90
Final Fantasy Vol. 1-2 (Om englU)	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
Ioer 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
Soul Bianca	TBA
Streetfighter II TV Box 3-4	je 59.90
Streetfighter II Vol. 1-4	je 49.90
Tenchi Myo (OmU)	39.90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49.90
Wedding Peach Box 1 (dt)	59.90



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

ACME
The game company

*Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit dem entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Untreue Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

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

Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 888 35 33

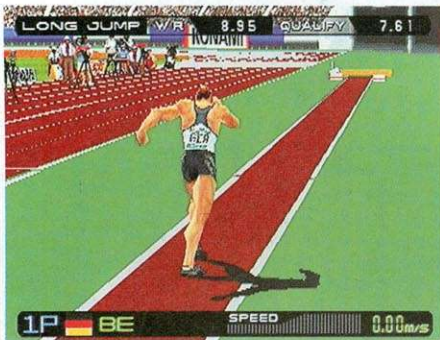




International Track & Field 2

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	Januar 2000

Der Konami-Klassiker International Track & Field gehört immer noch zu den besten Sportspielen auf der PlayStation. Endlich steht der Nachfolger in den Startlöchern!



So nicht! Um gute Weiten hinzulegen, müssen Anlauf und Absprung perfekt sein.



Beim 100-Meter-Sprint müßt Ihr eine bestimmte Zeit erlaufen, um Euch für die nächste Runde zu qualifizieren.

Drei Jahre ist's bereits her, daß *International Track & Field* für eine rege Joypad-Nachfrage sorgte. Scharen von PlayStation-Olympioniken hämmerten wie wild auf ihren Controllern herum, um neue Bestleistungen in diversen Leichtathletik-Disziplinen aufzustellen. Der zweite Teil basiert ebenfalls auf diesem Prinzip: Damit Euer Sportler so richtig in Fahrt kommt, müßt Ihr abwechselnd Kreis- und Quadrat-Button malträtieren. Hört sich simpel an? Ist es aber nicht! Gutes Timing ist oberste Pflicht, denn ohne den richtigen Rhythmus kommt ihr kaum von der Stelle. Die Anzahl der Wettkämpfe wurde gegenüber dem Prequel deutlich erhöht: Die obligatorischen Wettkämpfe wie 100-Meter-Sprint, Stabhochsprung, Speerwurf, Dreisprung, Hammerwerfen und 50 Meter Freistil-Schwimmen sind auch in *International Track & Field 2* wieder mit von der Partie. Neu hingegen sind Gewichtheben, Radrennen und Kanu-Wettlauf - langweilig wird Euch auf keinen Fall! In unserer Vorab-Version konnten wir vier Disziplinen ausgiebig anspielen: Der 100-Meter-Lauf stellt auch für Neulinge kein Problem dar. Je schneller und gleichmäßiger Ihr die Tasten betätigt, desto spritziger fetzt Euer Athlet über die Tartanbahn. Damit Ihr Euch für den nächsten Lauf qualifiziert, müßt Ihr eine vorgegebene Zeit unterbieten. Beim Weitsprung wird's schon etwas komplizier-

ter: Ihr habt drei Versuche, um die geforderte Weite zu erzielen. Dabei ist besonders der richtige Absprung wichtig: Um den Markierungsbalken genau zu treffen, bedarf es einiges an Übung und Konzentration. Umso befriedigender ist es, wenn Ihr schließlich gefährlich nahe an den Weltrekord heran-

>>Das Spielprinzip ist gleichermaßen simpel wie genial.<<

kommt (zur Information: Der bisher weiteste Sprung gelang dem Amerikaner Mike Powell mit sensationellen 8,95 Metern). Muskel-Männer beweisen sich beim Hammerwerfen. Auch hier ist ein gutes Auge von großer Bedeutung: Spätestens nach vier Drehungen um die eigene Achse müßt Ihr der Konkurrenz zeigen wo der Hammer hängt - laßt Ihr das Wurfgerät zu spät los, werdet Ihr disqualifiziert. Unsere vierte Preview-Disziplin war das Rundkurs-Radrennen in einer typischen Sporthalle: Ihr fahrt gegen die erbarmungslos tickende Uhr und dreht einsam Eure Runden - nach den 1000 Metern standen wir fast jedesmal vor einem Fingerkrampf!

Obwohl *International Track & Field 2* noch lange nicht fertiggestellt ist, konnten uns die spielbaren Wettbewerbe schon jetzt voll auf begeistern. Das Spielprinzip ist gleichermaßen simpel wie genial, und technisch ist



Konamis Sport-Spektakel voll auf der Höhe der Zeit. Geschmeidige Animationen, saubere Hi-Res-Optik und fernsehreife Einblendungen der Akteure vor dem jeweiligen Wettbewerb begeistern jeden Sport-Fan. Wir fiebern dem Release entgegen! ■

USS PLAY



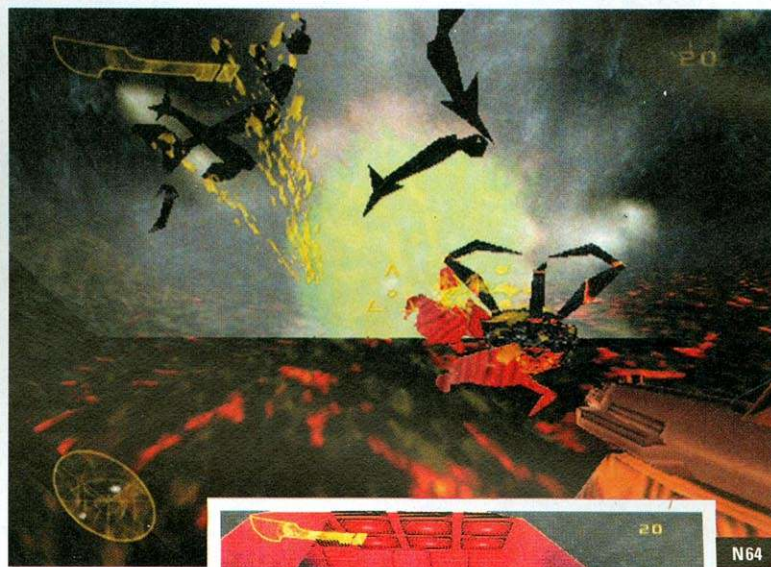


Armorines: Project S.W.A.R.M.

Ego-Shooter-Nachschub von Acclaim: Bei Armorines jagt Ihr jedoch keine Dinosaurier, sondern rückt aggressiven Alien-Insekten auf die Pelle.



PlayStation



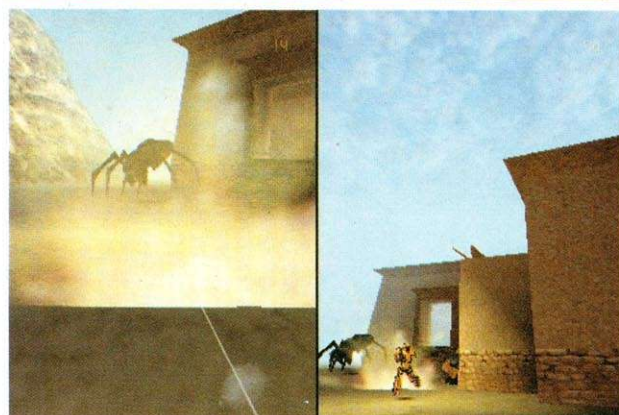
N64



N64



N64



N64



N64

Frisches Futter für Freizeit-Rambos - Acclaims Ego-Shooter *Armorines: Project S.W.A.R.M.* steht kurz vor der Fertigstellung. Die Story erinnert entfernt an den Sci-Fi-Klassiker *Aliens*: Eine außerirdische Insektenrasse will die Erde kolonisieren, das Ende der Menschheit steht unmittelbar bevor. Ihr seid Mitglied einer Eliteeinheit - beinhardt Marines und stellt Euch mutig dem Kampf gegen die animalischen Aliens. Damit der auch erfolgreich ausfällt, seid Ihr mit einer sündhaft teuren High-Tech-Rüstung ausgestattet - die wurde ursprünglich für den Fall eines nuklearen Krieges entwickelt. Wahlweise als Private Lane oder Lewis stürzt Ihr Euch auf die ekligen Insekten. Euer Weg führt Euch an die obskursten Orte - vom frostigen Sibirien, über den

südamerikanischen Dschungel, bis hin zu einer verlassenen Vulkaninsel. Insgesamt habt Ihr 20 Missionen zu bestehen, die in fünf Szenarien angesiedelt sind. Zu Beginn jedes Levels ist Euer Waffenfundus noch spärlich bestückt: Ihr müßt mit drei Standardwaffen auskommen, die Ihr jedoch im weiteren Spielverlauf in ebenso viele Stufen ausbaut. Außerdem kommen nach erfolgreich absolvierten Missionen oder dem Eliminieren eines besonders fetten Aliens neue Wummen hinzu. Ob Plasmagewehre, Flammenwerfer, biochemische Waffen oder die legendäre Kettersäge - das *Armorines*-Arsenal ist in jedem Fall durchschlagskräftig. Von der N64-Version konnten wir uns bei einem Besuch in den Acclaim Studios London einen ersten Eindruck verschaffen: Die 64-Bit-Fassung ist schon weit fortgeschritten (siehe Screenshots) und konnte uns mit pfeilschneller 3D-Engine begeistern - immerhin basiert *Armorines* auf der *Turok 2*-Routine. Von der PlayStation-Version war leider noch nicht viel zu sehen, entsteht die doch unter der Obhut eines externen Teams in Sheffield. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ■

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	November (N64); Januar (PSX)

Ronin Blade

Daniel Johannes

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	4. Quartal

Konami schickt Euch ins feudale Japan: Als Ninja-Mädel Lin oder Ronin (=herrenloser Samurai) Kotaro Hiba setzt Ihr Eure Martial-Arts-Künste gegen feindliche Samurai ein. Grund der Unruhen: Die Legende von einem wurmähnlichen Parasiten hat die alten Japaner in Panik versetzt. Wird man von dem ekligen Vieh befallen, soll sich die komplette Persönlichkeit verändern -

nicht auszudenken, was das für Folgen hätte. Friedliche Leute würden zu



garstigen Missetätern und die Katastrophe wäre vorprogrammiert. Das Schlimmste kommt aber erst noch: Der Parasiten-Wurm soll sogar Tote wieder zum Leben erwecken und zu Greueltaten befehlen können. Um das zu verhindern, zieht Ihr aus, der Legende auf den Grund zu gehen - ob als männlicher Held oder weiblicher Haudegen bleibt Euch überlassen. In jedem Falle wird's martialisch: *Bushido Blade*-Kenner werden sich schnell mit den blutigen Schwertkämpfen anfreunden. Ob *Ronin Blade* außer der Gore-Garantie noch andere Qualitäten zu bieten hat, wird sich noch zeigen. Die Steuerung zumindest wollte uns gar nicht gefallen... ■

Rainbow Six

Simon Krätschmer

Genre	3D-Shooter
Anbieter	Take 2
Entwickler	Red Storm Entertainment
Erhältlich ab	5. November

Während PC-Besitzer schon seit einigen Monaten Tom Clancy's *Rainbow Six*-Eliteeinheit gegen den internationalen Terrorismus des ausgehenden Jahrhunderts mobil machen, mußten einsatzwillige PlayStation-Kämpfer auf die überarbeitete 32-Bit-Fassung warten. Wer das große Vorbild kennt und eine 1:1-Umsetzung erwartet, wird enttäuscht sein, denn die äußerst komplexe Einsatzplanung wurde fast komplett überarbeitet. Wo Ihr am heimischen PC manchmal Stunden vor dem Bildschirm sitzen und die Wege Eurer Teams bis ins Detail vorbestim-



sion, die Euch kaum länger als 5 Minuten beschäftigen sollte. Hauptaugenmerk richtete man stattdessen lieber auf den action-lastigen 1st-Person-Abschnitt, in dem Ihr Eure (auf drei Mitglieder geschrumpfte) Einheit durch zwölf sehr abwechslungsreiche Einsatzorte steuert. Über die Qualität der Gegner-KI läßt sich in diesem Stadium noch nichts genaueres sagen, doch das Handling ist schon jetzt gewöhnungsbedürftig, da die Steuerung des gewählten Charakters gleich beide Analogsticks, das digitale Steuerkreuz und alle zwölf PlayStation-Tasten belegt. ■



men konntet, erwartet Euch in der PlayStation-Fassung eine stark geschnittene "Light"-Version, die Euch kaum länger als 5 Minuten beschäftigen sollte. Hauptaugenmerk richtete man stattdessen lieber auf den action-lastigen 1st-Person-Abschnitt, in dem Ihr Eure (auf drei Mitglieder geschrumpfte) Einheit durch zwölf sehr abwechslungsreiche Einsatzorte steuert. Über die Qualität der Gegner-KI läßt sich in diesem Stadium noch nichts genaueres sagen, doch das Handling ist schon jetzt gewöhnungsbedürftig, da die Steuerung des gewählten Charakters gleich beide Analogsticks, das digitale Steuerkreuz und alle zwölf PlayStation-Tasten belegt. ■

WWF Attitude

Benedikt Plass

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Oktober

Nach den hervorragenden PlayStation- und N64-Versionen (siehe Test in dieser Ausgabe) erscheint *WWF Attitude* demnächst auch für Segas Dreamcast. Am Spielaufbau und den zahlreichen Modi hat sich nichts geändert, auch der Wrestler-Editor für Keativ-Köpfe ist im Acclaim-Ring wieder mit dabei. Dafür sticht die 128-Bit-Variante optisch ihre Konsolen-Brüder klar aus: Die 40 WWF-Wrestler sehen realistischer aus denn je zuvor - eckige Polygon-Prügler gehören der Vergangenheit an. Bei der Steuerung setzt man auf Bewährtes: Mit geschickten Pad-Kombinationen gebt Ihr Euren Kontrahenten Saures. Dank detaillierter Hi-Res-Grafik macht das Show-Spektakel gleich nochmal soviel Spaß - wenn Ihr Euren Gegenüber erst einmal mit einer fieseren Spe-

zial-Attacke flachgelegt habt, steigt der Spaßfaktor ins Unermeßliche. Fans von fliegenden Stühlen und gebrochenen

Knochen setzen den Titel schon einmal auf die Einkaufsliste! ■



Rocket: Robot on Wheels

Daniel Johannes

Genre	Jump'n'Drive
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sucker Punch
Erhältlich ab	Ende November

In *Rocket: Robot on Wheels* geht's um den gigantischen Vergnügungspark "Whoopie World". Das Freizeitland steht kurz vor der

Eröffnung und alle Vorbereitungen sind bereits getroffen - sämtliche Eintrittskarten liegen frisch gedruckt bereit und die beiden Stars Whoopie und Jojo warten in ihren Käfigen auf den großen Auftritt. Ausgerechnet am Abend vor der Premiere entschließt sich



der Direktor des Parks, auf eine Party zu gehen. Hilfsroboter Rocket soll solange auf Stars und Gerätschaften aufpassen. Doch wie es der Zufall so will, läuft alles schief: Der eifersüchtige Jojo sieht nicht ein, daß ausgerechnet Whoopie die Hauptattraktion des Freizeitlands sein soll - also bricht er aus seinem Zwinger aus, entführt das dicke Walroß kurzerhand

und stiehlt nebenbei noch sämtliche Eintrittskarten. Jetzt liegt es an Euch, das Tohuwabohu in den Griff zu kriegen, ehe Euer Boss zurückkommt. Folgt dem durchgedrehten Jojo durch sämtliche Stationen von "Whoopie World": Ob Clown-Insel, Geisterhaus oder Achterbahnland - die Schauplätze sind typisch für einen Vergnügungspark. Rocket verläßt sich

bei seiner Suche auf sein Einrad: Der knuddelige Roboter düst nämlich strampelnderweise durch die farbenfrohe Legend. Mit *Rocket: Robot on Wheels* kündigt sich ein amüsantes Jump'n'Run an, das nicht nur jüngere Semester anspricht. ■



Demolition Racer

Benedikt Plass

Genre	Action-Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Accolade / Pitbull Syndicate
Erhältlich ab	November

Wenn Ihr von den Destruction Derby-Spielen nicht genug bekommen konntet, dürft Ihr Euch schon einmal auf Infogrames *Demolition Racer* freuen. Ähnlich wie im PlayStation-



Klassiker geht's mit weich gefederten US-Schlitten auf Kamikaze-Kurs. Die "Demolition League" ist in vier Klassen unterteilt: Ihr startet in der "Rookie"-Liga und kämpft Euch bis zur "Endurance League" hoch. Auf den fantasievoll gestalteten Rundkursen geht so richtig die Post ab: Nicht nur, daß Ihr möglichst als Erster über die Ziellinie brechen solltet, zusätzlich müßt Ihr Eure Kontrahenten auch noch mit fiesen Fahrmanövern zu Klump zerschrotten. Eure Attacken werden je nach

Erfolg mit mehr oder weniger Punkten belohnt - die sind dann für die Endabrechnung entscheidend. Habt Ihr vom Liga-Alltag genug, tobt Ihr Euch in den Kampf-Arenen so richtig aus. Hier geht's nur ums nackte Überleben - wer am längsten durchhält, wird zum Sieger gekürt. Technisch gibt's schon jetzt nichts auszusetzen, viele weitere Spielmodi und Bonus-Boliden versprechen langanhaltenden Spielspaß. Der Crash-Test folgt in der nächsten Ausgabe! ■



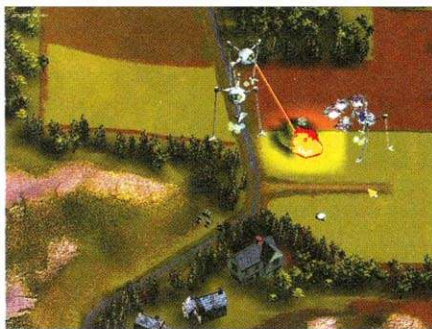
The War of the Worlds

Benedikt Plass

Genre	Action / Strategie
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Pixelogic
Erhältlich ab	5. November

Der Alptraum der Menschheit wird schreckliche Wahrheit: Die Erdinvasion steht unmittelbar bevor. Futuristische Fahrzeuge mit langen Beinen greifen die Bevölkerung an, Panik macht sich breit. Ist ja klar, daß mal wieder Ihr dem Schrecken ein Ende bereiten sollt. Gesagt, getan: Mit Maschinengewehr und Granatwerfer bekämpft Ihr die extraterrestrischen Eindringlinge. Via Fadenkreuz nehmt Ihr Eure Widersacher aufs Korn - ein ruhiges Händchen ist auf jeden Fall von Vorteil. Und besonders deshalb, weil die Angreifer schon fast mit Über-

schallgeschwindigkeit auf Euch zu rasen. Optisch macht *The War of the Worlds* schon jetzt einen guten Eindruck: Die Grafik ist schnell und flüssig, bombastische Explosionen sorgen für bildschirmfüllende Lichteffekte. Der Test folgt in Kürze! ■



PGA European Tour Golf

Benedikt Plass

Genre	Sport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Maxfli
Erhältlich ab	Ende Oktober

Nach *Mario Golf* (Test in fun 10/99) dürfen sich Fans des ehemals elitären Sports auf Infogrames' *PGA European Tour Golf* freuen. Da der Titel die Lizenz der European Tour in der Golftasche hat, locht Ihr mit einem der 64 EPGA-Golfer



Space Invaders

Simon Krätschmer

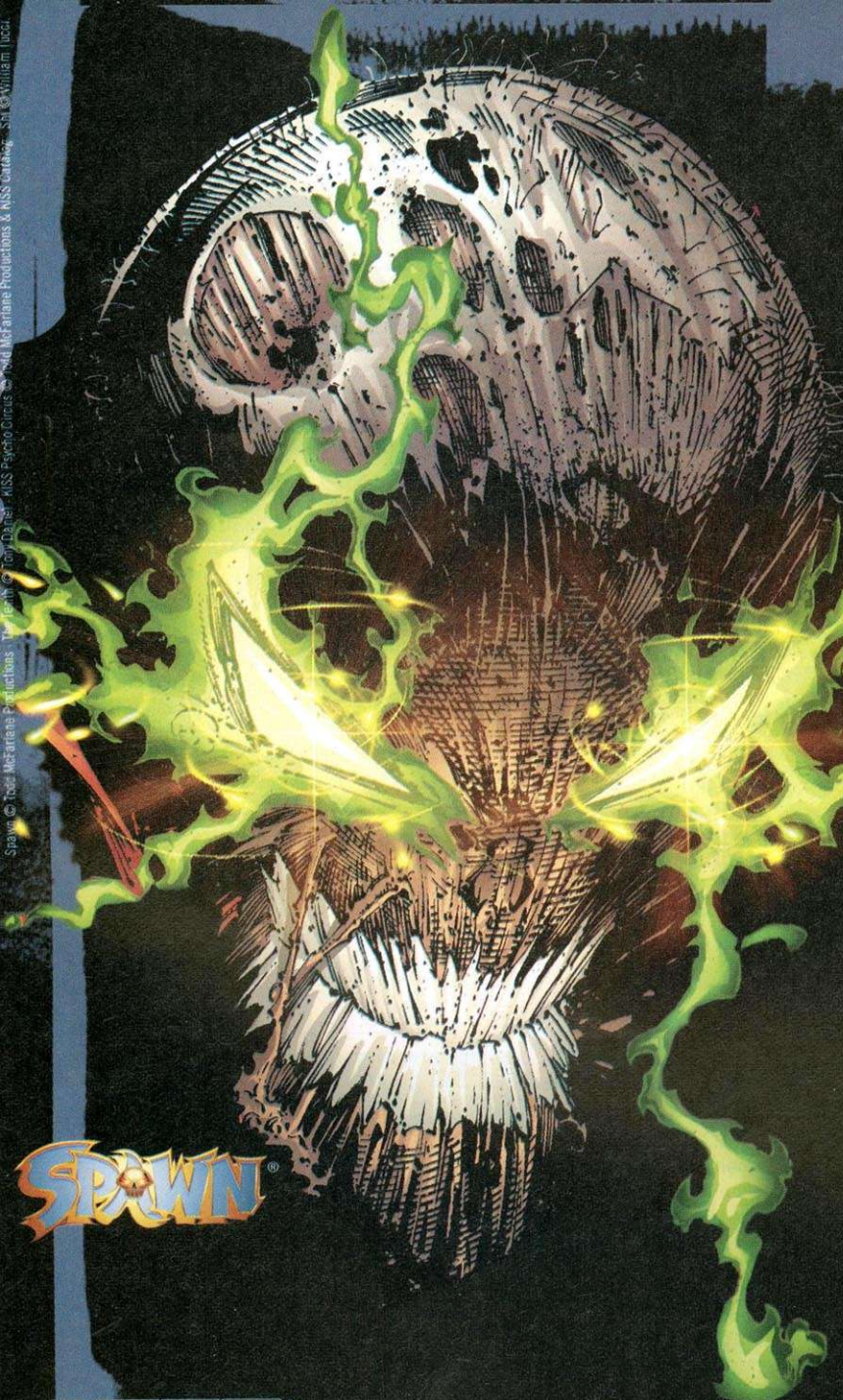
Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Activision
Entwickler	Axis
Erhältlich ab	November

Wer kennt sie nicht, die scheinbar endlosen Reihen pixeliger Aliens, deren Angriffsformation eher an die Essensschlange in der Kantine als an eine gefährliche Invasion aus dem All erinnert? *Space Invaders*, der Klassiker schlechthin und Vater eines ganzen Genres, feiert nun wie viele andere seiner Gründungsgenossen auch ein Comeback auf Sonys 32-Bitter. Glücklicherweise hat man sich bei Axis mit den leider oft üblichen "Verschlimmbesserungen" zurückgehalten und präsentiert den wiederbelebten Spiele-Opa lediglich in neuem Polygongewand. Kameraperspektive und Spielprinzip wurden beibehalten, einige zusätzliche Gegner, Bonus-Modi und Power-Ups sollen die mittlerweile anspruchsvollere Kundschaft zufriedenstellen. Leider zeigte sich die Alienhatz in

unserer Vorab-Version noch ziemlich langsam, ein derart träger Spielfluß ist für uns in Anbetracht der doch recht simplen 3D-Grafik unverstän-



ein. Darunter befinden sich auch prominente Schläger-Schwinger wie Deutschlands Golf-Gott Bernhard Langer oder Super-Star Nick Faldo. Bisher konnten wir nur die PlayStation-Version anspielen, Umsetzungen für Nintendo 64 und Dreamcast folgen kurz nach dem 32-Bit-Release. An der PSX-Fassung sollte unbedingt noch gefeilt werden: Die grobpixelige Grafik will keine echte Golf-Atmosphäre aufkommen lassen, Electronic Arts *Tiger Woods* hat da deutlich mehr zu bieten. Immerhin gibt's massig Spielmodi und einen ausführlichen Trainingsmodus - ob's für einen Spitzenplatz unter den Golfspielen reicht, verraten wir Euch im Test in der nächsten Ausgabe. ■



Es gibt
Leute
die denken,
Comics
wären
Kinderkram

Die kennen
unsere
noch nicht.

INFINITY

SPAWN

KISS
PSYCHO CIRCUS

THE
Tenth



Wer einen Blick
riskieren will: *Spawn*,
KISS Psycho Circus,
The Tenth, *Shi* und
demnächst auch *Kabuki*
gibt es am Kiosk.

Wer mehr über unser Programm
wissen will, kann sich gerne
an uns direkt wenden:

Infinity Verlag
Industriestr. 15, 76437 Rastatt.
Tel. 07222 / 96 86 72 · Fax 96 86 66

Action Man - Mission Xtreme

Simon Krätschmer



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Erhältlich ab	5. November

Nach über 30 Millionen Live-Auftritten in Kinderzimmern der ganzen Welt feiert der nun seit mittlerweile 35 (!) Jahren erfolgreiche Action-Man auf der PlayStation seine digitale Premiere. Um auch hier seinen gut bestückten Fuhrpark und die unzähligen Gadgets unterbringen zu können, hat man sich bei den Interactive Studios für einen Genre-Mix entschieden. So besteht ein Teil der Missionen aus *Grand Theft Auto*-ähnlichen Verfolgungsjagden, in denen Ihr so-

wohl zu Lande als auch zu Luft die Machenschaften der Oberbösewichte vereitelt. Der zweite Teil des Spiels könnte dagegen direkt aus Solid Snakes Tagebuch stammen: Eine große Anzahl von Ausrüstungsgegenständen, die 3rd-Person-Perspektive und nicht zuletzt das "Einer-gegen-alle"-Flair erinnert doch sehr an Konamis *Metal Gear Solid*. Unser erster Eindruck war gut, wer sich an dem leicht kindlichen Thema nicht stört und mit beiden oben genannten Spielen etwas anfangen kann, sollte sich *Action Man* schon einmal vormerken! ■

Vigilante 8 - 2. Herausforderung

Simon Krätschmer



Cooler Beats, blanker Chrom und schnelle Waffen – der Nachfolger des erfolgreichen Action-Spektakels

Genre	Action-Rennspiel
Anbieter	Activision / Konami (N64)
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	November



Vigilante 8 steht am Start. Dieses Mal entbrennt der Kampf zwischen den "Vigilantes", den "Coyotes" und den neu hinzugefügten "Drifters" sogar gleich auf drei Systemen, wobei sich die Entwickler mit gravierenden Neuerungen allerdings zurückgehalten und lieber das altbewährte Spielprinzip einem kleinen Facelifting unterzogen haben. Das Motto heißt: Masse mit Klasse, deshalb erwarten Euch nicht weniger als 18 verrückte Charaktere mit ebenso seltsamen wie gefährlichen Vehikeln. Jede Menge Waffen und Power-Ups sorgen für die Beseitigung der lästigen Gegner und die Aufwertung des eigenen Schlittens, auf Chromfelgen und Heckflossen werden tuning-begeisterte Spieler allerdings zugunsten von Raketenwerfer und Minigun verzichten müssen. Die Grafik der sehr

großen Schauplätze konnte uns durch schnelle und flüssige Drehungen überzeugen, bei der PlayStation-Version machten sich jedoch noch einige Clipping-Fehler und Grafikblitzer bemerkbar. ■

Missile Command

Simon Krätschmer

Während man bei der Ur-Version von *Missile Command* auf einen reaktionsschnellen Trackball zurückgreifen konnte, bleibt bei der bald erhältlichen PlayStation-Fassung nur der Griff zum umständlicheren Controller. In Sekundenschnelle müßt Ihr anfliegende Alien-Raketen durch geschickten Einsatz eigener Flugkörper stoppen, wobei gerade der "Classic"-Modus mit neuem Gewand und altbewährtem Gameplay nahtlos an die Hektik des Originals anknüpft. Diese wird im neuen "Ultimate"-Modus durch 360°-Rundumblick und zusätzliche Gegner noch verstärkt, als Ausgleich erhaltet Ihr dann jedoch ein kleines Forschungslabor zum Aufwerten Eurer Raketen. Für neue Herausforderungen sorgt der kooperative Zweispieler-Modus. ■

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Meyer-Glass
Erhältlich ab	November

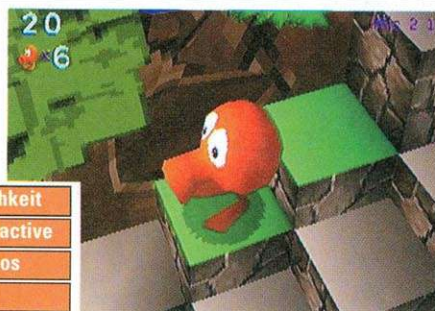


Q-Bert

Simon Krätschmer

Q-Bert profitiert ebenfalls von der Konvertierungswut bei Hasbro Interactive und bietet neben einer 1:1-Fassung des Automatenoriginals das obligatorische 3D-Remake, bei dem Ihr entweder mit einem menschlichen Spieler um neutrale Felder kämpft oder vorgefertigte Level durchqueren und umfärben müßt. Die Classic-Version ist dabei über alle Zweifel erhaben, ob es den Entwicklern von Artech allerdings gelingen wird, den Charme des Vorgängers mit größeren Levels, zusätzlichen Charakteren und Power-Ups zu verbinden, bleibt abzuwarten. ■

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Artech Studios
Erhältlich ab	November



Glover

Simon Krätschmer

Vorerst letzter im Bunde ist das 3D-Puzzlespiel *Glover*, das inhaltlich mit der erst kürzlich erschienenen Nintendo 64-Version identisch ist. Hier erwartet den Spieler eine komplett dreidimensionale Spielumgebung, in der man in Form eines Handschuhs Bälle einsammeln und zu einem bestimmten Zielpunkt "führen" muß. Die Spielebenen sind dabei durch eine einfache Hintergrundgeschichte verbunden, was aufmerksame Spieler jedoch nicht von der noch ziemlich unruhigen Grafik ablenken kann. Falls dieses Manko allerdings noch bis zum endgültigen Release beseitigt wird, erwartet Euch mit *Glover* gepflegte Rätselkost, die sicherlich über den einen oder anderen langweiligen Abend hinwegtrösten kann. ■

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
Erhältlich ab	November



Leser werben Leser

Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen. Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Eure ABO-Vorteile:

- 100% **fun generation** jeden Monat frei Haus
- 10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf
- lückenlose **fun generation** - Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen
- und für den Werber die coole Prämie: Einen der unten abgebildeten Platinum-Titel



Aussagen und auf eine Postkarte kleben, oder aber in einen Briefumschlag stecken und mit 110er Marke und unten angegebener Adresse versehen.

Ich bin der neue Abonnent

☐ **Ja**, ich abonniere die **fun generation** für mind. 12 Monate zum Jahresbezugspreis von DM 72,- (Ausland siehe Impressum)

Das Abo hat eine Laufzeit von einem Jahr und verlängert sich um ein weiteres Jahr, sofern es nicht sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird.

Datum _____ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) _____

Vorname / Name _____

Straße / Nr. _____

PLZ / Ort _____

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **fun generation** Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Datum _____ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) _____ FUN 119

Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen

Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum-Spiel haben:

- ☐ **Bust A Move 2** ☐ **MediEvil**
☐ **Gran Turismo** ☐ **Tekken 3**
☐ **Final Fantasy VII** Bitte nur EIN Spiel ankreuzen

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ per Bankeinzug

BLZ _____ Konto-Nr. _____

☐ bei Geldinstitut

☐ per Überweisung

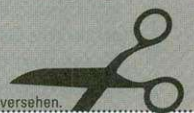
Vorname / Name _____

Straße / Nr. _____

PLZ / Ort _____

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht, frühestens jedoch nach Erscheinen des Spiels. 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-Magazin Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **fun generation** Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.



mit
100
geht
die Post
ab

ABO-ANTWORT

fun generation
- Abo-Service

74168 Neckarsulm

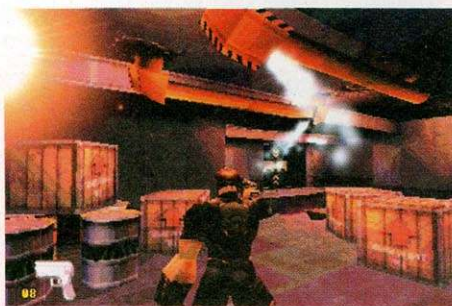


Fighting Force 2

Andreas Ulrich

Genre	Action
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core
Erhältlich ab	November

An den ersten Teil der Eidos Prügel-Arie erinnert nur noch der Name des Spiels. In der uns vorliegenden Demo stürmt eine Ein-Mann-Armee die



Ausgrabungsstätte eines Maya-Tempels. Bewacht wird die Pyramide von muskelbepackten Söldnern, die sofort kräftig auf den Helden einprügeln. Ihr setzt Euch mit Kick- und Punch-Kombos zur Wehr – effektiver sind allerdings die herumliegenden Handfeuerwaffen. Knarren, Schnellfeuerwaffen und Maschinenpistolen blasen den Schurken schnell das Lebenslicht aus. Waffen lagert Ihr im Inventory und packt sie erst beim Endgegner wieder aus. Geschicklichkeit ist in Teil zwei auch gefragt: In diversen Hüpfelagen setzt Ihr über glühende Lava-seen, taucht unter herunterfallenden Steinbrocken durch und weicht pendelnden Beilen aus. *Fighting Force 2* macht bereits im jetzigen Stadium einen hervorragenden Ein-



druck. Die Kämpfe sind kürzer, es fesselt Euch nicht wieder ein endloser Gegneransturm an eine Location. Überhaupt – es gibt viel mehr zu entdecken als im Prequel: Ihr bewegt Euch frei durch die Räumlichkeiten und müßt dabei auch einige Schlüssel-Puzzles lösen. ■



Ruff & Tumble

Benedikt Plass

Genre	Jump 'n' Run
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	November

hier nun wirklich nicht zu: Die guten Geister der Träume, die Winks, wurden von Bösewicht NiteKap entführt. Sein Plan: Er will sie in Hood-Winks verwandeln – die sorgen für Angst und Schrecken in der Traumwelt. Damit die Menschheit wieder ruhig schlafen kann, macht Ihr Euch auf den Weg, dem Schurken das Handwerk zu legen. Eure Mission führt Euch an die unheimlichsten Orte; so wartet z.B. ein belebtes Geisterschloß auf Euch. Unsere spielbare Version deutet bereits das Potential der 3D-Hüpferei an: Die kunterbunte Hi-Res-Optik kann sogar mit Genre-Größen wie *Spyro The Dragon* mithalten, die sehr direkte Analog-Steuerung erlaubt auch gewagteste Sprungmanöver. ■



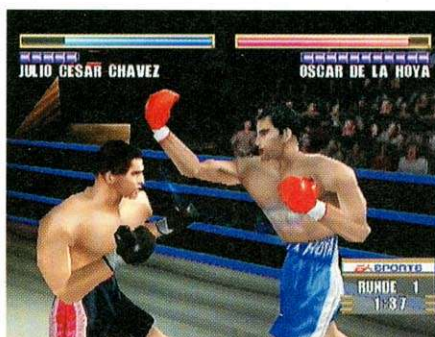
Christian Blendl



Box Champions 2000

Hier gibt's was auf die Fresse: Electronic Arts hat dem trägen Box-Spektakel des Vorjahres ein paar Trainingsrunden verordnet und deutlich mehr Dynamik in den Ring gebracht – das Ergebnis ist absolut Ranglisten-tauglich. Neben den üblichen Freundschafts- und Klassik-Matches (mit Muhammad Ali, Frazier & Co.) lockt ein flotter Arcade-Modus auch brutale Einknopf-Schläger an den Controller. Das Glanzstück der edel präsentierten Box-Show ist jedoch der Karriere-Modus, in dem Ihr mit eigenhändig genmanipulierten Phantasie-Athleten die Elite aufrollt. Neben dem Körperbau bestimmt Ihr mit dem Trainings-Pensum auch Schnelligkeit, Kondition und Schlagkraft. Für den Fall, daß ein Killer vom Kaliber "Klitsch-K.O." anrückt, solltet Ihr außerdem ordentlich die Deckungsarbeit verbessern. Sonst heißt es auch für taktisch versierte Boxer "Lights Out" – und gerade an die wendet sich diese ansprechende Simulation. ■

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada
Erhältlich ab	November



Millenium Soldier Expendable

Robert Bannert

Genre	Action
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Rage Software
Erhältlich ab	September

Das Millennium nähert sich seinem Ende: Zeit für einen Mann, der mal so richtig aufräumt und uns sicher ins nächste Jahrtausend bringt! Das englische Software-Haus Rage nimmt uns prompt beim Wort, entsinnt sich der guten alten Retorten-Story und schickt den *Millenium Soldier Expendable* an die Front schicken – in dutzend-facher Ausfertigung! Die hat Euer geklonter Action-Recke auch bitter nötig: *Expendable* (so der Titel der japanischen Version) ist ein Action-Spiel im alten Stil – blitzartige Schußwechsel und geradlinige Level-Aufbauten stehen im Vordergrund der futuristischen Ballerorgie. Grafisch kann die PlayStation-Version hardware-bedingt nicht mit dem Dreamcast-Spektakel mithalten, trotzdem braucht sich



Millenium Soldier nicht vor Genre-Kollegen wie *Apocalypse* oder *One* verstecken. ■



Suzuki Alstare Racing

Benedikt Plass

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	November

keineswegs, viel wichtiger ist der pure Geschwindigkeitsrausch - Ridge Racer auf dem Feuerstuhl! Dementsprechend fällt auch die Steuerung aus: Ihr könnt selbst die haarsträubendsten Schikanen

In Japan ist die PC-Umsetzung *Redline Racer* schon seit längerem erhältlich, deutsche Sega-Biker geben erst in Kürze Gas. Dafür wurde die PAL-Fassung gehörig aufgemöbelt: Statt zwölf Strecken gibt's jetzt gleich 16, und auch die Fahrkünste der CPU-Piloten sollen Euch um einiges mehr fordern. Technisch konnte uns die Vorab-Version schon jetzt überzeugen: Authentische Motorrad-Modelle (aus über 3000 Polygonen) und eine blitzsaubere Grafik-Engine mit bis zu 60 fps laden zu ausgedehnten Arcade-Fahrten ein. Denn realistisch ist *Redline Racer*



mit Höchstgeschwindigkeit nehmen, auch Unfälle wirken sich nicht auf Euer Motorrad aus. Wir hoffen inbrünstig, daß *Redline Racer* wie auf dem PC auch multiplayer-tauglich sein wird - Näheres erfahrt Ihr im Testlauf in der nächsten fun generation! ■



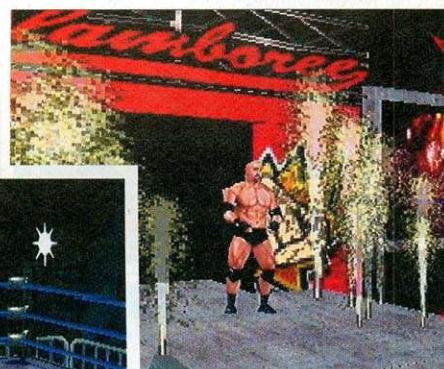
WCW Mayhem

Daniel Johannes

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Kodiac Entertainment
Erhältlich ab	11. November

Wir haben *WWF Attitude* von Acclaim, *WCW vs nWo Revenge* von THQ... nur Sportspezialist Electronic Arts hat sich bisher mit einer Wrestling-Simulation zurückgehalten. Die Kanadier waren aber nicht untätig: EA hat die Zeit genutzt, um sich eingehend mit der Thematik zu befassen, ehe sie mit einer WCW-Lizenz aufwarten. Aber jetzt ist es soweit: Mit *WCW Mayhem* will Electronic Arts alle Wrestling-Fans verwöhnen. Und die Features können sich wirklich sehen lassen: Über 60 Akteure sind auf der Scheibe enthalten, dar-

unter Größen wie Lex Luger, Hulk Hogan, Bam Bam Bigelow oder Goldberg und alle sind sie bereit für den Ring. Da geht es dann auch richtig rund: Jeder Kämpfer beherrscht seine individuellen Schlag-, Tritt- oder Spezial-Techniken, mit denen er seinem Gegenüber ordentlich zu- setzt dank Motion-Capturing wirken die Bewegungen unglaublich realistisch. Grobe Naturen schleudern den Gegner über die Ringseile oder malträtiert ihn mit arena-fremdem



Gerät wie z. B. Klapfstühlen. Absolut neu: Auf Wunsch dürft Ihr sogar im Freien kämpfen! Dann zieht Euch schon mal warm an... ■



Aerowings

Daniel Johannes



Ihr steht nicht auf wilde Ballerorgien, habt nichts mit actionreichen Beat'em-Ups am Hut und könnt komplexe Rollenspiele nicht ausstehen? Auch solide Jump'n'Run-Kost à la Mario mögt Ihr nicht und Sonic könnt Ihr erst recht nicht leiden? Dann ist *Aerowings* genau das

Genre	Flug-Simulation
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	CRI
Erhältlich ab	14. Oktober

Richtige für Euch: Hier könnt Ihr in aller Ruhe und ohne große Aufregung durch die Lüfte gleiten. Ihr schlüpft in die Haut eines Jungpiloten und müßt in verschiedenen Klassen diverse Flug-Missionen erfüllen. So erlernt Ihr zunächst den korrekten Umgang mit dem Flugzeug, müßt sicher abheben und landen, Schleifen fliegen oder einer bestimmten Route folgen. Seid Ihr dann fit, geht's erst richtig los: Wollt Ihr im Formationsflug oder heiklen Missionen bestehen, müßt Ihr Eure Cockpit-Instrumente genau im Auge behalten - Konzentration und Präzision sind gefragt. Für Hobby-Piloten ohne das nötige Kleingeld für einen Flugschein genau das richtige Spiel... ■

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite findet Ihr die besten Spiele aller Zeiten. Sollte ein in dieser Ausgabe getesteter Titel aus Zeitgründen (Stichwort: Deadline) nicht auftauchen, findet Ihr ihn selbstverständlich in der kommenden fun generation. Viel Spaß beim Schmöckern!



Titel	Anbieter	Test in	Wertung
-------	----------	---------	---------

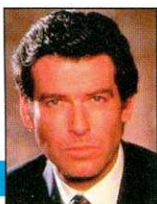
Action

1. Contra III	Super Nintendo	Konami	—	10/10
2. Metal Slug 2	Neo Geo	SNK	—	10/10
3. Apocalypse	PlayStation	Neversoft Ent.	fun 12/98	9/10
4. MDK	PlayStation	Shiny Ent.	fun 12/97	9/10
5. Colony Wars Vengeance	PlayStation	Psygnosis	fun 12/98	8/10



Beat'em-Up

1. Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	Capcom	—	10/10
2. Fatal Fury Real Bout 2	Neo Geo	SNK	—	10/10
3. Soul Calibur	Dreamcast	Namco	fun 10/99	10/10
4. Virtua Fighter 3tb	Dreamcast	Sega	fun 09/99	10/10
5. Tekken 3	PlayStation	Namco	fun 10/98	10/10



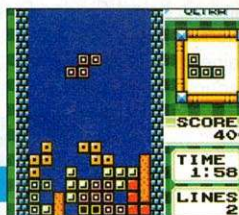
Ego-Shooter

1. Indiziert	Nintendo 64	Rare	fun 11/97	10/10
2. Turok 2	Nintendo 64	Iguana	fun 11/98	10/10
3. Turok	Nintendo 64	Iguana	fun 03/97	10/10
4. Indiziert	PlayStation	id Software	—	10/10
5. indiziert	PlayStation	Lobotomy	04/97	9/10



Action-Adventure

1. Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	fun 01/99	10/10
2. Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation	Eidos	fun 08/99	10/10
3. Zelda - A Link To The Past	Super Nintendo	Nintendo	—	10/10
4. Metal Gear Solid	PlayStation	Konami	fun 03/99	10/10
5. Secret Of Mana	Super Nintendo	Squaresoft	—	10/10



Denkspiel

1. Tetris DX	Game Boy Color	Nintendo	fun 01/99	10/10
2. Bomberman	PC-Engine	Hudson Soft	—	10/10
3. Bust-A-Move 3	PlayStation	Taito	fun 4/98	9/10
4. Kwirk	Game Boy	Nintendo	—	9/10
5. Sokoban Basic	PlayStation	Itochu	fun 11/97	8/10



Fun-Racer

1. Super Mario Kart	Super Nintendo	Nintendo	—	10/10
2. Diddy Kong Racing	Nintendo 64	Rare	fun 12/97	10/10
3. Mario Kart 64	Nintendo 64	Nintendo	fun 02/97	10/10
4. Micro Machines V3	PlayStation	Codemasters	fun 04/97	10/10
5. Speed Freaks	PlayStation	Funcom	fun 09/99	8/10



Adventure

1. The Secret of Monkey Island	Mega CD	LucasArts	—	10/10
2. Baphomets Fluch 2	PlayStation	Revolution	fun 12/97	9/10
3. Discworld 2	PlayStation	Perfect Ent.	fun 12/97	8/10
4. Riven	PlayStation	Sunsoft/Cyan	fun 03/98	8/10
5. Discworld	PlayStation/Saturn	Perfect Ent.	fun 01/96	8/10



Geschicklichkeit

1. Lemmings	Super Nintendo	Sunsoft	—	10/10
2. Mario Bros.	NES	Nintendo	—	10/10
3. Breakout	Atari 2600	Atari	—	10/10
4. Ms. Pac-Man	NES	Namco	—	10/10
5. Kickle Cubicle	NES	Nintendo	—	9/10



Fun-Sport

1. WCW vs nWo Revenge	Nintendo 64	THQ	fun 12/98	10/10
2. NBA Jam	Super Nintendo	Acclaim	—	10/10
3. WWF Attitude	Nintendo 64	Acclaim	fun 11/99	9/10
4. WWF Attitude	PlayStation	Acclaim	fun 09/99	8/10
5. Mario Golf	Nintendo 64	Camelot Software	fun 10/99	8/10



Future-Racer

1. wipEout 2097

PlayStation Designer's Republic fun 10/96 10/10

2. F-Zero

Super Nintendo Nintendo --- 10/10

3. wipEout

PlayStation Designer's Republic fun 06/95 10/10

4. Killer Loop

PlayStation Team FEB fun 10/99 9/10

5. Star Wars Episode 1 Racer

Nintendo 64 Lucas Arts fun 07/99 9/10



Rennspiel

1. Colin McRae Rally

PlayStation Codemasters fun 07/98 10/10

2. Gran Turismo

PlayStation Polyphony Digital fun 06/98 10/10

3. Wave Race

Nintendo 64 Nintendo fun 12/96 10/10

4. TOCA 2

PlayStation Codemasters fun 12/98 10/10

5. Sega Rally 2

Dreamcast Sega fun 09/99 9/10



Sport

1. Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo UBI Soft --- 10/10

2. Tennis

Game Boy Nintendo --- 10/10

3. International Track & Field

PlayStation Konami fun 07/96 9/10

4. PGA Tour Golf 96

Mega Drive Hitmen Productions fun 01/96 9/10

5. Mario Tennis

Virtual Boy Nintendo --- 8/10



Trend-Sport

1. Tony Hawk's Skateboarding

PlayStation Neversoft Ent. fun 10/99 10/10

2. 1080° Snowboarding

Nintendo 64 Nintendo fun 05/98 9/10

3. Coolboarders 3

PlayStation Idol Minds fun 12/98 9/10

4. California Games

NES Epyx --- 9/10

5. Coolboarders Burrn!

Dreamcast UEP Systems fun 11/99 8/10

Horror-Adventure

1. Indiziert 2

PlayStation Capcom fun 05/98 10/10

2. Silent Hill

PlayStation Konami fun 08/99 10/10

3. Resident Evil D.C.

PlayStation Capcom fun 12/97 10/10

4. Resident Evil

PlayStation, Saturn Capcom fun 06/96,09/97 10/10

5. Castlevania

Nintendo 64 Konami fun 05/99 9/10



Rollenspiel

1. Final Fantasy III

Super Nintendo Squaresoft --- 10/10

2. Final Fantasy VIII

PlayStation Squaresoft fun 11/99 10/10

3. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft fun 11/97 10/10

4. Chrono Trigger

Super Nintendo Squaresoft --- 10/10

5. Final Fantasy II

Super Nintendo Squaresoft --- 10/10



Strategie / Simulation

1. Nectaris

PlayStation Hudson --- 10/10

2. Command & Conquer

Nintendo 64 Westwood fun 08/99 9/10

3. Warzone 2100

PlayStation Eidos fun 06/99 9/10

4. Warcraft II

PlayStation Blizzard fun 09/97 9/10

5. Civilization 2

PlayStation Microprose fun 04/99 9/10



Der Rest

1. Blast Corps

Nintendo 64 Rare fun 06/97 10/10

2. GTA - Grand Theft Auto

PlayStation DMA Design fun 01/98 10/10

3. Driver

PlayStation Reflections fun 07/99 9/10

4. Music

PlayStation Jester Interactive fun 12/98 9/10

5. Um Jammer Lammy

PlayStation Sony --- 8/10



Jump'n'Run

1. Super Mario World 2: Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo fun 06/95 10/10

2. Banjo-Kazooie

Nintendo 64 Rare fun 07/98 10/10

3. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo fun 09/96 10/10

4. Super Mario Allstars

Super Nintendo Nintendo --- 10/10

5. Super Mario World

Super Nintendo Nintendo --- 10/10



Shoot'em-Up

1. Parodius

Super Nintendo Konami --- 10/10

2. StarWing

Super Nintendo Nintendo --- 9/10

3. R-Type Delta

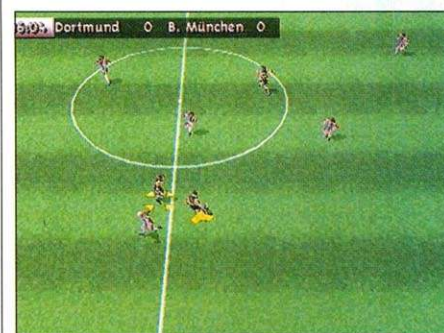
PlayStation Irem fun 02/99 9/10

4. Thunder Force IV

Mega Drive Tecnosoft --- 9/10

5. Forsaken

N64 Iguana fun 06/98 9/10 (abgewertet)



Team-Sport

1. FIFA 99

PlayStation, N64 EA Sports fun 01/99, fun 04/99 10/10

2. All Star Baseball 2000

N64 Iguana fun 06/99 10/10

3. NHL 2000

PlayStation EA Sports fun 11/99 9/10

4. NFL Quarterback Club 2000

N64 Acclaim fun 11/99 9/10

5. NBA Courtside

N64 Nintendo fun 07/98 9/10

So werten wir!

Alle testfähigen Spiele werden von uns einer knallharten Prüfung unterzogen. Um Euch die monatliche Kaufentscheidung zu erleichtern, bewerten wir nach dem 10 Punkte-System. Dabei testen wir die Software auf folgende Kriterien:

Grafik:



Sind die Animationen fließend? Bleibt die Frame-rate stabil? Ist die Optik zeitgemäß oder längst veraltet? Wir berücksichtigen bei unserer Wertung sowohl optisches Erscheinungsbild als auch technische Faktoren.

Handling:



Ist die Tastenbelegung sinnvoll? Ist die Menüführung benutzerfreundlich? Gehen Moves und Aktionen sauber von der Hand? Wir bewerten Komplexität und Erlernbarkeit der Steuerung sowie Spielgefühl und Umsetzung der Pad-Kommandos.

Sound:



Heiße Rhythmen oder langweiliges Gedudel? Glasklare Digi-Effekte oder schlechte Kompression? Gibt's brachialen Surround-Sound oder traditionellen Stereo-Backgound? Hier bewerten wir technische Ausgereiftheit und Kompositionsqualität - sowohl Hintergrundmusik als auch Soundeffekte werden geprüft.

Spieldesign:



Wie fantasievoll ist die Level-Architektur? Werdet Ihr auch nach etlichen Spielstunden noch von neuen Ideen überrascht? Stößt Ihr nach der Hälfte des Spiels auf unüberwindbare Hindernisse oder ist's bis zum Ende fair und durchdacht konzipiert? Wir decken Design-Dellen gnadenlos auf!



Spielspaß:

Die wichtigste Wertung von allen. Mickergrafik hin, Stotter-sound her, was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die

Ecke? Holt Ihr den Titel auch noch aus dem Regal, wenn Ihr schon alles gesehen habt? Ist's die Multiplayer-Bombe schlechthin oder das ideale Futter für Solo-Spieler? FUN wird hier groß geschrieben!

