n generation

12/99
Ausgabe: 47

NEUE RUBRIKEN: POKÉMON & FINAL FANTASY
TIPS TOTAL: MASSIG CHEATS & CODES
GAME-BOY-FIEBER: 11 TITEL IM TEST!

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

4 394081 006508 12

n generation

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

TEST

DONKEY KONG 64

Der kultige Affe kehrt zurück!

TEST

SOUL FIGHTER

Die Prügel-Perle in 128-Bit

AKTUELL

FEAR EFFECT

Der Resident Evil-Killer?

Über 50 Tests...!

- GTA 2
- HYDRO THUNDER
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- FINAL FANTASY ANTHOLOGY (NTSC)
- MTV SPORTS SNOWBOARDING (NTSC)
- TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

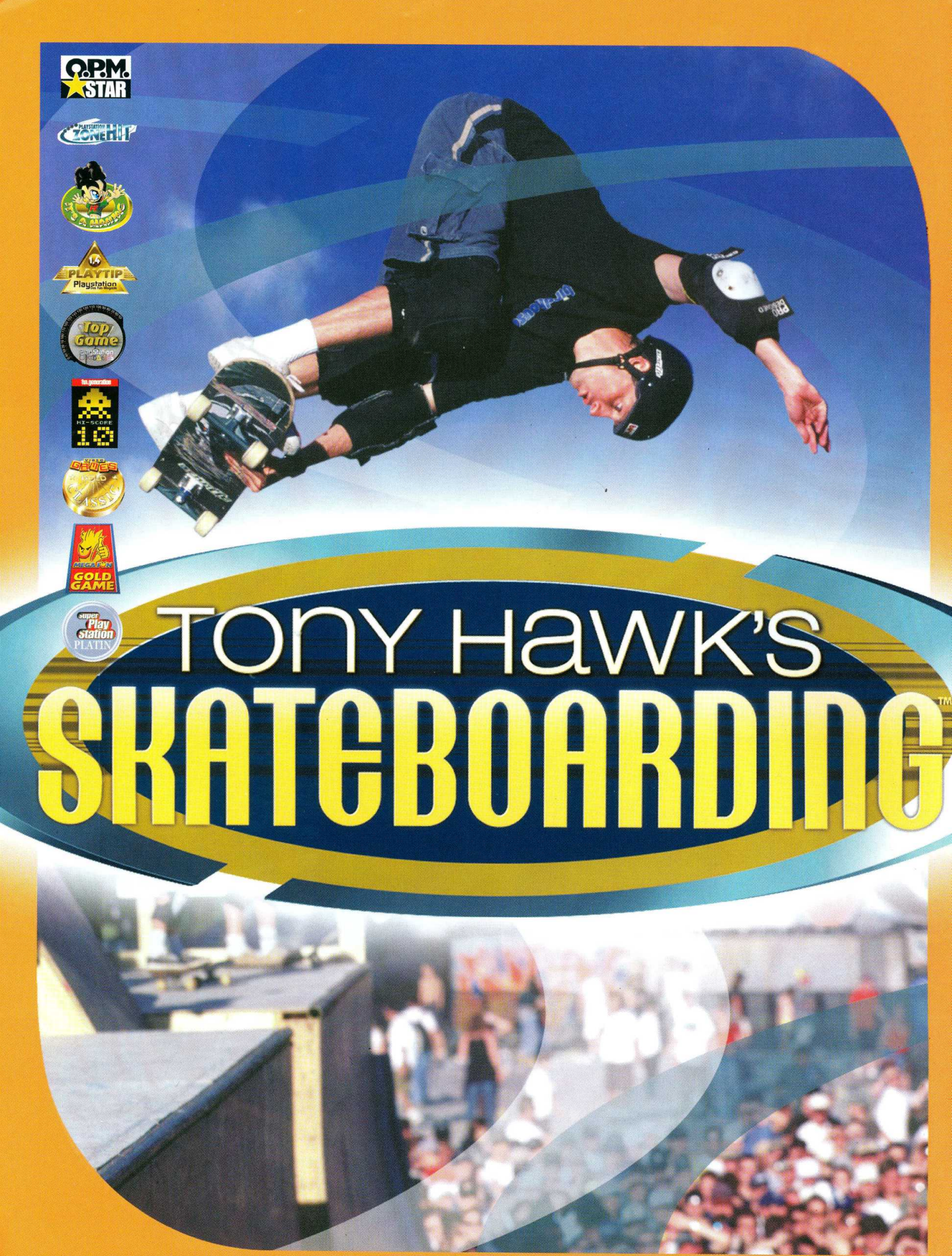
... massig neue Spiele!

- ETERNAL ARCADIA
- PARASITE EVE 2
- BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

GROSSES ONLINE-SPECIAL:

Dreamcast im Internet:

Wir zeigen wie's geht!



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

NEVERSOFT ACTIVISION PlayStation

fundus









Liebe Leser,

mit Hochspannung erwarteten wir den Erstverkaufstag der "neuen" fun generation - wie würden die Leser auf die erneute Konzeptänderung reagieren? Wir mußten nicht lange auf Resonanz warten: Massen an E-Mails und Briefen flatterten in die Redaktion. Von Lobeshymnen bis hin zu destruktiven Drohbriefen ("Hurra, wir leben noch!") war wirklich alles dabei - doch die Mehrheit der Leser steht unseren Ideen positiv gegenüber. Damit das auch so bleibt, haben wir uns für diese Ausgabe wieder besonders ins Zeug gelegt und - wo's nötig war - Feinschliff betrieben. Außerdem gibt's ab sofort vier neue Rubriken: Poké-Prof Dr. Bannert wird Euch jeden Monat in die Geheimnisse von Nintendos *Pokémon*-Universum einweihen, in der *Final-Fantasy*-Chronik erfahrt Ihr alles Wissenswerte zu Squaresofts Rollenspiel-Reihe, und die Technik-Ecke informiert über aktuelle Hardware-Facts. Last but not least haben wir uns etwas ganz Spezielles ausgedacht: Wer schon immer einmal zwei Tage mit lichtscheuen Berufszockern verbringen wollte und den sehnlichen Wunsch verspürt, uns vor Ort mit konstruktiver Kritik zu versorgen, hat jetzt die Gelegenheit dazu. Live in der Redaktion und in unserer Rubrik "Leser schreiben für Leser" könnt Ihr Euch dann so richtig austoben. Diesen Monat nahm Nils Kedeinis den weiten Weg aus dem kühlen Hamburg auf sich, um zwei Tage lang das pure Chaos mitzuerleben. Wie es überhaupt dazu kam, seine Eindrücke und ein ausführliches Preview zu Sonys lang erwartetem *Gran Turismo 2* lest Ihr auf den Seiten 92 und 93.

Ansonsten ging es diesen Monat turbulent zur Sache: Nicht nur eine grassierende Grippe-Welle, sondern auch der Deutschland-Start von Segas Dreamcast am 14. Oktober bereitete uns Kopfschmerzen. Während wir die körperliche Schwächeperiode mit erhöhtem Aspirin-Konsum schnell in den Griff bekamen, saß ein anderer Schock tiefer: Der Dreamcast wird lediglich mit dem technisch veralteten Antennenkabel ausgeliefert. Der Koaxial-Krankheit der Konsole war nur mit einer RGB-Kabel-Transplantation beizukommen. Als nach der "komplizierten", aber zwingend erforderlichen Operation wieder Ruhe in die Redaktion eingekehrt war, konnten wir uns endlich wieder dem Spielen widmen; der Videospiel-Virus ist nun mal der erträglichste. Mit *Donkey Kong 64*, *Final Fantasy Anthology* und *Soul Fighter* gibt's auf allen Systemen höllisch heiße Unterhaltung für eisig kalte Winterabende.

Viel Spaß beim Zocken und Lesen wünscht Euch

Euer fun-Team!

Die fun-tastischen Fünf sorgen auf engstem Raum für Stimmung und erhöhte Temperaturen.

Grafiker sind Menschen, die sich in schwarze Klamotten hüllen, dadurch cool anmuten und zunehmend Hornhaut am Zeigefinger bekommen. (Stefan und Georg)

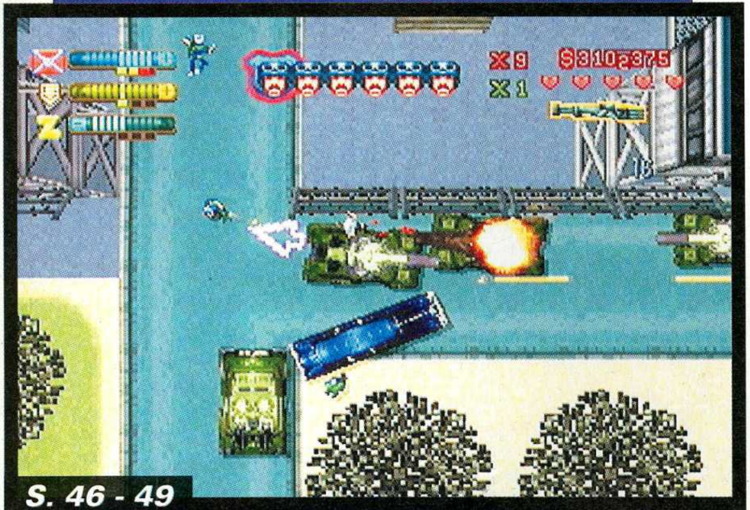
Die Redaktion spielt und schreibt, schreibt und spielt, gelegentlich lacht sie sich auch in Fäustchen und nervt die Grafik. (Simon und Daniel)

Dieser junge Mann ist - man sollte es kaum glauben - Vorgesetzter der unter ihm abgelichteten Personen und organisiert das Chaos. (Benedikt)

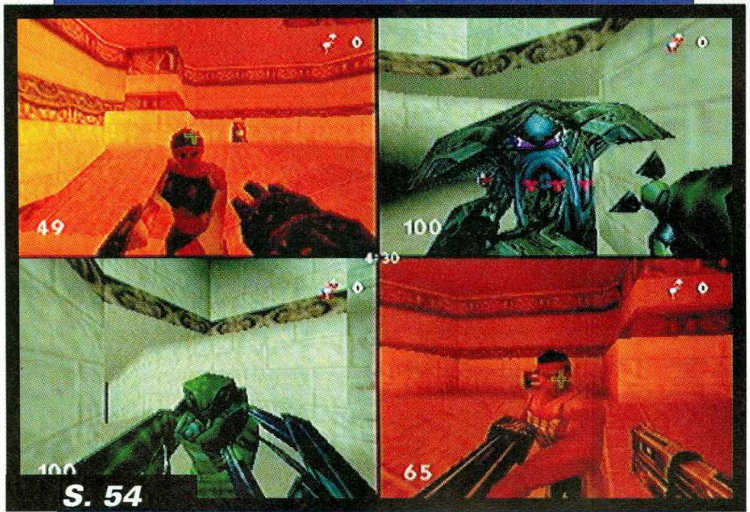


S. 80 - 83

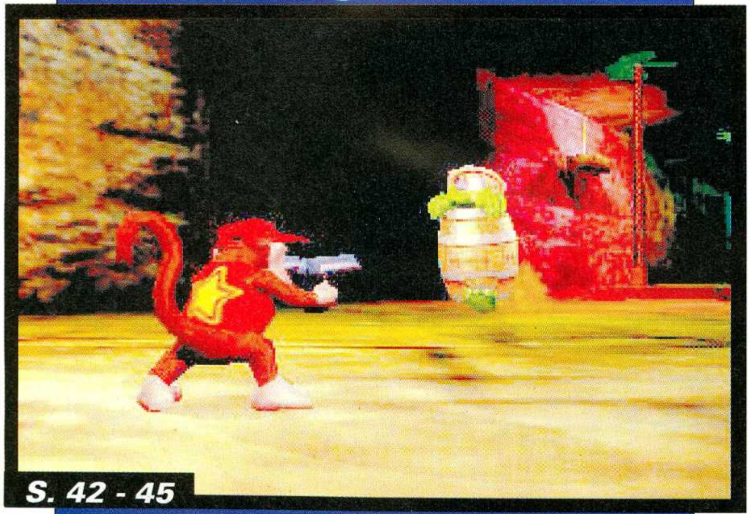
Final Fantasy Anthology


S. 46 - 49

GTA 2


S. 54

Turok: Legenden des ...


S. 42 - 45

Donkey Kong 64

fun generation

Rubriken

Editorial 3
Referenzen 34-35
Charts 36
Wertungssystem 36
Abo 37
Pokémon 78
Final Fantasy Chronik 79
Leser schreiben für Leser 92-93
Leserbriefe 94-97
Impressum 97
Technik-Ecke 110
Release-Liste 112
Vorschau 114

Special

Konsolen im Internet 14-19

Gewinnspiele

Airpads zu gewinnen! 12
Action-Figuren von Maro 12
Rainbow Six-Verlosung 64

Software News

Alundra 2 30
Biohazard: Gun Survivur 27
Box Champions 2000 31
Die 24 Stunden von Le Mans 29
Die Schlümpfe 32
Discworld Noir 28
Eternal Arcadia 24-25
Evolution 32
Fear Effect 22-23
ISS Pro Evolution 28
Music 2000 29
NBA Live 2000 31
Parasite Eve II 26
Prince Naseem Boxing 32
Psychic Force 2012 32
Ridge Racer 64 31
Shadow Man 29
Spawn 20-21
Spec Ops 30
Supercross 2000 31
X-Fire 20-21

Tests

Action Man 59
Aerowings 70
Carmageddon - Fahr' zur Hölle 70
Championship Motocross feat. Ricky Carmichael 61
Demolition Racer 60
Destrega 65
Donkey Kong 64 42-45
Fisherman's Bait - Bass Challenge 66
Fußball Live 69
Gauntlet Legends 65

Dezember 99

GTA 2 46-49
Hybrid Heaven 69
Hydro Thunder 50-51
Millennium Soldier: Expendable 64
Nascar 2000 70
NBA Basketball 2000 67
NHL Championship 2000 67
Pac Man World 62
PGA European Tour Golf 68
Rainbow Six 63
Rocket: Robot on Wheels 71
Ronin Blade 68
RTL World League Soccer 2000 64
Rugrats - Die große Schatzsuche 68
Soul Fighter 38-41
Space Invaders 66
The New Tetris 68
Turok: Legenden des verlorenen Landes 54
Verrat in der verbotenen Stadt 66
World Driver Championship 52-53
Worms Armageddon 55
Worms Pinball 56
Wu Tang: Shaolin Style 71
Xena: Warrior Princess 58

Handheld-Tests

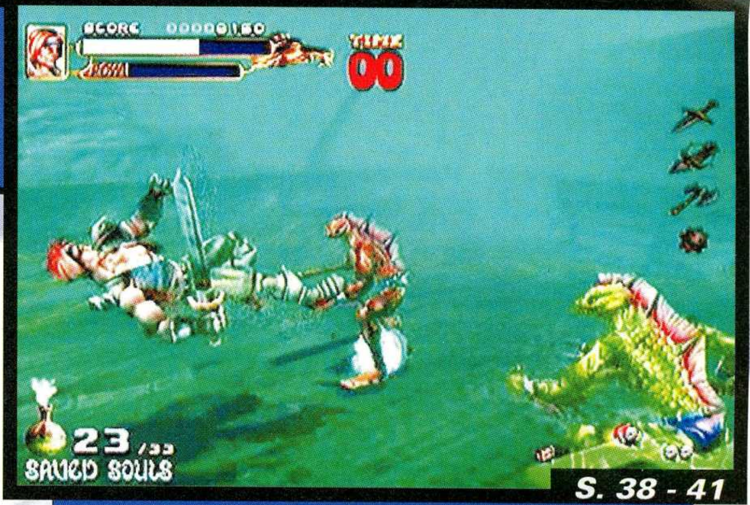
All Star Tennis '99 75
ANTZ 74
Chessmaster 72
Classic Bubble Bobble 72
Crazy Bikers 72
Duke Nukem 74
Mario Golf 72
Papyrus 74
Suzuki Alstare Extreme Racing 75
Tarzan 74
Total Soccer 75

NTSC-Tests

Densha de GO! 90
Final Fantasy Anthology 80-83
Front Mission 3 88
Guitar Freaks 86
MTV Sports Snowboarding 89
Road Rash 64 90
Suikoden II 84-85
Thousand Arms 87

Tips & Tricks

Cheats & Tips 98-100
Gamebuster-Codes 102
Final Fantasy VIII-Komplettlösung, Teil 2 105-108



S. 38 - 41

Soul Fighter



S. 84 - 85

Suikoden II



S. 89

MTV Sports Snowboarding



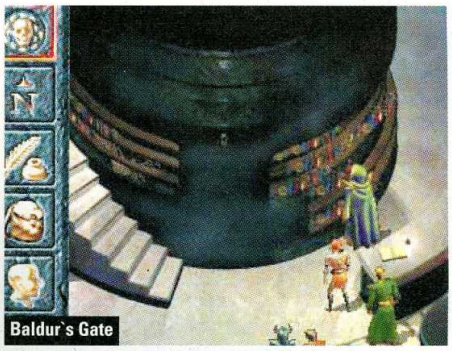
S. 22 - 23

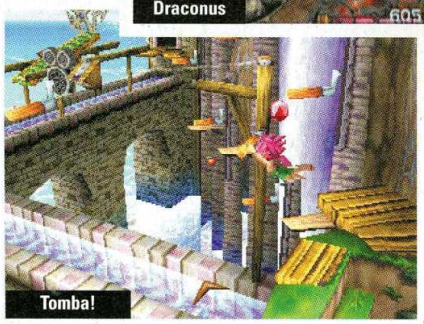
Fear Effect

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Software-Ticker:


Draconus


Baldur`s Gate


Tomba!


Psychic Force

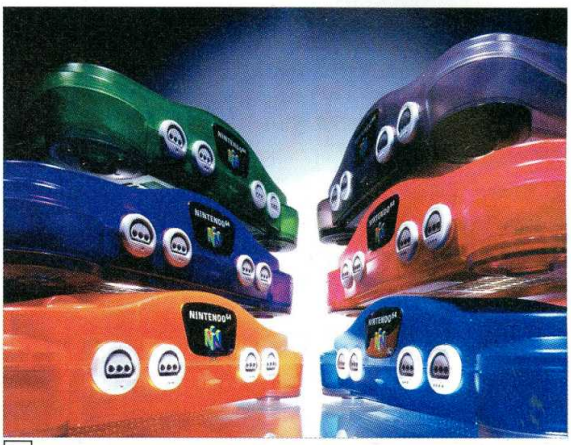
+++ In Japan ist vor wenigen Tagen das Sequel zum 3D-Jump'n'Run **Tomba!** erschienen. Wie der erste Teil gibt's auch **Tomba! The Wild Adventures** nur für die PlayStation: Hinter der stark verbesserten Cartoon-Grafik verbergen sich 130 Missionen und massig Puzzles des Meisterdesigners Tokuro Fujiwara - im nächsten Jahr wahrscheinlich auch in PAL-Gefilden. + + + Die Dreamcast-Umsetzungen des japanischen Arcade-Action-Spiels **Psychic Force 2012** (im Original von Taito) wird im Westen von Acclaim vermarktet - mehr zu dem Titel findet Ihr in den Software News. +++ Mit **Baldur's Gate** setzt Interplay noch in diesem Jahr eines der erfolgreichsten Fantasy-Spiele der PC-Welt auf die PlayStation um: Das Echtzeit-Rollenspiel ist im AD&D-Universum "Forgotten Realms" angesiedelt. +++ Die langerwartete Nintendo-64-Umsetzung des Echtzeit-Strategiehits **Star Craft** verspätet sich: In den USA wird das Science-Fiction-Epos Anfang 2000 ausgeliefert, wenig später dann auch in Europa. +++ Für den jungen Publisher Crave entwickelt das US-Team Treyarch (**Die by the Sword**) ein mittelalterliches 3D-Action-Abenteuer exklusiv für Segas Dreamcast: **Draconus: Cult of the Wyrm** erscheint voraussichtlich im Sommer 2000 auch in Europa. +++ Digicube, die Vetriebsfirma im mehrheitlichen Besitz von Square, wird in Japan jetzt auch als Entwickler und Publisher aktiv: Erstes Digicube-Projekt ist die Baseball-Simulation **Dugout 99**.

Hardware

Das N64 geht ans Netz

Nach jahrelanger Verschiebung kommt in Japan in diesen Tagen das N64-Laufwerk 64DD auf den Markt. Die Möglichkeiten des Zip-ähnlichen Mediums als Massenspeicher sind bereits bekannt (wiederbeschreibbare 70MByte-Disketten), zum Systemstart wurden jetzt auch die Online-Fähigkeiten des 64DD bekannt: Das Recruit/Nintendo-Joint-Venture "Randnet" bietet einen ähnlichen Dienst wie Sega in Bezug auf den Dreamcast an, verwendet einen HTML 3.2-basierten Browser, ermöglicht E-Mail-Dienste und Daten-Downloads. Hinter der Randnet-Software steckt Access, die gleiche Firma, die Segas Dream Passport programmierte. Randnet ist untrennbar mit der 64DD-Hardware verbunden, denn diese enthält das Modem und fungiert als Festplatte für Downloads wie z.B. *F Zero X*-Extrakurse. Dem Lieferumfang liegt außerdem ein Memory Pak und die Randnet-Diskette bei. Umgerechnet rund 50 Mark zahlen japanische Kunden für die Benutzung des Dienstes und Internet-Zugangs via Randnet - um Überlastung zu vermeiden, ist die Zahl der Online-Benutzer vorerst auf 100.000 begrenzt. Ab ersten Dezember für Nintendo64-Spieler geöffnet: Das Nintendo-Spielenetzwerk "Randnet" erreichen Japaner über die neue 64DD-Zusatz-Hardware




↑ **Bewährte Hardware in neuem Look: Nintendo präsentiert sechs neue Gehäusevarianten.**

Hardware

Nintendo treibt´s bunt

Bunte und halbtransparente Game Boys gibt's bereits seit Jahren, jetzt hat Nintendo sich auch neue Gehäusevariationen für das Heimgerät N64 ausgedacht: Seit dem 15. November sind sechs neue Konsolenvarianten im Handel erhältlich, alle im halbtransparenten Look: Neben den Primärfarben "Dschungel Grün", "Feuer Rot", "Ozean Blau" und "Sun Orange" gibt´s noch 1999 eine lilatransparente N64-Fassung ("Atomic Purple") sowie ein Gerät im seriös schwarzen (aber ebenfalls halbdurchlässigen) Gehäuse ("Smoke Black"). Am Preis hat sich wenig geändert: 199 Mark kostet die Grundkonsole inkl. buntem Joypad.

Online

Mit dem Dreamcast an die Börse

Der japanische Riesen-Broker Nomura bringt nach Sega nun auch dem Dreamcast an die Börse: Nicht als Wertpapier, sondern als Werkzeug für alle Aktienhändler und Privatanleger.

Dazu gründete Nomura ein Joint-Venture mit Sega und CSK, das an 50.000 online-tüchtige Nomura-Kunden eine GD-ROM mit Software für Online-Transaktionen ausliefert. Mit dieser ungewöhnlichen Update-Aktion hofft Nomura auch Neukunden (z.B. aus der jugendlichen Videospielszene) anzusprechen.



Szene

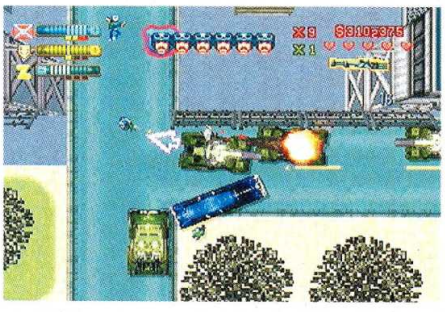
Teufel tanzen auf der PlayStation

Das in den USA extrem erfolgreiche *Blair Witch Project* hat das Interesse am wild abgefilmten Horror wiedererweckt. THQ hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich alle Computer- und Videospielrechte eines Horror-Klassikers der 80er-Jahre gesichert: Mit der PC- und PlayStation-Umsetzung *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* wird der US-Hersteller ab 2000 gegen Capcoms *Resident Evil*-Serie antreten, denn nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch wird die Filmumsetzung an die Capcom-Bestseller erinnern. Mit der Programmierung des 3D-Action-Adventure beauftragte THQ ein horror-erfahrenes Team: Die in L.A. ansässigen Heavy Iron Studios beschäftigen einen Großteil der amerikanischen *Parasite Eve*-Entwickler, sowohl Spieldesigner, als auch Kreative aus der Filmbranche, die davor an Computer-Effekten für *Apollo 13* und *Titanic* arbeiteten.

Szene

Take 2 Interactive kauft GTA-Entwickler

Die Firmengeschichte des schottischen DMA-Teams liest sich unruhig wie eine Fahrt im Kofferraum: Als unabhängige Minifirma erfand DMA das Kultspiel *Lemmings*, wurde weltweit bekannt, kurzzeitig enger Partner von Nintendo und dem glücklosen Medienriesen BMG und schließlich vom englischen Publisher Gremlin übernommen. Als den Landsleuten ebenfalls die finanzielle Puste ausging, wanderte Gremlin (und damit auch DMA) in Infogrames-Besitz. Seine Neuerwerbung Gremlin möchte der französische Hersteller behalten, doch die Entwicklungstochter DMA (durch GTA auch zehn Jahre nach *Lemmings* noch erfolgreich) wurde umgehend verscherbelt - und muß sich nach der französischen nun auch an die amerikanische Lebensart gewöhnen: Mitte Oktober zahlte US-Publisher Take 2 elf Millionen US-Dollar und ist seit dem der neue Besitzer der kreativen Schottentruppe. Schon die letzten *GTA*-Episoden wurden von Take 2 vertrieben, laut offizieller Pressemitteilung führt die DMA-Übernahme zum Ausbau der *Grand Theft Auto*-Serie: Neben einer ersten 3D-Fassung soll 2000 auch eine Online-Variante entstehen.



Um sich auch alle zukünftigen *GTA*-Episoden zu sichern, hat Take Two den Entwickler DMA komplett übernommen.

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*

Avenger Pro Light Gun
- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick
- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion
DM 79.95*

Das offizielle XPLODER Buch
inkl. Expansion-CD
-160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes
DM 29.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Szene

Activision kauft PlayStation-Spezialisten

Nach der Übernahme des PC-Entwicklers Ravensoft (1997) hat der amerikanische Spielehersteller Activision nun mit Neversoft eine Entwicklungsfirma mit ausgewiesener PlayStation-Kompetenz erworben: Die Kalifornier programmierten den technisch sauberen Bruce Willis-Knaller *Apocalypse*, danach die Tony-Hawk-Skateboard-Simulation und arbeiten jetzt an einer *Spider Man*-Umsetzung. Angepeilter Release-Termin: April 2000. Ob Neversoft (den Namen behält das Team auch nach der 100%tigen Übernahme bei) auch Activisions frisch erworbene *X-Men*- und *Blade*-Lizenzen in die Finger bekommt, ist nicht bekannt.

Szene

Bullfrog-Veteran geht nach Schottland

Mit Les Edgar holte sich der schottische Entwickler VIS Interactive kürzlich einen der bekanntesten Namen der englische Branche ins Team: Ende der 80er-Jahre gründete Edgar zusammen mit Peter Molyneux die Firma Bullfrog, später bekannt durch die Welthits *Populous*, *Magic Carpet* und *Dungeon Keeper*. Les Edgar wird Chairman von VIS und soll sich u.a. um die Online-Expansion kümmern. Vielleicht wirft der Veteran auch einen Blick in die trödelige *Earthworm Jim 3D*-Entwicklungsabteilung...

Szene

Hasbro schluckt Magic: The Gathering- und AD&D-Hersteller

Hasbro frißt alle: Nach etablierten US-Toy-Produzenten (Parker, Milton Bradley), traditionsreichen Spielemarken (Atari, Microprose) und kleinen Strategiespezialisten (Avalon Hill) schluckt der US-Riese jetzt die heißeste Firma der Branche: Über 300 Millionen US-Dollar zahlt Hasbro für Wizard of the Coast, Erfinder des *Magic: The Gathering*-Kartenspiels: fünfmal soviel wie für Atari, Microprose/Spectrum Holobyte und Avalon Hill zusammen! Durch die *Magic*-Sammelkarten gilt die 1990 gegründete Firma seit Jahren als weltgrößter Rollenspielverlag und ist mittlerweile auch im Besitz des ehemaligen Mitbewerbers TSR. Neben *Magic: The Gathering* liegen damit auch alle *D & D-*, *DragonLance*- und *Forgotten Realms*-Rechte bei Hasbro. Kommende Lizenzstreitigkeiten (wie der *The Gathering*-Zwist zwischen Microprose und Acclaim vor einigen Jahren) sind damit für alle Zukunft ausgeschlossen: Von *Monopoly* über *Civilization*, *Dungeon & Dragons* bis *Pong* besitzt Hasbro mittlerweile jede etablierte US-Spielemarke.

Szene

Ex-Square-Designer jetzt bei Namco

Mit Tetsuya Takahashi schüttelt Namco einem der hellsten Videospieldesigner Japans die begabte Hand: Zusammen mit dem ehemaligen Square-Director (letztes Werk ist das 1A-Rollenspiel *Xenogears*) gründete Namco kürzlich eine neue Entwicklungstochter - exklusiv zur Entwicklung hochklassiger Rollenspiele für die PlayStation2. Meisterwerke brauchen ihre Zeit: Frühestens 2001 soll das erste Namco/Monolith-Spiel für die neue Sony-Konsole erscheinen.

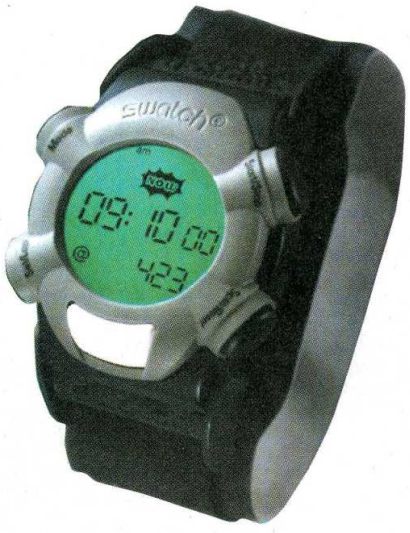


↑ **Nach *Xenogears* (Bild) entwickelt Ex-Square-Designer Tetsuya Takahashi nun PlayStation2-Rollenspiele für Namco.**

Hardware

Sega tickt richtig

Eine ungewöhnliche Kooperation ist kürzlich Sega of Europe eingegangen: Der Videospielhersteller will die Drahtlos-Kommunikationstechnologie des Schweizer Uhrenherstellers Swatch "in die neuesten Sega-Produkte" (sprich: Dreamcast) implementieren. Die Konsole soll in Zukunft nach der von Swatch erfundenen "Internet Zeit" ticken (statt 24 Stunden 1000 Zeiteinheiten bzw. "Swatch Beats") und via eines Empfängers mit den Chips in Swatch-Uhren Kontakt (Bild: Modell "Webmaster") aufnehmen. Darauf basierend wollen Swatch und Sega "innovative Spielwelten" schaffen. Weitere Details wurden nicht bekannt.



Hardware

Fit für 2000: Die Zukunftsvisionen von Sega und Sony

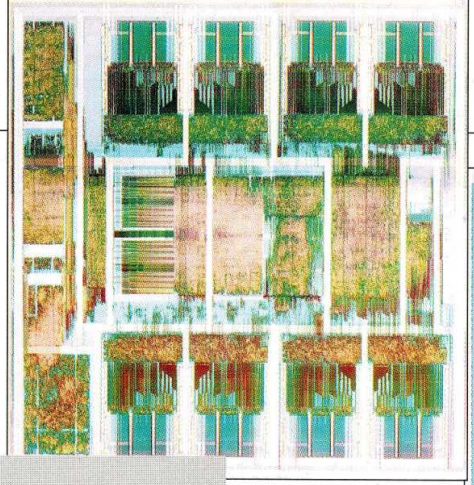


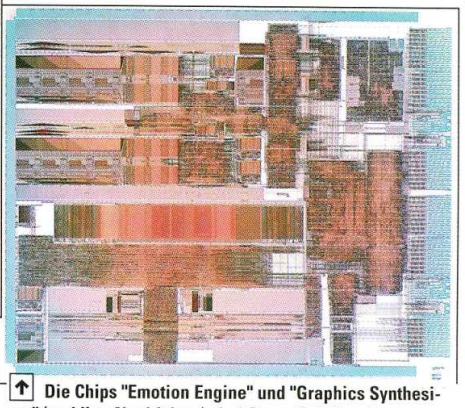
Nüchterner Strategie gegen technischen Visionär: Während sich Sega-Chef Irimajiri (links) auf Hardware-Updates und praktisches Zubehör für sein Dreamcast verläßt, setzt SCE-Visionär Ken Kutaragi (rechts) auf die nächste Chip-Generation - und eine Verschmelzung aller digitalen Medien: "In Zukunft werden wir Filme in digitaler Form direkt in die Kinos senden".

Gibt sich Nintendo seit der "Dolphin"-Ankündigung bedeckt, sprechen Sega und Sony bereits offen über die Zukunft ihrer Konsolen. Stück für Stück werden PlayStation2 und die dahinter liegende Strategie enthüllt (siehe fun generation 11/99), gleichzeitig verblüfft Sega mit monatlich neuen Dreamcast-Updates und -Zubehörankündigungen. Kurz vor dem Millenium-Wechsel bleibt uns etwas Zeit, die Jahr-2000-Perspektiven zusammen zu fassen und Euch zu verraten, was die beiden Videospielriesen im Kampf um die Zukunft planen. Auf den Weg in die voll digitale Zukunft ist Sega etwas weiter als seine Konkurrenten: Der Dreamcast ist seit einigen Wochen auch in Europa erhältlich und - für Videospieler neu - voll internet-tauglich. Damit ist die Konsole noch nicht ausgereizt: Von nun an möchte Sega die Hardware durch Zusatz-Equipment zum Multimedia-Center hochrüsten. Den Anfang macht 2000 eine neue Modemgeneration: Wie Sony-Visionär Kutaragi spricht auch Sega-Chef Irimajiri von einer breitbandigen Anbindung z.B. über das TV-Kabelnetz oder DSL: Die Technologie steht noch nicht zu hundert Prozent fest, sicher ist aber, daß Dreamcast-Fans spätestens Mitte 2000 durch leistungsfähigere Modems nachrüsten können. Neben den bereits jetzt angebotenen Chat- und Download-Möglichkeiten werden dann auch Online-Multiplayer-Schlachten möglich. Partner für Segas Kabelunternehmung ist die japanische Firma Jupiter Telecon, die noch in diesem Jahr 200 Dreamcast-Haushalte mit einem Kabelmodem versorgen will. Welche Spiele Sega diesem Feldtest spendiert, ist noch unbekannt.

↓ **100 MByte auf einer Disk: Angekündigte Wechselplatte auf Zip-Disk-Basis.**







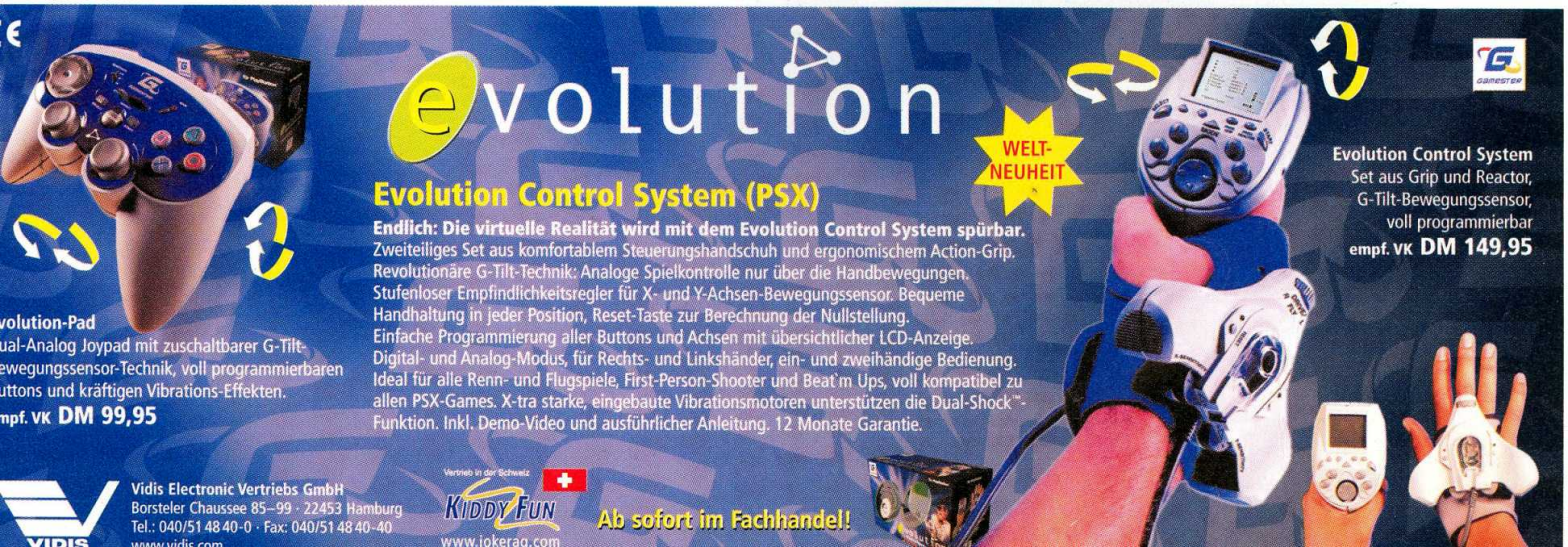
↑ **Die Chips "Emotion Engine" und "Graphics Synthesizer" (und ihre Nachfolger) sind Sonys Schlüssel zum Zukunftsmarkt digitaler Unterhaltung. Die EE wurde seit ihrer Erstenthüllung im Frühjahr 1999 verbessert, von den letzten Bugs befreit und auf 13 Millionen Transistoren erweitert. Noch mehr Geld verwendet Sony auf die zusammen mit Toshiba entwickelte GS. Mit seinen beiden Multimedia-Kraftwerken wird Sony zum ernsten Konkurrenten amerikanischer Chip-Hersteller wie z.B. Intel.**

Dafür wurde der externe Dreamcast-Massenspeicher im Umfeld der Tokyo Game Show erstmals präsentiert: Das Laufwerk auf Basis der bekannten Zip-Drive-Technologie von Iomega verarbeitet beliebig oft beschreibbare 100-MByte-Medien und ist damit der optimale Speicher für Spielstände. Diese können bislang nur auf VMU gespeichert werden. Auch Zusatz-Levels aus dem Internet passen auf Zip-Diskette - die Wechselmedien arbeiten wie eine PC-Festplatte. Das Zip-Laufwerk selbst enthält außerdem einen USB-Port, an den weitere Geräte angeschlossen werden können. Vorstellbar und möglich sind ein Dreamcast-Drucker oder eine digitale Kamera. Letztere wird durch ein kürzlich geschlossenes Lizenzabkommen mit der Adobe-nahen Software-Firma Digital Intelligence zumindest inoffiziell bestätigt: Die von Sega lizensierte Software ("Picture IQ") ermöglicht Bildbearbeitung auf dem Dreamcast und löst die digitale Fotografie damit von der teuren PC-Hardware. "Picture IQ" erscheint noch in diesem Jahr in Japan, ab Mitte 2000 auch im Rest der Welt. Im ersten Schritt sollen digitale Fotografie und Bildbearbeitung zu einem eigenständigen Dreamcast-Anwendungsgebiet werden, danach ist es vorstellbar, daß Ihr Eure Porträts auch in Videospiele einbringt. Im Gegensatz zu Sega spricht Sony nicht von Zubehör, sondern gleich von kommenden Chip- und Hardware-Generationen, die den Namen PlayStation auch über die nächsten Jahre am Leben erhalten sollen. Den Worten des SCE-Chefs Ken Kutaragi ist zu entnehmen, daß Sony parallel zur Spielhardware eine neue Workstation-Serie entwickelt, die alle digitalen Unterhaltungsmedien zusammen führen soll. Zuletzt präsentierte Kutaragi seine ehrgeizige Vision auf dem "Microprocessor Forum" in San Diego: Mit der PlayStation2 habe sich sein Spielzeug zum vollwertigen "Computer Entertainment"-Gerät entwickelt und steht damit in Konkurrenz zum Multimedia-PC à la Microsoft und Intel. Wie Kino und Musik soll jedoch auch die PlayStation-Welt vom technischen Verfall, wie ihn PC-Spieler kennen, unberührt bleiben. Eine zentrale Stellung in Kutaragis Vision nimmt "eCommerce" ein: "Wenn die PlayStation2 mit einem Breitband-Netzwerk verbunden wird, sind im gleichen Augenblick mehrere tausend Software-Titel für den Kunden verfügbar." Kutaragi spricht dabei nicht nur von PS2-exklusiven Titeln, sondern auch von bereits erschienenen PlayStation-CDs, sowie DVD-Filmen - im Gegensatz zum Dreamcast kennt die abwärtskompatible und multifunktionale PS2 das typische Problem einer neuen Konsole (anfängliche Software-Knappheit, unsichere Zukunftsaussichten) nicht.

"Können wir uns auch weiterhin auf den PC verlassen? Und wenn nicht: Mit welchen Werkzeugen sollen wir dann digitale Unterhaltung erschaffen?" Mit diesen Worten präsentiert Sony dem Profi-Bereich gleichzeitig eine Workstation auf Basis der Super-Chips "Emotion Engine" und "Graphic Syntheziser", die sich beide auch in der PS2-Konsole finden: "In der Vergangenheit waren Workstations und PCs mächtiger als Spielkonsolen und deshalb als Entwicklungswerkzeuge geeignet. Jetzt, wo ihre Hardware-Leistung durch die PS2 überflügelt wird, ist es schwierig, sie noch zur Entwicklung einzusetzen. (...) Der PC verliert seine Rolle als Technologiemotor, das gleiche gilt für die klassische Workstation." Diese Lücke möchte Sony besetzten: Bereits die erste Entwicklungsumgebung für die PS2 ist keine PC-Zusatzlösung (wie bei der alten PlayStation), sondern die "Emotion Engine"-basierte, knapp 40.000 Mark teure DTL-T10000. Auf den weiterentwickelten Varianten von "Emotion Engine" und "Graphic Synth" baut die geplante "Creative Workstations"-Linie auf. Bislang hat Sony umgerechnet rund 2 Milliarden Mark in die Entwicklung und Fertigung der beiden Chips investiert. Die erste CW-Generation kommt im nächsten Jahr und wird mit rund zehnfacher Leistung der DTL-T10000 auch Echtzeit-Grafiken mit 1920 x 1080 Pixeln verarbeiten. Sie basiert auf parallel arbeitenden, leicht modifizierten Varianten von EE und GS. Danach (im Jahr 2002) möchte Sony die nächste Chip-Generation ("Emotion Engine2" und "GS 2") mit der 100-fachen Leistung aktueller Hardware einführen. Drei bis vier Jahre später ist schließlich eine radikal neue Architektur fällig: Dank "Emotion Engine 3" und "GS3" soll die Sony-Workstation die 1000fache Perfomance

X-Box: Microsofts Konsolen-Debüt

Trotz des blöden Namens ist die "X-Box" mehr als nur ein Gerücht: Mit dieser Windows-CE-basierten Hardware möchte Microsoft den Spielemarkt betreten und offen mit Sony, Sega und Nintendo konkurrieren. Sowohl einige Entwickler, als auch das US-Magazin Next Generation bestätigten, daß der Software-Riese an einer reinen Spielekiste arbeitet. Unter dem Codenamen X-Box schlummert entweder ein 500MHz-Prozessor von Intel oder die Athlon-Alternative von AMD. Die Grafikbausteine sollen nVidia liefern. Zu vorzeitigem Ruhm kam die X-Box vor allem durch die Aussage eines Square-Managers, seine Firma fände das Microsoft-Konzept durchaus interessant: Microsoft will wie üblich nur die System-Software liefern, das Hardware-Geschäft aber anderen Herstellern überlassen und dadurch quasi eine Spiele-PC-Standard etablieren.





Sega Rally 2


Incoming

PAL-Releases: Ab sofort bei uns erhältlich

Titel	Genre	System	Anbieter	Test in	Wertung	Bemerkung
Sega Rally 2	Rennspiel	Dreamacst	Sega	fun 09/99	8 von 10 (abgewertet)	Dicke PAL-Balken, massive Slowdowns, keine 60-Hertz-Option, fehlende Online-Option
Incoming	Shoot'em-Up	Dreamcast	Sega	fun 03/99	7 von 10	PAL-Balken, 60-Hertz-Option

gegenwärtiger Hardware besitzen und mit einer 4000 x 2000 Pixel Auflösung und einer flexiblen Framerate von 24 bis 120 Einzelbildern pro Sekunde arbeiten. Diese Technologie wird dann auch in der "PlayStation3"-Spielkonsole eingesetzt.

Laut Kutaragis sollen kommende PS- und Creative-Workstation-Generationen nicht nur die Spiele-Industrie, sondern auch die Kinobranche revolutionieren: "Wir werden die Leistung unserer "Creative Workstation" rapide steigern: Sie wird genügend Power haben, um als Server für ein kleines Kino zu dienen, später genügend Kapazität, um als digitaler Sender einer Fernsehstation eingesetzt zu werden."

Denn im Gegensatz zu TV und anderen Medien funktioniert Hollywood in dieser Beziehung noch wie vor 50 Jahren: Bevor im Saal das Licht ausgeht, muß eine Filmrolle via Spedition ins Gebäude kommen und in den Projektor eingelegt werden. Das Kalkulieren mit einer genauen Anzahl von "Kopien" mutet im digitalen Zeitalter altmodisch an. Liegen die von Sony geplanten Film-Server hingegen an einem Backbone-Netzwerk, werden Filme über das Kabel verschickt und können damit zeitgleich in jedem technisch entsprechend ausgerüsteten Kino gezeigt werden: Der physische Vertrieb von Filmrollen ("Kopien") verschwindet.

Von der technischen Umsetzung seiner Computer-Entertainment-Visionen ist Kutaragi überzeugt, auch glaubt er an die motivierende Kraft solch revolutionärer Zukunftspläne: "Wenn wir zukünftige Architekturen verfolgen, werden sich uns gut ausgebildete und fähige Ingenieure schnell anschließen".

Hardware

Über den Wolken: Nintendo erhält Patent

Unter der Nummer 5,959,596 erhielt Nintendo kürzlich ein Patent für sein Konsolensystem am Bord von Passagierflugzeugen. Seit 1993 sind solche speziell modifizierten Nintendo-Geräte im Einsatz, u.a. bei Virgin Atlantic, ANA, Air Canada und der Singapore Airlines: "Es hat die Fluggesellschaften überrascht, daß über die Hälfte der Videospieler Erwachsene sind, die Nintendo oft als Alternative zu In-Flight-Filmen begrüßen." meint Nintendo-Manager Peter Eck. "Im Gegensatz zu Filmen gibt´s bei Videospielen keine Wiederholungen. Nintendo-Videospiele haben sich als Unterhaltung etabliert - sowohl zu Hause, als auch in der Luft."

Szene

Spieleprogrammierer forscht für das CIA

Ungewöhnliche Biographien gibt es in der turbulenten Videospielindustrie viele, doch von einer Karriere wie der des langjährigen Spectrum-Holobytes-Chefs Gilman Louie hörten wir noch nie: Der Amerikaner begann als Jugendlicher mit der Spieleprogrammierung, erfand 1987 die weltberühmten PC-Flugsimulation Falcon und wurde mit seiner Firma Spectrum Holobyte zum Millionär. Nach diversen Firmenzusammenschlüssen, -käufen und -verkäufen saß Gilman Louie zuletzt im Management von Hasbro. Jetzt arbeitet Louie für den CIA: Wie die Nachrichtenagentur Associated Press meldete (und Tageszeitungen wie die deutsche "SZ" und die "New York Times" kommentierten), hat der amerikanische Geheimdienst mit der "In-Q It Inc" eine Technologie- und Internet-Firma gegründet, der Louie mit sofortiger Wirkung vorsteht. Eine Finanzspritze von 28 Millionen US-Dollar hat der Kongreß bereits bewilligt. Längst überfällig, meint der ehemalige CIA-Vize und aktuelle In-Q-It-Vorstand John McMahon: "Neuen Entwicklungen hinkten wir immer hinterher. Durch den direkten Draht zu den hellsten Köpfen des Silicon Valley bringen wir uns auf den neusten Stand." vor allem der Wirtschaftsgeheimdienst NSA war in den letzten Jahren technologisch am CIA vorbeigezogen.



Szene

Chocobo Hoch Drei

Mehr Geflügel fürs Geld: Als Weihnachtsgeschenk für seine japanischen PlayStation-Fans veröffentlicht Square am 22. Dezember die *Chocobo Collection*. Neben dem bekannten *Chocobo Racing* enthält die Packung auch das brandneue *Chocobo Stallion* sowie das digitale Brettspiel *Dice de Chocobo*. Falls Ihr auf komische Vögel steht, löchert Ihr ab Ende des Jahres Euren Importhändler - in Deutschland wird die Compilation nicht erscheinen.

Szene

Videospiel-Börse in Berlin

Aufgepaßt: Am Sonntag, dem 05. Dezember findet in Berlin die 6. GameXX-Tauschbörse statt (Prinzenstr. 1, Stadtteil Kreuzberg). Von 14-18 Uhr könnt Ihr Spiele für alle Konsolen-Systeme ergattern oder selbst zum Tausch/Verkauf anbieten. Infos gibt's unter **030-6858756**. ***fun generation*** wird vor Ort sein - vielleicht sehen wir uns!

Online

Win the race!

Team Wandres präsentiert: Speedmastercup startet - Online-Preisrennen für GT-Piloten.

Unter *www.speedmastercup.com* können sich ab dem 19. November 1999 begeisterte *GT*-Piloten dem internationalen Vergleich in *Gran Turismo* stellen. Die Speedmastercup-Teilnehmer können täglich ihre Top-Scores auf dieser Website online eingeben - und so sich oder ihr Team auf die vorderen Plätze im preisgekrönten Speedmastercup fahren.

Qualifying im Winter - Endausscheidung im Februar 2000

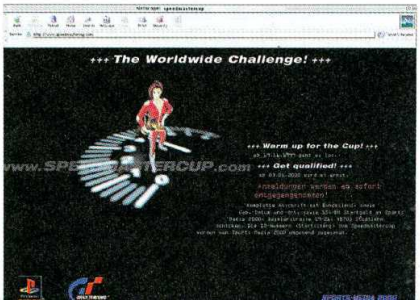
Nach Einsendung des Startgeldes von 15,- DM bekommen alle Piloten ihre persönliche ID-Nummer zur Online-Eingabe ihres aktuellen *Gran Turismo*-High-Scores. Ab dem 19. November geht die Qualifikation los. Die Fahrer haben bis zum 08. Februar 2000 Zeit, sich stetig zu verbessern und tagesaktuell ihren Namen mit dem eingefahrenen High-Score der virtuellen Rennleiterin "Brenda Boxx", sowie der weltweiten *GT*-Gemeinde zu präsentieren.

Mercedes A-Klasse, mehrere SMARTS sowie weitere rasante Preise zu gewinnen

Die Top-Scorer werden zum Endausscheidungs-Event geladen, bei denen es als Hauptpreis mehrere SMARTS, sowie als Endausscheidungspreis einen Mercedes der A-Klasse zu gewinnen gibt. Außerdem winken weitere Preise. Während dieses Events, der als große Party für alle Electronic-Zocker gestaltet wird, müssen die Fahrer live noch einmal zeigen, was wirklich in ihnen steckt.

Speedmaster werden - Anmeldungen ab sofort

Anmeldungen werden ab sofort entgegengenommen - ein Coupon zum Ausfüllen findet sich innerhalb der Speedmastercup-Anzeige in diesem Heft. Oder komplette Anschrift mit Geb.-Datum und -Ort sowie 15,- DM Startgeld an **Sports Media 2000, Daimlerstraße 19-21, 48703 Stadtlohn** schicken. Die ID-Nummern sowie ausführliche Infos zum Speedmastercup werden dann von Sports Media 2000 umgehend zugesandt. ■



www.team-wandres.de

+++ Win the Race! +++



www.SPEEDMASTERCUP.com

PlayStation®

+++ Win the race! Nimm es mit anderen Gran-Turismo-Drivern auf und melde deine Highscores vom 19.11.1999 bis zum 15.02.2000 beim internationalen Speedmastercup-Ranking unter www.speedmastercup.com! Die TopScorer messen sich live im Februar 2000 und ermitteln den Speedmaster. Es geht um den Hauptpreis - einen Mercedes A-Klasse, mehrere SMARTs und viele weitere rasante Preise. +++

GRAN TURISMO™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

Zeig welch ein Drive(r) in Dir steckt. Mit ausgefuelltem Coupon + 15 DM Startgeld nimmst Du am internationalen Speedmastercup teil. Das Startgeld kannst Du bar oder per Scheck in einem Umschlag versenden: Sports Media 2000, Daimlerstr. 19-21, 48703 Stadtlohn. Oder einfach ueberweisen: Sports Media 2000, Sparkasse Stadtlohn, BLZ 401 547 02, Konto 38 786. Become the speedmaster!

Name, Vorname

Geburtsdatum

PLZ, Stadt, Bundesland

Strasse, Hausnummer

Geburtsort

In bar anbei

per Scheck

per Überweisung

GEWINNSPIEL

Action-Figuren von Maro



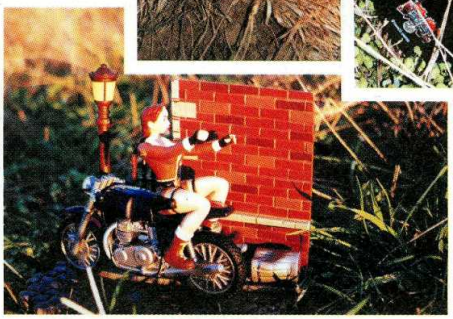












Sammelfreaks aufgepaßt! Damit Ihr mit Euren Lieblingsspielen noch mehr Spaß habt, gibt's von Maro die passenden Action-Figuren. Und deshalb stellen wir ab sofort alle zwei Monate einen Schwung Miniatur-Helden vor. Diesen Monat erreichte uns ein prallgefülltes Paket mit Sammelfiguren zu den verschiedensten Konsolentiteln: Die *Final Fantasy*-Recken Irvine Kinneas und Cifer Almasy kommen bewaffent daher, *Akte X*-Duo Dana Scully und Fox Mulder ermitteln in Sachen "außerirdische Besucher". Aus dem *Tekken*-Reigen schafften es Paul Phoenix und Devil Jin in die Redaktion und Lara Croft hat Ihr schickes Motorrad mitgebracht – *South Park*-Star Kenny starb leider auf dem Postweg. Sämtliche Figuren kosten zwischen **19,90 und 39,90 DM** – Ihr könnt sie telefonisch bei **Maro in Waiblingen** bestellen **(Tel.: 07151 / 95646-46, Fax: -48)**. Für alle, die momentan etwas knapp bei Kasse sind oder einfach nur Geld sparen wollen, gibt's aber auch eine Alternative.

In Zusammenarbeit mit Maro verlosen wir je ein **Exemplar folgender Action-Figuren:**

- Dead Kenny (*South Park*)
- Cifer Almasy (*Final Fantasy VIII*)
- Irvine Kinneas (*Final Fantasy VIII*)
- Scully, Anzug + Leiche (*X-Files*)
- Mulder, Anzug + Cryo Chamb (*X-Files*)
- Lara Croft mit Motorrad
- Devil Jin (*Tekken 3*)
- Paul Phoenix (*Tekken 3*)
- Darth Maul (*Star Wars*)

Wer gewinnen will, muß nur folgende Frage beantworten:

Wie stirbt Darth Maul in *Star Wars Episode 1*?

Schreibt die Antwort einfach auf eine Postkarte und schickt sie an:

CyPress Verlags GmbH
Redaktion fun generation
Stichwort: Maul ist tot!
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 10. Dezember.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden anschließend von unserer offiziellen fun-Glücksfee Jan (O.P.M.) ermittelt und umgehend benachrichtigt.

Airpad-Verlosung



Durch eine einfache Handbewegung analog steuern – die Jungs von Joytech haben das geschafft, woran bisher schon einige Hersteller gescheitert sind. Mit dem PlayStation-Airpad, das im gut sortierten Fachhandel für ca. 69,- DM erscheinen wird, entwickelten sie einen optisch recht sonderbar anmutenden Controller, der anstelle von Analog-Sticks mit "Motion Reflex Control Sensor Technologie" ausgestattet ist. Die genaue Bedeutung dieses Zungenbrechers ist uns zwar unbekannt, doch für den Spieler zählt schließlich nur eins – nämlich das Handling. Und das ist kompromißlos gut, denn sobald man sich an die sensible Analogsteuerung gewöhnt hat, dirigiert man sein virtuelles Konterfei durch einfache Joypad-Bewegungen nach oben, unten, links und rechts. Das Airpad ist deshalb natürlich besonders für Flug- und Rennspiele geeignet, weshalb man bei Jump'n'Runs oder Beat'em-Ups lieber auf die digitale Variante zurückgreifen sollte. Als kleinen Bonus kann man das recht große Plastikcover abnehmen und gegen andere Varianten austauschen, so ist es jedem Spieler möglich, sein Airpad ganz individuell zu designen. Leider entfallen durch die Airpad-Technologie natürlich die Vorteile eines zweiten Analogsticks und der berühmten (aber selten verwendeten) zwei Zusatzbuttons (L3 und R3), die man durch einen Druck auf selbige erhält. Doch als Zweitcontroller wird das Airpad sicherlich seinen Weg in viele Zockerbuden finden, nicht zuletzt dank unseres Gewinnspiels, das wir zusammen mit Joytech auf die Beine gestellt haben.



Wer also eines von fünf PlayStation-Airpads gewinnen möchte, muß lediglich folgende Frage beantworten:

Frage:

"Welche Bezeichnung hat die im Airpad verwendete Technologie?"

Schreibt die Antwort einfach auf eine Postkarte und schickt sie an:

CyPress
Verlags GmbH
Redaktion fun generation
Stichwort: Airpad
Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 10. Dezember.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner werden anschließend von unserer offiziellen fun-Glücksfee Jan (O.P.M.) ermittelt und umgehend veröffentlicht.

Seiten fehlen



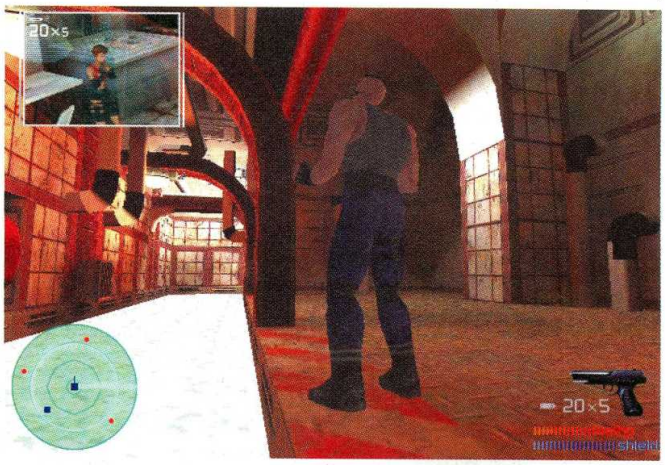
Einsatzbesprechung: In *X-Fire* stellen sich vier Helden den Gefahren einer mysteriös entvölkerten Zukunftsmetropole.



Eure Teamkollegin erwartet weitere Anweisungen: Per Videofunk und Befehlsmenü kommuniziert Ihr mit den drei anderen Spielfiguren.

Polygon-Riese: Mit mehreren Tausend Vielecken pro Held möchte Electronic Arts die realistischsten Spielfiguren der Konsolenwelt animieren.





Genre	3D-Shooter
Anbieter	Square EA
Entwickler	Square EA
Erhältlich ab	Mitte 2000



Auch die zweite Next-Generation-Ballerei setzt auf eine frei begehbare 3D-Architektur und Vier-Spieler-Vernetzung: Mit *X-Fire* kündigte EA Square vor einigen Wochen seinen ersten PlayStation2-Titel an; mittlerweile zeigt die amerikanisch-japanische Gemeinschaftsfirma auch Echtzeit-Demos. Im Gegensatz zum *Spawn*-Automaten ist *X-Fire* aber längst nicht fertig, sondern befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Die uns vorliegenden Demos (aber auch die Fotos auf dieser Seite) enthalten noch keinerlei Explosionen und Special-FX, auch von der erstmals eingesetzten Partikeltechnologie des US-Middleware-Entwicklers Animation Science ist noch kein Staubkorn zu sehen. Im Vergleich zu *Spawn* legt *X-Fire* mehr wert auf Adventure-Elemente - trotzdem wird nahezu pausenlos geballert. Ein bis vier Spieler starten im Team in eine verseuchte Stadt, um dort das Schicksal verschwundener Kollegen zu klären: John Corners ist ein Spezialist für schwere Waffen und Bomben, der Football-Spieler Jad versteht sich im Umgang mit Raketen und Panzerfahrzeugen. Dem Heldenquartett gehören auch zwei Frauen an: Die Söldnerin Estibas und die Spionin Maya Swenson, die ebenso gut verhandelt wie schießt. Laut EA Square wird jeder der finalen Charaktere aus 6000 Polygonen bestehen und ist damit mehr als zehnmal so detailliert wie die Action-Adventure-Göttin Lara. Massig Polygone benötigen allein die Gesichter der Helden, denen eine Spezial-Software die Sätze professioneller Schauspieler paßgenau auf die Lippen legt. Die CPU-Power der PlayStation2 wird aber auch für künstliche Intelligenz genutzt: Sitzen weniger als vier Spieler an ihren Konsolen, steuert die CPU die restlichen Helden. ■

>> Heldenquartett statt Einzelgänger: Spielt Ihr X-Fire allein oder zu zweit, stehen Euch die verbliebenen Helden als CPU-kontrollierte NPCs zur Seite. <<



Levels und Charaktere sind noch weit von ihrer Fertigstellung entfernt: Im Gegensatz zu *Spawn* ist *X-Fire* eine PlayStation2-Originalentwicklung.

Fear Effect

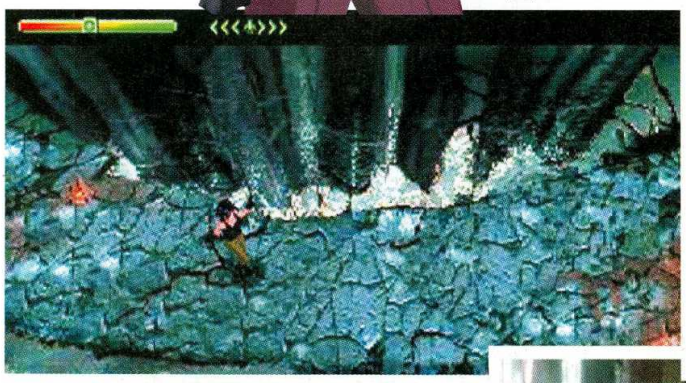
Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Kronos
Erhältlich ab	Dezember

Das Grauen geht weiter: Eidos' Fear Effect kommt gleich auf vier CDs daher - vollgepackt mit Edel-Optik, filmreifer Story und 20 Stunden Durchspielzeit.

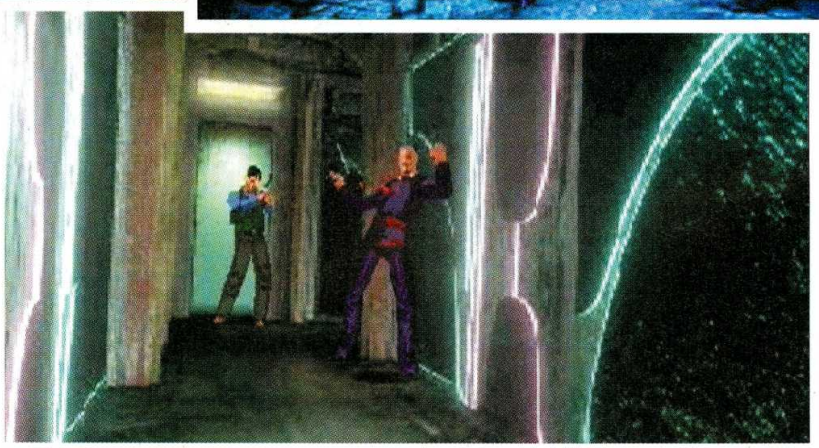
Nachschub für Horror-Fans: Neben Resident *Evil 3 - Last Escape* dürft Ihr Euch auf ein weiteres Grusel-Adventure aus dem Hause Eidos freuen. Das kalifornische Entwickler-Team von "Kronos Digital Entertainment" werkelt zur Zeit an dem Horror-Abenteuer *Fear Effect* (ehemals *Fear Factor*). Laut Produzent John zuur Platten soll der PlayStation-Schocker das gesamte Genre revolutionieren: Cineastisches Ambiente, gepaart mit packender Story und wegweisender Technik - das sind die Zutaten für den kommenden Horror-Hit. Und was wir bei unserem Besuch im sonnigen Kalifornien gesehen haben, lässt keinerlei Zweifel an der Qualität des Titels aufkommen: Ihr übernehmt die Kontrolle eines furchtlosen Agenten-Trios und sorgt im High-Tech-Tokio des 21. Jahrhunderts für Recht und Ordnung. Hier geschehen mysteriöse Dinge: Im Rotlichtviertel der Millionen-Metropole treibt eine gewisse Madame Chan ihr Unwesen, nach neuesten Informationen wurde ein vermisst gemeldetes Mädchen in deren Mafia-Milieu verschleppt. Ihr macht Euch auf den Weg, die Verschwundene wieder aufzufinden und der Dame einen Besuch abzustatten. Bei Eurer Mission bekommt Ihr das Fürchten gelehrt - und das im wahrsten Sinne des Wortes! Trefft Ihr beim Inspizieren des verruchten Bordells auf eine der zahlreichen Wachen, entbrennen heftige Feuergefechte. Wie in Acclaims *Shadow Man* bekämpft Ihr Eure Gegner mit zwei Wummen gleichzeitig, werdet Ihr zu oft getroffen, steigt die "Fear"-Anzeige schlagartig an. Denn: Je mehr Schüsse Euer Konterfei einstecken muß, desto mehr Angst bekommt er vor dem Feind. Hat der Angst-Faktor schließlich das Maximum erreicht, genügt selbst ein harmloser Streifschuß - und Ihr segnet das Zeitliche. Seid Ihr im Gegenzug äußerst geschickte Schützen, fügen Euch kleinere Verletzungen kaum Schaden zu. Doch nicht nur harte Action, sondern auch knifflige Rätsel bestimmen Euren Agenten-Alltag: Um bestimmte Stellen zu lösen, müßt Ihr zwischen Euren Figuren hin- und herschalten. So schleicht sich einer Eurer Helden als verkleidetete Prostituierte in die Höhle des Löwen und kundschaftet die Umgebung in aller Ruhe aus, während sich die anderen beiden auf das Eliminieren der Gegnerbrut konzentrieren - vorher wird automatisch ein "Charakter-Switching" ausgeführt. Im Laufe Eures Abenteuers gelangt Ihr an die



Die hübsche Hana ist die furchtlose Protagonistin in *Fear Effect*.

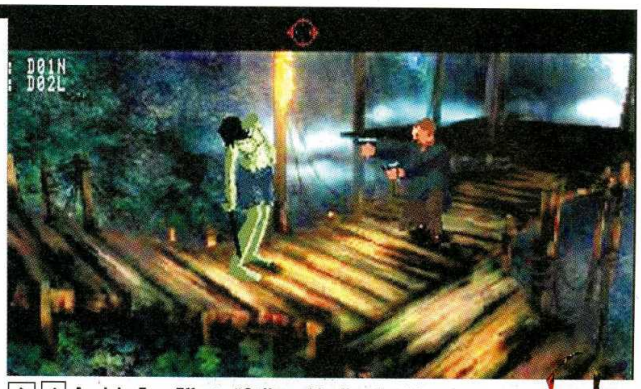






>> Fear Effect ist spannungsgeladen bis zum Schluß! <<



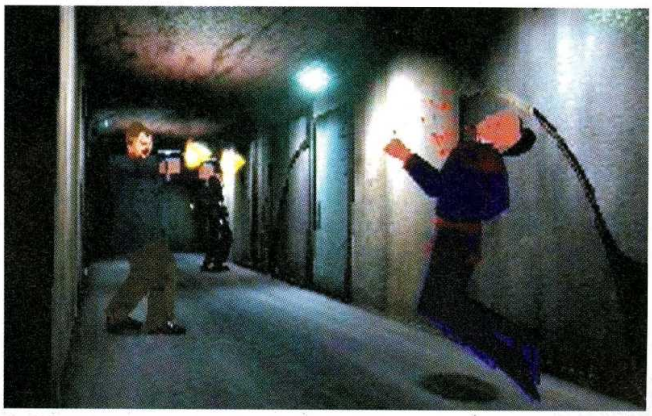


← ↑ **Auch in *Fear Effect* müßt Ihr auf faulige Zombies nicht verzichten!**

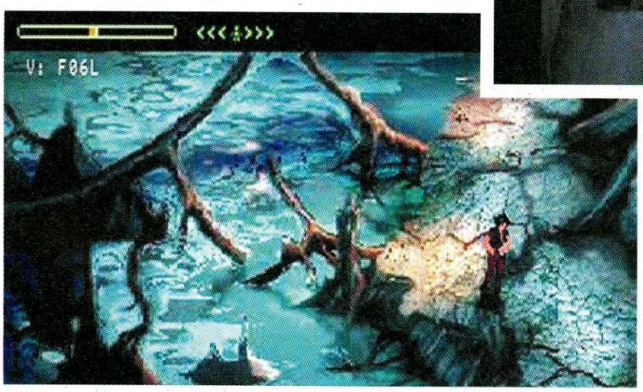
obskursten Orte: In einem Industriekomplex erledigt Ihr patrouillierende Wachposten hinterrücks mit einem Dolch und entschärft mal so nebenbei eine Zeitbombe. Die wurde dummerweise einem Kollegen auf den Bauch geschnallt - gebt Ihr den falschen Code ein, endet das Spiel mit einer gewaltigen Explosion. Danach geht's weiter in wärmere Gefilde: Auf einer Südsee-Insel schlagt Ihr Euch mit bestochenen Regierungssoldaten herum und werdet von voodoo-verzauberten Dorfbewohnern angegriffen. Die erledigt Ihr wie in *Resident Evil* aus kürzester Distanz mit Schrotflinte oder Magnum - zappelnde Eingeweide inklusive! Die Ereignisse überschlagen sich: Immer öfter werdet Ihr von den zombie-ähnlichen Gestalten angegriffen, und von Madame Chan fehlt jegliche Spur... Kein Wunder, entpuppt die sich doch als bitterböser Dämon, der das Ende der Welt herbeiführen will. Mehr möchten wir an dieser Stelle nicht verraten, doch eins ist sicher: *Fear Effect* ist spannungsgeladen bis zum Schluß! Doch nicht nur die filmtaugliche Story (immerhin kommen die Entwickler aus der Kinobranche) wird Euch begeistern, auch die Präsentation kann sich schon jetzt wahrlich sehen lassen. Wie im Ur-Vater *Resident Evil* steuert Ihr Euer Trio durch vorgerenderte Szenarien. Mit dem Unterschied, daß die komplett animiert sind: Dampfende Fabrikschlote oder sich drehende Ventilatoren erzeugen eine extrem dichte Atmosphäre. Auch sonst kann die Optik restlos überzeugen: Ihr stapft durch unverschämt detaillierte Areale und fühlt Euch wie in einem Grusel-Schocker. Das Charakterdesign wurde übrigens komplett japanophil gehalten: Anime-Anbeter wird's besonders freuen, doch auch wer mit dem Kulleraugen-Kult nichts anfangen kann, wird sich mit den Figuren anfreunden können - sie sind einfach zu cool! Außerdem können die Programmierer so einen fließenden Übergang von Filmsequenz zurück zur Spielgrafik gewährleisten - am Ende eines Filmschnipsels übernehmt Ihr einfach wieder die Kontrolle über die eben noch in einer Sequenz agierende Figur. Wer bei den Capcom-Titeln die Ladezeiten beim Betreten eines neuen Raums bemängelte, kann aufatmen. Durch die mittlerweile immer beliebter werdende "Streaming"-Technik (wird übrigens auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* verwendet) gibt's keine nervigen Spielpausen, der PlayStation-Laser ist ununterbrochen am Arbeiten. Wir sind gespannt, ob *Fear Effect* unsere hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, die Ansätze sind jedenfalls mehr als vielversprechend. Bis zu unserem Test müßt Ihr Euch leider noch ein wenig gedulden, doch vor Weihnachten sollten wir die finale Fassung in den Händen halten. Freut Euch schon einmal auf lange, gruselige Winter-abende! ■

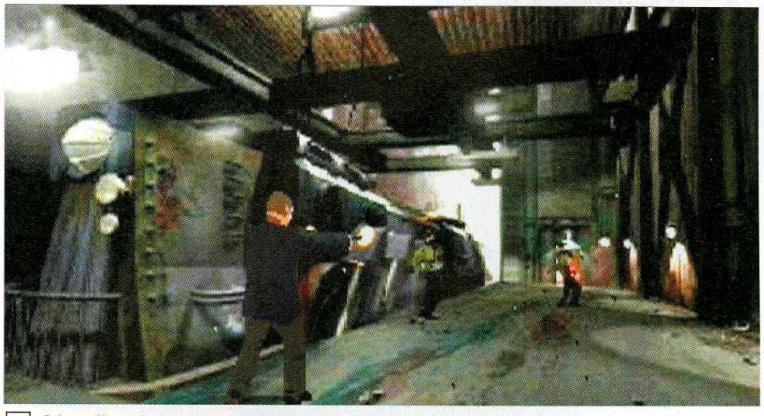


↑ **Variierende Kamerawinkel sorgen für echte Filmatmosphäre.**



↓ **Eidos veröffentlicht *Fear Effect* mit einer Altersempfehlung "ab 18 Jahre"...**





↑ **Adrenalin-geladene Feuergefechte sind an der Tagesordnung.**

>> Die Ansätze sind mehr als vielversprechend. <<

NICHT SPIELBAR

Dreamcast

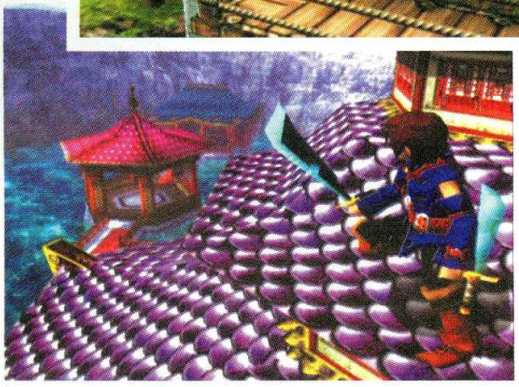
Eternal Arcadia

Die Zeit des Wartens ist vorbei: Mit Eternal Arcadia kommt der Rollenspiel-Zug auch auf dem Dreamcast endlich auf Touren.