Das Hi-Score-Prädikat



Nur die Besten der Besten werden mit unserem begehrten Hi-Score-Prädikat ausgezeichnet. 10er-Titel erhalten das goldene Abzeichen, für 9er-Wertungen gibt's immerhin noch die silberne Variante. In beiden Fällen steht fest: Dieses Spiel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

fun generation-Wertungsskala:

- 10 Nahezu perfekt, absolutes Muß!
- 9 Herausragender Titel, jede Mark wert
- 8 Sehr gutes Spiel
- 7 Genre-Fans greifen zu
- 6 Überdurchschnittlicher Titel
- 5 Solides Mittelmaß
- 4 Potentieller Fehlkauf
- 3 Staubfänger
- 2 Gereifte Gurke
- 1 Totalausfall

Charts

Welche Spiele dominieren den Markt? Was wird in Japan und den USA gespielt? Womit vergnügt sich die Redaktion und wie heißen Eure Favoriten? Auf dieser halben Seite findet Ihr die kompletten Charts - und damit wir wissen, was Euch gefällt, brauchen wir Eure Hilfe. Denn ohne Leserbeteiligung gibt's auch keine Leser-Charts. Schickt uns also eine Liste Eurer drei Lieblingstitel - am besten auf eine Postkarte. Und zur Belohnung greifen wir tief in unseren Spielesack: Jeden Monat

verlosen wir unter allen Einsendern mit freundlicher Unterstützung von **Playcom** drei aktuelle Top-Titel - mitmachen lohnt sich! Die Adresse:

**Redaktion fun generation,
Stichwort: "Chart-Attack",
Max-Planck-Str. 13,
97204 Höchberg.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GAME BOY COLOR



Redaktions-Charts

Stephan

1. Unreal Tournament-DemoPC
2. Crash Team RacingPlayStation
3. FIFA 2000 / UEFA StrikerPlayStation / Dreamcast
4. System Shock 2PC
5. Ready 2 Rumble BoxingDreamcast

Bene

1. FIFA 2000 / UEFA StrikerPlayStation / Dreamcast
2. Legacy of Kain: Soul Reaver ..PlayStation
3. Rayman 2Nintendo 64
4. Ready 2 Rumble BoxingDreamcast
5. Tony Hawk's Skateboarding ..PlayStation

Daniel

1. Final Fantasy VIIIPlayStation
2. Jet Force GeminiNintendo 64
3. Tetris DXGame Boy Color
4. Crash Team RacingDreamcast
5. Ready 2 Rumble BoxingPlayStation

Simon

1. Legacy of Kain: Soul Reaver ..PlayStation
2. Soul CaliburDreamcast
3. Worms ArmageddonPlayStation
4. Command & Conquer 3PC
5. Silent HillPlayStation

Händler-Charts

Zur Verfügung gestellt von: **Playcom Software Vertriebs GmbH** An der Flurscheide 9 99098 Erfurt Tel.: 0361 - 4929300 E-Mail: info@playcom.de

PlayStation

1. Soul Reaver: Legacy of Kain
2. Lemmings
3. Tony Hawk's Skateboarding
4. X-Files
5. Driver

Nintendo 64

- WWF Attitude
- Shadow Man
- Hybrid Heaven
- indiziert
- Racing Simulation 2

Dreamcast

- Soul Calibur
- Virtua Fighter 3tb
- Sonic Adventure
- Buggy Heat
- Godzilla

Game Boy

- Bust-A-Move 2
- Super Mario Bros. DX (Color)
- Tabaluga (Color)
- Die Maus (Color)
- Hugo 2 1/2

Japan-Charts



1. Seiken Densetsu 4 (Legend of Mana)PlayStation
2. Dino CrisisPlayStation
3. Jikkyo Powerful Pro Baseball '99PlayStation
4. Minna no Golf 2PlayStation
5. SarugettyuPlayStation

USA-Charts



1. Final Fantasy VIIIPlayStation
2. Madden NFL 2000PlayStation
3. NFL 2KDreamcast
4. Star Wars: The Phantom MenacePlayStation
5. Sonic AdventureDreamcast



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

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte
ab 14.10.99

PSX - Spiele A-Z:

- 360 R 84,95
- A Bug's Life JR 69,95
- Actua Soccer 3 SP 59,95
- Aironauts A 84,95
- Ape Escape JR 79,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschnitten
- Attack of Saucerman 74,95
- Blaze'n Blade RO 59,95
- Bombberman F. Race 79,95
- Bugs Bunny JR 84,95
- Bundesliga 2000 84,95
- Capcom Generation 84,95
- Carmageddon dt. ab 79,95
- Castrol Honda SB 84,95
- Civilization 2 STR 79,95
- Colony Wars 1 A 69,95
- Colony Wars 2 79,95
- Croc 2 JR 84,95
- Dreams A 59,95
- Driver R 79,95
- D.N. Time to kill A 69,95
- Fluid <a> G 59,95
- Formel 1 '98 R 59,95
- G-Police 2 A 74,95
- Grab des Pharaos 84,95
- Granstream Saga 74,95
- Guardian Darkness 84,95
- Gungage 84,95
- Hugo 1 / 2 JR je 79,95
- J. Madden 2000 84,95
- Legend of Kartia 79,95
- Master of Monsters 84,95
- Men in black <a> 59,95
- Metal Gear Solid A 79,95
- Monkey Hero RO 84,95
- Monster Seed RO 84,95
- Moto Racer 2 R 59,95
- Mr. Domino JR 59,95
- Mulan Story 79,95
- NBA Live '99 SP 59,95
- NHL Hockey '99 SP 59,95
- Nightmare Creatures 69,95
- ungeschnitten - roles Blut
- Overblood a/uncut 69,95
- Point Blank 2 A 84,95
- Pool Hustlers G 59,95
- Populous STR 79,95
- Pinball Timeshock 69,95
- RC Stunt Copter 69,95
- ReVolt n 84,95
- Ridge Racer 4 R 79,95
- Rollcage R 59,95
- Shadowman A ab 84,95
- Shanghai G 79,95
- Silent Hill A 84,95
- Soul Reaver 89,95
- Speed Freak R 84,95
- Sports Car GT R 59,95
- Stadt d. verl. Kinder 79,95
- Syphon Filter A 84,95
- Toca Touring Car 2 59,95
- Treasures of Deep A 59,95
- UEFA Champ. 99 79,95
- V-Rally 2 R 79,95
- Versailles dt. 84,95
- Wild Arms RO 69,95
- Wipeout 3 84,95
- WWF Attitude ab 79,95
- X-Files (Akte X) 84,95
- Z STR 59,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

- Autobahn Raser (10) 84,95
- Baseball 2000 (09) 84,95
- Bass Landing (9) 84,95
- Centipede (10) 89,95
- Champ. Manager All 84,95
- Champ. Motorcross 84,95
- Chessmaster MILL. 84,95
- Chocobo Racing 84,95
- Demolition Racer(9) 84,95
- Destrega (10) 79,95
- Dune 2000 (10) 84,95
- Earthworm Jim 3D 84,95
- EPGA Golf (10) 79,95
- Extreme 500 (10) 84,95
- Fighting Force 2 84,95
- Final Fantasy 8 (10) TBA
- Fisher Mans Ball(9) 84,95
- Formel 1 '99 (10) TBA
- Fußball Live (10) 84,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Hell Night (09) 84,95
- Hogs of War (09) 79,95
- Hot Wheels (10) 84,95
- Jackie Chan's Stuntmaster 84,95
- Jade Cocoon (10/11) 84,95
- Jeff Gordon Racing (09) 79,95
- Killer Loop (10) 84,95
- Kingsley (10) RO 79,95
- Kurushi Final (09) 79,95
- Le Mans 24 Std. 84,95
- Legend of Legaia (10) 84,95
- Lego Racers (09) 89,95
- Lego Rock Raiders (10) 84,95
- Metal Gear S. Mission 44,95
- Missile Command (10) 84,95
- Mission Impossible 84,95
- Nascar 2000 (10) 84,95
- NFL Blitz 2000 (10) 79,95
- NHL 2000 (09) SP 84,95
- No Fear (09) TBA
- Phoenix (09) TBA
- Plane Crazy (09) 84,95
- Point Blank 2 & Gun 139,95
- Pong (10) 84,95
- Pop'n' Pop (09) 69,95
- Powerboat 2 (10) 84,95
- Prince N. Boxing 84,95
- Q-Bert (10) 84,95
- Rainbow Six (10) 84,95
- Rally Masters (09) 84,95
- Rat Attack (10) 84,95
- Real Fishing (09) 84,95
- Rollerball (10) TBA
- Saboteur (09) 84,95
- San Francisco R. 2 79,95
- Schlümpfe Alptraumland 84,95
- Sled Storm (09) R 84,95
- South Park (09) 84,95
- Star Wars Dunkle B. 84,95
- Subbuteo (10) TBA
- Tank Racer (09) A 84,95
- Tanktics (09) A 79,95
- Tarzan (09) A 84,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- Tunguska (09) ADV 84,95
- Ubik (09) STR 84,95
- UEFA Striker (09) 89,95
- Um Jammer Lammy 74,95
- Uprising X (09) STR TBA
- Urban Chaos (09) 84,95
- Worms Armageddon 89,95

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 Combat A 39,95
- Air Race R 44,95
- Alien Trilogy <a> 49,95
- a/ungeschnitten
- Alundra RPG 49,95
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 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
- Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur 59,95
- Bug Riders A 39,95
- Buggy R 49,95
- Cardinal Syn B 49,95
- 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 39,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticism B 29,95
- Croc JR 39,95
- Cyball Zone SP 39,95
- Cyberspeed R 29,95
- Cold Omen R 49,95
- Warhammer 2 STG 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
- Dodge'em Arena <a> 39,95
- Dynasty Warriors B 29,95
- Explosive Racer 49,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Final Fantasy 7 RO 49,95
- 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 A 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
- Guardians Crusade 49,95
- Hard Boiled 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hercules JR 39,95
- Incredible Hulk A 29,95
- Int. Moto X R 49,95
- Int. S. Soccer Del. 49,95
- Int. S. Soccer 98 39,95
- Invasion A 44,95
- Iznogud JR 39,95
- Jet Rider 2 R 49,95
- John Madden 97 SP 39,95
- Jurassic Park A 44,95
- Kick Off World SP 44,95
- Klonoa <a> JR 49,95
- Lemmings Compil. 44,95
- Libero Grande SP 49,95
- Little Big Adventure 39,95
- Lucky Luke (10) 44,95
- Medieval A 44,95
- Mega Man Battle 44,95
- Mickey's Wild Adv. 39,95
- Micro Machines R 44,95
- Moto Racer R 44,95
- MTV - Slamscape 29,95
- Newman Haas Racing 49,95
- NHL Face Off '98 44,95
- 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
- Oldworld JR 44,95
- Olympic Games SP 44,95
- One A 44,95
- Pandemonium JR 39,95
- Pandemonium 2 44,95
- PaRappaTheRapper 44,95
- Perfect Weapon A 29,95
- Phat Air Snowboard. 44,95
- Pitfall A 29,95
- Pitfall 3D JR 49,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy G 44,95
- Premier Manager 98 44,95
- Pro Pinball Big Race 49,95
- Psybadek R 49,95
- R-Type Collection 49,95
- Racing Simulation 2 44,95
- Rapid Cross R 44,95
- Rally Racer R 39,95
- Rascal JR 44,95
- Rayman JR 39,95
- Reboot A 44,95
- Resident Evil & Spielberater A 49,95
- Resident Evil D.C. 44,95
- Ridge Racer Rev. 39,95
- Riot SP 39,95
- Road Rage R 39,95
- Road Rash R 44,95
- Robopit A 29,95
- Rock'n' Roll Racing 49,95
- Rogue Trip A 39,95
- S.C.A.R.S. R 44,95
- Sentiment incl. CD 44,95
- Sentinel Returns 49,95
- Shadowmaster A 44,95
- Slam n Jam SP 29,95
- Spallblade B 39,95
- Spawn A 49,95
- Speedster R 49,95
- Spider JR 39,95
- Spot goes Hollywood 29,95
- Star Gladiator B 29,95
- Streak A 49,95
- Streets of Rage 44,95
- Striker SP 44,95
- S. Football Champ 39,95
- S. Match Soccer 39,95
- S. Puzzle Fighter 39,95
- S. S. Soccer Racer <a> 29,95
- Swagman RO 44,95
- Tai Fu 49,95
- Tekken 2 & 3 B je 44,95
- Thunderhawk 2 29,95
- Thunderhawk 2 <a> 49,95
- ungeschnitten
- Toca Touring Car 44,95
- Tombrailer 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
- V-Rally R 44,95
- Vandal Hearts STG 49,95
- Versailles <a> ADV 49,95
- Victory Boxing 2 49,95
- Viewpoint A 39,95
- Vigilante 8 A 49,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- Vs - Versus B 39,95
- 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 League 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
- Xevious 3D/G+ A 49,95
- Z <a> STR 49,95
- Zero Divide B 39,95
- Zero Divide 2 B 44,95

N64:

- 4MB Ram Erweiter. 59,95
- DekorKitShadowman 19,80
- Dekor Kit 'Turok' 19,80
- Joypad 'farbig' je 34,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad V3 109,95
- Memory Card ab 19,95
- N 64 & Mario 64 229,-
- N 64 & Star Wars R. 269,-
- Rumble Pak 19,95
- Rumble Pak & 1 MB 34,95
- X-ploder 99,95
- Bio Freaks 'uncut' 99,95
- Carmageddon (9)Dt. 99,95
- F1 World GP 2 84,95
- Fighting Force (9) 109,95
- Jet Force Gemini' 109,95
- Mario Golf 109,95
- Mystical Ninja 2 99,95
- Premier Manager 99,95
- ReVolt R 99,95
- Shadowman ab 99,95
- Space Race (09) 109,95
- Star Wars Racer 99,95
- Star Wars Rog. Sqd. 99,95
- Starcraft (10) 109,95
- The New Tetris (9) 84,95
- V-Rally R 79,95
- World Driver Ch.(9) 109,95
- World L. Soccer (9) 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Zelda 64 RO 99,95
- Zero Hour (10) 119,95

Dreamcast:

- Dreamcast (14.10) 489,-
- ArCADE Stick (10) 89,95
- Controller (10) 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Shadowman 19,80
- Keyboard (10) 54,95
- Race CP Lenkrad 119,95
- Scart Kabel (10) 39,95
- Vibration Pack (10) 44,95
- Visual Memory (10) 49,95
- Blue Stinger (10) 84,95
- Buggy Heat (10) 84,95
- Dynamite Cop 2 84,95
- Expendable (10) 104,95
- House of the Dead 2 incl. Gun (10) 139,95
- Hydro Thunder (10) TBA
- Incoming (10) 104,95
- Pen Pen (10) TBA
- Power Stone (10) 84,95
- Racing Sim. (10) 89,95
- Ready 2 Rumble (10) TBA
- Sega Rally 2 (10) 104,95
- Snow Surfers (11) 84,95
- Sonic Adventures' 84,95
- Soul Calibur (11) 104,95
- Speed Devils (10) 84,95
- Suzuki Alstare Racer' 84,95
- Tokyo Highway Chal. 84,95
- Toby Commander (10) 84,95
- Trick Style (10) TBA
- Virtua Fighter 0 (10) 84,95

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

Super Nintendo:

- Donald in Maui Mail 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
- Magical Quest 49,95
- Mickie & Mimi 49,95
- Nigel Mansel World 39,95
- 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
- Terranigma RO 49,95
- Tennis 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
- Worms A / STR 49,95

GameBoyColor:

- Game Boy Color je 139,-
- Quest for Camelot 59,95
- Shadowgaw RO 59,95
- S. Mario Bros. JR 89,95
- Top Gear Rally R 64,95
- Turok 2 A 49,95
- V-Rally R 59,95
- Zelda RO 59,95

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

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-6105789
Geplante Ladengeschäfte:
Bielefeld Brackwede & Osnabrück
Händleranfragen willkommen!

SPIELBERATER:

- Alundra DIN4 14,80
- Atlantis, Grab des Pharaos 19,80
- Ubik & Versailles 19,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Final Fantasy 7 4C 19,80
- >über 1000 Bilder<
- Guardians Crusade 14,80
- Medieval 14,80
- Metal Gear Solid 4c 24,80
- Overblood 14,80
- Resident Evil 9,95
- Resident Evil Komplett in 4C & viele Bilder 19,80
- Syphon Filter 14,80
- Tombrailer 1-3 je 19,95
- X-Files 19,95

http://www.freaksshop.de



FIGUREN:

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

Zubehör:

- Barracuda 2 59,95
- CD-Case 9,95
- CD-Leerhüllen 10erSet 4,95
- Cyber Shock 49,95
- DekorKit Shadowman 14,80
- Dual Shock Cont. ab 29,95
- Gun 'Real-Arcade' 79,95
- Gun 'Scorpion' 49,95
- Joyboard Arcade 79,95
- Joypad blau, rot... je 9,95
- Lenkrad ab 89,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- <unkomprimiert>
- Mouse ab 34,95

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Wreckin Crew nur 269,-

- RGB Kabel Special 14,95
- Xploder FX 84,95

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

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





Final Fantasy VIII

Squaresoft läßt's wieder krachen! Auch der achte Teil der Rollenspiel-Reihe ist feinstes Futter für Genre-Fans.



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

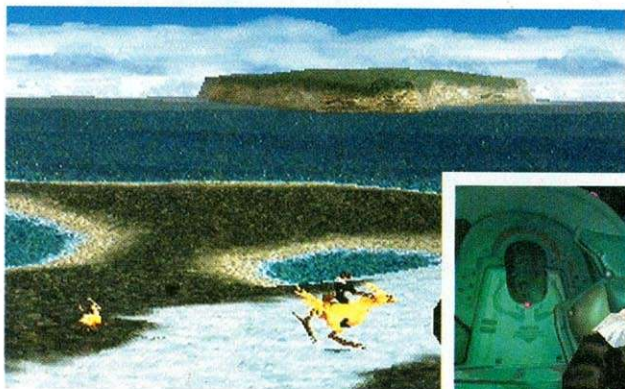
Kommt ein neues *Final Fantasy* auf den Markt, stehen die Herzen der RPG-Fangemeinde erst einmal still. Denn Squaresofts Serie steht in erster Linie für eines: Geniale Rollenspiel-Kost - und genau die servieren uns die kreativen Japaner auch mit dem mittlerweile achten Teil der niemals enden wollenen Saga. Sofort fällt die fortgeschrittene Technik auf: Grafisch läßt *Final Fantasy VIII* alle Vorgänger auf der Strecke. Wanderten in der

>>Es gibt viel Vertrautes, aber auch viel Neues.<<

siebten Episode noch unförmige Polygon-Brocken durch die Gegend, hat man sich diesmal deutlich mehr Mühe gegeben. Die Charaktere sind nun wohlproportioniert und wirken wesentlich realistischer. Gleichzeitig hat man sich aber auch vom japanophilen Kulleraugen-

Kult entfernt: Eure munteren Recken kommen nicht mehr im typischen Manga-Stil daher, sondern sehen um einiges westlicher

aus - Nippon-Fans müssen sich also umstellen. Doch die Entschädigung kann sich sehen lassen: Effekgeladene Kampfsequenzen, fulminante Zaubersprüche und Renderhintergründe sowie FMV-Filmchen en masse - Optik-Fetischisten kommen aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Auch Nobuo Uematsus



↑ Gelb und goldig: Auch im achten Teil dürft Ihr wieder auf Chocobos reiten.



↑ Amüsantes Sub-Game: Laguna im Kampf mit einem garstigen Drachen.

Die Alternativen

Final Fantasy VII

(Test in fun 11/97, Wertung: 10 von 10)

Zwar gibt es auf der PlayStation zwischenzeitlich einige tolle Rollenspiele (*Suikoden*, *Wild Arms*, *Breath of Fire III*, etc.), aber nur wenige können es mit einem *Final Fantasy*



aufnehmen. Und wer die siebte Episode der grandiosen Serie noch nicht gespielt hat, sollte das schnelligst nachholen. Cloud Strife und Konsorten streifen durch eine düstere Fantasy-Welt und versuchen, den Planeten zu retten. Geniale Storyline, fantastische Atmosphäre und (zum damaligen Zeitpunkt) üppige Optiken - so muß ein gutes Rollenspiel aussehen.

Xenogears

(Test in fun 01/99, Wertung: 9 von 10)

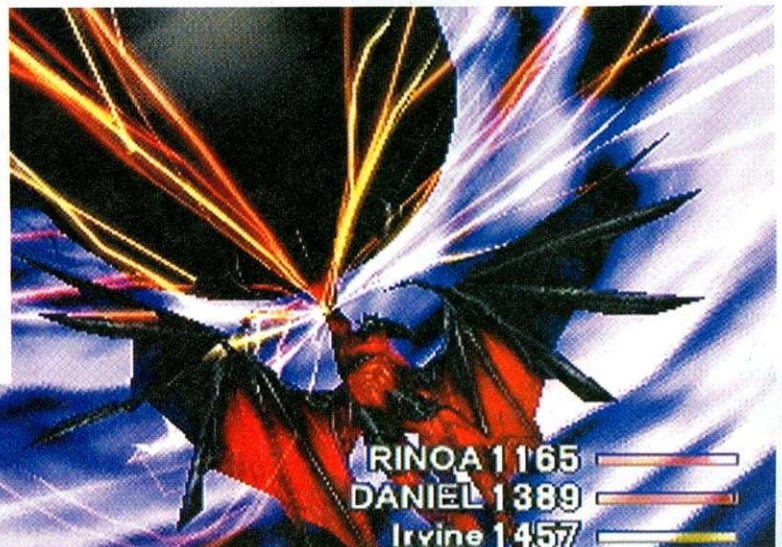
Einige hartgesottene Rollenspiel-Freaks fanden das futuristische Abenteuer um den Helden Fei Fong Wong sogar besser als *Final Fantasy VII*. Auch wenn wir diese Meinung nicht



ganz teilen, bleibt *Xenogears* ein herausragender Genre-Vertreter. Square war wirklich innovativ: Ihr steuert gigantische Mecha-Roboter, sogenannte Gears, fahrt mit riesigen Sandschiffen durch die Wüste und attackiert eure Feinde im Kampf mit Martial-Arts-Techniken! Zugreifen!



← Bombastisch: Die Guardian Forces in Aktion ↓



genialer Soundtrack steht dem der vorangegangenen Teile in nichts nach. Verträumte Melodien, bombastische Chorgesänge und melancholische Stücke wechseln sich im richtigen Rhythmus ab - so kennt man *Final Fantasy*. Auf Sprachausgabe hat man bei Squaresoft aber auch diesmal verzichtet - sämtliche Dialoge werden in den gewohnten Textboxen (sind diesmal übrigens grau) eingeblendet.

Wie üblich hat die Story nichts mit denen der Vorgänger gemeinsam: *Final Fantasy VIII* spielt in einer ganz eigenen Welt, auch wenn Euch vieles an frühere Episoden erinnert. Euer Abenteuer beginnt in dem geheimnisvollen "Garden" von Balamb - einer Militär-Akademie, in der Jugendliche zu Söldnern ausgebildet werden. Wer die Prüfungen besteht und sein Kampfgeschick unter Beweis stellt, steigt nach jahre-

langem Training endlich in die berühmte Söldner-Gilde "SEED" auf. Einer der SEED-Anwärter ist Squall Leonhart: Der tollkühne Jungspund ist nicht nur äußerst talentiert, er ist auch überaus engagiert - er will unbedingt ein SEED werden. Gesagt, getan: Ihr

steuert den jungen Helden zu Beginn durch eine gefährliche Feuer-Grotte, wo er im Kampf gegen den monströsen Ifrit bestehen muß - ein Reife-Test sozusagen. Natürlich schickt man Euch nicht ganz alleine in die heiße Höhle - an Eurer Seite schlachtet Eure Ausbilderin Quistis Treue tapfer mit. Habt Ihr die Grotte gesäubert und

>>Ist die Story einmal in Fahrt gekommen, überschlagen sich die Ereignisse.<<





Ein Wiedersehen unter alten Bekannten - ob das mal gut geht...?

diesen ersten Test bestanden, steigt nicht nur Euer Ansehen - nebenbei bietet Euch auch der niedergestreckte Ifrit seine Dienste an. Damit habt Ihr die erste "Guardian Force" (G. F.) "gefangen" - die starken Helfer sind über die ganze Fantasy-Weft verstreut und warten nur darauf, von Euch herausgefordert und rekrutiert zu werden. Als Verbündete im Kampf sind die mächtigen Monster von unschätzbarem Wert: Einmal herbeigerufen, hinterlassen Shiva, Bahamut, Phoenix und Co. ein Feld der Verwüstung - mit den kolossalen Kumpanen im Gepäck braucht Ihr Euch auch vor großen Endgegnern nicht zu fürchten. Die Guardian Forces sind aber nicht nur überaus stark, auch optisch haben die freundlichen Biester einiges zu bieten: Beschwört Ihr eine G. F., erhebt sich diese in einem gewaltigen Effekt-Feuerwerk aus ihrem Schlaf und deckt den Gegner mit einer individuellen Bombast-Attacke ein. Da zucken grelle Blitze durch die Luft, fliegt ein gigantischer Glutball vom Himmel oder bricht die Erde auf - etwas derart Ful-

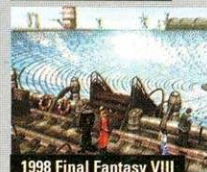
minantes habt Ihr in noch keinem Rollenspiel gesehen. Einziger Wermutstropfen: Mit jeder Anwendung einer G. F. müßt Ihr Euch die entsprechende Animations-Sequenz ansehen - mit der Zeit eine etwas schlauchige Angelegenheit. Während Ihr über die pompöse Optik staunt, werden übrigens gleichzeitig noch Eure Handgelenke durchgeschüttelt - dank Dual-Shock-Unterstützung kommt es Euch beinahe so vor, als würden die Monster in Eurem Wohnzimmer wüten. Wenn die liebgewonnenen Guardian Forces auch die effektivste Methode sind, um sich lästige Angreifer vom Helden-Hals zu halten, so stehen Euch trotzdem noch weitere Kampf-Optionen zur Verfügung. Wer sich lieber auf Klinge und Schild verläßt anstatt fremde Mächte zu beschwören, streckt den Feind mit der Standard-Waffe nieder. Ob Kettenpeitsche, Nunchakus oder blanke Faust - jeder Charakter hat seinen eigenen Kampfstil und die entsprechende Bewaffnung. Vor allem Squalls Gun-Blade kann begeistern: Das Langschwert

Die Vorgänger

Keine andere Rollenspiel-Serie ist so umfangreich wie *Final Fantasy* - und kaum einer blickt noch durch, welche Teile überhaupt in welchem Land unter welchem Titel und für welches System erschienen sind. Unsere Tabelle gibt Euch den kompletten Überblick über das Titel-Tohuwabohu. Titel, die nicht direkt zur *Final Fantasy*-Reihe gehören (z.B. *Final Fantasy Tactics*, *Final Fantasy - Mystic Quest* oder *Final Fantasy* für den Game Boy) sind darin nicht berücksichtigt.

Titel	Jahr	System	heißt in den USA:	heißt in Deutschland:
Final Fantasy	1987	NES	Final Fantasy	---
Final Fantasy II	1988	NES	---	---
Final Fantasy III	1990	NES	---	---
Final Fantasy IV	1991	Super Nintendo	Final Fantasy II*	---
Final Fantasy V	1992	Super Nintendo	---	---
Final Fantasy VI	1994	Super Nintendo	Final Fantasy III	---
Final Fantasy VII	1996	PlayStation	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII	1998	PlayStation	Final Fantasy VIII	Final Fantasy VIII

* entspricht dem japanischen *Final Fantasy IV - Easy Version*



Direktor Cid
"Die SEEDS haben wir für die Zukunft
geschaffen. Und JETZT ist die Zukunft!
Das wissen Sie doch ganz genau!"



Edea
"Du bist also der legendäre SEED."

↑ Endlich am Ziel!
Im Galbadia-Garten
trefft Ihr auf die
Hexe Edea.

→ Frisch flambiert:
Um seine Meisterin zu
beschützen, ist Cifer
jedes Mittel recht.

besitzt einen eingebauten Revolver - mit dem richtigen Timing fügt Ihr dem Gegner beim Säbelangriff gleich noch eine Schußverletzung zu. Die innovativen Waffen begleiten Euch dann durch das ganze Spiel - im Gegensatz zu den vorangegangenen *Final Fantasy*-Teilen wechselt Eure Party das Mordwerkzeug nicht in jeder Stadt. Nach Waffen-Läden braucht Ihr also gar nicht erst Ausschau halten - Squall und Kollegen vertrauen auf altbewährtes Inventar. Aber keine Panik: Immerhin dürft Ihr Eure Waffen nach und nach aufrüsten. Habt Ihr im Kampf oder in verzweigten Labyrinthen



die passenden Teile gesammelt, bastelt Euch der örtliche Händler daraus gerne besseres Werkzeug. Mit frischem Tuning geht es dann in die nächste Schlacht... Welche Aktionsmöglichkeiten Ihr da habt, legt Ihr übrigens vor dem Kampf selbst fest. Im umfangreichen Menü ordnet Ihr jedem Charakter die

gewünschten "Abilities" zu: "Angriff", "G.F.", "Draw" und "Item" stehen von Anfang an zur Verfügung (vorausgesetzt, Ihr habt bereits eine G.F. gekoppelt), später erlernt Ihr weitere Fähigkeiten wie "Abwehr" oder "Stürmen". Neu und innovativ ist hierbei nur die "Draw-Ability": Wählt Ihr während eines Kampfes diesen Menüpunkt an, entzieht Euer Recke dem Gegner einen Zauber. Erst dann könnt Ihr Magie anwenden - Ihr seid also nicht von Beginn an mit magischen Kräften gesegnet. Ebenfalls neu: Ihr verbraucht nicht mehr mit jedem Zauberspruch kostbare Magie-Punkte - stattdessen besitzt Ihr stets eine begrenzte Anzahl an Zaubern. Wollt Ihr also nicht schon bald auf dem Trockenen sit-

↓ Mysteriös: Squall wird von seltsamen Träumen geplagt.



'Eil...
Eil... wo bist du?'

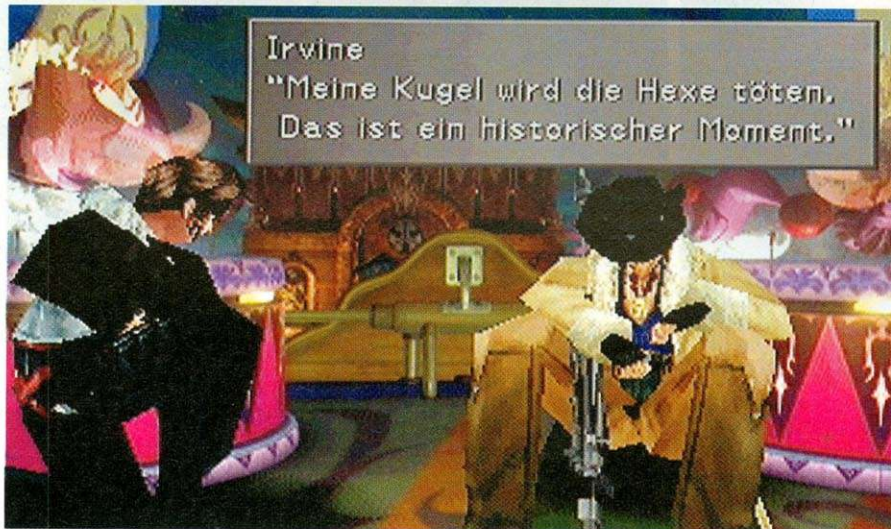
zen, müßt Ihr regelmäßig "Draw" anwenden. Außerdem finden sich in Städten und Dungeons regelmäßig Draw-Punkte, an denen Ihr ebenfalls die kostbaren Sprüche ziehen könnt. An der Wirkung der Zauberei hingegen hat sich nichts geändert: Nach wie vor rückt Ihr miesen Monstern mit durchschlagskräftigen Element-Zaubern

(Eis, Feuer, Blitz, etc.) auf die Pelle oder regeneriert Eure Kräfte mit Heil-Magie (Vita, Vigra, etc.). Die Gesundheit Eurer Party solltet Ihr

>>Verträumte Melodien, bombastische Chorgesänge und melancholische Stücke wechseln sich im richtigen Rhythmus ab.<<

stets im Auge haben, denn Tränke und Heilmittel sind der einzige Schutz, den die Truppe hat. In *Final Fantasy VIII* könnt Ihr Euch nämlich nicht mit schicken Rüstungen, Helmen und Armbändern einkleiden, wie das in anderen Rollenspielen üblich ist. Auch hier ist man bei Squaresoft also neue Wege gegangen... Habt Ihr die anfangs komplizierte Materie durchschaut und seid fit für das ganze Abenteuer, kann es endgültig losgehen: Nach bestandener SEED-Prüfung führt es Euren Helden Squall und seine Begleiter in ferne

↓ Wer ist wohl der geheimnisvolle Master Norg?
Wir wollen nicht zuviel verraten...



← Wie damals in Dallas: Scharfschütze Irvine Kinneas soll die Hexe um die Ecke bringen.

↑ Wie am Stammtisch: Das Kartenspiel "Triple Triad" kann stundenlang begeistern.

Lande. Mit der Zeit schließen sich Euch weitere Charaktere an: Neben Garden-Kollege Xell trifft Ihr die hübschen Damen Selphie und Rinoa und den Scharfschützen Irvine. Außerdem sorgen noch ganz andere Personen für Verwirrung im Plot-Gewirr: So steuert Ihr in einer Art Parallelwelt den geheimnisvollen Laguna Loire, stoßt auf die mysteriöse Hexe Edea oder ärgert Euch über Euren alten Kollgen Cifer. Mit der Zeit lernt Ihr all die Menschen, denen Ihr nach und nach begegnet, näher kennen und erfährt mehr über deren Vergangenheit - und über Eure eigene. Für Spannung und Abwechslung ist gesorgt, da braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen!

Um die 4 CDs ausgiebig zu erforschen, braucht Ihr nicht nur viel Zeit, sondern auch einen fahrbaren Untersatz - denn mit der Zeit wird es auch den wackersten Rollenspiel-Heroen per pedes zu mühselig. Dann steigt

Eure Party auf andere Fortbewegungsmittel um: Mit dem notwendigen Kleingeld in der Tasche nehmt Ihr Euch einen Mietwagen, fährt mit dem Zug oder geht an Bord eines *Final Fantasy*-typischen Luftschiffes - die fliegenden Kreuzer kennt Ihr bereits aus früheren Teilen der Reihe. Ebenfalls dabei: Die putzigen Chocobos bieten wieder Ihre Dienste als Reitvogel an und Dauer-Nebencharakter Cid mimt diesmal den Garden-Direktor. Außerdem haben die Entwickler wieder jede Menge Sub-Games ins Spiel gepackt: Mal müßt Ihr die Waggons zweier fahrender Züge umkoppeln, ein anderes Mal prügelt Ihr Euch an einem Seil hängend mit feindlicher Infanterie. Und als besonderes Gimmick gibt's noch ein überaus intelligentes Kartenspiel obendrauf: Immer wieder trifft Ihr auf Personen am Straßenrand, die mit Euch eine Runde spielen wollen. Gezockt wird um bunte Monster-Kärtchen - und der leidenschaftliche Spieler ist erst dann zufrieden, wenn er alle Figuren in seinem Karten-Fundus hat. Das kann dauern... Es gibt also viel Vertrautes, aber auch viel Neues - und *Final Fantasy*-Fans werden ebenso viel Spaß mit dem Titel haben wie Genre-Neulinge. ■



← Schwerfällig, und doch elegant: Mit dem Garden schwebt Ihr über den Kontinent.

fun meint:



Wie haben wir uns doch auf den achten Teil von Square-softs grandioser Rollenspiel-Reihe gefreut...? Doch leider waren wir anfangs ziemlich enttäuscht. Die Story entwickelte sich zu träge und endloses Tutorial-Geklicke raubte uns beinahe den letzten Nerv - kurz: es konnte uns einfach nicht richtig mitreißen. Doch mit voranschreitender Zeit offenbarte *Final Fantasy VIII* seine wahren Qualitäten. Spätestens ab der Mitte der 1. CD sitzt man wie gebannt vor dem Fernseher und will gar nicht mehr aufhören zu zocken. Denn ist die Story einmal in Fahrt gekommen, überschlagen sich die Ereignisse: Derart viele Wendungen gibt es in kaum einem anderen Rollenspiel. Die Charaktere sind clever ausgearbeitet, die Schauplätze abwechslungsreich, die Möglichkeiten vielfältig, die Gegner intelligent gestaltet, die G. F.-Zauber furios und die FMVs bombastisch. Somit gefällt uns *Final Fantasy VIII* trotz der Geradlinigkeit sogar noch etwas besser als Teil VII - an die Referenz *Final Fantasy VI* reicht der neueste Streich aber nicht heran.

10 GRAFIK	9 HANDLING	10 SOUND	9 SPIELEDISIGN	10 SPIEL SPASS
1 Spieler Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Texte deutsch Dolby Surround Für Fortgeschrittene Pocket Station 4 CDs				



No Fear Downhill Mountainbiking

Genug von tiefergelegten PS-Monstern und übermotorisierten Muscle-Cars? Dann dürfte No Fear Downhill Mountainbiking genau der richtige Titel für Euch sein: Statt Motoren-Power zählt einzig und allein Eure Muskelkraft!



Der Trick-Mode bietet Euch die Möglichkeit, auf einer speziell präparierten Piste nach Lust und Laune so richtig die Sau raus zu lassen.



Sechs todesmutige Fahrer stehen Euch für die wilde

Talfahrt zur Auswahl. Die Hardcore-Sportler unterscheiden sich durch verschiedene Leistungsmerkmale wie Balance, Power, Erholung und Ausdauer. Letzere Charakteristik ist besonders wichtig. Die Biker verfügen nur über einen begrenzten Energievorrat. Von daher ist es ihnen auch nicht möglich, unentwegt in die Pedale zu treten. Statt dessen müssen sie ihre Kraft einteilen. Während einer schnellen Abfahrt, in engen Kurven und bei Sprüngen über Hügelkuppen, Schanzen und Felskanten solltet Ihr lieber den Finger vom Speed-Button nehmen und so den Athleten eine kleine Verschnaufpause gönnen. In der Zeit, in der die Fahrer nicht strampeln müssen, baut sich der Energiebalken nämlich langsam wieder auf. Anfänglich ist dieses Feature etwas gewöhnungsbedürftig - schließlich ist doch jeder Rennspiel-Freak gewohnt, stets mit Bleifuß über die

Genre	Rennspiel
Anbieter	Codemasters
Entwickler	USD
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



>>Besonders gut gelungen ist sowohl die optische als auch die akustische Inszenierung.<<

Piste zu heizen. Genau wie bei einem richtigen Downhill-Rennen spielen neben der Kraft und Ausdauer der Athleten noch weitere Faktoren, wie etwa die richtige Dosierung der Hinter- und Vorderradbremse, eine enorm wichtige Rolle.

Greift Ihr beispielsweise kurz vor einer engen Kurve statt zum hinteren zum vorderen Bremshebel, driftet der Drahtesel nicht elegant um die Abzweigung, sondern fährt stur geradeaus weiter. Meist endet dies mit einem Sturz in die Wegbegrenzung. Mit Hilfe des Digi-Pads bzw. des Analog-Sticks verlagert Ihr das Gewicht des Fahrers nach vorne bzw. hinten. Gerade bei weiten Sprüngen solltet Ihr den Oberkörper des Fahrers zunächst über den Lenker (damit er nicht zu weit springt) und anschließend sein Gesäß weit hinter den Sattel (damit das Bike stabilisiert wird und sanft auf allen zwei Rädern landet) bringen. Zu Beginn der Meisterschaftsläufe sind nur sechs mörderische Pisten befahrbar. Je nach Schwierig-

Besonders spektakulär ist die Ego-Perspektive. Allerdings benötigt Ihr hierfür Übung und vor allem einen starken Magen.

keitsgrad werden diese durch zusätzliche Streckenabschnitte bzw. um zwei vollkommen neue Locations erweitert. Desweiteren könnt Ihr mit Euren Bikes an Einzelrennen, Zeitfahren oder Trickkontests teilnehmen. Für jedes zweite gewonnene Meisterschaftsrennen, das sich stets über drei Läufe erstreckt, erhaltet Ihr ein Upgrade, mit dem Ihr Euer Fahrrad tüchtig aufmotzt. Mit Hilfe von Leichtbaufelgen, Hydraulikbremsen oder verschiedenen Federgabeln seid Ihr in der Lage, Euren Drahtesel auf die jeweiligen Streckenverhältnisse perfekt abzustimmen. ■

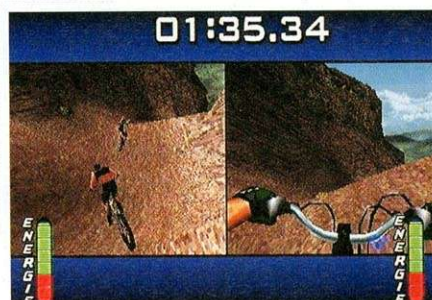
teilnehmen. Für jedes zweite gewonnene Meisterschaftsrennen, das sich stets über drei Läufe erstreckt, erhaltet Ihr ein Upgrade, mit dem Ihr Euer Fahrrad tüchtig aufmotzt. Mit Hilfe von Leichtbaufelgen, Hydraulikbremsen oder verschiedenen Federgabeln seid Ihr in der Lage, Euren Drahtesel auf die jeweiligen Streckenverhältnisse perfekt abzustimmen. ■

fun meint:

„Codemasters wirft mit *No Fear Downhill Mountainbiking* ein mehr als außergewöhnliches Rennspiel auf den Markt. Bei den beinhaltenen Talfahrten muß man sich nicht nur auf den richtigen Bremspunkt, sondern auch auf die Gewichtverlagerung und die Kraftreserven konzentrieren. Besonders gut gelungen ist sowohl die optische als auch die akustische Inszenierung. Auf dem Weg durch die detaillierten, abwechslungsreichen Biker-Szenarien ist das naturgetreue Surren der Kette und das schwere Schnaufen des gebeutelten Fahrers ein wahrer Hochgenuß. Etwas geschmacksabhängig sind hingegen die wummernden Techno-Beats - hier wäre ein alternativer Musikstil von Vorteil gewesen. *No Fear Downhill Mountainbiking* bringt Farbe ins triste Einheitsgrau des Rennspiel-Genres und vermag nicht nur eingefleischte Fun-Sport-Freaks in seinen Bann zu ziehen.“



Zwar besitzt *No Fear Downhill Mountainbiking* eine Vier-Spieler-Option, trotzdem sind nur zwei Fahrer in der Lage, gleichzeitig an den Start zu gehen.



1-4 Spieler

Memory Card 1 Block

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

neGcon

Für Einsteiger bis Profis



Crash Team Racing

Sonys knuddeliger Superstar Crash wechselt ins Kart-Lager und katapultiert sich mit sensationeller Leichtigkeit direkt in die Herzen aller Rennspiel-Fans!



◀ Auf Platz 5 liegend ist der Turbo Boost ein äußerst willkommenes Extra.

↓ Bei aktiviertem Turbo schießen grellgelbe Flammen aus dem Auspuff.

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Naughty Dog
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 89,- DM



Logisch, *Crash Team Racing* ist ein sehr offensichtlicher *Mario Kart*-Clone, der gesamte Spielaufbau erinnert frappierend an Nintendos Kart-Rasselbande rund um den mopsigen Klempner. Warum aber auch nicht? Speziell auf der PlayStation sind herausragende

Fun-Racer doch recht rar. Auch das erst kürzlich getestete *Speed Freaks* verfehlte den Sprung in den Spiele-Olymp wiederum knapp. Ob's Crash & Co. besser machen, erfahrt Ihr nun. Zu Beginn des Spiels stehen Euch mit dem lässigen Crash Bandicoot, seinem gratuierten Jump'n Run-Widerpart Dr. Neo Cortex, dem Testosteron-geschwängerten Tiny Tiger, der putzigen Coco Bandicoot, dem durchgeknallten N. Gin, dem ziemlich debil dreinblickenden Dingodile sowie dem zuckersüßen Duo Polar und Pura acht aus der Jump'n'Run-Serie hinlänglich bekannte Charaktere zur Wahl. Im auf der Grafikengine basierenden Intro wird die begleitende Story für den Adventure-Part erzählt. Nitros Oxide, ein recht unansehnliches Stück von Außerirdischem, gondelt mit seinem Raumschiff

durch die Galaxis auf der Suche nach fremden Planeten und – wer hätte es gedacht – Co-Kart-Rennen, um die schnellsten Fahrer einer jeden Welt herauszufordern. Bleiben diese siegreich, verzieht sich der grüne Wicht knurrend in seiner silbrigen Weltraumschüssel gen neuen Zielen.

Die Alternative

Speed Freaks

(Test in fun 09/99, Wertung: 8 von 10)

Zu schnell durchgespielt, das war der Hauptkritikpunkt an Funcoms zweitem PlayStation-Streich. Innerhalb eines Tages sind Solo-Spieler durch, so daß sich *Speed Freaks* hauptsächlich für Multiplayer-Sessions empfiehlt. Trotzdem: In allen Wertungskriterien müssen sich die *Speed Freaks* der *Crash*-Konkurrenz geschlagen geben – ein eindeutiges Ergebnis.



↑ Uka Uka hilft Euch auch in den Rennen. Ist die Maske aktiviert, seid Ihr unverwundbar und könnt ohne jeglichen Geschwindigkeitsverlust gnadenlos abkürzen. →





← Nicht unbedingt auf Wolke 7. Prasselt Euch der Regen auf die Birne, fährt sich das Kart wie bei Aquaplaning.



die Symbole sind teilweise nur mit waghalsigen Turbo/Sprung-Kombinationen zu erreichen. Aber keine Sorge, Euer Kart gehorcht besser als Kais Redaktionshund „XS“, flinke Finger vorausgesetzt. Neben den Standard-Manövern Gas/Bremse/Lenkung kann Euer Vehikel hüpfen wie eine Bergziege, wodurch sich die Höchstgeschwindigkeit enorm steigern lässt. Abhängig von der Sprunghöhe



↑ Die Überschlüge sind vorberechnet und kosten richtig viel Zeit.

Gewinnt Oxide aber in seinem schwebenden Vehikel den Wettbewerb, verwandelt er den geschlagenen Globus schnurstracks in eine riesige Beton-Wüste. Keine rosigen Aussichten für Crash und seine Freunde, aber sie sind vorbereitet, jeder auf seine ganz spezielle Art, wie das Intro zeigt... Für eine der Comic-Figuren entschieden, die jeweils Vor- und Nachteile bezüglich Handling / Beschleunigung oder Top-Speed haben, findet man sich auf einer ungewöhnlich aufwendig gestalteten 3D-Oberwelt wieder. Dort trifft Ihr zum ersten Mal, abhängig von der Charakterwahl, auf Aku Aku (lieb) oder Uka Uka (böse). In feinsten Sprachausgabe (himmlisch/teuflich) führen Euch die magischen Masken durch die *Crash Team Racing*-Welt. Sie zeigen Euch mit fortlaufender Spieldauer spezielle Kniffe, um mit dem Kart letztlich immer schneller und spektakulärer um die Kurse flitzen zu können. Bevor man sich ins erste Rennen stürzt, dreht man ein paar Runden durch die äußerst ansehnliche, zunächst begrenzte Oberwelt – das erste Staunen ob der grandiosen Animation der eigenen Spielerfigur ist hier schon garantiert. Aus dem

>> Technisch wie spielerisch ist Crash Team Racing eine Offenbarung. <<

lassen zu müssen. Optisch ist *Crash Team Racing* definitiv ein Referenztitel für die PlayStation. Die Oberwelt ist in Thematiken gegliedert, Ihr startet am N.Sanity Beach. Vier Standard-Rennen müssen gewonnen sein, bevor Ihr gegen den Thema-Boss Ripper Roo im entscheidenden Rennen um den Schlüssel, der den Zugang in den nächsten Welt-Abschnitt symbolisiert, antretet. Ist dies geschafft, wird außerdem ein Bonuskurs frei. Hier rast Ihr über freies Areal, um innerhalb eines variierenden Zeitlimits 20 pinkfarbene Symbole einzusammeln. Hört sich easy an, ist es aber noch nicht. Den kürzesten Weg gilt es selbst auszuknobeln,



↑ In diesem kleinen Fenster wird Euch bei der Streckenauswahl der gesamte Kurs als FMV vorgeführt.

Die Jump'n'Run-Serie

Dreimal schon zog Crash gegen Dr. Neo Cortex per pedes in die Schlacht. Grafisch zählt die Serie auch heute noch mit zum Beeindruckendsten was es an Software für die PlayStation zu kaufen gibt. Spielerisch nicht übertrieben schwer, sind mit jedem Teil in jeweils gesteigerter Qualität viele Stunden Spielspaß garantiert.

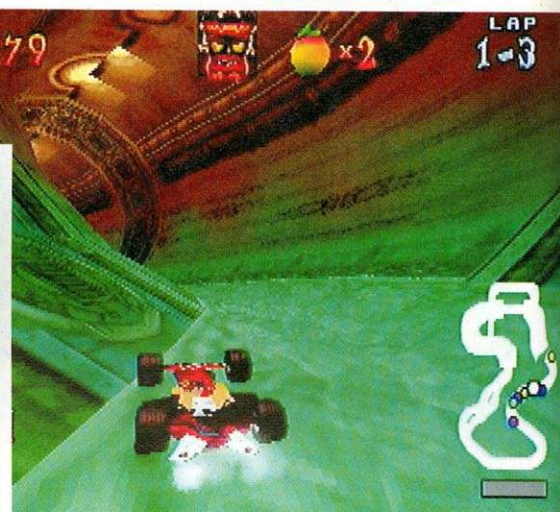
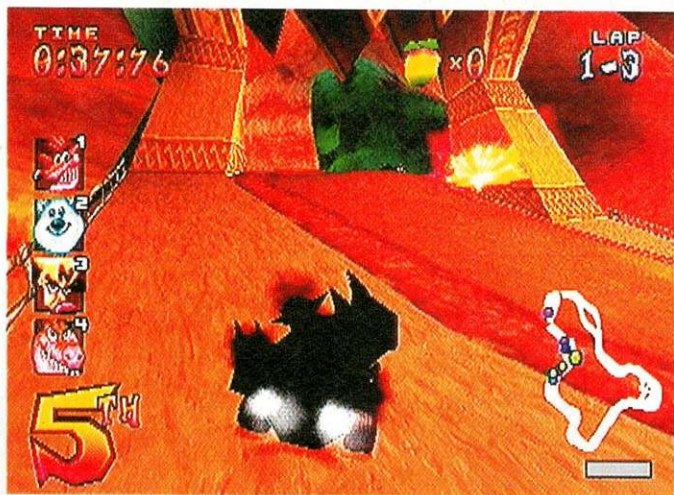


Crash 3



↓ Turbo und Beschleunigerfeld - jetzt wird's rasant!

→ Sprichwörtlich verkohlt!



← Statt der Streckenübersicht am unteren Bildrand könnt Ihr Euch alternativ die Motordrehzahl anzeigen lassen.

← Mit Vollgas an die Wand, das war nicht geplant - aber ich bin ja hier alleine...

↑ Da biste platt: Die dicken Holzstämmen sollte man tunlichst meiden.

erfahrt Ihr bei der Landung einen mehr oder weniger heftigen Turboschub, der das Vehikel auf die Hinterräder kippt und auf den welligen Pisten ungeahnte Fahrtechniken erfordert. Jeder Hügel wird zur Sprungschanze umfunktioniert, bei kurz aufeinander folgenden Buckelwellen beschleunigt das Kart bis auf die mehr als dreifache Höchstgeschwindigkeit. Für versierte Fingerakrobaten ist folgendes Manöver gedacht: Ihr driftet solange in eine Kurve, bis der Rauch aus dem Doppelauspuff von weiß auf schwarz wechselt, drückt dann schnell den L1-Taster und schon schießt Ihr für einen kurzen Moment deutlich schneller über den Parcours. Aber Vorsicht: stimmt das Timing nicht, überdreht Ihr das

Kart oder landet gar im zeitfressenden Niemandsland! Das Driftmoment steigert Ihr beim Analog-Pad über die L- und R-Taster oder dem Richtungskreuz beim neGcon. Alle gängigen Steuergeräte werden unterstützt, wir schwören immer noch auf Namcos Analog-Wunder neGcon. Wie bei Fun-

Racern meist üblich, fahren die Gegner, zwischen einem (Boss), fünf (höhere Cups) und sieben (Standard) an der Zahl, kein wirklich eigenes Rennen. Die CPU-Piloten orientieren sich am Können des Spielers, was viele Vorteile bringt, aber auch den Nachteil, daß Ihr bis auf wenige Rennen zu keiner Zeit einen Vorsprung herausfahren könnt. Auch ist es theoretisch machbar, gut zwei der drei Runden mit Absicht zu verbummeln, um erst dann aktiv ins Rennen einzugreifen. Bis dahin beharrt sich das CPU-Feld gegenseitig, schießt und rempelt sich gnadenlos von der Piste und tappt scheinbar völlig von der Rolle in jede noch so offensichtliche Falle. Das könnt Ihr aus sicherer Entfernung genüßlich beobachten.

Andererseits, wer will das schon? Vollgas heißt die Devise, ob Anfänger oder Profi. Das Programm garantiert für jedes Spielerniveau Spannung bis zur Zieldurch-

fahrt, manchmal entscheidet eine schmale Stoßstangenbreite über Sieg oder Niederlage. Dies liegt nicht unerheblich an der Verteilung der Extras. In den Fragezeichen-Kisten versteckt, geiert Ihr Euch beim Fahren durch diese z.B. Turbo Boost, Bowling-Bomben, zielsuchende Missiles und TNT- oder Nitro-Sprengstoff.

Wie bei Mario Kart lassen sich die Extras nach hinten ablegen oder vorne abschießen. Logisch,

>> Crash Team Racing rockt!!! <<

Die Entwickler

Naughty Dog



Ausnahmsweise blicken wir nicht zurück, sondern in die Zukunft. Im Interview mit unserem geliebten Schwester- und Nummer 1 PlayStation-Magazin without a CD "play PlayStation", offenbart Jason Rubin, President Naughty Dog, keinen weiteren Crash-Titel in Planung zu haben. Auch nicht für die PlayStation 2, für die man exklusiv entwickeln wird. Wollen wir das zulassen? Schreibt uns, ob Ihr Euch mit dieser Entscheidung anfreunden könnt.



← Aku Aku weiß wie's geht!

↓ Die Bonusrunden sind teilweise sekundengenau ausgetüftelt und bereiten nicht so viel Spaß wie der Rest des Spiels.



↑ Wer nicht aufpaßt, landet in dieser Runde im Maul der auf Kart spezialisierten Fliegenfalle.



so ein Kart braucht auch Vitamine, erst mit zehn Äpfeln im Tank röhrt das Teil mit maximaler Power los. Über die Streckenvielfalt und weitere Features im Adventure-Modus wollen wir keine weiteren Worte verlieren - der Spannung wegen. Bis zum vermeintlich finalen Race gegen Nitros Oxide werden sicher einige Stunden mit einer Menge Überraschungen vergehen, und selbst dann ist noch lange nicht Schluß...

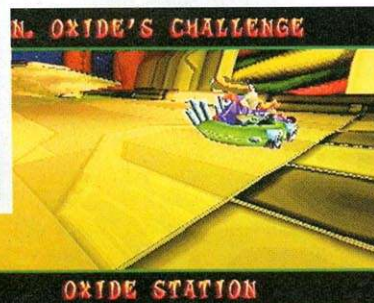
Natürlich dürfen alle Strecken auch im Time Trial absolviert und geübt werden. Innerhalb von nur einer Sekunde in einem kleinen

Fenster anlaufende FMVs erleichtern die Streckenauswahl, der gesamte Kurs wird aus einer leicht erhöhten Perspektive abgefliegen. Im Arcade Modus fahrt Ihr maximal zu zweit Einzelrennen oder Cups mit je vier Strecken, die Schwierigkeitsgrade Medium und Hard müssen freigespielt werden. Für bis zu vier Spieler sind der Vs. und Battle-Modus gedacht. Erstaunlicherweise bleibt auch dann die Spielgeschwindigkeit konstant hoch und die Streckendetails sind kaum reduziert. Aber Vorsicht, bei vier Spielern gleichzeitig gilt: je kleiner der Fernseher, desto kleiner auch der Spielspaß. Schließlich bleibt von der Bildröhre für jeden Spieler auch nur ein Viertel übrig. ■

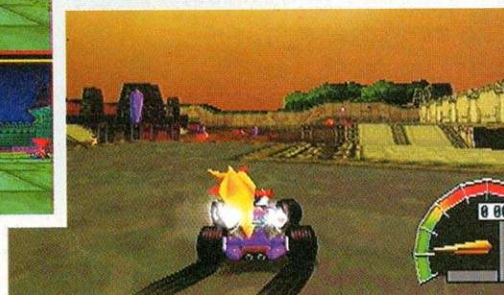


← Ein Warp Field ins nächste Rennen.

↓ Final Race...?



↑ Es ist jetzt 2 Uhr nachts, ich bin alleine im Büro beim Screenshots schießen, deswegen gibt's nur ein statisches Startbild vom Vier-Spieler-Modus!



fun meint:



Crash Team Racing ist das Gran Turismo der Fun-Racer. Bis ins aller kleinste Detail perfekt durchgestylt, läßt der Titel zweifelsohne keinerlei Wünsche offen. Technisch wie spielerisch eine Offenbarung, wollen wir den Entwicklern von Naughty Dog fast nicht glauben, daß man erst Anfang des Jahres mit dem Spieldesign begonnen hat (die haben sich geclont - mehrfach, definitiv...). Liegt bei vielen Spielen der Teufel oftmals im Detail, sind es diesmal genau diese spielspaßentscheidenden Kleinigkeiten, die Crash Team Racing auf der PlayStation weit über alle vergleichbaren Konkurrenzprodukte hinausheben. Dabei sind es in erster Linie nicht die Ideen, die wie eingangs gesagt größtenteils irgendwo bei anderen Spielen schon mal dagewesen sind - vielmehr ist es das vorbildlich inszenierte Gesamtpaket. Ob Kart-erschlingende Pflanzen, die ungemein witzige Sprachausgabe, unglaublich abwechslungsreich gestalteten Strecken oder einfach nur die perfekte Steuerung - Crash Team Racing konnte bei CyPress wirklich jeden restlos begeistern, und da gibt es ja außer Redakteuren auch richtige Menschen. Das gelang bislang noch keinem Spiel. Einzig den Schwierigkeitsgrad hätte man vielleicht noch a bisserl höher ansetzen können, im Vergleich zu Mario Kart 64 ist Sonys Knuddel-Raserei aber fast schon sauschwer (Vorsicht: maßlose Übertreibung!). Ob alleine oder in Multiplayer-Sessions - Crash Team Racing rockt!!!



1-4 Spieler

Memory Card 1-4 Blöcke

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Multitap

neGcon

Lenkrad

Für Anfänger bis Profi

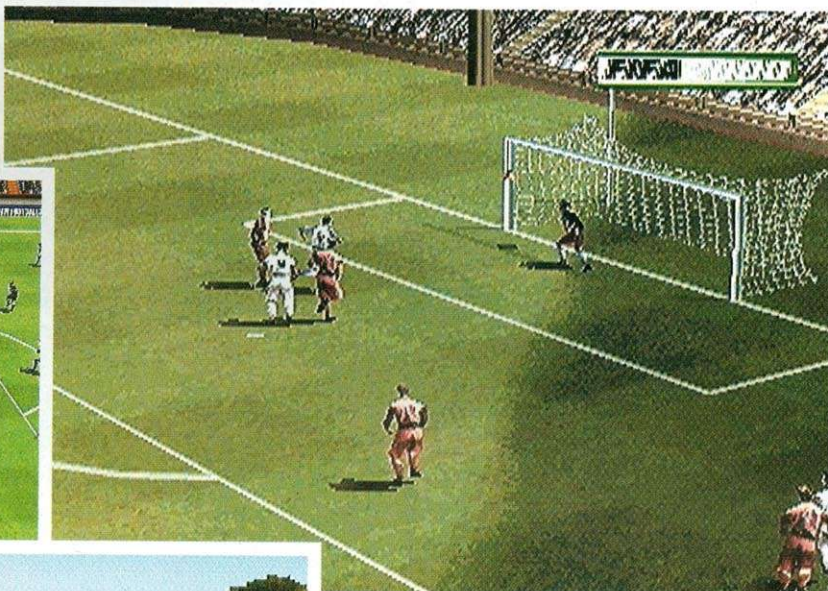


FIFA 2000

Stellt Euch mal vor, die FIFA müßte jedes Jahr den Fußball neu erfinden, um das Spiel der Spiele überhaupt noch vermarkten zu können. Anfangs schafft man vielleicht die Abseitsfalle ab, dafür gibt es das Photo-Finish.

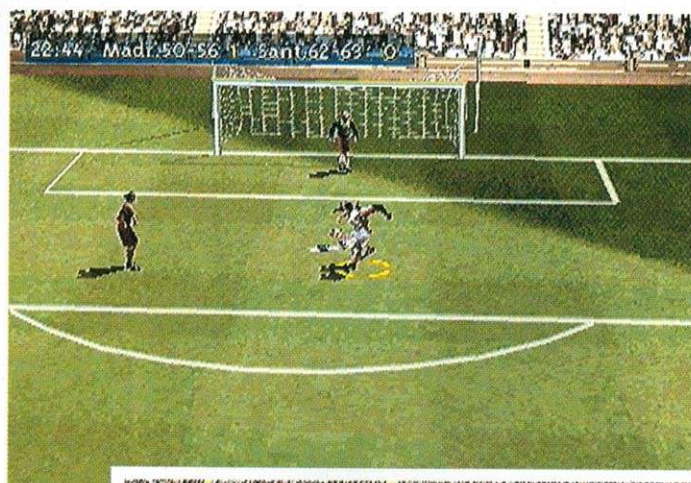
Genre	Team-Sport
Anbieter	Electronic-Arts
Entwickler	EA Sports Kanada
Erhältlich ab	04. November
Preis	ca. 99,- DM

↓ Auch bei schnellen Kontern im Gladbacher Stil kann man mit Flanken bei starken Computergegnern wenig erreichen.



↑ Auf dem Trainingsplatz kann man Standardsituationen als Angreifer und Verteidiger üben.

↑ Im historischen Match blickt der verdutzte Torwart der Schweinsblase hinterher, die auch irgendwie komische Flugeigenschaften hat.



Dann wird der Rasen rund gemacht und das Tor ist in der Mitte, während Hitzfeld sich über die Auswüchse des Rotationsprinzips die Hechter-Jacke scheckig lacht. Dafür ist der Ball eckig und

Icke Hässler über 1,90 Meter groß. Um es mal auf den Anstoßpunkt zu bringen, das wäre ganz schön anstrengend. Ähnlich stressige Aufgaben wurden einer lustigen Riege kanadischer Entwickler aufgebürdet. Jahr für Jahr, manchmal auch zweimal pro Saison, müssen sie ein Fußballspiel entwickeln, in dem elf Mann um einen Ball und drei Punkte

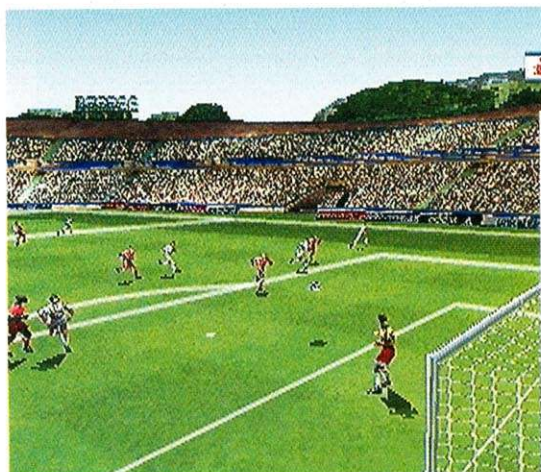
kämpfen. Jedes Mal müssen sie dafür sorgen, daß knapp hundert Mark in FIFA umgemünzt werden, müssen sich gegen ambitionierte

>> EA Sports hat der Intelligenz der Spieler weitaus mehr Bedeutung zugemessen. <<

Newcomer wehren und dürfen noch nicht einmal das Regelwerk dahingehend modifizieren, daß man bspw. die gute alte "3 Eckbälle = 1 Tor"-Regel wieder einführt. Das ist hart - da stößt man an seine Grenzen. Und da auch keine virtuelle Urin-Probe zu mehr Aufregung führt, und das alla-



↑ In der Wiederholung könnt Ihr ein Tor in der Entstehung bewundern und analysieren.

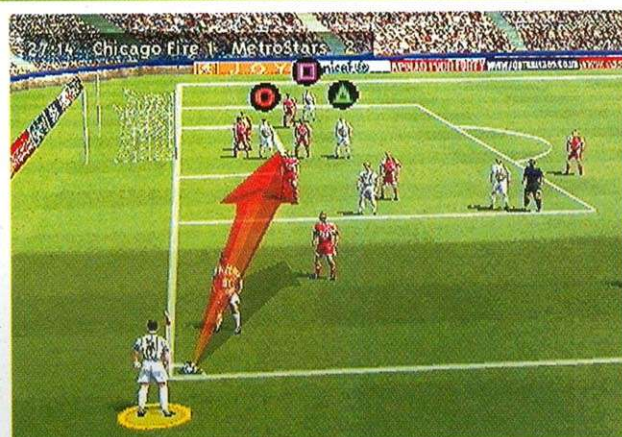


Der Deutsche im Abseits wird auch bei einem direkten Anspiel vom Schiri ignoriert.



Während des Ladens wird die Steuerung veranschaulicht.

Anders als früher, steuert man bei Standardsituation mittels der Tasten Spieler an. Mit der X-Taste kann man direkt passen.



bendliche Feierabendgebolze mit den besten Freunden auch nicht im Nachhinein am grünen Tisch entschieden werden kann, hat man sich entschieden, an FIFA jetzt mal so richtig zu schrauben. Das Problem ist nämlich: FIFA 99 war zu gut. Mit dem bißchen an Makulatur, das es zu richten gegeben hätte, wäre die Überschrift dieses Artikels "Ausverkauf" in 72-Punkt-Schrift gewesen. An Original-Teams mangelt es nicht. Wer hätte wohl im verschnarchten Unterhaching jemals gedacht, daß die Spielvereinigung mal digital zu bedienen sein wird? Zudem gibt es jetzt die komplette Major League aus den USA. Was man da jetzt für Freundschaftsspiele austragen kann: Unterhaching vs. New York. Noch grandioser sind die historischen Mannschaften. Deutschland 1974, England 1966, Bayern München 74-76, M'Gladbach (kein Scherz, liebe Gladbacher, Ihr wurdet von EA offiziell zum Fußball-Dinosaurier erklärt) und 38 weitere historische Super-Teams kämpfen teilweise in geschichtlich-verblassten TV-Farben auf ockerfarbenen Untergrund um eine braune Schweinsblase. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt: Auch Brasilien 1958 mit Pelé gegen SSV

Kahn erhielt, tut weh. Überhaupt scheint die deutsche Elf unter dem Eindruck der Mexico-Reise zusammengestellt worden zu sein. Was suchen Schneider und

>> Der Torhüter bringt ein berechenbares Spektrum zwischen E-Jugend-Niveau und außerirdisch genialem Können mit. <<



Dank guter Kamerapositionierung könnt Ihr das Feld komplett überblicken.

Optik der Vorgänger wurde wiederum überarbeitet. Mehr Animationen, tolle Jubelszenen, schöne Stadien (aber keine Originalarenen mehr!), Fußballerherz, was willst Du mehr? O.K., die Grafikdarstellung ruckelt etwas auffällig, was beim Spielen jedoch nicht stört. Dafür aber die dezenten Slowdowns, wenn Ihr im Strafraum ein zünftiges Gewusel veranstaltet. Zudem ist die Spielgeschwindigkeit etwas zurückgesetzt worden. Die kann zwar hochgesetzt werden,

Ulm 1999 ist möglich, allein dafür gebürt EA der Innovationspreis. EA Kanada hat scheinbar bei vielen wichtigen Mannschaft versucht, die typischen Spielweisen einfließen zu lassen. Originalnamen und die aktuellen Besetzungen sind natürlich Pflicht, daß jedoch Jens Lehmann den Nationalmannschaftsvorzug vor

Neuendorf in der A-Elf? Natürlich könnt Ihr mit den europäischen und amerikanischen Vereinen und weltumspannenden Nationalteams alle Arten von Wettbewerben und Pokalen auspielen, mit bis zu acht menschlichen Akteuren versteht sich. Die brillante



jedoch findet man nie die Einstellung, die letztes Mal soviel Spaß machte - dafür aber die optimale Kameraperspektive. Ihr habt weniger Kameras, dafür aber äußerst sinnvolle Perspektiven, die Ihr in den Parametern "Höhe" und "Zoom" so verändern könnt, daß Ihr endlich auch ohne die unspektakuläre Turmkamera eine fast optimale Übersicht genießt. Aus den Boxen klingt eine stimmungsvolle Fanku-

ein berechenbares Spektrum zwischen E-Jugend-Niveau und außerirdisch genialem Können mitbringt. Schüsse vom 16-Meter-Raum auf den Kasten haben fast schon Tor-Garantie, dafür beherrscht der Keeper seinen Strafraum meisterlich, riecht jede zu eng gezogene Flanke und spielt intelligent mit. Wenn der Ball in Richtung Torraum rollt, wird er automatisch zu letzten Mann, läuft raus und

>> Die Reaktionszeiten wurden weiter gefaßt, man muß nicht mehr extrem früh zum Kopfball ansetzen. <<

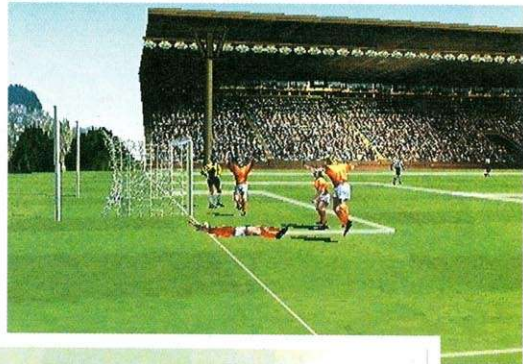
lisse im schönsten Surround-Sound Die Moderatoren Wolf Dieter Poschmann, Martin Siebel und Jörg Dahmann machen nicht so gute Sprüche wie letztes Mal Werner Hansch und Poschmann im Duett. Apollo 440, Robbie Williams, Gay Dad, Reel Big Fish und andere angesagte Musik-Acts liefern den treibenden Soundtrack während des Aufenthalts im Menü oder der verkürzten Ladezeiten. Die Neuerungen, für die wir das Portemonnaie zücken, sind jedoch auf dem grünen Rasen zu suchen. Oberflächlich gesehen habt Ihr es mit der sehr vertrauten FIFA-Steuerung zu tun. Echte Verbesserungen, die das Spiel weiterbringen, sucht man jedoch vergebens. Der Flachpaß (X) hat an Bedeutung verloren. Schnelle Spielzüge sind kaum noch machbar, dafür kommt der Paß in den Lauf (jetzt L1) besser an. Hohe Flanken (Quadrat) sind gegen den Computer ab Profi-Einstellung kaum noch zu verwerten, die Manndeckung ist derartig extrem programmiert worden, daß man auf Weltklasse noch weniger Land sieht als zuvor. Schüsse (Kreis) haben an Wichtigkeit gewonnen, und endlich finden auch Fernschüsse den Weg ins Netz. Schuld daran ist der Torhüter, der

klärt. Seine Annahme-Schuß-Reaktionszeit wurde optimiert. Die kleinen Kunstpausen, die er sich bei FIFA 99 nahm, um den Ball zu stoppen, um ihn sich dann vom Gegner ins Tor drücken zu lassen, gehören der Vergangenheit an. Die Dribbelkünste wurden um eine Funktion erweitert, die den Spieler den Ball unter dem Fuß stoppen



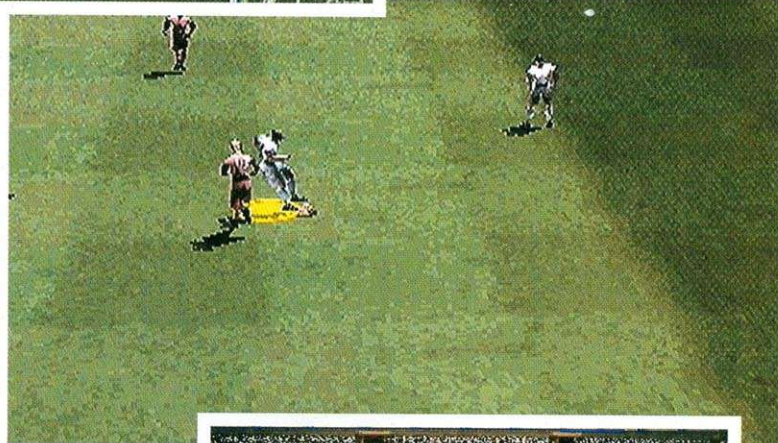
↑ So frei kommt man gegen einen "Weltklasse"-Gegner nicht zum Schuß.

↓ Exzessives Jubeln gehörte auch damals zum guten Ton.

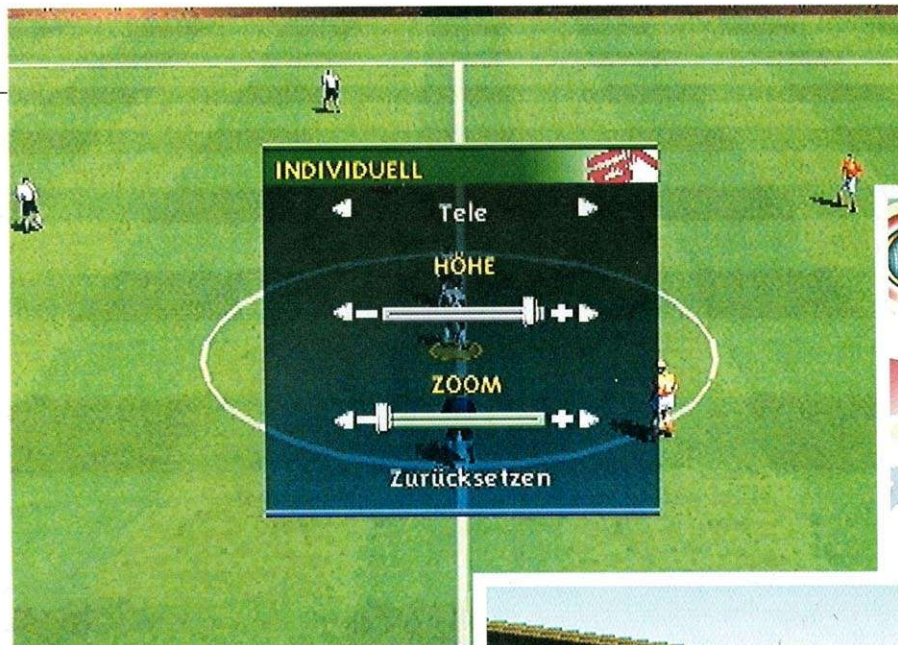


↑ Eine vorbildliche Optionsvielfalt zur Kreation eines eigenen Pokalwettbewerbs.

↓ Mit der R1-Taste hält der Spieler den Ball lässig unter dem Fuß und sucht sich eine Abspiegelstation.



Die neuartige Funktion der Kamerajustierung bringt Übersicht und taktische Vorteile.



SAISON SPIELPLAN		FIFA 2000	
	Deut. Pokal		Eur. Champ. P.
Datum	Zeit	Heim	Gast
25. Aug	19.00	Chelsea	Sp. Moskau
25. Aug	19.30	Moldo	Berlin
25. Aug	19.30	Valencia	Florentina
28. Aug	15.00	Frankfurt	München 60
28. Aug	15.00	Freiburg	Rostock
28. Aug	15.00	Schalke	Leipzig
NÄCHSTES SPIEL:		B. München - Kaisersl.	
		Simulieren	

läßt. Überhaupt: EA Sports hat der Intelligenz der Spieler weitaus mehr Bedeutung zugemessen. Herausstürmende Torhüter werden butterweich überlobbt, ein ins Aus kullernder Ball wird bei eigenem Vorteil ignoriert, die Räume werden eng gemacht und in der Not schlagen sie den Ball ins Aus. Auch die Reaktionszeiten wurden weiter gefaßt, man muß nicht mehr extrem früh zum Kopfball ansetzen und kann auch einen plötzlich verspringen Ball noch mit dem Kopf weiterleiten. Dafür hat man die Kombination "Spieler umschalten-Kopfball / Fallrückzieher" total vermurkst. Die Doppelbelegung der X-Taste mit "Kurzer Kopfball" und "Umschalten" wirkt sich fatal aus, wenn man bei einer weiten Flanke schnell mit X umschaltet, um dann einen "Wichtigen Kopfball (Kreis-Taste)" einzusetzen. Hat der Computer nämlich schon für Euch gewählt, was oft, aber nicht immer der Fall ist, tropft Euch der Ball von der Birne oder der Gegner kommt (wie meistens) an selbigen. Sehr ärgerlich wird es, wenn man den Ball mit der Brust annehmen will oder einen gegnerischen Angriff unterbinden will. Die Spielmechanik macht, was sie will, und der hyperintelligente Computer verwandelt fast jeden Eckball und gewinnt die meisten Luftduelle mit Leichtigkeit. Vielleicht war ich einfach zu dumm, um den Trick zu begreifen.



Die deutsche Elf von 1974 mit der absoluten Traumbesetzung.

Die eigenen Mannen stehen beim hohen Ball wie angewurzelt hinter dem Gegner, obwohl man auf dem Joypad wüste Hakeleien auslösen möchte, um in die besser Ausgangsposition zu kommen. Und weil wir gerade von Intelligenz reden: Die Abseitsregel stellt Ihr besser aus, denn nach welchen Kriterien hier gepfiffen wird, kann wirklich niemand sagen. ■

fun meint:



„Wir empfehlen FIFA 2000 vor allem im Mehr-Spieler-Modus: Hier fallen reichlich Tore, denn der Computer bevorzugt niemanden, höchstens das Torgerüst. Soviele Holzkracher haben wir noch nicht erlebt. Nicht selten trifft man zwei bis dreimal Pfosten oder Latte, bevor der Ball einschlägt. Und dank der viel längeren Wiederholungen, die auch den strategischen Hergang eines Treffers dokumentieren, kann man die zuweilen unglaublich spektakulären Supertreffer bewundern - ein echter Pluspunkt! FIFA 2000 hat in einem Punkt alle Lacher sicher auf seiner Seite: Niemand wird sagen, das Spiel ist ein müder Aufguß. Der neue Ansatz ist aber etwas verknöpft geraten. Man kann sich die perfekte Beherrschung zur Lebensaufgabe setzen (wenn sie denn möglich ist) oder lieber beim Vorgänger bleiben, dessen Spaßfaktor um so vieles einfacher zugänglich ist und deshalb die alte und neue Fußballreferenz darstellt. FIFA 2000 ist ein meisterliches Spiel, doch FIFA 99 war genial. Nächstes Mal also bitte Gameplay 99 mit Technik 2000 und PlayStation 2 mixen - und die Wertung wird garantiert zweistellig!“



Multi Tap

Dolby Surround

1-8 Spieler

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Memory-card 1+

Sprachausgabe deutsch

Für Profis





Ready 2 Rumble Boxing

Die Boxhandschuhe geschnürt und ab in den Ring – in Ready 2 Rumble verpaßt Ihr der witzigsten Kämpferriege der Welt den spektakulären K.O.!



Genre	Fun-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Midways Coin-op-Umsetzung wurde mächtig aufgebohrt. Ähnlich wie in EAs Box Champions-Titeln führt Ihr im Championship Mode einen von drei Boxern über die Klassen Bronze, Silver, Gold und Champ (muß freigespielt werden) zum ultimativen Ready 2 Rumble-Champion. Boris Knokimov (schönes Wortspiel) als offensichtlicher Ivan Drago-Verschnitt lockt mit Bürstenschnitt und beeindruckender Muskelmasse, der dunkelhäutige Afro Thunder dagegen erscheint als mickriges Fliegengewicht, ist jedoch wiesel-

flink und ungemein vorlaut – hier stand wohl Showman Prince Naseem Pate. Als Redaktionsfavorit hat sich Butcher

Brown herauskristallisiert. Wer bei Iron Mike Tyson von einem Stiernacken spricht, hat dieses "Viech" noch nicht gesehen. Butcher ist ein so unglaublich kompakter wie häßlicher Kampfkoloss, trotzdem ziemlich schnell und mit einer immensen Reichweite gesegnet. In der Addition sind das beste Vor-

aussetzungen, um die Fights siegreich zu bestreiten. 20 Kämpfe hat man Zeit, um eine Klasse zu meistern. Zehn davon sind Titelansetzungen, in Preiskämpfen verdient Ihr zusätzliches Geld, um damit Euren Schützling im Trainingscamp aufzupäpplen. Das Übungsangebot reicht von weibisch anmutendem Aerobic über banales Sandsack-Gedresche bis hin zu sündhaft teuren Aufputzmitteln. TV-like startet jeder Kampf durch Michael Buffers lebens-

↑ Hat mal jemand ein Aspirin?

echt inszenierten "Let's Get Ready To Rumble"-Ruf, dann stellt der weltweit bekannte "Anheizer" die Kontrahenten vor. Darauf dürft Ihr

Euch freuen, mehr sagen wir nicht! Aus sechs Blick-

winkeln lassen sich die Kämpfe verfolgen, inklusive Ich-Perspektive, die voreingestellte "Normal"-Darstellung ist die beste. Die Boxer steuert Ihr analog oder digital, über die vier Action-Buttons in Verbindung mit dem Analog-Stick/Richtungskreuz attackiert Ihr den Gegenüber mit blitzschnellen Geraden und mächtigen Uppercuts, Deckung sucht Ihr über die Shoulder-

>> Ready 2 Rumble ist DIE Automaten-Umsetzung für zu Hause! <<

Alternative

Box Champions

(Test in fun generation 01/99, Wertung: 8 von 10)

Selbst mit der Lizenz für 36 Weltmeister in drei Gewichtsklassen kann EAs Box-Titel Ready 2 Rumble nicht das Wasser reichen. Die zu träge Steuerung vermittelt die Dynamik des Boxens nur unzureichend, mit Box Champions 2000 steht ein neuer Herausforderer aber schon bereit.



↑ Russischer Bär gegen Latina-Babe →
- ein nur vermeintlich einseitiges Duell!



↓ Bei einem Haken verliert der Gegenüber fast das Gleichgewicht. →



fun generation November 99

↓ Michael Buffer wie wir ihn alle kennen!



↑ Die Schmerzen sind den Kämpfern förmlich anzusehen.



Tasten. Volltreffer vervollständigen am unteren Bildrand das Wort "RUMBLE", das Eurem Kämpfer Berserker-ähnliche Momente ermöglicht. Per einfacher Tastenkombination werden wahrlich vernichtende Schlagwirbel ausgelöst – da staunen sogar die Klitschkos! Am oberen Bildrand symbolisieren zwei Energieleisten Ausdauer und Schlagkraft. Einmal am Boden, gilt es möglichst schnell die

Have more Fun Codes (US-Version!)

Anderes Outfit:

Im Charakterauswahlmenü die Tasten X + Y gleichzeitig drücken.

Ändere Trainerstimme:

Im Charakterauswahlmenü X + hoch, rechts, unten oder links drücken.

Trainerstimme Leprechaun:

Im Charakterauswahlmenü X + L- und R-Tasten drücken.

Gegner veräppeln:

Im Ring die Tasten X + A oder Y + B gleichzeitig drücken. Dabei auf ausreichend Abstand zum Gegner achten!

A-Taste zu drücken, um den Boxer zum Aufstehen zu bewegen. Freilich sind in einem Fun-Boxing-Game unfaire Schläge fester Bestandteil, die Kopfnuss zählt noch zu den harmloseren Attacken. Habt Ihr den Championship-Modus gemeistert, werden in der Arcade-Variante zu den 13 anwählbaren fünf weitere Boxer frei. ■



← ↑ →
Mit den Rumble-Schlagserien haut Ihr den Gegner nicht selten zu Boden.

fun meint:



„Ready 2 Rumble ist ein höchstgradig unkompliziertes Vergnügen, bei dem man nicht allzu viel spielerische Tiefe, dafür aber umso mehr Spielspaß erwarten sollte. Das Charakterdesign ist schlicht und ergreifend outständig. Trotz starker Überzeichnung wirken die Boxer in Mimik und Gestik äußerst lebensecht, die Darstellung ist detailverliebt wie in keinem anderen Game. Auch das Silikon-überladene Wippen an den weiblichen Rippen weiß zu gefallen. Versierte Solo-Zocker finden zwar erst ab der Gold-Class eine ernsthafte Herausforderung, dann aber wird's teilweise ziemlich happig; die Champ-Class ist für echte Profis. Jeder Charakter verfügt über einen eigenen Kampfstil und individuelle Special Moves, die erst einmal alle erlernt sein wollen. Aus den Ringecken wird man mit witzigen Sprüchen des Trainers in wilde Schlagwechsel getrieben, gegen einen menschlichen Mitspieler steigt die Spaßkurve in schwindelerregende Höhen. Technisch nahezu perfekt, sind marginale Slowdowns beim Aktivieren der "RUMBLE"-Schlagserien leicht zu verzeihen. Ready 2 Rumble ist DIE Automaten-Umsetzung für zu Hause, die selbst ausgemachte Sportspiel-Hasser begeistern könnte. Also, auf geht's Burschis, nie hat es mehr Spaß gemacht, die Fresse vollzukriegen!“



1-2 Spieler

VMU 8 Blöcke

Vibration Pak

Texte englisch

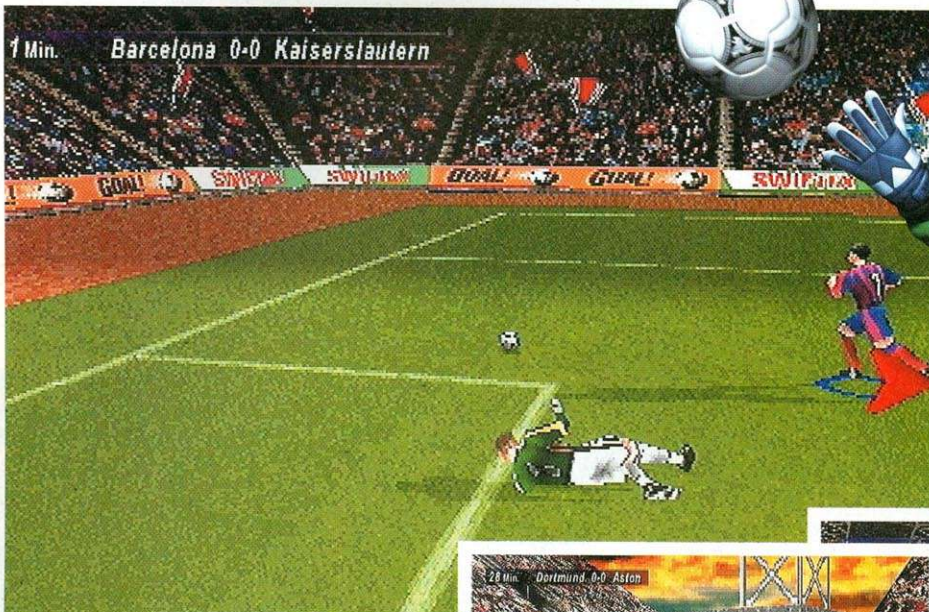
Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene

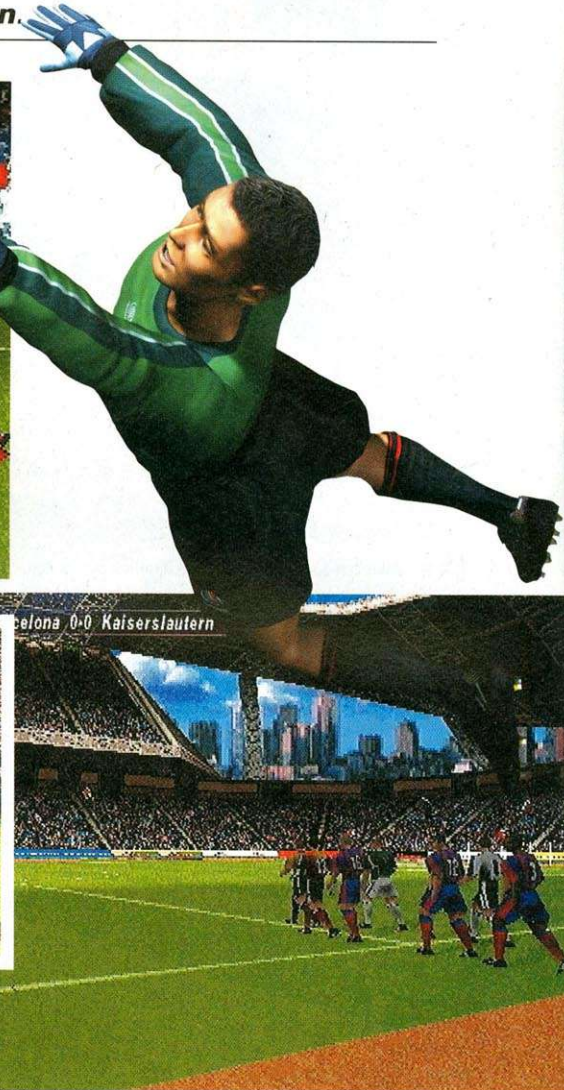


UEFA Striker

Heißer Fußballherbst: Mit FIFA 2000, ISS Pro Evolution, Fußball Live und UEFA Striker stehen gleich vier Herausforderer am Anstoßpunkt, um die Referenz FIFA 99 vom Thron zu kicken.



Genre	Team-Sport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Rage Software
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



In unserem Doppeltest nehmen wir *UEFA Striker* für Dreamcast und PlayStation unter die Lupe. Inhaltlich und spielerisch absolut identisch, gehen wir auf die technischen Unterschiede der beiden Titel im Meinungskasten ein. Zog die *Striker*-Serie bislang gegen die *ISS*- und *FIFA*-Konkurrenz stets den Kürzeren, offenbart das *UEFA*-Sequel diesmal spielerische Qualitäten, die deutlich über dem gewohnten Kick & Rush liegen. Zunächst kämpft Ihr mit 45 europäischen Vereinmannschaften in Ori-

ginalbesetzung um Meisterschaft und Turniersieg. Die stärksten Kader sieht Rage bei den Champions-League-Finalisten aus München und Man-

>> UEFA Striker offenbart Champions League-Tauglichkeit. <<

chester, gleiches Niveau erreicht nur noch Oliver Bierhoffs AC Mailand. Vor dem ersten Anpfiff ist es ratsam, sowohl die Spielgeschwindigkeit um zwei Stufen zu reduzieren als auch die Gegnerstärke



→ Die Animationen der Kicker sind auch auf der PlayStation hervorragend.



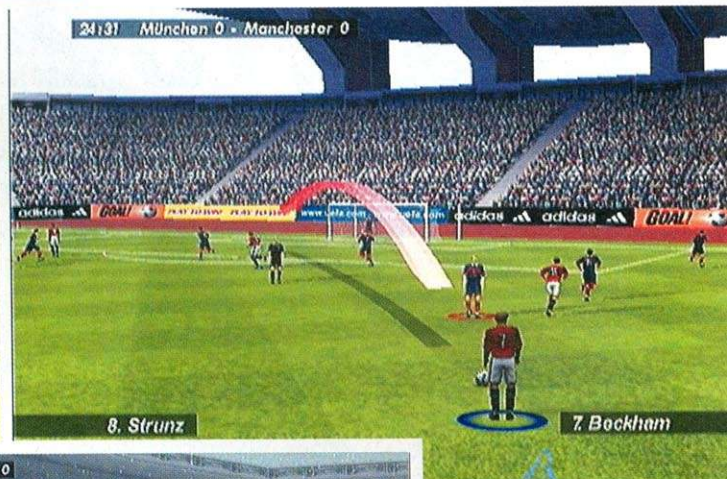
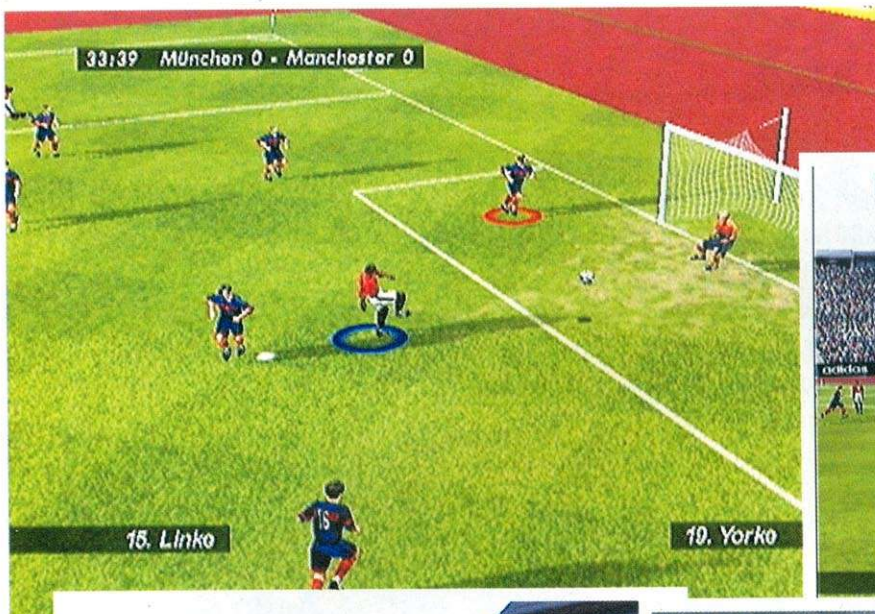
Der Vorgänger

Striker '96

(Test in fun 01/96, Wertung: 7 von 10)

Schon vor drei Jahren gab *Striker* als 96er-Version sein Debüt auf PlayStation und 3DO. Kompromißlos auf Geschwindigkeit und Action ausgelegt, suchte man nach spielerischer Tiefe vergebens. Die beiden Versionen unterschieden sich im Wesentlichen durch mehr Kameraperspektiven auf der PlayStation.





↑ Bei Standard-situationen kommt der FIFA 99-bewährte Pfeil zum Einsatz.



fun meint:

„UEFA Striker und FIFA 2000 geben und schenken sich trotz völlig differenter Ausrichtung nichts – an die alte und weiterhin bestehende Fußball-Referenz FIFA 99 reicht letztlich keiner der drei Titel heran. EAs 2000er-Version läßt das intuitive Gameplay des Vorgängers schmerzlich vermissen, driftet sogar oftmals in bloßen Kampf und Krampf ab. Rage dagegen machen zum 96er Original mit UEFA Striker einen Riesenschritt nach vorn und offenbaren plötzlich Champions League-Tauglichkeit. Das Spieldesign ist nahezu perfekt, besonders den umfassenden Editor für Spieler und Cups gilt es zu loben. Einzig eine größere Auswahl an taktischen Elementen wäre wünschenswert gewesen. Ansonsten läßt sich der Titel auf die unterschiedlichsten Bedürfnisse optimal zuschneiden. Das Gameplay ist so simpel wie eingängig, der Spielablauf dynamisch und mit spektakulären Szenen überhäuft. Tore zu erzielen gelingt auf vielerlei Art, vom 30-Meter-Strich in den Winkel bis hin zum frechen Lupfer über den herausstürzenden Keeper ist alles drin. Wie eingangs erwähnt ist die Dreamcast-Umsetzung spielerisch zur PlayStation-Version identisch, grafisch wie erwartet zwei Klassen besser. Die gigantischen Stadien wirken fast so imposant wie im Realen, die Animation der UEFA-Kicker hingegen reicht auf beiden Systemen bei weitem nicht an EAs 2000er Bewegungswunder heran. Digital-Fetischisten ärgern sich über das lapprige Steuerkreuz des Dreamcast-Controllers, wodurch keine optimale Kontrolle möglich ist. Unsere voreilige Mutmaßung auf dem Cover, in dieser fun die neue Fußball-Referenz küren zu dürfen, hat sich nach den ausführlichen Testsessions leider zerschlagen. FIFA 99 bleibt der unangefochtene Champion!“

Dreamcast.

1-4 Spieler

VMU 23 Blöcke

Sprachausgabe deutsch

Texte deutsch

Vibration Pak

Fortgeschrittene



↑ Da sind die Bayern platt: Manchester trifft zum dritten Mal.

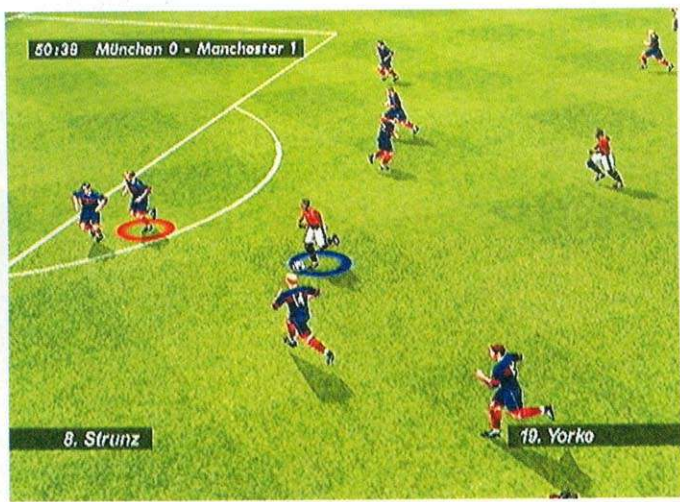
auf Maximum zu stellen. Mit dieser Konfiguration nimmt man UEFA Striker die wuselige Hektik der Grundeinstellung, der höhere Schwierigkeitsgrad kommt vor allem der Klasse des Torwarts zu Gute. Die Kameraperspektive ist Geschmackssache, wir be-

on von R2 mit den Action-Buttons ermöglicht Körperdrehungen, angetäuschte Schüsse und elegante Heber. Im vorbildlich präsentierten Trainings-Modus habt Ihr ausreichend Gelegenheit, Standards und spielerische Feinheiten einzustudieren. Genug

>> FIFA 99 bleibt der unangefochtene Champion! <<

vorzugen die höchste "Hinter-dem-Tor"-Darstellung. Hier ist zwar derjenige leicht im Vorteil, der von unten nach oben spielt – bei zwei Halbzeiten gleicht sich das aber logischerweise aus. Unverständlich ist, daß die Steuerung nicht individuell bestimmt werden kann. Die FIFA 99-Tastenbelegung mittlerweile in Fleisch und Blut, gilt es, sich für UEFA Striker wieder komplett umzustellen. Zwar wird auch hier mit der X-Taste (Dreamcast: A-Taste) flach gepaßt, geschossen aber mit dem Quadrat-Button (X-Button), per Kreis-Taste (B-Taste) scharf in den Lauf gespielt und über das Dreieck (Y-Taste) hoch geflanzt. R1 beschleunigt die Kicker, L1 wechselt den Spieler und dem Torwart erteilt Ihr das Kommando zum Herauslaufen über L2. Die Kombinati-

geübt, beweist Ihr im sogenannten Auszeichnungs-Modus in sieben Prüfungen Euer Können. Werden von den jeweils zehn Versuchen mindestens acht mit einem Tor abgeschlossen, stehen mit EM-Qualifikation (Original-Gruppen!), Nationen- und Internationaler Pokal drei weitere Spielmodi offen. Bei erfolgreicher EM-Qualifikation darf dann auch gleich noch die Endrunde bestritten werden. ■





Spyro 2: Ripto's Rage!

Kleiner Drache ganz groß: Flammenwerfer Spyro ist wieder da. Diesmal ist Grisus Vetter am luftigen Start, um Fantasy-Welt Avalar zu befreien und Erz-Ekel Ripto das Horn zu stutzen!



Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Universal / Insomniac
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Na, kennt Ihr ihn noch? Klein, schuppig, dicke Lippe – und niemals zu feige, um auch dem fiesesten Obermütz eine kessen Spruch an den Kopf zu werfen? Genau! Gemeint ist Insomniacs possierliches Fabeltier – kurz Spyro. Wer sich noch an den letzten Jump'n'Run-Ausflug des geflügelten Reptils erinnern kann, wundert sich vielleicht über die prompte Fortsetzung – Spyro selber übrigens auch: Eigentlich wollte das geschlauchte Kerl-

gemütlichen Sonnenbad von sich strecken. Nur davon gibt's in Spyros Heimatwelt derzeit nicht allzu viel... stattdessen: Regen, Regen und nochmal Regen. Auch wenn Drachen ab und an gerne ein erfrischendes Bad nehmen, so viel kühles Naß ist dann doch zu viel. Also huschen Spyro und Freund Libelle (das Insekt ist bei gegnerischen Treffern Eure Lebensversicherung) durch die nächstbeste Dimensionspforte: Hinter den schillernden Portalen findet Eure Flugechse normaler

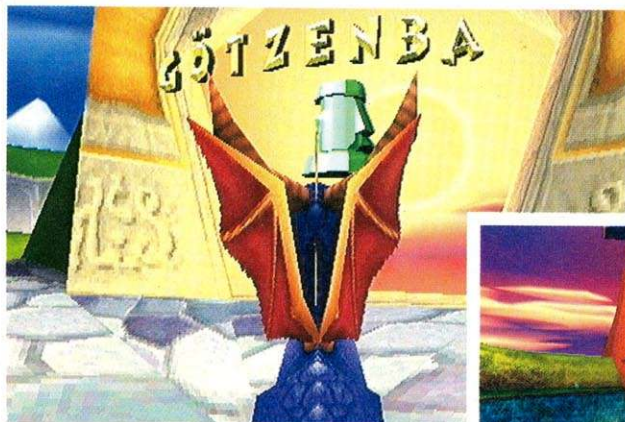
weise einen neuen Level – aber in diesem Fall verspricht ein güt-

licher Schriftzug am Torbogen Sonne, Strand und Freizeit: Pech für Spyro, daß gerade ein kauziger Professor an der interdimensionalen Einstellung der Teleporter-Türen herumschraubt – und so landet Euer Drache nicht am angepeilten Ferienziel, sondern kopfüber in einem neuen Abenteuer! Der Schauplatz: Märchenwelt Avalar. Der Gegner: Ripto und seine Gang. Die Aussichten: Unverän-

dert schlecht – der Fiesling hat den dreidimensionalen Spielplatz mit ganzen Hundertschaften überrannt, jetzt wimmelt es nur noch so von miesen Monstern und grotesken Glibberwesen! Aber keine Sorge: Seit seinem letzten Ausflug hat Spyro jede Menge dazu gelernt – und damit Ihr's nicht gar so schwer habt, stehen Euch Avalars Bewohner mit Rat und Tat (deutsche Sprachausgabe!) zur Seite oder bringen Eurem Flügelwunder sogar neue Manöver bei. Fast immer mit von der polygonalen Partie: Papiertiger-Jäger und Faunen-Mädel Elora (auch ein hübscher Ziegenhintern kann entzücken...). Die beiden treiben sich in Avalars Heimatwelt Sommerwald herum und verwickeln Euren

>> Insomniacs Frechdachs ist wieder die Nr. 1 im PlayStation-Jump'n'Run-Reich! <<

chen ja mal so richtig ausspannen, die Strapazen vom Kampf gegen Gnasty Gnorc (siehe Teil 1, *Spyro the Dragon*) hinter sich lassen und die geschundenen Polygon-Gliedmaßen bei einem



↑ Ist er's oder ist er's nicht? Unser aktuelles Ausflugsziel ist die Welt Götzenba... und irgendwie erinnert uns der Name an etwas... Auch die Statue im See kommt uns mächtig bekannt vor... Götzenba... Götzen... Götz?



PS-Alternative

Gex 3: Deep Cover Gecko

(Test in fun generation 05/99, Wertung: 8 von 10)



Nicht so knuffig wie Spyro, aber dafür umso souveräner: Agent Gex lehrt die 3D-Schurken das Fürchten! Hat seine Ecken und Kanten (Kameraführung!), ist aber der bislang fantasievollste Teil der Reihe.



↑ Hat ausgeschraubt: Spyro heizt einem feindlichen Daimenschrauber ein... und der findet das ziemlich... heiß!

Dreikäsehoch in ein lehrreiches Gespräch, wann immer sich die Gelegenheit bietet: So lernt Euer Kuschelmonster den obligatorischen Gleitflug (verlängerter Hopser von Anhöhe zu Anhöhe), die Stier-Attacke aus rasendem Galopp, den allseits beliebten Flammennieser sowie Sinn und Nutzen der Power-Point-Pforten: Jedes mal, wenn Ihr einen Gegner röstet oder umrennt, dann zählt eine der Pforten mit – und sobald Spyro den "Mindest-Headcount" bestritten hat, schaltet das bislang recht nutzlose Stück Zauberwerk vom passiven in den aktiven Zustand um. Resultat: Der Power-Point verstärkt eine Eurer Fähigkeiten – und manchmal macht er aus Eurem fluglahmen Gleiter sogar einen rundum fluchtüchtigen Vollwertdrachen... allerdings nur für kurze Zeit. Ebenfalls nützlich: Schwimmunterricht. Avalars gieriger Schatzmei-

>> Für Spyro-Fans das schönste Wiedersehen des Jahres! <<

ster verschachert so ziemlich alles, was nicht niet- oder nagelfest ist... und gegen ein paar Klunker bringt Euch die feiste Monokel-Schlange sogar das Tauchen bei.

Womit wir auch wieder beim Kern der Sache sind: Ohne prall gefülltes Juwelen-Konto geht auch im zweiten Spyro gar nichts. Talente wie Schwimmen und Klettern gibt's nur gegen Bares, und auch die meisten Level-Zugänge bleiben dem mittellosen Feuerspeier verborgen. Also: Kräftig die Nüstern anheizen – und sammeln, was das Zeug hält! Außerdem: Den Deluxe-Abspann gibt's – wie gehabt – nur für die fleißigsten Jäger und Sammler.