Kleinere Inseln sind durch Brücken miteinander verbunden. →







Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	Dezember (Japan)

← Bereits von weitem sind Häuser und Straßen eines Dorfes zu erkennen.

↑ Über den Dächern von Nizza: Vyse schleicht sich an den Gegner heran.

Als Spezialist für Arcade-Entwicklungen tut sich Sega mit dem Rollenspiel-Genre in den letzten Jahren schwer. Sega-Kenner werden sich an die *Phantasy Star*-Reihe erinnern, die auf dem Master System bzw. Mega Drive veröffentlicht wurde. Für den Saturn erschien lediglich eine *„Best of"-Collection*, in der sich 1:1-Umsetzungen der beliebten vier *Phantasy Star*-Episoden befanden.

Wie wichtig allerdings Rollenspiele für den Erfolg einer Konsole sind, hat nun auch Sega erkannt. Derzeit entsteht in den japanischen Entwicklungshallen *Eternal Arcadia*, ein Rollenspiel, an dessen Herstellung das *Phantasy-Star*-Team beteiligt ist. Bis vor kurzem geisterte es noch unter dem Namen *Project Ares* durch die Szene. An der Story hätte *Star-Wars*-Haudegen Lando Kalrissian seine helle Freude, denn bei *Eternal Arcadia* findet das pralle Leben in den Wolken statt. In luftiger Höhe schweben kleine Inseln, auf denen es sich die Bewohner gemütlich gemacht haben. Als Transportmittel fungieren Schiffe, die statt auf dem Meer durch die Wolken gleiten. Genau wie die Seefahrer im Mittelalter reisen die Menschen in *Eternal Arcadia* von Ort zu Ort, um neue unbekannte Gebiete zu erschliessen, zu handeln oder zu kämpfen. Doch eine heile Welt gibt es auch bei *Eternal Arcadia* nicht: Piraten machen den Kaufleuten und "Seemännern" das Leben schwer. Die "Black Sky Pirates" gehören zu den gefürchtetsten Piraten überhaupt. Sie kapern andere Luftschiffe und machen sich mit deren Schiffsladungen aus dem Staub. Ein beliebtes Ziel sind besonders wichtige Handelsrouten, auf denen sie stets reiche Beute machen. Bereits von weitem sind die Black Sky Pirates zu erkennen, denn eine schwarze Flagge samt Totenkopf schmückt ihren Mast. Stellen sich ihnen potentielle Opfer in den Weg, schrecken sie auch vor Mord nicht zurück. Fast "Robin Hood"-mäßig verhalten sich dagegen die Blue Sky Pirates. Sie greifen grundsätzlich nie unbewaffnete Schiffe an. Im Gegenteil: Nur stärker ausgerüstete Schiffe üben einen Reiz auf sie aus. Ebenso verschonen sie kleine Kaufleute und Arme. Vyse gehört zu den Blue Sky Pirates. Er erforscht den Himmel und kämpft mit zwei Schwertern, darunter ein Katora-Säbel. Der zweite Hauptcharakter kommt aus der weiblichen Ecke:

>>Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, protzen die Kämpfe mit aufwendigen Grafikeffekten.<<





↑ 128-Bit Smalltalk: Die Einwohner in den Dörfern sind meistens sehr geschwätzig.





Nächtlicher Segelturn? → Vyse begutachtet das pompöse Schiff.

In den Kämpfen sehen die Charaktere genau so aus wie auf der Oberwelt. →







↑ Die grafischen Spezialeffekte bei den Kämpfen sind atemberaubend.



← Trotz ihrer Größe sind die (Luft-) Schiffe äußerst wendig.

↓ Einige Schiffe sind so groß wie eine ganze Stadt.



Aika ist schon seit Kindestagen die Freundin von Vyse. Sie ist stets an seiner Seite und lebt auf demselben Luftschiff wie Vyse. Ihre Waffe ist ein überdimensional großer Bumerang. Mysteriös ist die Rolle von Fina. Anhand ihrer Kleidung ist zu erkennen, daß sie aus einem fernen Land stammt. Sie ist im Vergleich zu Aika eher zurückhaltend, wortkarg und schüchtern. Im Kampf bewährt sie sich besonders durch ihre Heilkräfte, die sie in Form von Zaubersprüchen zum Einsatz bringt. Alle Ortschaften in *Eternal Arcadia* sind aus Polygonen zusammengesetzt. In den Städten der fliegenden Inseln kann die Party aus verschiedenen Perspektiven heraus dirigiert werden. Die Anordnung der Häuser ist bereits beim Ankommen zu erkennen. Befindet man sich in der Oberwelt eines Rollenspiels, werden Städte meistens nur mit ein paar Häusern, einem Schriftzug oder einer abstrakten Darstellung gezeigt. Erst beim Betreten ist das tatsächliche Stadtbild mitsamt seinen Gassen und Häusern zu erkennen. Nicht so bei *Eternal Arcadia*: Beim Heranfliegen an eine Insel sind bereits aus der Entfernung Häuser und Straßen genau so zu erkennen, wie sie beim anschließenden Umherlaufen aussehen. Der Übergang von den Fields (Flug durch die Wolken) in die Städte soll übergangslos von statten gehen. Bei den Kämpfen wurde auf eine komplizierte Benutzerführung verzichtet. Dort entspricht die Umgebung sowie das Aussehen der Charaktere demselben wie außerhalb des Kampfes: Vyse wird genau so dargestellt wie beim Erkunden einer Stadt oder bei Gesprächen in einer Zwischensequenz. Die übrige Umgebung in den "Battle Screens" besteht aus Polygonen. Beim Start eines Angriffs schwenkt die Kamera ähnlich wie in *Final Fantasy VIII* auf den Charakter zu und zeigt diesen in einer Großaufnahme. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, protzen die Kämpfe mit aufwendigen Grafikeffekten: Feuer- und Eiszauber hüllen die Umgebung dank Dreamcast-Technik in ein optisches Feuerwerk, das zuweilen selbst ein *Final Fantasy VIII* übertrifft.

>>Neben Grandia 2 zählt Eternal Arcadia zu den Rollenspiel-Highlights für den Dreamcast.<<

Mit *Eternal Arcadia* erscheint für Dreamcast das erste Rollenspiel, das von den herausragenden technischen Möglichkeiten der Konsole ausgiebig Gebrauch macht. Das Programmierer-Team hat durch *Phantasy Star* weiterhin die notwendige Erfahrung, um auch eine spannende Story und ein ansprechendes Charakter-Design zu entwerfen. Neben *Grandia 2* zählt *Eternal Arcadia* zu den Rollenspiel-Highlights für Dreamcast. In Japan wird das Rollenspiel ab Dezember '99 erhältlich sein. ■



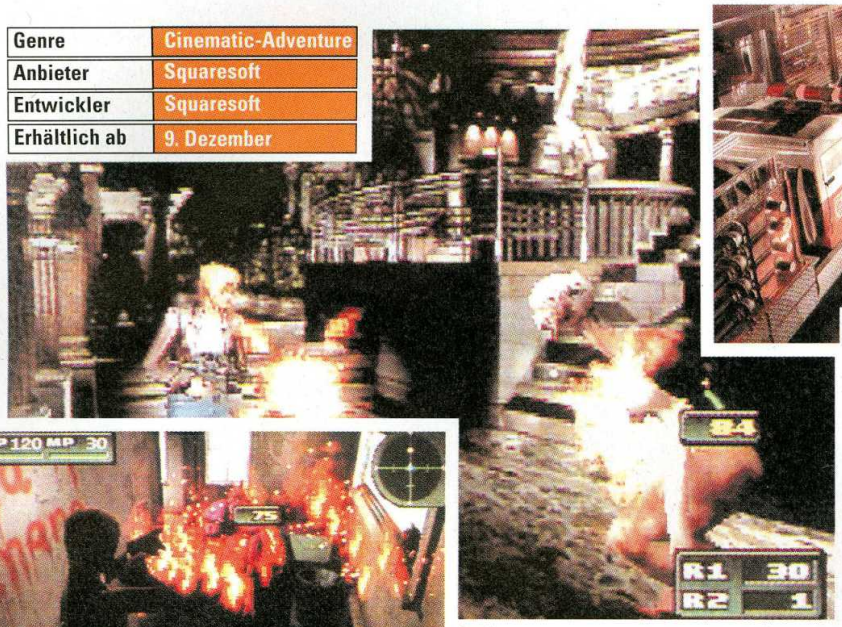


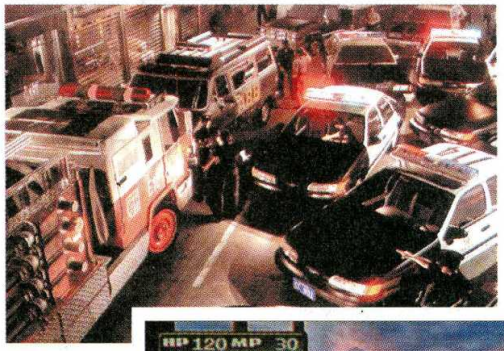
← Einfach himmlisch: In *Eternal Arcadia* macht Ihr auf schwebenden Kontinenten Station.

Parasite Eve II

Horror-Szenario in L. A.: Mitochondria-Gene sorgen für grauenvolle Mutationen in der Millionen-Metropole und stürzen die Stadt ins Chaos.

Genre	Cinematic-Adventure
Anbieter	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	9. Dezember





← Chaos in L.A.: Die FMV-Sequenzen sind von bestechender Qualität.

← Durch den Flammenwerfer geht auch den Gegnern ein Licht auf.



↑ Ayas Parasite-Energy-Kräfte sorgen für funkelnde Lichteffekte.

Kein Rollenspiel und kein Survival-Horror: Squaresoft ordnete *Parasite Eve* in die Kategorie Cinematic-RPG ein. Obwohl sich zunächst niemand etwas darunter vorstellen konnte, gab der Erfolg den Japanern recht. Das 1998 veröffentlichte *Parasite Eve* zählt immer noch zu den außergewöhnlichsten und spannendsten PlayStation-Spielen. Rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft bringt Squaresoft den Nachfolger *Parasite Eve II* auf den Markt. Das Programmierteam von *Parasite Eve* wurde gegen eine völlig neue Mannschaft ausgetauscht.

Heldin der Story bleibt Polizistin Aya Brea, die im ersten Teil den Kampf gegen die Mitochondria-Mutationen gewann. Mitochondria sind kleine Mikroorganismen, die sich im Körper eines jeden Lebewesens befinden und für die Energieproduktion zuständig sind. In *Parasite Eve* mutierten diese Mitochondria-Gene bei Mensch und Tier. In New York herrschte Chaos: Überall tauchten Monster in bester *Resident Evil*-Manier auf, die jedoch letztendlich von Aya Brea ausgeschaltet wurden. Squaresoft verspricht für den zweiten Teil nun eine stärkere Verlagerung hin zum Adventure, bei dem die Geschichte mehr im Mittelpunkt stehen soll als zuvor. So bezeichnet Squaresoft das Genre nicht länger als Cinematic-RPG, sondern als "Cinematic-Adventure".

Die Handlung beginnt einige Zeit nach dem Ende von *Parasite Eve*: Am 9. September 2000 tauchen plötzlich Mitochondria-Mutanten in Los Angeles auf. Die Bevölkerung hat seit dem letzten Vorfall in New York dazugelernt und so wurde beim FBI kurzerhand das "Mitochondria Investigation and Suppression-Team", kurz MIST, gegründet. Das MIST-Team wird zur Untersuchung und Bekämpfung der Mitochondria nach L. A. geschickt. Auch Aya gehört dazu. Wer allerdings ein Wiedersehen mit weiteren Charakteren aus Teil 1 erwartet, der wird enttäuscht: Von den alten Helden taucht niemand in *Parasite Eve II* auf. Aya bewegt sich als Polygonfigur durch Renderhintergründe. Der Rest ist altbekannt und RPG-Alltag: Sie redet mit anderen Charakteren, untersucht Gegenstände und rüstet ihr Equipment auf. Sie hat weiterhin Hit-Points und gewinnt nach einem Kampf an Erfahrungspunkten. Natürlich besitzt Aya auch wieder "Parasite Energy", mit der sich übernatürliche Kräfte entfesseln lassen. Allerdings wurde das Repertoire an PE-Zaubersprüchen erweitert, die Angriffsformen sind wesentlich effektiver als zuvor.

Die Gegner sind diesmal bereits in der Oberwelt erkennbar. Mit Hilfe eines neu hinzugekommenen Radars lassen sich die Feinde mit Leichtigkeit im voraus erkennen. Auf diese Weise kann Aya manchen Monstern ausweichen und einen Kampf vermeiden. Das Design der Monster geht diesmal stärker in Richtung *Resident Evil*: Die Mutationen sind ekliger als zuvor. Die Kämpfe wurden ebenfalls etwas überarbeitet. Es wird nicht mehr in einen Battle-Screen umgeschaltet, sondern vor der Grafikkulisse gekämpft, in der Aya auf einen Gegner stößt. Ebenso kann sie sich nun hinter Gegenständen verstecken und Schutz vor den Angriffen der Gegner suchen. Wie ihre Feinde bewegt sie sich völlig frei und kann jederzeit angreifen, was sehr an die Kämpfe von *Resident Evil* erinnert. Mit einer neuartigen Zielerfassung sollen die Kämpfe an Spieltiefe gewinnen. Die Waffen lassen sich erneut mit anderen Gegenständen kombinieren. So entstehen völlig neue Waffen oder die Eigenschaften der alten werden verbessert. Begleitet wird Aya von computergesteuerten Charakteren, die sich ihr zwar anschließen, aber nicht vom Spieler kontrolliert werden können. Manche von ihnen verschwinden nach einiger Zeit wieder. Zum Abspeichern des Spielstandes dienen wiederum Telefone, die Ihr in Büros, Gängen oder in öffentlichen Telefonzellen findet. Mit einer stärkeren Verlagerung zur Action spricht *Parasite Eve II* besonders Fans von *Resident Evil* an. Ayas zweiter Auftritt wirkt rasanter und dynamischer. Squaresoft achtet dabei jedoch auch auf die Story, so daß Adventure-Freunde ebenfalls zufrieden gestellt werden. In Japan wird *Parasite Eve II* bereits am 09. Dezember für die PlayStation ausgeliefert - ein PAL-Release ist eher unwahrscheinlich. ■

>> Parasite Eve 2 ist dynamischer als der Vorgänger. <<



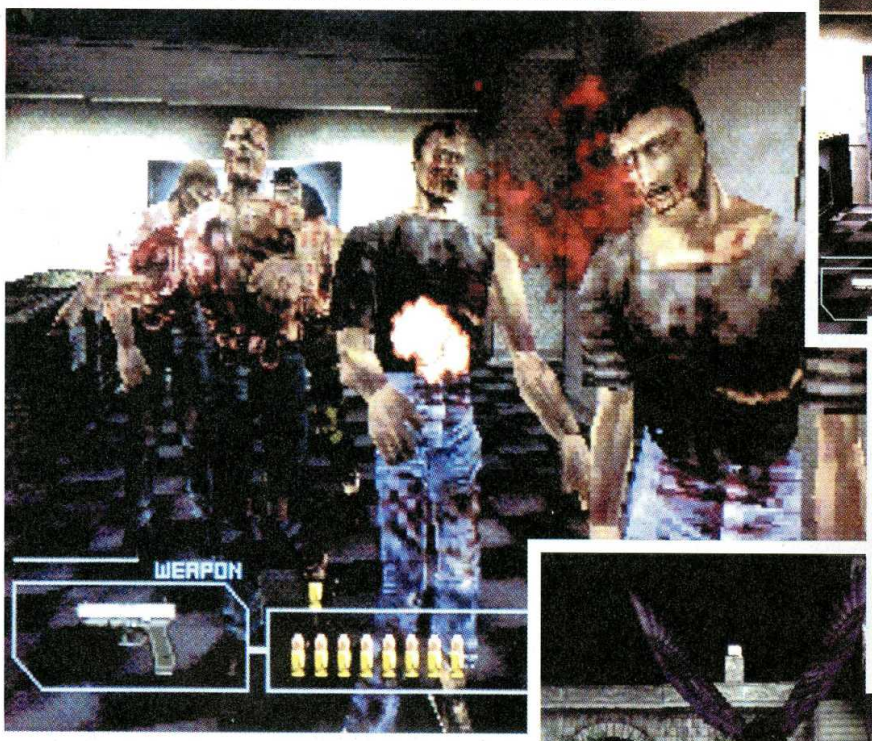
← Die Kämpfe werden aus wechselnden Perspektiven gezeigt.

NICHT SPIELBAR

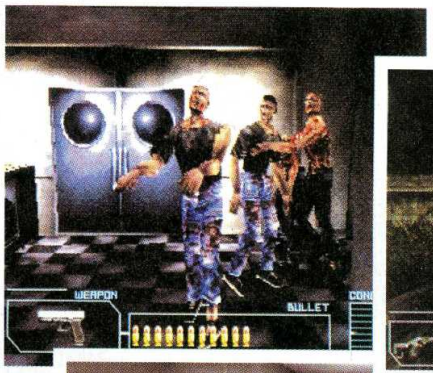
Biohazard: Gun Survivor

Neues Futter für die GunCon: Horden von Resident Evil-Zombies stehen ab sofort auf der Abschussliste.

Mit sechs Zombies in einem Raum ist die Feinddichte sehr hoch.



Qual der Wahl: Flucht durch die Tür oder Kampf?





Leergefegt: Mit der Shotgun ist ein Abschnitt schnell gesäubert.



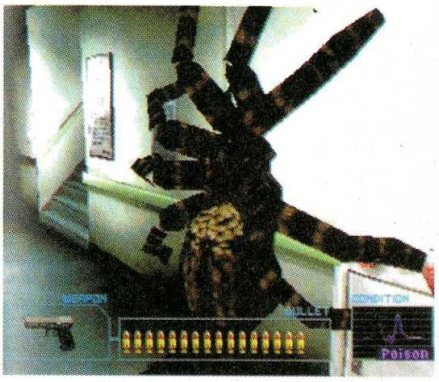
Er lebt noch! Mit der Pistole verursacht Ihr nur einen Kratzer.



Die flinken Raben sind besonders schwer zu treffen.

Genre	Lightgun-Shooter
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Januar 2000 (Japan)

Biohazard und kein Ende: Als ob es gelte, einen Rekord aufzustellen, kündigt Capcom mit schöner Regelmäßigkeit neue Episoden des "Survival-Horror"-Spiels an. Der jüngste Spross aus Capcoms "Geldmaschine" nennt sich *Biohazard: Gun Survivor*, ist ein Pistolen-Shooter in der Machart von *The House of the Dead 2* und erscheint für die PlayStation.Der Handlungsort ist, wie könnte es anders sein, Raccoon City. Die Stadt wird erneut von Zombies heimgesucht und Ihr habt die Aufgabe, dem Ganzen via Lightgun ein Ende zu bereiten. Im Gegensatz zu den vorgegebenen Wegen, die es bei herkömmlichen Pistolen-Shootern gibt, zeigt sich *Biohazard: Gun Survivor* toleranter: Erstmals könnt Ihr Euch in der 3D-Umgebung völlig frei bewegen. Ihr rast nicht mehr auf einem starren Weg durch die Gegend (wie z.B. bei *The House of the Dead 2*), sondern könnt selbst bestimmen, wo es lang geht. Die Stages zeigen Ortschaften, die jedem Raccoon-City-Tourist bekannt vorkommen: Düstere Gänge, Eingangshallen und enge Räume dienen als Schauplatz der blutigen Zombiejagd. Gesteuert wird mit Namcos GunCon. Die Richtungskommandos werden mit den normalen Funktionen der Pistole aktiviert, seitlich bewegt Ihr Euch mit den A- und B-Buttons der Gun. Drückt Ihr den A- und B-Button zweimal hintereinander, macht Ihr eine schnelle 180-Grad-Drehung. Via Feuer-Knopf läuft Ihr nach vorne oder geht einen Schritt zurück.



>> Die Zombies lassen sich mit der Pistole regelrecht zerlegen.<<

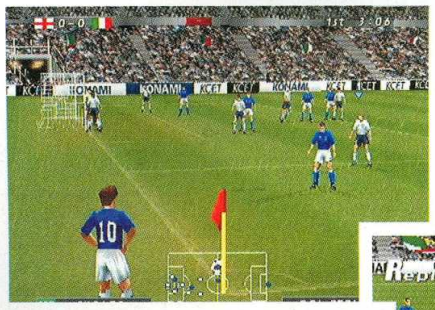
Die Zombies lassen sich mit der Pistole regelrecht zerlegen. Das Abschießen der Arme und Beine ist ebenso möglich wie den Kopf vom Körper zu trennen. Nahezu jeder Gegner aus der *Resident Evil*-Serie taucht auf: Zombies, Hunde, Licker, Spinnen, etc... Doch es geht nicht nur darum, Zombies zu eliminieren, auch einige Adventure-Elemente wurden integriert, um dem Gameplay mehr Tiefe zu verleihen. So ist es wichtig, Schlüssel zu finden, um bestimmte Türen öffnen zu können - selbst kleine Puzzles müssen gelöst werden. Zur Verwaltung gefundener Items und anderer Utensilien dient ein Menü-Screen ähnlich wie in den bisherigen *Resident Evil*-Teilen. Selbstverständlich gibt es auch neue Waffen, wie z.B. eine Shotgun. Die nötige Munition findet sich in verzweigten Gängen und großen Hallen. Der Munitionsvorrat wird im unteren Bildschirmteil in Form von Patronen angezeigt. Ebenso gibt es eine Anzeige für den Gesundheitszustand des Spielers. Ist alles in bester Ordnung, so wird dieser mit "Fine" gekennzeichnet. Bei einer Verletzung ändert sich der Status z. B. in "Danger". Auch Vergiftungen können vorkommen, dann gilt es, schnellstmöglich das Gegengift in Form der entsprechenden Pflanze zu finden. *Biohazard: Gun Survivor* neigt etwas zur Hektik, was hauptsächlich an der ungewöhnlichen Steuerung liegt. In heiklen Situationen vergisst man schnell, das korrekte Kommando einzugeben und stirbt schneller als einem lieb ist. In der Entwicklung ist der jüngste Capcom-Streich noch nicht allzu weit vorangeschritten, was sich auch an der Grafik zeigt. Einige Texturen sind relativ grob und verziehen sich zudem ein wenig. Auch die Ladezeiten beim Öffnen einer Tür sind unverhältnismäßig lang. Hier wird Capcom bis zum endgültigen Release mit Sicherheit aber noch nachbessern. Bis dahin dürfen sich alle *Resident Evil*-Fans darauf freuen, den Zombies erstmals "von Angesicht zu Angesicht" auf die Pelle rücken zu können. In Japan wird *Biohazard: Gun Survivor* im Januar 2000 erhältlich sein. ■

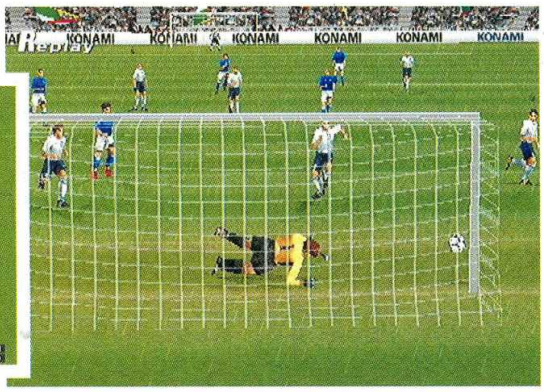
ISS Pro Evolution

Benedikt Plass

Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	Januar 2000

Weder *FIFA 2000*, noch *UEFA Striker* und *Fußball Live* konnten unsere Referenz *FIFA 99* vom Genre-Thron stoßen. Doch der nächste Kandidat steht uns schon unmittelbar bevor: Konamis *ISS Pro Evolution* kommt mit dem Titel "Bestes Sportspiel der ECTS" daher - und schraubt deshalb die Erwartungshaltung ganz gehörig nach oben. Unsere Vorab-Version deutet das Potential der Konami-Kickerei bereits an, wenn auch bis zum Release Anfang 2000 noch Feinschliff vorgenommen wird. So sind Texte wie Sprachausgabe momentan noch englisch, die finale Fassung wird jedoch komplett eingedeutscht sein. Dafür ist *ISS Pro Evolution* spielerisch schon jetzt enorm ausgefeilt: Realismus wird hier groß geschrieben - Fans von schnellem Action-Fußball werden sich mit der Simulation nur schwerlich anfreunden können. Wer ausgefeilten Kombinationsfußball und taktische Spielereien liebt, findet momentan keine realistischere Intepretation des populären Ballsports. Denn: Spektakuläre Soli enden in der Regel im Bollwerk Eures Kontrahenten, nur wenn Ihr schnell und präzise abspielt, kommt ihr in die Nähe des gegnerischen 16-Meter-Raums. Die Steuerung ähnelt der *FIFA*-Serie: Je ein Button zum Passen, Schießen, Grätschen und Flanken reicht aus, um gelungene Spielzüge zu zelebrieren. Auch technisch hat uns *ISS Pro Evolution* schon vollauf überzeugt: Die Animationen Eurer Mannen stehen denen eines *FIFA* in nichts nach, und die hochaufgelöste Grafik flutscht nur so über die Mattscheibe. An Spielmodi wird's dem Titel ebenfalls nicht fehlen: Ob bei WM, Euro-, Afrika-, Amerika- oder Asien-Cup - bis Ihr alle Trophäen Euer eigen nennt, vergehen viele Spielstunden. Bei 60 Nationalmannschaften und 30 renommierten europäischen Liga-Teams (inkl. Borussia Dortmund und Bayern München) findet unter Garantie jeder Fan seinen Traum-Club. *ISS Pro Evolution* besitzt zwar keine offizielle Lizenz (so heißt Oliver Bierhoff bspw. Beerhoff), mit dem Editor lässt sich dieses Manko jedoch schnell wieder beheben. Wir sind gespannt auf die fertige Version! ■





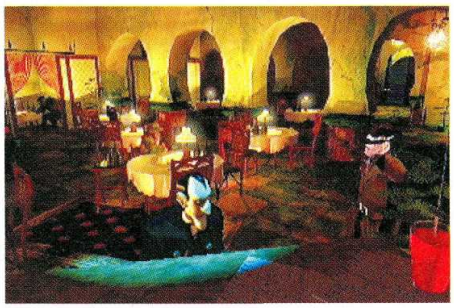


Discworld Noir

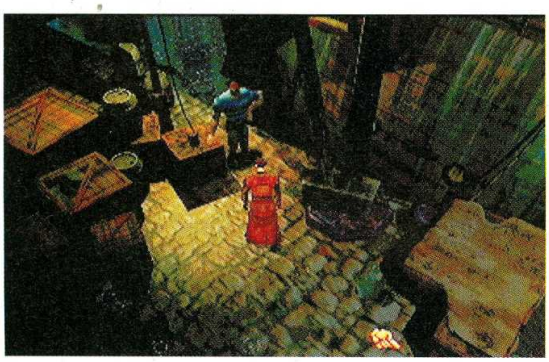
Simon Krätschmer

Genre	Adventure
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Perfect Entertainment
Erhältlich ab	12. Dezember

Was hat rein geographisch frappierende Ähnlichkeit mit einer Pizza und fliegt auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte durchs Weltall? Ganz klar - Terry Pratchetts *Discworld*, dessen Scheibenwelt-Romane nun schon seit Jahren Leser in aller Welt begeistern. Die in seinen Büchern beschriebene Fantasy-Welt diente bisher schon als Schauplatz für zwei *Discworld*-Adventures und allem Anschein nach wird mit *Discworld* Noir noch ein weiteres Spiel an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen. Wie der Titel schon vermuten läßt, ist der neueste Teil im düsteren Noir-Ambiente der frühen 60er- und 70er-Jahre-Detektivfilme angesiedelt, weshalb der Spieler nun auch nicht mehr die Steuerung des trotteligen Nachwuchszauberers Rincewind übernimmt, sondern in die Fußstapfen des resignierten und sarkastischen Privatdetektivs Luton tritt. Entsprechend der neuen Hauptfigur wurde auch die komplette Grafik neu designt, statt einer farbenfrohen Cartoon-Welt erwarten Euch düstere und wolkenverhangene Render-Szenarien. Wer nun einen Wegfall des typischen Terry Pratchett-Humors befürchtet, kann beruhigt werden – die Dialoge lesen sich ebenso gut und humorvoll wie auch schon bei beiden Vorgängern, während durch Lutons ständige Kommentare aus dem Off eine exzellente Filmatmosphäre geschaffen wird. Die *Discworld*-typischen Rätsel, die oft sogar für Leser der Romanvorlagen recht wirr und unverständlich wirkten, wurden verbessert und bleiben nun immer logisch nachvollziehbar. Unsere Preview-Version war leider erst mit englischen Texten und (dürftiger) englischer Sprachausgabe versehen, außerdem sollten die schwammige Joypad-Steuerung und die nur schwer lesbaren Textfelder noch etwas überarbeitet werden. Sobald diese kleinen Fehler jedoch behoben sind (eine angepaßte Version mit deutschen Texten und Sprachausgabe ist schon in Arbeit) steht *Discworld*- und Adventure-Fans eine düstere Weihnacht ins Haus. ■







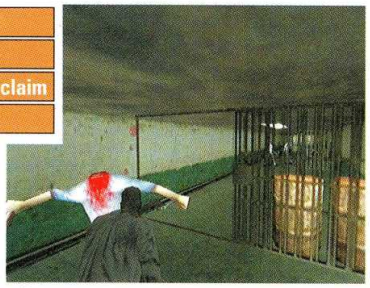


Shadow Man

Dreamcast

Benedikt Plass

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Teesside Studio Acclaim
Erhältlich ab	Ende November



Aller guten Dinge sind drei: Nach der gelungenen N64-Version und der mißratenen PlayStation-Portierung steht demnächst auch der Dreamcast seinen Schattenmann. Inhaltlich hat sich gegenüber den kleinen Konsolen-Brüdern nichts verändert: Mike LeRoi alias *Shadow Man* wagt sich ins Reich der Toten, um die prophezeite Apokalypse zu verhindern. Dabei muß er fünf gemeingefährliche Massenmörder ausschalten und sich mit den geheimen Kräften der Voodoo-Magie vertraut machen. Viele Adventure-Elemente und eine extrem dichte Atmosphäre machen *Shadow Man* zum Abenteuer-Erlebnis der Sonderklasse - erst Recht mit der aufgebohrten Dreamcast-Fassung. Unsere Preview-Version zog die gesamte Redaktion in ihren Bann - die brillante 128-Bit-Optik überzeugte selbst eingefleischte *Shadow-Man*-Gegner. Die Grafik kann sogar mit der hochgelobten PC-Version mithalten, aufwendige Lichteffekte und detaillierte 3D-Areale versetzen Euch direkt in die schaurige Realität des Jenseits. Die Steuerung ist ebenfalls besser als in den bisherigen Versionen, jedes Pad-Kommando wird flugs umgesetzt. Und das ist gut so, denn nicht nur knackige Rätsel wollen gelöst werden, auch haarige Sprungpassagen fordern Euch höchste Konzentration ab. Die Soundkulisse ist auch auf dem Dreamcast erstklassig: Sphärische Vodoo-Melodien, angsteinflößende Digi-Effekte und eine hervorragende deutsche Synchronisation (mit den Filmstimmen von Whoopie Goldberg, Jack Nicholson und Samuel L. Jackson) runden den famosen Gesamteindruck ab. ■





Die 24 h von Le Mans

PlayStation

Benedikt Plass

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
Erhältlich ab	November







Das 24-Stunden-Rennen von Le Mans gehört zu den härtesten Prüfungen, die ein Rennfahrer bestehen muß. Die Piloten gehen an die Grenze ihrer körperlichen Belastbarkeit, der anspruchsvolle Rundkurs fordert von den Fahren absolute Konzentration. Die Rennspiel-Spezialisten von Eutechnyx (u.a. für *Total Drivin'* und *C3 Racing* verantwortlich) wollen eben dieses Spektakel möglichst akkurat auf die PlayStation bringen. Unsere Vorab-Version macht deutlich, daß die Programmierer bereits gute Arbeit geleistet haben: Die Rennstrecke wurde abfotografiert und zu hundert Prozent auf Sonys 32-Bitter übertragen. Jede Schikane oder Asphalt-Hebung gleicht dem realen Vorbild, und auch die Wagenmodelle (bestehen aus ca. 500 Polygonen) sehen beeindruckend echt aus. *Die 24 Stunden von Le Mans* wird kein Titel für Bleifüße sein - nur mit konzentriertem Fahrstil habt Ihr Erfolg. Natürlich müßt Ihr nicht die kompletten 24 Stunden vor Eurer Konsole verharren, doch auch das wird möglich sein. Technisch ist alles im grünen Bereich - eine konstante Framerate und minimale Pop-Ups sprechen für sich. ■

Music 2000

PlayStation

Robert Bannert

Genre	Music-Maker
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Wolltet Ihr schon immer mal DJ spielen – seid aber ungefähr so musikalisch wie eine Seekuh auf Tauchkurs? Dann hat Codemasters die Lösung für Eure Probleme: Mit *Music 2000* wollen die englischen Sportspiel-Spezialisten jeden beglücken, der mit wenigen Handgriffen professionelle Klänge zaubern möchte – von Trance- bis Dance-Musik, ganz ohne teures PC-Equipment oder benutzerfeindliches Interface. Umfassende Klang- und Rhythmus-Bibliotheken gibt's ebenso wie die Möglichkeit, Eure eigenen Sound-Archive zu kreieren und auf Memory Card abzulegen. Wenn Ihr komplette Kompositionen sichern wollt, wird es allerdings reichlich eng auf der Karte: Wer seine Machwerke für die Ewigkeit aufbewahren will, der greift besser auf externe Medien wie CD-Brenner, Kassettendeck oder Mini-Disc-Spieler zurück (könnt Ihr via Cinch-Kabel mit den Audio-Anschlüssen Eurer PlayStation koppeln), und rettet so zwar nicht die Datenstruktur, aber immerhin das Klangerlebnis. Inwieweit Codemasters verspielter Software-Synthesizer Eure musikalischen Ambitionen wirklich unterstützt, erfahrt Ihr in einer der nächsten fun genera-tions: Vorerst gab's nur eine frühe Preview-Version zu sehen – aber die kam immerhin schon mit innovativem Multiplayer-Modus daher! Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig musizieren – per Pad ein gewöhnungsbedürftiges, aber bislang einzigartiges Erlebnis! ■





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
Destruction Derby*	kpl.	dtDM 109,95
Donkey Kong+Expans.Pak*	kpl.	dtDM 129,95
Earthworm Jim 3D*	kpl.	dtDM 89,95
EPGA Golf*		dtDM 109,95
Gran Theft Auto (GTA)*		dtDM 99,95
Knock Out Kings*		dtDM 99,95
NBA Jam 2000*		dtDM 99,95
NBA Live 2000*		dtDM 99,95
Nuclear Strike*	kpl.	dtDM 114,95
Rainbow Six*		dtDM 99,95
Ready 2 Rumble Boxing*		dtDM 109,95
Secret*	kpl.	dtDM 109,95
South Park Rally*		dtDM 89,95
Star Craft 64*		dtDM 109,95
Super Smash Bros.*	kpl.	dtDM 89,95
Turok: Legenden des...	kpl.	dtDM 89,95

Große Auswahl an Game Boy Color Spielen

DREAMCAST

Dreamcast+Modem	kpl.	dtDM 489,00
Formula 1*		dtDM 109,95
House of Dead 2 + Gun*		dtDM 149,90
Sega Bass Fishing+Angelrute*		dtDM 179,90
Snow Surfers*(Cool Boarders)		dtDM 89,95
Soul Calibur*		dtDM 109,95
South Park Luv Shack*		dtDM 89,95
Stunt GP*	kpl.	dtDM 89,95
World League Soccer*	kpl.	dtDM 89,95
Worms Armageddon*	kpl.	dtDM 89,95

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl.+Dual Shock		dtDM 239,00
Controlpad Dual Shock farbig		dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe Pro	kpl.	dtDM 89,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil		DM 2,00
Lösungshefte, deutsch		abDM 9,95
Memory Cards-diverse Grössen		abDM 19,95
Baldur´s Gate*		dtDM 84,95
Barbie Race & Ride*	kpl.	dtDM 89,95
Box Champions 2000*	kpl.	dtDM 89,95
Chocobo Racing	kpl.	dtDM 89,95
Crash Team Racing*	kpl.	dtDM 89,95
Dino Crises*		dtDM 84,00
Dune 2000*	kpl.	dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*		dtDM 84,95
Fifa 2000	kpl.	dtDM 89,95
Final Fantasy VIII(5 CD´s)*	kpl.	dtDM 99,95
Formel 1 ´99	kpl.	dtDM 89,95
Fußball Live	kpl.	dtDM 89,95
Gran Turismo 2*	kpl.	dtDM 89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*	kpl.	dtDM 149,95
GTA 2		dtDM 89,95
Le Mans*		dtDM 89,95
Nascar 2000	kpl.	dtDM 89,95
Official Formula 1 Racing´99		dtDM 99,95
Railroad Tycoon 2*		dtDM 89,95
Rainbow Six*		dtDM 89,95
Ready 2 Rumble Boxing*		dtDM 89,95
Saboteur*		dtDM 99,95
Spyro 2*	kpl.	dtDM 89,95
Tarzan	kpl.	dtDM 89,95
The Nomad Soul-Omikron		dtDM 89,95
Tomb Raider 4*	kpl.	dtDM 99,95
Tomorrow never dies*	kpl.	dtDM 89,95
Wu Tang Clan*		dtDM 89,95
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, Schnellservice,Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

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

Alundra II

Oliver Ehrle

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony / Activision
Entwickler	Matrix
Erhältlich ab	Frühjahr 2000







Bei dem Namen *Alundra* zucken Action-Adventure-Fans zusammen: Mit höllisch schweren Hüpfsequenzen, beinharten Monsterduellen und fiesen Rätseln war das Sony-Adventure eines der anspruchsvollsten PlayStation-Spiele des Jahres 1998. Die Fortsetzung *Alundra 2* erscheint jetzt in Japan, gleichzeitig erwarb US-Hersteller Activision die Vertriebsrechte für alle westlichen Märkte. Im ersten Teil trat Titelheld Alundra gegen Dämonen an, diesmal spielt Ihr den Rebellen Flink. Das neue Abenteuer empfängt Euch mit moderner 3D-Optik und 360°-Kamera, aber bekannter Aufgabenstellung: Schalterrätsel öffnen Euch die Tür zu Schatzkammern und Obermotz-Arenen, knackige Jump'n'Run-Einlagen fordern exaktes Timing. Für grafische Abwechslung sorgen Schauplätze wie der Krater eines Vulkans, die morschen Planken eines versunkenen Schiffs, sowie unterirdische Höhlen, die Ihr nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Schwimmflügeln und Gleitschirm erkundet. Möchtet Ihr Euch vom anstrengenden Heldenleben erholen, sprintet Ihr zu einem der über zehn Minispiele. Die Euro-Übersetzung von *Alundra 2* ist Anfang 2000 startklar: Activision verspricht 40 Stunden "diabolischer Rätsel" für Hardcore- sowie Gelegenheitsspieler. Setzt Matrix (der japanische Entwickler des Spiels) die gnadenlose Linie des Vorgängers konsequent fort, halten wir diese Zeitprognose allerdings noch für untertrieben. ■

Spec Ops

Simon Krätschmer

Genre	Action
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Talonsoft
Erhältlich ab	Ende November





Nach *Mission: Impossible* und *Rainbow Six* drängt dieses Jahr nun schon das dritte strategisch angehauchte Actionspiel auf den Markt, das Euch die Möglichkeit gibt, als Befehlshaber einer Spezialeinheit über Leben und Tod zu entscheiden. Während Ihr in *Mission: Impossible* allerdings nur Hauptheld Ethan Hunt und bei *Rainbow Six* gar eine ganze Einheit steuern müßt, haben sich die Entwickler von *Spec Ops* für die goldene Mitte entschieden. Hier übernehmt Ihr in fünf Kampagnen (die in mehrere Teilmissionen unterteilt sind) die Steuerung von zwei Einheiten, zwischen denen Ihr per Tastendruck wechseln könnt - dem jeweils vom Computer gesteuerten Partner können dabei mehrere einfache Befehle gegeben werden. Was dem Auge des Betrachters allerdings schon nach wenigen Minuten auffällt, ist die noch stark verbesserungswürdige Grafik-Engine. Zwar erzeugen die abwechslungsreichen Einsatzgebiete durch gut verteilte Vegetation und die authentische Soundkulisse auch schon in diesem sehr frühen Entwicklungsstadium eine dichte Atmosphäre, doch noch stören eine zu geringe Weitsicht und häufig auftretende Grafikfehler den Gesamteindruck. Die Animationen der eigenen Ranger und ihrer Gegner sind dagegen gut gelungen, schon jetzt pirschen beide Parteien gekonnt durch die Polygon-Gegend, werfen sich bei Feindbeschuß elegant auf den Boden oder kontern nach einer schnellen Rolle zur Seite mit der eigenen Schußwaffe. Zeitweise erscheint die KI allerdings noch ziemlich unausgewogen, bei unserer Vorab-Version war es z.B. möglich mit dem Scharfschützengewehr mehrfach auf einen patrouillierenden Gegner zu feuern, ohne daß dieser darauf reagierte.



Falls die beschriebenen Mankos bis zum endgültigen Release jedoch noch behoben werden, scheint uns mit der fertigen Version ein Hit-Kandidat ins Haus zu stehen. ■

Benedikt Plass

Box Champions 2000

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada
Erhältlich ab	11. November

Nicht nur PlayStation-Klitschkos kommen in den Genuß von Electronic Arts´ Box-Simulation, auch Freizeit-Tysons mit einem N64 im heimischen Zocker-Ring dürfen sich auf *Box Champions 2000* freuen. Ob im Freundschafts-, Arcade- oder Klassik-Kampf - Ihr heizt Euren Kontrahenten mit geschickten Schlagkombinationen ordentlich ein. Der Spielablauf ist schon jetzt deutlich rasanter als noch im undynamischen Vorgänger, trotzdem ist *Box Champions 2000* - im Gegensatz zu *Ready 2 Rumble Boxing* (Test in fun 11/99) - eine ebenso realistische wie anspruchsvolle Umsetzung des Prügel-Sports. Das Herzstück der Klopperei wird der Karriere-Modus sein; hier startet Ihr mit einem selbst kreierten Talent bei Null und boxt Euch nach und nach an die Weltspitze. Nebenher wird in der Trainingshalle fleißig trainiert und an Technik und Kondition gefeilt. Technisch macht der Titel bereits einen guten Eindruck, authentische Animationen und originalgetreue Gesichtstexturen vermitteln echtes TV-Flair. ■





Benedikt Plass

NBA Live 2000



Genre	Team-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	11. November

Nach *FIFA*, *NHL* und *Madden* ist jetzt EA`s *NBA*-Serie mit dem 2000er-Update an der Reihe. Der Test verpasste knapp diese Ausgabe, doch auch anhand der Vorab-Version können wir schon mit Sicherheit sagen, daß EA Sports wieder gute Arbeit geleistet hat. In Sachen Präsentation hat sich gegenüber dem Prequel nicht viel getan: Das Scrolling ist immer noch schön flüssig, den Korbjägern wurden einige neue Animationsphasen spendiert und das Publikum veranstaltet das gewohnte Live-Tohuwabohu - die PlayStation ist einfach am oberen Ende der Leistungsskala angelangt. Dafür überzeugt die Masse an Spielmodi umso mehr: Neben kompletter NBA-Saison, Play-Offs und Freundschaftsspielen sorgen vor allem die Spiele mit berühmten NBA-Legenden für eine Menge Spaß. Außerdem könnt Ihr Euch im 3-Punkte-Werfen beweisen: Ihr tretet gegen einen Gegner nach Wahl an und versucht in einer bestimmten Zeit, so viele 3er-Körbe wie möglich zu erzielen - Show-Sport total! In den edel gestalteten Menüs heizen Euch amerikanische Rap-Kombos ein, unter anderem Run DMC und Naughty by Nature. Spielerisch hält auch *NBA Live 2000* den gewohnten EA Sports-Standard - den Test gibt's in der nächsten fun! ■

NICHT SPIELBAR

Benedikt Plass

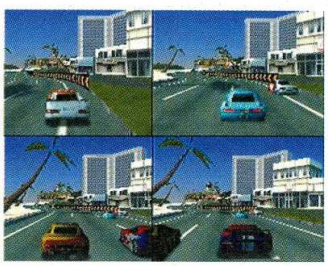
Ridge Racer 64

Genre	Rennspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Dezember

Wo wäre die PlayStation heute, wenn zur Einführung der Sony-Hardware 1995 kein *Ridge Racer* existiert hätte? Namcos Arcade-Umsetzung war der erste Kracher für den 32-Bitter und zog Millionen Rennspielfans in seinen Bann. Jetzt ist endlich auch das N64 an der Reihe - *Ridge Racer 64* erscheint in Kürze. In der Nintendo-Version wählt Ihr aus mehr als 20 PS-Boliden und gebt auf insgesamt acht Strecken mächtig Gas - Fans der Rennspiel-Reihe erkennen die Parcours der ersten beiden PlayStation-Teile. Zusätzlich hat man der Nintendo-Raserei drei exklusive Kurse und einen nagelneuen Mehrspieler-Modus spendiert. Hier liefern sich bis zu vier menschliche Piloten heiße Positionsgefechte; die Framerate soll trotzdem stabil bleiben. Stichwort Framerate: Mit 30 Bildern pro Sekunde wird die N64-Fassung ebenso schnell sein, wie die beliebten PlayStation-Titel. Auch sonst wird PSX-Niveau geboten: Weder Pop-Up, noch eine Minderung der Sichtweite durch Nebelschwaden beeinträchtigen das *Ridge Racer*-Feeling. ■







Benedikt Plass

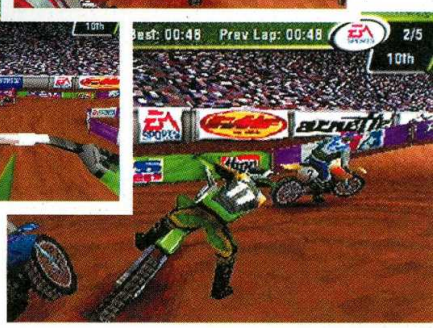
Supercross 2000

Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	11. November

Wer sich beim Durchzappen durch den Kanaldschungel des deutschen Fernsehens schon einmal auf DSF verirrt hat, dem ist die "Supercross"-Serie vielleicht ein Begriff. Hier veranstalten waghalsige Motorrad-Piloten mit 125ccm- oder 250ccm-Maschinen heiße Rallye-Rennen - und zwar ausschließlich in bedachten Arenen. Electronic Arts´ *Supercross 2000* ist eine Simulation eben dieses Motorsports (inkl. der Originallizenz) und machte uns bereits in der Preview-Version eine ordentliche Portion Spaß. Ob Ihr an einer kompletten Saison teilnehmt oder im Freestyle fulminante Stunts hinlegt - technisch wie spielerisch ist die EA Sports-Entwicklung bereits gut in Form. Auch die Fahrphysik konnte uns überzeugen, besonders aus der Ego-Perspektive fährt sich`s wie auf einer echten Enduro. Die verschiedenen US-Hallen (z.B. in Las Vegas, Tampa oder Indiana) fordern Euch alles ab - von Buckelpisten zu sprechen, ist noch maßlos untertrieben! *Supercross 2000* ist ein heißer Kandidat auf eine Spitzenwertung, doch bis zum endgültigen Test müßt Ihr Euch bis nächsten Monat gedulden. ■







SOFTWARE NEWS

Daniel Johannes

Psychic Force 2012

Dreamcast

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	November

Beat'em-Up-Fans aufgepaßt! Nach *Virtua Fighter 3tb* und *Power Stone* steht mit *Psychic Force 2012* schon das nächste Prügel-Spektakel für den Dreamcast in den Startlöchern. Allerdings kloppt Ihr Euch in dem Taito-Titel nicht auf festem Boden – Eure Recken erheben sich in luftige Höhen. Als Kampfarena dient ein riesiger schwebender Quader: Die seltsamsten Anime-Charaktere schlagen sich hier gegenseitig die Visage breit. Ob Fausthagel, Kick-Granate oder Gamma-Ball – die abgespaceten Haudegen haben die unterschiedlichsten Manöver drauf. Mit der richtigen Tastenkombination entlockt Ihr den aggressiven Streithähnen sogar brachiale Spezialattacken: So heizt die "Feuer-Force" beispielsweise Eurem Gegenüber ordentlich ein – und schon sieht er nicht mehr so cool aus. Wer auf abgefahrene Cyber-Action mit Nippon-typischen Mecha-Mannen steht, setzt *Psychic Force 2012* schon mal auf die Einkaufsliste für Weihnachten. ■



Frank Michaelis

Evolution

Dreamcast

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	ESP/Sting
Erhältlich ab	4.Quartal

Von ESP/Sting erscheint demächst das erste Rollenspiel in westlichen Dreamcast-Gefilden. *Evolution* entführt den Spieler in eine reinrassige 3-D-Polygonwelt. Der Held hat die Aufgabe, das Geheimnis um eine seltsame Maschine zu lüften - die wurde von einer längst verstorbenen Zivilisation hinterlassen. Zwar darf er sich mitsamt seiner Party in den üblichen Geschäften und Häusern der Stadt umschauen, doch liegt der Schwerpunkt von *Evolution* auf dem Auskundschaften von Dungeons: Hier trifft Eure Party nicht nur auf echzeit-berechnete Monster, sondern auch auf reichhaltig gefüllte Schatztruhen. Mit Hilfe einer Auto-Map-Funktion verliert Ihr allerdings nie den Überblick. Herausragend sind die rundenbasierten Kampfsequenzen, die grafisch sogar ein *Final Fantasy VII* ausstechen. Dank der unkomplizierten Benutzerführung und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad ist *Evolution* der ideale RPG-Einstieg für 128-Bit - Abenteurer. Übrigens: Auch *Evolution* wird eine 60-Hz-Option implementiert haben - wir hoffen, daß dieser Trend anhält! ■





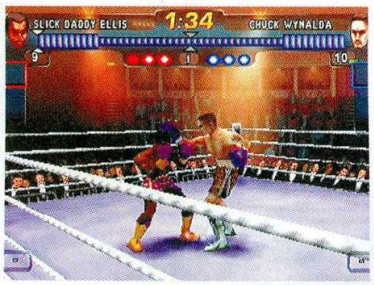
Benedikt Plass

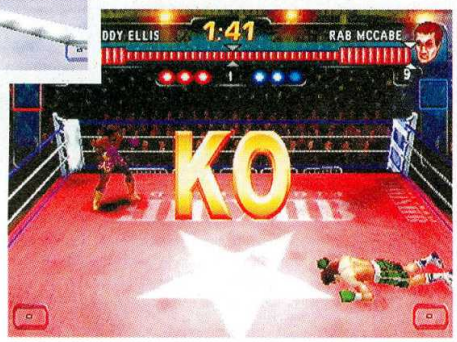
Prince Naseem Boxing

PlayStation

Genre	Sport
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	November

Nach langem Warten ist endlich eine spielbare Version von Codemasters *Prince Naseem Boxing* in der Redaktion eingetroffen. Unser erster Eindruck des Box-Spektakels ist überaus positiv: Spielerisch läßt sich der Titel am besten als Mix aus *Ready 2 Rumble* und *Box Champions 2000* beschreiben - realistischer als die Midway-Keilerei, aber dynamischer als die EA-Entwicklung. Mit den Aktionsden Spielspaß: Wahlweise in Leicht-, Mittel- oder Schwergewichtsklasse werdet Ihr unter Leitung von Showman Prince Naseem Hamed trainiert und boxt Euch an die Weltspitze. Wie aus Live-Übertragungen gewohnt, werden die Teilnehmer (in deutscher Sprachausgabe) vor jedem Kampf vorgestellt. Überhaupt ist die gesamte Präsentation sehr aufwendig; geschmeidige Boxer-Animationen und eine flüssige Grafik machen Laune. Nur hier und da konnten wir einige Texturfehler ausmachen - die sollten bis zur Veröffentlichung aber behoben sein. ■





Buttons verteilt Ihr deftige Hiebe, die Shoulder-Tasten dienen zum Blocken. Neben Trainings- und Turnier-Option sorgt vor allem der Weltmeisterschafts-Modus für langanhalten-

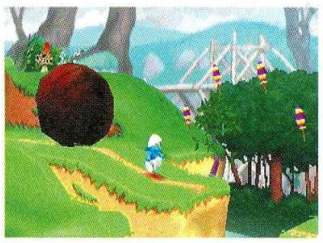
Daniel Johannes

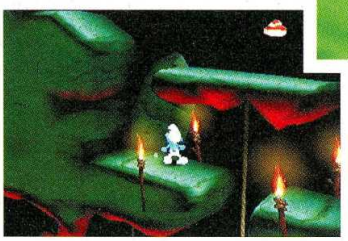
Die Schlümpfe

PlayStation

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Heliogame Prod.
Erhältlich ab	Ende November

Sie sind wieder da: Die blauen Kobolde aus der Feder von Peyo kehren auf den Bildschirm zurück. Nach mehreren Videospielausflügen auf dem Super Nintendo und dem Game Boy machen die Schlümpfe nun auch die PlayStation unsicher - und Fans der TV-Serie können sich auf einiges gefaßt machen. Schlumpfhausen und Umgebung sind ebenso farbenfroh wie in den Fernseh-Episoden – die Level-Themen so abwechslungsreich wie die Abenteuer der Schlümpfe. Anhänger der Zeichentrickserie fühlen sich also gleich zuhause: Sämtliche bekannten Charaktere geben sich ein Stelldichein – von Baby Schlumpf bis Gargamel wurden alle Figuren auf die CD gepresst. Letztgenannter will die Bläulinge mal wieder in die Falle locken und hat zu diesem Zweck einige Schlümpfe von seinen gräßlichen Verbündeten entführen lassen. In der Rolle von Hefty macht Ihr Euch nun auf den Weg, Eure Kameraden zu befreien und den üblen Gargamel abermals in seine Schranken zu weisen. Junggebliebene PlayStation-Zocker dürfen sich auf unterhaltsame Jump'n'Run-Kost freuen, "erwachsene" Spieler werden den Titel wohl schon jetzt zum Teufel schlumpfen... ■







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

FREAK'S SHOP

Nur solange Vorrat reicht! Nur solange Vorrat reicht!

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

PSX - Spiele A-Z:

360° R	84,95
Ape Escape JR	79,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Attack of Saucerman	74,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Bomberman F. Race	79,95
Bugs Bunny JR	84,95
Bundesliga 2000	84,95
Bust-A-Move 4	59,95
Capcom Generation	84,95
Carmageddon dt. ab	79,95
Castrol Honda SB	84,95
Centipede	84,95
Champ. Motorcross	84,95
Civilization 2 STR	79,95
Colony Wars 1 A	69,95
Colony Wars 2	79,95
Crash Bandicoot 3	59,95
Croc 2 JR	84,95
Destrega B	79,95
Dreams A	59,95
Driver R	84,95
D.N. Time to kill A	69,95
Final Fantasy 8	94,95
Fisher Mans Ball	84,95
Fluid <a> G	59,95
Formel 1 '98 R	59,95
Formel 1 '99 R	84,95
F 1 '99 & Lenkrad	169,-
Fußball Live	84,95
G-Police 2 A	74,95
Grab des Pharao	84,95
Granstream Saga	74,95
Guardian Darkness	84,95
Gungage	84,95
Hugo 2 JR	79,95
J. Madden 2000	84,95
Kingsley Wild Adv.	79,95
Legend of Kartia	84,95
Lone Soldier uncut	69,95
Master of Monsters	79,95
Metal Gear Solid A	79,95
Monkey Hero RO	84,95
Monopoly	69,95
Monster Seed RO	84,95
Mr. Domino JR	59,95
Mulan Story	79,95
NHL 2000 SP	84,95
Nightmare Creatures	69,95
ungeschnitten - rotes Blut	
Overblood a/uncut	69,95
Panzer General 2	69,95
Point Blank 2 A	84,95
Point Blank 2 & Gun	139,95
Pong	84,95
Pop'n' Pop	69,95
Pool Hustler G	59,95
Populous STR	59,95
Pinball Timeshock	59,95
Rat Attack	84,95
RC Stunt Copter	69,95
Reel Fishing	84,95
ReVolt R	84,95
Ridge Racer 4 R	79,95
Rollcage R	59,95
Shadowman & Dekor	*94,95*
Shanghai G	79,95
Silent Hill A	84,95
Sled Storm R	84,95
Soul Reaver	89,95
South Park	84,95
Space Invaders	79,95
Speed Freak R	84,95
Sports Car GT R	59,95
Spyro the Dragon	59,95
Stadt d. verl. Kinder	79,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Syphon Filter A	84,95
Tai Fu	69,95
Tony Hawk Skater	84,95
UEFA Champ. 99	79,95
V-Rally 2 R	79,95
Verraten in der verb.	84,95
Versailles dt.	84,95
Wild Arms RO	69,95
Wipeout 3 R	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Z STR	59,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

Asterix & Obelix (10)	84,95
Autobahn Raser (10)	84,95
Baseball 2000 (10)	84,95
Box Champs 2K (10)	84,95
Buster & Beanstalk	84,95
Champ. Manager All	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Chocobo Racing	84,95
Demolition Racer10)	84,95
Dune 2000 (10)	84,95
Dino Crisis (11) A	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
EPGA Golf (10)	79,95
Extreme 500 (10)	84,95
Fighting Force 2	84,95
Grand Theft Auto 2	84,95
Hogs of War (10)	79,95
Hot Wheels (10) R	84,95
Jackie Chan's Stuntmaster	
Jade Ccoon (11)	84,95
Jeff Gordon Racing (10)	
Killer Loop (11) R	84,95
Kurushi Final (10)	79,95
Le Mans 24 Std.	84,95
Legend of Legaia (10)	
Lego Racers (10)	89,95
Lego Rock Raiders (10)	
Metal Gear S.Mission	44,95
Missile Command	84,95
Mission Impossible	84,95
Nascar 2000 (10)	84,95
NFL Blitz 2000 (10)	79,95
No Fear (10)	TBA
Phoenix (10)	TBA
Plane Crazy (10) A	84,95
Powerboat 2 (10)	84,95
Prince N. Boxing	84,95
Q-Bert (10)	84,95
Rainbow Six (10)	84,95
Rally Masters (10)	84,95
Saboteur (11) A	84,95
San Francisco R. 2	79,95
Schlümpfe Alptraumland	
Subbuteo (10)	TBA
Tank Racer (10) A	84,95
Tanktics (10) A	79,95
Tarzan (11) JR	84,95
Tunguska (10) ADV	84,95
UEFA Striker (10)	89,95
Um Jammer Lammy	74,95
Uprising X (10) STR	TBA
Urban Chaos (10)	84,95
Worms Armageddon	89,95
Xena (10) A	84,95

Zubehör:

Barracuda 2	59,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen 10erSet	4,95
Cyber Shock	49,95
DekorKit Shadowman	14,80
Dual Shock Contr. 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
<unkompromiert>	
Mouse ab	34,95

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

RGB Kabel Special	14,95
Xploder Classic	59,95
Xploder FX	84,95

SPIELBERATER:

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

http://www.freaksshop.de



FIGUREN:

Akte X	je 24,95
Metal Gear Solid	ab19,95
Resident Evil	je 24,95
Wrestling	je 24,95
...und viele andere!!!	

A=Action / ADV=Adventure / B=Beat'em Up / D=Denkspiel / G=Geschicklichkeit / JR=Jump Run / K=Rennspiel / RO=Rollenspiel / S2=Sport / STR=Strategie

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht!

Abe´s Exodus JR	44,95
Actua Golf 2 SP	44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer 3 SP	49,95
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
Akuji	49,95
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
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Ballblazer Champ.	39,95
Beast Wars A	49,95
Big Air	49,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Box Champions SP	49,95
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
Bust-A-Move 2	44,95
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
Contra A	29,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	44,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	39,95
Cyball Zone SP	39,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warhammer 2 STG	44,95
Darklight Conflict a	29,95
Darkstalkers B	29,95
Dead Or Alive B	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Destruction Derby 2	44,95
Diablo STR	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors B	29,95
Explosive Racing	49,95
FIFA Soccer '97	39,95
Final Fantasy 7 RO	44,95
FF7 & Spielberater	59,95
Formel 1 '97 R	44,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frenzy A	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	44,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Gex Deep Cover G.	49,95
Goal Storm SP	39,95
Golden Goal '98	29,95
Gran Turismo R	44,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA London A	39,95
Hard Boiled A	29,95
Heart of Darkness	44,95
Herc´s Adventure <a>	39,95
Hercules JR	39,95
Hugo JR	49,95
Incredible Hulk A	29,95
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
Medievil A	44,95
Mega Man Battle R	44,95
Mickey´s Wild Adv.	39,95
Micro Machines R	44,95
Moto Racer R	44,95
Moto Racer 2 R	49,95
MTV - Slamscape	29,95
NBA Live '99 SP	49,95
Newman Haas Racing	49,95
NHL Face Off '98	44,95
NHL Hockey '97 SP	39,95
NHL Hockey '99 SP	49,95
NHL Powerp. Hockey	29,95
NHL Powerp. H. 98	39,95
Ninja A	49,95
Novastorm SH	39,95
O.D.T. A	49,95
Oddworld JR	44,95
Olympic Games SP	44,95
One A	44,95
Pandemonium JR	39,95
Pandemonium 2	44,95
PaRappaTheRapper	44,95
Perfect Weapon A	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball 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
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Rayman JR	39,95
Reboot A	44,95
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	39,95
Rogue Trip A	49,95
S.C.A.R.S. R	39,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	49,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Small Soldier A	49,95
Soulblade B	39,95
Soviet Strike A	44,95
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
Streetfigh. Alpha Ex	44,95
Striker SP	44,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S.Puzzle Fighter	39,95
S. Sonic Racer <a>	29,95
Swagman RO	44,95
Tekken 1 & 3 B je	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2	49,95
a/ungeschnitten	
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2 je	44,95
Total Drivin' R	29,95
Total NBA '98 SP	49,95
True Pinball G	39,95
Tunnel B1 A	39,95
Unholy War, The A	44,95
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	44,95
Warhawk A	44,95
W.Gretzky '98 SP	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
Wipeout 2097	44,95
World Cup Golf SP	39,95
World Leage Soccer	39,95
Worms G	39,95
Wreckin' Crew R	29,95
WWF in your House.	44,95
WWF Warzone SP	44,95
X 2 A	29,95
X-Men Children...	44,95
Z <a> STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

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

Nicht gelistete Artikel sind vorrätig! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Keine Garantie auf Kompatibilität! Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse! + DM 16,- Porto! Versandkosten DM 6,90 / Vorkasse DM 5,90 / NN Vorkasse DM 6,90 - Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten - Keine Garantie auf Kompatibilität!

N64:

4MB Ram Erweiter.	59,95
DekorKitShadowman	19,80
Dekor Kit "Turok"	19,80
Joypad "farbig" je	34,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad ab	89,95
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 (10) Dt.	99,95
Castlevania 3D A	109,95
F1 World GP 2 R	84,95
Fighting Force A	109,95
Hybried Heaven A	109,95
Jet Force Gemini*	109,95
Magical Tetris	109,95
Mario Golf SP	99,95
Mystical Ninja 2	99,95
Rugrats Schatzsuche	104,95
Shadowman A ab	99,95
Space Race (10)	109,95
Star Wars Racer	99,95
Star Wars Rog. Sqd.	99,95
Starcraft (2000) R	109,95
The New Tetris G	84,95
V-Rally R	79,95
World Driver Ch.(10)	109,95
Zelda 64 RO	99,95
Zero Hour A	109,95

nur solange Vorrat reicht

SONDERANGEBOTE:

1080° Snowboarding	69,95
Aero Gauge R	44,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	49,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	49,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Chal.	49,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis´n World R	59,95
Dark Rift B	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes B	49,95
Extreme G R	39,95
Extreme G 2 R	49,95
F1 Pole Position R	39,95
F-Zero X R	69,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA '98 SP	59,95
Fighters Destiny B	69,95
Flying Dragons B	49,95
Forsaken A	44,95
G.A.S.P. B	44,95
Gex 2 - 3D JR	69,95
Hexen 3D A	44,95
Holy Magic Century	49,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super. Soccer 98	49,95
John Madden 64	39,95
John Madden 99	49,95
Lamborghini 64 R	39,95
Lylat Wars & Rumble	64,95
Mace The Dark Eye	49,95
Micro Machines T.	49,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja RO	49,95
Nagano Winter Olym.	49,95
Nascar Racing 99	49,95
NBA Jam '99 SP	49,95
NBA Live '99	49,95
NBA Pro 98 SP	39,95
NFL Quaterback 98	39,95
NFL Quaterback 99	49,95
NHL Breakaway 99	49,95
NHL Hockey 99 SP	49,95
Off Road Challenge	59,95
Olympic Hockey	44,95
Pilotwings G	59,95
S.C.A.R.S. R	49,95
San Francisco Rush	44,95
San Francisco 2	59,95
Silicon Valley A	49,95
Starshot A	49,95
Turok 2 A	59,95
Turok 2 a/uncut A	69,95
Virtual Chess D	39,95
Virtual Pool G	49,95
Wave Race R	59,95
Waialae C. C. Golf	49,95
Wave Race R	59,95
W.Gretzky Hockey	39,95
WCW vs Revenge	49,95
Wipe Out 2097 R	49,95

Dreamcast:

Dreamcast	489,-
Arcade Stick	89,95
Controller	49,95
DekorKit Shadowman	19,80
DekorKit Trick Style	19,80
Joypadverlängerung	19,95
Keyboard	54,95
Race CP Lenkrad	119,95
Scart Kabel	24,95
RGB Kabel Special	29,95
Vibration Pack	44,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings (11)	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat (10) R	84,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Expendable A	104,95
House of the Dead 2	
incl. Gun (10) A	139,95
HydroThunder	104,95
Incoming A	99,95
Marvel Vs Capcom	104,95
Monaco GP R	89,95
NBA 2000 (11) SP	84,95
Pen Pen R	104,95
Power Stone B	84,95
Ready 2 Rumble B	104,95
Sega Bass Fishing	179,95
Sega Rally 2 R	104,95
Snow Surfers (10)	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur (11)	104,95
Speed Devils R	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tokyo Highway C.	84,95
Toy Commander	84,95
Trick Style	89,95
UEFA Striker (10)	104,95
Virtua Fighter 3 B	84,95
World League Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	89,95

Super Nintendo:

Aladdin	49,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey K. C. & 2 je	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon STR	49,95
Kirby´s Fun Pack D	39,95
Lucky Luke A	49,95
Lufia incl. Berater	39,95
Nigel Mansel World	39,95
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
Tetris Attack G	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Weapon Lord B	39,95
Wild Guns A	49,95
World Cup Striker	29,95
Worms A / STR	49,95

GameBoyColor:

Game Boy Color je	139,-
Pokemon je	59,95
Shadowgate RO	59,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Top Gear Rally R	64,95
Turok 2 A	49,95
Zelda RO	59,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice" Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!

Fragen Sie nach unseren Franchise-Partnern Model:

48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789

Bielefeld Brackwede
Treppenstr. 10

Geplantes Ladengeschäft:
in Osnabrück
Händleranfragen willkommen !

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



Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

Titel | System | Entwickler | Test in | Wertung



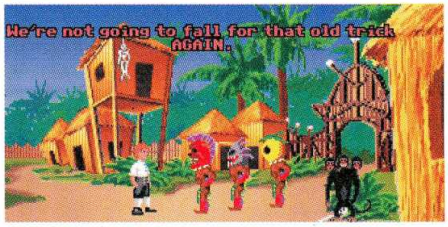
Action

1. Jet Force Gemini
Nintendo 64 | Rare | fun 11/99 | 10/10
2. Contra III
Super Nintendo | Konami | — | 10/10
3. Metal Slug 2
Neo Geo | SNK | — | 10/10
4. Apocalypse
PlayStation | Neversoft Ent. | fun 12/98 | 9/10
5. MDK
PlayStation | Shiny Ent. | fun 12/97 | 9/10



Action-Adventure

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



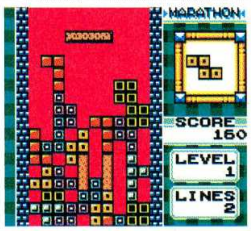
Adventure

1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | — | 10/10
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | — | 10/10
3. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 9/10
4. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97 | 8/10
5. Riven
PlayStation | Sunsoft/Cyan | fun 03/98 | 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



Denkspiel

1. Tetris DX
Game Boy Color | Nintendo | fun 01/99 | 10/10
2. Bust-A-Move 3
PlayStation | Taito | fun 4/98 | 9/10
3. Kwirk
Game Boy | Nintendo | — | 9/10
4. Klax
Lynx | Epyx | — | 9/10
5. Sokoban Basic
PlayStation | Itochu | fun 11/97 | 8/10



Geschicklichkeit

1. Lemmings
Super Nintendo | Sunsoft | — | 10/10
2. Bomberman
PC-Engine | Hudson Soft | — | 10/10
3. Mario Bros.
NES | Nintendo | — | 10/10
4. Breakout
Atari 2600 | Atari | — | 10/10
5. Ms. Pac-Man
NES | Namco | — | 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 | fun 04/97 | 9/10



Fun-Racer

1. Crash Team Racing
PlayStation | Naughty Dog | fun 11/99 | 10/10
2. Super Mario Kart
Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10
3. Diddy Kong Racing
Nintendo 64 | Rare | fun 12/97 | 10/10
4. Mario Kart 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 02/97 | 10/10
5. Micro Machines V3
PlayStation | Codemasters | fun 04/97 | 10/10



Fun-Sport

1. Ready 2 Rumble Boxing
Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 10/10
2. WCW vs nWo Revenge
Nintendo 64 | THQ | fun 12/98 | 10/10
3. NBA Jam
Super Nintendo | Acclaim | — | 10/10
4. Punch-Out!!
NES | Nintendo | — | 9/10
5. WWF Attitude
Nintendo 64 | Acclaim | fun 11/99 | 9/10



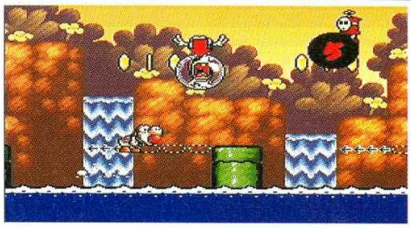
Future-Racer

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



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. Parasite Eve
PlayStation | Squaresoft | fun 11/98 | 9/10



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



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. Ridge Racer Type 4
PlayStation | Namco | fun 04/99 | 10/10



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



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



Simulation

1. Theme Park
PlayStation | Bullfrog | fun 06/95 | 10/10
2. Sim City
Super Nintendo | Maxis | -- | 10/10
3. Civilization
Super Nintendo | Koei | fun 03/96 | 10/10
4. Civilization 2
PlayStation | Microprose | fun 04/99 | 9/10
5. Theme Hospital
PlayStation | Bullfrog / Krisalis | fun 04/98 | 8/10



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



Strategie

1. Final Fantasy Tactics
PlayStation | Squaresoft | fun 04/98 | 10/10
2. Nectaris
PlayStation | Hudson | -- | 10/10
3. Advanced Military Commander
Mega Drive | Sega | -- | 10/10
4. Command & Conquer
Nintendo 64 | Westwood | fun 08/99 | 9/10
5. Warcraft II
PlayStation | Blizzard | fun 09/97 | 9/10



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. FIFA 2000
PlayStation | EA Sports | fun 11/99 | 9/10
4. UEFA Striker
Dreamcast / PSX | Rage Software | fun 11/99 | 9/10
5. NHL 2000
PlayStation | EA Sports | fun 11/99 | 9/10



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 | Rare | -- | 9/10
5. No Fear Downhill Mountainbiking
PlayStation | USD | fun 11/99 | 8/10



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. Toy Commander
Dreamcast | No Cliché | fun 11/99 | 9/10
5. Music
PlayStation | Jester Interactive | fun 12/98 | 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 Framerate 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-Background? 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? Stoßt 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, Stottersound 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

Die Charts

PlayStation · NINTENDO 64 · Dreamcast · GAME BOY COLOR

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir drei Spiele - zur Verfügung gestellt von

>Theo Kranz Games<

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!
Die Adresse:

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diesen Monat sind die glücklichen Gewinner je eines Soul Reaver für die PlayStation:

Petra Stein aus Groß-Gerau
Dirk Meyer aus Köln
Benjamin Pastulke aus Neuss

Herzlichen Glückwunsch!



Leser-Charts

1. Final Fantasy VIII	PlayStation
2. Legacy of Kain:	Soul Reaver PlayStation
3. Soul Calibur	Dreamcast
4. Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation
5. The Legend of Zelda - Ocarina of Time	

Special-Charts

Diesmal: Die hässlichsten Videospiel-Charaktere

1. Hugo (Hugo 1+2)	PlayStation
2. Thor & Wedgie (Speed Freaks)	PlayStation
3. Protagonist (Centipede)	PlayStation
4. Ed (Attack of the Saucerman!)	PlayStation
5. Ed (Tonic Trouble)	Nintendo 64

Japan-Charts

1. Biohazard 3 - Last Escape	PlayStation
2. World Soccer	PlayStation
3. Derby Stallion	PlayStation
4. Front Mission 3	PlayStation
5. Winning Post	PlayStation

USA-Charts

1. Pokémon Red Version	Game Boy
2. Pokémon Blue Version	Game Boy
3. Pokémon Pinball	Game Boy Color
4. Final Fantasy VIII	PlayStation
5. Driver	PlayStation

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Final Fantasy VIII	PlayStation
2. Formel 1 '99	PlayStation
3. Sonic Adventure	Dreamcast
4. Virtua Figther 3tb	Dreamcast
5. Grand Theft Auto 2	PlayStation
6. Mission Impossible	PlayStation
7. Sega Rally 2	Dreamcast
8. Rayman 2	Nintendo 64
9. Tonic Trouble	Nintendo 64
10. The New Tetris	Nintendo 64

Redaktions-Charts

Bene

1. Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation
2. Soul Fighter	Dreamcast
3. Crash Team Racing	PlayStation
4. Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast
5. FIFA 2000	PlayStation

Daniel

1. Final Fantasy Anthology	PlayStation
2. Donkey Kong 64	Nintendo 64
3. Power Stone	Dreamcast
4. Suikoden II	PlayStation
5. Soul Fighter	Dreamcast

Simon

1. Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation
2. GTA2	PlayStation
3. Classic Bubble Bobble	Game Boy Color
4. Rainbow Six	Nintendo 64
5. Road Rash 64	Nintendo 64

Leser werben Leser

ABO

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











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.

Aussägen 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 129

Ich habe den neue Abonnenten geworben

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 jedpch 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.

mit **100** *geht die Post ab*

ABO-ANTWORT

fun generation
- Abo-Service

74168 Neckarsulm

Genre	Beat'em Up
Anbieter	Piggyback interactive
Entwickler	Toka
Erhältlich ab	Mitte November
Preis	ca. 99,- DM

Soul Fighter

Bombast-Optik, gehaltvolles Fantasy-Ambiente und lückenlose Spielbarkeit - das sind die Zutaten für Tokas beinhartes Beat'em-Up-Spektakel.

In der letzten fun stellten wir Euch *Soul Fighter* zum ersten Mal vor: Seit wir die Vorab-Version in Händen hielten, konnten wir den endgültigen Test kaum mehr abwarten. Nichts gegen ein Edel-Beat'em-Up à la *Soul Calibur* - aber nach einem waschechten Sidescroller ohne Duellzwang lechzten wir schon lange. Daß dieses Genre überaus beliebt ist, bewies schon die *Final-Fight*-Reihe in Spielhalle und diversen Konsolen-Adaptionen. Doch seit Eidos' Fighting Force für die PlayStation waren hochwertige Genre-Vertreter rar gesät, einzig die vor einem Jahr erschienene Mittelalter-Metzelei *Legend* (ebenfalls für Sonys 32-Bitter) konnte zumindest ansatzweise überzeugen. *Soul Fighter* wurde vom gleichen Team entwickelt (siehe Interview), und man merkt dem Titel sofort an, daß echte Prügel-Profis am Werk waren. Doch der Reihe nach... Für alle, die den Artikel in der letzten Ausgabe verpasst haben, hier noch einmal die fantasievolle Story: Im minutenlangen Render-Intro erzählt Euch König Valmek die Hintergrundgeschichte von *Soul Fighter*. Der ist Herrscher über das riesige Königreich Gomar, das mittlerweile vom puren Bösen befallen wurde. Was ist geschehen? Am Geburtstag des jüngsten Sohnes von Monarch Valmek ereignete sich eine tödliche Tragödie. Bei einer Jagd kam Sedan - so der Name des Königs-Kindes - durch einen Unfall ums Leben. Valmeks Ehefrau Antea und sein ältester Sohn Felies konnten den Verlust nicht verkraften und wehrten sich dagegen, Sedans Tod zu akzeptieren. Mit Hilfe von schwarzer Magie wollten sie ihn zurück ins Leben holen - doch das Vorhaben scheiterte auf grausame Art und Weise. Denn eines Tages überraschten Valmek und sein Waffenmeister Melkior die beiden bei einem seltsamen Ritual. Antea und Felies knieten vor Sedans Leichnam und beschwörten den Toten mit einer mystischen Formel. Die Ereignisse überschlugen sich: Antea hetzte einen Feuerzauber auf Melkior, der schließlich bei lebendigem Leibe verbrannte. Das schreckliche Schauspiel blieb nicht unbeobachtet; Melkiors Sohn Altus mußte den Tod seines Vaters mit eigenen Augen ansehen. In seiner Verzweiflung konnte Valmek nichts anders, als seine Wachen auf das teuflische Duo anzusetzen und die zwei aus Gomar zu verbannen. Valmeks Spionin Sayomi (die übrigens unser Cover ziert) heftete sich an ihre Fersen und fand heraus, daß von Antea und Felies nichts Menschliches übrig geblieben war. Valmeks Frau verwandelte sich in einen fiesen Nebel, der alles, was er berührt, in blutrünstige Tiere verwandelt. Auch Felies nutzte seine bösen Kräfte, um eine magische Mutation auszulösen - er verzauberte sich in einen monströsen

>>Die Grafik des Toka-Titels ist traumhaft schön!<<













↑ Ein kräftiger Schwert-Schwinger, und das Blut spritzt in alle Richtungen.

fun im Gespräch mit Carlo Perconti, Lead Programmer und Co-Founder bei Toka





fun:
Wann habt Ihr mit der Entwicklung von *Soul Fighter* begonnen und wie viele Programmierer waren in das Projekt involviert?

Perconti:
Die Entwicklung von *Soul Fighter* selbst hat vor ca. 18 Monaten begonnen. An der 3D-Engine und den Motion-Capture-Tools, die bei *Soul Fighter* Einsatz finden, arbeiten wir seit über 3 Jahren. Das Team besteht aus 15 Leuten, wobei vier davon programmieren.

fun:
Welche Fighting-Spiele haben Euch bei der Entwicklung beeinflußt?

Perconti:
Wir haben in dieser Hinsicht verschiedene Einflüsse. Auf der einen Seite wollten wir den Spaß und die Dynamik der alten 2D-Spiele à la *Golden Axe* wieder aufleben lassen. Aber auch aktuelle Spiele wie *Spike Out* oder die Tekken-Serie haben die Entwicklung beeinflusst. Es war unser Ansatz, uns an der japanischen Entwicklungselite zu messen.

fun:
Warum gibt's in *Soul Fighter* keinen Zweispieler-Modus?

Perconti:
Damit haben wir experimentiert und sind nicht richtig glücklich geworden. Die "3D Roaming"-Perspektive macht die Darstellung von zwei Hauptcharakteren auf demselben Bildabschnitt fast unmöglich (siehe *Tomb Raider* und ähnliches), was dann auch für die Kameraführung gilt. EinSplit-Screen-Modus hätte das ganze Spiel recht unübersichtlich gemacht - undauch langsam. Direct-Link ist beim Dreamcast nicht möglich und die Internet-Verbindung ermöglicht keine großen Datentransfers, wie es bei einem solchen Spiel nötig ist. Im Ganzen wollten wir uns dann deshalb lieber kompromisslos auf ein Einspieler-Spiel konzentrieren.

fun:
Wie seid Ihr auf die fantastische Hintergrundgeschichte von *Soul Fighter* gekommen?

Perconti:
Dazu haben wir Rollenspielexperten beauftragt, eine französische Firma namens "Multisim", die die gesamte Geschichte entwickelt hat.

fun:
Wird Toka auch für die PlayStation2 entwickeln?

Perconti:
Zur Zeit ist hier kein Kommentar möglich.

fun:
Jetzt mal zu etwas anderem: Was macht Ihr, wenn Ihr nicht gerade programmiert ? Lebt Ihr typisch französisch - sprich legère?

Perconti:
Was wir sonst machen? Ich denke, Spiele testen. Nein, im Ernst, in den letzten Monaten war kaum eine Minute übrig, um überhaupt was anderes zu machen. Wenn wir Zeit haben, versuchen wir ein normales Leben zu führen. Ich bin persönlich ein großer Japan-Fan und lerne gerade japanisch.

fun:
Vielen Dank für das Gespräch, Carlos!



Habt Ihr einen Gegner erledigt, löst er sich in Rauch auf und hinterläßt Euch seine Seele.

Drachen. Als Sayomi wieder an Valmeks Hof zurückkehrt, ist's schon zu spät: Valmek wurde von Anteas Nebel-Monstern zerstückelt. Nur einer hat überlebt: Orion, der schlaue Hof-Hexer. Als er das Desaster kommen sah, schnappte er sich Altus (Ihr wißt schon - der Sohn des ermordeten Waffenmeisters) und wartete an einem sicheren Ort auf Sayomi. Getreu dem Motto "Gemeinsam sind

>> Sayomi spielt ihre männlichen Kollegen locker an die Wand.<<

wir stark", will das Trio jetzt dem Schrecken ein Ende bereiten. Um das Land von Anteas Fluch zu befreien, müssen alle in Tiere verwandelten Menschen erledigt und ihre Seelen in einer magischen Phiole gesammelt werden... Jetzt liegt das Schicksal mal wieder in Euren Händen: Wahlweise im Arcade- oder Adventure-Modus streift Ihr in bester *Final-Fight*-Tradition durch Gomar und verprügelt die animalischen Bestien. Im Arcade-Modus könnt Ihr nach jedem der zwölf Levels zwischen den Charakteren hin- und herschalten, außerdem habt Ihr fünf Extraleben in petto.



Und die sind auch dringend nötig: Ein knackiges Zeitlimit treibt Euch zur Eile an, bummelt Ihr gemütlich durch die scrollende 3D-Szenerie, ist ein schnelles Ableben schon vorprogrammiert. Dafür gibt's keine Möglichkeit zum Abspeichern - Ihr müßt den Arcade-Modus an einem Stück durchspielen. Selbst versierte Zocker haben damit ihre Probleme, denn wer sitzt schon sechs bis acht Stunden (Minimum!) ununterbrochen an seinem Dreamcast? Da geht's im Adventure-Modus schon etwas gemächlicher zur Sache: Nach jedem Abschnitt habt Ihr die Möglichkeit, Euren Spielstand auf die VMU zu bannen, und der Zeitdruck fällt ebenfalls weg. Hört sich vielleicht fair an, ist in der *Soul-Fighter*-Realität trotzdem ein hartes Stück Arbeit. Bis Ihr





← ↑ Erst peilt Ihr den Feind mit der Armbrust an, dann jagt Ihr ihm einen Pfeil in die Weichteile!

Euch ans Levelende durchgekämpft habt, vergehen manchmal einige Stunden - schließlich müßt Ihr nach einem "Game Over" wieder komplett von vorne beginnen. Warum die Programmierer Euren Weg nicht mit Checkpoints gepflastert haben, ist uns unverständlich. Ein weiterer Unterschied zum Arcade-Modus: Ihr müßt Euer Abenteuer durchweg mit dem Helden (bzw. der Heldin) bestehen, für den Ihr Euch zu Beginn entschieden habt. Deshalb müßt Ihr mit Bedacht wählen, denn jeder der drei Prügler besitzt unterschiedliche Fähigkeiten. Muskelmann Altus schwingt sein Schwert so behende, wie einst Ritter Lancelot, ist dafür weniger flink als Polygon-Schönheit Sayomi. Die führt als Standardwaffe zwei Messer mit sich, mit denen sie ihren Gegnern in schöner Regelmäßigkeit den Digi-Wanst aufschlitzt. Orion ist der "feurigste" Kämpfer: Mit seinem Zauberstab setzt er ganze Horden von Widersachern in Flammen, ist ohne sein Kriegswerkzeug aber ziemlich aufgeschmissen. Da helfen nur die in den Levels verteilten Spezial-Waffen weiter: In Schatztruhen sind nicht nur energiespendende Power Ups versteckt, sondern auch durchschlagskräftige Kampfgeräte. Mit Wurfmesser- oder Axt, Armbrust und Öl-Bombe läßt's sich bedeutend leichter gegen die zahlreichen Feinde bestehen. Die Extra-Waffen aktiviert Ihr mit einem Druck auf den rechten Shoulder-Button, aus der eindrucksvollen Ego-Perspektive attackiert Ihr dann die Gegenspieler. Habt Ihr eine der Spezial-Waffen abgefeuert, ist sie für immer verloren - Ihr müßt also erst wieder eine neue aufstöbern. Überhaupt solltet Ihr Eure Waffen sparsam einsetzen, denn auch die Standard-Bewaffnung ist nur begrenzt verfügbar. Steht Eure Weapon-Leiste auf Null, prügelt Ihr die tierischen Gesellen mit gezielten Hieben oder harten Kicks windelweich.



→ ↓ Achtung Endgegner! Felies, der Drache ist gar nicht gut gelaunt...



>> Grunzende Orc-Säue, klappernde Skelette und gefräßige Tiger bevölkern die Welt von Soul Fighter.<<

Alternativen

Fighting Force

(Test in fun 12/97, Wertung: 8 von 10)

Schon etwas älter, aber immer noch lohnenswert: Eidos' PlayStation-Prügler ist Non-Stop-Action - Ihr mischt als Mitglied der Streetgang "Fighting Force" die Unterwelt auf. Technisch ist's zwar nicht mehr zeitgemäß, doch spielerisch nach wie vor attraktiv. Einzig die starre Kamera nervt - oftmals werdet Ihr von Euren Feinden verdeckt. Kennen wir doch irgendwoher?! Den Test des zweiten Teils präsentieren wir Euch übrigens in der nächsten fun!



Legend

(Test in fun 12/98, Wertung: 8 von 10)

Das *Soul Fighter* für die PlayStation: Ebenfalls von Toka entwickelt, besitzt auch *Legend* einen simplen Hau-Drauf-Charme. Die Franzosen stehen offenbar aufs düstere Mittelalter: Mit Schwert und Axt bekämpft Ihr allerlei gefährliche Kreaturen. Wer auf spielerischen Tiefgang verzichten kann, bekommt spaßige Prügelkost vorgesetzt.



Dank des simplen Kombo-Systems habt Ihr das Kampfgeschehen ruckzuck im Griff: Mit dem Y-Button verteilt Ihr großzügig Fußfeger, mit der X-Taste laßt Ihr die Fäuste sprechen.

Einmal die entsprechenden Kombinationen verinnerlicht, inszeniert Ihr einen spektakulären Angriff nach dem anderen. Neben den Standard-Moves gibt's auch Super- bzw. Magie-Kombos. Für erstere muß die Kombo-Anzeige am linken oberen Bildschirmrand randvoll sein, dann reicht eine einfache Tastenabfolge, um Euren Kontrahenten das Fürchten zu lehren. Um den Magie-Move ausführen zu können, gilt es, zwei geheimnisvolle Blätter einzusammeln - via Druck auf den A-Button startet Ihr ein ebenso effekt-geladenes wie gefährliches Angriffsmanöver. Der Komplexitätsgrad der Steuerung kann bei weitem nicht mit Beat'em-Ups wie *Tekken 3* oder *Virtua Fighter 3tb* mithalten , doch das wollten die Entwickler auch nicht. *Soul Fighter* ist Arcade-Spaß pur: Kämpfer auswählen, über die detaillierte Grafik staunen - und los geht die Prügel-Orgie. Ihr habt alle Hände voll zu tun, teilweise werdet Ihr von bis zu sieben Feinden gleichzeitig angegriffen. Da wird's auch schon einmal richtig hektisch, Ihr müßt die Buttons bearbeiten, bis die Finger schmerzen.

>> *Soul Fighter* ist kein Spiel für zwischendurch.<<



↑ Jeder Kämpfer hat einen Verzweiflungsschlag, der Euch Lebensenergie kostet. Der von Orion ist am effektvollsten. Burrrn!

Um gegnerische Angriffe abzuwehren, ist optimales Timing unabdingbar: Nur wenn Ihr im richtigen Moment den A-Knopf betätigt, blockt Euer Recke die Attacke ab. Bis Ihr dieses Prinzip verinnerlicht habt, vergehen viele Stunden. Überhaupt ist *Soul Fighter* kein Spiel für zwischendurch: In den höheren Levels werden die Opponenten immer stärker und gewitzter, greift Ihr unüberlegt an, enden Eure Versuche meistens kläglich - in einer eindrucksvollen Sterbesequenz segnet Euer Protagonist das Zeitliche. Um immer den Überblick zu behalten, sollet Ihr regelmäßig einen Blick auf die Karte am unteren Bildschirmrand werfen. Nahende Gegner, prall gefüllte Schatzkisten oder Sackgassen entdeckt Ihr so schon frühzeitig. Auch drohende Gefahren wie rollende Gesteinsbrocken oder aus der Distanz abgeschossene Feuerbälle sind hier auszumachen - also immer schön die Augen auf! Denen werdet Ihr nach dem ersten Einlegen der *Soul-Fighter*-GD-Rom kaum trauen: Die Grafik des Toka-Titels ist traumhaft schön. Kein scrollendes Beat'em-Up hat bisher besser ausgesehen - seien es die detailreichen Echzeit-Hintergründe, die prächtig gezeichneten Objekt-Texturen oder einfach nur Eure Helden. Heldin wäre eigentlich besser - denn Sayomi spielt ihre männlichen Kollegen locker an die Wand. Sie bewegt sich geschmeidig und graziös, und hier und da wippen auch schon hervorstechende Körperteile mit. Auch bei den Menschentieren (über 20 verschiedene) legten sich die Designer ordentlich ins Zeug. Die Fantasy-Welt wird von grunzenden Orc-Schweinen, klappernden Skeletten, bis hin zum gefräßigen Tiger bevölkert. Je nachdem, welche Spezies Ihr erlegt habt, hinterlassen Euch die geretteten Seelen gleich noch einen leckeren Snack. War Euer Opfer ein Seebewohner, dürft Ihr Euch auf ein wohlschmeckendes Fisch-Filet freuen - und Eure Energieanzeige füllt sich um ein gutes Stück auf. Besonders eindrucksvoll sind die Level-Bosse - sowohl optisch, als auch von ihrer Statur her. Nach jedem Abschnitt erwartet Euch ein solcher schlecht gelaunter Zwischengegner, im Durchschnitt drei Köpfe größer als Ihr selbst und mit ungeheuren Kräften ausgestattet. Ihr müßt höllisch aufpassen, um nicht sofort eins auf den Schädel zu bekommen, und deshalb alle erlernten Taktiken anwenden, um eine Chance zu haben. ■



↑ Autsch - das tut weh! Die Levelbosse sind besonders gefährlich.



← ↓ ↓ Ob mit Messer, Axt oder Ölbombe - wer hier nicht trifft, ist selber schuld!





fun meint:

"Nach unserer Vorab-Version waren wir eigentlich schon sicher - *Soul Fighter* ist der neue Stern am Beat'em-Up-Himmel. Doch zu viele Unstimmigkeiten verhindern eine absolute Spitzenwertung: Habt Ihr Euch im Arcade-Modus nach stundenlanger Pad-Penetration schon Blasen an den Fingern geholt und scheitert dann im achten Level an einem der haarigen Endbosse, steigt der Frust-Faktor ins Unermessliche. Denn wer fängt dann noch einmal freiwillig ganz von vorne an? Wir jedenfalls nicht! Deshalb ist der Adventure-Modus um einiges nervenschonender; doch auch hier hätten wir uns die Möglichkeit gewünscht, jederzeit abspeichern zu können. Ein weiterer Kritikpunkt ist die ungünstig gelöste Kamerafführung: In manchen Situationen seid Ihr dermaßen von Gegnern umzingelt, daß Ihr kaum noch etwas erkennen könnt. Ihr könnt zwar manuell nachjustieren, doch die Kamera positioniert sich immer direkt hinter Euch, was zu einem radikalen und verwirrenden Sichtwechsel führt. Habt Ihr Euch jedoch erst einmal an die Eigenarten von *Soul Fighter* gewöhnt, überwiegt die Motivation, immer tiefer in das verwunschene Königreich vorzudringen. Die grandiose Grafik hat uns immer wieder auf's Neue begeistert, das herrliche Fantasy-Ambiente saugt Euch förmlich in die dunkle Welt des Mittelalters hinein. Vor allem die exzellenten Lichteffekte haben unsere Kinnlade herunterklappen lassen - der "Wow"-Effekt überzeugt selbst eingefleischte *Soul-Calibur*-Jünger. Auch die bombastische Musik fügt sich nahtlos in die edle Präsentation ein und steigert die Dramatik um ein Vielfaches. Gäbe es jetzt noch einen Zweispier-Modus, wäre das Prügel-Vergnügen perfekt. Somit ist *Soul Fighter* ein schwerer, aber höchst kurzweiliger Genre-Vertreter und schrammt nur knapp am Hi-Score vorbei."



- 1 Spieler
- VMU 5-10 Blöcke
- Vibration Pack
- Texte englisch
- Sprachausgabe englisch
- Für Profis

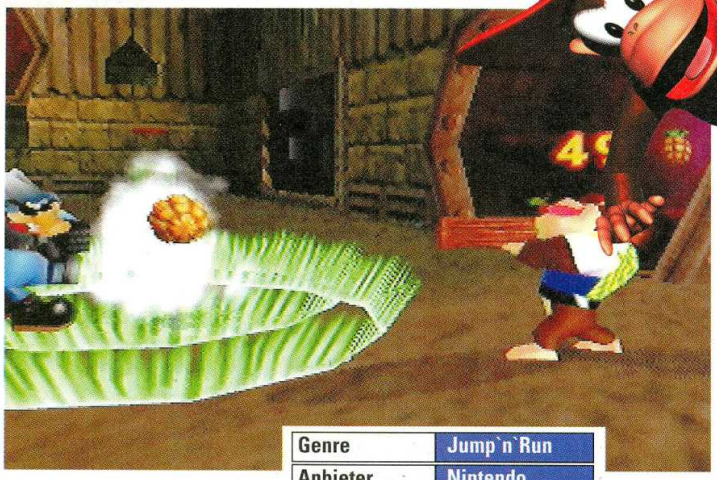
NINTENDO 64

Donkey Kong 64

Hi-Score

Nach langer Wartezeit kehrt der kultige Affe mit der Krawatte endlich zurück – und zwar pompöser als je zuvor!







← Fruchtig: Chunky hält mit der Ananas-Bazooka drauf...

Genre	Jump`n`Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 119,- DM

Wie lange haben wir auf dieses Spiel gewartet!? Mit Erscheinen des Nintendo 64 rankten sich von Beginn an die wildesten Gerüchte um eine etwaige Fortsetzung der Affen-Hupferei. Und siehe da: Nach dreieinhalb Jahren hat es der haarige Videospielheld doch noch auf Nintendos jüngste Konsole geschafft. Donkey Kongs 64-Bit-Debüt kann sich wirklich sehen lassen: Dank Expansion Pak, das hier ausnahmsweise mal nicht für Hi-Res-Grafik eingesetzt wurde, ist das affige Abenteuer so komplex und umfangreich wie kein zweites Nintendo 64-Spiel. Rares Programmierer entschieden sich bewußt dafür, die Speichererweiterung zu Zwecken des Spieldesigns und -umfangs zu verwenden. Optik-Fanatike können aber beruhigt werden: Die Affenbande turnt zumindest in schickem Mid-Res über den Bildschirm.

Worum es überhaupt geht? Das ist schnell erklärt: Bösewicht King K. Rool hat sich wieder mal an Donkeys Bananenvorrat vergriffen und sämtliche 200 goldenen Südfrüchte aus der Höhle des Gorillas stibitzt. Doch damit nicht genug! Zu allem Überfluß hat der fiese Reptilienkönig auch noch Donkeys Freunde entführt und hinter Gittern eingesperrt – damit ist der Ärger perfekt! Aber Donkey Kong wäre kein Gorilla, und schon gar kein Videospielheld, wenn er sich nicht sofort auf die Suche nach seinen geliebten Bananen machen würde – und natürlich nach seinen geliebten Kumpeln. Denn ohne die wäre der pelzige Primat vollkommen aufgeschmissen – jeder Kollege aus der Kong-Sippe kommt nämlich mit ganz speziellen Fähigkeiten und Waffen daher, die Euch im Laufe Eures Abenteuers noch eine große Hilfe sein werden. Diddy Kong kennt Ihr bereits aus älteren Episoden: Der kleine Schimpanse düst mit seinem Raketenrucksack durch die Lüfte. Der Rest der Truppe tritt zum ersten Mal auf den Bildschirm: Die zierliche Tiny Kong kann sich schrumpfen und winzige Geheimgänge erforschen, Orang-Utan Lanky Kong benutzt seine langen Arme, um steile Hänge zu erklimmen und der protzige Chunky stemmt mit Leichtigkeit schwere Felsen – das ist Kong-Power total! Aber fangen wir von vorne an: Zu Beginn schlendert Ihr mit Donkey alleine durch den Dschungel – ganz in der Nähe vom heimischen Baumhaus hat auch Cranky Kong seine Hütte. Der alte Affe hat nicht nur eine große Klappe (die hatte er ja schon immer), er hilft Euch auch mit selbstgebrauten Zaubertränken weiter. Bringt Ihr Großvater Kong die gewünschte Anzahl an Bananenmünzen, überläßt Euch Cranky ein mysteriöses Gesöff, das Euch ganz neue Affenkräfte spendiert. Mit Superpower ausgestattet seid Ihr bereit für die ultimative Herausforderung: Ihr verlaßt die heimatliche

Alternativen

Banjo-Kazooie

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



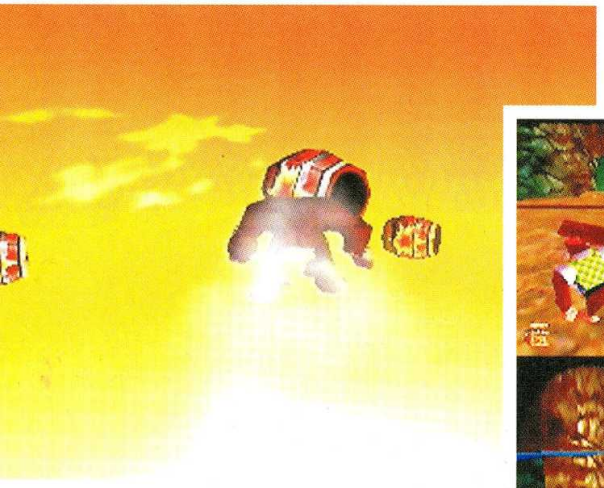
Für uns immer noch zusammen mit *Donkey Kong 64* das beste 3D-Hüpfspiel. Was Rare hier auf den Schirm zauberte, sucht in dem Genre seinesgleichen und konnte sogar den fetten Klempner in seine Schranken verweisen. Vor allem die verschiedenen Verwandlungsformen des Bären (Termite, Biene, Kürbis, etc.) 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 Créme de la Créme 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.



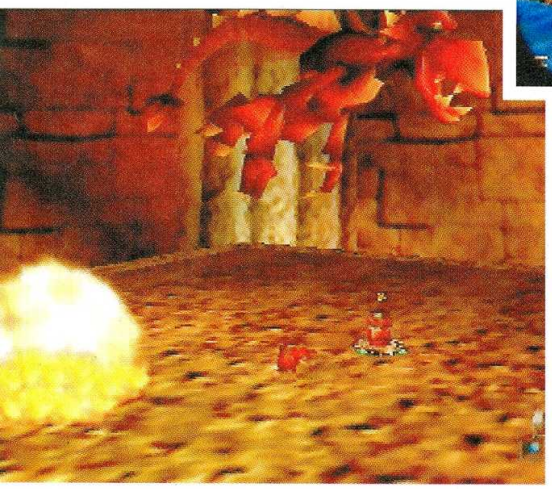
Wie zu Super-Nintendo-Zeiten: Donkey schießt sich von Faß zu Faß – allerdings in 3D.

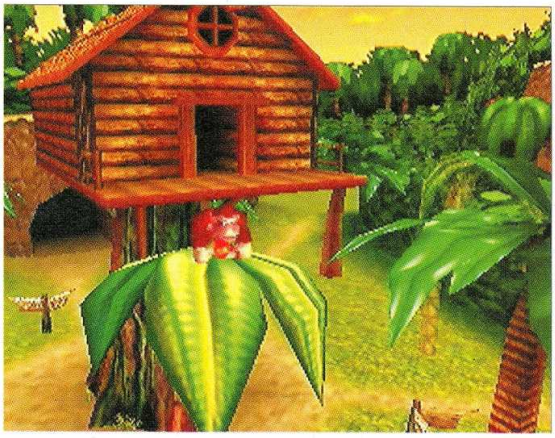


Schlacht um den Planet der Affen? Im Vier-Spieler-Modus rückt sich die verlauste Sippe gegenseitig auf die pelzige Pelle.

Pilotwings läßt grüßen: Mit dem Raketenrucksack erhebt sich Diddy in die Lüfte und fliegt durch bunte Ringe – Banane zu gewinnen!









Charakterwechsel leicht gemacht: Habt Ihr genug vom dicken Donkey, holt Ihr Euch den noch fetteren Chunky aus dem Faß.

Dschungellichtung und macht Euch auf die große Suche. Finden werdet Ihr unterwegs jede Menge – soviel sei schon mal verraten. Denn neben den güldenen Bananen wartet noch eine ganze Reihe anderer Goodies in den verzweigten 3D-Levels. Da wären beispielsweise die herkömmlichen gelben Bananen: Nur wer genug davon findet, darf den Endboss des jeweiligen Abschnitts herausfordern. Habt Ihr die köstlichen Staudenfrüchte links liegen lassen, verwehren Euch die Torwächter (ein übergewichtiges Nilpferd und ein fettes Schwein) den Zugang. Die erwähnten Bananenmünzen sieht übrigens nicht nur Opa Cranky gern: Auch Jungspund Funky und die süße Candy freuen sich über die glitzernden Klunker. Die Kong-Verwandtschaft dankt Eure Sammelleidenschaft unterschiedlich: Funky ist von Surfbrettern auf Waffen umgestiegen – von ihm erhaltet Ihr für jeden Charakter die passende Wumme. Candy dagegen hat mit Gewalt nichts am Hut, und überläßt Euch stattdessen ein hübsches Instrument – und zwar jedem Kong-Vertreter das seine. Während Diddy harte Riffs auf der Gitarre schrubbt, bearbeitet Donkey seine Dschungel-Bongos. Tiny Kong hingegen bläst das Saxophon wie keine zweite und Lanky bearbeitet seine Posaune. Zu guter Letzt wäre da noch Chunky Kong - der monströse Gorilla mit den Riesenmuskeln überrascht mit einem total untypischen Instrument: Er spielt Triangel. Die Kongs haben aber nicht so fleißig musizieren geübt, um eine Band zu gründen – mit den süßen Klängen lassen sich Geheimgänge öffnen und Gegner besiegen. Spezielle Instrumenten-Felder weisen auf versteckte Secrets hin. Doch zurück zum Waffeneinsatz: Funky versorgt Euch mit allem, was Ihr braucht. Donkey hält sich an seine Kokos-Kanone – die harten Schalenfrüchte bereiten Euren Feinden große Kopfschmerzen. Diddy verläßt sich auf seine Erdnuß-Pistole, Tiny verschießt spitze Federn, Lanky spuckt Trauben in der Gegend herum und Chunky zückt den Ananas-Werfer – im Urwald ist die Hölle los! Und wer Euch in die Quere kommt, kriegt entweder per Fausthieb auf die Rübe oder wird eben mit Eurer individuellen Waffe niedergestreckt. Da müssen sich Biber, Kremling, Kroko und Co. warm anziehen... Geht allerdings die Munition zur Neige, ist der Spaß vorbei – zum Glück schaffen regelmäßig verteilte Vorratskisten Abhilfe. Weiter geht's im Sammelwahn: Explosive Orangen dienen als Wurfgeschoß, Kristall-Kokosnüsse benötigt Ihr für den Einsatz Eurer Spezialkräfte (Schrumpfen, Fliegen, etc.), Melonenstücke geben Euch verlorene Energie zurück und Filme benötigt Ihr für Eure Kamera. Letztere erhaltet Ihr von einer netten Fee, mit der Bitte, sämtliche kleinen Feen in den Levels per Schnappschuß wieder einzufangen. Der geheimnisvolle Snide, eine

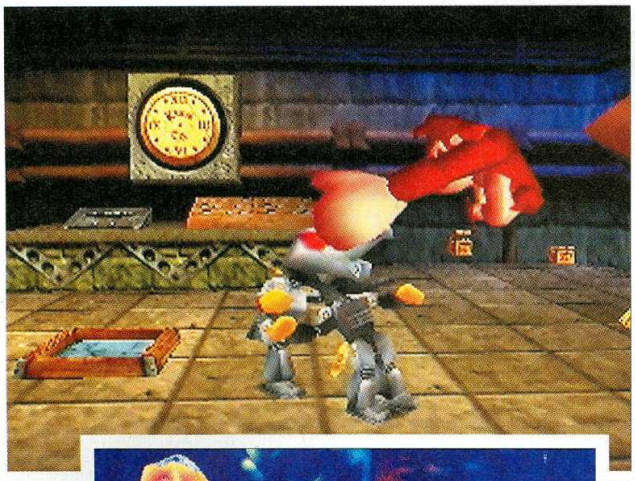
>> Wahnsinn! Es ist schier unglaublich, was Rare hier alles ins Modul gepackt hat!! <<





Zip und weg! Der Bananen-Teleporter beamt Euch quer über die Insel.

Pizza Tonno gefällig? Wir müssen Euch enttäuschen, es handelt sich um einen Schwertfisch.

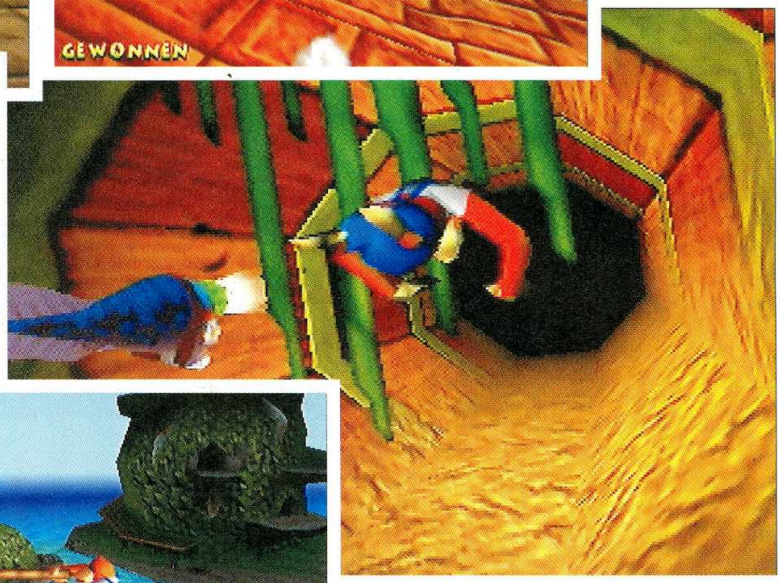




Was für Mario ein fetter Pinguin, das ist für Tiny Kong ein ekliger Käfer. Sammelt Ihr auf der Rutsche 50 Münzen, gibt's eine goldene Banane.



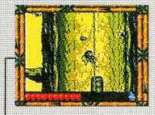
Hau-ruck! Donkey holt weit aus und gibt dem Gegner kräftig eins auf die Robo-Rübe.





Lanky auf Tauchkurs: Fischfreund Glimmer leuchtet für Euch im Dunkeln.

Donkey Kong History





Jahr	Titel	System
1981	Donkey Kong	Arcade
1982	Donkey Kong Jr.	Arcade
1984	Donkey Kong 3	Arcade
1986	Donkey Kong	NES
	Donkey Kong Jr.	NES
	Donkey Kong 3	NES
1994	Donkey Kong	Game Boy
	Donkey Kong Country	Super Nintendo
1995	Donkey Kong Country 2	Super Nintendo
	Donkey Kong Land 2	Game Boy
1996	Donkey Kong Country 3	Super Nintendo
	Donkey Kong Land 2	Game Boy
1997	Donkey Kong Land 3	Game Boy
1999	Donkey Kong 64	Nintendo 64





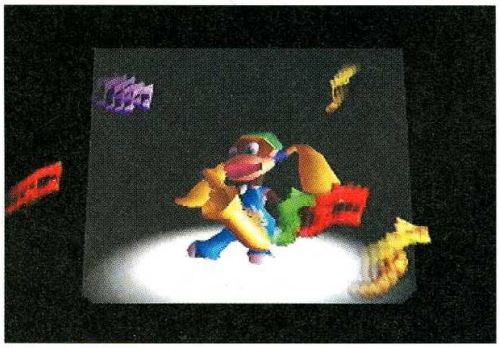
Art Undercover-Agent, ist auf der Suche nach Blaupausen – bringt Ihr ihm die brisanten Pläne, dankt er es Euch mit einer goldenen Banane. Sammelt



Ihr in jedem Level 75 Bananen, erhaltet Ihr eine Bananenmedaille – die goldenen Kronen gibt's für die Erfüllung besonderer Aufgaben. Besonders wichtig sind aber die Schlüssel, die Ihr nach dem Sieg über einen Endgegner erhaltet – ohne die lassen sich nämlich keine weiteren Level öffnen. Und für absolute Hardcore-Sammler: Spezielle Rareware- und Nintendo-Münzen bescheren Euch eine ganz besondere Überraschung – dafür sind die Dinger aber auch überaus gut versteckt. Solltet Ihr nach dieser Liste an Items noch irgendetwas vermissen, ist Euch nicht mehr zu helfen. Rare hat wirklich alles auf das 256-Bit-Modul gepackt – Ihr könnt Eurer Sammelwut freien Lauf lassen. Und um dem Ganzen noch eins oben drauf zu setzen, sammelt jeder der fünf Kong-Charaktere seine eigenen Gegenstände. So sind Items, die Donkey sammeln kann, gelb gefärbt, die Diddy-Objekte orange, Tinys Gegenstände lila und so weiter. Wandert Ihr also beispielsweise mit Chunky durchs Terrain und findet auf dem Boden eine blaue Banane, könnt Ihr diese nicht aufheben – sie erscheint transparent. Erst mit Lanky kommt Ihr in den Genuß der Frucht. So müßt Ihr jedes Level also mindestens mit allen fünf Freunden erkunden, um wirklich alles aufzustöbern. Bei stolzen acht Abschnitten liegt demnach eine Menge "Arbeit" vor Euch – und damit viele Stunden Spielspass. Die Level sind übrigens ebenso typisch wie abwechslungsreich: Vom grünen "Tropen-Trubel" geht's direkt in die heiße "Azteken-Arena". Nach dem Wüstenausflug tut ein Tauchgang im "Aqua-Alptraum" gut. Außerdem führt Euch Euer Abenteuer durch einen wundersamen Wald, eine Eisregion, durch ein unheimliches Schloß und schließlich in King K. Rools düsteres Domizil.



Musikalisch: Tiny ist in der Tat Sax-besessen!

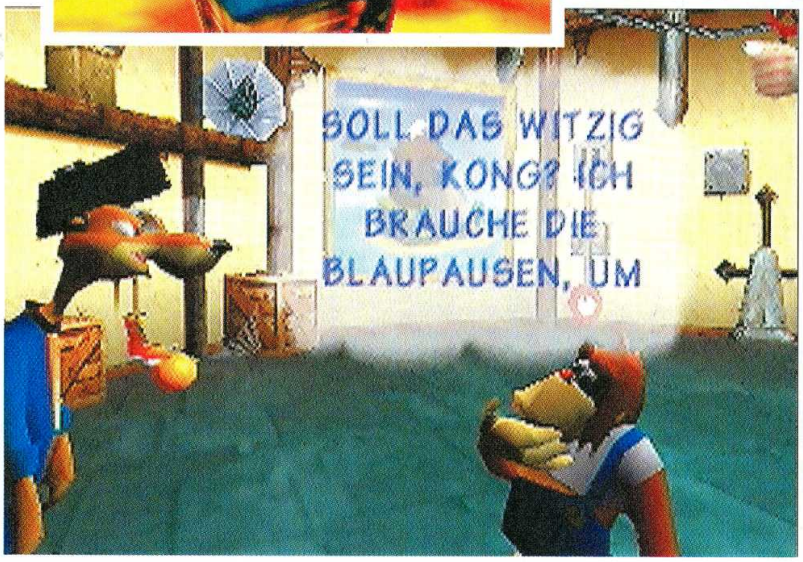






Ohrfeige gefällig? Mit seinen langen Armen boxt Lanky auch auf Distanz.

Spektakulär: Der finale Endkampf mit King K. Rool findet im Boxring statt.

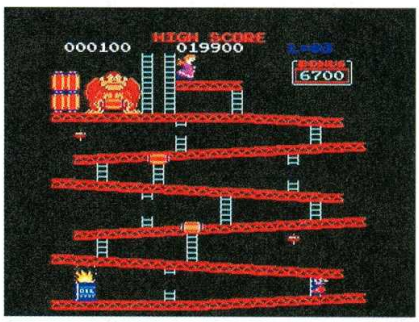




Wozu braucht er wohl die Blaupausen? Jedenfalls gibt Euch Snide für jede Skizze eine goldene Banane.

Übrigens sind Eure tapferen Affen nicht ganz auf sich alleine gestellt, in *Donkey Kong 64* gibt es auch ein Wiedersehen mit alten tierischen Bekannten. So warten unter anderem Nashorn Rambi und Schwerfisch Enguarde in den altbekannten Holzkisten auf ihren Einsatz. Befreit Ihr die animalischen Helden, dürft Ihr in deren Haut durch die Landschaft hetzen. Galoppiert mit Rambi sämtliche Gegner über den Haufen und rammt poröse Wände ein oder gleitet mit Enguarde durchs Wasser und öffnet per Schwertstich rostige Truhen. Wer sich trotz aller Abwechslung und Unterstützung im Abenteuer-Modus zu einsam fühlt, der holt drei weitere Mitspieler an die Konsole. Im "Kong-Kampf" geht's dann ordentlich zur Sache: Schießt Euch im Splitscreen-Modus mit Euren Urwald-Wummen die haarige Birne kaputt oder schubst Euch in der Arena gegenseitig in die Tiefe – spaßige Duelle sind garantiert! ■

>> HOLT EUCH DAS SPIEL!! <<



Für Nostalgiker: Sogar der Original-*Donkey-Kong*-Automat von 1981 ist als Bonusspiel enthalten.



Kleines Rätsel: Um Euren Kumpel aus seiner Zelle zu befreien, müßt Ihr mit Eurer Kanone auf den Schalter schießen.



fun meint:

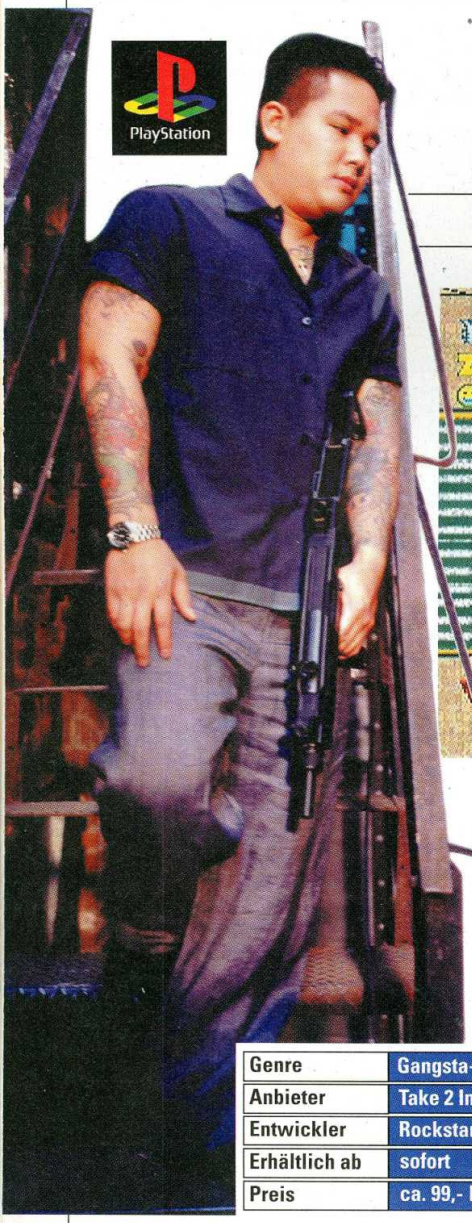
„Wahnsinn! Es ist schier unglaublich, was Rare hier alles ins Modul gepackt hat. Offen gesagt war uns das anfangs auch viel zu viel – das Spiel wirkte einfach überladen. Aber nach 1-2 Stunden habt Ihr Euch bestens im *Donkey Kong*-Universum orientiert, und die Menge an auffindbaren Items sowie erfüllbaren Aufgaben ist Euch vertraut. Ihr sammelt fleißig Bananen, aktiviert Schalter, liefert Münzen ab, besiegt Endgegner, besorgt Euch Schlüssel, schaltet zwischen den Charakteren hin und her, setzt Eure Spezialfähigkeiten ein, spielt Bonus-Games, löst Puzzles und erfreut Euch an der spektakulären Optik. Natürlich muß der Vergleich zu Rares grandiosem *Banjo-Kazooie* angestrebt werden – und dann wird's schwierig! *Banjo-Kazooie* bietet schon nahezu unendlich viele Möglichkeiten, verblasst in Sachen Vielfalt neben dem Affen-Spektakel aber doch etwas. Andererseits ist beim Bären-Spiel der Einstieg schneller gefunden und Ihr behaltet stets den Überblick. Manchmal ist weniger eben mehr! Aber trotzdem ist *Donkey Kong 64* schlichtweg genial!! Wie gesagt: Nach einer gewissen Einspielzeit habt Ihr Euch mit der Vielzahl an Features angefreundet und Ihr wollt den virtuellen Dschungel gar nicht mehr verlassen. Ärgerlich nur, daß sich Rares Soundkomponisten zu stark an *Banjo-Kazooie* orientiert haben. Immer wieder glaubt Ihr Euch in das Jump'n'Run um Bär und Strauß versetzt, wenn Ihr nahezu identische Melodien hört. Wir jedenfalls tun uns schwer, von den beiden Titeln einen Sieger zu küren – beide sind auf ihre Art genial und gehören in jede Sammlung. Wenn wir aber nur ein Spiel mit auf die berühmte einsame Insel nehmen könnten... wir würden uns für *Donkey Kong 64* entscheiden, weil es einfach wesentlich mehr zu entdecken gibt. Allerdings dürfte dann auch das Expansion Pak nicht fehlen – ohne die Speichererweiterung verweigert die Cartridge nämlich den Dienst. Und jetzt HOLT EUCH DAS SPIEL!"

GRAFIK	10
HANDLING	10
SOUND	10
SPIELDESIGN	10
SPIEL SPASS	10

- 1-4 Spieler
- Rumble Pak
- Expansion Pak Mid-Res
- Modulspeicher
- Texte deutsch
- Sprachausgabe englisch
- Dolby Surround
- Für Fortgeschrittene & Profis

GTA 2

Oder: Wie werde ich Staatsfeind Nummer 1?



Genre	Gangsta-Action
Anbieter	Take 2 Interaktive
Entwickler	Rockstar Games
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Sobald man das festgelegte Guthaben angesammelt hat, kann man die Stadt verlassen.





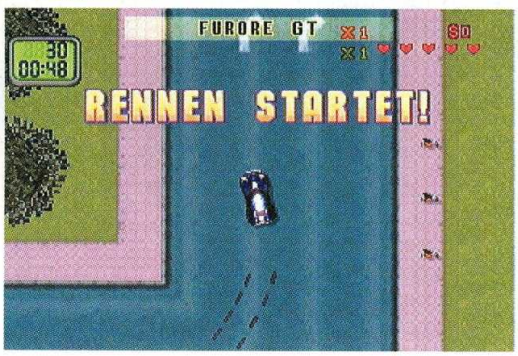


Der Cop wußte überhaupt nicht, wie ihm geschah – verständlich, wie oft passiert es schließlich, daß man von einem fahrenden Taxi frontal gerammt wird? Eben noch saß er donut-mampfend hinter dem Steuer seines Streifenwagens und nur Sekunden später findet er sich auf der Straße in einer Wolke aus Auspuffgasen sitzend wieder. Nun haben wir zwar den passenden Wagen für unseren Yakuza-Auftrag, aber leider auch die Polizei im Nacken. Mit durchgedrücktem Gaspedal und quietschenden Reifen lenken wir die Kiste solange durch die Innenstadt, bis alle uns verfolgenden Streifenwagen nur noch als qualmende kleine Punkte im Rückspiegel erkennbar sind. Zufrieden lehnen wir uns zurück und fahren langsam Richtung Bahnhof, wo dieser dreckige kleine Verräter schon ängstlich auf die Ankunft seiner "Polizei-Eskorte" wartet.

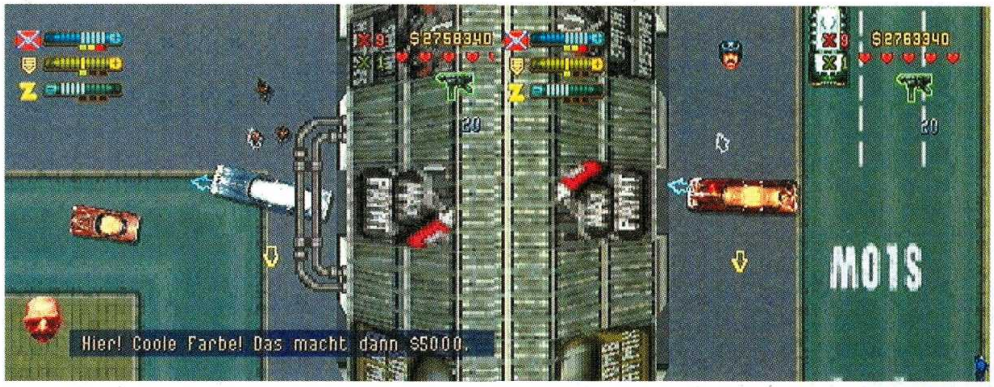
>> Hobby-Gangster in aller Welt atmen auf. <<

Wir ignorieren seinen irritierten Blick, als nach dem Betreten des Wagens plötzlich beide Hintertüren verriegelt werden und der vermeintliche Streifenwagen mit Blaulicht ins Yakuza-Gebiet rast. Als dann allerdings langsam der riesige Kran der Schrottpresse am Horizont erscheint und sich der fragende Ausdruck im Gesicht unseres "Beifahrers" in blanke Panik verwandelt, können wir uns ein Grinsen nicht länger verkneifen...Hobby-Gangster in aller Welt atmen auf – mit *GTA2* erscheint endlich die lang erwartete Fortsetzung des etwas anderen Spiels, das Euch ein weiteres Mal die Möglichkeit gibt, als "Bad Guy" Recht und Ordnung mit Füßen zu treten. Kenner der Vorgänger werden nach dem Einlegen der CD auch gleich positiv überrascht, denn ein grandios geschnittenes und mit packenden Beats unterlegtes Realfilm-Intro bringt Euch noch vor dem eigentlichen Spielbeginnin die richtige Stimmung. Das Hauptmenü präsentiert sich dagegen ziemlich spartanisch und läßt Euch nur die Wahl zwischen einem winzigen Optionsmenü, dem Ladebildschirm und dem Beginn einer neuen "Karriere". Wählt Ihr letztere, findet Ihr Euch nach längerer Ladepause in der ersten von insgesamt drei riesigen Städten wieder und bekommt die nötigen Grundkenntnisse auf dem Weg zum erfolgreichen *GTA*-Gangster vermittelt. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern sind die einzelnen Städte nun zwischen jeweils drei Gangs aufgeteilt, die neben skrupellosem Verhalten ein Merkmal ganz besonders an ihren Mitarbeitern schätzen: Respekt. Nur wer sich den entsprechenden Respekt bei einer der Banden verschafft, wird mit wichtigeren



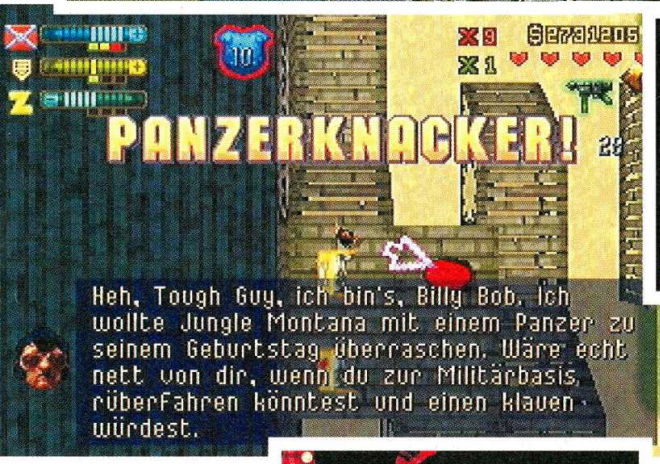


Das Einsammeln der GTA-Symbole schaltet Bonuslevels frei, in denen man z.B. innerhalb eines Zeitlimits Eiswagen zerstören oder Passanten überfahren muß.



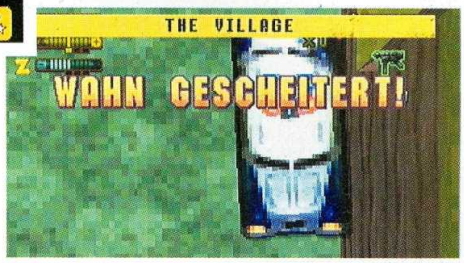
So einfach ist das: Nach einem kurzen Besuch in der Lackiererei sieht der Wagen für die Cops gleich ganz anders aus.







Nach dem Verlassen einer Stadt erfährt man in einer ausführlichen Statistik, welchen Schaden man angerichtet bzw. wen man alles auf dem Gewissen hat .



Pixel-Party: Hier läßt sich wunderbar erkennen, wie pixelig die einzelnen Objekte in der Nahaufnahme sind. Zählt alle Bildpunkte und schickt uns Euer Ergebnis - unter allen Einsendern verlosen wir eine aufblasbare Waschmaschine!



Im Hauptmenü kann man ganz nach Belieben erledigte Städte und Bonuslevels nochmal angehen.

und lohnenderen Aufträgen bedacht. Da die verschiedenen Gangs den gewaltigen Stadt-Kuchen natürlich nur ungern unter sich aufteilen, besteht das Ziel dieser Jobs recht oft in der Beseitigung feindlicher Gangmitglieder. Wer also bei einer Gangster-Gruppe an die Spitze steigt, macht sich zwangsläufig bei der Konkurrenz ziemlich unbeliebt und sollte sich fortan nicht zu nahe an die entsprechende Reviergrenze heranwagen. Damit das nicht passiert, werden in neutralen Gebieten, die alle Reviere voneinander trennen, ständig verschiedenfarbige Pfeile eingeblendet, die jeweils den Weg zur dazugehörenden Gang weisen. Ist man im Gebiet einer freundlich gesonnenen Gang, weisen weitere Pfeile zu drei verschiedenen Telefonen, über die man seinem Ansehen entsprechende Aufträge zugeteilt bekommt. Jede Gruppe hat dabei ihren eigenen Haßgegner, weshalb Ihr auch auf eigene Faust losziehen und im Gebiet einer bestimmten Gang Chaos verbreiten könnt, um die Aufmerksamkeit des Konkurrenten zu erregen. Übertreiben solltet Ihr es dabei allerdings nicht, denn mit Eurem Ansehen schwindet auch die Wahrscheinlichkeit geldbringender Jobs – im schlimmsten Fall wird von Polizisten und Gangmitgliedern sogar eine erbitterte Jagd auf die eigene Spielfigur eröffnet! Neben "Standardmissionen" wie Auftragsmord, Drogenverteilung oder Autodiebstahl erwarten Euch noch andere, teils sehr abwechslungsreiche Aufträge – so muß z.B. ein Gangmitglied unbemerkt aus dem örtlichen Krankenhaus heraus geschmuggelt werden, was nur unter Verwendung des entsprechenden Krankenwagens gelingt. Da diese aber ausschließlich in Notfällen zum Einsatz kommen, schnappt Ihr Euch kurzerhand einen schnellen Wagen und übt Slalom in der Fußgängerzone. Sobald die hilfreichen Halbgötter in Weiß dann kurze Zeit später zur Unfallstelle gefahren kommen, könnt Ihr

>>Ganz egal auf welche Gemeinheit Ihr gerade Lust habt – in GTA2 habt Ihr die Möglichkeit dazu..<<





Elvis lebt! Fährt man lange genug herum, begegnet man einer Schlange von mehreren Elvis-Imitatoren. Sie sind schon von weitem durch ihr lautes "Yeah Baby – Step On!" auszumachen. Wer alle sechs Stück unvorsichtigerweise überfährt, wird von der oben sichtbaren Meldung überrascht.

Alternativen

Driver
(Test in fun 07/99, Wertung: 9 von 10)



Die dreidimensionale Antwort auf Grand Theft Auto lautet Driver, hier muß man sich als Undercover-Cop im Gangstermilieu hocharbeiten, um ein geplantes Attentat zu verhindern. Die virtuelle Kamera folgt Eurem Boliden flott durch detaillierte Städte – leider sind die Missionen jedoch recht einseitig und können Euch nicht die Handlungsfreiheit eines GTA2 bieten. Trotzdem: Ein Heidenspaß für Rennspiel-Fans und Freizeit-Gangster!

GTA - Grand Theft Auto
(Test in fun 01/98, Wertung: 8 von 10 >abgewertet<)



Der erfolgreiche Vorgänger besticht vor allem durch sein innovatives Spielprinzip und die große Handlungsfreiheit, kann im Bezug auf die technische Seite heutzutage allerdings nur noch für Lachanfälle sorgen. GTA – Grand Theft Auto ist mittlerweile als Platinum-Edition erhältlich.

GTA – London 1969
(Test in fun 07/99, Wertung: 8 von 10)



Mehr eine Mission-CD als eigenständiges Spiel ist GTA – London. Dem Spieler wird eine neue Stadt und veränderte Verkehrsregeln geboten, allerdings benötigt man zum Start die GTA - Grand Theft Auto-Vollversion. Dafür bezahlt man allerdings auch nur den Preis einer Platinum-Ausgabe.

Action Man
(Test in fun 12/99, Wertung: 8 von 10)



Das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Action Man ist zwar eigentlich ein Genre-Mix, kann in den Grand Theft Auto-ähnlichen Fahr- und Flugsequenzen allerdings trotzdem eine wesentlich bessere und detailliertere Grafikengine als GTA2 vorweisen.

So spielt sich eine typische Mission in GTA2:



◀ FOR HIRE: Auf der Suche nach neuen Aufträgen verschlägt es uns ins Lager der ewig betrunkenen Rednecks, wo wir erst einmal eine Waffe und eine kugelsichere Weste besorgen.



◀ DER KÖDER: Unser Kontaktmann der Rednecks, Billy Bob, bietet uns einen neuen Auftrag an. Er hatte vor einigen Jahren "kleinere Konflikte" mit den Wärtern des städtischen Gefängnisses und wir sollen diese Rechnung nun für ihn begleichen. Vorher müssen wir aber in das Gefängnis hineinkommen, deshalb lassen wir uns bei einem fingierten Drogenkauf festnehmen.



◀ KLEINER AUTOWECHSEL: Mitten auf dem Weg zum vereinbarten Treffpunkt sehen wir plötzlich einen nagelneuen grünen Furore GT neben uns fahren. Spontan entschließen wir uns, den Wagen kurz "auszuleihen".



◀ ANGEBISSEN: Kurz nachdem wir den Treffpunkt erreicht haben, werden wir auch schon von 4 Streifenwagen eingekeilt und festgenommen.



▲ HINTER GITTERN: Endlich im Gefängnis angekommen, begeben wir uns sofort auf die Suche nach unserem Kontaktmann mit dem wohlklingenden Namen The Hump.



▶ DIE SCHLÜSSEL: Dieser übergibt uns einen Universalschlüssel, mit dem sich die Tür zum Wärterraum öffnen läßt. Wir ziehen uns eine schicke Wärter-Uniform an und nehmen das praktische S-Uzi-Maschinengewehr in die Hand.



▶ DER AUFSTAND: So ausgestattet halten uns die Gefängniswärter für Kollegen, weshalb wir ganz in Ruhe zurück zum Gefängnishof gehen können. Anschließend schleichen wir uns an die Wärter heran und eröffnen hinterrücks das Feuer. Dummerweise nutzen die Häftlinge diese Momente der Unachtsamkeit, um eine Revolte zu starten und selbst auf die Wärter loszugehen. Da wir allerdings immer noch in der Uniform stecken, werden auch wir angegriffen und müssen uns nun gegen Häftlinge und Wärter zur Wehr setzen.



▶ ALARM: Nachdem alle Wärter erledigt sind und unser Teil des Jobs erfüllt ist, sollten wir uns um die Flucht kümmern – die Alarmanlage ist mit dem Verriegelungsmechanismus gekoppelt, weshalb wir beide Hauptanlagen suchen und ausschalten müssen.



▶ SCHNELLE FLUCHT: Obwohl der Alarm nun ausgeschaltet ist, rührt sich das Tor immer noch nicht. Deshalb krallen wir uns einen der herumstehenden FBI-Wagen und nutzen die halb heruntergelassene Zugbrücke als Sprungschanze. Durch den Gefängnisaufstand wurden allerdings fast die kompletten Polizeikräfte der Stadt alarmiert, weshalb wir auf unserem Weg zurück zu den Rednecks mehrere Polizeisperren durchbrechen müssen.



▶ KLEIDUNGSWECHSEL: Endlich dort angekommen nutzen wir eine weitere Sprungschanze, um uns vor der Polizei und den plötzlich auftauchenden SWAT-Teams hinter einen Zaun zu retten. Bei den Disgracelands wechseln wir endlich unsere Kleidung und bekommen von Billy Bob das vereinbarte Honorar von $70.000. Unser Cash-Multiplikator (die kleine Zahl über der Lebensanzeige) beträgt mittlerweile sieben, deshalb erhalten wir insgesamt einen Betrag von $490.000.



Der Panzerknacker-Auftrag gehört mit zu den schwersten des ganzen Spiels.









Kurz nachdem die ersten Verletzten zu beklagen sind, ist der Krankenwagen auch schon da.

Für diesen irren Sprung mit der Limousine gibt`s massig Extrageld!

ihnen den Krankenwagen mopsen und den Auftrag erledigen. Eine genaue Auflistung der bisher erledigten Jobs findet Ihr jederzeit im Pausenmenü, um die jeweilige Stadt hinter sich lassen zu können, ist es allerdings nicht notwendig, alle Aufträge erfüllt zu haben. Wer den vorher festgelegten Geldbetrag (eine Million bei der ersten Stadt, drei Millionen bei der zweiten und ganze fünf Millionen bei der letzten Stadt) verdient hat, kann jederzeit wechseln oder auf die Suche nach versteckten GTA-Symbolen gehen und dadurch Bonusmissionen frei schalten. Auf der technischen Seite zeigt sich der Nachfolger ebenfalls in frischem Look, denn während die pixeligen Häuserschluchten des Vorgängers (und der Zusatz-CD GTA:London) am wachsamen Auge des Spielers noch unter starkem Ruckeln vorbeizogen, scrollt nun die komplette Stadt mit ordentlicher Auflösung in alle Richtungen. Nachgeladen wird dabei nur, wenn man einen neuen Auftrag erhält. Kennern des ersten Teils wird außerdem auffallen, daß nun wesentlich mehr Autos und Passanten auf den Straßen und Gehwegen verkehren, was den Flair einer belebten Großstadt noch verstärkt. Die Musik von *GTA2* ist eigentlich ein Thema für sich, denn selten wird mit einem solchen Aufwand an die akustische Seite eines Spiels herangegangen. Genauer gesagt: In jeder der drei Städte sind mehrere Radiostationen unterschiedlichster Stilrichtungen aufgebaut, deren Moderatoren neben entsprechender Musik natürlich auch News und Kommentare von sich geben. Jedes Auto in *GTA2* hört einen dieser Sender, während man nach dem Besteigen eines Polizei- oder Krankenwagens den jeweiligen Funkverkehr belauschen kann. Aber Vorsicht: Die gesamte Sprachausgabe ist dabei in Englisch, weshalb sich manch einer beim Verstehen der diversen Dialekte (Stichwort Redneck) doch recht schwer tun könnte. ■

>> GTA2 ist stellenweise extrem unfair! <<





Die Cops sind nun zwar etwas intelligenter, lassen sich aber immer noch hübsch an der Nase herumführen.

Diese GTA-Symbole gilt es während des Spiels einzusammeln. Hier besonders gut zu erkennen – die verschiedenen Höhenstufen der Umgebung.



fun meint:

„Genau so wünschen wir uns eine Fortsetzung! Sahen wir mit dem Erscheinen des technisch ebenfalls recht dürftigen GTA:London schon alle Hoffnungen auf einen fortschrittlichen Nachfolger begraben, wurden wir nun eines Besseren belehrt. GTA2 ist schöner und schneller, legt dabei aber immer noch dieselbe Spielflexibilität an den Tag, die auch beide Vorgänger schon zum Erfolg geführt hat. Ganz egal auf welche Gemeinheit Ihr gerade Lust habt – in GTA2 habt Ihr die Möglichkeit dazu, denn das einzige Spielziel besteht im Erreichen des festgelegten Geldbetrags. Die vielen möglichen Missionen wurden abwechslungsreich designt und bieten durch die sieben Gangs auch bei mehrmaligem Durchspielen noch genügend Alternativen. Positiv ist uns ebenfalls aufgefallen, daß die Missionstexte der in dieser Beziehung doch recht derben Vorgänger abgeschwächt wurden, ohne die Atmosphäre zu beeinträchtigen. "Warum dann keine zehn?" werden sich manche vielleicht nach einem Blick auf unsere Wertung fragen. Die Antwort ist einfach - wir verweigern GTA2 den güldenen Hi-Score, weil der Schwierigkeitsgrad einzelner Missionen doch stark dem Zufall überlassen wird – oder anders ausgedrückt: GTA2 ist stellenweise extrem unfair! Da wird man vom Gangführer persönlich zum Panzerklauen geschickt, kann nach getaner Arbeit dann dank der geringen Weitsicht aber nicht erkennen, daß man mit seinem Prachtstück genau auf zwei Raketenwerfer der Army zurollt. Oder man muß mit einer neutralen Limousine gegnerische Bandenführer abholen und wird gleich nach der Revierüberschreitung von allen anderen Mitgliedern der Gang beschossen, da diese die eigene Spielfigur trotzdem als Feind betrachten. Daß man bei der Vergabe von Missionen nicht vor eine Wahl gestellt wird und speichern nur nach abgeschlossenen Missionen an einer einzigen Stelle der kompletten Karte möglich ist, kann die Situation auch nicht gerade entschärfen. Trotz dieser Kritikpunkte ist GTA2 allerdings ein hervorragender Titel, den man sich selbst bei weißer Weste nicht entgehen lassen sollte."



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

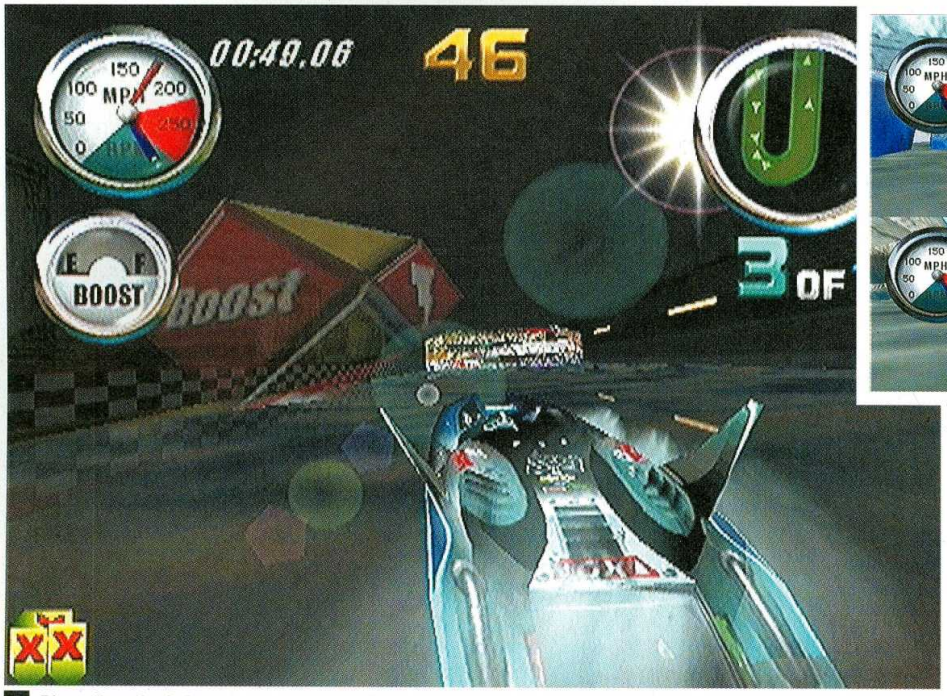
Für Profis

Dreamcast

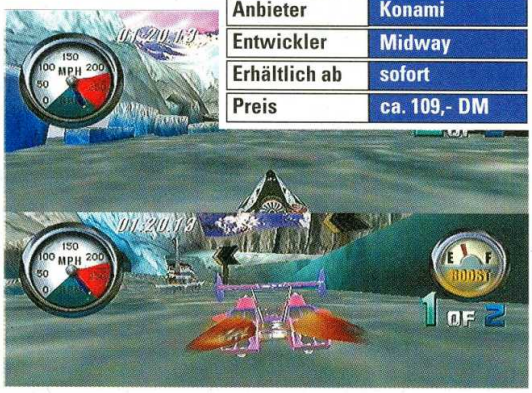
Hydro Thunder

Midway nimmt es mit Nintendo auf - ist Hydro Thunder die große Wave-Race-Konkurrenz?