Und schließlich will jeder wissen, wie's weitergeht: Wird Spyro Gnasty... äh... Ripto besiegen – und was für einen Beruf wird er ergreifen, wenn's für ihn keine Abenteuer mehr zu erleben gibt? Feuerwehrmann...? Oder verkauft er seine mythischen 3D-Gene an den meistbietenden Spender (Entwickler)? Fragen über Fragen... und Aufklärung bringt nur der 100%-Eintrag im magischen Avalar-Handbuch... ■

↓ Drache Spyro beim Schafehüten... der verantwortliche Hirtenhund hat seinen freien Tag. Netter Nebeneffekt: Die wolligen Wesen machen müde Drachen munter – und stocken Eure Lebensenergie wieder auf!



↑ Gesundheit! Ein kräftiger Feuernieser, und schon habt Ihr die Edelstahltruhe zertrümmert... die darin gefangenen Baby-Schildkröten danken ihre Befreiung mit herzförmigen Liebes-"Bläschen".

→ Guckt ganz schön dumm aus der Wäsche: Spyro über-rumpelt die Krabbe mit einer Sprint-attacke – und prompt zerlegt's das Schalentier in seine dreidimensionalen Bestandteile.



↓ Tolle Aussicht, oder? Der Witz: Spyro fliegt nicht, er schwimmt! Was ihr seht, sind die Turmzinnen einer Unterwasserstadt... was für ein Glück, daß Euer Drache geduldige Lungen hat. Nerviges Sauerstoff-Tanken haben Euch die Designer erspart.



fun meint:



„Juchuh! Endlich wieder im Sturzflug um Turmzinnen herumsausen und die Gegner mal so richtig hochnehmen – aus vollem Lauf und Hörner voraus! Ein Heidenspaß für Jung & Alt – und für Spyro-Fans das schönste

Wiedersehen des Jahres! Zwar schade, daß der kleine Drache den technischen Rekord aus seinem Debüt-Auftritt nicht mehr toppen kann – ist aber auch kaum nötig: Spyro schlägt die dreidimensionale Konkurrenz noch immer um Längen – und prescht in gewohntem routiniertem Tempo durch die weitläufigen 3D-Welten. Totale Bewegungsfreiheit ist erneut das Zauberwort – und in Kombination mit der mehr als nur zauberhaft präsentierten Kulisse ist Insomniacs Frechdachs wieder die Nummer 1 im PlayStation-Jump'n'Run-Reich! Und: Wer sich beim ersten Teil mit Steuerung und schierem Level-Umfang noch schwer getan hat, der findet hier einen leichteren Einstieg: Der neue Spyro ist zugänglicher als sein mitunter ziemlich frustrierender Vorgänger (Stichwort "Treetops"), steigert sich in gemäßigtem Tempo und verliert den Spielspaß nie aus den Augen! Nach wie vor: Wer sich bereits beim geradlinigen Crash Bandicoot mit der Orientierung schwer tut, der nimmt vom rundum "freizügigen" Drachenspaß Abstand... aber der Rest kommt nicht drum herum!"



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Einsteiger & Fortgeschrittene



Jet Force Gemini

Rare schlägt wieder zu - und präsentiert uns mit Jet Force Gemini einen Action-Shooter allererster Güte.



↑ Kurz vor Kopfschuß: Mit dem Sniper-Gewehr nehmt Ihr die Alien-Brut ins Visier.



↑ Auf allen Vieren für den Frieden: Wenn's sein muß, robben Eure Helden über den Boden.

Genre	Action
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Shooter das Hündchen Lupus.

Als Mitglieder der Eliteeinheit "Jet Force Gemini" sollt Ihr den Frieden im Weltraum sichern. Euer tapferes Team besteht aus drei gestandenen Helden: Jungspund Juno, seine hübsche Zwillingschwester Vela und Kläffer Lupus bilden die starke Truppe. Der Grund der Unruhen: Bösewicht Mizar terrorisiert Mensch und Vieh im Universum - wie so viele vor ihm strebt der feiste Fiesling die Weltherrschaft an. Doch da hat er die Rechnung ohne Euch gemacht! Euer Ziel ist es nun, sämtliche Planeten des Sonnensystems aufzusuchen und Mizars Truppen zu eliminieren. Der wahnsinni-

Leute zu retten und die Insekten-Invasoren in die Flucht zu schlagen. Gesagt, getan: Flugs macht Ihr Euch auf den Weg in die erste Action-Stage. Dort warten bereits die außerirdischen Sechsheiner auf frisches Futter! Das überlaßt Ihr ihnen natürlich nicht kampflös -

>> Selbst wenn Ihr glaubt, längst alles gesehen zu haben, entdeckt Ihr immer noch etwas Neues. <<

"Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis..." Wie George Lucas' Science-Fiction-Epos Star Wars könnte auch die Hintergrundstory von Jet Force Gemini mit diesem Satz beginnen. Damit haben sich die Gemeinsamkeiten aber auch schon erschöpft - Han Solo und Luke Skywalker wurden durch zwei agile Teenager ausgetauscht und was für Krieg der Sterne-Fans Chewie war, das ist in Rares

ge Unhold hat ganze Heerscharen an Kriegsdrohnen ausgesandt: Insektoide Kampsoldaten fallen allorts über friedliche Wesen her, versklaven die hilflosen Kreaturen oder töten sie. Vor allem auf die putzigen Tribals hat es Mizar abgesehen - sie stehen ganz oben auf der Abschußliste. Deshalb müßt Ihr so viele Angehörige der bedrohten Rasse retten, wie nur möglich! Aber alles der Reihe nach... Euer Abenteuer beginnt auf dem Planeten Goldwood: Hier betraut Euch der Anführer des Tribal-Volkes mit der heiklen Aufgabe, seine



↑ Innovatives Subgame: In einer Art Polizei-Trainingsparcours schießt Ihr auf Papp-Männchen.



↑ Mit Hunde-Power gegen die Gottesanbeterin – ob das mal gut geht...?

anfangs nur mit einer Pistole bewaffnet, zeigt Ihr den Chitin-Biestern, wo der Hammer hängt. Allerdings seid Ihr zu Beginn noch auf Euch alleine gestellt - Ihr startet das Spiel nämlich mit Juno. Vela und Lupus müßt Ihr erst aufspüren, ehe Ihr auch über Eure beiden Kollegen die Kontrolle übernehmen dürft. Angespannt hastet Ihr also durch das erste Level - die gegnerische Armada gönnt Euch kaum Ver-

schnaufpausen. Da rennt eine Horde Insekten über den Weg, dort feuert ein Scharfschütze mit dem Laser auf Euch. Um Herr der Lage zu bleiben, müßt Ihr Euch voll konzentrieren - ein Schritt in die falsche Richtung, und Ihr verliert wertvolle Energiereserven. Damit Ihr den Feind auch stets richtig ins Visier nehmen könnt, haben Euch Rares Kreativköpfe gleich zwei Steuervarianten spendiert: Entweder lauft Ihr via Analogstick durchs Terrain und feuert unterdessen mit dem Z-Trigger um Euch, oder aber Ihr aktiviert durch Druck auf die R-Taste ein Fadenkreuz. Aus der Ego-Perspektive könnt Ihr dann jedes einzelne Körperteil der gegnerischen Brut genauestens anpeilen - steht der Feind in der Schußlinie, färbt sich das Fadenkreuz rot. Das ist das Zeichen für Euch, abzudrücken und das miese Insekt in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Aber was, wenn Euch das Vieh in aktiviertem Ego-Modus einfach davonläuft? Kein Problem - solange Ihr R gedrückt haltet, steuert Ihr Euren Charakter wie den alten Turok über die C-Knöpfe in alle



↑ Stundenlanger Spielspaß: Im 4-Spieler-Deathmatch-Duell schießt Ihr Euch gegenseitig die Birne zu Brei.



↓ Wie der kleine Anakin im Podracer: Mit dem High-Speed-Flitzer jagt Ihr über die Planetenoberfläche.



↑ Hommage an diverse Arcade-Klassiker: Bei Endgegner-Kämpfen könnt Ihr Euch nur nach links und rechts bewegen.



↑ Clever: Das außerirdische Insekt versteckt sich hinter einer Kiste – da hilft nur eine zünftige MG-Salve!

vier Himmelsrichtungen. Genügt anfangs noch größtenteils die Standard-Steuerung, ist die Ego-Ansicht in höheren Levels unerlässlich - nur so könnt Ihr Eure Gegner gut im Auge behalten. Tippt Ihr den R-Knopf übrigens nur kurz an während Ihr lauft, positioniert sich die Kamera automatisch hinter Euch - so bewahrt Ihr stets den Überblick. Damit die wilden Alien-Schießereien nicht zu anstrengend für Eure Helden werden, gibt's am Wegesrand reichlich





← Ein Hund geht seinen Weg: Lupus tippelt seelenruhig durch das Schlachtfeld.



↑ Krawall im All: Die Lichteffekte sind äußerst beeindruckend.

eingesammelt zu werden. Je mehr der kleinen Kerlchen Ihr rettet, umso besser - falls Ihr es beim ersten Anlauf nicht schafft, dürft Ihr jedes Level auf Wunsch immer wieder betreten und einen neuen Versuch starten. Was sich hier nach purer Action anhört, ist in Wirklichkeit übrigens ziemlich Adventure-lastig: Immer wieder stoßt Ihr auf verschlossene Türen, müßt erst die entsprechenden Schlüssel aufspüren und führt Unterhaltungen mit freundlichen Außerirdischen. Die knuffigen Helfer geben Euch nicht nur hilfreiche Tips, sie versorgen Euch hin und wieder auch mit nützlichen Gegenständen. So müßt Ihr beispielsweise

↓ Schnappschuß für's Familienalbum: Juno und Hilfsdroide Floyd.



↑ Mit letzter Kraft klammert Ihr Euch an dem Vorsprung fest - hoffentlich tritt Euch die Alien-Ameise nicht auf die Hände...

Alternative

Apocalypse

(Test in fun 12/98, Wertung: 9 von 10)

Mit *Jet Force Gemini* kann es die Neversoft-Entwicklung schon alleine wegen des Umfangs nicht aufnehmen: Ein Abend genügt, und Ihr habt Bruce Willis zum Ziel geführt. Der mimit in *Apocalypse* nämlich den Hauptdarsteller - mit Mr. "Stirb langsam" ballert sich's gleich doppelt so actionreich durch die 3D-Levels. Fans des Hollywood-Schauspielers und Action-Freunde werden Ihren Spaß haben.



se sämtliche Einzelteile eines Droiden finden - habt Ihr den kleinen Blechkerl wieder zusammengesetzt, begleitet er Euch und warnt Euch vor Angreifern. Richtig vielseitig wird's aber erst, wenn Ihr alle Charaktere gefunden habt. Juno, Vela und Lupus marschieren jedoch nicht in einer Gruppe durch die Gegend - jedes Jet Force-Mitglied kämpft an einem anderen Ort und muß unterschiedliche Missionen erfüllen. Trotzdem



↑ Micro Machines läßt grüßen: In einem der Bonus-Games braust Ihr mit schnittigen Minis um die Wette.



könnt Ihr jederzeit zwischen den Figuren hin- und herschalten: Während also beispielsweise Juno Mizars Palast erforscht, treibt sich Vela unterdessen auf irgendeinem anderen unwirtlichen Planeten herum. Die Schauplätze sind übrigens nicht nur sehr atmosphärisch, sondern auch überaus abwechslungsreich: Ihr wandert durch karge Wüstenwelten, erforscht sumpfiges Waldgebiet oder überquert glühende Lavaseen. Was sich so gefährlich anhört, ist mit dem richtigen Charakter gar



↑ Intelligent oder einfach feige? Die Ameisen-Sippe ergibt sich – trotzdem eröffnet Ihr das Feuer!

kein Problem – jede der drei Spielfiguren besitzt nämlich ganz spezielle Fähigkeiten. So steigt der tollkühne Juno dank feuerfester Rüstung durch jedes Flammenmeer, ohne mit der Wimper zu zucken. Vela hingegen macht's den Fischen gleich, und taucht in tiefe Gewässer hinab. Zu guter Letzt begeistert Lupus mit seinen Gleitstiefeln: Die futuristischen Treter sind mit kleinen Düsen bestückt – so schwebt

findet Ihr überall auf den Planeten verteilt mysteriöse Bodenplatten: Habt Ihr die entsprechende Fähigkeit erlernt und stellt Euch auf das seltsame Feld, mutiert Ihr zu einem Tribal oder einer Ameisen-Drohne. So



← "Nur ein toter Bug ist ein guter Bug!" – Allerdings will Schießen gelernt sein...

← Knuffig und hilflos: Sammelt so viele Tribals wie möglich ein.

um Euch herum-schwirrt. Spieler 2 visiert die Gegner dabei via Fadenkreuz an, um Euch zu beschützen. Allerdings dürft Ihr diese Variante erst anwählen, nachdem Ihr den kleinen Blechfreund im normalen Abenteuer wieder

zusammengesetzt habt. Richtig Spaßig wird's aber erst zu viert gegeneinander! Im Multiplayer-Mode stehen gleich mehrere Spieltypen zur Auswahl (vorausgesetzt, Ihr habt sie im 1-Spieler-Modus vorher freigeschaltet): Das Deathmatch-Duell kennt Ihr bereits aus anderen Shootern – ebenso wie die Regeln; neu hingegen sind "Racing" und "Target". Im Renn-Modus braust Ihr mit Euren Mitspielern in einem futuristischen Gleiter um die Wette, der Zielscheiben-Modus ist wie eine Polizei-Prüfung gestaltet – Ihr "fahrt" langsam durch ein Level, während vor Euch Pappfiguren hochklappen, auf die Ihr feuern müßt. ■

>> Die opulente Grafik und der pompöse Dolby Surround-Sound runden das Baller-Vergnügen wohlschmeckend ab. <<

der mutige Koter problemlos über Abgründe. Erscheint also ein Rätsel auf den ersten Blick unlösbar, steckt nicht gleich den Kopf in den Sand, sondern untersucht die Stelle mit den anderen Charakteren. Rare wäre aber nicht Rare, wenn das schon alles wär': Neben den unterschiedlichen Fähigkeiten Eurer drei Helden gibt's noch raffinierte Spezialgegenstände zu entdecken. Der Raketenrucksack transportiert Euch auch auf höchsten Plattformen und mit der Nachtsichtbrille spürt Ihr im Dunkeln Feinde und verborgene Gänge auf. Außerdem

stiftet Ihr nicht nur Verwirrung in den feindlichen Reihen, in der amüsanten Verkleidung erlangt Ihr auch Zutritt zu speziellen Gebieten – in die "Big Bug"-Disco beispielsweise kommt Ihr nur als Chitin-Tänzer.

Wem die Ballerei im Alleingang auf Dauer zu eintönig wird, der freut sich über die zahlreichen Mehrspieler-Modi. Eine Besonderheit ist mit Sicherheit der "Cooperative"-Modus: Hier steuert ein Spieler den Hauptcharakter (wie gehabt Juno, Vela oder Lupus), während der andere den Droiden Floyd dirigiert, der ständig



↑ Die phänomenalen Spiegeleffekte sind ein grafischer Hochgenuß – wie geleckt...

fun meint:



„Eigentlich hätten wir es uns ja denken können: Wo Rare draufsteht, ist auch Rare drin. So auch bei Jet Force Gemini: Der neuartige Genre-Mix (Adventure-Shooter) macht nicht nur unglaublich viel Spaß, das Modul ist auch wieder vollgepackt bis oben hin – eben ganz so, wie man es von dem englischen Spitzenentwickler gewohnt ist. Selbst wenn Ihr glaubt, längst alles gesehen zu haben, entdeckt Ihr immer noch etwas Neues – Langzeit-Motivation garantiert! Dazu kommt eine geniale Gegnerintelligenz: Die Aliens gehen vor Euren Schüssen in Deckung oder ergeben sich, wenn Ihr sie mit einer riesigen Wumme bedroht. Die opulente Grafik (leider nicht in Hi-Res, aber trotzdem überaus ansprechend) und der pompöse Dolby Surround-Sound runden das Baller-Vergnügen wohlschmeckend ab. So machen interstellare Kriege Spaß – unbedingt zugreifen!“



GRAFIK



HANDLING



SPIEL SPASS



SOUND



SPIEL DESIGN

- 1-4 Spieler
- Modul-speicher
- Rumble Pak
- Texte deutsch
- Sprachausgabe englisch
- Dolby Surround
- Für Fortgeschrittene & Profis



Rayman 2 - The Great Escape

Ubi Softs Vorzeigeheld Rayman ist endlich wieder da! Komplett in 3D erlebt er die abgefahrensten Abenteuer seit Erfindung der Lums.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 129,95 DM



↑ Lust auf Wasser-Ski? Kitzelt Rayman den Nessie-Klon mit seinem Power-Schuß, nimmt der Euch an die Leine.

Ihr werdet Euch jetzt sicherlich fragen, was denn bitteschön ein "Lums" ist. Ganz einfach: Die Lums sind die konzentrierte Energie des gesamten Rayman 2-Kosmos. Dummerweise wurde das "Herz der Welt" in 1000 dieser Glühwürmchen-artigen Kugeln zersprengt - Kommandant Klingenbart steckte hinter diesem diabolischen Plan. Doch das reichte dem Erzscurken nicht: Um seinen unbändigen Machthunger zu stillen, hetzte er seine Roboter-Piraten auf die unschuldigen Bewohner der Rayman-Welt und ließ sie in Käfige einsperren. Und als ob das nicht schon Unglück genug wäre, bleibt schließlich auch Hüpf-Held Rayman nicht von Klingenbart verschont: Der Oberbösewicht verfrachtet das knuddelige Kerlchen auf sein gigantisches Luftschiff - völlig entkräftet wartet der Arme in

einer dunklen Zelle auf sein Schicksal. Doch wozu gibt's denn Freunde? Globox, Raymans bester Freund, läßt sich absichtlich von Klingenbarts Schergen gefangen nehmen. Sein gewiefter Plan: Er will seinem Kumpel einen

>>Rayman 2 ist Abwechslung pur.<<

Silber-Lums mitbringen, den ihm die Fee Lyn anvertraute. Gesagt, getan: Kaum hat er Rayman das Kraftpaket überreicht, erwacht der zu neuem Leben. Und das beste daran: Seine legendäre Power-Faust ist wieder einsatzfähig - jetzt soll Klingenbart was erleben!

Von nun an seid Ihr an der Reihe: Zusam-

men mit Globox flüchtet Ihr von dem Luftschiff. Nach einer spektakulären Rutschpartie landet Ihr im ersten Abschnitt von Rayman 2. Zwar ist der arm- und beinlose Protagonist unversehrt, doch von Globox ist weit und breit nichts zu sehen - erst später trifft Ihr Euren Kollegen wieder. Also macht Ihr Euch auf den Weg und erkundet die kunterbunte Szenerie. Fans des Vorgängers (siehe Info-Kasten) werden sich erst einmal zurecht finden müssen - Rayman erforscht in seinem neuen Abenteuer erstmals gewaltige 3D-Areale. Eure Aufgabe ist klar definiert: Ihr sollt Eure 80 Freunde aus ihren Käfigen befreien und nebenher so viele der 1000 gelben Lums einsammeln, wie nur möglich. Noch mehr Lums gefällig? Kein Problem - in Rayman 2 geht nichts ohne die magischen Helferlein. Außer den gelben stoßt Ihr auf die verschiedensten Lums-Variationen: Die roten Exemplare frischen Euren Energievorrat auf und sind kreuz und quer im Ubi Soft-Universum versteckt. Auch wenn Ihr einen Widersacher erlegt habt, gibt's zur Belohnung eine der roten Power-Pillen.

Damit Ihr nach einem Ableben den Abschnitt nicht jedes Mal von vorne beginnen müßt, platzierten die Entwickler ausreichend grüne Lums in die dreidimensionalen Gefilde: Die Kugeln markieren Eure Rücksetzpunkte und bewahren Euch vor dem einen oder anderen Wutausbruch nach einer gescheiterten Spielsi-



↓ Gag am Rande: Pausiert Ihr das Spiel, jongliert Rayman seinen Rumpf.



Der Vorgänger

Rayman

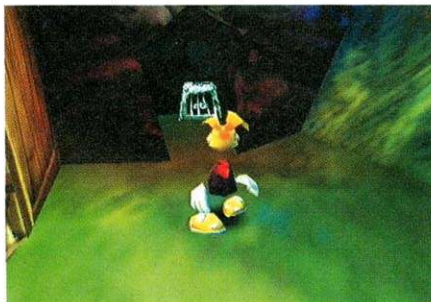
(Saturn-Test in fun 06/95, Wertung: 8 von 10)

Als die fun generation noch gar nicht existierte, turnte Rayman bereits über den Bildschirm. Das Ur-Rayman erschien für Ataris geflopte 64-Bit-Konsole Jaguar und begeisterte auf ganzer Linie: Herrlich animierte Knuddel-Sprites, eine ausgereifte Steuerung und das zauberhafte Ambiente katapultierten Rayman in den siebten Jump'n'Run-Himmel. Eigentlich als Exklusiv-Titel für die "Raubkatze" konzipiert, setzte Ubi Soft Rayman aufgrund des durchschlagenden Erfolgs auch für PlayStation und Saturn um.



tuation. Und das ist auch gut so! Denn abspeichern könnt Ihr lediglich nach einem erfolgreich absolvierten Level, Ihr müßt für Eure Jump'n'Run-Exkursion also ausreichend Zeit in petto haben. Zurück zu den Lums: Um gähnende Abgründe zu überwinden, schießt Ihr einfach mit der Power-Faust auf die violetten Ringe - und Rayman schwingt sich wie Tarzan höchstpersönlich auf die andere Seite. Unter Wasser findet Ihr blaue Sauerstoff-Kugeln.

↓ Gotcha! Zwei beherzte Schüsse mit der Power-Faust, und Rayman hat wieder einen Freund befreit.



↓ Bombenstimmung: Um den Endgegner zu vernichten, müßt Ihr seine Raketen auf ihn zurückschießen.

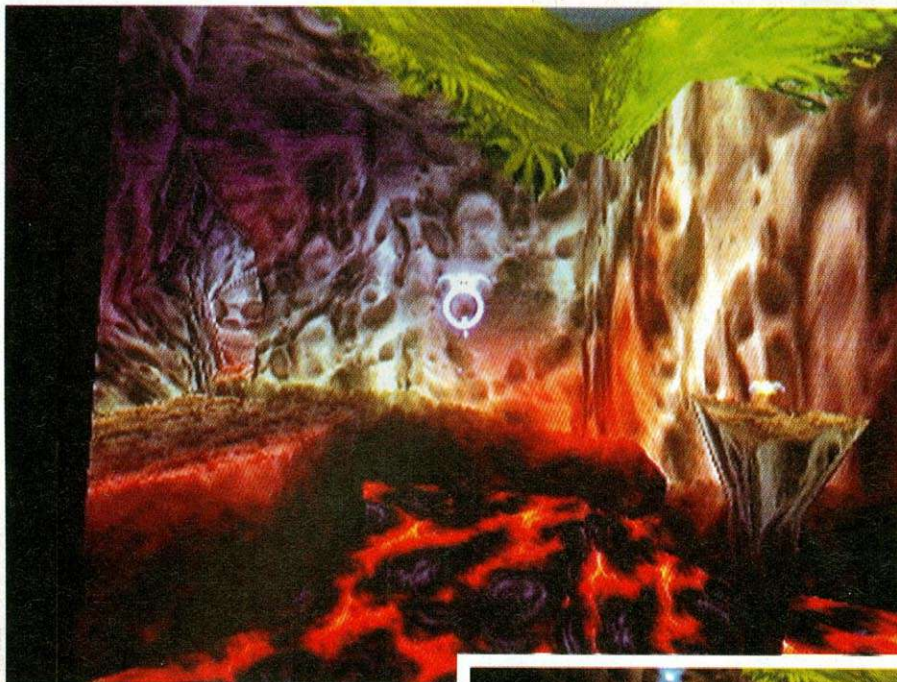


Damit Ihr auch längere Zeit auf Tauchkurs bleiben könnt, müßt Ihr ständig auf Nachschub achten - ist die Luftanzeige auf Null, lernt Ihr den Meeresgrund persönlich kennen. Die mächtigsten Lums sind die silber polierten. Schenkt Euch Busenfreundin Lyn eines der begehrten Stücke, wachsen Raymans Kräfte rapide an und seine Power-Faust ist effektiver denn je. Überhaupt ist Eure Geheimwaffe von größter Wichtigkeit: Mit ihrer Hilfe aktiviert Ihr weit entfernte Schalter, zerschießt gefundene Käfige und - am wichtigsten - Ihr erwehrt Euch der Angriffe von Klingenbarts Robo-Räubern. Die laufen Euch in den verschiedensten Ausführungen über den Weg: Je weiter Ihr in die Hüpf-Szenarien vordringt, desto aggressiver sind die Blech-Monster. Deshalb: Immer auf Dauerfeuer umstellen und ihren Feuer-Attacken ausweichen! Dank der ebenso simplen wie durchdachten Steuerung sind solche



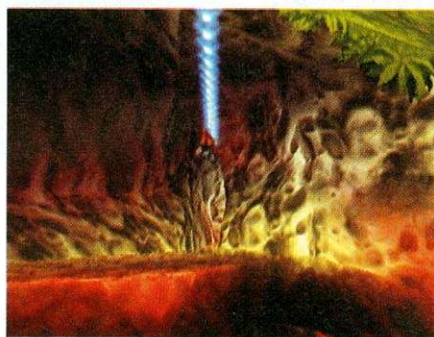
↑ Von der "Halle der Türen" aus gelangt Ihr in die verschiedenen Welten.

Manöver kein Problem. Haltet ihr den Z-Button gedrückt, bleiben die Mech-Piraten immer in Eurem Sichtfeld - *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* stand hier offensichtlich Pate. Auch sonst habt Ihr Rayman immer voll unter Kontrolle. Mit dem A-Knopf setzt Ihr zu einem spektakulären Salto-Sprung an und aktiviert



↑ Erst peilt Ihr den lila Lums an, dann schwingt Ihr Euch mutig über die heiße Lava.

per Doppeldruck Euren Propeller. Könnt Ihr den zu Beginn nur für kurze Dauer anwerfen (um z.B. von einer Plattform zur nächsten zu schweben), eignet Ihr Euch im weiteren Spielverlauf astreine Flug-Fähigkeiten an. Auch in luftiger Höhe erweist sich der Z-Trigger als große Hilfe - die Kamera positioniert sich direkt hinter Euch und Ihr bleibt auch in schwierigen Situationen immer Herr der Lage. Die bereits erwähnte Power-Faust setzt Ihr mit dem B-Button in Bewegung - je länger Ihr auf der Taste verharrt, desto mehr lädt sich Raymans Schußgerät auf und Ihr brutzelt Eure Feinde wie in der Mikrowelle. Für den totalen



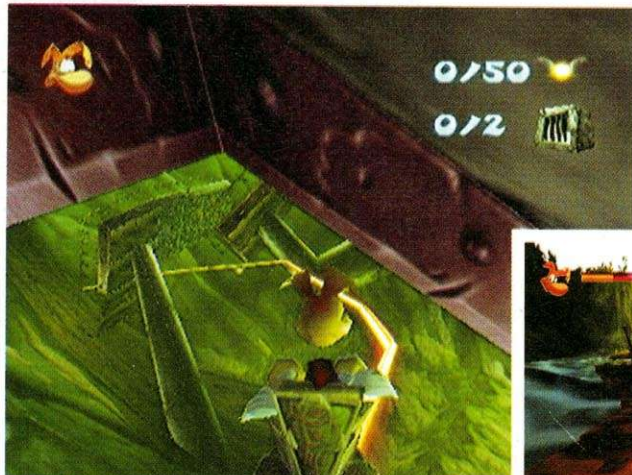
lich ins rechte Licht gerückt wird.

In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl gelber Lums und Käfige zu finden, erst wenn Ihr Eure Aufgabe zu hundert Prozent erledigt habt, dürft Ihr an den Bonus-Runden teilnehmen. Hier müßt Ihr z.B. einen von Globox' (Ihr wißt noch - Raymans verschollener Freund) Sprösslingen moralisch unterstützen - der rennt mit

einem Fabelwesen um die Wette. Um Globox Junior anzufeueren, hämmert Ihr abwechselnd auf den A- bzw. B-Button - *International Track & Field 2* (siehe Software News) lässt grüßen. Langweilig wird Euch jedenfalls nie: Lyn, die Fee, erteilt Euch die schwere Aufgabe, die vier Masken des Polokus zu finden. Die Legende besagt, daß der bärenstarke Polokus nur dann wieder zum Leben erwacht,

vier Masken des Polokus zu finden. Die Legende besagt, daß der bärenstarke Polokus nur dann wieder zum Leben erwacht,

↓ Um an bestimmte Orte zu gelangen, müßt Ihr auf einer Granate einen heißen Ritt hinlegen.



↑ Donkey Kong 64 lässt grüßen: Auch Rayman erlebt eine aufregende Lorefahrt.



Die Alternativen

Banjo-Kazooie

(Test in fun 07/98, Wertung: 10 von 10)

Für uns immer noch das beste 3D-Hüpfspiel. Was Rare hier auf den Schirm zauberte, sucht in dem Genre seinesgleichen und konnte sogar den fetten Klempner in seine Schranken verweisen. Vor allem die verschiedenen Verwandlungsformen des Bären (Termite, Biene, Kürbis, etc.) und zahlreiche Sammelobjekte (Noten, Puzzleteile, Jinjos, etc.) konnten langfristig begeistern. Wir freuen uns schon auf *Banjo-Tooie*!



Super Mario 64

(Test in fun 09/96, Wertung: 10 von 10)

Was soll man über *Super Mario 64* noch schreiben? Miyamotos Jump'n'Run-Revolution gehört nach wie vor zur Creme de la Creme der 3D-Hopser. Grafik, Steuerung und Spielwitz waren richtungsweisend, für viele war's DER Kaufgrund für ein Nintendo 64. Wer's immer noch nicht gespielt hat, sollte das unbedingt nachholen - der Klassiker ist mittlerweile für attraktive 69,- DM zu haben.



Spyro the Dragon

(Test in fun 11/98, Wertung: 9 von 10)

In Sonys Knuddel-Hüpferei erforscht Ihr mit Jung-Drache Spyro die bisher schönsten PSX-Welten. Die Suche nach der versteinigerten Drachenfamilie überzeugt durch perfekte Präsentation und tadellose Spielbarkeit. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber stetig an, die analoge Steuerung geht wunderbar von der Hand. Ihr ruht nicht eher, als bis alle Fabelwesen befreit und der letzte Diamant gefunden ist. Pflichtkauf für PSX-Besitzer!





↑ Werdet Ihr mal wieder von nervigen Widersachern angegriffen, begrüßt Ihr sie zärtlich mit Eurer Power-Faust!



schen. Und die haben es wirklich in sich: Ihr hüpf, klettert, hangelt und schwimmt durch die fantastischsten Jump'n'Run-Welten seit Rares Banjo-Kazooie.

Ob klirrend kalter Eiskomplex, höllisch heißer Lava-Level oder idyllischer Waldabschnitt - Rayman 2 ist Abwechslung pur.



>>In Rayman 2 erforscht Ihr die fantastischsten Jump'n'Run-Welten seit Rares Banjo-Kazooie.<<



↑ Kein Weiterkommen? Von wegen!



↑ Voll den Durchblick: Aus der Ego-Perspektive inspiziert Ihr die nähere Umgebung.

Unser Favorit ist "Die Höhle der Alpträume": Wie der Name schon sagt, geht's hier nicht gerade zimperlich zu. Schemenhafte Geistergestalten schwirren durch die engen Höhlengänge und psychedelische Optiken stellen Eure Netzhaut auf die Reizprobe. Ihr springt vorsichtig von Plattform zu Plattform (die urplötzlich im Boden versinken), ein falscher Schritt und Ihr landet in einer giftig blubbernden Brühe. Überhaupt: Rayman 2 ist

ein grafisches Meisterwerk - das Expansion Pak vorausgesetzt. Dann gibt's wunderschöne Hi-Res-Grafik, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzt. Einen ersten Eindruck verschaffen Euch unsere Screenshots - selten taten wir uns bei der Bildauswahl dermaßen schwer. Jedes Areal hat sein ganz eigenes Flair, und immer wieder kommt Ihr aus dem Staunen nicht heraus. Auch Soundeffekte und Musik fügen sich nahtlos in die perfekte Präsentation ein: Da werden Eure Gehörgänge von samtweichen Tönen umschmeichelt, setzen aufpeitschende Trommelwirbel ein - und Ihr glaubt kaum, zu was der N64-Soundchip im Stande ist. ■

wenn alle Maskenstücke gefunden werden. Nur so habt Ihr eine Chance, Klingebarts Joch ein Ende zu bereiten. Doch so schnell werdet Ihr die Masken nicht finden - zuerst müßt Ihr die zahlreichen Abschnitte erfor-

schung ein: Da werden Eure Gehörgänge von samtweichen Tönen umschmeichelt, setzen aufpeitschende Trommelwirbel ein - und Ihr glaubt kaum, zu was der N64-Soundchip im Stande ist. ■

fun meint:



Rayman 2 hat uns von der ersten Sekunde an überzeugt. Das Charakterdesign (wir lieben Klingebart!) ist hervorragend ausgearbeitet und die Grafik läßt jeden PlayStation-Besitzer vor Neid erblassen. Weder Nebel, noch Einbrüche in der Framerate stören Euch bei der Erkundung der quietschig bunten Level - so muß ein modernes N64-Spiel aussehen! Auch die intuitive Steuerung gibt keinen Anlaß zur Klage, wir dirigierten Rayman wie im Schlaf durch die abwechslungsreichen Levels. Leider sind Innovationen im Spielsystem rar gesät: Grundsätzlich seid Ihr mit der Suche nach Käfigen, Lums und Masken beschäftigt - die ist jedoch dermaßen grandios inszeniert worden, daß Euch trotzdem nie langweilig wird. Hauptkritikpunkt ist die fehlende Möglichkeit, jederzeit und beliebig oft zu speichern. Selbst wenn Ihr schon Stunden in einem Abschnitt verbracht habt und das Ende noch fern ist, müßt Ihr die Zähne zusammenbeißen und den Ausgang finden - ansonsten müßt Ihr beim nächsten Mal komplett von vorne beginnen. Außerdem nerven einige unfaire Sprungpassagen, die den Spielfluß unnötig aufhalten. Rayman 2 schrammt nur knapp an der Höchstwertung vorbei, trotzdem sollte sich kein N64-Besitzer dieses Jump'n'Run-Erlebnis entgehen lassen!



1 Spieler

Control-
ler Pak 1
Seite

Rumble
Pak

Ex-
pansion
Pak

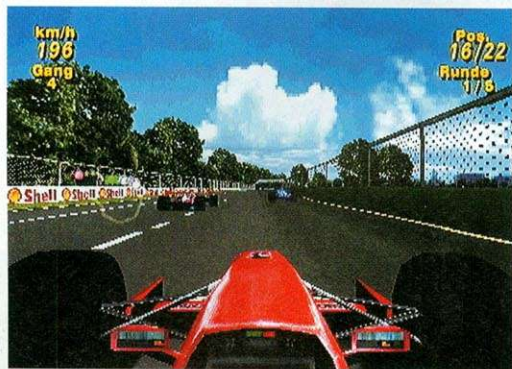
Texte
deutsch

Für Fort-
geschrit-
tene



Formel 1 '99

Vier gewinnt? Offensichtlich - Formel 1'99 läßt die harsch kritisierten Vorgänger deutlich hinter sich.



↑ **Nervenstarker Häkkinen:** Mit 325 km/h rast Ihr über die regennasse Fahrbahn.



Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis / Studio 33
Erhältlich ab	20. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Kaum ein Sport ist so spektakulär wie die Formel 1: An jedem Rennwochenende pressen sich Millionen von begeisterten Fans an der Mattscheibe die Nase platt und leiden mit Sonnyboy Michael Schumacher. Daß der mittlerweile keine Chance mehr auf den WM-Titel hat, ist jedem Motorsport-Fan bekannt. Umso besser, daß Ihr auch dieses

Jahr wieder mit Sonys Formel 1-Interpretation selbst um die Pole Position mitmischen könnt. *Formel 1 '99* wurde von einem komplett neuen Team entwickelt: Die Entwickler von Studio 33 lösten die Programmierer von Visual Sciences ab. Deren *Formel 1 '98* konnte die Rennspielgemeinde nicht zufrieden stellen - die Ver-

kaufszahlen waren trotzdem überragend. Gravierende technische Mängel und eine unrealistische Fahrphysik drückten auf die Spielspaßbremse, fanatische Freaks legten enttäuscht das Joypad aus der Hand. Die 99er-Edition hat also einiges gut zu machen, und dementsprechend legten sich die Entwickler

>>Spielerisch sticht der Sony-Flitzer seine Vorgänger mühelos aus.<<

ins Zeug. Die offizielle FIA-Lizenz wurde geschickt genutzt, um authentisches Formel 1-Flair auf den Bildschirm zu zaubern: Von der Bandenwerbung angefangen, über die originalgetreue Siemens-Stoppuhr, bis hin zum Texture-Lack der Boliden - Ihr fühlt Euch ruckzuck in den Renn-Zirkus integriert. Auch das Strecken-

design wurde den realen Pisten zu hundert Prozent nachempfunden, und - am allerwichtigsten - die digitalen Fahrer haben all die Stärken und Schwächen ihrer menschlichen Vorbilder. So ist der Gewinn der Meisterschaftstrophäe mit McLaren-Frontmann Mika Häkkinen um einiges leichter als mit Peugeot-Pilot Pedro Diniz - Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad (wie im Vorgänger gibt's vier Stufen) also direkt auf Eure Fähigkeiten zuschneiden. Um den noch weiter zu variieren, gestaltet Ihr *Formel 1 '99* nach Lust und



↑ **Realistisch:** Steigt Ihr zu abrupt in die Eisen, glühen die Bremsscheiben.

Die Alternativen

Racing Simulation 2 (Tests in fun 05/99 PlayStation - Wertung: 9 von 10, 10/99 N64-Wertung: 8 von 10, 11/99 Dreamcast - Wertung: 9 von 10)

Ubi Softs "**Formel Fantastic**" (muß ohne Lizenz auskommen) ist für Realismus-Freaks erste Wahl: Das anspruchsvolle Handling verlangt Euch alles ab, und auch technisch kann *Racing Simulation 2* auf allen Systemen überzeugen.



F1 World Grand Prix 2 (Test in fun 06/99, Wertung: 9 von 10)

Der einzige N64-Titel mit offizieller Lizenz: Grafisch ansprechend, spielerisch ausgefeilt - auf dem 64-Bitter die konkurrenzlose Referenz!





↑ In Monaco ist's besonders schwer, an der CPU-Konkurrenz vorbeizuziehen.

Laune: Ultrarealistisch wird's mit schwankenden Wetterbedingungen, komplettem Flaggensystem, Motorschäden, Reifenabnutzung und Spritverbrauch - Hardcore-Heizer übernehmen gar die Rundenanzahl eines echten Formel 1-Rennens. Bevor Ihr eine komplette Saison startet, solltet Ihr bei einem Einzelrennen ausgiebig trainieren. Oder besser: Ihr liefert Euch mit einem Konsolen-Kumpel heiße Split-screen-Duelle - ein menschlicher Kontrahent ist immer noch der härteste Gegner! Auf die Unterstützung des Link-Kabels wurde dieses Jahr verzichtet, schließlich besitzen die wenigsten PlayStation-Besitzer diese Peripherie. Habt Ihr Euch eingefahren, geht's erst richtig los: Der Meisterschafts-Modus wartet darauf, von Euch bezwungen zu werden. Die Auswahl des favorisierten Fahrers nehmt Ihr über ein schlichtes, aber zweckdienliches Menü vor. Von jedem Pilot wurde ein Foto ins Spiel integriert, und nebenher informiert Ihr Euch über persönliche Daten und Grand-Prix-Erfolge des jeweiligen Akteurs. Ein Fahrer feiert virtuelle Premiere: BAR Supertecs Nummer Eins, Jacques Villeneuve, ist erstmals in einem Videospiel mit von der Partie - nach seinen Eskapaden der letzten Zeit (er fordert für einen frühzeitigen Ausstieg eine Summe in mehrfacher Millionenhöhe!) fragen wir uns jedoch, ob er überhaupt noch Fans hat. Zurück zur Saison: Hier flitzt Ihr über alle 17 Original-Kurse (inkl. dem neuen Malaysia-Parcours) und kämpft im 22-köpfigen Fahrerfeld um Ruhm und Punkte. Bevor die Startflagge zum ersten Rennen gehißt wird (großer Preis von Australien in Melbourne), lernt Ihr beim freien Training Tücken und Vorzüge der Strecke kennen.

Empfehlenswert ist auch ein Besuch in der

Werkstatt: Je nach Wettervorhersage wählt Ihr das passende Reifen-Setup, experimentiert mit Aufhängung und Übersetzung oder stellt die Bremsbalance ein. Vorsichtige Naturen aktivieren außerdem Brems- und Lenkhilfe - doch dann verkommt *Formel 1 '99* zum reinrassigen Arcade-Racer. Habt Ihr die Qualifikation hinter Euch gebracht, wird's ernst: Das Rennen wird gestartet und dichtes Gerangel auf der Start-Zielgeraden läßt echte TV-Atmosphäre aufkommen. Dank der sehr direkten Steuerung habt Ihr Euren PS-Protz jederzeit unter Kontrolle: Egal ob mit digitaler oder analoger Steuervariante (wir empfehlen das neGcon) - das diesjährige *Formel 1* ist spielbarer als je zuvor. Mit wahnwitziger Geschwindigkeit brettert Ihr auf eine Kurve zu - um kurz vorher brachial auf die Bremse zu steigen und Euer Gefährt geschickt um die Schikane zu bugsieren. Selbst Anfänger haben nach kurzer Einspielzeit keine Probleme mit dem intuitiven Handling, doch auch Profis kommen voll auf ihre Kosten: Die Motivation, eine Runde noch einen Tick schneller als die vorherige zu absolvieren, ist enorm.

Doch da hat die CPU-Konkurrenz noch ein Wörtchen mitzureden! Die dreht nämlich nicht nur stur ihre Runden, sondern versucht mit allen Mitteln, Euch am Überholen zu hindern. Die KI hat gegenüber *Formel 1 '98* deutlich zugelegt, auch wenn wir manchmal das Gefühl hatten, daß die Computer-Piloten teilweise übertrieben reagieren und hemmungslos Euer Heck rammen. Nicht gerade realistisch, aber reizvoll! Spielerisch ist also alles im Lot, doch wie sieht's mit der Technik aus? Kennern des Vorgängers sticht sofort die neue 3D-Engine ins Auge: Die Grafik ist rasend schnell und läßt

↑ Wollt Ihr auf Nummer sicher gehen, laßt Ihr das Safety-Car eine Demo-Runde fahren - prägt Euch die Streckendetails gut ein!

das von Pop-Ups geplagte Prequel schnell vergessen. Die Weitsicht der Sony-Raserei überzeugt schließlich auch den ärgsten Skeptiker. Ihr erkennt am Firmament selbst kleinste Details und könnt sogar "um die nächste Kurve" linsen. Außerdem implementierten die Streckendesigner sogar Steigungen und Gefälle der Rundkurse: So geht's beim Grand Prix von Brasilien (Interlagos) wie in Wirklichkeit mit schöner Regelmäßigkeit rauf und runter, und auch die Curbs wirken jetzt weitaus plastischer und sollten in jedem Fall zum Fahren der Ideallinie genutzt werden. Die knackigen Soundeffekte - übrigens in Dolby Surround abgemischt - runden die edle Präsentation ab: Kernige Motorengeräusche, quietschende Reifen - die Illusion einer TV-Übertragung ist nahezu perfekt. Einzig Kommentator Heiko Waßer will nicht so recht in Fahrt kommen, die Bemerkungen sind zwar größtenteils sinnvoll (Ausnahme: "Die Mauer gibt selten nach."), wiederholen sich jedoch zu oft. ■

fun meint:



"In *Formel 1 '99* wurden fast alle Fehler ausgemerzt, die noch vor einem Jahr beim Vorgänger kritisiert wurden: Grafisch ist's nahezu perfekt - nur hier und da müßt Ihr mit Slowdowns auskommen.

Dafür sind die Wagenmodelle die bisher authentischsten, die wir auf der PlayStation bewundern durften. Doch nicht nur die fernsehrefe Präsentation stimmt, vor allem spielerisch sticht der Sony-Flitzer seine Vorgänger mühelos aus. Simulations-Fettschisten mögen zwar die simple Steuerung (mit neGcon eine kleine Offenbarung!) kritisieren, doch gerade die macht den Reiz der Raserei aus. *Formel 1 '99* ist Action total - auch weil die cleveren CPU-Fahrer mit allen Wassern gewaschen sind und nicht nur stur auf ihrer Ideallinie verharren. Wir jedenfalls haben den Geschwindigkeitsrausch genossen, nur manchmal waren wir zu schnell: Dann hat uns das erstmalig integrierte Safety-Car vom Asphalt gekratzt ..."



Für Einsteiger bis Profis

1-2 Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Dual Shock

Analog

Lenkrad

neGcon

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Dolby Surround

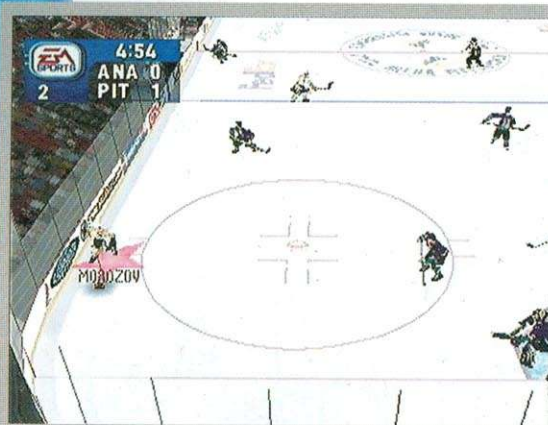


NHL 2000

Wie jedes Jahr gibt's ein Update von Electronic Arts' NHL-Reihe - und wie jedes Jahr ist's besser als sein Vorgänger



Genre	Sportspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	30. September
Preis	ca. 99,- DM



Röhre Shirley Manson heizt Euch mit "Push-it" tüchtig ein, während Eure Netzhaut mit rasant geschnittenen Aufnahmen echter Eishockey-Cracks bombardiert wird. Danach steht Ihr vor der Qual der Wahl: Anfänger machen sich in einem Freundschaftsspiel erst einmal mit der Steuerung vertraut, Puck-Profis starten direkt die aktuelle NHL-Saison (mit 27, 54 oder originalgetreuen 82 Spieltagen). Außerdem könnt Ihr an einer Playoff-Runde teilnehmen, eigene Turniere veranstalten oder Euch im Penalty-Schießen als treffsicherer Schütze beweisen. Bevor Ihr Euch aufs Eis wagt, schneidet Ihr *NHL 2000* auf Eure Bedürfnis-

jedoch ein echter Eishockey-Konsolist ist, bestimmt selbst Schußrichtung- und Stärke (über die informiert Euch eine unauffällige Leiste neben Eurem Spieler). Aus vier Schwierigkeitsgraden sucht Ihr Euch den passenden heraus: "Anfänger" und "Rookie" sind auch von absoluten Anfängern problemlos zu meistern, während es auf "Profi" und "All Stars" bedeutend härter zur Sache geht. Besonders letzterer fordert Euch alles ab: Die

Gegner sind hier höchst aggressiv, die Torhüter nahezu unbezwingbar - und für Langzeitmotivation ist bestens gesorgt. Ansonsten wird *NHL 2000* einsteigerfreundlich präsen-

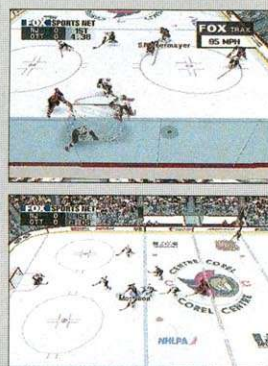
>> Selbst wer den Vorgänger besitzt, sollte auch dieses Jahr zuschlagen. <<

Fans von EA Sports' Eishockey-Serie können ein Lied davon singen: Kaum hat man das aktuelle *NHL* kennen- und lieben gelernt, steht ein paar Monate später bereits die Neuauflage im Regal. Seit dem ersten *NHL Hockey* auf dem Mega Drive schafften es die Sportspiel-Spezialisten immer wieder, den Vorgänger noch zu übertrumpfen. Und auch *NHL 2000* macht da keine Ausnahme - nach einer harten (aber erfolgreichen) Saison sind wir von dessen Qualitäten voll überzeugt. Schon das rasante Intro macht Lust auf mehr: Garbages Rock-

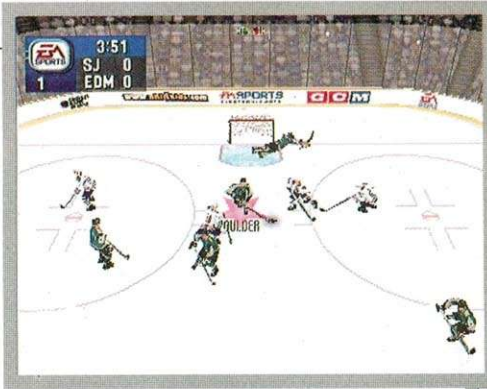
se zu. Die Drittellänge beträgt je nach Wunsch fünf, zehn oder authentische 20 Minuten. Wer's realistisch mag, läßt den Schiedsrichter Abseits, Icing und Zwei-Linien-Pässe pfeifen und ärgert sich über Strafzeiten und Verletzungen. Auch deftige Schlägereien könnt Ihr ein- und ausstellen. Die haben zwar keinen Ausgang auf das Spiel (es bekommen grundsätzlich beide Streithähne fünf Minuten Strafe), sorgen aber für echtes Live-Feeling im heimischen Zocker-Zimmer. Will Euch zu Beginn partout kein Treffer gelingen, solltet Ihr die CPU-Schußhilfe aktivieren - wer

Der Konkurrent

Gerade haben wir *NHL 2000* auf den Zahn gefühlt, da steht schon das nächste Eishockey-Highlight bevor. Activision veröffentlicht demnächst den ersten Titel aus ihrer Fox Sports-Reihe: *NHL Championship 2000* soll echtes Live-Feeling auf Eure Mattscheibe zaubern - die tatkräftige Unterstützung des amerikanischen Sportsenders Fox macht's möglich. Technisch wie spielerisch konnte uns die Preview-Version schon jetzt voll auf überzeugen. Nicht verwunderlich, besteht doch das Entwickler-Team zu 75 Prozent aus ehemaligen EA Sports-Mitarbeitern. *NHL Championship 2000* ist somit ein ganz heißer Anwärter auf den Genre-Thron. Den Test präsentieren wir Euch voraussichtlich in der kommenden Ausgabe!



↑ Ready 2 Rumble? Macht Euer Gegenspieler Streß, gibt's was auf die Nase! →



↑ Gedopt? Die Torhüter sind besser in Form als im Vorgänger.



← Praktisch: Haltet Ihr R2 gedrückt, könnt Ihr mit den Aktions-Buttons gezielte Pässe spielen.



↑ Aus der Vogelperspektive spielt es sich am besten - dafür ist's grafisch unspektakulär.

tiert: Die Steuerung ist direkt und eingängig, jedoch komplex genug, um finessenreiche Spielzüge auf's rutschige Parkett zu legen. Ob Ihr Eure Kontrahenten mit einem listigen Täuschmanöver ausspielt, nervige Widersacher mit einem plazierten Bodycheck von den Beinen legt oder den Gegner-Goalie mit einem listigen Rückhandschuß bezwingt - mit etwas Übung sind solche Aktionen kein Problem.

Die Teamstärke der NHL-Clubs entsprechen dem Können der realen Vorbilder: Während die Tampa Bay Lightning's zu den sicheren Abstiegs-kandidaten gehören, habt Ihr's mit den Philadelphia Flyers (mit Star-Spieler Eric Lindros) bedeutend leichter. Auch der Heimvorteil wurde in den Titel integriert: Haben Eure Gegner im eigenen Stadion erst einmal ein Tor geschossen, spielen sie sich schon fast in einen Rausch - jetzt ist Eure Abwehr gefragt! Außer den 50 NHL-Mannschaften stehen Euch 18 Nationalmannschaften (typisch:

>>NHL 2000 ist frei von technischen Schwächen.<<

Deutschland hat einen unter-durchschnittlichen Wert) zur Verfügung, doch der wahre Reiz von NHL 2000 liegt im Absolvieren einer kompletten NHL-Saison. Wenn Ihr in der entscheidenden Halbfinal-Begegnung der Play-Offs eine Minute vor Sirenengeheul 3:4 im Rückstand seid, sollten anwesende Freunde vorsichtshalber den Notarzt rufen - kommt's zum ersehnten Ausgleich, freut Ihr Euch umso mehr. Wie in allen EA Sports-Spielen informiert Ihr Euch in einem großen Statistikteil über Paarungen, Tabellenstände, die besten Spieler, sowie Stärken und Schwächen Eurer Akteure. Nach jedem Spiel werdet Ihr über den Zustand Eurer Mannen informiert, hat einer eine schlechte Serie, solltet Ihr ihn unbedingt aus der Mannschaft nehmen.