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 109,- DM



Dieser Tunnel scheint seine eigene kleine Sonne zu besitzen, oder woher könnte sonst der Lens-Flare kommen?



Der Zweispieler-Modus läuft zwar stabil, verkürzt die Teilnehmerzahl allerdings von 16 auf magere zwei Boote.

Ein kleines Touristenboot schippert bedächtig über den Fluß , während dessen Insassen heftig knipsend die vorbeiziehende Flora und Fauna ablichten. Soweit sieht alles noch nach einem idyllischen Sommermorgen aus – bis eine Horde futuristisch anmutender High-Speed-Boote um die Flußbiegung geschossen kommt und den friedlichen Touristenkutter mitsamt seiner immer noch knipsenden Besatzung quer durch die Luft auf die nächste Sandbank befördert.

Dies ist nicht etwa ein Auszug aus den Akten der Wasserschutz-Polizei, sondern ein ganz normales Rennen in Hydro Thunder, dem etwas anderen Rennspiel um einen Haufen irrer High-Speed-Boote, viel Wasser und noch viel mehr "Unfällen". Schon seit einiger Zeit können Arcade-Besucher den von Midway inszenierten Spaß für eine Handvoll D-Mark in der Spielhalle antesten und dank Hydraulik-Sitz und Lenkrad auf die virtuelle Bootstour gehen. Am heimischen Dreamcast fällt die Hardware-Ausstattung natürlich etwas geringer aus, statt Lenkrad und Gapedal nimmt der Renn-Pilot am analogen Joypad Platz, während die Force-Feedback-Funktion von Segas Vibration Pack übernommen wird (sinnvolles Feature ist dabei, daß sich die verschiedenen Vibrationsstufen dabei ganz individuell einstellen lassen). Von diesen verständlichen Änderungen abgesehen erwartet Kenner der Automaten-Version eine sehr gute Konvertierung des Originals, die ihrem "großen" (und wesentlich

>> Die 3D-Engine ist zwar nicht die schnellste, kommt dafür aber ohne störende Pop-Ups oder Slowdowns aus.<<





Die Ego-Perspektive ist zwar realistischer, läßt sich jedoch nicht sonderlich gut spielen.

An diesem ruhigen Flußstück läßt sich sehr gut der Spiegel-Effekt erkennen, der während des Rennens auf dem Wasser liegt.

Alternativen

Wave Race 64

(Test in fun 12/96, Wertung: 10 von 10)

Wave Race 64 ist nach wie vor eines der besten Rennspiele überhaupt: Grafisch gehört die Nintendo-Entwicklung noch immer zum Besten auf dem 64-Bitter, und spielerisch ist's ein wahrer Genuß. Besonders beeindruckend ist die perfekte Wellendarstellung - bis heute stellte kein anderer Titel den Wassergang dermaßen authentisch dar. Den Klassiker gibt's mittlerweile für günstige 69,- DM - wer hier nicht zugreift, dem ist nicht zu helfen!



Rapid Racer

(Test in fun 11/97, Wertung: 8 von 10)

Sonys High-Speed-Orgie war der erste PlayStation-Titel, der in lupenreiner Hi-Res-Auflösung über den Bildschirm flimmerte. Auch spielerisch kann die Wasser-Hatz überzeugen, Ihr habt die flotten Boote jederzeit unter Kontrolle. Aufgrund mangelnder Alternativen greifen 32-Bit-Zocker zu - wer auch ein Nintendo 64 vor dem Fernseher hat, kauft sich lieber *Wave Race 64*.



Von Zeit zu Zeit kommt man dem herumfliegenden Helikopter ziemlich nahe...



Was auf diesem Bild leider nicht allzu gut zu erkennen ist: Hier wird unser Boot gerade von wütenden Ureinwohnern mit Speeren beworfen.





teureren) Bruder in nichts nachsteht. Nun aber zum wirklich wichtigen Teil – dem Spielinhalt selbst! In Hydro Thunder besteigt Ihr eines von insg. 13 High-Speed-Booten und fahrt auf genau so vielen Strecken um die Bestplatzierung. Natürlich habt Ihr nicht von Anfang an die volle Auswahl – stattdessen beginnt Ihr Eure Karriere mit jeweils drei Strecken und ebenso vielen Booten. Erst nach entsprechenden Erfolgen werden dann die nächsten drei Strecken- und Boot-Versionen freigeschaltet, die es dann ebenfalls zu meistern gilt. Mit seiner Konkurrenz wird während des Rennens allerdings nicht gerade zimperlich umgegangen, denn anstatt hübsch pazifistisch nebeneinander zu fahren wird gerempelt und gedrängt, was der Bootsrumpf hergibt. Was bei den gegnerischen Rennbooten allerdings noch jedem selbst überlassen bleibt, wird im "Kampf" mit



Nahezu die Hälfte des Rennens verbringt man in der Luft!



>> 1:1-Umsetzung ja, Verbesserungen nein!<<

einem der herumfahrenden Zivil- bzw. Polizei-Boote zur einzigen Möglichkeit, die eigene Haut zu verteidigen, da diese Euch ebenfalls nicht allzu wohl gesonnen sind. Überall auf der Strecke sind neben Rampen, mit denen man die meisten der vielen versteckten Abkürzungen erreicht, in unregelmäßigen Abständen sog. Gaszeichen verteilt, deren Einsammeln oberstes Ziel sein sollte. Denn jedes der High-Speed-Boote verfügt über einen speziellen Boost, der durch diese Gaszeichen aktiviert werden kann – ein Sieg ohne Turbo ist deshalb so gut wie unmöglich. Ganz ohne diesen Spezialtreibstoff funktionieren die Hydro Jumps, bei denen man kurz vom Gas geht, um anschließend das Heck mit Vollgas in den Fluß zu bohren und das eigene Boot mehrere Meter hoch in die Luft zu katapultieren. Diese Fähigkeit der Hydro-Boote ist zwar nicht sonderlich realistisch, aber nur so kann man die vielen versteckten Höhlen erreichen, in denen sich neben den schon erwähnten Streckenabkürzungen oft viele hilfreiche Gaszeichen befinden. Bezüglich der Frage, wie sich Boote und Flüsse in Hydro Thunder untereinander verhalten, müssen sich die Verantwortlichen bei Midway natürlich einen Vergleich mit dem Nintendo 64-Klassiker *Wave Race 64* gefallen lassen. Leider versagt der "aktuellere" Kontrahent hier jedoch auf der ganzen Linie: Das Flußwasser scheint noch niemals etwas von Wellen gehört zu haben und ignoriert die auf ihm herumfahrenden Boote total – lediglich kleine Wasserspritzer deuten darauf hin, daß es sich bei dem stellenweise spiegelflachen Untergrund um eben jenes feuchte Naß handelt, daß jeden Morgen aus dem Duschkopf sprudelt. Man muß *Hydro Thunder* natürlich zugute halten, daß ein allzu realistischer Wellengang wahrscheinlich überhaupt nicht zu dem arcadelastigen Spielkonzept gepaßt hätte, aber etwas mehr Realismus hätte es unserer Meinung nach dann doch schon sein können! ■



Derart idyllische Momente sind während eines Rennens nur selten zu finden.





fun meint:

"Man merkt *Hydro Thunder* seine Arcade-Herkunft deutlich an, denn die verschiedenen Strecken sind recht unkonventionell designt und nehmen den Begriff "Realismus" nicht sonderlich genau - man fällt schon mal mehrere hundert Meter einen Wasserfall hinunter oder springt über einen aktiven Vulkan. Leider sind die Entwickler dabei offensichtlich einem Leitsatz besonders gefolgt: 1:1-Umsetzung ja, Verbesserungen nein. Während die hübsch anzuschauenden Strecken rein optisch sehr unterschiedlich daherkommen erwartet Euch spielerisch nahezu immer dasselbe. Hier und da über eine Rampe springen oder ein Polizeiboot aus dem Weg räumen, dabei immer auf der Suche nach ausreichend vielen Gaszeichen, um den Dauer-Turbo aufrecht zu erhalten. Eine Meisterschaft oder sonstige Extra-Modi gibt es nicht, stattdessen bleibt nach dem Freispielen aller Strecken und Boote nur noch das Erforschen der vielen versteckten Abkürzungen, um die Rundenzeiten zu verbessern. Die 3D-Engine ist zwar nicht die schnellste, kommt dafür aber ohne störende Pop-Ups oder Slowdowns aus, wobei einige Mankos den ansonsten guten grafischen Gesamteindruck stören. Warum scheinen z.B. alle Flußläufe mehr Ähnlichkeit mit einer frisch geteerten Autobahn als mit einer realistischen Wasserstrecke zu besitzen? Und warum strahlen dem Spieler selbst in einer Höhle die schönsten Sonnen-Lens-Flares ins Gesicht? Aber trotz dieser offensichtlichen Fehler kann *Hydro Thunder* durch seine ansprechende Grafik, die hübsch designten Kurse und das eingängige Spielprinzip überzeugen, Arcade-Unkundige sollten vor dem Kampf allerdings auf jeden Fall erst einmal probespielen. Wer dagegen schon die Original-Version in der Spielhalle mit Münzen vollgestopft hat, kann beruhigt zugreifen, denn in diesem Fall erwartet ihn mit der *Hydro-Thunder*-GD-Rom eine sehr gute Automatenumsetzung, die endlich für Ruhe im Geldbeutel sorgt."



1-2 Spieler

VMU 4 Blöcke

Vibration Pack

Texte englisch

Sprachausgabe englisch

Für Einsteiger

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Ende November
Preis	ca. 129,- DM

World Driver Championship

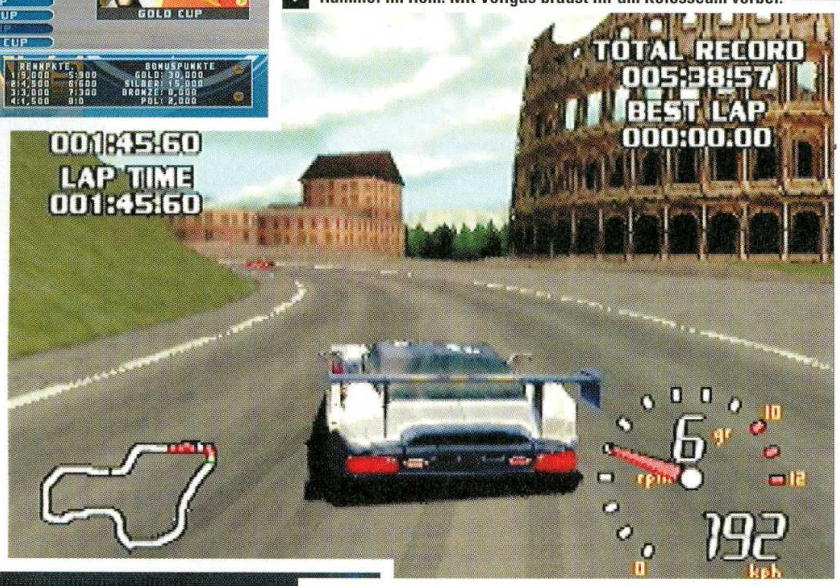
In Midways World Driver Championship avanciert Ihr zum begehrtesten Piloten für PS-strotzende Boliden.

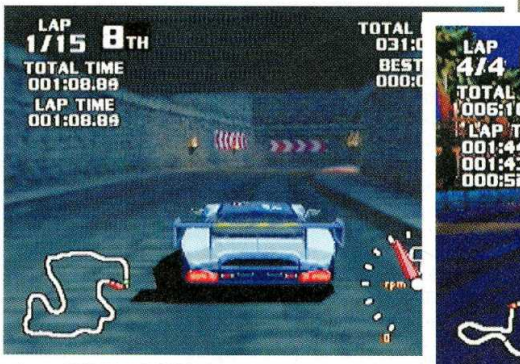


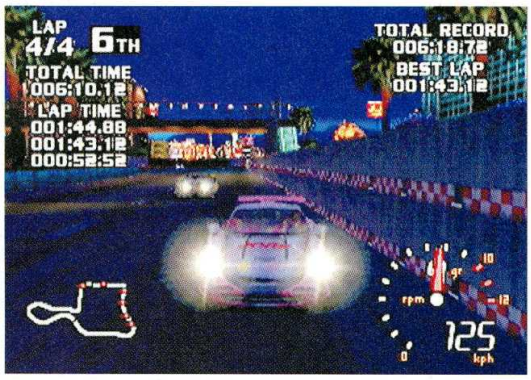
Die vielen Meisterschafts-Modi garantieren Langzeitmotivation.



Rummel im Rom: Mit Vollgas braust Ihr am Kolosseum vorbei.









Grafik-Genuß: Die Strecken sind sehr abwechslungsreich gestaltet.

Alternativen

Top Gear Overdrive

(Test in fun 03/98, Wertung: 8 von 10)

Das Sequel zu *Top Gear Rally* spielt sich deutlich dynamischer als World Driver Championship und kann vor allem grafisch überzeugen. Dank Expansion-Pak-Unterstützung braust Ihr durch detaillierte Hi-Res-Szenarien. Bis zu vier Spieler liefern sich heißeMultiplayer-Schlachten, sechs CPU-Vehikel komplettieren das Teilnehmerfeld. Die Steuerung erlaubt wilde Drifts und hebt den Spielspaß auf dem Nintendo 64 in ungeahnte Rennspiel-Regionen.

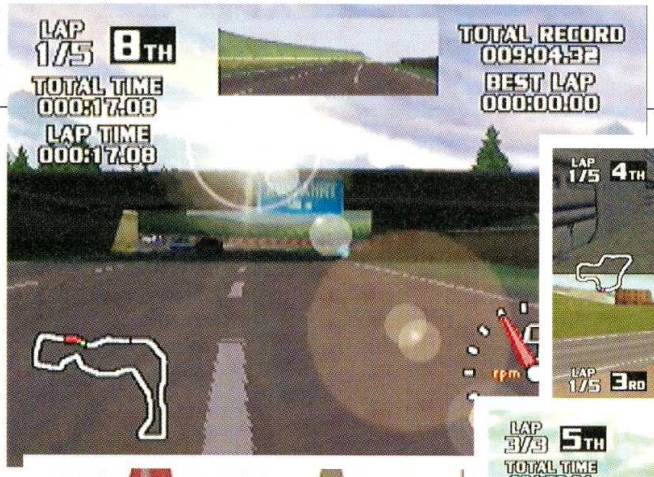


Beetle Adventure Racing

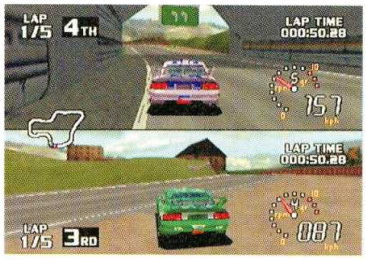
(Test in fun 05/99, Wertung: 8 von 10)

Von Electronic Arts kommt das Spiel zur kultigen Käfer-Kiste. Und das im wahrsten Sinne des Wortes - außer dem VW-Flitzer gibt`s keine anderen Boliden. Technisch ist`s zwar solide inszeniert, doch das Ram-Pak wird nicht unterstützt. Dafür überzeugt *Beetle Adventure Racing* vor allem spielerisch: Die Steuerung ist simpel, die KI Eurer Widersacher fordernd, und ausreichend viele Spielmodi halten Euch auch länger bei der Stange.

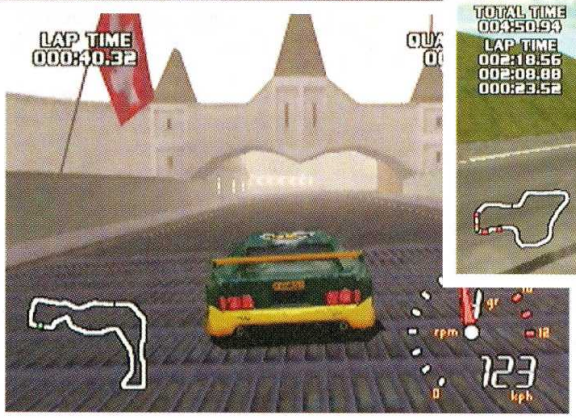




Auch im Zweispieler-Modus geht die 3D-Engine nicht in die Knie.





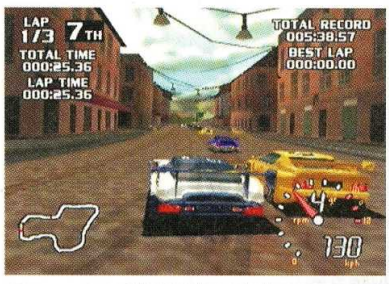


Dank des eingängigen Handlings sind gefühlvolle Drifts kein Problem.

Endlich wieder Rennspiel-Nachschub für's Nintendo 64! Während Playstation-Piloten einen Racer nach dem anderen vorserviert bekommen, müssen sich Nintendo-Raser mit einem äußerst mageren Angebot zufrieden geben. *World Driver Championship* kommt da gerade richtig, und auch noch mit einer wahren Flut an Spielmodi: In "Schnelles Rennen" sind 17 Wagen in Kategorien von A – C unterteilt, die A-Klasse entspricht – anders als bei Daimler-Chrysler - den potentesten Flitzern. Von den beigefügten Werten sind Höchstgeschwindigkeit und Handling entscheidend, Beschleunigung und Gewicht dagegen zu vernachlässigen. Zehn Streckenthematiken waren den Entwicklern genug, zumal sich jeder Kurs *Ridge-Racer*-like in je drei Variationen präsentiert. Die Schauplätze sind quer über den Globus verteilt und den Szenarien entsprechend mit bekannten und passenden Objekten mehr oder weniger hübsch ausgeschmückt. So rast Ihr in Rom beispielsweise verstärkt über Rumble-Pak-intensives Kopfsteinpflaster und am nach Restaurierung schreienden Kolosseum vorbei, während es auf dem Schwarzwald-Rundkurs reichen muß, die schneebedeckten Berge im Hintergrund zu sehen. Natürlich dürft Ihr Euch auch zu zweit heiße Duelle liefern, über maximal 20 Runden und optional mit zwei weiteren CPU-Kontrahenten. Streckenkenntnisse erlangt Ihr im Trainings-Modus, in dem am unteren Bildrand stets die optimale Geschwindigkeit eingeblendet wird, mit der Ihr Euren Wagen sicher durch Kurven und Schikanen manövriert. Kernstück von *World Driver Championship* ist der Meisterschafts-Modus. Ihr startet von Ranglistenplatz 30 aus, die Teams Speedcraft und Kohr Racing bieten Euch anfangs einen Fahrerplatz an. Über zehn Meisterschaften hinweg, die zwischen drei und sechs Rennen andauern, kämpft Ihr gegen sieben CPU-Gegner um vordere Plätze, um langsam aber stetig in der Rangliste nach oben zu steigen. Je mehr Punkte Ihr in den Rennen erreicht, desto häufiger erhaltet Ihr Angebote von anderen Teams, in deren Flitzern auf Trophäenjagd zu gehen. Die Wagen selbst sind optisch realen Vorbildern nachempfunden, aufgrund fehlender Lizenzen müßt Ihr aber mit so einfallsreichen Phantasienamen wie "'97 Stallion SR C" oder "'98 Furio LS B" vorlieb nehmen. ■

>> Selbst wenn der Tacho weit über 200 km/h anzeigt, fühlt man sich eher wie beim gemütlichen Sonntagsausflug im vollbesetzten Renault Twingo – da wird's bergauf schon mal ein bißchen langsamer!<<

>> In technischer Hinsicht vermag der Racer durchaus zu überzeugen, auch wenn das Expansion Pak nicht unterstützt wird.<<







fun meint:

"*World Driver Championship* versucht in die elitäre Phalanx der Rennspiel-Referenzen wie *Ridge Racer, Gran Turismo* oder *Need For Speed* einzubrechen. Das gelingt letztlich nur teilweise. In technischer Hinsicht vermag der Racer durchaus zu überzeugen, auch wenn das Expansion Pak nicht unterstützt wird. So hat man zwar die Möglichkeit, zwischen Lo- und Hi-Res zu wählen, wobei letztere Darstellung aber mit unverschämt dicken schwarzen Balken daherkommt, die förmlich nach einem 16:9-Fernseher schreien, gehen doch ansonsten zwei Drittel des Bildschirms für nichts und wieder nichts verloren. Wenigstens gibt es den berüchtigten Nintendo-Nebel nur dann, wenn auch tatsächlich Morgennebel über der Strecke liegt, und der Grafikaufbau ist durch äußerst cleveres Streckendesign praktisch kein Thema. Akustisch liegt *World Driver Championship* voll auf der Höhe der Zeit, da gibt es auf dem Nintendo 64 kaum etwas besseres. Ebenso gut ist die Steuerung geworden, und das, obwohl wir uns speziell bei Rennspielen im Normalfall mit dem fusseligen Analog-Sticks der Konsolen-Pads überhaupt nicht anfreunden können. Alle Kutschen "leiden" unter einem äußerst nervösen Heck, durch die relativ niedrige Spielgeschwindigkeit bleibt man aber in jeder Situation absolut Herr über sein Vehikel. Womit wir jedoch beim ersten Kritikpunkt wären: Als High-Speed-Orgie wird *World Driver Championship* definitiv nicht durchgehen. Selbst wenn der Tacho weit über 200 km/h anzeigt, fühlt man sich eher wie beim gemütlichen Sonntagsausflug im vollbesetzten Renault Twingo – da wird's bergauf schon mal ein bißchen langsamer! Auch stört uns, daß man dazu gezwungen ist, ständig die Teams zu wechseln. Ihr hüpft von einem Schalensitz in den anderen Schalensitz, mit dem Nachteil, zu keinem Wagen oder gar Team ein emotionales Verhältnis aufbauen zu können. Da können auch die kurzen Statements der Team-Manager nichts retten; um zu siegen, seid Ihr zum Aussteigen verdammt. Für N64-Verhältnisse unterm Strich sehr ordentlich, mangelt es letztlich an Speed und Spieldesign, um sich eine Auszeichnung einzuheimsen."



1-2 Spieler

Controller Pak 11 Seiten

Rumble Pak

Lenkrad

Texte deutsch

Für Anfänger bis Fortgeschrittene

NINTENDO64

Turok: Legenden des verlorenen Landes

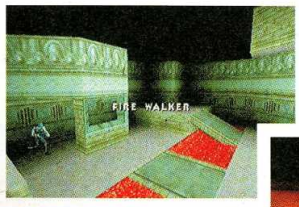
Joshua Fireseed lädt auf dem Nintendo 64 zum ersten "Multiplayer-only"-Ego-Shooter ein.





Der beliebte Sniper-Modus ist auch wieder mit dabei, hier macht eine Bot-Dame nach gezieltem Beschuß gleich Bekanntschaft mit einer Lavagrube.





Vor jedem Kampf startet eine virtuelle Kamerafahrt durch die stimmungsvollen Arenen.





Der 4-Spieler-Modus ist etwas langsamer und muß mit weniger Details auskommen.

Trotz Bärenfalle und Geschützturm (im Hintergrund sichtbar) hat uns ein Bot erwischt.

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

Als Acclaim kurz nach dem Release von *Turok 2* die Entwicklung eines weiteren Teils bekanntgab, konnte man wohl niemanden damit so richtig überraschen - schließlich gehören die 3D-Abenteuer des wackeren Indianers mit zu den erfolgreichsten Titeln auf Nintendos 64-Bit-Konsole. Des Spielers Kinnlade klappte erst herunter, als Acclaim ankündigte, den neuesten Teil als "Multiplayer-only"-Spiel zu veröffentlichen. Anstatt also wie bisher Unmengen von Gegnern durch die üppige Dschungelfauna zu hetzen und kleinere Geschicklichkeits-Einlagen zu lösen, sollte dieser Story-Modus komplett wegfallen und durch eine stark erweiterte Version der aus den Vorgängern bekannten Multiplayer-Gefechte ersetzt werden. Was im PC-Bereich schon seit längerem zum guten Ton eines jeden Ego-Shooters gehört, ist auf dem Konsolensektor allerdings noch immer jungfräuliches Neuland, demnach ist die Erwartungshaltung dem neuen *Turok* gegenüber entsprechend groß. Doch nun hat alles Warten endlich ein Ende: Joshua Fireseed ist zurück und stellt sich der multiplayer-erprobten fun-Redaktion! Statt Intro oder Storyline erwartet Euch nach dem Einschalten der Konsole einzig und allein die Wahl zwischen drei recht ähnlichen Spielvarianten: 1-Spieler-Trials, 2-Spieler-Trials und natürlich dem alles entscheidenden Mehrspieler-Modus. Während man in den 1- und 2-Spieler-Trials per Missionsbaum aneinandergereihte Kämpfe gegen Bots (computergesteuerte Spielfiguren) zu bestreiten hat, können im Mehrspieler-Modus für ein bis vier Spieler ganz nach Belieben Regeln, Limits und Karte bestimmt werden. Freigebliebene Plätze können dabei ebenfalls Bots übernehmen, die vom Computer gesteuert werden. Die künstliche Intelligenz dieser CPU-Kämpfer spielt hier (und vor allem im Solo-Modus) eine sehr große Rolle, denn sie bestimmt, ob Ihr im Spiel dann auch tatsächlich das Gefühl habt, einen menschlichen Gegner vor Euch zu haben. Und leider muß man sagen, daß die *Turok*-Bots diesem Anspruch keinesfalls gerecht werden! Sie beherrschen zwar den Einsatz unterschiedlicher Waffen und können Euch je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad auch recht gefährlich werden, aber Ihr habt dabei niemals das Gefühl, gegen einen logisch denkenden Spieler anzutreten. Bei unseren ausgiebigen Solo-Testspielen passierte es z.B. immer wieder, daß schwer angeschlagene Computergegner unsere mit Scorpion-Raketenwerfer ausgestattete Spielfigur mit einem simplen Warhammer angriffen, obwohl überall im Level ausreichend Waffen und Health-Paks herumlagen. Im Tag-Modus dagegen wird man in der Gestalt des zu jagenden Huhns bzw. Affens weitestgehend ignoriert, obwohl die Beseitigung dieser Spielfigur das eigentliche Spielziel darstellt. Hier hätte es wirklich nicht geschadet, einmal bei der Konkurrenz im PC-Lager vorbeizuschauen, denn die dort verwendeten Bots haben schon die eine oder andere Evolutionsstufe gemeistert und agieren wesentlich intelligenter. ■

>> Der Mehrspieler-Modus ist sein Geld wert – die Solo-Variante leider nicht! <<

fun meint:

„Der Mehrspieler-Modus ist sein Geld wert – die Solo-Variante leider nicht! Aus diesem Grund auch unsere doppelte Spielwertung und der fehlende Highscore, denn beide Modi sind spielerisch einfach zu verschieden, um zusammen bewertet zu werden. Die Single-Kämpfe gegen den Computer können trotz vieler unterschiedlicher Missionen und auswählbarer Charaktere nur für begrenzte Zeit begeistern, wer allerdings mindestens einen weiteren Spieler vor sein Nintendo 64 bekommen kann, wird dank der vielen Spielmodi und des sehr guten Leveldesigns einige Wochen (wenn nicht gar Monate) beschäftigt sein."

Mehrspieler-Modus:				
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS	SOUND	SPIELDESIGN
8	9	9	9	9

Solo-Modus:				
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS	SOUND	SPIELDESIGN
8	9	6	9	7

1-4 Spieler

Controller Pak 7 Seiten

Rumble Pak

Expansion Pak

Texte deutsch

Für Einsteiger bis Profis



Worms Armageddon

Hi-Score

Nachdem es im Laufe der letzten Jahre recht ruhig um die niedlichen rosa Killer geworden war, wird mit Worms Armageddon nun endlich die lang erwartete Fortsetzung des ultimativen Beziehungstests auf die Spielergemeinde losgelassen.

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Und diese hat es in sich, denn anstatt sich auf den Lorbeeren auszuruhen und einen wenig innovativen Aufguß des Vorgängers abzuliefern, wurde bei Team 17 offensichtlich heftigstes Brainstorming betrieben, um das an sich schon geniale Spielprinzip noch zu verfeinern. Auf die Hintergrundgeschichte (zwischen zwei und vier Würmerteams schlagen sich rundenweise mit diversen Waffen die niedlichen Schädel ein) sind wir schon in der letzen Ausgabe ausführlich eingegangen, weshalb wir uns bei diesem Test auf Änderungen und Verbesserungen dem klassischen *Worms* gegenüber beschränken. Als erster verbesserungswürdiger Punkt dürfte jedem



"...und brennende Schafe sollen wie Meteoriten vom Himmel fallen..."



Im Armageddon-Modus tritt man gegen ganze drei Würmerteams an – die Ladezeiten nerven allerdings stark.

eingeschlagenen Cartoon-Stil glänzend fort. Ergänzt wird dies durch hübsch präsentierte Menüs und eine umfangreiche Soundbibliothek, in der man seine individuell umbenannten Würmer mit einem der 40 Voicekits (von "wütendem Schottisch" über "Ruski" bis hin zu "Ultrakorrekt") ausstatten kann.

>> Wer braucht schon Freunde, wenn er Worms Armageddon hat? <<

Fan dabei sofort die ziemlich schlichte Grafik des ersten Teils in den Sinn kommen, die wohl so manchen Spieler schon im Vorfeld abgeschreckt hat.

Glücklicherweise haben die Entwickler dieses Manko rechtzeitig erkannt und sowohl die Hintergrund- als auch die Wurmgrafiken komplett neu designt. Diese wirken nun wesentlich bunter bzw. comic-ähnlicher und setzen den in vielen liebevollen Filmsequenzen



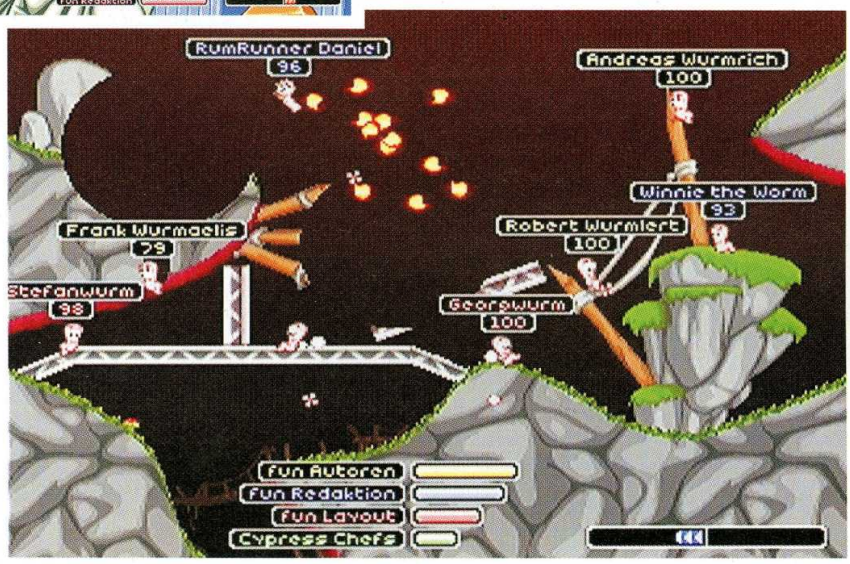
Chefwurm Bene im Trainings-Modus bei seinem liebsten Hobby – alte Frauen mit Mörsern abschießen.

Doch nicht nur an Grafik und Sound, sondern auch am Spieldesign selbst hat man einige Änderungen vorgenommen, die dem Spielspaß aber in keinster Weise abträglich sind. So ist das gesamte Waffen- und Ausrüstungsarsenal stark vergrößert worden, wobei den eher "unkonventionellen" Waffen wie Schafswerfer, Rinderwahnsinn oder Stinktier im neuesten Teil mehr Bedeutung zugemessen wird. Neben Erdbeben und dem namensgebenden Armageddon ist es nun außerdem möglich, gegnerische Würmer zu vergiften oder vorher unbewegliche Waffen wie Minen oder Dynamit am Seil hängend auf sie hinunter fallen zu lassen.

Individualisten werden dank des komplexen Levelgenerators ebenso zufrieden sein wie blutige Anfänger, die sich nach dem Absolvieren der umfangreichen Trainings-Übungen nicht einmal mehr vor Veteranen-Würmern verstecken müssen.

Obwohl *Worms Armageddon* auch einen Solo- und einen Missions-Modus enthält, sollten sich nur Spieler mit ausreichend großem Freundeskreis für *Worms Armageddon* entscheiden - denn obwohl man alles versucht hat, das Spiel mit diesen Modi auch für Solo-Spieler anspruchsvoll und interessant zu gestalten, will sich einfach kein rechter Spielspaß einstellen. ■





Redaktionsbesprechung einmal anders – Neuwurm Simon befördert RumRunner Daniel per Bazooka ab in den Äther. Und der Rest der Redaktion schaut tatenlos zu!

fun meint:

„Wer braucht schon Freunde, wenn er Worms Armageddon hat? Die frisch renovierten Mehrspieler-Gefechte laufen dank hübscherer Grafik, liebevollen Animationen und vergrößerter Waffenauswahl zur vollen Größe auf und werden für mehr als nur eine durchzockte Nacht sorgen. Leider verkommt der Einspieler-Modus zu einer reinen Multiplayer-Trainingseinheit, da die Computerwürmer nun zwar wesentlich länger nachdenken, aber noch immer weit davon entfernt sind, menschlich oder intelligent zu agieren.
Davon abgesehen entwickelt sich der *Worms*-typische Suchtfaktor sowieso erst, wenn man seine Gegner direkt neben sich auf dem Sofa sitzen (und vor Wut kochen) sieht. Wer also mindestens einen treuen Freund zur Seite hat, sollte sofort zugreifen – ein vergleichbarer Multiplayer-Spaß stellt sich sonst nur noch bei ganz wenigen Spielen ein."



- 1-4 Spieler
- Memory Card 2 Blöcke
- Dual Shock
- Analog
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Für Einsteiger bis Profis

Worms Pinball

Team 17's Würmer geben sich die Kugel!

Genre	Flippersimulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	12. November
Preis	ca. 99,- DM

Wie schon seit längerem angekündigt, setzt sich der Krieg der Würmer nun auch im eher friedvollen Genre der Flippersimulationen fort. Zeitgleich mit der seit langem erwarteten Fortsetzung *Worms Armageddon* erscheint mit *Worms Pinball* der erste Flipper-Ableger der kampflustigen Erdreichbewohner. Doch auch hier wird Pazifismus nicht gerade groß geschrieben, noch immer gilt es, so vielen Würmern wie möglich den Garaus zu machen, dieses Mal allerdings in Form einer blankpolierten Metallkugel. Nach dem Einlegen der CD erwartet Euch die Wahl zwischen zwei Tischen: Dem namengebenden Worms-Flipper und der World Rally Fever-Variante, die beide dank realistischem Schattenwurf und Glanzeffekten der Kugel das Feeling eines echten Flippers authentisch auf die heimische Konsole bringen. Das Handling der Flipper (jeweils 4 bei Worms und 3 bei World Rally Fever) dagegen kann leider nicht so sehr wie die Optik begeistern, sie reagieren zu träge und sind recht gewöhnungsbedürftig. Ein weiteres großes Manko stellt die Kameraperspektive dar - das untere Drittel des Bildschirms zeigt Euch nur den Fuß des Flippers, während im oberen Drittel fast die gesamte Spielebene durch das Display verdeckt wird. Das Ergebnis ist, daß ein Großteil des Blickfeldes nur die Flippermitte zeigt und man seine Kugel immer wieder hinter dem Display verschwinden sieht. Dieses kann man zwar in drei verschiedenen Stufen ausblenden, nur hat man dann leider keine Chance mehr, die darauf abgebildeten Informationen zu lesen!



Während bei Worms Pinball viel Wert auf das Display gelegt wird...



...verzichtet World Rally Fever lieber auf größere LCD-Spielereien.

>> Nach dem Einlegen der CD erwartet Euch die Wahl zwischen zwei Tischen. <<

Der *Worms*-Tisch beschäftigt Euch neben den flipper-üblichen Multigames mit vielen Display-Spielchen wie "Spot the card" oder "Super sheep", außerdem könnt Ihr während des Spiels immer wieder kleine Animationen aus den Spielen erkennen. Wie nicht anders erwartet, wurden die meisten Soundeffekte, Musikstücke und Voicesamples aus den Vorgängern entnommen und eingebaut, weshalb *Worms*-Fans diesem Tisch wahrscheinlich den Vorzug geben werden. Bei der World Rally Fever-Variante hat man sich im Gegensatz zum verspieltem Design des Worms-Flippers etwas zurückgehalten und präsentiert stattdessen einen übersichtlichen Tisch ohne Display-Spiele und mit realistischeren Soundeffekten. Auch hier ist die Spielatmosphäre sehr gut und man wird sich wohl öfters selbst dabei ertappen, wie man "nur noch einen" weiteren Versuch startet, um den High-Score zu knacken. ■

fun meint:

„*Worms Pinball* zu bewerten ist wirklich nicht einfach - einerseits sind beide Flipper gut designt und gerade der Worms-Tisch wird durch seine Display-Spielchen und die vielen bekannten Soundeffekte jeden Fan begeistern, doch andererseits wird dem Spieler durch die miserable Kameraperspektive und das alles verdeckende Display jegliche Übersicht genommen. Eine einfache Scroll- bzw. Zoom-Funktion hätte genügt, und unsere Wertung wäre noch einen Punkt höher gerutscht - kaufwillige Flippersüchtige sollten also auf jeden Fall vorerst probe spielen. Eigentlich schade, denn schlecht ist *Worms Pinball* keineswegs!"



- 1-4 Spieler
- Memory Card 1 Block
- Dual Shock
- Texte deutsch
- Sprachausgabe englisch
- Für Einsteiger bis Profis

Neu!

Das VOODOO-Abenteuer, das dir die Seele raubt!

SHADOW MAN™

Der offizielle Comic zum Game!

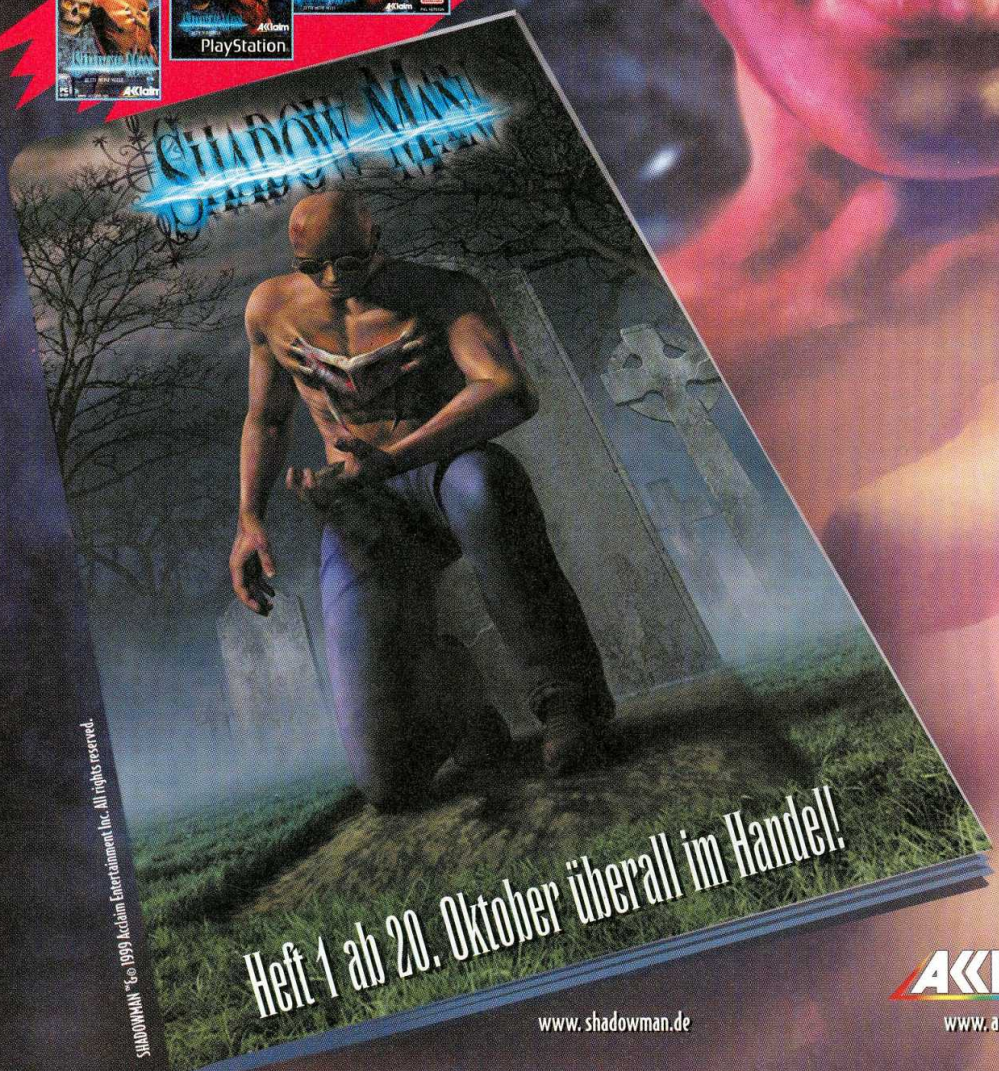
3 Ausgaben - Start Oktober '99!

Jeweils 60 Seiten mit Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!





Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!

SHADOWMAN ™ & © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

www.shadowman.de

Acclaim
www.acclaim.de

Dino COMICS
www.dinocomics.de

Xena-Warrior Princess

Die alten Griechen beziehen Prügel: TV-Prinzessin Xena ist wieder da – mitsamt Schwert, Wurf-Chakram und Anhängsel Gabriella diesmal auf Eurer PlayStation!

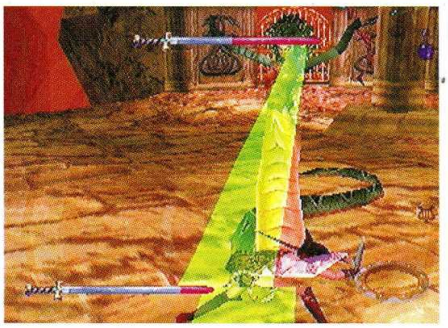




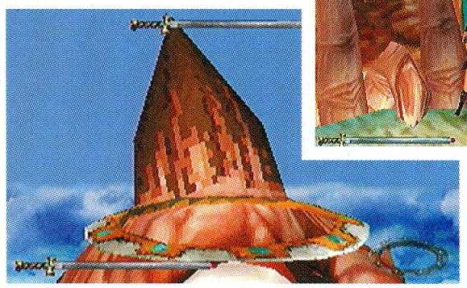


Und wieder das Spiel mit der Klippe: Ihr drängt den Golem an den Abgrund, und gebt ihm dann den Gnadenstoß!





"Fesches Outfit! Wer ist Ihr Friseur?" Die Antwort: Jeden Monat ein neuer...denn diese Dame hat eine bissige Schlangenfrisur – und obendrein versteinert Ihr Blick!



"Du hast da was im Auge..." Um den Zyklopen von der Klippe (und auf direktem Weg in den Hades) zu stürzen, müßt Ihr ihn mit einem Chakram-Wurf blenden. Anschließend löst Ihr mit Schwertschlägen seinen Griff – Finger für Finger...

Genre	Action
Anbieter	Electronic Arts / Fox
Entwickler	Fox Interactive
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Im Altertum hatte man's noch so richtig gut: Technische Errungenschaften gab's laut Däniken schon damals zuhauf, und machte der böse Drache von nebenan mal wieder Ärger, rief man einfach den ansässigen Helden auf den Plan! Oder man heuerte einen Haudegen von der reisenden Zunft an: Sonntag-Nachmittags-Prügler Herkules und Amazone Xena sind immer für eine handfeste Keilerei zu haben – besonders dann, wenn es darum geht, gemeinen Reptilien und mythologischen Bestien die Krallen zu stutzen! Damit auch die braven Bürger im digitalen PlayStation-Griechenland nicht länger um ihr gepixeltes Leben bangen müssen, turnt Xena ab sofort auch durch den Konsolen-Kosmos. Außerdem wieder mit von der polygonalen Partie: Sidekick Gabriella. Und weil sich Blondie alle Nase lang entführen läßt, braucht Freundin Xena ebenso schlagkräftige wie scharfe Argumente, um ihre Gefährtin (jeden Level auf's Neue) wieder zu befreien: Außer Kick-Kombos beherrscht die Polygon-Amazone Schwertattacke und Chakram-Wurf. Nehmt Ihr die bösen Buben beim Nahkampf noch mit klassischen Beat'em-Up-Manövern auseinander (wer am schnellsten auf den Button drischt, gewinnt), hat man sich für das Chakram was ganz besonderes ausgedacht: Wer seinem Widersacher mit einem gezielten Wurf die Rübe abrasieren oder mal so richtig die Arme stutzen will, der wechselt zunächst via Shoulder-Button in die Ego-Perspektive und schleudert dann mit der X-Taste die Waffe. Das Famose daran: Ihr verfolgt das Chakram aus der Ego-Perspektive, beeinflußt mit dem Controller seine Flugbahn und könnt sogar um die Ecke schießen! Wer clever ist und in den weitläufigen 3D-Welten nicht sinnlos Kopf wie Kragen riskieren will, der benutzt das Chakram als ferngesteuerte "Spionage-Kamera": Einmal losgelassen, ist der Klingen-Kreisel kaum noch aufzuhalten – und wer ihn geschickt durch die tückischen 3D-Konstruktionen manövriert, der entdeckt dabei die eine oder andere Falle, bevor's zu spät ist! Und zu sehen gibt's da jede Menge: Ausladende Gebirgszüge, üppig bewachsene Dschungellandschaften, schillernde Wildwasserläufe und ganze 3D-Siedlungen! Optisch wurde nicht gegeizt: Umso enttäuschender, daß die altertümliche Pixel-Pracht nicht für ein Action-Adventure im großen Stil genutzt wurde. Ob gegen turmhohe Zyklopen, faulige Untote oder gepanzerte Unholde: Die Abenteuer von Digi-Xena sind wie der neue *Star-Wars*-Film. Tolle Kulissen, furiose Effekte und prominente 3D-Darsteller – alles da. Aber leider wurde das Potential verschenkt. Übrig geblieben ist ein schmuckes, aber spielerisch nur bedingt inspiriertes Hau-Drauf-Abenteuer der alten Schule. Hier ein netter Endgegner, dort ein Sprung über den Abgrund – mehr ist den Designern nicht eingefallen, um Xenas 3D-Exkurs vom übrigen Action-Einerlei abzuheben. Schade. ■

>> Prügeln, verkloppen, und Knochen brechen bis die Knöchel knacken! <<



Gabriella ist mal wieder in der Klemme. Ihr müßt Eure Freundin vor den Amazonen beschützen – vorzugsweise mit dem Schlagstock.



fun meint:

„Auch wenn wir keine Xena-Fans sind: Unterhaltsam finden wir die altertümliche Soap allemal – besonders Wonneproppen Gabriella hat's uns angetan! Umso mehr hofften wir auf eine ernst zu nehmende Alternative zu Lara Croft. Aber was wir auf den Schreibtisch bekamen, das hatte mit dem angekündigten Action-Adventure herzlich wenig gemein. Stattdessen hat Fox das Videospiel-Debüt seiner Heldin auf die Quintessenz der TV-Reihe reduziert: Prügeln, verkloppen, und Knochen brechen bis die Knöchel knacken. Xena, Du bist nach wie vor ein flotter Feger – und Lara könnte sich von Deiner Figur ruhig das eine oder andere Polygon abschneiden - aber eine echte Konkurrentin bist Du nicht. Dafür fehlt Dir einfach das nötige Feingefühl. Und wie DeineTV-Auftritte ist Dein Konsolen-Abenteuer viel zu kurz: Vier, fünf Stunden nett präsentiertes Gehämmere für 100 Märker? Da wünschen wir uns für den nächsten Teil aber mehr!"



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

Action Man: Mission Xtreme

Der Großvater des Action-Spielzeugs ist wieder zurück – und mit ihm sein größtes Problem: Bösewicht Dr. X läßt nicht locker! Hasbro-Held Action Man nimmt die Herausforderung an – und zwar in 3D...





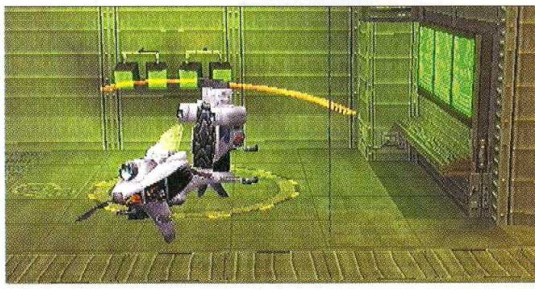


Genre	Action
Anbieter	Hasbro Interaktiv
Entwickler	Hasbro Studios
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



Über den Dächern der Stadt: Ihr verfolgt mit Eurem Hubschrauber die Lieferwagen von Dr. X.

Gib ihm Saures: Zuerst gibt's via Dialog-Kasten Daten über den neuen Gegner-Typus (in diesem Fall eine schießwütige Roboter-Kanone), anschließend haltet Ihr mit der Wumme Eurer Wahl tüchtig drauf!



Kennt Ihr ihn noch? Unwiderstehliches Blendax-Lächeln, attraktives Grübchen im Plastikkinn, perfekter Haarschnitt, makellose Frisur? Nein, gemeint ist nicht Barbies Kissenknautscher Ken, sondern sein Zwillingsbruder Action Man! So einfallsreich der Name, so einfallsreich ist auch der Mann: In Action Mans Schrank lagern Hi-Tech-Spielzeuge für alle Lebenslagen, in seiner Garage Hi-Tech-Vehikel für alle Führerscheinklassen und auf den Oberarmen die obligatorische Portion Macho-Muckies . Also – zählen wir zusammen: Die Muskeln hat er vom Mann mit dem roten Cape, den Fuhrpark vom DC-Flattermann... bleibt unter dem Strich nicht viel Innovation. Trotzdem hat es Action Man jetzt zu etwas gebracht, was bisher weder Superman noch Batman geschafft haben: Zu einem Videospiel, das Spaß macht. *Action Man* hat alle Trümpfe in der Hand – technische wie spielerische. Schmucke 3D-Optik und abwechslungsreiche Szenarien – mal im hochgetunten PS-Monster in den Straßen der Stadt, mal auf Schusters Rappen in den Korridoren einer unterirdischen Raketenbasis: Hier bleiben kaum Wünsche offen, und wer den seichten Schwierigkeitsgrad verschmerzen kann, der bekommt Action-Kost mit Hirn. Denn: Action-Man rennt nicht stur ballernd durch die Gegend, vielmehr muß sich der muskulöse Polygon-Agent alle paar Minuten mit neuen Mission-Briefings auseinandersetzen. Hier will ein Schurke dingfest, dort eine Kolonie toxischer Pflanzen vertilgt und eine Etage weiter ein Computer-Terminal gehackt werden: Der Held von heute hat alle Hände voll zu tun. Da kommen ihm die technischen Errungenschaften des nächsten Action-Jahrtausends gerade recht: Hacker-Sets, Stahlbohrer, Scharfschützengewehr, Ultraschall-Kanone, Laptop-Technik von übermorgen für den Anfänger von heute, alles formschön und in Leichtbauweise für das Helden-Handgepäck. Dabei ist das Design des Item-Menüs mindestens genauso attraktiv wie das der darin gelagerten Objekte: Ihr beobachtet von schräg oben, wie Euer Held durch Korridore und Ruinen hechtet, schaltet via Button-Druck das Ausrüstungs-Menü dazu, und schon schieben sich links wie rechts transparente 3D-Terminals aus dem unteren Bildschirmrand. Hier aktiviert Ihr wahlweise die gewünschte Waffe oder ein beliebiges anderes Objekt. Die Wumme wird anschließend auf Knopfdruck abgefeuert (klassisch: bis der Daumen glüht), Gegenstände dagegen funktionieren nur in Kombination mit dem richtigen Level-Baustein. Besonders witzig: Wer seine Gegner lieber aus sicherer Entfernung auf's Korn nimmt, der schultert das Sniper Rifle und wechselt so beim Schießen automatisch in den Sniper-Modus. Gezielt wird hier aus der Ego-Perspektive – in Millimeter-Arbeit! ■

>> Action Man hat alle Trümpfe in der Hand – technische wie spielerische. <<

Nur hier gibt's alle Infos: Auf Hasbros Homepage erfahrt Ihr, wie aus GI Joe Action-Man wurde – und findet alle Spielzeuge im Überblick! Unter: www.hasbro.com.





fun meint:

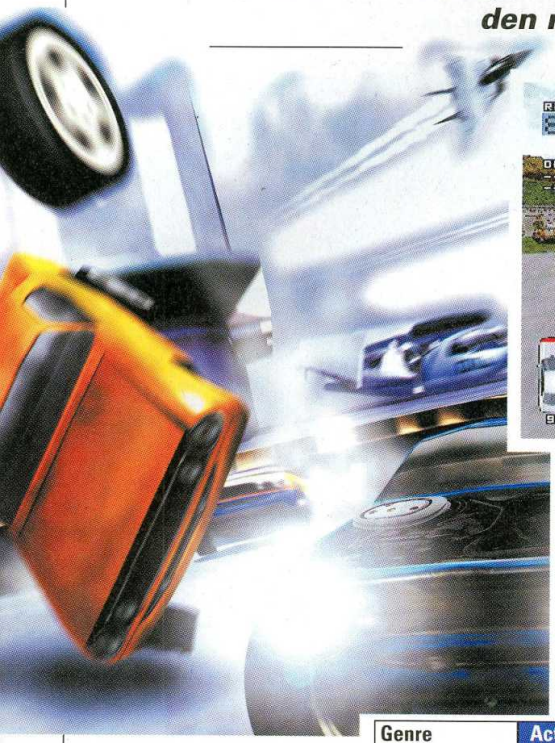
„Action Man? Das gräßlichste Stück Plastik seit Spielzeuggedenken für die PlayStation? Das kann doch nicht gut gehen!" So die (beinahe letzten) Worte des verantwortlichen Testers, als er seinen Namen im Redaktionsplan entdeckt (kurz bevor er in Richtung geöffnetes Fenster stürmt). Aber weit gefehlt! Das Spiel macht tatsächlich Spaß. Und es kommt noch dicker: Es gibt fast gar nichts zu meckern! Action Man steuert sich besser als irgendein anderer Held der PlayStation-Generation, macht optisch wie akustisch eine vorbildliche Figur und motiviert von Anfang bis Ende. Nur schade, daß der Spaß zu schnell vorbei ist: Jeder halbwegs gediegene Action Man hat Dr. X schon am ersten Tag besiegt. Resumeé: Leicht bekömmliche Action-Kost für den Vorführabend – aber zu wenig Spiel für's Geld. Deshalb gibt's statt der heißen Neun auch nur eine lauwarme Acht."



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

Demolition Racer

Ihr habt genug von ernsthaften Rennspielen? Dann ist Demolition Racer genau der richtige Titel für Euch! Denn hier zählt nur eins: Mit Vollgas den nächstbesten Wagen zerschrotten.

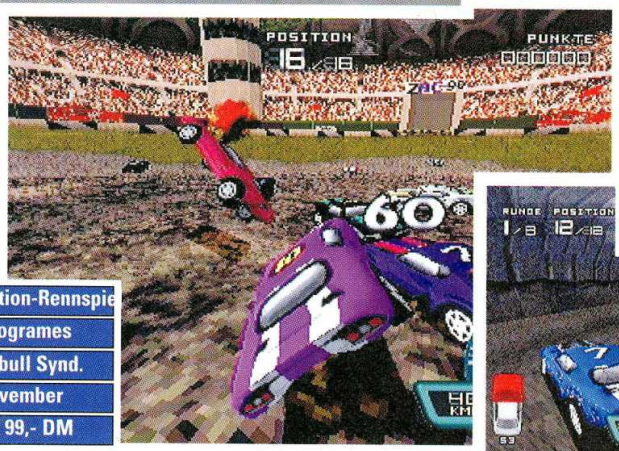


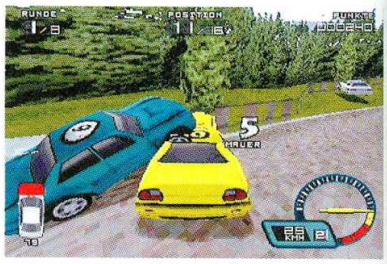


Im "Chicken"-Modus spielt Ihr Geisterfahrer - weicht den bitterbösen Computergegnern aus!



In der Ego-Perspektive kommt die Geschwindigkeit am besten rüber, dafür sind Crash-Attacken bedeutend schwerer auszuführen.







Arena-Alltag: Hier geht's nur ums nackte Überleben!

Lobenswert: Auch im Zweispieler-Modus sind zwölf Wagen auf der Piste.

Genre	Action-Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Pitbull Synd.
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Rennspiel-Rowdys schnallen sich an: Infogrames' *Demolition Racer* führt die Tradition der erfolgreichen *Destruction-Derby*-Reihe gekonnt weiter. Das rasant geschnittene Intro führt Euch schonungslos in die Spielthematik ein - unter hämmerndem Heavy-Sound fahren sich furchtlose Bleifuß-Piloten zu Klump. Die Spielmodi sind in zwei Sparten unterteilt: Entweder tobt Ihr Euch in den Einzelrennen so richtig aus, oder Ihr geht in den fünf Meisterschaften auf Trophäenjagd. Unter den verschiedenen Disziplinen in den Einzelrennen ist für jeden etwas dabei: Im "Demolition Race" liefert Ihr Euch mit der aggressiven CPU-Konkurrenz furiose Crash-Orgien - denn nicht nur Eure Fahrkünste sind gefragt, Ihr müßt Euren Gegner vor allem Respekt einflößen. Den verschafft Ihr Euch durch fiese Angriffsmanöver - je brutaler, desto besser! Ob Ihr Eure Kontrahenten dabei sanft an die Bande befördert oder ihnen mit Höchstgeschwindigkeit ins Heck bretter, bleibt Euch überlassen. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt - Hauptsache es kracht! Für Eure Attacken gibt's - je nach Effektivität - einen Batzen Punkte. Und die spielen in der Endabrechnung eine wichtige Rolle. So kann es passieren, daß Ihr zwar als erster über die Ziellinie schlittert , letztendlich aber doch nur einen mittleren Platz belegt. Das ist nämlich dann der Fall, wenn Ihr das Rennen mit leerem Punktekonto beendet. Ihr müßt also den Spagat zwischen guter Plazierung und genügend Zählern schaffen - und das ist nicht immer ganz einfach. Ähnlich geht's in den Meisterschaften zur Sache: In der Amateur-Klasse fahrt Ihr ein "Demolition Race" nach dem anderen, auch hier entscheiden sowohl Stunts als auch Endplazierung über ein erfolgreiches Abschneiden. Erst wenn ihr die erste Meisterschaft gewonnen habt, öffnen sich Halbprofi-, Profi- und Marathon-Wettbewerbe . Außerdem gibt's noch die Stadion-Meisterschaft: In einer riesigen Arena rammt Ihr Eure Widersacher (und die Euch!) ohne Unterlaß und heimst dafür eifrig Punkte ein. Eure Fahrkünste werden hier aufs äußerste gefordert, ruckzuck verwandelt sich Euer schicker Bolide in einen brennenden Blechhaufen. Für jede gewonne Meisterschaft bekommt Ihr zur Belohnung ein neues Einzelrennen (z.B. Verfolgungsjagd oder "Last Man Standing"-Duell), schnellere und besser gepanzerte Flitzer und schaltet weitere Strecken frei. ■

>> Wenn Ihr Destruction Derby mochtet, werdet Ihr auch an Demolition Racer gefallen finden! <<



Lust auf Lack? Dann ab in die Werkstatt - färbt Euren Schlitten nach Belieben ein.

fun meint:

„Demolition Racer ist das ideale Spiel, um sich mal so richtig abzureagieren. Allein die Schadenfreude, nachdem auf dem Bildschirm "Gegner eliminiert" erscheint, hat uns stundenlang zum Weiterzocken motiviert. Auch wenn die Punkteverteilung für Eure Attacken nicht immer ganz nachvollziehbar ist, macht das Gegner-Zerschrotten immer wieder Spaß. Die vielen Spielmodi bieten genug Abwechslung, und die sehr direkte Steuerung lockt auch Rennspiel-Hasser vor den Bildschirm. Die Optik von *Demolition Racer* ist Geschmackssache, manche Kurse wirken durch ihre triste Farbgebung sehr trashig. Dafür ist die 3D-Engine sauber programmiert, weder Pop-Ups noch Slowdowns stören bei der Jagd nach dem nächsten Crash. Dazu gibt's was auf die Ohren - mal spacige Drum'n'Bass-Beats, dann wieder ohrenbetäubende Metal-Mucke. Wenn Ihr *Destruction Derby* mochtet, werdet Ihr auch an *Demolition Racer* gefallen finden - schließt aber vorher auf jeden Fall eine Autoversicherung ab!"



1-2 Spieler

Memory Card 1 Block

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene

Championship Motocross feat. Ricky Carmichael

Fans rasanter Motocross-Rennen dürfen Gas geben: THQs Simulation überzeugt fast auf ganzer Linie - ist jedoch selbst für Pad-Profis eine harte Nuß.

Genre	Rennspiel
Anbieter	THQ/Softgold
Entwickler	Funcom
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM





Solche Stunts sind zwar nutzlos - machen dafür eine Menge Spaß!



Auch im Zweispieler-Modus bleibt die Grafik schön flüssig.

Rennspiel-Freaks mit einer PlayStation in der heimischen Zocker-Garage haben die Qual der Wahl: Ob Formel 1-, Tourenwagen- oder Rallye-Simulation - zu jeder Sparte gibt's die passende Software. Nur Motorrad-Simulationen wurden bisher eher stiefmütterlich behandelt, und auch ein vernünftiges Motocross-Spektakel sucht man im Softwaredschungel vergebens (einzig *Jeremy McGrath Supercross* konnte ansatzweise überzeugen). Damit ist jetzt Schluß: In *Motocross Championship feat. Ricky Carmichael* (was für ein Name!) setzt Ihr Euch auf den Sattel einer sportlichen Enduro. Von der 125er-, über die 250er- bis hin zur 500ccm-Klasse sind alle relevanten Feuerstuhl-Familien vertreten. Die Spielmodi sind obligatorisch: Übungs-, Einzel- oder Time-Attack-Rennen eignen sich optimal für eine flotte Fahrt zwischendurch, im Head-to-Head-Lauf fordert Ihr einen menschlichen Biker heraus. Das Herzstück von *Motocross Championship* ist der Saison-Modus: Ihr startet grundsätzlich immer in der 125er-Klasse, die jeweils nächsthöhere und die offene Meisterschaft bestreitet Ihr erst nach Gewinn der vorherigen Liga. Vor dem Rennen stellt Ihr Euer Bike auf das jeweilige Terrain ein (zwölf an der Zahl), vor allem die Wahl des richtigen Reifentyps ist von großer Bedeutung. Dann geht's ab auf die Off-Road-Piste: In einem Feld von acht Fahrern brettert Ihr mit einem Affenzahn über die holprigen Kurse. Dank der "Real Motocross Dynamics" (RMD) der Speed-Freaks-Entwickler von Funcom ist die Fahrphysik über jeden Zweifel erhaben - das Handling der Maschinen wurde authentisch auf das PlayStation-Pad übertragen. Ihr bugsiert die nervösen Maschinen durch die engsten Kurven (mit R1 führt Ihr einen Powerslide aus), setzt zu spektakulären Sprüngen an und kämpft mit den Attacken der starken CPU-Konkurrenz. Deren KI ist höchst beeindruckend: Eure Überholmanöver werden nämlich nicht kampflos hingenommen, viel mehr werdet Ihr gerempelt und geschubst, daß es Euch auch schon einmal aus dem Sattel hebt. Überhaupt sind die Computergegner eine echte Herausforderung, um alle Meisterschafts-Klassen zu gewinnen, ist viel Übung und eine ordentliche Portion Glück vonnöten. Dies liegt allerdings auch an dem unglücklich gelösten Qualifikations-System: Um am nächsten Rennen teilnehmen zu dürfen, müßt Ihr eine bestimmte Punktzahl einfahren - ansonsten heißt's "Game Over". Auch eine Speicherfunktion zwischen den einzelnen Rennen haben wir vermisst - Ihr müßt also immer auf einem der vorderen Plätze über die Ziellinie schlittern. Technisch gehört *Motocross Championship* zur Rennspiel-Oberklasse: Die 3D-Engine ist hinreichend schnell und kommt ohne störendes Pop-Up aus, auch die polygonalen Motorrad-Modelle wurden authentisch nachempfunden. Dazu gibt's brachialen Hardrock-Sound - passend zum action-betonten Spielablauf. ■

>> Das Handling der Motorräder ist eine Klasse für sich. <<



Sand in der Optik: In Australien ist die Staubentwicklung enorm.

fun meint:

„Was für ein Spektakel! Motocross Championship konnte uns auf Anhieb begeistern, vor allem das Handling der Motorräder ist eine Klasse für sich. Es macht einen Riesenspaß über die abwechslungsreichen Pisten zu heizen und aus seiner Maschine das Letzte heraus zu kitzeln. Wenn da bloß nicht der beinharte Schwierigkeitsgrad wäre... Der unfaire Qualifikations-Modus in den Meisterschaften hat bei uns etliche Wutausbrüche ausgelöst - dafür gibt's einen Punkt Abzug! Und dennoch: Das Fahrgefühl von Motocross Championship ist ein Erlebnis - auch wenn Ihr den Auspuff der Konkurrenz viele Male nur von hinten seht."

GRAFIK	8
HANDLING	9
SOUND	8
SPIELDESIGN	6
SPIEL SPASS	8

- 1-2 Spieler
- Memory Card 2 Blöcke
- Dual Shock
- Analog
- Texte englisch
- Für Profis

Pac Man World

Die sympathische gelbe Kugel ist wieder da - und dieses Mal ist sie wirklich rund!

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

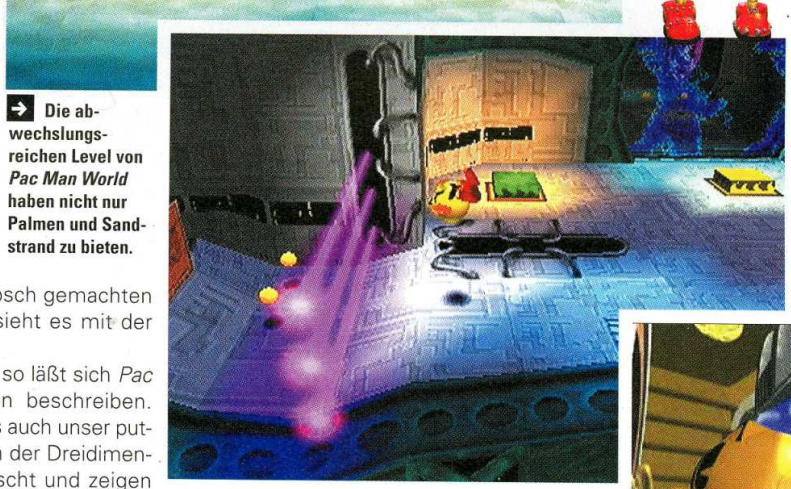


Die Oberwelt verbindet die einzelnen Level, ist aber nicht mit der von z.B. *Mario 64* vergleichbar.



Bei *Pac Man* ist die Welt noch in Ordnung. Die Sonne strahlt, die Vögel zwitschern und der ganze Pac-Clan ist auf dem Weg zu einer Geburtstagsfeier. Dummerweise ist der finstere Toc-Man überhaupt nicht damit einverstanden und läßt ein Familienmitglied nach dem anderen von seinen Geistern entführen. Übrig bleibt nur noch Pac Man, der nun wieder einmal ausziehen und den Tag retten muß. Soweit zur Vorgeschichte, die im hübsch gemachten Intro erzählt wird, aber wie sieht es mit der technischen Umsetzung aus?

Größer, bunter und in 3D - so läßt sich *Pac Man World* wohl am besten beschreiben. Sowohl die gierigen Geister als auch unser putziger Pillenfresser wurden von der Dreidimensionalität nun endgültig erwischt und zeigen sich in dieser Neuauflage erstaunlich wandlungsfähig. Statt eines simplen Remakes erwarten Euch hier gleich drei Titel: Die Original-Automatenversion (inklusive nervtötender Soundeffekte), eine leicht veränderte 3D-Variante und letztendlich das Hauptspiel.



Die abwechslungsreichen Level von *Pac Man World* haben nicht nur Palmen und Sandstrand zu bieten.

>> Größer, bunter und in 3D - so läßt sich Pac Man World wohl am besten beschreiben. <<

Dieses hat nur noch relativ wenig mit dem Original zu tun und zeigt uns Fähigkeiten von Pac Man, die wir ihm überhaupt nicht zugetraut hätten. So kann er nun (endlich!) springen, sich Sonic-like über den Boden rollen, Power-Ups aktivieren und mit eingesammelten Pillen um sich schießen. Diese neuen Zusatzfähigkeiten hat er auch bitter nötig, denn mit Fressen alleine ist in der heutigen Spielewelt schließlich kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Tatsächlich spielen die damals so beliebten Pillen nur noch eine untergeordnete Rolle, Jump`n-Run-Einlagen und kleinere Puzzleaufgaben bestimmen jetzt den Spielablauf. Die ziemlich großen und abwechslungsreichen Level sind durch eine in Abschnitte unterteilte Oberwelt betretbar und können deshalb in beliebiger Reihenfolge gemeistert werden. In den nächsten Abschnitt gelangt allerdings nur, wer eine bestimmte Erfolgsquote vorzuweisen hat. ■







Mit der 1:1-Automatenversion werden sich wohl nur treue Fans länger beschäftigen...

fun meint:

„Pac Man World bietet im Gegensatz zu den meisten Remakes neben den zwei gelungenen Klassik-Modi auch noch einen wesentlich aufwendigeren Story-Modus, der allerdings sowohl spielerisch als auch technisch nicht mehr als gehobenes Mittelmaß erreicht. Die eingestreuten Puzzleaufgaben laufen hauptsächlich nur auf das Einsammeln eines bestimmten Items hinaus und manche Jump`n-Run-Abschnitte sind eigentlich nur noch als unfair zu bezeichnen. Die Kameraperspektive ist stellenweise zu dicht am Geschehen, etwas mehr Abstand hätte die Übersicht erleichtert und so manches verfrühtes Ableben verhindert. Wer vom Retro-Wahn nichts hält, sollte also erst einmal probe spielen, echte Fans werden sich den Titel jedoch schon alleine wegen der Classic-Versionen ins Regal stellen."

GRAFIK	7
HANDLING	7
SOUND	6
SPIELDESIGN	7
SPIEL SPASS	7

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

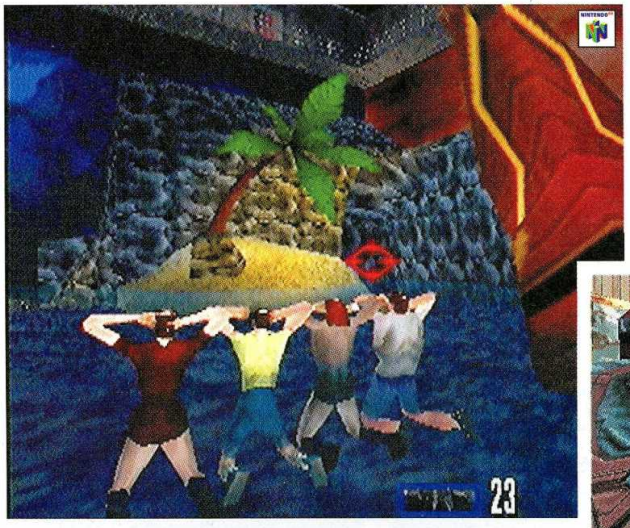
Rainbow Six

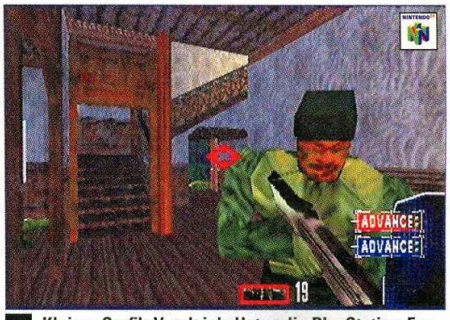
Die Rainbow-Spezialeinheit führt ihren Kampf gegen den internationalen Terrorismus auf PlayStation und Nintendo 64 fort.

Genre	Action
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Red Storm Entertainment
Erhältlich ab	Mitte November
Preis	ca. 109,- DM (N64) / 99,-DM (PS)

PC-Besitzern ist der Name *Rainbow Six* bereits seit längerem ein Begriff, denn auf dem heimischen Computer hat man schon seit knapp einem Jahr die Möglichkeit, Terroristen aus aller Welt das Fürchten zu lehren. Nun wurden endlich auch die Konsolenbesitzer mit einer Umsetzung bedacht. Der Hintergrund und die Storyline blieben allerdings unverändert und orientieren sich immer noch am Romanvorbild von Tom Clancy: Gegen Ende des ausgehenden Jahrtausends sehen sich Regierungen in aller Welt mit einem völlig neuen Problem konfrontiert – durch den Zusammenbruch der ehemaligen Sowjetunion steht Terroristenorganisationen ein nahezu unbegrenztes Söldner- und Waffenkontingent zur Verfügung, mit dem Resultat, daß sich immer mehr unkontrollierbare Krisenherde bilden. Um dieser neuen Gefahr entgegenzuwirken, wird unter dem Codenamen Rainbow eine multinationale Truppe unter Führung der NATO ins Leben gerufen und Eurer Kontrolle unterstellt. Ihr übernehmt also von der Einsatzbesprechung über die Planung bis hin zur Ausführung die komplette Verantwortung für das Gelingen der Missionen – nicht gerade eine einfache Aufgabe für die von taktischer Seite bisher eher vernachlässigte Konsolengemeinde. Hier zeigt sich auch gleich einer der größten Unterschiede zwischen der PlayStation- und der Nintendo 64-Version, denn der ausführliche Planungsabschnitt vor dem Beginn jeder Mission wurde auf Sonys 32-Bitter fast komplett weggekürzt. Während man in der Nintendo 64-Fassung für alle Einheiten detaillierte Wegpunkte und sogar spezielle Aktionen einplanen kann, darf man bei der PlayStation-Version nur die Anfangspunkte bestimmen. Das führt im Spiel dazu, daß die eigenen (computergesteuerten) PlayStation-Einheiten solange untätig herumstehen, bis man ihnen spezielle Befehle erteilt, während die Nintendo-Einheiten den vorher festgelegten Einsatzplan ausführen und dem Spieler auf diese Weise eine echte Hilfe sind. Zusätzlich zu den Standard-Missionen enthält die PlayStation-Version einen Trainingsmodus, der Anfänger in die gut gelöste Steuerung einführt und in der Nintendo-Fassung nicht enthalten ist. Als Ausgleich dafür kann man die Nintendo 64-Einsätze allerdings simultan mit einem zweiten Spieler angehen. Auf der technischen Seite kann die PlayStation-Version ebenfalls nicht überzeugen, die Animationen wirken abgehackt und die Grafik ist im Vergleich mit Titeln wie *Metal Gear Solid* leider nur noch als durchschnittlich zu bezeichnen. Auf dem Nintendo 64 muß man zwar mit der oft üblichen Unschärfe leben, dafür erscheint die Grafik jedoch wesentlich hübscher und die Animationen lebhafter. Akustisch erklingen die Befehle und Kommentare der Einheiten auf beiden Systemen in feinster Sprachausgabe, doch Schüsse und Explosionen klingen viel zu effektarm, um authentisch zu wirken. ■

Geiseln werden in einem furchtbar langweiligen Vergnügungspark festgehalten – das schreit nach unserem Rainbow-Team.





Kleiner Grafik-Vergleich: Unten die PlayStation-Fassung, oben die Nintendo-Version





>> Uns ist völlig unverständlich, weshalb die PlayStation-Version derart "verstümmelt" wurde.<<

fun meint:

„Uns ist völlig unverständlich, weshalb die PlayStation-Version derart "verstümmelt" wurde, schließlich ist der fehlende Planungsmodus keinesfalls überflüssig. Traut man PlayStation-Spielern den aufwendigeren Taktikmodus vielleicht nicht zu? Es gibt jedenfalls keinen Grund, diesen Teil aus dem Spiel zu entfernen, denn wie die Nintendo 64-Version zeigt, ist es sehr wohl möglich, den doch recht komplexen Abschnitt (der immerhin knapp 50 Prozent des ganzen Spiels ausmacht) auch konsolentauglich umzusetzen. Vergleicht man dann auch noch Grafik, Animationen und Terroristen-KI, kommt der leise Verdacht auf, daß man bei der Entwicklung der Nintendo-Fassung immer wieder zur PlayStation-Version geschielt und die dort entstandenen Fehler zu vermeiden versucht hat. Wer an dem Thema Gefallen findet und beide Systeme sein Eigen nennt, sollte also in jedem Fall zum Nintendo 64-*Rainbow Six* greifen, hier sind Grafik, Atmosphäre und Umsetzung einfach auf höherem Niveau."





PlayStation

1 Spieler

Memory Card 1 Block

Analog

Dual Shock

Texte englisch

Sprachausgabe englisch

Für Einsteiger bis Profis

NINTENDO64

1-2 Spieler

Controller Pak 19 Seiten

Rumble Pak

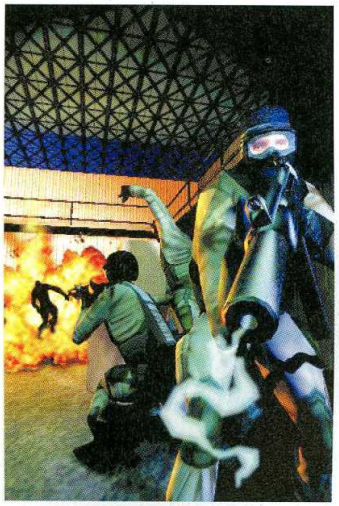
Texte englisch

Sprachausgabe englisch

Für Einsteiger bis Profis

Paßwort

GEWINNSPIEL / TEST



Zusätzlich zu unserem *Rainbow Six* -Doppel-Test verlosen wir in Zusammenarbeit mit Take 2 insgesamt **fünf PlayStation-** und **fünf Nintendo 64-Versionen**. Damit aber noch nicht genug – um für die kommenden Missionen auch entsprechend ausgerüstet zu sein, legen wir in Zusammenarbeit mit Joytech noch einmal **fünf PlayStation-Dual Jolt-Controller** und **fünf Nintendo 64-Controller Plus 64** dazu. Wenn Ihr also einen dieser Preise bald von Eurem Briefträger überreicht bekommen wollt, solltet Ihr folgende Frage beantworten:

Wie lautet der Name des Autors, auf dessen Roman-Vorlage Rainbow Six basiert?

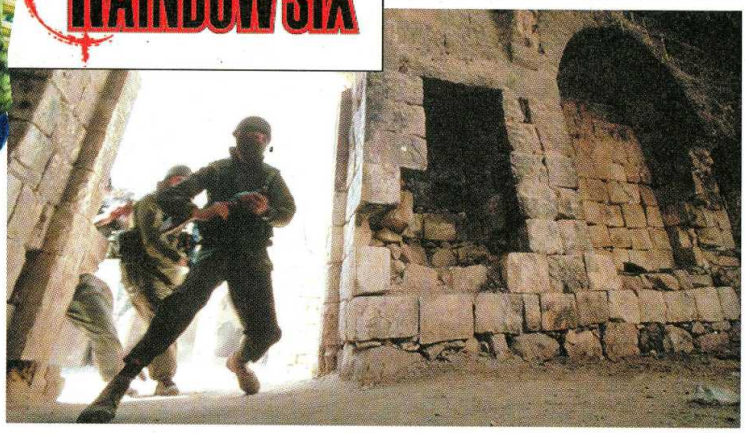
Schreibt die Antwort einfach zusammen mit Eurem Wunschsystem auf eine Postkarte und schickt sie an:

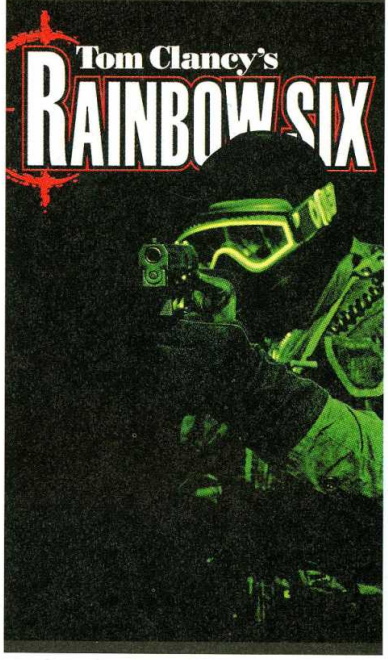
CyPress Verlags GmbH
Redaktion fun generation
Stichwort: Rainbow Six
Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 10. Dezember.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner werden anschließend von unserer offiziellen fun-Glücksfee Jan (O.P.M.) ermittelt und umgehend benachrichtigt.







Benedikt Plass

World League Soccer 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Silicon Dreams
Erhältlich ab	Mitte November
Preis	ca. 129,- DM



Während für die PlayStation ein Fußballspiel nach dem anderen erscheint, gibt's für N64-Balltreter kaum Alternativen zu EAs *FIFA*- oder Konamis *ISS*-Reihe. Auch Silicon Dreams' *World League Soccer 2000* kommt nicht an die Kicker-Konkurrenz heran. Spielerisch überzeugt der Titel durch sein einfaches Handling, jede Aktion (inkl. Flugkopfball und Fallrückzieher) ist mit etwas Übung problemlos auszuführen. Trotzdem fehlt's der Ball-Hatz an Dynamik - nicht zuletzt wegen der langsamen Grafik-Engine. Auch die Animationen der Spieler sind sehr spärlich ausgefallen; vor allem wenn Ihr zum Sprint ansetzt, sehen die abgehackten Bewegungsabläufe ziemlich lächerlich aus. Lobenswert ist die Flut an Spielmodi: In etlichen Ligen (Club- oder Nationalmannschaften) stellt Ihr Euer Können unter Beweis - leider tragen die Akteure nur Fantasienamen. Immerhin beherrscht der Kommentator die deutsche Sprache, doch seine geistigen Ergüsse sind uns ziemlich schnell auf die Nerven gegangen. So bleibt unterm Strich lediglich ein solides Gebolze mit spielspaß-mindernden Schwächen - Fußball-Fans spielen auf jeden Fall trotzdem mal an! ■





1-4 Spieler | Controller Pak 3 Seiten | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

Millennium Soldier Expendable

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

Was passiert, wenn man ein Spiel, das in erster Linie von seiner Optik lebt, von der Ursprungs-Plattform auf eine schwächere portiert? Genau das passiert: Übrig bleiben ein paar hübsche Effekte, bombastische Akustik....und ein nettes, aber belangloses Spielkonzept. Wumme schultern, draufhalten, was der Munitionsvorrat hergibt (wahlweise in Blick- oder mit dem zweiten Analog-Controller festgestellter Schußrichtung) und zuschauen, wie sich die 3D-Aliens in Pixel-Wolken auflösen – das war's! Aber um ehrlich zu sein: Wer wie wir Action-Fan der ersten Stunde ist, der kann auch in solchen Simpel-Ballereien aufgehen – zumal sich UK-Entwickler *Rage* beim Anlegen der dreidimensionalen Schlachtfelder jede Menge Mühe gegeben hat. Ähnlich abwechslungsreiche und atmosphärische Action-Szenarien haben wir schon lange nicht mehr gesehen. Ergo: *Millennium Soldier* ist die gelungene Hommage an ein fast ausgestorbenes Spiele-Genre – aber den grafischen Vorzeigebonus der Dreamcast-Version genießt es nicht mehr. Keine Frage: Für PlayStation-Verhältnisse eine rundum gelungene Umsetzung... aber manche Spiele sollten eben da bleiben, wo sie hingehören – auf ihrer Ursprungs-Plattform. ■





1-2 Spieler | Texte deutsch | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Für Fortgeschrittene und Profis

Oliver Ehrle

Destrega

Genre	Beat'em'Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Koei
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM





Mit einem Jahr Verspätung trudelt Koeis komische Mischung aus Prügelei, Jump'n'Run und Ballerspiel auf dem PAL-Markt ein: In Japan heißt das ungewöhnliche Genre "Action-Fighting", namhafte Vertreter sind Squares Ehrgeiz und Capcoms *Power Stone* für den Dreamcast. *Destrega* allerdings zählt zu den schwächeren Titeln: Mit dem Steuerkreuz sprintet Ihr in alle vier Himmelsrichtungen durch die 3D-Arena, gehüpft und geblockt wird per Feuerknopf. Für Hiebe und Zauberschüsse nutzt Ihr drei weitere Buttons, die sich nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig kontern. Im Nahkampf setzt Ihr dem Gegner mit Faust, Schwert und Tritten zu, aus sicherer Entfernung attackiert Ihr ihn automatisch mit Magie-Geschossen. In beiden Kampfmodi könnt Ihr die Attacken zu ratternden Kombos verbinden, indem Ihr verschiedene Knöpfe hintereinander drückt. Obendrein beherrscht jeder der zwölf Schläger einen tödlichen Supermove, der den Feind mit Blitzgewitter und Feuerregen niederstreckt. In der Defensive dienen Euch Treppen, Absätze, Felsen und Brunnen als Deckung. Die Steuerung ist schnell verinnerlicht, denn geheime Special-Kombinationen oder Finishing-Moves gibt es nicht. Leider ist das Spielprinzip allgemein zu simpel: Ihr hüpft planlos herum und ballert, was der Daumen hergibt. Mit dieser "Taktik" könnt Ihr alle Spielmodi siegreich meistern, egal ob Arcade-Turnier, Time-Attack- oder Survival-Modus. Die 3D-Arenenen sind etwas kahl, dafür bleibt die Keilerei ruckelfrei. Auch der heulende Gitarren-Rock im Hintergrund kann wenig mitreißen, vorbildlich ist nur Sonys Lokalisierung: Ihr prügelt Euch in Vollbild und alle Siegessprüche und Zwischensequenzen wurden deutsch synchronisiert. ■





1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Für Einsteiger

Simon Krätschmer

Gauntlet Legends

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 139,- DM



Immer diese Magier! Ganz egal, ob gut oder böse, sorgen sie in so ziemlich jedem Fantasy-Kosmos – gewollt oder ungewollt - für Ärger der magischen Art. Ob es nun ein finsterer Zauberer ist, der daheim im dunklen Alchimistenkeller die Zutaten für das Ende der Welt zusammen mixt oder Magier Sumner, der durch eine ungewollte Beschwörung aus Versehen einen ganz besonders miesen Dämon herbei ruft - immer sind es die strahlenden Helden, die am Ende wieder für Ruhe im Königreich sorgen müssen. So auch in *Gauntlet Legends*, wo Sumner nach der mißlungenen Zauberei vier wackere Krieger zu sich holt und um Hilfe bittet. Der beschworene Dämon war nämlich ebenso mächtig wie schlecht gelaunt und beraubte den Magier fast seiner gesamten Kraft. Diese bannte er in 13 steinerne Runenstücke und versteckte sie im gesamten Land, erst wenn Ihr sie wiedergefunden und zurückgebracht habt, könnt Ihr den Kampf mit dem Oberbösewicht angehen.

Nachdem Ihr habt, startet Ihr in einer Art Tutorial-Mission und bekommt Stück für Stück die Steuerung und das Spielziel erklärt. Eure Hauptaufgabe besteht dabei (wie auch schon beim klassischen Vorgänger) in dem Vernichten aller Gegner-Höhlen, aus denen ohne Unterlaß neues Schwertfutter angerannt kommt, nur selten wird man auf seiner Reise vor kleinere Rätselaufgaben nach dem Schalter / Schlüssel-Prinzip gestellt.

Anfangs weiß die passable Optik, das eingängige Spielprinzip und die stimmungsvolle Soundkulisse noch zu begeistern, doch leider verkommt das auf Euch (entweder alleine oder mit bis zu vier Freunden) für einen Kämpfer Eurer Wahl entschieden Erfahrungswerten basierende Kampfsystem durch stupide Gegnerhorden und fehlende Abwechslung schon bald zum puren Hack`n Slay-Gemetzel. Daß die Kämpfer dabei sogar von alleine das Schwert schwingen und man den Analogstick eigentlich nur in die richtige Richtung halten muß, ist auch nicht gerade von Vorteil.

So retten diesen Titel letztendlich einzig und alleine das umfangreiche Inventar und der Rollenspiel-Touch vor dem völligen Wertungsaus, Fantasyfanatiker mit spielfreudigen Freunden sollten *Gauntlet Legends* aufgrund des guten Mehrspieler-Modus allerdings ruhig einmal antesten. ■







1-4 Spieler | Controller Pak 4 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Simon Krätschmer

Verrat in der verbotenen Stadt

Genre	Adventure
Anbieter	Ravensburger Interactive
Entwickler	Cryo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM

Im alten Peking des Jahres 1775 herrscht Panik, denn Ober-Eunuch Wang ist kaltblütig ermordet worden. Der Kaiser fürchtet nun um den Palastfrieden und befielt dem gerade zum Hauptverwalter ernannten Anjing die Aufklärung dieses Verbrechens. Zeit ist scheinbar auch im alten Peking Geld, denn er gewährt ihm dafür nur einen Tag, bevor er selbst den Weg alles Irdischen zu gehen hat. Genau hier kommt Ihr ins Spiel und übernehmt natürlich die Rolle des armen Anjing, der innerhalb dieser kurzen Frist durch Gespräche und Rätseleinlagen den Mörder ausfindig machen soll. Wobei man allerdings sagen muß, daß im Cryo-internen Lexikon anscheinend eine ganz andere Definition von "Gesprächen" und "Rätseleinlagen" zu finden ist, als sie der gemeine Spieler verwenden würde. "Sprechen" bedeutet hier nämlich, minutenlang unglaublich ausdruckslose Render-Visagen zu betrachten, die allesamt aus dem Papierkorb eines 3D-Studio-Anfängers stammen könnten, während die "Rätseleinlagen" hauptsächlich aus dem millimetergenauen Absuchen der 360°-Renderta-peten besteht. Die Sprecher sind zwar teilweise erstaunlich talentiert und ausdrucksvoll, verkommen in diesem Machwerk allerdings zu einem ziemlich teuren Hörspiel - da kann auch die gut gemeinte integrierte Enzyklopädie nichts mehr retten. ■





1 Spieler | Memory Card 1 Block | Maus | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Einsteiger

Simon Krätschmer

Space Invaders

Genre	Shoot`em-Up
Anbieter	Activision
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 69,- DM

Let's retro! Während wir in der letzten Ausgabe nur eine Preview-Version zu Activisions Alienhatz-Neuauflage anspielen konnten, flatterte uns nun die fertige Fassung ins Haus. Und man glaubt es kaum: Irgendjemand muß unser Bitten und Flehen erhört haben, denn die Spiel- und Schußgeschwindigkeit, die in unserer Vorab-Version noch unerträglich langsam war, wurde der Geschwindigkeit des Originals angepasst. Somit gibt es für Freunde des gepflegten Klassikers nun keinen Grund mehr, das Spiel im Regal stehen zu lassen. Aber Vorsicht - unsere Wertung gilt nur für Fans der Originalversion und solche, die es werden wollen. Alle anderen können von der Spielspaßwertung getrost einen Punkt abziehen, denn ohne den Retro-Faktor macht das Ganze nur noch halb soviel Spaß! ■





1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte englisch | Für Einsteiger bis Profis

Simon Krätschmer

Fisherman`s Bait - Bass Challenge

Genre	Angel-Simulation
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Petri Heil - Sony scheint sich mit der PlayStation einen festen Platz in den Herzen aller Hobbyangler sichern zu wollen, denn diese können sich bei schlechtem Wetter mittlerweile an einer recht ansehnlichen Auswahl von Angel-Simulationen bedienen. Vom Sofa aus fischt es sich schließlich genauso gut und der heimische Kühlschrank bietet wesentlich mehr Abwechslung als jede Vesperbox. Bei *Fisherman's Bait* hat man den Realismus allerdings zugunsten eines actionreicheren Spielablaufs (sofern man bei einer Angel-Simulation von "Action" sprechen kann) etwas heruntergeschraubt, statt stundenlang herumzusitzen fischt man gegen andere Angler und ein knappes Zeitlimit um den dicksten Fang. Damit Ihr am Ende des Wettkampfes auch mit einem hübschen Vierpfünder den Siegerpokal einsacken könnt, solltet Ihr Euch anfangs im Beginner-Modus erst einmal mit der Steuerung, den grundlegenden Angeltechniken und den jeweiligen Eigenarten der sieben Köder vertraut machen. Sobald man dann erste Fangergebnisse zu verzeichnen hat, sollten die vier Fischgebiete nach "heißen Stellen" abgesucht werden, denn nur wer sich vorher über Fischbestand und Angelplätze informiert, kann im Wettkampf gegen die versierten Computerangler bestehen. Erst nach dieser Eingewöhnungsphase hat man im harten Tournament-Modus eine Chance, für neue Herausforderungen sorgt außerdem noch der simultane Zweispieler-Modus. Leider scheitert *Fisherman's Bait* an der technischen Umsetzung - die Musik dümpelt gelangweilt vor sich hin, herumschwimmende Fische wirken wie aufgeklebt und die Bitmap-Hintergründe sind zu farblos, um echtes Angel-Feeling aufkommen zu lassen. Gerade im Genre der Angel-Simulationen, wo die Atmosphäre das Spielgefühl sehr stark beeinflußt, dürfen solche Schnitzer nicht passieren! Zugreifen sollte hier also nur, wer einen fischfreudigen Freund zur Seite hat und vom virtuellen Angeln einfach nicht genug bekommen kann. ■









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

Benedikt Plass

NBA Basketball 2000

Hi-Score

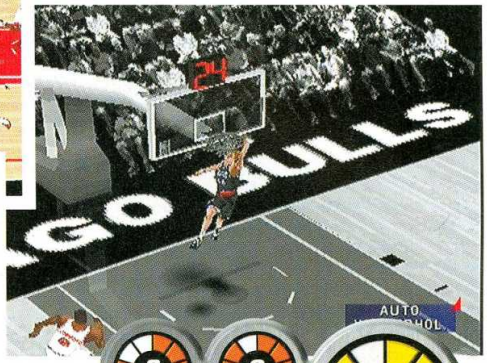
Genre	Team-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Radical Entertainment
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

NBA Basketball 2000 ist der zweite Titel aus Activisions Fox-Sports-Lineup und avanciert auf Anhieb zum ernsthaften Konkurrenten zu Electronic Arts *NBA Live 2000*. Wer sich desöfteren die NBA-Spiele auf DSF anschaut, wird begeistert sein. Zwar faseln sich die Kommentatoren auf englisch um Kopf und Kragen, dafür haben die Sprüche teilweise Kultstatus (Beispiel: "The best defense is sometimes the best offense!") und sind der Atmosphäre sehr zuträglich. Spielerisch hat uns *NBA Basketball* 2000 positiv überrascht: Jede nur erdenkliche Aktion lässt sich problemlos ausführen, und trotzdem wirkt das Spielgeschehen immer sehr realistisch. Mit dem Aktions-Button erzielt Ihr einen schönen Korb nach dem anderen - je nach Position Eures Spielers, führt der einen anderen Schuß aus. Besonders furiose Aktionen quittiert die Kamera mit einem extra-nahen Zoom - ein optischer Leckerbissen! Überhaupt legten die Entwickler sehr viel Wert auf eine ansprechende Präsentation: Vor dem Spiel wird jeder Akteur vom Stadionsprecher vorgestellt, dank authentischer Gesichtstexturen erkennt Ihr Eure NBA-Lieblinge auf Anhieb. Während eines Matchs bleibt die Grafik selbst im wildesten Getümmel flüssig, Spiegelungen auf dem Hallenboden vermitteln die Illusion einer blankgewienerten Basketball-Arena. Da auch die KI bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung ist, greifen ungeduldige Konsolen-Korbjäger zu. Wollt Ihr auf Nummer sicher gehen, dann wartet den Test von *NBA Live 2000* ab - dann wißt ihr, welcher der beiden Titel die bessere Wahl ist! ■











1-2 Spieler | Memory Card 5 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

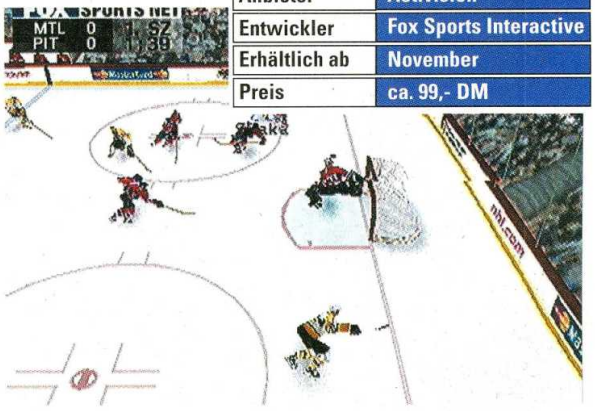
Benedikt Plass

NHL Championship 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Fox Sports Interactive
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

Konkurrenz für *NHL 2000* (Test in fun 11/99): Activisions *NHL Championship 2000* besitzt wie die Konkurrenz von Electronic Arts die offizielle NHL-Lizenz. Die fröhliche Puck-Hatz wurde mit tatkräftiger Unterstützung des US-Senders Fox Sports Net entwickelt und wird dementsprechend TV-gerecht präsentiert. Je nach Wunsch bestreitet Ihr eine komplette NHL-Saison, spielt die Play-Offs nach oder kämpft mit einer von 16 Nationalmannschaften um den Weltpokal. Habt Ihr Euch für einen der drei Schwierigkeitsgrade entschieden und das Regelwerk Euren Bedürfnissen angepasst, geht's ohne große Umschweife auf's Eis. *NHL 2000*-Fans haben ein Déjà Vu - die Optik erinnert sehr an die Eishockey-Referenz. Auch sonst ähneln sich die beiden Titel, allerdings mit dem Unterschied, daß die Steuerung des Fox-Sport-Machwerks einen Tick träger ist. Auch sonst ist das Spielgeschehen nicht ganz so dynamisch wie das der Eishockey-Referenz. Das Scrolling ist zwar flüssig, jedoch ist die Grafik langsamer als die der EA-Entwicklung. Das mag zwar realistischer sein, ließ in uns aber den Wunsch nach dem rasanteren *NHL 2000* aufflammen. Trotzdem kann sich die Präsentation sehen lassen - vor allem das Kommentatoren-Duo von Fox Sports, Kenny Albert und John Davidson, sorgt für echtes Live-Flair. Die Sprachausgabe erfolgt in englisch, dafür lassen die beiden ihren Emotionen so richtig freien Lauf. Insgesamt muß sich *NHL Championship 2000* knapp mit dem zweiten Platz zufrieden geben - *NHL 2000* ist einfach eine Kufenlänge profesioneller. Fans spielen in jedem Fall beide Titel ausgiebig probe und wägen dann ab. Denn wie heißt es so schön: "Die Geschmäcker sind eben verschieden!" ■









1-2 Spieler | Memory Card 7 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Benedikt Plass

PGA European Tour Golf

Genre	Sport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Maxfli
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



Die Vorab-Version hatte es angedeutet, jetzt ist's offiziell: Infogrames PGA European Tour Golf ist ein Software-Desaster par excellence. An den Spielmodi liegt's nicht - vom Freundschaftsspiel bis hin zur kompletten EPG-Tour (inkl. aller 64 Teilnehmer) könnt Ihr nach Herzenslust einlochen. Die vergeht Euch jedoch spätestens nach bestandener Ladezeremonie (dauert ewig!): Grobaufgelöste Landschaftsgrafiken und Euer spärlich animierter Golfer beleidigen das Auge. Auch spielerisch ist's wenig ausgefeilt: Für Gelegenheits-Golfer ist die Spielmechanik zu verwirrend, für Kenner zu unrealistisch. Dazu lauscht Ihr unmotiviertem Vogelgezwitscher - denen war's wohl auch zu langweilig. Auf der Playstation habt Ihr mit Tiger Woods 99 eine gute Alternative, auf dem Nintendo 64 macht Mario Golf Laune - PGA European Tour Golf braucht keine Mensch! ■



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

Daniel Johannes

Rugrats – Die große Schatzsuche

Genre	Brettspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Realtime / Klasky Csupo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM



In den USA sind sie längst Kult, und ihre deutsche Fangemeinde wächst ständig: Die Rede ist von den Rugrats! Die kleinen Hosenscheißer machen nicht nur in der gleichnamigen TV-Serie den Bildschirm unsicher, sondern neuerdings auch Euer Nintendo 64. Der aufgedrehten Pickles-Sippe steht ein großes Abenteuer bevor: Tommy, Chuckie, Phil und Lil begeben sich auf Schatzsuche. Drei Szenarien stehen Euch dafür zur Verfügung: Je nach Wunsch sucht Ihr in "Angelicas Tempel" nach Statuenstücken, spürt in "Opas versunkener Schatz" eine Kiste Gold auf oder sammelt auf Reptars Insel fleißig Süßigkeiten. Das Besondere: Ihr tippelt nicht etwas durch kunterbunte Jump'n'Run-Abschnitte, sondern bewegt Euch über ein dreidimensionales Spielbrett. Wie beim konventionellen Brettspiel würfelt Ihr, macht einen Zug oder erspielt Euch Boni. Mal öffnet Ihr nach Aktivieren eines bestimmten Spielfeldes verschlossene Türen, mal wischt Ihr Euren Mitstreitern eins aus. Ob Ihr Euch im Team zu den begehrten Schätzen vorarbeitet oder getrennte Wege geht, liegt bei Euch. Fans der Serie erhalten mit dem N64-Auftritt der quietschigen Bande ein halbwegs innovatives Brettspiel – inklusive perfekter Synchronisation (mit sämtlichen Original-Sprechern), alle anderen sollten vorher probespielen. ■



1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprache deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Daniel Johannes

The New Tetris

Genre	Denkspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo / Blue Planet
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Klassiker frisch aufgewärmt? In der Tat hat Nintendo nicht viel am ursprünglichen Spielprinzip von *Tetris* verändert – das ist aber gar nicht so schlecht. So ist der Einstieg schnell gefunden – *Tetris*-Kenner und –Neulinge legen sofort los. Ihr sortiert nach wie vor die bunten Steinchen, um eine oder mehrere Reihen zu bilden. Zeigt im Marathon-Modus Ausdauer, beweist im Sprint-Mode Schnelligkeit oder baut in "Ultra" in kürzester Zeit so viele Linien wie möglich. Wem's alleine zu öde wird, der holt drei weitere Mitspieler an die Konsole – der Multiplayer-Modus garantiert spaßige Duelle. Aber trotzdem will der Funke nicht so recht überspringen: Die Sortiererei macht einen ungewohnt trägen Eindruck und die Steine lassen sich oft nicht präzise genug plazieren. So rutschen die Bauteile beispielsweise beim Aufschlag noch einige Millisekunden auf dem Boden hin und her, wenn Ihr das Steuerkreuz bewegt – für flinke Highscore-Jäger ein enormes Manko. Und was nun? *The Next Tetris*? The *New Tetris*? Wir bleiben nach wie vor bei "The Old Tetris" – und zwar auf dem Game Boy Color, denn das ist nahezu perfekt! Wer hingegen nichts von Hosentaschen-Zockerei hält, ist mit dem x-ten Ableger auf dem Nintendo 64 aber immer noch gut beraten. ■



1-4 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Robert Bannert

Ronin Blade

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



Verschlingt Ihr fernöstliche Handkanten-Filme im Dutzend und habt Ihr obendrein ein Faible für die japanische Samurai-Subkultur? Dann seid Ihr reif für Ronin Blade – denn nur dann könnt Ihr wohlwollend über die Schwächen von Konamis Action-Adventure hinwegsehen: Beim Design von Render-Kulissen und Textur-Outfit der (ziemlich klobigen) Polygon-Charaktere hat man sich zwar um authentische Details bemüht, aber leider ist die technische Umsetzung nur durchschnittlich ausgefallen. Da hilft auch die müde Story um einen Ronin und Regierungsintrigen nicht weiter: Hier ein Dialogfenster, dort eine kurze Zwischensequenz – mehr ist den Machern zum Thema Samurai nicht eingefallen. Stattdessen ist vor allem Euer Beat'em-Up-Geschick gefragt: Ihr erforscht – mal im Laufschritt, mal im gemütlichen Trab – mittelalterliche Nippon-Siedlungen oder die umliegenden Ländereien und zerlegt gegnerische Kämpfer mit ein paar Katana-Hieben. Schlitz, schlotz – und fertig ist das Lochmuster im feindlichen Polygon-Leib. Und wem die Schwertschwingerei zu blutig ist, der tritt die Schurken nach Strich und Faden zusammen. Nur schade, daß es auch hier an der nötigen Dynamik fehlt: Wie's scheint, war die Atmosphäre im Mittelalter mit Sirup gefüllt - das würde immerhin die Zeitlupen-Animation der Akteure erklären.... ■



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Einsteiger

Benedikt Plass

Fussball Live

Genre	Team-Sport
Anbieter	Sony
Entwickler	team SOHO
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

Neben *UEFA Striker* (Test der Dreamcast- und PSX-Versionen in dieser Ausgabe) sägt noch ein anderes Fußballspiel am *FIFA*-Thron: Sony will mit *Fußball Live* der Konkurrenz den Genre-Rang ablaufen. Wir sagen es ganz unverblümt: Es ist ihnen nicht gelungen. An den Spielmodi liegt's sicherlich nicht. Ihr könnt an jedem bedeutenden Turnier teilnehmen: Ob Weltmeisterschaft, Europameisterschaft oder Südamerika-Pokal - bis Ihr alle Trophäen Euer eigen nennt, vergehen viele Spielstunden. Auch alle wichtigen europäischen Ligen sind vertreten, allesamt mit den original Mannschafts- und





Spielerdaten. Selbst die europäische Superliga ist in *Fußball Live* schon Realität, und bei 235 Teams (darunter 30 Nationalmannschaften) findet jeder Fan seinen Lieblingsclub. Leider kann die Spielbarkeit mit der Modiflut nicht mithalten. Die Steuerung ähnelt zwar frappierend der *FIFA*-Reihe, ist jedoch bei weitem nicht so dynamisch wie beim EA-Konkurrenten. Stichwort Dynamik: Genau die haben wir in Sonys Fußball-Debüt schmerzlich vermißt, oftmals dauert es viel zu lange, bis zum gewünschten Mitspieler umgeschaltet wird. Spektakuläre Solo-Läufe oder Flanken sind in *Fußball Live* eher Seltenheit, nur mit bedachtem Kurzpaßspiel oder cleveren Doppelpässen kommt Ihr zum Erfolg. Alleine deshalb spricht der Titel eher taktische Naturen an, wer rasante Rasen-Action sucht, ist bei *Fußball Live* an der falschen Adresse. Um den Reiz des "Rasenschachs" zu erkennen, solltet Ihr auf jeden Fall eine Menge Zeit und Geduld mitbringen - doch nach den ersten gelungenen Kombinationen macht's umso mehr Spaß.



Technisch konnte uns das Sony-Spiel überzeugen: Die Grafik ist zwar - aufgrund der taktischen Spielnote - nur mäßig schnell, dafür wirken die Bewegungsabläufe der Akteure dank Motion-Capturing sehr realistisch. Die Sound-Kulisse kann da leider nicht mithalten: Der Kommentator Reinhold Beckmann war schon mal besser in Form und kommt in keinster Weise an das Kult-Duo Hansch/Poschmann heran, außerdem vermitteln die Zuschauergeräusche kaum Stadionatmosphäre. Unser Tip: Fußball-Fans mit Lust auf einen taktischen Titel sollten *Fußball Live* auf jeden Fall anspielen! ■



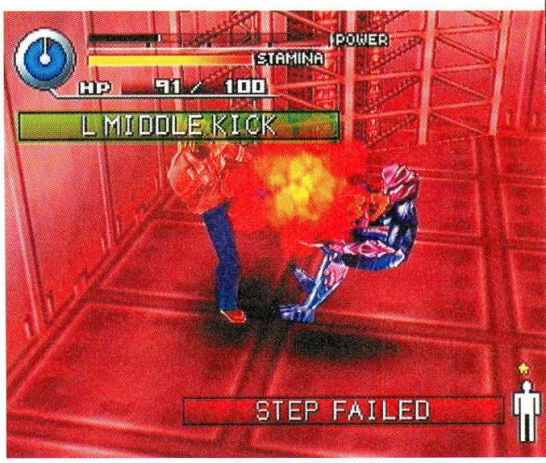
1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Multitap | Für Fortgeschrittene

Daniel Johannes

Hybrid Heaven

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM

Und es gibt sie doch: Außerirdische Wesen, die unerkannt unter uns leben. Nicht nur die *Akte X*-Helden Fox Mulder und Dana Scully haben es mit extraterrestrischen "Besuchern" zu tun, auch in *Hybrid Heaven* spielen Fremdlinge aus dem All eine große Rolle. Und wie in Chris Carters berühmter TV-Serie geht es im Konami-Spiel um Intrigen, Mord, Genexperimente, Invasionspläne und





Vertuschung – alles, was man für ein spannendes Action-Adventure braucht. Denn der Plot fesselt von Anfang an: Ihr steuert (zunächst) den mysteriösen Mr. Diaz, über den zu Beginn so gut wie nichts bekannt ist, begegnet außerirdischen Kreaturen und erforscht eine unheimliche unterirdische Anlage. Wißt Ihr anfangs noch gar nicht, wie Euch geschieht und wo Ihr überhaupt seid, erfahrt Ihr im Laufe des Spiels immer mehr über die Hintergründe des düsteren Zukunftsabenteuers (spielt im Jahr 2000). Die Vorgehensweise ist genretypisch: Ihr quasselt mit herumstehendem Personal, sucht Schlüsselkarten und aktiviert Schalter. Kommt es allerdings zur Konfrontation mit dem Feind (wer Freund und Feind ist, stellt sich erst noch heraus), wird's rollenspiel-lastig: Über eingeblendete Menüs wählt Ihr Eure Aktionen (Angriff, Verteidigung, Ausweichen, etc.) und Moves (Punch, Kick, etc.) aus - mit der Zeit erhaltet Ihr stärkere Waffen. Nicht nur der interessante Genre-Mix gefällt, auch in technischer Hinsicht gibt's kaum etwas zu bemängeln: Hi-Res-Optik und dumpfer Mystery-Sound sorgen für die richtige Atmosphäre. Wer es also unheimlich mag und ein Faible für Außerirdische hat, schaut sich *Hybrid Heaven* unbedingt an – Genre-Fans haben's eh schon. ■



1 Spieler | Controller Pak 53 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Nur Dialogtexte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

PlayStation

Carmageddon - Fahr' zur Hölle

Genre	Racing-Action
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	SCi
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Oh, wie schade! Die Umsetzung des PC-Hits auf die PlayStation ist böse gescheitert. *Carmageddon* ist auf der Sony-Konsole die reinste Enttäuschung: Die Blechboliden lassen sich äußerst schwerfällig steuern, ein Grafikfehler jagt den anderen und statt Menschen überfahrt Ihr nunmehr Außerirdische. Aber fangen wir von vorne an: In diesem etwas anderen Rennspiel müßt Ihr nicht etwa als erster über die Ziellinie brausen, sondern Ihr sollt den größtmöglichen Schaden anrichten. Ohne Rücksicht auf Verluste donnert Ihr also durchs Polygon-Terrain – die Auswahl reicht von malerischen Strandabschnitten bis hin zu futuristischen Straßenschluchten. Was wie ein normales Rundkurs-Rennen beginnt, endet in einer rasanten Tour de Force: Ihr rammt die gegnerischen Fahrzeuge von allen Seiten, demoliert die Umgebung und fahrt möglichst alle Aliens platt – da freut sich die Straßenreinigung! Bei aller Rammelei solltet Ihr aber aufpassen, daß Euer eigener Wagen in einer der vielen Karambolagen keinen Totalschaden nimmt, denn dann ist das "Rennen" für Euch gelaufen. Trotzdem bleibt unter dem Strich eine mehr als unausgegorene, um nicht zu sagen unwürdige, Umsetzung des PC-Vorbilds. Ehe wir das Spiel noch einmal in die PlayStation einlegen, halten wir uns an den Untertitel von *Carmageddon* – und fahren zur Hölle! ■







1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Oliver Ehrle

Dreamcast

Aerowings

Genre	Simulation
Anbieter	Crave
Entwickler	CRi
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Nach dem Streß eines langen Schul- oder Arbeitstages kommt die relaxte Kunstflugschule "Aerowings" gerade recht: Garantiert ohne Feindbeschuß lernt Ihr hier draufgängerische Manöver und hebt zu spektakulären Flugshows ab. Im Spielmodus "Freiflug" düst Ihr (wie in einem Rennspiel) von einem Checkpoint zum nächsten. Erfahrene Flieger starten gleich im Vierspieler-Modus zum Formationsflug: Mit Schubkontrolle, Seitenruder und Effektrauch ist die Steuerung simpel, trotzdem braucht Ihr Erfahrung und Fingerspitzengefühl, um eine Schleife oder Rolle perfekt zu fliegen. Deshalb bleibt die Flugschule per Digifunk mit Euch in Verbindung und versorgt Euch mit praktischer Hilfe. Die verschiedenen *Aerowings*-Spielmodi garantieren Abwechslung: Mal rast Ihr mit Mach-2 durch eine Wolkenkratzerschlucht, mal zieht Ihr Loopings über dem Meer. Angesichts wachsender Fähigkeiten bekommen aber selbst Pazifisten irgendwann Lust, das Können im Kampf zu erproben - doch genau das ist bei *Aerowings* nicht möglich. Ohne einen fluchenden Gegner fehlt Wettkampfstimmung, dramatische Augenblicke gibt's nicht. Dafür erwarten Euch malerische Landschaften und ein Flug ohne Geruckel: Die PAL-Anpassung ist vorbildlich! ■







4 Spieler | VMU | Vibration Pak | Sprache englisch | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Benedikt Plass

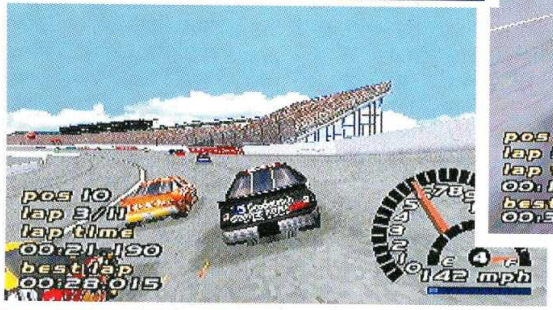
PlayStation

Nascar 2000

Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

„Gentleman, start your Engines!" - Electronic Arts setzt Euch auch dieses Jahr hinter das Steuer eines Nascar-Boliden. Fans des bei uns unpopulären Motorsports werden zufrieden sein - realistischer kann man die Rundkurs-Rennen kaum mehr umsetzen. Ob in einer kompletten Meisterschaft (mit vielen unterschiedlichen Kursen, u.a. den abwechslungsreichen Straßen-Strecken) oder beim "Race against the King"-Duell gegen einen starken CPU-Piloten - *Nascar 2000* spielt sich - vor allem analog - hervorragend. Auch sonst konnte uns der Titel überzeugen: Das Fahrverhalten wurde realistisch umgesetzt, und die heftigen Positionskämpfe könnten dramatischer nicht sein. Technisch wird Nascar 2000 solide, jedoch unspektakulär präsentiert: Die Framerate ist schnell und bleibt auch im größten Getümmel stabil, dafür sind nur wenige Details außerhalb der Strecke zu entdecken. Für Simulations-Freaks ist Nascar 2000 eine lohnende Investition, wenn Ihr nur mal eben ein paar Runden drehen wollt, solltet Ihr von einem Kauf Abstand nehmen. ■









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

Daniel Johannes

Wu Tang: Shaolin Style

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Activision
Entwickler	Paradox Development
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Wu Tang – bei dem Namen denken Hip Hop-Fans in aller Welt sofort an die Rapper-Bande Wu Tang-Clan. Doch in Asien beschreibt der Begriff eine uralte Schwertkampfkunst – und um genau die geht es im vorliegenden PlayStation-Beat'em-Up. Ihr sucht Euch zunächst einen der neun originalen Hip Hop-Brüder aus und steigt anschließend zusammen in den virtuellen Ring. Prügelt Euch im Story-Modus solo durch finstere Gassen und Seitenstraßen oder schlagt Euch mit bis zu drei weiteren Mitstreitern (via Multitap) im Multiplayer-Mode die Birne zu Brei. Egal ob Kreativkopf Rza, Inspectah Deck oder der Ol' Dirty Bastard – jeder der bekannten Poly-gon-Recken hat's faustdick hinter den Ohren. Wer sich für asiatischen Schwertkampf interessiert, weiß um die Brutalität, mit der hier zu Werke gegangen wird. Bei korrekter und flinker Führung der Klinge ist der Gegenüber schnell kleingemacht und eine Stage damit gesäubert. Doch nicht selten wartet gleich eine ganze Gruppe aggressiver Angreifer in dunklen Hinterhöfen auf Euch. Dann heißt es "Konzentrieren und mit Cleverness und Schnelligkeit die Feinde ausschalten" – Moves gibt's jede Menge. Leider verlassen sich längst nicht alle Krieger aus dem Wu Tang-Stall auf metallene Schneidwerkzeuge – abhängig vom ausgewählten Charakter müßt Ihr schon mal auf das Schwert verzichten. Dann sind Faust und Fuß gefragter denn je – nur mit überlegtem Einsatz von Punch- und Kick-Kombinationen legt Ihr den Gegner flach. Die authentische Wu Tang-Hintergrundmusik verleiht der Prügelei dabei die passende Atmosphäre.







Konsolen-Kämpfer mit Faible für schnelle Kloppereien wird der Martial-Arts-Ausflug der Hip Hop-Hoschis aber nicht vom Hocker reißen – zu lahm bewegen sich die rappenden Streithähne durch die dreidimensionalen Beat'em-Up-Courts, als daß hier von rasanter Action gesprochen werden könnte. Für einen Fight zwischendurch ist *Wu Tang: Shaolin Style* aber bestens geeignet – vor allem zu viert macht's ordentlich Laune. ■



1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Multitap | Dual Shock-Unterstützung | Sprache englisch | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Simon Krätschmer

Rocket: Robot on Wheels

Genre	Jump`n`Drive
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sucker Punch
Erhältlich ab	Ende November
Preis	ca. 129,- DM

Walroß Whoopie, zugleich Namensgeber und Hauptattraktion des galaktischen Vergnügungsparks Whoopie-World ist ziemlich dick, ziemlich lila und leider auch ziemlich dumm – ganz anders dagegen sein unscheinbarer Kollege Jojo, der zwar recht clever, aber bei den Kids nicht sonderlich beliebt ist. Um dem ein Ende zu setzen, entführt Jojo ganz einfach seinen Walroßkumpel und zerlegt alle Attraktionen von Whoopie-World in ihre Einzelteile. Doch natürlich hat er dabei nicht mit Rocket gerechnet – seines Zeichens Arbeitsroboter des Parks – der sich selbstverständlich gleich nach dieser Tat aufmacht, den verrückten Jojo zu stoppen und die Attraktionen aller sieben Park-Welten pünktlich zur Eröffnung wieder zu reparieren. Statt über Waffen verfügt Rocket allerdings einzig und alleine über einen Traktor-Strahl, mit dem er einerseits Kisten und andere tragfähige Objekte bewegen und andererseits seine Feinde einfangen und auf den Boden werfen kann. Im späteren Spielverlauf kann man mit dem findigen Roboter mehrere Fahrzeuge besteigen und zusätzliche Fähigkeiten erlernen, durch die er bisher unentdeckte Gebiete á la Mario 64 oder Banjo-Kazooie erforschen kann. Besonders interessant ist bei Rocket: Robots on Wheels die von Sucker Punch entwickelte physikalische Engine – alle Objekte unterliegen den uns bekannten Naturgesetzen und bewegen sich sehr realistisch. Plattformen schwingen bei unvorsichtigem Betreten unberechenbar herum, das Beschießen eines Sees mit einem Gefrierstrahler erzeugt kleine Eisflächen, die ebenso schnell wieder zusammenschmelzen, und wenn unser kleiner mechanischer Held eine Kiste aufsammelt und herumwirft, poltert diese ebenfalls sehr wirklichkeitsnah über den Polygon-Untergrund. So ergeben sich bei den vielen Puzzle- und Jump`n`Run-Abschnitten oft mehrere Möglichkeiten, wie Rocket diese Hindernisse bewältigen kann und das Spieldesign bleibt auch in späteren Levels noch interessant und innovativ. Einziges wirkliches Manko bei Robot on Wheels eigentlich nur die Grafik – zwar sind die Animationen vielseitig und hübsch anzuschauen, doch die etwas kantige Umgebung und die nicht gerade pompös ausgestatteten Level trüben den guten Gesamteindruck etwas. ■











1 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Texte deutsch | Für Einsteiger bis Fortgeschrittene

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Mario Golf

Genre	Sport
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Camelot
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Mario darf wieder einlochen! Nachdem der Klempner bereits auf dem Nintendo 64 sein Golf-Talent unter Beweis gestellt hat, schwingt er nun auch auf dem Game Boy Color die Schläger. Natürlich sieht das Handheld-Golferleben etwas anders aus als auf der großen Heimkonsole: Auf üppige 3D-Optiken müßt Ihr verzichten - dem Spielspaß tut's aber keinen Abbruch. Wie gehabt, übt Ihr im Trainings-Modus die ersten Schläge, ehe Ihr im Tournament um den begehrten Pokal kämpft oder Euch im "Match Game" via Dialogkabel mit einem menschlichen Gegenüber meßt. Neu beim Hosentaschen-Golf: Ihr dürft Euren eigenen Charakter kreieren und anschließend mit Ihm die Meisterschaft bestreiten. Sonst hat sich nicht viel geändert: Über eine Powerleiste am unteren Bildschirmrand bestimmt Ihr die Stärke des Schlages; außerdem wollen zusätzliche Umwelteinflüsse wie Windstärke, Windrichtung oder Bodenbeschaffenheit berücksichtigt werden. Wer sich für Golf begeistern kann, erhält mit *Mario Golf* eine unterhaltsame Simulation des Rasensports für unterwegs. ■





1-2 Spieler | Batterie | Transfer Pak | Texte englisch | Dialogkabel | Für Einsteiger bis Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Crazy Bikers

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,-DM





Die *Motocross Maniacs* sind zurück und fahren dank Color-Unterstützung verrückter als je zuvor! Wie schon beim prominenten Vorgänger lenkt Ihr auch in *Crazy Bikers* Euer Motorrad über ziemlich abgedrehte Pisten, die eher an den letzten Zirkusbesuch als an eine ernsthafte Rennstrecke erinnern. Durch ständiges Aufsammeln herumliegender Goodies und perfekt ausgeführte Stunts kann man sein Bike während des Rennens aufwerten und so noch schneller über den Parcours heizen. Angefeuert wird man hierbei auf Wunsch vom eigenen Ghost-Fahrer oder einem Computergegner, mit Dialogkabel-Unterstützung kann man sogar einen menschlichen Kontrahenten ins Rennen schicken. Die zehn Strecken (plus einige Bonuskurse) sind zwar schnell bewältigt, doch dank des integrierten Strecken-Editors lassen sich mit etwas Geduld wahre Meisterwerke erstellen,die man sogar per IR-Schnittstelle austauschen kann. Wer also ein motivierendes Geschicklichkeitsspiel sucht, das lange unterhalten kann und immer wieder zu einer kleinen Runde einlädt, sollte zugreifen! ■



1-2 Spieler | Batterie | Texte englisch | Dialogkabel | Für Einsteiger bis Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Chessmaster

Genre	Schachsimulation
Anbieter	Mindscape
Entwickler	Mindscape
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Schach ist trotz seiner Verbreitung für viele immer noch ein Buch mit sieben Siegeln. Trotzdem starrte alle Welt am 11. Mai 1997 gebannt auf den Fernseher, als Garry Kasparov im Spiel gegen Großrechner "Deep Blue" vernichtend geschlagen wurde. Unsere Vermutung: IBM hatte "Deep Blue" vorher mit der Game Boy-Version von *Chessmaster* trainiert, denn was dieses kleine Modul an Möglichkeiten zur Spielgestaltung bietet, würde sogar einen Kasparov beeindrucken. Wer im Anschluß auf die nach dem Einschalten ertönende Sprachausgabe nicht vor Schreck seinen Game Boy fallen läßt, wird sich spätestens zum Beginn eines Spiels nach einer Sitzgelegenheit umsehen müssen. Der kleine Handheld plappert munter vor sich hin und läßt den Spieler verwundert nach dem Volume-Regler greifen. Doch derartige Boni sind bei einem Schachprogramm natürlich nur schmückendes Beiwerk, auf KI und Optionsvielfalt kommt es an. Und beides ist vorbildlich, Ihr könnt ganz nach Belieben speichern, laden, die vorausgegangenen Züge noch einmal Revue passieren lassen oder zwischen 16 Schwierigkeitsstufen wechseln. Anfänger werden sich über das Hilfesystem freuen, während Schach-Veteranen schon mal ihre Dialogkabel anwärmen. Insgesamt also nicht nur für Hobby-Spieler empfehlenswert! ■







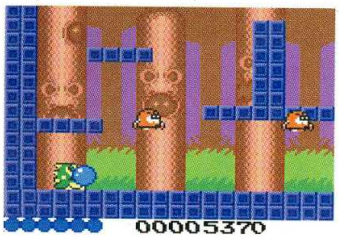
1-2 Spieler | Batterie | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger bis Profis | Dialogkabel

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Classic Bubble Bobble

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Gaga Interactive Media
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Der Brontosaurus Bob ist schwer erkrankt und nur noch das legendäre "Mondwasser" kann ihn retten. Da ist es selbstverständlich, daß sein Dinosaurierbruder Bub loszieht, dieses hilfreiche Tonikum zu finden, doch dummerweise wollen ihn jede Menge garstige Monster daran hindern. Soweit zur sehr, sehr flachen Hintergrundstory, die man spätestens zehn Sekunden nach Spielstart wieder vergessen hat. Dann findet man sich nämlich in einer farbenprächtigen Plattform-Welt wieder und muß innerhalb kürzester Zeit alle herumspazierenden Gegner in Blasen einfangen, die unser grüner Freund seltsamerweise auf Knopfdruck aus seinem Maul feuert. Anschließend genügt ein kleiner Stups mit den Hörnern und der explodierende Feind verwandelt sich schnurstracks in eines von 32 Goodies. Habt Ihr alle Gegner eines kompletten (nach oben und unten scrollbaren) Bildschirms weggefegt, folgt der nächste der insgesamt 130 Level, während Ihr es von Zeit zu Zeit mit einem von neun ganz besonders widerspenstigen Endgegnern zu tun bekommt. Das alles hört sich in der Theorie recht trocken an, macht in der Praxis aber einen Heidenspaß und kann dank Paßwort-Unterstützung lange begeistern.





1 Spieler | Texte englisch | Für Einsteiger bis Profis | Paßwort

FASTEN YOUR SEATBELTS

FÜR PLAYSTATION, NINTENDO 64 UND GAMEBOY COLOR!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

NEU

DM 79,-



EQUALIZER
CHEAT CODE CARTRIDGE



DM 69,-

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

NEU

GAME BUSTER DELUXE



DM 69,-

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGSCODES.

GAME BOY COLOR

DM 99,-



NEU



GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- VORPROGRAMMIERT MIT DEN NEUESTEN CODES.
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAMEBUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- MEMORY CARD MANAGER: KOPIERT SPIELSTÄNDE VON CONTROLLER PAK ZU CONTROLLER PAK. SPEICHERT AUCH INTERNE SPIELSTÄNDE ZUR SICHEREN ARCHIVIERUNG AB.

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAME BUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER - SPEICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGSCODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAUSGEFUNDEN HABT
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KINDERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

1MEG DM 29,-
4MEG DM 49,-



MEMORY-CARDS N64

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 16MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
8 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 32MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

8MEG DM 59,-

NEU

DM 59,-



ME BOY COLOR

MEGA MEMORY

- EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD
- GENUG SPEICHER FÜR ÜBER 100 SPIELSTÄNDE
- KINDERLEICHT ZU BEDIENENDE MENÜS
- NEUESTE FLASH MEMORY-TECHNIK

DM 59,-



POWER RAM

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

FOR REAL CODE JUNKIES FOR REAL

DM 69,-



DM 29,50

DM 79,-

DM 12,-



15 BLOCKS MEMORY CARD

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

720-360-120 BLOCKS MEMORY CARD

TURBO FORMAT
LCD STATUS INDICATOR

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

DM 79,-

DM 79,-



INTERACTOR

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

DM 89,-



POWERFLASH

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

DM 119,-



V MEMORY 1000

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



1080 SPIEL STÄNDE!

DM 79,-

UPS
MasterCard
VISA

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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Call: 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

Technische- und Preisänderungen, Irrtümer sowie Druckfehler vorbehalten!
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.
Game Boy and Game Boy Color is a trademark of Nintendo Inc.

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Duke Nukem

Genre	Jump`n`Run
Anbieter	GT Interacttive
Entwickler	3D Realms
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Superheld Duke Nukem kehrt zurück! Nach seinem starken Nintendo 64-Auftritt macht der Muskelprotz den Game Boy Color unsicher. Was für Simpsons-Fans Filmlegende McBain ist, das ist für Videospieler Actionheld Duke – und da wird ACTION wirklich groß geschrieben. Die Story ist schnell erzählt: Ausgerechnet bei einem Live-Interview im Fernsehen wird Duke vom Gästesessel wegentführt – direkt in ein außerirdisches Raumschiff. Die extraterrestrische Spezies (Zorgoniten genannt) will unserem toughen Helden das Gehirn raussaugen und mit seiner Cleverness die Menschheit unterwerfen. Doch bevor die Aliens den Organsauger ansetzen können, lädt Duke die Schrotflinte durch – und zeigt seinen Entführern, wie man auf der Erde Probleme löst. Um den Planeten zu retten, ballert Ihr Euch also durch die unterschiedlichsten Level – Euer Arsenal reicht vom bewährten Maschinengewehr über Freezer und Flammenwerfer bis zum alles vernichtenden Raketenwerfer. Bei Bedarf steigt Ihr sogar in robuste Hi-Tech-Fahrzeuge ein: In Panzer oder Raketenschiff könnt Ihr Euch sicher fühlen. Trotzdem ist Duke Nukem aber nicht mehr als ein simples Jump'n'Run. Innovationen sucht Ihr vergeblich – wer auf Action steht, riskiert einen Blick. ■



1 Spieler | Batterie | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Papyrus

Genre	Jump`n`Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Depuis / Planet Int.
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Trouble im alten Ägypten: Wenn der große Pharao Merenre einen seiner Gefolgsleute aus dem Land verbannt, sinnt der nach Rache – das ist klar. Und da kann man es auch verstehen, daß eben dieser verbannte Seth den Pharao vergiftet und obendrein dessen Tochter entführt. Um alles wieder ins Lot zu bringen, werdet Ihr "engagiert" – ein tapferer junger Mann soll das hübsche Mädchen erretten und den Attentäter fassen. So macht Ihr Euch also in Person Eures namenlosen Protagonisten auf den Weg durch Wüste, Oase, Pyramiden und Grüfte. Unterwegs sammelt Ihr fleißig Kokosnüsse und Diamanten. Was sich Euch in verstaubten Grabkammern oder heißem Wüstensand so alles in den Weg stellt, wird mit der harten Schalenfrucht kurzerhand erschlagen. Egal ob wild gewordener Affe, giftiger Skorpion oder quirlige Fledermaus – so 'ne Kokosnuß tut weh! Doch müßt Ihr das Abenteuer keinesfalls alleine bestreiten: Sobald Ihr im dritten Level Töchterlein Theti gerettet habt, dürft Ihr Eure Reise auf Wunsch auch mit der zierlichen Ägypter-Dame fortsetzen. Die Abschnitte sind abwechslungsreich – optisch und spielerisch erinnert *Papyrus* an einen Mix aus Disneys *Tarzan* und dem 16-Bit-*Aladdin* (Super Nintendo, Mega Drive). Jedenfalls gibt's kurzweilige Unterhaltung – das Spielsystem ist noch längst nicht so verstaubt wie die alten Pyramiden in *Papyrus*. ■



1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Für Einsteiger bis Profis

Benedikt Plass

GAME BOY COLOR Tarzan

Genre	Jump`n`Run
Anbieter	Activision
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Disney schickt Hosentaschen-Hopser in den Dschungel: Tarzan ist auch auf Nintendos Kleinstem agil wie eh und je. Er springt, klettert, schwimmt und hangelt in traditioneller Jump'n'Run-Machart von links nach rechts (oder umgekehrt), sammelt nebenbei fleißig Bananen ein und bietet der Busch-Brut Paroli - seinen Speer bekommt er allerdings erst als erwachsener Tarzan. Die Präsentation kann sich für Game-Boy-Verhältnisse wirklich sehen lassen: Euer Hüpf-Held ist herzallerliebst animiert, die Grafik schön flüssig und der Sound absolut passend - aufputschende Trommelwirbel treiben Euch beim Durchqueren der abwechslungsreichen Levels voran. Die Steuerung ist ebenso simpel wie eingängig, selbst haarige Sprungpassagen sind problemlos zu meistern. Als witziges Gimmick spendierten die Entwickler dem Modul ein Malprogramm; hier bastelt Ihr Euch aus vorgegebenen Hintergründen, Figuren und Pflanzen Euer Wunschbildchen zusammen und druckt dieses via Game-Boy-Printer aus. Habt Ihr Lust auf ein kurzweiliges und optisch ansprechendes Hüpf- und Springspiel, solltet Ihr *Tarzan* nicht verpassen! ■



1 Spieler | Texte deutsch | Game Boy Printer | Paßwort | Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

GAME BOY COLOR ANTZ

Genre	Jump`n`Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Dreamworks / CLCE
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Im Kino waren sie ein Meilenstein der Computer-Animation, auf dem Game Boy sind sie ein Meilenstein der Einfallslosigkeit: Gemeint sind die possierlichen kleinen Krabbeltiere aus der Render-Werkstatt von Dreamworks – kurz ANTZ. Wie auf der Leinwand will Ameise Z nicht nur eine von vielen sein: Nein, das Insekten-Pendant zu Stadtneurotiker Woody Allen hat es sich in den Kopf gesetzt, ein Original zu werden – und das ausgerechnet in einer Gesellschaft, in der die Gemeinschaft über dem Wohl des Einzelnen steht. Nur peinlich, daß das Wohl der Dreamworks-Gesellschaft auch über dem Wohl des einzelnen Spielers steht... anders können wir uns diese Videospiel-Umsetzung beim besten Willen nicht erklären. Mit Held Z durch horizontal scrollende Level laufen, gelegentlich einer Blattlaus auf die unterbelichtete Birne hüpfen und ein paar Wassertropfen ausweichen – viel mehr spielt sich im interaktiven Ameisenhügel nicht ab. Ganz schön frustrierend, so ein Ameisenleben. Wir fühlen mit Dir, Z! Hoffentlich findest Du Insektopia (so der Name des gelobten Ameisenlandes) in der nächsten Umsetzung! Wirklich schade – denn gut ist *ANTZ* keineswegs! ■



1 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

HANDHELD-TEST

Benedikt Plass

GAME BOY COLOR Total Soccer

Hi-Score

Genre	Team-Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 69,- DM

Fußballfieber auf dem Game Boy Color: Ubi Softs *Total Soccer* ist eine äußerst spaßige Bolzerei für zwischendurch. Grafisch hat uns der Titel an die guten, alten *Kick-Off*-Zeiten erinnert - Ihr scheucht Eure Pixel-Athleten aus der Vogelperspektive über den Digi-Rasen. Im Gegensatz zum Amiga-Klassiker klebt Euch der Ball jedoch jederzeit am Fuß, spektakuläre Soli sind an der Tagesordnung. Je ein Button zum Passen, Schießen und Grätschen ist vollkommen ausreichend, um rasante Partien zu bestreiten (am besten via Dialog-Kabel gegen einen Kicker-Kumpel!). Auch die Vielzahl der Spielmodi konnte uns überzeugen: Ihr kreiert eigene Ligen und Pokalwettbewerbe oder nehmt an einer der vorgegebenen Meisterschaften teil - allesamt in europäischen Fußballgefilden angesiedelt. Die Spielernamen sind zwar ausnahmslos fiktiv, doch das tut dem Spielvergnügen keinen Abbruch. Wer auf der Suche nach einer gelungenen Handheld-Kickerei ist, greift bedenkenlos zu! ■





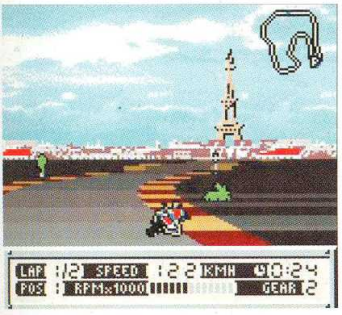
1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Dialogkabel | Für Einsteiger bis Profis

Benedikt Plass

GAME BOY COLOR Suzuki Allstare Extreme Racing

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Suzuki Alstare Extreme Racing gibt's nicht nur für den Dreamcast, auch auf dem Game Boy Color schwingt Ihr Euch auf den Sattel einer Suzuki-Maschine mit 600 ccm. In Zeitfahren, Meisterschaft oder Dialogkabel-Duell bringt Ihr den Asphalt zum Glühen. Das Handling der Motorräder ist äußerst simpel, doch gerade deshalb lädt der Titel immer wieder zu einer flotten Fahrt ein. Ihr gebt grundsätzlich Vollgas und konzentriert Euch auf's korrekte Abbremsen - seid Ihr mal wieder zu schnell, findet Ihr Euch auf dem (Hosen-)Boden der Tatsachen wieder. Seltsam: Überholt Ihr einen Kontrahenten, müßt Ihr nur in diesen hineinfahren - die Kollisionsabfrage ist alles andere als genau. Spannende Positionskämpfe fallen also flach, deshalb wird's auf Dauer etwas eintönig. Technisch gibt's kaum was auszusetzen, die Grafik ist zwar unspektakulär, dafür rasend schnell. Rennspiel-Fans schauen sich's auf jeden Fall mal an! ■





1-2 Spieler | Texte deutsch | Dialogkabel | Paßwort | Für Einsteiger

Benedikt Plass

GAME BOY COLOR All Star Tennis '99

Hi-Score

Genre	Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Smart Dog
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Auf PlayStation und Nintendo 64 war's nur ein mittelmäßiger Tennis-Titel, doch auf dem Game Boy Color läuft *All Star Tennis '99* zu Bestform auf. Ob alleine oder gegen einen Freund - das Spiel kann in Sachen Spielspaß sogar zum S/W-Klassiker *Tennis* aufschließen. Volleys, Lobs oder Becker-Hechtrollen - dank der intuitiven Steuerung macht Ihr's den echten Cracks problemlos nach. An Spielern stehen Euch leider nur "Größen" wie Gustavo Kürten, Mark Philipoussis, Conchita Martinez (warum nicht Anna Kournikova???) oder Michael Chang zur Verfügung, doch auch mit denen läßt's sich wunderbar zocken. Habt Ihr vom ernsthaften Turnier-Alltag genug, sorgt das "Bomb Tennis" für Abwechslung: Jeder gelandete Filzball mutiert urplötzlich zum explosiven Sprengkörper, steht Ihr zu nah zum Bomben-Ball, geht der Punkt an den Gegner. Grafisch besticht *All Star Tennis '99* vor allem durch sein hohes Tempo und die gelungenen Animationen, dafür ist der Zuschauer-Sound ziemlich dürftig ausgefallen. Gäbe es noch mehr Turniere oder einen Karriere-Modus, stünde der Höchstwertung nichts im Weg - so staubt *All Star Tennis '99* "nur" den Silber-Hi-Score ab. ■





1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Dialogkabel | Für Fortgeschrittene

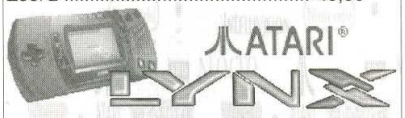
Video Game Source
Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
http://www.ATARIhq.de
Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr
Tel. (04131)406278



Jaguar inkl. Cybermorph ..... ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ..... ab 179,90

Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkered Flag	29,90
Club Drive	29,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	44,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	79,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	89,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!



Atari Lynx I oder II ..... a. A.
SokoMania (NEU!) 59,90
Lexis (NEU!) 79,90

Battlewheels	59,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	59,90
California Games	69,90
Chip's Challenge	39,90
Double Dragon	69,90
Dracula – The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet – The Third Encounter	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Lemmings	89,90
Ms. Pac Man	39,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampart	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	64,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xybots	34,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.
game.com SEGA Nintendo

3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele	ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	169,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC)	169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	ab 129,-
Sega Game Gear	169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC)	je 169,-
Sega Nomad	ab 199,-
Sega Saturn (NTSC) inkl. 2 CDs	ab 249,-
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-

Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!

MARO VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

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

DTS DVD´s

The ultimate In Sound

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



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

SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk	499,90 DM
Dreamcast Pal	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 !





PRIDE OF CHUCKY
TWIN SET 49,90 DM

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
ing Hero	29,90 DM
cer Brawl	19,90 DM
ge Reign	29,90 DM
er Sidekicks 3	39,90 DM
er Spy	19,90 DM
rld Heroes Perfect	29,90 DM

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

Ankauf von gebrauchten
NEO GEO Modulen

NUR 99,90 NEO GEO POCKET & POCKET COLOR









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

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

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

Nürnberg
STAGE ONE
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*

NUR NOCH 129,90 DM

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

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

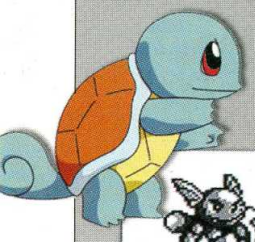
BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

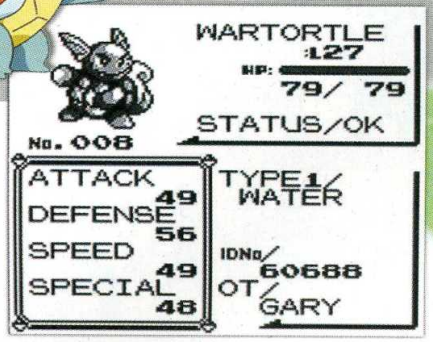
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

POKÉMON

Robert Bannert



Wissenswertes und Witziges aus der Welt der Pokémon - ab sofort jeden Monat neu!
Diesmal: Simon trifft Pikachu - und Trainer-Tips für Einsteiger!





Eselsbrücke des Monats:

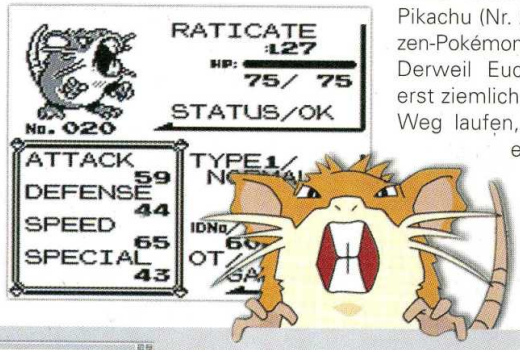
„Pokémon verbreitet sich wie ein Laubfeuer!"

(Merke: Feuer schlägt Pflanze!)

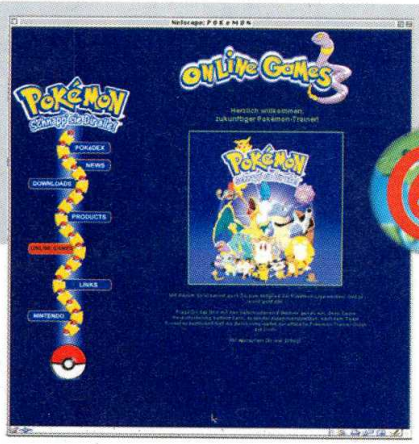
Zeit, Eure Wasserratte tüchtig hoch zu peppeln! Rattfratz ist übrigens ähnlich pflegeleicht: Zwar besitzt er im Kampf kaum besondere Vorzüge... aber dafür ist er auch ziemlich hart im Nehmen. Einzig durchtrainierte Kampf-Pokémon wie Machollo kosten ihm den letzten Nerv.... da gibt er lieber klein bei. Ansonsten ist der possierliche Nager unverwüstlich: Egal zu welche Elementar-Riege der Gegner auch gehört – Rattis Nagezähne beißen sich durch fas jedes Material! Ergo: Trainiert den Burschen so gut Ihr nur könnt! Ratti dankt das Training mit Engelsgeduld und universellem Einsatzfeld. Als "normales" Pokémon ist Rattfratz ein Gefährte für alle Lebenslagen – für ihn ist ein hoher Level Trumpf!