Alternativ könnt Ihr das schwarze Schaf auch in den Spieler-Pool geben oder auf dem Transfer-Markt gegen einen Wunschkandidaten austauschen.

In Sachen Präsentation ist NHL 2000 seinem Vorgänger um mindestens zwei Kufenlängen voraus: War in der 99er-Edition das ruckelige Scrolling einer der Hauptkritikpunkte, ist der Nachfolger frei von technischen Schwächen. Das Spielgeschehen stockt zu keiner Sekunde, die geschmeidigen Animationen lassen Kenner der Sportart in Ver-zückung geraten. Nur die Zuschauer sind immer noch häßliche Pixelhaufen, in der PlayStation-Ära werden wir auf lebendig wirkende Schlachtenbummler wohl verzichten müssen. Die Sound-Kulisse ist gewohnt grandios: Vor den Bulls sorgt die Hammond-Orgel für das richtige Flair, geht's auf dem Eis rund, kommen auch die Fans in Fahrt - und feuern Euch mit frenetischen Gesängen an.



↑ Im Spieler-Editor kreiert Ihr hoffnungsvolle Talente...

Die Kommentatoren sind weniger emotional (einzige Ausnahme: "Ein geiles Tor!") und brabbeln immer wieder die gleichen Phrasen vor sich hin. ■

Die Alternative

NHL Breakaway 64

(Test in fun 03/98, Wertung: 9 von 10)

Wer neben der PlayStation auch ein Nintendo 64 sein eigen nennt, bekommt mit Acclaims NHL Breakaway 64 eine interessante Alternative geboten. Grafisch ist's zwar eher schlicht, dafür überzeugen Steuerung und authentische Aktionen selbst fanatische Realismus-Freaks. Der ausgereifte Management-Teil und der gelungene Vierspieler-Modus halten Euch wochenlang bei der Stange. Eishockey-Fans spielen probe!



↑ Pavel Bure zieht ab - und der Gegner-Goalie hat das Nachsehen.



fun meint:



>>Mit NHL 2000 stellt EA Sports wieder unter Beweis, wie gut sie die Eishockey-Materie beherrschen. Selbst wer den Vorgänger besitzt, sollte auch dieses Jahr zuschlagen. Denn: Die Grafik wurde erheblich verbessert (vor allem das Scrolling ist jetzt endlich flüssig), die ohnehin schon geniale Steuerung im Detail korrigiert und die NHL-Lizenz in eine pompöse Präsentation verpackt. Vor allem Eishockey-Einsteiger werden mit NHL 2000 ihre helle Freude haben - nach wenigen Minuten seid Ihr eins mit dem Spiel. Nur ein Fauxpas wurde nicht beseitigt: Wollt Ihr Eure Reihen von der CPU austauschen lassen, holt die Eure Spieler grundsätzlich beim Angriff Eures Gegners vom Eis - und der hat dann leichtes Spiel. Auch die Kommentatoren erreichen keinesfalls FIFA-Standard: Jeder vierte Satz wiederholt sich und die Sprecher klingen teilweise reichlich unmotiviert. NHL 2000 ist eine konsequente Weiterentwicklung der 99er-Edition ohne Innovationen - deshalb gibt's von uns nur den silbernen Hi-Score. Und trotzdem: Wer Sportspiele mag und die Höhen und Tiefen einer NHL-Saison hautnah miterleben möchte (dank exzellenter Dual-Shock-Unterstützung umso intensiver), kommt auch dieses Jahr nicht an Electronic Arts' Eishockey-Interpretation vorbei!



1-8 Spieler

Memory Card 5 Blöcke

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Multitap

Dolby Surround

Für Fortgeschrittene

MARO

VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Armageddon Dir Cut	89,90 DM
Deep Impact	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM
The Big Hit	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM
Ronin	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM
Cube	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM
He got Game	69,90 DM
Rounders	69,90 DM
South Park 1-3	je 59,90 DM

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
GOGOUS DVD HK 69,90

SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk 499,90 DM
Dreamcast Pal 489,90 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

DREAMCAST PAL TITEL

BUGGY HEAT PAL	89,90 DM
COOL BOARDERS	89,90 DM
D2 - D'S DINER	89,90 DM
MONACO GP	89,90 DM
SEGA RALLY 2	89,90 DM
SONIC	109,90 DM
SOUL CALIBUR	89,90 DM
VIRTUA FIGHTER TB	89,90 DM

VORBESTELLUNG MÖGLICH !



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

King Hero	29,90 DM
Super Brawl	19,90 DM
Age 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

NUR
99,90
NEO GEO POCKET
& POCKET COLOR

NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	89,90 DM
King of Fighters 98	49,90 DM
Samurai Shodown	49,90 DM
Neo Geo Cup 98	49,90 DM
Pocket Tennis	49,90 DM
Baseball Star	49,90 DM
Puzzled	49,90 DM

NEO GEO Pocket/Color 199,90 DM



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



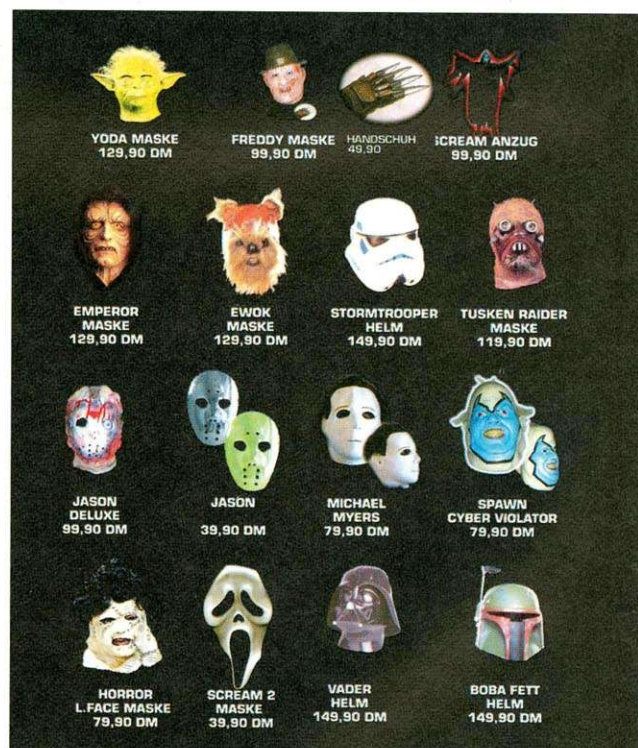
PRIDE OF CHUCKY
TWIN SET 49,90 DM



Trek DVD Player

Codefree (für alle DVD's)

Abbildung ähnlich
NUR 799,- DM



RACING SIM 2 PLAYSTATION

NUR 39,90 DM

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 Karlst. 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



STAR WARS EPISODE 1 - JE FIGUR AB 24,90 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 AB 39,90 DM

DARTH MAUL 99,90 DM

CRASH BANDICOOT 3 - JE 39,90 DM

AKTE X PACKAGE - JE 29,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM

RESIDENT EVIL - JE 29,90 DM



'CURSE OF SPAWN' NEUE SERIE - JE FIGUR 39,90 DM

WILD WILD WEST JE 29,90 DM



24,90 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



99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

39,90 DM

69,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

99,90 DM

SOUTH PARK - PLÜSCHFIGUREN



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

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK

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

NUR NOCH
129,90 DM

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



Toy Commander

Das Leben ist für den kleinen Ruthy und seinen Lieblingstедdy Hugolin ein Spielplatz. Doch eines Tags bricht die heile Welt zusammen, denn Hugolin sorgt als Anführer der bunten Gemeinschaft für mächtig Zoff im Kinderzimmer.



Genre	Genre-Mix
Anbieter	Sega
Entwickler	No Cliché
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Jeder hatte doch bestimmt schon mehr als einmal in seiner Kindheit den innigen Wunsch, daß seine Lieblingsspielsachen lebendig werden. Fantasyfilme wie der Hollywoodstreifen *Der Indianer im Küchenschrank* oder *Joey* bliesen leblosen Miniaturmenschen und -tieren den Hauch des Lebens ein und projizierten demzufolge dramatische, sowie atemberaubende Konflikte auf die Kinoleinwand. Schlichtweg ausgedrückt: Aus einem langersehnten Traum wurde schnell ein bitterböser

Alptraum. Movies mit diesem interessanten Thema waren dem Anschein nach Anreiz genug, daß die Softwareentwickler namens No Cliché ein ganzes Spiel für Segas Dreamcast kreierten.

>>Verspielte Gemüter kommen an Toy Commander nicht vorbei!<<

Unter dem Motto "Meuterei im Kinderzimmer" ist es Eure Aufgabe, die Kontrolle über das rebellisch gewordene Spielzeug in der Rolle des kleinen Pimpf Guthy wiederzuerlangen. Denn Guthys ansonsten so knuddeliger Teddybär Hugolin hat sich entschlossen auf die Barrikaden zu steigen, um eine bessere Behandlung für sich und all das andere Inventar aus der Spielzeugruhe zu erringen. Schließlich

schmeißt der kleine Bursche altbekannte Spielsachen kompromisslos in die Ecke, sobald er etwas neues bekommt. Als selbstgekrönter Toy Commander fordert der böse Teddy das Duell zwischen wildgewordenen Spielwaren und ihren Eigentümer heraus. Mit verschiedenen Spielzeugflugzeugen, -autos oder -lastkraftwagen, die größtenteils historischen und aktuellen Vehikeln nachempfunden wurden gilt es Hugolin in die Knie zu zwingen und den Titel für Guthy zurückzuholen. Als Arena des Geschehens dient das elterliche Haus in dem der verspielte Wicht wohnt. Die gut 50 Levels führen Euch durch mehr als ein halbes dutzend Zimmer. Hier werden zum Beispiel die Küche, der Flur oder die Brutstätte des Unmuts, das Spielzimmer für Auseinandersetzungen zweckentfremdet. Um es nicht



Interaktive Objekte, wie diese Cornflakes-Packungen gestalten sich als unerwartete Hindernisse.



Die Alternativen

Small Soldiers

(Test in fun 02/99, Wertung: 6 von 10):

Auf der PlayStation begegnet Ihr den Commando-Elite-Action-Figuren mit Vorsicht. Für sie ist alles nur Spielzeug... auch für die ahnungslosen Vorstadtbewohner von Winslow Corners, die unversehens mit den verschworenen Feinden der Commandos, den Gorgonites, im Bunde sind. Small Soldiers ist kurzweilige Action-Unterhaltung, wird aber schnell langweilig.



Toy Story

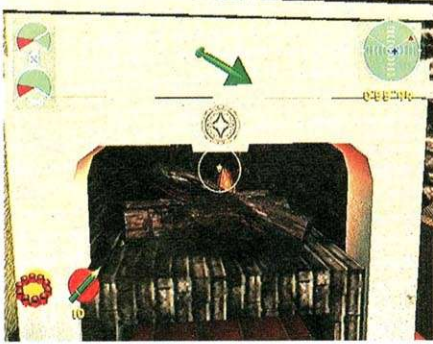
(Test in fun 03/96, Wertung: 6 von 10):

Der Cowboy Woody kann stolz sein - er ist Andys Lieblingsspielzeug. Aber an dessen Geburtstag bekommt der Junge ein neues Spielzeug:

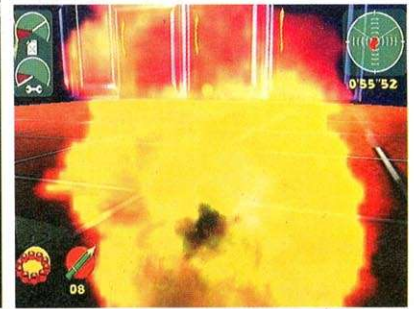


Buzz Lightyear, ein Astronaut. Von nun an spielt Woody nur noch die zweite Geige, für ihn ist klar: Der arrogante Buzz muß weg. Das Super Nintendo-Abenteuer ist ebenso amüsant wie der Disney-Film, kann spielerisch jedoch nur teilweise überzeugen.





↓ Eine regelrechte Verwöhnung fürs Auge stellen die gewaltigen Explosionen dar. Der Radar rechts oben zeigt die Position der Gegner an.



↑ Vor Beginn des Spiels geben sich die Oberschurken ein Stelldichein.

falsch zu verstehen, eine der vielen Besonderheiten von Toy Commander besteht darin, daß Ihr den Hauptakteur mit der lederen Fliegermütze im ganzen Spiel kaum zu sehen bekommt. Nur im liebevoll gestalteten Intro und im Optionsmenu könnt Ihr Euch ein Bild von seinem Aussehen machen. Ansonsten versinnbildlichen die verschiede-

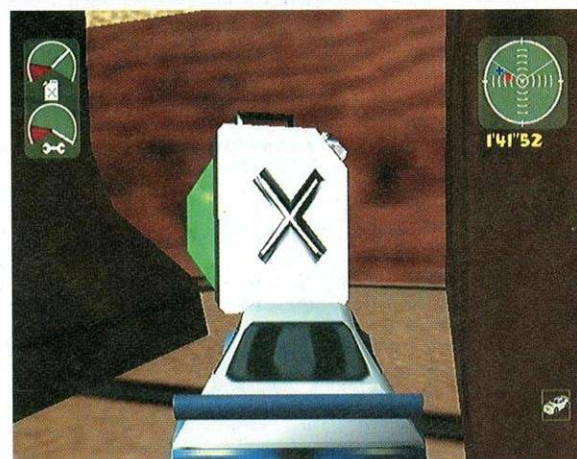
nen steuerbaren Spielzeuge die Gegenwartigkeit des putzigen Dreikäsehochs. Ferner ist es schwer eine Schublade für das mit tonnenweise Action ausgestaffierte Spiel zu finden. Durch das Potpourri aus

>>Durch das Potpourri aus Shoot 'em up mit taktischen Einlagen, Renn- und Geschicklichkeitsspiel verknüpft mit nicht allzu schweren Denksportaufgaben, ist die Bezeichnung Genre-Mix äußerst passend.<<

Shoot'em-Up mit taktischen Einlagen, Renn- und Geschicklichkeitsspiel, verknüpft mit nicht allzu schweren Denksportaufgaben, ist die Bezeichnung Genre-Mix äußerst passend. Gleich zu Beginn der ersten Mission wird Eure Geschicklichkeit und Kombinationsgabe unter Beweis gestellt. In der bevorstehenden Operation mit dem lustigen Titel

strecken, die aus farbenfrohen Bauklötzchen bestehen, fordern während des Rennens ein großes Maß an Reaktionsvermögen.

Darüber hinaus wird das Wort Multi-Player-Modus bei Toy Commander" beachtlich groß geschrieben: Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig könnt ihr Euch temporeiche, action-geladene Luftschlachten liefern. Saurile Duellen, wie etwa Ultra-Light-Flugzeug vs. Alien-Raumschiff, sind dabei an der Tagesordnung. Obgleich drei diverse Spielmodi zur Auswahl stehen bringt jeder für sich eine tolle Stimmung in die heimische Bude. Eine spaßige Hetzjagd wie im altbekannten Katz-und-Maus-Spiel oder der banale Kampf auf Leben und Tod entwickeln richtige Partystimmung. ■



"Tagesgericht" ist es die Aufgabe, innerhalb des eng gesetzten Zeitlimits von 3 Minuten zwei rohe Eier in den Kochtopf zu bugsieren und sie verzehrfertig anzurichten. Andere clever ausgedachte Aufgaben entfachen gefährliche Kämpfe auf dem Boden oder in der Luft, bei denen Euch sprichwörtlich die Fetzen um die Ohren fliegen. Sowohl die durchschlagkräftigen Raketen-Bleistifte als auch das prall gefüllte Maschinengewehr-magazin, bestückt mit Fachschingspistolen-Munition, dienen nur dem einen Zweck - der Vernichtung von aufständisch gewordenen Plüschtieren, Kunststoff-U-Booten etc.. Um die Untertanen des bösen Plüschteddys schneller in das Spielzeug-Jenseits befördern zu können, lassen sich beide Waffensysteme zweimal aufrüsten. So mutiert eine Radiergummibombe beispielsweise zu einer vergeltungsbringenden Tipp-Ex-Flasche. Dazu versüßen reine Racing-Stages (halsbrecherische Sprungeinlagen inklusive!) jedem Joypad-Akrobaten den Einspieler-Modus. Die mit zahlreichen Hindernissen und Schikanen bestückten Renn-

fun meint:

"Unter der Obhut von Sega liefert das französische Entwicklerteam No Cliché mit Toy Commander ein echtes Überraschungsprodukt ab. Beim oberflächlichen Betrachten erweckt die kunterbunte Grafik den Eindruck eines Kinderspiels, aber weit gefehlt: Der Titel entfaltet seine Pracht in einem schieren Feuerwerk an spielerischer Abwechslung, das Euch einiges an Geduld, Geschicklichkeit und Gehirnschmalz abverlangt.

Grafisch fühlt man sich in eine "Liebling ich habe die Kinder geschrumpft"-Welt hineinversetzt, die durch massig Detailvielfalt und grandiose Explosions-Effekte einen regelrechten Augenschmaus auf den Bildschirm zaubern. Bei den Musikstücken geben ausschließlich Synthesizer-Beats den Ton an. Hierbei wäre die Entscheidung für abwechslungsreichere Klänge von Vorteil gewesen, da sie leicht fade aus den TV-Lautsprechern dröhnen. Zusätzlich trägt die eingängige, jedoch etwas zu sensibel geratene Steuerung einen riesigen Teil zu Segas Überraschungstitel bei. Verspielte Gemüter kommen an Toy Commander nicht vorbei!"



1-4 Spieler

VMU
8 Blöcke

Vibration
Pak

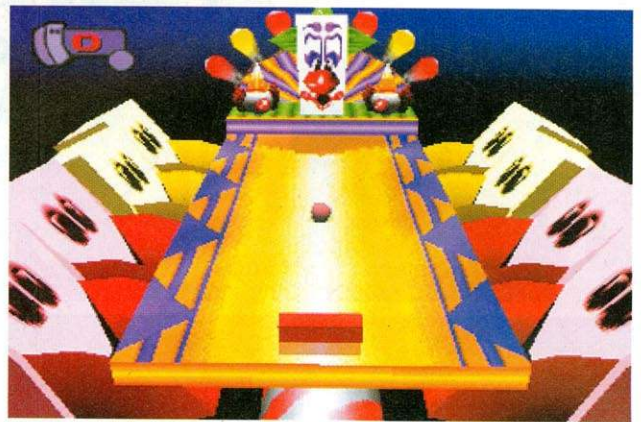
Texte
deutsch

Für Einsteiger u. Profis



Pong

Zurück aus der Steinzeit - der Atari-Klassiker Pong ist wieder da!



➔ **Perspektiven-Kollaps:** Alle Mäuler zu stopfen, wird zum nervigen Geduldsspiel – perspektivisch ist's ein schlecht umgesetzter Level.

↑ Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen Goldbarren gesammelt werden – mit neun Stück geht's auf die Clown-Rampe.

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro / Atari
Entwickler	Supersonic
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Doppeltes Revival: Nicht nur, daß das uralte Spielprinzip wieder aufgewärmt wurde, auch der Name Atari kommt zu neuen Ehren. Nolan Bushnells Simpel-Spiel startete Anfang der 70er Jahre den Siegeszug der Videospiele - höchste Zeit, dem fast vergessenen Wegbereiter mit einer aufgemöbelten Version zu huldigen. Statt platter 2D-Grafik und magerer Zwei-Farben-Optik wartet die 99er-Version mit einer zeitgemäßen, bunten Polygongrafik auf. Unverändert blieb das Spielprinzip - die Spielanleitung von damals ist auch heute noch gültig: "Um den Highscore zu erzielen, vermeide es, den Ball zu verpassen".

Jeder der zwei Spieler (bzw. CPU) bekommt also einen quaderförmigen Pong-Schläger, der mittels Joypad entlang einer Achse auf und ab manövriert wird. Streng nach dem Physikmotto "Einfallswinkel = Ausfallwin-

>>Pong hat auch im 32-Bit-Gewand nichts an Charme eingebüßt.<<

kel" spielt Ihr Euch die Kugel zu und versucht sie am Gegner vorbei ins "Aus" zu schlagen. Dafür gibt's einen Punkt, wer als erster das Level-Limit erreicht, darf in die nächste Spielstufe aufrücken.

Aber ein moderneres Spiel braucht auch etwas mehr Pep: Auf dem Spielfeld tummeln sich neuerdings Hindernisse, die das Match wesentlich interessanter machen. Getroffene Pinguine verändern urplötzlich die Bahn des Balls und aufgesammelte Extras verschaffen Euch - zumindest kurzfristig - einen Vorteil. Außerdem bewegen sich bunte Kreisel über das Spielfeld - trifft Ihr sie mit der Kugel, wandern sie in Eure Hälfte des Spielfeldes. An der Grundlinie schnappt Ihr sie mit dem Schläger und dürft dann mit der X-Taste den Bonus aktivieren: Freundliche Helfer schleudern Bälle zurück ins Spiel, bevor Ihr einen Punkt verliert. Das ist auch bitter nötig, denn wenn ein anderes Extra vier Bälle gleichzeitig ins Spiel bringt, habt Ihr ohne Helferlein keine Chance, immer alle zum Gegner zurück zu spielen. Die Extras bewirken aber noch viel mehr: Fiese Mechaniken auf dem Spielfeld bringen den Ball ein ums andere Mal aus der Bahn oder beschleunigen ihn dermaßen, daß Pong zum Glücksspiel wird.

⬅ Die Hydraulik kippt das Spielfeld, der Vorteil hält nur einige Sekunden.

Aber nicht nur spielerische Abwechslung wird geboten, auch optisch wird's nicht langweilig: Die Level reichen von eisigen Polarlandschaften über maulwurfbefallene Fußballfelder bis zu mystischen Maya-Ruinen. Zwischendurch erwarten Euch spezielle Einzelspieler-Level: In einer runden Arena spielt Ihr Euch den Ball selber zu und versucht dabei, Ballons in der Mitte des Spielfeldes zu treffen. Begleitet wird der Geschicklichkeits-spaß von unspektakulärem Gedudel. ■

⬅ **Schnapp:** Im Wasser halten die Schläger den Ball fest und lassen erst auf Knopfdruck wieder los.



↑ Geht das Fußballspiel unentschieden aus, wird der Sieger durch Elfmeter-Pong (ohne Nachpong) ersetzt.

fun meint:

Pong hat auch im 32-Bit-Gewand nichts an Charme eingebüßt: Selbst wenn oft Glück über Sieg oder Niederlage entscheidet und Ihr auch mit viel Geschick und Übung desöfteren das Nachsehen habt, hat uns der Atari-Klassiker begeistert. Leider ist der Computer-Gegner teilweise ein beinhardter und kommt an Bälle heran, bei denen Ihr keine Chance habt. Doch vor allem im genialen Multiplayer-Modus ist Pong der Spaßbringer schlechthin! Wer sich bereits für die Ur-Version erwärmen konnte, wird auch die PlayStation-Neuaufgabe lieben. Gäbe es jetzt noch ein PSX-Paddle wie im Original, wäre das Oldie-Revival perfekt.



1-4
Spieler

Memory
Card
1 Block

Dual
Shock

Analog

Texte
deutsch

Multitap

Für Ein-
steiger

Daniel Johannes



Gex 3: Deep Cover Gecko

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 139,95 DM

Gex ist zurück: Nachdem das flinke Reptil bereits auf der PlayStation sein drittes Abenteuer bestritten hat, löst der Gecko nun auch auf dem Nintendo 64 brennende Fälle. Gex ist nämlich unter die Agenten gegangen - in geheimer Mission will dies-

mal seine prallbusige Kollegin Agent Xtra befreit werden. Gex' Erzrivale Rez hat sich der Hübschen angenommen und sie kurzerhand in sein Domizil verschleppt. Damit die Rettungsaktion glatt verläuft, gibt Euch Butler Alfred hilfreiche Tips - ohne die Hinweise der alten Schildkröte wärt Ihr ziemlich aufgeschmissen. So lernt Ihr zu Beginn erst einmal, den schuppigen Protagonisten korrekt zu steuern. In

einer Art Trainingslevel übt Ihr Doppelsprung, Karate-Kick und Schwanzhieb - anschließend geht's direkt in die bunte Jump'n'Run-Welt. Spielerisch wie inhaltlich hat sich gegenüber der PlayStation-Version nichts geändert: Gex hüpf, schlägt und leckt wie in alten Zeiten. In den ebenso bunten wie abwechslungsreichen Levels wollen dann unterschiedliche Aufgaben erfüllt werden. Abgesehen von den FMV-Sequenzen steht der 64-Bit-Gex seinem PSX-Pendant in nichts nach - Ihr erhaltet eine astreine 1:1-Umset-



zung. Genre-Fans und Reptilien-Liebhaber werden sich schnell mit dem schuppigen Großmaul anfreunden. ■



1-2 Spieler Controller Pak Rumble Pak Sprache deutsch Texte deutsch Für Fortgeschrittene

Simon Krätschmer



Rat Attack

Genre	Action
Anbieter	Mindscape Entertainment
Entwickler	Pure Entertainment
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Die Hintergrundstory von *Rat Attack* ist schnell erzählt: Fiese Aliens greifen die Erde an - deren einzige Hoffnung ist eine Gruppe ausgewählter Helden. Klingt eigentlich nach dem üblichen Sci-Fi-Klischee, doch bedenkt man die Tatsache, daß es sich bei den üblen Invasoren um haarige kleine Käseliebhaber und bei den Helden um ebenso flauschige wie faule Stubentiger handelt, wird die Sache langsam interessant.

Pure Entertainment steckt Euch in die Haut bzw. das Fell einer von acht Hauskatzen, die der außerirdischen Bedrohung in Form der Ratten-Armee Herr werden müssen. Dies gelingt Euch nur durch einen elektrischen Ring, den Ihr um die lästigen Nager schlingt. Die so eingefangenen Ratten werden dann in einem Kanister aufbewahrt und sollten schnellstens

entsorgt werden. Alleine kann die Jagd jedoch nur kurzweilig begeistern und auch im Multiplayer-Modus geht die nette Idee dank der mittelmäßigen Umsetzung in der Spielhaptik unter. Somit ist *Rat Attack* leider nur ein weiterer Durchschnittstitel mit guten Ansätzen, den höchstens Multiplayer-Puristen oder fanatische Kammerjäger probespielen sollten. ■



1-4 Spieler Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Multitap Texte deutsch Für Einsteiger

Benedikt Plass



Reel Fishing

Genre	Angel-Simulation
Anbieter	Crave
Entwickler	Natsume
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

So langsam aber sicher finden auch skurrile Genres ihren Weg in heimische Gewässer. Gewässer? Genau: *Reel Fishing* ist eine Angel-Simulation im Stil der (in Japan höchst populären) *Get Bass*-Reihe. Eure Fischer-Karriere beginnt in einem gemütlichen Angelclub. Um die drei begehrten Lizenzen einzuheimsen, müßt Ihr pro Schein acht Levels an sieben verschiedenen Anlegeplätzen meistern. Vom ruhigen Teich bis zum reißenden Gebirgsstrom ist so ziemlich alles dabei, was das Anglerherz begehrt. Die Locations wirken dank ständig wiederholter FMVs (sogenannte Loops) sehr realistisch, passende Soundeffekte (wie das Plätschern des Wassers) verstärken gekonnt das Angel-Ambiente. Habt Ihr einen besonders fetten Brocken am Haken, könnt Ihr ihn im Vereins-Aquarium eine neue Heimat schenken und jederzeit bewundern. Die Steuerung ist simpel und lädt immer wieder zum fröhlichen Fisch-Fang ein - doch viel Ruhe und Ausdauer ist (wie beim echten Angeln) oberste Priorität. *Reel Fishing* ist das ideale Spiel zum Entspannen, echte Langzeitmotivation will aber nicht aufkommen. ■



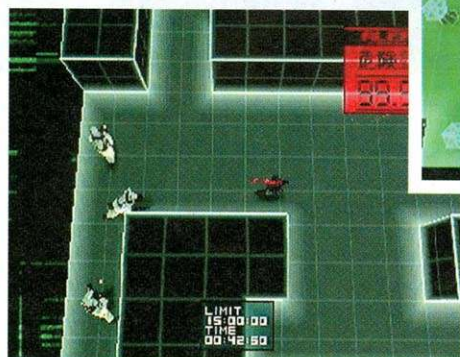
1 Spieler Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Texte deutsch Für Fortgeschrittene



Metal Gear Solid: Special Missions

Mit *Metal Gear Solid* gelang Konami dieses Jahr ein Meisterwerk. Die Steuerung war einfach, eröffnete aber dennoch ungeahnte Möglichkeiten: Schleichen, verstecken, Nahkampf, verschiedene Waffengattungen – das 3D-Action-Adventure bot alles, was das Agentenherz begehrt. Jetzt geht Snake mit einem preisgünstigen Add-On ins Trainingslager. Die Entwickler haben die unglaubliche Anzahl von 300 Leveln entworfen: Vom 10-Sekunden-Kurzeinsatz bis hin zur 15-Minuten-Mission – einige sind leider dem Original "entliehen". Auf eine durchgängige Story wurde verzichtet, alle Level sind einzeln anwählbar bzw. werden von Euch freigespielt. Allerdings stehen einige Einsätze zweimal auf der Tagesordnung, das erste Mal im "Practice"-Mode, danach als "Time"-Attack. Sobald Ihr mit den grundlegenden Funktionen – schleichen, würgen, ablenken und kriechen – vertraut seid, steht die hohe Kunst des Schießens auf dem Programm: Pistole, Schnellfeuer-
gewehr, Sprengfallen, Raketenwerfer, Scharfschützengewehr – Snake hat alles im Griff! Die Einsätze beginnen einsteigerfreundlich, ziehen im Schwierigkeitsgrad aber schnell an. Gegen Ende finden sich nur noch Hardcore-Tüftler zurecht. Denn jedes Level ist akribisch ausgearbeitet – um den Lösungsweg zu finden, ist exaktes Timing und die richtige Strategie zwingend erforderlich. Echte Abwechslung birgt aber nur der Special-Mode: Hier haben sich die Entwickler richtig ausgetobt und Abwechslung ins Agentenleben gebracht. ■

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 49,- DM



Memory Card 5 Blöcke Dual Shock Analog Sprache englisch Texte englisch Für Einsteiger - Profis

Daniel Johannes



Tonic Trouble

Was passiert, wenn ein schusseliger Außerirdischer aus Versehen die Erde verseucht? Genau – dann ist guter Rat teuer. In Ubi Softs neuem Jump'n'Run steuert Ihr Tollpatsch Ed: Der doofe Extraterrestrier hat eine Dose Chemikalien auf unseren Planeten stürzen lassen und soll nun die Sauerei wieder bereinigen. Dazu dirigiert Ihr das quirlige Kerlchen durch bunte 3D-Landschaften und liefert Euch Gefechte mit allerlei mutierten Erdenbewohnern. Die Auswahl reicht von monströsen Mohrrüben über aggressiven Rettich bis zu mordlüsternem Mais – die komplette Gemüsetheke gibt sich ein Stelldichein. Doch nicht nur Flora hat es erwischt, auch Fauna hat sich stark verändert – Euch laufen die seltsamsten Kreaturen über den Weg. Aber mit Hackstock und Blasrohr macht Ihr die pflanzliche sowie tierische Gefahr schnell unschädlich. Nach Verzehr eines entsprechenden Snacks wächst Ed sogar zum hühnerhaften Muskelprotz heran – und dann setzt es Prankenhebe. Doch trotz der amüsanten Features und grafischer Abwechslung reißt *Tonic Trouble* nicht mit: Zu althergebracht ist das Spieldesign – dazu gibt's eine schwammige Steuerung und verwaschene Optik. ■

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 129,95 DM



1 Spieler Controller Pak Texte deutsch Für Fortgeschrittene

SQUARESOFT®



You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8



www.playstation.de

All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.

All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.



Shadow Man

In der letzten Ausgabe wagten wir uns mit der N64-Version von *Shadow Man* ins Reich der Toten und belohnten das Acclaim-Machwerk mit satten neun Spielspaß-Punkten. Leider kann die PlayStation-Portierung in keinsten Weise mit dem Nintendo-Pendant mithalten. Zwar hat sich an Story und Spieldesign nichts geändert, doch optisch ist das 32-Bit-Abenteuer um Klassen schlechter. Die Grafik strotzt nur so vor Fehlern:

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Tesside Studios
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM

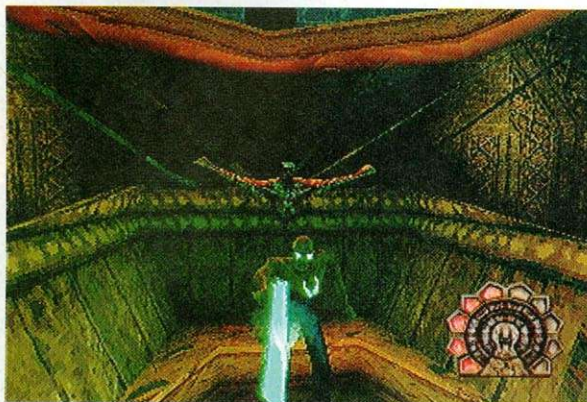
Steuerung (egal ob digital oder analog) konnte uns nicht überzeugen. Oftmals reagiert der *Shadow Man* viel zu spät auf Eure Pad-Kommandos - und Ihr landet schlimmstenfalls in einer Felsspalte oder einem Lavasee. Dafür stimmt die Atmosphäre: Neben der hervorragenden Sprachausgabe (u.a. mit den deutschen Synchronstimmen von Samuel L. Jackson, Jack Nicholson und Whoopie Goldberg) sorgt vor allem die urplötzlich einsetzende

Clippende Texturen, niedrige Framerate und häßliche Farbtöne stören empfindlich bei Eurem Streifzug durchs Jenseits. Auch die



Musik für Gänsehaut.

Nichtsdestotrotz: Auf dem N64 ist *Shadow Man* hui, auf der PlayStation pfui - einzig das stimmige Voodoo-Ambiente rettet den Titel vor dem totalen Wertungsabsturz. ■



Buggy Heat

Daniel Johannes

Heiße Buggy-Action auf dem Dreamcast? Von wegen! Mit *Buggy Heat* hat sich Entwickler CRI nun wirklich nicht mit Ruhm beleckert.

Es ist zwar schön zu beobachten, wie der Software-Support für die Sega-Konsole langsam wächst, aber diese Mittelklasse-Ware kann uns nicht gerade begeistern.

Mit einem von acht Boliden brettert Ihr über die unterschiedlichsten Pisten. Entscheidet Euch für einen der titelgebenden Buggys, steigt ins schnittige Coupé oder geht mit einem geländegängigen Jeep an den Start - anschließend geht's mit Karacho über asphaltierte Straßen, Sandstrände oder Schotterkurse. Egal ob USA, Ägypten, Rußland oder Peru - die (grafisch) abwechslungsreichen Strecken fordern Euer ganzes fahrerisches Können: Jede Menge Schlammrutschen, Sandbänke oder Sprungschanzen machen Euch das Rennfahrer-Leben schwer. Nach dem Rennen bringt Ihr Eure Karre in die Garage und tunt sie

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	CRI
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM



ordentlich auf - nur so könnt Ihr es auf späteren Kursen und in höheren Klassen noch mit den Computer-Gegnern aufnehmen. Für ein kurzes Spiel zwischendurch ist *Buggy Heat* gut geeignet - aber das war's dann auch schon! Unspektakuläre Grafik, unpräzise Steuerung und unrealistisches Fahrverhalten - so haben wir uns die nächste Rennspiel-Generation nicht vorgestellt! Hoffentlich haben die Entwickler schon einen Werkstatt-Termin... ■



Trick Style

Benedikt Plass



Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Criterion Studios
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Willkommen zum Trendsport der Zukunft! In Acclaims *Trick Style* macht Ihr es Michael J. Fox aus *Zurück in die Zukunft* nach und brettet mit einem Hover-Board über futuristische Kurse. Euch stehen neun Skate-Artisten zur Auswahl - allesamt mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen (Tempo, Wendigkeit, Körperkraft und -kontakt). Um Euch optimal auf den harten Rennalltag vorzubereiten, solltet Ihr unbedingt kräftig üben. In der Trainings-Arena studiert Ihr die wichtigsten Manöver ein und macht Euch mit dem Handling Eures Athleten vertraut. Dann wird's ernst: Auf fantasievoll designten Pisten liefert Ihr Euch mit der CPU-Konkurrenz (oder einem menschlichen Mitstreiter) harte Positionsgefechte. Sportliche Regeln existieren nicht -

Köpereinsatz ist Trumpf. Nebenbei legt Ihr noch den einen oder anderen Stunt hin, insgesamt könnt ihr bis zu 200 Tricks ausführen. Bis Ihr alle beherrscht, vergeht jedoch einiges an Zeit - schließlich müßt Ihr die gewöhnungsbedürftige Steuerung erst einmal verinnerlichen. Doch dann macht *Trick Style* ordentlich Spaß - nicht zuletzt wegen der gelungenen Optik. Die kann zwar nicht mit der PC-Version (60 fps statt 30 bei der Dreamcast-Version) mithalten, konnte uns aber trotzdem überzeugen (v. a. die opulenten Lichteffekte). Rennspiel-Fans mit Future-Faible schlagen zu! ■





Re-Volt

Andreas Ulrich

Fernsteuerung ist in: Nach Interplays R/C Stunt Copter wirft Acclaim mit *Re-Volt* eine weitere "Radio-Control"-Spielzeugsimulation auf den Markt. Diesmal geht's auf die Straße bzw. den Boden, denn die Kurse von *Re-Volt* sind mit herkömmlichen Rennpisten kaum zu vergleichen. Ihr brettet nicht nur durch die Straßen einer friedlichen Siedlung, sondern heizt genauso durch einen Supermarkt samt rutschigem Kühlraum, den botanischen Garten oder durch die verwinkelten Hallen eines Museums. Die kleinen Flitzer variieren in Gewicht, Abzug und Endgeschwindigkeit. Die Unterschiede sind markant: Leichte Autos mit kurzer Übersetzung neigen stark zum Ausbrechen und lassen sich kaum vernünftig durch enge Schikanen lenken. Dicke Brummer steuern sich, als wären sie auf den Asphalt gepappt – so leicht wirft die gemütlichen Boliden nichts aus der Bahn.

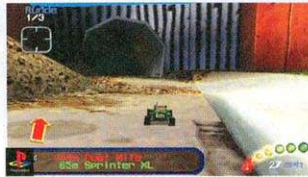
Am besten eignen sich Flitzer mit moderatem Abzug und etwas Übergewicht – tretet Ihr im rechten Moment auch mal auf die Bremse, schafft Ihr es ohne Probleme aufs Stockerl.

Unterwegs sammelt Ihr Extrawaffen ein: Mit Raketen werft Ihr den Vordermann aus der Bahn, Ölpfützen bringen



lästige Verfolger ins Schleudern und eine Batterie packt kurzfristig den Tiger in den Tank. Um mehr Kurse und Fahrzeuge frei zu spielen, müßt Ihr Euch durch drei Turniere kämpfen. Nur wenn Ihr die einzelnen Strecken einer Liga unter den ersten drei beendet, dürft Ihr auf die folgende Piste. Versagt Ihr, bleiben drei weitere Versuche, um die Qualifikation noch zu packen. Die Unterschiede zwischen der N64- und der PlayStation-Version sind prägnant: Die Sony-Raserei ist eine pure Enttäuschung: Die lausige Grafik hätte selbst vor drei Jahren keinen Rennspielfan vor den Fernseher gelockt –

Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguana
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



kurze Sichtweite, lausige Polygonmodelle und langsame Grafik verhindern jeglichen Spielspaß. Auch die N64-Flitzer sind keine Offenbarung: Zwar optisch deutlich besser als das Sony-Pendant, springt der Begeisterungsfunkel trotzdem nicht über. Immer noch tuckern die Autos wie mit angezogener Handbremse über die Piste, am besten startet Ihr sofort im Profi-Modus. Zumindest die 3D-Engine ist um einiges leistungsfähiger, aber dennoch nicht das, was wir von Iguana erwartet haben. ■



	→ →				
---	---	--	--	--	--



Speed Devils

Benedikt Plass

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Speed Devils ist der erste Fun-Racer für den Dreamcast – und konnte uns auf Anhieb überzeugen.

Vor allem der umfangreiche Meisterschafts-Modus sorgt für Langzeitmotivation: Zu Beginn Eurer Karriere habt Ihr ein PS-armes Muscle Car in der Digi-Garage stehen und meldet Euch bei den ersten Rennen an. Ob in Mexiko, Hollywood oder Aspen – auf der Rennpiste geht's hoch



her. So kickt Ihr lästige Kontrahenten mit explosivem Nitro von der Strecke oder stoßt sie mit einem gut platzierten Rempler zur Seite. Die fantasievoll gestalteten Kurse sind gespickt mit Hindernissen und Abkürzungen, manchmal tappt sogar ein Dinosaurier oder ein Riesen-Alien über den Asphalt. Je nach Endplatzierung erhaltet Ihr mehr oder weniger Preisgeld

und motzt damit Euer Vehikel tüchtig auf. Technisch gibt sich *Speed Devils* keine Blöße: Die Framerate bleibt stets konstant und das Geschwindigkeitsgefühl wird gut vermittelt. Die Steuerung ist glei-

chermaßen simpel wie spaßig – Augen zu und mit Vollgas über den Parcours gebettet. Unser Tip: Action-orientierte Rennspieler werden zum Speed Devil! ■



1-2 Spieler	VNU 9 Blöcke	Vibration Pak	Texte deutsch	30-Hertz-Option	Für Einsteiger
-------------	--------------	---------------	---------------	-----------------	----------------

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

N64 Donkey Kong Pak kpl.	dtDM 294,00
N64 Star Wars Pak Lim. Edit. kpl.	dtDM 294,00
Controlpad farbig	dtDM 54,95
Memory Card 1 Meg.	dtDM 19,95
Carmageddon* (Aliens)	dtDM 89,95
Destruction Derby* kpl.	dtDM 109,95
Donkey Kong+Expans.Pak* kpl.	dtDM 129,95
Fighting Force 64	dtDM 109,95
Gex 3 Deep Cover Gecko* kpl.	dtDM 119,95
Gran Theft Auto (GTA)*	dtDM 99,95
Lego Racers*	dtDM 109,95
NBA Live 2000*	dtDM 99,95
Nuclear Strike* kpl.	dtDM 114,95
Rainbow Six*	dtDM 99,95
Rayman 2-Great Escape* dtDM	119,95
Rugrats-Große Schatzsuche* dtDM	109,95
Secret*	dtDM 89,95
Star Craft 64*	dtDM 109,95
Super Smash Bros.* kpl.	dtDM 89,95
Worms Armageddon* dtDM	109,95

Große Auswahl an Game Boy Color Spielen

Dreamcast+Modem* kpl.	dtDM 489,00
Blue Stinger*	dtDM 94,95
Buggy Heat*	dtDM 89,95
House of Dead 2 + Gun*	dtDM 149,90
Sega Bass Fishing+Angelrute*	dtDM 179,90
Sega Rally 2*	dtDM 109,95
Sonic Adventures*	dtDM 89,95
Soul Calibur*	dtDM 109,95
Toy Commander 2*	dtDM 89,95
Worldwide Soccer*	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
Leerrhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil	DM 2,00
Lösungshilfe, deutsch	abDM 9,95
Memory Cards-diverse Größen	abDM 19,95
X-Ploder Pro	dtDM 119,95
Baldur's Gate*	dtDM 84,95
Box Champions 2000* kpl.	dtDM 89,95
Chocobo Racing* kpl.	dtDM 89,95
Crash Team Racing* kpl.	dtDM 89,95
Destrega* kpl.	dtDM 79,95
Die Schlümpfe* dtDM	89,95
Dino Crises* dtDM	84,00
Discworld Noir(2CD's)* kpl.	dtDM 84,95
Dune 2000* kpl.	dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM 84,95
Fifa 2000* kpl.	dtDM 84,95
Fighting Force 2* kpl.	dtDM 89,95
Final Fantasy VIII(5 CD's)*	dtDM 99,95
Formel 1 '99* kpl.	dtDM 89,95
Fußball Live* kpl.	dtDM 89,95
Gran Turismo 2* kpl.	dtDM 89,95
Jade Cocoon* kpl.	dtDM 89,95
Kingsley's Adventure* kpl.	dtDM 79,95
Lego Rock Racers* dtDM	89,95
Metal Gear Solid Miss.Disc*	dtDM 44,95
Mulan kpl.	dtDM 79,95
Saboteur* dtDM	99,95
Spyro 2* kpl.	dtDM 89,95
Tarzan* kpl.	dtDM 89,95
Techno Mage* dtDM	89,95
The Next Tetris* kpl.	dtDM 79,95
Worms Armageddon* kpl.	dtDM 79,95
Xena: Warrior Princess* 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, Schnell-service, 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

Benedikt Plass



Racing Simulation 2

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM



Endlich kommen auch Dreamcast-Schumis in den Genuß von Ubi Softs *Racing Simulation 2*. Zwar müßt Ihr immer noch auf die Original-Lizenz der FIA verzichten, doch Fahrgefühl und Edel-Grafik machen dieses Manko mehr als wett. Über eins müßt Ihr Euch aber im Klaren sein: *Racing Simulation 2* ist kein Rennspiel für zwischendurch, wer im beinhalten Meisterschafts-Modus erfolgreich abschneiden will, muß sich intensiv mit der Steuerung der PS-Protzer auseinandersetzen. Einmal zu rabiat abgebremst, und Ihr findet Euch im nächsten Kiesbett wieder. Überhaupt wird Realismus großgeschrieben - die Fahrzeugeinstellungen sollten vor jedem Rennen akribisch überprüft werden. Doch habt Ihr den Bogen erst einmal raus, ist's ein Heidenspaß, mit 300 Sachen über die makellosen Hi-Res-Pisten zu brausen. Nur die dürrigen Motorengeräusche trü-

ben den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck, auch der Kommentator hat schon bessere Tage erlebt. Viel Spaß hatten wir mit dem Oldie-Modus: Hier brettert Ihr mit echten Oldtimer-Boliden über die Parcours, Nostalgiker wird's ganz besonders freuen. Realismus-Fans und Formel 1-Fanatiker gehen mit *Racing Simulation 2* auf Rekordjagd! ■



1-2 Spieler | VMU | Lenkrad | Vibration Pak | Sprache deutsch | Texte deutsch | Für Profis

Andreas Ulrich



Hot Wheels



Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Noch mal Spielzeug für die Konsolen: EA's Auftragsarbeit *Hot Wheels* für Mattel ist ein Rennspiel wie kein anderes. Die kleinen Flitzer erfreuen sich besonders in den USA größter Beliebtheit und schafften es dort sogar zum begehrten Sammelobjekt zu avancieren. Auf dem Monitor benehmen sich die Modellautos ziemlich daneben - um die Straßenverkehrsordnung schert sich keiner der Piloten. Nachdem Ihr Euch für einen heißen Reifen entschieden habt, startet Ihr in Einzelrennen, Hot Wheel-Cup, oder Flugrennen. Das Flugrennen ist kein Modellflieger-Wettbewerb, sondern ein haarsträubendes Stuntrennen. Für die kleinen Mattel-Boliden gelten allerdings nicht die gewohnten Physikregeln. Rast Ihr über eine Schanze, dann vollführt Ihr während der langen Flugzeit Saltos, Drehungen und Rollen. Je mehr Helikopter oder Backflips Ihr zeigt, umso mehr Punkte bekommt Ihr. Eine saubere Landung wird ebenfalls positiv vermerkt. Neben den Punkten wird die Qualität der Darbietung mit Turbos belohnt. Ohne die Nachbrenner habt Ihr keine Chance, gegen die gnadenlos rempelnden und drängelnden CPU-Fahrer zu bestehen. Zum Glück liegen auf den Strecken praktische Power-Ups: Die "Super-Brakes" bringen Euren Wagen auf Knopfdruck urplötzlich zum Stillstand, mit dem "Cars of Steel" Power-Up fegt Ihr die Konkurrenten lässig von der Piste und mit dem "4x4" Allrad-Antrieb heizt Ihr durch tiefen Morast, in dem andere *Hot Wheels* einfach versinken. Solche Sumpfwege findet Ihr nicht auf der normalen Strecke, sondern nur wenn Ihr einen kleinen Off-Road-Abstecher wagt. Solche Shortcuts gibt es zuhauf - manche sind offensichtlich und einfach zu erreichen, andere verlangen mehr Geschicklichkeit und gutes Timing um die Kurve zu kratzen. Inhaltlich sind N64- und PlayStation-Version fast identisch - was auf der Nintendo-Konsole natürlich fehlt, ist das FMV-Intro. Technisch sieht die Sony-Fassung dafür nur das Auspuffrohr der Nintendo-*Hot Wheels*.

Das Spiel wirkt, also ob es rein für den 64-Bitter entwickelt wurde und dann lieblos ohne viel Aufwand auf die PlayStation konvertiert wurde. Wer eine ernsthafte Rennsimulation sucht, der lässt gleich die Finger von *Hot Wheels* - wer auf Physik und exakte Simulation pfeift, wirft einen Blick auf die digitalen Mattel-Flitzer. ■



1-2 Spieler | Controller Pak | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Für Einsteiger

Andreas Ulrich



Madden Football 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Elektronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM



Auffälligste Neuerung von *Madden Football 2000*: Das Intro wird jetzt von Rap-Musik begleitet. Der Rest hält an Bewährtem fest: Mit offizieller Lizenz geht Ihr erneut mit sämtlichen NFL-Teams auf die Jagd nach dem Superbowl. Großartig neues dürft Ihr auf der PlayStation nicht mehr erwarten - aber zumindest einige neue Animationen lassen die Haudegen nach einem harten Hit wanken und taumeln. Wieder mit dabei ist die Action-Steuerung für den Arcade-Modus: Mit der Minimallenkung schafft es jeder Rookie, daß der Quarterback den Ball in die richtige Richtung wirft, die Verteidiger nach den Running-Backs hechten und sich der Wide-Receiver aus dem Klammergriff der Backs befreit. *Madden Football 2000* ist so stark wie erwartet, und ebensowenig innovativ. Die Intelligenz der Mitspieler ist nach wie vor ausgezeichnet - jeder Sportler nimmt seine Aufgaben wahr und steht immer an der richtigen

Stelle. *Madden 2000* ist eine harte Nuß - bevor Ihr Euch über einen Touchdown-Jubel freut, vergehen einige Stunden mit Üben und Frust, denn die CPU spielt verdammt gut und nutzt jede Chance zum Punkten. Wer bereits die Vorgängerversion besitzt, kommt nur dann an der Millennium-Ausgabe nicht vorbei, wenn unbedingt alle neuen Stars in der Spielerliste stehen sollen. ■



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte englisch | Für Fortgeschrittene



FORMEL 1 '99. DIE SAISON BEGINNT AM 20. 10.

Authentisch bis ins letzte Detail. Von der Wettervorhersage bis zum Setup. Alle neuen Strecken, Teams und Regeländerungen. Mit den Live-Kommentaren von Heiko Waßer und Christian Danner. Am besten mit original PlayStation-Zubehör.

„Simulation in Reinkultur.“ (PlayStation ZONE 9/99)

„Steigungen & Gefälle sind 1:1 im Spiel – spektakulär!“ (OPM 9/99)

..... hat sämtliche Voraussetzungen, das beste Formel 1 Spiel zu werden, das es je gab.“ (BRAVO Screenfun 9/99)

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1.21 DM/Min.)
www.playstation.de



TEWA FRANKFURT



IT'S NOT A GAME





WWF Attitude

Die PlayStation-Version von WWF Attitude haben wir bereits vor zwei Monaten getestet - nun hat uns auch das Nintendo-64-Modul erreicht. Und Wrestling-Fans können sich freuen: Gegenüber dem Vorgänger WWF Warzone hat Acclaim wirklich alles verbessert. Stolz 40 Original-Wrestler der WWF ("World Wrestling Fede-

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Sports
Erhältlich ab	erschienen
Preis	ca. 129,- DM

Backblech vermöbelt - beim Wrestling ist alles erlaubt!