Trainer-Tip 2:

Sie sind stärker, sie sind besser – und vor allen anderen Dingen sind sie von Anfang an mit dabei! Schiggy ist Euer erstes Pokémon (vorausgesetzt, Ihr schnappt Euch bei Dr. Eich den richtigen Pokéball), Rattfratz dagegen könnt Ihr in einem der ersten Kämpfe einfangen. Schiggy verwandelt sich später in den massigen Schillok, aus dem kleine Rattfratz wird der monströse Rattikarl. Beide Pokémon durchlaufen eine ziemlich flotte Evolution – und haben spätestens ab Stufe 15 die nächsthöhere "Daseinsform" erreicht. Schiggy's Attacken bereiten besonders Boden-Pokémon Kopfschmerzen – sind also zu Spielbeginn (denn da wimmelt's nur so vor Boden-Pokémon) Gold wert! Im Gegenzug gibt's kaum Monsterchen, die ihm ernsthaft gefährlich werden können – außer Elektro-Spezies wie Pikachu (Nr. 25) oder Pflanzen-Pokémon á la Knofensa. Derweil Euch aber beide erst ziemlich spät über den Weg laufen, habt Ihr erst einmal freie Bahn – und jede Menge

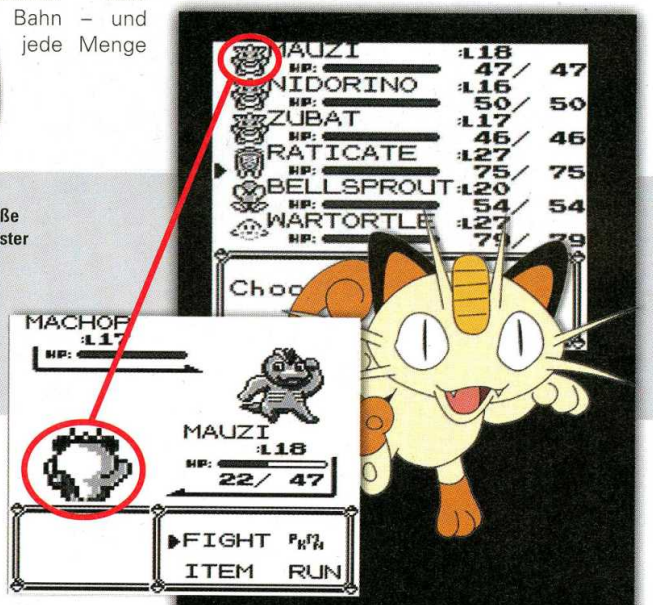


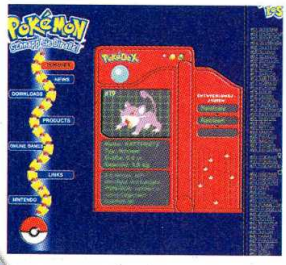
Kann kein Wässerchen trüben: Der süße Rattfratz ist zu Rattikarl mutiert! Nächster Evolutions-Stop: Rattiboß.





Läßt keine Wünsche offen: Die volle Ladung Pokémon gibt's auch im Internet! Unter www.pokemon.de erfahrt Ihr nicht nur die heißesten News aus Nintendos Poké-Kosmos – Ihr findet auch noch ein prall gefülltes Pokédex mit allen 150 Pokémon-Spezies!







"Ich hab' Dich auch lieb!" Simon Krätschmer und Busenfreund Pikachu vor dem Pokémon-Vulkan der diesjährigen ECTS. Pikachu will Simons Nachnamen buchstabieren lernen, hat aber bisher nur ein kleinlautes „Pika..." rausbekommen...

Trainer-Tip 3:

Ihr habt diesen famosen neuen Pokémon in der Hosentasche, traut Euch aber nicht so recht, das Tierchen loszulassen, weil es mit seinen mickrigen drei Erfahrungsstufen keine zwei Kampfrunden durchhält? Kein Problem: Wir verraten Euch, wie Ihr aus Euren schwachen Pokémon von einem Tag auf den anderen richtige Draufgänger macht. Die Lösung ist simpel: Ihr sortiert Euren "Schwächling" in der Liste der aktiven Pokémon ganz oben ein. Resultat: Das Kerlchen kommt im Kampf immer als erster zum Zug – wird aber vorerst nicht attackiert. Anstatt Euren Dreikäsehoch in ein aussichtsloses Duell zu stürzen, tauscht Ihr ihn flugs gegen einen stärkeren Pokémon aus – und mischt den Widersacher ordentlich auf! Trotzdem gibt's am Ende des Kampfes für beide Monsterchen Erfahrungspunkte: Euer Sorgenkind kassiert also tüchtig EP, ohne dabei auch nur einen Trefferpunkt zu riskieren!

Square läßt uns freie Hand

– und nahezu beliebiges Budget!

Willkommen in der Welt von *Final Fantasy*: Neben den *Pokémon* widmet fun ab jetzt auch der unsterblichen Fantasy-Serie von Square eine eigene Seite pro Monat. Die *Final Fantasy Chronik* informiert Euch über die Hintergründe der Serie, verrät streng geheime Kniffe und seziert *Final Fantasy VIII* bis aufs letzte Bonusspiel. Daneben versorgen wir alle Fans des motivierenden Kartenspiels der SeeD-Kadetten regelmäßig mit geheimen Sammelkarten, die Ihr nur einmal im Spiel finden könnt: Unser Tipskasten bringt Euch jeden Monat auf die richtige Fährte. Zum Einstieg in unsere Chronik haben wir das Entwicklungsteam von Final Fantasy VIII in Tokyo besucht und über Guardians, Graffiti und monströse Colts ausgequetscht.



▲ Director Yoshinori Kitase (rechts) koordinierte das *Final Fantasy VIII*-Projekt, Scenario Supervisor Kazushige Nojima (links) entwarf das Universum des brandneuen Square-Rollenspiels.

fun:
Sowohl in *Final Fantasy VII*, als auch im neuen Abenteuer sind die Guardians das grafisch wuchtigste Element: Welche Idee steht hinter den magischen Wächtern?

Yoshinori Kitase:
Am Anfang des *Final Fantasy VII*-Projekts stand ein großes Brainstorming: Wir haben alle interessanten Ideen niedergeschrieben und durchdacht. Einige Kollegen waren der Ansicht, daß nicht nur die Helden des Spielers zum Kampf antreten sollten: Auch Freunde oder Verbündete der Spielfiguren sollten zur Hilfe eilen - so entstanden die Guardians.

fun:
Die Guardians-Attacken von *Final Fantasy VII* sind zwar sehr beeindruckend, nach mehreren Stunden Spielzeit jedoch langwierig. Warum konnte man sie nicht abkürzen?

Yoshinori Kitase:
Die Grafiker, die sich die einzelnen Guardians ausgedacht hatten, bestanden darauf, daß ihre Kunstwerke vollständig vorgeführt werden. Für *Final Fantasy VIII* schlossen wir deshalb einen Kompromiß: Die Guardians-Animationen sind grundsätzlich etwas kürzer, außerdem erhält der Spieler in der zweiten Hälfte des Abenteuers eine Support-Fähigkeit, mit der er auch während der Guardian-Attacke in den Kampf eingreifen kann.



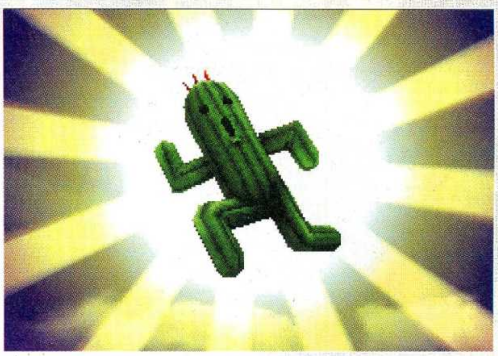
▲ Die kreativen Köpfe der Landschafts- und Zauberoptiken in *Final Fantasy VIII*: Links seht Ihr Chefgrafiker Yusuke Naora, rechts den Charakter-Designer und "Battle Director" Nomura Tetsuya.

fun:
In Sachen Originalität stechen die ulkigen *Final Fantasy VIII*-Guardians Sabotendar und Tonberi ihre pompösen Kollegen locker aus: Wie sind die beiden entstanden?

Yoshinori Kitase:
Ich bin für die beiden verantwortlich: Der Kaktus Sabotendar ist ein Graffiti, das ich in meiner Schulzeit an einer Mauer sah und das mich sehr beeindruckt hat. Tonberi sollte ein Mischung aus Mensch und Fisch werden: Dabei ist der grüne Gnom herausgekommen...

fun:
Woher kam die Idee für das Kartenspiel in *Final Fantasy VIII*?

Yoshinori Kitase:
Das Kartenspiel wurde ausschließlich von einem Programmierer und einem Designer entwickelt: In Japan horten viele Kinder Sammelkarten, auf der Suche nach der perfekten Kollektion. Wir wollten einfach Elemente des täglichen Lebens ins Spiel übernehmen. Das Kartenspiel ist jedoch Nebensache, zu gewinnen gibt es nichts.



▲ Vom illegalen Graffiti zum charismatischen Square-Star: Sabotendar ist in Japan bereits als Plüschtier und aufblasbarer Badegenosse erhältlich.

fun:
Warum besitzt Squall diesen monströsen Colt?

Nomura Tetsuya: Wie Cloud in *Final Fantasy VII* sollte auch Squall eine Waffe besitzen, die seine Persönlichkeit kennzeichnet. Dies ist jedoch nur mit einer großen Waffe möglich, wie einem Schwert. Gleichzeitig sollte die Waffe durch Feuerknopfgehämmer stärker werden: Das ist nur mit mehreren Schüssen zu realisieren und so entstand das Colt-Schwert.

fun:
***Final Fantasy VIII* setzt wie ein Film auf spektakuläre Optik und besitzt im Vergleich zum Vorgänger eine einfache Handlung...**

Yoshinori Kitase:
Bei *Final Fantasy VII* wurde oft kritisiert, daß die Story zu komplex ist und viele Spieler sie nicht verstehen. Deshalb haben wir die Geschichte von *Final Fantasy VIII* so einfach wie möglich gestaltet.



▲ Ist es ein Frosch oder eine sprechende Gurke? Der grüne Tropf Tonbari sollte ursprünglich eine Mischung aus Fisch und Mensch werden.

fun:
Das Budget eines Videospiels wie *Final Fantasy VIII* gleicht dem einer modernen Filmproduktion: Wie kommen Sie mit der großen Verantwortung zurecht?

Yoshinori Kitase:
Wir arbeiten lediglich mit einem Computer pro Mann, ein paar Stiften und Papier – das kostet nicht viel. Die Summe aller Mitarbeiter macht das große Budget aus, aber dafür sind wir nicht verantwortlich. Wir sorgen uns mehr um die Kritik der Spieler, speziell die Meinung der langjährigen *Final Fantasy*-Fans: Sie haben sich an viele Features gewöhnt, die wir gerade in den PlayStation-Abenteuern zugunsten neuer Elemente weggelassen haben. Natürlich können wir nicht jeden zufriedenstellen.

fun: *Final Fantasy VIII* liegt in den Geschäften. Im Rückblick: Habt Ihr's geschafft, all Eure Ideen zu verwirklichen?

Yoshinori Kitase:
Jedes Projekt steht unter einem Zeitlimit: Wir haben alles hinein gepackt, was in der verfügbaren Zeit realisierbar war. Unsere Firma ist ziemlich flexibel, aber Verspätungen von zwei bis drei Monaten sind zu viel.

Ifrit



Die Höllenteufel-Karte bekommt Ihr gleich auf Eurer ersten Mission in der Feuerhöhle: Vermöbelt Ifrit und das Blatt gehört Euch. Im Kartenspiel überzeugt der *Final Fantasy VII*-Veteran durch sein Feuer-Element: Mit ihm stecht Ihr jedes Eismonster locker aus.

Chubby Chocobo



Ein Passant (in Wirklichkeit die verkleidete Spielerkönigin) vor der SeeD-Kaserne "Balamb Garden" gibt Euch die Karte mit dem fetten Chocobo: PlayStation-Abenteurer kennen den Dickwanst bereits als Ulk-Guardian aus *Final Fantasy VII*. Mit ihren unausgeglichenen Kampfwerten ist die Chocobo-Karte ein Fall für Glücksritter.

Final Fantasy Anthology

Rollenspiele kann man mögen oder hassen – aber Final Fantasy VI muß man lieben! Squaresoft hat gleich zwei Super Nintendo-Klassiker für die PlayStation umgesetzt.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Square Electronic Arts
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM





Final Fantasy V

Hurra – endlich kommen auch jene Rollenspiel-Fans in den Genuß von *Final Fantasy V*, die der japanischen Sprache nicht mächtig sind. Bisher war der Super Nintendo-Titel nämlich ausschließlich in Fernost erhältlich - diverse Versuche, den Klassiker auch in den USA zu veröffentlichen (unter dem Titel *Final Fantasy Extreme*) scheiterten oder verliefen im Sand. Doch an Reiz hat Teil Fünf auch nach sieben Jahren nichts verloren – Spielsystem und Story begeistern wie eh und je. Das Gleichgewicht der Welt wird durch die vier Element-Kristalle zusammengehalten: Erde, Wasser, Feuer und Wind. Durch den Absturz eines riesigen Meteoriten wird jedoch der erste Kristall schwer beschädigt – das Juwel zerspringt in mehrere Stücke. Sofort macht Ihr Euch mit Eurem namenlosen Helden (Ihr müßt selbst einen Namen eingeben) auf den Weg zur Absturzstelle, wo Ihr die ersten beiden Kumpanen rekrutiert – Prinzessin Reina aus dem nahegelegenen Schloß Tycoon und der alte Galuf schließen sich Euch an. Dummerweise hat Großväterchen bei der Erschütterung sein Gedächtnis verloren und kann sich nun an nichts mehr erinnern. Trotzdem macht Ihr Euch zu dritt auf die Reise, um herauszufinden, was es mit dem mysteriösen Meteoriten auf sich hat. Unterwegs trefft Ihr noch zwei weitere Charaktere, erfahrt mehr über die Hintergründe Eurer Begleiter sowie die drohende Gefahr: Bösewicht X-Death will die Kristalle zerstören und damit die Welt ins Verderben stürzen. Bis zum aufregenden Finale ist es aber ein weiter Weg und dem feisten Fiesling ist nur mit Mut und Kraft beizukommen: Doch schon bald werden aus Eurer bunten Truppe echte Abenteurer. Beim ersten Kontakt mit den abgesplitterten Kristallteilen erhalten Eure Mannen sogar besondere Fähigkeiten: Einmal berührt, bescheren Euch die Kleinode sogenannte Jobs. Die wollen allerdings erst einmal erlernt



"Mach'n platt, Ifrit!" Per Summon-Befehl könnt Ihr den berühmten Feuer-Patron herbeirufen.



Gut versteckt, aber Ihr habt ihn trotzdem gefunden: Der schwarze Chocobo!



Alternativen

Final Fantasy II

(nicht getestet, heutige Wertung: 10 von 10)

Wenn schon Retro, dann richtig! Wer nach den beiden Klassikern auf den Oldie-Geschmack gekommen ist, sollte sich unbedingt *Final Fantasy II* besorgen. In dem ersten Super Nintendo-Teil der Rollenspiel-Reihe schlüpft Ihr in die Haut des Ritters Cecil, Anführer der Red Baron-Luftflotte. Im Namen des Königs sammelt Ihr (um nicht zu sagen "stehlt Ihr") auf der ganzen Welt Kristalle. Doch schon bald erkennt Cecil das Unrecht und verläßt das Königreich. Es folgt ein grandios abwechslungsreiches Abenteuer – geniale Story und clever ausgearbeitete Charaktere inklusive.



Final Fantasy VIII

(Test in fun 11/99, Wertung: 10 von 10)

Der jüngste *Final Fantasy*-Ableger hat bis auf eine fesselnde Storyline nicht mehr viel mit den Vorgängern gemeinsam. Genre-Fans bemängelten den fehlenden Handlungsfreiraum und die Geradlinigkeit – für Technik-Fetischisten hingegen war's das reinste Fest. Pompösere Monsterbeschwörungen und effektgeladenere Lichtspielereien habt Ihr in noch keinem Rollenspiel gesehen. Anhänger der Serie und Genre-Neulinge greifen gleichermaßen zu!



Kein Final Fantasy ohne Cid...



Endlich am Ziel: Die Party ist bereit für die Schlacht mit X-Death.



Drache oder Chocobo? Beide bringen Euch flugs über die Welt – der schwarze Vogel fliegt sogar über Berge.

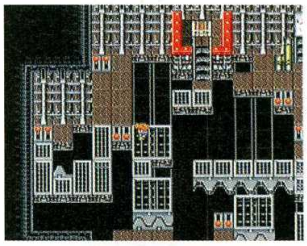


werden, ehe Ihr Magie und andere Spezialkräfte einsetzen könnt. Teilt Ihr einem Charakter einen bestimmten Job zu, schlüpft der in das zugehörige Fertigkeiten-Kostüm und kann nun nach Belieben die entsprechende Sonderfähigkeit anwenden. Zieht Ihr die hübsche Verkleidung allerdings wieder aus, ist auch die "Ability" wieder weg. Um also den Job ordnungsgemäß zu lernen, meuchelt Ihr fleißig Monster: Im Kampf erhaltet Ihr dann Ability-Points – so steigt Euer Job-Level an. Danach dürft Ihr die Garderobe wechseln und Eurem Charakter die erlernte Fähigkeit zuordnen – und der lernt bereits Abilitys des nächsten Jobs. Was sich hier so kompliziert anhört, ist im Grunde ziemlich simpel und schnell verinnerlicht. Die Auswahl an Jobs ist groß: Vom obligatorischen Magier bis zum naturverbundenen Jäger ist alles dabei. Den Zauberer gibt's sogar gleich in verschiedenen Ausführungen: Während der Schwarze Magier beispielsweise ausschließlich Angriffszauber vom Stapel läßt, regeneriert der weiße Kollege die Party mit Heilsprüchen.

Der "Summoner" ruft im altbekannten Stil verschiedene Hilfs-Monster herbei – *Final Fantasy VIII*-Kenner werden sich an die Guardian Forces erinnert fühlen. Die zahlreichen weiteren Jobs sorgen für Abwechslung im Pixel-Gemetzel: Ob Ninja, Samurai, Ritter, Mönch oder Berserker – die Feindesbrut hat nichts zu lachen.

>> Zwei bessere Rollenspiele werdet Ihr nicht im Bundle finden.<<

Aber nicht nur im Kampf sind die erlernten Jobs von großer Hilfe. So erkennt Ihr als Dieb versteckte Geheimgänge oder rennt in vierfacher Geschwindigkeit durch die Lande. Die bunte Fantasy-Welt bietet alles, was der Genre-Fan sich wünscht: Schmucke Städte zum Einkaufen und Plaudern, düstere Dungeons zum Erforschen und fantastische Fortbewegungsmittel zum Reisen – so machen Rollenspiele Spaß. In der Stadt holt Ihr nicht nur Hinweise von der Bevölkerung ein, Ihr frischt im örtlichen Hotel Eure Kräfte auf oder ersteht neue Waffen und Rüstungen. Doch hier ist Vorsicht geboten: Leider wißt Ihr beim Kauf nicht, ob das ausgewählte Werkzeug besser ist als das, mit dem Ihr bereits ausgerüstet seid – ebensowenig gibt es eine „Optimal"-Option zum automatischen Ausrüsten mit den stärksten Waffen. Überlegt Euch also gut, in welches Schwert oder welchen Brustpanzer Ihr investiert. Neben Weapon- und Item-Shop findet Ihr aber noch einen besonders wichtigen Laden: Der Magic-Shop bietet sämtliche Zaubersprüche für die verschiedenen Magier an (von weiß bis rot). Habt Ihr die Zauber nicht käuflich erworben, könnt Ihr sie im Kampf auch nicht anwenden – egal, wie lange Ihr den entsprechenden Job erlernt. Die Dungeon-Pirsch läuft wie gewohnt ab: Hin und wieder werdet Ihr per Zufall in einen Kampf verwickelt (inklusive einem neuen grafischen Effekt – PlayStation-only also), findet Ihr eine Schatztruhe oder speichert Ihr an einem speziellen Save-Point ab bzw. benutzt ein Zelt, um die Party zu heilen. Vielseitig zeigen sich Eure wackeren Helden bei der Wahl ihres Transportmittels: Mal flattert Ihr auf dem Rücken eines Drachen durch die Lüfte, mal benutzt Ihr einen zahmen Chocobo als Reit- oder Flugtier. Außerdem dürfen natürlich die obligatorischen Luftschiffe nicht fehlen – Fans von Käpt'n Nemo freuen sich zudem über die U-Boot-Variante.



Kennt Ihr aus *FFVIII*: Ehe ein freundliches Monster seine Dienste anbietet, müßt Ihr es im Kampf besiegen.









Final Fantasy VI



Mann gegen Mammut: Cyan wird dem Urvieh gleich die Stoßzähne neu formatieren!

Um Verwirrung von vorneherein zu vermeiden: *Final Fantasy VI* ist kein bisher unveröffentlichter Teil – US-Zocker kennen den Rollenspiel-Klassiker unter dem Titel *Final Fantasy III*. Bereits 1994 sorgte das Mammut-Rollenspiel für offene Münder bei den Super Nintendo-Spielern. Der Grund: Eine für damalige Verhältnisse unübertroffene Grafik, die wohl genialste Storyline aller Zeiten und eine unheimlich atmosphärische Sounduntermalung. Kein Wunder also, daß *Final Fantasy III* bzw. *Final Fantasy VI* noch heute in unserer Referenz-Liste auf Platz 1 steht. Wer Squaresofts Meisterwerk damals verpaßt hat, hat nun die Gelegenheit, in die mystische Welt der Luftschiffe, Chocobos und Espers abzutauchen. Aber fangen wir von vorne an: Zu Beginn steuert Ihr ein (noch) namenloses Mädchen in einem schweren Battle-Mech durch die Kohlenminenstadt Narshe. Euer Ziel: Die gefrorene Esper im Bergwerk finden. Begleitet werdet Ihr von zwei Soldaten des Imperiums – sie sollen aufpassen, daß Ihr keine Dummheiten macht. Aber was ist überhaupt eine Esper? 1000 Jahre nach einem erbitterten Krieg, dem "War of Magi", gelten die mysteriösen Wesen eigentlich als ausgestorben – und nun taucht eine der Kreaturen wieder auf. Grund genug für das damals siegreiche Imperium, in Unruhe zu geraten – schließlich soll sich ein solches Desaster wie in der Vergangenheit nicht wiederholen. Kaum habt Ihr die Esper im letzten Minenschacht aufgespürt, beginnt diese, ein seltsames Licht auszustrahlen – und während das unbekannte Mädchen das von der Kreatur ausgehende Blitzgewitter ohne Schaden absorbiert, ergreifen die imperialen Soldaten Wedge und Vicks die Flucht.



>> Nobuo Uematsus Kompositionen sind melodisch und atmosphärisch wie kaum ein anderer Videospiele-Score. <<



Geflügel-Express oder Flug-Fähre? Die Fortbewegungmittel in Final Fantasy VI sind obligatorisch.

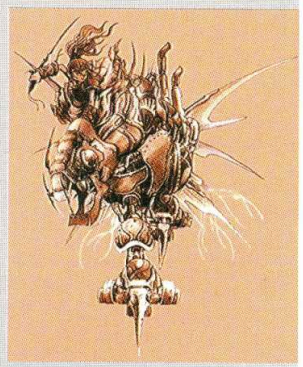


Riecht nach verbrannter Echse... Gibt's heute Reptilien-Ragout?

Spätestens jetzt dürftet Ihr schon vollkommen gefesselt vor dem Bildschirm sitzen! *Final Fantasy VI* zieht einen regelrecht in den Bann, so mitreißend sind Atmosphäre und Story. Jedenfalls gibt sich die junge Dame mit den übernatürlichen Kräften bald als Terra zu erkennen – das Abenteuer kann beginnen. Auf der Flucht vor dem Imperium trefft Ihr allerlei hilfsbereite Menschen, die



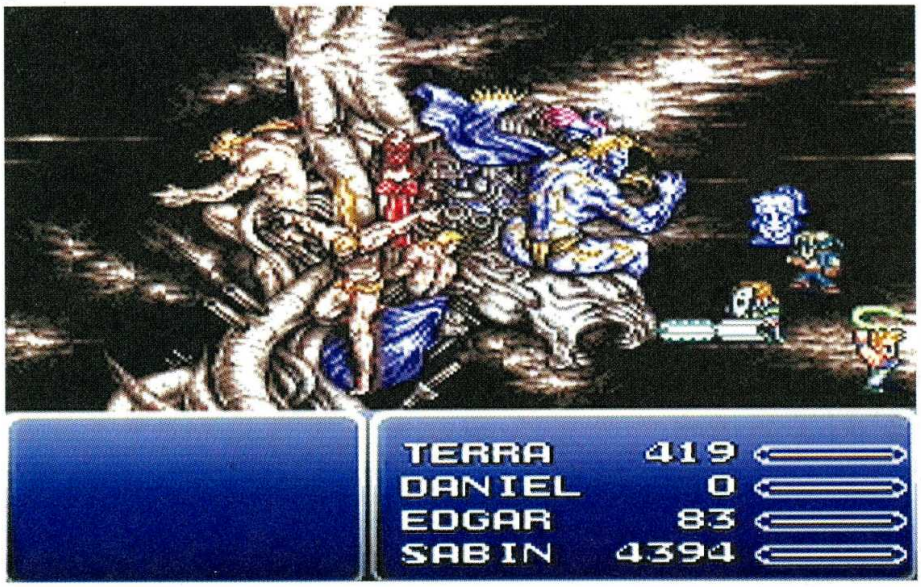
Bonus-Material



Extra für Sammler hat Squaresoft ein paar nette Bonus-Gimmicks mit auf die *Final Fantasy VI*-CD gepackt. In einem speziellen Menü könnt Ihr unter anderem sämtliche FMV-Sequenzen bewundern (sofern freigeschaltet), Artworks sowie Storyboard-Skizzen ansehen und Statistiken über alle Gegner aufrufen – da lacht das Freak-Herz!



Anspielung auf Gore-Held Jason? Edgar zückt die Kettensäge...



Fall bekämpft, Euch von einem riesigen Monster verschlucken laßt, mit einem Geisterzug eine Fahrt ins Jenseits antretet, gigantische Mech-Walker steuert, in einem Alptraum gefangen seid, Euch als Kaufmann oder Soldat verkleidet, auf einer Lore durch einen Minenschacht heizt, die Welt der Espers erforscht, auf Tauchkurs geht oder Cid gesund pflegt (ja, er ist wieder dabei!) – hier wird's nicht langweilig!! Einzig in der zweiten Welt gibt's ein paar Längen, aber die kann man bei allem Gebotenen ruhigen Gewissens verschmerzen – vor allem, da andere Rollenspiele bereits dort aufhören, wo die zweite Hälfte von *Final Fantasy VI* beginnt. ■

Das Mammut die Party zu töten gedenkt, derweil Ihr dem Biest den Hintern versengt.



Soso... Kefka kämpft mit unfairen Waffen...



nach und nach Eure Party verstärken. Die Beweggründe Eurer Gefolgsleute sind verschieden: Während Schatzsucher Locke einfach auf ein Abenteuer aus ist, hat sich König Edgar bereits selbst den Rebellen verschrieben – der Jochschaft des Imperiums und dem Machthunger von Anführer Kefka muß ein Ende gesetzt werden. Die hübsche Celes wiederum ist ehemaliger Offizier des Imperiums und Martial-Arts-Künstler Sabin ist auf der Suche nach sich selbst – warum also nicht gleich mit in den "Krieg" ziehen? Insgesamt 14 Charaktere könnt Ihr im Laufe des Spiels rekrutieren, und jeder bringt seine ganz individuellen Kampftechniken mit ein: Während Cyan ein Meister des Schwerts ist, zückt Spielernatur Setzer während einer Schlacht die Karten. Der wilde Gau hingegen erlernt die Fähigkeiten der Monster, der geheimnisvolle Shadow benutzt Waffen als Wurfwerkzeug und Kult-Maskottchen Mog verwirrt den Gegner mit seinen Tanz-"Künsten" – sofern er nicht über seine eigenen Füße stolpert. Aber nicht alle Charaktere laufen Euch einfach so über den Weg – Multitalent Gogo und Sasquatch (das amerikanische Pendant zum Yedi) Umaro sind gut versteckt. Überflüssig, zu erwähnen, daß jeder Eurer Verbündeten seine eigene Hintergrundgeschichte hat: Immer wieder erfahrt Ihr in Zwischensequenzen mehr über die Vergangenheit Eurer Freunde – mal mystisch, mal traurig, aber immer bewegend. Klar, daß nicht alle 14 Digi-Streiter in einer Party Platz finden! Maximal vier Mannen dürft Ihr in Eurer Gruppe aufnehmen – der Rest wartet in Setzers Luftschiff brav auf Ablösung. Freunde aufregender Massenschlachten dürfen sich aber freuen: Hin und wieder können sich bis zu zwölf Kämpfer, aufgeteilt in drei Trupps, mit dem Feind kloppen – dann wird per Knopfdruck zwischen den Partys hin- und hergeschaltet. Neben ordinären Schlagattacken und den individuellen Spezialtechniken könnt Ihr selbstverständlich Magie anwenden. Doch will die Zauber-Kraft erst mal erlernt werden: In jedem Magie-Stein schlummert eine andere Esper (das Imperium hat die armen Seelen dort "eingeschweißt") mit besonderen Fähigkeiten. Während Euch Shiva Eismagie beschert, verleiht Euch Ifrit die Kräfte des Feuers – je länger Ihr einen Magiestein equippt habt, desto mehr Zauber erlernt Ihr. Wer aber langwieriges Herumlaufen und endloses Monsterschlachten erwartet, kann beruhigt werden: *Final Fantasy VI* bietet Abwechslung pur! Egal, ob Ihr Euch von einem Wasserfall in die Tiefe reißen laßt, einen schwebenden Kontinent erforscht, Euch eine Oper anseht, einen Tintenfisch (die Rede ist von Nervensäge Ultros) im freien





"Na, na, na! Wir wollen mal nicht übertreiben!" Großmaul Kefka kriegt schon noch seine Abreibung...

fun meint:

„Mit dieser Kollektion geht für *Final Fantasy*-Fans ein Traum in Erfüllung: Endlich könnt Ihr den fünften Teil der genialen Rollenspiel-Serie mit englischen Texten genießen – langwieriges Wälzen diverser Übersetzungen aus dem Internet gehört der Vergangenheit an. Und wäre schon dieser Titel Grund genug, sich die CD zu holen, zerstreut die Genre-Referenz *Final Fantasy VI* alle Zweifel. Rollenspiel-Fans müssen diesen Titel einfach gespielt haben! Genre-Neulinge, die erst mit *Final Fantasy VII* den Einstieg in die Welt der Hit-Points und Zaubersprüche gefunden haben, sollten sich von der antiquierten Optik aber nicht abschrecken lassen. Schließlich geht es in einem Rollenspiel in erster Linie um die Story – und da ist *Final Fantasy VI* eben nach wie vor die Nummer 1. Der Sound jedoch muß sich auch vor neueren Produkten nicht verstecken: Veraltete MIDI-Klänge hin oder her, Nobuo Uematsus Kompositionen sind melodisch und atmosphärisch wie kaum ein anderer Videospiele-Score. Wer gelegentliche Verzögerungen während der Kampfsequenzen verschmerzen (Stichwort "Daten nachladen") und auf ausführlichste Anleitungen sowie umfangreiche Weltkarten verzichten kann (Freaks haben eh noch die Booklets der Super Nintendo-Versionen), erhält eine 1:1-Umsetzung zweier grandioser Klassiker – und einen Soundtrack-Sampler gibt's gleich dazu. Holt Euch die geniale Compilation also am besten sofort – zwei bessere Rollenspiele werdet Ihr nicht im Bundle finden. Damit ist *Final Fantasy Anthology* die neue Referenz – hoffen wir, daß *Final Fantasy IX* wieder ähnlich perfekt wird wie *Final Fantasy VI*."



1-2 Spieler

Memory Card 1 & 2 Blöcke

Soundtrack-CD

2 CDs

Texte englisch

Für Fortgeschrittene & Profis

Suikoden II

Verrat, Intrigen und Kriegsschicksale: Konami setzen ihr japanophiles Rollenspiel-Epos fort – diesmal mit noch mehr Charakteren und noch mehr Schlachtengetümmel!



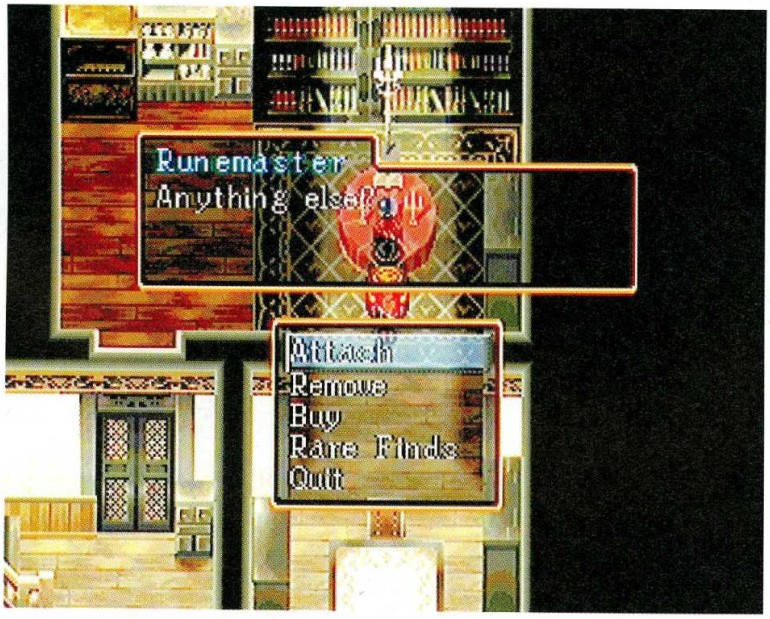
Damit hat der Schlangen-Obermotz nicht gerechnet: Euer Held holt die Kampfrune aus der Tasche – und schon werden die magischen Klingen gekreuzt!

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM





Bevor Ihr die magischen Runen im Kampf einsetzen könnt, müßt Ihr zu einem Runenmeister: Hier werden die mystischen Klunkersteine "spirituell geschliffen".



In der Suikoden-Welt ist wieder mal Krieg. Gerade haben die Herrscher von den "City-States" und den "Highlands" ein Friedensabkommen unterschrieben, da meldet sich auch schon der nächste Unruhestifter zu Wort: Prinz Luca aus den Highlands hat mit dem Frieden nicht viel im Sinn. Der langhaarige Manga-Psychopath hat ein Faible für Gewalt, und damit sein martialisches Hobby jetzt nicht ins Hintertreffen gerät, greift er zu einer Kriegslist: Um seine Landsleute aufs Neue gegen die friedlichen Nachbarn aufzuwiegeln, greift der Fiesling seine eigenen Truppen an – unter dem Banner des Feindes versteht sich... Die Reaktion des kleinen Mannes ist wie erwünscht: Kaum ist die Tusche auf dem Friedensabkommen getrocknet, wird es auch schon in der Luft zerrissen – und gemeinsam steht man wie ein Mann hinter Prinz Luca, denn der macht sich beim königlichen Daddy prompt für einen Vergeltungsschlag stark. Pech für Eure Helden, daß sie von der gemeinen Intrige Wind bekommen: Als Soldaten der "Highland Unicorn Brigade" sind Euer Alter Ego und sein Freund Jowy eigentlich nur kleine Lichter... aber wie der Zufall so will, belauschen Eure Anime-Youngsters Luca und einen seiner Offiziere beim Ränkeschmieden. Aber es kommt noch schlimmer: Anstatt Fersengeld zu geben, wollen die beiden – frech wie Oskar – ihren Vorgesetzten zur Rede stellen. Klar, daß der nur ungern beim Hochverrat ertappt wird... und den beiden seine halbe Garnison auf den Hals hetzt. Also rettet sich das Duo mit einem beherzten Sprung in die Gischt eines Wasserfalls (die Niagara-Ausgabe)... aber damit sind sie noch längst nicht aus dem Schneider. Prinz Luca ist hartnäckig – und Eure beiden Helden ständig auf der Flucht. Ein neues Zuhause finden die flüchtigen Jugendfreunde erst im Söldner-Fort von Haudegen Viktor. Der brummige Kommandant verpflichtet Euer Duo kurzerhand für seine Truppe – und kaum habt Ihr Euch von den Strapazen der Flucht erholt, da winkt auch schon der erste Auftrag: Ihr sollt neue Söldner anwerben! Gesagt, getan: Eure Party tippelt in althergebrachter Rollenspiel-Manier über eine zweidimensionale Landkarte, klappert die benachbarten Städte nach willigen Mitstreitern ab und schlägt sich mit allerlei Pixel-Gezücht herum. Ihr kennt das Spiel: Ihr seid gerade noch guter Dinge durch die Pampa marschiert, da tut sich plötzlich und ohne jede Vorwarnung der Bildschirm auf. Heraus kraucht eine Sippschaft der monströsen Sorte – bunte Pixel-Biester auf dreidimensionalem Terrain, die mit einem flotten Kameraschwenk ins rechte Licht gerückt werden und sich knurrend die Lefzen lecken. Gut für Eure Truppe, daß sie bis zu sechs Mitglieder faßt: Wo der *Final Fantasy*-Spieler mit nur drei Kämpfern auskommen muß, da kann der *Suikoden*-Held taktisch aus dem Vollen schöpfen. Und das übrigens in aller Gemütsruhe. Wollt Ihr Euren nächsten Schachzug ordentlich planen und nebenher noch behaglich einen Kaffee schlürfen? Kein Problem: Auch im zweiten *Suikoden*-Teil wird Runde für Runde gezogen – Ihr habt also jede Menge Zeit, um Euch zwischen den



Euer Held heilt seinen angeschlagenen Kumpan – mit einem zauberhaften Lichteffekt.



Eure Party faßt bis zu sechs Charaktere gleichzeitig, überzählige Mitstreiter warten im Wirtshaus – und können jederzeit gegen aktive Gruppenmitglieder ausgetauscht werden.

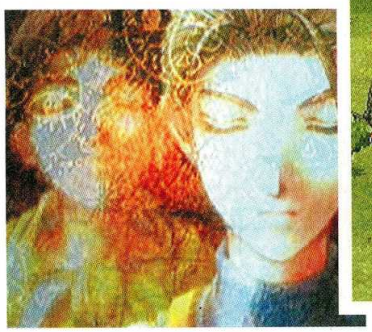




In einer kleinen Stadt: Die Suikoden-Siedlungen sind für Einkaufsbummel und das übliche Schwätzchen gut.

einzelnen Menü-Punkten zu entscheiden und mal so richtig ausgiebig im Rucksack herumzukramen. Denn wenn Ihr Eure Ausrüstung vor der Schlacht anständig sortiert habt, dann lohnt der Griff in die Tasche: Außer Waffen und Heiltinkturen findet Ihr dort auch allerlei Zauberwerk – allem anderen magischen Tand voran mystische Runensteine. Wie Rüstung und Waffen ist kein Runenstein mit allen Charakteren kompatibel – und leidet nach zu ausgiebiger Benutzung unter Verschleißerscheinungen. Aber wer mit den zauberhaften Reserven klug haushält, für den sind die funkelnden Kleinodien mehr als nur nettes Zierwerk: Einmal vom örtlichen Runenmeister auf die Aura Eures Helden abgestimmt ("spirituelles Fein-Tuning" sozusagen), ist der anhängliche Stein nur noch mit einer magischen (und obendrein ziemlich kostspieligen) Hau-Ruck-Aktion wieder loszubekommen. Und habt Ihr einmal sämtliche Energiereserven des okkulten Schmuckstücks aufgebraucht (die obligatorische Ruhepause im Gasthof schafft Abhilfe), dann haben Eure Kämpfer immer noch ein paar Tricks auf Lager: Wie in Squaresofts *Chrono Trigger* (erschien zu seligen Super-Nintendo-Zeiten) können manche Figuren ihre Angriffe koppeln – und über das Unite-Kommando gleich "doppelt" so beherzt über den Gegner herfallen. Die Kombination der Charaktere bestimmt die Wirkung ihrer Kombo: Wer zusammen mit Schwesterchen Nanami die Family-Attack einleitet, der fällt mit Fächer und Nunchaku über einen einsamen Gegner her. Kämpft Euer Held dagegen an der Seite von Kumpel Jowy, gibt's zwar nicht gar so heftig eins auf die Mütze – aber dafür müssen alle Gegner auf einmal einstecken! Noch wirkungsvoller: Bogenschütze Kinnison und Wolfshund Shiro heizen den Widersachern mit der Loyal-Dog-Attack ein. Resultat: Ihr peilt einen Feind an – und alle, die zufällig in der selben Reihe herumlungern, bekommen's auch ab. Ihr ahnt es sicher schon: Auch in *Suikoden II* will jede Entscheidung sorgfältig vorausgeplant sein – denn Konamis Vorzeige-Rollenspiel ist ein Genre-Vertreter der alten Schule. Vogelperspektive, Kopffüßler-Sprites und Dungeon-Hatz sind vielleicht nicht mehr ganz zeitgemäß, aber noch immer für einen Ausflug gut. Und wenn die Entwickler dann auch noch Design-Schmankerl wie strategische Massenschlachten (*Shining Force*-inspiriert) oder akustische Schocker eingebaut haben, kann man die technischen Sparmaßnahmen getrost verschmerzen. ■

>> *Hier sind Helden noch Helden und Monster noch Monster.* <<



Sind die beiden Hauptcharaktere: Euer Held (links hinten) und Jugendfreund Jowy.





fun meint:

„Okay, *Suikoden II* ist kein *Final Fantasy* – will es aber auch gar nicht sein. Denn in einer Zeit, wo digitales Artwork mehr zählt als Spiel-Design, da kommt ein Spiel wie *Suikoden* der Rückbesinnung auf vergessene Tugenden gleich. Gemeint sind Handlungsfreiheit, Entdeckergeist und die Suche nach dem perfekten Charakter: Allesamt Werte, die in der "schönen neuen" *Final Fantasy*-Generation Opfer des technischen Holocausts geworden sind. Wenn Blondschopf Jowy und Euer Wuschelkopf mit großen Kulleraugen in die Runde schauen, dann werden Erinnerungen an die gute alte Zeit wach. Hier sind Helden noch Helden, Monster noch Monster – und dürfen Dungeons noch so verzwickt sein, daß man sich hoffnungslos darin verläuft. Aber Achtung: Jeder, der die wunderbare Welt des Rollenspiels erst mit *Final Fantasy VII* lieben gelernt hat, für den ist Konamis japanophiles Epos ein Kulturschock. Auch wenn man die Figuren liebevoll gezeichnet, die Kampf-Terrains in 3D modelliert und die Runenzauber mit hübschen Lichteffekten versüßt hat – unter dem Strich bleibt nicht mehr als eine 2D-Kulisse auf gehobenem 16-Bit-Niveau. Wirklich zeitgemäß ist nur der Soundtrack: Stücke, die abwechslungsreicher und voluminöser abgemischt sind, haben wir noch in keinem anderen Rollenspiel gehört. Manchmal entwickeln die Schallwellen ein richtiges Eigenleben..."



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Texte englisch

Für Fortgeschrittene

Guitar Freaks

Packt die Gitarren aus! Nach DJs und Discos-Mäusen ruft Konami nun die Rocker auf die Bühne.

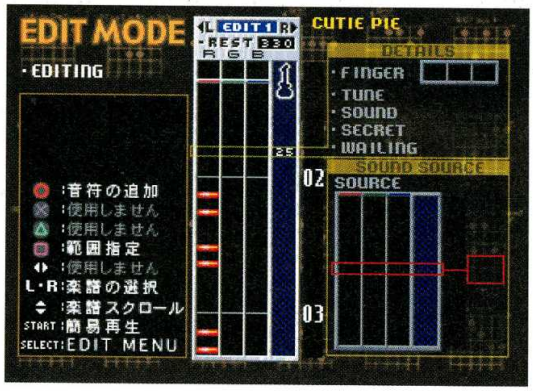


Zeit zum Posen: Erscheint die goldene Gitarre neben Eurem Akkord, reißt Ihr das Instrument senkrecht in die Luft.









Selbst ist der Musiker: Im Songeditor schneidert Ihr den Liedern eigenen Solis und Riffs auf den Leib.

Genre	Musik-Simulation
Anbieter	Konami
Entwickler	KCE West
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM

In Japan mutiert *Beatmania* zur Jugendbewegung: Nach millionenfach verkauften Varianten und Updates, sowie der "Let´s get Physical"-Variante *DanceDanceRevolution*, erweitert Konami seine Serie zum Instrumental-Spektakel. Disco- und Dance-Freaks werden seit 1998 bedient, im März kamen die Freunde handwerklich traditioneller Musik an der Reihe - statt in die Musikschule pilgern die Nachwuchs-Rocker jetzt in die Spielhalle. Dort geht's (dank *Guitar Freaks* und *DrumMania*) inzwischen zu wie in einer Walldorf-Musikstunde, wenn der Lehrer mal kurz rausgeht. Gestern in der Spielhalle, heute im Wohnzimmer: Die PlayStation-Umsetzung von *Guitar Freaks* orientiert sich spielerisch am Original-*Beatmania*, d.h. Ihr müßt der Musik nicht nur folgen (wie in Dance-Dance), sondern verändert die Musik durch Euren Einsatz. Die Rythmusinstrumente (Schlagzeug, Bass) kommen von CD, die ausdruckstarke Gitarre steuert Ihr bei - Fingerfertigkeit, Takt- und Rythmusgefühl entscheiden über den Klang und die Stimmung im unsichtbaren Publikum. Musikalisch steht *Guitar Freaks* im krassen Gegensatz zu den *Beatmania*-Spielen: Statt Breakbeat-, Trance- und Techno-Tönen dominieren im neuesten Konami-Streich Rock'n'Roll und Blues, Metal und Hardcore-Punk. Mit der Gitarre in der Hand fühlt Ihr Euch wie Van Halen: Die drei Tasten am Gitarrenhals kombiniert Ihr zu sieben verschiedenen Akkorden, die als bunte Symbole am Bildschirmrand von oben nach unten laufen. Der Rhythmus-Hebel (am Korpus) steht für das "Picking" der

>> Mit Guitar Freaks zaubert Konami Stage-Feeling ins Wohnzimmer. <<

imaginäre Seiten: Ihr schrammelt nach oben und unten und werft so ultraschnelle Hardcore-Riffs (oder gefühlvolle Balladen) ins Publikum. Zu besonders impulsiven Passagen leuchtet neben Euren Akkorden ein Gitarren-Symbol: Wie ein Aerosmith-Veteran reißt Ihr die Gitarre zum Soli in die Luft – der eingebaute Neigungssensor bucht Euch massig Bonuspunkte gut, das Publikum rast! Gemeisterte Stücke übernehmt Ihr vom Arcade-Modus ins Freestyle-Menü, wo Ihr ohne Lampenfieber Eurer musikalischen Ader folgt. Wer selbst die höllisch schweren "Highspeed"-Lieder beherrscht und alle 25 Musikstücke durchspielt, entdeckt den geheimen Liedereditor, mit dem Ihr eigene Riffs entwerft und einspielt. ■



fun meint:

„Mit *Guitar Freaks* zaubert Konami Stage-Feeling ins Wohnzimmer: Die vereinfachte E-Gitarre macht Euch den Einstieg leicht, Spieler mit Gitarren-Erfahrung beeindrucken dagegen schon beim ersten Gig mit leidenschaftlichen 12-Hit-Combos. Wer den Posing-Bonus möchte, der sollte vorher zerbrechliche Gegenstände beiseite räumen: Krümmt Ihr Euch im Solirausch am Boden, geht jedes Porzellan im Umkreis von drei Metern zu Bruch. Ohne Gitarre lassen Euch Metal, Surf-Punk und Blues jedoch kalt, schnelle Stücke sind via Pad zudem unspielbar. Die unspektakuläre Optik (in der Mitte des Bildschirm laufen stark abstrahierte Comic-Animationen und 2D-Einzelbilder ab) kommt der Konzentration zugute: Mächtige Special-FX oder gar FMV-Sequenzen hätten Euch wohl aus dem Takt gebracht. Dafür stimmt der Sound (falls Ihr Gitarrenmusik nicht fürchtet), das Spielprinzip (Combos sorgen für den guten Klang) und die Steuerung: Zusammen mit der *Dance-Dance*-Matte (ebenfalls von Konami) ist die Freak-Gitarre für uns das Zubehör des Jahres!"

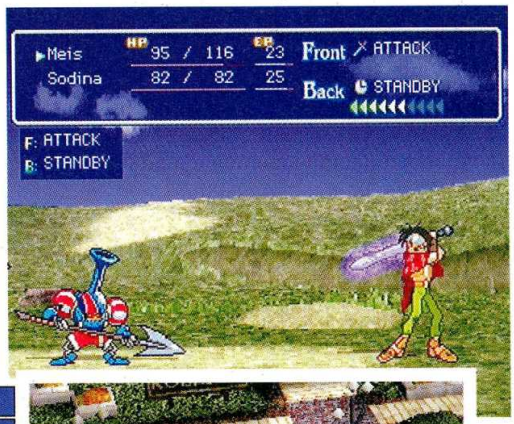


1-2 Spieler
Memory Card 1 Block
Dual Shock
Analog
Texte englisch/ japanisch
Sprachausgabe englisch
Guitar-Controller
Für Einsteiger bis Profis

Thousand Arms

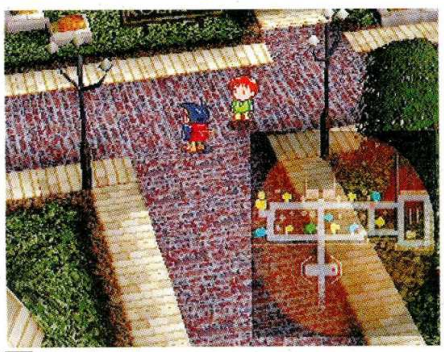
Flirten, kämpfen, schmieden: In Thousand Arms vermischt Red ungewöhnliche Stilelemente und kreiert dadurch ein zauberhaftes Rollenspiel.





Bei *Thousand Arms* sind die nützlich für den Ausbau der Waffen: So müßt Ihr Euch regelmäßig mit einem Mädel verabreden, mit dem Ihr ausgiegig flirtet und dabei an Geschenken und Komplimenten nicht spart. Je nach Qualität Eurer Anmachversuche, gewinnt Ihr die Zuneigung des Mädchens. Und durch eben diese kann Meis beim Schmieden seines Schwertes neue Eigenschaften und Kräfte auf die Waffe übertragen. Wichtige Dialoge werden nicht nur per Sprachausgabe unterlegt, sondern auch mit bildschirmfüllenden Anime-Portraits in Szene gesetzt. Speichern könnt Ihr auf der Weltkarte oder an eigens dafür eingerichteten Save-Points. ■

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Atlus
Entwickler	Red
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM



Mit Hilfe einer Karte findet Ihr Euch in den Gassen problemlos zurecht.

Bewegt den Helden einfach so lange hin und her, bis ein Kampf kommt. Im Kampf einfach immer nur X drücken (Attack, Standby, usw.), bis er gewonnen ist.



Rollenspieler kennen die Problematik: Erst läßt sich monatelang kein Rollenspiel am Horizont blicken, dann erscheint plötzlich jede Woche ein weiterer Genre-Vertreter. Von Red/Atlus kommt mit *Thousand Arms* ein Spiel, das sich besonders an Fans traditioneller Abenteuerkost richtet. Der Held hört diesmal auf den Namen Meis Triumph und ist ein Schmied, der seinen Job allerdings mehr schlecht als recht ausübt. Als seine Heimatstadt Kant eines Tages vom Dianovan Empire angegriffen wird, müssen er und alle Einwohner fliehen. So gelangt er schließlich in die Stadt Boyzby, wo er auf Sodina trifft. Wie der Zufall so will, ist sie die Schwester des berühmten Schmiedes Jyabil. Der nimmt Meis sogleich unter seine Fittiche. Doch schon nach kurzer Zeit überstürzen sich die Ereignisse, und Meis steht vor der Aufgabe, das bösartige Dianovan Empire zu besiegen. Die Grafik orientiert sich am 32-Bit-Standard, Städte, Häuser, Dungeons und die Oberwelt bestehen aus Polygonen. Innerhalb der Städte erkundet Ihr Häuser, sprecht mit deren Einwohnern und verpulvert das hart erkämpfte Geld in den örtlichen Shops. Die Kampfsequenzen werden in 2D präsentiert. Ähnlich wie bei *Tales of Destiny* stehen sich die Gegner in Form von Sprites gegenüber.

Allerdings stellt sich nur ein Charakter der Heldentruppe aktiv dem Feind: Die anderen Kameraden stehen etwas abseits im Hintergrund und bleiben von direkten Angriffen der Monster verschont. Sie können aber den "Vordermann" mit Zaubersprüchen oder hilfreichen Items unterstützen. Ein außenstehender Charakter ist außerdem jederzeit gegen den aktiven Kämpfer austauschbar. Gebt Ihr ein Kommando ein, so tickt zunächst ein Zeitlimit. Steht das auf Null, kann der Angriff per Button-Druck gestartet werden. Ein interessantes Feature, das aus japanischen Dating-Simulationen stammt, sind Verabredungen mit zahlreichen Mädchen.

>> Ein interessantes Feature sind Verabredungen mit zahlreichen Mädchen. <<



Der Bildschirm läßt sich in den Städten mit den L -& R-Buttons rotieren.



fun meint:

„Thousand Arms dürfte besonders jene zufriedenstellen, die mit Hi-Tech-Rollenspielen á la *Final Fantasy VIII* auf dem Kriegsfuß stehen. Zuweilen erinnert die Grafik an frühe 32-Bit Tage: Bei den Kämpfen solltet Ihr also kein optisches Effekt-Feuerwerk erwarten. Das Gameplay ist solide und die Story reizvoll. Die Einbindung von Elementen aus japanischen Dating-Simulationen ist eine ebenso frische, wie spielerisch sinnvolle Idee. Zur packenden Atmosphäre tragen besonders die gut inszenierten Anime-Sequenzen bei. Davon abgesehen besitzt die Story ausreichend Dramaturgie, um Euch motiviert ans Pad zu fesseln. *Thousand Arms* mag vielleicht etwas im Schatten von *Suikoden II*, *Xenogears* und *Final Fantasy VIII* stehen. Trotzdem versprüht es stellenweise eine Aura wie zu glanzvollen 16-Bit-Zeiten. Wenn Ihr Euch *Lunar*, *Tales of Destiny* oder *Magic Knight Rayearth* zugelegt habt, dann sollte *Thousand Arms* ganz oben auf Eurer Einkaufsliste stehen. *Thousand Arms* - ein Rollenspiel mit Charme!"



1 Spieler
Memory Card 1 Block
Dual Shock
Texte englisch
Sprachausgabe englisch
Für Einsteiger

Front Mission 3

Roboterfeldzug mit Tradition: Wie die bekannten Final Fantasy-Rollenspiele stammt auch die in Japan enorm populäre Front Mission-Serie aus der Nintendo-Phase der Square-Firmengeschichte.

Genre	Strategie
Anbieter	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Die Serie



Front Mission (1995)

Im *Front Mission*-Debüt entzündet der größenwahnsinnige Driscoll einen Konflikt zwischen den "United States of the New Continent" und der asiatischen "Oceania Community Union". Die isometrischen Schlachtfelder sehen bereits so ähnlich aus wie im neuen *Front Mission 3*, nur die Duell-Animationen kommen noch ganz ohne Polygone und 3D-Kamerafahrten aus. Helden und Bösewichte schuf der japanische Künstler Amano - nicht nur deshalb ist dieses Nintendo-Modul ein Klassiker.



Gun Hazard (1996)

Auch im inoffiziellen Sequel agieren filigran gezeichnete Amona-Helden (mit deutschen Namen wie Albert oder Emil) vor technisch-militaristischem Hintergrund. *Gun Hazard* gibt's wie *Front Mission* nur als japanisches Nintendo-Modul. Es ist im Gegensatz zum Vorgänger aber kein Strategiespiel, sondern ein horizontal scrollender Shooter - der schwächste Teil der Serie.



Front Mission 2 (1997)

Mit *Front Mission 2* kehrt Square zum bewährten Spielprinzip zurück, paßt dabei aber die Grafik an die Leistungsfähigkeit der PlayStation an: Die Spielrunden auf isometrischer Karte werden durch 3D-Kampfsequenzen unterbrochen, in denen sich Spezialattacken zu wuchtigen Combos steigern. Wie beim ersten *Front Mission* (und allen folgenden Teilen) steht neben der verschlungenen Handlung die Konfiguration der Kampfroboter im Vordergrund: Jedes einzelne Körperteil wird individuell mit Nah- und Fernkampfwaffen bestückt.

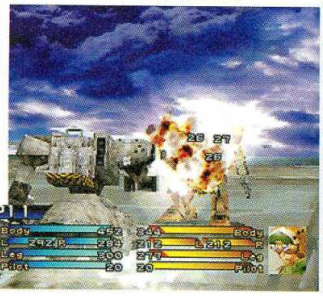


Front Mission Alternative (1997)

Die Square-Hühnen marschieren erstmals in Echtzeit, direkte Kontrolle über einzelne Waffensysteme habt Ihr jetzt nicht mehr: Statt Schritt für Schritt zu kommandieren, weist man den dreiköpfigen Squads Wegpunkte zu und beobachtet ihren 3D-Vormarsch. Die beschränkte Interaktion ist eine faszinierende Alternative zu amerikanischer Echtzeitstrategie, für den Massenmarkt aber zu ungewöhnlich. Trotz guter Benutzerführung und hervorragendem Soundtrack werden "nur" 240.000 Einheiten abgesetzt. Die in der afrikanischen OAC-Sphere angesiedelte Echtzeit-Simulation bleibt ein Experiment, das Square nicht weiterverfolgt.

Noch vor *Final Fantasy Tactics* hatte der japanische Hersteller durch das Mech-Epos erste Erfahrung mit Strategiespielen gesammelt - und dabei viel Talent bewiesen: Aufgrund des Erfolges in Japans ist *Front Mission 3* eigentlich bereits der fünfte Teil der Serie (siehe Kasten). Da für den PAL-Markt keine Übersetzung erhältlich oder angekündigt ist, entgeht Euch die Rahmenhandlung sowie







In Rauch und Flammen gehüllt: Die 3D-Duellanimationen zeigen Euch jeden Treffer im Detail.

>> Auch das jüngste Front Mission ist ein Strategiespiel mit hohem Langzeitreiz. <<

der E-Mail-Verkehr mit anderen Spielfiguren. Von den japanischen Intermezzi abgesehen, ist *Front Mission 3* für Kenner der Serie aber spielbar: In den Ausrüstungsmenüs wird jede Veränderung an Euren Robotern grafisch dargestellt, auf dem isometrischen Schlachtfeld sorgt die vorbildliche Benutzerführung für Klarheit: Eure vierköpfige Mech-Truppe steht in jeder Schlacht Robotern, Panzern und Flugvehikeln gegenüber und darf rundenweise (also ohne Zeitdruck) planen und ziehen. Klickt Ihr einen Roboter an, schaltet dieser in den Bewegungsmodus - farbige Felder markieren seine Reichweite. Sobald der Mech wieder zum Stehen kommt, ist der Menüpunkt "Angriff" aktiviert: Ihr entscheidet Euch für eine geeignete Waffe und einen Feind im Radius. Vor der Schlacht habt Ihr Eure Roboter mit verschiedenen Waffensystemen bestückt, Raketen für die Entfernung, Feuerwaffen für mittlere Distanz, Faust oder Schlagstock für den Nahkampf. Je nach Ausgang der Duelle können diese Waffen auch verloren gehen: Jedes Eurer Körperteile (Arme und Beine, Schultern und Torso) verfügt über eine bestimmte Hitpoint-Menge. Sind die HPs z.B. Eures rechten Arms weg geballert, hängt nur noch ein Stahlskelett aus der verwundeten Schulter. Am Ende einer Schlacht taumeln meist nur noch Wracks über das Schlachtfeld. Wie in einem Rollenspiel sammeln Eure Helden Erfahrungspunkte und -levels sowie Spezialfähigkeiten für den Kampf: Der "Zoom"-Skill erhöht Eure Trefferwahrscheinlichkeit, "Double" legt eine zweite Attacke nach,"Tackle" ist ein rabiater Rempler mit dem vollen Körpergewicht. Die Auswirkungen Eurer Waffen und Skills (die sich zu wüsten Combo-Ketten steigern) seht Ihr in den 3D-Duell-Sequenzen: Die Kontrahenten werden bildschirmfüllend eingeblendet, jeder Schuß oder Schlag detailliert animiert. ■



Straßenkontrolle im 21.Jahrhundert - leider könnt Ihr die japanische Verwarnung vom Mechcop nicht verstehen.



fun meint:

"Durch die Möglichkeit Mechs individuell auszustatten und durch Erfahrung-Levels zu verbessern, ist auch das jüngste *Front Mission* ein komplexes Strategiespiel mit hohem Langzeitreiz. Den zahlreichen Einstellmöglichkeiten steht zum Glück eine gelungene Benutzerführung gegenüber, mit der sich Mechs flott und unkompliziert bewegen lassen. So scheitert Ihr bei *Front Mission 3* nicht an einer undurchsichtigen Steuerung, sondern - wie's sich gehört - an fiesen Feinden und taktisch tückischen Situationen."



1 Spieler

Memory Card 2-6 Blöcke

Analog

Texte jap./ engl.

Für Fortgeschrittene & Profis

MTV Sports Snowboarding

Genre	Trend-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Radical Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Konkurrenz für Coolboarders & Co.! THQs MTV Sports Snowboarding schließt mühelos zur Genre-Elite auf.

Noch immer ist Nintendos *1080°* in Sachen Snowboard-Spielen das Maß aller Dinge. Einzig die *Coolboarders*-Reihe kann mit dem Miyamoto-Meisterwerk mithalten: Der dritte Teil für die PlayStation und die Dreamcast-Version mit dem Anhängsel "Burrrn!" (NTSC-Test in fun 11/99) überzeugten selbst kritische Konsolen-Boarder. Doch siehe da: Still und heimlich werkelte Radical Entertainment an *MTV Sports Snowboarding* - und mit der Lizenz des populären Musiksenders ließ es sich anscheinend gleich noch einmal so gut programmieren. Aber der Reihe nach: Die Aufmachung des Titels ist sehr stylish. Für den guten Ton sorgen bekannte Acts wie Ministry, Fear Factory oder Face to Face, für authentisches Snowboard-Feeling stehen Euch Decks bekannter Firmen (Forum, K2 und Libtec) zur Verfügung. Über schlichte, aber übersichtliche Menüs gelangt Ihr zu den einzelnen Spielmodi.



Bei solch herrlichen Lens-Flares machen die Tricks doppelt soviel Spaß.



Die Weitsicht des Snowboard-Spektakels ist beindruckend!



Eine der Disziplinen in der "MTV Challenge": Ein heißes Wettrennen gegen die CPU-Konkurrenz.





In Norwegen wird auch nachts und bei Schneefall geboardet.

>> MTV Sports Snowboarding - der Überraschungs-Hit dieser fun! <<

Im freien Training macht Ihr Euch mit dem Handling der sechs Brett-Artisten vertraut, übt fleißig sicheres Fahren und wagt erste Stunts. Die führt Ihr mittels geschickter Pad-Kombinationen aus - Fans von Activisions *Tony Hawk's Skateboarding* finden sich ruckzuck zurecht. Vom halsbrecherischen 900° bis hin zum gekonnten Railslide könnt Ihr jeden erdenklichen Trick ausführen. Dazu nutzt Ihr die zahlreichen Schanzen und Obstacles: Die Pisten sind gespickt mit Mini-Rampen, Half-Pipes und Baumstämmen - Ihr könnt nach Belieben tricksen und rumprobieren. Habt Ihr Euch warm gefahren, wird's ernst: Die Qualifikation zur "MTV Challenge" will bestanden werden. Zuerst entscheidet Ihr Euch für einen Athleten nach Wahl, wobei jede Altersgruppe vertreten ist: So hat die hübsche Anna erst 22 Jahre auf dem Boarder-Buckel, während unser Favorit Hendy (ein waschechter Rastafari aus Jamaika!) mit 40 Lenzen der Oldie des Feldes ist. Calvin ist mit neun Jahren das Nesthäkchen der Sportlerriege, die 15-jährige Sakura, der 28-jährige Karl und der 19-jährige Mitch runden das fidele Sextett ab. Um die Qualifikation erfolgreich zu absolvieren, gilt es 20000 Punkte einzuheimsen. Auf vier der insgesamt sechs Kurse (die letzten zwei müßt Ihr erst freispielen) legt Ihr einen Stunt nach dem anderen auf's rutschige Polygon-Parkett, bis Ihr die erforderliche Punktezahl erreicht habt. Fairerweise habt Ihr unendlich viele Versuche und lernt nebenbei Tücken und Vorzüge des jeweiligen Parcours kennen (u.a. in USA, Norwegen, Neuseeland). Beim Turnier geht's dann richtig zur Sache: Hier müßt Ihr alle Facetten des Snowboarding beherrschen, um eine Chance auf den Gesamtsieg zu haben. Beim Wettrennen (gegen zwei harte Gegner) zählt einzig und alleine die Geschwindigkeit, während die Trickabfahrt und die "Big Air"-Schanzen (furios: drei aufeinanderfolgende Riesen-Rampen) Eure Stunt-Künste beanspruchen. Nach jeder Disziplin wird abgerechnet, nur wenn Ihr konstant gute Plazierungen erreicht, dürft Ihr vom MTV-Cup träumen.

Habt Ihr genug von den CPU-Boardern, fordert Ihr einen Kumpel zum "Head-to-Head"-Duell heraus oder bastelt Euch mit dem Editor einen eigenen Skate-Park. ■

fun meint:

"*MTV Sports Snowboarding* - der Überraschungs-Hit dieser fun! Nach kurzer Eingewöhnungszeit brettert Ihr mit einem Affenzahn die hervorragend designten Pisten herunter. Die Steuerung lässt selbst Neulingen eine Chance auf fulminante Tricks und technisch gibt's kaum etwas auszusetzen. Die 3D-Engine kommt ohne häßliche Grafikblitzer oder Ruckelorgien aus, und der Digi-Schnee sieht auch wirklich aus wie Schnee - Snowboard-Fans fühlen sich gleich wie zu Hause! Die gelungenen Spielmodi konnten uns tagelang ans Joypad fesseln: Um den MTV-Cup zu erringen, müßt Ihr Euer Konterfei fast fehlerfrei manövrieren, und habt Ihr ihn erst einmal gewonnen, bleiben ja noch die restlichen Athleten - und mit denen spielt sich's gleich ganz anders. Besonders gut gefallen hat uns der Editor: Hier könnt Ihr Euch die abgefahrensten Kurse zusammenbasteln und mit aufgedrehter Musik (die's wirklich in sich hat!) Eure Fantasiestrecken hinunter rasen. Fans der Sportart greifen ohne zu zögern zu!"



1-2 Spieler

Memory Card 1 Block

Analog

Dual Shock

Texte englisch

Für Fortgeschrittene

Densha de GO !

Benedikt Plass

Genre	Eisenbahn-Simulation
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 149,- DM





Wer hat als kleiner Junge nicht mit einer Modelleisenbahn gespielt und davon geträumt, einmal Lokomotivführer zu werden? Klar, für die meisten unter uns blieb dieser Wunsch verwehrt. Dank Taito dürfen sich nun auch Nintendo 64-Besitzer diesen Traum erfüllen - neidisches Schielen auf die PlayStation-Gemeinde ist somit hinfällig. Die fährt schon seit sechs Monaten mit *Densha de GO! 2* über das japanische Streckennetz, die Nintendo-Version ist eine 1:1-Umsetzung des ersten Teils. Deshalb hat sich am eigentlichen Spielprinzip auch nichts geändert - Ihr schlüpft immer noch in die Kluft eines hochmotivierten Lokführers. Und wer glaubt, daß dies ein lockerer Job ist, wird in *Densha de GO!* eines besseren belehrt: Ihr müßt in Bahnhöfen am richtigen Punkt halten (extrem schwer!), Signale und Schilder beachten und natürlich einen Blick auf den Fahrplan werfen. Lauft Ihr mit Verspätung im Bahnhof ein, hagelt's reichlich Strafpunkte. Dies sind nur einige Auszüge aus dem Leben eines Zugführers - es ist jedenfalls aufregender, als man glaubt. Grafisch haut *Densha de GO!* niemanden vom Zocker-Hocker, immerhin wurde aber das japanische Eisenbahnnetz originalgetreu nachempfunden - wo in der Realität ein Wohngebiet steht, findet ihr auch in der skurrilen Eisenbahn-Simulation Polygon-Häuser. Richtig Spaß macht *Densha de GO!* erst mit dem stilechten Steuerpult - das besorgt Ihr Euch am besten gleich mit. Für Fans skurriler japanischer Spiele ist der Titel ein echter Geheimtip - doch auch als Party-Gag ist *Densha de GO!* unübertroffen! ■





1 Spieler | Controller Pak 2 Seiten | Rumble Pak | Steuerpult | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Freaks

Road Rash 64

Simon Krätschmer

Genre	Rennspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Pacific Coast
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM





Mit 280 km/h über die Landstraße jagen und alles, was genauso schnell ist, mit dem Schlagstock von der Piste prügeln - lange hat`s gedauert, doch nun bekommen alle Nintendo 64-Besitzer endlich auch ihre *Road Rash*-Version. Doch anstatt die Serie mit einem "indirekten" drittenTeil fortzusetzen, hat man sich auf seine Wurzeln besonnen und die Nintendo 64-Fassung dem Spieldesign des ersten Teils angepaßt. Denn im Gegensatz zur rennlastigen PlayStation-Fortsetzung *Road Rash 3D* sind die Keilereien zwischen den Fahrern wieder Hauptbestandteil des Spiels und die Wahl der richtigen Waffe entscheidet oft über Sieg oder Niederlage. Damit man Nagelkeule, Elektrostab und Reizspray aber auch effizient einsetzen kann, verteilt sich das gesamte Fahrerfeld nun nur noch auf wenige hundert Meter, so daß man sich auch nach mehreren Stürzen wieder problemlos an die Spitze setzen kann (wie lange man dort bleibt, ist allerdings wieder eine ganz andere Sache...). Freunde von "Sugar Ray" oder "The Mermen" werden sich freuen zu hören, daß fast alle Tracks von *Road Rash 3D* ihren Weg auf das Modul gefunden haben und zusammen mit den (seltenen) Sprachsamples in guter Qualität erklingen. Wer außerdem noch ausreichend Freunde und Controller parat hat, kann sich zu viert im umfangreichen Mehrspielermodus um den *Road Rash*-Pokal prügeln. All das gäbe eine wunderbare Mischung ab, wenn der Spielspaß nicht beträchtlich durch zwei große Mankos getrübt werden würde: Grafik und Animation. Während die flüssige aber detailarme Grafik noch nicht sonderlich viel von Texturen gehört zu haben scheint, wirken die Animationen der Biker geradezu unfreiwillig komisch. Ganz egal, ob sie nach einem Sturz kilometerweit über die Piste schleifen oder einen kräftigen Schlag mit dem Baseball-Schläger verpaßt bekommen, die Animation bleibt immer gleich bzw. findet überhaupt nicht statt. Zu einem echten Hit hat es also leider nicht gereicht, aber wer seine ästhetischen Ansprüche etwas zurückschraubt, wird mit *Road Rash 64* trotzdem sehr zufrieden sein. ■





1-4 Spieler | Controller Pak 1 Seite | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte englisch | Sprachausgabe enlisch | Für Fortgeschrittene

online shoppen – online bieten

www.ACMEonline.de

Infos täglich frisch

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

ACME the game company

2ND HAND SATURN & PLAYSTATION SOFTWARE (JP) EINGETROFFEN

Neo Geo Pocket

WonderSwan

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Anime

Soundtracks

Merchandise

Trading Cards

Action Figuren

Lösungsbücher

VERSANDSYSTEM

BESTELLUNGEN BIS 17 UHR GEHEN NOCH AM GLEICHEN TAG ZUR POST

AB 50

Dreamcast

NEUER PREIS! 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
Armada 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
Hydrothunder (Powerboatracing)	109,90
Incomming (Shooter)	119,90
Jeremy Mc Grath Supercross (Motocross)	119,90
King of Fighters Dreamm**jp. (Fighting)	129,90
Langrissa Millenium 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)	39,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil 3	29,90
Final Fantasy Tactics	79,90
Final Fantasy 7(4CDs)	109,90
Final Fantasy 8(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

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
Controller Dual-Shock (Sony) blau,grün,klar,schwarz,grau	59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar	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 Cartrige für Expansionsport)	99,90
Gehäuse (crystal red, blue,black)	29,90
Gehäuse lackiert (camouflage, blue, black)	39,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	69,90
Bass Landing mit Dual-Shock-Angel us	189,90
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)	je 99,90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp .(Rollenspiel)	199,-
Chrono Chross jp (Rollenspiel)	159,90
Chronotrigger jp (Rollenspiel)	139,90
Clock Tower 2 us (Adventure 01.11.99)	139,90
Dark Tales jp (Adventure)	139,90
Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)	139,90
Dino Crises (Horror-Adventure 28.10.99)	99,90
Dewprism jp (Rollenspiel)	149,90
Echonight 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
Formel 1 '99 (Racing)	99,90
Frontmission 3 jp (Strategie)	149,90
Goo Goo Soundy jp (Music Simulation)	149,90
Grandstream Saga (Rollenspiel)	89,90
Galerians us (Horror-Adventure 3CDs)	139,90
Grandia us (Rollenspiel)	129,90
Gran Turismo (Race)	49,90
Gran Turismo 2 (Race - ab 24.11.99)	99,90
Indy Jones und der Turm v. Babylon (Adv.)	99,90
Jade Cocoon Tamamayu (Rollenspiel)	99,90

Lösungsbücher



Deutsche Löungsbücher	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)	14,90

FINAL FANTASY VIII

Trading Cards	14,90
Wallscrolls (Stoffposter)	49,90
Figur 28 cm (Squall/Rhinoa)	59,90
Figur 36 cm (Squall/Rhinoa)	79,90



Keyrings 4 Stück ... 39,90

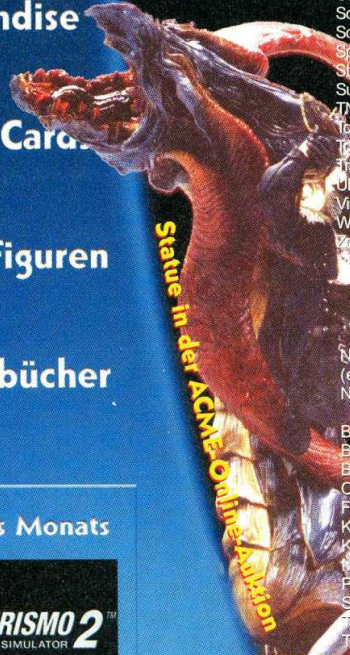


0221-240 88 00

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

Red Line Racer (Race)	99,90
Sega Rally 2 (Race)	119,90
Shadow Man (Adventure)	119,90
Snow Surfers (Sports)	99,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	99,90
Soul Calibur (Fighting)	119,90
Soul Fighter (Action)	99,90
Speed Devils (Racing)	119,90
Streetfighter 3 jp (Fighting)	109,90
Super Speed Racing (Race)	139,90
TNN Hardcore Heat us (Racing)	139,90
Tokyo Highway Battle jp (Race)	139,90
Toukon Retsuden 4 jp (Wrestling)	139,90
Trick Style (Racing)	119,90
UEFA Striker (Sports)	119,90
Virtua Fighter 3 (Fighting)	99,90
World League Soccer (Sports)	99,90
Zombi Revenge jp (Fighting 28.10.)	139,90

Preis nur in Verbindung mit einer Dreamcast



Statue in der ACME-Online-Auktion

NEOGEO POCKET

NEOGEO Pocket Color (US-Version) (erhältlich in 8 verschiedenen Farben!)	169,90
NEOGEO Pocket + King of Fighters R-1	149,90
Baseball Stars us (Sports)	89,90
Bio Motor us (Rollenspiel)	89,90
Bust a Move us (Puzzle)	89,90
Crush Roller us (Puzzle)	89,90
Fatal Fury us (Fighting)	99,90
King of Fighters R-1 jp (Fighting)	66,-
King of Fighters R-2 us (Fighting)	99,90
Metal Slug First Mission us (Jump'n Shoot)	99,90
Pac Man us (!!!)	79,90
Samurai Shodown us (Fighting)	99,90
Tennis (Sports)	79,90
Turf Masters (Sports - Golf)	89,90

Kensei - Sacred Fist (Fighting)	99,90
King of Fighters '98 jp (Fighting)	139,90
La Fantome de l 'Opera jp (Anime-Adv.)	89,90
Langrisser 4&5 jp (Rollenspiel) perfect Edition	149,90
Le Mans 24 Stunden (Race)	99,90
Legend of Kartia (Strategie)	99,90
Legend of Mana jp (Rollenspiel)	149,90
Lunar: the Silverstar CE us (RPG)	169,90
Lunar 2: Eternal Blue jp (Rollenpiel)	149,90
Metal Gear Solid (Adventure)	88,00
Metal Gear Solid Missions (Adventure)	49,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot)	89,90
Option Tuning Car Battle 2 jp (Race)	129,90
Parasite Eve us (Adventure) incl. Lösungsbuch	144,90
Parasite Eve 2 jp (Adventure - 12/99)	149,90
Rainbow Six (Action)	99,90
Resident Evil /R.E. D.C.(Horror-Adventure)	je 49,90
Nemesis us (Horror-Adventure)	149,90
Rival Schools 2 jp (Fighting)	139,90
Saboteur (Adventure)	99,90
Saga Fontier us (RPG by Square)	89,90
Saga Frontier 2 jp (RPG by Square)	149,90
Silent Hill (Horror-Adventure)	99,90
Shadow Madness us (Rollenspiel)	139,90
Shaolin us (Action)	129,90
Star Ixiom jp (Shooter)	129,90
Star Ocean- Second Story us (Rollenspiel)	129,90
Tail Concerto us (Adventure)	139,90
Thousend Arms us (Rollenspiel)	139,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	69,90
Tony Hawks Skateboarding (Sports)	99,90
Tunguska (Adventure)	99,90
Valken 2! jp (Action)	144,90
WCW Mayham (Wrestling)	99,90
Wu Tang Clan (Fighting)	99,90
Yacht Racing Game jp (!!!)	139,90
Youngblood	99,90
Victor's Fishing Game jp (Angel Simulation)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90

ANIME VHS-VIDEO

Animania - das Manga-Magazin	12,80
Armitage III Vol. 1-3	je 39,90
Baoh - der Besucher (OmU - ab 18)	39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Bubble Gum Crises Hurrican Live 2032/33 je	19,90
Dark Side Blues (OmU)	49,90
D. Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
El Hazard Vol. 1-4 (dt)	je 39,90
Evangelion Box (OmU) 3	79,90
Evangelion Re-Edition Vol. 1-4 (Omu)	je 49,90
Final Fantasy Vol. 1-2 (Om engl.U)	je 59,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
High School Detectives (Omu)	29,90
Icer 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
Sol Bianca	49,90
Streetfighter II Vol. 1-4	je 49,90
Tenchi Myjo Vol. 1-2 (OmU)	je 39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90
Wedding Peach Box 1 (dt)	59,90
Yoma Curse of the Undead (OmU - ab 18J)	49,90



1000 Soundtracks kostenlos!!!

mit jeder Bestellung je 1x Streetfighter Alpha oder 1x CyBall Zone

Spiel des Monats



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

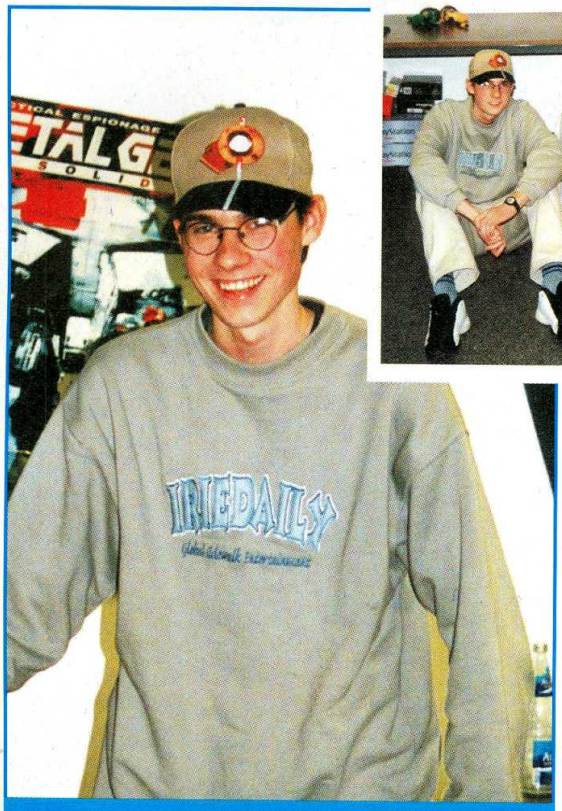
ACME the game company

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

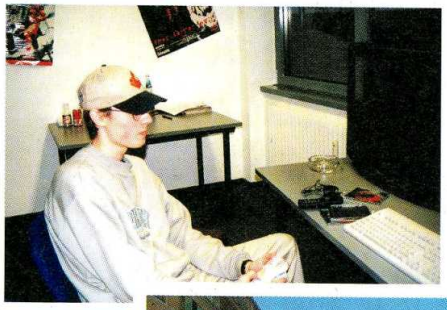
Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0221 - 240 88 00 - Fax: 0221 - 240 00 81
Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 888 35 33

Gran Turismo 2

Gran Turismo 2 – Die erste spielbare Demo-Version im Leser-Preview.













Wer zum...?

Name: . . . Nils Kedeinis
Nick: . . . . . Bart
Wohnort: . Hamburg
Alter: 18
Beruf: . . . . Schüler
Hobbys: . . Reiten, Schwimmen, Lesen und auf . . . . . Fotos so dämlich wie möglich aussehen.
Konsolen: . PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast (US)

„Daß ausgerechnet mir das *Gran Turismo 2*-Preview zugeteilt wurde, hat einerseits Gewinner und andererseits Verlierer. Der Gewinner, klar, bin ich, der als einer der Ersten *Gran Turismo 2* anspielen durfte. Die Verlierer sind eindeutig die fun-Macher, die aufgrund von Zeit- und Redakteurs-Mangel, den Titel wohl nicht mehr in diese Ausgabe bekommen hätten und jetzt mit meinem Bericht leben müssen. Wohl oder Übel. Nun aber zur Demo, zu der es, um es vorwegzunehmen, eigentlich nur sehr wenig wirklich Neues zu erzählen gibt. *Gran Turismo* ist und bleibt *Gran Turismo*. Frei nach dem Motto "Never change a game that sells" wurde am Gameplay kaum etwas geändert. Wer also schon den Vorgänger hasste, den kann auch der zweite Teil nicht bekehren, soviel ist schon so gut wie sicher, auch wenn bisher nur der Arcade-Modus spielbar war. Damit sich der User auch optisch nicht fremd fühlt, gleicht außerdem die Grafik des Sequels, der des Vorgängers wie ein *Tomb-Raider*-Teil dem anderen. Aber was kann an dieser Grafik überhaupt noch verbessert werden? Die Optik ist genial und die Hardware so langsam aber sicher ausgereizt, daher muß man das einfach verschmerzen. Am Dröhnen der Motoren ist ebenfalls keine spürbare Veränderung eingetreten. Die Geräuschkulisse unterstützt die Atmosphäre wie in Teil eins perfekt.

Anwählbar waren leider nur drei Wagen und eine Strecke. Tagsüber durch Rom brettern, ohne großes Verkehrsaufkommen: Welch ein Spaß! Die Gegner bieten Euch ordentlich Paroli und auf jedem der drei Schwierigkeitsgrade sind harte Positionskämpfe angesagt. Den Auto-Narren sicher schon bekannt: Neben den japanischen Reisschüsseln finden sich nun auch u.a. Kraftfahrzeuge aus den Häusern Daimler, Volkswagen und Audi im *Gran-Turismo*-Fuhrpark wieder. Daß die Wagen nach wie vor hervorragend ausschauen und die Replays noch immer eine Augenweide sind, muß man eigentlich nicht mehr erwähnen.

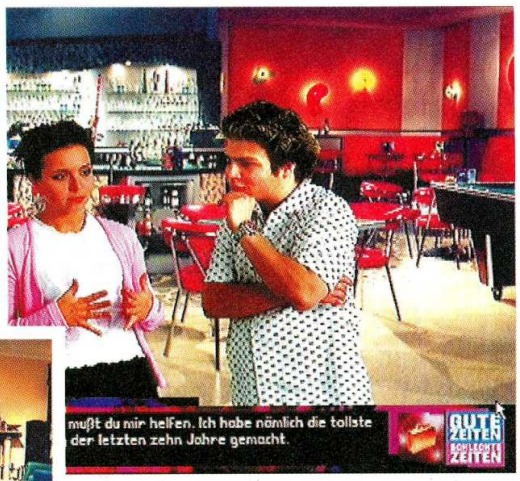
Nur soviel: Es wurde nichts "verschlimmbessert". Man darf gespannt sein, ob zumindest der *Gran-Turismo*-Modus mit Neuigkeiten aufwartet, ansonsten liegt das Kaufargument wohl einzig und allein bei neuen Strecken und zusätzlichen Autos. Ob das allein ausreichen wird, wage ich ganz bestimmt nicht zu bezweifeln, denn Sequels zu guten Spielen ohne jede Innovation verkaufen sich ja dennoch wie verrückt. Da kann Sony demnach garantiert nichts falsch machen.



Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Licht und Schatten liegen bei GZSZ dicht beieinander.







Das dies nicht bloß eine leere Phrase ist, machte mir dieses Zwei-Tage-fg-Schnupperpraktikum mehr als deutlich: Eben noch mit *Gran Turismo 2* die "Freude am Fahren" genossen, und gleich darauf bei Gute Zeiten, schlechte Zeiten die schier endlos tiefen Abgründe der TV-Hölle auf der PlayStation erforscht. Und das war wahrlich kein Zuckerschlecken, denn etwas derart stumpfsinniges hat man selten erlebt. Das Gameplay läuft in etwa folgendermaßen ab: Man klickt sich durch die einzelnen *GZSZ*-Locations, liest sich die gelinde gesagt schwachsinnigen Dialoge durch (oder besser nicht), und sucht, wenn es nicht mehr weitergeht, in den anderen Räumen nach Gegenständen. So sah es zumindest im ersten "Level" aus, bevor sich die PlayStation auf wundersame Weise ausschaltete. Weshalb ist klar: Dazu, dieses Machwerk des Spieleteufels länger als 20 Minuten zu spielen, kann man glücklicherweise niemanden zwingen, deswegen gibt's schließlich die Menschenrechte. Und Unschuldige, freiwillig und zudem ohne Bezahlung für die fg-Schreibende wie mich, schon gar nicht! Es war vielmehr ein kleiner Jux um deutlich zu machen wie hart das Leben als Redakteur sein kann, obwohl ein Spiel wie dieses unter "normalen" Umständen wohl kaum den Weg in die fun gefunden hätte. Ach ja, mein Fazit: Fans greifen selbstverständlich zu solange der Vorrat reicht, denn das Spiel bewegt sich qualitativ auf demselben Niveau wie die Serie. In diesem Sinne:

Viel Spaß!"

Potentielle Wertung:
1 von 10



Warum zum...?

Im größten Videospiele-Forum Deutschlands *(www.maniac-online.de)* "postete" ich einen kleinen Beitrag wegen der erneuten Konzeptänderung der fun, woraufhin sich ein Mitverantwortlicher (Stephan Girlich) zu Wort meldete und wir ins Gespräch kamen. Während wir uns dann über Heftschwerpunkte und andere Inhaltsfragen unterhielten, äußerte er (wohl aus einer Art "Bierlaune" heraus) den Vorschlag, ich könne ja ruhig mal vorbeischauen und mir die fun-Redaktion etwas genauer ansehen. Ein paar E-Mails später hieß es dann gar, ich sollte mich bei der Gelegenheit mal nützlich machen und "irgendwas Preview- /Review-mäßiges" zur nächsten fun beisteuern. Da es außerdem hieß, mir blieben sämtliche Kosten erspart, nahm ich widerwillig an. Gesetzt dem Fall, die fun geht (obwohl sie meinen Artikel abdrucken) nicht pleite, werden in Zukunft noch weitere fun-Leser die Chance bekommen ins Redaktionsleben bei CyPress reinzuschnuppern und hier auf diesen Seiten Ihren Senf zum Besten zu geben. Ich kann es nur wärmstens empfehlen, denn mir hat es durchaus eine Menge "fun" bereitet! ■

Bewerbung erwünscht!

Wenn auch Ihr mal einen Tag in der fun-Redaktion verbringen wollt, schickt einen kurzen Probetext (ca. 250 Wörter) und ein Paßfoto an:

Redaktion fun generation
Leser schreiben für Leser
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



AB 24.11.99

CRASH TEAM RACING

GUTE MENSCHEN KOMMEN IN DEN HIMMEL, BEUTELRATTEN AUFS TREPPCHEN ... DAS WAHNWITZIGE KART RACING MIT SUPERSTAR CRASH BANDICOOT IN SEINER VIERTEN GROSSEN ROLLE. FILMREIFE SCHLACHTEN MIT BIS ZU VIER MITSPIELERN. VON SPANNUNGSGELADENEN ZWEIKÄMPFEN BIS HIN ZUM HOLLYWOODREIFEN SHOWDOWN MIT RAKETEN UND SPRENGSTOFF.

„BRILLANTE GRAFIK, GENIALER SOUND UND INNOVATIVES GAMEPLAY ..." (OPM 10/99)

„CRASH BANDICOOT STARTET EINE ZWEITE KARRIERE ALS KART-FAHRER." (PLAYSTATION POWER 4/99)

„ÜPPIG AUSGESTATTETER FUNRACER MIT ... DEM TYPISCHEN CRASH-FLAIR." (PLAYSTATION GAMES 07/99)

„...HITZIGE MULTIPLAYER-SCHLACHTEN SIND VORPROGRAMMIERT." (PLAYSTATION – DAS FUN-MAGAZIN 11/99)

CO-STARRING:
COCO, CORTEX, TINI UND VIELE MEHR

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

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

NAUGHTY DOG

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America. Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters ™ & © 1999 Universal Interactive Studios. Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Schreibt uns Eure Meinung!

fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
E-Mail: benedikt@fungeneration.com
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

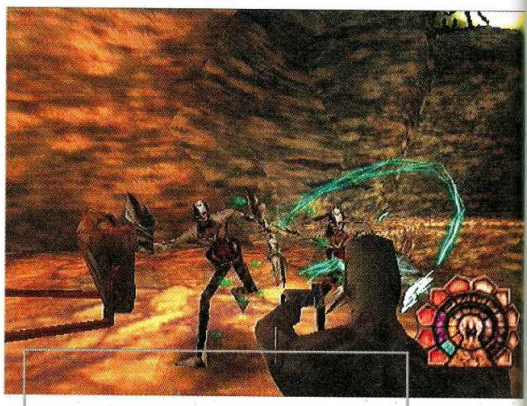
Brief des Monats

Wir küren jede Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel **Brief des Monats**. Zur Belohnung gibt's einen aktuellen Top-Titel - gebt deshalb immer Euer Wunschsystem an! Diesen Monat gefiel uns der Brief von **Bin-Han To aus Frammersbach** am besten. Sein *Rayman 2*-Modul ist bereits unterwegs - viel Spaß beim Zocken!

> "I'll be waiting for you...here"

Mit diesem Zitat aus *Final Fantasy VIII* (Boah! Import, wie unanständig) läßt sich meine Gefühlslage wohl am besten beschreiben: Lange habe ich gewartet, jetzt ist sie wieder da, die neue "alte" fun generation. Erstmal möchte ich Euch zu dem sicherlich harten Entschluß beglückwünschen, nach nur sechs Ausgaben neuer Konzeptionierung dieselbige wieder über den sprichwörtlichen Haufen zu schmeißen und zu den harten Wurzeln zurück zu kehren. Das "Bannert"-Konzept war (trotz einiger Macken) nicht schlecht, doch schlicht und einfach an die "falschen" Leute gerichtet, außerdem war die original Freak Generation (von meinem Standpunkt als langjähriger, ambitionierter und spaßsuchender Videospielfreak) einfach um Klassen besser! Also kann ich Euch nur sagen, wie glücklich ich nun wieder bin! Toll! Freude! Endlich sind wir wieder eine Familie... (Ich glaube ich übertreibe etwas...). Na ja, auf alle Fälle wißt Ihr jetzt, wie froh ich nun wieder durchs Leben gehen kann, schließlich war Ausgabe 40 (Anm. d. Red.: **fun** 05/99) ein echter Schock für mich. Aber es hat sich ja alles wieder zum "freakigen" gewendet, sogar die Hilfsmittel sind wieder dabei (Anm.d.Red.: Schaut mal im Impressum nach!). Es gibt an der neuen **fun** fast nichts mehr zu kritisieren, außer ein paar Dinge, die in der **fun generation** schon nicht perfekt waren: Noch mehr Infos zum Markt (Ihr habt Euch aber stark gebessert). Ansonsten könntet Ihr ein paar dezente Hintergrundgrafiken unter den Text legen, im Moment ähnelt Euer Layout ziemlich stark dem OPM, das ja auch aus Eurem Verlag stammt (falls ihr das nicht wußtet; Harharhar). (...) Wieso habt Ihr eigentlich nicht einige positive Aspekte der "Bannert"-Generation für die neue **fun** übernommen? Schließlich war Euer kurzer Konzeptausflug nicht vollkommen für die Katz': Was ist mit den exzellenten Auslandsseiten oder dem Wertungsforum? Na ja, die Zeit wird hoffentlich an der **fun generation** feilen (Anm. d. Red.: Wieso die Zeit - wenn überhaupt, dann wir!). Soviel zu diesem Thema, das ich nun mit einem zufriedenen Lächeln (...) abschließen kann. Laßt mich nun zu einem anderen Thema kommen: Eure geniale Referenzen-Rubrik, in der im Gegensatz zu vielen Mags wirkliche Klassiker enthalten sind. Bei den Spitzentiteln kann ich Euch zu neunzig Prozent zustimmen, wie ich aber gerade Lust hab', schmier' ich mal meinen Senf dazu (Anm. d. Red.: Es folgt eine Beurteilung Bin-Hans zum jeweiligen Genre-König, aus Platzgründen präsentieren wir Euch nur seine kreativsten Kommentare!): "Adventure": Jaja, *Monkey Island*, ...schnüff... (alles versinkt in trauriger Stille)... DA HINTER EUCH! EIN DREIKÖPFIGER AFFE! - Sischa, sischa, auf den Trick fallen wir nicht nochmal rein... "Fun-Sport": Damit bin ich nicht einverstanden! *NBA Jam* auf dem 1. Platz wäre gerechter... (BOOMSHAKALAKA! Hahaha!). "Der Rest": Geiles Genre, aber wenigstens habt Ihr das so oft unterschätzte *Blast Corps* entsprechend gewürdigt (Innovation '97) (...).
Nächstes Thema: Kommende Konsolen, Ich sag' mal, was ich immer sage: Gute Spiele - gute Konsole. Schlechte Spiele - schlechte Konsole. Und das ganze Gelaber vom Schlage "Die neue Technik offenbart uns Entwicklern ganz neue Möglichkeiten" trägt bisher kaum Früchte. Dreamcast hat zwar ein umfangreiches, hochwertiges und imageträchtiges Lineup, aber wo bleiben die Innovationen von der Machart eines *Super Mario 64* oder *Ridge Racer* (entsprechend der Veröffentlichungsdaten)? *Virtua Fighter 3tb* und *Sega Rally 2* erfinden ihre Genres nicht neu. *Sonic* läuft einfach ein bißchen schneller als die Kollegen und *Soul Calibur* ist (auch nach Eurem Artikel) "nur" *Soul Blade* in 128-Bit. Diese Spiele sind allesamt exzellent und echte Kaufargumente, aber ihnen fehlt es wie gesagt an echten Innovationen. Auf der PlayStation 2 sieht es (von den reinen Beschreibungen her) bis auf Bouncer und Kessen auch recht düster aus (Anm. d. Red.: Was abzuwarten bleibt!). Zum Dolphin ist bisher noch nicht genügend Material da, deswegen kein Statement. Ich warte mit meinem Dreamcast-Kauf erst mal bis *Shen Mue* erscheint, sollte es wirklich so genial werden, wie ich hoffe, kann ich immer noch zuschlagen. Im übrigen ist der Fakt, daß die PS2 DVD-Filme abspielen kann zwar ein nettes Gimmick, allerdings bringt das für die Spiele an sich gar nichts und ist somit kein echter Kaufgrund für die PS2 (für jemanden, der auf Spiele Wert legt). Wer weiß, vielleicht steht bis zum Release der Konsole sowieso schon in jedem Haushalt ein DVD-Player. An alle Unentschlossenen: Kauft Euch doch einfach alle drei (oje, das geht in den Geldbeutel)!
Fazit: Auf Dolphin bin ich schon wegen dem herzallerliebsten Shigeru gespannt. Übrigens,eine echte Konsolen-Innovation wäre 1.: Die von Hideo Kojima (Anm. d. Red.: *Metal-Gear-Solid*-Producer) vermisste Möglichkeit, Gerüche zu reproduzieren und 2.: Mit einer Konsole und acht Spielern auf zwei Fernsehern zu zocken. Das wäre doch cool! (...)
Macht's gut, habt viel Spaß und laßt die neue **fun** generation wie Phoenix aus der Asche emporsteigen!
"I'll be waiting for you...here" <

O-Bin-Han-Kenobi alias Bin-Han To, Frammersbach



Shadow-Mania

> Hallo fun generation - Team!

Ich habe mir vor kurzem das Spiel *Shadow Man* von Acclaim für mein Nintendo 64 zugelegt. Soweit bin ich mit dem Game auch zufrieden. Es hat sich jedoch etwas ergeben, daß mir bereits bei *Star Wars Episode 1* Racer aufgefallen ist. Da ich mein Nintendo an meine Surround-Anlage angschlossen habe, dachte ich natürlich, daß ich jetzt auch in den Genuß von tollen Surround-Sounds kommen würde. Aber weit gefehlt! Die komplette Musik und alle Effekte kommen nur aus der Mittenbox. Wie gesagt, dasselbe Phänomen habe ich auch bei *SW* festgestellt und bin darüber doch ziemlich enttäuscht. Was bei den Rare-Titeln oder bei *Rogue Squadron* wunderbar funktioniert hat, ist jetzt nur noch nervig. Schade, daß das in Euren Tests niemand erwähnt hat. Dort wurde nämlich immer von den herausragenden Sounduntermalungen dieser Titel gesprochen. Apropos *Shadow Man*: Das Spiel unterstützt zwar auch das Rumble Pak, aber davon gibt es auch herzlich wenig zu spüren. Nicht eine einzige Erschütterung meines Pads hat mich aufgeschreckt. Da fragt man sich echt, was das nun wieder soll. Und leider stürzte das Game auch noch ab, nachdem ich das zweite Teil des L'Èclipsers geholt habe und zu Nettie zurückgekehrt bin. Merkwürdig, merkwürdig. Ich hoffe, daß das Nintendo-Siegel aber dann doch weiterhin für gute Qualität bürgt und solche Bugs nicht mehr vorkommen. An sich verdient Acclaim dafür seitens

Nintendo eine ihrer berüchtigten Konventionalstrafen für Bugs jeglicher Art. Na, wie dem auch sei, ich werde dann wieder in die spielenswerte Welt des Voodoo zurückkehren und Legion zur Strecke bringen. <
EuerAndreas Kassel,
a.kassel@infocity.de

< Leider können wir nicht alle Spiele auf ihre Surround-Fähigkeiten testen (unser Heimkino-Equipment steht schließlich nicht in der Redaktion), außerdem ändert der Surround-Support nichts an der eigentlichen Qualität der Sounduntermalung. Wenn ein Titel Dolby Surround unterstützt, findest Du die Angabe unter dem Test! Zum *Shadow-Man*-Absturz: Unsere Test-Version lief einwandfrei - vielleicht hast Du Deine Konsole nicht mit dem Original-Expansion-Pak von Nintendo gefüttert, denn dann sind Abstürze keine Seltenheit. Trotzdem noch viel Erfolg beim Seelen-Retten! >

Anime-Anbeter

> Hi *fun generation* Team!



Hier ist Euer treuer Leser Devendra Pohly (und zwar seit dem neuem grandiosen Layout). Ihr seid die beste Zeitung dieses Jahrhunderts. Deswegen schreibe ich Euch auch meine wichtigsten Fragen. Die Antworten sind lebenswichtig für mich!!! Also:
1. Wißt Ihr, ob *Pokémon Stadium* nochmal als PAL-Version rauskommt? Nachdem die Anime-Serie jetzt auf deutsch auf RTL 2 läuft und massenhaft Game Boy Color-Spiele erscheinen, wäre das doch denkbar! Es wäre jedenfalls richtig cool.
2. Als absoluter *Neon Genesis Evangelion*-Fan hier eine persönliche Frage: Könntet Ihr mal darüber berichten, ich meine Manga, Anime und so? Wäre echt total geil von Euch!!!
3. Könntet Ihr mal Infos über das für N64 angekündigte *Neon Genesis Evangelion* - Game berichten? Wäre ebenfalls richtig gut von Euch!
4. Könntet ihr überhaupt mehr über Mangas und Animes berichten?
5. Welche/s Anime-RPG(s) für PlayStation gibt es noch außer *Xenogears*, *Lunar SSSC*, *Final Fantasy VII* und *VIII*?
6. Sind die Anime-Bildchen in Euerem *Soul Calibur*-Test für Dreamcast aus dem Spiel oder aus einem Anime-Film? Wenn sie aus dem Spiel sind, werde ich mir den DC nurwegen diesem Spiel zulegen!
7. Warum macht Ihr nicht mal Poster? Ich meine, so richtig schöne, nicht so welche wo man ein Auto im Schnee langrutschen sieht und dann steht da fett *V-Rally 64* drauf und rechts unten haben sie noch fetter N-Zone hingequetscht. So was nicht! Aber vielleicht echt schöne Charaktermotive von *FFVII* oder *FFVIII*, *Lunar* (meine Vorschläge: Tifa, Aeris, Yuffie (!), alle Charaktere aus Teil acht und aus Lunar vielleicht Jessica und Luna!!!). Auf alle Fälle so richtig schöne? Na, zuviel verlangt? Wäre jedenfalls echt cool, ich würde auch einen höheren Preis in Anspruch nehmen. Vielleicht auch nur dreimal im Jahr so ein Extra?
8. Stimmt es, daß *Lunar II: Eternal Blue* eigendlich nur die zweite Game-Disc aus der *Lunar Silver Star Story Complete* CD-Collection ist? Das sagten mir nämlich einige Händler. Auch wenn ich es nicht glauben kann, bitte verschafft mir Gewissheit! Das waren jetzt auch alle Fragen! Ihr seid das beste Magazin! <

Euer treuer Leser und Otaku Devendra Pohly aus Berlin!, devypohly@aol.com

< 1. *Pokémon Stadium* erscheint bei uns im März 2000.
2. Nur wenn wir ein Videospiel mit Manga-Thematik unter die Lupe nehmen.
3. Sobald wir Infos zu dem Titel haben, gibt's die entsprechenden Software-News!
4. Siehe 2.!
5. Hier eine kleine Auswahl:
-*Wild Arms* von Sony (Teil zwei und drei sind ebenfalls in der Entwicklung)
- *Breath of Fire 3* von Infogrames (Teil vier erscheint 2000)
- *Jade Cocoon* von Crave
- *Final Fantasy Anthology*, *Suikoden II*, *Thousand Arms* (Tests in dieser Ausgabe)
6. Da müssen wir Dich leider enttäuschen - die Manga-Motive sind Artwork des Herstellers.
7. Poster sind auf jeden Fall geplant, laß Dich überraschen!
8. Dann sind Deine Händler falsch informiert! *Lunar II: Eternal Blue* ist der eigenständige Nachfolger *von Lunar SCCC.* >

Logo-Verwirrung

> Hallo *fun generation*!

Ich bin ein Leser Eurer tollen (!) Zeitschrift und habe eine kleine Frage: Ich interessiere mich für den Dreamcast und werde mir höchstwahrscheinlich auch einen kaufen. Doch das Logo des DC (eine Spirale) verwirrt mich ein bißchen. Überall sehe ich es... doch manchmal in blau und manchmal in orange. Macht das einen Unterschied? Gibt es etwa zwei Sorten von DCs? Wenn ja, wo liegt der Unterschied? Oder ist das einfach so mal blau und mal orange dargestellt, nur weil's etwas farbiger aussieht? Vielleicht ist es auch je nach Laune... was einem besser gefällt...<
Aus der Schweiz grüßt Euch Martin, famieliedikk@bluewin.ch

< Das blaue Dreamcast-Logo ziert die PAL-Konsole, das orangene die amerikanischen und japanischen Sega-Systeme.

Lob-Lied

> Hi *fun generation* - Team!

Für die Aussgabe 11/99 muß ich Euch wirklich ein gigantisches Lob aussprechen!Denn ich muß sagen, daß mir die Ausgaben zuvor nicht mehr wirklich gefallen haben. Vor allem diese langen Specials und das neue Wertungsform haben mir überhaupt nicht mehr gefallen. Ehrlich gesagt, war ich sogar zu der Entscheidung gekommen, mein Abo nicht mehr zu verlängern, obwohl ich seit der ersten Ausgabe zu Eurer treuen Leserschaft gehöre. Ich habe auch mitbekommen, daß viele meiner Kollegen Euer Mag nicht mehr gekauft haben, weil es ihnen auch nicht mehr gefallen hat. Aber die letzte Ausgabe hat wieder alles umgeworfen. Meiner Meinung nach ist dieses Heft das Beste, was ihr je gemacht habt! Das neue Layout sieht einfach geil aus, Ihr seid wieder bei der alten Wertungsform (sogar mit ausführlichem Kommentar und neuer Wertungskategorie, auch die Punkte am Rand (Sprache usw.) kommen mir sehr entgegen!) Die Flut an Pre- und Reviews hat mich wirklich geplättet; sensationell! Auch die neuen Sachen, wie "Die besten Spiele aller Zeiten" und die "Release-Liste", sind sehr informativ und sinnvoll. Ich finde es auch gut, daß dieser Comic- und Actionfiguren-Unsinn rausgefallen ist, denn das gehört meiner Meinung nach nicht in ein solches Mag. Ich

werde auch vielen Leuten die "neue" ***fun generation*** zeigen und ich bin überzeugt, daß auch sie in Zukunft wieder zu Eurem Heft greifen werden. Weiter so!
Ich habe auch noch ein paar Fragen:

1. Wird *Resident Evil 3 - Last Escape* in Deutschland erscheinen, und wenn ja, wird es entschärft sein??
2. Was haltet ihr von Brutalität in Videospielen? (Ich denke, daß sie nicht schlimmer ist, als z. B. in Horrorfilmen und ich finde es eigentlich ganz gut, daß es Spiele für Erwachsene gibt!).
3. Ist eine *Half-Life*-Umsetzung für eine Plattform geplant?
4. Wann kommt *Wrestle Mania 2000* fürs N64?
5. Wißt Ihr, wie die Unterschriftensammlung gegen Zensur durch die BPjS ausgegangen ist und ob sie etwas bewirkt hat?
Schon mal Danke im Voraus! <

MFG, Dennis Fratczak,
Fratczak@t-online.de

< Danke für das Lob - wir geben's an unsere Grafik-Götter Georg und Stefan weiter!
1. *Resident Evil 3- Last Escape* erscheint nächsten Monat - von einer Zensierung ist uns nichts bekannt.
2. Ein Horror-Adventure ohne Brutalität macht nun mal keinen Sinn. Wie bei Spielfilmen gibt es eben Spiele für alle Altersgruppen - hat ja niemand gesagt, daß sich Kiddies an *Resident Evil* versuchen sollen. Genauso wenig kann man erwachsenen Zockern ewig vorschreiben, harmlose Hüpf-Titel zu spielen. Wer's brutal und blutig mag, der holt sich die entsprechenden Spiele - wir tun's auch!
3. Gerüchten zufolge ja - offiziell wurde jedoch noch nichts bestätigt. Fest steht allerdings, daß der brillante PC-Shooter *Unreal* für Segas 128-Bitter umgesetzt wird.
4. In den USA ist' bereits erschienen, mit einem Deutschland-Release ist noch vor Weihnachten zu rechnen.
5.Die Aktion hat zwar Beachtung gefunden, letztendlich aber leider nichts bewirkt. Danke Staat! >

Konzept-Komplimente

> Hallo *fun generation*!
Ich muß Euch mal ein Riesenkompliment machen. Die neue ***fun generation*** ist die bis jetzt am besten durchdachte Version Eurer langen Geschichte. Vor allem die neue Leserbriefe-Rubrik und die Release-Liste können mich begeistern. Auch daß Ihr bei den Spieletests wieder die einzelnen Kriterien wie Grafik, Sound usw. aufführt, ist lobenswert. Ich muss aber sagen, daß ich Roberts Ideen teilweise recht gut fand, abgesehen von dem Wertungsforum und vor allem der Medienrubrik. Das hat in einem Videospiele-Magazin nichts zu suchen. Wichtig sind aber vor allem die Testberichte, und hier seid ihr nach wie vor die besten. Das 10-Punkte System ist auch das sinnvollste, da es eine wirkliche Kaufhilfe bietet (wo, bitte schön, ist der Unterschied zwischen 87 und 89 Prozent?). Eine kleine Anregung hätte ich aber dann doch noch: Da die meisten Eurer Leser wohl Besitzer mehrerer Konsolen sind, wäre es bei Spielen, die auf mehreren Systemen erscheinen, interessant zu wissen, welche Version die bessere ist. Manchmal kann man das Euren Testberichten nicht entnehmen, da die Spiele die gleiche Punktzahl erhalten, wie z.B. bei *FIFA 99*. Eine Frage zum Schluß: Wird man Importspiele der PlayStation auch auf der Playstation2/PAL zocken können, oder wird wieder ein Umbau/MOD-Chip nötig sein? Ich hoffe, Ihr beantwortet meine Fragen.
Macht weiter so! <

Michael Wiener,
michael-wiener@t-online.de

< Schön, daß Dir die neue fun so gut gefällt - wir werden noch besser, versprochen!
Zu Deiner Frage:
Es ist davon auszugehen, daß Du zum Abspielen Deiner NTSC-Versionen den entsprechenden Chip in der PlayStation 2 eingebaut haben mußt. Es wäre natürlich wünschenswert, auf der PAL-Konsole alle Spiele laufen lassen zu können - hoffentlich erhört Sony unser Flehen! >

fun-Forum

Wie bereits in der letzten fun angekündigt, eröffnen wir mit dieser Ausgabe unser **fun-Forum**. Schreibt uns, was Euch an Spielen oder Anbietern stinkt, kritisiert konstruktiv den Heftinhalt (bitte keine Polemik!) oder verschafft Eurem Ärger einfach nur Luft. Hier wird schonungslos alles abgedruckt - sofern es nicht unter die Gürtellinie geht. Also, rafft Euch auf - wir erwarten mit Spannung Eure Meinung!

> Ich ahnte Schlimmes, als der Erscheinungstermin der ***fun generation*** um eine Woche verschoben wurde. Auch der "back to the roots"-Anzeige-Slogan (Anm. d. Red.: In unseren Schwesterzeitschriften „playPlayStation" und dem „Offiziellen PlayStation-Magazin") beruhigte mich in keiner Weise. Am 20.10.99 bestätigten sich meine Befürchtungen - mein Lieblingsmagazin war nicht mehr. O.K., o.k., Euer neues Heft ist nicht schlecht. Ich denke, ich kann mich daran gewöhnen. Die Tests kommen schon ganz gut. Vermutlich seid Ihr ja auch weiterhin das beste Multi-Mag, wenn auch nicht mehr sonderlich originell. Aber eines muß gesagt werden (und das bitte mit Gruß an Robert): Ich lese seit gut sieben Jahren so ziemlich alles, was ich zum Thema "Videogames" finden kann; die ***fun.generation*** (Ausgabe 05/99 bis 10/99) war das beste Videospielmagazin, das ich je gesehen habe.
Trotzdem viel Glück für das neue ***fun***-Team. <

Remo Rebsamen, Zürich,
remo.rebsamen@mba.bid.zh.ch

> Hallo *fun generation*,

da kaufe ich mir die neue ***fun generation*** und wundere mich schon. Sieht irgendwie schon anders aus, und was lese ich dann im Editorial? Das kann doch nicht wahr sein! Sie ist zu einer der unzähligen bunten "Spiele, Spiele, Spiele"-Zeitschriften geworden, die man durchblättert und dann in die Ecke wirft. Ehrlich, gerade das Konzept der alten ***fun generation*** hat mich dazu gebracht, sie zu kaufen. Und ich denke, so wird es einigen gehen, die bisher zum Käuferkreis gehörten. Der angenehme Unterschied war ja genau, daß man eine gute Auswahl bei den Vorstellungen und Tests hatte. Leider ist eben das "so viel wie möglich" nicht auch "die beste" Strategie. Damit unterscheidet Ihr Euch eben nicht mehr von der Konkurrenz. Jetzt geht meine Suche nach einer anspruchsvollen Spielezeitschrift von vorne los. Leider, denn in den letzten Ausgaben der ***fun generation*** blättere ich immer noch gerne und lese den einen oder anderen Artikel, aber mit der aktuellen kann ich mich einfach nicht anfreunden. Wenn ich also das Editorial richtig gelesen habe, ist die Lesergruppe im Alter 25+ nicht ausreichend und deswegen muß eine Radikalkur her? Hätte es nicht auch eine weniger durchgehende Veränderung getan? Es hat sich in meiner bisherigen Erfahrung nie als gut herausgestellt, Dinge komplett umzustoßen. So sind z.B. die besten MUDs den Bach runter gegangen.
Wirklich schade ...<

Leo,
leo@mud.de

> Hallo *fg* - Team,

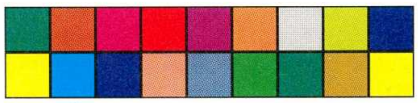
echt klasse, die neue alte ***fun***, es ist zwar für Robert Bannert sehr hart, daß sein Versuch, ein "erwachsenes" Videospiele-Mag zu entwickeln und zu etablieren, so schnell scheiterte. Aber mal ehrlich, das Videospiel ist nun einmal ein buntes Spielzeug, welches für junge Leute bzw. jung gebliebene interessant ist. Und wenn man schon ein ernstes Heft veröffentlichen will (sorry, aber völlig unnötig), dann versaue ich mir diesen Ansatz doch nicht, indem ich im selben Heft auch noch DVDs oder Videos zu solchen Perlen wie *Quest for Camelot* vorstelle. Wenn ich mir ein Heft wie die fg regelmäßig hole, dann will ich dabei auch leichte Unterhaltung, wie zum Beispiel beim legendären *Captain-Commando*-Test. Zwar gab es unter Roberts Herrschaft so viele Rollen-

spiele wie selten zuvor (sehr genial), jedoch fand ich insbesondere die Heftaufteilung nicht besonders gut. Erst alle Tests und dann gehäuft die Meinungen aller Redakteure, man mußte nach einem Test immer nach hinten blättern, war irgendwie blöd. Und dann war bei vielen Games nicht einmal ein Querschnitt der Meinungen zu bilden, da nur ein einsamer Schütze seine Meinung verkünden wollte / durfte. Aber nun haben wir ja das neue alte Konzept wieder und vor mir liegt mal wieder eine richtig geniale Ausgabe der ***fun***. Die Meinungskästen sind wieder im Test enthalten und die neuen Skalen für die Wertungen in den einzelnen Kategorien sind auch gut und übersichtlich gelungen. Kann man eigentlich nur noch hoffen, daß viele andere Leser meine Meinung teilen und daß die fg zu ihrer alten Stärke auf dem Markt zurückfindet, obwohl ich nicht sagen will, daß sie an Zugkraft verloren hätte, jedoch gibt es ja immer wieder diverse Quellen, die schon einen Niedergang des ***fg***-Imperiums vorausgesagt hatten (Insbesondere im Internet: Z.B das Posting von F. Schober im Man!ac-Forum).
Viele geniale Spiele und noch genialere Tests wünscht Euch und allen anderen,

Euer Stammleser Sebastian,
sonja.silli@planet-interkom.de

P.S.: Ist übrigens echt cool, daß Götz auch mal wieder ein paar Artikel schreibt und daß Ihr den ollen Winnie wieder hinter dem Ofen hervorlocken konntet (Anm. d. Red.: Gern geschehen!).
P.P.S.:
Für den Brief des Monats hätte ich gerne ein PlayStation-Spiel, aber wirklich nur einen Top-Titel, und nicht etwa wie in der Man!ac, wo auf Seite 60 ein Spiel vollkommen zerrissen wird, um dann im Tips-Teil als absolutes Highlight für den besten Trick verscherbelt zu werden.
P.P.P.S:
Habt Ihr eine eigene Homepage? Wenn ja, wie lautet die Adresse?
Wenn nein, werdet Ihr noch eine machen? (Anm. d. Red.:
Cypress geht ab dem ersten November online - mehr dazu in der nächsten ***fun***!) <

Einige vereinzelte Leser wünschen sich mehr Farbe im Heft...



Bitte schön. Eure Grafik...

> Hallo *fun generation* Team!

Ich wollte euch mal meine Meinung zum Dreamcast mit seiner (tollen!?) Internetfunktion mitteilen. Am 14.10.99 habe ich mir den DC geholt und wollte mich natürlich gleich einloggen. Vier Tage und etliche Telefongebühren später, bekam ich endlich Zugang. Trotz alledem immer wieder Systemabstürze, Server-Streiks, etc. (...) Heute ist der 27.10.99 und die Fehler sind immer noch nicht behoben. Auf meine Anfrage an Sega deswegen kam keine Antwort! Schließlich ist der DC-Launch doch schon um 3 Wochen verschoben worden, eben wegen des Problems des Netzwerkes! Könnt Ihr mir sagen, wann das schnellere Modem(56 K) in Deutschland erscheint und wie teuer es sein wird? Wäre es nicht interessant, welche Erfahrungen andere Leser mit dem DC im Internet hatten? Übrigens finde ich die Idee mit mehr Leserbriefen sehr wichtig und informativ! Euer Heft ist so, wie es jetzt ist, schon sehr gut. Schließlich kaufe ich seit '91 alle Multiformat-Zeitschriften, für meinen DC, N64 und PS! Have a nice time, vielleicht druckt Ihr ja teilweise diesen Brief ab? Übrigens wurde dieses E-Mail mit meinem DC geschrieben!<

Euer Michael Krauß,Hamburg,
mkrau3@gm.dreamcast.com

IMPRESSUM

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

Redaktionsdirektor Konsolentitel:
Stephan Girlich

Chefredaktion:
Benedikt Plass
(verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur:
Daniel Johannes

Redaktion:
Simon Krätschmer

Autoren:
Winnie Forster, Robert Bannert, Oliver Ehrle

Korrespondenz, Japan:
Frank Michaelis

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 Herbschleb

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

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

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

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

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

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

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

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

Special Thanx an:
Alexander v. Bethman-Hollweg, Daggi und Gretl, Redaktionssklave Tobi, Joe Penas, Jan „Herr der Schrauben" Urban.
Very Special Thanx an: Euch Leser!
Hilfsmittel dieser Ausgabe:
ACC Akut, Hexoraletten, Penicilin im 1000er-Pack (für Bene), OCB, Placebo - „Without you I´m nothing", Quantensprung (AKW), FotoFix Paßbildautomat am Hbf, Rum Runner & Long Island Iced Tea, Simons Party-Taxi, London - gefühlsecht, Weihenstephan Stracciatella-Joghurt, Nivea-Creme (viel), Wahlsprüche: „Lebe die Skala" und „Werde eins mit der Liste".

VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH fun generation

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

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

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

Buggy Heat
(PAL-Version)

Zusätzliche Autofarben:
Eine dritte Farbpalette erhaltet Ihr, nachdem Ihr das Spiel auf dem Experten-Modus bewältigt habt.

Neue Autos:
Der Beelzebub-Buggy wandert in Eure Garage, nachdem Ihr Euch den ersten Platz im Experten-Modus erkämpft habt, während sich der Jet-Buggy nur nach dem erfolgreichen Bewältigen aller Rennen auf allen Schwierigkeitsstufen zu Eurer Fahrzeugauswahl gesellt.

Experten-Rennen:
Wählt den Championship-Schwierigkeitsgrad aus und beendet den Experten-Modus erfolgreich mit dem Beelzebub-Buggy.

Trickstyle
(PAL-Version)

Neue Boards:
Das sog Combat-Board erhaltet Ihr, nachdem der UK Boss geschlagen wurde, während das Turbo-Board erst nach dem Sieg über den US Boss freigeschaltet wird. Für das Trick-Board müßt Ihr Euch dann noch ein bißchen mehr anstrengen und den Japan Boss besiegen.

Schnellstart:
Sobald beim Start das "Go!" erscheint, solltet Ihr R1 betätigen, damit sich Euer Boarder noch vor dem eigentlichen Rennbeginn durch einen kleinen Spin an die Spitze setzt.

Incoming
(PAL-Version)

Cheat-Menü:
Schaltet Euer Dreamcast ein und betätigt Start – wartet dann auf das Hauptmenü. Hier betätigt ihr ↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, → und Y, damit ein hilfreiches Menü erscheint, in dem Ihr unter anderem den Level, die Lebensanzahl und die Schildenergie einstellen könnt.

Suzuki Alstare Racing
(PAL-Version)

Artworks:
Legt die GD-Rom in einen handelsüblichen PC ein und Ihr könnt darauf nette Bilder aus dem Spiel finden. Da *Suzuki Alstare Racing* nahezu identisch mit dem jap. *Redline Racer* ist, funktioniert dieser Trick übrigens auch mit der Import-Version!

Hydro Thunder
(PAL-Version)

Neue Strecken und Boote:
Nachdem Ihr alle Kurse des leichten Schwierigkeitsgrades erfolgreich gemeistert habt, wird der mittlere Schwierigkeitsgrad aktiviert und Ihr erhaltet neue Strecken und Boote. Wer hier nun ebenfalls noch unter den ersten drei auf dem Siegertreppchen steht, wird mit dem harten Schwierigkeitsgrad und entsprechenden Strecken bzw. Booten belohnt.

Petri Heil:
Wer selbst bei Spielen wie *Hydro Thunder* einen unstillbaren Drang zur Natur verspürt, sollte alle versteckten Strecken aktivieren und anschließend das Tresher-Boot anwählen. Hier haltet Ihr dann L1 + R1 gedrückt und betätigt zweimal den Kamera-Button. Wenn Ihr Eure Wahl anschließend wieder rückgängig macht und stattdessen das Chumdinger-Boot auswählt, dümpelt Ihr mit einem Fischer-Boot über die Strecken.

Die Unsinkbare:
Ich bin der König der Welt! Was unseren Leonardo noch in ekstatische Verzückung versetzte, ist für versierte Hydro Thunder-Spieler schon lange kein Geheimnis mehr – diese können nach dem Abschließen aller Bonus-Tracks (natürlich mit dem ersten Platz) ganz einfach ihre eigene kleine Titanik probefahren.

Turbostart:
Der gute alte Turbostart kommt wahrscheinlich niemals aus der Mode...aktiviert ihn, indem Ihr während des Ladevorganges L1 gedrückt haltet, bei "drei" loslaßt und R1 betätigt, bei "zwei" anschließend wieder zu L1 wechselt und letztendlich pünktlich zur "eins" mit einem Druck auf R1 den Gegnern davonjagt.

Sonic Adventure
(PAL-Version)

Schwarzer Chao:
Das Ei für diesen recht farbarmen Chao findet Ihr in der mittleren Zelle des Robotnik-Schiffes. Wählt E-102 und sammelt es auf, anschließend tragt Ihr es vor die Tür mit den E-G-G-M-A-N-Buttons. Nach dem Öffnen der Tür könnt Ihr über einen Teleporter in den Chao-Garten gelangen, wo Ihr den kleinen Findling auf Euer VMU übertragen dürft.

Metall-Chao
Sucht die Metallvariante des Standard-Eis hinter dem Wasserfall nahe der Bahnlinie, hier versteckt es sich in einer kleinen Höhle. Herausholen könnt Ihr es nur, wenn Ihr die herausragende Plattform weiter rechts mit einem Sprung betätigt.

Gold-Chao:
Den in Gold gefassten Chao könnt Ihr in einem der Shops am Station Square finden, er liegt hier im Schaufenster und wartet nur auf Euch – leider wird durch das Entfernen des Eis die Tür verschlossen. Sammelt aus dem Bereich der Stadthalle, wo Euch Chaos 0 zum ersten Kampf herausgefordert hat, den herumliegenden Stein auf und tauscht ihn aus – die Tür bleibt offen und Ihr könnt mit dem Ei verschwinden.

Sonic-Chao:
Gebt einem normalen Chao 25 pinkfarbene Tiere und er sollte sich in einen kleinen Sonic verwandeln.

Zweispieler-Modus:
Leider kein richtiger Zweispieler-Modus, aber ein netter Spaß ist die aus den Vorgängern entliehene Option, Tails in den Sonic & Tails-Abschnitten von einem zweiten Spieler steuern zu lassen.

Artwork:
Auch die *Sonic-Adventure* GD-Rom hält einige Überraschungen bereit, wenn man sie in das Laufwerk eines handelsüblichen PCs einlegt.

Verstecktes Chao-Spiel:
Für diesen kleinen Trick ist etwas Vorarbeit notwendig: Rüstet einen Controller mit dem VMU aus und steckt ihn in den D-Port. Auf dem VMU-Bildschirm sollte nun ein neues Minispiel erscheinen.

Virtua Fighter 3tb
(PAL-Version)

Alternative Kostüme:
Entscheidet Euch für einen Charakter und haltet bei der Auswahl Start gedrückt.

Arcade-Hintergründe:
Wenn Ihr im Trainings-, Battle-, oder Team-Battle-Modus die Zeit ablaufen laßt, erhaltet Ihr die original Arcade-Hintergründe.

Alphabet-Charakter:
Um gegen eine Figur aus Buchstaben antreten zu können, müßt Ihr im normalen Battle-Modus folgende Charaktere nacheinander anwählen und dabei Start betätigen: Akira, Lau und Pai. Bei Pai haltet Ihr Start dann allerdings gedrückt und betätigt X zum Auswählen – nun sollten alle Gegner gegen diesen Bonuscharakter ausgetauscht werden. Wer den Alphabet-Man zusätzlich noch spielen möchte, muß statt der oben beschriebenen Charaktere erst Akira, dann Lion und letztendlich Pai anwählen. Der Charakter, für den Ihr Euch anschließend entscheidet, wird dann durch den Alphabet-Charakter ersetzt.

Dural:
Endgegner Dural könnt Ihr im Trainings-Modus einmal probespielen, indem Ihr in der Charakterauswahl Start + Y + A gleichzeitig betätigt.

Goldener Dural:
Die goldene Version des Standard-Durals erhaltet Ihr, wenn Ihr in der Charakterauswahl Start + X + A betätigt.

Power Stone
(PAL-Version)

Alternative Outfits:
Bei der Wahl des Kämpfers könnt Ihr Euch für eines von zwei Outfits entscheiden – A steht hierbei für die Standard-Kleidung und B für die alternative Version.

VMU Spiele:
Auf der *Power-Stone*-GD-Rom sind insgesamt drei nette VMU-Spiele versteckt, um sie freizuschalten müßt Ihr das komplette Spiel jeweils fünfmal, sechsmal und letztendlich siebenmal durchspielen. Einzige Einschränkung: Ihr müßt dafür den Charakter auswählen, mit dem Ihr bisher noch nichts freigespielt habt (sollte nur ein Kämpfer übrigbleiben).

Bonus-Waffen:
Insgesamt gibt es in *Power Stone* vier verschie-

dene Waffen, nämlich einen Bo-Stab, ein Maschinengewehr, ein Schild und eine futuristische Laserpistole. Man kann sie freischalten, indem man das Spiel mit vier unterschiedlichen Charakteren durchspielt.

Zusätzliche Charaktere:
Kraken erhält man, nachdem das Spiel mit jedem Charakter durchgespielt wurde. Wählt nun Kraken als Kämpfer aus und spielt das Spiel ein weiteres Mal durch, um den Endboss Valgas zu bekommen. Wer das Spiel nun sogar noch ein letztes Mal durchspielt (und zwar ohne ein Continue zu verwenden) erhält als Belohnung die mutierte Version von Valgas, die man allerdings nur im Zweispieler-Modus einsetzen kann.

Ego-Perspektive:
Sobald Ihr Valgas wie oben beschrieben erspielt habt, erscheint in der *Power-Stone-Collection* ein zusätzlicher Spielmodus, den man aus der Ego-Perspektive bestreitet. Spielt das Spiel anschließend einmal mit Valgas durch, um die Zweispieler-Fassung dieses Modus zu aktivieren.

Valgas schneller besiegen:
Aus der Entfernung ist Valgas mit seinen ständigen Zielschüssen eine ziemlich harte Nuß, aber sobald man sich dicht an ihn heran gekämpft hat, kann man ihn ganz einfach durch einige harte Schläge unter den Arm fertigmachen. Diese Taktik gilt auch für den Zweispieler-Modus, da man sich in der Haut des unbeweglichen Fleischbrockens gegen diese Attacke überhaupt nicht wehren kann.

Sega Rally 2
(PAL-Version)

30 fps-Modus:
Eine etwas schnellere Version des Standardspiels erhält man durch die Eingabe der Tastenkombination ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑ und A im Titelbild. Natürlich geht dieser Cheat etwas auf Kosten der Optik, aber der Geschwindigkeitsvorteil ist diese Einschränkung auf jeden Fall wert.

60fps-Modus:
Eigentlich mehr eine Spielerei als ein wirklich nützlicher Cheat ist diese Tastenfolge, die auch wieder im Titelbild eingegeben werden sollte: ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B und abschließend ↓. Die Grafik-Engine wird hierbei allerdings ziemlich heruntergeschraubt.

Alle Fahrzeuge:
Faule Naturen stopfen Ihren Fuhrpark durch die Eingabe von ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B und ↓ im Titelbildschirm bis obenhin mit Autos voll.

Alle Strecken:
Wer nach der Eingabe des oben abgedruckten Cheats immer noch nicht genug hat, sollte im Titelbildschirm zusätzlich ↑, ←, ↓, →, B, A, B, → und ↓ eingeben.

Versteckte Strecke:
Diese Bonusstrecke bekommt nur, wer im 10-Jahres-Wettkampf jedes Jahr auf dem ersten Platz landet.

Blue Stinger
(PAL-Version)

Getränke frei Haus:
Spielt *Blue Stinger* einmal komplett durch und speichert anschließend ab. Ihr verfügt nun über einen Spielstand, der Euch mit insgesamt 200 Hassy-Drinks ausstattet – als kleinen Bonus behaltet Ihr sogar das beim Abschluß des vorherigen Spiels noch vorhandene Bargeld als Zugabe.

Extra-Waffe:
Das wiederholte Durchspielen mit dem vorher gesicherten Save beschert Euch beim nächsten Anlauf eine nette Extra-Waffe.

Mad-Modus:
Nachdem Ihr *Blue Stinger* insgesamt dreimal durchgespielt habt (nach jedem abgeschlossenen Spiel speichern und diesen Save für den nächsten Anlauf verwenden), wird der Mad-Modus aktiviert, in dem Ihr über 200 Hassy-Drinks, alle Waffen und einen unerschöpflichen Munitionsvorrat verfügt.

Diebstahl leicht gemacht:
Hier eine kleine Auflistung der verschiedenen Bank-Karten (die Ihr während des ganzen Spiels bei den diversen Opfern findet) und den dazugehörenden Geheimnummern:

Eliots Karte	3532
Kimras Karte	1008
Yucatans Karte	1861
Bermuds Karte	1394

Wenn Ihr mit dem Plündern von Eliots eigenem Konto bis zum 25.Dezember (Zahltag!) wartet, könnt Ihr wesentlich mehr Geld als normalerweise abheben.

Artwork:
Diverse Sound-Samples und teilweise recht seltsame (sexy Bunny-Häschen im Polygon-Design?) Artwork-Bilder könnt Ihr Euch anhören bzw. ansehen, indem Ihr die *Blue-Stinger-GD*-Rom in ein handelsübliches PC-Laufwerk einlegt. Schaut einfach in dem Ordner "Omake" nach.

GTA2
(PAL-Version)

Bonusmissionen:
Folgende Bedingungen sind für das Aktivieren der verschiedenen Bonusmissionen zu beachten:
Wer einen Level schafft, kommt automatisch in den ersten Bonus-Level.
Wer dagegen einen Level schafft und alle Missionen bewältigt, erhält außerdem noch Zugriff auf einen zusätzlichen Bonus-Level.
Falls es Euch sogar gelingen sollte, alle versteckten *GTA*-Symbole ausfindig zu machen, werdet Ihr mit einem besonders heftigen dritten Bonus-Level belohnt.

Ihr könnt allerdings ganz nach Belieben solange in einer Stadt herumfahren, bis alle Missionen erledigt sind bzw. alle Symbole eingesammelt wurden!

wip3out
(PAL-Version)

Cheatcodes:
wip3out hält für cheatfreudige Spieler eine Menge Cheatcodes parat, entscheidet Euch einfach für einen der unten abgedruckten und gebt ihn als Spielername ein, um den gewünschten Effekt zu erzeugen:
Alle Challenges
THEHAIR
Alle Prototyp-Strecken
CANCER W
Alle Rennstrecken
WIZZPIG

Alle Teams
AVINIT
Alle Tournaments
BUNTY
Blaue Dreiecke werden weiß
BEBEDEE

Kollisionen verändert
NOWHEELS
Phantom-Klasse
JAZZNAZ
Zufalls-Waffen
DEPUTY

Unendlich viel Turbo
MOONFACE
Unendlich viel Schildenergie
GEORDIE

Tiny Tank: Up your Arsenal
(PAL-Version)

Cowboy-Hut:
Big Bart verliert im ersten Level nach eifrigem Beschuß eurerseits seinen Hut, diesen könnt Ihr aufheben und Euch selbst auf den blechernen Schädel setzen. Ihr fragt nach dem Sinn dieser Aktion? Wir auch!

Der etwas andere Soundtest:
Ein nettes Easter Egg könnt Ihr im Sound-Menü finden, spielt hier die ersten sechs Sounds an und lauscht anschließend den "Instruktions"- und den "Report"-Texten. Nach ein paar Sekunden solltet Ihr nun ziemlich dumme Sprüche von Tiny hören können und wer diese sogar noch etwas länger laufen läßt, wird plötzlich von einer sehr eigenwilligen Entwickler-Interpretation des "Tiny Boy"-Songs überrascht.

South Park
(PAL-Version)

Alle Cheats aktiviert:
Den totalen Cheat-Overkill könnt Ihr Euch mit der Eingabe des Paßwortes ZBOBBYBIRD geben.

Bonuscharaktere:
Mit den untenstehenden Paßwörtern könnt Ihr alle Charaktere der Serie auch in den Mehrspieler-Deathmatches verwenden:

Chef	-	*Ylovemachine*
Wendy	-	*Bcheckataco*

TIPS & TRICKS

Terrence	-	*Sraft*
Phillip	-	*Pphaert*
Jed	-	*Jhawking*
Mr. Macky	-	*Acheatingsbad*
Officer Barbrady	-	*Delvislives*
Big Gay Al	-	*Goutrange*
Starvin Marvin	-	*Mslapupmeal*
Mr. Garrison	-	*Vdorothysfriend*
Pip	-	*Efishnchips*
Jimbo	-	*Qstaringfrog*
Ike	-	*Hkickme*
Mrs. Cartman	-	*Kallwoman*
Mephisto	-	*Ngoodscience*
Alien	-	*Tmajestic*

Legacy of Kain: Soul Reaver

(PAL-Version)

Diverse Cheats:
In *Soul Reaver* sind einige hilfreiche Cheats versteckt, die z.B. Eure Energiereserven etwas aufwerten oder Raziel mit allen Glyphs ausstatten. Entscheidet Euch für den Cheat Eurer Wahl und wechseln ins Pausenmenü, hier haltet Ihr dann L1 + R2 gedrückt und gebt die entsprechende Kombination ein.

Gesundheit wiederherstellen:
↓, ●, ↑, ←, ↑ und ←.

Nächster Energie-Level:
→, ✕, ←, △, ↑ und ↓.

Maximale Energie:
→, ●, ↓, ↑, ↓ und ↑.

Magie wiederherstellen:
→, →, ←, △, → und ↓.

Maximale Magie:
△, →, ↓, →, ↑, △ und ←.

Kraft-Glyph:
↓, ←, △, ↓ und ↑.

Stein-Glyph:
↓, ●, ↑, ←, ↓, → und →.

Schall-Glyph:
→, →, ↓, ●, ↑, ↑ und ↓.

Wasser-Glyph:
↓, ●, ↑, ↓ und →.

Feuer-Glyph:
↑, ↑, →, ↑, △, L2 und →.

Sonnenlicht-Glyph:
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑ und ←.

Destruction Derby 64

(PAL-Version)

Voller Fuhrpark:
Jedes Mal wenn Ihr die Weltmeisterschaft mit einem Fahrzeug erfolgreich beendet, wird ganz nach gewähltem Schwierigkeitsgrad jeweils ein entsprechendes Bonus-Fahrzeug freigeschaltet.

Rugrats: Die große Schatzsuche

(US-Version)

Passwort-Menü & Geheimlevel:
Haltet im Titelbild Z gedrückt und betätigt nacheinander R1 und A. Jetzt sollte ein kleines Paßwort-Menü erscheinen, in dem Ihr nun folgenden kleinen Code eintragen könnt: Z, A, A, B, R1 und L1.

WWF Attitude

(PAL-Version)

Der Karriere-Modus:
Da es im Karriere-Modus ja einige Goodies freizuschalten gibt, folgt hier eine kleine Auflistung der errungenen Gürtel und der dadurch aktivierten Bonus-Features:

Europa-Titel
Aktiviert Sable, Marc Mero, den Trainer, den Squeaky-Modus und neue Kostüme im Create-Menü.

Intercontinental-Titel
Aktiviert Shawn Michaels, den Big Head-Modus und verstärkt die Attribute im Create-Menü.

King of the Ring
Aktiviert Kurrgan und Taka Michinoku.

Schwergewichts-Titel
Aktiviert den Beep-Modus, den Kopf-Modus und den Ego-Modus.

Survivor Series
Aktiviert Jaqueline und Chyna.

Summer Slam
Aktiviert Sgt. Slaughter und Shawn Michaels.

Royal Rumble
Aktiviert Jerry Lawer und Paul Bearer.

Cheats aktivieren:
Das versteckte Cheat-Menü zeigt sich erst, nachdem man den Karriere-Modus auf dem mittleren oder harten Schwierigkeitsgrad mit einem selbst kreierten Spieler erfolgreich beendet hat.

The New Tetris

(PAL-Version)

CPU-Blöcke fallen schneller:
Um dem Computer etwas Feuer unter dem Hintern zu machen und seine Blöcke schneller fallen zu lassen solltet Ihr ein Einspieler-Match wählen und AI2EZ4U (verstanden? AI-to-easy-for-you!) als Spielername eingeben.

Spieler-Blöcke fallen schneller:
Die ganz hartgesottenen *Tetris*-Fanatiker (Hallo Daniel!) stellen gar für sich selbst eine schnellere Fallgeschwindigkeit ein, um den Schwierigkeitsgrad noch zu erhöhen. Wählt dazu ebenfalls ein Einspieler-Match aus und gebt als Spielername 2FAST4U ein.

Grafikgag:
Setzt die Musik im Optionsmenü auf Haluci und den Musik-Modus auf Choose. Startet dann ein Einspieler-Match und gebt als Namen HALUCI ein. Anschließend dürft Ihr allerdings nicht Start drücken, um zum OK-Button zu springen, sondern solltet Euren Auswahlcursor manuell mit dem Steuerkreuz dorthin bewegen. Betätigt dann A und erfreut Euch an einem netten Kaleidoskop-Effekt.

Road Rash 64 (N64

(US-Version)

Alle Bikes und alle Strecken:
Diesen ultimativen Cheat könnt Ihr aktivieren, indem Ihr im Hauptmenü nacheinander
C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓
und abschließend Z betätigt.

Levelcheats:
Nach jedem "überlebten" Level wird Euch ein Cheat angezeigt, der im Free-Play-Modus die bereits erfahrenen Strecken aktiviert (einzugeben sind sie im Spielauswahl-Bildschirm). Wir haben in harten Spielsessions die entsprechenden Cheats bereits herausgefunden, damit Ihr jetzt schon mal einen kleinen Blick auf die Euch erwartenden Strecken werfen könnt.

Level 02
R1, C→, Z, R1, Z, C↑, C← und C↑.

Level 03
R1, C→, C→, C→, R1, C←, C↓ und Z.

Level 04
R1, C←, C→, C↓, C→, C→, C← und C←.

Level 05
Z, C→, C↓, C←, C→, C→, Z und L1.

Veränderte Bikes:
Mit der Eingabe von
C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L1 und C←
im Hauptmenü unterzieht Ihr Eure Bikes einer kleinen Schönheitsoperation...

Hybrid Heaven

(PAL-Version)

Kampfvorteil:
Um sich in den Kampfsequenzen einen Vorteil zu verschaffen, solltet Ihr versuchen, jeden Gegner vor dem eigentlichen Kampf zu umrunden und von hinten anzugreifen. So erhaltet Ihr erstens schon zu Beginn eine prall aufgeladene Kampfleiste und könnt zweitens härtere Treffer anbringen.

Als Alien spielen:
Wie der Titel schon vermuten läßt, ist es in *Hybrid Heaven* auch möglich, einen der netten Außerirdischen zu spielen, begebt Euch hierzu zum Titelbild und gebt nacheinander L1, R1, L1, R1 und Z ein.
Leider funktioniert der Code allerdings erst, nachdem das Spiel mindestens einmal auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bewältigt wurde.

Als President Weller spielen:
Ähnlich wie beim oben abgedruckten Cheat kann man auch in den Boss-Anzug von President Weller schlüpfen, gebt hierzu einfach nur die Tastenkombination
L1, R1, L1, R1 und Start
im Titelbild ein. Leider funktioniert dieser Code allerdings ebenfalls erst, nachdem Ihr das Spiel mindestens einmal auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchgespielt habt.

Jeden Dienstag von
18.00 bis 21.00 Uhr!
CHEATS & INFOS
09 31-4 06 91 70
CYPRESS-HOTLINE

BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.



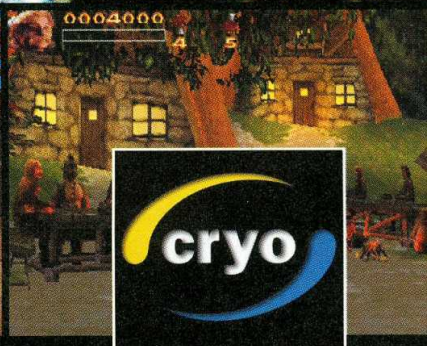
Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhauen. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen.
Ab 25. Oktober 1999 im Handel:
das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar" mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de









cryo
INTERACTIVE

GAMEBUSTER-CODES

Simon Krätschmer

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 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!