Was wären all die berühmten WWF-Größen ohne ihre individuellen Moves? Die aggressive Bande hat die spektakulärsten Aktionen auf Lager - wer die Wrestling-Events normalerweise auf der Mattscheibe mitverfolgt, freut sich,



ration") warten darauf, von Euch durch den Ring gehetzt zu werden. Ob The Rock, Stone Cold Steve Austin oder der Undertaker - Kenner des Brutalo-Sports ergötzen sich an den zahlreichen bekannten Gesichtern. Selbst der tödlich verunglückte Owen Hart mischt kräftig mit - in tiefer Trauer haben ihm die Entwickler sogar das Spiel gewidmet. In welchem Modus Ihr dann Euren Gegner malträtiert, entscheidet Ihr: Egal ob "Exhibition", "Royal Rumble", "Hardcore"- oder "First Blood-Match" - überall geht's ordentlich rund. Und wenn Eure Wrestler mal so richtig in Fahrt kommen, dann bleibt kein Körperteil heil: Da dreschen die Fleischklopse gegenseitig auf sich ein, daß die Knochen bersten, springen die muskelbepackten Riesen von den Ringseilen oder walzen den Kontrahenten mit einem Special-Manöver platt. Feiste Kämpfer greifen sogar auf harte Gegenstände zurück: Hemmungslos wird der Gegner mit Klappstuhl, Stehleiter oder

bekannte Spezial-Angriffe wiederzuerkennen. Aber auch "unvorbelastete" Nintendo-64-Besitzer mit Faible für Beat'em-Ups haben ihren Spaß: Schließlich ist WWF Attitude in erster Linie reine Prügel-Action - von geordneter Simulation keine Spur! Und dank Mid-Res-Optik ist die Keilerei gleich doppelt interessant - und schneidet deshalb etwas besser ab als die PlayStation-Version. ■



+++++ 1-4 Spieler Controller Pak 28 Seiten Controller Pak Texte englisch Sprachausgabe englisch Rumble Pak



Centipede

Einnert Ihr Euch noch an den Automaten-Klassiker? In spärlichster 2D-Optik dürftet Ihr auf außerirdische

Genre	Shoot 'em'-Up
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Leaping Lizard / Realsports
Erhältlich ab	8. September
Preis	ca. 89,- DM



Invasoren ballern. Das Spielgeschehen wurde dabei aus der Draufsicht verfolgt - und am unteren Bildschirmrand konntet Ihr Euren "Scooter" nach links oder rechts dirigieren. Doch die alten Zeiten sind vorbei, und Nostalgiker freuen sich über die Neuauflage von Centipede. Neben der unveränderten Ur-Version findet Ihr auf der PlayStation-CD eine erheblich aufgepeppte Variante des Frühzeit-Shooters. Die "wilden" Gefechte mit den Aliens wurden komplett in die dritte Dimension verfrachtet. Spielerisch hat sich aber nicht viel verändert: Nach wie vor sitzt Ihr im Cockpit Eures Scooters und säubert die Gegend von extraterrestrischem

Gesocks. Leider wird die stupide Schießerei aber schon bald zu eintönig - und da Centipede außer verschiedenen Kamerawinkeln sowie ein paar zweckmäßig animierten Monstern nicht viel zu bieten hat, lockt man mit dem veralteten Spielprinzip und der unzeitgemäßen Präsentation heute niemanden mehr hinter dem Ofen vor. Nur hartgesottene Nostalgiker wagen sich an den mittelmaßigen Titel heran. ■



+++++ Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Sprache deutsch Texte deutsch 1-2 Spieler



Tokyo Highway Challenge

Halsbrecherische Wettrennen auf öffentlichen Autobahnen sind dummerweise lebensgefährlich. Crave schafft Abhilfe und lässt Euch in Tokyo Highway Challenge den Pistenrowdy spielen. Die Sache hat allerdings einen Haken: Ihr brettet grundsätzlich über einen einzigen Tokyoter Highway - der ist zwar mit diversen Abzweigungen und Ausbaustufen versehen, Nicht-Japanern wird's aber allzu schnell langweilig. Immerhin: Der Story-Modus motiviert kurzfristig, das Verlangen, den eigenen Schlitten willenlos aufzurufen, ließ uns für einige Stunden mit dem Dreamcast-Pad verwachsen. Prä-



sentation und Steuerung sind zweifelsohne tadellos, dennoch bietet Tokyo Highway Challenge für ein Rennspiel zu

wenig Abwechslung. Obendrein ist Realismus ein Fremdwort - selbst nach dem x-ten Kontakt mit einem monströsen LKW trägt Euer Schlitten keinen Kratzer davon. Für Japaner ist's mit Sicherheit ein Riesenspaß, die wohlbekannte Heim-Autobahn unsicher zu machen - doch wir heizen lieber mit Vollgas über die A3! ■

Genre	Rennspiel
Anbieter	Crave
Entwickler	Genki
Erhältlich ab	14. Oktober
Preis	ca. 99,- DM



+++++ VMU 15 Blöcke Lenkrad 1-2 Spieler Vibration Pak Texte englisch Für Fortgeschrittene

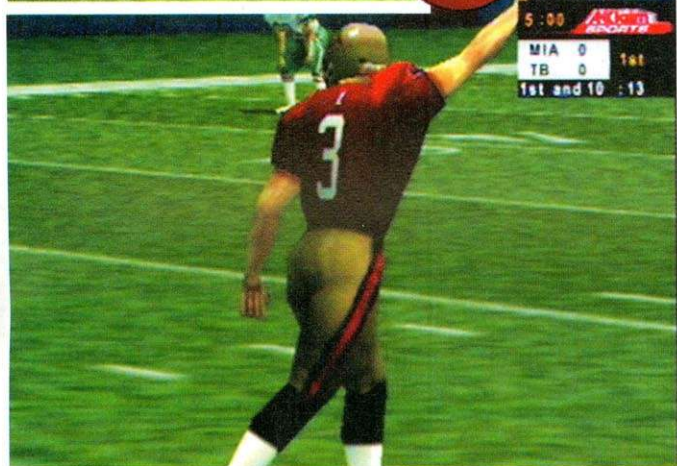


NFL Quarterback Club 2000

Andreas Ulrich

Auch wenn es für Brett Favre und seine Green Bay Packers letztes Jahr mit dem Super-Bowl nicht geklappt hat, hält Acclaim an der NFL Quarterback Club-Gallionsfigur fest. Zum dritten Mal startet Ihr mit Eurem Lieblingsteam in die American Football-Saison. Herausragendes Merkmal der N64-Vorgänger war die phänomenale Grafik. Auch 1999 werdet Ihr nicht enttäuscht, vorausgesetzt Ihr habt eine Speichererweiterung in der Konsole stecken. Ohne die zusätzlichen vier Megabyte

Genre	Team-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguana
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



fällt die Framerate merklich ab, und der Spielspaß gleich mit. Mit Expansion Pak fällt Euch wieder einmal die Kinnlade runter, wenn Ihr die Spieler zum ersten mal auf dem Platz laufen seht. Hochauflösende N64-

Grafik und Motion Capturing kennen wir bereits aus den Vorgängern, aber Acclaim hat es geschafft, diese noch weiter zu verbessern. Unglaublich realistische Bewegungsabläufe, echte Gesichtstexturen der NFL Stars - sogar die Tapes an den Fingern erkennt Ihr. Die Steuerung wurde vom Vorgänger übernommen - mit dem verhassten "Ball fangen"-Knopf für die Receiver müsst Ihr Euch immer noch herumschlagen. Sehr gut gelungen ist die Perspektive, wenn der Quarterback zum Pass ansetzt: Die Kamera zoomt weit aus dem Geschehen heraus, so daß Ihr alle Wide-Receiver optimal im Blick habt und euch in Ruhe den freien Mann heraussuchen könnt. NFL-Insider haben Vorteile: Wer die Statistiken seiner Spieler kennt, weiß welcher Runningback ein paar Yards mehr rausholen kann und welche Receiver den Ball sicher fangen. Etwas vergleichbares zum "Arcade-Modus" des direkten Konkurrenten Madden Football 2000 fehlt leider. In QBC 2000 versucht Ihr Euch lediglich in der Trainingshalle, einer kompletten Saison oder startet sofort in die Play-Offs. Eine nette Dreingabe sind die "Historic Sims": Während eines legendären Matches übernehmt Ihr an einer bestimmten Spielsituation die Steuerung, und sollt ein scheinbar verlorenes Spiel noch umdrehen oder müßt eine knappe Führung über die letzten Minuten retten. NFL Quarterback Club 2000 schafft es abermals auch Spieler zu begeistern, die mit Football sonst nichts am Hut haben. In erster Linie liegt das an der herausragenden Grafik, aber auch die intuitive Steuerung und die dichte Stadionatmosphäre tragen ihren Teil dazu bei. ■



1-4 Spieler Dual Shock Texte englisch für Fortgeschrittene Expansion Pak

fun generation November 99

Robert Bannert



Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung



Genre	Action
Anbieter	THQ
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM

Die Kinos hat die jüngste Star Wars-Episode bereits unter Beschuß genommen, jetzt bedroht sie das PlayStation-Universum: Mainstream für die Leinwand, Mainstream für die Konsole - George Lucas möchte sein Publikum nicht überbeanspruchen, und seinen "neuen" Merchandising-Kosmos schön Massenmarkt-verdaulich halten. Das an sich muß ja noch kein Verbrechen sein...aber wenn das Resultat so hohl ausfällt, daß außer dem Daddy auch sein drei Monate alter Nachwuchs den Kopf schüttelt, dann ist was faul im Staate Star Wars. Mögen sich im Film die Geister noch an unterschiedlichen Geschmäckern scheiden, sind die PlayStation-Patzer offensichtlich: So verkommt das vermeintliche Action-Adventure schon nach dem ersten Dialog zum hirnlosen (Licht)-Säbelraseln, die Hauptdarsteller Obi Wan (der junge Paraiwan ist Euer dreidimensionales Konterfei) und Qui-Gon zu klobigen Zielscheiben ohne Persönlichkeit oder Dynamik. Durch langweilige Korridore hasten, feindliches Laser-Feuer mit dem Lichtschwert zurückschleudern, zwischendurch einen Schalter umlegen und zuschauen, wie die Energieleiste erbarmungslos zusammenschrumpft - mehr hat das interaktive Episode-1-Universum nicht zu bieten. Wer jetzt auf die für Lucas Arts übliche Grafik-Orgie hofft, den müssen wir enttäuschen: Außer ein paar hübsch gezeichneten Texturen und netten Shadings spielt sich auch grafisch nichts Vorbildliches ab. Freund wie Feind ähneln eher einem virtuellen Kasperle-Theater, als den von Lucasfilm-Designer Doug Chiang entworfenen Charakteren. Und genauso wie die Herren aussehen, so steuern sie sich auch. Logisch: Wer so klobige Gliedmaßen hat, dem fällt das Laufen zwangsläufig schwer... Was wenigstens hier und da einen Anflug von Atmosphäre mit sich bringt, ist der konkurrenzlos geniale Soundtrack: Wollen wir nur hoffen, das John Williams nie zu hören bekommt, was monotone Sound-Effekte und peinliche Synchro-Arbeiten aus seinem Werk gemacht haben. Für letztere standen übrigens nur wenige Originalsprecher Spalier: Außer den deutschen Jedi-Stimmen hatte es kaum ein Kinosprecher ins THQ-Studio geschafft. Peinlich, peinlich... ■



1 Spieler Memory Card 1 Block Texte deutsch für Fortgeschrittene

South Park

Seit einigen Jahren schon erfreut man sich im englischen Sprachraum an *South Park*, seit einigen Wochen flimmert die deutsche Fassung über die Bildschirme. Von Freude kann jedoch keine Rede sein, die Erben der Simpsons und Beavis & Butthead wurden von RTL "eingedeutscht" und weitestgehend von komischen Elementen befreit. Der Ego-Shooter *South Park* folgt der Tradition und versucht ebenfalls, langweilig und unkomisch zu sein, zudem muß man der extrem nebligen Grafik ein technisch unterirdisches Niveau attestieren. In der Rolle der vier Kids Kyle, Stan, Cartman und Kenny Invasion in Form von mutierten Truthähnen, riesenköpfigen Dumpfbacken oder durchgeknallten Spielzeugpuppen mit drolligen Waffen wie vollgepißten Schneebällen,

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguana
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

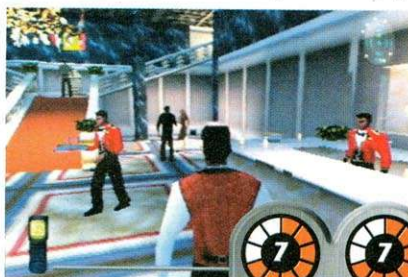
Furzpuppen oder Klostropfer-Kanonen. Die sechs Levels sind in vier Runden unterteilt, die allesamt so stereotyp sind, daß man auch mit geringstem Spieleranspruch bald das große Gähnen bekommt. Mit diesem Game allein auf einer einsamen Insel wird man wohl nach spätestens einem Tag lieber die Sandkörner zählen oder den Kopf in eine Düne stecken wollen. Zu zweit macht *South Park* etwas mehr Spaß, denn via horizontalem Splitscreen kann man sich heiße Duelle liefern. Ein Feature, daß das Spiel vor dem völligen Einbruch gerettet hat. Trotzdem werden selbst Hardcore-Fans der Serie die Finger von dieser Peinlichkeit lassen. ■



1-2 Spieler Sprachausgabe: englisch Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Text: englisch Plattform: Für Einsteiger

Mission: Impossible

Infogrames beauftragte das deutsche Programmierer-Team X-Ample aus Darmstadt mit der Konvertierung des Nintendo-Verkaufsschlagers *Mission: Impossible*. Die 32-Bit-Variante ist jedoch keine bloße 1:1-Umsetzung, sondern wurde komplett generalüberholt. Grafisch konnte uns die PSX-Fassung überzeugen - trotzdem stellt sie gegenüber dem Original keinen Quantensprung dar. Die Missionen sind nach wie vor abwechslungsreich: Ihr steigt auf ein Kanonenboot oder gelangt als Kellner unentdeckt in die russische Botschaft, um dort den



Gegenstände oder Bonus-Abschnitte motivieren zu erneutem Agenten-Ausflug. Auch die Syncho enttäuscht - die Sprecher bewegen sich auf *Metal Gear Solid*-Niveau. Eigentlich schade, denn schlecht ist *Mission: Impossible* keineswegs! ■



1-2 Spieler Memory Card 1 Block Dual Shock Analog Text: deutsch Sprachausgabe: deutsch Für Fortgeschrittene

The Next Tetris

Als wollten die Entwickler sagen "Hier bitte, noch ein Tetris!", nannten sie den jüngsten "Nachfolger" der Knobel-Referenz *The Next Tetris* - klingt wie vom Fließband. Vom ursprünglichen Spielprinzip ist leider nicht viel übrig geblieben. Einzig im "Classic-Mode" fühlen sich Kenner des genialen Denkspiels halbwegs heimisch: Hier werden die bunten Steinchen nach altbewährter Manier so gestapelt und ineinander verkeilt, daß sie zusammen eine Reihe bilden und sich anschließend auflösen - das dürfte ja wohl jeder kennen! Wagt man sich aber an den "Next Tetris"-Modus heran, ist der Schock groß. Sämtliche Blöcke sind nun mehrfarbig. Der bunte Look dient aber nicht zur Verzierung, sondern die unterschiedlichen Farbteile müssen mit gleichfarbigen Fragmenten anderer Steine zusammengesetzt werden. Zusätzlich zur Reihenbildung sollt Ihr die Steine nun also auch noch farblich sortieren - das reinste Chaos. Dazu kommt eine ungenaue Steuerung und nervige Zappel-Animationen der Blöcke. Schade, der jüngste *Tetris*-Ableger ging völlig in die Hose. Vom genialen Simpel-Prinzip ist nichts mehr zu erkennen - die Übersicht geht vollkommen verloren. *The Next Tetris* ist eine Beleidigung für alle *Tetris*-Fans! ■

Genre	Denkspiel
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Blue Planet Software
Erhältlich ab	8. Oktober
Preis	ca. 89,- DM



Memory Card 2 Blöcke Dual Shock Text: englisch 1-2 Spieler

Gungage

Genre	Action
Anbieter	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



Mal wieder öffnet sich ein Tor aus einer anderen Dimension und blutrünstige Monster fallen über die Erdbewohner her. Zeit zum Abrechnen: Ausgestattet mit einer Energie-Wumme joggt Ihr los, um die fiese Brut wieder in ihre Ebene zurück zu verbannen. Via Fadenkreuz bekämpft Ihr die Viecher - leider wird der analoge Steuermodus nicht unterstützt. Euer Weg führt durch pixelige Pop-Up-Welten mit kunterbunten Insektengegnern. Mit den oberen Shoulder-Buttons lauft Ihr seitlich - besonders nützlich, wenn Ihr einem Endgegner gegenüber steht. Die unteren Taster benötigt Ihr zum Schleichen und für den freien Rundum-Blick. Mit letzterem könnt Ihr gemütlich von einer Plattform nach unten zielen und Monster aus der Distanz abräumen. *Gungage* ist ein mittelpträglicher Action-Shooter, der technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist. Vor dem Kauf auf jeden Fall anspielen! ■



1 Spieler Memory Card 1 Block Dual Shock Text: englisch Für Einsteiger

HANDHELD-TEST

Robert Basnert

GAME BOY COLOR **Pokémon-Rote und Blaue Edition**

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Game Freak
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60,- DM



Hosentaschen, Westentaschen, Schminkköfferchen, Schulbusse. Wohnzimmerische, Handschuhfächer, Wandschränke, Himmelbetten. Die Pokémon sind niedlich, handlich, liegen voll im Trend – und fühlen sich überall dort heimisch, wo genügend Platz für den handelsüblichen Game Boy ist. Ob in blauer oder roter Ausführung – die am meisten verbreitete Spiele-Hardware der Welt hat einmal mehr ihre Daseinsberechtigung gefunden, und mit ihr teilen Spieler weltweit eine gemeinsame Passion: *Pokémon*. *Pokémon* – nur "noch ein Rollenspiel"... oder doch unendlich mehr? Die Optik zumindest ist bestenfalls Durchschnitt, die Rollenspiel-Elemente hausbacken – und auch akustisch locken die Pokémon kein "Mauzi" (Pokémon Nummer 52) hinter dem Ofen hervor. Was Game Freaks Monster-Hatz dennoch zur Leidenschaft macht, sind Sammlertrieb und Anime-Kult: Die Monsterchen sind herzallerliebste, ihre Fähigkeiten perfekt ausbalanciert und das Spielgeschehen selbst dynamischer als *Final Fantasy*. Teenager Ash will der weltbeste Pokémon-Trainer werden – und dafür sind ihm so ziemlich alle Kunstgriffe der japanischen Design-Schule recht: Einfallsreiches Inventar, witzige Fähigkeiten, coole Charaktere und die umfangreichste Fauna seit Rollenspiel-Gedenken – *Pokémon* hat sie alle. Auch wenn's schlußendlich nichts weiter ist als die klassische Kampf-

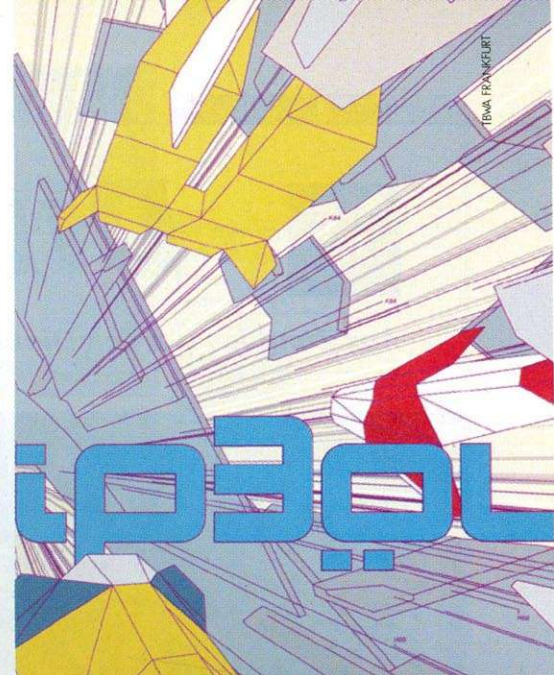


Odyssee von einer Stadt zur nächsten – die Monsterchen machen jedes Genre-geprägte Einerlei mehr als wett. Sammelt sie, züchtet sie, tauscht sie: Insgesamt 150 Arten warten in Wald, Stadt und Flur auf einen mutigen Trainer, der sie im Kampf bezwingt und in einem Pokéball fängt. Und wer vom kunterbunten Taschen-Treiben nicht genug bekommen kann, der sucht nach einem Tauschpartner mit andersfarbigem Modul. Denn: Rote und blaue *Pokémon*-Ausführung sind zwar grundsätzlich die gleichen...aber von den insgesamt 150 Poké-Spezies gibt's in jeder Cartridge nur 139. Ergo: Wer alle haben will, muß tauschen – das Link-Kabel macht's möglich. Doch wir versprechen Euch – es lohnt sich! *Pokémon* ist ein zeitloser Meilenstein, wer's

an sich vorbeigehen lässt, ist selbst schuld! ■



1-2 Spieler Batterie Texte deutsch Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



AB 8.9.99

WIP3OUT

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

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

SOUNDTRACK: DJ SASHA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



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



Dino Crisis



Aus Zombies werden Dinos - mit *Dino Crisis* erwartet Euch neue Grusel-Kost aus Fernost.



Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM

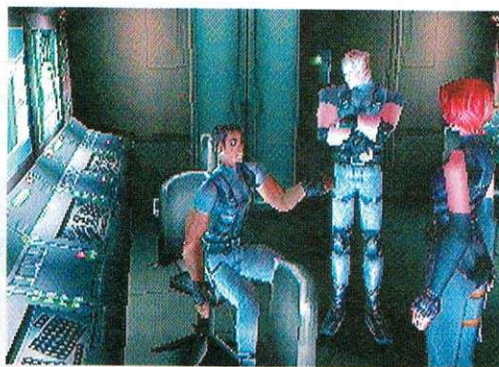
Nach mittlerweile drei *Resident Evil*-Episoden ist Capcom scheinbar auf den Horror-Geschmack gekommen, und präsentiert uns deshalb mit *Dino Crisis* gleich noch ein Action-Adventure der unheimlichen Art. Diesmal habt Ihr es aber nicht mit stöhnenden Zombies zu tun, sondern Ihr schlagt Euch mit blutrünstigen Dinosauriern herum. Wo die urigen Biester hergekommen sind? Gute Frage!



← Stabile Seitenlage? Dem toten Professor ist nicht mehr zu helfen – vermutlich zerfleischt...



↑ Feurig: Quer durch ein Flammenmeer flüchtet Regina vor dem T-Rex.



↓ GEFAHR! Werdet Ihr von einem Saurier attackiert, müßt Ihr schnellstmöglich auf sämtliche Knöpfe hämmern, um Euch wieder zu befreien.



← Klein aber gefährlich: Auch die Mini-Dinos beißen kraftvoll zu!

Genau das sollt Ihr herausfinden: Als Mitglied einer Spezialeinheit (kommt uns irgendwie bekannt vor...) werdet Ihr auf einer einsamen Insel ausgesetzt. Eure Mission: Herausfinden, was in den dortigen Labors vor sich geht und den leitenden Professor Dr. Kirk aufspüren. Seit kurzem kommt die Forschungseinrichtung nämlich einer Geisterstadt gleich: Sämtliches Personal ist verschwunden, und niemand weiß, was geschehen ist. Das Einsatzkommando besteht aus drei Personen: Der kauzige Gail mimt den Anführer, Computer-Spezialist Rick läßt öfter mal einen coolen Spruch los und die attraktive Regina begibt sich unterdessen auf Echsenjagd. Ihr übernehmt also die Kontrolle über das mutige Mädel und erforscht nach bestem Wissen und Gewissen den verwinkelten Laborkomplex - Eure beiden Kollegen gehen derweil andere Wege und führen auf eigene Faust die Untersuchungen. Natürlich seid Ihr nicht ganz auf Euch alleine gestellt: Immer wieder trifft Ihr auf Eure Kumpanen - sie geben Euch dann wertvolle Tipps oder Gegenstände.

Von Anfang an erinnert viel an *Resident Evil* - wer die Horror-Referenz gespielt hat, wird den Einstieg also schnell finden. Von vorgerenderten Hintergründen hat man sich allerdings verabschiedet - die Dino-Hatz findet im dreidimensionalen Polygon-Raum statt. Ansonsten sind die

Die Alternativen

Resident Evil D. C.

(Test in fun 12/97, Wertung: 10 von 10)

Wir hätten an dieser Stelle zwar lieber ein anderes Spiel erwähnt, aus Gründen staatlicher Bevormundung ist uns dies aber leider nicht möglich. Macht aber gar nichts! Denn



Resident Evil D. C. wird Euch genauso fesseln. In der Haut von Chris Redfield oder Jill Valentine bahnt Ihr Euren Weg durch ein unheimliches Herrenhaus. Dummerweise wird die alte Villa von allerlei monströsem Gesocks belagert, das Euch an den Heldenhals will. Sabbernde Zombies, blutrünstige Hunde, rigorose Raben oder eklige Mutationen. Für uns noch immer eines der besten Horror-Adventures - wer's noch nicht hat, sollte sich das Teil umgehend besorgen.

Blue Stinger

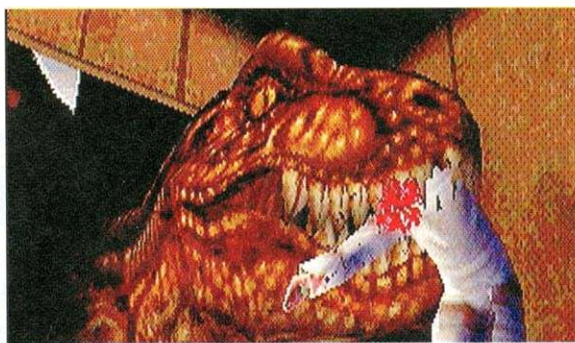
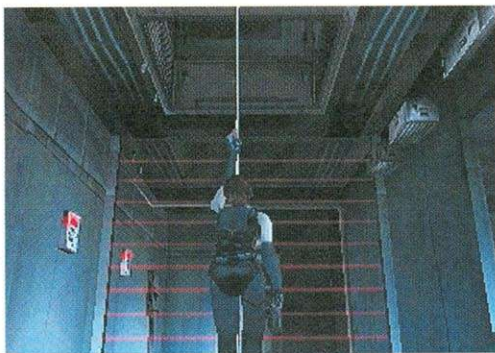
(Test in fun 10/99, Wertung: 7 von 10)

Auch im ersten Action-Adventure für den Dreamcast schlägt es Euch auf eine einsame Insel - und auch hier sollt Ihr ein verlassenes Labor untersuchen. Euer starkes Duo Dogs



Bower und Eliot G. Ballade bekommt es in dem verlassenen Gebäudekomplex mit widerwärtigen Mutanten zu tun - da war wohl jemand fleißig am Genmanipulieren! Trotz ansprechender Optik rangiert *Blue Stinger* auf dem letzten Platz in der Rangliste der Horror-Adventures, denn stimmige Horror-Atmosphäre wird in der Climax-Entwicklung nicht erzeugt.

Umleitung: Ist der Gang versperrt, nehmt Ihr einfach den Weg durch den Lüftungsschacht.



fun generation November 99

Wenn der kleine Hunger kommt... Dem Tyrannosaurus schmeckt's!



Geflügelter Dieb: Wenn Ihr nicht aufpaßt, verschleppt Euch der Pteranodon in luftige Höhen.



fert sich heiße Gefechte mit den herumlungenden Dinosauriern. Die tauchen zwar nicht allzu häufig auf, sind dafür aber umso gefährlicher. Hier habt Ihr es schließlich nicht mit lahmen Untoten

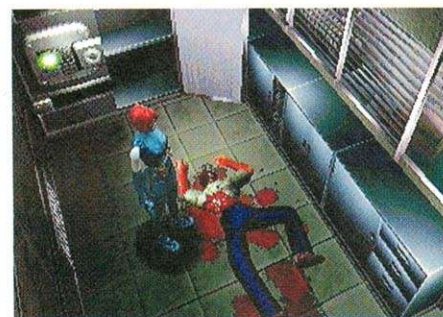
schuh - Blutungen stoppt Ihr hingegen mit "Hemostat". Wer im Grundschulalter schon vom Chemie-Baukasten begeistert war, freut sich über die Möglichkeit, bestimmte Medikamente miteinander zu vermischen. Wie bei Resident Evil kommen also auch hier die Hobby-Mixer auf Ihre Kosten. Damit Ihr aber schon von vornherein schlimme Verletzungen vermeiden könnt, gönnen Euch Capcoms Entwickler diesmal mehr Bewegungsfreiheit: Regina kann auch beim Anvisieren eines Gegners noch laufen - den Resident Evil-Recken war diese Agilität nicht vergönnt.

Zwei gegen einen? Regina hat auch zwei gute Argumente - aber die helfen hier nicht...

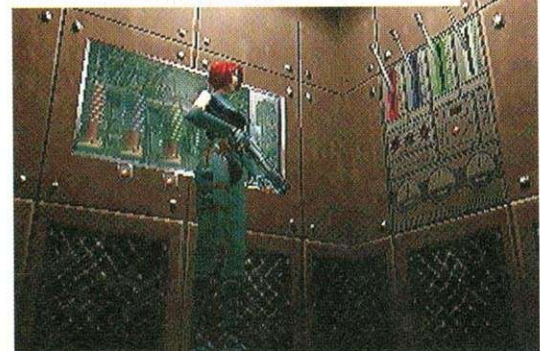
Ähnlichkeiten frappierend: Ob Soundeffekte, Animationen oder Kamerawinkel - das alles kennen wir aus Raccoon City. Das ist aber keineswegs negativ, denn so fühlt Ihr Euch gleich "zuhaus" und könnt Euch unverzüglich in den Dino-Kampf stürzen. Gesteuert wird Eure Heldin ebenfalls wie beim Zombie-Adventure, und sämtliche Aktionen dürften bereits bekannt sein: Regina rennt durch die kalten Korridore, erklimmt Leitern, aktiviert Schalter und Hebel, sammelt Schlüssel oder ID-Karten ein, findet hier und da ein paar zerfetzte Leichen und lie-

ten zu tun, sondern mit quicklebendigen Riesenechsen. Die Urzeit-Bestien beißen sich nicht in Zeitlupentempo an Eurem Hals fest, sondern springen Euch ohne zu zögern ins hübsche Antlitz. Dann heißt es reagieren: Werdet Ihr von einem Dino überrumpelt, blinkt am unteren Bildschirmrand eine "Danger"-Anzeige -

>> Verzichtet man auf den Vergleich mit der grandiosen Resident Evil-Reihe, erhaltet Ihr ein überaus spannendes Action-Adventure. <<



der mißlichen Lage befreien. Dann solltet Ihr aber sofort nachsetzen: Deckt den Dino mit ein paar saftigen Gewehrshelven ein oder jagt ihm einen Betäubungspfeil in den schuppigen Hintern - das sollte für's erste genügen. Euer Arsenal kann sich übrigens sehen lassen: Von der handlichen Pistole über die obligatorische Schrotflinte bis hin zum Granatenwerfer ist alles vertreten - martialische Gemüter werden ihre Freude haben. Habt Ihr Euren Angreifern Saures gegeben, quittieren die es mit einem grellen Kreischer - und der Velociraptor sackt in einer blutigen Pfütze in sich zusammen. Aber nicht immer geht der Kampf Mensch gegen Saurier so glimpflich aus: Kommen die ausgehungerten Echsen zum Zug, schleudern sie Euch ordentlich in der Gegend herum. In diesem Falle kommt auch Regina nicht ungeschoren davon: Hinkt das Mädel schwerfällig durch die Gänge oder zieht gar eine Blutspur hinter sich her, ist sie verletzt - das dürfte jeder unschwer erkennen! Doch für solche Fälle gibt's ja das passende Heilmittel: Im transportablen Köfferchen habt Ihr stets das Richtige dabei. Verabreicht Regina ein Medizin-Pak und die Kleine ist wieder fit wie ein Turn-



Jede Menge Hebel und Schalter - ein Fall für die Puzzle-Meister.

fun meint:

"Spannende Dinosaurier-Kämpfe im Laboratorium, knackige Rätsel und eine packende Story - das haben wir uns von Dino Crisis erhofft. Ein fesselndes Horror-Adventure vom Schlage eines Resident Evil eben... Aber leider wurden wir enttäuscht: Die meiste Zeit laufen Euch immer die gleichen Dinos über den Weg, spektakuläre Begegnungen mit größeren Brocken bleiben die Ausnahme. Auch die Rätsel funktionieren nach dem guten alten Biohazard-Prinzip - wer die Zombie-Adventures gespielt hat, wird kaum lange überlegen müssen, um auf die Lösung zu kommen. Und die Story ist längst nicht so fesselnd wie wir es von Capcom mittlerweile gewohnt sind. Das Schlimmste ist aber, daß sich während des ganzen Spiels nie eine so beklemmende, fesselnde und mitreißende Atmosphäre aufbaut, wie in einem Resident Evil. Technisch ist Dino Crisis sauber inszeniert - keine Frage! Aber Charaktere, Gegenstände, Story und Stimmung können längst nicht mit dem großen Vorbild mithalten. Dazu wird's im kargen Labor mit der Zeit etwas zu öde - hier hätten wir uns mehr grafische Abwechslung gewünscht. Auch geniale FMV-Zwischensequenzen und Schockmomente à la Resident Evil haben wir vermißt. Verzichtet man allerdings auf den Vergleich mit der grandiosen Biohazard-Reihe, erhaltet Ihr mit Dino Crisis immer noch ein überaus spannendes Action-Adventure mit reichlich Gore-Einlagen - Dino-Jäger und Horror-Freunde holen sich's sowieso!"



1 Spieler

Memory Card 1 Blöcke

Dual Shock

Texte englisch

Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene & Profis



Pokémon Snap



Dreidimensionale Foto-Shootings in freier Wildbahn: Auf dem Game Boy werden die Pokémon trainiert - auf dem N64 posieren sie vor der "Wildlife"-Kamera.



Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Hal Laboratories
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 150,- DM



↑ Das Pokémon-Eiland im Überblick: Rechts seht Ihr die Insel, links werden die Kurse eingeblendet. Welche Tour wählt Ihr für Eure nächste Foto-Safari?



>> Die Pokémon-Fauna hält für jeden Geschmack die passende Spezies bereit. <<

Nintendo und Kirby-Erfinder Hal laden zu einem Jagd-Ausflug der ganz besonderen Art: *Pokémon Snap* ist keine echte Kamera (so ein Warnspruch auf der amerikanischen Verpackung) – sondern eine friedfertige Foto-Safari für Euer N64. So simpel der Titel, so einfach ist auch der Spielinhalt: Der "Pokémon-Fotograf" fährt einen vorgesteckten Kurs nach dem anderen ab, hält seine Kamera in die Pampa, wo immer er ein polygonales Hosentaschen-Monsterchen vor die Linse bekommt – und drückt ab, solange der Filmvorrat reicht. Hört sich langweilig an? Ist es aber nicht – denn die bunte Bande macht Euch den Ferienjob nicht eben leicht. Nicht nur, daß sich die schönsten Exemplare ziemlich heimtückisch verstecken – sie hupfen auch noch hektisch auf und ab, strecken Euch frech das Hinterteil entgegen oder sau-

sen in derartigem Mördertempo an Eurem Safari-Vehikel vorbei, daß Ihr kaum genügend Zeit habt, den Auslöser zu betätigen. Und dabei nimmt Euer kritischer Auftraggeber längst nicht jedes Bild an: Pokémon-Professor Eich will für seine Pokémon-Enzyklopädie nur die besten Bilder – dementsprechend hart geht er beim anschließenden Punkte-Rating mit Euer Ausbeute ins Gericht. Ist der abgebildete Pokémon voll im Bild – oder habt Ihr lediglich den Schwanz erwischt? Läßt sich jedes Detail erkennen – oder war Euer animalisches Modell beim Fotografieren so weit entfernt, daß es nur noch für einen Schnappschuß gelangt hat? Wirft sich das Tierchen gerade in Pose – oder steht es gelangweilt in der Polygon-Pampa herum? Habt Ihr eine ganze Bulbasaur-Herde auf Zelluloid gebannt – oder nur einen verschlafenen Einzelgänger aus seiner Höhle gelockt?

Allesamt Faktoren, die der angehende Pokémon-Profi bei seinen Foto-Sudien beachten



↑ "Wollt Ihr wohl rauskommen...?!" Die Hosentaschen-Brut läßt sich wieder mal nicht blicken. Bevor Ihr völlig entnervt seid, probiert's lieber mal mit einem Duftball... der verführerische Duft wirkt auf viele Pokémon anziehend.



muß, denn für miese Aufnahmen gibt's kaum Punkte. Das an sich bereitet dem knipswütigen Enthusiasten noch keine Kopfschmerzen – aber ohne gut gefülltes Punkte-Konto rückt der Prof weder neue Kurse, noch Lock-Instrumente raus. Letztere sind für die Aufnahme besonders seltener Exemplare aber unerlässlich: Ohne passende Motivation bequemen sich die Super-Stars der Pokémon-Fauna nicht ans Tageslicht... da muß man schon mit ein paar leckeren Äpfeln oder einem gezielten Stinkballwurf nachhelfen. Mit ein bißchen Glück verwechselt das Objekt Eurer Fotografen-Begierde die umwerfende Duftnote nämlich mit der eines Pokémon-Weibchens: Dann stehen bei Mr. Poké alle Signallampen auf "Paarungszeit" – und das Foto-scheue Getier hupft in Nullkommanichts aus dem Gebüsch. Dann ist die Enttäuschung zwar oft groß ("Mist – wieder nichts!") – aber dafür verheißt Ihr dem frustrierten Kerlchen auch zu unsterblichem Ruhm! Stichwort Auslöser...

Oder noch besser: Ihr werft Eure Stinkmorcheln dem nächstbesten Pokémon an die Birne – und wartet gespannt auf das Ergebnis. Meistens taumelt Euer Opfer nur für ein paar Sekunden durch die Gegend – aber manchmal bringt ein harter Wurf auf den Hinterkopf den Hormonhaushalt derart in Aufruhr, daß sich der arme Kerl urplötzlich verwandelt – und aus dem schüchternen Glutexo der



↑ Nicht besonders elegant, aber dafür zweckmäßig: Das Allzweck-Vehikel von Professor Eich manövriert Euch auf vorgegebenen Kursen kreuz und quer über die Insel, selber bestimmen könnt Ihr nur Blick- und Kameraausrichtung.



bären...äh...drachenstarke Glurak wird. Kenner der Game Boy-Vorlage kennen die Suchtwirkung der Pokémon-Evolution: Hier dürfen sie die Entwicklung der niedlichen Gesellen in Natura bestaunen...faszinierend! Von niedlich bis anmutig, von neugierig bis scheu, von winzig klein bis riesig groß: Die Pokémon-Fauna hält für jeden Geschmack die passende Spezies bereit – vorausgesetzt, er bringt Toleranz für den hohen Niedlichkeitsfaktor mit oder er ist fanatischer Poké-MANIAC. Zwar ist's auch für jeden ohne Pokémon-Erfahrung ein grandioses Spielerlebnis, aber Freunde des Game Boy-Vorbilds finden hier ihre Erfüllung: Die kleinen Pocket-Männchen lebensgroß und in freier Wildbahn bewundern zu dürfen, ist für jeden halbwegs gediegenden Pokémon-Trainer ein ganz besonderes Erlebnis. Auch wenn Ihr die possierlichen Tierchen nicht wie im Handheld-Vorbild einfangen könnt – immerhin könnt Ihr sie für die Ewigkeit festhalten. Auch wenn Ihr Pokémon-Snap schon lange wieder aus der Hand gelegt habt, ist die Cartridge immer wieder für einen Blick in Euren Foto-Report gut... fast so schön wie das Stöbern im Familienalbum! Aber eigentlich ist der Gedanke müßig: Bis Ihr alle sieben "Jagdgründe" freigespielt, alle Pokémon perfekt abgelichtet und sämtliche Verstecke entdeckt habt, geht so manche Woche ins Land... Auch wenn's auf den ersten Blick nicht gerade umfangreich aussieht: Was ein guter Fotograf sein will, der übt sich nicht nur früh, sondern vor allem oft... so oft wie möglich! ■

fun meint:



„Dickbäuchige Dinos, schnuckelige Schildkröten, süße Salamander und feurige Flammenrüssler: Egal zu welcher Spezies Euer aktuelles Modell gerade gehört – für den Poké-Freak ist es fast schon zu schön, um wahr zu sein. Die beliebtesten Pokémon auf einem Modul – und das auch noch in 3D! Trainer-Herz, was willst Du mehr? Was zunächst wie eine überflüssige Begleiterscheinung der globalen PokéMania wirkt, entpuppt sich schon binnen der ersten Spielstunde als Gameplay-Droge in Nintendo-Tradition: Unkompliziert, eingängig, handlich – und dennoch unendlich komplex. Das ist der Beweis: Was ein pfiffiger Designer ist, der holt sogar aus den geradlinigsten Konzept noch das Maximum raus...“



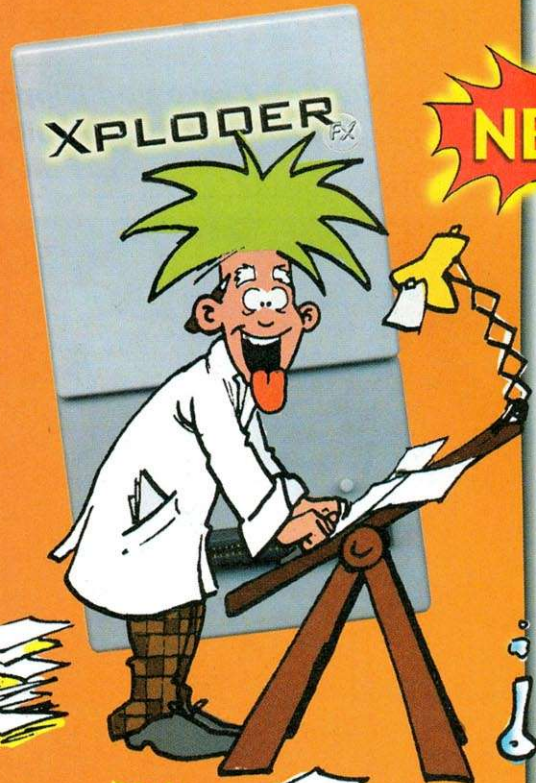
1 Spieler

Modul-speicher

Texte englisch

Für Einsteiger bis Profis

Genialität kennt keine Grenzen!



PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

DM 99.95*



XPLODER N64

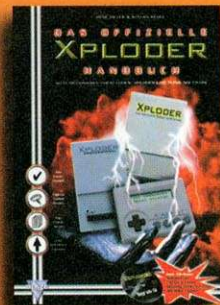
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch

- inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Jade Cocoon

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Crave
Entwickler	Crave / Genki
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 130,- DM

Branchen-Neuling Crave und Nippon-Entwickler Genki feiern Rollenspiel-Hochzeit: Zusammen mit Anime-Studio Ghibli will man das Flair japanischer Kino-Abenteuer auf die PlayStation zaubern.

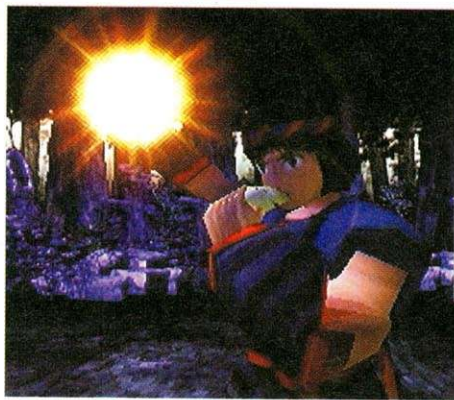


Bevor Levant munter Monster kreuzen kann, muß er die Biester erst im Kampf stellen: Hier legt sich Euer Cocoon Master mit einem Salamander-artigen Erd-Uld an. Bevor Euch die Kreatur ans Leder geht, beschwört Ihr flugs Euren stärksten Luft-Elementar und weist den Mini-Drachen mit ein paar gezielten Schwanzhieben in seine Schranken. Als der genug hat, pfeift Ihr Euren "Luft-Hund" zurück – und trittet wieder persönlich in Erscheinung. Jetzt geht's erst so richtig zur Sache: Levant zückt statt dem Speer die Ocarina, trällert eine beruhigende Weise – und fängt den schläfrigen Uld in einem magischen Netz. Zur Verrechnung: Die Erfahrungspunkte für den Kampf bekommt Cocoon Master Levant – Eure Monster kassieren nur, wenn sie ihren Gegner töten.



Fernöstliches Kindchen-Schema, futuristisch durchgestylte Leichtflugzeuge, zarte Prinzessinnen und die bis ins Groteske verzerrten Mächte von Mutter Natur: Das ist die Welt von Japans Anime-Guru Nr. 1. Hayo Miyazaki heißt der Mann mit dem Faible für chitin-gepanzerte Bestien und aggressive Fantasy-Flora – und Studio Ghibli ist das Zeichentrickstudio, mit dem er die asiatische Kinokultur seit 1985 das Fürchten lehrt. Wo sich die meisten Anime-Studios auf TV-Serien und Videowerke (OVAs) verlassen, kommen aus dem Hause Ghibli ausschließlich Leinwandwerke – groß angelegte Produktionen wie *Nausicaä of the Valley of Wind* und *Princess Mononoke* (letzterer lief bei uns auf dem jüngsten Fantasy-Filmfest). Heute gilt Ghibli als das fernöstliche Pendant zum amerikanischen Micky-Maus-Imperium. Die haben sich übrigens unlängst die westlichen Vermarktungsrechte für die kommenden Ghibli-Filme gesichert, schließlich will man in der zusehends japanimation-geprägten Zeichentrickszene konkurrenzfähig bleiben.

Ebenfalls Lunte gerochen hat Videospiel-Neuling Crave – und Miyazakis Design-Genie



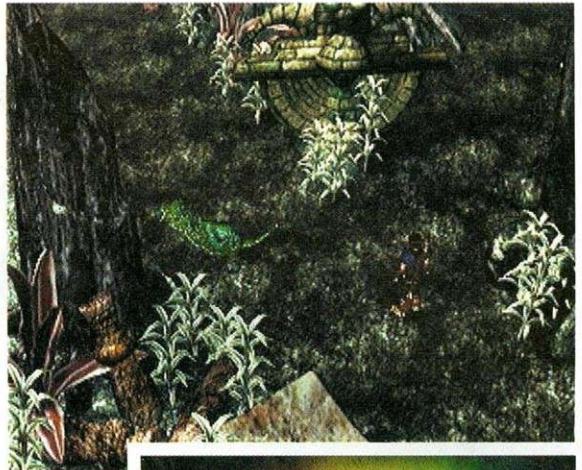
prompt für die Gestaltung eines Rollenspiel-Abenteuers verpflichtet. So ist *Jade Cocoon* weder *Final Fantasy*-Ableger, noch Hollywood-inspirierter Fantasy-Kosmos – stattdessen lockt Euch eine stark folklöre-inspirierte Märchenkulisse mit allerlei verspieltem Ghibli-Zierwerk. Rieseninsekten, magische Monstren und subtropische Dschungellandschaften: Die Ghibli-Welt ist ebenso von skurrilen Alpträumen wie friedvoller Flower-Power geprägt – und mitten im grünen Meer schwimmen die apokalyptischen Inseln von Umweltvernichter Mensch. Pueblobauten, wuchtige Tempelanlagen und aztekisch inspirierte Architektur: Miyazakis Team zeigt uns die Anfänge der menschlichen Zivilisation – zu einer Zeit, in der jeder Kampf einer ums Überleben war. Der Feind: Die Natur.

Früher waren es Jäger und Krieger, die das Dorf zu verteidigen und für den täglichen Unterhalt zu sorgen hatten – im Falle von *Jade Cocoon* steht Kokon-Meister Levant an vorderster Front. Der braunäugige Polygon-Protz hat als Kind zu viel *Pokémon* gespielt – jetzt hat er den Game Boy ausgemustert, stattdessen fängt er die bestialischen Bewohner der vorzeitlichen Spielwelt ein. Und weil's damals weder Pokéball noch Pokédex gab, sperrt er die aggressiven Urviecher nicht in Hi-Tech-Kampfbälle, sondern in magische Kokons – vorausgesetzt, er hat ihnen im vorangegangenen Kampf mächtig die 3D-Glieder verdreht und die monströse Energieleiste bis auf den letzten Lebensfunken gekürzt. Denn fangen lassen sich nur schwache Monster: Wer noch topfit ist, den beeindruckt weder Kokon noch betörendes Flötenspiel: Er zerreißt die magischen Fäden des "Schnapp mich!"-Rituals ganz einfach und büchst wieder aus! Dann wird's für Euren wackeren Kokon-Junker übrigen

ziemlich ungemütlich: Der ist nämlich im Grunde – wie Pokémon-Held Ash auch – ein rechter Schwächling und ohne seine monströsen Schoßhunde vollkommen aufgeschmissen. Die Folge: Im Kampf läßt sich der zart besaite Flötenspieler nur dann blicken, wenn ein geschwächter Gegner zum Fangenspiel einlädt – sonst schickt er eine von drei Bestien vor, die an seiner Stelle Polygon-Hals und Texture-Kragen riskieren. Fallen die alle auf einmal aus, heißt's "Gute Nacht Levant!", und Euer dreidimensionaler Wonneproppen darf noch einmal durch's Dungeon wandern.

Apropos Dungeon: Monster-Meucheln und Monster-Sammeln stehen bei *Jade Cocoon* zwar im Vordergrund, aber Verliese im klassischen Rollenspielsinn gibt's dennoch kaum. Vielmehr reizen die umliegenden Wälder Euren Forscherdrang: So ist der *Jade-Cocoon*-Häusler meistens in Wald und Flur unterwegs, nur hier und dort laden eine verfallene Ruine oder eine verlassene Hütte zur "Indoor-Exkursion" ein. Spielerisch ändert der Szenen-

das bislang beste "PlayStation-Tamagotchi". Trotzdem: Monsterfang- und erfahrungspunktbedingte Evolution sind zwar nach wie vor ein unwiderstehlicher Reiz, aber nicht der Kern der Innovation. Die große Neuerung: Held Levant schleppt – ganz der Jäger – seinen Fang an den heimischen Herd. Allerdings haut Gattin Mahbu das vorsintflutliche Viehzeugs nicht in die Pfanne ("Fleisch im Topf!") – vielmehr greift die gebürtige Nagi-Frau auf ihre Ausbildung als Schamanin zurück, pellt die Monster mit viel magischem Tamtam aus dem Kokon und macht sie Eurem Helden gefügig. Oder noch besser: Monster im Eigenbau. Wer zwei Wesen miteinander kreuzt, erhält nicht nur oft eine stärkere Kreatur, sondern obendrein auch eine im neuen 3D-Gewand – eine ausgeklügelte Routi-



↑ Wer das Spiel gelöst hat, der legt nach dem Abspannen einen neuen Spielstand an – und geht im "Eternal Corridor"-Modus auf endlose Einkaufsjagd. Die Lockvögel: Neue Gegenstände bei der Nagi-Händlerin Eures Vertrauens – und mehr Erfahrungsstufen für die Monster Eures Herzens!

>> Tolle Stimmung, traumhafte Technik und vielversprechende Ansätze in jeder Beziehung. <<

wechsel allerdings nichts: Drinnen wie draußen wechselt ein hochauflösendes Render-Standard das nächste ab – hier erinnert die Spielwelt vor allem an die jüngsten *Final-Fantasy*-Episoden. Filigran modellierte, aber weitgehend starre Hintergrundoptiken bestaunen, baß-lastigen Urwald-Rhythmen lauschen und die angriffs-lustige 3D-Brut vertrimmen: Ghiblis Rollenspiel-Einstand reduziert den Genregehalt aufs Wesentliche – und wähnt uns damit in den Kinderjahren des digitalen Abenteuers. Interaktion mit der Spielwelt und deren Bewohnern wird (klitz)klein geschrieben: Ihr klickt Euch via Menü durch die unterschiedlichen Anlaufstellen Eurer Heimsiedlung (vom obligatorischen Gemischtwarenhändler bis zum brummigen Dorfschmied), laßt dann und wann einen mäßig spannenden Monolog über Euch ergehen und schlagt Euch sonst zur Monsterhatz in die Wälder. So rückt die – anfangs noch packend und innovativ präsentierte – Story schnell ins Hintertreffen und das Jagdvergnügen in den Vordergrund. Das ist allerdings – *Jade-Cocoon*-Gott Elrimh sei Dank – so erfrischend und witzig, daß es schon ganz allein den Ausflug wert ist. Ob der beinharte Rollenspieler bei Monsterfang und Viehzucht glücklich wird, halten wir für fraglich: Aber wer für neue Konzepte offen ist, der freut sich über

ne für Echtzeit-Morphing macht's möglich. Aber wer ein guter Monsterarchitekt sein will, der übt sich früh und ausgiebig: Neben Daten und magischen Talenten müßt Ihr auch das Ursprungselement jeder Kreatur beachten – und zwar beim Kampf wie bei der Zucht. Ein viergeteiltes Diagramm macht die Bezüge deutlich: Feuer schlägt Luft, Luft siegt über Erde, Erde bezwingt Wasser und Wasser ist stärker als Feuer. Pikachu hätte seine helle Freude dran... ■

↓ Als "Polygon-Spender" wählt Ihr den eingefangenen Uld: Ob sich die Erbanlagen des Salamanders mit denen des geflügelten Aquaticus vertragen?



↓ Ihr seid Vater geworden! Allerdings habt Ihr noch ein bißchen nachgeholfen: Die schicke Panda-Pelle habt Ihr einem Boß-Monster aus dem "Eternal Corridor"-Bonusspiel abgezogen. Auch wenn's komisch aussieht: Wasserdrahe Aquaticus ist stärker als je zuvor...aber ob ihn Mama Monster noch wiedererkennt?

↓ Wird sich gleich mächtig verändern: "Wasserratte" Aquaticus (Ihr könnt die Namen Eurer Kreaturen selber wählen) ist der genetische Stamm für Eure neueste Züchtung.



fun meint:

"Tolle Stimmung, traumhafte Technik und vielversprechende Ansätze in jeder Beziehung: Noch heißer als *Final Fantasy VIII* hatten wir Craves und Genkis Rollenspiel-Liaison herbeigeseht – was wir bekommen haben, ist eine Sparausgabe des Erhofften. Stellt Euch vor: Ihr geht ins Kino, erlebt über eine halbe Stunde den unvergeßlichsten Kinoabend Eures Lebens – aber urplötzlich ist der cineastische Traum vorbei, das Spektakel verkommt zum B-Movie und die ersten Zuschauer verlassen ihre Plätze... Was war los? Hatten die Filmemacher keine Zeit mehr... oder ist ihnen das Geld ausgegangen? Wer ein ähnliches Erlebnis bereits hatte, den ereilt bei *Jade Cocoon* ein Déjà-vu: In den ersten Stunden noch ein Muster an Atmosphäre, Spielbarkeit und Handlung, ging's mit unserer Motivation bald steil bergab: Die Wälder sind hübsch, aber eintönig, das elementare Wechselspiel zwischen Waldbewohnern und eigenem Monsterfundus auf Dauer ermüdend. Auch als japanophiler *Diablo*-Ableger geht Craves Titel nicht durch: Wo Blizzards Vorzeige-RPG vom Suchteffekt gelebt hat, da ist *Jade Cocoon* ebenso träge wie langweilig. Für einen reinrassigen Hack'n'Slay-Meuchler fehlt Genre-Youngster Levant die nötige Dynamik, für einen vollblütigen Rollenspiel-Recken die Tiefe. So bleibt's ein lauwarmes Fantasy-Cocktail mit Vorführ-Optik und toller (fast durchgehender) Sprachausgabe. Schade drum..."





Cool Boarders Burrrn!

Mit 180 Sachen durch den Eiskanal - die Cool Boarders sind wieder da!



Das Ziel zum Greifen nahe: Aber trotzdem reicht die Zeit nicht mehr für die letzten Meter und ausrollen wie in Autorennspielen ist nicht erlaubt.



Genre	Trend-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	UEP Systems
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM



Für einen gelungenen Stunt gibt es nicht nur Punkte, sondern auch etwas Extra-Zeit.

Knopf los, drückt er sich ab und hat Zeit, um zu einem Stunt anzusetzen. Mit der X-Taste verkantet Ihr das Board im Schnee, so bremst Ihr ab und nehmt besonders enge Kurven. Über die seitlichen Taster

wechselt Ihr zwischen Normalstellung und Goofy-Style. Je nachdem, welche Schokoladenseite Ihr für Euren Champion ausgewählt habt, braust er in einer der beiden Stellungen schneller und sicherer den Berg runter. Während des wilden Ritts ins Tal tickt ein Zeitlimit nach unten - bei Null angelangt gibt Euer Athlet auf. Wieder gefüllt wird das Sekundenkonto an den Checkpoints: Diese sind gleichzeitig markante Sprungschancen in einen tiefen

Abgrund, und so der ideale Zeitpunkt,

>> Die Grafik zieht pfeilschnell an Euch vorbei.<<

Premiere: Nach drei Generationen Wintersportvergnügen auf der PlayStation startet die Cool-Boarders-Saison 99/2000 auf dem Dreamcast. UEP Systems schickt Euch mit sechs übercoolen Pisten-Rowdies den Berg hinunter. Unter "Piste" verstehen die Kursdesigner aber etwas anderes, als der herkömmliche Skifahrer bzw. Snowboarder. Die abgefahrenen Strecken führen Euch nicht nur über die tief verschneiten Hänge des Hochgebirges, sondern leiten Euch in Fabrikhallen, durch Tropfsteinhöhlen oder einen antiken Tempel. Wie der Schnee dorthin kommt, ist nebensächlich. Jeder Boarder hat seine individuellen Vorzüge: Die schwarze Monika braust mit knappem Outfit besonders schnell den Hügel hinunter, während Ronnie besonders kraftvoll springen kann und so bei den Punktrichtern mehr Eindruck schindet. Mangelnde körperliche Leistung gleicht die Wahl des richtigen Snowboards aus: Die Bretter werden in drei Gruppen eingeteilt: Free-Style, Allround und Alpine eignen sich je nachdem besser zum Kurven fahren oder verschaffen Euch einen höheren Top-Speed.

Ihr lenkt die Sportler gefühlvoll mit dem Analogstick die Hänge nach unten. Mit dem A-Button bereitet Ihr Euch auf einen Sprung vor: Euer Boarder geht in die Knie, laßt Ihr den

die Wertungsrichter mit Eurer Stuntgeschicklichkeit zu beeindrucken. Auf Knopfdruck in Verbindung mit Analogstick sichert Ihr Euch mit einem 360°, Indy oder Tail-Grab die für die Endabrechnung wichtigen Punkte. Rauscht Ihr durchs Ziel, wird in alter Cool-Boarders-Manier abgerechnet. Es gibt Ranglisten für die schnellsten Fahrer, die Jungs mit den meisten Trick-Punkten und eine Allrounder-Tabelle, in der Zeit und Punktzahl bewertet werden. Schafft Ihr es, unter die ersten Drei in einer der Kategorien, dann wird ein neuer Kurs freigeschaltet. Habt Ihr alle fünf regulären Kurse gemeistert, schaut Ihr zu, wie Euer Sieger einen Hang mit Werbetafeln hinunter düst, auf denen sich die Entwickler verewigt haben. Witzig: Danach dürft Ihr Euch selber an diesem Spezialkurs versuchen. ■

fun meint:

„UEP-Systems nutzt die Hardware-Power des Dreamcast konsequent aus. Noch nie war es so schön, über verschneite Digital-Pisten zu heizen. Mit absolut konstanter Framerate ohne die kleinsten Leistungseinbrüche zieht die Grafik pfeilschnell an Euch vorbei. Abwechslungsreich auch die Thematiken: Von malerischen Winterlandschaften über verschlafene Bergdörfer bis zu mystischen Tempelanlagen – da ist für jeden was dabei. Uns gingen die Designer aber schon fast einen Schritt zu weit. Wer Abfahrten wie in *Alpine Racer* erwartet, wird enttäuscht sein – es wurde mehr Wert auf abgefahrenere Szenarios gelegt: Während Ihr durch die elend lange Fabrikhalle rutscht, kommt nicht gerade Wintersport-Feeling auf. Vielmehr seid Ihr bemüht, jedes Eck auswendig zu lernen, um es beim nächsten Versuch bis zum Checkpoint zu schaffen. Gut gefallen haben uns die zahlreichen Alternativ-Routen: Bis Ihr jeden Abschnneider kennt und die optimale Route ausgetüftelt habt, sind Stunden an Spielspaß garantiert. Ein Genuß ist auch die musikalische Begleitung: Bei den professionellen Melodien mit Ohrwurmqualität dreht man die Lautstärke gerne etwas höher.“





**Für
Einstei-
ger**

[illegible]

POKÉMON

Schnapp' sie Dir alle!

Es gibt kein Entkommen: Nintendos Kuschelmonster greifen Deutschland an!

Digitale Lebensformen für die Hosentasche – seit Bandais LCD-Tamagotchi sind sie ebenso in aller Munde wie im Kreuzfeuer der Medien-Kritik, seit Pokémon mischt auch Videospiel-Riese Nintendo munter mit: Fast jeder kennt sie mittlerweile wenigstens vom Hörensagen – niedliche, bunte Game-Boy-Biester, die auf Japans wie Amerikas Schulhöfen das Objekt regen Tauschhandels sind. Aber keine Angst: Auch wer die Zwanziger- oder Dreißiger-Schwelle schon überschritten hat, für den sind die possierlichen Pokémons (so der offizielle Name der Pocket-Monsterchen) noch reizvoll. Warum die Game-Boy-Gemeinde in Fernost und bald auch im ganzen Westen Kopf steht, verraten wir Euch auf den folgenden vier Seiten: Pokémon, das Phänomen – bei fun generation im Detail.



Pokemon-Spiele in dieser Ausgabe:

Pokémon (Game Boy)	Seite 89
Pokémon Snap (N64)	Seite 92 - 93

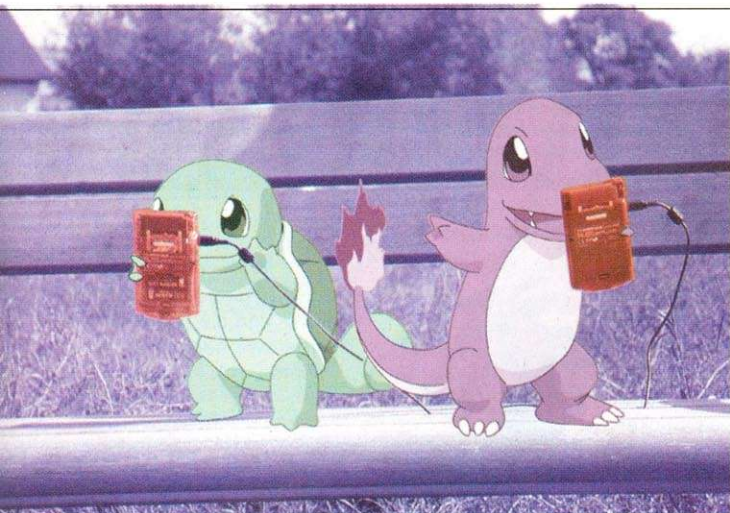


Das Pokédex von Dr. Eich verrät's:

Aus dem unscheinbaren Schiggy (1) wird später der trotzköpfige Turtok (3). Viele Pokémon durchlaufen beim Level-Anstieg unterschiedliche Evolutions-Stufen. Der Haken: Die vorangegangenen Evolutionsstufen werden aus dem Verzeichnis gestrichen - wer alle 150 Monsterchen komplett haben will, muß also nochmal auf die Jagd gehen!

Helfer in jeder Lebenslage: Kostenlosen Service gibt's im Pokémon-Center und bei **Poke-Prof Dr. Eich**. Im ersten kümmert sich die süße Krankenschwester (links) um Eure erschöpften Freunde, letzterer ist als Koriphäe der Pokémon-Forschung bekannt und hat Euch unter anderem das famose Pokédex vermacht. Der Apparat zeichnet alle Poké-Spezies auf, denen Ihr begegnet!





Serienhelden auf dem Vormarsch:

Ash, Poké-Trainer Brock und Pokémon Pikachu sind die Hauptfiguren der TV-Reihe. Die kesse Misty folgt dem Team zwar auf Schritt und Tritt und möchte Ash helfen, wo sie nur kann... aber der hat das süße Mädel bisher konsequent ignoriert. Der Unterschied zum Spiel: Die Pokémon sind keine nackten Datenpakete, sondern echte kleine Persönlichkeiten. Unser Tip: Anschauen - und die Knuddelfiguren gleich doppelt so lieb haben!

Die TV-Serie ist in Japan und USA der

Einschaltquoten-Renner fürs Kinderprogramm. Kaum ein Knirps, der kein Pokémon guckt. Auch bei uns ist Ash schon auf Monsterjagd: Täglich um 14.40 Uhr flimmert „Pokémon“ über deutsche TV-Schirme, kurz vor der beliebten Anime-Soap *Sailor Moon*. Der Gag am sonst eher gehaltlosen Kindervergnügen: Ein Wiedersehen mit alten Bekannten - Objekte, Figuren und Orte kennt Ihr aus dem Game-Boy-Spiel. Hier seht Ihr sie „in echt“.

Alle reden drüber, aber kaum einer weiß, was eigentlich dahinter steckt: Ganze 150 unterschiedliche Poké-Rassen gibt's im Pokémon-Kosmos - und die Sammlung zu komplettieren, ist für den enthusiastischen "Poké-Trainer" das Lebensziel Nr. 1. Aber wie funktioniert das eigentlich? Wie kommt Ihr an die munteren Hosentaschen-Monsterchen heran - und wie bringt Ihr sie dazu, sich gegenseitig die pummeligen Anime-Birnen einzudellen? Was ist Pokémon eigentlich - ist's Beat'em-Up, Jump'n'Run oder gar ganz was neues? Alles falsch: Die Antwort auf die spannendste Frage des Nintendo-Jahres 1999 ist so simpel wie verblüffend. Pokémon ist ein Rollenspiel: Erfahrungspunkte sammeln, Monster vertrimmen, Items einkaufen und mit den Bewohnern der Spielwelt plauschen - hier findet ihr alle Elemente, die den klassischen Genre-Vertreter ausmachen. Das Szenario: Eine neuzeitliche Anime-Welt mit allen Annehmlichkeiten, die das moderne Leben

so mit sich bringt (vorausgesetzt, man bleibt innerhalb der städtischen Grenzen - denn in freier Wildbahn treiben sich jede Menge angriffs-lustiger Pokémon herum!). Die Helden: Die sind - wie es sich für ein Abenteuer fernöstlicher Machart geziemt - Teenager aus echtem Schrot und Korn. Der kleine, aber feine Unterschied zum herkömmlichen RPG: Die Namensgeber. Anstatt im Kampf selber den Kopf hinzuhalten, schickt Euer Held nämlich seine Pokémon vor: Immerhin sechs Stück gleichzeitig kann Euer Teenie mit zu Felde führen und mitten im Gefecht gegeneinander austauschen. Der Witz dabei: Jedes Hosentaschen-Monsterchen hat seine eigenen, ganz speziellen Fähigkeiten - Fähigkeiten, die mit zunehmender Gefechts-Expertise (der Pokémon bekommt Erfahrungspunkte) besser oder durch neue Talente ergänzt werden, ganz wie bei einem gewöhnlichen Rollenspielhelden.



Das Pokémon-Trading-Card-Game kommt von den Wizards of the Coasts. Verblüffend: Pikachus Freunde haben sogar den Erfolg des hauseigenen Magic-The Gathering getoppt. In Deutschland kommen die Trading-Cards über AMIGO.



Die Folge ist eine ebenso umfang- wie facettenreiche Pokémon-Fauna. Um das 150 Arten starke "Tierreich" trotzdem beschaulich zu halten, definieren die Designer von Nippon-Entwickler Game Freak ihre Spezies (und deren Sub-Spezies) nicht nur durch die rollenspiel-üblichen Statistiken und Daten - mindestens genauso wichtig wie die Kampfstärke eines Pokémon ist sein Element: Normal-, Feuer-, Wasser-, Eis-, Gestein-, Gras-, Boden-, Flug-, Kampf-, Gift-, Elektro-, Käfer-, Drachen-, Geist- und Psycho-Pokémon tummeln sich in Anime-Wald und Manga-Flur. Und wer gegen wen besonders gute bzw. schlechte Karten hat, verrät Euch eine Übersichtstabelle im (vierfarbigen!) Hochglanz-Handbuch: Derweil Käfer wie "Hornliu" (engl. "Weedle") einen Heiden-Respekt vor Vogelgezier wie Flug-Pokémon "Taubs" (engl. "Pidgey") haben (der Piepmatz verspeist sie nämlich zum Frühstück!), gibt letzterer spätestens dann Flügelgeld, wenn ein dicker Gesteins-Brocken wie Felsenwurm Onix durch die Arena walzt. Merke: Der Pokékosmos funktioniert wie das Spiel mit Schere, Stein, Papier - Vogel schlägt Käfer, und bekommt seinerseits vom Element Gestein die Flügel gestützt.

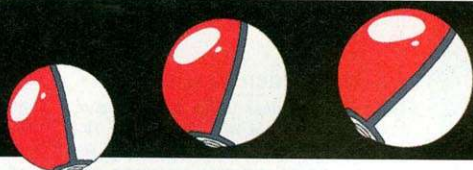


Willkommen im Kabel-Club!

Ihr wollt verkuppelt werden? Mit 0190er-Service können Pikachu & Co. zwar nicht dienen (auch wenn's jede Menge fescche Manga-Mädels gibt...) - aber anstatt zu verkuppeln, können Sie Euch ganz ordentlich verkabeln! Was Ihr dazu braucht? Wer sich mit seinen Freunden schon mal wilde Multiplayer-Schlachten auf dem GameBoy geliefert hat (Stichwort *Tetris*), der weiß bescheid: Zwei Game Boys, ein handelsübliches Link-Kabel, zwei Pokémon-Module - und Ihr seid dabei! Aber Achtung: Wer linken will, der braucht für seinen Game Boy eine andere *Pokémon*-Ausführung als die des Tauschpartners: Hat der die „Rote Edition“, könnt Ihr nur koppeln, wenn Ihr die „Blaue Edition“ im Modulschacht stecken habt. Denn zwischen den beiden - sonst identischen - Spielen gibt es einen entscheidenden Unterschied: Manche Poké-Monsterchen tummeln sich nur auf der roten, andere nur auf der blauen Cartridge. Das Bestiarium jeder Edition ist auf 139 Arten beschränkt: Wer alle 150 haben will, der zieht mit dem Link-Kabel los und sucht einen Tauschpartner mit andersfarbiger Cartridge. Wer fündig geworden ist, der verdrückt sich mit seinem „Geschäftspartner“ ins „Pokémon-Center“. Dort gibt's - neben PC und *Pokémon*-Tagesstätte - auch den allseits beliebten „Kabel-Club“. Hier betreibt Ihr regen „Viehhandel“. Angezeigt werden - wie beim Duell - nur die *Pokémon*, die Ihr im Rucksack mit Euch herum-schleppt - alle anderen müssen draußen bleiben! Ob Ihr Euch die Monster-Daten Eures Kumpels anschaut, die eigenen Bie-ster checkt - oder eine Eurer Krea-turen im Aus-tausch gegen eine des Freundes abgibt - hier bleibt kein Wunsch offen!



Die *Pokémon* als Heinzelmännchen: Nintendo überweist Organisationen wie der UNICEF großzügige Geldspenden - als Dankeschön grinsen die „glücklichen Gewinner“ in die Kamera. Dann heißt's „Bitte recht freundlich!“ - an der Seite von Nintendo-Frontmännern und Darstellern im flauschigen *Pokémon*-Kostüm.

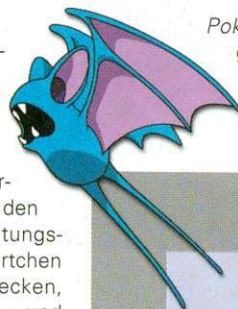


Holt weit aus: Serienheld Ash will der weltbeste *Pokémon*-Trainer werden - und schleudert seine Pokébälle (gibt's bei Poke-Prof Eich oder gegen bare Münze im Supermarkt), wo er nur kann. Der Witz: Die meisten *Pokémon* freunden sich mit dem großmäuligen Burschen an - und kommen freiwillig mit.

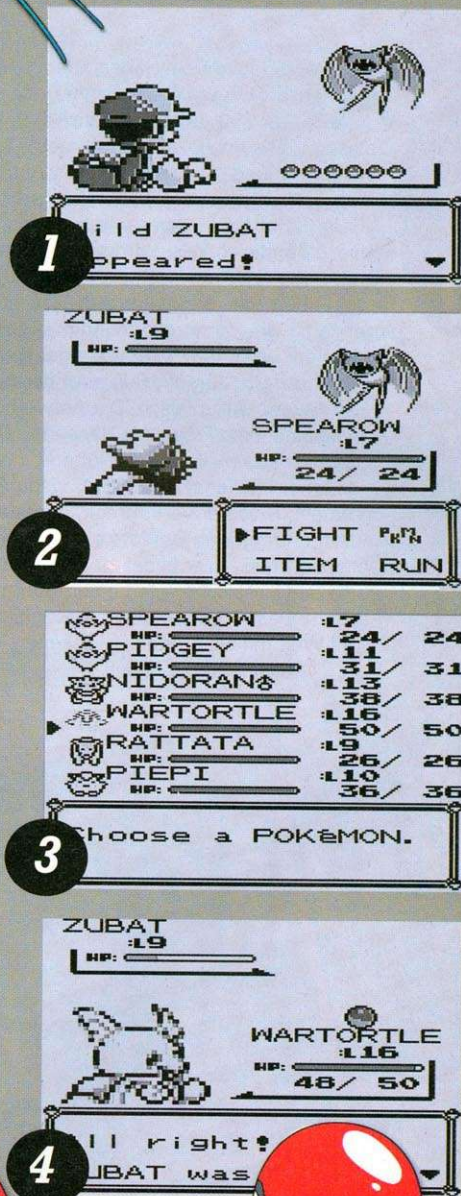
Was die putzigen *Pokémon* so reizvoll macht? Ganz klar: Nintendos Ras-selbande appelliert an einen unserer ureigensten Instinkte - und weckt die Lust auf hemmungslosen Sam-melspaß! Früher waren es Sticker-Alben, später Trading-Cards - jetzt portieren Nintendos Marketing-Strategen den Sammlertrieb in die digitale Unterhaltungs-Generation. Anstatt bunt bedruckte Kärtchen zu horten oder an Aufklebern zu schlecken, tauscht der Poké-Trainer Daten aus - und

Jäger und Sammler

führt mit nahezu elterlicher Fürsorge das weiter, was Bandai mit dem Tamagotchi begann. Sammeln, horten, züchten - und anschlies-send im Ernstfall die Früchte der virtuellen Arbeit ernten. Denn wenn es zwischen den Monsterchen zum Kampf kommt, und das jüngste Wundertier aus eigener Zucht einen Gegner nach dem anderen vom Schirm fegt, dann frohlockt der Poké-Trainer: Zahlenspaß wie beim traditionellen Rollenspiel - nur viel persönlicher und ungleich griffiger! Nicht umsonst ist der Einzug der *Pokémon* ein unaufhaltsamer Siegeszug: In Japan haben die Anime-inspirierten *Pokémon*-Produkte das Gesicht der Videospieldwelt für immer verändert. Aber: Plüschtiere, Action-Figuren, Trading-Card-Spiele, Comics und Filme gibt es mittlerweile auch in den USA. Die Merchandising-Lawine ist erdrückend und das Produkt-Port-folio facettenreich wie kein anderes. Und Deutschland soll da keine Ausnahme bleiben: Pünktlich zur Veröffentli-chung der Game-Boy-Module im Oktober bricht auch bei uns die Poké-Mania aus - dafür garantiert Anbieter Nintendo mit allgegenwärtiger Werbe-Präsenz. TV-Spots, Promotion-Aktionen in allen deutschen Metropolen und großzügige Spenden-Aktionen: Das kracht! So ist der Startschuß für die deutsche



Pokémon-Offensive auf der IFA gefallen - und die Druckwelle werden wir noch in Jahren spüren.



Kaum ist Ash einem *Pokémon* begegnet (1), schickt er als erstes Monsterchen einen Spearow in den Kampf (2). Als der mächtig Prügel bezieht, tauscht er ihn gegen den stärkeren Wartortle aus (3). Die setzt dem Flug-Pokémon Zubat tüchtig zu - das geschwächte Tier läßt sich in Nullkomma-nichts überrumpeln und in einem Pokéball fangen!

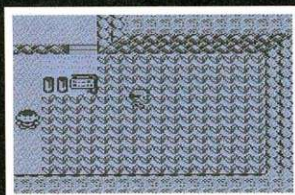


2000 kommt Farbe in den Poké-Kosmos: In Japan ist die Yellow-Edition schon erhältlich, bei uns erscheint sie etwas verspätet. Freunde der TV-Serie merken sich die Version vor: Außer neuen Monstern findet Ihr hier eine vorbildgetreue Adaption des Serien-Plots. Stichwort: „Pikachu!“



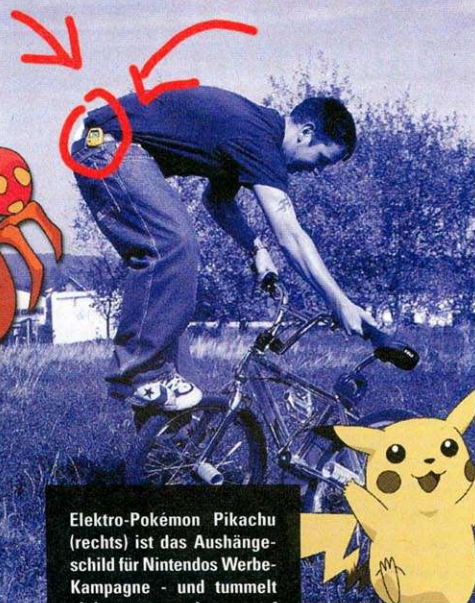
Pokémon - Spaß oder Wissenschaft?

Keine Frage: Spaß bringen Pikachu und Co. jede Menge - aber bis Ihr's zum vollwertigen Poké-Trainer geschafft und alle 150 Arten komplett habt, geht so mancher Monat ins Land. Damit's nicht gar so lang dauert, helfen wir Euch dabei ab der nächsten **fun generation** auf die Sprünge: Das Pokémon-Phänomen bekommt pünktlich zur Ausgabe 12/99 seine eigene Rubrik. Witziges, Wissenswertes und Hilfreiches rund um Nintendos Westentaschen-Bestiarium: Wir stellen Euch die neuesten Spielzeuge, Trends, Trading-Cards und Trainer-Tips vor!



Trainer-Tip 1: Schlagt Euch in die Büsche!

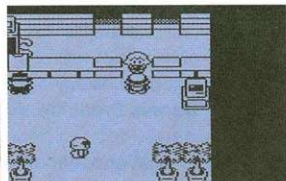
Merke: Wer Pokémon finden will, der sucht besonders im hohen Gras - dort gibt's reichlich Zufalls-Begegnungen!



Elektro-Pokémon Pikachu (rechts) ist das Aushängeschild für Nintendos Werbekampagne - und tummelt sich unter anderem auf einem Schritt-Zähler mit Tamagotchi-Menü. Hier am Gürtel von playPlayStation-Redakteur Toni Opl im BMX-Stunt-Einsatz.

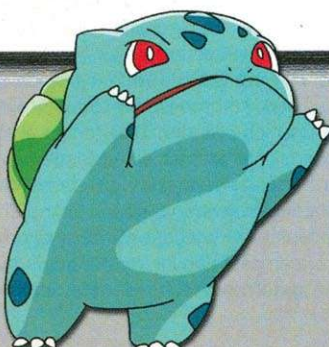
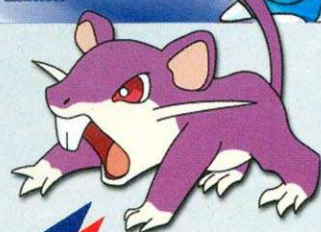
Hosentaschen-Gladiatoren: Die Poké-Arena

Kleines Duell gefällig? Wer seine Tauschgeschäfte im Kabel-Club (siehe Abbildung unten) abgeschlossen hat und seine Neuerwerbungen in einer handfesten Pokémon-Keilerei testen will, der verläßt die „Tausch-Software“ und wählt im Club-Menü das Colosseum aus: Anschließend das gewünschte von den aktiven sechs Pokémon wählen, auf den Einstieg Eures Link-Partners warten - und ab geht die Post! Zwar gibt's bei der Kommunikation



zwischen den beiden Game Boys die eine oder andere Zeitverzögerung (sorgt anfangs für einige Verwirrung), aber nach den ersten paar Duellen habt Ihr das Interface fest im Griff. Multiplayer-Duelle für unterwegs - und in jeder Lebenslage: Ein Heidenspaß, den sich kein Rollenspieler und kein Gameboy-Besitzer entgehen lassen darf! Einziger Wehmutsstropfen: Beide Editionen

(in Japan immerhin schon seit vier Jahren auf dem Markt) wurden für den klassischen GameBoy entwickelt - sind also Monochrom-Module.



Online total

> Hallo fg, die letzte Ausgabe hat mir, wie immer, sehr gut gefallen. Nur eines. Warum wieder geheftet und nicht wie die vorherigen Ausgaben geklebt? Das ist ein Rückschritt. Aber keine Angst, ich bleibe im Abo! Einige Fragen habe ich allerdings auch. Wird die PlayStation 2 auch über Online-Features (Modem) verfügen wie die Sega-Konsole? Ist ein *Battlemech-Spiel* (wie z.B. *Mech Commander* oder *Mechwarrior 3*) für die PlayStation 2, Dreamcast oder N64 geplant? Wird es die Möglichkeit geben, mit einer Konsole an Online-Games wie *Ultima Online* teilzunehmen? Wie ist die Chance, daß der letzte Teil von *Wing Commander* doch noch für die PSX umgesetzt wird? Bitte bringt doch mal ein Special über die Online-Aussichten des Konsolenmarktes. Mich persönlich würde es sehr freuen, wenn durch die neuen Konsolen die Spielevielfalt des PC-Marktes auf die Konsolen übergeht. Wenn ich nur etwas über die x-te Neuauflage von den sicherlich graphisch aufpolierten, aber inhaltlich gleichen Renn-, Hüpf- und Ballerspielen lese, langweile ich mich zu Tode. Ich möchte auf den Konsolen Strategiespiele, Rollenspiele und Simulationen sehen. Am besten mit der Möglichkeit, diese auch Online zu spielen. Am liebsten wäre mir also die Spieleaus-



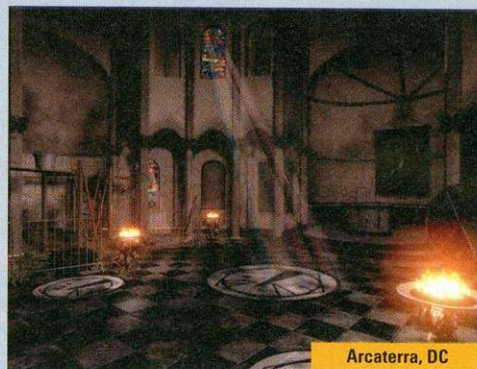
wahl des PC auf den Konsolen. Denn bei einer Konsole hat man nicht mit dem typischen

PC-Murks (kompatibel oder nicht?) zu tun.

Bis bald

Key Riedel, via E-Mail

< Wir sind der Meinung, daß eine Klebebindung nicht zum neuen Konzept der fun generation paßt. Und einen Vorteil hat die Rückendrahtbindung auch: Ab sofort können wir Euch wieder mit schönen Postern beglücken. Zu Deinen weiteren Fragen: Theoretisch sind Online-Funktionen für die PlayStation kein Problem, verfügt doch Sonys 128-Bit-Hoffnung über einen PCMCIA-Slot. Wir gehen stark davon aus, daß die PlayStation 2 auf Internet-Tauglichkeit getrimmt wird, schließlich besitzt Segas Dreamcast schon jetzt Online-Fähigkeiten. Weitere Informationen findest Du im TGS-Special! Von einem *Battlemech-Spiel* ist uns leider nichts bekannt, auch *Ultima Online* bleibt momentan einzig den PC-Besitzern vorbe-



Arcaterra, DC

halten. Der letzte *Wing Commander*-Teil erscheint definitiv nicht für die PlayStation - die 32-Bit-Hardware ist mit den furiosen Weltraumschlachten schlichtweg überfordert. Ein Online-Special halten wir zum jetzigen Zeitpunkt noch für verfrüht - erst wenn wir Euch harte Fakten präsentieren können, gibt's ein ausführliches Special. Die von Dir angesprochenen Genres sind seit jeher eine Domäne der Videospiele, doch mit der nächsten Generation wird sich hier mit Sicherheit einiges ändern. Außerdem existieren genügend hochklassige Rollenspiele für Konsolen, und mit *Arcaterra* für den Dreamcast erscheint demnächst auch endlich wieder mal ein klassisches Fantasy-Abenteuer. >



Aufgepaßt!

In unserer Leserumfrage kam ein deutliches Ergebnis zum Vorschein: Ihr wollt mehr Leserbriefe. Euer Wunsch ist

uns Befehl: Im Rahmen der neuen fun generation haben wir die Rubrik bereits gehörig aufgestockt, doch ab der nächsten Ausgabe soll's auf diesen Seiten so richtig krachen. Denn: Neben den normalen Zuschriften wird das neu gegründete **fun-Forum** einen festen Platz in den Leserbriefen einnehmen. Hier könnt Ihr Euch so richtig austoben, uns schreiben was Euch nicht passt - und das alles ohne Maulkorb und Zensur. Die interessanteste Zuschrift wird von uns mit dem Titel **Brief des Monats** belohnt, und einen aktuellen Top-Titel (bitte WunschsysteM angeben!) gibt's gleich dazu. Also ran an Kugelschreiber oder Tastatur und ab die Post an:

fun generation
- Leserbriefe -
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
E-Mail: benedikt@fungeneration.com
Fax: 0931-4069123



Dreamcast oder PlayStation 2?

> Hallo fun generation!!! Ich schreibe Euch, weil ich gerade ein ernstes Problem habe: Dreamcast - ja oder nein? Bis vor einem Monat war ich mir noch absolut sicher, daß der Dreamcast für mich kein Thema ist und ich auf die PlayStation 2 warte! Doch jetzt, wo man die ganze Zeit hört, wie toll der Dreamcast ist, wo man die genialen Screenshots sieht und von solch verlockenden Ankündigungen wie *Resident Evil: Code Veronica* und *Shen Mue* hört, komme ich ins Grübeln! Einerseits könnte ich mir den Dreamcast leisten und bin mir sicher, daß ich eine Menge Freude mit ihm hätte, andererseits würde es mich doch sehr ärgern, wenn in einem Jahr die viel leistungsfähigere PlayStation 2 herauskommt und der Dreamcast von ihr verdrängt wird und dann alle guten Spiele für die PlayStation 2

erscheinen! Ich meine nämlich, so lange ist das gar nicht mehr, bis die PlayStation 2 herauskommt! Was würdet Ihr an meiner Stelle tun? Zusätzlich hätte ich noch ein paar Fragen:

- 1. Wie groß sind die Chancen, daß auch bei der PlayStation 2 ein praktisch kostenloser Internetzugang wie beim Dreamcast enthalten ist?
- 2. Ist damit zu rechnen, daß die PlayStation 2 um einiges teurer wird als der Dreamcast?
- 3. Kommt *Killer Loop* auch für den Dreamcast?

Mit freundlichen Grüßen!
Dennis Brauchle, Albst

< Wenn der finanzielle Aspekt für Dich nicht das Problem ist, solltest Du mit dem Kauf nicht lange zögern. Den Dreamcast gibt es jetzt und heute, die PlayStation 2 kommt erst am 04. März auf den japanischen Markt. Wenn Du die von Dir angesprochene Software nicht verpassen willst, kommst Du um den Dreamcast nicht herum. Außerdem: Was spricht dagegen, sowohl Dreamcast als auch PlayStation 2 zu besitzen?

- Zu 1.: Siehe den Leserbrief von Stefan Meiser auf der nächsten Seite!
- Zu 2.: Der Preis für die japanische PlayStation 2 wurde auf 39.800 Yen festgelegt - umgerechnet sind das etwa 600 DM. Ob sich preislich bis zum Deutschland-Start noch etwas verändert, ist zur Zeit noch unbekannt.
- Zu 3.: Ja - der Fitzer für den Dreamcast erscheint voraussichtlich im November. >

Ideen & Kritik

> Zum Heft:

Euer Magazin ist aufgrund des Inhaltes und des seriösen Layouts das mit Abstand beste Multiformat-Magazin auf dem deutschen Markt, auch wenn ich mit der Ausgabe 10/99 die Rückkehr der Heftklammern zur Kenntnis nehmen mußte.

> Anregung:

Erweitert doch bitte den Handheld-Teil und geht noch mehr auf Wonderswan und Neo-Geo Pocket Color ein, wie es ja schon ansatzweise geschehen ist. Auch der zum Game Boy-Only verkommene Pocket-Markt könnte neue Impulse gebrauchen, wie sie Segas Dreamcast im Heimkonsolenbereich setzt. Und gerade das NGPC wäre dazu in der Lage, ist er doch dem GBC in vielen Punkten (Grafik, Farben, Sound, Joystick) überlegen und kann mit seinem noch kleinem aber dafür guten und ständig größer werdenden Softwareangebot überzeugen. Es dürfte sicherlich einige Leser interessieren, daß Titel wie *Sonic Adventure* und *Ogre Battle* (hoffentlich auch in englisch) für den NGPC angekündigt sind.

> Zum Dreamcast:

Der momentan hohe Anteil an DC-Beiträgen ist gerade zur Markteinführung logisch und zu begrüßen. Da in Zukunft auch weitere gute PSX- und N64-Spiele erscheinen, ist abzusehen, daß Ihr auch in Zukunft für alle Konsolen berichten werdet. Als langjähriger Videospieler begrüße ich den DC als belebende Konkurrenz am doch etwas eingeschlafenen Videospielemarkt. Die PlayStation ist am Ende ihrer Leistungsfähigkeit angekommen, so das zwar weiterhin gute Software, aber keine technischen Quantensprünge mehr zu erwarten sind. Das N64 konnte sich trotz einiger Top-Titel aufgrund des enormen Sony-Marketings und seiner Modultechnik nie als wirkliche Alternative etablieren (niemand wird wohl den Zusammenhang zwischen PSX-Verbreitung und der leichten Kopierbarkeit der Spiele-CDs bestreiten). Mit dem DC gibt es endlich frischen Wind in der Szene und einen Anschluß an die Fähigkeiten aktueller PCs, gerade im Grafikbereich. Die hervorragende Software-Palette zum Start dürfte sich positiv auswirken. DC-Kritik gibt es trotzdem. Warum fällt in unseren Breitengraden mit der langsamen Modemvariante der Verkaufspreis im Vergleich zum amerikanischen und japani-

schen Markt so unattraktiv aus? Dazu kommen die von Euch geschilderten Probleme bei der Online-Unterstützung. Es kann nicht sein, das führende Sega-Leute in Interviews die Online-Fähigkeit als herausragende Eigenschaft anpreisen und diese dann gar nicht, verspätet oder nur unzureichend vorhanden ist (siehe *Sega Rally*). Mit Bedauern las ich von der Inkompatibilität der US- und JP-Spiele zur PAL-Konsole. Wieder einmal wird der Spieler bei der Auswahl seiner Spiele bevormundet und eingeschränkt auf das, was irgendwelche Manager zur Veröffentlichung auf den jeweiligen Märkten freigeben. Zumindest so lange, bis sich jemand etwas in Richtung Bootchip oder ähnlichem einfallen läßt (sofern überhaupt machbar), bleibt den Spielern wieder einiges vorenthalten (siehe z.B. PSX und Rollenspiele).

> Zum Leserbrief von Stephan Allgaier (10/99):

Vergleiche zwischen PC- und Konsolenspielen waren schon immer schwer zu treffen. Zu verschieden sind die Geschmäcker und Hardware-Vorraussetzungen und die erhältlichen Spiele. Wahre Freaks haben sowohl PC und Konsole. Viele Spielkonzepte lassen sich aus technischen Gründen nicht umsetzen und in vielen Fällen unterscheiden sich die Interessen der beiden Plattformen. Ich schließe mich Stephans Wünschen nach innovativeren Spielkonzepten an. Denn trotz aller Grafikpower und Rechenleistungen ist immer noch an erster Stelle das Gameplay entscheidend und erst dann kommen die Aufmachung und Präsentation eines Spieles. Innovative Spielideen gab es in letzter Zeit nur selten (das gilt auch für den PC), stellen solche Produkte natürlich ein schwer kalkulierbares Risiko für die Hersteller dar. Es zeigt sich aber immer wieder, daß sich ein solches Risiko auszahlen kann. Und schon ist man bei der Fortsetzungsproblematik angekommen, denn erfolgreiche Spielkonzepte werden oft bis zum Erbrechen variiert, weitergeführt, kopiert und ausgeschlachtet. Dazu kommt in letzter Zeit eine große Wiederbelebungsphase alter Spiele in „antiker“ Originalfassung oder „zeitgemäßer“ Neufassung. Natürlich ist es für die Softwareindustrie einfach, am Erfolg und Namen eines erfolgreichen Spieles anzuknüpfen. Allerdings sollte dies dem Spieler für sein teures Geld auch Vorteile bringen. Es reicht

nicht, die Spielerkader in Sportspielen auf den aktuellen Stand der Saison zu bringen oder mit einem Level-Editor nur neue Missionen oder Level auf Basis des alten Spiels zu bringen. Der Kunde erwartet zu Recht Fehlerbeseitigungen und Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger und Umsetzungen von Anregungen und Feedback aus Fach- und Spielerkreisen. All das wird leider allzu häufig ignoriert. Beim Oldie-Geschäft wird versucht, mit alten Titeln einfaches Geld zu machen. Oft lustlos zusammengestellte Compilations alter Arcade-Titel zum Vollpreis auf mehrere CDs verteilt (obwohl bei den geringen Programmgrößen eine CD ausreichen würde) sind einfach erstellt und verkaufen sich sicherlich an Freunde des Originals. Liebhaber dieser Klassiker mit einem PC sind hier aber mit den dafür erhältlichen Emulatoren (z.B. *M.A.M.E.*) wesentlich besser und günstiger bedient (läßt man die rechtlichen Fragen einmal außen vor). Ob bei aktuellen Neuauflagen 20 Jahre alter Titel mehr rauskommt, ist auch recht zweifelhaft. Es reicht nicht, alten Spielen eine 3. Dimension zu verpassen, wenn dadurch das Gameplay aufgrund der Unübersichtlichkeit verloren geht.

> Zu 60 Hertz auf PAL-DC (10/99, Seite 17):

Warum sollten Import-Freaks aufgrund dieses Features die Argumente ausgehen? Viele Titel sind gar nicht oder viel später bei uns erhältlich, zum Teil schlecht lokalisiert (Texte und Sprache), teilweise „entschärft“ (grünes Blut) oder geschnitten. Das 60 Hz-Feature ist schon Klasse, setzt aber wohl auch eine Unterstützung durch die Software voraus. Und da bin ich doch sehr skeptisch. So, das war's für heute und ist auch noch ganz schön viel geworden. Hoffentlich hat es auch jemand gelesen...

Gruß ans Team,
Christoph Srebny

< Deinem Schreiben ist eigentlich nichts hinzuzufügen - ehrliche und konstruktive Gedanken sind uns immer willkommen. Zu der 60-Hertz-Option: Zugegeben, echte Import-Freaks werden sich trotzdem ihre NTSC-Konsole zulegen. Trotzdem ist's unserer Meinung nach ein Schritt in die richtige Richtung, man sollte Segas Bemühungen in jedem Fall honorieren. >

Dreamcast-Fragen



> Hi fun generation-Crew! Ich habe einige Fragen bezüglich des Dreamcast. Die deutsche Version hat das Internet-Modem ja schon integriert. Kann ich denn damit das Internet genauso nutzen wie mit einem normalen PC? Also genauso surfen, chatten, e-mailen usw.? Wird die Dreamcast-Tastatur direkt vom Start an verfügbar sein? Wie teuer wird sie sein? Wird *Resident Evil: Code Veronica* noch dieses Jahr erhältlich sein? Ab wann kann man mit den ersten Umbauten rechnen? Oder lohnt sich doch eher der Kauf eines Japan-Imports? Ich hoffe ihr beantwortet meine Fragen.

Macht weiter so, Stefan Meiser

< Du wirst mit dem Dreamcast das Internet in all seinen Facetten nutzen können, die Tastatur ist von Anfang an für ca. 60,- DM erhältlich. Ein genaues Release-Datum zu *Resident Evil: Code Veronica* ist bis dato noch nicht bekannt, wir gehen aber davon aus, daß der Zombie-Schocker noch dieses Jahr in Japan erscheint. Gespräche mit diversen Hardware-Händlern ergaben, daß ein Umbau theoretisch kein Problem darstellt. Es ist also nur eine Frage der Zeit, wann die ersten Umbausätze zu haben sind. >

Gedanken aus Österreich

> Hallo **fun generation**-Team! Erstmal ein großes Lob an Eure aktuelle Ausgabe (10/99).

Sowohl die Tests von Sonic Adventure und Soul Calibur, als auch die Vorschau der Rollenspiele von Squaresoft und Capcom haben mich dazu bewegt, mir wieder mal die **fun generation** zu kaufen. Und ich war wirklich positiv überrascht. Viele Informationen, viele Bilder und die nett anzusehende Optik, so stelle ich mir ein Fachmagazin für Videospiele vor.

Nun zum Forum: PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PlayStation 2, Dolphin:

Die Frage ist nicht, wer das Rennen machen wird (das wird die Zeit zeigen), die Frage muß lauten, ob die Software den Spielspaß bringen wird, wie sie es heute tut. Oder wird es nur mehr die Fortsetzung der Fortsetzung eines Spiels geben. Ich zum Beispiel besitze N64, PSX und trotzdem spiele ich ab und zu noch gern mit meinem Super Nintendo, weil z. B. Spiele wie *Zelda - A Link to the Past* das bieten, was viele Spiele heute leider nicht mehr tun: Innovation. Wie dem auch sei, ich hoffe, daß DVD-Laufwerk und MHz-Zahlen, die die 300er-Grenze überschreiten, auch Spielspaß bringen wie ein *Gran Turismo* oder *Final Fantasy VII*.

Ich jedenfalls freue mich auf die neue Konsolengeneration und deren Nachfolger.

Na dann, mit freundlichen Grüßen,

Marco Juen, Hall i. T., Österreich

Konsolenvielfalt

> Hallo Ihr Superredakteure!

Endlich mal wieder ein Forumthema! Also, ich freue mich schon auf die Next-Generation-Konsolen. Den Dreamcast werde ich mir definitiv zulegen (schon alleine wegen *Soul Calibur*, *Shenmue* und Internet). Ich persönlich räume dem Dreamcast auch gute Chancen ein, vor allem weil die Nachfolger von "Big N" und Sony erst im Laufe der nächsten ein bis zwei Jahre erscheinen werden, somit hat Sega einen guten Vorsprung, den sie anscheinend auch zu nutzen wissen (gute Vertriebsstruktur, angemessenes Werbebudget und viele Launchtitel).



Auch der PlayStation 2 und dem "Dolphin" stehe ich positiv gegenüber. Ich möchte ja auch meine Sammlung erweitern (SNES, Mega Drive, PSX, Saturn, N64, und irgendwo steht noch ein Vectrex). Zum Thema Software: Mir ist es egal, für welches System (alt oder neu) ein Spiel erscheint. Wenn es gut ist, dann wird es gekauft. Mir ist natürlich klar, daß nicht jeder "alle" Konsolen haben kann, aber wenn man wirklich alle Software-Perlen möchte, dann muß man auch alle Konsolen besitzen. Ich habe Videospiele schon vor Jahren zu meinem (teuren) Hobby gemacht und bin



jetzt (mit 23 Jahren) schon fast "süchtig" nach neuen Spielen. Ich bin auch froh, nicht immer neidisch auf andere Systeme zu schauen, weil da der Nachfolger meines Lieblingsspiels erscheint. Außerdem fallen für mich die leidigen Konsolendiskussionen weg ("Meine PSX ist besser als Dein N64" - wie kindisch!). Ferner kann ich auch entscheiden, welche Version eines Spiels ich mir für welche Konsole kaufe. Nun denn, ich freue mich schon auf (genau wie Ihr) die neuen Konsolen, und denke, daß auch drei Systeme nebeneinander existieren können. Hoch leben "Big N", Sega und Sony!!! (...)



Michael Heberling, Kleinenbroich

< Hallo Du Superleser! Du bist mit Deiner positiven Einstellung der ideale Leser für ein Multiformat-Magazin wie die **fun generation**. Auch wir wünschen uns eine friedliche Koexistenz aller Konsolen, leider sieht's in der Realität meistens anders aus. Es bleibt abzuwarten, ob Sega und Nintendo der schon jetzt gehypten PlayStation 2 Paroli bieten können - unter einem Sony-Monopolismus würde die gesamte Videospielbranche leiden. >

IMPRESSUM

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

Redaktionsdirektor Konsolentitel:
Stephan Girlich

Chefredaktion:
Benedikt Plass
(verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur:
Daniel Johannes

Autoren:
Winnie Forster, Robert Bannert,
Oliver Ehrle

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Götz Schmiedehausen, Christian Blendl,
marK Liebold, Tobias Schweikl, Jan Urban,
Dirk Gemeinhart

Redaktion:
Simon Krätschmer

Korrespondenz, Japan:
Frank Michaelis

Freier Mitarbeiter:
Andreas Ulrich

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur,
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Ariane Suckfüll

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

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

Anzeigenverkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

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

Vertriebsleiter:
Axel Herbschle

So können Sie **fun generation**
abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: 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
den Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen
sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu ver-
treten sind, nicht geliefert werden können,
besteht kein Anspruch auf Nachlieferung
oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgel-
der.

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 ge-
schützt. 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 ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung über-
nommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen
in **fun generation** erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen
ohne Gewährleistung einer freien Verwen-
dung benützt.

Special Thanks to:
Stephan Girlich, Tanja K., Yvonne Bachmann, Jochen
Rudek, alle Mütter und das Sandmännchen.

Hilfsmittel dieser Ausgabe:
Dirk's Abschieppstange, Doner Spezial, Leftfield -
„Rhythm and Stealth“, „The Matrix“ - US-DVD,
0-1, Nasentropfen.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgruppe

fun generation

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



Mitglied der Informationsgemein-
schaft zur Feststellung der Ver-
breitung von Werbeträgern e.V.

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

Blick in die Zukunft: Was Euch in den kommenden Monaten an Software erwartet, findet Ihr ab sofort jeden Monat auf dieser Seite!

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
Action Man	PlayStation	Hasbro	05. November
Aerowings	Dreamcast	Crave	Oktober
Airforce Delta (Arbeitstitel)	Dreamcast	Konami	1. Quartal 2000
Alice im Wunderland	Game Boy Color	Nintendo	Dezember
Alone in the Dark 4	Dreamcast	Infogrames	2000
Arcatera: The Dark Brotherhood	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal 2000
Armorines: Project S.W.A.R.M.	N64, PlayStation	Acclaim	Dezember / Februar
Asteroids Hyper 64	N64	Crave	November
Azure Dreams	Game Boy Color	Konami	Dezember
Baldur's Gate	Dreamcast	Interplay	2. Quartal 2000
Bass Hunter	N64	Crave	November
Battlezone 64	N64	Crave	Dezember
Beatmania - European Edition	PlayStation	Konami	November
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal 2000
Castlevania 2	N64	Konami	1. Quartal 2000
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	1. Quartal 2000



Planet of the Apes

Ein Wiedersehen mit Dr. Zira: Mit *Planet of the Apes* kündigt sich eine grandiose Videospiel-Umsetzung des Science-Fiction-Klassikers an.

Catz	Game Boy Color	Mindscape	Ende Dezember
Championst. Motocr. Ricky Carmichael	PlayStation	THQ	November
Chef's Luv Shack	N64, PlayStation	Acclaim	November
Crash Team Racing	PlayStation	Sony	November
Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	November
Cyber Tiger	N64, PlayStation	Electronic Arts	04. November / 30. Dezember
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal 2000
Destruction Derby	N64	THQ	November
Die 24 Stunden von Le Mans	PlayStation	Infogrames	November
Dogz	Game Boy Color	Mindscape	Ende Dezember
Donkey Kong 64	N64	Nintendo	Ende November
Dragon's Blood	Dreamcast	Virgin	4. Quartal 99
Dune 2000	PlayStation	Electronic Arts	02. Dezember
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	2000
Ein Schweinchen namens Babe	Game Boy Color	Crave	November
Excite Bike 64	N64	Nintendo	Februar 2000
FIFA 2000	PlayStation, Game Boy C.	Electronic Arts / THQ	04. November
Fighting Force 2	PlayStation	Eidos	November
Fighting Force 64	N64	Crave	November
Fisherman's Bait	PlayStation	Konami	November
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	Februar 2000
Formel 199	PlayStation	Sony	20. Oktober
Football	Dreamcast	Acclaim	April 2000
Galerians	PlayStation	Crave	1. Quartal 2000
Gauntlet Legends	N64	Konami	November
Gex 3: Deep Cover Gecko	N64	Crave	Oktober
Glover	PlayStation	Hasbro	19. November
Godzilla: Die Serie	Game Boy Color	Crave	Dezember



Worms Pinball

Ihr liebt die *Worms*-Spiele und seid einer zünftigen Flipper-Partie nicht abgeneigt? Dann dürfte *Worms Pinball* genau das richtige Spiel für Euch sein - den Test gibt's in Kürze!