Carmageddon - Fahr zur Hölle
(PAL-Version)

Spieler 1 unzerstörbar:	300D424E 0000
Spieler 2 unzerstörbar:	300D35EA 0000
Unendlich viel Zeit:	80076E3C 1A5E
Unendlich viel Geld	P1 (Einzelspieler):
	D0076E40 2710
	80076E40 D02C
	D0076E42 0000
	80076E42 0160
	D007847C 2710
	8007847C D02C
	D007847E 0000
	8007847E 0160
Gefundene Boni:	8006C0D0 0???
Anzahl der Zombies:	8006C0BC 0???
Nur noch 1 Zombie übrig	(L1+L2):
	D00BBE6C 0500
	8006C0BC 0001
Alle Autos verfügbar	(L2 + R2):
	E00BBE6D 0003
	50000F02 0000
	80078480 0101

Hybrid Heaven
(PAL-Version)

Hauptcode:	F1001109C 2400
Unendlich viel Energie:	81181630 00FF
	81181632 00FF
	811C604E 00FF
Volle Energie- und Kampfleiste:	811C6052 03FC

WCW Mayhem
(PAL-Version)

Alle Wrestler freischalten:	8009ADD8 FFFF
	8009ADDA FFFF
Wrestler-Creation-Modus:	
Max. Strength:	D009F738 0002
	80186824 0009
Max. Impact:	D009F738 0002
	8018B894 0009
Max. Speed:	D009F738 0002
	8018E0E4 0009
Max. Quickness:	D009F738 0002
	80190934 0009
Max. Aerial:	D009F738 0002
	80193184 0009
Max. Ability:	D009F738 0002
	801959D4 0009
Max. Submission:	D009F738 0002
	80198224 0009
Max. Brawling:	D009F738 0002
	8019AA74 0009
Max. Dirtiness:	D009F738 0002
	8019D2C4 0009

Centipede
(PAL-Version)

Achtung: Game-Buster-Version 2.2 oder höher benötigt!	
Adventure-Modus:	
Unendlich viele Leben:	800BA5AC 0005
Alle Modi freischalten (SELECT im Hauptmenü drücken):	
	D0051490 0100
	5000 E3C 0000
	80058054 0001
Arcade-Modus:	
Spieler 1	
unendlich viele Leben:	80096A40 0005
Spieler 2	
unendlich viele Leben:	80096A44 0005

GTA2
(PAL-Version)

Zeitzähler stoppen	801683F0 0C97
Unendlich viele Leben	80120004 0009
Unendlich viel Energie	80145A96 0064
Unendlich viel Munition	80164D68 0122
	80164D90 012C
	80164DB8 005A
	80164E08 005A
	80164EA8 0247
	80164FC0 008C
	80164E58 0050
	80164EF8 00FA
	80164FE8 00BE
	80165038 00BE
	80165150 00BE
	80165178 00BE
	801651C8 00BE
	801651F0 00BE
	80165268 00BE
	801652B8 00C8
	801652E0 00BE
Keine Cops (Immer nur 1 Code!):	80145A8A 0000
Viele Cops (Immer nur 1 Code!):	80145A8A 2EE0
Massig Geld:	8011FD0A 0098
Kill-Zähler zurücksetzen:	8012A86C 0000
Neue Waffen haben mehr Munition:	800FD452 3C00

Mission Impossible
(PAL-Version)

Unendlich viel Energie:	8008FC0C 0196
	8008FC1C 00FF
Unendlich viel Munition:	301F5812 0023
NHL 2000, PlayStation, Pal-Version	
Anzahl Tore Spieler 1:	80047E62 00??
Anzahl Tore Spieler 2:	80047E06 00??
Monsterspieler:	80047E00 0005
Unendlich viele Creation-Punkte:	8009535A 3C00

Rat Attack
(PAL-Version)

Unendlich viele	
Leben & Energie:	80112CB8 000F
Alles eingesammelt:	8010F800 0032
Banubis freigeschaltet:	800CFDAC 00FF
Pearl freigeschaltet:	800CFDBC 00FF
Garten freigeschaltet:	800CFE5C 00FF
Funhouse freigeschaltet:	800CFE6C 00FF
Geisterhaus freigeschaltet:	800CFE7C 00FF
Museum freigeschaltet:	800CFE8C 00FF
Kunstgalerie freigeschaltet:	800CFE9C 00FF
Fabrik freigeschaltet:	800CFEAC 00FF
Weltraum freigeschaltet:	800CFEBC 00FF

Sled Storm
(PAL-Version)

Nur 1 Runde:	C20D69D4 0001
	800DB18C 0000
Mit vielen Punkten beginnen:	800DB182 000E
Zeit eingefroren:	80031D7A 3C00
Unendlich viel Geld:	800C2664 FFFF
Unendlich viele Versuche:	8006DB58 3C00
Open Mountain-Stecke freigeschaltet:	
	800D6AFA 0E02
	800D6B00 0305
Super Snocross-Strecke freigeschaltet:	
	800D6B0E 0A0C
Alle Fahrzeuge freigeschaltet:	50003701 0000
	300D7439 0002
Nebel-Modus:	300C2EBC 0001
Nacht-Modus:	300C2EBE 0001
Sergei freigeschaltet:	300C2EC4 0001
Jackal freigeschaltet:	300C2EC6 0001

South Park
(PAL-Version)

Unverwundbarkeit:	8008FCA0 0001
Levelauswahl:	D0098F2C 0000
	30098F2C 000?
Alle Multiplayer-Charaktere:	80098570 FFFF
	30098572 0001
Für Spieler 1:	
Unendlich viele Bälle:	300872B6 0064
Unendlich viele Toilettensauger:	300872CE 0064
Unendlich viele Puppen:	3008732E 0064
Unendlich viele Hühner:	3008737E 0064
Unendlich viele Dart-Pfeile:	30087306 0064
Unendlich viel Ray-Munition:	30087356 0064
Unendlich viele Kühe:	300873CE 0064
Unendlich viel Energie:	800A55C0 0800
Für Spieler 2:	
Unendlich viele Bälle:	3008741E 0064
Unendlich viele Toilettensauger:	30087446 0064
Unendlich viele Puppen:	30087496 0064
Unendlich viele Hühner:	300874E6 0064
Unendlich viele Dart-Pfeile:	3008746E 0064
Unendlich viel Ray-Munition:	300874BE 0064
Unendlich viele Kühe:	30087536 0064
Unendlich viel Energie:	800A56C0 0800

Space Invaders
(PAL-Version)

Unendlich viele Leben:	800EF4A4 000B
Unverwundbarkeit:	800EF49C 000B
Volle Powerup-Leiste:	800D8648 0004

wip3out
(PAL-Version)

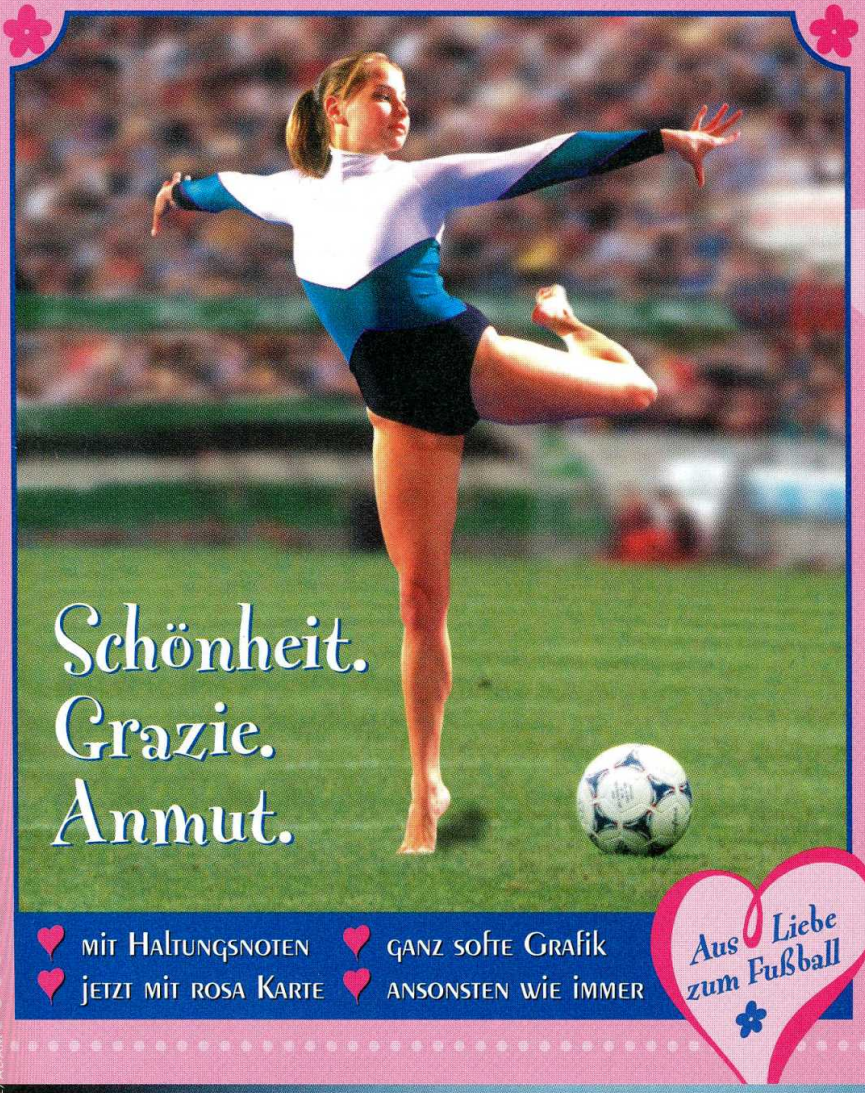
Achtung: Game-Buster-Version 3.2 oder höher benötigt!	
Vector-Klasse:	30187839 0001
Rapier-Klasse:	30187842 0001
Phantom-Klasse:	3018784B 0001
Alle Wettbewerbe gewonnen:	50000402 0000
	801876EC 0303
Alle Waffen-Wettbewerbe gewonnen:	
	50000402 0000
	801876F4 0303
Alle Zeit-Wettbewerbe gewonnen:	50000402 0000
	801876Fc 0303
Alle Kombinations-Wettbewerbe gewonnen:	
	50000402 0000
	80187704 0303
Unendlich viel Energie:	801E5B94 0000
Unendlich viel Schildenergie:	30187A6D 0001
Unendlich viel Turbo:	30187A76 0001
Unendlich viel Waffen:	30187A77 0001
Alle Strecken aktiviert:	3018768D 0001
	8018768E 0101
	30187690 0001
	801876A6 0101
	801876A8 0101
	301876BF 0001
	801876C0 0101
	301876C2 0001
	801876D8 0101
	801876DA 0101
Alle Teams aktiviert:	3018769D 0001
	8018769E 0101
	301876A0 0001
	801876B6 0101
	801876B8 0101
	301876CF 0001
	801876D0 0101
	301876D2 0001
	801876E8 0101
	801876EA 0101

Star Wars: Episode 1
(PAL-Version)

Achtung: Game-Buster-Version 2.2 oder höher benötigt!	
Unendlich viel Munition:	8004E316 3C00
Levelanwahl:	300B3F7B 0000
	300B3F7B 000?
Unverwundbarkeit:	300B6E84 0001
Maximale Macht-Energie:	800B80B2 FFFF
Alle Gegenstände verfügbar:	50000302 0000
	800B80B2 FFFF
Cheat-Menü offen (L1 + L2):	D008775500005
	300B3F90 0004

Fisherman`s Bait
(PAL-Version)

Zeit mit DREIECK anhalten:	D01C58CC 0080
	8007C516 3C00
	D01C58CC 0010
	8007C516 0044
Größter Fisch = 65535g:	801C603C FFFF



KICK CHIC

Das Coming-out:



- mit Haltungsnoten
- jetzt mit rosa Karte
- ganz softe Grafik
- ansonsten wie immer

Aus Liebe zum Fußball

BOEBEL/ADAM

NIX FÜR MÄDCHEN!



»Unterm Strich ist UEFA Striker [...] von referenzverdächtigem Kaliber - selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollen ohne Zögern zugreifen.«
(OPM 11/99 Note: 10 von 10) O.P.M. STAR

»... exzellente Mischung aus ausgereiftem Gameplay, reizvollen Spielmodi und einer unschlagbar realistischen Ballphysik.«
(Playstation Zone 11/99) PLAYSTATION ZONE HIT

[Jetzt im Handel]

All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Association). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.

180 SEITEN

SCHÜTZT EUCH VOR FEHLKÄUFEN!



Das geht am besten mit den kompetenten Tests und den vielversprechendsten PreScreens in der neuen

play PLAYSTATION

Auf wahnsinnigen **180 Seiten** holt Euch die play wieder die heißesten Kastanien aus dem Herbst- Feuer!

play PLAY STATION DAS KOMPETENTE MAGAZIN

Final Fantasy VIII

Komplettlösung CD 2

Im Wüstengefängnis

Nach dem Kampf mit der Hexe Edea (siehe letzte Ausgabe) findet Ihr Euch wieder in einer seltsamen Traumsequenz: Ihr steuert erneut Laguna – diesmal müßt Ihr auf Patrouille durch das Dorf Winhill gehen. Lauft immer nach Süden, kehrt dort wieder um und begebt Euch zurück zum Pub und anschließend in Lagunas Haus. Nach diesem Traum (?) wechselt das Geschehen zu Xell, Quistis, Selphie und Rinoa: Die Vier sitzen im Gefängnis fest. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Squall (ja, er lebt noch!) von Cifer gefoltert wird – danach ergreifen Xell und Kumpanen die Flucht aus der Zelle. Geht nun ein Stockwerk nach oben – hier trefft Ihr auf Wedge & Biggs und erhaltet Eure Waffen zurück. Anschließend solltet Ihr Euch nach unten begeben, wenn Ihr nicht auf viele Goodies verzichten wollt. Das gibt's in den unteren Etagen zu entdecken: 6. Stock: Speicherpunkt, 5. Stock: Kartenspieler, 4. Stock: In einer der Zellen findet Ihr ein Zelt, 3. Stock: Stall, 2. Stock: Stall und Stärkebonus, 1. Stock: Speicherpunkt und Combat King 001. Habt Ihr die Gegenstände eingesammelt und bei dem Kartenspieler evtl. noch ein paar gute Blätter ergattert, geht's zurück nach oben. Unterwegs könnt Ihr von einem anderen Insassen Items kaufen, ehe Ihr im 13. Stock in der Folterkammer auf Squall trefft. Jetzt müßt Ihr gleichzeitig zwei Schalter aktivieren, um den Fahrstuhl in Bewegung zu setzen. Aktiviert den roten Schalter, wenn Xell Euch den Befehl gibt. Untersucht die Tür am Ende des Ganges in der unteren Etage und kehrt wieder zu der Apparatur zurück. Ihr müßt nun als Xell vor den Wachen fliehen – lauft einfach im Uhrzeigersinn davon. Anschließend wird die Gruppe in zwei Partys aufgeteilt. Während Squalls Party weiter nach oben geht, begibt sich Irvines Trupp nach unten. Habt Ihr mit Squall schließlich den 14. Stock erreicht, benutzt Sirens "Move-Find", um einen geheimen Speicherpunkt zu entdecken. Versäumt nicht, unterwegs mit den Moombas zu sprechen – sie geben Euch hilfreiche Goodies. Den Endboss traktiert Ihr am besten mit Quezacotl! Merke: Mechanische Gegner sind empfindlich gegen Blitz-Magie! Nach dem Kampf geht's wieder nach drinnen, wo Ihr nach Irvines Anweisungen die Kontrollhebel verstellt. Speichert nun noch ein Stockwerk tiefer ab, geht wieder nach oben und lauft über die Brücke. Sobald sie anfängt, einzustürzen, rennt Ihr mit Squall so schnell es geht nach rechts. Ist das Gefängnis versunken, braust Eure Truppe mit Sandbuggys davon.



Auf zur Raketenbasis!

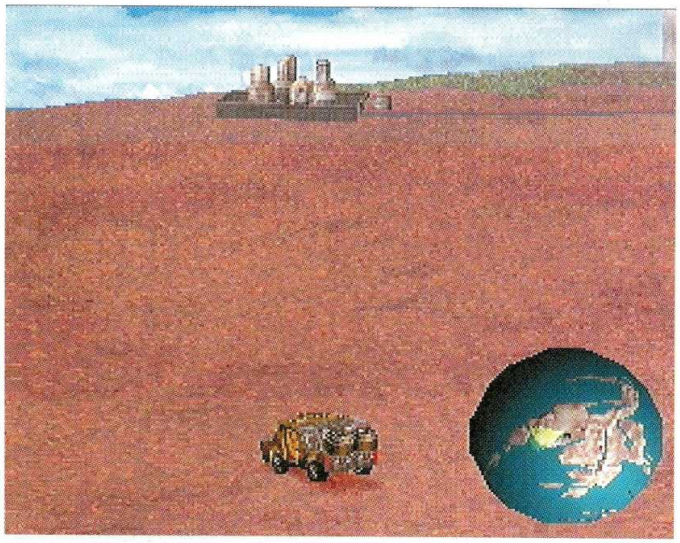
Wieder teilt Ihr Euch in zwei Gruppen auf: Squalls Party begibt sich zurück zum Balamb-Garden und Selphies Party marschiert unterdessen zur nahegelegenen Raketenbasis, um die Zerstörung des Gardens zu verhindern.Squalls Szenario: Begebt Euch zum Bahnhof und steigt in den Zug. Selphies Szenario: Kehrt am besten zuerst nach Deling City zurück, um dort einzukaufen und Eure Waffen aufrüsten zu lassen. Anschließend geht's mit dem Auto zur Raketenbasis – gebt acht, daß Euch unterwegs der Sprit nicht ausgeht, da Ihr ohne Fahrzeug nicht in die Basis gelassen werdet. Sobald Ihr drinnen seid, betretet Ihr die Tür zu Eurer Linken. Sprecht drinnen nacheinander mit allen Wachen, bis man Euch bittet, die Stellung zu halten. Begebt Euch anschließend in den Schaltraum und zieht dort an sämtlichen Hebeln, um den Strom abzuschalten. Werdet Ihr von





Wachen angesprochen, entscheidet Euch für eine Antwort – entweder Ihr könnt Euch herausreden oder Ihr müßt sie bekämpfen. Probiert's aus! Seid Ihr schließlich mit dem Aufzug nach oben gefahren, zieht Ihr den richtigen Hebel auf der rechten Seite (unter dem roten Licht). Logt Euch dann in den Computer ein, verändert die Fehlerquote auf Maximum und ladet die neuen Daten. Startet nun noch einen Simulationslauf und klinkt Euch wieder aus. Verlaßt den Raum nach oben und legt das Zeitlimit bis zum Abschuß auf

TIPS & TRICKS



30 Minuten fest. Verlaßt jetzt so schnell wie möglich das Gebäude! Draußen trefft Ihr auf einen riesigen Kampfroboter – Quezacotl leistet wieder mal hervorragende Dienste. Ist das Ungetüm besiegt, erlangt Ihr wieder die Kontrolle über Squalls Party.

Wieder im Balamb-Garden



Nach einem kurzen Kampf in der Lobby werdet Ihr darum gebeten, Direktor Cid zu finden. Gesagt, getan: Klappert die einzelnen Stationen des Gardens am besten im Uhrzeigersinn ab. Heilt Eure Party regelmäßig, da einige Monster ziemlich stark sind und übernachtet auf jeden Fall in Squalls Quartier. Habt Ihr überall nach Cid gesucht, trefft Ihr in der Lobby auf Xu – folgt Ihr zunächst in den zweiten Stock und begebt Euch dann in die dritte Etage, um mit Cid zu sprechen. Ihr erzählt ihm von der drohenden Gefahr durch die Raketen – um die Zerstörung des Gardens zu verhindern, sollt Ihr im Keller den Schutzmechanismus aktivieren. Fahrt also mit dem Aufzug nach unten. Nachdem Ihr steckengeblieben seid, untersucht die Bodenklappe, um den Fahrstuhl verlassen zu können. Folgt dem Weg, bis Ihr zu einem Drehrad kommt: Schraubt es innerhalb von zehn Sekunden auf, um eine Leiter zu aktivieren. Klettert über die Leiter in den Schalterraum und betätigt hier die grünen Kontrollhebel. Über die Leiter geht's wieder zurück; nach Untersuchen des grünen Lichts öffnet sich der Weg nach unten. Legt hier noch den Hebel um, um das Tor im Hintergrund zu öffnen. Den Endboss, der sich Euch noch frech in den Weg stellt, killt Ihr am besten mit Ifrit – Feuer-Power ist für die öligen Gesellen genau das richtige Mittel. Steigt nun die lange Leiter hinab, geht nach links und aktiviert hier das mittlere Schaltpult. Seht Euch die fantastische Zwischensequenz an und begebt Euch anschließend auf das Außendeck im zweiten Stock. Xu wird Euch kurz darauf in die dritte Etage beordern. Falls Ihr Rinoa in der Party habt, bittet sie Euch, sie im Garden herumzuführen.



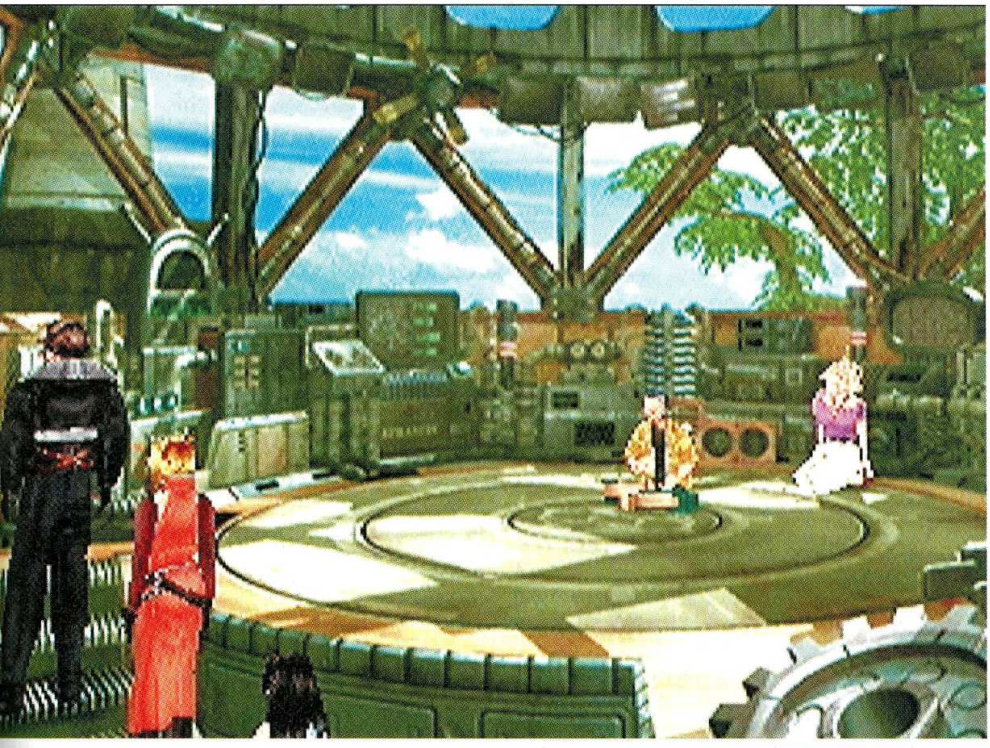




Seid Ihr damit fertig, begebt Ihr Euch wieder in die Lobby – hier wird Euch aufgetragen, den Master des Gardens aufzusuchen. Also ab in den Keller! Hier kämpft Ihr gegen Master Norg: Laßt zwei Party-Mitglieder die beiden farbigen Kuppeln attackieren, während Squall auf Norgs "Sessel" eindrischt. Ist der Schutzschild zerstört, könnt Ihr dem fetten Biest die G. F. Leviathan entziehen – Windmagie leistet beim Rest des Kampfes hilfreiche Dienste. Danach unterhaltet Ihr Euch mit Cid und begebt Euch zum Schulrechner in der Lobby. Hier trefft Ihr auf Xu, die Euch von einem Schiff berichtet, das sich nähert. Geht auf das Außendeck im zweiten Stock und sprecht mit den Schiffsleuten. Sie bitten Euch, Ellione zu finden – die Kleine sitzt in der Bibliothek.

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.



Nun fordert er Euch erneut heraus – und Fu-Jin greift ihm dabei unter die Arme. Entzieht Fu-Jin zuerst die G. F. Pandemona und konzentriert Eure Angriffe dann auf Rai-Jin. Unter dauerndem Einsatz Eurer Guardian Forces schlagt Ihr die beiden schließlich grün und blau. Begebt Euch anschließend nach Norden zum Shumi-Dorf, um Euch die G. F. Phoenix zu besorgen. Dazu müßt Ihr dem Ältesten lediglich fünf mysteriöse Steine bringen, die im Dorf versteckt sind. Die Fundorte entnehmt Ihr bitte dem Extra-Kasten. Eine weitere G. F. findet Ihr in den Ruinen von Centra. Sucht den südlichen Kontinent auf und begebt Euch zu dem riesigen Krater – ganz in der Nähe finden sich die besagten Ruinen. Allerdings habt Ihr nur 20 Minuten Zeit, Odin hier aufzuspüren und zu



Fisherman's Horizon

Am nächsten Tag gibt's einen kleinen Unfall: Der schwimmende Garden kracht in die Inselstadt Fisherman's Horizon. Geht nach dem Zusammenstoß von Bord und seht Euch in den Straßen der Fischerstadt um. Habt Ihr alles begutachtet, Euch ausführlich unterhalten und ggf. Items eingekauft, begebt Ihr Euch zu der großen Plattform am westlichen Ende der Stadt. Hier lebt der Bürgermeister – bei ihm sollt Ihr Euch für den Unfall entschuldigen. Als Ihr das Haus wieder verlaßt, greift die Galbadianische Armee an. Begebt Euch umgehend zu der Plaza vor dem Bahnhof. Hier wartet bereits ein alter bekannter auf Euch: Der Riesen-Robo aus der Raketenbasis. Erledigt das Ding erneut mit Quezacotl, Leviathan und allerlei Blitz-Zaubern. Danach taucht Selphies Truppe wieder auf – sie leben! Zurück im Garden sprecht Ihr mit Cid, der Euch für Eure tollen Taten umgehend befördert. Am Abend gibt's zu Ehren Squalls eine kleine Musikeinlage: Eure Freunde haben ein kleines Stück eingeprobt. Es folgt eine nette Zwischensequenz – die Wahl der Instrumente hat übrigens keinen Einfluß auf das spätere Spielgeschehen. Wieder im Garden begebt Ihr Euch auf die Brücke (3. Stock) – Euer nächstes Ziel ist die Stadt Balamb. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mit dem Garden nun an Orte zurückkehren, an denen Ihr bereits gewesen seid, um evtl. vergessene Gegenstände einzusammeln.

Balamb, die Shumis, Odin & Trabia Garden

Seid Ihr schließlich in Balamb angekommen, macht Ihr einen Abstecher in Xells Haus und begebt Euch dann zum Hotel. Die Wachen wollen Euch jedoch nicht hereinlassen, ehe Ihr nicht mit dem Captain gesprochen habt. Marschiert also zu den Docks und befragt die herumstehenden Soldaten – leider kann Euch von denen aber auch keiner eine zuverlässige Auskunft geben. Wieder in Xells Haus, erfahrt Ihr, daß der Captain die Küche benutzt hat und anschließend zum Bahnhof gegangen ist. Geht also dorthin, sprecht wieder mit jedem und lauft zurück zum Hafen. Befaßt Euch nun mit dem Hund, und er wird Euch schnurstracks zu Captain Rai-Jin zum Bahnhof führen. Nun müßt Ihr vor dem Hotel mit ihm kämpfen. Beschwört einfach ein paar G. F.s und der Kerl gibt klein bei. Folgt ihm nach dem Kampf ins Haus.

Fundorte der Steine im Shumi-Dorf

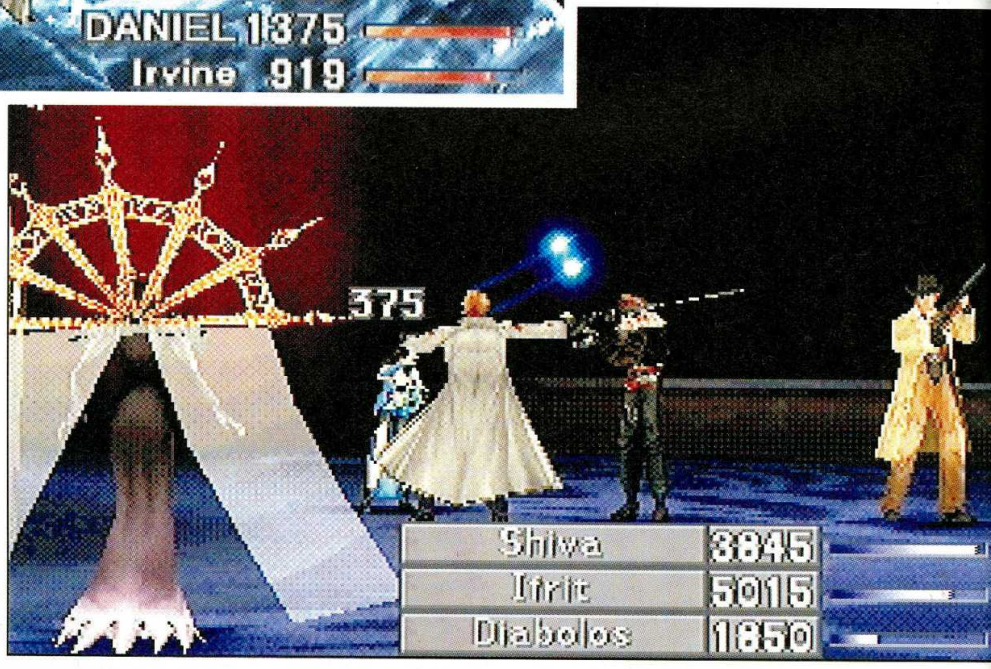
Blauer Stein	Unter dem granit-artigen Felsen hinter der Laguna-Statue auf der linken Seite.
Windstein	Unter den Felsen links vom Hotel.
Lebensstein	Neben einem riesigen Baum direkt am Haus des Ältesten. Um den Felsen unter den Wurzeln zu erwischen, müßt Ihr klettern.
Schattenstein	Untersucht den Steinkreis dem Ultima-Draw-Punkt gegenüber. Rechts oben liegt der gesuchte Stein.
Wasserstein	Im Waschbecken des nähesten Hauses zum Shumi-Workshop, genau neben Artisan.

besiegen. Habt Ihr die Welt zu Genüge erforscht, geht's zum Trabia-Garden. Folgt einfach Selphie und begebt Euch nach einer längeren Unterhaltung zum Basketballplatz. Hier trefft Ihr den Rest der Truppe – es folgt eine Flashback-Sequenz. Danach steuert Ihr den Garden (Modell "Balamb" ist gemeint) zum südöstlichsten Punkt auf der Weltkarte – hier trefft Ihr auf den schwebenden Galbadia-Garden.



Garden-Kollision

Und schon werdet Ihr angegriffen: Bevor Ihr zum Angriff blast, müßt Ihr auf der Brücke die wichtigsten Anweisungen geben. Um kein unnötiges Zeug zu labern, solltet Ihr Euch an folgenden Punkte halten: Kurs des Garden, Vorbereiten auf den Angriff, Vorbereiten auf die Verteidigung, Kameraden erwähnen, Auf die jüngeren Schüler achten. Begebt Euch zum Rest der Truppe, bringt die Kollegen auf ihre Positionen im zweiten Stock und kehrt anschließend auf die Brücke zurück. Danach steuert Ihr Xells Party: Lauft zurück zum Westflügel, wo Rinoa bei der Kollision von der Plattform stürzt. Laßt sie vorerst hängen und eilt zum Haupttor, um Squall zu treffen. Ihr müßt nun drei Gruppen bilden: Versucht mit Xell, Rinoa zu retten und fahrt dann mit dem Aufzug in den zweiten Stock. Sprecht mit allen Anwesenden im Klassenzimmer – anschließend wird Squall auf die Brücke beordert. Nach dem Dialog fahrt Ihr wieder eine Etage nach unten und sucht dort nach einem vermißten Kind. Dummerweise werdet Ihr am Ende des Ganges von einem schwebenden Galbadia-Soldaten angegriffen. Da hilft nur eins: Ab durch den Notausgang! Es folgt ein amüsantes "Bonus-Game": An einem Seil hängend, müßt Ihr Euch gegen den Soldaten verteidigen. Drückt X, um zuzuschlagen und Dreieck, um Tritte auszuteilen. Mit Quadrat blockt Ihr ab und mit Kreis führt Ihr einen Superschlag aus. Sobald Rinoa gerettet ist, betretet Ihr gemeinsam mit Ihr den Galbadia-Garden. Die Gänge hier sind teilweise etwas verzwickt: Durchsucht einfach alle zugänglichen Räume – hin und wieder übergibt Euch ein Student eine Schlüsselkarte für verschlossene Türen. In der Haupthalle trefft Ihr schließlich auf eine weitere Guardian Force: Cerberus. Greift das Ungetüm am besten von hinten an, das macht den Kampf empfindlich leichter. In jedem Falle solltet Ihr das Monster mit allem attackieren, was Ihr habt. Ist die Bestie erlegt und in den G. F.-Koffer gepackt, geht's durch den südwestlichen Ausgang weiter. Geht dann nach links und holt Euch von der Studentin die Schlüsselkarte (Level 3). Fahrt dann mit dem Aufzug nach oben – hier trefft Ihr erneut auf Cifer. Laßt zwei Charaktere die Party heilen und attackiert Euren ehemaligen Kollegen mit Squalls G. F.-Zaubern. Danach folgt der Kampf mit Edea (evtl. zwischenspeichern): Entzieht ihr sofort die G. F. Alexander und greift mit Diabolos an – Cifer macht nach kurzer Zeit die Grätsche. Paßt auf, immer einen Wiederbelebungszauber parat zu haben, falls Edea ihren Todeszauber benutzt. Nach einiger Zeit ist die Hexe schließlich besiegt.



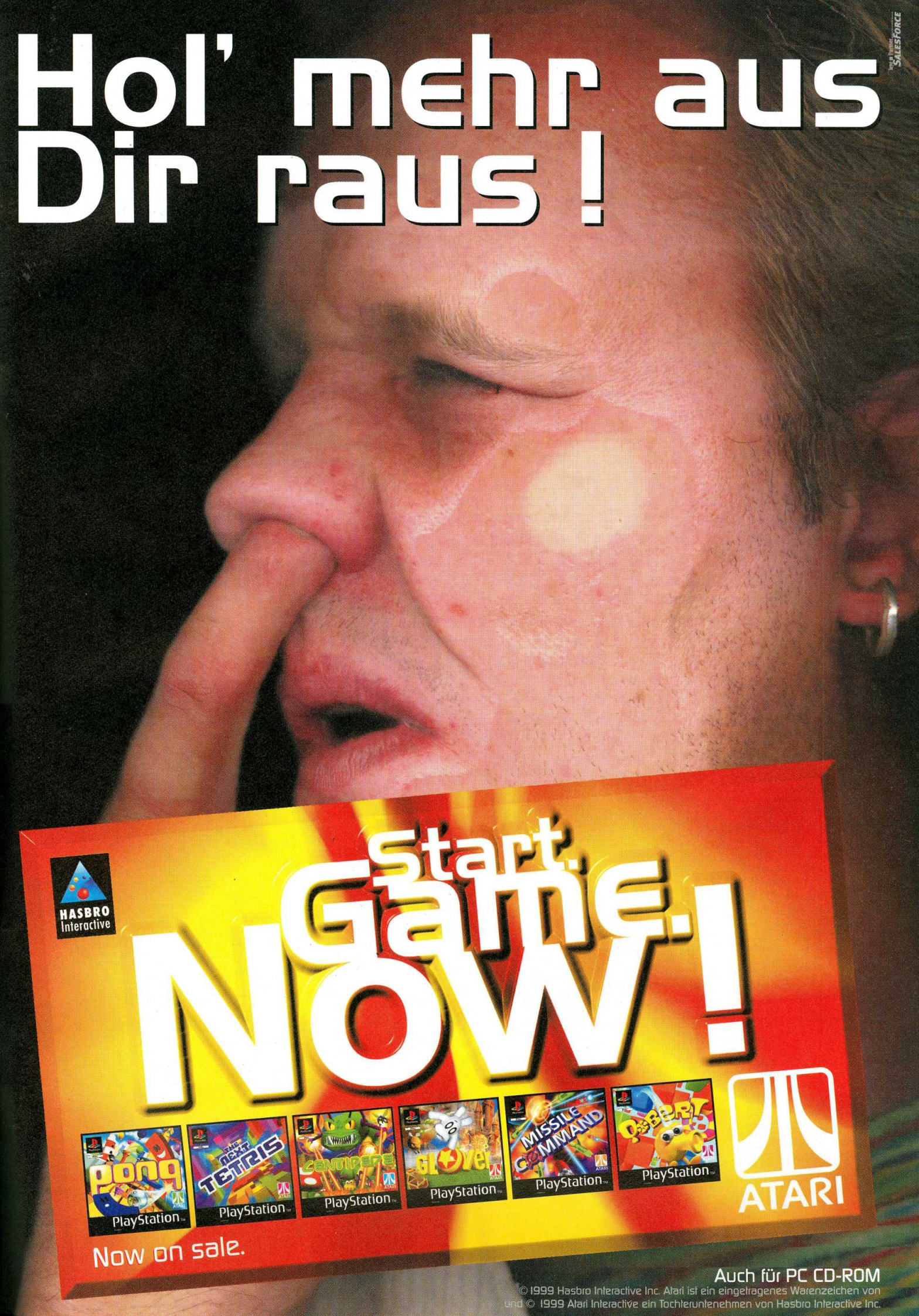
ENDE VON CD 2

Fortsetzung folgt... ■

Fundorte der G. F. (CD 2)

Leviathan	**Balamb-Garden: Von Endboss Master Norg ziehen (erst sein Schutzschild zerstören).**
Pandemona	**Balamb: Von Endboss Fu-Jin ziehen.**
Phoenix	**Shumi-Dorf: Bringt dem Ältesten die fünf Steine (siehe Kasten).**
Odin	**Centra-Ruinen: Besiegt ihn.**
Cerberus	**Galbadia-Garden: Besiegt ihn.**
Alexander	**Galbadia-Garden: Von Endboss Edea ziehen.**

Hol' mehr aus Dir raus!



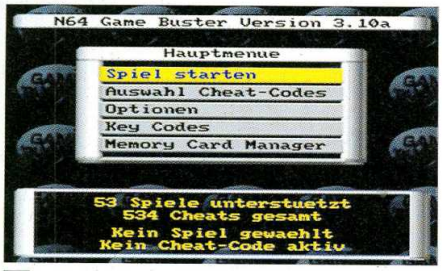
Auch für PC CD-ROM

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

Code-Knacker für N64

fun generation sorgt für Hardware-Durchblick: In unserer neuen Technik-Rubrik informieren wir Euch ab sofort über Konsolen-Accessoires, praktische Hardware-Umbauten und ausgebufftes Zubehör - egal ob für PlayStation, Dreamcast oder Nintendo 64. Auch wenn Eure Konsole streikt oder das Joypad abschmiert, findet Ihr hier eine passende Gegenmaßnahme.

In der ersten Folge greifen wir allen Nintendo 64-Moglern unter die Arme, die bislang auf geheime Tastenkombinationen und seltene Game-Buster-Codes angewiesen waren: Mit dem richtigen Zubehör bastelt Ihr ab heute Eure eigenen Cheats! Wer seinem Lieblingshelden unbegrenzt Leben, Zeit oder Energie schenken möchte, besorgt sich Dataflashs Game Buster Deluxe oder den Equalizer: Beide Module sind technisch identisch, der Equalizer besitzt jedoch statt deutschen, englische Bildschirmtexte. Die Installation ist simpel: Ihr stöpselt das Mogelmodul in den N64-Schacht und steckt Euer Spiel



Luxuriöse Optionen für modebewußte Schummler: Das Hauptmenü von Game Buster und Equalizer dürft Ihr farblich nach Belieben gestalten.

oben drauf. Ab Werk sind bereits 530 Cheats für 50 PAL-Spiele gespeichert: Ein Besuch im Cheat-Menü genügt und *Banjo-Kazooie* geht unter Wasser nie die Luft aus. Daneben bieten beide Module umfangreiche Mogeloptionen wie Speichereditor für Profis, Bildbetrachter und einen Memory Card-Manager: Letzterer kopiert nicht nur Spielstände von Karte zu Karte, sondern unterstützt auch Modul-Spielstände – die optimale Ergänzung zum Dex Drive von Interact.

Zum Erstellen eigener Cheats wählt Ihr den Code-Generator: Cheaten könnt Ihr grundsätzlich alles, was auf dem Bildschirm in numerischer Form oder als Energiebalken dargestellt wird: Munition, Special-Energie und Zeit-Counter sind für Buster und Co. kein Problem. Als Beispiel nehmen wir die Lebensanzeige von *Super Mario 64*: Nach dem Start des Codegenerator findet Ihr Euch im Mario-Titelbild wieder. Klickt Euch ins Spiel, damit die Lebensanzahl auf dem Bildschirm erscheint. Nun drückt Ihr auf den Knopf am Mogelmodul-Gehäuse und das "In



Schritt 1

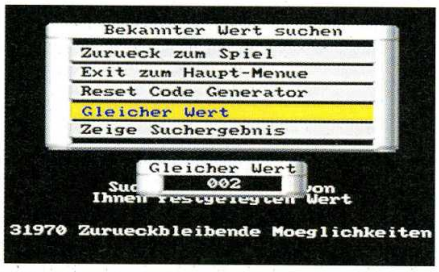
Game"-Menü erscheint auf dem Bildschirm. Hier klickt Ihr auf "Bekannten Wert suchen" und gebt Marios Leben ein (Schritt 1).

Das Schummelmodul durchsucht nun das N64-RAM nach der Lebenszahl und merkt sich alle relevanten Speicheradressen. Kehrt nun zurück ins Spiel, wählt einen Level und verliert ein oder mehrere Leben (Schritt 2). Via Knopfdruck kehrt Ihr ins Mogelmenü zurück und wählt "Gleicher Wert": Hier gebt



Schritt 2

Ihr nun die neue Lebenszahl an (Schritt 3). Der Buster vergleicht den Wert mit den Speicheradressen aus der letzten Suche und fil-



Schritt 3

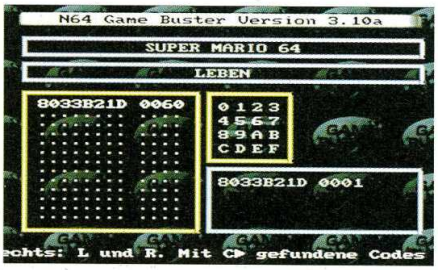
tert alle Übereinstimmungen heraus. Diesen Vorgang wiederholt Ihr, bis nur noch wenige Möglichkeiten übrig bleiben.

Nun klickt Ihr im Mogelmenü auf "Zeige Suchergebnis": Die auftauchende Tabelle zeigt Euch alle Cheat-Variationen als Zahlen- und Buchstabenkombinationen (Schritt 4). Per Tastendruck aktiviert Ihr die Codes und probiert sie im Spiel aus. Habt Ihr den rechten

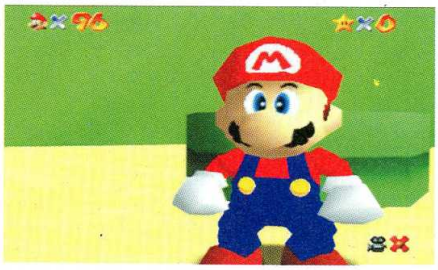


Schritt 4

Cheat gefunden (in unserem Fall: 8033b21D 0001), klickt Ihr Euch ins Hauptmenü und speichert den Code im Cheat-Menü. Der erste Zahlenblock beschreibt dabei die Speicheradresse der Leben, der zweite den gewünschten Lebenswert (Schritt 5). Verändert Ihr letzteren in 60 (Hexdezimal-Zahl), hat Mario von Beginn an 96 Leben (Schritt 6)! Bei Energiebalken ist das Verfahren ähnlich, diese Methode dauert etwas länger. Ganz problemlos ist die Code-Suche jedoch nicht: In wenigen Fällen kommt es zu Grafikfehlern, ohne eine RAM-Pak-Erweiterung läuft gar nichts.



Schritt 5



Schritt 6

Umrechnung von Hex-Zahlen

Programmierer arbeiten nicht nur mit dem gewohnten Dezimalsystem, sondern verwenden häufig auch die sogenannten Hexdezimal-Zahlen: Beim Dezimalsystem zählt Ihr von Null bis neun und macht dann den Übertrag auf die zweite Stelle. Das Hexdezimalsystem zählt auf der ersten Stelle bis 15, wobei die Buchstaben A bis F die Werte 10 bis 15 repräsentieren. Erst bei 16 wird eine Hex-Zahl zweistellig (10). Benutzt unsere Tabelle, wenn Ihr mit Buster-Codes experimentiert.

TABELLE

Dezimal	Hexdezimal
1	01
2	0A
3	0F
16	10
20	14
30	1E
50	32
100	64
200	C8
255	FF

PRODUKT-TABELLE

Name	Game Buster Deluxe
Produkt	Schummelmodul
System	Nintendo 64
Hersteller	Dataflash
Bezugsquelle	Fachhandel
Preis	ca. 120,- DM



PRODUKT-TABELLE

Name	Equalizer
Produkt	Schummelmodul
System	Nintendo 64
Hersteller	Dataflash
Bezugsquelle	Fachhandel
Preis	ca. 80,- DM


MUSIC TELEVISION®
wirkt
AIMAQ · PAPE · STOLLE
Ab sofort unverschlüsselt über Astra: Frequenz 11.612 GHz (horizontal). Fragen zum Empfang? 040 / 42 32 55 70.

RELEASE-LISTE

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
A Bug's Life	N64	Activision	Januar 2000
Airforce Delta (Arbeitstitel)	Dreamcast	Konami	1. Quartal 2000
Alice im Wunderland	Game Boy Color	Nintendo	Dezember
Alone in the Dark 4	PlayStation, 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
Azure Dreams	Game Boy Color	Konami	Dezember
Baldur's Gate	PlayStation, Dreamcast	Virgin / Interplay	TBA / 2. Quartal 2000
Bass Hunter	N64	Take 2	November
Bassmasters Classic	Game Boy Color	THQ	November
Battlezone 64	N64	Crave	Dezember
Beatmania - European Edition	PlayStation	Konami	November
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal 2000
Billard Nights	PlayStation	Virgin	November
Box Champions 2000	N64, PlayStation	Electronic Arts	11. November



Crazy Taxi

Anfang 2000 veröffentlicht Sega die Arcade-Umsetzung von *Crazy Taxi*: Wahnwitzige Taxifahrten im *Driver*-Stil – das macht Lust auf mehr.

Casper	Game Boy Color	Virgin	November
Castlevania 2	N64	Konami	1. Quartal 2000
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	1. Quartal 2000
Catz	Game Boy Color	Mindscape	Ende Dezember
Chef's Luv Shack	N64, PlayStation	Acclaim	November
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	1. Quartal 2000
Crash Team Racing	PlayStation	Sony	24. November
Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal 2000
Destruction Derby	N64	THQ	November
Die 24 Stunden von Le Mans	PlayStation	Infogrames	November
Dino Crisis	PlayStation	Virgin	Ende 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	1. Quartal 2000
Earthworm Jim 3D	N64, PlayStation	Virgin	November / Dezember
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	2000
Ein Schweinchen namens Babe	Game Boy Color	Crave	November
Excite Bike 64	N64	Nintendo	Februar 2000
Extreme 500	PlayStation	THQ	November
F1 World Grand Prix '99	PlayStation	Eidos	Dezember
Fighting Force 2	PlayStation	Eidos	November
Fighting Force 64	N64	Crave	November
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	März 2000
Furballs	Dreamcast	Acclaim	April 2000
Galerians	PlayStation	Crave	1. Quartal 2000
Gauntlet Legends	N64	Konami	November



Grandia

Endlich kommen auch PlayStation-only-Zocker in den Genuß des grandiosen Saturn-Klassikers. RPG-Fans mit einem Dreamcast dürfen sich außerdem auf den vielversprechenden Nachfolger freuen!

Gex: Deep Cover Gecko	Game Boy Color	Eidos	Dezember
Glover	PlayStation	Hasbro	19. November
Godzilla: Die Serie	Game Boy Color	Crave	Dezember
Golf King	Game Boy Color	Crave	November
Gran Turismo 2	PlayStation	Sony	08. Dezember
Grand Theft Auto 2	Dreamcast	Take 2	1. Quartal 2000
Grand Theft Auto	N64	Take 2	November
Grandia	PlayStation	Ubi Soft	Februar 2000
Grudge Warriors	PlayStation	Take 2	Dezember
Harvest Moon 64	N64	Crave	1. Quartal 2000
Hell Night	PlayStation	Konami	November
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Februar 2000
Hype: The Time Quest	N64	Ubi Soft	TBA
International Track & Field 2	PlayStation	Konami	November
International Track & Field	Game Boy Color	Konami	November
ISS Pro Evolution	PlayStation	Konami	1. Quartal 2000
Jade Cocoon - Die Tamamayu Legende	PlayStation	Crave	November
James Bond: Tomorrow Never Dies	PlayStation	Electronic Arts	25. November



Metropolis Street Racer

Der Release von Segas Rennspiel-Hoffnung wurde auf 2000 verschoben. Wir sind gespannt, ob die Entwickler die verbleibende Zeit sinnvoll nutzen und uns ein Racing-Higlight präsentieren!

Jay the Lion	Game Boy Color	THQ	April 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	N64, PlayStation	Acclaim	November
Kiss: Psycho Circus	PlayStation, Game Boy C.	Take 2	Mai 2000
Konami GB Collection Vol. 1	Game Boy Color	Konami	November
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal 2000
L. o. Zelda: 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	Game Boy Color	THQ	November
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
Martian Gothic	PlayStation	Take 2	1. Januar 2000
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal 2000
Max Payne	Dreamcast	Take 2	Juni 2000
Max Payne	Dreamcast	Take 2	Mai 2000
MDK 2	Dreamcat	Virgin	1. Quartal 2000
Messiah	PlayStation	Virgin	TBA
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal 2000
Mickeys Toon Racing	Game Boy Color	Nintendo	Ende November
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	2. Quartal 2000
Micro Machines Twin Turbo	Game Boy Color	THQ	Ende November
Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	Januar 2000
Misadventures of Tron	PlayStation	Virgin	März 2000
Missile Command	PlayStation	Hasbro	19. November
MTV Sports Snowboarding	PlayStation	THQ	Ende November
Music 2000	PlayStation	Codemasters	November
NBA Basketball 2000	PlayStation	Activision	November
NBA Live 2000	N64, PlayStation	Electronic Arts	18.11. / 11.11.
NBA Showtime	Dreamcast	Konami	November
NFL Blitz 2000	PlayStation, Dreamcast	Konami	sofort
NHL 2000	Game Boy Color	THQ	sofort

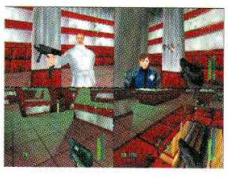




Spiderman

Leider feiert Peter Parker alias Spiderman erst im April 2000 seine digitale Wiedergeburt. Zeitgleich zur PlayStation-Version erscheint auch die N64-Variante - unsere Screenshots stammen aus der 32-Bit-Fassung.

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
Perfect Dark	N64	Nintendo	Februar 2000
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal 2000
Plasma Sword	Dreamcast	Virgin	4. Quartal 99
Prince Naseem Boxing	Playstation	Codemasters	Ende November
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal 2000
Pumuckl (Arbeitstitel)	Game Boy Color	Acclaim	Dezember
Q*Bert	PlayStation	Hasbro	26. November
Railroad Tycoon 2	PlayStation	Take 2	1. Quartal 2000
Rainbow Six	Dreamcast	Take 2	1. Quartal 2000
Rat Attack	N64	Mindscape	Anfang Dezember
Rayman 2- The Last Escape	N64, PlayStation, DC	Ubi Soft	1. Quartal 2000
Ready 2 Rumble Boxing	N64, PlayStation	Konami	Ende November
Renegade Racing	PlayStation, Dreamcast	Virgin	4. Quartal 99
Resident Evil	Game Boy Color	Virgin	November
Resident Evil 3 Nemesis	PlayStation	Eidos	Dezember
Rising Zan	Playstation	Virgin	November
Road Rash 64	N64	THQ	Ende November
Roadsters	N64, Game Boy Color	Konami	Ende November
Ronin Blade	PlayStation	Konami	Ende November
Ruff & Tumble	PlayStation	GT Interactive	Ende November
Shadow Man	Dreamcast	Acclaim	November
Shaolin	PlayStation	THQ	November
Sheep	PlayStation	Empire	November
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal 2000
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	Dezember
Slave Zero	Dreamcast	Ubi Soft	Dezember
Soul Fighter	Dreamcast	piggyback interactive / Mindscape	Ende November
South Park Rally	N64, PlayStation	Acclaim	November
Space Debris	PlayStation	Sony	Januar 2000
Space Invaders	N64	Activision	Januar 2000
Spec Ops	PlayStation	Take 2	Dezember
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
Street Fighter Alpha 3	Dreamcast	Virgin	TBA
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro	2. Quartal 2000
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Februar 2000
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	November
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	2. Quartal 2000
Tom & Jerry	Game Boy Color	Februar 2000	
Tom & Jerry	Game Boy Color	Take 2	Januar 2000
Tomb Raider IV - The Last Revelation	PlayStation	Eidos	25. November
Tombi 2	PlayStation	Whoopee Camp	4. Quartal 2000
Tonic Trouble	Game Boy Color	Ubi Soft	Februar 2000
Tonka Raceway	Game Boy Color	Take 2	Dezember
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
Trick'n'Snowboarder	PlayStation	Virgin	November
Vigilante 8 - 2. Herausforderung	N64	Konami	November
Viva European Super League	PlayStation	Virgin	März 2000
Warpath: Jurassic Park	PlayStation	Electronic Arts	25. November
WCW Mayhem	N64, PlayStation	Electronic Arts	09. Dezember / 11. 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



Perfect Dark

Rares neuer Ego-Shooter ist ein ganz heißer Kandidat für unsere Referenzliste. Ob's für die Pole Position reicht?

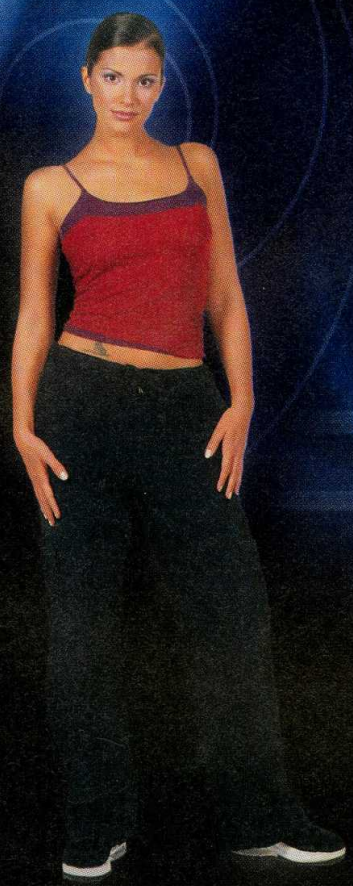
FERNSEHEN DER GENERATION @

www.bnew.de

www.giga.de
freemail
community win!
chat

stars
netbeat
sport & fun
games
help

GIGA



netzreporter
stars
kerstin@giga4u.de

NBC EUROPE

MONTAG BIS FREITAG
15:00 BIS 20:00 Uhr LIVE

Tops & Flops: Alle Spiele 1999 im Überblick - deftige Überraschung inklusive!

PlayStation

Gran Turismo 2 & Tomb Raider IV - The Last Revelation

Jetzt aber: Die Weihnachts-Hits im Kreuzverhör!

Dreamcast

Evolution

Traumhaft gut? Das erste Dreamcast-Rollenspiel!

NINTENDO 64

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

Alien-Invasion: Acclaims neuer Ego-Shooter im Test

PlayStation

Resident Evil 3: Last Escape

Frischfleisch für hungrige Zocker-Zombies

NTSC-Tests:

- Winback 64
- Vandal Hearts II
- Grandia
- Zombie Revenge
- Climax Landers

Außerdem:

> Worldwide Soccer > Vigilante 8 - Zweite Herausforderung > Ecco the Dolphin > Red Dog > Shadow Man > Hidden & Dangerous > NFL Blitz 2000 > Rainbow Six > Slave Zero

> Die 24 Stunden von Le Mans > Prince Naseem Boxing > Supercross 2000 > NBA Live 2000 > Vigilante 8 - Zweite Herausforderung > Fighting Force 2 > Box Champions 2000 > Legend of Dragoon > Chef's Luv Shack > South Park Rally > Earthworm Jim 3D > F1 World Grand Prix '99 > The War of the Worlds > Sheep > Hell Night > James Bond: Tomorrow Never Dies > International Track & Field 2 > Jeremy McGrath Super > cross 2000 > Music 2000 > WCW Mayhem > Trick'n Snowboarder > Shaolin > OverBlood 2 > Die Hard Trilogy 2 > Ruff & Tumble

>Starcraft >Supercross 2000 >Vigilante 8 - Zweite Herausforderung >Box Champions 2000 >Chef's Luv Shack >South Park Rally >Earthworm Jim 3D >Grand Theft Auto >Jeremy >McGrath Supercross 2000 >Mario Party 2 >Ruff & Tumble

Die nächste fun wird's in sich haben!!!
Ab 22. Dezember überall erhältlich!

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

THEO KRANZ VERSAND

AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/9313545288



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK[PF] DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	249,-
CONTROL PAD CYBER SHOCK	59,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. SONY	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	34,95
CONTROL PAD EVOLUTION	99,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
GAMEBUSTER DELUXE	89,95
X-PLODER FX	84,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95



DINO CRISIS (PSX) 89,95

RGB-KABEL	14,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
JOYSTICK JOYTECH BIG-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE FALCON LIGHTGUN	89,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP ORIGINAL SONY	69,95
SPACE STATION	44,95
A BUG'S LIFE[PF]	99,95
AUTOBAHN RASER 2 (DEZ)	79,95
APE ESCAPE[PF]	99,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK[PF]	149,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CÄSAR	94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN[PF]	89,95



inkl. CD-Case nur solange Vorrat reicht !

TARZAN[PF] (PSX) 99,95 — KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (PSX) 89,95 (DC) 94,95



JADE COCOON (PSX) 89,95 — RAINBOW SIX (PSX) 89,95 (N64) 99,95

BASEBALL EDITION 2000 (NOV)	89,95
BILLIARD NIGHTS (NOV)	79,95
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV)	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
BUST A MOVE 4	64,95
BUSTER & THE BEANSTALK[PF]	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CENTIPEDE PSX	89,95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM	89,95
CHOKOBO RACING[PF] (OKT)	99,95
COM. & CONQUER 2:GEGENSCHLAG	89,95



inkl. Multi-Tap[PF] 139,95 nur solange Vorrat reicht !

SHADOWMAN (DC) 94,95 (PSX) 84,95 (N64) 109,95 — FUSSBALL LIVE[PF] (PSX) 99,95

CRASH BANDICOOT 3[PF]	99,95
CRASH TEAM RACING (NOV)	99,95
CRASH T. RAC. INKL. MULTI-TAP ORIG.	139,95
CROC 2	89,95
CUEBALL	74,95
CYBER TIGER (NOV)	89,95
DARK MESSIAH	89,95
DEMOLITION RACER	89,95
DESTREGA[PF]	99,95
DINO CRISIS (NOV)	89,95
DRIVER	89,95
DISCWORLD NOIR (DEZ)	84,95



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (PSX) 44,95 — MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95



inkl. Multi-Tap[PF] 139,95 nur solange Vorrat reicht !

GRAND THEFT AUTO 2 (PSX) 89,95 — CRASH TEAM RACING[PF] (PSX) 99,95



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR, SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

TOMB RAIDER 4: LAST RELEVATION (PSX) 99,95

EARTHWORM JIM 3D (JAN)	89,95
EPGA GOLF (NOV)	89,95
EXTREME 500 (NOV)	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX '99 (DEZ)	99,95
FIFA 2000 (NOV)	89,95
FIGHTING FORCE 2	99,95
FINAL FANTASY VIII[PF]	119,95
FORMEL 1 '99[PF]	99,95
F1 '99 INKL. LENKRAD[PF] (SVR)	169,95
FUSSBALL LIVE[PF]	99,95
FUSSBALL LIVE + MULTI TAP[PF]	139,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST.[PF]	89,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND THEFT AUTO 2	89,95
GRAN TURISMO 2 (DEZ)	99,95
GRAN TURISMO 2 INKL. LENKRAD(DEZ)	169,95
HELL NIGHT	89,95
GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN 2 (NOV)	79,95
INT. TRACK & FIELD 2 (JAN)	89,95
JADE COCOON	89,95



24H VON LE MANS (PSX) 89,95 — FIFA 2000 (NOV) (PSX) 89,95



NHL 2000 (PSX) 89,95 — TOMORROW NEVER DIES (NOV) (PSX) 89,95

KILLER LOOP (Y.A.R.G.)	89,95
KINGSLEY'S WILD ADV.[PF]	89,95
KURUSHI FINAL[PF]	89,95
LE MANS 24 STUNDEN (NOV)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
SPIELEBERATER SOUL REAVER	19,95
LEGEND OF KARTIA	89,95
LEGO RACERS	89,95



RUFF & TUMBLE (PSX) 89,95 — L.OF K. SOUL REAVER (PSX) 99,95



STAR WARS EPISODE 1 (PSX) 89,95 — TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95

LEGO ROCK RAIDERS	89,95
MADDEN NFL 2000	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL G. S. VR MISSIONS	44,95
MISSION IMPOSSIBLE	89,95
MUSIC 2000 (NOV)	89,95
NASCAR 2000	89,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	89,95
NHL 2000	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV)	89,95
PAC MAN WORLD (NOV)	89,95
POINT BLANK 2[PF]	89,95



XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95 — SABOTEUR (DEZ) (PSX) 99,95



inkl. Mem.Card[PF] 109,95 nur solange Vorrat reicht !

FINAL FANTASY VIII (PSX) 119,95 — WIPEOUT 3 (PSX) 99,95

POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45[PF]	159,95
PONG	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (DEZ)	89,95
RAILROAD TYCOON 2 (DEZ)	89,95
RAINBOW SIX (NOV)	89,95
REEL FISHING	89,95
RENEGADE RACING (OKT)	89,95
READY 2 RUMBLE BOXING (NOV)	89,95
RIDGE RACER TYPE 4[PF]	99,95
RONIN BLADE (NOV)	89,95
RUFF & TUMBLE (NOV)	89,95
SABOTEUR (DEZ)	99,95
DIE SCHLUMPFE	89,95
SHADOWMAN	84,95
SHAO LIN (NOV)	89,95
SILENT HILL	89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG.	24,95
SOUTHPARK	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS[PF]	99,95
SPEED FREAKS + ORIG.MULTI-TAP[PF]	139,95
SPYRO THE DRAGON 2 (NOV)	99,95
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR.	89,95
SUPERCROSS (NOV)	89,95



RAYMAN 2 (N64) 119,95 — RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX) 49,95 (N64) 104,95



RTL WORLD LEAGUE SOCCER (N64) 109,95 — STARCRAFT (N64) 109,95

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die orange gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur VISA und MasterCard) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungsbetrag von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre



inkl. Lenkrad[PF] 169,95 nur solange Vorrat reicht !

FORMEL 1 '99 (PSX) 99,95

TARZAN[PF] (NOV)	99,95
THE NEXT TETRIS	84,95
TOMB RAIDER 4[PF] (NOV)	99,95
TOMORROW NEVER DIES (NOV)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER	89,95
TRICK'N SNOWBOARDER	89,95
TUNGUSKA	84,95
UEFA STRIKER	84,95
URBAN CHAOS (DEZ)	89,95
V-RALLY 2	89,95
VIGILANTE 8 - SECOND OFFENSE (DEZ)	89,95
WCW MAYHEM (NOV)	89,95
WIPEOUT 3 + MEM.-CARD[PF] (SVR)	109,95
WORMS ARMAGEDDON	89,95
WORMS PINBALL (NOV)	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS	89,95
X-FILES[PF]	99,95

Nintendo 64

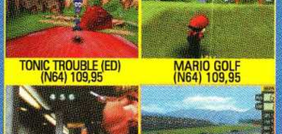
NINTENDO 64 COLOR EDITION	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64 NINT. 64 DONKEY KONG PAK (NOV)	299,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIG.	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
LENKRAD GAMESTER G64	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL	99,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ARMORINES IN PROJECT SWARM (NOV)	89,95
ASTEROIDS HYPER 64	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64	99,95
BATTLEZONE 64	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	79,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV)	99,95
CARMAGEDDON 64-F.Z.HÖLLE (DT.)	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95

DONKEY KONG 64 (DEZ)	129,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO	119,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
GRAND THEFT AUTO (GTA) (NOV)	99,95
HOT WHEELS	99,95
HYBRID HEAVEN	99,95
JET FORCE GEMINI	109,95
LEGO RACERS	109,95
MARIO GOLF	109,95



JET FORCE GEMINI (N64) 109,95

MARIO PARTY	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	99,95
NBA PRO '99	114,95
THE NEW TETRIS	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NHL PRO '99	114,95
NUCLEAR STRIKE	109,95
"SECRET" (JAN)	109,95
RACING SIMULATION 2	104,95
RAINBOW SIX (NOV)	99,95
RAYMAN 2	119,95
READY 2 RUMBLE BOXING (NOV)	109,95
REVOLT	99,95
ROAD RASH (NOV)	114,95
ROADSTERS '99	114,95
RUGRATS - SCHATZSUCHE	109,95
SHADOWMAN	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (NOV)	109,95



TONIC TROUBLE (ED) (N64) 109,95 — MARIO GOLF (N64) 109,95



HYBRID HEAVEN (N64) 99,95 — F1 WORLD GRAN PRIX 2 (N64) 89,95

SUPER SMASH BROS.	89,95
TONIC TROUBLE (ED)	109,95
TOP GEAR RALLY 2 (DEZ)	109,95
TOP GEAR HYPERBIKE (DEZ)	109,95
TUROK - LEGENDEN D. V. LANDES (NOV)	89,95
TUROK - RAGE WARS (ENGL.) (NOV)	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER	109,95
WORMS (NOV)	109,95
WWF ATTITUDE	99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
XENA WARRIOR PRINCESS (DEZ)	114,95



die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

DONKEY KONG 64 (N64) (INKL. SPEICHER) 129,95 — TUROK: LEG.d.v.LANDES (N64) 89,95



ARMORINES IN PR. SW. (PSX) 94,95 (N64) 89,95 — WORMS A. (DC) 94,95 (PSX) 89,95 (N64) 109,95

THEO KRANZ GAMES - DER SEGA-SPEZIALIST



Dreamcast Artikel sind bei uns portofrei*!

Dreamcast deutsche Version, inkl.Modem!	494,-
Controller	59,95
Dreamcast-Stick	94,95
Keyboard	59,95
Vibration Pack	49,95
VMU-Card	59,95
Racing CP (Lenkrad)	124,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	124,95
Aero Wings	94,95
Billiard Nights	84,95



SNOW SURFER (DC) 94,95 — SOUL CALIBUR (DC) 114,95

Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Evolution (Dez)	84,95
Formula One (Nov)	114,95
House of Dead 2 (+Gun)	149,95
Hydro Thunder (Nov)	109,95
Incoming	114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov)	94,95
Marvel vs. Capcom	99,95

Metropolis MS-R (Apr)	114,95
Millenium Soldier-Expandable	99,95
PenPen	99,95
Plasma Sword (Dez)	99,95



UEFA STRIKER (DC) 99,95 (PSX) 84,95 — SONIC ADVENTURES (DC) 94,95

Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Red Dog (Nov)	94,95
Renegade Racing (Nov)	89,95
Sega Rally 2	114,95
Shadowman	94,95
SnowSurfer - Cool Board.(Nov)	94,95
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur (Nov)	114,95
Soul Fighter (Nov)	104,95
South Park Luv Shack (Nov)	94,95
Speed Devils	94,95
Suzuki Alstare Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	94,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	94,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 - Second Offense	94,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Worldwide Soccer 2000 (Nov)	94,95
Worms Armageddon (Nov)	94,95
WWF Attitude (Dez)	94,95



SEGA RALLY 2 (DC) 114,95 — WWF ATTITUDE (DC) 94,95



POKÉMON ab Oktober '99

BLAUE EDITION	64,95
ROTE EDITION	64,95
SPIELEBERATER	24,95

GameBoy Color

GAME BOY COLOR	139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
10 PIN BOWLING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ALICE IN WONDERLAND(DEZ)	64,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BEAUTY AND THE BEAST(DEZ)	64,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING	59,95
BOMBERMAN QUEST	59,95
BUBBLE BOBBLE	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95
CARMAGEDDON (DT)	59,95
CATWOMAN	64,95
CHASE HQ	59,95
CRAZY BIKERS (M.M.2)	64,95
DEJA VU I+II	64,95
EARTHWORM JIM 3D	54,95
EVEL KNIEVEL	64,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
F-15 STRIKE EAGLE	64,95
FIFA 2000 (NOV)	64,95
GAME & WATCH GALL.3(DEZ)	44,95
GRAND THEFT AUTO	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
INT. TRACK & FIELD (NOV)	64,95
LOONEY TUNS	59,95
MADDEN NFL 2000	64,95
MARIO GOLF	64,95
MICRO MACHINES 1+2	59,95
MISSION IMPOSSIBLE (NOV)	64,95
NHL 2000	64,95
RAINBOW SIX (NOV)	64,95
RESIDENT EVIL 1 (FEB)	59,95
RONALDO V. FOOTBALL (NOV)	59,95
STAR WARS: RACER	64,95
STREETFIGHTER ALPHA	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TOCA TOURING CAR CS	64,95
TOM & JERRY	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WORLD RALLY	64,95
WORMS (NOV)	59,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (NOV)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS	49,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2	29,95
BREATH OF FIRE 3 SPECIAL ED.	49,95
INDY 500	29,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98	49,95
JET RIDER 2	29,95
RACING SIMULATION 2	49,95
S.C.A.R.S.	49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2	69,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	49,95

PLATINUM EDITION

ABE'S ODDYSEE	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95



MEDIEVIL - PLAT. (PSX) 49,95 — TEKKEN 3 - PLAT. (PSX) 49,95

FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
LUCKY LUKE (OKT)	49,95
MEDIEVIL	49,95
MICRO MACHINES V3	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
STREETFIGHT. EX PLUS ALPHA	44,95
TEKKEN 3	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 2	49,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	29,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	49,95
G.A.S.P.	29,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	29,95
NBA JAM '99	39,95
PENNY RACERS	49,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SP.BER.	88,88
WIPEOUT 64	29,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

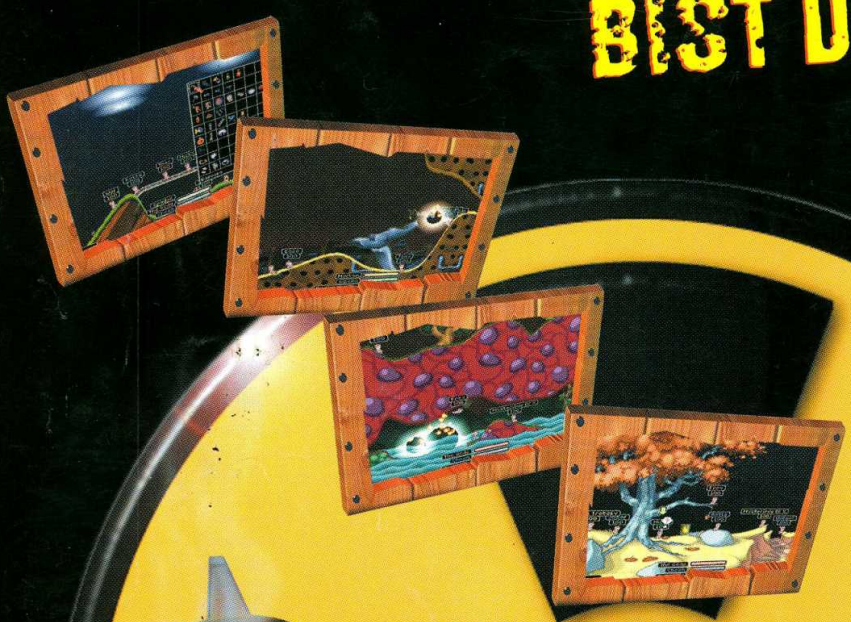
Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) oder Kartenzahlung (nur MasterCard oder VISA): DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. [PF]: Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt (lediglich fällt die Nachnahme-Gebühr an).

0931/3545222 ODER 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

WORMS ARMAGEDDON

IST ES ZU HART, BIST DU ZU SCHLAFF!



- Über 55 ultracoole Waffen und Hilfsmittel, u.a. Superschaf, Selbstmordbombe, Die Alte Dame u.v.a.
- Mehr als 55 Missionen und über 4 Milliarden Levelkarten
- 6 brandneue Dialekte, u.a. Sächsisch, Hessisch, Bayerisch, Rheinländisch *PLUS* zwei Überraschungs-Dialekte
- Als Worms-Rekrut wirst Du im neuen Trainingsmodus zur Schlagkräftigen Kampfmaschine ausgebildet
- Bis zu 4 Wurm-Strategen können sich an einer Playstation die verücktesten Schlachten liefern, ohne Zusatzcontroller
- Umfangreiche Speichermöglichkeiten, damit Du Deine persönliche Worms-Kompanie zu Freunden mitnehmen kannst



PlayStation

auch für: PC cd rom, Dreamcast

http://worms.team17.com

TEAM17
www.team17.com

MICROPROSE
www.microprose.com

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 1999 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Hasbro Interactive Ltd und Team17 Software Ltd. Vertrieb durch Hasbro Interactive Ltd. Original Concept: Andy Davidson. „ ” und "PlayStation" eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.