Golf King	Game Boy Color	Crave	November
Gran Turismo 2	PlayStation	Sony	3. Dezember
Grand Theft Auto	N64	Take 2	November
Grand Theft Auto 2	PlayStation, Dreamcast	Take 2	November / Januar 2000
Harvest Moon 64	N64	Crave	1. Quartal 2000
Hell Night	PlayStation	Konami	November
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Februar 2000
Hot Wheels Turbo Racing	N64, PlayStation	Electronic Arts	04. November / 21. Oktober
Hybrid Heaven	N64	Konami	November
Hydro Thunder	Dreamcast	Konami	November
Indiana Jones und der Turm von Babel	PlayStation	THQ	November
International Track & Field	Game Boy Color	Konami	November
International Track & Field 2	PlayStation	Konami	November
ISS Pro Evolution	PlayStation	Konami	November
Jade Cocoon - Die Tamamayu Legende	PlayStation	Crave	Oktober
James Bond: Tomorrow Never Dies	PlayStation	Electronic Arts	25. November
Jeremy McGrath Supercross 2000	N64, PlayStation	Acclaim	November
Killer Loop	PlayStation	Crave	Oktober



Wu-Tang: Shaolin Style

Bald ist's soweit: Die Hip-Hopper vom Wu-Tang-Clan prügeln sich über Eure Mattscheibe. Ob mit RZA, Ol' Dirty Bastard oder Method Man - es geht in jedem Fall knallhart zur Sache!

Kiss Psycho Circus	PlayStation, Game Boy C.	Take 2	Mai 2000
Knockout Kings 2000	N64, PlayStation	Electronic Arts	11. November
Konami GB Collection Vol. 1	Game Boy Color	Konami	November
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal 2000
L. o. Zeld: Fruit o. t. mysterious Tree	Game Boy Color	Nintendo	Dezember
LMA Football Manager	PlayStation	Codemasters	1. Quartal 2000
Lufia	Game Boy Color	Crave	1. Quartal 2000
Madden NFL 2000	PlayStation	Electronic Arts	sofort
Magical Tetris	Game Boy Color	Konami	November
Marble Madness	Game Boy Color	Konami	November
Mario Golf	Game Boy Color	Nintendo	November
Mario Party 2	N64	Nintendo	Dezember
Max Payne	Dreamcast	Take 2	Mai 2000
Metal Gear Solid Special Missions	PlayStation	Konami	sofort
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal 2000
Mickies Toon Racing	Game Boy Color	Nintendo	Ende November



Donkey Kong 64

Den Test von Donkey Kongs 3D-Revival präsentieren wir Euch nächste Ausgabe - Jump'n'Run-Fans besorgen sich schon einmal eine Riesenstauke Bananen!

Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	Januar 2000
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	2. Quartal 2000
Missile Command	PlayStation	Hasbro	19. November
Music 2	PlayStation	Codemasters	November
Nascar 2000	PlayStation	Electronic Arts	28. Oktober
NBA Basketball 2000	PlayStation	Activision	November
NBA Live 2000	N64, PlayStation	Electronic Arts	18.11. / 11.11.
NBA Showtime	Dreamcast	Konami	November



NBA Basketball 2000

NBA Basketball 2000 ist neben *NHL Championship 2000* der zweite Titel aus Activisions Fox-Sport-Reihe. Die Korbjagd überzeugt schon jetzt durch flüssiges Scrolling und gute Spielbarkeit - der Test folgt in der nächsten Ausgabe!

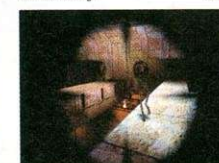
NFL Blitz 2000	PlayStation, Dreamcast	Konami	sofort
NHL 2000	PlayStation, Game Boy C.	Electronic Arts / THQ	sofort
NHL Championship 2000	PlayStation	Activision	November
Nightmare Creatures 2	N64, PlayStation	Activision	Februar 2000 / November
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai 2000
Nuclear Strike	N64	THQ	Dezember
Perfekt Dark	N64	Nintendo	Februar 2000
PGA European Tour Golf	PlayStation	Infogrames	November
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal 2000
Plasma Sword	Dreamcast	Virgin	4. Quartal 99
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal 2000
Pumuckl (Arbeitstitel)	Game Boy Color	Acclaim	Dezember
Q*Bert	PlayStation	Hasbro	28. November
Railroad Tycoon 2	PlayStation	Take 2	Januar 2000
Rainbow Six	N64, PSX, DC, GBC	Take 2	November / DC, Januar 2000
Rat Attack	N64	Mindscape	Anfang Dezember
Rayman 2: The Last Escape	N64, PlayStation	Ubi Soft	November
Ready 2 Rumble Boxing	N64, PSX, Dreamcast	Konami	November
Renegade Racers	PlayStation, Dreamcast	Virgin	4. Quartal 99
Road Rash	N64	THQ	November
Roadsters	N64, Game Boy Color	Konami	November
Ronin Blade	PlayStation	Konami	November
RTL World League Soccer	N64	THQ	Oktober
Ruff & Tumble	PlayStation	GT Interactive	November
Shadow Man	Dreamcast	Acclaim	Oktober
ShaoLin	PlayStation	THQ	November



ISS Pro Evolution

Konamis *ISS Pro 98*-Sequel wurde auf der ECTS in London zum Sportspiel der Messe gekürt. Wir sind gespannt, wie's im Vergleich mit *FIFA 2000* und *UEFA Striker* abschneidet!

Sheep	PlayStation	Empire	November
Shenmue	Dreamcast	Sega	2. Quartal 2000
Slave Zero	Dreamcast	Ubi Soft	Dezember
Sled Storm	PlayStation	Electronic Arts	sofort
Soul Fighter	Dreamcast	piggyback interactive / Mindscape	November
South Park Rally	N64, PlayStation	Acclaim	November
Space Invaders	N64	Activision	Januar 2000
Spece Debris	PlayStation	Sony	Januar 2000
Spiderman	N64, PlayStation	Activision	April 2000
Star Craft	N64	Nintendo	Januar 2000
Star Wars Episode One: Obi Wan	PlayStation	THQ	März 2000
Star Wars Racer	Game BoyColor	Nintendo	Anfang Dezember
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro	November
Super Smash Brothers	N64	Nintendo	Dezember
Supercross 2000	N64, PlayStation	Electronic Arts	02. Dezember / 11. November
Tenchu II	PlayStation	Activision	April 2000
The Beauty and the Beast	Game Boy Color	Nintendo	Ende November
The Muppets	Game Boy Color	Take 2	November
The War of the Worlds	PlayStation	GT Interactive	November
Tiger Woods PGA Tour	Game Boy Color	THQ	2. Quartal 2000
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	Oktober
Tokyo Highway Challenge	Dreamcast	Crave	Januar 2000
Tom & Jerry	Game Boy Color	Take 2	November
Tomb Raider IV - The Last Revelation	PlayStation	Eidos	4. Quartal 2000
Tombi 2	PlayStation	Whoopie Camp	November
Tony Hawk's Skateboarding	N64	Konami	November
Toy Story II	N64, PSX, Dreamcast	Activision	März 2000
Trasher: Skate and Destroy	N64, PlayStation	Take 2	April 2000 / Januar 2000
Turok: Die Legenden des verfl. Landes	N64	Acclaim	Dezember
UEFA Striker	PlayStation, Dreamcast	Infogrames	November
Vigilante 8 - Zweite Herausforderung	N64	Konami	November
Warpath: Jurassic Park	PlayStation	Electronic Arts	25. November
WCW Mayhem	N64, PlayStation	Electronic Arts	09. Dezember / 11. November
World Driver Championship	N64	Konami	November
Worms Armageddon	Dreamcast	Hasbro	12. November
Worms Pinball	PlayStation	Infogrames	November
Wrestlemania 2000	N64, PSX, Game Boy C.	THQ	November
Wu-Tang: Shaolin Style	PlayStation	Activision	November
Xena: Warrior Princess	PlayStation	Electronic Arts	11. November
X-Men	N64, PlayStation	Activision	März 2000
Yoda Stories	Game Boy Color	THQ	November
Zombie Revenge	Dreamcast	Sega	2000

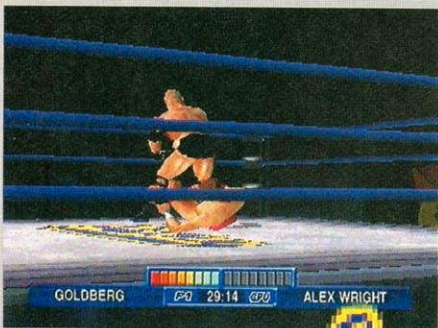


Tomb Raider IV - The Last Revelation

Cyber-Babe Lara kehrt zurück! Ob der vierte Teil der Erfolgsreihe eine Offenbarung ist, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.



WCW Mayhem (US-Version)



Geht **CBCKRMS** als Passwort ein, um alle Backstage-Gebiete spielbar zu machen. Um ein One-on-One-Match in der Backstage auszufechten, lauft zum Eingang. Jetzt solltet Ihr und Euer Gegner in den Hintergrund laufen.

Um mit allen Bonus-Wrestlern zu spielen, gebt Ihr **PLYHDNGYS** als Passwort ein.

Um mit dem gleichen Catcher wie der Gegner zu spielen gebt Ihr **DPLGNRS** als Passwort ein.

Geht **MKSPRCWS** als Passwort ein, um Wrestler mit Maximalwerten in allen Kategorien zu schaffen.

Für das Nitro-Set gebt Ihr **PLYNTRCLSC** als Passwort ein. Im Ring-Selection Menü wählt Ihr dann „Nitro“ aus.

Um die Plazierung zu verbessern gebt Ihr **CHT4DBST** ein und im „Quest for the Best“-Modus drückt Ihr → um in der Tabelle aufzusteigen.



G-Police 2 (D-Version)

Unendlich Munition

Startet ein neues Spiel und drückt im Waffenauswahl-Bildschirm + **L2** + **R1** + **R2** + **○**. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, hört Ihr einen Ton.



Dino Crisis (US-Version)

Zweites Outfit:

Für die Army-Klamotten spielt Ihr „Dino Crisis“ einmal durch. Kämpft Euch ein zweites mal durch, um die Antiken Kostüme zu bekommen.

Super-Waffe

Metzelt Euch ein drittes mal durch „Dino Crisis“ um die Superwaffe zu bekommen.

Operation: wipeOut-mode

Überlebt das Spiel ohne ein Continue zu verbrauchen.



wip3out (D-Version)



Um alle Kurse frei zu schalten meldet Ihr Euch mit dem Namen **WIZZPIG** an. Um mit allen Bonus-Gleitern zu spielen, gebt Ihr **JAZZNAZ** als Name an. In die Phantom-Klasse kommt Ihr, wenn Ihr Euch mit **AVINIT** eintragt.



Tarzan (D-Version)

Um in den nächsten Level zu gelangen drückt Ihr während des Spiels nacheinander: **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **R2**, **L1**, **L2**, **L2**



Sled Storm (D-Version)



Geht in das Optionsmenü, wählt „Save / Load“ und geht in den Paßwort-Bildschirm. Drückt **○**, **△**, **□**, **R2**, **R2**, **L1**, **×** und **△** um „Storm Sled“ zu aktivieren.

Um als Jackal zu spielen, geht Ihr wieder in den Paßwort-Bildschirm und gebt **L2**, **L2**, **○**, **R2**, **□**, **R1**, **L1**, **△** ein.



Tony Hawk's Skateboarding (D-Version)



Alle Practice-Mode-Levels

Drückt die Pause-Taste, haltet **L1** und drückt dann **○**, **↑**, **←**, **↑**, **○**, **△**. Wenn alles richtig gemacht wurde, zittert der Bildschirm etwas. Beendet den aktuellen Level und geht in den Level-Auswahl-Bildschirm - jetzt sollten alle Spielstufen verfügbar sein.

Große Köpfe

Pausiert das Spiel, haltet **L1** und drückt **←**, **↑**, **×**, **↓**, **↑**, **×**. Beendet das aktuelle Spiel und startet ein neues, um den Cheat zu aktivieren.

CHEATS & INFOS

09 31-4 06 91 70

CYPRESS-HOTLINE

Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

NFL Quarterback Club 2000 (D-Version)

Gebt im Cheat Menü folgende Codes ein:
 ErgebnisCode
 Alien stadiumSCLLYMLDR
 Rugby modeRGBY
 More injuriesHSPTL

Gauntlet Legends (US-Version)



Um als Pojo - das Huhn, zu spielen, wählt Ihr „EGG“ als Name und „911“ als Paßwort.

Eine halb nackte Valkyre bekommt Ihr mit „NUD“ als Name und „069“ als Paßwort.

Bonus-Charaktere:

Steigt mit einem Charakter auf bis Level 10. Im Auswahlmenü haltet Ihr den Turbo-Knopf und wählt diesen Charakter.

V-Rally Edition '99 (D-Version)



Cheat-Mode

Im Startbildschirm drückt Ihr L+R, C-←, C-→, L+R. Anschließend drückt Ihr Start, im Mode-Select haltet Ihr Z gedrückt und tippt auf L bis „Ceat Mode“ auf dem Bildschirm erscheint.



Ready 2 Rumble Boxing (US-Version)



(US-Version)

Bronze Class

Wählt „Championship Mode“ im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel gebt RUMBLE POWER als Gym-Name ein, um alle Boxer der Bronzекlasse frei zu schalten. Im Arcade Modus schaltet Ihr Kemo Claw frei.

Silber Class

Wählt „Championship Mode“ im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel gebt RUMBLE BUMBLE als Gym-Name ein um alle Boxer der Silberklasse frei zu schalten. Im Arcade Modus kommt so Bruce Blade ins Spiel.

Gold Class

Wählt „Championship Mode“ im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel gebt MOSMA! als Gym-Name ein, um alle Boxer der Goldklasse frei zu schalten. Im Arcade Modus kommt so Nat Daddy ins Spiel.

Champ Class

Wählt „Championship Mode“ im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel gebt POD 5! als Gym-Name ein, um alle Boxer der Goldklasse frei zu schalten. Im Arcade Modus kommt so Damien Black ins Spiel.



Cool Boarders Burrrn! (D-Version)

Neues Outfit

Beendet alle Kurse mit einem Boarder für neue Klamotten.

Cool Boarders 2 Bonus-Track

Beendet alle fünf Standard-Kurse.

Geheimer Force-Track

Beendet alle fünf Kurse mit einem Top-Score.

Longer super pipe

Brecht die Reorde der Half-Pipe!

Spiele als Schneemann

Erreicht einen Top-Score im Bonus-Track.

Spiele als Gray

Beendet den geheimen Force-Kurs.

Bonus-Snowboards

Für jeden Top-Score auf jedem Kurs gibt es ein neues Snowboard. Insgesamt könnt Ihr 18 Bretter freispielen.

Neues Outfit

Bei der Kämpfer-Wahl drückt Ihr X+Y.

Anderer Cornerman

Bei der Kämpfer-Wahl haltet Ihr X und drückt ↑, →, ↓ oder ←

Leprechaun Cornerman

Bei der Kämpfer-Wahl haltet Ihr X und drückt L+R

Verspotten des Gegners

Während dem Match haltet Ihr X+A oder Y+B um den Gegner zu verspotten.

Energie Auffrischen

Schlagt den Gegner nieder, dann dreht Ihr den Analog-Stick um 360° oder drückt schnell hintereinander L+R

Two-Tier-Arena

Im Arcade-Modus geht Ihr in den Zweispieler-Modus. Während der Charakter-Wahl drückt Ihr L.

Championship-Arena

Im Arcade-Modus geht Ihr in den Zweispieler-Modus. Während der Charakter-Wahl drückt Ihr R.

Kampf im gym ring

Im Arcade-Modus geht Ihr in den Zweispieler-Modus. Während der Charakter-Wahl drückt Ihr L+R.

Kampf im outdoor ring

Im Arcade-Modus geht Ihr in den Zweispieler-Modus. Während der Charakter-Wahl drückt Ihr X+L+R.



NFL Blitz 2000 (D-Version)



Result

Unendlich Turbo	5-1-4 Up
Schnellerer Turbo	0-3-2 Left
Power-up Offense	3-1-2 Up
Power-up Defense	4-2-1 Up
Power-up Mitspieler	2-3-3 Up
Power-up Blocker	3-1-2 Left
Super Blitz	0-4-5 Up
Super Field Goals	1-2-3 Left
Keine Interceptions	3-4-4 Up
Keine Fumbles	4-2-3 Down
Keine First Downs	2-1-0 Up
Keine Punts	1-5-1 Up
Im Seitenaus weiter spielen	2-1-1 Left
Schneller Pass	2-5-0 Left
Stadion ausblenden	5-0-0 Left
Lichter aus	5-3-4 Down
Verzögerte Hits	0-1-0 Up
Anzeige Field Goal %	0-0-1 Down
Anzeige Punt Hang Meter	0-0-1 Right
Team Plays	1-0-0 Up
Receiver Name ausblenden	1-0-2 Right
Unsichtbaren Receiver anzeigen	3-3-3 Left
Unsichtbar	4-3-3 Up
Großer Football	0-5-0 Right
Große Köpfe	2-0-0 Right
Riesige Köpfe	0-4-0 Up
Keine Köpfe	3-2-1 Left
Kopfloses Team	1-2-3 Right
Team mit kleinen Spielern	3-1-0 Right
Team mit großen Köpfen	2-0-3 Right
Old day Stadion	5-0-1 Up
Day Stadion	5-0-1 Down
City Stadion	5-0-1 Left
Old night Stadion	5-0-2 Up
Night Stadion	5-0-2 Down
Future Stadion	5-0-2 Left
Old snow Stadion	5-0-3 Up
Snow Stadion	5-0-3 Down
Roman Stadion	5-0-3 Left
Gras Feld	3-0-0 Up
Asphalt Feld	3-0-1 Up
Schlamm Feld	3-0-2 Up
Astroturf Feld	3-0-3 Up
Schnee Feld	3-0-4 Up
Nebel ein	0-3-0 Down
Dichter Nebel ein	0-4-1 Down
Schönes Wetter	2-1-2 Left
Schneefall	5-2-5 Down
Regen	5-5-5 Right
Nacht Spiel	0-2-2 Right

Code

Monster Truck Madness 64 (D-Version)

Packer Smasher truck

Am Titelbild drückt Ihr C-↓, C-↑, A, Z, R, B - hört Ihr eine Hupe habt Ihr alles richtig gemacht.

Low rider trucks

Gebt **YRDR** als Passwort ein

Full-time missiles

Gebt **Y_WNT_T** als Passwort ein. Drückt L um eine Rakete abzufeuern

Weitere Texturen

Gebt **JMPNG** als Passwort ein.

Aztec Valley track

Gewinnt einen Kurs mit leichtem Schwierigkeitsgrad

Alpine Challenge Track

Gewinnt einen Kurs mit mittlerem Schwierigkeitsgrad

Death Trap Track

Gewinnt einen Kurs mit schwerem Schwierigkeitsgrad

Level-Paßwörter

Level

Beginner

Ruins	G↑*NJ2L0
Junk Yard	J*XQYN4G
The Heights	M*OT1Q9R←
Voodoo Island	P←3W4TC*←F↑
Greenhill Pass	5↑627WFX9→23G
Wasteland	V←92↑2↓0CL56B5V
Aztec Valley	YYC5D2L3F→89↑8→B7

Password

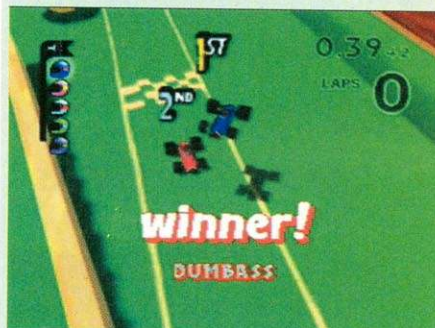
Intermediate

Ruins	GBGJ5MTL
Junk Yard	JNJML7S
The Heights	MJMPT→XRN
Voodoo Island	PJPSWR0*89R
Greenhill Pass	SBSV2*3XBC↑4↓
Wasteland	VBVY2X60↓FD7B2M
Aztec Valley	YFY15093H→G↑↓5675
Alpine Challenge	1N1483C6KLJDH89↑G4N

Expert

Ruins	GKGH↑G*←
Junk Yard	JGJKLJP*
The Heights	MSMN→M7QW
Voodoo Island	PKPQR↑T793
Greenhill Pass	SKST*SDW↑C61R
Wasteland	VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley	YGY209YJ2G←C796462
Alpine Challenge	101231M5JLF↑C979S0D
Death Trap	404564P8M→←DFC↑CV32KC

Micro Machines 64 (D-Version)



Neun Leben im Challenge Modus

Gebt als Namen **MOGSLIFE** ein - es sollte ein Ton gespielt werden. Anschließend gebt Ihr Euren richtigen Namen ein.

Panzer im Multi-Player-Modus

Gebt als Namen **ALLTANKS** ein - Ihr solltet einen Ton hören.

Als Gegenstand spielen

Pausiert das Spiel und drückt, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ← - es sollte wieder ein Ton zu hören sein.

Kamera hinter den Wagen

Drückt die Pause Taste und dann ←, →, C-←, C-→, ←, →, C-←, C-→.

Hohe Sprünge

Drückt die Pause-Taste und dann C-←, →, →, ↓, ↓, ↓, ←, ↓, ↓

Langsame CPU-Gegner

Drückt die Pause Taste und dann C-→, C-↑, C-←, C-↓, C-→, C-↑, C-↓, C-↓, C-↓

Turbo-Modus

Drückt die Pause-Taste und dann C-Links, C-↓, C-→, C-←, C-↑, C-↓, C-↓, C-↓, C-↓

GAMEBUSTER-CODES

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein doch recht langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Mittlerweile sind schon einige von Euch im Besitz der diversen Game-Buster/Xploder-Module, weshalb wir von nun an monatlich in dieser Rubrik die frischesten und besten Schummelcodes präsentieren werden.

Alle hier abgedruckten Codes funktionieren nur für die PAL-Version des entsprechenden Spiels, wobei gerade viele aktuelle Titel für die PlayStation mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet sind, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze & Co umsehen und dort die entsprechenden „Modulstop-

Codes“ herauspicken. Einmal eingegeben läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul und Ihr könnt nach Herzenslust Munition verbraten, durch die Level zappen oder einfach nur die Lebensanzeige etwas nach oben „aufrunden“.

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure fun generation!



Ape Escape

Nur ab Game-Buster Version 2.x und 3.x!

Hauptcode	D00E5498	
Unendlich viele Kekse	800EC2E8	0005
Unendlich viele Leben	800F44B4	0064
99 Energiechips	D00F44E0	0000
	800F44E0	0063
Levelende schon beim 1 Affen	800F44DE	00CE
Stillstehender Timer	800F44B8	0000
Alle Geräte	D00F51E4	0003
	300F51E4	00FF
Alle Münzen	800F44E2	003C
Supersprung (R1 drücken)	D00E5498	0008
	800EC25E	0008
Unendlich viel Luft	800F4DE8	0258
Alle Level beendet	50001101	0000
	300DFC91	0002
	50000301	0000
	300DFCA4	0002
	300DFCA8	0002
	300DFCAE	0002



Shadow Man

Hauptcode	D00BBD62	
Unendlich viel Munition	300C1A48	0063
	300C1A4C	0063
	300C1A50	0063
	300C1A54	0063
Alle Orte freigeschaltet	800BC71C	0101
	800BC71E	0101
	800BC720	0101
	800BC722	0101
	800BC724	0101
	800BC726	0101
	800BC728	0101
	800BC72A	0101
	300BC72C	0001
Unendlich viel Lebenskraft	800C1A34	2710
Unendlich viel Luftvorrat	800C1A38	2710
Unendlich viel Voodoo-Kraft	800C1A44	2710
Maximale Lebenskraft	800C1A28	2710
Maximaler Schatten-Level	800C1A3C	2710
Maximale Schattenkraft	800C1A40	2710

Alle Secrets:

Asyl: Käfigpfade	8009D02C	080B
Asyl: Lavaducte	8009D032	0909
Asyl: Maschinenblock	8009D028	080B
Asyl: Spielzimmer	8009D02E	0A0A
Asyl: Tor	8009D024	0C0C
Asyl: Unterstadt	8009D036	0303
Asyl: Kathedrale des Schmerzes	8009D026	0202
Bayou Paradis, Louisiana	8009D018	0808
Down Street Station, London	8009D01E	0101
Gardelle County, Texas	8009D01C	0303
Mordant Street, Queens, NY	8009D01A	0101
Reich der Toten	8009D020	0404
Tempel der Prophezeiung	8009D030	0D0D
Tempel des Blutes (Nager)	8009D034	0808
Tempel des Feuers (Touche)	8009D02A	0808
Wüstes Land	8009D022	0D0D



Rugrats:

Auf der Suche nach Reptar

Volle Quengelanzeige	800E447C	0130
11 Puzzleteile	800C6E4C	0EFF
	800C6E4E	0EFF
Unendlich viel Zeit	800C5BF8	FFFF



Soul Reaver

Nur ab Game-Buster Version 2.81 und 3.2

Unendlich viel Energie	D00D5DE4	0002
	800D5DA8	86A0
	D00D5DE4	0002
	800D5DAA	0001
	D00D5DE4	0001
	800D5DA8	A120
	D00D5DE4	0001
	800D5DAA	0007
	800D5DA4	0004
Level 4-Gesundheit	800D5D0C	0020
Hoher Sprung ständig aktiv	800D5DB6	03FF
Materielle Glyphen	800D5DBC	0063
Unendlich viel Glyph-Energie	800D5DBE	0063
	800D5DB4	FFBF
Spezialfähigkeiten	3004224C	0001
NTSC-Modus	3008C36C	0001
	30080D64	0020
	30080D68	20FF



All Star Tennis '99

Spieler 1 hat nur einen Satz	301BAEB1	0006
Spieler 1 gewinnt nie	301BAEB1	0000
Spieler 2 hat nur einen Satz	301BAEB2	0006
Spieler 2 gewinnt nie	301BAEB2	0000



Final Fantasy VIII

Komplettlösung CD 1

Balamb-Garden und Feuer-Grotte

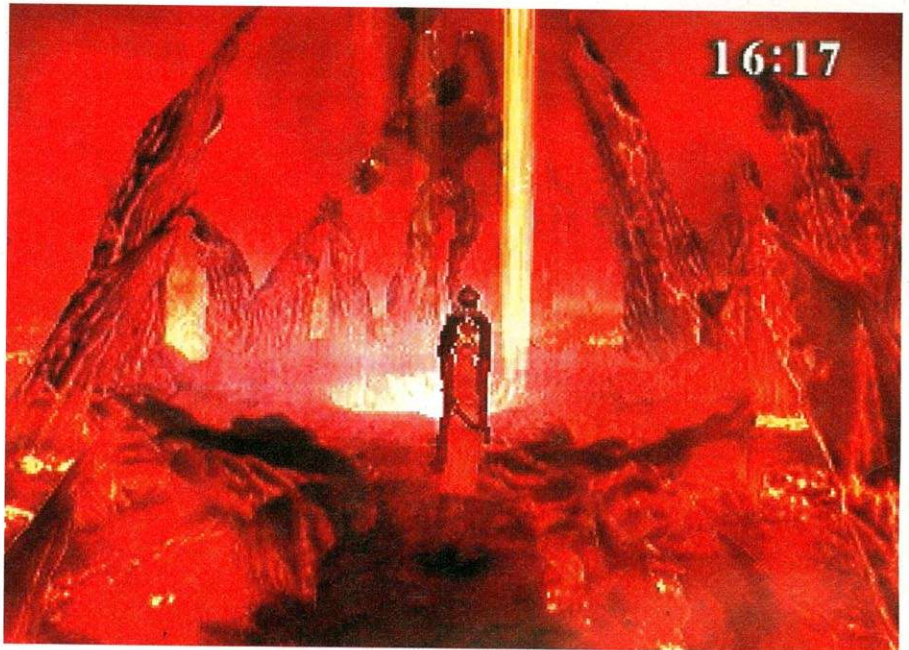
Untersucht zuerst Squalls Computer im Klassenzimmer. Wählt hier "Tutorial" an und Ihr erhaltet Eure ersten beiden G. F. (Guardian Forces): Shiva und Quezacotl. Verlaßt anschließend das Klassenzimmer - draußen trifft Ihr zum ersten Mal auf Selphie. Die junge Dame ist gerade erst vom Trabia-Garden hierher versetzt worden und noch ein wenig desorientiert. Erklärt Euch bereit, sie zu begleiten und seht Euch mit Ihr im Garden um. Im Gang vor dem Aufzug solltet Ihr mit dem Mann sprechen, der dort herumsteht. Er schenkt Euch sieben Karten - Ihr braucht sie später, um "Triple Triad" zu spielen. Nach ausgiebiger Erkundungstour verlaßt Ihr schließlich den Garden. Am Eingang stoßt Ihr auf Quistis Trepe, Eure Ausbilderin. Mit Ihr zusammen begeben Ihr Euch zur nahegelegenen Feuer-Grotte (in der Nähe des Waldes) - hier sollen Eure Fertigkeiten getestet werden. Vergewissert Euch, daß Ihr die beiden G. F. gekoppelt und den Charakteren die verfügbaren Abilitys zugeordnet habt - am sinnvollsten ist die Zuordnung Angriff, G. F., Draw, Item. Betretet anschließend die Höhle und setzt das Zeitlimit auf 30 Minuten fest. Die Gegner in der Grotte sind allesamt gegen Eiszauber empfindlich - mit Shiva seid Ihr also bestens beraten. Am Ende trifft Ihr auf den ersten Endgegner des Spiels: Ifrit. Auch hier beschwört Ihr wieder ununterbrochen Shiva (Quezacotl könnte auch helfen) - nach kurzer Zeit gibt Ifrit schließlich auf und bietet Euch seine Dienste an. Mit der neuen G. F. im Gepäck geht es zurück zum Balamb-Garden.

Allgemeine Tips:

- > **Speichert bei jeder Gelegenheit ab.**
- > **Seht Euch in Städten und Dungeons immer genau um und sprecht mit möglichst allen Leuten.**
- > **Vergeßt nicht, bei Umstellung der Party die G. F. (Guardian Forces) neu zu koppeln und gleichmäßig aufzuteilen.**
- > **Kauft in jeder Stadt genügend Heiltränke (Potion, Gegengift, Phoenix Feder etc.) ein.**
- > **Verwendet in Kämpfen (vor allem bei Endbossen) regelmäßig "Draw", um den Gegnern neue Zauber zu entziehen.**

Die SEED-Prüfung

Quistis gibt Euch den Befehl, Euch umzuziehen. Gesagt, getan: Ihr begeben Euch in Squalls Zimmer und schmeißt Euch in die SEED-Uniform. Wieder in der Lobby wird Euch Xell Dincht zur Seite gestellt. Zusam-



men mit ihm und Cifer Almasy sollt Ihr die praktische SEED-Prüfung absolvieren. Begeben Euch zum Parkplatz des Garden und fahrt mit dem Auto zur Stadt Balamb. Folgt einfach der Straße - Ihr könnt es gar nicht verfehlen. Solange Ihr Euch in dem Fahrzeug befindet, werdet Ihr übrigens nicht von Monstern angegriffen - und vergeßt nicht, die G. F. zu koppeln. In Balamb angekommen, lauft Ihr zu den Docks, wo bereits ein Schiff auf Euch wartet. Das Boot bringt Euch nach Dollet: Dort ist die Galbadianische Armee eingefallen - Ihr sollt nun den Frieden wiederherstellen. Eure Aufgabe: Alle feindlichen Truppen eliminieren. Folgt vom Strand ab einfach Cifer - er hat das Kommando während der Mission. Am Marktplatz beschließt Cifer, weiter vorzudringen und das Gebirge zu erforschen. Folgt ihm wieder, bis Ihr zu einem großen Sendeturm kommt. Dort stößt unerwartet Selphie zu Euch: Ihr habt das Mädels bereits im Garden herumgeführt - jetzt greift Euch die Hübsche im Kampf unter die Arme. Erklimmt nun den

Turm und stellt Euch oben den Soldaten Biggs und Wedge. Verwendet wieder Eure G. F., um den tapferen Galbadianern zu zeigen, wo der Hammer hängt. Nach einer Weile kreuzt El Viole, ein gigantischer Dämon, auf: Auch hier empfiehlt sich der ständige Einsatz von Ifrit, Shiva und Queza-



cotl. Ganz wichtig: Benutzt "Draw", um dem Endboss die G. F. "Siren" zu entziehen - später werdet Ihr keine Möglichkeit mehr haben, an den mächtigen Helfer heranzukommen. Ist das Monster schließlich besiegt, geht's mit dem Aufzug wieder nach unten. Ihr habt nun 30 Minuten Zeit, zurück zum Strand



zu kommen. Mit letzter Kraft aktiviert Biggs eine riesige Kampfspinne. Gleich am Eingang des Sendeturms attackiert Euch die "Schwarze Witwe" zum ersten Mal. Blitzzauber (und vor allem Quezacotl) hat das blecherne Biest nicht viel entgegenzusetzen. Nach einiger Weile habt Ihr die Möglichkeit, zu fliehen: Tut das und lauft so schnell wie möglich weiter zum Strand. Ihr werdet nun noch öfter von der Robo-Spinne angegriffen (falls Ihr nicht rechtzeitig ausweicht) - geht dann wieder nach dem gleichen Schema vor: Mit Quezacotl oder Blitz eindecken, flüchten und weiterrennen. Habt Ihr es schließlich bis zum Schiff geschafft, gibt Quistis dem Biest mit der Bordkanone den Rest. Wieder in Dollet braust Cifer ohne Euch mit dem Wagen davon. Ihr habt nun die Wahl: Mietet für 3500 Gil ein Auto oder geht die wenigen Meter zum Garden zu Fuß.

Wieder im Garden

Quistis und Direktor Cid erwarten Euch bereits: Sie teilen Euch mit, daß die Mission ein voller Erfolg war. Danach wird bekannt gegeben, wer die Prüfung bestanden hat: Squall und Xell sind von nun an SEEDs. Geht anschließend in Squalls Zimmer und macht Euch für den Ball schick (Kleidung wechseln!). Nach der grandiosen Zwischensequenz, in der Ihr zum ersten Mal auf Rinoa trifft, unterhaltet Ihr Euch mit Quistis auf dem Balkon. Sie trägt Euch auf, Zivilkleidung anzuziehen und sie am "geheimen Ort" zu treffen. Sie wartet bereits am Eingang zur Übungshalle auf Euch - geht von dort aus gemeinsam mit Ihr zu besagtem Ort (G. F. koppeln nicht vergessen!). Ihr müßt durch die Übungshalle durchlaufen, bis Ihr zu dem Speicherpunkt gelangt. Solltet Ihr unterwegs auf Gegner treffen, vermöbelt sie einfach. Einzig der T-Rex ist ein verdammt harter Brocken: Wenn Ihr vorher gespeichert habt, könnt Ihr versuchen, das Urvieh mit sämtlichen G. F.'s kleinzukriegen - ansonsten solltet Ihr lieber die Flucht ergreifen. Links neben dem Speicherpunkt findet sich dann der Eingang zum geheimen Ort - hier treffen sich nachts die Schüler des Garden, um miteinander... naja... ein geheimer Ort eben... Habt Ihr Euch mit Quistis unterhalten, geht's wieder zurück. Vor dem Ausgang stoßt Ihr auf ein junges Mädchen: Die Kleine wird von Rieseninsekten belästigt. Mutig, wie Ihr seid, befreit Ihr das Mädels von Ihren Peinigern - G. F.-Power! Ist der Kampf gewonnen,

begeht Ihr Euch erst einmal in Eure Kabine und legt Euch schlafen. Am nächsten Morgen werdet Ihr umgehend zum Haupttor beordert. Hier erhältet Ihr einen neuen Auftrag: Ihr sollt nach Timber reisen und die Untergrund-Organisation "Waldeulen" kon-

Die theoretischen SEED-Prüfungen

Wie Ihr vielleicht wißt, könnt Ihr unter dem Menüpunkt "Tutorial" jederzeit eine theoretische SEED-Prüfung ablegen (nachdem Ihr die praktische Prüfung bestanden habt). Bei Erfolg steigt Euer SEED-Level und damit Euer Sold - Ihr erhaltet also mehr Geld. Leider sind die Fragen nicht immer ganz einfach, und um die Tests zu bestehen, ist ein umfangreiches Wissen notwendig. Wir verraten Euch die richtigen Antworten zu den Prüfungen (j=ja, n=nein).

Level 1	j-n-j-j-n-n-j-n-n
Level 2	j-n-j-j-j-n-j-n-n
Level 3	n-n-j-n-j-j-j-n-j
Level 4	n-j-j-j-n-n-j-j-n
Level 5	n-n-n-j-j-n-n-j-j
Level 6	j-n-j-j-n-n-j-j-n
Level 7	j-j-j-j-j-j-n-j-n
Level 8	n-j-n-n-j-j-n-n-j
Level 9	j-n-j-n-n-n-n-n-j
Level 10	j-n-n-n-n-n-n-n-j
Level 11	j-j-n-j-j-n-j-n-j
Level 12	n-j-n-n-j-n-j-n-j
Level 13	j-n-n-n-j-n-n-n-n
Level 14	j-j-j-j-j-j-j-n-j
Level 15	j-j-n-n-n-n-j-n-j
Level 16	j-n-n-j-n-j-n-n-j
Level 17	j-n-n-n-j-n-n-j-n
Level 18	j-n-n-n-j-n-n-n-n
Level 19	j-n-n-j-n-n-n-n-j
Level 20	j-j-n-j-n-j-j-n-n
Level 21	j-j-j-j-n-j-j-j-n
Level 22	n-n-n-j-n-n-n-j-j
Level 23	j-n-n-n-j-j-j-j-j
Level 24	j-j-n-j-n-j-n-n-j
Level 25	j-n-j-j-j-n-j-n-n
Level 26	j-j-n-j-n-j-n-n-n
Level 27	n-j-n-n-n-n-j-n-j
Level 28	j-n-n-j-j-j-n-j-n
Level 29	n-n-n-j-j-n-n-n-j
Level 30	n-j-n-n-n-n-j-n-n

taktieren. Merkt Euch das Paßwort, das Euch Cid vor Eurer Abreise verrät. Von ihm erhaltet Ihr außerdem noch eine mysteriöse Wunderlampe. Wenn Ihr den Gegenstand benutzt, taucht Diablos aus dem Nichts auf und verwickelt Euch in einen (ziemlich harten) Kampf. Besiegt Ihr das Monster, wandert es in Euer G. F.-Sortiment. Allerdings solltet Ihr unbedingt warten, bis Ihr mindestens Level 20 erreicht habt, ehe Ihr die Wunderlampe benutzt - sonst stehen Eure Chancen ziemlich schlecht. Trotzdem verraten wir Euch an dieser Stelle gleich die richtige Kampftaktik: Deckt das Höllenwesen mit allen G. F.'s ein, die Ihr habt. Außerdem solltet Ihr ihm via "Draw" den Zauber "Demi" entziehen und lagern. Beim nächsten Zug wendet Ihr den Spruch auf Diablos an. Da der Versuch meistens scheitert, müßt Ihr es ein paar Mal probieren - dafür ist es dann aber umso wirkungsvoller. Besonders effektiv sind auch die Desperation Moves (Ihr könnt sie ausführen, wenn Eure Charaktere nur noch sehr wenige HP's besitzen).

Die Waldeulen

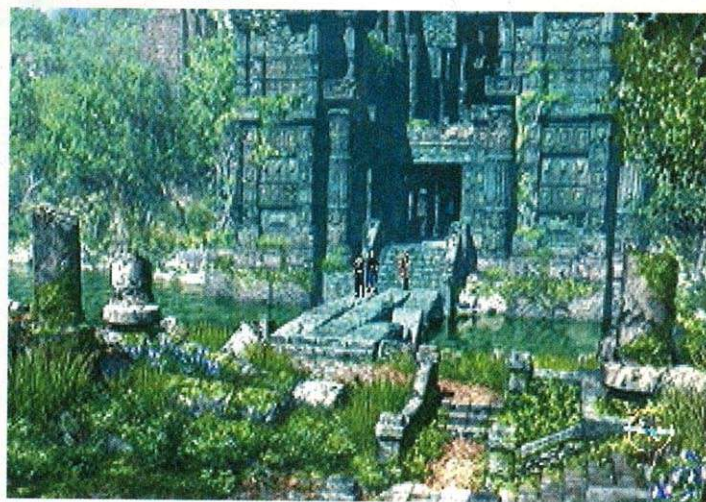
Verlaßt den Garden und begeht Euch wieder nach Balamb. Falls Ihr zuvor ein Auto gemietet habt, könnt Ihr damit nun wieder zurückfahren. Von Balamb aus geht es mit dem Zug weiter. Für das Ticket müßt Ihr allerdings 3000 Gil berappen - solltet Ihr nicht genügend Geld besitzen, kämpft einfach auf der Oberwelt solange, bis Ihr die Summe beisammen habt. Im Zug kommt es dann zu einem kleinen Zwischenfall: Nach einer längeren Unterhaltung fallen sämtliche Charaktere Eurer Party in einen Tiefschlaf - und Ihr dürft in einer Art Traumsequenz zum ersten Mal Laguna Loire steuern. HP's, G. F.-Kopplungen und Charakterwerte orientieren sich dabei an Eurer Standard-Party: Laguna entspricht Squall, Ward entspricht Xell und Kiros entspricht Selphie. Es könnte also sein, daß Ihr ggf. "umkoppeln" müßt. Lauft mit dem mysteriösen Laguna einfach den Waldweg entlang, bis Ihr zu einem Lastwagen kommt - steigt ein und Ihr findet Euch in Deling City wieder. Sucht hier das Galbadia-Hotel auf und begeht Euch in den Keller (bei Bedarf könnt



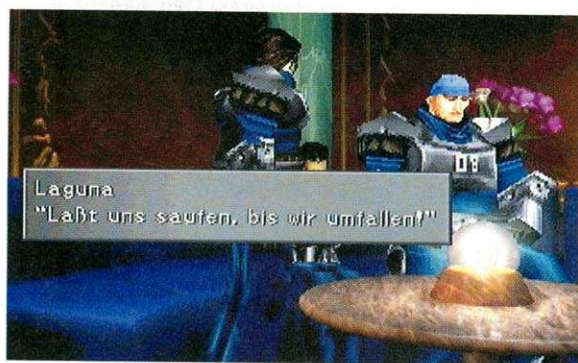
Ihr für 100 Gil vorher noch ein Nickerchen machen). Habt Ihr mit der Kellnerin gesprochen, weist die Euch Euren Platz zu - wenige Sekunden später betritt die Sängerin Julia die Bühne. Es folgt eine amüsante Zwischensequenz und ein Dialog in Julias Zimmer. Danach erlangen Squall und seine Begleiter das Bewußtsein wieder. In Timber angekommen, sprecht Ihr mit dem Mann am Bahnsteig - hoffentlich erinnert Ihr Euch noch an die Parole ("Eulen gibt es aber noch."). Anschließend bringt Euch der Kerl ins Hauptquartier der Waldeulen. Hier trifft Ihr auf den Anführer der Truppe und Rinoa - auch sie gehört zu den Widerständlern. Nach einer längeren Unterhaltung mit Ihr werdet Ihr über Eure Mission aufgeklärt: Ihr sollt helfen, Präsident Deling aus einem fahrenden Zug zu kidnappen. Dazu haben die Waldeulen einen ganz raffinierten Plan ausgeheckt: Sie wollen den Waggon des Präsidenten durch eine Attrappe austauschen. Sobald Ihr auf dem Zug seid, springt zunächst von Waggon zu Waggon, bis Ihr bei Rinoa angekommen seid. Jetzt müßt Ihr

nicht erwischt worden, steigt Ihr in den Präsidenten-Waggon hinab. Zu Eurer Überraschung wartet aber nicht der echte Deling auf Euch, sondern nur sein Double - es kommt zum Kampf. Ifrit leistet hier hilfreiche Dienste - ist der Doppelgänger zum Monster mutiert, verwendet Heilzauber und -tränke, auf das Biest, um es fertigzumachen. Gar kein Problem... Anschließend geht's wieder zurück nach Timber, wo Ihr Rinoa zur örtlichen TV-Station begleitet. Noch bevor Ihr den Sender erreicht, verfolgt Ihr auf einem riesigen Monitor die Ansprache von Präsident Deling mit. In dem Moment stürmen Cifer und Quistis ins Studio - nichts wie hinterher, die beiden brauchen Eure Hilfe. Nach der überaus interessanten Zwischensequenz verläßt Ihr die Fernsehstation wieder und begeben Euch zum östlichen Teil der Stadt. Von hier aus fahrt Ihr mit dem Zug bis zur nächsten Station. Wenige Meter vom Bahnsteig entfernt findet Ihr einen Wald - dahinter liegt der Galbadia-Garden.

ihn, um blockierende Felsen wegzuräumen. Schließlich gelangt Ihr an eine Steilklippe, von der Ihr hinunterspringt. Jetzt ist Squalls Party wieder dran: Marschieret durch den Wald, bis Ihr zum Galbadia-Garden kommt. Gleich nach dem Eintreten trennt sich Quistis von Euch, um den Direktor aufzusuchen - wenige Sekunden später werdet Ihr per Durchsage in den 2. Stock zitiert. Nach ausführlichem Palaver geht's wieder nach unten (hier laufen Euch noch Fu-Jin und Rai-Jin über den Weg) und zum Hauptttor. Quistis gesellt sich wieder zu Euch und kurz darauf taucht auch der Direktor des Gardens auf: Er stellt Euch ein neues Party-Mitglied vor - Irvine Kinneas. Mit dem Scharfschützen an Eurer Seite verläßt Ihr den Garden und fahrt vom nahegelegenen Bahnhof aus nach Deling City (3000 Gil).



Dort angekommen steigt Ihr in den Bus und fahrt zum Haus von General Carway. Sprecht mit dem Soldaten vor dessen Tür: Er erzählt Euch von dem "Grab des unbekannten Königs". Ihr sollt dort nach einem vermißten Soldaten suchen. Bevor Ihr aufbrecht, solltet Ihr unbedingt das Ortungsgerät kaufen (5000 Gil) - auch den Tip für 3000 Gil solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Anschließend könnt Ihr entweder wieder ein Auto mieten oder zu Fuß zur besagten Ruine laufen (westlich von Deling-City). Im Inneren angekommen, seht Ihr Euch zuerst die Karte an - werft regelmäßig einen Blick darauf, um festzustellen, wo Ihr Euch gerade befindet. Im Osten des Labyrinths stoßt Ihr auf die "Brothers" - besiegt Ihr die beiden Brüder, könnt Ihr sie als G. F. aufrufen. Am besten geht Ihr den Stieren mit Diabolos und Siren Saures. Zu Eurer Überraschung sind die "Brothers" nach ihrer Niederlage verschwunden. Aber keine Angst: Ihr trefft sie später noch einmal. Begebt Euch nun erst einmal zum nördlichen Ende des Grabes und zieht an der Eisenkette, um Wasser einfließen zu lassen. Danach geht es in den West-Teil, wo Ihr einen Hebel betätigt. Daraufhin baut sich eine Brücke im Zentrum auf, die Ihr von unten kommend überqueren könnt. Dort findet Ihr dann auch die Brüder - und diesmal gibt's kein Entkommen mehr für die beiden. Solltet Ihr den Zauber "Doppel" haben, wendet ihn auf alle Charaktere an. Sind Squalls Kräfte am Ende, laßt ihn ohne



innerhalb weniger Sekunden mehrere Codes eingeben. Die Ziffernfolge wird in einem kleinen Fenster eingeblendet, drückt einfach zügig die entsprechenden Tasten. Achtet aber nebenbei auf patrouillierende Wachen (L1 drücken, um nach links zu scrollen) - kommen die Soldaten zu nahe, drückt nach oben, um wieder auf das Dach des Zuges zu gelangen. Habt Ihr schließlich alle Codes erfolgreich eingegeben und seid

Galbadia-Garden und Deling-City

Kaum habt Ihr den Wald betreten, fallen alle Partymitglieder in Ohnmacht - Laguna ist wieder am Zug. Diesmal sollt Ihr es mit Esthar-Soldaten aufnehmen. Geht zu Beginn einfach den Weg entlang und steigt die Leiter hinab. In den verzweigten Höhlengängen findet Ihr irgendwann Sprengstoff und einen Zünder - aktiviert



seinen Desperation Move ausführen. Außerdem solltet Ihr natürlich sämtliche G. F.'s beschwören, die Ihr habt. Habt Ihr endlich gewonnen, geht's wieder nach draußen. Untersucht am Ausgang noch das Schwert, das dort liegt, und kehrt nach Deling-City zurück.

Attentat in Deling-City

Wieder am Haus von Carway nennt Ihr dem Soldaten die Zahl, die auf dem Schwert stand - dann läßt er Euch passieren. General Carway erläutert Euch den Plan - anschließend teilt Ihr Euch in zwei Gruppen auf: Die eine Party soll die Hexe einsperren, während Irvine in der anderen Gruppe Edea erschießen soll. Nach der Besprechung begeben sich die beiden Teams auf ihre Positionen. Sobald Ihr Quistis' Party steuern könnt, verlaßt Ihr Euren Standort und lauft in Richtung Villa. Unterwegs trifft Ihr Rinoa, die Euch von ihren eigenen Plänen erzählt, die Hexe auszuschalten. Es folgen wieder einige Dialoge... Anschließend kehrt Ihr zur Villa zurück, um Euch bei Rinoa zu entschuldigen. Dummerweise hat Carway das Zeit-

schloß aktiviert, und während Rinoa bereits aus ihrem Zimmer getürmt ist, seid Ihr nun darin gefangen. Ihr übernehmt nun die Kontrolle von Rinoa: Klettert über die Kisten und den Lastwagen auf die Dächer, erklimmt die Leitern, bis Ihr oben auf Edea trifft. Jetzt dürft Ihr wieder Quistis' Party steuern: Seht Euch das Gemälde mit der Frau genau an - die

mit dem Irvine die Hexe erledigen soll. Weiter geht's mit Quistis und Co.: Der Weg durch die Kanalisation ist zwar verzweigt, aber nicht allzu kompliziert. Überprüft einfach alle Wege und denkt daran, daß Ihr des öfteren über die Zahnräder steigen müßt, um weiterzukommen. Steigt am Ende die Leiter bis ganz nach oben und aktiviert den Schalter. Die Hexe ist gefangen und Irvine kann es knallen lassen! Leider geht der Schuß in die Hose: Die Kugel prallt an Edeas Schutzschild ab. Nun ergreift Squall die Initiative und hetzt der Hexe entgegen. Bevor Ihr Edea aber ans Leder könnt, stellt sich Euch Cifer in den Weg: Mit Ifrit im Gepäck ist Euer alter Kollege kein Problem... Der Kampf mit der Hexe hingegen ist schon deutlich schwieriger. Glücklicherweise kommen Euch Irvine und Rinoa zu Hilfe - hoffentlich sind alle G. F.'s gekoppelt. Wendet am besten Carbunkl auf Eure Party an, um Edeas Zauber zu reflektieren und attackiert sie unterdessen mit allem, was Ihr habt. Übrigens: Verwendet keine Heilzauber auf Euch, wenn Ihr Carbunkl angewendet habt (die Magie würde abprallen) - nehmt stattdessen Heiltränke.

ENDE VON CD 1

Fortsetzung folgt... ■



Fundorte der G. F. (CD 1)

Shiva	Balamb-Garten: Am Schulrechner im Klassenzimmer.
Quezacotl	Balamb-Garten: Am Schulrechner im Klassenzimmer.
Ifrit	Feuer-Grotte: Nach dem Endkampf.
Siren	Dollet: Beim Endboss El Viole (auf dem Sendeturm) "Draw" verwenden.
Diablos	Irgendwo: Benutzt die Wunderlampe, die Ihr von Cid erhalten habt.
Brothers	Grab des unbekannten Königs: Ihr trifft sie im Ostflügel.
Carbunkl	Deling-City: Von Endboss Iguion ziehen (Irvine & Squall).





Gran Turismo 2

Endlich: Der Nachfolger zum Rennspiel-Überflieger



Donkey Kong 64

Der Kult-Schimpanse kehrt zurück: Der Nintendo-Kracher im Test



Tomb Raider IV - The Last Revelation

Laras letztes Abenteuer!



Soulfighter

Final Fight im Mittelalter



Grand Theft Auto 2

Der Innovationsknaller?



NTSC-Tests:

Final Fantasy Anthology (PSX)

Suikoden II (PSX)

Front Mission 3 (PSX)

Außerdem: Crazy Taxi (DC), Hydro Thunder(DC), Action Man (PSX), Turok 3 (N64), Colin McRae Rally 2 (PSX), Slave Zero (DC), Ridge Racer 64 (N64), Fisherman's Bait, Ricky Carmichael Moto Cross (PSX), Railroad Tycoon 2 (PSX), Dune 2000 (PSX), NBA Live 2000 (PSX), NHL Championship 2000 (PSX), NBA Basketball 2000 (PSX), Trasher: Skate and Destroy (PSX), ISS Pro Evolution (PSX), Wu Tang: Shaolin Style (PSX), Robot: Rocket on Wheels (N64), Pac Man World (PSX), WCW Mayhem (PSX), Sheep (PSX), Rainbow Six (DC/PSX), RTL World League Soccer (N64), Xena: Warrior Princess (PSX), Fighting Force 2 (PSX), Worms Armageddon (PSX), Die 24 Stunden von Le Mans (PSX), Worms Pinball(PSX), Hell Night (PSX),...

Laßt Euch überraschen!!!

Die nächste fun generation
ab dem 17. November überall erhältlich

JOYTECH ANALOGUE CONTROLLER PLUS FÜR PLAYSTATION™

6.50

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeneinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB;
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Blox-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH