fun generation

CyPress

02/00
Ausgabe 49

NUR BEI UNS: POKÉMON- & FINAL FANTASY-RUBRIK
TIPPS TOTAL: CHEATS, CODES, LÖSUNGEN
IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER

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

4 394081 006508 02

fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

PlayStation
TEST

GRAN TURISMO 2

Sonys PS-Kutschen drehen auf

PlayStation
NEWS

PARASITE EVE 2

Alles über das Horror-Abenteuer

NINTENDO 64
TEST

CASTLEVANIA 2

Bei uns exklusiv im Test

Dreamcast
NEWS

SHEN MUE

Wir haben's da!

Software-Flut: Über 100 Spiele im Heft!



Alle Handheld-Highlights

- Game Boy Color
- WonderSwan
- Neo Geo Pocket

AUSSERDEM IM HEFT

- MSR: METROPOLIS STREET RACER
- ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
- RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
- LEGEND OF DRAGOON
- CHRONO CROSS
- BANJO-TOOIE
- EVERGRACE
- TOY STORY 2



NINTENDO 64 DD

DAS N64-UPGRADE IM DETAIL

ZUM RELEASE!

DIE SOFTWARE
DIE HARDWARE
ALLE FAKTEN

REMPEN & PARTNER

SEGA

Das beste Spiel,



das ich je gesehen habe.

VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1

adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V. /Licensed by adidas International B.V.



Jungs! Virtua Striker 2 ver.2000.1 ist so realistisch, dass ihr nicht nur wie Profis spielen müsst. Ihr müsst auch genauso reden. Hier die drei wichtigsten Sätze. Erstens: „Ja gut, ich sach mal ..." Zweitens: „Diese Niederlage wird viel zu hochsterilisiert." Und drittens: „Dreamcast und ich – wir sind schon ein tolles Trio." Okay, und morgen üben wir den Trikottausch.

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

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © SEGA Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of SEGA Enterprises Ltd. ©1996 JFA

Simon & die Garfunkels

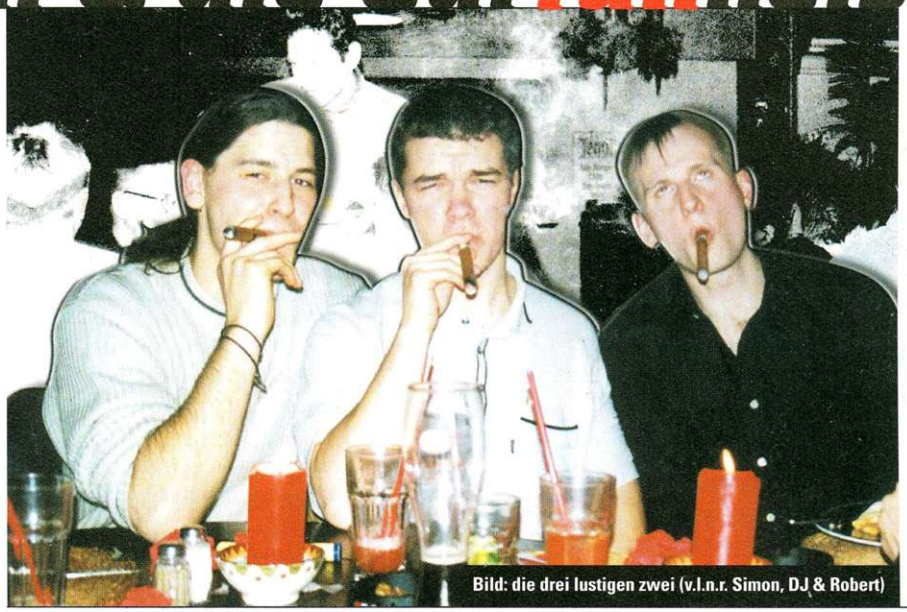


Bild: die drei lustigen zwei (v.l.n.r. Simon, DJ & Robert)

Liebe Leser,

jetzt ist es doch noch gekommen: Das neue Jahr mit ganz vielen Nullen hinten dran. Wen's nun wundert, daß wir es nicht verwenden - das berüchtigte „M"-Wort - hier die Begründung: Vermutlich wurde kein Wort in diesem Jahrtausend so oft benutzt wie das „M"-Wort - und das, obwohl es den meisten Bundesbürgern bis vor zwei, drei Monaten überhaupt kein Begriff gewesen ist! Aber was soll's - jetzt haben wir alle ein Fremdwort mehr auf dem Kasten.... An dieser Stelle eine große Bitte: Habt Mitleid mit dem Wort - es ist überstrapaziert, verbraucht und abgenutzt. Kurzum: Es braucht eine Pause - und wer uns einen Leserbrief schreibt, in dem wir's dennoch finden (wahrscheinlich direkt unter dem Briefkopf), dem hauen wir das Schriftstück höchstpersönlich um die Ohren! So - das mußte mal gesagt....äh geschrieben werden!
Aber ansonsten geht's uns noch gut (Echt!) - auch die ***fun generation***-Redaktion und ihre Schwestermagazine sind glücklich ins nächste Mil.... Jahrtausend (Uff!) gerutscht, ganz ohne den viel gefürchteten Mille... Computer-Bug oder vom Mitbewerb viel erhofften Festplatten-Crash (Ätsch!). Und wißt Ihr was? Als ***fun generation*** & Co. am Silvester-Abend zitternd zwischen Böllern, Granaten und großkalibrigen Millenn.... Jahrtausend-Knallern über's städtische Schlachtfeld von Deckung (Mülltonne) zu Deckung (unschuldiger Passant) gehechtet sind, um Punkt 12.00 andächtig auf die Stunde Null zu warten.... da ist gar nichts passiert! Nichts, aber auch rein gar nichts! Die Lichter blieben an, das Blaulicht der Würzburger Gesetzeshüter rotierte so beschwichtigend wie und je („Hey, habt Ihr den Typen mit der schwarzen Locke gesehen... ?") - und selbst dem Weltuntergang war's zu kalt. Der blieb lieber mit warmen Socken vorm TV daheim („Keine Lust heute...") und wir alle am Leben. Das heißt für uns und für Euch: Galgenfrist bis zum nächsten Apokalypsen-Termin (bitte das nächste Mal im Sommer!) und jede Menge Zeit, in der Spielesammlung herumzustöbern, um über das vergangene Millenniu... Jahrtausend zu resumieren. Aber Vorsicht: Den einen oder anderen Veteranen unter Euch wird das Ergebnis erschrecken - denn unter dem Strich hat sich in den letzten Jahren nicht eben viel getan. Klar: Die Technik schreitet mit Riesen-Schritten voran, aber was Inspiration und spielerische Neuerungen angeht, da haben die meisten Videospielhersteller schon vor langer Zeit eine „kommerzielle Kunstpause" eingelegt. Auf der PlayStation erwartet Euch eine lauwarme Fortsetzung nach der anderen, auch ehemalige Wegbereiter wie Gran Turismo wollen in der neuesten Version nicht mehr so recht „kicken". Und mit dem Dreamcast verhält es sich ähnlich: Optische Meilensteine gibt's für Segas Schmuckstück schon jetzt zuhauf... aber die erwarteten Innovationen bleiben aus. Titel wie Capcoms neue *Resident-Evil*-Episode konnten wir in diesem Monat endlich spielen, aber trotz technischem Aha-Effekt ist's unter dem Strich doch das gleiche... wieder mal! Allein Yu Suzukis ehrgeizige Millionen-Entwicklung *Shen Mue* machte uns in diesem Monat Hoffnung: Ein Meilenstein von Segas Mastermind? Ganz klar - weniger klar ist aber, ob's auch an den Kassen ein Meilenstein wird? Denn: Wenn uns die Geschichte eines lehrt, dann ist's die mangelnde Massentauglichkeit von intelligenten Konzepten. Deshalb unser Appell an Euch: Gebt der Innovation eine Chance, sonst wird's im neuen Millennium reichlich langweilig! Und: Laßt das „M"-Wort aus!

Ups....

In diesem Sinne:

Viel Spaß bei der verspielten Lektüre wünscht Euch

das (jetzt nicht mehr ganz so verkaterte) fun-Team



S. 66 - 67

Armorines



S. 41

Banjo-Tooie



S. 58 - 61

Castlevania



S. 90 - 91

Dune 2000

fun generation

Rubriken

Editorial ≈≈≈ 3
News ≈≈≈ 8-11
PAL-Releases ≈≈≈ 12
Referenzen ≈≈≈ 54-55
Wertungssystem ≈≈≈ 56
Charts ≈≈≈ 56
Abo ≈≈≈ 57
Pokémon ≈≈≈ 88
Final Fantasy-Chronik ≈≈≈ 89
Comic ≈≈≈ 99
Impressum ≈≈≈ 99
Leser schreiben für Leser ≈≈≈ 100-101
Leserbriefe ≈≈≈ 102-104
Release-Liste ≈≈≈ 105
Technik-Ecke ≈≈≈ 113
Vorschau ≈≈≈ 114

Special

Nintendo 64 DD ≈≈≈ 16-19
Wonderswan: Hanheld-Überflieger in Japan 85
Neo Geo Pocket: Jetzt in Europa erhältlich 86

Gewinnspiele

Tolle Preise von GT Interactive ≈≈≈ 14
piggyback-Verlosung ≈≈≈ 14

Software News

4 Wheel Thunder ≈≈≈ 43
Arcatera ≈≈≈ 39
Banjo-Tooie ≈≈≈ 41
Battle Tanx: Global Assault ≈≈≈ 45
Chrono Cross ≈≈≈ 36-37
Colony Wars: Red Sun ≈≈≈ 45
Crusaders of Might & Magic ≈≈≈ 49
D2 ≈≈≈ 47
Dead of Alive 2 ≈≈≈ 49
Ecco the Dolphin ≈≈≈ 49
Evergrace ≈≈≈ 24-25
F1 Racing Championship ≈≈≈ 51
Flintstones: Bedrock Bowling ≈≈≈ 46
Galerians ≈≈≈ 51
Harvest Moon 64 ≈≈≈ 42
Heroes of Might & Magic III ≈≈≈ 47
Jambo! Safari ≈≈≈ 40
Koudelka ≈≈≈ 34-35
Legacy of Kain: Soul Reaver ≈≈≈ 44
Legend of Dragoon ≈≈≈ 28-29
MediEvil 2 ≈≈≈ 47
Metal Gear Solid: Ghost Babel ≈≈≈ 30-31
MSR: Metropolis Street Racer ≈≈≈ 32-33
Oddworld: Munch's Oddysee ≈≈≈ 38
Parasite Eve II ≈≈≈ 22-23
Railroad Tycoon 2 ≈≈≈ 49
Rayman 2 ≈≈≈ 48
Rayman ≈≈≈ 48
Resident Evil: Code Veronica ≈≈≈ 26-27
Road Rash: Jailbreak ≈≈≈ 48
Rollcage: Stage II ≈≈≈ 42
Sheep ≈≈≈ 50
Shen Mue ≈≈≈ 52-53
Sky Surfer ≈≈≈ 45
SNK vs. Capcom ≈≈≈ 43

Februar 2000

Space Station Silicon Valley ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈44
Take the Bullet ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
Tales of Eternia ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈50
Team Buddies ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈42
The Dukes of Hazzard ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈44
Theme Park World ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈42
Titanium Angels ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
Tomba – The Wild Adventure ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈44
Urban Chaos ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈51
Vegas Games 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46

Tests

Ace Combat 3 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
Arcade Party Pack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈72
Armorines: Project S.W.A.R.M. ≈≈≈≈≈≈≈≈≈66-67
Autobahnraser II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈72
Barbie – Race & Ride ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈72
Castlevania: Legacy of Darkness ≈≈≈≈≈≈≈≈≈58-61
Cool Boarders 4 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈78
Deadly Skies ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
Eagle One: Harrier Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
F1 World Grand Prix ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈78
Gran Turismo 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈64-65
Gute Zeiten, schlechte Zeiten – Vol. 2 ≈≈≈≈74
Hellnight ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
International Track & Field 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈77
Magical Tetris Challenge ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Mighty Hits Special ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈76
NBA Showtime ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈78
NFL Blitz 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈78
NHL Faceoff 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈77
Pro Pinball: Fantastic Journey ≈≈≈≈≈≈≈≈≈77
Shao Lin ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈80
South Park Rally ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈80
Tee Off ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈80
South Park: Chef's Luv Shack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈76
Space Debris ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Thrasher: Skate & Destroy ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈76
Toy Story 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈68-69
Vigilante 8: Zweite Herausforderung ≈≈≈≈80
Virtua Striker ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
Warpath Jurassic Park ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈79
Worms Armageddon ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈79

Handheld-Tests

Armorines ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈84
Beauty & the Beast ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈84
Catwoman ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈84
Déjàvu I & II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈83
Gun Pey ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈85
Let's go Fishing! ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈85
Madden NFL 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈82
NBA Pro 99 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈84
Pumuckls Abenteuer bei den Piraten ≈≈≈≈82
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure ≈≈≈≈86
Star Wars Episode 1 Racer ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈82
Stranded Kids ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈83
WWF Wrestlemania 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈82

NTSC-Tests

Army Men: Air Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈95
Bangaioh ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈96
Berserk ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Chu Chu Rocket ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈96
Dew Prism ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈97
Dune 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈90-91
Ore No Ryoori ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈97
Slave Zero ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈92
Star Gladiator 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈96
Street Fighter III ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Test Drive 6 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Twisted Metal 4 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Vandal Hearts II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈94
Virtual On 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈95

Tipps & Tricks

Cheats & Tipps ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈106-108
Gamebuster-Codes ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈109
Discworld Noir-Komplettlösung, Teil 1 ≈≈≈≈110-111
Final Fantasy VIII-Komplettlösung, Teil 4 112



S. 28 - 29

Legend of Dragoon



S. 26-27

Resident Evil: Code Veronica



S. 52 - 53

Shen Mue


SOUL FIGHTER
魂



FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

"MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT AN! EURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIZIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (FUN GENERATION 11/99)

SOUL FIGHTER – GESCHAFFEN FÜR Dreamcast™

DIESE COLLAGE VERWENDETET SCREENSHOTS, DIE WENIGER ALS EIN PROZENT VON SOUL FIGHTER ZEIGEN.

© 1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and © TOKA S.a.r.l. 1999. Under license from piggyback interactive limited. All rights reserved. Mindscape is a trademark of TLC Multimedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

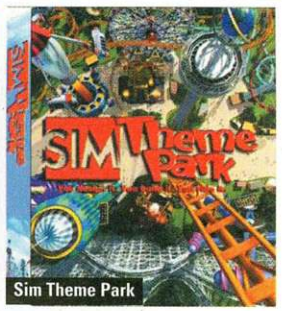
Software-Ticker:



Ridge Racer 5



Mr. Driller



Sim Theme Park

+++Blasphemie oder geschickter Schachzug? Spiele-Riese Electronic Arts legt zusammen, was zwar firmenpolitisch, nicht aber spielerisch zusammengehört: Als *Sim Theme Park* (nicht zu verwechseln mit *Sim Park*) wird die PlayStation-Umsetzung des PC-Volksfests von Bullfrog angekündigt, womit zwei verschiedene Kultserien zu einer Marke verschmelzen. Bullfrog, der englische Erfinder aller Theme-Spiele, gehört bereits seit neun Jahren zu EA, die amerikanischen Sim-Designer Maxis wurden hingegen erst 1998 hinzugekauft. +++ Der US-Publisher Crave Entertainment hat sich die Sega-Rechte an Activision Tony *Hawk's Skateboarding* gesichert und wird die Dreamcast-Umsetzung noch in diesem Sommer ausliefern. +++ Square wird die PlayStation2 nicht nur durch DVD- Entwicklungen unterstützen, sondern auch durch Handheld-Software: Nachdem sich Bandai und Sony auf eine Link-Verbindung zwischen "Wonderswan"-Handheld (siehe Seite 85) und PS2 geeinigt haben, verspricht als erste Firma Square, den Link mit Software zu unterstützen. Auch ein neues *Final Fantasy* soll vom Bandai/Sony-Schulterschluß profitieren +++ Capcom schwört auf die PS2 und verspricht neben *Street Fighter EX3* und dem Samurai-Abenteuer *Oni Musha* auch ein *Dino Crisis-Sequel*, sowie *Resident Evil IV* für die nächste Sony-Hardware. +++ Japano-Entwickler Arc Systems verspricht ein 128-Bit-Sequel zum gelungenen 2D-Prügler *Guilty Gear*. Die Fortsetzung erscheint erst in der Spielhalle, dann auf PS2-CD oder -DVD. +++ Personalwechsel bei Namco: Für *Ridge Racer V* wird Reiko Nagase (virtuelles Idol der letzten Folge und Star früher PS2-Demos) gegen das neue Boxenluder Fukami Ai (20) ausgetauscht. Welches Mädchen Euch wiederum in der fast fertig gestellten N64-Fassung (kommt über Nintendo) unterhält, ist noch nicht bekannt. +++ Jetzt wird's heftig: Nach Guitar, Dance und Drum bringt Konami als nächstes Musikspiel *Keyboard Mania*. Die Klimpersimulation kommt - haltet Euch fest - mit einem 48-Tasten-Keyboard des Spezialisten Yamaha. Gleichzeitig peppt Konami die Beschallung auf und sorgt mit vier Zwei-Wege-Boxen für High-End-Rundumklang. Wir sind gespannt auf das Equipment, das Konami spätestens mit einer PS2-Umsetzung in die Wohnzimmer bringt. +++ Puzzle-Spaß wie Anno 8-Bit: Namco verspricht eine PlayStation-Fassung seines jüngsten Grübelautomaten, dem putzig-abstrakten Mr. Driller +++


Sim Theme Park

SZENE

Eidos: Aquisitions-Finale 1999

Kurz vor dem Start ins nächste Jahrtausend rundete der Lara-Erfinder Eidos seine Beteiligungs- und Übernahmepolitik durch weitere Investitionen ab. Dabei erhielten das spanische Entwicklungshaus Pyros (Erfinder des Überraschungshits *Commandos*) und die Landsleute des lokalen Distributors Proein bereits im Herbst umgerechnet rund 40 Millionen Mark und befinden sich jetzt zu 25% bzw. 75% im Besitz von Eidos. Wenig später investierte Eidos in die neue Firma von Jamie Thomson, Games-Workshop-Veteran und als solcher Ex-Mitarbeiter des Eidos-Chairmans Ian Livingstone. Knapp 20% hält Eidos nach eigener Aussage an Thomson Entwicklungsfirma Black Cactus. Im gleichen Zeitraum legte Eidos auch beim texanischen Millionengrab Ion Storm (*Daikatana*) nach, um dort mit 51% die Kontrolle zu übernehmen und der bummeligen Truppe um den amerikanischen Star-Designer John Romero (Erfinder diverser Index-Shooter) Dampf zu machen. Einen ähnlichen Ruf wie Ion Storm genießt in England die Firma Elixir, die vor knapp zwei Jahren vom Peter-Molyneux-Zögling und *Theme Park*-Designer Demis Hassabis gegründet wurde, bislang massig PR, aber noch kein vorzeigbares Spiel produziert hat. Nach einem Publishing-Deal erwirbt Eidos einen Minderheitenanteil von 5% an der mit diversen Cambridge-Wunderkindern besetzten Start-Up-Company und zahlt dafür 600.000 Pfund, umgerechnet etwas weniger als 2 Millionen Mark.

Eidos investiert in weitere Entwicklungsfirmen: Zuletzt in IonStorm sowie die spanischen Pyro- und die englischen Elixir-Studios.

SZENE

Cavia: PlayStation2-Joint-Venture japanischer Industrie- und Medienriesen

Japanische Konzerne, die mit Spielen nichts am Hut haben? Die gibt's - aber nicht mehr


↑ **Die neu gegründete Firma Cavia setzt auf Anime-Prominenz: Tummeln sich "Totoro" und seine Anime-Freunde bald auf der PlayStation2?**

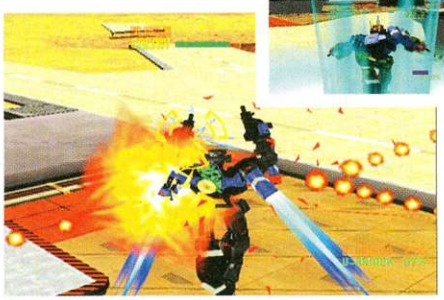
lange. Nachdem Sony, Matsushita, Mitsui, NEC, Toshiba, Hitachi und Yamaha den Konsolensektor bereits seit Jahren mit Software und Hardware-Technologie versorgen, haben nun auch die letzten Game-Ignoranten ihr Geld zusammen geworfen und ein Game-Joint-Venture gegründet. Nach einer Meldung der Tageszeitung Nihon Shimbun gehört der PlayStation2-Spieleentwickler Cavia zu gleichen Teilen Mitsubishi, dem Verlagsriesen Tokuma Shoten, den Film- und TV-Firmen Nippon Television Network, Tohoku Shinsha und

Tokyo FM Broadcasting sowie der Investmentfirma Amuse Capital. Als Präsident steht Ex-Sega-Vize Hayao Nakayama dem neuen Unternehmen vor. Laut japanischer Medien wird Cavia PlayStation2-Spiele auf Basis bekannter Zeichentrick-Charaktere entwickeln. Für Anime-Fans sind dabei besonders die bekannten Helden des Studio Ghibli (Prinzessin Mononoke, Porco Rosso, Laputa, Totoro) interessant, die Tokuma Shoten in die neue Firma einbringt. Konkrete Titel benennt Cavia noch nicht, spricht aber von einem geplanten Umsatz von 3 Milliarden Yen (rund 54 Millionen Mark) für das im Februar beginnende erste Geschäftsjahr.

ONLINE

Mehr Bandbreite fürs Dreamcast

Während sich westliche Sega-Fans frühestens ab Ende des Jahres in Multiplayer-Kämpfe wagen, hat in Japan die Online-Zukunft bereits begonnen: Im Dezember 1999 präsentierte der Sega-eigene Netzwerkspezialist Isao einen High-Performance-Spiele-Server, der angeblich über 5000 Spieler gleichzeitig verwaltet. Eingeführt wird die Multiplayer-Infrastruktur mit der Dreamcast-Umsetzung des Roboter-Gefechts *Virtua On: Oratorio Tangram* (Test der japanischen Import-Version in dieser Ausgabe). Laut Sega hält das 3D-Spiel auch im Online-Modus eine konstante Framerate von 60 Einzelbildern pro Sekunde. Dreamcast-Spieler zahlen neun (nachts) oder zehn Yen (am Tag) pro Minute (knapp 2 Pfennige), um an Duellen und Meisterschaften teilzunehmen, in einem speziellen Modus aber auch den Kämpfen anderer Online-Freaks als Zuschauer beizuwohnen.



↑ Das nach Meinung der japanischen Fachpresse bislang beste Dreamcast-Spiel hat Sega zum Testvehikel für einen neuen Spiele-Server auserkoren: *Virtua On* besitzt einen Online-Modus. Warum wir die Meinung der japanischen Kollegen über die Güte der Roboter-Schlacht aber nicht ganz teilen können, erfahrt Ihr auf der Seite 95.

SPIELE

Fit für 2000: Lara im Winz- und im Riesenformat

Liebt sie oder haßt sie: Auch im neuen Jahrtausend führt kein Weg an der aristokratischen Spiele-Heldin Lara Croft vorbei. Nach *Tomb Raider IV* konzentriert sich Core nicht nur auf den unvermeidlichen fünften Teil, sondern auch auf zwei Episoden, die Lara einem noch größeren Publikum (falls möglich) bekanntmachen sollen. Zum einen wurstelt Paramount seit Jahren an einem Film: Nach viel Hin- und Her um Lizenz, Drehbuch und Cast bezeichnen Hollywood-Beobachter das Stadium des Leinwandprojekts mittlerweile als "Development Hell". Jetzt enthüllte das US-Fachblatt *Variety* neue Infos. Laut *Variety* gibt's noch Probleme mit dem Script von Stephen de Souzas (*Street Fighter: The Movie*), das Paramount angeblich komplett umschreibt. Dafür steht nun ein Regisseur kurz vor der Vertragsunterschrift: Simon West, der vor einigen Jahren u.a. die wirre Flieger-Plotte *Con Air* verbrach. Wer Lara spielt? Noch immer keinen blassen Schimmer, momentan steht Denise Richards (*Die Welt ist nicht genug*) bei den Film-Agenturen hoch im Kurs. Noch flacher als die zweite Lara-Inkarnation des Jahres 2000 kann auch Mrs. Richards kaum ausfallen. Jetzt erstmals veröffentlichte Fotos zeigen das Game-Boy-Debüt - und die 3D-Ikone als 2D-Spiele-Heldin! Im Gegensatz zum Game-Boy- *Resident Evil* (das momentan ebenfalls bei einem englischen Entwickler entsteht) hat Core den Gedanken an eine 3D-Umsetzung fallengelassen und programmiert ein Spiel als 2D-Jump´n-Run-Adventure. Nach unserer Einschätzung endet das im schlechtesten Fall als laue Konvertierung (à la Probe-Filmlizenzen der frühen 90er-Jahre), im besten Fall aber als schlauer *Prince of Persia*-Verschnitt mit prominenter Heldin. Wir warten gespannt auf ein spielbares Probemuster des Westentaschenabenteuers.





→ Laue Konvertierung à la Probe? Oder schlaues Jump´n-Run-Abenteuer im *Prince of Persia*-Stil? Lara zeigt sich erstmals auf dem Nintendo Game Boy.

SZENE

PlayStation-Emulation: Etappensieg für Bleem

Seit Anfang 1999 tobt in den USA ein juristisches Scharmützel zwischen Sony und der kleinen Software-Firma Bleem!, Erfinder eines gleichnamigen PlayStation-Emulators. Die *Bleem!*-Software ermöglicht es, PlayStation-Spiele auf Windows-PCs abzuspielen, eine Konsole braucht der Pentium-Fan für *Gran Turismo, Tekken* und Co. somit nicht mehr. Sony möchte den Verkauf des Programms verhindern und verweist auf eine Verletzung von Urheberrechten, die durch den Emulator angeblich entstehen. Dies hat ein US District Gericht kürzlich zurückgewiesen und damit die Tür geöffnet für einen Gegenangriff!. Der Emuspezialist beschuldigt Sony seinerseits der Wettbewerbsbehinderung und des Mißbrauchs von Copyrights. Auch über den Versuch Sonys, an sensible Informationen zur Firma Bleem!, ihrer Geschäftspraktiken und Technologien zu gelangen, beschwerte sich die amerikanische Firma: Sonys Forderung an Bleem!, solch vertrauliche Daten offen zu legen, wurden vom Gericht abgewiesen.



→ Weitere Etappenschlappe für Sony: Der erfolgreiche *Bleem!*-PlayStation-Emulator bleibt in den Regalen.

SZENE

Konami: Partnerschaft mit Hollywood

Um die großen Videospielhersteller, egal ob Eidos, Konami oder Infogrames, kommen die Medien- und Hollywood-Majors nicht mehr herum. Während sie noch vor ein paar Jahren mit dem Versuch, sich ins Spiele-Biz einzukaufen, kläglich scheiterten, verhandeln die Film- und Musikstudios mit den einstigen Übernahme-Kandidaten mittlerweile auf gleicher Augenhöhe. Für eine "umfassende strategische Allianz für Entwicklung, Vertrieb und Marketing bei Videospielen der nächsten Generation" schloß sich der Hollywood-Riese Universal (Tochter des "Wein, Weib & Gesang"-Konzerns Seagram) mit dem *Metal Gear*- und *Beatmania*-Erfinder Konami zusammen. Konkret werden Videospiele der Universal Interactive Studios, die auf Lizenzen der Universal-Filmstudios basieren (*Jurassic Park, Bruce Lee*, Universal Studios Monsters und Woody Woodpecker), weltweit von Konami vermarktet. Interessant könnte es werden, wenn das Versprechen einer "Zusammenarbeit in benachbarten Geschäftsfeldern wie dem Film- und Fernsehgeschäft, bei Merchandising-Produkten und im Arcade-Bereich." realisiert wird. Vor allem in der Entwicklung von 3D-Filmen, PlayStation2-Interactive-Movies und Highend-Automaten würden sich Konamis Software-Know-How und Universals Grafikressourcen gut ergänzen.Momentan ist jedoch explizit nur die Rede von Lizenzspielen (wer braucht schon ein Woody-Woodpecker-Spiel?), die mächtigen Originalentwicklungen (zuletzt *Crash Team Racing*) kommen vorerst nicht über Konami. Mit dem Deal verstärkt UIP vielmehr die bislang vernachlässigte Lizenz-Produktpalette (zuletzt *Xena*), die in Zukunft auch Dreamcast-Spiele umfaßt.

SZENE

Sony Computer Entertainment: Mehr Grafikpower für die Next Generation

Im Zuge einer Umstrukturierung suchte die Japan-Niederlassung des Workstation-Bauers Silicon Graphics (SGI) nach Investoren. Freigesetzt wird SGIs Computer-Grafik-Abteilung, die gleichzeitig in "Silicon Studios" umbenannt wird. Nach einer Meldung der Nikkei Shimbun stellt der PlayStation-Erfinder Sony Computer Entertainment (SCE) 10% des nötigen Startkapitals. Ein Zeichen, daß im Zuge der

PlayStation2-Power den Videospielen ganz neue Produktionsmethoden dämmern - SGI besetzt traditionell den absoluten Highend-Bereich auf dem Gebiet der 3D-Computer-Grafik und soll von Sony wohl vor allem zur Content-Erstellung für die PlayStation2 genutzt werden.

SZENE

Rage kauft weiteres 3D-Know-How

Besitzerkarussel im Euro-Software-Zirkus: Mit dem Simulationsexperten Digital Image Design Ltd (DID) erwirbt der PlayStation2-Lizenznehmer Rage (*Darklight Conflict, Space Debris*) eine der technisch versiertesten Firmen der Insel. Die vor 15 Jahren von den englischen 3D-Experten Martin Kenwright und Phil Allsopp gegründete Firma gehörte Mitte der 90er-Jahre zu Ocean und ist durch Luftkampfspiele wie *Euro-Fighter* und *F22* Dauergast in den PC-Charts. 1998 geriet die Firma in den Besitz von Infogrames und wurde jetzt vom französischen in den englischen Besitz zurückgegeben. Dabei zahlt Rage den Kaufbetrag von umgerechnet rund 15 Millionen Mark nicht in bar, sondern in Form von Rage-Aktien an Infogrames, die eine Option auf alle kommenden DID-Simulationen behalten.Neubesitzer Rage ist vor allem durch seine Action-Spiele bekannt : Nach *Incoming* und *Expendable* auf dem Dreamcast liefert Rage in diesen Tagen den PlayStation-Shooter *Space Debri* aus. Mit DID erwirbt Rage absolutes Next-Generation-Know-How, denn das Team forscht u.a. an der Simulation kompletter Welten - ein Gebiet, das auch Sony mit der PlayStation2 ins Auge faßt.

SZENE

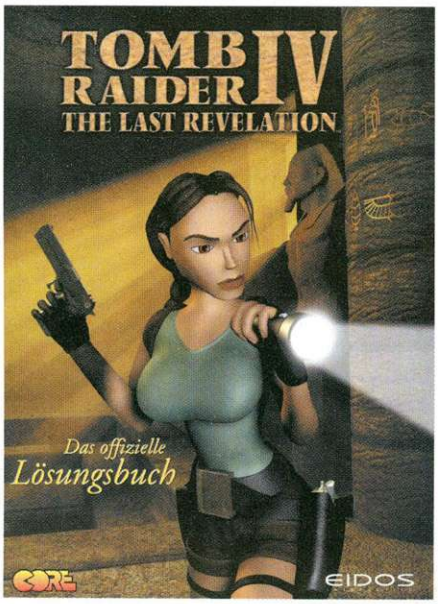
Croc-Erfinder geht an die Börse

Mit Jez *Starglider* San und seiner Firma Argonaut kündigt eine der letzten unabhängigen Spielefirmen den Gang an die Börse an: Noch in diesem Jahr möchte Firmengründer San sowohl den Spielentwickler Argonaut als auch die auf Chips spezialisierte Hardware-Schwester ARC Cores in Aktiengesellschaften umwandeln. Neben zwei erfolgreichen *Croc*-Jump´n-Runs produzierte Argonaut in den letzten Jahren auch PC- und Nintendo-Spiele wie z.B. den von Ubisoft veröffentlichten Insekten-Shooter *Bug Bumble*. Gerade in Entwicklung: Die Dreamcast-Ballerei *Red Dog*.

Merchandise

Tomb Raider, The Last Revelation

Das Trickwerk hat wieder zugeschlagen! Die Jungs aus Freising gehören schon seit dem ersten *Tomb Raider* zu Lara Croft wie Body und Hot-Pants. Und wie das knackige Digi-Babe schaffen sie es mit jedem neuen *Tomb-*

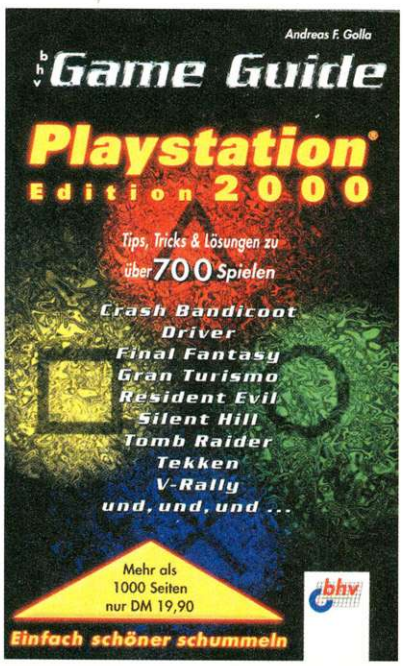


Raider-Teil, ihr Outfit noch zu verbessern. Im offiziellen Lösungsbuch zu *Tomb Raider: The Last Revelation* werdet Ihr anhand vieler Bilder durch die ägyptischen Katakomben geführt und in alle Verstecke & Geheimnisse eingeweiht. Dazu gibt's Kampftaktiken, Waffenbeschreibungen und eine Secret-Liste. Zwar wirken manche Screenshots etwas farbarm, aber für den Preis von 19,95,- DM werdet Ihr sicherlich kein ausführlicheres *Tomb Raider*-Lösungsbuch finden.

Merchandise

PlayStation Edition 2000

Ganze 868g geballte PlayStation-Schummelpower bietet der 1024 Seiten umfassende Game Guide-Wälzer *PlayStation Edition 2000* des bhv-Verlags. Andreas F. Golla und seinem Team bieten dem geneigten Schummler hier neben reichlich Codes & Cheats allerdings auch zu jedem Spiel einen kleinen Handlungs-Abriß nebst Informationen zu Entwicklern, Erscheinungsdaten und technischen Facts. Leider ist die optische Gestaltung recht trocken, doch dafür legt Ihr auch nur 19, 95,- DM auf die Verkaufstheke.



Merchandise

Das offizielle Xploder Handbuch

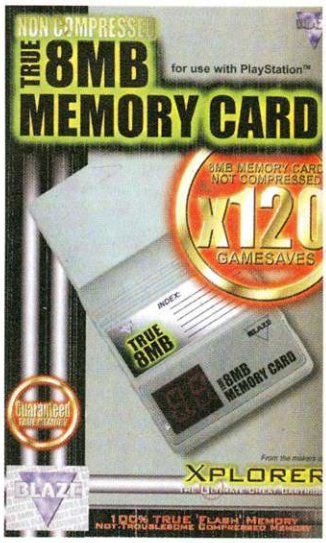
Alle Schummel-Modul-Geschädigten aufgepaßt! Die Begriffe *Xploder, Xploder Professional, X-Link* und *X-Assist* lassen Euch völlig im Dunkeln? Dann solltet Ihr Euch wirklich einmal Das offizielle Xploder Handbuch von FIRE International (EVK: 29, 95,- DM) ansehen! Auf 160 Seiten wird von Renè Meyer und Stefan Redel ausführlich beschrieben, wie Ihr die verschiedenen Xploder-Utensilien verwendet, Xploder-Codes selbst herausfindet oder Spielstände manipuliert. Dazu gibt's zusätzlich noch einen ausführlichen Anhang mit WWW- und Begriffs-Index sowie eine Upgrade-CD-Rom, durch die Ihr Euren *Xploder* (per PC oder PlayStation) mit neuen Codes und frischer Software versorgen könnt.



Hardware

True 8MB Memory Card

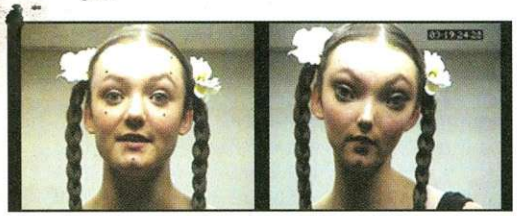
Ebenfalls von Blaze kommt die *True 8MB Memory Card* (EVK: 59,95,- DM). Sie bietet 120 Spielstände (also das achtfache einer Standard-Memory-Card), ohne die Daten zu komprimieren – verschwundene Dateien oder unzureichender Speicherplatz sollten mit diesem hilfreichen Gerät also endgültig zur Vergangenheit gehören.



Szene

Eine Außerirdische?

Eine Mißgeburt? Eine Ausländerin? Alles falsch – das hübsche (?) Mädel aus der PlayStation-Werbung ist ein Mensch wie Du und ich! Teure Computer-Tricks machen die Verwandlung möglich: Hier die Wange verzerrt, da die Augen vergrößert – und schon haben wir die moderne PlayStation-Zockerin. Wer also bis dato glaubte, es in dem Sony-Spot mit einer fremden Kreatur zu tun zu haben, kann beruhigt werden – alles nur Effektmagie!





SZENE

Videospiel-Börse in Berlin: fun generation war vor Ort!

Am Sonntag, dem 5. Dezember, fand in Berlin die 6. GameXX-Tauschbörse statt. Die **fun**-Crew war dabei und hat fleißig gesucht, gehandelt und gekauft – wo sonst findet man klassische Konsolen wie Panasonic 3DO, Atari 2600, NEO-GEO oder PC-Engine friedlich vereint neben heutigen Grafik-Monstern wie PlayStation, Nintendo 64 oder Dreamcast? Ob Oldies, aktuelle Titel oder Import-Spiele: In der mit über 300 Zockern gefüllten Halle fand wohl jeder sein ganz persönliches Schnäppchen. Den Hauptakt bildete eine gut besuchte Tombola, in der die **fun**-Crew unter anderem auch drei kostenlose ***fun generation***-Abonnements unters Volk bringen konnte. Wir gratulieren den Gewinnern Dominik Spira, Alfred Reichel und Andreas Steinbach.







Falls Ihr jetzt auch auf den Geschmack gekommen seid und der GameXX einen Besuch abstatten möchtet (wir können sie Euch auf jeden Fall wärmstens empfehlen) – folgende Termine stehen für die nächsten Börsen schon fest:

Die **7**. GameXX - am Sonntag den 16.01.2000
Die **8**. GameXX - am Sonntag den 20.02.2000
Die **9**. GameXX - am Sonntag den 02.04.2000
Weitere Termine folgen!

Alle Veranstaltungen finden in der Prinzenstraße 1 in Berlin (Stadthaus Böcklerpark) statt.
Tische kosten 20,- DM, der Eintritt beträgt schlappe 3,- DM und ist für Kinder bis zu sechs Jahren kostenfrei. Für Infos & Tisch-Reservierungen könnt Ihr den Veranstalter Matthias Herrendorfer persönlich unter den Telefon-Nummern **0 30 / 68 58 756** oder **0170 / 83 39 162** zu jeder Tages- und Nachtzeit stören. fun wünscht viel Spaß!







Jetzt in deutschland erhältlich Stand: 06-01-00

Road Rash 64



GENRE _____ Rennspiel
SYSTEM _____ Nintendo 64
ANBIETER _____ THQ
ENTWICKLER _____ THQ
TEST IN _____ fun 12/99
GRAFIK _____ 5
HANDLING _____ 9
SOUND _____ 8
SPIELDESIGN _____ 7
SPIELSPASS _____ 7
PAL-Anpassung: _____ Ja
(Kleine Pal-Balken, kein Geschwindigkeitsverlust, Texte englisch)

Endlich gibt es einen Ableger der erfolgreichen Road Rash-Serie auch für Nintendo 64 – doch leider haben die Entwickler bei Pacific Coast nicht gerade viel Aufwand betrieben, um die High-Speed-Hatz von der PlayStation umzusetzen. Zwar kann das Gameplay immer noch gefallen und steht der PlayStation-Version Road Rash 3D in nichts nach – doch die mieserable Grafikengine würde selbst Oma Pachulske nicht mehr hinter dem Ofen hervorlocken.

Ehrgeiz



GENRE _____ Beat'em-Up
SYSTEM _____ PlayStation
ANBIETER _____ Sony
ENTWICKLER _____ Squaresoft
TEST IN _____ fun 3/99
GRAFIK _____ 9
SOUND _____ 7
HANDLING _____ 8
SPIELDESIGN _____ 8
SPIELSPASS _____ 8 von 10
PAL-Anpassung _____ Ja
(PAL-Balken, kein Geschwindigkeitsverlust)

Lange hat's gedauert, aber nun kommen endlich auch PAL-Zocker in den Genuß von Squaresofts Beat'em-Up. In Ehrgeiz übernehmt Ihr u.a. die Kontrolle von tapferen Final Fantasy VII-Recken – Hauptcharakter Cloud Strife und sexy Mädel Tifa inklusive. Da tut es einem fast schon leid, sich gegenseitig auf die Nase zu geben...

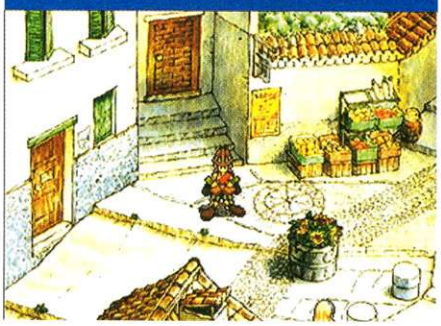
Jet Rider 3



GENRE _____ Future-Racer
SYSTEM _____ PlayStation
ANBIETER _____ 989 Studios/Sony
ENTWICKLER Pacific Coast Power & Light
TEST IN _____ fun 01/00 (Jet Moto 3)
GRAFIK _____ 8
HANDLING _____ 8
SOUND _____ 7
SPIELDESIGN _____ 8
WERTUNG _____ 8
PAL-Anpassung _____ Ja
(Kleine Pal-Balken, kein Geschwindigkeitsverlust, Texte englisch)

Letzten Monat im NTSC-Test, jetzt schon als PAL-Version – so wollen wir das haben! In Jet Rider 3 (als US-Version noch unter dem Titel Jet Moto 3) düst Ihr auf futuristischen Gleit-Bikes um die Wette – die speziellen Hovering-Fähigkeiten der hypermodernen "Motorräder" könnt Ihr Euch dabei zunutze machen. Wer ein Faible für Future-Racer hat, sieht sich die schnelle Raserei mal näher an...

Saga Frontier 2



GENRE _____ Rollenspiel
SYSTEM _____ PlayStation
ENTWICKLER _____ Sony
ANBIETER _____ Sony
TEST IN _____ fun 01/00
GRAFIK _____ 9
HANDLING _____ 6
SOUND _____ 7
SPIELDESIGN _____ 9
SPIELSPASS _____ 9
PAL-ANPASSUNG _____ Ja
(PAL-Balken, kein merklicher Geschwindigkeitsverlust, Texte deutsch)

Und sie sprechen doch Deutsch! Squaresofts Saga-Frontier-Helden waren zum Rollenspiel-Test in der letzten fun nur mit englischen Dialogen zur Stelle, mittlerweile haben sie aber Deutsch gelernt. Ob Kampfbildschirm oder Gesprächs-Box: alles, was zwecks hinreichendem Verständnis von Spielsystem und Plot übersetzt werden mußte, hat man weitestgehend glücklich in unsere Muttersprache "hinübergerettet". Allein der eine oder andere Menü-Begriff blieb Englisch – aber mit Absicht, und zwar nur da, wo's auch Sinn macht!

Richtigstellung:

Jeff Wayne's War of the Worlds



GENRE _____ Action/Strategie
SYSTEM _____ PlayStation
ENTWICKLER _____ Gixel Logic Ltd.
ANBIETER _____ GT Interactive
TEST IN _____ fun 01/00
GRAFIK _____ 7
HANDLING _____ 7
SOUND _____ 9
SPIELDESIGN _____ 8
SPIELSPASS _____ 7
PAL-ANPASSUNG _____ Ja
(deutsche Bildschirmtexte, deutsche Sprachausgabe)

Peinlich, peinlich – da hat doch in unserer letzten Ausgabe tatsächlich der Fehlerteufel zugeschalgen! Erwischt hat er Jeff Waynes War of the Worlds – da hatte sich die Spielspaß-Note unseres geschätzten PlayPlayStation-Gastautors Mark Liebold unter mysteriösen Umständen von einer sieben in eine sechs verwandelt. Lag's am Weihnachtsfieber - oder waren die Aliens schuld am Punkteklau? Wir wollen's gar nicht wissen – hier die richtige Wertung! ■

PC CD ROM

PlayStation™

24 Stunden Vollgas



WER SCHLÄFT – VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir.
Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen.
Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

INFOGRAMES EUTECHNYX

© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ALIENS fun

Träume gewinnspiel

Fantasie

Ganz schön martialisch geht's in Jeff Wayne's War of the Worlds von Pixelogic zu. Mit freundlicher Unterstützung von GT-Interactive spendieren wir fünfmal das Original-PlayStation-Spiel. Noch nicht genug? Gut, dann servieren wir ordentlich Nachschlag, und zwar mit zusätzlichen fünf Original-War of the World-Soundtracks - damit auch Eure Nachbarn Freude an Eurem Gewinn haben!

Um an der War of the Worlds-Verlosung teilnehmen zu können, einfach Brief oder Postkarte an folgende Adresse schicken (Einsendeschluß: 2.2.2000)
fun generation · Stichwort: Aliens
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg

Wer es lieber verträumt mag, der sollte jetzt aufhorchen! Dank (erneuter) freundlicher Unterstützung von GT-Interactive (da hat wohl jemand Spaß am schenken?) haben wir auch etwas für die Pazifisten unter Euch: insgesamt fünfmal das Original-PlayStation-Spiel Ruff & Tumble von Euracom.

Um an der War of the Worlds-Verlosung teilnehmen zu können, einfach Brief oder Postkarte an folgende Adresse schicken (Einsendeschluß: 2.2.2000)
fun generation · Stichwort: Träume
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg

Aus der Abteilung „Fantasie" hätten wir mit freundlicher Unterstützung von piggyback interactive insgesamt zehn offizielle Final Fantasy VIII-Lösungsbücher anzubieten. Selbst für Final Fantasy-Veteranen sollte anhand der vielen Screenshots, Karten und Hintergrundinformationen keine Frage mehr offen bleiben. In akuten Notfällen könnt Ihr das hilfreiche Kleinod natürlich auch käuflich erwerben. Das offizielle Final Fantasy VIII-Lösungsbuch ist im Fachhandel erhältlich und kostet 24, 95 DM

Um an der War of the Worlds-Verlosung teilnehmen zu können, einfach Brief oder Postkarte an folgende Adresse schicken (Einsendeschluß: 2.2.2000)
fun generation · Stichwort: Fantasie
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist bei allen drei Verlosungen ausgeschlossen!



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:

Action Man	84,95
Ape Escape JR	69,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Asterix & Obelix	84,95
Autobahn Raser 2	84,95
Box Champion 2000	84,95
Bugs Bunny Zeitr.	69,95
Bugs Life Activity	44,95
Bust-A-Move 4	59,95
Buster & Beanstalk	79,95
Champ. Motorcross	84,95
Chocobo Racing	79,95
Colony Wars 1 A	59,95
C & C Gegenschlag	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Team Racing	84,95
Croc 2 JR	79,95
Cyber Tiger	84,95
Demolition Racer	84,95
Dino Crisis A	84,95
Disney MagicalTetris	79,95
Driver R	84,95
D.N. Time to kill A	69,95
Extreme 500	84,95
F-1 World G. P.	84,95
FIFA Soccer 2000	84,95
Fighting Force 2	84,95
Final Fantasy 8	94,95
Formel 1 '98 R	59,95
Formel 1 '99 R	84,95
F 1 99 & V3 Lenkrad	159,-
G-Police 2 A	74,95
Grand Theft Auto 2	84,95
Guardian Darkness	84,95
G. Z. - S. Z. 2	79,95
Hell Night A	84,95
Hot Wheels Turbo	79,95
Hugo 2 JR	79,95
Jade Cocoon	84,95
Jurassic Park Warpath	84,95
Killer Loop R	84,95
Kingsley Wild Adv.	79,95
KKND 2	79,95
Le Mans 24 Std R.	84,95
Legend of Kartia	84,95
Lego Rock Raider	89,95
Lone Soldier uncut	59,95
Madden 2000	84,95
Medal of Honor <a>	89,95
Metal Gear S.Mission	39,95
Mighty Hits Special	74,95
Millennium Soldier	84,95
Mission Impossible	84,95
Monkey Hero RO	59,95
Monopoly	69,95
Monster Seed RO	84,95
Music 2000	84,95
Nascar 2000	84,95
NBA 2000 Fox	84,95
NBA Live 2000	84,95
NFL Blitz 2000	84,95
NHL 2000 SP	84,95
NHL 2000 Fox Sport	84,95
No Fear M. Biking	84,95
Overblood a/uncut	69,95
Pac Man World	69,95
Panzer General 2	59,95
Pool Hustler G	59,95
Pinball Timeshock	59,95
Puchi Carat	84,95
Q-Bert	84,95
Rainbow Six	84,95
Ready 2 Boxing	89,95
Reel Fishing	84,95
Ridge Racer 4 R	69,95
Ronin Blade	84,95
Ruff & Tumble	84,95
Schlümpfe, Die	84,95
Shadowman & Dekor	89,95
Shanghai G	79,95
Silent Hill A	84,95
Soul Reaver	89,95
South Park Luv Sh.	84,95
Spyro the Dragon	59,95
Spyro 2	84,95
Stadt d. verl. Kinder	69,95
Star Wars Dunkle B.	84,95
Syphon Filter A	79,95
Tarzan	84,95
Tombraider 4	89,95
Tomorrow Never D.	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Treasures of Deep <a	59,95
UEFA Champ. 99	79,95
UEFA Striker	89,95
V-Rally 2	69,95
Versailles dt.	84,95
Vigilante 2	84,95
War of the Worlds	79,95
WCW Mayhem	84,95
Worms Armageddon	84,95
Worms Pinball Add.	84,95
Wu Tang Clan	84,95
X - Files (Akte X)	84,95
Xena	84,95

Geplante Neuheiten PSX

<können sofort vorbestellt werden>

Baldurs Gate RO	84,95
Beatmania	84,95
Champ. Manager	84,95
Chessmaster Mill.	84,95
Discworld Noir	84,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Ehrgeiz	TBA
Hogs of War A	79,95
Jackie Chan's Stuntmaster	
Joe Blow JR	84,95
Jeff Gordon Racing	TBA
Legend of Legaia	TBA
Missile Command	79,95
Overblood 2 ADV	84,95
Prince N. Boxing	84,95
Pro Pinball Fantastic J.	
Railroad Tycoon 2	84,95
Rally Masters	84,95
Resident Evil 3	TBA
Road Rash Unch.	84,95
Roadster R	84,95
Rollerball A	84,95
Ronaldo V. Football	84,95
San Francisco R. 2	84,95
Shaolin B	84,95
Stunt GP R	84,95
Subbuteo SP	84,95
Submarine Commando	
Supercross 2000	84,95
Tanktics A	84,95
Tiger Woods 2	84,95
Tiny Tank A	84,95
Track & Field 2	84,95
Ubik STR	84,95
Uprising X STR	84,95
Urban Chaos A	TBA
...und viele andere !!!	

Zubehör:

Analog Pad	39,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen 10erSet	4,95
Cyber Shock	49,95
DekorKit Shadowman	14,80
Dual Shock Contr. ab	29,95
Gun "Scorpion"	49,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad blau, rot... je	9,95
Lenkrad "Ferrarie"	109,95
Lenkrad Jordon GP	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
Baphomets Fluch	9,95
Blaze'n Blade	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Crash 2, Hercules, Pitfall,	
Skull Monkeys	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises ab	14,80
Duke Time to kill	14,80
Final Fantasy 7 4C	19,80
<über 1000 Bilder>	
Final Fantasy 8	24,95
Little Big Adventure	14,80
Medievil	14,80
Metal Gear Solid 4c	24,80
Nightmare Creatures	14,80
Oddworld 1 & 2 ab	14,80
Overblood & Pax C.	14,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil Komplett in 4C & viele Bilder	19,80
Riven	14,80
Shadowman	19,80
Syphon Filter	14,80
Tombraider 1-4 je	19,95
Wild Arms	14,80
X-Files	19,80
X-ploder Buch	29,95
Z	14,80

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht!

Abe's Exodus JR	39,95
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
Akuji	49,95
Alien Trilogy	44,95
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
Barbie Race & Ride	44,95
Beast Wars A	49,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Box Champions	29,95
Brahma Force	49,95
Breakpoint Tennis	39,95
Breath of Fire 3 RO	49,95
Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	59,95
Bug Riders A	39,95
Buggy R	39,95
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	44,95
C & C Alarmstufe Rot	29,95
Contra A	29,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	39,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	44,95
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
Devils Deception	44,95
Diablo STR	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dreams A	49,95
Dynasty Warriors B	29,95
Explosive Racing	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Final Fantasy 7 RO	44,95
FF7 & Spielberater	59,95
Formel 1 '97 R	44,95
Fluid <a>	49,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frenzy A	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	39,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Gex 3D	49,95
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	44,95
Hugo JR	49,95
Int. S. Soccer Del.	49,95
Int. S. Soccer 98	39,95
Iznogud JR	39,95
J.McG. Supercross	44,95
Jet Rider 2 R	49,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World SP	44,95
Lemmings Compil.	44,95
Libero Grande SP	49,95
Little Big Adventure	39,95
Medievil A	44,95
Mega Man Battle R	44,95
M. G. S. Mission CD	39,95
Mickey's Wild Adv.	44,95
Micro Machines R	44,95
Mr. Domino JR	49,95
MTV - Slamscape	29,95
NBA Live '99 SP	49,95
Need for Speed 3	39,95
Newman Haas Racing	44,95
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
O.D.T. A	49,95
Oddworld JR	44,95
One A	44,95
Pandemonium JR	44,95
Pandemonium 2	44,95
Perfect Weapon A	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball A	29,95
Populous STR	49,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy G	44,95
Premier Manager 98	44,95
Pro Pinball Big Race	49,95
Psybadek R	44,95
R-Type Collection	39,95
Racing Simulation 2	44,95
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Rascal	44,95
Rayman JR	44,95
Reboot A	44,95
Resident Evil D.C.	44,95
Ridge Racer Rev.	39,95
Riot SP	39,95
Rivals School	49,95
Road Rage R	39,95
Road Rash 3D R	39,95
Robopit A	29,95
Rogue Trip A	49,95
S.C.A.R.S. R	39,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	39,95
Shadowmaster A	44,95
Slam'n Jam SP	29,95
Small Soldier A	49,95
Soulblade B	44,95
Soviet Strike A	29,95
Spawn A	49,95
Speedster R	49,95
Spider JR	39,95
Spot goes Hollywood	29,95
Star Gladiator B	29,95
Streak	44,95
Street Skater	39,95
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 3 B je	44,95
Tennis Arena	39,95
Theme Hospital	49,95
Theme Park	49,95
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
True Pinball G	44,95
Tunnel B1 A	39,95
Unholy War, The	44,95
V 2000 <a> A	49,95
V-Ball A / SP	44,95
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
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	44,95
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 STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

http://www.freaksshop.de

FIGUREN:

Akte X	je 29,95
Metal Gear Solid	ab 19,95
Resident Evil	je 29,95
Wrestling	je 24,95
...und viele andere!!!	

N64:

4MB Ram Expension	49,95
DekorKitShadowman	19,80
Dekor Kit "Turok"	19,80
Joypad Org. je	44,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad ab	89,95
Memory Card ab	19,95
N 64 & Star Wars R.	269,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & 1 MB	34,95
X-ploder	89,95
Armorines in Projekt Swarm dt./engl. je	89,95
Destruction Derby	109,95
Donkey Kong ab	99,95
F1 World GP 2	79,95
Gauntlet Legends	109,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Golf SP	99,95
Ready to Rumble	109,95
Road Rash	109,95
RTL Worldw.Soccer	109,95
Rugrats Schatzsuche	99,95
Shadowman A	99,95
Star Wars Racer ab	89,95
Super Smash Bros.	89,95
Turok Legende d.verl.	89,95
Zero Hour A	109,95

nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge R	39,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	39,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	39,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Chal.	39,95
Chopper Attack A	69,95
Cruis'n World R	49,95
Dark Rift B	39,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes B	39,95
Extreme G R	39,95
Extreme G 2 R	49,95
F1 Pole Position R	39,95
FIFA Soccer '98	49,95
Fighters Destiny B	69,95
Forsaken A	44,95
G.A.S.P. B	39,95
Gex 2 - 3D JR	59,95
Hexen 3D A	44,95
Holy Magic Century	49,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super. Soccer 98	49,95
John Madden 64	29,95
John Madden 99	49,95
Lylat Wars & Rumble	59,95
Mace The Dark Eye	49,95
Micro Machines T.	39,95
Mischief Makers	39,95
Multi Racing Champ.	39,95
Mystical Ninja RO	49,95
Nagano Winter Olym.	49,95
Nascar Racing 99	39,95
NBA Jam '99	39,95
NBA Live '99	39,95
NHL Hockey 99	39,95
Off Road Challenge	59,95
Olympic Hockey	39,95
Pilotwings G	49,95
S.C.A.R.S. R	49,95
San Francisco Rush	44,95
Silicon Valley A	39,95
Starshot	29,95
Turok 2 A	49,95
Turok 2 a/uncut A	59,95
Virtual Chess D	39,95
Virtual Pool G	49,95
Waialae C. C. Golf	49,95
W.Gretzky Hockey	29,95
WCW vs Revenge	49,95

GameBoyColor:

Game Boy Color je	139,-
Chase HQ	39,95
Defender & Joust	39,95
Hexcite	39,95
Hollywood Pinball	39,95
Legend of the River	49,95
Missile Command	39,95
Mortal Kombat 4	39,95
NBA Pro 99	39,95
R-Type DX	39,95
Shadowgate RPG	49,95
Shanghai Pocket G	49,95
Silicon Valley	49,95
Turok 2 A	39,95

Importe auf Anfrage !!!

02504 - 933012

Dreamcast:

Dreamcast	479,-
Controller	49,95
DekorKit Elfe im Ring	19,80
DekorKit Shadowman	19,80
DekorKit Trick Style	19,80
Gun (Pistole)	TBA
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Vibration Pak	44,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat R	84,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Fighting Force 2	84,95
Ego Shooter	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	99,95
Pen Pen R	99,95
Power Stone	84,95
Psychic Force	89,95
Ready 2 Rumble	99,95
Resident Evil Code	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (12)	89,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park je	89,95
Speed Devils	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tokyo Highway C.	84,95
Toy Commander	84,95
Trick Style	89,95
UEFA Striker	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	89,95

Super Nintendo:

Aladdin	39,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey K. C. & 2 je	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon STR	39,95
Kirby's Fun Pack D	39,95
Lucky Luke A	39,95
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. Mario World 2	49,95
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	39,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms A / STR	39,95

LADENGESCHÄFTE:

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

48143 Münster
Windthorststr. 13

Bielefeld Brackwede
Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren
Strotheweg 12

Händleranfragen willkommen !

Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse + Nachnahme

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

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

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! Keine Garantie auf Kompatibilität! Preise gültig ab 1.1.2000 Versand per Nachnahme + 6,90 DM Porto + Verpackung



64DD: Multimedia-Upgrade für das N64

Schnell, zuverlässig und beschreibbar: Mit dem neuen 64DD-Wechselspeicher erschien in Japan das wichtigste Update zur 64-Bit-Konsole von Nintendo. fun generation untersucht das Luxuszubehör und wirft einen Blick auf erste 64DD-exklusive Software.





↑ Neben Nintendo und seinem Online-Partner Randnet kündigte bislang nur Seta 64DD-exklusive Spiele an: Nach dem Hexfeld-Epos Ultimate War erscheinen im zweiten Quartal eine Mahjong- und eine Golf-Simulation.

In der Computer- und Unterhaltungsindustrie wimmelt es nur so vor unterschiedlichen Speicherformaten: Neben CD-ROM (und dem technisch ähnlichen Nachfolger DVD) wird Software auf Floppy- und Zip-Disk, Flash-Card, DAT und Mini-Disc verkauft, gespeichert oder transportiert. Auf dem Spielesektor ist die Situation etwas übersichtlicher: Sony und Sega benützen eigene CD-ROM-Formate, Nintendo das teure, aber schnelle ROM-Modul. Außerdem bieten alle drei Hersteller sogenannte Memorycards als transportablen Speicher für Save-Game und andere Spieledaten an. Im Gegensatz zu CD-ROM und Modul sind die Memcards von Sony, Sega und Nintendo RAM-Speicher, also beliebig oft beschreibbar - wenn Ihr einen Spielstand sichert, wandern die Daten nicht auf die CD ROM, sondern ausschließlich auf die kleine Memcard.

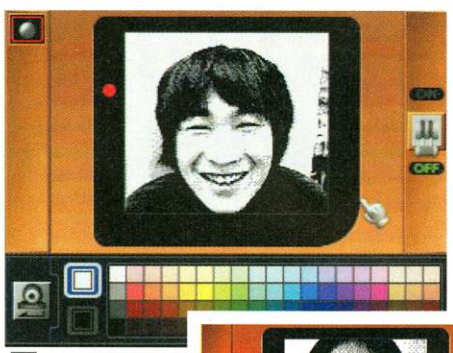
Mit dem neuen Nintendo-64-Zusatz "64DD" möchte Nintendo die Lücke zwischen voluminösem, nicht beschreibbarem Massenspeicher und beliebig beschreibbarer "Wechselplatte" schließen. Die in Japan soeben veröffentlichte Hardware-Erweiterung ist aber nicht nur ein flexibles Speichermedium, sondern gleichzeitig auch eine Schnittstelle zum Internet und zu anderen Multimedia-Bereichen.

Das Tor zum Internet

Bei der Vermarktung des 64DD kooperiert Nintendo mit dem Online-Dienst *Randnet*, der Internet-Anlaufstelle für japanische N64-Besitzer. Im 64DD-Lieferumfang findet Ihr somit neben dem Laufwerk (das über die Schnittstelle an der N64-Unterseite angeschlossen wird) auch ein Modem (in Modulform), ein Kabel für den Anschluß ans Telefonnetz sowie eine 64DD-Diskette mit der Kommunikations- und Online-Software.

Neben dem Modem gehört noch ein zweites Zubehör für den Modulschacht zum Lieferumfang: Das *Capture-Set* besitzt AV-Anschlüsse für handelsübliche Videokameras und ermöglicht es Euch so, eigene Grafik- und Filmdaten in den N64-Speicher bzw. auf 64DD zu importieren.

Zum Preis von umgerechnet 570 Mark (inkl. Online-Gebühren) ist das 64DD-Paket damit eine Rundumlösung, die das vier Jahre alte N64 mit allem nachrüstet, was ihm bislang fehlte: Wechselplatte, Modem und Schnittstellen zur Multimedia-Umwelt. Eine so ausgerüstete Videospielkonsole nähert sich technisch dem PC: Neben 64DD-Spielen liefern Nintendo sowie seine Partner Randnet und Seta bereits jetzt Online-Anwendungen





↑ Total vernetzt: Die Programme der Mario Artist-Serie (links Paint, rechts Talent) unterstützen auch den Link zum Game Boy und zur GB Camera.

und Kreativprogramme in Japan aus. Kernprodukt der neuen Software-Palette ist Nintendos *Mario Artist*-Serie, bestehend aus den drei Teilen *Talent Studio, Paint Studio* und *Polygon Maker*. Diese Mal- und Konstruktionsprogramme sind nicht nur anwenderfreundlich, sondern außerdem erstaunlich leistungsfähig - und werden (ebenso wie die Online-Software) mit der beigelegten N64-Maus bedient.

Auch Spiele profitieren vom großen, preisgünstigen Speicher (eine 64DD-Disk faßt 512 MByte Daten), der partiellen Beschreibbarkeit (256 MByte stehen Euch als Festplatte offen)

und dem Link zu Internet sowie Video-Equipment. Momentan ist das Spieleangebot jedoch noch nicht berauschend: Mit dem ersten *Mario Artist*-Programm sowie der ungewöhnlichen Weltensimulation *Doshin the Giant* sind bislang nur zwei 64DD-Titel erhältlich. Hinter letztgenanntem Titel versteckt sich das Nintendo-Debüt von Kazutoshi Iida, der mit *Aquanaut's Holiday* und *Tail of the Sun* davor zwei ungewöhnliche PlayStation-Titel produzierte. Wir haben die Weltensimulation (mit gelbem Riesen in der Titelrolle) bislang noch nicht gespielt - die ausladende 3D-Landschaft und das tiefsinnige Spielprinzip (Doshin erweckt die fiktive Spielwelt zum Leben, bedroht sie aber gleichzeitig durch schiere Größe) finden wir aber hochinteressant.

Militaristische Strategen freuen sich wiederum auf *Ultimate War*, die erste N64-Umsetzung der in Japan bekannten *Daisenryaku*-Strategieserie. Die Hexfeldschlacht basiert auf der original *Daisenryaku-* (bzw. *Advanced Military Commander*) Engine von System Soft und wird auf 64DD vom Nintendo-Gefährten Seta vermarktet.

Auch Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto spricht seit Jahren über die Möglichkeiten des neuen N64-Speichers: Sein brillantes *Zelda* war ursprünglich 64DD-exklusiv geplant, wurde aber schließlich doch für die "normale" Nintendo 64-Konsole ausgeliefert. Jetzt arbeitet der Meisterdesigner angeblich an einem Update des Action-Adventures, das die neuen 64-DD-Features nützt, was aber von Nintendo noch nicht offiziell bestätigt wurde. Fast fertig ist hingegen das *F-Zero Expansion Kit*, das im April erscheint: Mit dieser Software bastelt Ihr haarsträubende Weltraumstrecken, verlegt Loopings, Steilkurven und vereiste Bahnen. Die Eigenbaukurse fügt Ihr zu einer neuen Liga zusammen oder gebt sie an ehrgeizige Freunde weiter, die sie gegen Eure Bestzeiten befahren oder sie durch eigene Architekturelemente ergänzen. Das Expansion-Pack vermischt den Spaß einer *Carrera*-Rennbahn mit modernen Videospielfreuden und ist Nintendos Antwort auf die komplexen Level-Editoren der PC-Welt. Natürlich könnt Ihr mit dem *F Zero X Expansion Pack* auch eigene Vehikel zusammenschrauben. Kompliziert ist die digitale Bastelstunde nicht: Wie bei einem Win98-Programm nützt Ihr Pull-Down-Menüs und Drag-und-Drop-Funktionen sowie die Maus als Joypad-Alternative.



Update mit Zukunft?

Da sich von Randnet, Seta und Nintendo abgesehen kein Spielehersteller für die neue 64DD-Hardware interessiert, steht bereits jetzt fest, daß sich das 64DD nicht zur flächendeckend unterstützten Hardware a la Game Boy und PlayStation entwickeln wird. Auch eine 64DD-Veröffentlichung außerhalb Japans ist unwahrscheinlich. Das Zubehör dient nicht als Versuch, Sony die weltweite Marktführung abzutrotzen, sondern als Online-Training für die Dolphin-Zukunft: Wenn dieser N64-Nachfolger im nächsten oder übernächsten Jahr erscheint, möchte Nintendo in Bezug auf die Vernetzung gerüstet sein und direkt auf die 64DD-Erfahrungen aufbauen. Für einen zweiten N64-Angriff auf die Bastion PlayStation kommt die Hardware viel zu spät.

In Bezug auf die Flexibilität kann es die N64/64DD-Kombi mit Segas Dreamcast jedoch aufnehmen, ist diesem wegen der beschreibbaren 64DD-Disketten sogar überlegen. Ein 64DD-ähnliches "Zip"-Laufwerk befindet sich zwar angeblich bei Sega in Arbeit, wurde aber bisher noch nicht offiziell angekündigt. Das Dreamcast bleibt zwar die erste Konsole mit vernünftiger Online-Anbindung, Nintendo aber ist der erste Konsolenbauer, der ein beschreibbares Medium jenseits der mickrigen Memory-Cards realisiert. Marktführer Sony schließlich verspricht beide Elemente erst mit Einführung der PlayStation2.

Mit Sega teilt Nintendo auch die typischen Online-Startprobleme: Die Standard-Features (Internet-Zugang und persönliche eMail) funktionieren bereits jetzt, partiell auch der Austausch von Save-Games. Von den versprochenen Online-Multiplayer-Spielen ist jedoch weder im Dreamcast-Lager noch an der 64DD-Front etwas zu sehen. Beide Firmen verweisen vage auf "Sommer 2000" - dann erst soll auch das wichtigste Online-Versprechen der Konsolenindustrie verwirklicht werden.

① Erst durch die Verbindung zum japanischen *Randnet*-Online-Dienst entfaltet das 64DD seine volle Power: Das Modem wird wie ein Spiel in den Modulschacht gesteckt und enthält an der Rückseite (auf diesem Bild nicht sichtbar) eine Buchse fürs Telefonkabel.

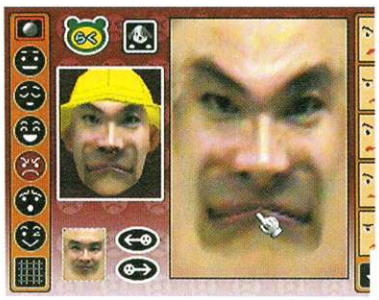
② Memory Pack: Die (auch in Deutschland erhältliche) N64-Speichererweiterung liegt jedem 64DD im Lieferumfang bei. Sie erweitert den Arbeitsspeicher des N64 um 4 MByte auf insgesamt 8 MB des superschnellen Rambus-DRAMS.

③ Die Randnet-Disk enthält die Internet-Software des 64DD und sorgt damit für die Verbindung zum gleichnamigen Online-Dienst und zum persönlichen eMail-Briefkasten.

④ Nintendo 64 Capture Set: Liegt dem Lieferumfang bei, wird jedoch zum Online-Betrieb oder Spielen nicht zwingend benötigt. Kreativen N64-Besitzern können über die Schnittstelle in Steckmodulform Bilddaten (z.B. einer Kamera) importieren und in bestimmten Programmen (z.B. *Mario Artist*-Serie) weiterverarbeiten.

⑤ Auch die Maus liegt jedem 64DD-Set bei: Sie erleichtert die Online-Navigation und ist für den Umgang mit der *Mario Artist*-Serie und anderen Kreativprogrammen unerläßlich.

⑥ Last, but not least das 64DD-Laufwerk, das als stabiles Fundament mit der Grundkonsole verbunden wird: Neben den beiliegenden Randnet- und *Mario Artist*-Disks schluckt das Zubehör auch 64DD-Spiele. Außerdem dient es dem N64 als Wechsel- bzw. Festplatte: Der Zugriff auf ein 64DD-Medium erfolgt innerhalb von Sekundenbruchteilen.







„Photoshop light", „3D Studio für Anfänger": Mit drei *Mario Artist*-Programmen schöpft Nintendo die Multimedia-Power der N64/64DD-Combo voll aus. Zum einen könnt Ihr via Kamera- und Game-Boy-Schnittstellen alle möglichen Grafiken importieren, zum anderen stehen Euch vielfältige 3D- und Malfunktionen zur Verfügung. Dank Internet-Anbindung verschickt Ihr Eure Meisterwerke an Verwandte oder Kumpels rund um die Welt.













Speicherpoker mit Nintendo

Nintendo ist für seine Alleingänge in Bezug auf Speichermedien berüchtigt und hält z.B. bis heute als einzige Firma am teuren ROM-Format für Spiele fest. Auch die 64DD-Disketten sind (trotz optischer und technischer Ähnlichkeit zum PC-"Zip") mit keinen anderem Format kompatibel. Gegenüber den CD- und GD-ROMs von Sony und Sega besitzen die 64DD-Medien einen entscheidenden Vorteil: Sie sind (zumindest partiell) beschreibbar und dienen damit als Wechselplatte für Videospiele.

Während Sega nur inoffiziell über ein Zip-Laufwerk fürs Dreamcast spricht, hat Nintendo das Versprechen einer Wechselplatte in Japan schon erfüllt und bietet seinen Kunden ein preisgünstiges und flexibles Speichermedium. Andere Hersteller stellt Nintendo damit vor die Wahl, ob sie kommende Produkte auf ROM-Modul, auf 64DD-Diskette oder auf beiden Medien anbieten und ausliefern wollen. Wer z.B. für ein Rollenspiel viel Speicherplatz und ein großes RAM benötigt, den westlichen Markt aber nicht berücksichtigen will, für den ist 64DD wesentlich preisgünstiger.

Nintendo selbst erklärt die Entscheidung, mit 64DD (und nicht mit CD-ROM) nachzurüsten mit Verweis auf den PC-Markt: "Sogenannte Multimedia-PCs haben mindestens 16 MByte RAM und eine schnelle, wiederbeschreibbare Festplatte. Auf dieser wird der Inhalt einer CD-ROM normalerweise installiert, bevor der Kunde sie benützt. Spielkonsolen besitzen eine solche Harddisk nicht - das ist der große Unterschied zum PC, auch wenn beide mit CD-ROM als Medium arbeiten. (...) Wenn nun auch Spielkonsolen ein schnelles, beschreibbares Medium haben, werden die Spieler in die Lage versetzt, eigene Welten zu erschaffen und ihre eigenen Spieldaten über die Zeit zu entwickeln. Diese Fähigkeiten sorgen für mehr Spielpaß und ermöglichen es dem Spieldesigner, ganz neue Spieletypen zu erfinden."

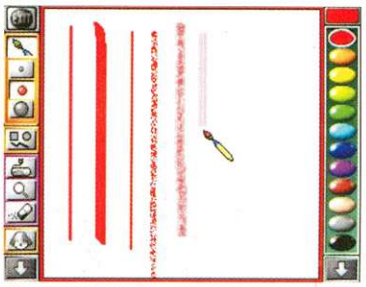
Die Möglichkeit, Spiele mit Updates zu versorgen oder durch entsprechende DIY-Software (z.B. *F Zero X Expansion Kit*) zu erweitern, hebt Nintendo besonders hervor: "Ein Spiel macht noch viel mehr Spaß, wenn der Anwender noch weitergehen kann, als es der Erfinder sich ursprünglich vorgestellt hat." Auch gibt das 64DD sowohl dem Kunden, als auch dem Hersteller mehr Kontrolle über ein bereits ausgeliefertes Spiel: So könnten die aktuellen Saison-Daten eines Sportspiels via 64DD oder Internet jährlich nachgeliefert werden.

	CD-ROM	GD-ROM	Nintendo-Modul	64DD	Zip 100
Verwendet von	Sony	Sega	Nintendo	Nintendo	Sega (geplant)
Technologie	optisch	optisch	chip	magnetisch	magnetisch
Kapazität	660 MByte	1 GByte	64 MByte [1]	64 MByte	100 MByte
davon beschreibbar:	—	—	0,25 MByte [2]	38 MByte	100 MByte
Durchschn. Zugriffszeit:	über 200 ms	n.b. [3]	weniger als 1ms	75 ms	30 ms
Durchschn. Übertragungsrate (sec):	0,3 MByte	über 1 MByte	5 MByte (und mehr)	0,8 MByte	0,8 (und mehr) [4]

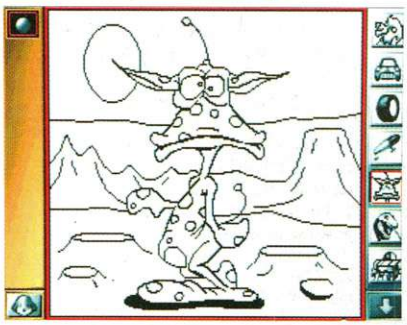
1) bisheriges Maximum 2) bisheriges Maximum: zusätzliches, batterie-gepuffertes RAM 3) geschätzt: weniger als 100 ms 4) u.a. auch abhängig von der Art des Interface (parallel, SCSI oder USB)

Software für das 64DD

Titel	Hersteller	Release
Mario Artist: Paint	Nintendo	erschienen
Doshin the Giant	Randnet	erschienen
Sim City 64	Nintendo	Februar
Mario Artist: Talent	Nintendo	Februar
F-Zero X Expansion	Nintendo	April
Mario Artist: Polygon	Nintendo	April
Daisenryaku: Ultimate Wars	Seta	2. Quartal
Nihon ProGolf 64	Seta	2. Quartal

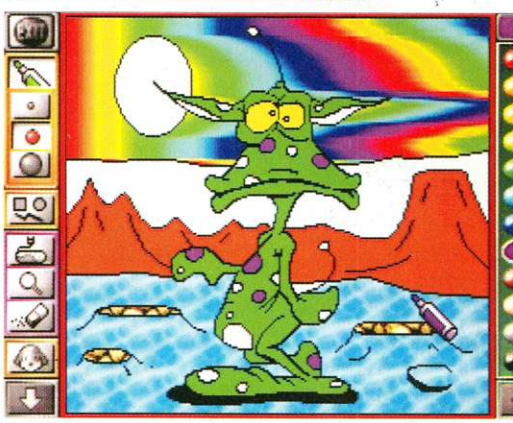


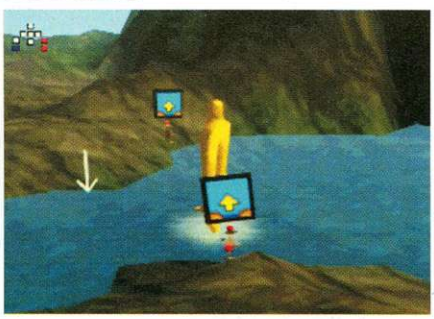
Und wieder Mario Artist: Ihr koloriert mit Maus-inspirierter Menü-Führung Eure eigenen Zeichnungen, hier einen schrägen Feuerspucker.



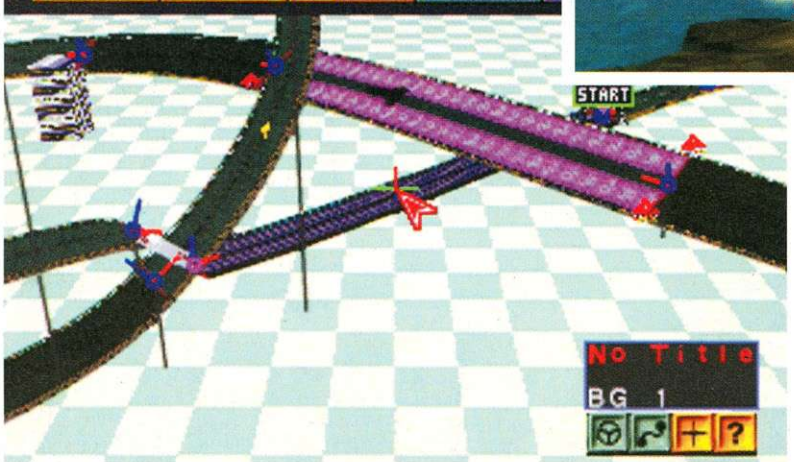


Doshin der Riese ist das ungewöhnlichste 64DD-only-Spiel und deutlich von Peter Molyneux (bzw. von dessen *Poplous* und *Black & White*) inspiriert:
Als Gigant bringt Ihr Segen über die Inselwelt, gefährdert aber auch durch Eure zunehmende Körpergröße die Idylle. Das Dilemma des Wachstums: Ein ausgefuchster und schizophrener Spielgedanke, den uns der Erfinder der PlayStation-Meeresimulation *Aquanaut´s Holiday* da serviert.





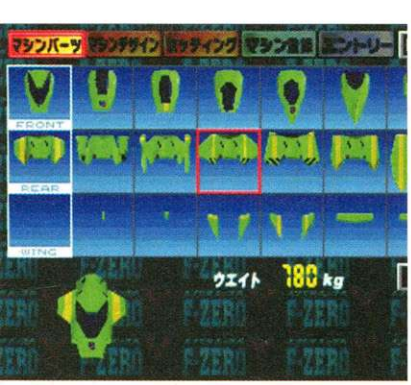




Weltensimulationen sind eines der Lieblingsthemen der Next-Generation. Den Genre-Klassiker *Sim City* peppt Nintendo durch eine monumentale 3D-Kulisse auf - Ihr bereist Eure Städte als Busfahrer oder Pilot! Wie in der unvergessenen Super-NES-Fassung von 1990 gibt Euch ein grünhaarige Stadtrat nützliche Tips.













F-Zero mit neuen Strecken und Allround-Editor: Wie die meisten anderen 64DD-Spiele wendet sich auch das Update des pfeilschnellen Weltraumrasers an kreative Videospieler. Mit Hilfe eines übersichtlichen Pull-Down-Menü-Systems hebt Ihr bombastische Loopings und gemeine Schikanen aus dem Nichts. An den eigenen Kurven dürfen sich später dann talentierte Kumpels messen.

REMPEN & PARTNER

WIN YOUR

XTREME DREAM

An alle Dreamcast-

Ihr verbringt 74.000

eures Lebens mit

In nur 5 Minuten



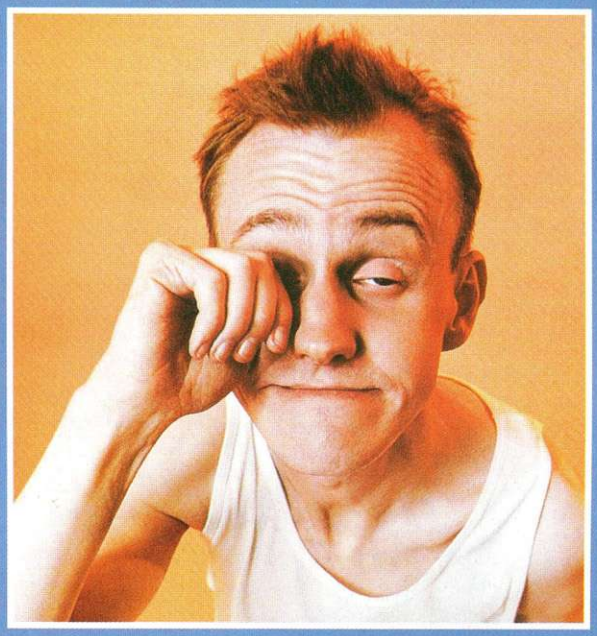
wahr

In der

Was ist dein SEGA Xtreme Dream? Sag es uns – wir lassen ihn wahr werden. Snowboarden in den Rocky Mountains? Rasen im Formel-1-Boliden? Wandern im Schwarzwald? Wovon du auch träumst: Alles ist drin. Denn Dreamcast ist die erste 128-Bit-Konsole, die Internet und E-Mailen über TV ermöglicht. Geh einfach mit

SEGA

Besitzer:*



Stunden Träumen. kann einer davon werden.

Dreamarena!

*Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, müsst ihr eure Dreamcast vor dem 24.12.1999 erworben haben.

deiner Dreamcast online, melde dich in der Dreamarena an und mach beim SEGA Xtreme Dream Wettbewerb mit: Jede Woche wird der extreme Traum eines Teilnehmers extreme Realität. So, und jetzt träum was Schönes.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.

Dieses Gewinnspiel läuft vom 24.12.1999 bis zum 03.03.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von den Teilnehmern kann ein Nachweis des Kaufdatums verlangt werden.

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Parasite Eve 2

Squares Render-Parasiten sind wieder da – und wieder nimmt es Polizistin Aya mit ihnen auf. Aber Vorsicht: Das knackige Render-Babe hat sich seit seinem letzten Horror-Abenteuer ganz schön verändert....





← Aya beim Waffenkauf im M.I.S.T.-Center: Hier könnt Ihr – wie im ersten Teil – stärkere Wummen einkaufen und Upgrades montieren.

↓ Duell im Stollen: Das miese Monster lauert Euch an der Decke auf – und hält Euch mit einer Predator-ähnlichen Tarnvorrichtung zum Besten.



Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import)

Grund der Verwirrung: Die Mitochondrien haben Ayas Zellen eine Verjüngungskur verpaßt – und den New-York-Police-Officer ins zarte Teenie-Alter zurückversetzt. Ergo: Der Brustumfang ist dezent geschrumpft, aber dafür ist der shading-veredelte Polygon-Popo gleich doppelt so stramm – und auch das von Angst gezeichnete Gesicht ist den weichen Zügen einer 19-Jährigen gewichen. Aber keine Sorge, noch mal die Schulbank drücken muß Aya deswegen nicht – ganz im Gegenteil: Nach ihren Erfahrungen mit den schaurigen Mitochondrien im ersten Teil hat man Miss Brea kurzerhand ins neu gegründete "Mitochondria Investigation and Suppression Team" (kurz: M.I.S.T.) berufen. Hier soll die süße Pfirsichhaut auch die letzten Geheimnisse um die mysteriösen Parasiten lüften und den Kollegen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Denn die sind – wie Aya selbst – allesamt Ex-Cops und in paranormalen Belangen noch herzlich unerfahren. Ganz im Gegensatz zu Eurer Heldin: Denn die hat im ersten *Parasite-Eve*-Teil nicht nur gegen virus-infizierte Bio-Zombies gekämpft – nein, Aya hat außerdem erfahren, daß auch ihre eigenen Mitochondrien verrückt spielen. An dieser Stelle ein kurzer Rückblick auf den ersten Teil: Mitochondrien sind –so Hideaki Sena, der Autor der japanischen Romanvorlage – Symbionten, die in menschlichen Zellen schlummern und den Organismus mit Energie versorgen. Laut Hidekai kann ein einziger Symbiont genügend Spannung für einen 10.000-Volt-Schlag liefern – der Mensch ist also ein echtes Kraftwerk! Das Problem dabei: Jede Mitochondrie ist ein eigenständiger und weitgehend unabhängiger Organismus – ein intelligentes Individuum mit eigenen Gedanken und eigenen Zukunftsplänen. Und daß die sich nicht zwangsläufig mit denen seines Wirtsorganismus decken, das habt Ihr im ersten Teil erfahren: Nach Jahrtausende langem Schattendasein im menschlichen Körper sind die energie-strotzenden Parasiten aus ihrem Dornröschenschlaf erwacht – und haben den Spieß herum gedreht. Auf einmal waren nicht mehr die Menschen, sondern die Mitochondrien Herr und Meister über das biologische Vehikel, das wir unseren Körper nennen – mit ein paar drastischen Schönheitseingriffen allerdings: Die mitochondrische Chiroplastik bevorzugt besonders die bizarren Formen aus japanischen Comics und Monsterfilmen, kommt also nach der Metamorphose vorzugsweise mit vielen glibberigen Godzilla-Gliedern, Dutzenden von schmierigen Fangarmen, dreitausend verzahnten Schnappmäulern und schwerwiegendem Haltungsschaden daher. Oder mit anderen Worten: Ihr könnt auf einmal Eure Füße von der Milz nicht mehr unterscheiden, bekommt mächtig Magenschmerzen (ob's wohl die Pizza Pronto vom Vorabend war?) – und ehe Ihr Euch verseht, ist Euch der Kiefer bis zu den Ohrläppchen aufgerissen (ist die Faltencreme schuld?) und Ihr steht nicht mehr auf menschlichen, sondern ziemlich monströsen Füßen. Noch ärgerlicher: Ihr steht urplötzlich bis zu den Knien (oder sind es die Achseln?) in Blut, und was da mit verdrehten Augen unter Euch liegt, das wollt Ihr lieber gar nicht näher untersuchen (Simon, bist Du's?). So schmerzhaft waren Ayas Erfahrungen mit den Mitochondrien aber nicht: Ayas Parasiten

>>Intellektueller Horror mit Squaresoft-Biß?<<

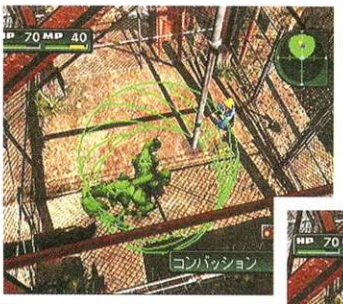


↑ Hat wohl seine Sonnencreme vergessen: Den alten Herrn findet Ihr auf dem Dach des Wassertanks – mitsamt seinen Herzpillen (hat er in der Westentasche).



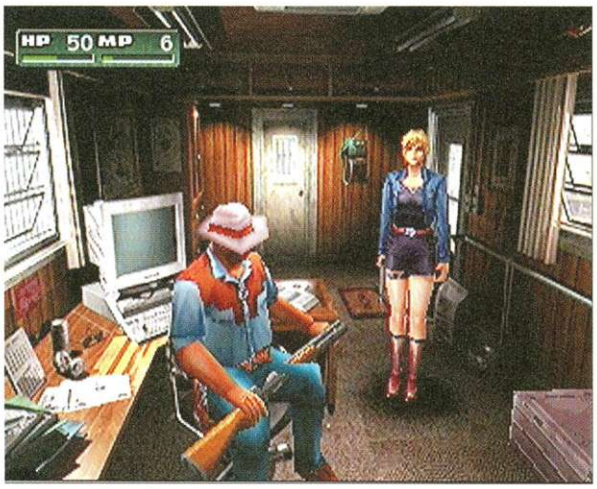


↑ Wer ist die Schönere? Aya Brea (links) verträgt sich mit ihren Mitochondrien ziemlich gut – der jungen Dame rechts ist die paranormale Infektion allerdings weniger gut bekommen.



← ↓ Aya blätter durch's virtuelle "Zauberbuch" und röstet die Mutanten mit einem Flammenstoß. Das grüne Gittermuster zeigt Euch den Wirkungsbereich der paranormalen Energieladung an: Ihr trefft nur die Gegner, die im Zielmoment durch's Diagramm wetzen.







← "Schönes Gewehr haben sie da, Mister!" Was der alte Knabe schön findet, brauchen wir nicht zu schreiben, oder?







Endgegner-Killen im Schnellverfahren: Ihr lockt den Zombie-Söldner zu den Sicherungskästen und ballert ↑ dann das Kabel von der Wand. Ergebnis: Mr. Maske bekommt einen heftigen Stromschlag ab – und Ihr nutzt ↑ die Gelegenheit, um ihn ordentlich voll Blei zu pumpen!



← Technischer Trumpf: Hier steuert Ihr Heldin Aya durch eine FMV-Sequenz. Ob vor, ob zurück oder zur Seite – das interaktive Filmchen reagiert auf Eure Pad-Kommandos und verhält sich ähnlich wie 3D-Kameras.

sind welche von der braven Sorte und geben Eurem dreidimensionalen "Playmate" übersinnliche Kräfte - ohne die schmerzhaften Nebenwirkungen.

Wenn Eure japanische Schönheit für das M.I.S.T. auf Mitochondrien-Jagd geht, dann spielt ihre übersinnliche Begabung eine entscheidende Rolle: Wie im ersten Teil visiert Ihr die polygonalen Bestien per Fadenkreuz an (der Unterschied: es wird nicht in einen rollenspiel-ähnlichen Kampfbildschirm gewechselt, stattdessen turnen die Ungetüme wie in Resident Evil durch die Hintergrundoptik) und haltet dann mit der Waffe Eurer Wahl tüchtig drauf. Allerdings nehmen die monströsen Gesellen auf Eure – oft stark eingeschränkte – Feuerkraft keine Rücksicht: Was also, wenn aus allen Sandlöchern Skorpione krauchen, Ihr aber gerade keinen Flammenwerfer zur Hand habt? Denn: Maschinengewehr und Co. reißen zwar häßliche Löcher in den bunt gemusterten Skorpionspanzer – können aber höchstens zwei Monster gleichzeitig bedienen. Aber da sind mindestens ....Moment...zwei, drei, fünf, sieben – ein Dutzend Krabbeltiere im Anmarsch! Aber – keine Panik! Steckt lieber Eure Wumme wieder ein – drückt flugs die Dreiecks-Taste durch und beobachtet, wie eine Liste Eurer paranormalen Fähigkeiten über die (eingefrorene) Spieloptik gelegt wird. Hier werden - von spirituellen Heilkräften bis hin zu flächendeckendem Flammenregen – mystische Talente für jede Lebenslage geboten. Und mit Sicherheit ist auch das Richtige dabei, um die giftige Polygonbrut vor Euch vom TV-Schirm zu fegen: Einfach den gewünschten "Zauber" auswählen (ein grünes Drahtgittermodell zeigt Wirkungs- und Reichweite der Magie an), gemütlich zurücklehnen und beobachten, wie sich Eure Probleme in transparente Pixelbrühe auflösen. Sind die aufdringlichen Biester erst einmal in den Wüstensand gesickert, wird in Rollenspiel-Manier "abgerechnet": Ein Fenster zeigt, wie viele 3D-Gegner ihr ins Polygon-Nirvana geschickt habt, was Ihr an Munition verballert habt und inwieweit das Gefecht an Euren spirituellen Reserven gezehrt hat. Was unter dem Strich bleibt sind Eure Erfahrungspunkte: Die verbessern Eure Fähigkeiten (z.B. die Schußgenauigkeit oder den Energiebalken) und möbeln vor allem Eure paranormalen Talente (die "PE-Energy") auf. Sobald das Gefecht vorbei ist, verteilt Ihr die neu gewonnenen Erfahrungspunkte nach Wunsch auf Feuer, Wasser, Erde oder Luft – je nachdem, ob Ihr ein aggressiver oder ein vorsichtiger Abenteurer seid. Damit haben sich die Rollenspiel-Elemente aber auch schon erschöpft. Im Gegensatz zum RPG-lastigen Vorgänger ist *Parasite Eve 2* eine Grusel-Mär der *Resident-Evil*-Schule – mit mehr Hintergrund und ausgefeilteren Charakteren zwar, aber ansonsten klassisches Monster-Gemetzel mit seichten Grübel-Einlagen: Mit sexy 3D-Aya in vorgerenderten Hintergründen forschen, Objekte auflesen und alle Nase lang Monster niedermähen – Ayas zweites Abenteuer ist deutlich action-lastiger als der gemütliche Erstling, fesselt Euch mit stimmungsvollen Road-Movie-Einlagen (*From Dusk `til Dawn* läßt grüßen) und wirkt überhaupt wie die Edel-Auflage des berühmten Capcom-Abenteuers. Intellektueller Horror mit Squaresoft-Biß? Das wird spätestens die US-Version zeigen! ■

>>Ayas zweites Abenteuer ist deutlich action-lastiger als der Erstling.<<

Fiktion und Realität

Parasite-Eve-Autor Seka ist zwar ein kluges Köpfchen mit wissenschaftlicher Vorbildung, hat für Ayas Abenteuer aber kräftig fantasiert: So sind die Mitochondrien nicht etwa intelligente Parasiten mit übersinnlichen Fähigkeiten, sondern stinknormale Zellbausteine. Sie sind im Zellplasma zu hause, wandeln Zucker in Eiweiß um (Verbrennung) – und halten so die Temperatur, die für die chemischen Prozesse im Körper notwendig ist. Die von Seka beschriebenen Energiestöße finden an den Nervenstrangenden in den Synapsen statt und dienen der Informationsübermittlung (z.B. für die Übertragung einer Sinneswahrnehmung ans Gehirn). Die dürft Ihr Euch aber nicht etwa wie die elektrischen Impulse in einem technischen Gerät vorstellen: Sie sind das Produkt chemischer Reaktionen – und werden nach Aussendung des Impulses auch wieder in solche zurück verwandelt.

Winnie Forster

PS2

EverGrace

Genre	Rollenspiel
Anbieter	From
Entwickler	From
Erhältlich ab	2. Quartal 2000

Im Zeichen der Next Generation: Nach "Armored Core" und "Eternal Ring" enthüllt der Japano-Hersteller From bereits sein drittes PlayStation2-Projekt - ein Echtzeit-Rollenspiel für gut gekleidete Helden!



Für den Kampf mit dieser Mutation aus Schmetterling und Wespe packt ihr besser Euer Breitschwert aus.



Manche Magie-Effekte sehen atemberaubend aus.





So muß ein Himmel aussehen - dann klappts auch mit der Atmosphäre.

Wer auf dem fiktiven Kontinent Edingberry ein leuchtendes Emblem auf dem Handrücken trägt, der hat ein schweres Schicksal vor sich: Das als "Crest" bezeichnete Mal gilt als Unglücksbringer, entsprechend unbeliebt sind seine Träger bei den Bewohnern von Edingberry.

In Froms PlayStation2-exklusivem 3D-Rollenspiel *EverGrace* stehen Euch zwei verschiedene Charaktere zur Wahl - je nach Held erlebt Ihr das Geschehen aus zwei unterschiedlichen Perspektiven. Yuterald (kurz: Yute) ist der Sohn zweier Crest-Träger, die wegen ihrer magischen Zeichen von einem Militärtrupp getötet wurden. Er möchte seine Eltern rächen und wird auf der Suche nach dem Geheimnis der Crests in eine unbekannte Welt teleportiert. Dort schließt sich ihm die mysteriöse Lebensform "Forim" an.

Auch Sharami, die weibliche Alternativheldin des Spiels, wird durch einen Unfall in eine andere Dimension gespült und dort von einer unbekannten Frau gerettet. Als die Helferin plötzlich entführt wird, kennt Sharami nur noch zwei Aufgaben: Ihre Retterin wiederzufinden und danach in ihre eigene Heimat zurückzukehren.

Je nachdem ob Ihr lieber einem männlichen oder einem weiblichen Helden unter die Arme greift, erlebt Ihr mit *EverGrace* also zwei völlig unterschiedliche Abenteuer. Erst gegen Ende kreuzen sich die Wege von Yute und Sharami, die Handlungsstränge verschmelzen, den Bösewichten geht's an den Kragen.

Ein ausgefeiltes Kampf- und Magiesystem ist die Zierde jedes Japano-Rollenspiels. In "EverGrace" benötigt Ihr Pamira-Juwelen um zu hexen. Den Edelstein findet Ihr in drei Varianten, von denen der erste Euch die Fähigkeit zur Magie verleiht, der zweite Spezialangriffe ermöglicht und der dritte Klunker wiederum einen Schutz gegen alle Arten bösartiger Zauberei aufbaut. Daneben verbessern





Im *EverGrace*-Kosmos hält man nicht viel von Fairness - Ihr werdet schon mal im Rudel angegriffen.



die Pamira-Juwelen auch die Statuswerte der beiden Helden, z.B. die körperliche Stärke und die Intelligenz.

Ähnlich wie in *Final Fantasy VII* können die Pamira-Steine auch auf Waffen und Ausrüstungsgegenstände übertragen werden, die dadurch magische Fähigkeiten erhalten. Mit einem Eis-Pamira wird z.B. Eure Axt eine Waffe, die mit jedem Schlag einen Frostzauber ausführt. In der ursprünglich geplanten PlayStation-Fassung waren die Pamira-Juwelen noch schwächer und hatten keinen Einfluß auf Waffen und Ausrüstung.

Die Power der PlayStation2 ermöglicht ebenfalls das Dress-Up-System: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen werden alle gekauften Kleidungstücke und Waffen grafisch dargestellt, erwerbt Ihr z.B. einen Umhang, flattert dieser solange hinter Euch her, bis Ihr ein anderes Kleidungsstück anlegt: Außerdem belegt Ihr einzelne Körperteile mit Beinschienen, Brustpanzer und Schuhwerk und erschafft so einen optisch ganz individuellen Helden. Wer glaubt, daß möglichst viel Rüstung maximalen Spielerfolg bringt, täuscht sich jedoch: Wer sich von oben bis unten in Stahl kleidet und mit allerlei Krimskrams behängt, der ist zwar gut gerüstet, aber kaum noch bewegungsfähig. Die optimale Mischung zwischen Schutz und Gewicht muß jeder Spieler selbst austüfteln.



Die neue: Sharami, die zweite Heldengestalt von *EverGrace* wurde speziell für die PlayStation2-Fassung erdacht (siehe Interview). Sie ist in Nachbarschaft zu Yute aufgewachsen, kennt den Ritter bereits seit frühester Kindheit und wird im gleichen Augenblick wie er in das Ruben-Imperium teleportiert.

Yute und Shamira sollten sich jedoch nicht nur effektiv, sondern auch modisch kleiden, denn der Geschäftsinhaber gibt gehörigen Rabbat, wenn ein gut gekleideter Held den Laden betritt. Bestimmte, besonders seltene Waffen könnt Ihr aber gar nicht kaufen, sondern müßt sie Euren Gegnern im Kampf abknöpfen.

Neben *Eternal Ring* ist *EverGrace* das einzige offiziell für die nächste PlayStation angekündigte Fantasy-Rollenspiel - die Chancen stehen also gut, daß sich Sony oder ein anderer in Deutschland aktiver Hersteller um eine zügige Übersetzung bemüht. Wir halten Euch auf dem Laufenden. ■



Interview

"Auf der alten PlayStation konnten wir das Mädchen nicht zufriedenstellend visualisieren."





Neben "EverGrace" entwickelt From zwei weitere PS2-exklusive Titel, "Armored Core" und "Eternal Ring".

Das japanisches Software-Haus From war 1994 eine der weltweit ersten Firmen, die sich auf die Spielentwicklung für die damals noch brandneue PlayStation konzentrierte. Auch die PlayStation2 wird vom Start weg mit From-Spielen unterstützt, bereits im Oktober verkündete Sony die Entwicklung der Mech-Schießerei *Armored Core* sowie des Echtzeitrollenspiels *Eternal Ring*. Mit *EverGrace* hat sich jetzt überraschend ein dritter From-Titel zum PlayStation2-LineUp gesellt. In einem auf der japanischen From-Homepage veröffentlichten Interview erklärt der Produzent Takeuchi die Hintergründe für die Verschiebung des Projekts auf die kommende Sony-Konsole. Übersetzung: Hiro Yamada (Future Press).

Warum erscheint EverGrace nun plötzlich für die Playstation2 und nicht wie geplant für die jetzige Sony-Hardware?

Takeuchi-San: Wir wollten ursprünglich ein Rollenspiel für die aktuelle PlayStation entwickeln und haben die Arbeit deshalb auf der aktuellen Hardware begonnen. Dann wurden jedoch so viele Ideen auf Basis der neuen PlayStation2-Spezifikationen vorgeschlagen, die wir auf der aktuellen Hardware nicht hätten realisieren können. Außerdem wurde das PlayStation1-Projekt zwar auf internen "Quality Assurance"-Besprechungen sehr gut bewertet, gleichzeitig fragten aber viele Mitarbeiter, ob es auf der PS2 denn nicht noch viel besser werden würde. So haben wir die alte Hardware fallengelassen und uns entschlossen, PS2-exklusiv zu programmieren.

Wo liegen die Unterschiede zwischen der PS- und der PS2-Version?

Takeuchi-San: Der größte Unterschied liegt im Optischen, so wird vor allem unser Dress-Up-System durch die leistungsfähige Hardware wesentlich detaillierter dargestellt. Die Rechen-Power der PS2 ermöglicht es uns, z.B. Stoffe und Haare sehr geschmeidig zu animieren. Außerdem können die Helden jetzt sogar über ihre Gesichtszüge Gefühle auszudrücken.

Woher kam plötzlich die zweite Spielfigur, "Sharami"?

Takeuchi-San: Wir hatten von Anfang an ein Spiel mit zwei Helden im Auge. Leider gelang es uns nicht, eine Frau mit der jetzigen PlayStation zufriedenstellend darzustellen. Aus diesem Grund mußten wir sie aus dem ursprünglichen Projekt streichen. Die neue Hardware entband uns aber von den Restriktionen, deshalb wurde das Mädchen schnell wieder eingeführt. Sie macht das "Dress-Up-System" auf jeden Fall interessanter.

Inwieweit verändert Sharami den Ablauf der Handlung?

Takeuchi-San: In der PlayStation2-Version muß der Spieler mit beiden Hauptcharakteren spielen. Haben beiden Helden einen bestimmten Punkt erreicht, verschmelzen die Handlungsstränge zu einem einzigen und läuten das Finale ein.

Wie weit sind Sie mit der Entwicklung?

Takeuchi-San: Durch unsere beiden anderen Next-Generation-Projekte *Armored Core 2* und *Eternal Ring* konnten wir bereits viel PlayStation2-Know-How sammeln. Deshalb geht die Entwicklung besser voran, als wir uns das ursprünglich dachten. Ende November war das Spiel zu rund 20% fertig gestellt.

Ein abschließendes Wort für Ihre Spieler?

Takeuchi-San: Wir möchten uns bei allen entschuldigen, die vergeblich auf eine Version für die jetzige PlayStation gewartet haben. Bringen Sie bitte der wesentlich interessanteren, besseren PS2-Version von *EverGrace* das gleiche Vertrauen und die gleiche Geduld entgegen.



EverGrace-Held Yute ist ein früh verwaister Schwertkämpfer, der im magischen Wald von Bellana nach den Mördern seiner Eltern sucht. Wie Sharami wird er jedoch durch Teleportation in das Ruben-Imperium entführt, wo sich das komische Flatterwesen Forim zu ihm gesellt.

Dreamcast

Resident Evil: Code Veronica

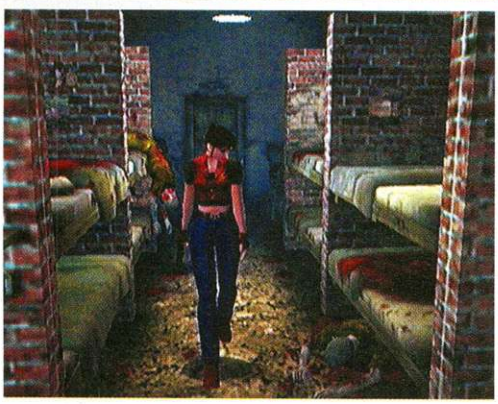
Das Böse hat einen Namen: Resident Evil. Warum Capcoms Jüngster noch viel böser ist als all seine Vorgänger – und warum jeder Fan ab sofort den Dreamcast auf seine Wunschliste setzen muß, das verraten wir Euch auf den folgenden zwei Seiten!





← Eindrucksvoll: Wenn Claire durch das Bassin planscht, dann schlägt die Wassertextur tüchtig Wellen – und die sehen fast aus wie echt!

↓ Nein, das ist nicht die Akropolis, sondern der Vorhof eines alten Herrenhauses... und da sind auch die Wachhunde nicht weit!







← Groß, laut – aber nicht sonderlich gefährlich: Ein paar Schußsalven aus der Pistole, und Ihr laßt den ersten Endgegner ordentlich zur Ader!

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Januar

In der letzten Ausgabe haben wir Euch die ersten Bilder aus dem japanischen Gruselschocker gezeigt, jetzt haben wir die neue Horror-Referenz probe gespielt: Zusammen mit der Value-Plus-Edition des zweiten Teils wurde in Japan die erste spielbare *Code-Veronica*-Demo ausgeliefert – und zwar keine Demo im üblichen Sinn (einlegen, anspielen – und fünf Minuten später ist der Spaß vorbei), sondern fast ein vollwertiges Spiel. Kein Witz: Auch wenn ihr Euren Spielstand noch nicht speichern könnt, ist's ähnlich umfangreich wie die *Nemesis*-Episode, und dabei gleich doppelt so gehaltvoll! Was wir bei unserem Ausflug ins Reich der Zombies und Killer-Köter so alles erlebt haben, das erfahrt Ihr in unserem *Resident-Evil*-Tagebuch!

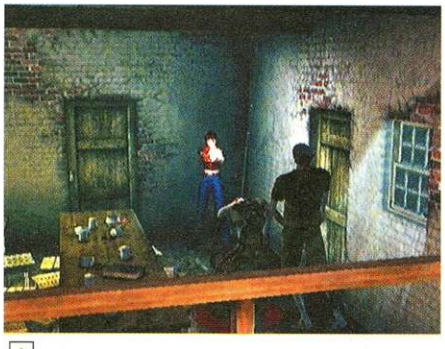
Resident-Evil-Tagebuch, erster Eintrag
Zombie-Häscher Bannert berichtet:

Scheibe eingelegt, Dreamcast angeschmissen, zurückgelehnt – und den Vorspann genossen! Erster Eindruck: Phänomenal. Heldin Claire Redfield wird von Umbrella-Soldaten gejagt, geschnappt und eingekerkert. Klar, daß unsere rothaarige Render-Schönheit nicht mit sich spaßen läßt und frei nach ihrem Lieblingsmotto "Lebende wie tote Leichen pflastern meinen Weg!" jede Menge Konzern-Personal zurück läßt – vorzugsweise mit dem Gesicht nach unten. Erst nach dem Wechsel von FMV-Intro zu Spieloptik erfährt Claire (in einem Dialog mit englischer Sprachausgabe), daß man sie auf eine Insel verfrachtet hat. Allerdings wurde die Umbrella-Basis (anscheinend das Hauptquartier des Chemie-Riesen) schon längst von Virus-Infizierten überrannt – und jetzt stolpern lebende Tote durch die auf Hochglanz polierten 3D-Korridore. Also flugs das Feuerzeug gezückt, die düstere Umgebung ausgeleuchtet und die ersten nützlichen Utensilien eingesammelt. Der erste Griff ist – ganz klar – der zum Analog-Stick, aber die Reaktion unseres knackigen Polygon-Konterfeis ist enttäuschend: Claire ruckelt unbeholfen durch die Gegend – erst nach dem Wechsel zur gewohnten Digital-Steuerung flutscht's so richtig! Dann überzeugt Claire wie kein *Resident-Evil*-Held zuvor: Die Mittzwanzigerin ist flott unterwegs (60 Einzelbilder/Frames die Sekunde – das Mädel hat Feuer in den Jeans!), legt auf Button-Kommando auch gerne ein schnelleres Tempo vor und sagt selbst zu einer blitzartigen 180-Grad-Drehung nicht "Nein!". Ansonsten wirkt alles gewohnt routiniert: Wer ein Objekt (wie Heilkräuter oder Munitionsschächtelchen) aufsammelt, der findet sich im guten alten Charakterbildschirm wieder – mitsamt dem Heldenportrait, der Energie-Kurve und den Item-Fenstern, die Ihr schon in den Vorgängern lieben gelernt habt. Innovation: Wie bereits gemutmaßt, müßt Ihr für die Einsicht Eures Gesundheitszustandes nicht mehr ins Menü wechseln – sondern einfach einen Blick auf's VMU-Display werfen. Komfortabel, komfortabel!

>> Code Veronica wird der Dreamcast-Seller Nummer Eins! <<

Resident-Evil-Tagebuch, zweiter Eintrag
Der Zombie-Häscher hat Blut geleckt

Also vorbeugend ein paar Heilkräuter gefuttert (hmm, lecker), tüchtig Muni gesammelt – und dann auf ins blutrote Zombie-Treiben! Wir verlassen den Startraum und schlei-



↑ Kimme und Korn, das Ziel ist vorn! Die Zombies sind gefährlich nahe – jetzt bloß nicht nachladen müssen!



↑ Die Armbrust erspart Euch zwar das leidige Nachlade-Problem, richtet aber nur wenig Schaden an im Zombie-Gedärm!



← Verliebt in eine Polygon-Figur: Claire ist so hübsch wie noch nie! Nur am nötigen Charme hapert's noch ein bißchen...

↓ Lauschiges Plätzchen für lange Winterabende mit Frau Zombie: In der Villa hat mal die Familie Ashford gehaust – laut dem überlebenden Sohn die Gründer von Umbrella Inc.



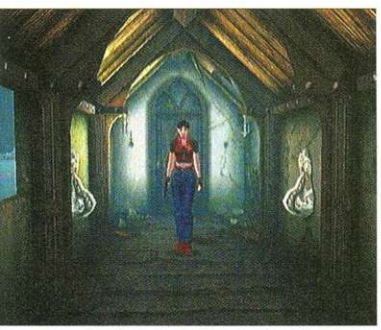
← Wer hier wohl hingerichtet worden ist? Bevor Ihr sie "befreit" habt, waren die Zombies hier beim Kopfkegeln zugange.





← Bedient zwei Kerle gleichzeitig: Claire Redfield im Dauerfeuerrausch. Links ein Schuß, rechts ein Schuß...

chen uns durch einen Korridor zur nächsten Treppenflucht. Die technische Renovierung macht sich sofort bemerkbar: Plötzlich schwenkt die Kamera, und was auf den ersten Blick wie eine hochauflösende Render-Kulisse ausgesehen hat, entpuppt sich als echtzeit-berechnete 3D-Optik! Klar: Die polygonale "Leichtbauweise" des neuen *Resident Evil*s ist ja hinreichend bekannt – aber jetzt, wo wir's endlich live sehen dürfen, da verschlägt's uns trotzdem die Sprache. Psychedelische Kamerafahrten à la *Silent Hill* gibt's zwar keine, aber immerhin wird uns so der gröbste Bildwechsel erspart. Okay, hier und da wird zwar noch immer von Standbild-Einstellung zu Standbild-Einstellung gewechselt (wie in den guten alten Render-Szenarien), aber wer innerhalb eines (ziemlich eng gesteckten) Terrains den Standort wechselt, der beobachtet, wie sich der Blickwinkel stufenlos verändert oder in *Tomb-Raider*-Manier die Heldin verfolgt. Das Verblüffende daran: Hintergründe wie Objekte sehen noch eindrucksvoller aus als die herkömmliche *Resident-Evil*-Optik – und das, obwohl Euer Dreamcast alle 3D-Kulissen selber berechnen muß! Selbst im dichtesten Untoten-Getümmel wird das Gemetzel keinen Deut langsamer: Claire richtet die Waffe aus (einfach den Rechts-Taster gedrückt halten und dann mit dem Aktions-Button abdrücken), zielt (weitgehend selbständig) – und schon rasseln die ersten Patronenhülsen auf die Bodentextur. Aber bis der faulige Heini vor Euch in die Knie geht, müßt Ihr ihn regelrecht mit Projektilen vollpumpen und nach exzessivem Armbrustbeschuß sieht er aus wie ein Nadelkissen! Aber wer geübter Zombie-Jäger ist, der weiß, daß die stinkigen Burschen nach dem ersten "Kniefall" noch lange nicht aufgeben! Wenn Ihr clever seid, dann zielt Ihr jetzt nach unten – und schießt dem Kerl schnell die Rübe ab, damit er auch unten bleibt! Danach folgt der obligatorische Blick ins Menü ("Was, nur noch so wenig Munition?") – und schon geht's weiter in den nächsten Raum!





Resident-Evil-Tagebuch, dritter Eintrag
Wo zum Teufel....?

Ein Spruch, der uns noch öfter von den Lippen kam als der Fluch über akute Munitionsknappheit. Denn wie schon die Vorläufer artet die Schlacht gegen die Untoten schnell in ein Suchspiel aus – ein Suchspiel der vordergründigsten Art zwar, aber immer noch verzwickt genug, um Euch ordentlich auf Trab zu halten. Denn: Wer alle Hände voll damit zu tun hat, am Leben zu bleiben und sich die untote Meute vom Hals zu halten, der hat fürs Rätselraten nur wenig Gehirnkapazität frei. Und wenn dann im Hintergrund auch noch schlurfende Schritte über Korridore hallen, rechter Hand ein hungriger Zombie gegen die Scheibe hämmert und irgendwo sein Schoßhund asthmatisch in den Futternapf röchelt, dann ist es mit Eurer Gelassenheit aus und vorbei! Gedanken an Puzzles und neue Objekt-Funde verschwenden? Keine Chance – hier geht's ums nackte Überleben! Capcom nennt das "Survival Horror" – wir nennen's "das nackte Grauen", schaurig schön und fast zu gräßlich, um wahr zu sein. Einen Rüffel können wir uns dennoch nicht verkneifen: Was *Resident Evil* ist, muß *Resident Evil* bleiben – aber muß die Nostalgie denn so weit gehen, daß man auch Fehler des Klassikers übernimmt? Beispiele: Ladepausen zwischen zwei Räumen werden noch immer mit dem Aufschwingen einer Polygon-Tür kaschiert, und dreht sich Euer Mädel auf der Stelle, dann hört Ihr nach wie vor Getrappel – obwohl Claire keinen Fuß vor den anderen setzt!

>> *Fast zu gräßlich, um wahr zu sein!* <<

Aber was soll's: Das sind Schönheitsfehler, die der Fan getrost verschmerzen kann. *Code Veronica* wird der Dreamcast-Seller Nummer Eins! ■

Legend of Dragoon

Squaresoft bekommt Konkurrenz: Nach fast vier Jahren Entwicklungszeit liegt Sonys Legend of Dragoon endlich in japanischen Geschäften – mit revolutionärer Render-Optik und vier CDs gegen das Final-Fantasy-Imperium gewappnet.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import)



↓ Im Herzen der Finsternis: Um seine Freundin zu befreien, muß Euer Held in die Festung der Fieslinge – ein ungemütliches Gemäuer an der Steilküste.







← ↓ Noch hübscher als die *Final-Fantasy*-Puppen: Die Render-Modelle für die Zwischensequenzen wurden überraschend lebensecht in Szene gesetzt. Hochkarätige 3D-Software und Photoshop-Filter machen's möglich!

16-Bit-Rollenspieler erinnern sich: In der guten alten Zeit, da gab's noch ein Leben nach *Final Fantasy* – und das hieß *Dragon Quest*. Der Rollenspiel-Knaller aus dem Hause Enix toppte sogar die Verkaufszahlen der berühmten Square-Reihe, löste eine Merchandising-Welle nach der anderen aus – und für das Erscheinen der nächsten Episode gab's in Tokyo sogar schulfrei! Aber mit dem Anbruch der 32-Bit-Ära fand die Massenbewegung *Dragon Quest* ein jähes Ende: Die heiß ersehnte Fortsetzung des Kultspiels blieb aus – und Squaresoft trat im ehemals heiß umkämpften Rollenspiel-Staat die unangefochtene Alleinherrschaft an. Bis jetzt: Geschäftspartner Sony höchstpersönlich versetzt den *Final-Fantasy*-Machern einen Nasenstüper – und rollt den japanischen Markt mit der aufwendigsten Fantasy-Produktion seit Jahren auf. Verantwortlicher Projektleiter: Ex-Square-Mitarbeiter Hiroyuki Hasebe (Hanjuku Hero, *Final Fantasy VI*, *Super Mario RPG*). Nicht drei, nein, gleich vier CDs braucht das Render-Spektakel *Legend of Dragoon*, um Euch mit einer gigantischen Spielwelt und Fantasy-Kulissen der optischen Sonderklasse verzaubern zu können. Kulissen, die nicht nur mit viel Liebe zum Detail überzeugen, sondern zudem sehr viel lebendiger wirken als das sterile Hi-Res-Zierwerk der jüngsten *Final-Fantasy*-Episode. So wurden Hintergründe wie Zwischensequenzen ausgiebig mit Weichzeichner und Farbfiltern bearbeitet: Eine Vorgehensweise, die Euch harte Kanten und leblose Puppengesichter (wie z.B. in *Legend of Legaia*) erspart. Stattdessen erinnern die gerenderten FMV-Protagonisten frappierend an reale Darsteller – digitale Lebewesen aus dem 3D-Editor, die nicht nur lebensecht aussehen, sondern sich auch so bewegen. Ganz klar: Wieder hat man sich von japanischer Zeichentrick-Kost inspirieren lassen und statt Japanern oder Europäern dreidimensionale Anime-Akteure auf die Mattscheibe gezaubert. Um so begeisterter reagieren die Manga-Fans unter Euch – und auch alle anderen freuen sich ein Loch ins rollenspiel-gestählte Sitzfleisch, denn hier sehen sie die Spezies "Animo Sapiens", wie sie leibt und lebt . Tatsächlich wollt Ihr fast glauben, es handele sich um echte Akteure – sogar die charakteristischen Wuschelhaare und die feengleichen Gesichtszüge Eures Helden muten wie die eines echten Menschen an. Dahinter steckt mehr technischer Aufwand als Euch auf den ersten Blick bewußt ist – und bricht mit viel Getöse eine Kompanie Echsenreiter aus dem Render-Gehölz, um das Herzblatt Eures Helden in eine finstere Bergfestung zu verschleppen, dann sitzt Ihr mit schmachtendem Blick vor dem TV-Schirm: Zuweilen fühlt Ihr Euch wie im Kino – denn die Inszenierung von Mensch wie Monster läuft so manchem Leinwand-Effekt den Rang ab. Der Lohn der technischen Bemühungen ist eine Spielwelt, die nicht so unnatürlich und makellos daher kommt wie die Aufbauten um Squall Leonhart – sondern viel mehr organisch und natürlich gewachsen wirkt. Und wenn wir "natürlich" schreiben, dann meinen wir auch natürlich: Denn in *Legend of Dragoon* wird von "A" (wie Abenteuer) bis ("Z" wie Zauberei) klassi-



↑ Uff, nicht erwischt! Euer Held schleicht sich an den Wachtposten vorbei und findet dabei - ganz unverhofft - den Kerkerschlüssel!



Klassisch: Die Monster seht Ihr vor dem Kampf nur selten. Meistens kommt's zu den üblichen Zufallsbegegnungen. Für das Laden des Kampfbildschirms wird eine kurze "Kunstpause" eingelegt.



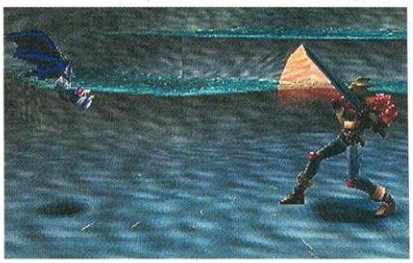
Schön und praktikabel: Alle Kämpfe werden in Echtzeit-3D ausgetragen. Dynamische Kameraführung und peitschender Soundtrack machen die Gefechte zum interaktiven Erlebnis à la *Final Fassy VIII*.







Habt Ihr Eure Herzdame erst einmal befreit, greift sie Euch im Kampf unter die Arme – vorzugsweise mit Pfeil und Bogen.



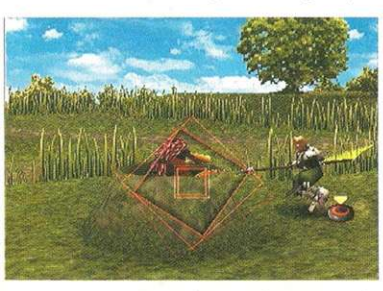
Wurde die Ladepause mit einem hübschen Verlaufseffekt kaschiert, geht's erst so richtig zur Sache: Manchmal übersichtlich von oben, manchmal dramatisch aus der Ego-Ansicht – aber immer mit den Standard-Optionen. Angreifen, Verteidigen, Gegenstand benutzen, Flüchten – das ist auch in *Legend of Dragoon* das Rollenspieler-Los.

sches Fantasy-Ambiente präsentiert, durch und durch mittelalterlich, fernab von futuristischen Hi-Tech-Vehikeln oder ähnlicher *FF*-"Zukunftsmusik". In *Legend of Dragoon* kehrt das Rollenspiel zu seinen Wurzeln zurück – und inmitten der grafischen Prachtbauten gedeiht das Pflänzlein Rollenspiel besser als je zuvor. Klar: Hardware-bedingte Einbußen gibt's auch hier – besonders, wenn's an die Darstellung von Echtzeit-Figuren oder Kampfsequenzen geht – aber damit kann der hartgesottene Rollenspieler leben, zumal diese "Ausrutscher" die meisten Konkurrenz-Produkte noch immer um mindestens drei Schwertlängen schlagen. Ein paar Beispiele: Ist die jüngste Zwischensequenz mal wieder vorbei, dann wird – wie in *Final Fantasy* – aus Eurem geleckten Render-Protz ein kleines Polygon-Männiken – mit genau den Wehwehchen, an denen dreidimensionale Recken nun mal so leiden, von der Textur-Schwindsucht bis hin zum polygonalen Gelenkeschwund (auch "Clipping" genannt). Trotzdem ist die Echtzeit-Natur der Akteure eine echte Bereicherung, die nicht nur der Darstellung in den (überraschend lebendigen) Render-Kulissen, sondern außerdem der Interaktion mit der Umwelt zugute kommt. Euer Dreigespann verschwindet im Hintergrund, hechtet mit wehendem Wuschelhaarschnitt in den Vordergrund, fällt einen Baum (um einen reißenden Strom zu überqueren), hupft in einer Grotte von Felszinne zu Felszinne oder fährt in einem Lastenaufzug von einer Dungeon-Etage in die nächste: für die *Legend-of-Dragoon*-Helden ein Klacks! Ein Klacks zum einen, weil die 3D-Figuren so schön flexibel sind – und ein Klacks zum anderen, weil Euch das fantastische Terrain jede Menge Spielraum läßt. Wo ihr in *Final Fantasy* die meiste Zeit über von einem "Plot-knoten" zum nächsten marschiert, da hat man sich für *Legend of Dragoon* auf die verwinkelten Dungeon-Designs zweidimensionaler Genre-Vertreter zurück besonnen und das Nützliche mit dem Angenehmen verbunden: Die Schauplätze sehen zwar aus wie ein Rollenspiel der nächsten Generation, sind aber im übrigen wenig mehr als das alte 2D-Konzept – neu verpackt. Aber das soll die alten Hasen unter Euch nicht abschrecken. Im Gegenteil! Hier bekommt der Dungeon-Veteran genau das, war er haben will: Verwirrende Level-Architektur und gemeine Winkelzüge der japanischen Designer, wo Ihr auch geht und steht – und wann immer Euch danach der Sinn steht, gibt's auch eine handfeste 3D-Keilerei! Links herum, rechts herum, über die Brücke, unter der Brücke, durch das Tor – und mitten hinein ins dickste Schlachtengetümmel: Das ist die Welt von *Legend of Dragoon* – eine Welt, in der rollenspielerische Ritterlichkeit und daten-geprägte Hau-Ruck-Mentalität noch echte Tugenden sind! Wir hoffen auf eine zügige Eindeutschung des japanischen Rollenspiel-Highlights. Unser Tip: Setzt den Titel auf die weihnachtl che Wunschliste für nächstes Jahr! ■

>>Hier bekommt der Dungeon-Veteran genau das, was er haben will!<<



Die Oberwelt wird über eine Karte bereist: Mit L bzw. R verändert Ihr den Maßstab – von der Weltkarte bis zum handlichen Reiseformat.



Kampfsequenz mit Action-Einlage: Wenn sich das Fadenkreuz eingespielt hat, müßt Ihr den Aktions-Button drücken. Wer den richtigen Augenblick erwischt, setzt dem Gegner mit einer Kombo zu!

Der Tod lauert immer und überall:

Fragen, die jedes Monster beschäftigen:
fun generation **berichtet schonungslos.**

Mr. Monster (zittert): Okay, okay – laß uns schnell machen! Ich glaube, ich hab' eben einen Helden hier `rumschleichen sehen. Der will meinen Kopf!

fun: Keine Bange. Hier bist Du in der heldenfreien Zone!

Mr. Monster (erleichtert): Uff, da bin ich aber beruhigt! Wo wir gerade dabei sind: Wie bemerken mich diese heroischen Mordbuben eigentlich?

fun: Überhaupt nicht. Die Render-Umgebung des Spiels ist monster-leer – bis zu dem Augenblick, in dem es zufällig zur Begegnung kommt. Dann fließt die ganze Rendersoße den Screen runter – und macht dem dreidimensionalen Kampfbildschirm Platz. Erst dann können Dich Deine Gegner sehen!

Mr. Monster: Unverschämtheit! Ich muß mit den Designern reden.... Aber egal: Wie kann ich mich gegen das Gesindel schützen?

fun: Schwer. Der gemeine Held fällt mit Schwert, Speer und Bogen über Dich her – außerdem hat das schwarzhaarige Maderl jede Menge magische Gimmicks im Handgepäck. Die Helden dürfen – wie Du auch – jede Runde nur einmal angreifen. Dann heißt es: Wer die stärkeren Argumente hat, der überlebt – der andere krepiert...

Mr. Monster: Ogottogottogott.... Und vor was für Attacken muß ich mich besonders in acht nehmen?

fun: Hmmm.... Wenn Dich ein Charakter angreift, wird ein Fadenkreuz eingeblendet – und wenn Du mitten drin bist, dann muß der den Button drücken! Wenn er das richtige Timing raus hat, dann tut's Dir gleich doppelt so weh! Auch nett: Der Angreifer brät Dir irgendeinen magischen Gegenstand über – und steigert mit Button-Smashing (auf den Knopf prügeln, bis der Finger knirscht) den Schaden! Ein Heidenspaß übrigens....

Mr. Monster: Autsch! Und jetzt...?

fun: Jetzt fällt mir ein, daß ich dringend noch ein paar Erfahrungspunkte brauche – damit ich den nächsten Level erreiche!

Mr. Monster: Schluck!

GAME BOY COLOR

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Frühjahr 2000

Metal Gear: Ghost Babel

Back to the roots: Nach 3D-Debüt und VR-Update schleicht Liquid Snake bald wieder im klassischen 2D der frühen Jahre. Mit Ghost Babel verspricht Konami die erste Game-Boy-Fassung des Meisterthrillers Metal Gear.



SLASHERHOOK
Killer from DownUnder: Mit Adler und Stahlbumerang bringt *Slasher Hook* seine normalsterblichen Gegner zur Strecke.

CHRIS:
Debütantin: Die hübsche Chris kämpft Seite an Seite mit Solid Snake gegen die böse *Black Chamber*-Crew.

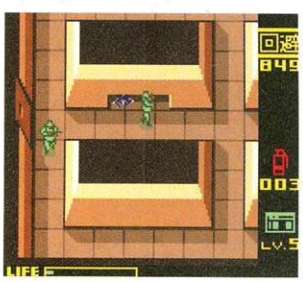
VIPER
Giftig wie eine Schlange: Der Boß des bösen *Black Chamber*-Quartetts hört auf den hübschen Nachnamen Viper.

PYRO BISON
Pyro Bison fackelt nicht lange: Der Einzelkämpfer im Dienst der *Black Chamber* jagt Euch mit seinem Flammenwerfer.



SNAKE:
Zwölf Jahre im Konsoleneinsatz, doch kein bißchen müde: Solid Snakes fünfte Episode führt ihn nun erstmals auf den Game Boy Color.

MARIONETT
Komischer Kauz: *Marionett Owl* besitzt drei Körper - einen "echten", sowie die seiner lebensgroßen Geisha-Puppen!



Mit *Metal Gear Solid* veröffentlichte Konami vor einem Jahr eines der erstaunlichsten PlayStation-Spiele: Die faszinierende Mischung aus düsterem Spionage-Drama und funkensprühender 3D-Action beglückte nicht nur mit einer ganz neuen Spielmechanik (dezentes Auftreten statt Macho-Randale), gelungener Technik und realistischer Grafik (inkl. Dampf, Rauch und Schneegestöber), sondern auch mit einer ausgebufften Dramaturgie. Die Kommunikation und Interaktion des Helden *Solid Snake* mit Freund, Feind und undurchsichtigen Mittelspersonen orientierte sich am Hollywood-Kino und hatte mit der banalen Handlung eines *Resident Evil* oder *Silent Hill* nichts gemein.

Auch die angekündigte Game-Boy-Variante *Metal Gear: Ghost Babel* setzt auf fetten Plot und scharf gezeichnete Charaktere. Nur den Helden Solid Snake sowie die Einsatzzentrale um den alten Bruce Campell übernahm Konami aus dem PlayStation-Abenteuer, das restliche Personal wurde ausgetauscht. Diesmal hat sich das Spezial-Team *Black Chamber* (dt.: Die dunkle Kammer) zusammengeschlossen, um mit dem titelgebenden Riesenroboter *Metal Gear* die Weltbevölkerung zu terrorisieren. Vier gefürchtete Einzelkämpfer stellen den *Black Chamber*-Kern: Der brutale *Pyro Bison* ist ein Spezialist mit dem Flammenwerfer (und hat ein Faible für alles, was brennt und fackelt), *Slasher Hook* ein Aborigines-Krieger mit geschliffenem Bumerang. Für den Psycho-Grusel ist *Marionett Owl* zuständig, der nur über zwei menschengroße Geisha-Puppen mit seiner Umwelt interagiert. Der Boß des Quartetts trägt wie sein Erzrivale Solid Snake eine Schlange im Namen: *Blackarch Viper* führt die Mission, die der Game-Boy-Snake unterbinden soll - wenn möglich ohne weltweites Aufsehen.

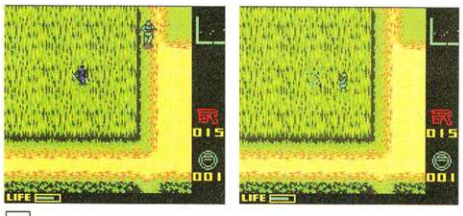






Souverän von oben betrachtet Ihr den Vormarsch Eures Helden. Mit dieser Perspektive hat *Metal Gear*-Erfinder (und *Ghost Babel*-Produzent) Hideo Kojima bereits viel Erfahrung (siehe "Die Snake-Saga"). Somit ist die angekündigte 2D -Fassung gleich doppelt interessant: Als erstes "Metal Gear" für den Game Boy, aber auch als Rückkehr des Meisterdesigners zur 8-Bit-Technolgie seiner Jugend.

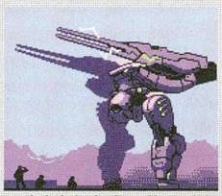
Trotz der vereinfachten Grafik ist *Ghost Babel* dem PlayStation-Vorläufer optisch ähnlich: Der Funkverkehr auf grün getöntem Display ist vom Sony-Gegenstück



↑ **Ein Bett im Kornfeld: Dank gut trainierter Ninja-Talente taucht Solid Snake innerhalb eines Sekundenbruchteils unter.**



Metal Gear



Jahr: 1987
System: MSX, NES
Umfang: 128 Kbyte-Modul
Auch als *Solid Snake* bekannt: Sein erstes Abenteuer führt den Cyber-Ninja in den afrikanischen Ministaat *Outer Heaven*. Dort muß er als Mitglied der Spezialeinheit *Fox Hound* den Kampfroboter *Metal Gear* suchen und vernichten.
Kojimas Gespür für dramaturgische Wendungen zeigt sich schon im 8-Bit-Erstling, auch Mission- und Waffendesign des Oldies ähneln dem der PlayStation-Episode. U.a. hantiert Solid bereits mit ferngesteuerten Raketen und Plastiksprengstoff, Minendetektor, Mastercard und - natürlich - *Lucky Stripes*-Zigaretten.

Snake´s Revenge



Jahr: 1990
System: MSX, NES
Umfang: 256-Kbyte-Modul
Auch *Metal Gear 2* genannt: Im Jahr 1999 hat es den gefährlichen Metal-Gear-Mech nach Zentralafrika verschlagen und wieder ruft Fox-Hound-Chef Roy Campell unseren Helden Solid Snake zur Hilfe. Kollege Gray Fox, ein Verbündeter aus dem ersten Teil, ist inzwischen zum bösen Big Boss übergelaufen und kommandiert die Armee des fiktiven Zwergenstaates Zanzibar gegen Snake. Am Ende reist unser Held nach Alaska weiter.

Metal Gear Solid



Jahr: 1998
System: PlayStation
Umfang: 2 CDs (über 1000 MByte)
Das fesselnd-simple Spielprinzip bohrt Kojima auf der PlayStation zum dreidimensionalen "Interactive Movie" auf. Ohne bewährte *Metal Gear*-Elemente zu verändern, inszeniert Konami ein audiovisuell beeindruckendes Abenteuer, das mehr Einfälle versammelt als alle Spiele von Acclaim, Infogrames und Eidos zusammen. Als "Spiel-im-Spiel" wurde der originelle *VR-Modus* zum Überraschungserfolg. Von dramaturgischem Ballast befreit und grafisch vereinfacht, turnt Snake durch massig klar abgegrenzte Minimissionen.

Metal Gear Integral



Jahr: 1999
System: PlayStation
Umfang: 1 CD (ca. 550 MByte)
Nachschlag für PlayStation-Überlebenskünstler: Auf der *Integral*-CD findet Ihr ausschließlich VR-Trainingsmissionen im schimmernden Neon-Look. Aus dem interaktiven Film wird damit eine Reihe höchst vergnüglicher Puzzle-Situationen, die Ihr gegen ein heftiges Zeitlimit knackt. Denken, schleichen, den Gegner lautlos schlagen - die ideale Einstimmung auf zukünftige Solid-Abenteuer wie z.B. die kommende Game-Boy-Fassung. Demnächst auch in Deutschland.

Metal Gear Ghost Babel

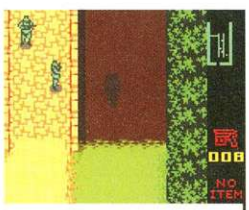
Jahr: 2000
System: Game Boy Color
Umfang: 2-MByte-Modul

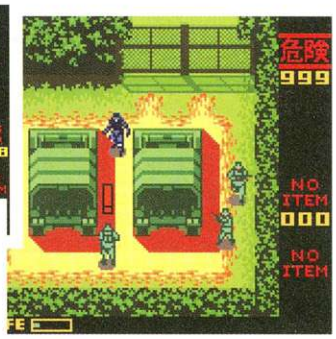


Come-Back im 8-Bit-Gewand. Als Produzent bürgt Hideo Kojima höchstpersönlich für die erste *Metal Gear*-Handheld-Episode. *Ghost Babel* ist kein Schnellschuß eines Fremdentwicklers, sondern eine Konami-Inhouse-Produktion mit höchster Priorität. Auch *Metal Gear Solid*-Art Director Yoji Shinkawa wirkt am Game-Boy-Debüt mit: Aus seiner Tuschefeder stammen die filigranen Freunde und Feinde von *Ghost Babel*, z.B. alle *Dark Chamber*-Schergen auf diesen Seite. Konami verspricht die Unterstützung des Link-Kabels, verrät aber noch nicht, wie der 2-Spieler-Modus funktioniert.

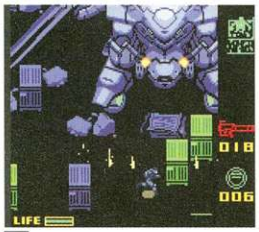




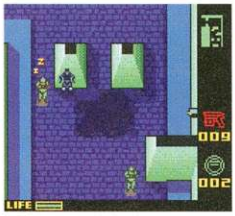




↑ Der 32-Bit-Version verblüffend ähnlich: Von der 3D-Umgebung abgesehen, findet Ihr in *Ghost Babel* fast alle Elemente des PlayStation-Vorgängers wieder (hier den Videofunk).



↑ Höhepunkt jedes Solid-Snake-Abenteuers: Der Kampf gegen den Metal-Gear-Mech.



↑ Auch auf dem Game Boy gilt die alte Foxhound-Regel: Schnarchende Wachen soll man nicht wecken!

↑ Huch, wer schleicht da um die Trucks? PlayStation-Fans erkennen viele der Spielsituationen von *Metal Gear: Ghost Babel* wieder.

kaum zu unterschieden, ebenso die klaren Icons für Waffen, Bomben und Key-Cards. Selbst die!- und ?-Symbole über den Köpfen überraschter Feinde hat Konami in die putzige Handheld-Optik übernommen. Die 3D-Filmsequenzen der PlayStation-Fassung wurden zu Standbildern umgewandelt: Wie in *Metal Gear Solid* tragt Ihr allerlei zwischenmenschliche Konflikte in bildschirmfüllend Gesprächen aus. Die soziale Komponente ist in allen Kojima-Spielen wichtig. Ähnlich seinem Kinokollegen James Bond umgibt sich auch der futuristische Konami-Spion in jedem Abenteuer mit anderen Mädchen: Als treue Gefährtin steht Euch diesmal die bezopfte Chris zur Seite, während die silberhaarige Sofie auf der anderen Seite des Gesetzes agiert. Fragt sich nur, ob Solid diesmal genügend Zeit für Flirts und coole Sprüche findet. ■

COMPUTER KUDAK
CTK
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
A Bug's life*	dtDM	99,95
Armorines in Project Swarm	kpl.dtDM	89,95
Donkey Kong64 inkl.Exp.Pak	kpl.dtDM	129,95
Earthworm Jim 3D	kpl.dtDM	89,95
Fighting Force 64*	dtDM	109,95
Gran Theft Auto (GTA)*	dtDM	99,95
Nuclear Strike*	kpl.dtDM	114,95
Rainbow Six	dtDM	99,95
Ready 2 Rumble Boxing*	dtDM	109,95
South Park Rally*	dtDM	89,95
Supercross 2000*	dtDM	94,00
Super Smash Bros.	kpl.dtDM	89,95
Turok: Legenden des...	kpl.dtDM	89,95
WCW Mayhem	dtDM	94,00
Wrestlemania 2000	dtDM	129,95
Xena*	dtDM	99,95

Große Auswahl an Game Boy Color Spielen

DREAMCAST

Dreamcast+Modem	kpl.dtDM	489,00
Bass Fishing+Angelrute	dtDM	179,95
D 2*	dtDM	89,95
Dragon's Blood*	dtDM	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*	dtDM	89,95
MDK 2*	dtDM	99,95
NBA 2000*	dtDM	89,95
Soul Calibur	dtDM	109,95
Virtua Striker 2*	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
Ace Combat 3*	kpl.dtDM	89,95
Armorines in Project Swarm*	kpl.dtDM	89,95
Box Champions 2000	kpl.dtDM	89,95
Discworld Noir*	kpl.dtDM	84,95
Dune 2000*	kpl.dtDM	89,95
F1 World Grand Prix '99	kpl.dtDM	89,95
Formel 1 '99	kpl.dtDM	89,95
Fifa 2000	kpl.dtDM	89,95
Final Fantasy VIII (4 CD's)	kpl.dtDM	99,95
Gran Turismo 2*	kpl.dtDM	89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*	kpl.dtDM	149,95
Messiah*	dtDM	89,95
Music 2000	kpl.dtDM	89,95
Overblood 2	kpl.dtDM	89,95
Premier Manager 2000*	kpl.dtDM	89,95
Prince Naseem Boxing*	kpl.dtDM	89,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM	89,95
Shadow Madness*	kpl.dtDM	79,95
South Park Rally*	dtDM	89,95
Space Debris*	kpl.dtDM	79,95
Spec Obs*	dtDM	89,95
Superbike 2000*	kpl.dtDM	89,95
Supercross 2000	kpl.dtDM	89,95
Theme Park	kpl.dtDM	49,95
Tiger Woods PGA Tour 2000*	kpl.dtDM	89,95
Toy Story 2*	kpl.dtDM	89,95
Trasher*	dtDM	94,95
Vigilante 8: 2.Herausforderung*	dtDM	89,95
Warpath: Jurassic Park	kpl.dtDM	89,95

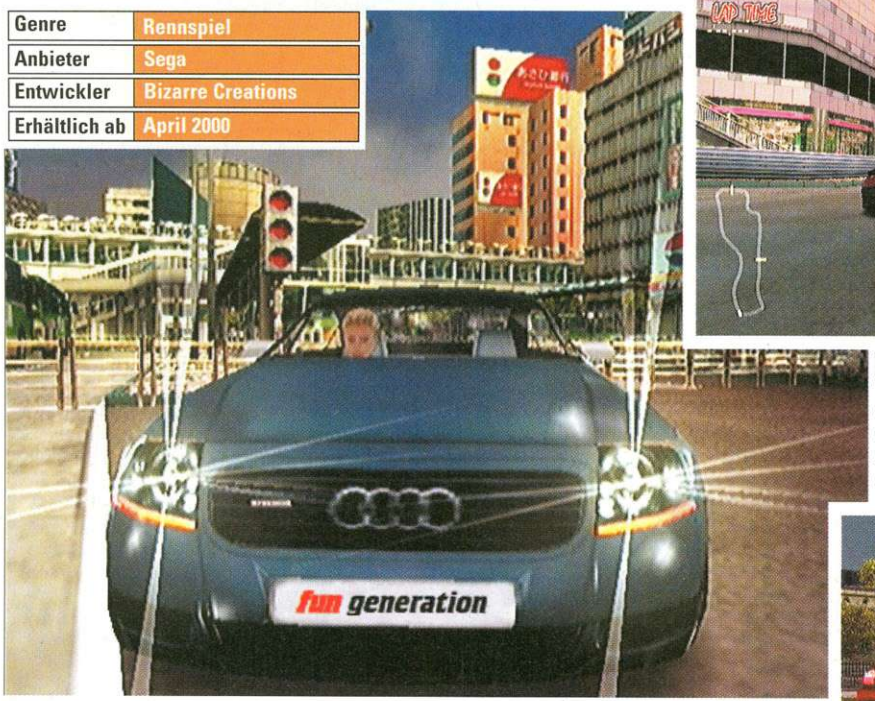
IHRE VORTEILE
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Spielen
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten 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

Metropolis Street Racer

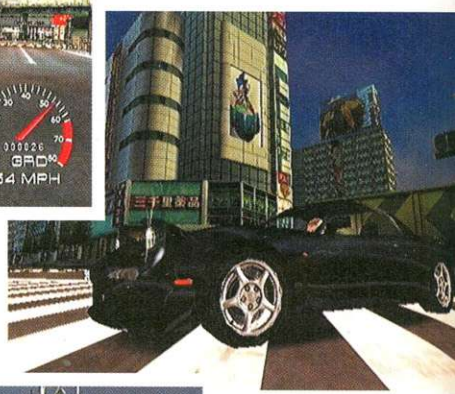
Mit Vollgas durch die City!
Bricht mit Metropolis Street Racer ein neues Rennspiel-Zeitalter an?

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Bizarre Creations
Erhältlich ab	April 2000





← Hetzjagd in Tokyo! Einzelrennen gegen Computer-Fahrer waren leider noch nicht spielbar.



← Mit dem Audi TT durch Tokyos Shinjuku-Stadtteil - die Fülle an grafischen Details ist einfach unglaublich.



↑ Wenn man genau hinsieht, kann man sogar die Bremsscheiben hinter den blankpolierten Felgen erkennen!

Eigentlich als Launch-Titel zum Dreamcast-Europastart gedacht, erhitzt die Ankündigung des potentiellen Rennspiel-Hits schon seit Monaten die Gemüter der Sega-Gemeinde. Nach leichter Verspätung trudelte nun die erste spielbare Preview-Version bei uns ein – und wir können eines schon vorneweg sagen: Das Warten hat sich definitiv gelohnt!

Nach dem Einlegen der GD-Rom erwartet Euch zunächst ein ungewohntes Bild –auf einer Landkarte müßt Ihr Euren Standort eingeben, aus dem *Metropolis Street Racer* dann die drei Zeitverschiebungen für Amerika, Europa und Japan errechnet. Fortan begleiten Euch auf allen Auswahlbildschirmen drei Uhren mit den jeweiligen Tageszeiten von San Francisco, London und Tokyo. Das wirkt anfangs wie ein netter Gag, hat aber System: Schließlich führt Euch *Metropolis Street Racer* durch eben diese drei Metropolen. Sitzt Ihr also zur zweitbesten Knoppers-Zeit (mittags halb eins in Deutschland) gemütlich im Zockersessel, erwartet Euch bei der Fahrt durch das benachbarte London die schönste Frühstücks-Sonne - während sich die Fischer im acht Stunden entfernten San Francisco gerade darauf vorbereiten, ihrem ersten Fang des Tages die Planke über den schuppigen Schädel zu semmeln. Ob Euch eine Fahrt über Tag- oder Nacht-Strekken erwartet, hängt also nicht von den gewählten Optionen, sondern von der Uhrzeit selbst ab!

>>Das Warten hat sich definitiv gelohnt!<<

Doch so genial sich das auch anhört – in unserer sehr frühen Preview-Version war dieses Feature bisher nur theoretisch vorhanden.

Wesentlich "handfester" sind da schon die neun Edel-Karossen, zwischen denen Ihr Euch anfangs entscheiden dürft, von Ford Mustang über Rover MGF bis hin zu Audi TT ist dabei alles vertreten, was Rang, Namen und - vor allem - Preis hat. Über mangelnde Geldmittel müßt Ihr Euch weniger Sorgen machen, das digitale Alter Ego scheint nicht gerade knapp bei Kasse zu sein! Also reingesetzt, angeschnallt und losgebrettert – in unserer Preview-Version immerhin schon auf neun (fast) fertigen Strecken. Und die haben es wirklich in sich! Bis auf seltene, plötzlich auftauchende Schilder oder Sträucher (pro Rennen kann man die Anzahl dieser "schwarzen Schafe" an gerade mal zwei Händen abzählen!) heißt`s für die gesamte Strecke: Pop-Ups adè - bei *Metropolis Street Racer* hat die Fernsicht kein Ende. Doch im Gegensatz zu anderen Rennspielen erkaufen sich die Entwickler bei Bizarre Creatures diese Extraportion Sichtweite nicht mit geringerer Detailtreue, im Gegenteil: Nie zuvor haben wir ein grafisch derart ausgereiftes Rennspiel gesehen!

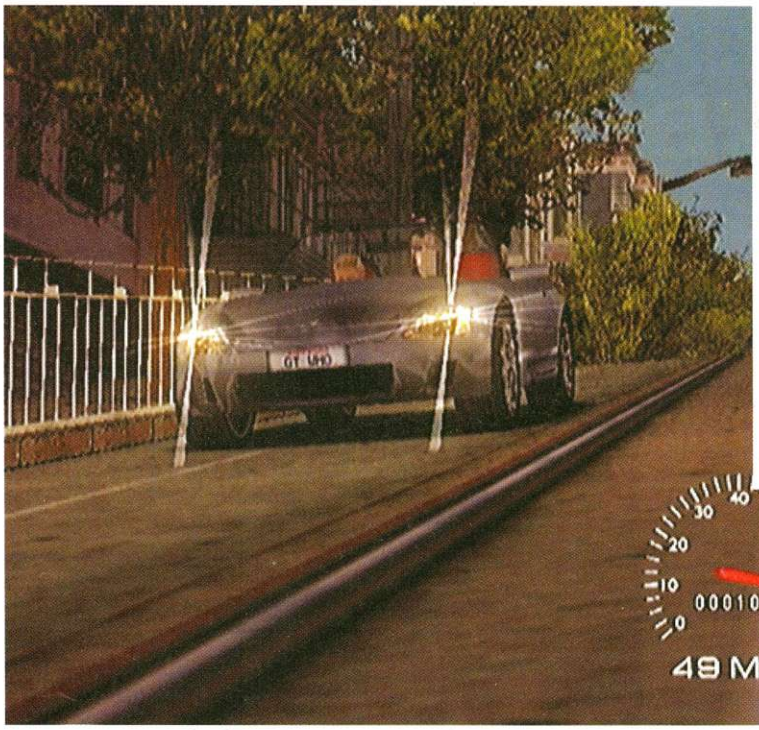
Zwar sind in unserer Preview-Version weder Fußgänger noch andere Autos unterwegs (deshalb auch der etwas sterile Look unserer Screenshots), aber die Menge an Details und Grafikelementen, die Bizarre Creatures in *Metropolis Street Racer* aufbietet, ist beeindruckend. Der Rand jeder Rennstrecke (die eigentlich aus abgezäunten Stadtteilen besteht) ist gesäumt von Bäumen,







← ↑ → Die einzelnen Städte sehen einfach atemberaubend aus und sind bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern nachgebildet.





Bei der Fahrt durch San Francisco dürfen natürlich die berühmten Beton-Terrassen nicht fehlen – gewagte Sprünge inklusive!

Lampen, Metallgeländern, Mülltonnen, Bürgersteigen, Werbeplakaten, Schildern und noch vielem mehr – eben allem, was Euch "draußen" auch erwarten würde. Dazu kommen extrem realistische Texturen, die z.B. die Straße endlich auch wie eine (schmutzige) Teer-Strecke aussehen lassen. Gekonnt wechseln sich je nach Fahrstrecke normale Straßen- und Kieswege mit Kopfsteinpflaster ab – eine Veränderung des Grips machte sich in unserer Version allerdings noch nicht bemerkbar. Ebenfalls beeindruckend ist die detailgetreue Nachbildung der drei Großstädte. Von Werbeplakaten und sonstiger Reklame einmal abgesehen, hat jedes Bauwerk seinen Platz an genau der richtigen Stelle der Polygon-City gefunden. In London bahnt man sich einen Weg durch malerische Grünflächen, in Tokyo rast man durch das Einkaufs-Mekka Shibuya und in San Francisco über hügelige Wohngebiete - vorbei an Straßenbahn-Schienen und sonnigen Parks. Die Polygon-Autos stehen der Stadt-Grafik in nichts nach, auch wenn Bizarre Creations es unserer Meinung nach mit der virtuellen Autowäsche ein wenig übertrieben hat (selbst eifrigste Sonntags-Wäscher werden niemals einen derart stark glänzenden Boliden vor die Augen bekommen...). Alle Fahrzeuge verhalten sich physikalisch korrekt, beeindrucken mit hübschen Lichteffekten (auch wenn die Scheinwerfer noch einen Tick zu unrealistisch oder aufgesetzt wirken) und mindestens genauso schönen Formen. Abgerundet wird das alles von einer sehr abwechslungsreichen Musik-Kulisse, die von Big-Beat über Dance, Rock und Pop bis hin zu Country von jeder Richtung ein paar gute Stücke beinhaltet und eigentlich alle Spieler zufriedenstellen sollte. Im spielbaren Free-Play-Modus treiben Bizzare Creations das Ganze sogar noch ein Stückchen weiter – wie in *GTA2* lauscht Ihr einem virtuellen Radiosender, der für Euch (neben Verkehrsmeldungen und Werbung) immer wieder eine schöne Mischung der vorhandenen Stücke zusammenstellt.

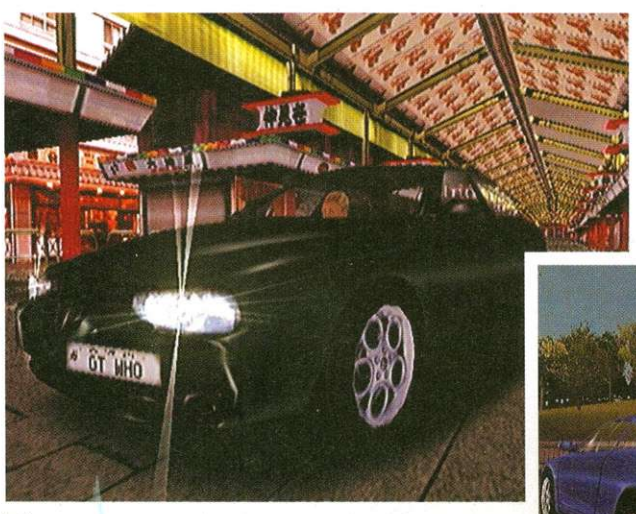
>> Pop-Ups adè – bei Metropolis Street Racer hat die Fernsicht kein Ende.<<

Unser erster Eindruck von *Metropolis Street Racer* ist (der aufmerksame Leser wird es vielleicht erkannt haben) sehr gut – jetzt heißt es nur noch durchhalten und auf die (hoffentlich bald) fertige Test-Version warten. ■

Die Spielmodi:

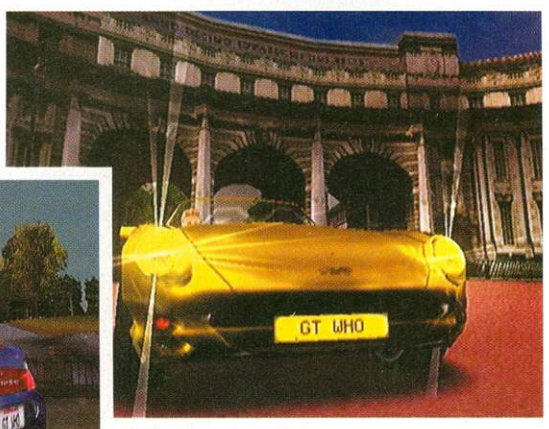
Metropolis Street Racer **bietet Euch nicht nur grandiose Optik, sondern auch eine Unmenge an Spielmodi. In unserer Preview-Version konnten wir leider noch keinen Blick auf das werfen, was sich hinter diesen Optionen verbirgt – und sind deshalb auf das fertige Ergebnis ebenso gespannt wie Ihr!**

Car Challenge: Schlagt das Zeitlimit, um Euren Fuhrpark mit neuen Modellen schmücken zu können.
Timed Run: Ihr habt nur eine Chance, auf mehreren Strecken hintereinander die jeweiligen Runden-Rekorde zu brechen.
Hot Lap: Hier fahrt Ihr ein Rennen gegen die Uhr – es gibt allerdings keine Zeitbeschränkungen. Fahrt, solange Ihr möchtet, bis Ihr die gewünschte Rundenzeit erreicht habt.
Challenge: Auf speziellen Kursen werden Eure Fahrkünste auf die Probe gestellt – je besser Ihr abschneidet, desto mehr Punkte erhaltet Ihr, die ihr dann in schnellere Autos investieren könnt.
One on One: Ihr tretet gegen einen Computergegner an, bei schwächeren Fahrern sorgt ein Handicap-System für Fairness. Gelingt es Euch trotz aktiviertem Handicap zu gewinnen, erwarten Euch zusätzliche Punkte.
Street Race: Entscheidet Euch für ein Auto Eurer Wahl und bestreitet mehrere Rennen auf diversen Strecken. Die Qualität des gewählten Autos entscheidet über die anschließende Punktzahl.
Championship: Im Championship-Modus müßt Ihr in einer Serie von Rennen gegen die unterschiedlichsten Gegner antreten.
Free-Roam: Die Königsklasse! Im Free-Roam-Modus könnt Ihr kreuz und quer durch die Stadt brettern, ohne Straßensperren oder sonstige Beschränkungen. Ob Ihr dort jedoch auch gegen andere Fahrer antreten könnt oder (wie in unserer Preview-Version) einfach nur durch die Stadt schippern dürft, konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen.



Sehr oft kann man mit seinem Boliden ausbrechen und eine Alternativ-Route einschlagen – wie durch diese kleine Einkaufsstraße.





Wer wollte nicht schon einmal mit einem feschen Sportwagen das alte London unsicher machen?

Koudelka

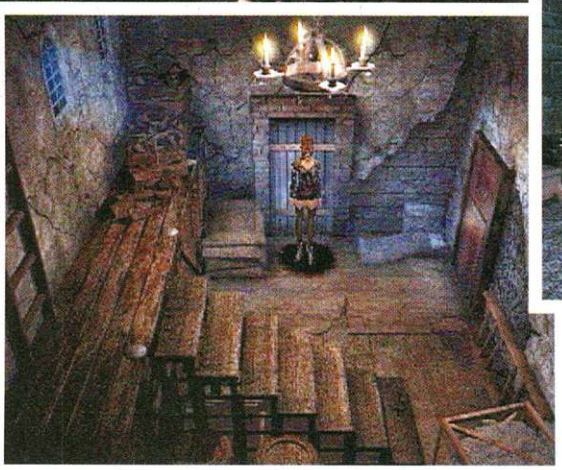


Im Mini-Rock auf Geisterjagd: In Koudelka schickt Euch SNK an der Seite einer sexy Heldin in ein Schloss voller Geheimnisse.



← Technisch aufwendigund hat jede Menge Sex-Appeal: Heldin Koudelka läuft in Echtzeit durch 3D-Korridore - in den Zwischensequenzen wird sie als fesche Render-Maid im knappen Rüschen-Dress präsentiert.









↑ Ofenrohr oder Periskop: Das Inventory.

Genre	Adventure
Anbieter	SNK
Entwickler	Sacnoth
Erhältlich ab	April 2000 (USA)

Frauen und Horror sind eine Mischung, die nicht erst seit *Parasite Eve* für Aufregung unter den Videospielern sorgt: Sacnoth schicken mit Koudelka eine weitere Femme fatale ins Rennen. In gleichnamigen Spiel (von Prügelspezialist SNK vertrieben) werdet ihr ins 19. Jahrhundert verfrachtet: In der mysteriösen Nemeton Convent Ruine treiben nicht nur jede Menge Monster ihr Unwesen – auch reichlich Schätze soll's in dem baufälligen Gemäuer geben! Grund genug für ein paar lebensmüde Abenteurer, um das Geheimnis um das geisterhafte Bollwerk lüften zu wollen: Neben Koudelka Lassant trauen sich Edward Plunkett und der Priester James O'Flaherty in die Trutzburg. Zum Spiel: Ihr manövriert Eure Polygontruppe durch starre Renderhintergründe, der Mammut-Teil der Hintergrundoptiken wurde ziemlich düster gehalten - und verbreitet so eine modrige Schaueratmosphäre. Die Qualität der Szenarien ist beachtlich - kein Wunder: Die Zeichenkünstler von Sacnoth sind ehemalige Squaresoft-Angestellte. Etwas unglücklich sind dagegen die Animationen von Koudelka selber ausgefallen - besonders dann, wenn sie (leider reichlich unbeholfen und ziemlich ruckelig) durch das Schloss hastet. Betretet Ihr einen neuen Abschnitt, so wird das Bild einfach umgeschaltet. Besonders Türen werden flott geöffnet: Nicht mal zwei Sekunden später seid Ihr bereits im Nebenzimmer. Im Vergleich zu *Resident-Evil*-Ladezeiten (gähn....) schaufelt Koudelka die Daten auf der Überholspur ins PlayStation-RAM. Ebenfalls komfortabel: Unten links werden oft der Name Eures Aufenthaltsortes bzw. die aktuelle Etage eingeblendet. Zur Steuerung (unterscheidet sich deutlich von den Resident-Evil-Kontrollen): Drückt Ihr auf dem Pad nach unten, läuft Koudelka in den Vordergrund des Screens. Drückt Ihr nach rechts, bewegt sie sich nach rechts, usw.. Unverständlich fällt dagegen die Belegung fürs Laufen aus: Will die Titelheldin einen Zahn zulegen, müßt Ihr trotz Analog-Unterstützung noch einen Button extra "zuschalten".

>> Am herausragendsten ist die mitreißende Atmosphäre, die jeder Castlevania-Episode alle Ehre machen würde! <<

Aber immerhin stechen die meisten Gegenstände aus der dunklen Umgebung (entweder durch ihren markanten Farbton oder durch ein leichtes Blinken) deutlich hervor – damit Ihr die Goodies auch im vollen Lauf nicht verpaßt und rechtzeitig auflesen könnt. Dennoch: Es ist nicht immer leicht, etwas in den sehr schlecht ausgeleuchteten Gemäuern zu finden. Achtet daher auf Koudelkas Bewegungen! Erspäht die Schönheit ein hilfreiches Utensil, so blickt sie in dessen Richtung. Wollt Ihr dagegen Treppen steigen, Fundstücke aufheben oder ein Objekt untersuchen, müßt Ihr zuvor den Kreis-Button betätigen. Im Gegensatz zu den Items seht Ihr die Feinde überhaupt nicht: Sie treten nach dem rollenspiel-typischen Zufallsprinzip in Erscheinung. Ihr trefft dabei auf Spinnen, Riesenkakerlaken, Mutanten,

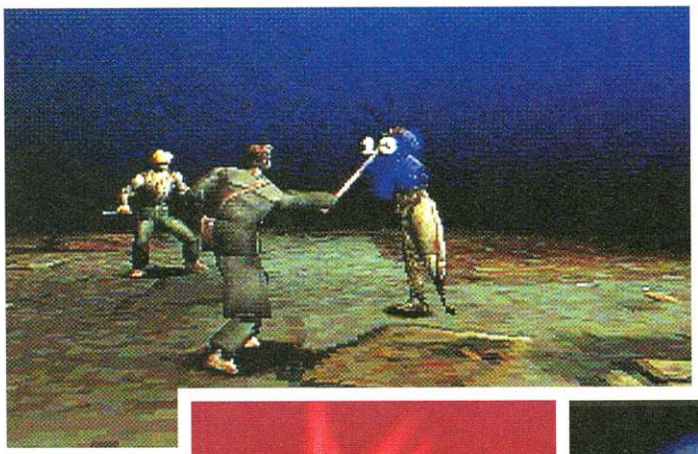


↑ Familienidylle am Eßtisch: Koudelka futtert mit.



↓ Krisengespräch in der Kathedrale. Koudelka berät sich mit den Reisegefährten.

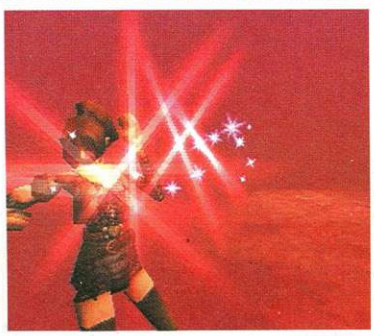


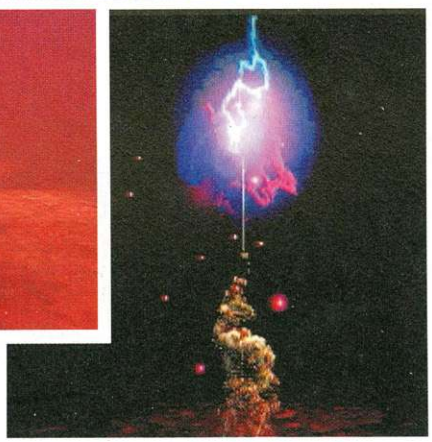




← In der Abstellkammer legt Eure Truppe ein Päuschen ein. „Alles in Ordnung, Koudelka? Dir scheint's nicht gut zu gehen..."







Ritter und andere mißgebildete Gestalten. Kommt es zu einem Gefecht, dann wird die derzeitige Optik ordentlich verwaschen und in der Zwischenzeit der Kampfbildschirm geladen. Das Schlachtfeld ist dabei wie ein Schachbrettmuster angelegt, auf dem sich Freund wie Feind gegenüber stehen. Ihr könnt Eure Party (innerhalb eines gewissen Radius) auf den Kästchen plazieren – und Runde für Runde neue Spielzüge und neue teuflische Taktiken austüfteln. Anschließend wird zum Angriff geblasen: Ihr attackiert entweder aus nächster Nähe (z.B. mit einem Messer) oder geht auf Nummer sicher und gebt aus Entfernung mit der Pistole einen Schuss ab. Auch Magie gehört zum Manöver-Repertoire: Allerdings dauert es ein Weilchen, bis der gewählte Zauberspruch auch aktiv wird – und während der Wartezeit ist Eure Figur verwundbar. Es ist daher ratsam, Magie nur von den hinteren Linien aus zum Einsatz zu bringen. Jeder Charakter besitzt Hit Points – ganz wie in einem RPG - und ein Sieg bringt die obligatorischen Erfahrungspunkte mit sich. Werte wie Power, Strength, Mental Power, Quickness oder Intellectual Power legen ebenfalls zu und stärken so das Profil Eurer Helden. Auch nützliche Goodies gibt's für den Erfolg! Zur Atmosphäre: Zwischensequenzen laufen sowohl als Rendervideo als auch mit der In-Game-Engine, also in Echtzeit-3D – und dem (Videospielgott sei dank) abbrechbar. Zwar sind die Bildschirmtexte japanisch, doch die Sprachausgabe ist durchgehend englisch. Für den Soundtrack verantwortlich ist Hiroki Kikuta: 16-Bit-Abenteurer kennen seine Secret of Mana-Melodien.

Den Großteil des Spiel über hört Ihr jedoch das Knistern von Fackeln, den Wind und ähnliche atmosphärische Klänge. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen: Trittgeräusche variieren je nach Untergrund (Holz, Stein, Gras, usw.) und erzeugen ein ansprechendes Klangbild – und habt Ihr aller akustischen wie grafischen Effekt-Zauberei zum Trotz mal die Nase voll vom Rätselraten, dann trollt Ihr Euch zu einem Savepoint und speichert Euren Spielstand ab – auf Wiedersehen bis zum nächsten Versuch! Aber ganz besonders besticht Koudelka durch sein europäisch anmutendes Artwork. Auch stützt sich das Adventure dezent auf gothic-angehauchte Designs sowie bewährte Gameplay-Elemente aus erfolgreichen Konkurrenzprodukten. Mit der Heldin Koudelka erhält die liebe Lara zudem optischen Gegenwind: Bereits im Intro (Koudelka kraxelt über ein paar Burgzinnen), dürft Ihr ausgiebig Slip und knackiges Hinterteil der dreidimensionalen Hauptdarstellerin bewundern. Am herausragendsten soll jedoch die Atmosphäre werden: Hier macht Koudelka – schenkt man der japanischen Fachpresse Glauben - jeder Castlevania-Episode noch was vor. Wer schon immer an der Seite einer charmanten Dame finstere Gemäuer erforschen wollte, sollte sich den April 2000 vormerken – denn da wird die amerikanische Version ausgeliefert." ■

SNK-der Beat'em-Up-Specialist

Anfang der 90'er Jahre veröffentlichte SNK eine Heimkonsole, die in einigen Bereichen bis heute richtungsweisend ist: Das Neo Geo. Der 16-Biter ist spezialisiert auf fulminante 2-D Spiele, die in der Modulversion seinerzeit nicht selten zwischen DM 400,-- und DM 500,-- kosteten. Kurze Zeit später kam eine CD Variante des Neo Geo's auf den Markt, so daß die Software-Preise in erträglichere Regionen (DM 90,-- bis DM 130,--) purzelten. Besonders wenn es um 2-D Beat'em-Ups geht, ist das Neo Geo das Maß aller Dinge. Erwähnenswert sind vor allen Dingen die *King of Fighters-, Fatal Fury- und Samurai Shodown-*Serien. Neben der herausragenden Grafik und dem beeindruckenden Sound besticht besonders die Spieltiefe. In diesem Punkt macht SNK der Konkurrenz noch immer etwas vor: Nirgendwo prügelt es sich stilvoller als auf dem Neo Geo. Trotz zahlloser Umsetzungen für die PlayStation und den Saturn erreichte keine der Konvertierungen die Güte der Neo-Geo-Vorbilder. Erst mit dem Dreamcast sind identische Umsetzungen kein Wunschtraum mehr. Ein weiterer Beweis für die technische Überlegenheit eines 16-Bit-Oldies, der einen Ehrenplatz in jeder Freak-Sammlung genießt.



Fatal Fury (Neo Geo, 1991)



Mai (Freisteller, Original SNK Art)



Mai (Freisteller, Fan Art)

Chrono Cross

Square hat die Rufe der Fan-Gemeinde erhört! Fast sechs Jahre hat es gedauert – jetzt ist sie endlich da: die lang erwartete Fortsetzung zum 16-Bit-Klassiker "Chrono Trigger" trumpft mit revolutionärer Technik und tollen Charakteren auf. "Final Fantasy" war gestern...

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import)





← Kletterkurs sauschwer gemacht: Eure dreiköpfige Truppe kraxelt eine Steilküste empor, von oben bewerfen Euch feindliche Soldaten mit Felsbrocken.

← Freund oder Feind? Katzenmensch Yamaneko ist in allen Dimensionen der *Chrono-Cross*-Welt zu hause.





← Schrecken aus der Tiefe. Was ist schlimmer: Das Monster oder sein monströser Mundgeruch?



↑ Idylle am Stadtrand: Der Frechdachs neben der Fischerhütte erklärt sich bereit, Eure Party mit seinem Boot ins Feindesland überzusetzen.

...Und heute schreiben wir einen neuen Abschnitt der Videospielgeschichte! Grund der Euphorie: Held Serge und seine Gefährten verwöhnen Euch mit den gleichen Vorzügen, die schon Super-Nes-Vorläufer *Chrono Trigger* (siehe Kasten) zum Meilenstein gemacht haben und bringt Euch darüber hinaus noch jede Menge Innovation ins lauschige Fantasy-Domizil. So ist in *Chrono Cross* jede Siedlung eine Oase virtuellen Lebens, jeder Gegner ein Meisterstück dreidimensionaler "Bildhauerkunst" und jedes Party-Mitglied ein Individuum – von den hochauflösend texturierten Galoschen bis hin zur wild wehenden Wuschelmähne, egal ob im dreidimensionalen Kampfbildschirm oder beim Erkundungsmarsch durch die vorberechneten Szenarien. Korallenriffe, schroffe Felsklippen, üppige Dschungelvegetation, putzmuntere Polygonmonster – und Eure Heldentruppe ist mittendrin! Aber keine Angst: Squares Kampfdirektoren haben Euch genügend Optionen mitgegeben, damit Ihr die Viecher nach Strich und Pfaden in die Pfanne hauen könnt: Brachiale Specials, Kombos (einfach munter den Aktions-Button malträtieren, und Eure Chancen auf eine besonders durchschlagende Angriffsserie steigen) oder ein neuartiges Magiesystem – Ihr habt die Wahl. Aber Achtung: Wie bei den meisten Square-Spielen fällt der Einstieg auch hier nicht leicht. Bis ihr die ungewöhnliche Mischung aus klassischer Punkte-Magie und "Elementar-Memory" kapiert habt, gehen einige Stunden ins Land. Auch wenn das Grundprinzip simpel erscheint (Ihr könnt nur so lange auf die Magie eines Elements zurückgreifen, wie Ihr Marker dafür einsammelt), der effektive Einsatz erfordert viel Planung und noch mehr Expertise: Zaubern kann jeder Idiot, aber für richtige Magie müßt Ihr ein Meister der Elemente-Strategie sein und noch vor dem Gefecht komplexe Muster austüfteln. Aber die Mühe lohnt sich: Ihr bombardiert Eure Gegner mit gleißendem Feuerregen, hüllt die Monster in einen transparenten Blasenstrudel ein oder peppelt einen angeschlagenen Gefährten wieder hoch. Wichtig: Weil Squaresoft die üblichen Heilkräuter und Universaltinkturen wegrationalisiert hat, seid Ihr zwecks Wundheilung auf den Einsatz mystischer Energien angewiesen. Wer gesundheitlich auf der Höhe bleiben will, der kommt demnach um zauberhafte Hilfe nicht herum! Aber der Hang zum Zauberwerk ist kein Wunder – denn hier hat so ziemlich alles

>> Jede Siedlung ist eine Oase virtuellen Lebens.<<



→ Das tat weh! Frontmann Serge hat seinen stärksten Special eingesetzt – und dem Vogelmenschen ordentlich die Federn gestutzt!



↑ → Leidensweg eines Federviehs: Zuerst kommt Serge mit der fiesen Doppelklinge, dann teleportiert ihm Euer Magier auch noch seinen Zauberstab ins Gedärm! Autsch!



↓ Da wird Saft getankt, was das Zeug hält! Ihr habt Eurem Gegner heftig zugesetzt, jetzt helfen ihm die gefiederten Handlanger mit einer Ladung Energie aus.





← Die Helden schleichen sich ins feindliche Felsen-Fort – inkognito, versteht sich!



← Ups! Das ist Euer Grabstein, der da steht! Allmählich verlieren Euren Dimensions-Reisenden den Überblick...

↓ „Hallo Echse, na willst Du was auf's Horn...?" Das Reptil legt sich mit Leitwolf Serge an - ob ihm Eure Klinge schmeckt?



← Ist sie nicht süß? Nippon-Girlie Kid im eindrucksvollen Render-Vorspann.



mit Magie zu tun: In *Chrono Trigger* seid Ihr als zeitreisender Held von einer geschichtlichen Epoche in die nächste gesprungen, bei *Chrono Cross* dagegen ist es der Wechsel zwischen unterschiedlichen Existenzebenen, der Euch auf Trab hält und ständig in Schlamassel bringt. Die Spielwelt ist zwar nach jedem Sprung die gleiche – unterscheidet sich aber von Dimension zu Dimension in lebenswichtigen Punkten: In der einen ist Hauptfigur Serge noch quicklebendig, in der nächsten steht Euer Held vor seinem eigenen Grabstein! Aber keine Sorge: Ihr seid nicht allein. Auch Charaktere wie die süße Kid oder ein maskierter Zauberer (erinnert Kenner des ersten Teils stark an Magus) haben Probleme mit dem interdimensionalen Reisebüro – und schließen sich bereitwillig Eurer Truppe an. Gemeinsam geht's dann nicht nur durch dick und dünn, sondern außerdem über eine Oberwelt im handlichen Landkarten-Maßstab: Zufällige Monsterbegegnungen oder langwierige Fußmärsche hat man Euch erspart, stattdessen marschiert Ihr wie im Vorgänger in Sekundenschnelle von einem Handlungsschauplatz zum nächsten und speichert zwischendurch ganz bequem auf Memory Card. Erst wenn Ihr Euch über den Aktions-Button ins nächste Landkarten-Szenario geklickt habt, spielt sich auf Eurem TV-Schirm das bunte Leben ab: Ob Freund oder Feind, ob Mensch oder Monster – in den knallig bunt bis düster-depressiv kolorierten Siedlungen geht es hoch her. In Sümpfen, Dungeons und beim Erklimmen von luftigen Gebirgszügen geht's zwar erheblich ruhiger zu, aber die Präsentation ist nicht minder edel: Für die aufwendigen Hintergrundoptiken haben Squares Grafik-Genies aus dem Vollen geschöpft und – egal ob gerendert oder gezeichnet – so ziemlich alle technischen Register gezogen. Subtropische Dschungellandschaften, blubbernde Moore, Sandstrände und karge Bergkuppen: Viele Elemente sind am digitalen Zeichenbrett entstanden, andere wiederum im 3D-Editor. Aber damit auch die nicht wie aus dem "Render-Ei" gepellt wirken und so kalt wie die meisten anderen Render-Optiken daher kommen, hat man sie tüchtig aufgewärmt – und zwar per Hand, mit Grafiktablett und virtuellem Pinselstrich. Noch angenehmer ins Auge gefallen sind uns aber die dreidimensionalen Echtzeit-Akteure: Die polygonale Natur der Bande fällt Euch kaum auf! Erst bei ganz genauem Hinsehen fällt Euch die eine oder andere unschöne Kante oder eine Treppenbildung am Renderschenkel der Nippon-Schönheit ins Auge. Aber ansonsten wird wegweisende 3D-Kost geboten: Die Helden sind kess, die Mädels knackig und die Monster ungemein monströs – recht so! Und das Beste daran: Die Monster sehen nicht nur famos aus (mal furchteinflößend, mal putzig), sie sind auch noch zu jeder Zeit sichtbar – und tauchen nicht erst dann auf, wenn das Spielgeschehen schon längst vom Reise- in den Gefechtsmodus gewechselt hat! Ob die Bande auch spielerisch so viel drauf hat, das erfahren wir hoffentlich nächstes Jahr, wenn US- bzw. PAL-Version erscheinen! ■

>> Die Helden sind kess, die Mädels knackig und die Monster monströs. <<



Der Vorgänger

Nicht ganz so umfangreich wie *Final Fantasy VI*, aber wesentlich effektvoller und handlicher fiel schon die 16-Bit-Reise der Chrono-Helden aus: Technisch macht der Klassiker noch den heutigen 2D-Rollenspielen was vor, in Sachen "Storytelling" ist die Manga-Märr von *Dragonball*-Pinsler Akira Toriyama ein Meilenstein – spannend, witzig und voller Wenden von der ersten bis zur letzten Stunde. Und genau hier lag der Haken: Die Spielstunden waren unvergeßlich – aber leider waren's zu wenige. Grund genug für die meisten Kritiker, das wegweisende (aber zu kurz geratene) Stück RPG-Software knapp niedriger zu bewerten als *Final Fantasy VI*.



PS2 Oddworld: Munch's Oddysee

Was ist noch kleiner, noch hilfloser und noch viel häßlicher als Abe? Das neue Frontmonster aus Lorne Lannings virtuellem Creature Shop! Munch ist eklig, Munch ist sauer – und Munch ist auf der Flucht!







↑ Ein Schlückchen Tee gefällig? Zwischen den Jagdausflügen relaxen Abes abgespannte Stammesgenossen in der Teestube.

↑ Keine vorgerenderte Sequenz, sondern echte Spieloptik: Eine Mudokon-Hütte in der neuen, dreidimensionalen Oddworld.

Genre	Genre-Crossover
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Oddworld Inhabitants
Erhältlich ab	Ende 2000



→ Feist, groß und ungemein gemein: Alle Oddworld-Spezies sind matriarcharchisch organisiert. Das heißt: Hier haben die Frauen (im Bild die fette Glukkon-Königin) die Hosen an!



← Düster: In den finsteren Wachtürmen hocken Slig-Soldaten mit ihren Slog-Kläffern.

Er ist klein, er ist grün, er trägt einen feschen Lendenschurz – und sein Name ist Abe. Das knochige kleine Kerlchen ist der Held von mittlerweile zwei Hupf-Adventures, jetzt holt der Jump'n'Knobel-Spezi zu einem Rundumschlag der genreübergreifenden Art aus: Für "Munch's Oddysee" holt der Grünling nicht nur seine Hopser-Shorts aus dem Schrank, auch die Outfits für Strategie, Adventure, Rollenspiel und Action-Ausflüge müssen diesmal herhalten. Außerdem hat uns Mudokon Abe einen neuen Freund mitgebracht: Gabbit Munch ist der letzte Vertreter seiner Art, fristet sein Dasein als Versuchstier in einem schmierigen Labor, leidet (vom den stummeligen Gliedmaßen bis zur Lederschnute) unter körperlichen Gebrechen jeder Art – und ist dringend auf Hilfe angewiesen! Da kommt Held Abe gerade recht: Auch wenn sich die beiden Kerle auf den Tod nicht ausstehen können ("Quitsch!", "Ooch...") - gutmütig wie Abe ist, packt er den kleinen Gabbit trotzdem in einen Rollstuhl und kurvt mit ihm kreuz und quer durch die Oddworld. Mal schlüpft Ihr – wie gewohnt – in die Rolle des hilfreichen Mudokons, mal versetzt Ihr Euch in die schrumpelige Gestalt des Gabbits – denn der hat auch als Krüppel erster Kajüte noch so einiges auf dem Kasten, vor allen Dingen, wenn es um die technischen Dinge geht. Wie das alles genau funktioniert – ob Ihr Abe via Analog-Controller durch unterirdische Komplexe kutschiert oder über einen Wetter-Terminal die Witterungsverhältnisse manipuliert – darüber hält sich Entwickler Oddworld Inhabitants noch bedeckt. Nur so viel verrät uns Schöpfer und Gründervater Lorne Lanning: "Ich kann Euch sagen, daß Munch ein Gabbit ist – und Gabbits sind Amphibien. Er hat nur ein Bein, und an Land muß er hin- und herhoppeln. Aber werft ihn ins Wasser, dann schwimmt er wie ein Fisch! Er hat eine Zunge wie ein Frosch – und Kiefer wie ein Alligator. Er hat ein Interface-Modul im Schädel – das haben ihm zwei Vykker-Wissenschaftler implantiert. Er benutzt diesen "Schädel-Port", um sich mit Technologie kurz zu schließen und Robotik-Maschinen fernzusteuern. Abe übernimmt Lebewesen - Munch die Maschinen. Er setzt seine Zunge wie eine Flöte ein (für die Gamespeak) – und sein größtes Bestreben ist es, andere Tiere aus Fallen heraus zu bugsieren oder zu befreien, um sie nachher an Orte zu locken, an denen er sie in etwas Größeres verwandeln und zu seinem Vorteil einsetzen kann." Mehr wollte Mr. Lanning nicht verraten – und so können wir nur vermuten, was sich hinter den ersten Screenshots verbirgt. Aber die Optik allein spricht Bände: Was Ihr hier seht, sind keine vorberechneten Render-Studien, sondern Schnappschüsse waschechter 3D-Animationen! Leider gab's Spieloptik wie FMV-Sequenzen bisher nur auf VHS-Tape zu bestaunen: Inwieweit Ihr die riesigen Scrab-Herden und Mudokon-Siedlungen wirklich beeinflussen könnt, sei also dahingestellt. Aber: Wir setzen Vertrauen in Lorne und seine Mannen! Ihr dürft gespannt sein! ■



↑ Jahreszeitenwechsel in Echtzeit: Während Eure Figürchen durch die Landschaft traben, verdunkelt sich allmählich der Himmel – auch die Landschaft verändert sich. Kaum merklich, aber stetig! Na, seht Ihr den Unterschied? (Auf dem dunklen Bild fehlen die Bäume.)

Dreamcast

Arcatera

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Westka
Erhältlich ab	März

Und schon wieder Arcatera: In der letzten Ausgabe haben wir Euch Spielsystem und Innovationen rund um Westkas Rollenspiel erklärt – diesmal stellen wir Euch die wichtigsten Charaktere vor.

Woolenar – der hilfreiche Druide



Sieht nicht so aus, ist aber ganz schön auf Zack: Der alte Kauz taucht zwar nur selten höchstpersönlich in Erscheinung, steht Euch aber die ganze Zeit über mit Rat und Tat zur Seite. Woolenar ist der "gute Geist" der *Arcatera*-Party, gibt Euch regelmäßig Tips zu Datenverwaltung sowie Spielsystem und faßt alle von Euch gesammelten Hinweise zu Schlußfolgerungen zusammen. Das Resultat ist ein mehr oder minder reicher (je nach Umfang Eurer Recherche) Erfahrungspunkte-Segen.

Lisza – die Diebin



Fesches Mädel aus gutem Hause – hat es aber faustdick hinter den spitzen Elfenlauschern. Denn: Nach dem Tod ihrer Mutter mußte Lisza – allein mit ihrem Vater – lauter hungrige Mäuler stopfen. Und weil die Taschen leer waren, schlug sich die gewitzte Furie als Diebin durch. Und weil Übung gerne Meister macht, ist die hübsche Elfe schnell zu einer Meisterin in ihrem Fach aufgestiegen – und zwar in den Rängen der Diebesgilde. Als Party-Mitglied ist Lisza zwar nicht unbedingt die vertrauenswürdigste Gefährtin, aber ihre Sinnesschärfe und ihre Verbindungen zur Unterwelt sind die Goldstücke wert, die sie einem nachts aus den Rucksacktaschen klaut....

Eydar Robszon – der Wirt



Nicht unbedingt clever, aber ehrgeizig: Der bärbeißige Barbar hat es trotz rauher Natur (flucht wie ein Droschkenkutscher) in der Stadt zu etwas gebracht – und nach vielen Entbehrungen ist der muskulöse Sunnyboy der Besitzer eines angesehenen Lokals. "Angesehen" heißt in diesem Fall "berüchtigt": Besonders Abenteurer kehren in der gemütlichen Schenke gerne ein – denn seine guten Beziehungen zum örtlichen Tempel (Vitamin B läßt nicht nur die Muskeln schwellen) haben Eydars Wirtshaus zur militär-freien Zone gemacht. Egal ob Kämpfer, Magier oder Beutelschneider – hier können sich Heldinnen wie Helden unbehelligt und rundum wohl fühlen.

Ogosho – die Lebensmittelhändlerin



Warum wir Euch auf dieser Seite ein altes, fettes, warziges Weib vorstellen? Ob sie ein Oger ist? Keine Ahnung: Fragt Westka. Die haben nämlich exklusiv für ***fun generation*** ihr monatliches Info-Päckchen geschnürt – und wie's aussieht, ist ihnen die gute Ogosho ein paar Takte wert! Ist ja aber auch verständlich: Immerhin hat es die hübsche Maid von der Gosse bis zur Mittelstadt geschafft: Auch wenn man den stattlichen Brocken Weiblichkeit (Brustumfang strenge Geheimsache!) nur zur Mittagszeit in die besseren Bezirke läßt – für ein Mädel von ihrem Schlag ist das eine beachtliche Leistung! Zu verdanken hat sie Warzenglanz und Geldesgloria ihrem Lebensmittelladen. Kein Wunder: Ogosho hat einen gesunden Appetit – und investiert so munter in ihr eigenes Geschäft hinein. Hamm, Futter, Haps – und schon ist die Kasse wieder voll!

Ive Geefker – Der Oberpriester



Ob der Bursche ein Alien ist? Laut Westka nicht: Die Entwickler behaupten stock und steif, mit Ive einen Elfen ins Render-Leben gerufen zu haben. Okay, wollen wir ihnen mal glauben – immerhin liest sich Ives Lebenslauf wie der eines echten Musterelfen... Sicherstes Indiz für die Herkunft ist neben den charakteristischen Lauschlöffeln vor allem die Lebensspanne: Stolze 300 Jahre treibt sich der hagere Bursche schon in *Arcatera* herum und mehrere Jahrzehnte davon nervt er seine Mitmenschen schon als oberster Chaospriester. Unser Tip: Geht ihm lieber aus dem Weg – denn wer seinen Gemütszustand morgens auswürfelt und getreu seinem Glaubenssatz "Tod und Leben sind nur zwei verschiedene Zustände des Daseins" in den Tag hinein lebt, dem ist einfach nicht zu trauen!

Datank Gath – Der Hauptmann der Stadtwache



Haßt Ihr sie auch so? Burschen, die einfach alles richtig machen wollen, denen jede noch so schwere Aufgabe mit Bravour gelingt und die dabei immer eine perfekte Figur machen? Kurzum: Haßt Ihr Streber? Nein? Okay, dann könnt Ihr weiterlesen – denn Datank ist ein Mustervertreter seiner nervigen Spezies: Datank liebt die Armen, hilft den Schwachen, verfolgt jeden Gauner mit der ganzen Härte des arcaterischen Gesetzes – und ist überhaupt so ein Saubermann, daß wir ihn schlichtweg zum.... okay – den Rest könnt Ihr Euch denken... ■





↑ Hochauflösend und pompös: *Arcatera*-Figuren und Hintergründen wurden allesamt als vorberechnete Bitmaps auf die GDROM gebannt.

→ Euer Held als Nahaufnahme: Verschwindet die Figur im Hintergrund, wird sie entsprechend runter skaliert.

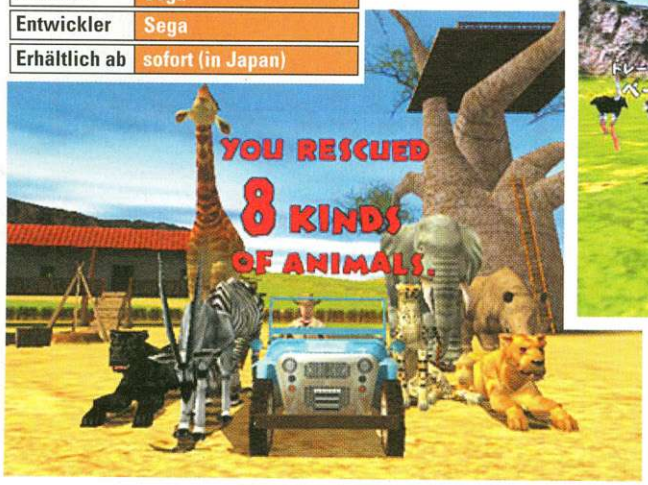


↑ Nicht in Echtzeit berechnet (also kein echter Lichteffekt), aber trotzdem hübsch: Durch die Fenster im Hintergrund fällt Sonnelicht auf's Render-Parkett.

Jambo! Safari

Lasso statt Angel: Bei Jambo! Safari bewegt Ihr Euch auf den Spuren von Get Bass - diesmal allerdings mit festem Boden unter den Füssen.

Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort (in Japan)



Gratulation! Acht Tiere verdanken Euch ihr Leben.



Eine Straussen-Herde: Schnell und wendig wie Road Runner!



„Gleich hab' ich Dich!" Giraffen sind ein leichtes Ziel für Euren Ranger.

Videospieler sollten öfter mal an die frische Luft gehen. Dieser Ansicht ist auch Sega und entführt Arcade-Fans mit *Jambo! Safari* in die weiten Steppen von Afrika. Hier geht es allerdings nicht darum, Tiere für das abendliche Lagerfeuer zu erlegen, im Gegenteil: Als Ranger habt Ihr die Aufgabe, die wilden Tiere einzufangen und auf diese Weise zu retten. Bevor es über Stock und Stein geht, dürft ihr einen von vier Charakteren bzw. Rangern auswählen. Es gibt sechs Abschnitte, von denen zwei für Anfänger und vier für Fortgeschrittene sind. Laien machen ihre ersten Gehversuche u.a. mit der Jagd nach Straussen (leichter einzufangen), während Profis weißen Löwen oder Elefanten zu Leibe rücken dürfen. Insgesamt ist die Prärie von 28 verschiedenen Rassen bevölkert, darunter Zebras, Nashörner, Elefanten, Tiger, Löwen, Geparden, Gazellen, Panther, uvm.. Welche Tiere ins Gehege sollen, wird Euch vor dem Start mitgeteilt. Damit Ihr nicht zu lange in der Landschaft herumbummelt, tickt außerdem ein Zeitlimit. Um mit den flinken Tieren Schritt halten zu können, sitzt Ihr in einem schnittigen Jeep. Bewaffnet mit Netz und Lasso (Film-Freaks kennen diese und ähnliche Szenen aus dem John-Wayne-Streifen *Hatari*) pirscht ihr Euch an die Herden heran, deren Position mit einem Radar auf dem Bildschirm angezeigt wird. Habt Ihr erst einmal eine Herde ausfindig gemacht, drückt Ihr das Gaspedal durch – und haltet mit dem Jeep darauf zu. Ist das "Ziel" in Sichtweite, werft Ihr das Lasso aus. Am Automaten gibt's eigens einen kleinen Joystick dafür (rechts neben dem Lenkrad). Ob sich die Schlinge um den Hals des Tieres gelegt hat, erfahrt Ihr durch ein Signal: "Bingo!" heißt es dann auf dem Screen – die Beute ist Euch ins "Netz" gegangen. Doch damit ist die Jagd noch lange nicht zu Ende: Die meisten Tiere geben sich nicht so einfach geschlagen, zerren am Seil und laufen weiter. Deshalb müßt Ihr das Lasso vorsichtig wieder einholen. Wichtig ist auch, daß Ihr den Jeep auf Kurs haltet. Ist die Zugkraft zu stark, so kann das Seil reißen ("Rope Break!"). Mit den entsprechenden Stick-und Lenkbewegungen holt Ihr das Tier langsam an Euch heran – am besten reguliert Ihr mit sanften Brems- und Beschleunigungsmanövern (führt Ihr am Automaten über zwei Pedale aus). Seid Ihr nahe genug, wird mit dem Stick das Netz ausgeworfen. Auch hier ist Vorsicht geboten: Das Tier kann sich immer noch befreien, besonders wenn es einer der dicken "Boss-Brocken" am Ende einer Stage ist.

Na dann: Steppemann's Heil! ■

>>Jambo! Safari ist eine erfrischende Spielidee - in edle Hi-Res-Kulissen verpackt.<<



Geschafft - Nashörner sind besonders schwer zu bändigen.



Elefanten sind zwar langsam, doch dafür sind sie schwer an der Leine zu halten.





Mit Vollgas in die Kurve: Die flüchtende Herde schlägt öfters Haken.

NINTENDO 64

Banjo-Tooie

Genre	Jump´n´Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	Mitte 2000

Was ist braun, pelzig und schleckt am liebsten Honig? Nein, nicht Chefredakteur Bannert! Die Rede ist von Rares Kult-Bär Banjo...



↑ Kleiner Mittagssnack? Banjo verwandelt sich auch schon mal in einen T-Rex!



↓ Fauler Zauber oder effektive Magie? Mumbo Jumbo verwandelt Euch wieder in die tollsten Tiere und Gegenstände.



↑ Wenn's dem Bär am Hintern kreiselt: Als U-Boot-Banjo erkundet Ihr tiefe Gewässer.







↑ Tolle Kulisse! Neuerdings zieht sich Banjo auch an Felsvorsprüngen hoch.

Der flauschige Kollege ist wieder da - und mit ihm Nervensäge Kazooie. Die vorlaute Straußendame macht es sich noch immer im Rucksack des Bären gemütlich und wartet dort auf ihren Einsatz. Nach wie vor treten Banjo und Kazooie nämlich als Team auf – und beide kommen sie wieder mit massig individuellen Moves daher. Die animalischen Protagonisten waren seit ihrem letzten Videospiel-Abenteuer nämlich nicht untätig und haben fleißig trainiert. Ihr dürft Euch also auf eine wahre Flut an neuen Aktionen freuen: Brummbär Banjo beispielsweise klammert sich nun auch an Vorsprüngen und Plattformen fest, während sich das pfiffige Federvieh ein neues Paar Stiefel überstülpt – mit den Saugnapf-Schuhen an den dürren Füßen tippelt das Vögelchen seelenruhig steilste Wände nach oben. Nachdem Ihr in *Banjo-Kazooie* die üble Hexe Gruntilda besiegt und Schwesterchen Tooty befreit habt, warten nun bereits neue Abenteuer auf Euch. Ganze acht gigantische Level wollen bis ins kleinste Detail erforscht werden. Und was wäre ein zweiter Teil ohne kultige Verwandlungen? Auch in *Banjo-Tooie* stoßt Ihr wieder auf Mumbo Jumbo: Der Schamane mit der Totenkopf-Visage hat neue Zaubersprüche einstudiert – gegen ein gewisses Entgelt verwandelt er Euch in jedem Level in ein anderes Tierchen. Mal stampft Banjo als Tyrannosaurus Rex durch die kunterbunte Landschaft, ein anderes Mal verschlägt's Euch als Untersee-Bär in feuchte Gefilde – und noch immer behält das possierliche Pelztier bei aller Metamorphose seine knallgelben Shorts an. Jump'n'Run-Freunde können sich aber noch auf weitaus mehr Neuerungen freuen: Im zweiten Abenteuer müssen Bär und Strauß oft getrennte Wege gehen – dann verläßt Kazooie den kuscheligen Rucksack und stakst alleine durchs Terrain, während Banjo derweil ein anderes Rätsel löst. Falls Euch das noch nicht reicht, werdet Ihr Euch über einen zusätzlichen Charakter freuen: Erstmals dürft Ihr auch die Kontrolle von Mumbo Jumbo übernehmen und die Gegend erkunden – sein Allzweck-Zauberstab leistet Euch dabei gute Dienste. Im typischen Rare-Stil gibt's zu all dem noch jede Menge Mini-Spielchen sowie einen Multiplayer-Modus. Ob sich dann Schamane, Bär und Vogel gegenseitig auf die Rübe geben, ist noch unklar. Außerdem versprechen die Engländer eine intelligentere Kameraführung, eine Widescreen-Option und kernigen Dolby Surround-Sound. Wollen wir doch mal sehen, wie *Banjo-Tooie* in der finalen Version aussieht. Ob's bärenstark wird oder ein lauer Tieflieger, erfahrt Ihr dann im großen Test... ■

>> Im zweiten Abenteuer müssen Bär und Strauß oft getrennte Wege gehen.<<





↑ Innovativ: Mit ihren Saugnapf-Stiefeln marschiert Kazooie die Wand hoch.

NICHT SPIELBAR

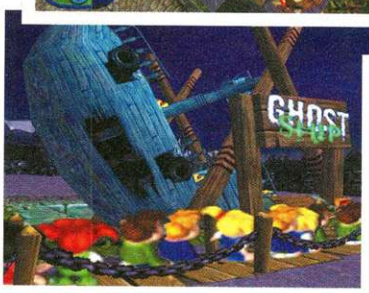
Simon Krätschmer

Theme Park World

Genre	Simulation
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
Erhältlich ab	März 2000

Das mittlerweile fast zum Oldie avancierte *Theme Park* war (und ist) eine der besten Wirtschafts-Simulationen für die PlayStation. Als Manager eines Vergnügungsparks mußtet Ihr aus dem Nichts einen florierenden Publikumsmagneten erschaffen. Lange haben Fans auf eine Fortsetzung gewartet – und im März 2000 ist es endlich soweit. *Theme Park World* erstrahlt in neuem Glanz, mit neuen Attraktionen, noch mehr Spielmöglichkeiten und komplett in 3D. Wer den Vorgänger kennt, weiß, was das bedeutet: Von jetzt an könnt Ihr die Wege Eures Parks in Echtzeit erkunden und die herumwuselnden Besucher noch genauer in Augenschein nehmen. Die ersten Bilder stammen zwar noch von der im November erschienenen PC-Version, doch Bullfrog verspricht, sowohl Steuerung als auch Grafik komplett an die graue Sony-Konsole anzupassen. Wir sind jedenfalls gespannt und kramen schon mal das Ur-*Theme Park* zum Gameplay-Vergleich heraus! ■







NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Harvest Moon 64

Genre	Farm-Simulation
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Natsume
Erhältlich ab	3. Quartal 2000

Wär' das nicht ein Leben? Wenn früh morgens der Hahn kräht in den Stall schlappen, die Kühe melken, die Schweine füttern, den Acker umpflügen und ganz nebenbei noch seinen ehelichen Pflichten nachkommen... Der ideale Ausgleich für Stubenhocker! Für die gibt es aber auch eine bequemere Alternative – und die heißt *Harvest Moon 64*. Nachdem Ihr bereits auf Super Nintendo und Game Boy Landwirt spielen durftet, bestellt Ihr die Felder diesmal in der dritten Dimension. Inhaltlich hat sich aber kaum etwas geändert: Vom verstorbenen Großväterchen habt Ihr einen Bauernhof geerbt – nun sollt Ihr das Vieh versorgen, Gemüse und Getreide anpflanzen und benachbarte Mädels becircen. Was sich simpel anhört, wird spätestens dann schwierig, wenn Eure Farm von schweren Unwettern heimgesucht wird, die Tiere an einer seltsamen Seuche erkranken oder der Bürgermeister der Stadt vor Eurer Tür steht – was der wohl will? Hobby-Bauern merken sich die ländliche Simulation jedenfalls schon mal vor. ■





Daniel Johannes

Rollcage Stage II

Genre	Future-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	?????



Zurück in die Zukunft: Die abgedrehten Boliden aus *Rollcage* sind wieder da – und auch im zweiten Teil wird jede Menge Action geboten. Steigt ins Cockpit eines futuristischen Hyper-Speed-Flitzers und braust auf schwindelerregenden Kursen um die Wette. Doch das Rennen um die Plätze ist kein gewöhnliches! Die Fahrzeuge von übermorgen haben einen entscheidenden Vorteil: Jedes der freakigen Vehikel kann sich auf den Kopf stellen – überdimensionale Reifen machen's möglich. So düst Ihr an Wänden und Decken entlang und überholt Eure Konkurrenten. Dazu gibt's kernige Waffen: Wer zu sehr auf's Gas tritt und Euch zum Vorbeiziehen keine Chance läßt, muß bestraft werden! Da fliegen Raketen durch die Luft, werden Minen gelegt oder der Turbo gezündet – und das ganze in Höchstgeschwindigkeit. Nichts für Sonntagsfahrer, aber ein ganz heißer Tip für Vollgas-Junkies! ■



Daniel Johannes

Team Buddies

Genre	Party-Game
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	Februar

Da bahnt sich was an... Was genau, können wir allerdings noch nicht sagen! *Team Buddies* versteht sich zunächst einmal als reiner Party-Spaß: Ihr übernehmt die Kontrolle von kleinen Plastikmänniken und versucht, das gegnerische Team auszulöschen. Wie? Ganz einfach: Eure knuffigen Streithähne rüsten sich mit den abgefahrensten Waffen aus, um sich anschließend die Spielzeugbirne in Stücke zu schlagen, schießen, sprengen. Doch sind die agilen Kerlchen nicht von Anfang an bewaffnet. Um den Angriffen der Gegner Paroli bieten zu können, sammelt Ihr zunächst eine Kiste ein – die bunten Boxen segeln an Fallschirmen vom Himmel. Anschließend platziert Ihr die Kästen auf speziellen Bonusfeldern. Wenn Ihr jetzt die Kiste öffnet, werdet Ihr mit Eurer ersten Wumme ausgestattet. Allerdings dürft Ihr auch mehrere Boxen miteinander kombinieren: Je mehr Kisten Ihr koppelt, desto größer ist die Zerstörungskraft des gewonnenen Goodies – von der handlichen Pistole über die bullige Bazooka bis hin zum alles plattwalzenden Panzer bekommt das martialische Zockerherz alles geboten. Klingt abgefahren? Ist es auch – aber dafür hat *Team Buddies* gute Chancen auf einen Ehrenplatz im Party-Game-Olymp. Stay tuned... ■





Winnie Forster

SNK vs. Capcom

Genre	Beat'em Up
Anbieter	SNK (NGP), Capcom (DC)
Entwickler	SNK (NGP), Capcom (DC)
Erhältlich ab	sofort (NGP in Jpn), Frühj. 2000 (DC)





Der Traum ambitionierter Prügelspieler (und tradtionsbewußter Konsolen-Fans) wird wahr: Kurz bevor auch das letzte Sprite einem modernen Polygon-Nachfolger gewichen ist, greifen die japanischen Prügelhersteller Capcom (*Street Fighter*) und SNK (*Samurai Shodown, King of Fighters*) dem 2D-Genre kräftig unter die Arme. In *SNK vs. Capcom* treffen erstmals die prominentesten Helden der beiden Beat'em-Up-Marktführer aufeinander! Wer schon immer wissen wollte, ob der Feuerball von Ryu gegen die Flammen von Kyo Kusanagi (oder der schlanke Charme einer Chun Li gegen die Reize der tief dekolltierte Mai Shiranui) eine Chance hat, wird die Antwort im Laufe dieses Jahres erfahren. Das komplette Helden-Line-Up gaben Capcom und SNK noch nicht bekannt, lediglich diese vier Figuren, sowie *Street Fighter*-Ami Guile und der rothaarige SNK-Fighter Iori Yagami stehen bereits fest auf der Besetzungliste. Mit drei Versionen deckt Capcom alle Einsatzgebiete (Spielhalle, Heimkonsole, Handheld) ab. Parallel zum Automaten entsteht die 1:1-Dreamcast-Fassung, für die der Hersteller noch keinen Release-Termin nennen möchte. Dafür ist die dritte Varianten bereits auf dem Markt: Quasi als Vorgeschmack im Westentaschenformat wurde in Japan Mitte Dezember *SNK vs. Capcom: Match of Millenium* ausgeliefert. In der Prügelei für das SNK-Handheld NeoGeo Pocket tummeln sich neben den oben genannten Schlägern auch zwei sexy Vampire aus *Dark Stalker/Vampire Hunter*, sowie die Stars aus *Fatal Fury* und *Samurai Shodown* - insgesamt acht weibliche und zehn männliche Helden. Nicht zu verwechseln ist das reinrassige 2D-Beat'em Up mit der SNK-gegen-Capcom-Cardbattle, die in Japan ebenfalls für das NeoGeo-Handheld erhältlich ist. In Bezug auf die mächtige Arcade/Dreamcast-Fassung geizt Capcom jedoch nicht nur mit ausführlichen Infos, sondern auch mit "echte" screenshot: fun generation gelang es zumindest drei Bilder des Dreamcast-Prototyps aus Japan loszueisen. Beachtet, daß zwar Hintergründe und Charakter bereits funktionieren, aber alle Status-Anzeigen und Powerleisten auf diesen Bildern noch fehlen. ■







Robert Bannert

4 Wheel Thunder

Genre	Rennspiel
Anbieter	Midway / Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	März





Kalistos Offroad-Spektakel haben wir Euch schon in der letzten Ausgabe vorgestellt – nur gab's leider noch keine spielbare Version. Jetzt liegt sie vor: Kalistos französische PR-Managerin hat uns das jüngste Schmuckstück der *Nightmare-Creatures*-Macher vorbei gebracht – und ein Racing-Vergnügen der grafischen Oberklasse präsentiert. Auch wenn's sich bislang noch reichlich seltsam steuern läßt ("Wieso reagiert mein fahrbarer Untersatz erst eine halbe Minute später auf mein Pad-Kommando?"), war allein die Optik den Ausflug wert. Wahlweise allein oder im innovativen Zweispieler-Match (Ihr versucht, Eurem Gegenspieler ein Goodie abzuluchsen) braust Ihr über allerlei kunterbunte Kurse – drinnen wie draußen. Ob auf einem kanadischen Stunt-Parcours (Indoors) oder in der Wüste mit 200 Sachen durch einen Gebirgsbach (Outdoors), Kalistos Grafiker haben noch mehr Effekt-Register gezogen als die *Sega Rally*-Macher von AM3. Hier eine baufällige Eisenbahnbrücke, dort eine Windmühle – und zwei Kilometer weiter dümpelt ein Fesselballon im Eichhörnchen-Look (bitte?) durch den light-sourcing-bestrahlten 3D-Äther: Bisher haben wir noch kein vergleichbares Dreamcast-Rennen gesichtet. Zwar haben Steuerung und Geschwindigkeit noch nicht recht überzeugt, dafür hat man sich bereits um jede Menge Optionen bemüht. So braust Ihr nicht nur sturheil durch die Pampa, sondern dürft vor dem Rennen auch munter an Eurem Vehikel herum schrauben. Vorausgesetzt, Ihr habt vorher tüchtig Preisgelder eingeheimst – und erfolgreiche Wetten abgeschlossen. Ja, ihr lest richtig: Neben dem üblichen "Wer gewinnt, der kriegt die Moneten" ist auch für die Wettsüchtigen unter Euch eine Neuerung dabei! Anstatt die Kohle selber zu verdienen, setzt Ihr einfach auf den Fahrer Eures Vertrauens: Wer mit seinem Tipp richtig liegt, der heimst selbst dann Gewinne ein, wenn der Gegner als erster über die Zielgerade rauscht! ■







NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

Legacy of Kain: Soul Reaver

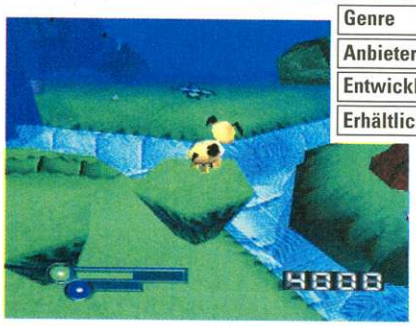
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

So langsam kommt Leben in das Adventure-Genre: Nachdem bereits Acclaims *Shadow Man* recht erfolgreich für Segas Dreamcast umgesetzt wurde, erscheint demnächst auch *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Vielen von Euch ist der Titel sicher schon von der PlayStation-Version bekannt und am düsteren Spielverlauf hat sich nichts geändert: Noch immer durchstreift Ihr In der Haut des Seelenräubers riesige Welten mit dem Ziel, bittere Rache an dem Verantwortlichen Eures Schicksals zu nehmen: Oberbösewicht Kain. Der technische Rahmen, in dem das Vampir-Spektakel stattfindet, ist jedoch ein vollkommen anderer. Die Texturen wurden gründlich überarbeitet und schon jetzt sind die Screenshots durchaus mit der PC-Variante vergleichbar. Erfreuen wird das Spielerherz vor allem die Framerate: Mit sagenhaften 60 Bildern pro Sekunde wird sie den Spielverlauf erheblich beschleunigen und somit für ein verändertes Spielgefühl sorgen. Sämtliche Dreamcast-Besitzer, die auch nur ein klein wenig Interesse an Action-Adventures besitzen, müssen sich diesen Titel unbedingt vormerken. ■



Simon Krätschmer

Silicon Valley



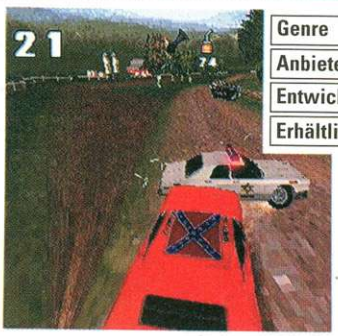
Genre	Jump 'n' Run
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	DMA Design
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Die Videospiele-Welt hat ja so einige unkonventionelle Helden vorzuweisen – um mit Earthworm Jim, Claymen oder Glover nur einige zu nennen. Jetzt wird diese exklusive Riege durch einen weiteren skurrilen Charakter erweitert: EVO, der Computerchip. Nach einem Absturz über der Raumstation *Silicon Valley* muß er seinen Roboter-Körper in mühsamer Kleinarbeit erst wieder zusammensuchen. Glücklicherweise ist *Silicon Valley* ausschließlich von Tier-Robotern bewohnt, die EVo durch simplen Körper(?)-Kontakt steuern kann, um verschiedene Aufgaben in den einzelnen Ebenen der Raumstation zu lösen. Ihr springt also von Tier zu Tier und benutzt deren spezielle Eigenschaften (schwimmen, fliegen, besonders hoch springen oder gar zielsuchende Raketen abfeuern), um Euch gegen die elektronischen Gegner durchzusetzen und (teilweise sehr seltsame) Missionen zu erfüllen. Während die Spielidee fasziniert, konnte die Optik auch schon auf dem Nintendo 64 nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen - Handling und Sound überzeugen allerdings schon in dieser frühen Version. ■



Daniel Johannes

The Dukes of Hazzard



Genre	Racing-Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Southpeak Int. / Sinister Games
Erhältlich ab	1. Quartal 2000



Ein Duke kommt selten allein... und noch seltener auf die PlayStation. Warum sich Entwickler Southpeak Interactive die Lizenz an der uralten TV-Serie gesichert hat, ist uns schleierhaft. Das ändert aber nichts an der Tatsache, daß sich die Duke-Familie für ein actionlastiges Rennspiel geradezu anbietet. Schon das Intro macht Lust auf mehr: Der Vorspann der Fernsehserie wurde originalgetreu nachgerendert – und den Titelsong gibt's gleich dazu. Im eigentlichen Spiel müßt Ihr dann verschiedene Missionen erfüllen. Mal sollt Ihr Euren Onkel Jesse aus den Händen von Bankräubern befreien, ein anderes Mal seid Ihr auf der Flucht vor der Polizei (typisch). Sheriff Rosco nimmt seinen Job ziemlich ernst und versucht, Euer Fahrzeug mit allen Mitteln aufzuhalten – anhand diverser Extras (z. B. Ölkanister, Turbo, etc.) verschafft Ihr Euch einen kleinen Vorsprung. Ganz wie im TV-Vorbild düst Ihr mit dem schnittigen Sportflitzer "General Lee" durch die ländliche Gegend. Fans der Serie können sich schon auf das gleichnamige Videospiel freuen, denn Potential hat die Duke-Raserei allemal... ■

Daniel Johannes

Tomba – The Wild Adventure



Genre	Jump 'n' Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Whoopee Camp
Erhältlich ab	JP: sofort, D: 4 Quartal 2000

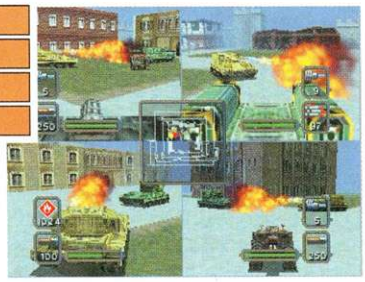
Er ist zurück: Tomba, der Schweinejäger hetzt wieder durch den Urwald - hierzulande ist das kecke Kerlchen unter dem Namen Tombi bekannt. Nachdem der Dschungelkrieger mit der lila Tolle in seinem ersten Videospiel-Abenteuer bestohlen wurde (eine üble Sau hat ihm seinen goldenen Armreif geklaut), kommt's diesmal noch dicker: Die fiese Schweinebande hat seine Freundin gekidnappt. So macht Ihr Euch also auf die Reise quer durch Tombas tropische Welt. Aktionen und Leveldesign sind genretypisch: Ihr flitzt auf allen Vieren über weite Wiesenflächen, überspringt klaffende Abgründe, erklimmt lange Leitern, hangelt Euch an Lianen von Baum zu Baum oder kloppt Euch mit aufmüpfigen Angreifern. Zur Verteidigung packt Tomba seinen Morgenstern aus: Ein kräftiger Hieb auf die Birne bringt auch hartnäckige Gegner zum Kapitulieren. Natürlich findet Ihr unterwegs jede Menge weitere Waffen – kleine Zwischenaufgaben sorgen für Kurzweil und befreundete Waldbewohner stehen Euch mit Rat und Tat zur Seite. Wer Appetit bekommen hat, muß sich allerdings noch eine ganze Weile gedulden, bis Tomba bzw. Tombi auch in Deutschland wieder über den Screen turnt. ■



Andreas Binzenhöfer

Battle Tanx: Global Assault

Genre	Action
Anbieter	Infogrames
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	Februar



Mit Global Assault präsentiert uns 3DO mittlerweile den zweiten Teil der *Battle Tanx*-Reihe. Wie bereits im ersten Teil findet sich der Spieler in einem von über 12 Panzern wieder und darf im Prinzip seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen. Hauptsächlich sollte man sein Feuer dabei natürlich auf gegnerische Gefährte richten, wer den Eifelturm, Big Ben oder das Weiße Haus aber schon immer als störend empfunden hat, kann auch die ein oder andere Rakete, versehentlich versteht sich, daneben setzen. Um das ganze mit etwas Hintergrund zu versehen, darf man in mehreren Modi antreten. Alleine oder strategisch im Team bestreitet man so klassische Deathmatches, begleitet einen Konvoi oder erlebt im Campaign-Modus die eigentliche Story. Fans des Genres werden voraussichtlich hauptsächlich in den Multiplayer-Modi voll auf Ihre Kosten kommen. ■



Andreas Binzenhöfer

Colony Wars: Red Sun

Genre	3D-Shooter
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	1. Quartal

Mit *Red Sun* lädt uns Psygnosis ein weiteres Mal in die Welt der *Colony Wars* ein. Diesmal finden wir uns in der Haut des unabhängigen Valdemar wieder. Während eines mysteriösen Traums saugt Valdemar eine grünleuchtende Kugel in sich auf und wird direkt danach von einem Hologramm aufgesucht, das ihm mitteilt, daß jetzt die Zeit zum Handeln ist. Etwas verwirrt erwachen wir und beginnen eines der sicherlich unterhaltsamsten Weltraumabenteuer der PlayStation-Geschichte. Insgesamt sind über 50 Missionen zu bewältigen, die der Spieler wie gewohnt selbst auswählt. Aufgrund seiner Unabhängigkeit kann Valdemar dabei der Navy oder der League helfen. Mit über 30 neuen Waffen, acht Raumschiffen mit aufrüstbarem Waffensystem und fünf Sternsystemen (zwei davon bereits aus Vengeance bekannt) dürfen wir uns auf einen weiteren Teil der erfolgreichen *Colony Wars*-Reihe freuen. ■





NICHT SPIELBAR

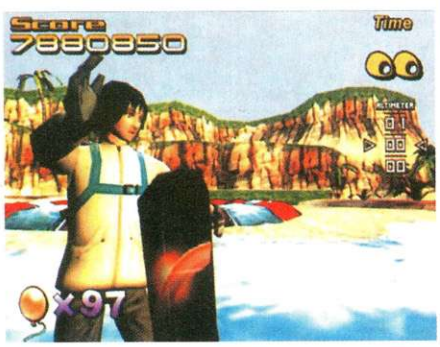
Frank Michaelis

Sky Surfer





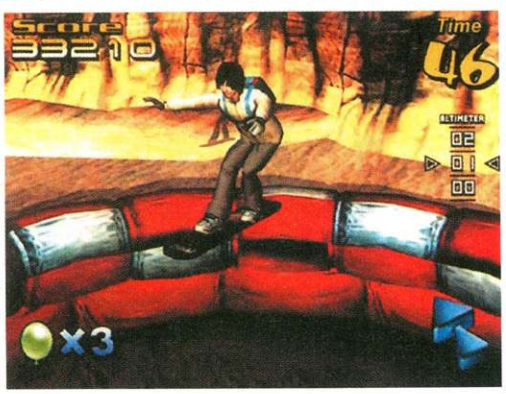




Genre	Fun Sport
Anbieter	Toka
Entwickler	Idea Factory
Erhältlich ab	TBA

Hoch hinaus will Idea Factory mit *Sky Surfer* für die PlayStation2: Bewaffnet mit einem "Snowboard" dürft ihr der Trend-Sportart Sky Diving nachgehen. Dabei werdet Ihr aus gut zwei Kilometer Höhe aus einem Flugzeug geschubst. Verbunden mit Eurem Board müßt Ihr nun beim Herabgleiten zur Erde allerlei Kunststücke aufführen. Je aufwendiger die Performance, desto segensreicher hagelt es Punkte. Immerhin werden einige Kommandos für die halsbrecherischen Tricks unten im Bildschirm eingeblendet.

In der Luft rast man nicht nur an anderen Hobby-Piloten wie Drachenfliegern, sondern auch an Ballonfahrern vorbei – und wer zwischendurch noch Zeit für Sightseeing hat, der darf den furiosen Panoramablick genießen. Der Höhenmesser muß gut im Auge behalten werden, denn nach nur 800 Metern solltet Ihr den Fallschirm auspacken. Ansonsten zerschellt ihr auf der Erde: Sieht zwar amüsant aus, bringt Euch aber keine Punkte ein! Für eine besonders elegante Landung dagegen gibt's Bonuspunkte in Hülle und Fülle! Ebenfalls integriert wird neben Sky-Diving- und Sky-Surfing-Modus auch eine Practice-Option: Ihr laßt Euch von einem riesigen Propeller bis in 20 Meter Höhe pusten – und macht Euch so in aller Gemütsruhe mit dem Handling Eures Boards vertraut. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Titanium Angels

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Virgin
Entwickler	SCi
Erhältlich ab	4. Quartal





Nach dem Trash-Titel *Carmageddon* (PlayStation) entführt Euch SCi jetzt in fremde Welten: Drei außerirdische Rassen kämpfen ums Überleben – und Ihr seid live dabei. Carmen Blake, Angehörige der Kindred-Gattung, übernimmt in dem futuristischen Action-Adventure die Hauptrolle. Das mutige Mädel hat sich als Kopfgeldjägerin bei der Regierung verdingt – zusammen mit einer Bande Gleichgesinnter erledigt sie nun streng geheime Aufträge. Dabei wandert Ihr durch bizarrste Landschaften: Von finsteren Höhlen über eisige Luftschlösser bis hin zu glühend heißen Lavagrotten ist alles dabei, was das Abenteurerherz begehrt. Und kommt Euch mal ein feindliches Alien in die Quere, packt Söldnerin Blake ruckzuck die Wumme aus. Egal ob Maschinenpistole oder Sniper-Gewehr – die gegnerische Sippe hat nichts zu lachen. Neben dem Meucheln von Angreifern wollen aber auch reichlich Rätsel gelöst werden. Und damit die Frauenfüßchen vom vielen Marschieren nicht anschwellen, trägt Euch Euer Reittier Titan bei Bedarf durchs Terrain. Wir sagen "Hü hott" – und halten Euch auf dem laufenden... ■



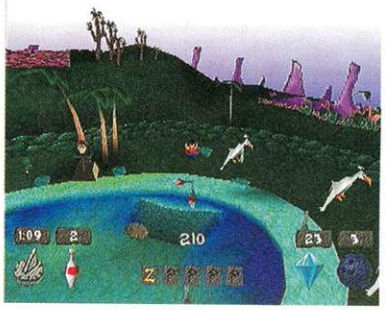
Andreas Binzenhöfer

Flintstones: Bedrock Bowling

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Adrenalin
Erhältlich ab	Frühjahr 2000

Yabba Dabba Doo! Ein Bowlingspiel rund um die beliebteste Zeichentrickfamilie aus der Steinzeit - Spielerherz, was willst du mehr? Allerdings darf Fred Feuerstein nicht für das anstehende Bowling-Turnier üben, da der Steinbruch noch vor Anbruch des nächsten Tages umgewalzt werden muß. Doch zum Glück gibt es ja den kleinen galaktischen Gazoo, der das gute alte Bedrock kurzerhand in eine riesige Bowlingbahn umwandelt. Anstatt im ursprünglichen Sinne zu bowlen, findet Ihr Euch als einer von fünf Charakteren (Fred, Barney, Bam Bam, Pebbles und Dino) in einer überdimensionalen Schale wieder, mit der Ihr eine der zahlreichen Bowling-Strecken hinunterdüst. Als menschliche Bowlingkugel versucht Ihr, die überall verteilten Pins zu überfahren, nebenbei Extras einzusammeln und Hindernisse wie Dinosaurier, Abgründe und Ölflecken zu umfahren. Die Grafikengine befindet sich noch in einem frühen Stadium, zeigt aber dennoch Potential. ■





NICHT SPIELBAR

Nils Kedeines

Take the Bullet

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Sega
Entwickler	Red Lemon
Erhältlich ab	2. Quartal

Da uns zu *Take the Bullet* noch keine spielbare Version vorliegt, können wir Euch leider kaum Fakten zu diesem 1st-Person-Shooter liefern – dennoch haben wir ein paar aktuelle Bilder, die schon verdeutlichen, in welche Richtung sich das Spiel bewegt. Den Screenshots ist der frühe Entwicklungsstand deutlich anzusehen - die Grafik ist noch längst nicht optimal. In erster Linie machen die Personen einen unfertigen Eindruck und könnten durchaus ein paar Polygone mehr vertragen. Die Umgebung hingegen überzeugt schon jetzt mit hoher Auflösung, auch wenn die Grafik zeitweise ein wenig pixelig wirkt. Besonders interessant wirkt der Vierspieler-Modus, der zu ausgedehnten Deathmatch-Sessions geradezu einlädt. Angeblich wird man *Take the Bullet* sowohl mit dem normalen Joypad als auch mit der Lightgun (!) spielen können. Schießfreudige Dreamcastler dürfen also gespannt sein und sollten unser ausführliches Preview in einer der nächsten Ausgaben abwarten. ■





NICHT SPIELBAR

Philipp Noack

Vegas Games 2000

Genre	Casino-Simulation
Anbieter	3DO
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	März

Vegas Games reiht sich nahtlos ein in die systemübergreifende Familie der Casino-Simulationen. Ob nun beim Black Jack, am Glücksrad oder beim virtuellen Poker, hier kann man auf ganz "ungefährliche" Art und Weise nicht reale Dollars verzocken. Um so ärgerlicher natürlich, wenn einem Fortuna gerade dann ein glückliches Händchen beschert. Insgesamt darf aus 21 verschiedenen Spielarten gewählt werden, die sich jedoch teilweise nur in Varianten unterscheiden: Poker läßt sich z.B. als "Seven Card Stud", "Five Card Stud", "Five Card Draw", "Jacks Or Better" und "Texas Hold 'Em" spielen. Wer schon immer an seiner Strategie beim Roulette feilen wollte, bekommt hier die Gelegenheit, ohne die Casinoaufsicht gegen sich aufzubringen. Auf dem Papier klingt *Vegas Games 2000* nach einer kurzweiligen Abwechslung vom Rennspiel- und Beat'em Up-Einerlei, doch wie sich der Kandidat bei einem ausführlichen Test schlägt, darf man mit einer gesunden Portion Skepsis abwarten. Dieselbe Erfahrung wie bei einem Aufenthalt in Las Vegas sollte man allerdings nicht erwarten! ■





NICHT SPIELBAR

Robert Bannert

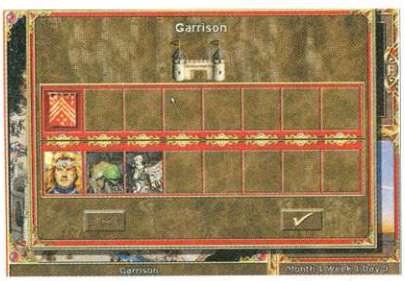
Dreamcast

Heroes of Might & Magic III



Genre	Strategie / Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	New World Computing / 3DO
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Ubi Soft hält sich ran – und beschenkt Dreamcast-Besitzer mit prominenter Software: Außer *Rayman* will der französische Publisher auch die US-Entwicklung *Heroes of Might & Magic III* auf die Sega-Konsole bringen. Alte PC-Hasen kennen *Might & Magic* als Rollenspiel-Reihe aus der pre-dreidimensionalen Spieleepoche (ja, es gab ein Leben vor dem Polygon), vor rund vier Jahren begann Entwickler New World Computing, den bekannten Titel auch für's Strategie-Genre auszuschlachten. Herausgekommen ist ein optisch wenig aufregender, aber hochmotivierender Rollenspiel/Taktik-Mix: Derweil das Leben in Eurem Reich seinen gewohnten Gang geht, trabt Ihr mit Eurem Sprite in die umliegenden Ländereien, schaut nach günstigen Anlaufstellen für Eroberungszüge und Schätzen Ausschau. Das System erinnertn an ein Brettspiel: Ihr sammelt Rohstoffe und Moneten, verstaut sie in der heimischen Festung – und investiert anschließend in Militärs oder Infrastruktur. Kommt's auf der Landkarte zum Gefecht, werden beide Armeen von der Seite gezeigt (eine Sprite-Figur symbolisiert z.B. eine Hundertschaft), und wenn dann beide Streitkräfte mit Schwert und Klauen übereinander herfallen, sprechen die Zahlen! Für Fantasy-Fans eine willkommene Ergänzung des Dreamcast-Lineups! ■

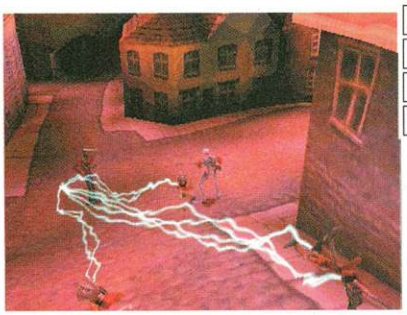


NICHT SPIELBAR

Robert Bannert

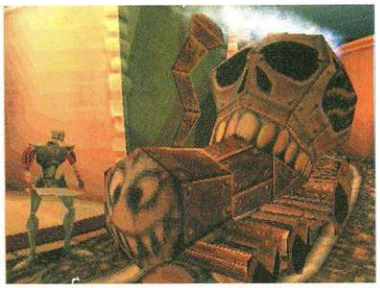
PlayStation

MediEvil 2



Genre	Action
Anbieter	Sony
Entwickler	SCEE
Erhältlich ab	1. Quartal

500 Jahre nach dem ersten Teil: Wieder hat ein Fiesling den Untoten-Zauber entdeckt – und wieder steigen die lebenden 3D-Toten aus ihren Gräbern, um die Menschen mit Textur-Fäulnis und Knochenrasseln in Angst zu versetzen. Leider hat sich auch Fiesling Palethorn wie schon Lord Zarok vor ihm gewaltig verrechnet – und bei seiner finsteren Beschwörung verschwitzt, daß außer den ganzen Schurken auch die Helden wieder ins Leben gerufen werden. Also ist auch Heldenskelett Sir Daniel Fortesque wieder mit von der Partie – und wieder würfelt er den untoten Kollegen mit Beat'em-Up-angelehntem Manöver-Repertoire die Knochen durcheinander. Aber außer Schwert und Käsedolch gibt's diesmal auch moderne Schußwaffen: Denn in 500 Jahren hat sich die Welt mächtig verändert, und statt einer mittelalterlichen Welt findet Sir Daniel so das vikorianische England vor, als er aus seiner Gruft steigt. Aber keine Sorge: *MediEvil 2* bleibt seiner Tradition treu und wird wieder als beschwingte Keilerei aus der dritten Person präsentiert. Sobald die erste spielbare Version vorliegt, lest Ihr mehr über Sonys Zombie-Lordschaft! ■



Simon Krätschmer

Dreamcast

D2



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Warp
Erhältlich ab	sofort (Jap-Version)



D2 - Mit diesem Titel hat alles angefangen! Tage bevor Sega Japan erste Infos über ihr "neuestes" Projekt Dreamcast veröffentlichte, präsentierte die exzentrische Spieleschmiede Warp (hierzulande höchstens durch *D* und *Enemy Zero* bekannt) unter der Leitung der Japan-Kultfigur Kenji Eno erste Grafikdemos ihres neuesten Horror-Werks – auf der damals noch vollständig unbekannten Dreamcast-Platine. Eigentlich als Line-Up-Titel geplant, hat sich der Nachfolger des in Japan ungemein populären Renderabenteuers *D* immer wieder verspätet. Jetzt konnten wir endlich einen Blick auf die fertige Japan-Version werfen. Nach dem Betrachten des (knapp zehnminütigen) Intros stellt sich uns eine Frage: Wieviel Pech kann ein Mensch haben? Protagonistin Laura (die übrigens auch im Vorgänger und in *Enemy Zero* auftrat) befindet sich auf einem Flug über Kanada, als der Flieger plötzlich von schießwütigen Terroristen gekapert wird – und sich die Anzahl der lebenden Besatzungsmitglieder dadurch alle paar Sekunden minimiert. Zu allem Unglück greift einer der Passagiere auch noch zur eigenen Waffe. Es entbrennt ein Feuergefecht, das allerdings nicht lange anhält - da der Flieger plötzlich von einem herabstürzenden Meteoriten (innovativ, innovativ!) getroffen wird und abstürzt.



Soweit zum (zumindest schnitt-technisch) gelungenen Intro-FMV, das immerhin eine der vier GD-Roms belegt. Das Spiel selbst setzt auf feinste Echtzeit-3D-Umgebung, in der Ihr Euch entweder auf festgelegten Bahnen (in Häusern) oder aus der 3rd-Person-Perspektive in alle Richtungen (außerhalb) bewegen könnt. Kämpfe mit ekelhaften Monster-Gegnern (erscheinen Rollenspiel-like als Random Encounter) bewältigt Ihr aus der Ego-Perspektive. Innovativ: Auf Eurem Weg durch die schneebedeckte Wildnis müßt Ihr Euch Tiere schießen, um nicht zu verhungern. Leider besteht ein Großteil von *D2* aus Zwischensequenzen in feinster japanischer Sprachausgabe, deshalb wagen wir uns vorerst nicht an eine genauere Beurteilung – einen Test der Us-Version findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben. ■



Nils Kedenis

Road Rash: Jail Break

Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	1. Quartal

Alle *Road Rash*-Fans können aufatmen: Electronic Arts präsentiert mit *Jailbreak* einen weiteren Teil der actionlastigen Motorrad-Raserei und weicht dabei vom Spielprinzip kaum ab: Die mühsam gelernten Gesetze der Physik sowie der Straßenverkehrsordung könnt Ihr dabei fast gänzlich vergessen, denn hier zählt nur eines: Das Ziel als Erster erreichen, koste es, was es wolle. Als Hindernisse dienen motorisierte Cops und lahme Sonntagsfahrer, denen Ihr oftmals nicht rechtzeitig ausweichen könnt. Nach einer kostenlosen Flugstunde macht Ihr dann unfreiwillig Bekanntschaft mit dem Asphalt - doch keine Angst: Das Gameplay ist äußerst fair - auch Eure Kontrahenten haut es des öfteren im wahrsten Sinne des Wortes "vom Hocker". Kleinere Rückstände sind deshalb problemlos wieder aufzuholen. Die Kurse sind zwar optisch recht vielseitig, spielen sich aber alle gleich - höchstwahrscheinlich verlangt Euch auch dieser *Road Rash* Titel keine großen fahrerischen Fähigkeiten ab. Positiv stach vor allem der mit Spielmodi äußerst üppig ausgestattete Zweispieler-Modus ins Auge, bei dem, hauptsächlich durch die diversen Keilereien mit dem Mitspieler, Stimmung aufkommt (der Faktor Schadenfreude trägt hier stark zum Spielspaß bei, wenn Ihr Euren Kumpel in den Gegenverkehr drängt). Die technische Seite ist allerdings noch verbesserungswürdig: Bei unserer Preview-Version kam die Grafik vereinzelt ins Ruckeln und hinterließ einen bestenfalls durchschnittlichen Eindruck. Sympathisanten der Serie freuen sich trotzdem schon auf einen solide wirkenden Nachfolger, während Neulinge erst unseren Test in der nächsten *fun* abwarten sollten. ■









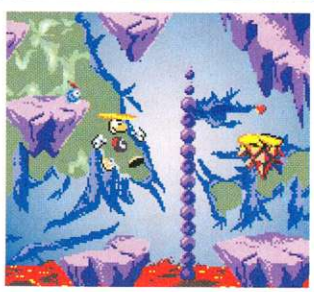
Robert Bannert

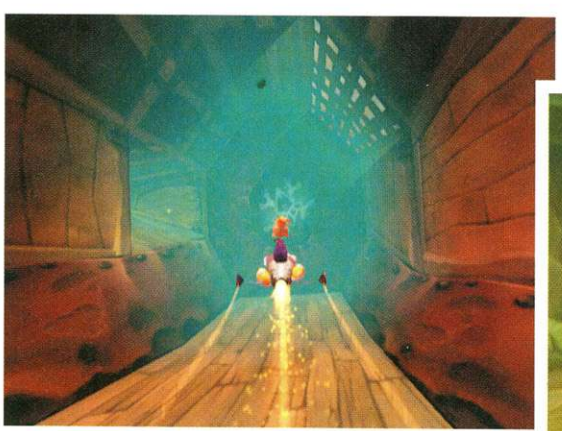
Rayman & Rayman 2

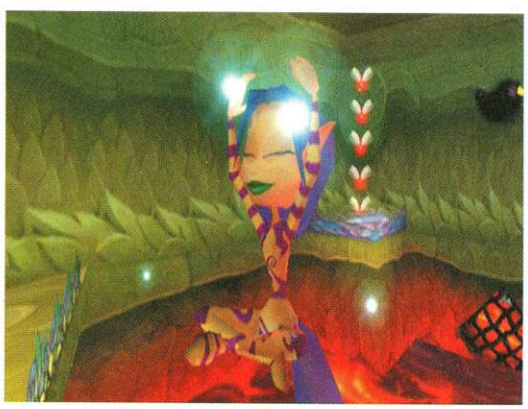
Genre	Jump´n´Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	März

Ubi Softs knuffiger Spring-ins-Feld ist wieder da: Demnächst turnt die französische Gliederpuppe auch durch knallige Dreamcast-Welt und über den Game Boy Color. Für ersteren liefern unsere europäischen Nachbarn eine Umsetzung der kürzlich erschienen N64-Episode *Rayman 2: The Great Escape* ab, letztere wird mit einer überraschend authentischen Umsetzung des ersten Teils bedient. Für alle, die den Vorgänger nicht kennen: *Rayman* erschien zuerst für Ataris glücklose Jaguar-Konsole (man glaubt es kaum), dicht gefolgt von Versionen für Segas Saturn und die PlayStation. Geboten wurde klassische, aber revolutionär farbenprächtige Hupfkost in der zweiten Dimension. Ganz klar: Mit Auflösung und Farbpalette des Originals kann das Handheld-Rayman nicht gleichziehen, aber auf dem kleinen Gameboy-Display fällt der (ansich große) Unterschied kaum auf. *Rayman* spielt sich gewohnt routiniert – mitsamt allen zuckersüßen Comic-Eskapaden und all den sauschweren Hupf-Einlagen, die Jump'n'Run-Spezias europaweit in Verzweiflung gestürzt hatten. Ergo: Hart, aber herzlich! Zum aktuellen *Rayman*-Teil gibt's nichts Neues zu schreiben: Wie gehabt erforscht Ihr weitläufige 3D-Welten mit liebevoll gezeichneten Texturen, niedlichem Cartoon-Flair und intelligenten Puzzles. Ähnlich wie in Nintendos oder Rares 3D-Hupfereien ist der Adventure-Anteil wesentlich höher als bei den flacheren 2D-Klassikern – und dabei sieht's auf dem Dreamcast auch noch besser aus als auf dem N64! Unser Vorschlag: Wer die N64-Version noch nicht hat und mit dem neuen Sega-System liebäugelt, der wartet ab – und legt sich statt der N64- die Dreamcast-Variante zu. Hier sind die Texturen noch höher aufgelöst, die Weitsicht noch weiter und das flinke Ubi-Soft-Maskottchen noch flinker! Wer die PC-Version gesehen hat, der weiß bescheid! ■









Philipp Noak

Railroad Tycoon 2



Genre	Eisenbahn-Simulation
Anbieter	Take 2
Entwickler	Micropose
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Die Modelleisenbahn ist das Spielzeug des Mannes, die PlayStation ebenfalls. Warum also nicht das eine mit dem anderen verbinden und eine Eisenbahn-Simulation für Sonys Hardware herausbringen. Oder noch besser: Wie wäre es mit einem erfolgreichen PC-Titel. Das spart Entwicklungskosten und außerdem verfügt das Produkt bereits über einen bekannten Namen. *Railroad Tycoon 2* erfüllt beide Kriterien mit Leichtigkeit: Hier geht es allerdings noch um wesentlich mehr als die reine Strecken- und Landschaftsplanung. Wer ein florierendes Unternehmen errichten will, der darf wirtschaftliche Zusammenhänge nicht außer acht lassen. In den 18 vorgefertigten Campaigns muß man aus einer vorgegebenen Startsituation heraus bestimmte Ziele erreichen, wie z.B. eine Effizienzsteigerung oder eine technologische Fortentwicklung der Eisenbahn. Wenn man in einer bestimmten Zeitspanne keine Erfolge erzielt, wird das Spiel beendet. In "Szenario" kann man sich für eine Region (USA, China, Europa, u.a.) und einen Startzeitpunkt entscheiden, um dann ein eigenes Eisenbahnimperium hochzuziehen. *Railroad Tycoon 2* verfügt über sehr viel Potential, läßt sich ohne Maus allerdings nur sehr träge steuern. ■



NICHT SPIELBAR

Robert Bannert

Dead or Alive 2

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Tecmo
Entwickler	Tecmo
Erhältlich ab	Frühjahr

Tecmos Busenwunder sind wieder da! Auf dem Saturn war Dead or Alive ein Kultspiel, und auch die verspätete PlayStation-Umsetzung konnte sich (trotz einiger grafischer Einbußen) sehen lassen! Das Spielsystem bleibt laut Tecmo auch beim zweiten Teil erhalten: Ob auf dem Naomi-Board-Automat oder der Dreamcast-Umsetzung – im Vordergrund stehen wie beim Vorgänger flotte Fußfeger und fllinke Griffe. In keinem anderen Prügelspiel gehen Euch vergleichbar komplexe Manöver derart leicht von der Hand: Zierliche Kombatanten wie die süße Kasumi oder die freche Ayane wickeln sich regelrecht um ihre Feinde herum (und wer die Bouncing-Breast-Option nutzt, dann sieht's gleich doppelt so sexy aus), die klobigeren Herrschaften dagegen nutzen vor allem Körpergewicht und Schwung aus, um die anderen Kombatanten "flach zu legen". Unsere Screenshots stammen zwar von der Arcade-Version – aber laut Tecmo soll das Grafik-Spektakel abstrichfrei auf den Dreamcast portiert werden. Wir sind auf jeden Fall gespannt! ■





Robert Bannert

Crusaders of Might & Magic

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	Februar

Üppige Amazonen, muskulöse Barbaren, schmuddelige Söldner und knochige Skelette: Die Action-Adventure-Welt von 3DO's Crusaders hat mit der ursprünglichen *Might-&-Magic*-Reihe nur noch den Namen gemein. Wo ihr früher Schritt für Schritt durch knallbunte Rollenspiel-Welten gepilgert seid (mit reichlich Datenverpflegung im Rucksack) oder Schlachten der strategischen Art geschlagen habt (im Falle von *Heroes of Might & Magic*), da ist heute der Action-Teufel los. Wie in Ian Livingstones *Deathtrap Dungeon* erforscht Ihr dreidimensionale Echtzeit-Gewölbe, zerlegt aufdringliches Fantasy-Getier mit Beat'em-Up-ähnlichen Schwerthieben und löst seichte bis kernige Puzzles. Zum ersten Mal in Bewegung gesehen haben wir das Fantasy-Gemetzle auf der letzten E3 in Los Angeles – und auch wenn da in erster Linie untote Klappergestelle durch die unterirdischen Gangkomplexe gestolpert sind: vielversprechend ausgehesen hat's allemal! Also: Alle Fantasy-Freaks unbedingt vormerken! ■

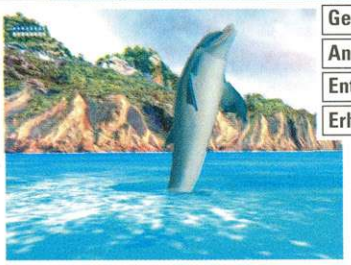




Robert Bannert

Ecco 2

Genre	ActionAdventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Appalosa
Erhältlich ab	Mitte 2000



Er ist glitschig, er hat Flossen, er schwimmt durch's Meer – und ist trotzdem weder Fisch noch Kaulquappe. Gemeint ist Appalosas putzmunterer Planschinsfeld: Delphin Ecco war bislang im Jump'n'Run-inspirierten Bassin zuhause, jetzt ist der flotte Flipper in 3D unterwegs. Zu sehen gab's bislang nur die ersten dreidimensionalen Szenarien (interaktive Grafikdemo sozusagen), aber die haben auf ganzer Linie beeindruckt: Ihr dirigiert den unterseeischen Säuger durch versunkene Städte, trickst vielgliedriges Tiefsee-Getier wie einen Riesen-Oktopus mit einem flinken Flossenmanöver aus (ab durch die Mitte!) und taucht zum Luftschnappen an die Light-Sourcing-bestrahlte Wasseroberfläche. Ob's im finalen Produkt ähnlich zugeht, sei dahingestellt – aber optisches Know How hat man bereits auf der E3 präsentiert. Grund unserer News-Meldung sind weniger Aktualität oder neues Material als eine Richtigstellung: Auch wenn jüngst eine *Ecco*-Epsiode für die PlayStation 2 angekündigt wurde – *Ecco 2* erscheint entgegen ersten bösartigen Internet-Gerüchten (so Sega) auf jeden Fall für den Dreamcast! ■



NICHT SPIELBAR

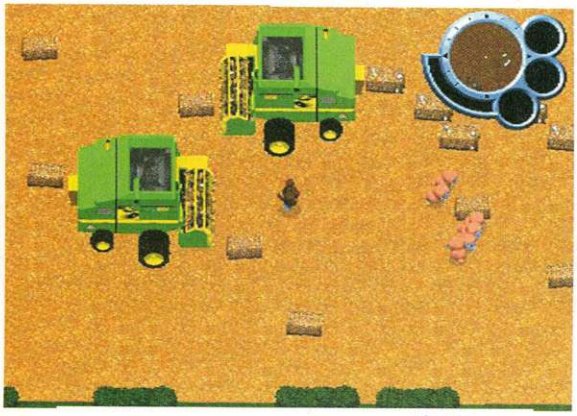
Simon Krätschmer

Sheep

Genre	Woll'em-Up
Anbieter	Empire Interactive
Entwickler	Mind's Eye
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Wer kennt sie nicht, die grünhaarigen (und grenzenlos dummen) Lemminge? Unzählige davon haben Videospieler in aller Welt vor dem sicheren Tod gerettet, doch anstatt ihren selbstlosen Rettern zu danken, haben sich die lebensmüden Klippenspringer nur noch gefährlichere Eskapaden ausgedacht. Dank Mind's Eye scheint sich die Geschichte nun zu wiederholen. Allerdings müßt Ihr diesmal nicht den Hüter über stumpfsinnige Lemming-Horden spielen – in *Sheep* geht es vielmehr um äußerst dumme Tiere der wolligen Art. Die britischen Entwickler haben die flauschigen Hauptdarsteller nämlich mit einer ganz besonderen KI gesegnet: Der künstlichen Dummheit. Denn während Ihr als Hirte versucht, Eure Schafsherde hübsch beieinander zu halten, haben die kleinen, weißen Schwachköpfe nichts besseres zu tun als zielgenau in die





nächste Gefahr hineinzutrotten. Und tödliche Fallen gibt es in jedem der abwechslungsreichen *Sheep*-Level genug – entweder werden Eure Schützlinge vom örtlichen Mähdrescher überrollt, durch Stromschläge gebraten oder von Haien verspeist. Mit Gebrüll oder verteilten Leckereien könnt Ihr Eure kleinen Selbstmörder davon abhalten, sich zu weit von der Herde zu entfernen – sollten sie dann immer noch nicht hören, dürft Ihr auch rohe Gewalt einsetzen, um sie wieder auf den rechten Pfad zu bringen. Die bisher veröffentlichten Bilder & Infos lassen auf einen Hit hoffen - und *Lemmings*-Fans sollten sich wohl schon einmal auf einige lange Nächte gefaßt machen. ■





Frank Michaelis

Tales of Eternia

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	März 2000 (Japan)

Namco werkeln am dritten Teil ihrer Rollenspiel-Reihe – und greifen dabei auf Altbewährtes zurück. Entsprechend häufig sind die Parallelen zu den beiden Klassikern: Wie üblich zählt Eure Gruppe vier japanophile Wuschelköpfe, Handlungsschauplatz ist erneut Fantasy-Reich Land Eternia. Auch wieder





mit dabei: Mutsumi Inotoma. Schmachtender Kulleraugenblick, malerische Hintergründe und dezente Pastelltöne tragen unverkennbar seine digitale Handschrift.

Auch die Anime-Sequenzen werdenvon einem erfahrenen Team eingespielt: Production IG hat u.a. die Render-Intros zu *Tekken 3* und *Ace Combat 3* modelliert. Aber nicht nur wegen den Zwischenfilmchen will *Tales of Eternia* zwei CDs: Jede Menge Sprachausgabe soll für die nötige Atmosphäre sorgen – und viel Speicherplatz fressen.

Zudem hat sich optisch einiges getan: Seid Ihr in den beiden Vorgängern noch durch plane Bitmap-Welten gewatschelt, hat man der schönen neuen Pixelwelt deutlich mehr Plastizität verpaßt – nicht mit Render-Hintergründen oder 3D-Optik, aber dafür verwöhnen Euch isometrische Draufsicht und filigrane Zeichnungen mit räumlichem Effekt. Allein in Sachen Kampf ist alles beim Alten geblieben: Hier wird das zuckersüße Spielgeschehen wie gehabt von der Seite gezeigt – rasant und übersichtlich, um das "Enhanced Linear Motion Battle System" der Vorgänger auch weiterhin zu stützen. Wieder gebt Ihr die Befehle für Eure Party in Echtzeit ein – und setzt Euren Widersachern so mit Beat'em-Up-inspirierten Kombos zu. Neu: Wie in *Suikoden II* könnt Ihr die Attacken Eurer Figuren miteinander koppeln – für zusätzlichen Schaden und noch mehr Erfahrungspunkte! ■





Simon Krätschmer

F1 Racing Championship

NINTENDO64 PlayStation GAME BOY COLOR

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Video System
Erhältlich ab	März 2000

Die Formel 1 boomt! Nahezu monatlich kommt ein anderes Spiel um die PS-starken Benzinfresser heraus – mit *F1 Racing Championship* (Arbeitstitel) soll nun ein Titel endlich alle Fans gleichermaßen zufriedenstellen. Mit einem Team von über 30 Leuten abeitet die Spieleschmiede Video Systems an Versionen für insgesamt drei Systeme. Alle Daten und Labels sind offiziell durch die FIA lizensiert – Euch erwarten also alle 11 Teams, alle 22 Autos





und alle 16 Strecken der kompletten 99er Formel 1-Saison. Dazu kommt eine (bisher einzigartiger) Fahrschul-Option, ein Arcade- und ein Realismus-Modus. Die Entwickler versprechen detailgenau nachgebildetet Strecken, das komplette FIA-Regelwerk und realistische Licht- sowie Schatteneffekte. Falls es Video System gelingen sollte, die hochgesteckten Ziele zu erreichen, steht Formel 1-Fans ein spannendes Speed-Spektakel bevor. ■





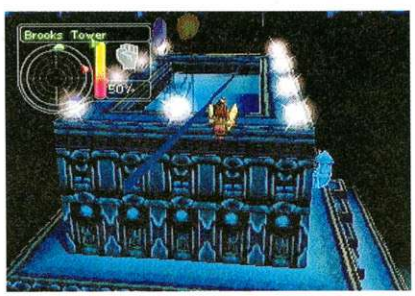
Simon Krätschmer

Urban Chaos

PlayStation

Genre	Action
Anbieter	Eidos
Entwickler	Mucky Foot Productions
Erhältlich ab	1. Quartal 2000

Eidos ist wohl ein bißchen spät dran – obwohl sich das (ziemlich atmosphärische) Intro von *Urban Chaos* noch um die berüchtigte Silvesternacht 2000 dreht, wird uns die fertige Version wohl erst nach dem magischen Datum beglücken. Im knackigen Polygon-Körper einer Polizistin müßt Ihr Euch durch düstere Stadtgegenden schlagen – könnt Euch dabei allerdings vollkommen frei in der Stadt bewegen. Bisher sieht es so aus, als ob uns mit *Urban Chaos* ein Genre-Mix (Renn-, Kampf- und Jump'n'Run-Einlagen) ähnlich den indizierten Abenteuern von John McClane erwarten würde. Allerdings ist die simple Grafikengine (geringe Weitsicht, Clipping-Fehler, kantige Polygon-Figuren) und die minimalistischen Soundkulisse noch stark verbesserungswürdig. Lediglich die gelungene (und sichtlich am Kino-Hit *Matrix* inspirierte) Musik-Untermalung kann schon jetzt vollends begeistern. Lassen wir uns also überraschen, welche Features Mucky Foot bis zum Release noch aus dem Technik-Hut zaubert! ■





Robert Bannert

Galerians

PlayStation

Genre	Adventure
Anbieter	Crave
Entwickler	ASCII
Erhältlich ab	April



"Psychic Survival Horror". So oder so ähnlich wollen Crave und ASCII *Galerians* bewerben – einen paranormal inspirierten Alptraum-Trip mit *Akira*-ähnlicher Göre in der Hauptrolle. Wie das japanische Manga-Kid wird auch Held Rion gegen seinen Willen in einer Forschungseinrichtung festgehalten und mit allerlei Drogen vollgepumpt: Die sollen den Dreikäsehoch empfänglich für übersinnliche Schwingungen machen und seine paranormalen Talente wecken. Grund des Aufwands: Vor ein paar Jahren ist ein ähnliches Projekt gründlich schief gelaufen- und jetzt bedrohen die damals erschaffenen Galerians die Welt. Rion soll nach Abschluß seines mystischen "Trainings" die Suppe auslöffeln: Mit Fähigkeiten wie Telekinese (Objekte schweben lassen), Pyrokinese (zündeln) und Psychokinese (weiche Birnen zermatschen) soll das Wunderkind die Galerians wieder zähmen. Aber was, wenn auch die jüngste Züchtung nicht spurt? Denn auch Rion hat von den Wissenschaftlern schnell die Nase voll, nimmt in *Resident-Evil*-Manier die drahtigen Beinchen in die Hand – und bricht aus. Daß der Junge dabei nicht gerade hilflos ist, das seht Ihr auf unseren Bildern: Wo sich Claire, Chriss und Jill mit moderner Waffentechnologie ihren Weg bahnen, da drückt Rion seine Widersachern mit geistiger Energie an die Wand. Laut Crave soll *Galerians* neue Maßstäbe setzen: Nicht unbedingt technisch, aber atmosphärisch und spielerisch. Zum einen soll's noch grausiger und beklemmender sein als *Silent Hill* (Die Herztabletten werden also gleich mitgeliefert), zum anderen hat man ein bislang einzigartiges Kampfsystem ausgetüftelt: Rion pumpt sich mit paranormalen Drogen voll – und dann geht's rund! ■





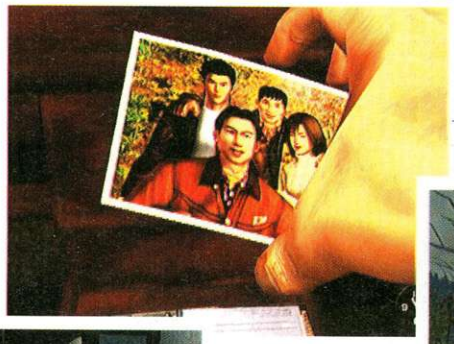


Shen Mue

Ein Traum wird wahr: Virtua-Fighter-Mastermind Yu Suzuki präsentiert seine erste Konsolen-Only-Entwicklung – und räumt mit bestehenden Design-Konventionen auf. Shen Mue ist größer, schöner – und fast rundum interaktiv.

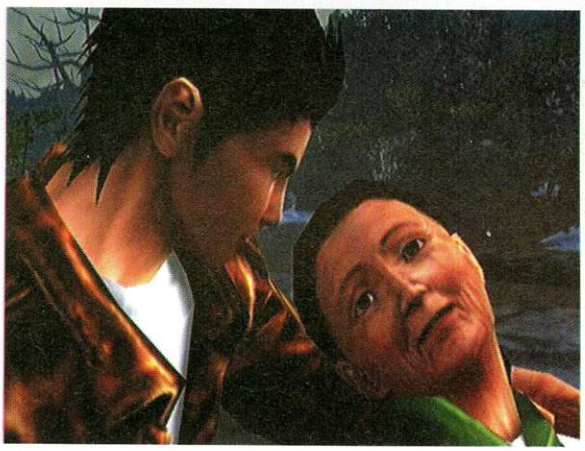
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	AM2
Erhältlich ab	Sommer







↑ Hmmm.... wer ist denn die Süße rechts im Rolli? Ryou begutachtet ein Foto aus seiner Schreibtischschublade - dank FREE-System könnt Ihr Euch sogar die Rückseite des Schnappschusses anschauen!



↑ „Na, alles klar Muttchen?" Im Vorspann (wird mit Spieloptik dargestellt) bewahrt Ihr Haushälterin und Ziehmutter Ine Hayata vor einem schmerzhaften Sturz.



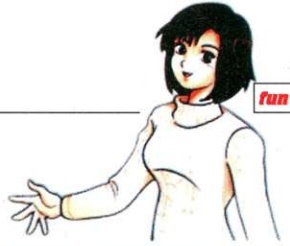


Endlich: Keiner wollte mehr so recht daran glauben, aber schlußendlich hat es Yu Suzuki doch noch geschafft – Ende Dezember wurde AM2's Adventure-Meilenstein Shen Mue in japanische Läden ausgeliefert. Auch wenn von vielen Seiten enttäuschte Rufe laut wurden (allen voran die Fachzeitschrift Famitsu: Hier hat Suzukis Hongkong-Mär nur enttäuschende 33 von 40 Punkten kassiert), wir haben uns beizeiten ein Exemplar gesichert – und pünktlich zur aktuellen Ausgabe in den Händen gehalten. Keine dubiose Demo, sondern eine Vollversion mit allen Schikanen schlummert jetzt (eifersüchtig bewacht) in Roberts Schreibtisch-Schublade – und wer mal "anzocken" will, der muß vorher eine Nummer ziehen. Denn ganz egal, was die japanischen Kollegen auch schreiben: Bei uns hat *Shen Mue* Begeisterungsstürme ausgelöst – und selbst der überzeugteste PlayStation-Only-Zocker wollte unbedingt "nur mal kurz durch die Gegend laufen". Warum Shen Mue trotz aller Rüffel mehr als in nur einer Richtung wegweisend ist und was es mit Suzukis geheimnisvollem FREE-Kunstwort wirklich auf sich hat, erklären wir Euch im Folgenden. Weitere Details folgen!



FREE

Das vielsagende Kürzel steht für Full Reactive Eyes Entertainment – und das ermöglicht absolute Bewegungsfreiheit. Die äußert sich nicht nur in der Steuerung und dem Umfang des Terrains, sondern vor allem in der Möglichkeit zur nahezu grenzenlosen Interaktion mit der Umwelt: Durchgehen, ansehen, noch näher ansehen, anpacken – und noch viel näher ansehen. So oder so ähnlich nehmt Ihr in *Shen Mue* Eure Umwelt wahr: Euer Held ist auf der Suche nach den Mördern seines Vaters – und die kann er nur finden, wenn er seine Umwelt genaustens auseinandernimmt. Dementsprechend ist fast das komplette Kontroll-System auf Wahrnehmung und Objekt-Manipulation ausgerichtet: Ihr



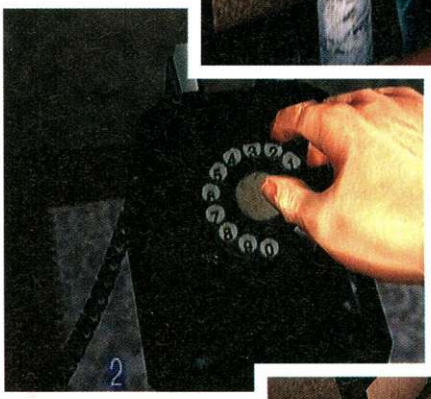


→ Leicht verdientes Geld für Shen-Mue-Einsteiger: Der Scheck auf der Anrichte ist für Ryou gedacht. Den hat er auch bitter nötig: In der Stadt gibt's lecker Cola und coole Sonic-Sammlerfiguren - und die kosten je 100 Yen das Stück!



Wie kommt denn der Saturn ins Dreamcast-Spiel? Die alte Sega-Konsole steht bei Ryou auf dem Fernseher - nur die nötige Software fehlt noch! Wer genügend Geld hat, der darf ein Spiel im Spiel spielen!

←







↑ Wen rufen wird denn heute an.... Die hübsche Harasaki vielleicht? Um das Telefon zu bedienen, steuert Ihr Ryous Hand - wie bei der Ansicht oder Manipulation von Objekten.

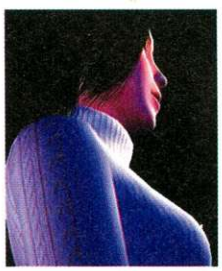


← ↑ Die miese Type oben hat Euren Vater auf dem Gewissen (seht Ihr im dramatischen Vorspann), deshalb legt Ryou links vor dem Familienschrein eine Gebetsminute ein.

steuert Euren 3D-Helden mit dem Digi-Kreuz in gewohnter Adventure-Manier durch die Echtzeit-Bauten und Städte (mit dem linken Analog-Taster könnt Ihr stufenlos vom gemütlichen Schlendertempo in den Laufschritt verfallen), schaut Euch mit dem Analog-Stick (wahlweise aus dem Stand heraus oder im Gehen) um und nehmt mit dem Action-Button Einfluß auf Eure Umwelt. Letzteres passiert entweder rein intuitiv (z.B. beim Öffnen einer Tür) oder nach näherer Betrachtung aus der Ego-Ansicht: Ihr wechselt mit dem rechten Shoulder-Button in die Ich-Perspektive (die Kamera schwenkt sich auf Höhe des Heldenkopfs ein, der wird dabei kurzzeitig transparent), zoomt beliebig ans Objekt Eurer "visuellen Begierde" heran und nehmt es so genau in Augenschein. In den meisten Fällen könnt Ihr das Ziel manipulieren: Einfach den Action-Button drücken, und Ihr seht, wie Euer Held die Hand ausstreckt, um den Gegenstand aufzunehmen, eine Schublade zu öffnen, eine Schranktür zu schließen oder ein Kätzchen zu streicheln. Bevor Ihr Fotos, Diktiergeräte oder Zündhölzer im Ausrüstungsbildschirm verstaut, könnt Ihr sie in der Hand Eures Charakters nach Wunsch vergrößern, verkleinern oder von allen Seiten betrachten – und so z.B. einen versteckten Hinweis auf der Rückseite einer Fotografie entdecken!

Facial Structure

Beschreibt die technische Umsetzung von Minenspiel und Gesichts-Anatomie: Anstatt wie üblich eine Gesichtstextur zu animieren, hat Suzukis Team für seine Protagonisten ein richtiges 3D-Skelett entworfen – eine Technik, die bislang nur für vorberechnete Render-Filme funktionierte. Das heißt im Klartext: Unter der Gesichtstextur (ist ähnlich flexibel wie echte Haut) stecken Knochen und Muskeln, die den Ausdruck Eures Helden – je nach dessen Gemüts- oder Gesundheitszustand –verändern. Nicht weniger eindrucksvoll: Die Animation der Züge bei Dialogen. Dann zeigt die 3D-Engine erst so richtig, was in ihr steckt: Dann werden nicht nur Gesichtsmuskulatur und Augen bewegt, auch die Lippen erwachen dann zu dreidimensionalem Leben – und bewegen sich synchron zum Gesprochenen. Sogar die Zähne werden dann sichtbar: nicht als flache Textur, sondern in Form plastischer Polygon-Beißer, die anatomisch korrekt in den virtuellen Kieferknochen eingesetzt wurden und sich so unabhängig von den Lippen bewegen. Wollen wir nur hoffen, daß sich Sega bei der Eindeutschung nicht lumpen läßt und neben einer Übersetzung der Untertitel auch lippen-synchron aufnimmt: Kein leichtes Unterfangen übrigens, denn die Japaner plappern deutlich schneller daher als wir.





← ↓ Revolutionär: Auf der vierten CD dürft Ihr Harasiki und andere Hauptcharaktere bestaunen. Die Bilder sind Echtzeit-Optik - Ihr könnt das Mädel nach Gutdünken drehen und heranzoomen!











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



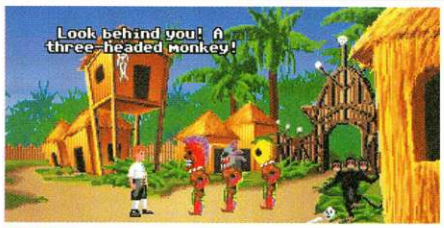
Action

1. Jet Force Gemini
Nintendo 64 | Rare | fun 11/99 | 10/10
2. Contra III
Super Nintendo | Konami | — | 10/10
3. Indizierter Lightgun-Shooter 2
Dreamcast | Sega | — | 10/10
4. Metal Slug 2
Neo Geo | SNK | — | 10/10
5. Apocalypse
PlayStation | Neversoft Ent. | fun 12/98 | 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



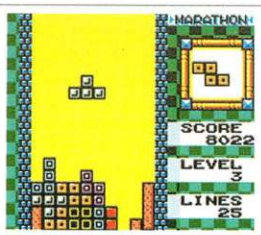
Adventure

1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | — | 10/10
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | — | 10/10
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 9/10
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 9/10
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97 | 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



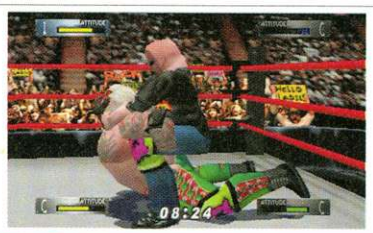
Ego-Shooter

1. Indiziert
Nintendo 64 | Rare | fun 11/97 | 10/10
2. Indiziert
PlayStation | Dreamworks Int. | — | 10/10
3. Turok 2
Nintendo 64 | Iguana | fun 11/98 | 10/10
4. Turok
Nintendo 64 | Iguana | fun 03/97 | 10/10
5. Indiziert
PlayStation | id Software | — | 10/10



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. WWF Wrestlemania 2000
Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 10/10
2. Ready 2 Rumble Boxing
Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 10/10
3. WCW vs nWo Revenge
Nintendo 64 | THQ | fun 12/98 | 10/10
4. NBA Jam!
Super Nintendo | Acclaim | — | 10/10
5. Punch-Out!!
NES | Nintendo | — | 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. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 | Lucas Arts | fun 07/99 | 9/10
5. Killer Loop
PlayStation | Team FEB | fun 10/99 | 9/10



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



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. Donkey Kong 64
Nintendo 64 | Rare | fun 12/99 | 10/10
2. Super Mario World 2: Yoshi's Island
Super Nintendo | Nintendo | fun 06/95 | 10/10
3. Banjo-Kazooie
Nintendo 64 | Rare | fun 07/98 | 10/10
4. Super Mario 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/96 | 10/10
5. Super Mario Allstars
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 Anthology
PlayStation | Squaresoft | fun 12/99 | 10/10
2. Chrono Trigger
Super Nintendo | Squaresoft | — | 10/10
3. Grandia
PlayStation | Game Arts | fun 01/00 | 10/10
4. Final Fantasy VIII
PlayStation | Squaresoft | fun 11/99 | 10/10
5. Final Fantasy VII
PlayStation | Squaresoft | fun 11/97 | 10/10



Shoot'em-Up

1. Parodius
Super Nintendo | Konami | — | 10/10
2. Starwing
Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10
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



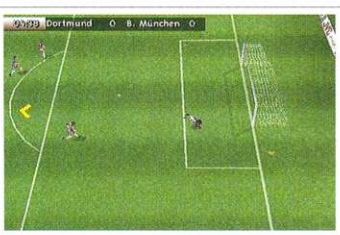
Sport

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. All Star Tennis '99
Game Boy Color | Smart Dog | fun 12/99 | 9/10



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. MTV Sports Snowboarding
PlayStation | Radical Ent. | fun 12/99 | 9/10



Der Rest

1. Blast Corps.
Nintendo 64 | Rare | fun 06/97 | 10/10
2. GTA 2
PlayStation | Rockstar Games | fun 12/99 | 9/10
3. Guitar Freaks
PlayStation | Konami | fun 12/99 | 9/10
4. Driver
PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 9/10
5. Music 2000
PlayStation | Jester Interactive | fun 01/00 | 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

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle Überraschungstitel - 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:

Marc Kudlowski aus Kremperheide
G. Liebisch aus Bad Hersfeld und
Petra Schönberger aus Bad Tölz

Herzlichen Glückwunsch!

Leser-Charts

1.	Donkey Kong 64	Nintendo 64
2.	Soul Calibur	Dreamcast
3.	Indizierter Lightgun-Shooter 2	Dreamcast
4.	Jet Force Gemini	Dreamcast
5.	Ready 2 Rumble	Dreamcast

Special-Charts

Diesmal – 10 Spiele in denen Kühe vorkommen:

1.	Earthworm Jim 3D (Überall)	PlayStation / Nintendo 64
2.	MDK (Geheim-Level)	PlayStation
3.	R/C Stunt Copter (Trainings-Level)	PlayStation
4.	Tonic Trouble (Kuh-Saurier)	Nintendo 64
5.	Fighters Destiny (Special-Kämpfer Uschi)	PlayStation
6.	South Park (Cow-Launcher)	PlayStation / Nintendo 64
7.	Worms Armageddon (Rinderwahnsinn)	Alle Systeme
8.	Road Rash 64 (Sprung-Schanzen)	Nintendo 64
9.	Harvest Moon 64 (Milchlieferant)	Nintendo 64
10.	Zelda – Ocarina of Time (Lon-Lon-Farm)	Nintendo 64

Redaktions-Charts

Robert

1.	Jet Force Gemini	Nintendo 64
2.	Chrono Cross	PlayStation
3.	Legend of Dragoon	PlayStation
4.	Soul Calibur	Dreamcast
5.	Stranded Kids	Game Boy Color

Daniel

1.	Super Mario Kart	Super Nintendo
2.	Castlevania: Legacy of Darkness	Nintendo 64
3.	Mystical Ninja 2	Nintendo 64
4.	Tetris DX	Game Boy Color
5.	Oil Panic	LCD

Simon

1.	Resident Evil: Code Veronica	Dreamcast
2.	Metropolis Street Racer	Dreamcast
3.	Vandal Hearts II	PlayStation
4.	Indiana Jones und der Turm von Babel	PC
5.	Super Wing Commander	Panasonic 3DO

Stephan

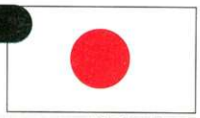
1.	Gran Turismo 2	PlayStation
2.	Quake III Arena	PC
3.	Ready 2 Rumble	Dreamcast
4.	Unreal Tournament	PC
5.	NASCAR 3	PC

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1.	Donkey Kong 64	Nintendo 64
2.	Tomb Raider IV: The Last Revelation	PlayStation
3.	Pokémon	Game Boy Color
4.	Final Fantasy VIII	PlayStation
5.	Die 24 Stunden von Le Mans	PlayStation
6.	Super Smash Brothers	Nintendo 64
7.	Dino Crisis	PlayStation
8.	Rainbow Six	Nintendo 64
9.	Der Morgen stirbt nie	PlayStation
10.	Armorines: Projekt S.W.A.R.M.(engl.)	Nintendo 64

Japan-Charts



1.	Gran Turismo 2	PlayStation
2.	Pokémon Gold	Game Boy Color
3.	Pokémon Silber	Game Boy Color
4.	Shin Yugioh Duel Monsters: Seadled Memories	PSX
5.	Donkey Kong 64	Nintendo 64

USA-Charts



1.	Donkey Kong 64	Nintendo 64
2.	Pokémon Rote Version	Game Boy Color
3.	Pokémon Blaue Version	Game Boy Color
4.	Pokémon Pinball	Game Boy Color
5.	Pokémon Snap	Nintendo 64

LESER WERBEN LESER



Mit ´nem Abo kommt fun zu Dir nach Haus!

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



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.

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 200

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

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.

NINTENDO 64

Castlevania: Legacy of Darkness

Der Fürst der Finsternis ist zurück – und wieder zieht Ihr in die Schlacht, um Graf Dracula ein für allemal das Licht auszublasen...





Die Holzfäller-Methode: Wenn der Ritter mit seinem schweren Beil ausholt, ist Vorsicht geboten.



Angriff der Untoten: Daß sein Kumpel im Hintergrund am Verbluten ist, stört den geifernden Zombie in keinster Weise...

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Ende Februar
Preis	ca. 129,- DM

Diesmal begibt sich jedoch kein Abkömmling der weltberühmten Belmont-Familie auf die Reise – stattdessen stürzt Ihr Euch mit Newcomer Cornell ins Abenteuer. Der geheimnisvolle Wolfsmensch sollte ursprünglich bereits im ersten Nintendo 64-*Castlevania* sein Videospiele-Debüt feiern. Letztendlich entschied man sich bei Konami jedoch dazu, nur Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez im Spiel zu behalten, und die beiden zusätzlich geplanten Charaktere Cornell und Coller rauszuschmeißen. Was aus letzterem geworden ist und ob er im dritten N64-Teil auftauchen wird (falls überhaupt einer erscheint), ist allerdings unklar. Cornell hingegen kann im Nachhinein froh sein, vorübergehend in der Schublade gelandet zu sein, übernimmt er doch nun sogar den Hauptpart. Wie über viele Jahrhunderte hinweg dem Belmont-Clan, hat Graf Dracula auch dem neuen Helden übel mitgespielt. Dessen Heimatdorf wurde niedergebrannt und seine liebliche Schwester Ada kurzerhand entführt. Nun begibt sich der starke Halbwolf auf die Suche nach dem hilflosen Mädel – immer auf der Hut vor den Schergen Draculas. Seine Andersartigkeit kann sich Cornell übrigens zunutze machen: Auf Knopfdruck mutiert der drahtige Protagonist zum muskulösen Wolf – mit scharfer Klaue und starker Pranke schlägt sich's gleich viel leichter durch feindliche Monsterhorden. Das war's dann aber auch schon – mehr bewirkt die animalische Verwandlung nicht. Doch eine Extraportion Kraft hat auch ihren Preis: Die Metamorphose hinterläßt deutliche Spuren auf Eurem Juwelenkonto – im Sekundentakt rasseln die Edelsteine hinunter. In seiner her-



>> Ein herausragendes Düster-Jump'n'Run mit exzellenter Atmosphäre... <<





Ein schlechter Zeitpunkt, den Kopf zu verlieren: Cornell wird rabiat...





Geschnitten oder am Stück? Es liegt an Euch, Cornell sicher an den Sägeblättern vorbeizubugsieren!

Den Schornsteinfeger hat's bereits erwischt - ebenso wie Nachbars Muschi und einige Feuerwehrleute! Nun ist Cornell an der Reihe...



kömmlichen Statur verläßt sich Cornell auf verschiedene Waffen: Ein Krallenhieb wirkt im Nahkampf Wunder – auf Distanz attackiert der Wolfsmensch mit einem leuchtenden Energiestrahl. Wie gehabt, läßt sich der feurige Schweif (früher war's die Peitsche) in zwei Stufen aufrüsten – das entsprechende Power-Up macht's möglich. Zusätzlich zu den Standard-Attacken stehen Euch aber noch die altbekannten Spezial-Waffen zur Verfügung: Während Ihr die Axt im hohen Bogen durch die Lüfte schleudert, erdolcht Ihr mit dem Wurfmesser jeden Angreifer auch auf größere Entfernung. Ein Fläschchen Weihwasser hingegen hat bislang noch jeden Zombie verbruzzelt, und das Kreuz fungiert nach wie vor als Bumerang – nach einem ausgedehnten Säbelflug kehrt das scharfe Kruzifix zu Euch zurück. Wer mit der *Castlevania*-Reihe vertraut ist (insbesondere mit dem N64-Vorgänger), wird also kaum Einstiegsschwierigkeiten haben: Cornell bewegt sich im Prinzip genauso wie sein Vorbild Reinhardt Schneider durch Draculas Schloß – und das, obwohl der noch keinen Fuß in die verrottete Burg gesetzt hat... Wie bitte? Ihr habt richtig gelesen: Cornells Abenteuer spielt zeitlich vor dem Schneider'schen – und das um ganze acht Jahre. Die Geschehnisse in *Legacy of Darkness* sind also entscheidend vor denen aus *Castlevania* angesiedelt – und was Ihr im ersten N64-Teil bereits hinter Euch gebracht habt, ist bis dato noch ferne Zukunftsmusik. Trotzdem oder gerade deshalb bleibt sich vieles gleich: Das Schloß ist dasselbe, die Rätsel sind ähnlich, Ihr trefft teilweise bekannte Charaktere und die Engine wurde offenbar auch gleich übernommen. Aber keine Angst - dem Spielspaß tut's wirklich keinen Abbruch! Und auch wenn einige Level identisch mit denen des Vorgängers sind, bietet *Legacy of Darkness* immer noch viel Neues. Die Suche nach Eurer Schwester beginnt am "Dunstigen See" –



danach geht's weiter durch den Schweigenden Wald. Den kennt Ihr zwar schon aus *Castlevania*, doch betretet Ihr diesmal vollkommen neue Abschnitte. Schloßmauer und Villa hingegen wurden 1:1 übernommen – nur der Weg durch die beiden Areale wurde etwas umgestaltet. Glaubten wir es hier bereits mit

1990

Castlevania III – Dracula's Curse (NES)

1991

Super Castlevania IV (Super Nintendo)

1991

Castlevania: Belmont's Revenge (Game Boy)

1993

Dracula X: Rondo of the Blood (Turbo Duo)

1993

Akumajo Dracula (X68000)

1994

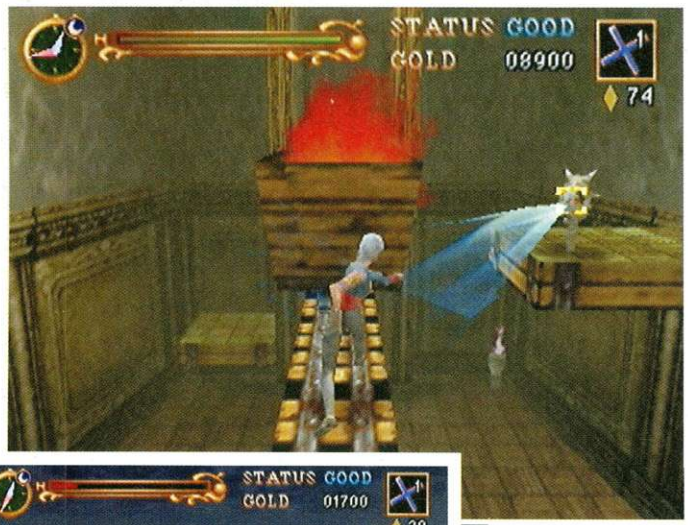
Castlevania: New Generation (Mega Drive)

Was zum...? Der fiese Endgegner beschwört mit fieser Magie noch fiesere Fische!





Oh nein! Wer den ersten Teil kennt, weiß was als nächstes kommt...



Drei Köpfe - drei Schwänze? Das gilt es zu überprüfen...



Das schien Cornell nicht bemerkt zu haben: Das Schienenfahrzeug erschien aus dem Hintergrund. Nun hat's die Schienbeine des Helden getroffen - muß wohl geschient werden...

"Jaja, Du mich auch!"



einer lieblosen Neuauflage des alten *Castlevania*-Teils zu tun zu haben, wurden wir im restlichen Verlauf des Spiels eines besseren belehrt – die folgenden Level sind allesamt neu kreiert. Habt Ihr die alte Villa und das verandere Déjàvu heimsuchen, doch ist's für Fans und Kenner des ersten Teils eher interessant als nervig. Immer wieder fühlt Ihr Euch an das erste N64-Abenteuer erinnert und erfreut Euch daran, bislang unerforschte Bereiche bekannter Level zu betreten. Die Gefahren, die unterwegs auf Euch warten, sind nach wie vor nicht ohne: Da wollen Euch bissige Vampire an die Halsschlagader, trachten faulige Zombies nach Eurem Leben oder zerfleischen Euch wilde Bluthunde die Fersen - in Draculas Burg bleibt Cornell kein Leid erspart. Doch neben der garstigen Feindesbrut gibt's noch ganz andere Bedrohungen für den agilen Wolfshelden - in weiser Voraussicht hat der Graf jede Menge fiese Fallen in seinem schmucken Schlösschen installieren lassen. Ihr müßt scharfen Fallbeilen ausweichen, poröse Plattformen überspringen, auf schmalen Stegen balancieren oder spitze Spikefelder überqueren. Wer nun schon das Grausen kriegt, kann beruhigt werden: *Legacy of Darkness* ist wesentlich einfacher und fairer angelegt als *Castlevania*. Doch sind deshalb die Hindernisse nicht zwangsläufig leichter zu bewältigen. Vielmehr erleichtern trackte Heckenlabyrinth hinter Euch gelassen, wird's luftig: Die gigantische Außenmauer des Schlosses will erklommen werden. Danach folgen Kunst-, Ruinen-, Wissenschafts-, Duellier-, Vollstreckungs- , Magie- und Glocken-Turm – die ersten beiden Abschnitte sind vollkommen neu, alle anderen spielen zumindest in neuen Flügeln. Klar wird Euch auf Eurem Weg durch Draculas Domizil das eine oder

>> Optik und Sound verschmelzen zu einem fesselnden Grusel-Genuß.<<

Alternativen

Castlevania

(Test in fun 05/99, Wertung: 9 von 10)



Für Freunde düsterer Jump'n'Runs ist auch das erste Nintendo 64-*Castlevania* ein Muß. Trotz starker Ähnlichkeit zum Nach-folger kann Teil 1 auch heute noch voll überzeugen. Ihr dürft Euch wahlweise mit Reinhardt Schneider oder Carrie Fernandez in die Schlacht gegen Dracula stürzen.

Akuji the Heartless

(Test in fun 02/99, Wertung: 9 von 10)

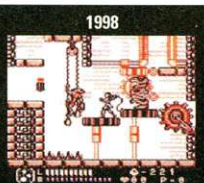


In *Akuji the Heartless* müßt Ihr es zwar nicht mit Graf Dracula aufnehmen, unheimlich ist das PlayStation-Jump'n'Run aber trotzdem. Hier geht's um alten Voodoo-Kult, derbe Riten und bizarre Monster – das ideale Futter also für den hungrigen Grusel-Abenteurer.


1995
Castlevania: Vampire's Kiss (Super Nintendo)


1997
Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation)


1997
Dracula X (Saturn)


1998
Castlevania Legends (Game Boy)


1999
Castlevania (Nintendo 64)


2000
Castlevania: Legacy of Darkness (Nintendo 64)





Der Endkampf mit Dracula fordert Euer ganzes Geschick - wie gewohnt ist der Graf nur am Kopf verwundbar.

Der freundliche Dämon Renon verkauft Euch wieder Gegenstände - man beachte die grandiose Übersetzung am unteren Bildrand!





"Warum hast Du denn so scharfe Krallen?" - "Damit ich Dich besser aufschlitzen kann - Idiot!"





Nicht auf die Größe kommt es an... Mit der richtigen Technik und genügend Ausdauer kann Cornell das Monstrum fix und fertig machen!

zahlreiche in den Levels verteilte Speicherpunkte erheblich das Vorankommen: Vor einer schwierigen Passage findet sich stets ein weißer Edelstein - sichert Ihr hier Euren Spielstand, könnt Ihr die Stelle immer und immer wieder in Angriff nehmen. So haben auch jüngere Grusel-Fans eine reelle Chance, Graf Dracula zu Gesicht zu bekommen. Ist der übrigens besiegt, wartet ein neues Abenteuer auf Euch - Ritter Henry betritt dann die Bildfläche. Der Edelmann kommt nicht nur in einer robusten Rüstung daher, er trägt auch einen Revolver bei sich. Peitsche und Energiestrahl haben also ausgedient - von nun an lehrt Ihr Geistern, Monstern und Dämonen mit dem Schießeisen das Fürchten. Startet Ihr Henrys Szenario, variieren zudem Levelaufbau und Missionsziel: Ihr sollt mehrere quer über Draculas Schloß verstreute Kinder finden - und das Ganze innerhalb einer bestimmten Zeit. Doch damit es Henry nicht allzu schwer hat, werden Euch Cornell'sche Aufgaben erspart: Schlüssel suchen und Rätsel lösen erübrigen sich - das Hauptaugenmerk liegt auf den versteckten Kiddies. Außerdem tummeln sich im Spielerauswahl-Bildschirm noch zwei alte Bekannte: Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez warten da auf ihren (erneuten bzw. verfrühten) Einsatz - was Euch mit den beiden erwartet, sobald Ihr sie freigespielt habt, können wir bislang jedoch noch nicht sagen... ■





Schießen statt schnüffeln: Habt Ihr das Abenteuer mit Cornell bestanden, steht Euch Ritter Henry zur Verfügung.

fun meint:

„Als Konami damals bekannt gab, man arbeite an einer Special Edition von *Castlevania*, waren wir etwas skeptisch - zumal die Neuerungen doch eher gering gewesen wären. Als es dann jedoch hieß, aus der geplanten Sonderedition soll ein richtiger Nachfolger werden, waren wir wieder zuversichtlich. Und unsere Erwartungen wurden nicht enttäuscht: Trotz der starken Ähnlichkeit zum ersten N64-*Castlevania* macht *Legacy of Darkness* ordentlich Spaß. Die Level sind ebenso abwechslungsreich wie anspruchsvoll und dank Expansion Pak-Unterstützung turnt Cornell neuerdings durch schicke Hi-Res-Welten. Entscheidet Ihr Euch für hochauflösende Optik, wird's allerdings ein wenig ruckelig - der Grafikaufbau ist dann nicht mehr ganz so geschmeidig. Weitaus schlimmer hat's aber die deutschen Texte erwischt: Wer hier übersetzt hat, sollte besser umgehend dingfest gemacht werden! Da wurde beispielsweise aus "Quit" das hippe Wörtchen "Abgehen" und wo Ihr im Englischen ein "Power-Up" einsammelt, wird nun der "Posten geladen"! Wollt Ihr Euch diese linguale Missetat ersparen, schaltet Ihr im Optionsmenü lieber englische Screentexte ein. Wer mit den genannten Mankos leben kann, erhält aber ein wirklich herausragendes Düster-Jump'n'Run mit exzellenter Atmosphäre - Optik und Sound verschmelzen zu einem fesselnden Grusel-Genuß. Wir sagen: Holt den Rosenkranz aus dem Schrank, werft Euch 'ne Knoblauchzehe ein und besorgt Euch *Castlevania: Legacy of Darkness* - nur *GZSZ* ist gruseliger!



1 Spieler

Controller Pak 17 Seiten

Expansion Pak Hi-Res

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene & Profis

MARO VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

Entrapment (Verlockende Falle)	69,90
Austin Powers 2	69,90
The Thin Red Line	69,90
Saving Private Ryan (Limited)	69,90
The Blairwitch Project	69,90
Existenz	69,90
Carrie 2 - The Rage	69,90
Desert Heat 2 (Van Damme)	69,90
The 13th Floor (Emmerich)	69,90
From Dusk Till Dawn 2	69,90
The Mummy	69,90
The Matrix	69,90
Ravenous	69,90
Corruptor	69,90
Cruel Intentions (Eiskalte Engel)	69,90
True Crime (C. Eastwood)	69,90
Virus (auch DTS)	69,90
Nightmare 1-8 Box (Limited)	299,90



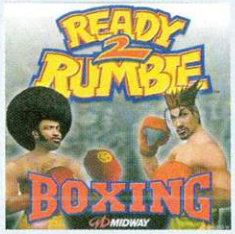
SEGA DREAMCAST

Dreamcast Pal	489,90
Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90
Dynamite Cop	89,90
Formel 1	109,90
Incoming	99,90
Pen Pen	99,90
Powerstone	89,90
Racing Sim	79,90
Sega Rally 2	109,90
Sonic Adventures	89,90
Soul Calibur	109,90



Tokyo H. Battle	79,90
Worldwide Soccer	99,90
WWF Attidude	99,90

Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90
Air Force Delta	69,90
Blue Stinger	99,90
Buggy Heat	99,90
Cool Boarders	69,90



Gundam	49,90
Marvel v. Capcom	69,90
N.J. Pro Wrestling	49,90
Power Stone	69,90
SF Zero 3	69,90
Tetris	49,90
Tokyo H. Battle	49,90



Neo Geo Pocket	99,90
Neo Geo P. Color	199,90
K.O.F. R1	49,90
Tennis	49,90
Baseball Stars	49,90
Neo Geo Cup 98	49,90
Samurai S.	49,90
Puzzled	49,90
PacMan Color	99,90
Turf Masters C.	99,90
Metal Slug	99,90
K.O.F. R2 Color	99,90
Tennis Color	99,90
Fatal Fury Color	99,90
Crush Roler	99,90







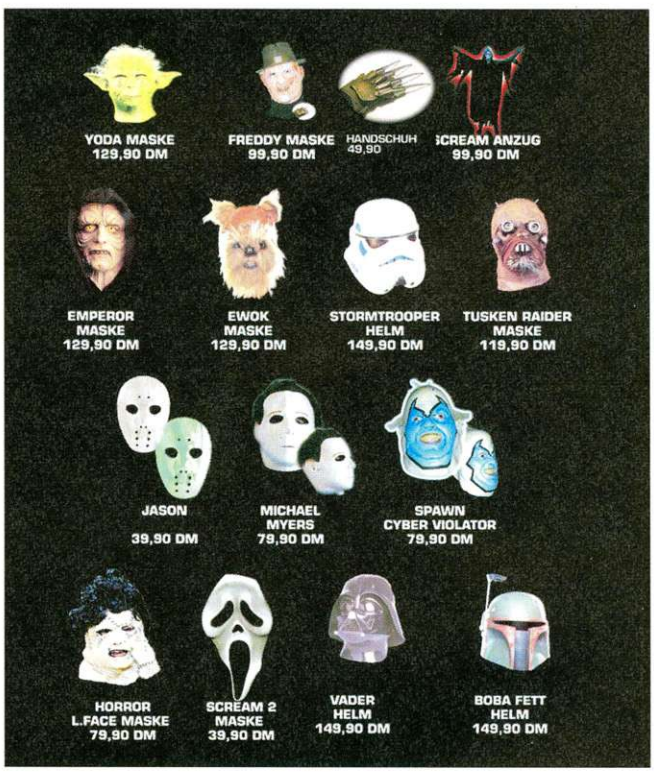


Abbildung ähnlich



DVD VIDEO

649,90 DM

YAMAKAWA AVPhile 715
CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output
DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD,
MP3 CD PLAYER



KISS
WIEDER IN SORTIMENT
NUR JE 34,90 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.
Mundsburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Magdeburg
MEGA LAND
Raiffeisenstr. 23
39112 Magdeburg
Tel. 0391 621 2347

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 150,-DM SIND VERSANDKOSTENFREI

Dreamcast | DVD VIDEO | GAME BOY COLOR | 侍 ZANMA AND KNIGHTS | NINTENDO64 | NEO GEO | PC CD ROM | PlayStation



TECHNO SPAWN - AB 34,90 DM



TEKKEN 3 - 19,90 DM



34,90 DM



CRASH BANDICOOT 3 - AB 29,90 DM



DIDDY KONG RACING - AB 34,90 DM



34,90 DM



X-FILES - 29,90 DM



SLEEPY HOLLOWS - AB 34,90 DM



19,90 DM METAL GEAR



FINAL FANTASY 8 - 34,90 DM



RESIDENT EVIL AB 19,90 DM



RESIDENT EVIL AB 34,90 DM



24,90 DM



34,90 DM MOVIE MANIACS 2



29,90 DM



99,90 DM



49,90 DM



49,90 DM



69,90 DM



29,90 DM ALIEN 4

FIGUREN AKTION : 6 FIGUREN NACH WAHL : 189,90 DM

MARO FIGUREN

ALLE WEITEREN
FIGUREN & STATUEN FINDEN
SIE IM INTERNET UNTER :

http://www.maro-gmbh.com



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 !!!

AUSTIN POWERS, CRASH BANDICOOT 2, DARKSTALKERS, KISS, MARVEL SUPERHEROES, SPAWN 13 & 14, STAR WARS EP 1, TEKKEN 3 DELUXE, VIRUS, WILD WILD WEST, X-EN vs SF

BESTELLHOTLINE:

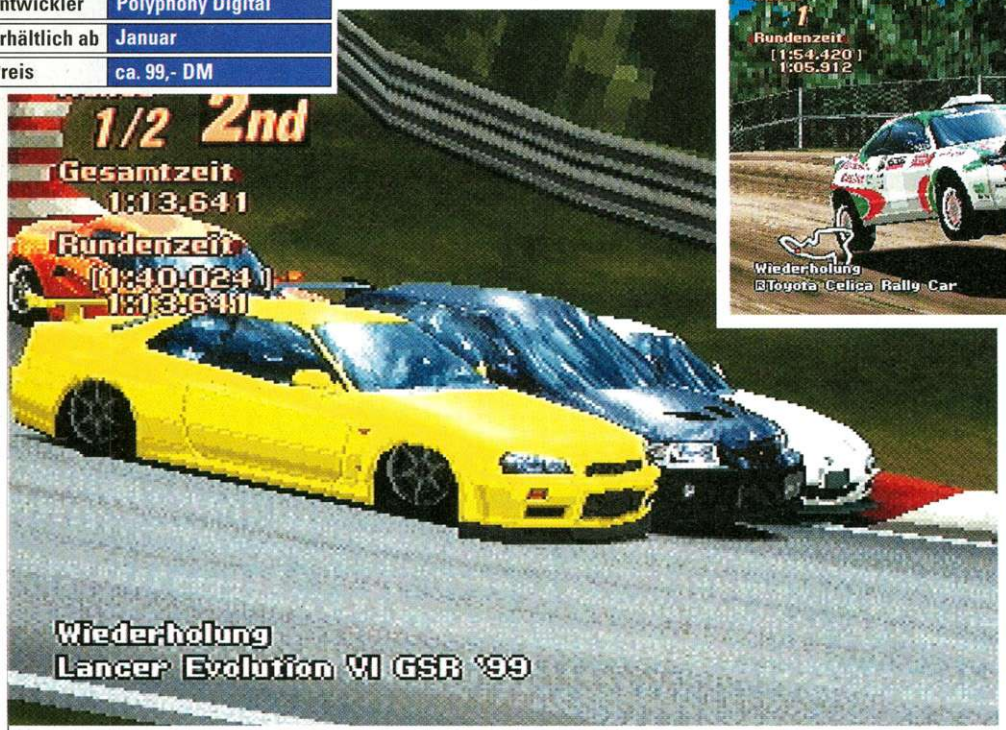
07151 - 956 46 46

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

Gran Turismo 2

Der „PS"-Wahn auf Sonys „PS" geht mit dem GT-Sequel in die nexte Runde. Hatten wir für unser Schwestermagazin OPM exklusiv die NTSC-Fassung unter die Lupe genommen, widmen wir uns jetzt der PAL-Version, mit erstaunlichen Unterschieden.

Genre	Rennspiel
Anbieter	SCED
Entwickler	Polyphony Digital
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM





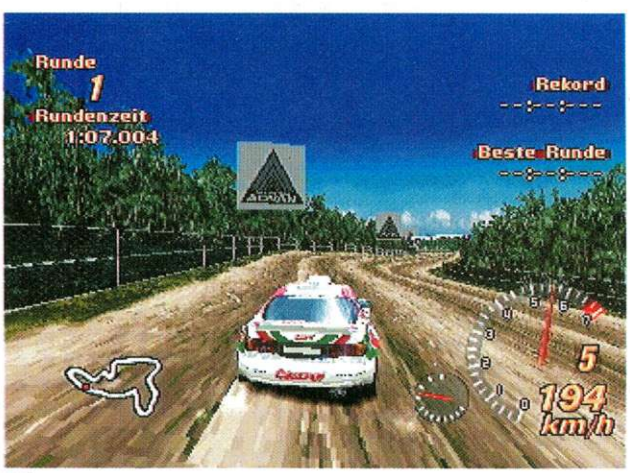
In den Replays werden die Rennen in spektakulären Bildern noch mal wiedergegeben.



Kurvenkampf in Reinkultur!

Schon beim Intro mussten wir uns wundern. Auf zwei CDs ausgeliefert, kommt *Gran Turismo 2* zwar mit angenehmerem, weil europäischem Soundtrack daher, aber der visuelle Part hat im direkten Vergleich deutlich an Dramatik verloren. Gänzlich neue Renderszenen wurden nach bekannter Art zusammengeschnitten und sind immer noch nett anzuschauen, trotzdem gefällt uns der Nippon-Einstieg ins Spiel letztlich einen Tick besser. Auf zwei CDs ausgeliefert, werfen wir zunächst einen Blick in den Arcade Modus. Grundsätzlich ist dieser mit dem Original (mit einer Klassifizierung „A" bis „C" und beschränktem Wagenkontingent) vergleichbar, außerdem dürft Ihr Euch hier erstmals auf Schotterpisten beweisen. In einem von 13 Offroad-Vehikeln nehmt Ihr Platz, statt der im Rallye Sport üblichen Etappen sind bis auf die beiden Bergrennen die restlichen Veranstaltungen allesamt Rundkurse. Erstaunlich allerdings ist, wie wenig virtuelles Fahrkönnen die Japaner uns Europäern zutrauen. Ist in der japanischen Version die Steuerung der „Dreckschleudern" eine herausfordernde Kunst für sich, mogeln sich die PALis weit problemloser über unbefestigtes Terrain. Kein willkürliches Ausbrechen mehr beim

>> Das Gesamtpaket ist über jegliche Kritik erhaben, über 500 Autos, darunter diesmal auch die wichtigsten europäischen, in nur einem Spiel, das schaffen wohl alle anderen Renntitel zusammen nicht. <<



Die Rallyestrecken können in grafischer Hinsicht der Genre-Referenz *Colin McRae Rally* nicht das Wasser reichen.

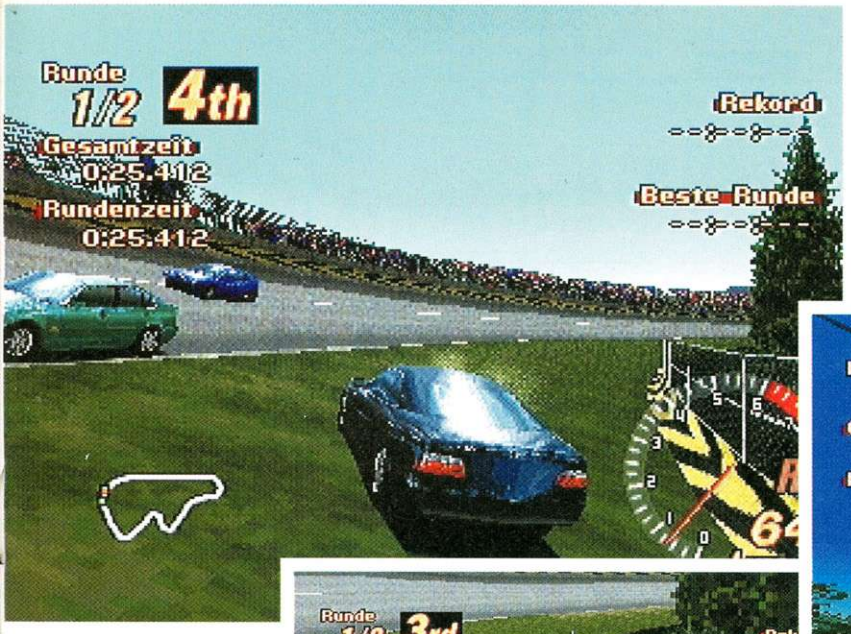
DAS ORIGINAL



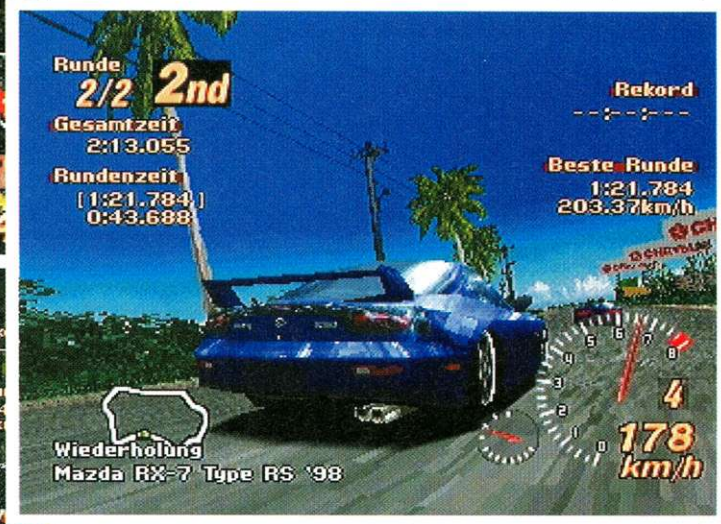
Gran Turismo

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

Ein Meilenstein in der PlayStation-Historie: *GT* definierte das Rennspiel-Genre neu und begeisterte die Massen. Von Motorsport-Verrückten für Rennspieler gemacht - wochenlanger Spielspaß in technischer Perfektion waren garantiert. Bis ins kleinste Detail und optimal durch-designt - *GT* zeigte keine Schwächen!



Die Wagen sind vortrefflich modelliert - ob mit oder ohne Giganto-Spoiler.





Der Elchtest mit dem CLK zeigt: nicht nur die A-Klasse neigt zum Kippen!

>> So gilt für GT 2 im Grunde das Gleiche wie für die Tomb Raider-Serie: wer den ersten Teil mochte, wird mit dem Sequel seine helle Freude haben. Alle anderen werden sich auch von GT 2 nicht bekehren lassen. <<

Anbremsen, stoischer Geradeauslauf und deutlich mehr Grip, Polyphony Digital reduzierte die spektakulären Momente für hiesige Gefilde praktisch auf Null. Nicht so im Gran Turismo, das zum japanischen Vorbild unverändert blieb. Über die sechs Lizenzen der GT-Foundation erlangt man die Startberechtigung zu mehr als 50 Wettbewerben, die über je zwei bis fünf Rennen ausgetragen und durch Restriktionen bspw. bezüglich Gewicht, Antrieb, Herkunftsland usw. gesteuert werden. Zunächst braucht Ihr aber einen Wagen, mit 1.000.000 Credits geht's in die Showrooms der 34 Hersteller. Anfangs reicht das Geld nur für einen gebrauchten Japaner, erst in den Special Events wird man mit schnittigen Bonuswagen belohnt. Um gegen die durchaus fordernden Gegner zu bestehen, ist cleveres Tuning ausweichlich. Turbo, Rennbereifung und straffes Fahrwerk halten Euch an der Spitze, das gigantische Angebot an Felgen fällt dagegen einzig in die Kategorie „edlere Optik". Laut GT-Producer Yamauchi ist ein ganzes Jahr Spielzeit von Nöten, um *GT 2* komplett zu meistern - was natürlich relativ zu verstehen ist. Schneller geht's, wenn man sich die Arbeit teilt, denn es ist möglich, auf Memory Card festgehaltene Spielstände miteinander zu verschmelzen. Aber, ganz ehrlich, wer will das schon?







Dieses Bild ist ein gutes Beispiel dafür, wie eng das Feld meist beieinander liegt.

fun meint:

Gran Turismo 2 schafft es unserer Meinung nach nicht, den „Wow"-Effekt des Originals hundertprozentig zu wiederholen. Grafisch und technisch maximal ebenbürtig, sind es kleinere Design-Mängel, welche letztlich die absolute Perfektion des Prequels vermissen lassen. So dienen Rekordzeiten nur im Arcade Modus als Ansporn für immer schnellere Runden, die Wagendaten entsprechen nicht immer der Realität, und verändern sich außerdem teilweise, sobald man sich eine Kutsche in die eigene Garage gestellt hat. Das Spieltempo wurde für die PAL-Version wiederum leicht erhöht, ist aber trotzdem deutlich langsamer als noch vom ersten Teil bekannt. Dadurch dauert's ein wenig, bis sich der erhoffte Geschwindigkeitskick einstellt, erst ab 500 PS unterm Hintern entfaltet sich das volle Spielspass-Potential. Warum aber um alles in der Welt die Dirt Events derart entschärft wurden, ist uns eine ziemliches Rätsel. Vom NTSC-"Real Driving Simulator" zum banalen PAL-"digitalen Arcade Racer für Jedermann" - Rück- statt Fortschritt, hoffentlich ohne jeglichen Symbolcharakter für's gerade angebrochene Millenium. Insgesamt freilich und für sich betrachtet stellt auch *GT 2* ein Referenzprodukt dar. Das Gesamtpaket ist über jegliche Kritik erhaben, über 500 Autos, darunter diesmal auch die wichtigsten europäischen, in nur einem Spiel, das schaffen wohl alle anderen Renntitel zusammen nicht. Der Ansporn, sich jedes Vehikel zu erfahren, ist groß, zumal die Wettbewerbe in der Fortsetzung durch stärkere Gegner deutlich anspruchsvoller ausfallen. Start/Ziel-Siege sind selten, das Feld liegt stets eng beieinander, nur wer seinen Wagen bis auf den letzten Meter meisterlich pilotiert, behält gegen die CPU-Riege die Oberhand. So gilt für GT 2 im Grunde das Gleiche wie für die Tomb Raider-Serie: wer den ersten Teil mochte, wird mit dem Sequel seine helle Freude haben. Alle anderen werden sich auch von *GT 2* nicht bekehren lassen.



1-2 Spieler

Memory Card 1-12 Blöcke

Dual Shock

Analog

neGcon

Lenkrad

Texte deutsch

Anfänger bis Fortgeschrittene

Hi-Score

NINTENDO 64

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

Ein Fall für den Kammerjäger? Nach drei Dinosaurier-Shootern läßt Acclaim nun die Käfer aus dem Sack.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios London
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 109,- DM



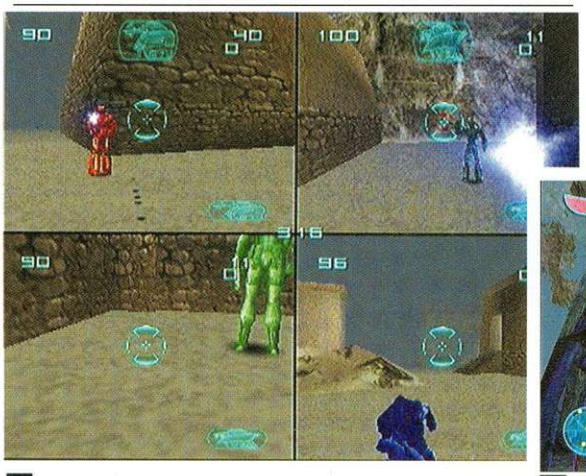


"Bitte recht freundlich..." Ihr habt die häßliche Visage des Insekts genau im Visier – jetzt gibt's kein Entkommen mehr!

Außerirdische Insekten greifen die Erde an – und auf dem Nintendo 64 seid Ihr live dabei. Die Thematik von *Armorines: Project S.W.A.R.M.* ist sicherlich nicht ganz neu – vieles erinnert an Paul Verhoevens Science-Fiction-Streifen *Starship Troopers* (in Deutschland indiziert). Aber fangen wir von vorne an: Um die drohende Gefahr abzuwenden, wird ein Sondereinsatzkommando aufgestellt. Die *Armorines*, gepanzerte Super-Söldner, sollen gegen die Käfer in die Schlacht ziehen – in mächtigen Mecha-Rüstungen sollen sie der eingefallenen Höllenbrut den Garaus machen. Ihr habt nun die Wahl zwischen zwei Charakteren: Private Tony Lewis mimt den einen Part – und ist mit seinen 38 Jahren immer noch recht cool. Wer nichts mit toughen Männern am Hut hat, entscheidet sich für Private Myra Lane: Die tapfere Kämpferin wirkt mit ihren 27 Lenzen unerfahren, erweist sich im Duell aber als ausgebufftes Schlitzohr. Doch für wen Ihr Euch auch entscheidet – actionreich wird's so oder so! Und damit sich mit beiden Soldaten ein Ausflug lohnt, sind Lewis und Lane mit unterschiedlichen Waffen ausgestattet. Während Euer männlicher Held mit Plasma-Kanone und Raketen angreift, zückt das mutige Mädel bei Bedarf einen Elektro-Schocker – das bringt die zap-



>> Ein wenig mehr Interaktion mit der Umgebung hätte nicht geschadet.<<



Obligatorisch: Im Vier-Spieler-Deathmatch-Duell ballert Ihr Euch gegenseitig ab.



Nur keine Angst zeigen... Mit der richtigen Wumme sind auch große Brocken kein Problem!

Alternativen

Turok: Dinosaur Hunter

(Test in fun 03/97, Wertung: 10 von 10)



Der Urvater der N64-Ego-Shooter ist trotz dichter Nebelbänke und Low-Res-Optik auch heute noch eine klare Kaufempfehlung. Fesselnde Atmosphäre, knackiger Soundtrack und spannende Gefechte (zumindest in der unzensierten englischen Version) – nur leider ist's viel zu schwer geraten...

Turok 2: Seeds of Evil

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



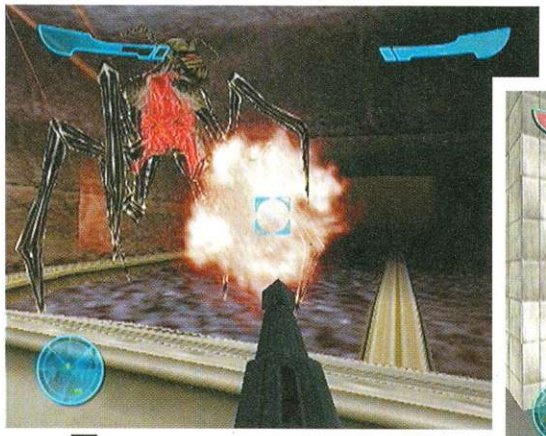
Im zweiten Teil der Dino-Hatz hat Iguana alles verbessert: Noch größere Level (uff!), mehr Gegner und hochauflösende Grafik machen Turok 2 zum Muß für Genre-Fans – dummerweise ist aber gleichzeitig auch der Schwierigkeitsgrad noch mal um ein ganzes Stückchen angestiegen. Übrigens solltet Ihr Euch auch hier die "ungeschnittene" englischsprachige Version sichern.

Indiziert

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



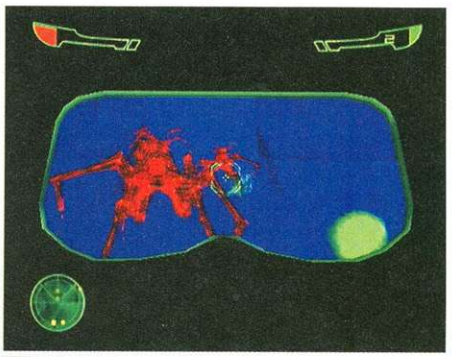
An Rares Ego-Shooter-Referenz kam bislang noch kein Konkurrenz-Produkt heran. Statt actionreichem Gemetzel bietet das Agenten-Abenteuer clevere Missionen. Es stehen keine wilden Ballereien im Vordergrund - wer hier erfolgreich sein will, muß taktisch vorgehen. Leider ist das Spiel niemals offiziell in Deutschland erschienen – zum Glück gibt's andere PAL-Versionen...



"Bordkanone klarmachen!" In der Monorail sitzend zerlegt Ihr heranstürmende Bugs in kleinste Teile...



Toiletten-Tohuwabohu: Die Bugs haben das stille Örtchen aufgesucht – und sich in aller Seelenruhe schon mal in Kokons verpuppt.



Warme Kollegen? Mit dem Wärmesichtgerät erkennt Ihr die widerwärtige Brut auch im Dunkeln.



Sitzt ein Brain-Bug in der Kantine... Zwischendurch gibt's kleine Hinweise!

pelige Brut auf Touren. Zum Verschnaufen bleibt kaum Zeit – Ihr werdet von Anfang an mitgerissen. Seid Ihr im Zielgebiet abgesetzt, erhebt sich der Hubschrauber wieder in die Lüfte und fliegt davon – Ihr seid nun auf Euch gestellt. Aber keine Angst: Anfangs bekommt Ihr es lediglich mit kleinen Insekten zu tun. Hier krabbelt mal ein Käfer, da springt Euch ein Sechsbeiner ins Genick – richtig ernst wird's aber noch nicht. Doch sind die kleinen Biester ziemlich flink! Wo man in *Turok* schon von weitem einen Dino herantraben hört, da huscht in *Armorines* mal eben ein Insekt zwischen Euren Beinen hindurch – und schon hat es sich festgebissen. Ihr müßt Euch also mindestens genauso schnell und wendig wie der Feind durchs Gelände bewegen, wenn Ihr unerwarteten Attacken aus dem Weg gehen wollt. *Armorines* vermittelt von Beginn an ein prima Spielgefühl: Die altbekannte *Turok*-Steuerung ist für Genre-Kenner kein Problem, lediglich Neulinge werden sich an die extravagante Tastenbelegung gewöhnen müssen. Und könnt Ihr Euch mit den Pad-Kommandos partout nicht anfreunden, stellt Ihr sie im Optionsmenü eben um. Aber nicht nur die Steuerung ist von *Turok* übernommen: Acclaim Studios London recycelten die *Turok 2*-Engine und auf ihn zuläuft, sind die tapferen *Armorines* bereits von einem ganzen Schwarm Insekten umzingelt. Trotzdem ist Acclaims jüngster Streich keineswegs ein schlichter *Turok*-Abklatsch: Im Gegensatz zur Dschungelhatz wollen hier bestimmte Missionen erfüllt werden, um ein Level erfolgreich zu beenden. Wie im indizierten 007-Shooter erhaltet Ihr vor Levelstart ein Briefing, das Euch über Eure Aufgaben aufklärt. Da sollt Ihr ein Schienenfahrzeug in Betrieb nehmen, ein ganzes Lager Insekten-Eier zerstören, Wissenschaftler aufspüren oder die Pläne der außerirdischen Invasoren vereiteln. Abwechslung wird jedenfalls reichlich geboten – insgesamt fünf Schauplätze mit jeweils mehreren Abschnitten halten Euch auf Trab: Vom eiskalten Sibirien, dunklen Grotten und geheimen Anlagen, heißem Dschungel, noch heißeren Lava-Höhlen bis hin zu ungastlichen Alien-Terrains ist alles dabei, was das Zockerherz begehrt. Unterwegs aktiviert Ihr Schalter, um Türen zu öffnen, kutschiert in einer Lore durch düstere Gänge, säubert das Gebiet von Gegnern und sammelt fleißig Goodies ein. Ohne die wärt Ihr nämlich schon bald aufgeschmissen. Mit steigendem Level werden schließlich auch die Chitin-Bestien immer größer – da reicht die herkömmliche Standard-Wumme bald nicht mehr aus. Um im Kampf Mensch gegen Mistvieh bestehen zu können, müssen schon stärkere Wummen her: Dann greift Ihr auf Pulse-Blaster, Laserkanone, Giftspritze oder Smart-Bomben zurück – damit zerschraubten die Geschwindigkeit ein wenig nach oben. Ihr bewegt Euch also wesentlich flotter durchs Terrain als Indianer-Kollege Joshua Fireseed. Das war auch absolut notwendig! Denn wo der Dino-Jäger noch überlegt, wenn ein Saurier schnaubend legt Ihr die ekligen "Bugs" in tausend Teile. Die kreischenden Käfer gibt's natürlich in den unterschiedlichsten Ausführungen – vom mickrigen Mini-Krabbler, über mutierte Libellen bis zum riesigen Brain-Bug wird alles geboten. Und jeder Gegner greift auf seine ganz eigene Weise an – da heißt es "Angriffsmuster studieren und reagieren, Soldat!". Und damit Ihr Euch im Käfer-Krieg auch ordentlich fürchtet, gibt's einen knackigen Soundtrack dazu. Neben rasanten Rhythmen hört Ihr immer wieder irgendwo im Dunkeln ein Insekt kreischen oder quietschen – da kann's einem schon mulmig werden. Um Licht ins Dunkel zu bringen, packt Euer Konterfei seine Spezialbrille aus – mit dem Wärmesichtgerät erspäht Ihr auch im letzten Eck noch einen Käfer. Wer das aufreibende Abenteuer nicht alleine bestreiten will, freut sich über den Cooperative-Modus – im zweigeteilten Bildschirm zieht Ihr dann gemeinsam in die Schlacht und gebt Euch gegenseitig Rückendeckung. Und wer's noch geselliger mag, der stürzt sich mit drei Freunden in das Multiplayer-Deathmatch - mittlerweile obligatorisch, aber hier längst nicht so unterhaltsam wie beim Bond-Shooter. ■

>> Uns hat Acclaims Insekten-Metzelei begeistert! <<







fun meint:

"Um es gleich auf den Punkt zu bringen: *Armorines* ist nicht so gut wie *Turok* – sei es nun Teil 1 oder 2. Aber trotzdem hat uns Acclaims Insekten-Metzelei begeistert! Denn was im Science-Fiction-Film für Kurzweil sorgt, das macht auch auf der heimischen Konsole ordentlich Spaß. Die Grafik von *Armorines* ist hochauflösend, aber trotzdem flüssig, der Sound ungeheuer atmosphärisch und die Missionen sind spannend. Doch hätten wir uns schon ein wenig mehr Detailverliebtheit gewünscht: Da watet Euer gepanzerter Soldat durch seichtes Wasser oder taucht in tiefe Becken hinab, aber von entsprechenden Soundeffekten keine Spur... Kein Plätschern, kein Paddeln, kein Luftholen! Außerdem sind einige der Räume und Höhlen für unseren Geschmack zu dunkel geraten, und Einschußlöcher in Wänden oder Objekten gibt's auch nicht – insgesamt hätte ein wenig mehr Interaktion mit der Umgebung nicht geschadet. Wer über diese Schwächen hinwegsehen kann, erhält mit *Armorines: Project S.W.A.R.M.* aber einen wirklich unterhaltsamen Ego-Shooter, den sich Freunde kerniger Konsolen-Action nicht entgehen lassen sollten. Und nicht vergessen: Nur ein toter Bug ist ein guter Bug!"



- 1-4 Spieler
- Controller Pak 1 Seite
- Paßwort
- Rumble Pak
- Expansion Pak Hi-Res
- Texte deutsch
- Für Fortgeschrittene & Profis

Toy Story 2

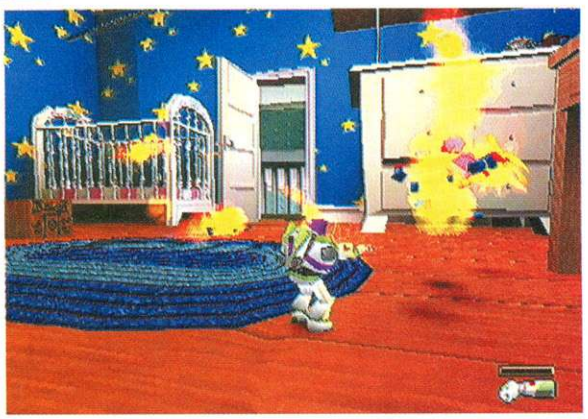
Bis zur Unendlichkeit – und noch viel weiter! Im Toy Story-Nachfolger schlüpft Ihr in den Plastik-Raumanzug von Space Ranger Buzz Lightyear.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Disney Interactive
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM





Selbst im ehemals friedlichen Kinderzimmer herrscht Krieg!





Da bist du platt! Einen Schritt weiter und aus Buzz wird ein Häufchen Plastikmatsch.



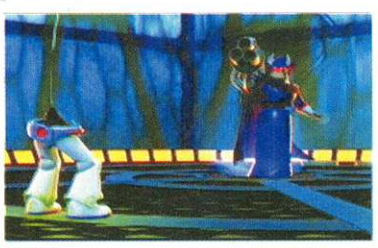
„Ich bin Buzz Lightyear – ich komme in Frieden!" – wer sich an diesen Ausspruch noch erinnern kann, sollte auf jeden Fall weiterlesen! Denn der wackere Space Ranger Buzz Lightyear - seines Zeichens eine waschechte Plastik-Action-Figur – ist auf dem Weg in ein zweites abgedrehtes Kino-Abenteuer. Der Nachfolger des vollständig computer-animierten Pixar-Streifens *Toy Story* hat zwar noch einen langen Weg bis in unsere Kinos vor sich – doch in der PlayStation-Fassung können Fans schon jetzt mit dem mutigen Plastik-Hero die (Spielzeug-)Welt retten. In der herrscht nämlich Unruhe, seitdem Cowboy-Kumpel Woody bei einem Garagenverkauf in die falschen Hände geriet. Als waschechter Science-Fiction-Held muß Buzz nun natürlich die Verfolgung aufnehmen und seinen Spielzeug-Kollegen zurückholen.

Das gestaltet sich allerdings alles andere als einfach, denn jede Menge garstige Plastik-Gegner wollen Euch (aus welchen Gründen auch immer) an der Suche nach Woody hindern. Eure einzigen Waffen: Ein Armlaser, Stummelflügel und eine Wirbelattacke. Während Ihr Euch mit Laser und Wirbel die zahlreichen (ferngesteuerten) Autos, Flugzeuge und Plastikroboter vom Leib haltet, dienen die Plastik-Flügel als Sprung- und Gleithilfe. Schließlich ist Buzz nur eine Action-Figur und hat deshalb mit ganz anderen Problemen zu kämpfen als ordinäre Spielehelden: Denn schon ein simpler Karton kann – an der falschen Stelle abgestellt – zum unüberwindbaren Hinderniss werden. Deshalb

>> Alle Achtung, da haben die Entwickler aber mächtig geklaut! <<







Zwischen den Levels erfreut Ihr Euch an Original-Filmausschnitten: Hier erfahrt Ihr unter anderem, daß Dinosaurier auf Videospiele stehen und Buzz Lightyear prima brennt!

Alternativen

Sonic Adventure

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



Der blaue Igel mit den roten Turnschuhen turnt seit dem Europa-Release des Dreamcast auch über deutsche Bildschirme. Optisch ist der Sega-Streich brilliant: Rasend schnelle Sprint-Passagen wechseln sich mit kniffligen Jump'n'Run-Abschnitten ab, doch im Vergleich mit *Donkey Kong* & Co fehlt es *Sonic Adventure* an Tiefgang. Trotzdem ein Must-Have für Dreamcast-Besitzer!

Donkey Kong 64

(Test in fun 12/99, Wertung 10 von 10)



Die absolute Jump'n'Run-Referenz! Es ist schier unglaublich, was Rare hier auf das Modul gepackt hat. Mit der kompletten Kong-Familie (jedes Mitglied verfügt über verschiedene Fähigkeiten) durchstreift Ihr gigantische Level – immer auf der Suche nach Unmengen von Items. Wer ein Nintendo 64 besitzt und *Donkey Kong 64* nicht im Modulschacht stecken hat, ist selbst schuld.

Spyro 2: Gateway to Glimmer

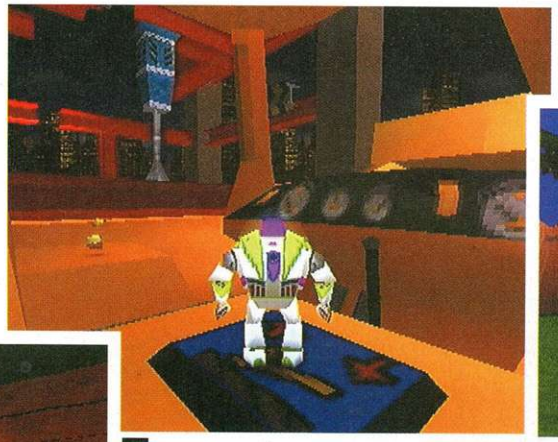
(Test in fun 11/99, Wertung 9 von 10)



Der listige Drache Spyro zieht nun auch schon im zweiten Teil seine Runden – technisch ebenso brilliant wie schon sein Vorgänger. Mit Stier-Attacke und Flammennieser fegt Ihr allerlei Monster vom Bildschirm – und durch die Möglichkeit, sich mit Juwelen neue Fähigkeiten einzukaufen, ist *Spyro 2* abwechslungsreicher als die meisten anderen Genre-Vertreter.

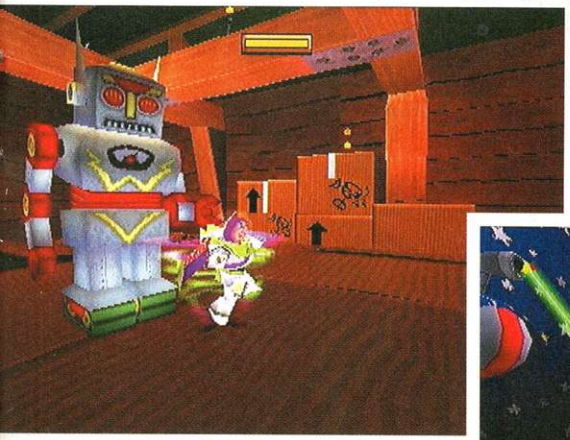


Ächtz! Um über Hindernisse zu kommen, müßt Ihr zeitweise ziemlich in die Hände spucken.



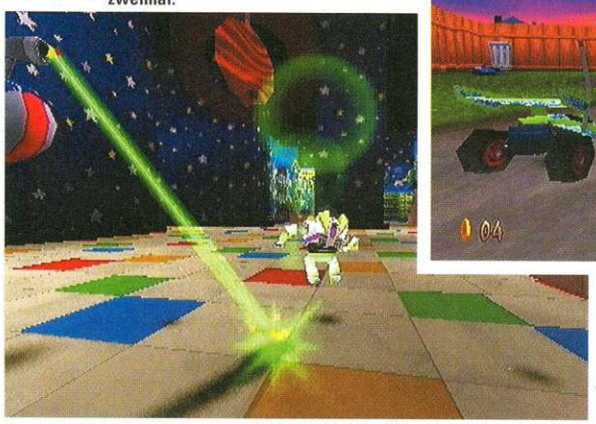
Buzz Lightyear gegen den roten (Spielzeug-)Baron – ziemlich ungleicher Kampf...





Selbst vor PS-starken Baggern macht Space Ranger Buzz nicht halt.

Jetzt bloß keinen Fehler machen, sonst gibt's den Space Ranger gleich zweimal.





Das Spielzeugauto fordert Euch in mehreren Levels immer wieder aufs Neue zu einem Rennen heraus.

Nicht mehr lange, dann schießt Ihr dem blechernen Riesen-Robbie die Visage von den Schultern.



lautet die Devise für Euch mehr als nur einmal: Rennen, Springen, Festhalten! Ebenso wie Kletter-Kollegin Lara wird Euch das Durchqueren der verschiedenen Spielareale wirklich nicht leicht gemacht – hier ein hoher Stuhl, dort noch höhere Tische und ganz weit oben viel zu hohe Regale. Glücklicherweise könnt Ihr (der Vergleich mit Busenwunder Lara rückt wieder näher) einige der kleineren Gegenstände verschieben und Euch so langsam bis unter die Decke vorarbeiten.

Hierzu bekommt Ihr natürlich auch ausreichend Gelegenheit, denn wie in *Spyro 2* oder *Donkey Kong 64* gibt es in jedem Level wieder einiges einzusammeln. Da wären zum einen Batterien (füllen die Energieleiste unseres Weltraum-Helden auf), Laser-Verstärker (verstärken den Laser, was sonst?), Extraleben und schließlich noch die überall verstreuten Münzen: Hat Euer Polygon-Partner 50 davon in seinen Plastik-Hosentaschen, belohnt Euch Sparschwein Hamm mit einem Pizza-Planet-Chip. Diese Chips sind die wichtigsten Items in *Toy Story 2*, denn nur wenn Ihr ausreichend viele davon besitzt, könnt Ihr in den nächsten Level wechseln. Im Gegensatz zu allen andern Boni liegen diese jedoch nicht so einfach herum – vielmehr müßt Ihr sie Euch durch harte Arbeit verdienen! In jedem Level warten andere Spezial-Aufgaben auf unseren Space-Ranger: Innerhalb eines Zeitlimits Items einsammeln, vermißte Spielzeug-Kameraden ausfindig machen oder ein ganz besonders knackiges Rätsel lösen – für Buzz gibt's jederzeit reichlich zu tun... Zum Glück greift Euch in nahezu jedem Level Buzz's Freund Mr. Potatoe-Head hilfreich unter die Arme: Nachdem Ihr eines seiner Körperteile gefunden habt (die er sinnigerweise immer wieder aufs Neue verliert...) schenkt er Euch wichtige Bonus-Items wie Diskus, Kletterhaken oder Plasma-Schild.

>> Technisch setzt Toy Story 2 auf einfache Hausmannskost <<

Technisch setzt *Toy Story 2* im Gegensatz zu seinem Leinwand-Pendant auf einfache Hausmannskost – komplexe Grafik-Konstruktionen oder aufwendige Effekte sucht Ihr (die spektakulären Explosionen mancher Feinde einmal abgesehen) vergebens. Dazu kommt eine unruhige Kameraführung, die Euch mehr als nur einmal dazu reizen wird, herzhaft in das Joypad zu beißen! Besonders hervorstechen können eigentlich nur die gelungenen Animationen und die sehenswerten Filmausschnitte zwischen den einzelnen Levels - akustisch werdet Ihr durch hübsche Melodien und original- Sprachsamples ("To infinity – and beyooond!") überrascht, die in unserer Version allerdings noch in feinstem Englisch ertönen. ■





fun meint:

"Alle Achtung, da haben die Entwickler aber mächtig geklaut! Vom Leveldesign bis zum "Pizza-Planet-Chip"-System wird man während des Spielens immer wieder an altbekannte Jump'n'Run-Hits erinnert. Anschließend noch eine kleine Priese *Tomb Raider* dazu, mit wunderhübschen FMV-Ausschnitten garnieren und fertig ist der Hit. Zumindest hätte es so sein sollen – doch auch wenn es für den High-Score nicht gereicht hat: Spaß macht *Toy Story 2* auf jeden Fall! Die gut gelungene Musikuntermalung (bei der man sich wahrscheinlich mehr als nur einmal beim mitsummen ertappen wird), die vielen witzigen Ideen und nicht zuletzt das abwechslungsreiche Spielprinzip werden Euch für längere Zeit vor der Konsole fesseln – schon alleine, um den nächsten der genialen Filmschnipsel zu sehen! *Toy Story*-Fanatiker können also beruhigt zugreifen, doch in Anbetracht des derzeitigen Jump'n'Run-Overkills sollten reine Genre-Fans (ohne Pixar-Vorbelastung) zuerst bei den 9er- und 10er-Titeln zuschlagen. Wer sich dort jedoch schon hemmungslos eingedeckt hat, findet mit *Toy Story 2* gute Unterhaltung und sollte sich die Spielzeug-Hüpferei unbedingt einmal ansehen."



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

Deadly Skies

Genre	Flugsimulation
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM



Was gibt es Schöneres, als im Cockpit eines Düsenjets durch die Lüfte zu fliegen? Doch ist's in *Deadly Skies* längst nicht so entspannend wie in der Flugsimulation. Im Gegensatz zum Crave-Spiel absolviert Ihr hier nämlich keinen Kunstflugkursus. Ihr sitzt auch nicht in einem Show-Flieger, sondern seid Pilot eines mächtigen Kampfjets. Macht Euch also bereit für actionreiche Duelle in luftiger Höhe! Zu Beginn werdet Ihr mit Eurer Mission betraut – in den meisten Fällen sollt Ihr feindliche Flugzeuge außer Gefecht setzen. Doch dazu müßt Ihr die gegnerischen Jets erst einmal aufspüren. Ein Blick auf das Radar genügt: Der Bildschirm verrät Euch die exakte Position des Feindes. Nun heißt es reagieren: Verfolgt den Gegner und versucht ihn in Euer Fadenkreuz zu bekommen. Habt Ihr ihn schließlich im Visier, darf geschossen werden. Dazu stehen Euch wahlweise die Bordkanone oder Suchraketen zur Verfügung – letztere lassen vom angepeilten Flugzeug kaum etwas übrig. Sind schließlich alle Ziele zerstört, ist die Mission erfüllt, Auftrag erledigt, Level geschafft – und weiter geht's im nächsten Abschnitt. Da ändert sich dann das grafische Umfeld – die Thematik bleibt aber die Gleiche: Auf alles schießen, was sich bewegt. Aber nicht nur Flugzeuge wollen zerstört werden, mitunter dürft Ihr auch schon mal ein Schiff in seine Einzelteile zerlegen. Leider ist *Deadly Skies* weder optisch noch spielerisch ein Highlight – wer aber auf der Suche nach einer Dreamcast-Flugsimulation ist, darf antesten. Wir drehen lieber eine Runde mit *Ace Combat 3* oder *Eagle One: Harrier Attack*. ■









1 Spieler | VMU | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

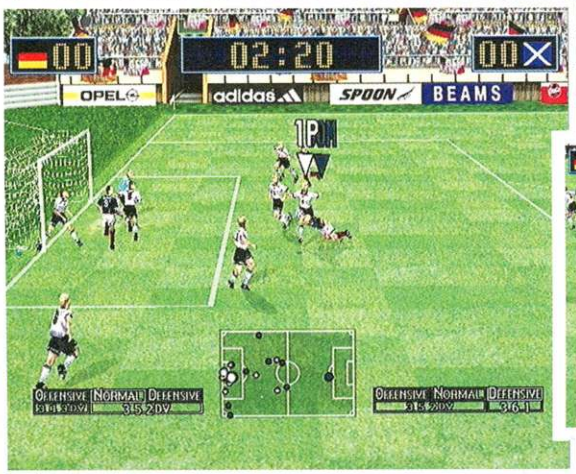
Stephan Girlich

Virtua Striker 2 Ver. 2000.1

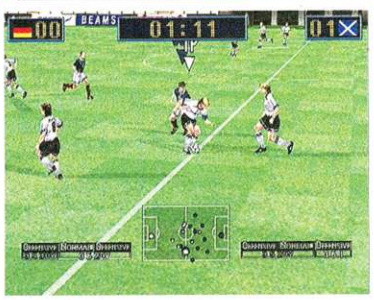
Genre	Team-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega Sports
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 99,- DM



↑ Wenigstens beim Elfmeterschießen schnellt die Spaßkurve dramatisch nach oben!



↑ Das übliche CPU-Tor: Flanke – Kopfball/Direktabnahme – Tor! Wie lustig!



↑ Die Kicker sind hervorragend gezeichnet, allerdings kommt die CPU bei einem Spielerknäuel überraschend oft ins Trudeln.

Schon *World Wide Soccer 2000* war auf dem Dreamcast ein fürchterliches Desaster, dennoch scheut sich Sega nicht, mit *Virtua Striker 2000.1* ein in spielerischer Hinsicht qualitativ ähnlich hochwertiges Kaliber hinterzuschicken. Zwar wurden ordentlich Spielmodi und die üblichen Optionen um den aus der Spielhalle bekannten Arcade-Part gestrickt, was die gravierenden Gameplay-Schwächen letztlich nur kurzfristig überdecken kann. Here we go: Warum gibt es keinen Vier-Spieler-Modus? Warum kann ich meine Kicker nicht manuell wechseln, wenn die Konsole diesen Job doch lust- und oftmals auch ziemlich sinnlos verrichtet? Warum wurde auf eine optionale Analog-Steuerung gänzlich verzichtet? Warum wurde an nur einer Perspektive festgehalten, die zudem so flach angesetzt ist wie das Gameplay selbst? Warum laufen die Spieler häufig völlig deppert am Leder vorbei, und das meistens dann, wenn man die Chance auf einen Alleingang hätte oder in der Abwehr in letzter Sekunde klären könnte? Warum muß man sich selbst auf der niedrigsten Spielstufe von Fußball-Entwicklungsländern teilweise an die Wand spielen lassen? Warum fühle ich mich selbst nach Stunden intensivsten Spielens eigentlich nie so, als würde ich meine Mannen wirklich hundertprozentig kontrollieren? Warum bringt Sega Spiele derartiger Güte auf den Markt? Höchstens für die Fans.... die soll's nämlich auch geben... in diesem Fall schließe ich mich also Roberts *Virtual-On*-Meinung an... ■



1-2 Spieler | Texte deutsch | VMU | Sprachausgabe englisch | Für geübte Arcade-Fans

FERNSEHEN DER GENERATION @

www.giga.de
freemail
community win!
chat

stars
netbeat
sport & fun
games
help

GIGA



netzreporter
stars
kerstin@giga4u.de

NBC EUROPE

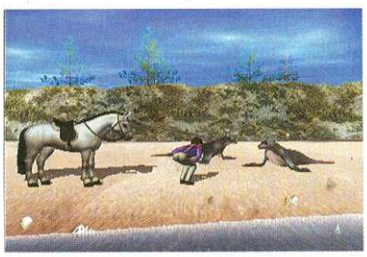
MONTAG BIS FREITAG
15:00 BIS 20:00 Uhr LIVE

Ken Krätschmer

Barbie - Race & Ride

Genre	Ego-Rider
Anbieter	Sony
Entwickler	Mattel Media / Runecraft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 49,- DM

"Hallo! Ich bin Barbie. Auf geht`s, laß uns um die Wette reiten!" Wer könnte dieser Aufforderung widerstehen? Wir haben uns in die rosa Hölle begeben – und überlebt (auch wenn die spitzen Schreie aus dem Testlabor zeitweise etwas anderes vermuten ließen). In *Barbie Race & Ride* erwarten Euch virtuelle Ausritte durch allerlei Render-Kulissen - allerdings besteht Eure Aufgabe lediglich darin, stur nach links und rechts zu lenken oder mit einem gewagten Sprung über herumliegende Hindernisse zu hüpfen. Ab und zu befinden sich Puzzles am Wegesrand, durch deren Lösung Ihr kleine (und unheimlich süße) FMV-Filmchen freischaltet. Sobald Ihr genug vom virtuellen Barbie-Reiten habt, könnt Ihr in den Stall zurückkehren und Pferd Baby, Emelie oder Blitz einmal so richtig einseifen und abstriegeln!



Fazit: Wer zwischen fünf und zehn Jahren ist, noch seine ersten Zähne hat und zuckersüße Farben mag, sollte sich Barbies rosarote Reitstunde ruhig einmal antun – wir allerdings verkneifen uns einen weiteren Ausritt! ■



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Sprachausgabe deutsch | Texte deutsch | Für Kids und „Junggebliebene"

Daniel Johannes

Arcade Party Pack

Genre	Arcade-Game-Collection
Anbieter	Konami
Entwickler	Digital Eclipse
Erhältlich ab	Ende Januar
Preis	ca. 99,- DM

Frisches Futter für Retro-Freaks: Konami spendiert Euch rechtzeitig zum neuen Jahrtausend eine Handvoll uralter Arcade-Games. Die kleinen Spielchen sind allesamt sehr simpel angelegt: In *Toobin'* sitzt Ihr in einem aufgeblasenen Reifen und paddelt einen Fluß hinunter, *720°* ist ein früher Beitrag zum Thema Skateboard und Super Sprint ein Rundkurs-Rennen aus der Draufsicht. Der Klassiker *Klax* dürfte schon mehreren ein Begriff sein: Hier stapelt Ihr bunte Klötzchen in vertikaler, horizontaler und diagonaler Reihe. In *Rampage* (kennt Ihr auch von PlayStation und Nintendo 64) zerstört Ihr Gebäude und in einem indiziertem Action-Shooter liefert Ihr Euch heiße Schießereien. Nostalgiker sehen sich Konamis Arcade Party Pack mal an – Neueinsteiger hingegen lassen die Finger von der Spielesammlung! ■







1-3 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte englisch | Für Sammler

Simon Krätschmer

Autobahn Raser II

Genre	Rennspiel
Anbieter	Davilex
Entwickler	Davilex
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Einmal wie Videospiel-Redakteur Daniel Johannes mit dem Renault 5 über Deutschlands Straßen tuckeln – was viele nicht zu träumen wagen, ist dank Davilex endlich Wirklich keit geworden. Doch statt in Daniels Rübenkiste steigt Ihr in waschechte Rennboliden und heizt mit Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse über deutsche Autobahnen – einmal Berlin/München und zurück! Zumindest sollte es so sein – aber was den geneigten Raser nach dem Einlegen der Spiel-CD wirklich erwartet, läßt sogar der PlayStation die Schamesröte ins Gehäuse steigen. Schon die Auto-Auswahl beginnt peinlich – obwohl die gegnerischen Landsmänner Stefan, Rudolf und Rainer (deutscher geht's fast nimmer) mit Prachtwagen wie Prescher 912, Zox Z3 oder Bietl (!) ausgestattet sind, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und Euer digitales Anglitz in einen waschechten Clever (das Davilex-Pendant zum Smart) quetschen. Anschließend beginnt die spannende Hatz durch die Metropolen Deutschlands. Spannend deshalb, weil Ihr im Sekundentakt neue Fehler in der üblen Grafikengine bemerkt: Jedes Auto (ganz egal welche Größe oder Form) besitzt denselben kastenförmigen Schatten, die Lens-Flares wirken wie kindliche Spirograph-Experimente und sogar die Straßenbemalung biegt sich sprichwörtlich vor Lachen – derartige Textur-Verzerrungen darf es im Jahre Eins nach Ridge *Racer Type 4* einfach nicht mehr geben! Doch auch die Soundkulisse steht der Grafik in nichts nach - während die Musikstücke klingen wie Oma Pachulske auf Ecstasy an der Heimorgel, war Opa Pachulske scheinbar für die Soundeffekte verantwortlich: Alle Kollisionsgeräusche klingen, als würde ein und derselbe Crash-Ton immer wieder in verschiedenen Geschwindigkeiten abgespielt. Letztendlich kann da auch das minimalistische Gameplay nichts mehr herausreißen – die gegnerischen Fahrzeuge fahren ganz nach Gemütslage mal rasend schnell, mal schleichend langsam – und bleiben manchmal sogar (vielleicht aus Protest gegen die schlechte Streckenführung) spontan stehen. ■









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

DESIGN: KREATIVKONTOR PROTZ, BAUMSTEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™



Im Handumdrehen gewonnen!



Weltneuheit!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. **Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen"!**


Kabel* / **
für Extension, Link, RGB; Multi Tab*


Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack


Expansion RAM**
Memory Cards*/**
Jolt Packs**


PlayStation™ Mouse*
2 control buttons


Bio>Grip
Advanced
Joystick*


Controller
Plus 64**


Analogue
Controller Plus*
Dual Force


Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*


Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel*/**


The Airpad™*

* PSX™ kompatibel

** N64™ kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Daniel Johannes

Magical Tetris Challenge

Genre	Denkspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Oh nein! Sie können's einfach nicht lassen... Schon wieder präsentiert man uns einen extravaganten Tetris-Ableger – diesmal kommt das Puzzle-"Spektakel" aus dem Hause Capcom. Und um die Disney-Lizenz auch auszuschöpfen, darf in *Magical Tetris Challenge* die Entenhausener Sippe bunte Steinchen sortieren. Mit Mickey, Donald, Goofy oder Minnie geht's in einen der drei Spielmodi: Während "Endless Tetris" dem Urvater noch am ähnlichsten ist, geht's im titelgebenden "Magical"-Modus gleich ganz anders zur Sache. Im Kampf gegen den Computer oder einen menschlichen Mitstreiter werdet Ihr mit fremdförmigen Blöcken konfrontiert: Riesenklotz, U-Stein oder T-Block bringen Euch zum Verzweifeln. Zu guter Letzt wäre da noch "Updown Tetris" : Mit der Zeit baut sich unter Euren Blöcken eine Mauer auf und preßt Euch langsam immer näher der oberen Kante entgegen – da ist Schnelligkeit gefragt. Mankos: Ungenaue Steinführung (Blöcke sitzen erst nach mehreren Sekunden am Boden fest), unpassende Musikuntermalung, keine Verbesserungen gegenüber dem Original. Finger weg! ■



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger & Profis

Daniel Johannes

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Genre	Interaktive Seifenoper
Anbieter	Software 2000
Entwickler	Software 2000
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 79,- DM



Endlich können wir all die "Stars" aus der TV-Soap Gute Zeiten, schlechte Zeiten auch auf der PlayStation betrachten – nur leider wollen wir das gar nicht! Ist die Serie schon im Fernsehen eine Zumutung, kommt das Konsolen-"Abenteuer" sogar noch flacher daher. Ihr schaut Euch kleine Film-Schnipselchen an, klickt Euch durch öde Dialoge und versucht auf diese Weise dämliche Fragen zu beantworten. Rätsel wie "Welche geniale Idee hilft dem cleveren Ricky beim Verkauf des seltsamen Energy-Drinks SOLAR 2000?" wollen gelöst werden - dazu gibt's veraltete Kulissen. Geniale Ideen sucht Ihr bei der PlayStation-Soap jedenfalls vergeblich – da wurde die ohnehin schwache Lizenz für ein langweiliges Click'n'Langweil-Ge-klicke verklickt. So bleibt selbst für Fans (wir haben einen konsultiert!) die Frage: Gute Zeiten? Schlechte Zeiten? Die Antwort liegt bei Euch! Wir jedenfalls holen uns lieber das interaktive Testbild der ARD... ■





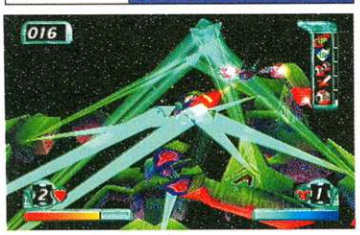
1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Hardcore-Fans

Daniel Johannes

Space Debris



Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Rage Software
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Per Anhalter ins All? Nicht ganz – Weltraum-Pilot James Bryant verläßt sich auf sein eigenes Schiff. Im Cockpit eines hypermodernen Abfangjägers heizt Ihr außerirdischen Invasoren hinterher. Wäre doch gelacht, wenn Ihr die aufmüpfige Sippe nicht besiegen könntet... Ein kleines Fadenkreuz hilft Euch beim Anvisieren der gegnerischen Flotte – und dann wird geballert. Im Kreuzfeuer der feindlichen Schiffe schießt Ihr auf alles, was sich bewegt. Da zerbersten riesige Raumgleiter, hier zerschellt ein Jäger an einem Asteroiden – Action wird reichlich geboten! Doch das war's dann auch schon... Neben herkömmlichen Etappen-Flügen wartet ab und zu ein Arena-Kampf auf Euch: Innerhalb eines vorgegebenen Radius müßt Ihr einen gigantischen Mech oder ein anderes Ungetüm in seine Einzelteile zerlegen. Spätestens hier fällt die starke Ähnlichkeit zu *Starwing* (SNES) oder *Lylat Wars* (N64) auf. Wer damit leben kann, erhält immer noch einen unterhaltsamen Genre-Vertreter. Allerdings hätten wir uns ein wenig mehr Bewegungsfreiraum gewünscht – gezieltes Ausweichen ist nahezu unmöglich. ■



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

Hellnight

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Atlus
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Jetzt wird's gruselig! Konami schickt mit *Hellnight* einen *Resident Evil*-Konkurrenten ins Rennen – zumindest sollte es wohl ursprünglich mal einer werden... Entwickler Atlus hat sich nämlich in vielen Punkten an Capcoms Horror-Referenz orientiert. Das fängt schon bei der Story an: Ein im Labor gezüchtetes Monster hetzt Euch durch die Kanalisation einer Großstadt (Tyrant?). Dummerweise könnt Ihr das Biest nicht attackieren – da hilft nur die Flucht. Nebenbei sammelt Ihr hier und da mal einen Gegenstand ein (Brechstange, Schlüssel, Kompaß, etc.) und verwendet ihn mit einem bestimmten Teil der Umgebung. Die Interaktion ist dabei allerdings stark beschränkt: Oft werden mehrere Punkte im Hintergrund angezeigt – Ihr entscheidet dann per Button-Druck, welches Objekt "untersucht" werden soll. Hinweise und Tipps erhaltet Ihr wiederum von plötzlich auftauchenden Bitmap-Visagen. Die starren Helfer sind weder animiert, noch besonders gesprächig – die Hilfestellung erfolgt via Textfenster. Dieses Machwerk ist wirklich der reinste Horror... ■





1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Dual Shock | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Simon Krätschmer

Eagle One - Harrier Attack

Genre	Flugsimulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Glass Ghost
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM



Hawaii – worunter sich manch einer nur Bikini-Girls und Schirmchendrinks vor malerischer Sonnenuntergangs-Kulisse vorstellt, ist bei *Eagle One* ein handfester Krieg ausgebrochen – und eine Handvoll US-Harrier-Piloten müssen die Kokosnüsse nun aus dem Feuer holen. Das besondere am Harrier-Jet: Das Schmuckstück kann seine Düsen senkrecht stellen und auf einer Stelle schweben – so lassen sich beim Gegner völlig neue Angriffstaktiken einsetzen. Und die werdet Ihr auch brauchen, denn während Eures Feldzuges seht ihr Euch mehr als nur einmal einer absoluten Übermacht gegenüber. Nicht zuletzt dank des Harrier-Themas sind die Missionen abwechslungsreicher als beim direkten *Ace Combat 3*-Konkurrenten. So müßt Ihr Euch z.B. tief ins feindliche Territorium kämpfen, um einen abgestürzten Piloten per Schnellandung zu bergen oder die Verteidigungsanlagen eines Gefängnisses ausschalten, um inhaftierten Kameraden die Flucht zu ermöglichen. Bestimmte Missionen werden in schönstem Nachtsicht-Grün dargestellt, während man sich in anderen einen Weg durch stürmische Gewitterfronten bahnt (zuckende Blitze inklusive). Auch sonst zeigen sich die Entwickler detailverliebt – der eigene Flugzeugträger schaukelt bei heftigem Wellengang bedrohlich hin und her, abgefeuerte Raketen erzeugen einen rauchigen Schweif und feindliche Jets zerschellen nach dem Abschuß in hübschen Explosionen. Leider wirkt der Rest der Grafik weniger aufwendig, außer Hügeln und kleinen Dörfern kann man nur selten Landschaft-Details erkennen. Optik-Puristen greifen also lieber zum Namco-Flieger - dort bekommt Ihr allerdings weniger Atmosphäre und Abwechslung geboten! ■







1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

Ace Combat 3

Genre	Flugsimulation
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Januar 2000
Preis	ca. 99,- DM



Die japanische Version des Namco-Fliegers gibt es schon eine ganze Weile – endlich haben es die futuristischen Jets auch bis in unsere Gefilde geschafft. Was gegenüber den Vorgängern sofort ins Auge sticht: Die Grafik ist schlichtweg beeindruckend! Mit detaillierten Jets düst Ihr über schneebedeckte Berggipfel hinweg, jagt an den Wolkenkratzern einer Großstadt vorbei oder betrachtet Mutter Erde vom Weltall (!) aus. Raketen schießen dynamisch an Euch vorbei und hinterlassen einen rauchigen Schweif, während getroffene Gegner in schönstem Feuerregen dem Boden entgegen rasen. Doch genug der Technik: In puncto Spieldesign muß sich *Ace Combat* seinem direkten Konkurrenten *Eagle One* geschlagen geben. Zwar sind die Aufträge ebenfalls abwechslungsreich (Verfolgung verdächtiger Flugzeuge, Auftanken in der Luft, Kämpfe im Weltraum und in der Stratosphäre), doch im Grunde hat der PlayStation-Pilot immer nur eines zu tun: Anvisieren und feuern! Zwischen den Missionen gibt es immer wieder kleine Story-Happen, die im Vergleich zur wesentlich atmosphärischeren Japan-Version deutlich kürzer ausfallen. Weshalb man diese Änderungen vorgenommen hat, ist uns allerdings ein Rätsel. Leider gibt es auch noch andere Mankos: Starts bzw. Landungen sind äußerst selten und Realismus wird nicht gerade groß geschrieben – Euer Jet ist z.B. immer noch voll einsatzbereit, obwohl die Schadensanzeige schon lange mehr als 90% verkündet. Wer sich für den Kauf von *Ace Combat 3* entscheidet, dem sollte folgendes klar sein: Er erhält leider nur ein optisches Meisterwerk ohne allzu viel Tiefgang. Wem Atmosphäre und Hintergrundstory wichtiger sind als Grafik, der sollte lieber zu *Eagle One* greifen. ■







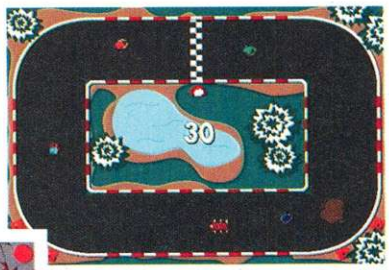
1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Chef's Luv Shack

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

Und noch ein *South Park*! Diesen Monat trudelt endlich die Nintendo 64-Fassung in unserer Redaktion ein. An der Grafik und dem Spieldesign hat sich gegenüber der PlayStation- und Dreamcast-Fassung allerdings leider nichts geändert – noch immer müßt Ihr schneller als Eure Mitspieler auf kuriose Fragen von Showmaster Chef antworten. Die Themengebiete drehen sich dabei jedoch nicht nur um *South Park* selbst, vielmehr wird das komplette Allgemeinwissen der Spieler gefordert. Zum Abschluß jeder Runde starten alle Teilnehmer zu kurzen Minigames, die Euch stark an bekannte Klassiker erinnern werden. Obwohl die Ladezeiten nun merklich kürzer ausfallen, verderben Euch immer noch drei große Mankos den Spielspaß: Primitive Grafik, simples Spieldesign und schlechte Lokalisierung (alle Texte sind komplett in englisch!). Nur *South Park*-Puristen mit guten Englisch-Kenntnissen werden deshalb an *Chef's Luv Shack* ihre Freude haben! ■







1-4 Spieler | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Englisch-Profis

Andreas Binzenhöfer

Mighty Hits Special

Genre	Lightgun-Spiel
Anbieter	JVC
Entwickler	Altron
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Lightgun-Spiele auf der PlayStation sind leider Mangelware. Grund genug für JVC, ein eigenes, sicherlich als Partygame gedachtes, Lightgun-Spiel auf die Beine zu stellen. In drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gilt es, jede Menge Mini-Games zu absolvieren. Vor jedem Spiel werden kurz die Regeln erklärt und die zur Verfügung stehende Anzahl an Kugeln und Zeit bekannt gegeben. Die eigentlichen Spiele sind dann mehr oder weniger sinnvoll. Einmal soll man ein entlaufenes Pferd 25 mal treffen, damit dieses zurückkommt, bei höheren Schwierigkeitsstufen schießt man auf unterschiedlich große Objekte und darf dabei z.B. einige nicht treffen. Ein ebenfalls mehr oder weniger sinnvoller Zwei-Spieler-Modus (wer hat schon zwei Lightguns) soll vermutlich den absoluten Partyspaß garantieren. Alles in allem ein kurzzeitig lustiges Partyspiel, das wohl nur in der Gruppe und vor allem mit Lightgun auch tatsächlich Spaß macht. ■





1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Maus | Lightgun (Standard & Synchronized) | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

Thrasher: Skate & Destroy

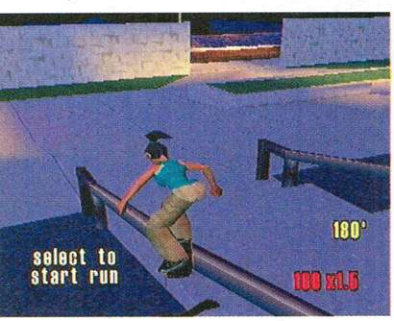
Hi-Score

Genre	Sport
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM

Mit *Tony Hawk's Skateboarding* gibt es bereits ein geniales Skateboard-Spiel für die PlayStation, das wohl nicht allzu schnell vom Referenz-Thron verschwinden wird. Take 2 Interactive geht daher einen kleinen Umweg und setzt bei *Thrasher: Skate & Destroy* den Schwerpunkt nicht wie die Konkurrenz auf Fun-Sports, sondern präsentiert uns eine astreine Skateboard-Simulation. Wie im realen Leben beginnt der Amateur-Boarder auf den kleinen Straßen der Großstadt seine Skater-Karriere. Hat man sich erst einmal ausreichend mit der direkten Umgebung vertraut gemacht und die besten Rampen, Gehsteige und Geländer ausgekundschaftet, bleiben einem gerade zwei Minuten, um potentielle Sponsoren mit spektakulären Tricks auf sich aufmerksam zu machen. Nach Ablauf der Zeit muß man meistens noch zusätzlich versuchen, den Stadtteil schnellstmöglich zu verlassen, da allerhand Ganoven, Polizisten oder sonstige natürliche Feinde des Boarders versuchen, Euer Board zu stehen oder Euch dingfest zu machen. Wer dabei ein vorgegebenes Punktelimit erreicht, wird von seinen Sponsoren großzügig mit neuen Boards, Klamotten usw. belohnt und darf daraufhin die nächste Stadt unsicher machen. Nach und nach beherrscht Euer Skater neue, kompliziertere Tricks, die Ihr allerdings, wie das im Leben nun mal so ist, erst mühsam erlernen müßt. Während vor allem akustisch prinzipiell keine größeren Kritikpunkte zu finden sind, hätte die Grafik teilweise etwas abwechslungsreicher ausfallen können. Die anfangs ziemlich umständlich erscheinende Steuerung erlaubt mit etwas Übung hervorragende Kontrolle über Eure Figur. Bleibt als letzter Wermutstropfen höchstens die Tatsache, daß der Zwei-Spieler-Modus nicht via Splitscreen, sondern nacheinander ausgeführt wird. ■











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

Simon Krätschmer

International Track & Field 2

Hi-Score

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 99,- DM

International Track & Field, das gesellige Sport-Spektakel, lädt auf der PlayStation ein zweites Mal zur munteren Rekordjagd ein. Wie im Vorgänger könnt Ihr mit bis zu 4 Spielern aus einer großen Menge an Disziplinen Eure eigene kleine Heim-Olympiade zusammenstellen. Wählen könnt Ihr dabei entweder aus "traditionellen" *Track & Field*-Varianten wie 100Meter-Lauf, Weitsprung und Speerwurf oder "aktuellen" Disziplinen wie Bockspringen, 1km-Fahrrad-Läufen und Kanu-Rennen. Die Steuerung der insgesamt 12 Wettbewerbe ist (von einigen Ausnahmen einmal abgesehen) ebenso simpel wie joypad-schädlich – durch abwechselnden Druck auf X- und Kreis-Taste bringt Ihr Eure Protagonisten auf Touren, während ein Druck auf den Quadrat- oder Dreieck-Button sie jeweils unterschiedliche Aktionen (vom Absprung bis zum Hammerwurf) vollführen läßt. Im Vergleich zum Vorgänger wurde dieses Mal (neben der spielerischen) auch an die optische Seite gedacht – die Arenen sind detailliert und Eure Sportler können sich weder über schlechte Animationen noch über häßliche Clipping-Effekte beklagen. Die Soundeffekte klingen authentisch, auch wenn man sicherlich keine musikalischen Hochgenüsse erwarten sollte. *International Track & Field 2* zu bewerten, ist sicherlich schwierig! Der eine kann sich vor Freude kaum halten, wenn er nach vielen Stunden eisernen Trainings endlich die (nur scheinbar unantastbare) Rekord-Hürde aufgestellt hat, während andere sich schon beim Anblick der immer gleichen Wettkämpfe gelangweilt abwenden. Alle Multiplayer-Fans und Rekord-Fanatiker können jedoch beherzt zugreifen, denn für sie heißt es wieder einmal: Neue Joypads kaufen, Feuerzeuge auspacken und daddeln, bis die Tasten brennen! ■









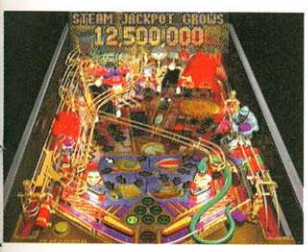
1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Multi Tap | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

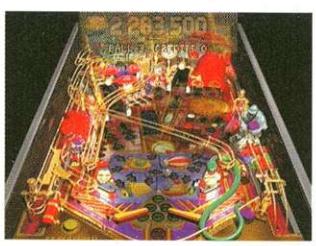
Philipp Noack

Pro Pinball Fantastic Journey

Genre	Flippersimulation
Anbieter	Empire Interactive
Entwickler	Cunning Developments
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 89,- DM

Der nunmehr vierte Teil der *Pro Pinball*-Reihe geizt, wie seine Vorgänger auch, mit Abwechslung. Wieder hat man nur einen Tisch zur Wahl. Wer allerdings den ersten Teil der "Saga", *Pro Pinball – The Web*, noch nicht im Regal stehen hat, hat jetzt die Chance. Empire läßt sich nicht lumpen und packt den Urvater mit in die CD-Hülle, und schon hat man einen zweiten, wenn auch schon etwas in die Tage gekommenen Tisch zur Wahl. Wie bei *Timeshock* und *Big Race USA* zuvor wurde besonderes Augenmerk auf einen perfekten Kugellauf gelegt. Die schier unglaubliche Anzahl der Einstellungsmöglichkeiten (von der Neigung des Tischs bis zum Test einzelner LEDs) machen den Flipper für Fans der Serie unverzichtbar. Konsolenflipper sind sicherlich nicht jedermanns Sache, doch wer sich mit der sterilen Umgebung anfreunden kann, wird ein paar vergnügliche Stunden erleben. ■







1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Philipp Noack

NHL Faceoff 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Sony
Entwickler	SolWorks / 989 Sports
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Wenn man über Eishockey auf der PlayStation schreibt, dann müssen zwangsläufig zwei Namen fallen: EA Sports und Sonys 989 Studios. In den letzten fünf Jahren versuchten beide, das ultimative Videospiel-Eishockey auf die Beine zu stellen. Jedes Jahr war EA diesem Ziel näher als die Konkurrenz, so auch 1999! *NHL 2000* bleibt das Maß der Dinge in der virtuellen Welt des Kufensports. Warum? *Faceoff* ist zu schnell! Ja, Ihr habt richtig gelesen, es ist zu schnell. So kann es passieren, daß man durch Frame Skip den Puck nicht immer hundertprozentig erkennen kann, bei einem Eishockeyspiel ein fataler Lapsus. Die KI wirkt wenig ausgereift, wenn man aus einer FaceOff-Position immer punkten kann (auch auf Pro). Leider reicht der Platz nicht mehr aus, um alle weiteren (auch optischen) Mängel, dieses Titels zu erörtern, haltet Euch einfach an *NHL 2000* von EA! ■





1-8 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Multitap | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Philipp Noack

NFL Blitz 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

Nachdem wir in der letzten Ausgabe der Dreamcast-Version auf den Zahn fühlten, flatterte uns diesen Monat das Pendant für Sonys Baby ins Haus. Unterschiede gibt es, von der optischen Seite einmal abgesehen, keine. Nach wie vor hat man es mit einer extrem gut spielbaren Fun-Variante des amerikanischen Volkssportes zu tun. Schnell, einfach und möglichst spektakulär, die Ziele bei der Entwicklung von *NFL Blitz 2000* waren klar abgesteckt. Außerdem wollte man natürlich bei der Konvertierung für den Heimmarkt möglichst nahe an die Arcade-Fassung heranreichen. Wer den Vorgänger mochte und nicht erwartet, dieselbe Realitätsnähe wie bei einem *Madden NFL* geboten zu bekommen, der wird sich in Midways Football-Game rundum wohl fühlen. Der Play-Editor, die neue Multitap-Unterstützung für bis zu vier Spieler und das supereinfache Passing-System hinterlassen einen positiven Gesamteindruck. ■







1-4 Spieler | Memory Card 13 Blöcke | Analog | Multitap | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

F1 World Grand Prix

Genre	Rennspiel
Anbieter	Eidos
Entwickler	Lankhor
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Es gibt gute Spiele und es gibt schlechte Spiele. Eidos *F1 World Grand Prix* gehört sicherlich zu letzteren. Auf den ersten Blick findet man alles, was das Formel 1 Herz begehrt. Alle Strecken der 99er Saison, alle original Wagen, auch wenn man unverständlicherweise deren Fahrer zunächst noch umbenennen muß. Auch die Einstellungsmöglichkeiten sind beinahe beispiellos. Die gegnerische Intelligenz entspricht wahlweise der letzten Saison oder läßt sich alternativ in fünf Kategorien dem eigenen Können anpassen. Benzinverbrauch und dergleichen lassen sich sogar mehrstufig verstellen und wirken sich auch etwas auf das tatsächliche Fahrverhalten aus. Jedes Rennen besteht vorbildlich aus Freiem Training, Qualifying, Warm-Up und Rennen. Wer möchte, kann gar den Streckenverlauf im Hubschrauberüberflug in aller Ruhe studieren. Auch am eigentlichen Wagen-Setup darf fleißig gebastelt werden, es gibt Boxenstopps, ein Strafsystem und ausführliche Replays. Doch was nutzen all die netten Einstellungsmöglichkeiten, wenn das eigentliche Spiel sich nicht vernünftig steuern lässt und der nervige Pop-Up-Effekt der ohnehin unterdurchschnittlichen Grafik das letzte Quäntchen Langzeitmotivation zunichte macht. ■





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

Nils Kedeinis

Cool Boarders 4

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Sony
Entwickler	989 Studios
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM

Neue Fortsetzung - alte Fragestellung: Was hat sich geändert? Neben 16 authentischen Snowboard Profis (anstelle fiktiver Fahrer), Markenbrettern und einer neuen Spielvariante sind die Veränderungen gegenüber Teil 3 nur marginal. Und auch grafisch präsentiert sich *Cool Boarders 4* erneut bis auf vereinzelte leichte Ruckler fehlerlos. Die Strecken sind durchdacht designt und lassen dem Spieler etliche Möglichkeiten für waghalsige Snowboard-Stunts. Auch an der Steuerung wurde bis auf einen Button nichts verändert. Das Gameplay jedoch ist deutlich ausgewogener als beim Vorgänger: Anfänger freuen sich über den herabgesetzten Schwierigkeitsgrad (Stürze sind seltener), während sich Profis an den Special-Events und dem Trickmaster-Modus die Zähne ausbeissen können. Warum wir uns dennoch nicht zu einem Highscore durchringen konnten, hat zwei Gründe: Zum einen rechtfertigen die Neuerungen nur bei absoluten Snowboard-Freaks einen erneuten Kauf und zum anderen ist mit *MTV Sports Snowboarding* ein äußerst starker Konkurrent auf dem Mark, dem sich *Cool Boarders 4* leider geschlagen geben muß. ■





1-4 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Dolby Surround | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Dirk Gemeinhardt

NBA Showtime – NBA on NBC

Genre	Team-Sport
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Sieg und Niederlage liegen bei dieser locker-luftig-leichten Basketballvariante dicht aneinander. In klassischer *NBA Jam*-Manier dürft Ihr Two-On-Two das "Who is Who" der besten Basketballliga der Welt in Grund und Boden spielen. Wie schon beim 16-Bit-Hit verleiht der Turbo-Button dem Spieler sprichwörtlich Flügel. Entweder vor der tosenden Zuschauerkulisse des Stadions oder auf dem suburbanen Asphalt-Court brechen die ballverliebten Athleten mit waghalsigen Dunks, Double Dunks bzw. Alley Oops in die Abwehrphalanx der gegnerischen Mannschaft ein. Taktische Finessen sind bei *NBA Showtime* von A bis Z fehl am Platz. Hier gilt es ratz-fatz den Ball im gegnerischen Korb zu versenken. Am Ende eines jeden Matches kann der NBA-Insider sein fundiertes Wissen beim Ein-Fragen-Quiz prüfen. Wem das alles noch nicht reicht, der bastelt sich seine Spieler im eigens dafür vorgesehenen Modus zusammen. Fazit: Anhänger des Fun-Basketballs werden sofort "On Fire" sein – alle anderen sollten vorher probezocken. ■





1-4 Spieler | Vibration Pak | VMU | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

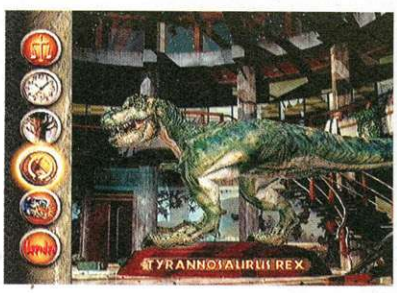
Warpath Jurassic Park

PlayStation

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	DreamWorks Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Es ist nicht zu fassen! Da holt man Ankylosaurus, Giganotosaurus und Tyrannosaurus Rex aus der Kreidezeit zurück in die Gegenwart - und die dummen Dinos haben nichts besseres zu tun als sich gegenseitig die Kehlen aufzureißen. Nach mehreren *Jurassic Park*-Titeln für diverse Konsolen haben die Polygon-Räuber letztendlich den Weg in die Kampfarena gefunden - und wie so oft ist der PlayStation-Besitzer hautnah dabei, wenn sich die ehemaligen "Beherrscher der Erde" aufeinander stürzen. Ihr habt die Wahl zwischen insg. 14 authentischen Dinosauriern, die sich in Größe, Geschwindigkeit und Angriffsvielfalt unterscheiden. Jede der Urzeit-Echsen verfügt über zwei exklusive Special-Moves und eine Rage-Leiste – ist diese komplett aufgeladen, laßt Ihr durch simplen Button-Druck gefährliche Krallen- und Biß-Attacken auf Euren Gegner los. Geht Eure Energieleiste zur Neige, schnappt Ihr Euch einfach einen der herumwuselnden Mini-Dinos, Hunde oder Menschen und mampft sie (wie in *Rampage* oder *Primal Rage*) als kleinen Pausensnack. Das alles hört sich zwar gut an, doch leider sind in *Jurassic Park Warpath* einige prähistorische Spiel-Würmer drin! Die verschiedenen Dinosaurier-Attacken sind qualitativ stark unterschiedlich animiert und wirken einfach zu träge, um einen reaktionsschnellen Spielfluß aufkommen zu lassen. Dazu kommt eine nur geringe Move-Anzahl - auf die Block-Möglichkeiten Eurer Kampfechse könnt Ihr sogar komplett verzichten, simples Button-Gedrücke reicht zum Sieg völlig aus! Lediglich grafisch hat der *Jurassic Park*-Prügler die Nase vorn: Spektakuläre Kämpfer-Auftritte, detailliert gestaltete Kampfarenen mit zerstörbaren Konstruktionen und authentische Verletzungen der Polygon-Dinohaut – noch nie hat ein *Jurassic Park*-Spiel derart gut ausgesehen! Zählt man Pro & Contra zusammen erhält man ein leicht überdurchschnittliches Spiel mit einer sehr hübschen Verpackung, daß Beat'em-Up- und Dinosaurier-Fans ruhig einmal probespielen sollten. ■









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

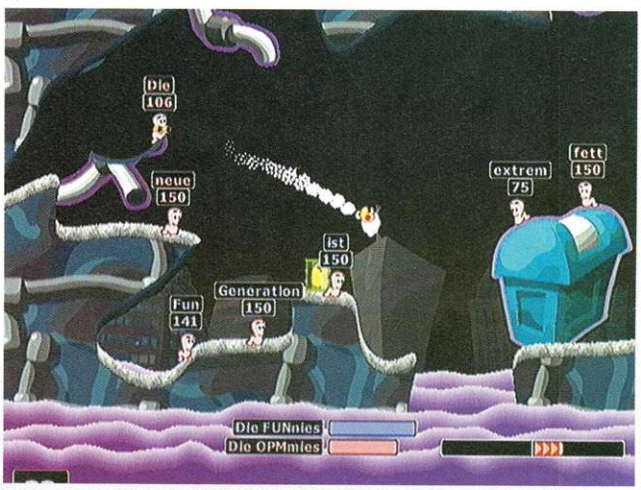
Simon Krätschworm

Worms Armageddon

Dreamcast

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

Endlich ist die Wurmfamilie komplett! Innerhalb kürzester Zeit haben es Hasbro Interactive (und Infrogrames) geschafft, die Torf-Tummler auf alle aktuellen Konsolen zu verteilen – und dabei regelmäßig Hi-Scores einzuheimsen. Die Dreamcast-Version von Worms Armageddon steht den anderen Versionen in nichts nach – und kann sich dank flüssiger & hochauflösender Grafik sogar als beste Next-Generation-Fassung behaupten. Noch immer übernehmt Ihr die Kontrolle über eine Handvoll Regenwürmer, die mit allerlei martialischem Kriegswerkzeug ausgestattet sind



und nichts anderes im Sinn haben, als ihren Würmerkollegen den niedlichen Schädel wegzupusten. Bis zu vier Spieler können ihre Würmerteams individuell gestalten und ihnen mit einem der über 40 Voicekits diverse Schimpfwörter in den Mund legen. Anschließend zieht Ihr rundenweise gegen bis zu drei Mitspieler in die Vorgarten-Schlacht. Um das fröhliche Gemetzel noch unberechenbarer zu gestalten, regnet es rundenweise Waffen- und Erste-Hilfe-Kisten vom Himmel. Darin befinden sich dann (neben hilfreichen Energie-Schüben) einige der tödlichsten Waffen der Würmerwelt: Explodierende Omas, Rinderwahnsinn, Superschafe oder Armageddon-Bombe. Eigentlich gibt es nur ein einziges Manko: Worms ist ein geniales Multiplayer-Spiel, doch im Einspieler-Modus verliert Ihr aufgrund fehlender Abwechslung und mittelmäßiger KI schnell die Motivation. ■



1-4 Spieler | VMU 33 Blöcke | Vibration Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Westfalenhallen Dortmund

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau

täglich 9-18 Uhr

16.–20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

■ 25 Jahre Personalcomputer

■ @ir Brush auf Computer-Hardware

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: (02 31) 12 04-521 u. 525 · Telefax: (02 31) 12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

Philipp Noack

Tee Off

Dreamcast

Genre	Golf
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Bottom Up
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM

Nicht nur in der Wirtschaft dreht sich alles um Globalisierung, auch beim Golf gewinnen große Turniere wie die PGA Tour mehr und mehr an Bedeutung. Tee Off von Acclaim läßt Euch den Wettstreit um den besten Golfspieler der Welt auf Dreamcast nachempfinden. Insgesamt 15





knuddelige Riesenköpfe, die teilweise erst freigespielt werden müssen, aus allen Regionen dieser Erde kämpfen um die Krone des virtuellen Golfsports. Ob nun als Akio Saito, Christine La Mele oder Julian Clements darf man mit bis zu drei Freunden in drei Modi (World Tour, Free Round und das croquet-ähnliche Gate Ball) dem schottischen Volkssport frönen. Entwickler Bottom Up legte großen Wert auf ein einfaches Interface und eine schnell erlernte Steuerung. So kommen echte Golf-Rookies schnell auf ihre Kosten und schaffen rasch mal einen Birdie. Niedliche Grafik, gute Übersichtlichkeit und fünf abwechslungsreiche, straff durchdesignte Parcours sorgen für ungetrübten Golfspaß. ■



1-4 Spieler | VMU 12 Blöcke | Texte englisch | Sprache englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

South Park Rally

PlayStation

Genre	South Park Spiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Tantalus
Erhältlich ab	?????
Preis	ca. 99,- DM

Spielbarkeit ist nichts. Merchandising ist alles, hör auf dein Merchandising-Gefühl. So oder so ähnlich könnte der Werbespruch für das mittlerweile dritte South Park Spiel für die PlayStation lauten. Zugegebenermaßen mußte ich in den ersten 20 Minuten schon ab und an gehörig schmunzeln. Handelt es sich bei South Park Rally doch um ein Mario Kart für Erwachsene. Typische Extras wie Furzturbos, Erbrochenes (auf dem die Gegner dann lustig ausrutschen) oder Mr. Hankey sorgen für den üblichen Humor des grafisch anspruchslosen Cartoons. Apropos Grafik, die wurde selbstverständlich auch dem Original nachempfunden und wird so den ein oder anderen Unwissenden gehörig verschrecken. Mit einem der 30 bekanntesten South Park Charaktere macht Ihr eine der insgesamt 14 Strecken unsicher. Um eine Runde zu vollenden, müssen vier Checkpoints überfahren werden und meistens eine witzige Zusatzaufgabe erfüllt werden. Anfangs recht witzig, auf Dauer aber sicherlich nur für "Menschen" geeignet, die auf Extreme-South-Parking stehen. ■







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

Carsten Grauel

Vigilante 8: Zweite Herausforderung

NINTENDO 64

Genre	Racing-Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	1. Quartal
Preis	ca. 129,- DM

Nach der gelungenen Playstation-Version steht die nervenaufreibende Ballerorgie nun auch für das N64 auf dem Prüfstand. Wie gehabt wählt Ihr aus neun Fahrzeugen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und Spezialwaffen Euer favorisiertes Schlachtgefährt aus, mit dem Ihr entweder im Quest-Modus (beinhaltet eine simple Missionsstruktur), im Arcade-Modus (Death-Match gegen mehrere CPU-Gegner) oder auch im Zweispieler-Modus aus Euren Widersachern eisenhaltiges Schrottpressenfutter macht. Dafür liegen in den begrenzten Levels diverse Extras und (über sechs verschiedene) Argumentationsverstärker wie Mörser oder Raketenwerfer für Euch bereit. Die Gebäude in den Arenen dürft Ihr entweder in Schutt und Asche legen oder zu Eurem Vorteil nutzen: Tankstellen reparieren den Schaden Eures Wagens und Pipelines führen Euch zu versteckten Bonus-Gegenständen. Die detailreiche Grafik läuft sehr flüssig und ist etwas angenehmer anzuschauen als die der Playstation-Version. Deutlicher Minuspunkt ist die nervig-klimpernde Midi-Musik. ■





1-2 Spieler | Controller Pak 1 Block | Rumble Pak | Texte englisch | Sprache englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Shao Lin

PlayStation

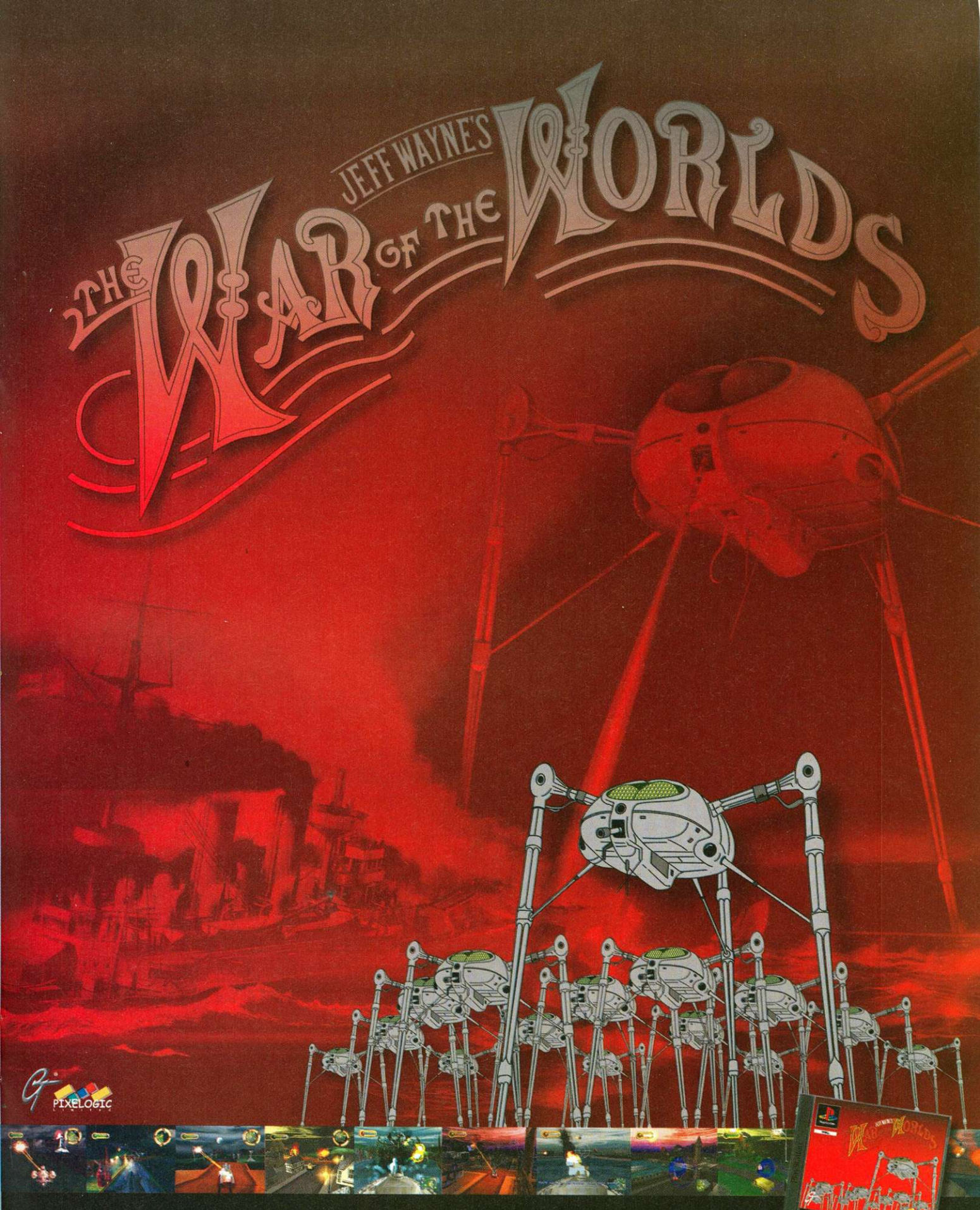
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	THQ
Entwickler	Polygon Magic
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Mit *Shao Lin* versucht Polygon Magic, eine neuartige Mischung aus Beat'em-Up & Rollenspiel zu kreieren. Hierzu "lieh" man sich das Upgrade-System (Eure Kämpfer erhalten Erfahrungspunkte und Level-Ups) - anschließend verband man es mit Adventure- (reden, reden und nochmals reden) und Prügeleinlagen (zwei, vier oder gar acht Spieler können gegeneinander antreten). Nach der Wahl Eures Recken (junges Mädchen oder fescher Jüngling) entscheidet Ihr Euch für eine von sechs Kampftechniken, mit der Ihr Eure Gegnern im Spiel aus den Kutte prügelt. Den Werdegang Eures Polygon-Kämpfers verfolgt Ihr aus der Vogelperspektive, nur im Kampf mit (oft mehreren) Gegnern wechselt die Kamera zur Seitenansicht. Hier zeigen sich dann die drei größten Mankos: lange Ladezeiten, träge Animationen und schlechtes Handling. Verlorene Energie kann man nach dem Kampf beim örtlichen Koch wieder aufladen – je nach Essgewohnheit verändert sich auch Euer Charakter (die digitalen Helden erhalten Waschbrettbauch, Doppelkinn oder wippende Silikon-Brüste).
Fazit: *Shao Lin* ist eine interessante Mischung verschiedener Genres, die jedoch in keinem Abschnitt mehr als Durchschnittskost bietet. ■





1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Multi Tab | Texte englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene



INVASION!

Eine explosive Kombination aus Action und Strategie erobert die PlayStation!

Laserstrahlen vs Artillerie!
Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.
Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

www.gtinteractive.de

1998 © GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved incorporating under licence copyright and or trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of, The War of the Worlds' © Ollie Records Productions All rights reserved.
Developed by Pixelogic Limited. Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited under licence from Ollie Record Productions. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

HANDHELD-TEST

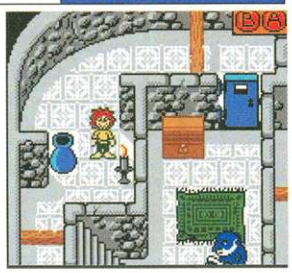
Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Pumuckls Abenteuer bei den Piraten

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Neon
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Wer kennt ihn nicht, den Kobold mit dem roten Haar? Der putzmuntere Pumuckl treibt nun auch auf dem Game Boy Color seinen Schabernack. Im Handheld-Abenteuer verschlägt's den Rotschopf auf eine Pirateninsel: Der "Blaue Klabauter" und seine fiese Bande haben eine unschuldige Kobold-Familie gekidnappt – nun soll's Pumuckl wieder richten. Ihr weicht Krebsen, Seesternen und Piraten aus – werdet Ihr getroffen, verliert Ihr ein Leben. Zwar kann sich Pumuckl gegen seine Widersacher nicht verteidigen, ist dafür aber ziemlich behend im Umgang mit seiner Ausrüstung. Von der Schaufel über Säge und Hammer bis hin zum Sattel hat der Kobold alles in seinem Gepäck – da grabt Ihr Löcher, zerbröselt Steine oder reitet auf einem Tier durch die Pampa. Was sich hier abwechslungsreich anhört, ist in Wirklichkeit trist und langweilig. Die Kollisionsabfrage ist unfair, die Hintergrundmusik ohrenbetäubend (von der Original-Titelmelodie mal abgesehen) und der Schwierigkeitsgrad überzogen. ■







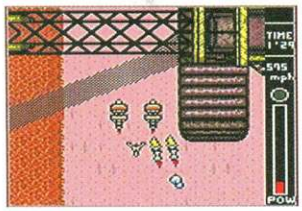
1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Star Wars Episode 1 Racer

Genre	Rennspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Lucas' Großen gibt's jetzt auch für Nintendos Kleinen: Ando Prime, Baroonda, Mon Gazza, Malastare und Anakins Heimatplanet Tatooine – alle Kurse des N64-Moduls findet Ihr auch auf seinem kleinen Bruder. Sonst ist allerdings nichts beim Alten geblieben: Lucas Arts hat die Polygon-Aufbauten tüchtig platt gedrückt – und heraus gekommen sind flache Bitmap-Kurse. Reichlich flach sind aber nicht nur die Strecken – auch Anakins Pod-Racer und der seines Gegenspielers haben nicht viel "Tiefgang" zu bieten: Rechts eine Turbine, links eine Turbine und ein Oval als Cockpit – von den Krawallmaschinen ist nicht viel übrig geblieben. Leider steuern sich die auch ähnlich sparsam wie sie aussehen: Ihr gebt tüchtig Gas, lauert auf einen kleinen grünen Signalpfeil, der vor der nächsten Schikane warnt - und bis Ihr die hakelige Steuerung raus habt, geht so manche Stunde ins Wüstenland. Aber ist die Macht erst einmal mit Euch, entfaltet der GB-Racer ungeahnte Qualitäten: Die Duelle sind kurzweilig, das Geschwindigkeitsgefühl optimal – und für Siege gibt's sogar einen neuen Pod-Racer! Fazit: Zusammen mit integriertem Rumble-Pack und FMV-Vorspann (!) ein edel präsentiertes Fan-Paket. ■





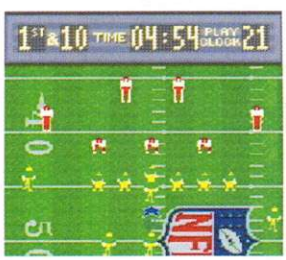
1-2 Spieler | Batterie | Vibration Pack | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

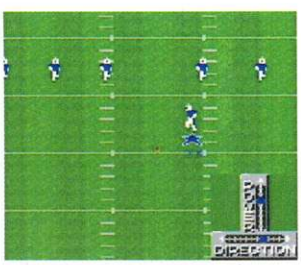
Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR Madden NFL 2000

Genre	Sport
Anbieter	THQ / Electronic Arts
Entwickler	Tiertex
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Im Gegensatz zu seinem farblosen Vorgänger überzeugt das Game-Boy-Color-*Madden NFL 2000* mit flottem Spielablauf und massig Features: Vier Spielmodi sowie 150 offensive und defensive Spielzüge (wie Blitz, Punt und Field Goal) entzücken den Football-Fan. Vor jedem Sturm wählt Ihr eine passende Taktik: Wie bei einem Fußballspiel steuert Ihr nur den Spieler mit dem Ei, die Kollegen folgen der festgelegten Taktik. Wegen der kleinen Sportler verliert Ihr im Kampfgetümmel jedoch oft den Überblick und könnt nicht mehr genau erkennen, welchen der weißen Pixelzwerge Ihr nun steuert. Auch der Pieps-Sound ist minimalistisch. Im Gegensatz zum action-lastigen *NFL Blitz* gehen Neulinge im Gewirr der Taktikmenüs und Spielzüge gnadenlos unter: Football-Profis spielen dagegen auf jeden Fall probe. ■









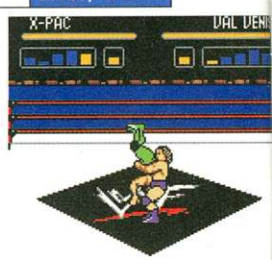
1 Spieler | Paßwort | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Oliver Ehrle

GAME BOY COLOR WWF Wrestlemania 2000

Genre	Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Natsume
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Nach dem N64-Turnier keilen sich THQs WWF-Recken nun auf dem Game Boy Color: 15 Wrestler stürmen in Meisterschaft, Tagteam-Schlacht, Survivos Series und dem Gauntlet-Modus den Ring. Per Link dürft Ihr auch gegen einen Kumpel antreten. Piledriver, Suplex und Bodyslam: Jeder Held beherrscht 22 der insgesamt 31 Manöver, hinzu kommt der persönliche Finishingmove jedes Catchers. Der Kampfverlauf ist erfreulich flott und spektakulär: Die Manöver lassen sich mit dem richtigen Timing zu ästhetischen Knockout-Kombinationen verbinden. *WWF Wrestlemania 2000* leidet nur am typischen Manko aller 2D-Wrestlingspiele: Wie bei einem Prügelspiel kämpft Ihr auf horizontaler Ebene miteinander. Steht Ihr vertikal versetzt, gehen die Hiebe ins Leere. Wer einfach auf den Schlagknopf hämmert, braucht nur zu warten, bis sich der Gegner auf die gleiche Höhe wagt. Gegen übermächtige CPU-Gegner ist dieser Trick praktisch, im Duell mit einem Kumpel jedoch nerv- und spielspaß-tötend. ■





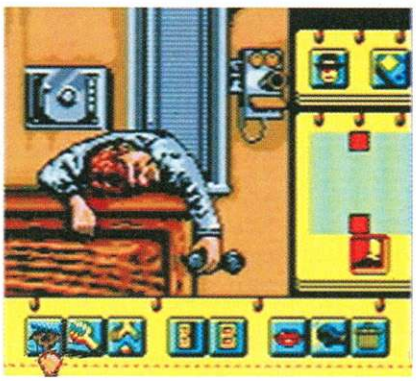
2 Spieler | Paßwort | Texte englisch | Für Anfänger & Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Déjà Vu I & II

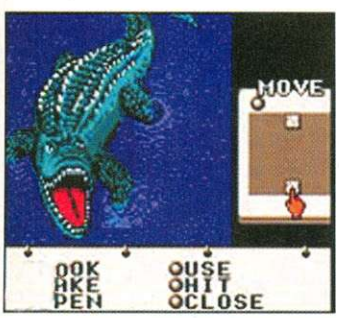
Genre	Adventure
Anbieter	Kemco
Entwickler	Infinite Ventures
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Ace Harding ist Privatdetektiv der alten Schule - langer Trenchcoat, kurze Bartstoppel – und immer zur falschen Zeit am falschen Ort. Egal ob Ace mit Kopfschmerzen und Amnesie auf dem Boden einer Bar-Toilette erwacht oder des Diebstahls einer großen Menge Geldes verdächtigt wird – es liegt jedesmal an Euch, ihn lebend durch mehrere Dutzend Bildschirme zu bringen und dabei jede Menge Rätsel zu lösen. Ihr seht das komplette Spiel durch die Ich-Perspektive und betrachtet beim Betreten jedes neuen Raumes eine detaillierte Grafik-Tapete. Auf dieser könnt Ihr nun mit Eurem Cursor beliebig herumklicken – der digitale Hosendetektiv kommentiert jeden Gegenstand mit einer ausführlichen Text-Beschreibung (und zwar in deutsch, auch wenn unsere Screenshots noch die englische Version zeigen). In der oberen linken Mitte befindet sich die Spielgrafik, während rechts daneben eine kleine Karte alle möglichen Wege anzeigt. Das komplette untere Bildschirm-Drittel wurde für die Icon-Leiste verwendet, auf der Ihr alle Aktionen Eures Handheld-Detektivs (von öffnen über reden bis hin zu nehmen und benutzen) anwählen könnt. In einem zuschaltbaren Menü verwaltet Ihr Euer bisheriges Inventar und kombiniert Gegenstände (entweder untereinander oder mit der Umgebung). Begleitet werdet Ihr auf Eurer Suche von jazz-lastigem Midi-Gepiepe, daß Euch den Game Boy allerdings schon nach wenigen Minuten leiser stellen läßt. *Déjà Vu I & II* ist sicherlich eines der ungewöhnlicheren Game-Boy-Spiele und kann insbesondere Adventure-Fans begeistern, die auch unterwegs auf ein paar Rätsel-Einlagen nicht verzichten können. Genre-Unkundige sollten allerdings erst probespielen, bevor sie einen Blick in Ace Hardings Abenteuer-Welt werfen. ■











1 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Stranded Kids

Hi-Score

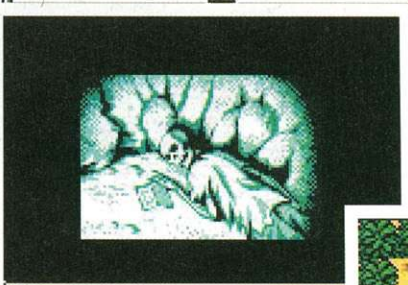
Genre	Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



Überlebenstraining auf der Insel: Wer *Robinson Crusoe* gelesen hat, der weiß was es bedeutet, auf einer einsamen Insel zu stranden, fernab aller Schiffahrtslinien und ohne einen Schnellimbiß in Sicht. Aber was Jan Urban von unserem Schwestermagazin O.P.M. umbringen würde, das macht Euer "Stranded Kid" (wahlweise ein frecher Bursche oder ein Manga-Mädel im schicken Blatt-Bikini) nur noch härter! Allerdings ist es vom menschlichen Strandgut bis zum Inselgestählten Überlebenskünstler ein langer Weg: Zuerst will das (wenig idyllische) Eiland in Adventure-Manier erkundet werden.



Dabei sammelt Euer Pixel-Zwerg das nötigste Handwerkszeug (vom Messer über getrocknetes Gras bis hin zur scharfkantigen Muschel) auf und findet bald eine verlassene Hütte. Das gras-gedeckte Urwald-Domizil ist ab sofort Eure Basis: Hier hin kehrt Ihr von Euren täglichen Streifzügen zurück, um neue Funde in einer Truhe zu verstauen oder Energie für den nächsten Inseltag zu tanken. Aber Achtung: Egal was Ihr auch gerade unternehmt, habt immer





ein Auge auf Eure Anzeigen – darunter vor allem Prozentanzeigen für Schlafmangel, Hunger und Durst. Ihr seht schon: Euer Konterfei ist zwar auch neugierig auf die neue Umgebung, möchte aber vor allem ernährt werden. Hört sich beim ersten Lesen nicht eben spannend an, oder? Ist es aber: Wer experimentierfreudig ist und auch Adventure-lastige Simulationen à la Harvest Moon nicht scheut, für den ist's ein Pflichtkauf – intelligent, handlich und zuckersüß. Seid auch Ihr reif für die Insel? ■



1 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Robert Bannert

GAME BOY COLOR

Beauty & the Beast

Genre	Gesellschaftsspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Auch wenn's um die Schöne und das Biest geht – die Umsetzung für Euren Handheld ist bestenfalls bestialisch... Zwar ist's hübsch anzuschauen (wie die Belle) – und auch das Film-Flair wurde gekonnt eingefangen, aber als Spiel bezeichnen kann man's eigentlich kaum. Das Konzept ist schnell erklärt: Belle und Fiesling Gastone ziehen wie bei *Mensch ärgere Dich nicht* um die Wette (Digi-Würfel inklusive), und stolpert einer von beiden über ein Ereignis-Feld, dann werdet Ihr zu einem kurzen Geschicklichkeits-Intermezzo herausgefordert: Verschiedenformige Zielscheiben beschießen, Madame Pottine mit dem Geschirr aushelfen oder in einer zweidimensionalen Hupf-Sequenz mit Belle durch die winterliche Pampa reiten – mehr habt Ihr in *Beauty & the Beast* nicht zu tun. Und dabei macht's noch nicht mal Spaß – bestenfalls Eure fünfjährige Schwester findet's unterhaltsam (zum Beispiel um Formverständnis, Farbgedächtnis und Feinmotorik zu trainieren). Deshalb haben wir auch "noch" die Vier gegeben – denn das Gesellschaftsspiel für unterwegs ist wirklich herzallerliebst präsentiert. ■







1 Spieler | Texte deutsch | Für Einsteiger

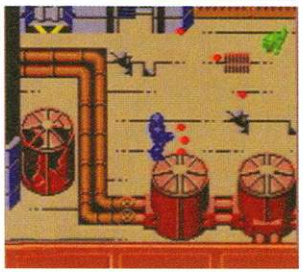
Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR

Armorines

Genre	Action
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Neon Software
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

"Nur ein toter Bug ist ein guter Bug!" – was schon bei der Nintendo 64-Version von *Armorines* als Leitsatz fungierte, trifft auch auf die zeitgleich erscheinende Game Boy Color-Fassung zu. Zwar wechselt Euer Armorine-Söldner vom Ego-Schlachtfeldzur Vogelperspektive, doch noch immer steht allerlei frisch erlegte Alien-Brut auf dem Programm. Anfangs kann Euer Hosentaschen-Krieger allerdings noch keine großen Töne spucken, denn die Erstwaffe Marke "Elektroschocker" erledigt mit Mühe und Not gerade mal die kleinsten Sprößlinge von Mama-Bug. Vier weitere Waffen könnt Ihr beim Durchqueren der sechs Level (Ihr erhaltet zwar kleinere Missionsziele, letztendlich läuft jedoch alles auf einen simplen Action-Shooter hinaus) in Euren Holster stecken, doch bis dahin heißt es: Zähne zusammenbeißen! Leider sind Grafik, Sound und Gameplay (selbst für „Game Boy Color-Verhältnisse") nur knapper Durchschnitt, weshalb der kleine Alien-Jäger nicht an die Qualität des großen Bruders heranreicht. ■





1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene und Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR

Catwoman

Genre	Jump'n'Beat
Anbieter	Kemoc
Entwickler	Kemoc
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Hmmm – was haben wir denn da? Hübsches Cover, vollbusige Heldin (zumindest in den DC-inspirierten Standbildzwischensequenzen) und zwischendrin den x-ten "Prügel Dich durch"-Auflauf einer Superhelden-Materie. Das DC-Kätzchen springt, kickt Wachmänner, Köter und Cyber-Biester mit Beat'em-Up-Kombos gegen die Wand – und schwingt sich mit ihrer Peitsche von Wand zu Wand. Haben wir alles schon gesehen, haben wir alles schon gespielt – und haben wir alles schon gehaßt! Leider gehört die knackige Katzen-Dirne (schickes Körbchen!) zu der Sorte Genre-Vertreter, die ihre Reaktionen auf Eure Pad-Kommandos nach dem Zufallsprinzip auswählen: In drei von zehn Fällen klappt's, in den übrigen sieben fallt Ihr auf die Nase und büßt heftig Energie ein. Die wird zwar flugs wieder aufgefrischt (Reserven in Herzchenform gibt's reichlich), aber frustrierend ist's trotzdem – zumal Ihr Euch in den unlogischen Level-Konstruktionen kaum zurecht findet. Schade drum – dabei ist Batmans Gegenspielerin doch unsere liebste Femme Fatale. Aber hier greifen nicht mal DC-Fans zu... ■







1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Stephan Girlich

GAME BOY COLOR

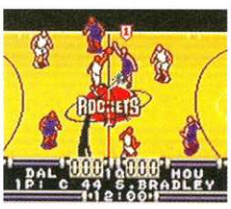
NBA Pro 99

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

Wenn sich auf einem eh schon winzigen LCD-Screen zehn noch viel winzigere Sprites um einen noch winzigeren Ball streiten, dann wird's hektisch und unübersichtlich – so auch in Konamis *NBA Pro 99*. Das Drumherum mit *NBA*-Lizenz, ausreichend Optionen, allen relevanten Spielmodi und Speicherfunktion läßt kaum Wünsche offen, das Gameplay taugt letztlich aber wirklich nur für kurze Spaßmomente. Zwar bewegen sich die GB Colour-Athleten hübsch flink übers Parkett, trotzdem will sich kein richtiger Spielfluß einstellen. So "brachial" ein MonsterDunk anzuschauen ist, so mager ist die Wurfausbeute der eigenen Jungs aus dem Feld. Korb um Korb wird vergeigt, durch die ungünstige Perspektive gelingen zudem kaum Rebounds. Selbst auf der niedrigsten Spielstufe kassiert Ihr anfangs eine derbe Packung nach der nächsten. Ergo: Nur geduldige *NBA*-Freaks greifen den *NBA Pro's* unter die langen Arme. ■









1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Game Boy Color Only | Für Profis

Wonderswan: Handheld-Überflieger in Japan



Auf der Tokyo Game Show 99 präsentiert: Mit Handy und Zusatzmodul Wondergate surft der Schwan im Internet.

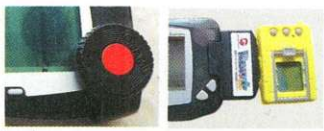
Dank großzügiger Software-Unterstützung von Namco, Capcom und Square hat sich das Bandais-Handheld Wonderswan im Großraum Tokyo zur ernsthaften Game Boy-Alternative gemausert: fun generation hat mit dem Wunderschwan probegespielt.



Euro-Release unbekannt: Deutsche Importeure (*www.high-society.org/paradise/*) besorgen Euch das Handheld auf Anfrage für ca. 100 Mark.

Der Schwan in Zahlen

CPU	16-Bit, 3.072 MHz
Schnittstelle	9600-bps-Com-Port (für Kopfhörer, Handy und anderes Zubehör)
Bildschirmauflösung	224 x 144 Pixel
Graustufen	8
Hardwaresprites	128 Sprites, max. 32 auf horizontaler Ebene
Sound	4 Stimmen, Digital Stereo
Modulgröße:	Maximal 128 MBit
Batterieverbrauch	40 Stunden mit einer AA-Batterie
Größe	121 x 74,3 x 175 mm



Ausgefuchste Handheld-Erweiterungen: Konamis Beatmania liegt ein aufsteckbarer Scratch-Teller bei (links), mit "Wonderswan vs Digimon" koppelt Ihr den Handheld mit Bandais Kampf-Tamagotchi.

In Deutschland kennen bislang nur Freaks den Wonderswan von Bandai, in seinem Heimatland Japan hingegen wurde der Winzling mit Schwarz-Weiß-Display seit März 1999 über 1.000.000 mal verkauft – davon kann der SNK-Konkurrent NeoGeo Pocket nur träumen. Neben der breiten Unterstützung durch wichtige Spielehersteller (siehe unten) liegt der Vorteil des Wonderswans im schlauen Design und der Vielseitigkeit: Dank zweifachem Steuerkreuz könnt Ihr das Gerät mit seinem 16:9-Display in zwei Positionen halten: Automatenumsetzungen wie Taitos Puzzle Bobble spielt Ihr hochkant, bei einer Runde Angeln (*Let's go Fishing!*) genießt Ihr das breite Landschaftspanorama. Daneben sticht der Schwan mit seinem Digi-Sound jeden Hosentaschenkonkurrenten aus: Während das Game-Boy-*Beatmania* heiser piepst, erfreut Euch die 128-MBit-Bandai-Fassung mit satten Sprachsamples.

Sämtliches Zubehör stöpselt Ihr in den Com-Port: Neben Linkkabel und Kopfhörer erwarten den Japaner witzige Extras und nützliche Anwendungen wie die Internet-Schnittstelle Wondergate: Das Zusatzmodul wird via Kabel mit dem Handy verbunden, WWW-Browser und Email-Manager sind bereits eingebaut. Mini-Spiele (Umfang: 32 KByte) dürft Ihr ebenfalls downloaden.

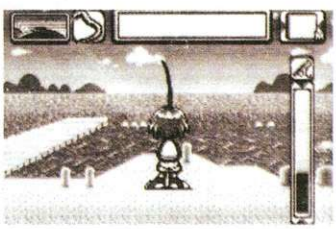
Das neue Wonderswan vs. Digimon-Modul besitzt wiederum eine 2-Pin-Schnittstelle für Bandais Digimon; die aggressive *Tamagotchi*-Abart war zwei Jahre auch in Deutschland erhältlich. Einen Schritt weiter geht die angekündigte *Tamagotchi*-Spinne Wonderborg: Wie ein Hamster krabbelt das mechanische Tier durch Eure Wohnung, Streicheleinheiten und Futter gibt's per Infrarot-Link zum Wonderswan.

Last, but not least sorgen namhafte Hersteller für das japanische Interesse am Bandai-Spielzeug: Namco veröffentlichte *Tekken Card Challenge*, Capcom setzte mit einem *SNK vs. Capcom*-Cardrollenspiel dagegen und brachte außerdem ein langerwartetes *Ghost'n'Goblins*-Update. Eine sichere Zukunft garantiert die angekündigte Schnittstelle zur PlayStation, die vermutlich erst mit der PlayStation2 in die Tat umgesetzt wird. Der Clou: Die ersten system-übergreifenden Spiele werden von Square entwickelt. ■

Let's go Fishing!

Genre	Sport
Anbieter	Bandai
Entwickler	Bandai
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 70,- DM

Alleine oder per Link mit Fischkumpan werft Ihr an vier verschiedenen Weihern die Angel aus. Am Hafen verstecken sich die großen Brocken nahe des Stegs, später sucht Ihr am Sandstrand nach einer passenden Stelle. An den Klippen herrscht ein rauher Seegang, weit aufs Meer hinaus dürfen schließlich nur die Profis. Mit zehn Ködern lockt Ihr Aal, Barsch und Renke an den Haken, für den Rekordfang kassiert Ihr Unterwasserradar, Spezialrute und Superblinker als Prämie. Den Köder werft Ihr per Schleuderbalken aus. Anschließend holt Ihr Euren Haken aus der Querschnittperspektive wieder ein und lockt durch kurzes Ziehen an der Schnur einen schmackhaften Brocken. Hat ein Fisch angebissen, kurbelt Ihr ihn (mit Auge auf die Leinenspannung) an Land. Im Vergleich zu THQs *Bass Masters Classic* für den Game Boy müßt Ihr den Köder geschickt wählen und Euch mächtig anstrengen, um mit einem Fang heimzukehren. Jeder Spieler entwickelt eine eigene Technik, die nach jedem Turnier heiß diskutiert und im Duell erprobt wird. ■



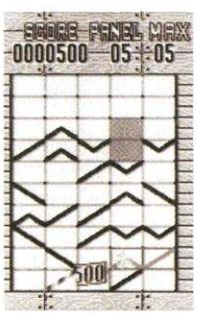


1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Gun Pey

Genre	Denkspiel
Anbieter	Bandai
Entwickler	Gunpei Yokoi/Bandai
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 70,- DM

Gunpey ist das letzte Projekt des 1997 unter tragischen Umständen gestorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi - und damit natürlich Superkult im videospielverrückten Japan. Dem großen Namen wird das Spielprinzip gerecht: Kenner sprechen vom "*Tetris*-Effekt". Von unten scrollen gerade und schräge Striche über das in Rechtecke unterteilte Spielfeld nach oben. Mit dem Cursor vertauscht Ihr flink die Felder, um aus fünf Einzelstücken eine durchgehende Linie vom rechten zum linken Spielfeldrand zu bilden. Gelingt es Euch nicht, eine ganze Linie zu bilden (die daraufhin verschwindet) und kommt stattdessen ein Bruchstück oben an, habt Ihr verloren. Simple Regeln, komplexer Ablauf: Wer vorausschauend spielt und auch unter Zeitdruck kühl planen kann, ist von der Knobelidee gefesselt. Unter Puzzle-Levels, Story-Modus (mit acht Kontrahenten) und Spiel nach Kopfgeld, ragt der Zweispielermodus heraus: Satte Combos verdecken dem Gegner die Sicht aufs Spielfeld! Dank Batterie werden alle Hi-Scores gespeichert. ■





1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Für Einsteiger bis Profis

Tragbares Neo Geo jetzt in Europa

Während japanische Spieler das Neo Geo Pocket bereits mit dem Dreamcast vernetzen, ist das SNK-Handheld bei uns weitgehend unbekannt. Im Rahmen der Euro-Einführung nimmt fun generation den Game Boy-Konkurrenten unter die Lupe.



Kompakt:
Die Spielmodule sind etwas kleiner als die Cartridges für den Game Boy.

Nach dem Release in Amerika erscheint das Handheld mit dem etwas sperrigen Namen Neo Geo Pocket Color nun in Europa: In einigen Ländern ist der Winzling mit Farb-Display bereits zu haben, nach einem fähigen Deutschland-vertrieb ist SNK momentan noch auf der Suche. Importeure führen das Handheld bereits jetzt (z.B. *Wolfsoft, 02622/83517*) und verlangen rund 190 Mark für die US-Fassung. Vorsicht bei der Bestellung via Internet: Einige Anbieter versuchen Euch die inzwischen aufgegebene Urvariante (mit Schwarz-Weiß- statt Farb-Display) zu verkaufen, auf der neue Color-Titel gar nicht laufen! Andere Importprobleme bestehen nicht: Die allgemein verbreitete Color-Version verdaut sowohl japanische als auch westliche Spielmodule (zu je rund 90 Mark). Die Bildschirmtechnik ist mit der des Game Boy Color identisch: Den Kontrast könnt Ihr nicht verstellen, für optimale Sicht blickt Ihr schräg auf den Bildschirm. Besonderes Augenmerk verdient der Steuerknopf mit Mikroschaltern: Kein anderes Handheld bietet einen ähnlich präzisen Knubbel. Neben den zwei AA-Batterien füttert Ihr das NeoGeo Pocket Color mit einer Lithium-Zelle, die nach dem Ausschalten die Uhrzeit des internen Betriebssystems sichert: Schaltet Ihr das Handheld ohne Spiel an, erscheint eine Benutzeroberfläche mit Weltuhr, Kalender, Wecker und Biorythmus-Horoskop. Über die Link-Schnittstelle neben dem Modulschacht koppelt Ihr SNKs Winzling mit seinen Artgenossen oder an Segas Dreamcast, um bei *King of Fighters* freigespielte Helden auszutauschen. Der Software-Nachschub ist im Vergleich zur Nintendo- und Bandai-Konkurrenz bescheiden: SNK versorgt Euch zwar mit NeoGeo-Umsetzungen von *Samurai Shodown* bis *Fatal Fury*, Fremdhersteller wie Taito (*Puzzle Bobble Mini*) und Sega (siehe Test unten) wagen nur selten eine NeoGeo-Entwicklung. ■



An der Unterseite des NeoGeo Pocket stellt Ihr die Lautstärke ein und installiert Kopfhörer und Netzteil.



Neben den SNK- Prügelspielen ist *Metal Slug* das beste Pocket-Actionspiel.



Das amerikanische NeoGeo Pocket ist in sechs Farben erhältlich, die japanische Version gibt's sogar mit Tarnbemalung oder auch transparent.

Neo Geo Color in Zahlen

CPU	Toshiba TLCS900H (16-Bit), 6.144 MHz
Speicher	12 KByte Hauptspeicher, 4 KByte Soundspeicher
Betriebssystem	64 KByte ROM
Schnittstelle	5-Pin seriell, 19200 bps
Bildschirmauflösung	160 x 152 Pixel
Darstellbare Farben	20 von 4096
Hardwaresprites	64 Sprites pro Bild in je 3 Farben
Hardwarescrolling	2 Ebenen
Sound	Z80-Prozessor 3.072 MHz, 6 Stimmen, Stereo
Modulgröße	maximal 16 MBit
Batterie	40 Stunden mit 2 AA-Batterien, Lithium-Zelle für Uhr und Wecker
Größe	74 x 122 x 266 mm

Simon Krätschmer

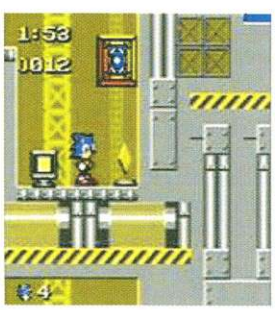
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure

Genre	Jump´n´Run
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM

SEEEGAA! Wer bei diesem (komprimiert-kratzigem) Sprachsample keine feuchten Augen bekommt, ist entweder überzeugter Igel-Hasser oder hat die letzten sieben Jahre Videospiel-Geschichte schlichtweg verschlafen. Denn Segas stacheliges Maskottchen *Sonic* schnürt nun auch auf dem Neo Geo Pocket Color seine roten Sportschuhe. Anschließend flitzt er mit Höchstgeschwindigkeit durch verwinkelte Levels – *Sonic*-Fans werden die verschiedenen Flipper-, Wasser- und Fabrik-Themen ebenso wie die eingängige Spielmusik sicherlich wiedererkennen. Am Ende der High-Speed-Hatz prügelt Ihr entweder Erzrivale Knuckels die Chaos-Edelsteine aus dem roten Pelz oder tretet gegen Robotnik persönlich an. Zur Auflockerung warten die aus den Mega Drive-Versionen bekannten Special-Stages und in den Levels (sehr gut) versteckte Photos, die Ihr im integrierten Puzzle-Modus wieder zusammensetzen dürft. Abgerundet wird das Igel-Paket letztendlich noch durch einen (spiel-unabhängigen) Time-Trial-Modus und die Link-Unterstützung – dank der Ihr gegen einen Neo-Geo-Pocket-Color-Kollegen antreten könnt. Top-Grafik, Top-Sound und Top-Spieldesign - ein absolutes Muß für Neo Geo Pocket Color-Besitzer! ■

Hi-Score



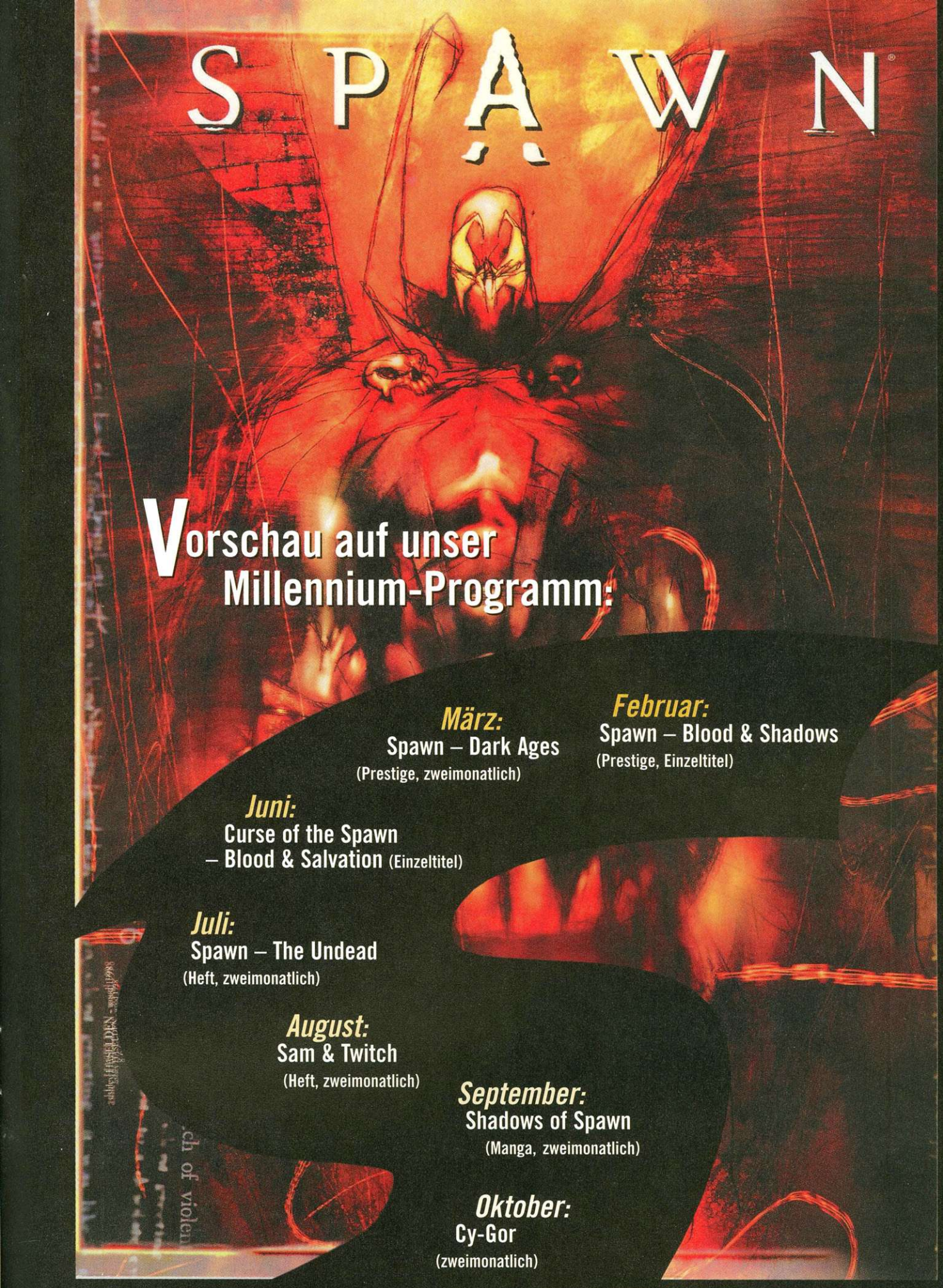








1 Spieler | Modulspeicher | Dialogkabel | Texte englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene



Vorschau auf unser Millennium-Programm:

Februar:
Spawn – Blood & Shadows
(Prestige, Einzeltitel)

März:
Spawn – Dark Ages
(Prestige, zweimonatlich)

Juni:
Curse of the Spawn – Blood & Salvation (Einzeltitel)

Juli:
Spawn – The Undead
(Heft, zweimonatlich)

August:
Sam & Twitch
(Heft, zweimonatlich)

September:
Shadows of Spawn
(Manga, zweimonatlich)

Oktober:
Cy-Gor
(zweimonatlich)

Spawn®, its logo and its symbol are registered trademarks 1999 of Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

INFINITY

POKÉMON

Robert Bannert



Pikachu sieht gelb: Die „Yellow Version"

Habt Ihr Euch eigentlich auch schon immer gefragt, wie die Pokémon-Serie mit dem Plot der Spiele zusammen paßt? Richtig: Herzlich wenig. Der rudimentäre Reiseverlauf stimmt zwar, und auch die meisten Charaktere (z.B. die Arena-Trainer) stimmen überein, aber die TV-gerechte Umarbeitung der Videospiel-Materie hat Pokémon ein gänzlich anderes (und sehr viel bunteres) Bild verpaßt. Um dem erfolgreichen Werbeträger ab sofort auch inhaltlich gerecht zu werden, hat Nintendo in Japan eine neue Edition auf den Markt gebracht: Die *Yellow Version* (oder auch *Pikachu Edition*) gibt's bald auch in den USA sowie in Deutschland - und beschert Euch ein Wiedersehen mit lieben bis nicht ganz so lieben Bekannten. Beispiel: Als Frontmänner der Team-Rocket-Bande turnen in der *Yellow Version* wie in der Serie die Chaoten Jessie und James über den LCD-Schirm. Die wichtigste Änderung: Anstatt zu Spielbeginn zwischen Bisasam, Glumanda und Schiggy zu wählen, steht Euer erstes Pokémon schon fest. Und ratet mal, wer das ist: Klar, Pikachu! Wie im Anime läßt sich der kleine Bursche in keine Pokéball sperren, stattdessen begleitet er Helden Ash auch hier als vollwertiger Weggefährte. Außerdem will Pikachu jede Menge Aufmerksamkeit: Das ehrgeizige Kerlchen will im Kampf immer als erster Pokémon für ein Duell selektiert werden, außerdem möchte er schmerzhaften Energieverlust sofort ausgeglichen wissen. Also: Peppelt den Kleinen ordentlich hoch - dann lohnt er es Euch mit umso mehr Kampfeinsatz!





Behandelt Euren Pikachu gut - dann freut er sich!



Kommt ebenfalls: Die Yellow Version und ein Pikachu-Game-Boy-Color als Sammelpack.

Pokémon - Die TV-Serie: Episode Guide Nr. 1

Für alle unter Euch, die Ash und Pikachus TV-Reise nicht von Anfang an mitverfolgen konnten: Der *fun generation*-Serien-Guide!

Episode 1:

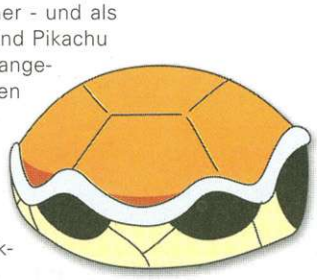
Ash will der größte Pokémon-Trainer aller Zeiten werden - leider verschläft er den Tag der Trainer-Einführung und als er beim Pokémon-Professor Dr. Eich ankommt, haben ihm drei andere Kinder die Pokémon schon weggeschnappt. Als einziger übrig geblieben ist das Elektro-Pokémon Pikachu: Der gilt nämlich als nicht besonders umgänglich - und ist für unerfahrene Trainer wie Ash kaum geeignet! Trotzdem versucht sich der ab sofort als Pikachu-Trainer - allerdings mit nur mäßigem Erfolg. Das gelbe Kerlchen will weder in den Pokéball, noch kann es Ash sonderlich gut leiden - bis zu dem Augenblick, als der junge Trainer sein erstes Pokémon gegen einen Schwarm wilder Taubsis verteidigt und den angeschlagenen Pikachu unter Einsatz seines Lebens in Sicherheit bringt. Der erste Schritt zu einer wunderbaren Freundschaft ist getan!

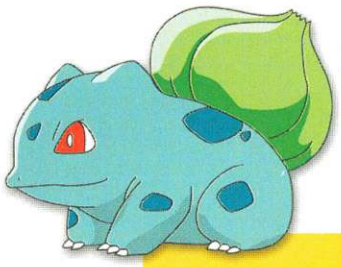
Episode 2:

Noch ist Pikachu nicht wieder oben auf, und Ash schafft es in letzter Sekunde ins Pokémon-Center - aber nur, weil er wenige Minuten vorher der erbosten Misty das Fahrrad geklaut hat. Aber wie Ash ist auch das Mädchen aus Viridian City engagierter Pokémon-Trainer - und als das Pokémon-Center mit Ash und Pikachu darin vom bösen Team Rocket angegriffen wird, will sie den beiden helfen. Schlußendlich ist es aber Pikachu, der den Tag rettet: Obwohl noch stark geschwächt, ruft er seine Artgenossen zur Hilfe - um Jessie, James und Mauzi einen Elektroschock zu verpassen!

Trainer Tip Nr. 3: Einstieg für Einsteiger

Olliver Ehrle aus dem sonnigen Utting hat uns in diesem Monat seinen Patent-Tip für alle Pokémon-Einsteiger verraten! Sein Ratschlag: Wer zu Spielbeginn nicht nur mit einem, sondern mit gleich allen drei Starter-Pokémon ins knuddelige Gefecht ziehen will, der speichert kurz vor der ersten Pokémon-Wahl bei Professor Eich ab, wählt anschließend ein beliebiges von den drei Hosentaschen-Monsterchen auf dem Tisch des Wissenschaftlers und tippelt dann schnurstracks zum ersten Kabel-Club. Dort tauscht Ihr den Pokémon Eurer Wahl gegen den eines Freundes (der nimmt das Kerlchen sicher für Euch in Verwahrung) - und kehrt dann zum letzten Spielstand zurück. Das Spiel wiederholt Ihr so oft, bis Euer Kumpel alle drei Pokémon (Bisasam, Schiggy und Glumanda) auf der Cartridge hat: Wenn Ihr bis hier hin drei andere Monsterchen eingefangen habt (ganz egal, welche), dann könnt Ihr nämlich alle Drei zurückkaufen (vorausgesetzt, Euer Kumpel spielt mit) - und habt damit gleich zu Spielbeginn die ideale Elementar-Konstellation im Sack!







#63

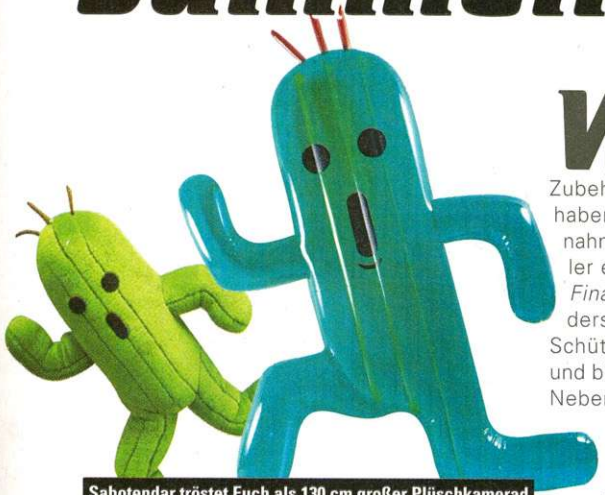
Psycho-Pokémon Abra

Noch ein bißchen verschlafen, aber trotzdem ein harter Gegner: Der kleine Abra ist nicht besonders kampflustig, kann sich aber blitzartig in Sicherheit teleportieren - und ab Level 16 mutiert er zum gefürchteten *Kadabra*.

Fähigkeiten
Teleport (Normal)

Abra > Level 16 Kadabra > Tausch (Simsala)

Sammelleidenschaft



Sabotendar tröstet Euch als 130 cm großer Plüschkamerad und planscht mit Euch als 190 cm mächtige Luftmatratze im Wasser. (Ob er Robert mal das Schwimmen beibringt?)

Wer sich in Japan zu den eisernen *Final-Fantasy*-Fans zählt, kommt ohne das passende Zubehör nicht aus: Merchandise-Artikel haben sich in Japan zur rentablen Einnahmequelle für die Videospielhersteller entwickelt. Für Rollenspiele wie die *Final-Fantasy*-Serie ist der Markt besonders groß: Der Spieler begleitet den Schützling durch sein virtuelles Leben und bindet sich so emotional an ihn. Neben dem obligatorischen Squall-T-Shirt gibt's in Japan deshalb witziges bis protziges *Final-Fantasy*-Zubehör, wie für kaum ein anderes Videospiel. Für einen heldenhaften Start ins neue Jahrtausend sorgt der *Final-Fantasy*-Kalender, Büsten bekannter Spieleszenen (z.B. eine Rast am Lagerfeuer) und Poster verwandeln die Ruhestätte des Square-Fans in einen *Final-Fantasy*-Tempel. Noch edler als riesige Poster sind Wallscrolls: Diese Poster aus Stoff besitzen ähnlich einer altertümlichen Schriftrolle am oberen und unteren Ende Stangen, die eine faltenfreie Optik garantieren. Im Bett schmiegt sich der Square-Liebhaber an seine Kuschelkameraden Tonberi und Sabotendar, die ihn in der aufblasbaren Version auch ins Schwimmbad begleiten. Wer lieber des Nachts durch die Clubs der Großstatt streift, schmückt seine Brustbehaarung mit Squall-Kettchen und die Faust mit Leonhart-Ringen. Zündet Ihr Euch dann auch noch via Gunblade-Zippo eine Zigarette an und spielt lässig mit dem Zell-Schlüsselanhänger in der Hand, könnt Ihr Euch vor weiblichen *Final-Fantasy*-Fans kaum noch retten. Zuhause versetzt dann der *Final-Fantasy*-Soundtrack Eure Eroberung in hingebungsvolle Stimmung. und ihr knappes Rinoa-Kostüm Euch in Rage.

Leider sind die begehrten Merchandise-Artikel oft sündhaft teuer: In Japan löhnt Ihr für einen Squall-Ring umgerechnet 150 Mark, das Zippo schlägt mit 270 Mark zu Buche. Die großen Plüsch-Guardians Toberi und Sabotendar kosten satte 1000 bis 1200 Mark, Büsten sind dagegen noch teurer. Um hierzulande *Final Fantasy*-Zubehör zu erwerben, müßt Ihr Euch an den Merchandise-Spezialisten ACME (0331/949470) wenden, der neben den Action-Figuren und Sound-tracks auch außergewöhnliche Accessoires importiert. Dabei handelt es sich ausschließlich um von Square lizensierte Ware: Rare Stücke wie die *Bahamut*-Büste sind leider noch teurer als in Japan - wer regelmäßig anruft, ergattert aber auch Schnäppchen.



Die königliche Burg von Final Fantasy 6: Im japanischen Online-Laden von Square (www.square.co.jp) kostet das Schmuckstück nur 55 Mark.



Mit Squall und Co. auf die Autobahn: Schlüsselanhänger gibt's von nahezu jedem Final Fantasy-Helden und -Bösewicht für wenige Mark.



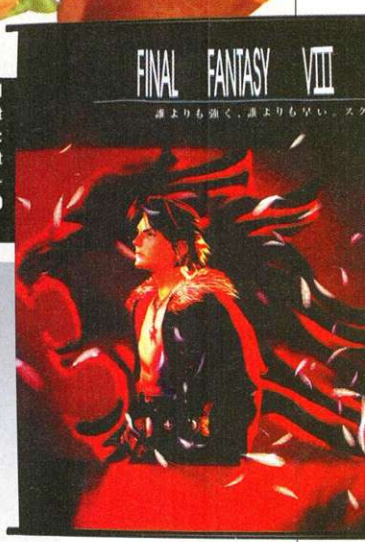
Soundtracks mit umfangreichen Textmaterial und Hintergrundinformationen ist für jede Final-Fantasy-Episode einzeln und auch als „Best of Final Fantasy"-Sammlung erhältlich: Hierzulande kostet ein Soundtrack rund 80 Mark.



Squalls Löwenkopf veredelt die Hände japanischer Männer und Frauen: Beide Versionen kosten je 150 Mark.



Tonberi zum Kuscheln schlägt in Japan mit bis zu 1200 Mark zu Buche: Hierzulande kommt Ihr an den Schmuse-Guardian kaum heran.



Wallscrolls sind Poster aus Stoff mit Schriftrollen-Optik: Bei ACME kostet Euch die Wohnzimmerpracht rund 50 Mark.



Unterwegs ein Feuerzeug, daheim ein Briefbeschwerer: Das Gunblade-Zippo wandert samt schmuckem Metall-Aufsteller über den Ladentisch.

Gilgamesh

Um die Gilgamesh-Karte zu erlangen, müßt Ihr den König des Kartenclub besiegen: Sprecht im Balamb-Garden mit der Doktorin in der Krankenstation, und eilt dann zurück in Eure Gemächer. Dort stellt sich wenig später der König zum Kartenduell. Gilgamesh ist eine mächtige Spielkarte - mit nur einer Schwäche (siehe Daten auf dem Bild nebenan).



Mini Mog

In Japan heißt die fliegende Katze nicht Mini Mog, sondern Komoguri: Ihr bekommt sie von einem Jungen im blauen T-Shirt, der in der großen Halle des Balamb-Garden herumläuft. Im Angriff ist Mini Mog mit seinem beiden Spitzenwerten kaum zu schlagen, in der Verteidigung liegt Eure Chance auf einen Stich bei 50 Prozent: Mini Mog verliert Ihr ebenso schnell, wie Ihr ihn gewonnen habt.

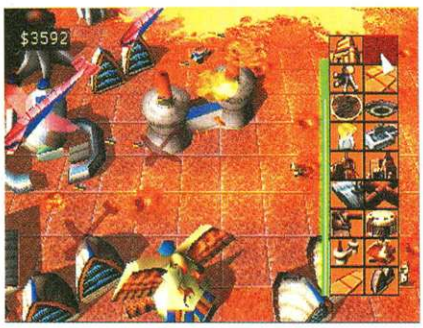


Dune 2000

Der Urvater der Echtzeit-Strategie kommt in schickem 32-Bit-Gewand – doch machen neue Kleider auch gleich ein neues Spiel?

Genre	Echtzeit-Strategie
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Westwood Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM





↑ → Nachdem unsere erste Angriffswelle die gegnerische Werkstatt dem Erdboden gleichgemacht hat, erledigt die Bomberstaffel (oben rechts) den Rest.

Mit seltenen Rohstoffen ist das so eine Sache – kaum hat man ein reiches Vorkommen entdeckt, wollen plötzlich alle ein Stück vom Kuchen abhaben. Wenn es dabei auch noch ums seltenste Erz des Universums geht, bricht man deshalb auch schon mal eine handfeste Laser-Keilerei vom galaktischen Zaun. Deshalb wird flugs der Staub von der Sturmrüstung geklopft, der (frisch polierte) Raketenwerfer aus dem Spind geholt und gegen die raffgierigen Ressourcen-Diebe zur Schlacht geblasen.

>> Wer beim Wort Echtzeit-Strategie feuchte Hände bekommt, findet mit Dune 2000 Erlösung und greift unbedingt zu!<<

In *Dune 2000* (dem Remake des Mega Drive-Klassikers *Dune II*) geht es allerdings nicht um Gold, Erz oder gar Tiberium – das Objekt der Begierde nennt sich Spice und wächst nur auf einem einzigen Planeten. Und der hat es in sich – die Atmosphäre ist staubtrocken (0% Luftfeuchtigkeit), die Oberfläche reichlich sandig - und wer bei einer Wanderung über die Dünen nicht gewaltig aufpaßt, wird in Nullkommanichts von einem Sandwurm verschluckt (kein Problem: Die Tierchen sind kaum zu übersehen – Mama und Papa Wurm messen immerhin ein paar hundert Meter). Man merkt sofort: Arrakis (übrigens der Wüstenplanet "Dune" aus dem gleichnamigen Film) ist nicht eben gastfreundlich. Doch wo bares Geld im Sand versteckt liegt, da kann man die harschen Lebensbedingungen ruhig verschmerzen – und schon treffen sich drei verfeindete Clans zum fröhlich-martialischen Sandkasten-Spiel.

Die noblen Atreides wollen das Universum aus den Klauen des mächtigen Padishah-Imperators befreien, während sich die finsteren Harkonnen einzig und alleine von ihrem Macht- und Blutdurst lenken lassen. Die Ziele der mysteriösen Ordos erfährt dagegen nur, wer sich ihnen anschließt und die beiden anderen Clans von der Karte wischt.

Trotz der hochgesteckten Ziele beginnt Eure *Dune*-Karriere ganz unten. Als Befehlshaber kleinerer Kampfeinheiten müßt Ihr Euch beim Führer des gewählten Clans erst ein-



← Die wichtigste Einheit im Spiel, der Carryall-Transporter, sammelt Spice-Sammler und andere langsame Einheiten auf und transportiert sie auf dem Luftweg zu ihrem Zielpunkt.

Alternativen

Dune II – The Battle for Arrakis
(nicht getestet, heutige Wertung: 10 von 10)



Das erste "richtige" Echtzeit-Strategiespiel setzte in mehreren Bereichen Maßstäbe und bildete die Grundlage für Hits wie *Warcraft II* und *Command & Conquer*. Im Bezug auf Einheiten, Spieldesign und Story ist *Dune II* nahezu identisch mit *Dune 2000*.

Warcraft II
(Test in fun 09/97, Wertung: 10 von 10)



In *Warcraft II* habt Ihr die Wahl zwischen edlen Rittern oder blutrünstigen Orks. Die meisten Einheiten beider Rassen unterscheiden sich allerdings nur optisch voneinander. Durch ein komplexes Upgrade- und Magie-System bieten sich viele taktische Möglichkeiten.

Command & Conquer
(Test in fun 01/97, Wertung: 10 von 10)



Als eines der ersten PlayStation-Strategiespiele beeindruckte *Command & Conquer* mit Render-Optik und famosem Spieldesign. Als futuristische GDI-Organisation oder mysteriöser NOD-Clan kämpft Ihr um das kostbare Mineral Tiberium – leider blieben jedoch Maussteuerung, spielerfreundliche Speichermöglichkeiten und Link-Modus auf der Konvertierungs-Strecke. Mittlerweile erhältlich als Platinum-Version.

Command & Conquer II
(Test in fun 12/97, Wertung: 10 von 10)



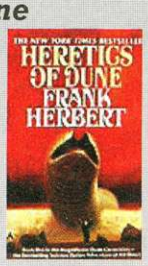
Das Prequel zu *Command & Conquer* spielt chronologisch vor dem ersten Teil und bietet eine interessante Hintergrundstory – der 2. Weltkrieg hat niemals stattgefunden und die Welt sieht sich einer übermächtigen russischen Armee gegenüber. Technisch ausgereifter (mit Link-Modus, Maussteuerung und komfortablerem Speichern), aber weniger atmosphärisch als der Vorgänger.

Dune-History



Es gibt weit mehr im *Dune*-Universum als "nur" Videospiele. Wer mit *Dune 2000* auf den Geschmack gekommen ist, kann aus einer großen Auswahl an Büchern, Comics und sogar Brettspielen wählen. Außer den hier aufgeführten Artikeln gibt es noch mehrere Online-MUD-Spiele und Hörspiel-Kassetten, auf denen der Autor persönlich aus seinen Büchern liest. Leider starb Frank Herbert am 11. Februar 1986 nach der Fertigstellung seines sechsten *Dune*-Romans.

Dune-Romane



Dune
(*Der Wüstenplanet*, Heyne)
Frank Herbert (1965).

Dune Messiah
(*Der Herr des Wüstenplaneten*, Heyne)
Frank Herbert (1969).

Children of Dune
(*Die Kinder des Wüstenplaneten*, Heyne)
Frank Herbert (1976).

God Emperor of Dune
(*Der Gott-Kaiser des Wüstenplaneten*, Heyne)
Frank Herbert (1981).

Chapterhouse: Dune
(*Die Ordensburg des Wüstenplaneten*, Heyne)
Frank Herbert (1985).

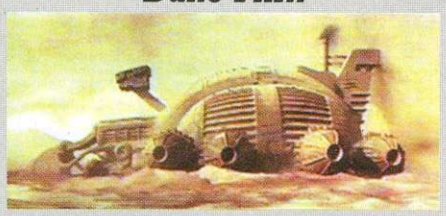
Heretics of Dune
(*Die Ketzer des Wüstenplaneten*, Heyne)
Frank Herbert (1986).

Im Februar erscheint im Heyne-Verlag eine Neuauflage von *Der Wüstenplanet* – momentan sind die meisten Romane vergriffen und nur noch übers Antiquariat zu haben.

Dune-Comics

The Illustrated Dune, Frank Herbert, mit Illustrationen von John Schoenherr (1965).
The official Marvel Comics adaption of Dune, umgesetzt von Ralph Macchino, mit Illustrationen von Bill Sienkiewicz (1984).

Dune-Film



Dune – Der Wüstenplanet, Regisseur David Lynch, Produzent Rafaella de Laurentiis, mit Kyle MacLachlan, Jürgen Prochnow, Sean Young, Dean Stockwell und Patrick Stewart. Erschienen auf VHS, DVD und Laserdisc.

Dune-Brettspiel

Dune Adventure Game, Parker Bros., 1984
Dune, Avalon Hill
(nur in engl. und franz. erschienen), 1992

Dune –Video/ Computerspiele

Dune, Entwickler: Cryo, Vertrieb: Virgin Games, erschienen für Amiga, PC und Mega CD, 1993.

Dune II – Battle for Arrakis, Entwickler: Westwood Studios, Vertrieb: Virgin Games, erschienen für Amiga, PC und Mega Drive, 1994



Dune 2000, Entwickler: Westwood Studios, Vertrieb: Electronic Arts, erschienen für PC und PlayStation, 1999





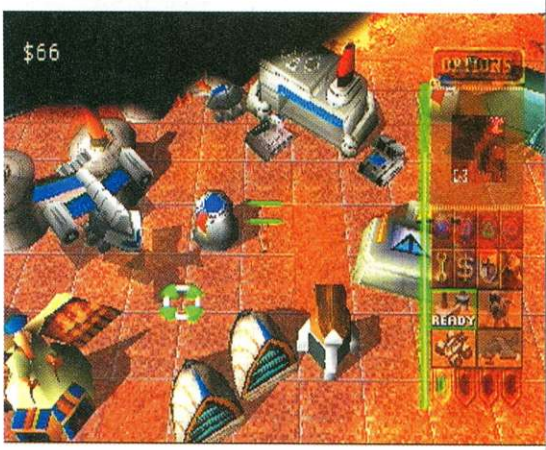
mal Respekt verschaffen. Nur dann bekommt Ihr die Chance, auch mit schwerem Kampfgerät ins Gefecht zu ziehen. Ihr kommandiert Eure Untergebenen dabei aus der Vogelperspektive – wahlweise per Joypad oder (vorzugsweise) mit einem Mausklick. Icons für Bauprojekte, Waffen-Upgrades oder Soldaten-Rekrutierung selektiert Ihr aus einem übersichtlichen Menü. Zu Missionsbeginn liegt die karge Wüstenlandschaft noch friedlich vor Euch - außer dem bereits vorhandenen Basisgebäude müßt Ihr alle anderen Installationen selbst errichten. Anzahl und Standort der 15 (teilweise erst nach mehreren Missionen verfügbaren) Gebäude bleibt dabei Euch überlassen. Jedes Bauwerk erfüllt einen spezifischen Zweck: Manche dienen der Entwicklung neuer Waffentechnologie, andere sind Grundvoraussetzung für die Konstruktion einer bestimmten Einheit. Für eine Muster-Basis sollten allerdings drei ganz spezielle Gebäude am Start sein: Die Radarstation tastet (bei ausreichendem Energie-Vorrat) das bereits erkundete Terrain ab und forscht nach gegnerischen Einheiten, während sich der Strom-Hunger Eurer expandierenden Basis nur mit ausreichend Windkraftwerken bändigen läßt. Drittes und wohl wichtigstes Gebäude ist die Raffinerie: Hier verwandelt Ihr das zusammengetragene Spice in bare Münze. Der körnige Untergrund birgt für den Basis-Architekten neben den schon erwähnten Sandwürmern (die ruckzuck Eure besten Einheiten verschlingen können) allerdings noch andere Gefahren: Die Sonne heizt den sandigen Untergrund tüchtig auf, und folglich bekommen nicht nur Eure Fußtruppen gehörig Hornhaut auf den Fußsohlen - auch alle im Sand plazierten Gebäude haben unter den schlechten Bedingungen zu leiden. Resultat: Korrosion. Besser also, Ihr baut auf (vorher eigenhändig plazierten) Betonplatten – die bleiben auch bei den unmenschlichsten Temperaturen schön kühl. Erst später könnt Ihr alle Einheiten und Sammler von fliegenden Transportern quer über die Karte schippern lassen – eine wichtige und innovative Neuerung, die dem sonst genre-üblichen Fahrzeugstau in der Basis vorbeugt.

Im direkten Vergleich zum PC-Original sieht's demnach ziemlich rosig aus: Das Spiel-Design wurde ohne Abstrich auf die schwächere Konsolen-Hardware portiert – nur die ehemals vorgerenderte und filigran modellierte Umgebung hat Westwood gegen speicher-schonende (aber deutlich gröbere) 3D-Aufbauten getauscht. Der PlayStation-Kommandeur blickt also auf Polygon-Schlachtfelder und Echtzeit-Gefechte. Von den winzigen Wüstenkriegern (sind immer noch Sprite-Protagonisten) einmal abgesehen, wurden Fahrzeuge und Gebäude komplett neu gestaltet – die Grafikengine dankt's mit ruckelfreier Optik und realistischen Animationen. Lediglich der Bildausschnitt wurde zu klein gewählt, gerade in späteren Missionen verbringt Ihr die meiste Zeit damit, Euch hektisch von einem Schlachtfeld zum nächsten zu klicken. Hier ein Panzerangriff, dort gierige Sandwürmer – wer das Karten-Scrolling nicht beherrscht, hat schnell seine wichtigsten Einheiten verloren und landet in einer Sackgasse. Denn speichern ist bei *Dune 2000* nur zwischen den Missionen erlaubt! ■



Zwischen den Missionen wird die Story durch gutgemachte Realfilm-FMVs fortgeführt (v.l.n.r. Atreidis, Ordos, Harkonnen).

Die unsichtbaren Fremen eignen sich wunderbar für Spionage-Einsätze in der gegnerischen Basis.



fun meint:

"Westwood sei gedankt – endlich wieder ein Strategiespiel mit Link-Modus! Das 2000er-Remake des *Command & Conquer*-Vaters *Dune II* kann gerade im Kampf mit einem menschlichen Mitspieler vollends begeistern. 20 verschiedene Kampfeinheiten, Upgrade-Gebäude und unberechenbare Sandwürmer: Da jubiliert das Strategen-Herz. Nach spärlich gesäten Genre-Hits (wie *C&C 1&2* und *Warcraft II*) findet der geneigte Stratege hier endlich mal wieder ein Spiel mit Tiefgang. Während die atmosphärischen Zwischensequenzen die Story vorantreiben, müßt Ihr in den (teils knallharten) Missionen Euren Mann (sorry: oder Eure Frau) stehen. Leider ist die (in diesem Genre äußerst wichtige) Übersicht durch den kleinen Bildschirm-Ausschnitt stark begrenzt – viel zu schnell verliert Ihr wichtige Gebäude oder Einheiten, ohne es überhaupt zu merken. Gerade deshalb ist es uns unverständlich, weshalb man nicht zwischen den Missionen speichern kann. Sogar der (ältere) Vorgänger *Command & Conquer 2* war hier "kundenfreundlicher". Auch wenn das Joypad-Handling vorbildlich ist, Ihr seid mit der Maus einfach schneller. Also: Sattelt so schnell wie möglich auf den grauen Plastiknager um! Der wird zwar von Sony selbst nicht mehr fabriziert – aber Drittanbieter wie Peripherie-Spezialist Interact haben noch immer eine PlayStation-Maus im Angebot. Trotz der erwähnten Mankos gilt: Wer beim Wort Echtzeit-Strategie feuchte Hände bekommt, findet mit *Dune 2000* Erlösung und greift unbedingt zu!"



1-2 Spieler
Link-Kabel
Maus-Unterstützung
Memory Card 1 Block
Analog
Dual Shock
Texte englisch
Sprachausgabe englisch
Für Anfänger bis Profis

Genre	Action
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Slave Zero

Roboter-Randale auf den Straßen der Zukunft: Battlemech Slave Zero läuft, klettert, springt und schießt, und schießt, und schießt, und...

Wußtet Ihr eigentlich, daß man Roboter versklaven kann? Nein? Wir auch nicht – zumindest bis jetzt nicht. Aber in Infogrames' jüngstem Action-Streich haben auch die stählernen Giganten ein Eigenleben: Die "Slaves" sind keine seelenlosen Blechbuben, sondern biologisch-technische Hybriden. Die "Baby-Robis" werden in der Retorte hochgepeppelt, noch im zarten Kindesalter programmiert (digitale Gehirnwäsche) – und ist der süße Alu-Fratz erst einmal zum stählernen Kraftprotz herangewachsen, darf er seinen ersten Spaziergang machen. Statt einer Wasserpistole gibt's 'ne echte Bleispritze (Kaliber: 5 Meter) und anstelle des Pausenbrots Roboter-Sprit satt. Und damit sich der "Kleine" (ist ja erst 20 Meter groß) in all den Häuserschluchten nicht verfranzt, schleppt er seinen Aufseher zu jeder Zeit mit sich herum: Der schimpft sich Pilot, sitzt zwischen bunt blinkenden Armaturen und schaltet sich über Kontroll-Pulte mit dem Nervensystem seines Bio-Vehikels kurz. So viel zur Beschaffenheit der Slaves: Die Burschen patrouillieren durch Städte, marschieren über frei schwebende Highways, bewachen wuchtige Endgegner-Brocken und gehen auch in chemisch-verseuchten Kanalsystemen auf die Pirsch – immer auf der Suche nach Aufständlern oder abtrünnigen Slave-Robotern. Pech für Euch, daß Ihr zu beiden Gruppen zählt: Euer Alterego ist ein Aufständler, hockt im Cockpit eines abtrünnigen Slaves – und steht damit auf der Abschußliste ganz oben! Aber keine Sorge: Auch Euer Robi hat durchschlagende Argumente auf seiner Seite – vom ionisierten Plasmageschoß bis zur zielsuchenden Rakete. Ihr seid bewaffnet, Ihr seid gefährlich – und habt den gelenkigsten Haufen Schrott unter Eurem Hintern, den jemals ein Pilot manövriert hat. Wer die Kontrolle seines Battlemechs beherrscht, der ist so sicher wie in Abrahams Schoß: Mit den vier Buttons dirigiert Ihr Euren Koloß wahlweise vorwärts (stampf, stampf – das Vibration-Pack wackelt) bzw. rückwärts (klonk, klonk – gemäßigtes Tempo für Rückzugsgefechte) – oder Ihr aktiviert seine Sprungdüsen (zisch, zisch – ideal für eine flotte 180-Grad-Drehung) und weicht feindlichem Sperrfeuer mit einem flinken Hupfer (kawomm) nach links bzw. rechts aus. Zum Analog-Stick dagegen greift der Mech-Pilot, wenn's ans Fein-Tuning geht: Mit den Buttons legt Ihr quasi Vorwärts- bzw. Rückwärtsgang ein, mit dem Stick gebt Ihr Eurem Riesen den analogen Schubser, den er braucht, um sich drehen und in der Diagonalen marschieren zu können. Ebenfalls nützlich: Ihr schlagt den Stick nach oben oder unten ein – und justiert so auch Eure Blickrichtung. Besonders dann ein nützliches Manöver, wenn Euch aus dem Luftraum fliegende Slaves angreifen.... oder von unten eine Horde Cyber-Spinnen aus dem Kanal quillt. Die Biester kennen keine Gnade: Hier rettet nur seine Metall-Haut, wer vorbildlich zielt – und vor dem Kampf tüchtig Munitions-Clips aufgelesen hat. ■



Daneben! Zielen will gelernt sein – besonders dann, wenn Ihr fliegende Roboter und quirlige Blech-Buben unter Beschuß nehmt.



David gegen Goliath: Euer Battlemech mißt gute zwanzig Meter – wenn Ihr gegen Helikopter und Panzer antretet, fühlt Ihr Euch unwillkürlich an King Kong erinnert.



Die Fieslinge haben den Kanal voll – voller ekliger Cyper-Spinnen und 3D-Mechs. Aber zum Glück habt Ihr Level vorher die stärkere Wumme aufgelesen... jetzt blast Ihr das Stahlgetier mit Plasma-Geschosen in Stücke.



Zero bewacht einen Konvoy der eigenen Rebellenstreitkräfte: Die Botte sollen "Dunkle Materie" durchs Kanalsystem schippern – ohne die mystische Substanz habt Ihr gegen den fiesen Imperator keine Chance!



Mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr Euren Blickwinkel: Hier deckt Ihr ein paar Rohre an der Gangdecke mit Dauerfeuer ein. Gleich krabbeln Roboterspinnen raus....

fun meint:

„Das Genre der Ego-Shooter hat viele Gesichter, und manchmal wechselt der Kameramann sogar seine Position: Dann wandert das virtuelle Objektiv von der berüchtigten Ich-Perspektive hinter die Heldenfigur – und nimmt sie aus dem "3rd-Person-View" für Euch in Augenschein. Am Spielprinzip ändert der Blickwechsel allerdings nichts: Manchmal lauft Ihr, manchmal springt Ihr, das eine oder andere mal knackt Ihr ein seichtes Puzzle – aber schießen was das Zeug hält, das tut Ihr immer! Da macht auch der *Slave Zero* keine Ausnahme: Zero ballert sich durch düstere Großstädte, zerbläst die Roboter-Artgenossen in dreidimensionale Einzelteile und durchforstet die Level-Architektur nach (noch) stärkerem Geschütz. Die Missions-Parameter ("Zerstöre den Reaktor!", "Beschütze unseren Konvoi!") übernehmen dabei bestenfalls die fürs Genre obligatorische Alibi-Funktion. Daß der nur knapp überdurchschnittlich präsentierte Action-Auflauf trotzdem so eine gute Figur macht, das verdankt er seinem Hauptdarsteller: Ob in Aktion oder Pausenanimation – *Slave Zero* erinnert frappierend an den berühmten Judge-Dredd-Roboter und wurde mindestens genauso detailgenau ausgearbeitet. Und weil sich Infogrames' Jüngster auch noch ganz hervorragend steuert, war er uns eine stolze 8 wert. Da schlägt das Herz des Mech-Fans höher!"



1 Spieler

VMU ? Blöcke

Analog

Vibration Pack

Texte deutsch

Für Fortgeschrittene

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

GAME BUSTER DELUXE

NEU

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,-



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 LIEBLINGS-CODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAUSGEFUNDEN HABT
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KINDERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

NEU



GAME BUSTER DELUXE

DM 99,-

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.

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,-



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
LED 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,-

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

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,-

DM 89,-

POWERFLASH

DM 119,-



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

ups

MasterCard

VISA

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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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 Enterteinment Co.

Vandal Hearts II

Schlachten schlagen mit Niveau – der Nachfolger des erfolgreichen Fantasy-Spektakels ist da!

Genre	Strategie
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM



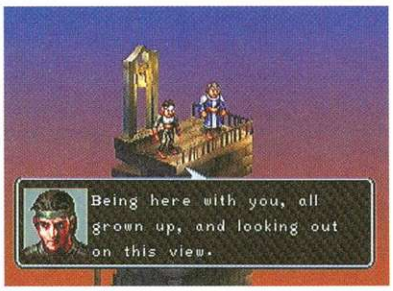
Plündern, morden, brandschatzen – so siehts aus, wenn man die falschen Männer an die Macht läßt.



Die Zauber-Effekte sind noch das Aufwendigste in Vandal Hearts II.







Zu Beginn Eures Abenteuers schwört Klein-Bimon noch den Erwachsenen ab – Pech gehabt, irgendwann wird jeder alt!

Gemein! Gleich zu Anfang werdet Ihr gezwungen, den wehrlosen Krieger-Opa Kossimo zu töten.



Es ist wahrlich ein Kreuz mit den "guten" Königen! Während sie auf der einen Seite ihr Königreich in vollem Glanz erstrahlen lassen, neigen sie leider dazu, immer in den unpassendsten Momenten plötzlich wegzusterben (oder anderswie "abzutreten") und einem weniger gutgelaunten Monarchen Platz zu machen. Dieser beginnt seinen Arbeitstag dann zuerst einmal mit der Folterung von unschuldigen Stadtbewohnern und dem Niederbrennen der nächstgelegenen Ortschaften. Klar, daß die wehrlose Bevölkerung ein derart schlechtes Benehmen nicht allzu lange tolerieren kann – ein waschechter Held muß her!

>> Ein waschechter Held muß her!.<<

Leider ist dieser zu Spielbeginn noch zarte 13 und muß sich Alter und Kampferfahrung erst durch harte Kämpfe erarbeiten. Das sollte ihm allerdings nicht allzu schwer fallen - denn Kämpfe (gegen blutrünstige Monster & finstere Ritter-Schergen) bilden den Hauptteil von Vandal Hearts II. Ihr tretet Euren Gegnern dabei auf einem frei drehbaren und (in fünf Stufen) zoombaren 3D-Terrain gegenüber. Eure (aus Sprite-Recken bestehende) Party zieht bei Kampfbegin rundenweise über das Schlachtfeld. Im Klartext sieht das so aus: Sobald Ihr an der Reihe seid, entscheidet Ihr Euch dafür, entweder in einem begrenzten Areal herum zu spazieren, einen Heiltrank aus dem Rucksack zu packen oder einem Gegner das Schwert über die virtuelle Rübe zu ziehen. Wirkungsradius und Stärke all Eurer Aktionen wird dabei durch die Charakterwerte der Protagonisten bestimmt – ganz klar: Mit zentnerschwerer Rüstung und Breitschwert läßt `s sich schwerer übers Gelände hüpfen als mit Lederharnisch und Baby-Dolch. Nach dem Festlegen einer Route zeigt sich der größte Unterschied zum Vorgänger: Jeweils ein Kämpfer zieht simultan mit einem Gegner - dessen mögliche Bewegungen müßt Ihr bei der Angriffs-Planung also mit einbeziehen. Geht Ihr aus einer Schlacht siegreich hervor, wird Eure Party mit Erfahrungspunkten & Geldstücken eingedeckt – und bekommt zeitweise sogar ein Level-Upgrade verpaßt. Im Anschluß an den harten Kampf geht's dann erst einmal ins Dorf zurück – in der Taverne lockt das Bier und die frisch verdienten Geils (so lautet die örtliche Währung) wollen in blanken Stahl und blubbernde Heilwässerchen investiert werden. Nebenbei beginnt sich langsam die hübsche Hintergrundstory zu entwickeln, die sich (man mag es kaum glauben) um Liebe, Macht und mysteriöse Intrigen dreht. ■



Kasten-Konstruktionen: Die Umgebungsgrafik hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verbessert.

fun meint:

„Was haben die Entwickler sich nur bei diesem neuen Runden-System gedacht? Durch die simultanen Züge zweier Figuren ist es (ohne viel Glück) nahezu unmöglich, gezielte Kampftaktiken einzusetzen. Die meisten Bewegungen der Gegner sind zwar berechenbar (bevorzugt wird von hinten oder einer höheren Position aus angegriffen) aber schmälern durch den Zufalls-Faktor Eure taktischen Möglichkeiten. Dazu kommt noch ein enorm hoher Schwierigkeitsgrad – habt Ihr einen Kampf verloren, muß komplett neu begonnen werden. Hätten die Entwickler das Spielsystem besser in Ruhe gelassen und sich lieber der technischen Seite zugewandt – denn hier ist (leider) alles beim Alten geblieben: Zwar sind Lichteffekte und Magie-Attacken wesentlich eindrucksvoller als im Vorgänger, aber noch immer bestehen die (jetzt weniger japanophilen) Charaktere aus simplen (und ähnlich ärmlich animierten) 2D-Sprites. Zu der mittelmäßigen Grafik gesellt sich eine qualitativ gleichwertige Soundkulisse. Während die im Hintergrund erklingenden Melodien sehr zwischen wunderschön und nervig variieren, erinnern die Soundeffekte stark ans tiefste 16-Bit-Zeitalter. Trotz all dieser Kritik ist Vandal Hearts allerdings ein tolles Spiel, das mit einem (obgleich der Mankos immer noch) guten Spielsystem und atmosphärischer Story aufwarten kann."



1 Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Texte englisch

Für Profis

Robert Bannert

Virtual On: Oratorio Tangram

Dreamcast

Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM





"Mein Roboter, Dein Roboter. Sein Roboter, ihr Roboter. Nicht mehr alle Roboter beisammen haben." Das oder wenigstens etwas ganz ähnliches müssen sich Segas AM3-Leute gedacht haben, als sie ihre Mecha-Massenschlacht ins stählerne Dasein gerufen haben. Denn in *Virtual On* gibt's Roboter für jeden Geschmack, jedes Geschlecht und jegliches Gemüt (vom klobigen Papa-Mech bis hin zum pink-besprühten *Barbie*-Modell), und wer versucht, seinen Blechbuben mit Logik oder Taktik durch die dreidimensionale Arena zu manövrieren, der hat sie wirklich nicht mehr alle beisammen. Erfolg verbucht nämlich nur, wer mit planlosem Button-Gehämmere durch's Terrain prescht, alle zwei Sekunden seine Sprungdüsen zündet und dem Widersacher eine Homing-Missile nach der anderen über die bunt lackierte Metall-Textur bretzelt. Ganz Klar: AM3 wollte das Ambiente gezeichneter Anime-Schlachten einfangen und mit Beat'em-Up-Action paaren. So lobenswert der Versuch auch ist – so gründlich ist er gescheitert. Und zwar schon zum zweiten mal: Die Arcade-Umsetzung *Virtual On* erschien auch für Segas 32-Biter Saturn – und litt an den gleichen Krankheiten, darunter vor allem akute Unübersichtlichkeit und chronische Fehlbelegung des Pads. Okay, wer (mit viel Mitteln und Mühen) einen der begehrten Double-Sticks aus Japan auftreiben kann, für den spielt sich's leichter – aber auch die verbesserte Handhabe macht aus dem hektischen Rumgeballere kein Topspiel. So bleibt's nicht mehr als eine nett präsentierte Arcade-Umsetzung mit Mehrwert-Features, auch Link-Option (für Netzwerkspiel) und die Möglichkeit zum Online-Spaß sind mit dabei. Aber ob Features allein die Ausgabe lohnen....? Höchstens für die Fans.... die soll's nämlich auch geben... ■







1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | Netzwerk-Link | Internet-Link | Vibration Pack | Texte japanisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Philipp Noack

Army Men: Air Attack

PlayStation

Genre	Action
Anbieter	3DO
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.109,- DM

Die kleinen grünen Soldaten sind zurück! 3DO wird dem durchschlagenden Erfolg des Erstlings gerecht und schiebt eine ganz Welle von *Army Men*-Spinoffs hinterher. *Air Attack* läßt sich am besten mit der Strike-Serie von Electronic Arts vergleichen. Doch fliegt man hier weder durch die Wüste (*Desert Strike*), noch durch den Dschungel (*Jungle Strike*), noch durch Straßenschluchten (*Urban Strike*), oder gar durch Regionen der russischen Föderation (*Soviet* und *Nuclear Strike*). Vielmehr stellt man sich hier den Gefahren eines Sandkastens, eines Gartens oder eines Strandabschnitts, mit all den Unwägbarkeiten, denen unsere miniaturisierten Protagonisten in einer solchen Umgebung begegnen. Als Captain William Blade erhebt sich der Spieler zusammen mit einem von drei Kopiloten in einem (natürlich grünen!) Kampfhubschrauber in die Lüfte und heizt den gegnerischen Tan-Streitkräften richtig ein. Neben reiner Feuerkraft kann man sich auch monströs erscheinende Insekten zu Gehilfen machen, indem man ihre Nahrung ins Hauptquartier des Feindes verschleppt und sie sich daraufhin als echte Allesfresser erweisen (Zelte und Panzer mit eingeschlossen). Daneben gilt es in machen Missionen, gefangene Soldaten zu befreien oder eigene Truppen zu eskortieren. *Army Men: Air Attack* macht zwar schon als Einzelspieler eine Menge Spaß, doch sein volles Potential entfaltet es erst, wenn zwei Spieler an den Joypads werkeln. Die analoge und extrem intuitive Steuerung erleichtert den Einstieg und sorgt rasch für die ersten Erfolgserlebnisse. Leider ist AMAA etwas zu leicht geraten, so daß selbst der blutige Anfänger relativ schnell alle Missionen erfolgreich hinter sich gebracht hat. ■









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

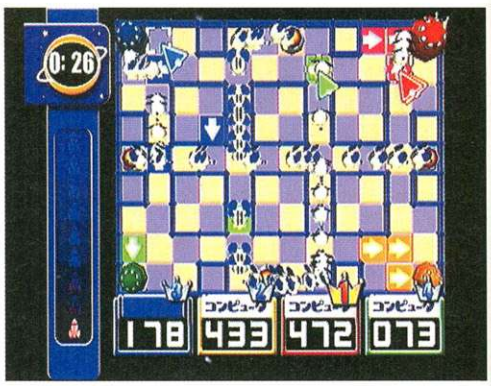
Chu Chu Rocket

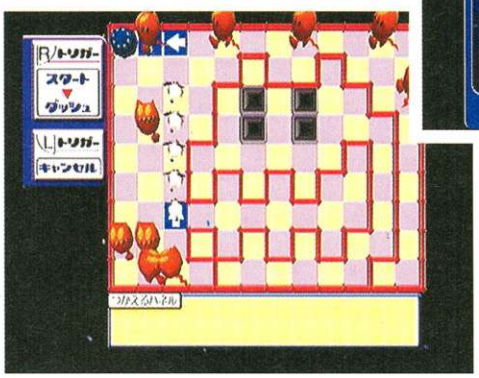
Frank Michaelis

Genre	Multiplayer-Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM (Japan-Import)



Puzzle-Hektik pur vom Sonic Team. Worum es geht? Soviele Mäuse (sie strömen zu hunderten aus kleinen Containern) wie möglich in eine von vier Raketen zu dirigieren. Leider sind die Nager nicht besonders schlau, laufen nur stur gerade aus und dotzen wie die Lemminge gegen die nächstbeste Wand. Aber dafür gibt's ja Euch: Ihr zeigt den dumpfen Mitläufern via Hinweis-Pfeil, wo's lang geht. Sobald die Mäuse über Euren "Wink mit dem Zaunpfahl" tippeln, könnt Ihr sie mit ein bißchen Glück in die Rakete bugsieren. Aber Vorsicht! Die Katzen haben da auch noch ein Wörtchen mitzureden (Miau!): Landet nämlich statt einer Maus mal eine Pussicat in Eurer Rakete, dann futtert die sich tüchtig satt – und Euer Mäusebestand schrumpft. Für zusätzliche Adrenalinstöße garantieren zahllose Extras: Verpackt sind die nützlichen Schmankerl in andersfarbigen Mäusen - und sobald sich einer dieser "Ausländer" in Eure Rakete verirrt, wird das Special für kurze Zeit aktiviert. Das Resultat: Es flitzen Unmengen an Katzen durch's Gelände ("Neko Fever") – und wer clever ist, der lenkt so viele Miezen wie möglich zur Konkurrenz. Weitere Extras verändern die Position der Raketen und deren Geschwindigkeit oder setzen Euren drei Mitspielern je eine Katze direkt in die Rakete. So simpel und doch so packend: Mit *Chu Chu Rocket* präsentiert das Sonic Team ein Party-Game mit Sucht-Effekt – ein Designer-Geniestreich, der *Bomberman* und Konsorten locker abhängt. Stress, Schadenfreude und Wut auf die Mitspieler lagen noch nie so dicht beieinander. ■







1-4 Spieler | VMU 3 Blöcke | Texte japanisch | Sprache japanisch | Für Anfänger

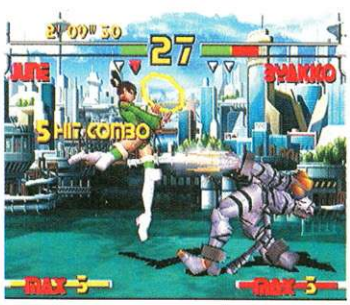
Star Gladiator 2

Robert Bannert

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Galaktische Gurkenköpfe, interplanetare Prinzessinnen und wuschelige Wookie-Krieger – sie sind wieder da! Und sie haben ihr neues Spiel mitgebracht: *Star Gladiator 2 – The Nightmare of Bilstein*. Neues Spiel, neues Glück? Keine Spur: Capcom halten brav an ihrer Fortsetzungs-Tradition fest – und wollen getreu ihrem Motto "Prügler, bleib bei Deinen Specials" einen schalen Neuaufguß der PlayStation-Gladiatoren an den Mann bringen. Die Specials kennt der Capcom-Spieler schon seit frühesten *Street-Fighter*-Zeiten (Vierteldrehung, 180-Grad-Turn, Dragon-Punch) und die Schläge, die Ihr für eine Kombo aneinander reihen müßt, lest Ihr wie im Vorgänger aus einem Flußdiagramm ab. Neue Charaktere gibt's zwar reichlich (elf Stück an der Zahl), und auch die Manöver gehen wie gewohnt kinderleicht von der Hand, trotzdem ist's als Fortsetzung ein schlechter Witz: Optisch rangieren die Sternengladiatoren noch immer auf PlayStation-Niveau – und überhaupt hat man peinlich darauf geachtet, das antiquierte Spielkonzept nicht mit Neuerungen zu verhunzen. Wär` ja auch schlimm! ■







1-2 Spieler | VMU 7 Blöcke | Vibration Pack | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Bangaioh

Ingo Ramin

Genre	Drive'em-Up
Anbieter	ESP
Entwickler	Treasure
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Hart an der neuzeitlichen Entwicklung vorbeigeschrammt, überraschen uns die Macher des genialen *Gunstar Heroes* mit ihrer Parodie auf Parodius: *Bangaioh*. Per Digi-Pad manövriert ihr Euer Fuzzel-Sprite, (eine hysterisch quiekende Japano-Göre im Mech-Anzug) ins spielerische Nirvana. Wer ein innovatives Waffensystem, ausgeklügelte Gegnerformationen oder taktisches Vorgehen erwartet , sieht sich spätestens bei den Endgegnern schwer getäuscht, denn selbst die beenden Ihr virtuelles Dasein ziemlich gelangweilt - unter dem Minimaleinsatz von Smartbomben und Dauerfeuer. Ebenfalls herzlich schwachsinnig: Ihr schießt munter Hochhäuser zusammen - nicht nur so zum Spaß, sondern um der lieben Punkte willen. Und damit's gleich doppelt so viel Spaß bringt, verwandelt sich der Schutthaufen flugs in eine schmackige Südfrucht. Guten Appetit! Stellt sich nur die Frage nach dem Sinn: Liegt sie vielleicht in den Abgründen japanophilen Humors verbuddelt? Und damit auch die technische Seite schön ins Bild paßt: Hintergrundgrafik und Sound erklären sich solidarisch - altbacken und nervtötend. Resümee: Hier wird Euch ein Mega-Drive-Spiel untergejubelt, für Retro-und Highscore-Fanatiker gerade noch empfehlenswert. Sorry Treasure, Game Over! ■





1 Spieler | Memory Card 7 Blöcke | Analog | Vibration Pack | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene

Winnie Forster

Ore No Ryoori

Genre	Koch-Simulation
Anbieter	Sony
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM







Dank unverbrauchter Spielidee muß die Sony-Simulation mit dem unverständlichen Titel *Ore No Ryoori* weltweit keinen Konkurrenten fürchten: Ihr steuert nicht Jet oder PS-Bolide, sondern die Werkzeuge eines gastronomischen Betriebes, schneidet Gemüse, schenkt Getränke aus und brutzelt Fleisch in der Pfanne. Besonderer Gag am Kochsimulator: Das Spiel ist nur mit einem Analog- bzw. Dual-Shock-Pad spielbar - und nützt dieses Zubehör bis zum letzten aus!

Ihr beginnt Eure Karriere in einem miefigen Stehausschank, der sich schnell mit ungeduldigen Gästen füllt. Nach japanischem Gruß reichen sie ihre Bestellungen auf kleinen Täfelchen von links ins Bild, Ihr entscheidet, in welcher Folge Ihr sie annehmt. Sobald Ihr Euch um eine Bestellung kümmert, tauchen Eure Hände mit Messer, Salzstreuer und anderen Kochutensilien in der Bildschirmmitte auf. In der Regel steuert Ihr die rechte Hand mit dem rechten Stick, die linke mit dem linken Analog-Knubbel. Die nötigen Handbewegung müssen flink und präzise ausgeführt werden, damit der Gast nicht mosert, verändern sich aber je nach Speise: Das Bierglas haltet Ihr z.B. mit der Linken im richtigen Winkel, während Ihr mit dem rechten Stick gefühlvoll abzapft. Habt Ihr Euch ein luxuriöseres Etablissement erspielt, werden die Mahlzeiten komplizierter und benötigen mehrere Zubereitungsschritte: Während Ihr für die ersten drei Gäste Gemüse röstet, bereitet Ihr für einen anderen Gast schnell ein Schokoeis zu. Kurzer Blick auf die Kochuhr - es bleibt noch Zeit für etwas Abwasch, bevor Ihr das (inzwischen gebratene) Gemüse weiterverarbeitet. Je mehr Gäste nach Nahrung rufen und je raffinierter Eure Küche, desto taktischer und genauer müßt Ihr planen. *Ore No Ryoori* ist ein kulinarisches und spielerisches Vergnügen, denn die Idee, vom Spieler für jede Speise andere Analog-Manöver zu verlangen, ist genial. Habt Ihr Euch mit der Karte vertraut gemacht, beginnt ein wahnwitziges Schneiden, Kneten, Würzen und Panieren. Zwischendurch zählt Ihr Geld oder verfolgt flüchtende Zechpreller mit schneller Analog-Bewegung, erschlagt Kakerlaken oder ruft den Notarzt - ein sich in Magenkrämpfen windender Gast verdirbt auch allen anderen Besuchern den Appetit. Die CD ist randvoll gefüllt mit Gags und gastronomischen Finessen, Endgegner-Kochduellen, alternativen Spielmodi und (leider unverständlichen) Zwischensequenzen. Auch als "ernsthafte" Simulation funktioniert der Titel: Dank authentischer Geräusche und bekannter Zutaten könnt Ihr Eure Küche förmlich riechen! ■



1-2 Spieler | Multi Tap | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Einsteiger bis Profis

Frank Michaelis

Dew Prism

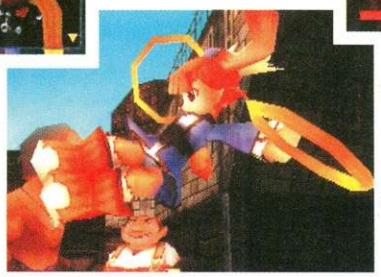
Genre	Action-RPG
Anbieter	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 159,- DM





Dew Prism – so heißt nicht nur das Spiel, sondern auch das Objekt der Begierde, um das sich in Squares jüngstem Nippon-Abenteuer alles dreht: Die Hauptcharaktere Mint und Rue wollen den magischen Klunkerstein um jeden Preis in die polygonalen Knubbelhände bekommen! Während Prinzesschen Mint mit dem Kleinod ihre Schwester vom Thron schubsen will, möchte Held Rue ein verlorenes Familienmitglied ins Leben zurückrufen. Je nachdem für welchen der beiden Helden Ihr Euch entscheidet, dürft Ihr zwei verschiedene Story-Lines erleben. Mint und Rue besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die den Spielablauf maßgeblich beeinflussen: Mint kann sich Eigenschaften von besiegten Monstern aneignen und so fiese Fallen umgehen oder besonders gemeine Gegner leichter in die 3D-Knie zwingen. Rue hingegen kann die Gestalt eines bezwungenen Widersachers annehmen - was Euch besonders beim Knacken der zahlreichen Puzzles eine grosse Hilfe ist. In der knuffigen Polygon-Spielwelt kreuzen viele Charaktere Euren Weg und laden – ganz klassisch - zu einem Plausch ein. Die Kameraposition wechselt dabei selbständig: Das ist zwar komfortabel, zwingt Euch aber das eine ums andere mal eine ziemlich ungünstige Perspektive auf. *Brave Fencer Musashi* lässt grüssen: Obwohl *Dew Prism* viel mit dem japanischen Schwertschwinger gemein hat, zeigt es sich unterm Strich ausgewogener. Das Charakter-Artwork ist erwachsener, und die Möglichkeit, Kräfte von Gegnern zu übernehmen, bereichert das Gameplay auf angenehme Weise. Der morderate Schwierigkeitsgrad macht *Dew Prism* auch für "Nicht-Japaner" reizvoll. Alle anderen hoffen auf eine englisch bzw. deutsch lokalisierte Version. ■







1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Dual Shock | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene

NTSC-TEST

Sven Liebold

Street Fighter 3

Dreamcast

Genre	Beat'em Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

Nach Jahren des munteren Klonens kehrt der Urvater aller 2D-Prügler zurück, um seinen Polygonkollegen mal so richtig den Marsch zu blasen. Da drängt sich doch der Verdacht auf, daß Capcom anscheinend die Sparingspartner ihrer Vs.-Serie ausgegangen sind, denn nach diversen *Turbo-, Alpha, Super-, EX-* und *Street Fighter* "gegen den Rest der Welt" Ausflügen besinnen sich die Macher wieder auf ihre Wurzeln. Die CD bietet Euch eine nahezu perfekte Umsetzung beider Arcade-Versionen: *Street Fighter III New Generation* und *2nd Giant Attack*. Mit verblüffend kurzen Ladezeiten brennt Capcom ein brillantes Animationsfeuerwerk ab. Ähnlich eindrucksvolle Bewegungen gab es in diesem Genre noch nicht zu bewundern. In Sachen Gameplay werden vor allem Fans der letzten Capcom-Werke eine Überraschung erleben. Vorbei ist es mit den überirdischen SCombos, da sich *SF 3* ganz klar an den Elementen des unsterblichen Prügel-Opas orientiert: Können und Geschicklichkeit. Die Super-Combos wurden drastisch simplifiziert und der übliche Air-Block durch ein komplizierters Parier-System ausgetauscht. Neben Ryu, Ken und Akuma gehen im übrigen zwölf neue Charaktere an den Start. Nur bei den Spielmodi hätte man sich etwas großzügiger zeigen können. ■





GRAFIK	9	HANDLING	8
SOUND	7	SPIELDESIGN	8
SPIEL SPASS	9		

1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | Netzwerk-Link | Internet-Link | Vibration Pack | Texte japanisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

Twisted Metal 4

PlayStation

Genre	Fun Racer
Anbieter	989 Studios
Entwickler	989 Studios
Erhältlich ab	US-Import
Preis	ca. 120,- DM

Nach nunmehr drei recht ähnlichen *Twisted Metal*-Teilen, hat es Sweet Tooth endlich geschafft, das jährlich veranstaltete *Twisted Metal*-Turnier für sich zu entscheiden. Nicht nur schön für den sympathischen Clown, sondern auch schön für den Spieler. *Twisted Metal 4* wartet mit gänzlich neuen Charakteren, wie dem ehemaligen *Twisted Metal*-Veranstalter Calypso im praktischen Nuke-Mobile, auf. Die verschiedenen Fahrzeuge sind in drei Kategorien unterteilt, wer kein passendes findet, bastelt sich einfach sein eigenes. In insgesamt acht verschiedenen Arenen versucht man nach wie vor, seine Gegner mit Raketen, Sprengsätzen und besonders fiesen Extrawaffen ins Jenseits zu befördern. Mit dem Multitap wird es zudem möglich, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig eine gemütliche Runde Deathmatch am Nachmittag zu veranstalten. Hübsche Grafik, knalliger Soundtrack und zweckerfüllende Steuerung machen *Twisted Metal 4* zum bisher besten Teil der Serie. ■



GRAFIK	8	HANDLING	7
SOUND	8	SPIELDESIGN	7
SPIEL SPASS	9		

1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Multitap | Texte englisch | Sprache englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

Test Drive 6

PlayStation

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Pitbull Syndicate
Erhältlich ab	April (Pal)
Preis	ca. 129,- DM



Allmählich scheint sich unser Verdacht, daß Infogrames zwanghaft versucht, als Spiele-Firma mit den meisten Sequels eines PlayStation-Titels in die Videospielgeschichte einzugehen, zu bestätigen. Auch im nunmehr sechsten Teil der Reihe liegt der Schwerpunkt eindeutig auf einer reichaltigen Auswahl von Spielmodi, die man mit vielen bekannten Sportwagen absolvieren darf. Neben Single Races, Challenges und Cop Chases stehen hierbei hauptsächlich die Tournament Races im Mittelpunkt. Hat man sein Grundkapital für den Wagen seiner Wahl ausgegeben, gilt es möglichst viele Rennen für sich zu entscheiden, um die Siegesprämie dann in das Tuning seines Boliden zu stecken (Motor, Bremsen, Reifen, Aufhängung). Während die Grafik selbst im Vergleich mit dem direkten Vorgänger den kürzeren zieht, katapultiert die deutlich überarbeitete Steuerung Infogrames neuesten Titel immerhin ins Mittelfeld. ■

GRAFIK	5	HANDLING	8
SOUND	8	SPIELDESIGN	7
SPIEL SPASS	7		

1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | NeGcon | Texte englisch | Sprache englisch | Dolby Surround | Anfänger & Fortgeschrittene

Robert Bannert

Berserk

Dreamcast

Genre	Action
Anbieter	ASCII
Entwickler	Yuke's
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 140,- DM

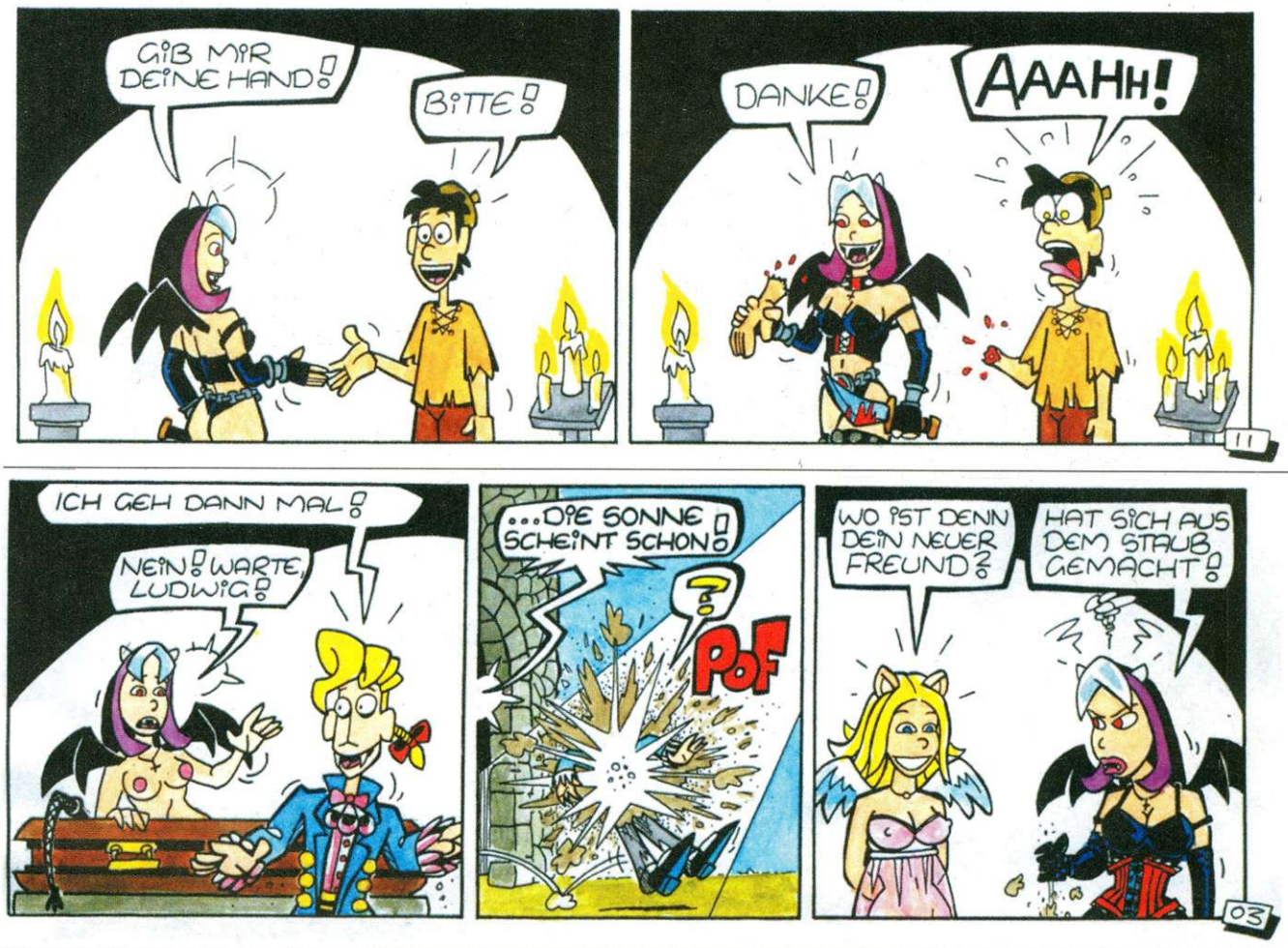
Habt Ihr auch ein Faible für japanophile Fantasy-Kost und dicke Zweihandschwerter? Alles klar: Dann seid Ihr reif für den *Berserk*(er). Denn der Mann ist a) dreidimensionaler Manga-Kämpfer – und b) führt er ein Schwert, das so groß ist, daß ihn die Steuern für Sonderanfertigungen das letzte Hemd kosten. Aber immerhin hält so ein Schwert die Muckies fit – besonder dann, wenn man es gegen allerlei 3D-Gesindel führt und bei jedem zweiten Hieb Körperteile über die 3D-Szenerie verteilt. Was haben wir also unter dem Strich? Okay – wir haben den coolsten Helden der modernen Hau-Drauf-Gesellschaft, wir haben ein fettes Schwert, eine super-simple Steuerung (laufen, links schlagen, rechts schlagen – und gelegentlich eine Bombe werfen) und atmosphärische Polygon-Kulissen. Ergo: Potentieller Hit – aber leider entschieden zu kurz. Rund 60 Prozent der Zeit verbringt Ihr mit Bestaunen von (hübschen) Zwischensequenzen. Zu wenig Spiel für zu viel Geld! Aber Spaß macht's! ■





GRAFIK	8	HANDLING	7
SOUND	8	SPIELDESIGN	5
SPIEL SPASS	7		

1 Spieler | VMU 4 Blöcke | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Fortgeschrittene



IMPRESSUM

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

Redaktionsdirektor Konsolentitel:
Stephan Girlich

Chefredaktion:
Robert Bannert
(verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur:
Daniel Johannes

Redaktion:
Simon Krätschmer

Autoren:
Winnie Forster,
Oliver Ehrle, Carsten Grauel

Korrespondenz, Japan:
Frank Michaelis

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction und Titel:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur

Illustrationen:
Arne Langenbach, Mathias Neumann

Textkorrektur:
Ariane Suckfüll

Freie Mitarbeiter:
Andreas Binzenhöfer,Philipp Noack,
Nils Kedeinis, Ingo Ramin

Mitarbeit:
Miriam Eisele

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: +49-0 22 34 / 96 36 5-0, Fax: +49-0 22 34 / 96 36 5-55.
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.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Layout-Castle, Schlagerparty Airport, feuchte T-Shirts, Muskelkater, TOOM-Brotsaft, Joe Pena's Cocktail-Bar, CyPress-Weihnachtsfeier, Alkohol, mehr Alkohol, noch mehr Alkohol, garstige Türsteher, Polizei-Inspektion Würzburg, Fielman-Textilreinigung, Carstens Party-Taxi, Schlaf, Stud-Undies - U-Hose für den langen Hannes, Getränke-Heimservice-LKW zum Selbst-Wegfahren.

Special Thanx an: Das Sandmännchen, den mysteriösen Texte-Dieb, Roberts Foto-Sessions (ohne Film!), Pia Geiger, Birgit, Lebensretter & 3DO-Doktor Jan Urban, Thomas Meinecke + Detroid-House.
Very special Thanx an: Euch Leser!

Zitat des Monats:
"Poppen – ein Hobby das ausfüllt!" (Simon Krätschmer)
"Eine Wurst macht noch keinen Fettsack!" (Daniel Johannes)

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!

„Ich trage einen großen Namen“ oder... „Eine nicht ganz ernst zu nehmende Kolumne über Serientäter“

Wer zum...?

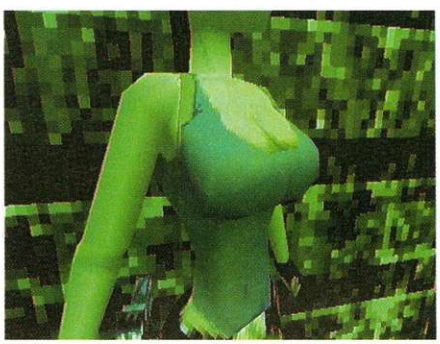
Name: . . . . Ingo Ramin
Nick: . . . . . Nick?? Nick Carter? Nikki Lauda? Nikkei?
Wohnort: . . Östringen
Alter: . . . . . Seht Euch die Fotos an (Anm. d. Red.: Wir tippen auf 35!)
Beruf: . . . . . Musiker
Hobbys: . . . Was für `ne Frage! Natürlich Kakteenzüchten und Bierdeckelsammeln
Konsolen: . Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation

Lust-und Brechzentrum, wer hätte das gedacht, in unserem Gehirn so nahe nebeneinander; ein schmaler Grat im Grunde zwischen "mir kommt`s" und mir "kommt`s gleich hoch". So oder ähnlich fühlt man, wenn sich die Softwarefirmen im alljährlichen Fortsetzungswahn gegenseitig die Klinke in die Hand drücken.

Allen voran der polygongewordene Traum einer frühpubertären Zockergemeinde: Lara Croft, in einem Atemzug mit Viagra, Baumarkt und Fußballtor zu nennen. Was diese Dinge gemeinsam haben? Nun, bei allen bekommt man im Notfall eine Latte.

Aber jetzt mal im Ernst, da wird man bei *Tomb Raider* über drei Teile hinweg quer über den Globus gejagt, nur um am Schluß wieder olle Mumien auszubuddeln. Dafür erfahren wir endlich, daß Frau Croft ihren schmucken Rucksack nicht vom Krabbeltisch bei *Woolworth* hat und mittlerweile Türen mit der Hand öffnet. Aber Hallo, ist ja schon `ne Leistung, wurden doch bisher nur tonnenschwere Quader an den Fingernägeln durch Indiana Jones Wohnzimmer gezogen. Das hat zwar mittlerweile die Ausmaße von Arnold Schwarzeneggers begehbarem Unterkiefer erreicht, dafür erfreuen wir uns nach wie vor an steter Dunkelheit und zunehmender Oberweite von "Everybodys Darling". Also, bevor mir in Teil fünf die gerenderten Implantate um die Ohren fliegen, werde ich doch lieber freiwillig Silikontester bei *Baywatch*.





Die Unterschiede zwischen Tomb Raider I (links) und Tomb Raider IV (rechts) sind relativ einfach zu erkennen ...



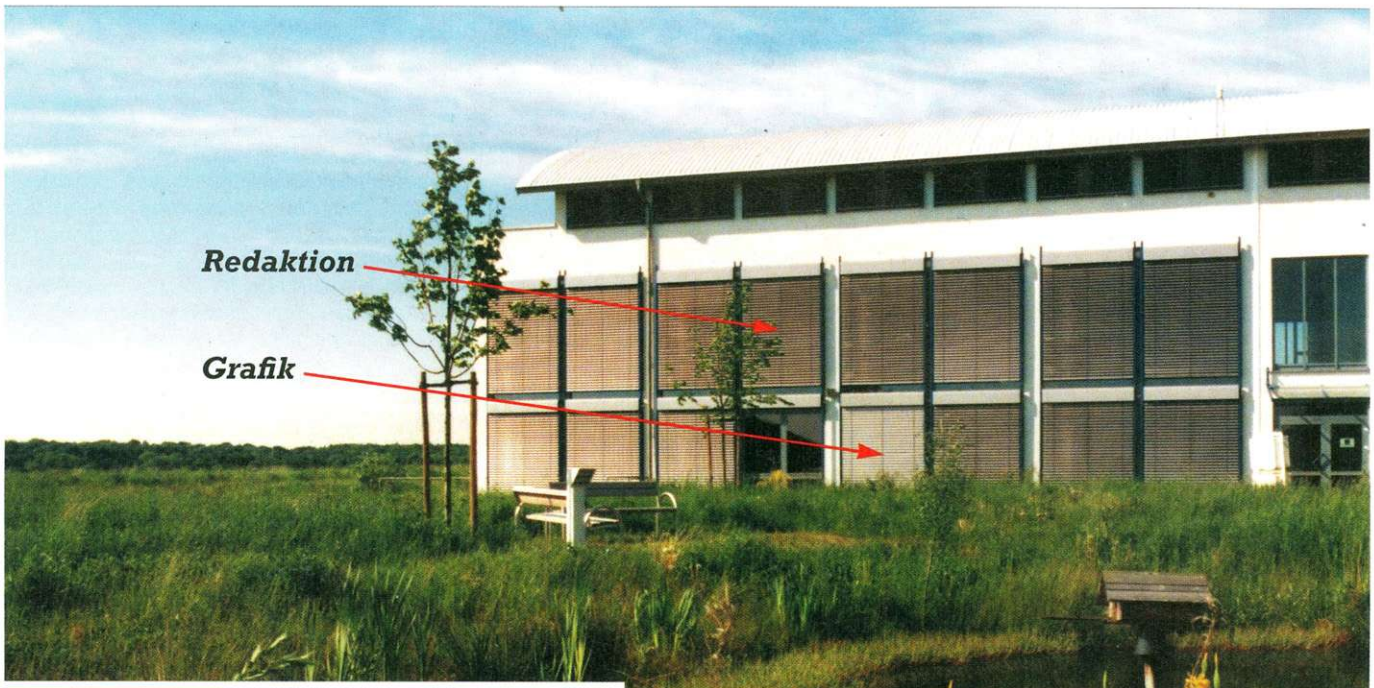
Aber Fortsetzungen und ihre Verirrungen haben eine lange Tradition.

Schon *Final Fight* trug spätestens im zweiten Teil den Wortwitz im Namen, und Unterschiede in Electronic Arts Sportspielalmanach, formerly known as *FIFA*, sind gen Ende sowieso nur noch an der subtil angebrachten Jahreszahl und dem Titelsong zu erkennen.

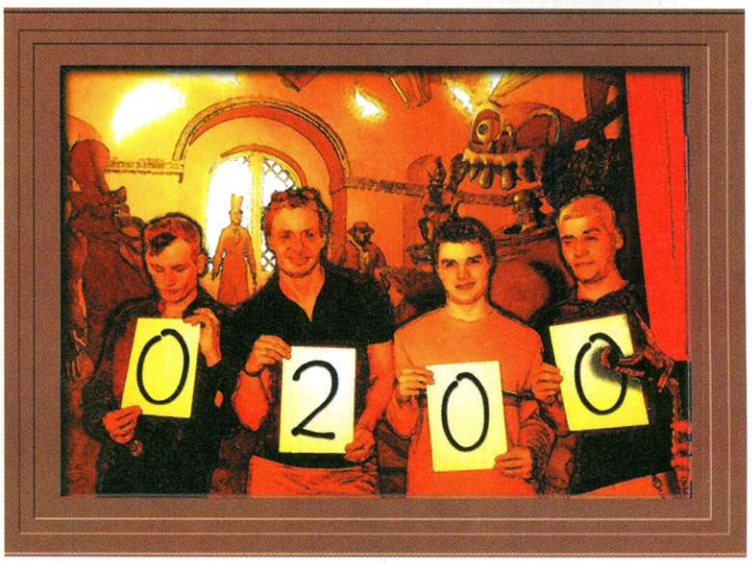
Da warten wir doch gerne auf die"Ran"-Sendung zum nachspielen, die könnte man dann sogar wöchentlich veröffentlichen.
Und wo, bitteschön, ist nach zig Versuchen *Formel 1 '99* perfekt ?
Wieder kein digitalisierter Kai Ebel in der Boxengasse, von Nikki Lauda, der uns die Ladepausen mit spaßigen Rennprognosen verkürzt, keine Spur und die liebgewonnenen Werbeunterbrechungen in jeder dritten Runde? Fehlanzeige! Von wegen, Formel 1 endlich wie im Fernsehen.

Apropos Fernsehen,

Fortsetzungen haben manchmal auch was positives. So wissen wir zum Beispiel endlich, daß Sonys Zwangsmaskottchen *Crash Bandicoot* sich zwischen den einzelnen Teilen seine Stütze als Werbeträger für das Erfolgswaschmittel Spee aufbessert und Gigabytes nicht die Nachfolger von Megaperls sind. Und das fehlende Follow up zu Rares 007-Hit? Gott sei Dank gestrichen. Wurde doch der nächste Film teilweise in Hamburg gedreht. Wie wäre denn das gewesen, kein komprimiertes: "Mein







Name ist Bond, James Bond, sondern einfach "Moin".

Das es aber auch anders geht, beweisen die Klongenies von Capcom mit der Seifenoper des Prügelgenres: *Street Fighter*. Da hat man sich bis ins Matrixzeitalter mit anspruchsloser 2-D Grafik und innovationsarmer Spielmechanik gerettet, mein Favorit war immer Blanka, quasi die Alienversion von Kermit dem Frosch, und dann wird man eiskalt erwischt von Streetfighter Puzzle. So etwas ebnet den Raum für Novitäten! Jetzt schon sehnsüchtig erwartet: Tetris – the *Role-Playing-Game* oder: *Tekken 5 – Ab jetzt wird diskutiert!*

Auch munkelt man über ein Dreamcastspiel ohne jegliche Grafik, schon jetzt ein ganz heißer Kandidat für die Paralympics der Videospieler.

Letztendlich aber ist es mit Kolumnen wie mit einem Teebeutel. Wenn man den Faden verliert, kann man sich leicht die Finger verbrennen. Denn wenn ich ehrlich bin, gerade wegen der genannten Kritikpunkte lieben wir unsere Serienhelden. Mit jedem neuen Teil begrüßen wir sie wie alte Freunde, auch wenn man sich manchmal fühlt wie der genervte Ferrero-Küßchen Typ auf der Suche nach der Pumpgun: Denn guten Freunden gibt man ein Schüßchen - oder zwei!

Fortsetzung folgt...

Wie es mir gefallen hat?

Nun, schon der erste Eindruck war überwältigend. Die geharkte Kiesauffahrt, der hauseigene Gärtner beim Beschneiden der Akazienallee und der geparkte Ferrari des Chefredakteurs, in dem sich schemenhaft die Marmorsäulen des Haupteinganges spiegelten. Das mußte es sein, das Walhalla der Multiformatmagazine, das Mekka der Videospieler, die Hallen der Fun Generation. Und da waren sie, die Videospielredakteure. Menschen wie du und ich, Menschen, die ihr Hallenbad noch selber putzen und eine gute Golfpartie vor dem harten Alltagsstreß zu schätzen wissen. Zwischen Sektfrühstück und Schnittchen immer am Puls der Zeit, an den Waden der Softwareindustrie, schonungslos aktuell und nur ein Ziel vor Augen: Fakten, Fakten, Fakten ("Hoegger, sie sind raus").

Mit wichtigen Informationen wurde ich dann geradezu zugeschüttet. Daß man zum Beispiel lecker Käsestangen in Höchberg bekommt, daß Redakteure Müll trennen und Importkonsolen am hiesigen Stromnetz prima rauchen. Mit der Gewißheit, daß nach der Rechtschreibreform auch Legastheniker das Recht dazu haben, wurden dann letztendlich diese Zeilen verfaßt , und schon war ein langer, arbeitsreicher Tag zu Ende. Zumindest für mich.

Fazit:
fun, die tun was!
Mir hat`s jedenfalls Spaß gemacht.
`Ne glatte **10** von **10**!

Schreibt uns Eure Meinung!

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

Während wir uns letzten Monat vor seitenlanger Leserpost kaum retten konnten, riß der Umfang Eurer Briefe und E-Mails mit dem Beginn der Weihnachtszeit plötzlich ab – sind die vielen Spiele-Geschenke etwa daran schuld? Oder gefällt Euch die **fun generation** mittlerweile dermaßen gut, daß Ihr nichts mehr kritisieren könnt? Vielleicht leidet Ihr ja auch immer noch unter den Nachwirkungen des Millennium-Katers? Dann ist die Schonzeit hiermit offiziell vorbei – ab heute erwarten wir von Euch wieder schonungslose Kritik, Lob oder Verbesserungs-Vorschläge. Oder schreibt an unser fun-forum – und macht Eurem Unmut einmal so richtig Luft! Was auch immer Ihr loswerden möchtet, Ihr erreicht uns unter der E-Mail-Adresse

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der oben angegebenen Adresse.

Brief des Monats

Diesen Monat haben wir leider keinen ***Brief des Monats*** für Euch, deshalb wandert die Spiele-Belohnung wieder zurück in unser Archiv und wartet auf den ***Brief des Monats*** in der nächsten Ausgabe. Falls Ihr Euren Namen demnächst in diesem Kasten sehen wollt, schreibt uns - jeden Monat prämieren wir die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift!

Anime-Anbeter returns

> He, **fun generation**!

Wie geht´s, wie steht´s? Hier ist wieder Euer Anime-Anbeter(!?). Ich fand das echt superstark, daß Ihr meinen Brief mit reingenommen habt und hoffentlich werdet Ihr es wieder tun. (...) Jetzt mal ein paar Punkte zur **fun generation**:

1. Daß Ihr die Leserbriefe erweitert habt, fand ich echt stark. Es ist doch immer wieder eine der interessantesten Seiten Eures Magazins. Auch die Forum Idee sowie das ,,Leser schreiben für Leser" ist nicht schlecht. Um ehrlich zu sein, würde ich da auch gerne mitmachen und einen Bericht schreiben (...).
2. Eure Lösung zu *Final Fantasy VIII* ist zwar nicht unbedingt sehr detailliert, doch trotzdem ein richtiges Meisterstück, andere Magazine sollten sich ein Beispiel an dieser Art von Lösungen nehmen! Auch massenhaft Cheats sind vorhanden, weiter so!
3. Eure Specials, Tests und Previews sind zahlreich vorhanden und recht gut aufgemacht, man wird so ziemlich über alles informiert, auch wenn mir manche Tests zu kurz ausgefallen sind. (...)
4. Gibt es bei Euch in der Redaktion eigentlich einen Otaku, sprich Anime und Manga Fan (muß ja nicht gleich ein Hardcore Otaku sein!)
5. Wird es einen Nachfolger zu *Xenogears* geben?
6. Kommt demnächst ein gutes Anime-RPG heraus (oder einfach ein RPG)?
7. Wird der Nachfolger von *Final Fantasy VIII* schon auf der PSX2 oder noch auf der ersten erscheinen?
8. Wo kriege ich diese coolen Artworks von *Soul Calibur* (und andere) her?
9. Wird eigentlich irgendwann einmal für das N64 ein ordentliches RPG herauskommen, ich zweifle langsam am Kauf des kleinen grauen Teils (auch wenn man mit Goldstücken wie *Zelda*, Indiziert (*Rare*), *Turok 2, Perfect Dark* und ähnlichen belohnt wurde)!

Ihr seid echt stark und trotz eures neuen Layouts immer noch die Besten! Grüße an alle *Neon Genesis Evangelion, CLAMP* und *Ranma* Fans! Ach und übrigens, liebe **fun generation**: Meine E-Mail Adresse war falsch abgedruckt!!!
Oder war das mein Fehler (?). <

Auch egal, liebe Grüsse Euer lieber Otaku
Devendra Pohly,
devipohly@AOL.com

< 1. Kein Problem, einfach Probetext einsenden und abwarten!
2. Danke für das Lob, gerade unser *Final-Fantasy*-Veteran Daniel schlich nach der Lektüre Deiner Mail mit permanentem Dauer-Grinsen durch unsere Redaktionsräume.
3. Unser Ziel ist es, Euch umfassend über ALLE derzeit erhältlichen Spiele zu informieren, deshalb müssen wir im Bezug auf den Seitenumfang leider ein paar Kompromisse eingehen. Dieses Problem würde sich wohl erst nach einer Heft-Vergößerung beheben lassen – wer weiß?
4. Robert und Daniel sind bekennende Anime-Fans und bekommen beim Testen japanophiler Rollenspiele ähnlich große Augen wie ihre Spielfiguren.
5. Darüber ist uns derzeit leider nichts bekannt.
6. Dann schlag doch mal die Tests zu *Saga Frontier 2* und *Grandia* auf – in der letzten Ausgabe (01/00)!
7. *Final Fantasy IX* wird voraussichtlich noch für die gute alte 32-Bit-Spielkiste erscheinen, erst mit dem Erscheinen der magischen xten Version gibt man an die PlayStation2 weiter.
8. Das Artwork bekommen wir Videospiel-Magazine von den diversen Herstellern, der "normale" Spieler schaut dabei leider in die Röhre. Eventuell könntest Du im Netz fündig werden, private & inoffizielle Spiele-Seiten bieten oft eine reichhaltige Auswahl an Artworks und Hintergrundmotiven.
9. Uns geht es im Bezug auf RPGs leider ähnlich – alle unsere Hoffnungen ruhen derzeit auf *Earthbound 2* (Mother 3). Übrigens mußt Du einen exzellenten Import-Händler zur Hand haben, wenn Du jetzt schon "Goldstücke" wie *Perfect Dark* spielen kannst. >

PC-Sucht

> Hallo **fun generation**!

Dies ist trotz meines hohen Alters von 35 Jahren erst meine zweite E-Mail, deshalb entschuldigt bitte etwaige Fehler. Ich zocke seit ungefähr zwei Jahren. Angefangen hat es dabei mit der PlayStation, nach einem Jahr folgte das Nintendo 64 (hauptsächlich wegen *Zelda*) und nun nenne ich, wie man an dieser E-Mail unschwer erkennen kann, ein Dreamcast mein Eigen. Es gibt auf allen Konsolen wirklich hervorragende Spiele und ich freue mich besonders auf die neuen *RE*-Folgen. Nun aber zu meiner wirklich wichtigen Frage: Ich habe vor kurzem bei Bekannten von mir das Spiel *Age of Empire* für den PC gesehen und war hellauf begeistert. Ist es geplant, Spiele dieser Art für irgendwelche Konsolen umzusetzen? Also auch *Cäsar, Anno1602* und dergleichen? Ich habe gehört, daß der Dreamcast sich besonders gut für die Umsetzung von PC Spielen eignet und fiebere einer Antwort entgegen. Ansonsten macht weiter so und alles Gute für das nächste Jahrtausend.<

Euer Henning aus Duisburg
henning.brusch@de.dreamcast.com

< Obwohl sich Segas Dreamcast aufgrund der PC-nahen Windows CE-Basis besonders gut für schnelle PC-Konvertierung eignet, ist uns bisher nichts über Umsetzungen der von Dir genannten Spiele bekannt. Strategie-Spiele sind leider immer noch eine Domäne des großen (und wesentlich teureren) Bruders - da die meisten angekündigten PC-Strategie-Spiele (z.B. *Thandor*) mittlerweile jedoch ebenfalls auf einer leistungsfähigen 3D-Engine basieren, ist die Umsetzung kommender Strategie-Titel ziemlich wahrscheinlich. Mit dem von Dir genannten *Age of Empires* lassen sich bestenfalls noch das in dieser Ausgabe getestete *Dune 2000* (PS), *Command & Conquer* (PS, N64), *Command & Conquer 2* (PS), *Warcraft* (PS) oder *Starcraft* (Januar 2000 für N64) vergleichen. Bei diesen allesamt hochkarätigen PC-Umsetzungen könnte dein Strategie-Herz evtl. ein paar Takte höher schlagen. >

fun generation ohne Fun?

> Hallo ***fun generation*** -Team!

Wir verfolgen die Entwicklung Eures Magazins die letzten Monate sehr aufmerksam, schließlich haben wir die **Fun Generation** (oder ***fun generation***) von der zweiten Ausgabe an gekauft. Nur leider hat sich das Heft völlig in die falsche Richtung entwickelt. Unserer Ansicht nach war die *Ridge Racer Type 4*-Ausgabe das letzte komplette und gute Heft. Dann kamen die interessanten, aber völlig abgedrehten Ausgaben unter Regie von Robert - und jetzt? Ihr macht auf Möchtegern-Freak und ändert die Papierqualität. Na super! Was uns mal interessieren würde: Verkauft sich das Heft jetzt wenigstens besser als die lustigen "ganz alten" Ausgaben? Wünschen würden wir es uns ja schon. Was uns auch auffällt: Vom Ur-Team ist bis auf Kai niemand mehr geblieben. Schade! Unsere eigentliche Frage: Wo geht's mit der ***fun generation*** jetzt hin? Wird's auch mal wieder lustig - ***FUN generation***? (...) <

Viele Grüße,
Jochen kohrman@hotmail.com

< Es freut uns natürlich immer wieder sehr zu hören, daß wir noch Leser haben, die wir nicht durch unsere "leichten" Design-Änderungen vergraulen konnten! :)
Aber im Ernst: Uns allen gefallen die (wie nanntest Du sie doch so treffend?) "abgedrehten" **fun.generation**-Ausgaben von Robert ebenso gut wie die **Fun Generation**-Versionen davor und die ***fun generation***-Versionen danach – alle drei Konzepte haben ihre Stärken und (auch das muß man zugeben) ihre Schwächen! Und wie Du sicherlich am Impressum erkennen kannst (in dem übrigens fast das komplette **Fun / fun. / *fun*** -Team wieder vereint ist), machen wir keineswegs auf "Möchtegern-Freak", denn Robert, Winnie, Oliver und Frank sind keineswegs Last-Minute-Zocker, die sich erst gestern am Toom-Wühltisch ihre erste PlayStation erkämpft haben. Was die verbesserte Papier-Qualität betrifft: Wir begrüßen sie eigentlich, denn jetzt wirken die Screenshots noch einen Tick schärfer und die Farben kräftiger.
Aber nun zu dem Punkt, der uns am härtesten getroffen hat (Au!): Wieso sollen die neuen Ausgaben nicht mehr "lustig" sein? Nicht nur, daß wir von Natur aus ein recht lustiges Völkchen sind - wir arbeiten außerdem auch akribisch bis spät in die Nacht, um die ***fun generation*** immer wieder aufs Neue mit vielen kleinen Extras auszustatten! Falls Du uns nicht glaubst, dann sieh Dir mal das Impressum oder einige Bild-Unterschriften an, vergleiche die Bilder von Pierce Brosnan in den Referenzen oder betrachte die Screenshots von Worms Armageddon genauer – weißt Du, wieviel Arbeit es kostet, derartig schlechte Bilder aufzutreiben? :) >

...atemlos...

> Hallo ***fun generation***-Team!

Erstmal muß ich Euch ein Lob aussprechen wie ihr die ganzen Leserbriefe beantwortet bleibt dafür eigentlich Zeit aber ich finde es toll Eure Zeitschrift ist doch geil macht weiter so aber jetzt zu meiner Frage ich habe im PlayStation Heft von diesem Monat gelesen daß ein Spiel rauskommt aber da steht nicht drin wann das Spiel rauskommen soll das Spiel heißt (*LMA Manager*) für die PlayStation ich hoffe daß Ihr mir helfen könnt ich habe schon jede Zeitschrift gekauft aber es steht nichts drin könnt Ihr bitte mal nachforschen das wäre toll Ihr seid meine letzte Hoffnung da hätte ich noch eine Frage kann man die alten PlayStation-Spiele auch auf der neuen PlayStation2 spielen.<

Gruß,
(Name ist der Redaktion bekannt)

< Vielen Dank für dein Lob hören wir immer wieder gerne LMA Manager für die PlayStation soll im 1. Quartal 2000 erscheinen ein Preview findest Du in der ***fun***-Ausgabe 01/00 was Deine zweite Frage angeht natürlich wirst Du alle alten PlayStation-Scheiben auch in das neue PlayStation2-Laufwerk einlegen können laut Sony besteht eine 100%ige Abwärtskompatibilität übrigens beim lesen Deines Briefes ist uns (an einigen wenigen Stellen) das Fehlen sämtlicher Satz- und Grammatik-Regeln aufgefallen war das möglicherweise Absicht? :) >

fun-Forum

Back to the Roots!

> Hallo ***fg***-Crew!

Tja, das waren noch Zeiten. Ich meine hiermit die Zeiten, als die ***fun*** noch mein Lieblingsmagazin war. Als Götz noch die Fäden in der Hand hatte und ich als Leser der ersten Stunde endlich mein Magazin fand, das locker geschrieben, unterhaltsam, sehr informativ und auch humorvoll war. Als dann der Versuch gestartet wurde, ein erwachseneres Heft zu konzipieren, war mein Herz gebrochen. Wie konntet Ihr mein allzeit geliebtes Magazin nur so verunstalten? Ich will hier niemandem zu nahe treten. Denn man wollte sicher zugunsten der Leserschaft handeln und ein neues Konzept schaffen. Das schlug aber in meinen Augen völlig fehl. Klar möchte ich mich auch ein bißchen mit der Technik der Konsole auseinander setzen. Aber den technischen Aspekt im Heft als Schwerpunkt zu definieren, war völlig falsch. Der Schwerpunkt jedes Video-Spiel-Magazines sind und bleiben die Spiele. Nun halte ich also die neueste Ausgabe in meinen Händen und ich muß sagen, daß Ihr es geschafft habt, ein Heft zu gestalten (sowohl inhaltlich als auch vom Layout her), das der Spritzigkeit der alten **Fun** sehr nahe kommt. Also, Leute, macht weiter so und die Fans der ***fun*** von früher werden wieder zurückkehren. Garantiert. <

Gruss
Alexander Seiberl, Oberentfelden/Schweiz
alexbarns@bluewin.ch

Seid lieb zueinander

> Hallo ***fg*** Team,

ich habe Eure Zeitschrift schon seit längerer Zeit abonniert. Deshalb spare ich mir die "Ihr seid toll!"-Sprüche. Ich möchte auch einmal meinen Senf dazugeben. Ich gehöre mit meinen 29 Jahren auch nicht mehr zur jüngsten Videospielgruppe. Was ich jedoch nie verstehen werde, sind diese ewigen Streitereien zwischen den unterschiedlichen Systemen. Ich habe in meiner Zeit als Gamer so ziemlich jede Konsole ausprobiert. Dabei ist mir immer nur eins aufgefallen: Es gibt keine guten und schlechten Konsolen, sondern immer nur gute und schlechte Spiele. Ich habe mittlerweile sechs Systeme zu Hause (meine Freundin schmeißt mich wahrscheinlich bald raus!). Der Dreamcast ist meine neueste Errungenschaft. Seit ich *Soul Calibur* das erste Mal gesehen habe, mußte ich ihn einfach haben. Aber auch bei solcher Grafikpower spiele ich heute auch noch genauso gerne *Phantasy Star* auf meinem Mega Drive oder auch *Final Fantasy III* auf dem Super Nintendo sowie *Shining Force 3* auf Saturn. Für jedes System gibt es Tops und Flops. Also Leute, hört auf, die jeweiligen Systeme, die Ihr nicht besitzt, schlecht zu machen. (...) Und Ihr macht weiter so. Auch wenn Ihr ständig alles ändert, bleibt Ihr die beste Videospielezeitschrift, die ich kenne. <

Ciao,
Joerg Gerdes
joerg.gerdes@de.dreamcast.com

Capcom-Crisis

> Hi, ***fun generation***!

Mmm, was waren das noch für Super-Nintendo-Zeiten. ***Street Fighter*** ist nur einer der Titel, die Capcom für das Super-Nintendo aus dem Hut gezaubert hat. Und nun? Hatte Capcom jemals vor, ein Spiel fürs N64 zu entwickeln? Ich glaube nicht! Und die Ausrede kann ich mir denken: Das Modul wäre zu klein, um so ein hyper-gigantisches Spiel wie ***Street Fighter*** auf ein Modul zu packen

(warum paßt dann ***Donkey Kong 64*** auf ein Modul?). Aber was mich am meisten stört, ist, daß solche Spiele wie ***Street Fighter*** erst auf dem Super Nintendo groß raus kamen. Und was nun? Nur eine öde Umsetzung von ***Resident Evil 2*** springt raus (Anm. d. Red.: Von der BPjS indiziert), die eh binnen Sekunden indiziert sein wird (Anm. d. Red.: Schon passiert!). Aber was soll's, so ist das Leben heutzutage! <

Viel Glück in der nächsten Ausgabe wünscht Euch,
Hendrik Wandel

Indizierungs-Wahn

> Moin, überaus geehrte **fg**-Redaktion!

Da ich jetzt auch endlich einen Internet-Anschl.....(blablabla). Ach egal, wen interessiert das schon....Hauptsache, ich meld mich auch mal bei Euch!
Mich beschäftigt schon seit längerem ein Thema, daß mich wie Euch einfach nur ankotzt: Die BPjS.....mit Abstand die hohlste Einrichtung Deutschlands! Wieso gibt es in Deutschland Zensur? Ist das eigentlich nicht rechtswidrig? Jeder (sofern er volljährig ist) darf doch wohl tun und lassen, was er will, und nicht, was die BPjS vorschreibt. Ich hasse es, in einem Egoshooter grünes Blut spritzen zu sehen oder auf Cyborgs zu schießen, denn warum haben wir Deutschen nicht dasselbe Recht wie alle anderen auf dieser Welt auch? Warum werden wir mit der BPjS bestraft? Vor einiger Zeit ergaben sich trotzdem nur selten Probleme. Ich bin zu meinem bevorzugten Videospielhändler gefahren und hab mir die Importversion bestellt....und nun??? Da Sony und Konami den Importstop verhängt haben, sitze ich nun zuhause und ballere auf Cyborgs mit Schmieröl a.k.a. Blut.....Muß das denn alles sein? Wofür? Woher nehmen sich irgendwelche Leute das Recht, andere Personen zu befürworten? Um uns vor kleinen Amokläufern, die zuviel ***Quake*** (Anm. d. Red.: Von der BPjS indiziert) gezockt haben, zu schützen?
Da kann man doch nur noch an menschliche Intelligenz appelieren....Ich finde, die einzigen Leute, die irgendwann den Bezug zur Realität verlieren, sind die der BPjS, die ziehen sich doch den größten Schrott rein....Das sind die potentiellen Amokläufer der Zukunft....
Desweiteren frage ich mich, was das Ganze bringen soll. Je mehr Aufstand wegen irgendeinem indizierten Titel gemacht wird, desto besser ist doch der Absatz der Games, solange sie auf dem Markt sind, außerdem werden dadurch meiner Meinung nach wesentlich mehr Leute darauf aufmerksam (Kennst du schon "...."? Ist ganz neu, super brutal....und indiziert!!!!).
Was ich wiederum gar nicht nachvollziehen kann: Angeblich werden doch alle Titel, die den gleichen Namen haben wie ein indizierter Vorgänger, noch vor dem Release als "jugendgefährdend" abgestempelt....Warum sind dann alle PC-Mags voller ***Quake 3***-Tests? Ich kann mich noch daran erinnern, daß einige Spiele-Mags wegen eines Tests vom Markt genommen wurden....
Wievielen Spielern werden Software-Perlen wie (Anm. d. Red.: Das genannte Spiel ist mittlerweile beschlagnahmt) vornenthalten bleiben, weil viele gar nicht wissen, daß es auf dem Markt ist, und trotz fehlendem Blutes sogar überaus Spaß macht....und das alles wegen ein paar Hakenkreuzen.....Da kann man wirklich nur noch Sven Liebhold aufgrund seines Statements (Anm. d. Red.: In der "play PLAYSTATION"-Dezember-Ausgabe) bejubeln...

May the force be with you! :)

Dschjunie@aol.com



Geile Gruftschlampe

>Servus liebe Genossen,

Also ich muss schon sagen, Euer Comic in Ausgabe 01/00 ist doch etwas, naja, sagen wir mal provokativ. Schon der innovative Titel, "Die kleine Gruftschlampe", wie seit Ihr denn darauf gekommen? Zuviel Kreativmüsli gemampft. Sicher, der Comic ist durchaus Zielgruppenorientiert (männliche Singles wie Meiner Einer), aber was ist, wenn ein Gameboykiddie Euer Mag kauft, und dann Mutti fragt, was der lustige Onkel Professor da wohl macht. Ja ja, sowas kann übel ausgehen...Aber mal ehrlich, der erste Gag ist mal richtig cool, aber der zweite mit den Ratten ist Schrott, den kapier ich garnicht (hä?). Und überhaupt, was zum Wasweisich hat das ganze denn mit Videogames zu tun????? Aber die Kleine ist geil gezeichnet, erinnert mich irgendwie an Shirley Manson, die ich übrigens vergöttere (das wollte ich hier mal in aller Öffentlichkeit kundtun!). Was ist eigentlich mit WONZ passiert? Sah er etwa Werner zu ähnlich und ihr habt die Rechte verloren? Übrigens, das Volk fordert Opium, und zwar in Form von "Wir über uns"!!!!!!!! Ich fordere hiermit, dass ihr diese geniale Rubrik, nach der ich regelrecht süchtig war, wieder in Euer Mag aufzunehmt! Sonst werde ich mal richtig grantig...Zu dieser Heftkleber oder Klammer Diskussion: Ich finde Euer Papier sowieso Scheiße, es saugt sich so schnell mit Wasser voll (Ihr bemerkt doch jetzt hoffentlich den ironischen Unterton)! So, das solls mal gewesen sein, ich muss jetzt sowieso aufs Klo...<

Euer treuer Leser seit Ausgabe No. 1

Alex
angelfish0581@aol.com

Short Mail

Wenn Ihr meine Fragen beantworten könnt, dann tut dies am besten per E-Mail - und druckt den Scheiß auf keinen Fall in der nächsten Ausgabe!
Ohlig.Ml@t-online.de

Test zur Ausgabe 12/99:
Informatik 9/10
Kompetenz 7/10
Layout 10/10
Text 8/10
Umfang 8/10
Endwertung 9/10
Hendrik Wandel

BITTE LASST DAS MIT DEN LESER-PREVIEWS, BIIITTE!!!
Kitt-Chris@t-online.de

Ich habe ein Problem mit dem Internet: Ich will chatten aber ich habe keinen Spitznamen – wenn ich einen eingebe, sind alle schon vergeben.
Bitte helft mir, denn ich will auch chatten!!! Aua! Mein Pad glüht schon!!!
sven.kahnt1@de.dreamcast.com

Ist der Unterschied zwischen dem RBG-Kabel und dem Antennen-Kabel ein großer Unterschied?
nazzareno.ricci@de.dreamcast.com

(Anm. d. Red.: Diese Mail-Antwort erhielten wir auf unser Preisausschreiben in der vorletzten Ausgabe, die Frage lautete "Wie stirbt Darth Maul?")
Darth Maul stirbt folgendermaßen:
Erstmal wird er von Obi-Wan zweigeteilt und fällt dann in eine Art Schlucht. Erst hier zerfällt er in zwei Teile, außerdem sieht man keinen Tropfen Blut, aber egal!
na3381@fen.baynet.de

Wenn Ihr alle Fragen beantworten könnt, dann könnt Ihr mir auch gleich noch die Lottozahlen vom kommenden Wochenende mitteilen (mit Superzahl)!
Ohlig.Ml@t-online.de

Gibt es denn gar keine Hoffnung für Pokèmon auf PSX?
Michael Dadaniak, Neuss

Wäre es möglich, daß sich irgend so ein krankes Hirn einen Virus speziell für das DC ausdenkt, der dann meine Memory-Card löscht, und ihn über das Internet verbreitet?
Odin@de.dreamcast.com

PS: Ich finde die Seite
http://www.frenzy.notrix.de
übrigens auch sehr gut (auch wenn sie nichts mit Videospielen zu tun hat).Kommt wahrscheinlich davon, weil das meine eigene Seite ist.
rtype@gmx.de

PS: Die Cypress Hotline ist richtig fett.
Tarck Hilal, Berlin

RELEASE-LISTE

Blick in die Zukunft: Was Euch in den kommenden Monaten an Software erwartet, findet Ihr jeden Monat auf dieser Seite!

Titel	System	Anbieter	Erhältlich ab
A Bug's Life	Nintendo 64	Activision	Januar
Airforce Delta	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Alien Resurrection	PlayStation	Electronic Arts	02. März
Alone in the Dark	PSX, Dreamcast	Infogrames	2000
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Armorines: Projekt S.W.A.R.M.	PlayStation, GB Color	Acclaim	April
Army Men	Game Boy Color	Infogrames	Januar
Army Men: Sarge's Heroes	PSX, Nintendo 64	Infogrames	März / Januar
Asterix 3	Game Boy Color	Infogrames	März
Azure Dreams	Game Boy Color	Konami	Dezember
Baldur's Gate	PSX, Dreamcast	Virgin / Interplay	2. Quartal
Battletanx	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Battletanx: Global Assault	Nintendo 64	Infogrames	März
Beatmania Europe	PlayStation	Konami	1. Quartal
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal
Bishi Bashi Special	PlayStation	Konami	tba
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Championship Motocross	Game Boy Color	THQ	3.Quartal
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	Januar



Bald tanzen wieder die Teufel: Leinwand-Held Ash Pewter kennen Genre-Fans aus dem Horror-Streifen Evil Dead – THQ bastelt fleißig an einer Videospiel-Adaption des Filmstoffs.

Daffy Duck	Game Boy (Color)	Infogrames	Januar
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Die Hard Trilogy 2	PlayStation	Electronic Arts	10. Februar
Disney World Racing	PlayStation	Eidos	März
Dragon Quest Monsters	Game Boy Color	Eidos	Ende Januar



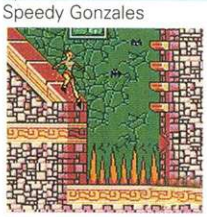
Nach ausgiebigen 2D-Abenteuern auf sämtlichen Plattformen turnt der berühmte Prinz aus Persien erstmals durch eine dreidimensionale Polygon-Umgebung. Mit Säbel und Samtgaloschen schleicht Ihr durch düstere Dungeons.

Dune 2000	PlayStation	Electronic Arts	10. Februar
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	Frühjahr 2000
ECW Hardcore Revolution	PSX, Nintendo 64	Acclaim	Februar
EPGA Golf	Nintendo 64	Infogrames	Februar
Evil Dead: Ashes to Ashes	PlayStation	THQ	3. Quartal
Excitebike 64	Nintendo 64	Nintendo	Februar
Fear Effect	PlayStation	Eidos	März
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	Mai
Ford Racing	PlayStation	Empire Int.	1. Quartal
Furballs	Dreamcast	Acclaim	März
Fußball-Manager (Arbeitst.)	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Galerians	PlayStation	Crave	1. Quartal
Gekido	PlayStation	Infogrames	März
Grandia	PlayStation	Ubi Soft	Februar
Grand Theft Auto	Nintendo 64	Take 2	1. Quartal
Grudge Warriors	PlayStation	Take 2	Ende Januar
GTA 2 Berlin (Add-On)	PlayStation	Take 2	März
GTA 2	Dreamcast	Take 2	März
Harvest Moon 64	Nintendo 64	Crave	1. Quartal
Hype: The Time Quest	Nintendo 64	Ubi Soft	TBA
Janosch	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Jay the Lion	Game Boy Color	THQ	April



Lange hat's gedauert, aber bald ist es soweit: Das vielversprechende Adventure Shen Mue steht in den Starlöchern – mal sehen, ob es halten kann, was die Bilder versprechen.

J.McGrath Supercross 2000	PSX, DC, N64	Acclaim	April
KISS Psycho Circus	Game Boy Color	Take 2	März
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal
Legacy of Kain: Soul Reaver	Dreamcast	Eidos	März
Looney Tunes Martian Alert	Game Boy Color	Infogrames	April
Lufia	Game Boy Color	Crave	1. Quartal
Magical Stones	PlayStation	Konami	tba
Magical Tetris	Game Boy Color	Activision	März
Martian Gothic	PlayStation	Take 2	März
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
MDK 2	Dreamcast	Virgin	1. Quartal
Messiah	PlayStation	Virgin	steht in den Sternen
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	Mai
Crusaders of Might & Magic	PlayStation	Infogrames	März
Misadventures of Tron	PlayStation	Virgin	März
NBA Live 2000	Game Boy Color	THQ	Februar
N-Gen (Jet X)	PlayStation	Infogrames	März
Nightmare Creatures 2	PlayStation	Activision	1. Quartal
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai
Panzer General IV	PlayStation	Mindscape	1. Halbjahr
Plane Crazy	PlayStation	Acclaim	Januar
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal
Plasma Sword	Dreamcast	Virgin	Winter
Premier Manager 2000	PlayStation	Infogrames	Februar
Prince Naseem Boxing	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal
Radical Bikers	PlayStation	Infogrames	April
Railroad Tycoon II	PlayStation	Take 2	März
Rainbow Six	Dreamcast	Take 2	1. Quartal
Rallymasters	Nintendo 64	Infogrames	April
Rallymasters	PlayStation	Infogrames	Februar
Rayman 2	PSX, Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Renegade Racing	PSX, Dreamcast	Virgin	Winter
Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Eidos	18. Februar
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	März
Rugrats: Die Zeitreise	Game Boy Color	THQ	März
Rugrats: Studio Tour	PlayStation	THQ	Februar
Sheep	PlayStation	Empire Inter.	1. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	März
Spec Ops	PlayStation	Take 2	Januar
Speedball 2100	PlayStation	Empire Inter.	April
Speedy Gonzales	Game Boy (Color)	Infogrames	März



Lara Croft zieht um – und zwar von vertrauter 32-Bit-Umgebung auf Nintendos 8-Bit-Handheld. Technisch ändert sich also einiges: Aus prallen Polygon-Brüsten werden Pixel-Möpse – ob man damit auch den durchschnittlichen Game Boy-Spieler becircen kann, wird sich zeigen...

Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Star Wars Ep. 1: Obi Wan	PlayStation	THQ	März
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Inter.	2. Quartal
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Februar
Suikoden II	PlayStation	Konami	2. Quartal
Superbike 2000	PlayStation	Electronic Arts	10. Februar
Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	März
Tenchu II	PlayStation	Activision	April
Test Drive 6	Dreamcast, PSX, GBC	Infogrames	April
The Golf-Pro	PlayStation	Empire Inter.	1. Quartal
Theme Park World	PlayStation	Electronic Arts	02. März
Thrasher: Skate & Destroy	PSX, Nintendo 64	Take 2	Januar / April
Tiger Woods PGA Tour 2000	PlayStation	Electronic Arts	Ende Januar
Tiger Woods PGA Tour	Game Boy Color	THQ	Februar
TOCA Touring Car Champ.	Game Boy Color	THQ	Februar
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Tom & Jerry	Game Boy Color	Take 2	Januar
Tomb Raider	Game Boy Color	Eidos	März
Tombi 2	PlayStation	Whoopee Camp	4. Quartal
Tonic Trouble	Game Boy Color	Ubi Soft	Februar
Tonka Raceway	Game Boy Color	Take 2	Februar
Tony Hawk's Skateboarding	Nintendo 64, GBC	Activision	Ende März
Toy Story 2	Dreamcast, GBC	Activision	April
Toy Story 2	Nintendo 64	Activision	Februar
Tunguska	PlayStation	Acclaim	Januar
UEFA 2000	PlayStation	Eidos	März
Vandal Hearts II	PlayStation	Konami	1. Quartal
Vanishing Point (Arbeitstitel)	PlayStation	Acclaim	Februar
Vegas Games	PlayStation, GBC	Infogrames	März
Verfolgungsjagd (Arbeitst.)	PlayStation	THQ	Mai
Vigilante 8: Zweite Herausforderung	Dreamcast	Activision	Januar
Viva European Soccer	PlayStation	Virgin	März
World Tour 4x4 (Test Drive)	PlayStation	Infogrames	April
WWF Wrestlemania 2000	PlayStation	THQ	Mai
X-Men	Nintendo 64, PSX	Activision	März
Yoda Stories	Game Boy Color	THQ	Januar
Zelda: Fruit of the mysterious...	Game Boy Color	Nintendo	Winter

Rainbow Six
(PAL-Version)

Level Auswahl:
Gebt als Passwort folgendes ein:
VZRFTMQ2G8SQ (Rekrut) oder
FZJFTMR2G8RQ (Veteran)

Armorines: Project S.W.A.R.M.
(PAL-Version)

(Um die Cheats zu aktivieren, pausiert Ihr das Spiel und wählt die Cheateingabe.)

Levelanwahl:	SKIPPY
Unbesiegbarkeit:	GODLY
Alle Waffen:	LOADED
Unendlich viel Munition:	SORTED
Schneller laufen:	SONIC
Tinte-Modus (Polygone ohne Texturen):	SKETCHY

NBA Live 2000
(PAL-Version)

Michael Jordan:
Um die guten alten Zeiten der Bulls wieder aufleben zu lassen müsst Ihr die legendäre 23 im One-on-One schlagen. Und das im Superstar-Modus! Danach sollte MJ im Roster auftauchen.

Isaiah Thomas:
Der Hall-of-Fame-Guard der Pistons erscheint im Roster, sobald Ihr in einem Spiel 15 Steals erreicht! Auch dies muss im Superstar-Modus bewerkstelligt werden!

Grandia
(NTSC-Version)

Versteckte Mission:
Um an die Bonus Stage zu gelangen wandert Ihr auf der zweiten CD in die "Zil Dessert". Im südlichen Teil der Wüste sollte sich ein Weg im "canyon wall" befinden, der zum "Castle of dreams" führt. (Solltet Ihr ihn nicht finden können, geht einfach südlich des Wüstenausgangs die Wand entlang.) Hier könnt Ihr neben massig Erfahrungspunkten auch das "Lightning sword" ergattern.

NBA2K
(US-Version)

(Alle Cheats müssen in den Optionen unter "Codes" eingegeben werden.
Achtet auf die genaue Schreibweise!)

Bonus Teams: DEVDUDES
Riesenköpfe: FATHEAD
Große Spieler: MONSTER
Kleine Spieler: LITTLEGUY
Dicke Spieler: DOUGHBOY
2D-Spieler: SQUISHY
Riesenfüße: BIGFOOT
Riesenball: BEACHBOYS
Schmerz!: COACHOUCH

Slave Zero
(NTSC-Version)

Unbesiegbarkeit und unendlich Munition:
Während des Spiels im Einspieler-Modus L1, R1 und B auf Controller 2 gleichzeitig drücken! Betätigt Ihr die Knöpfe ein weiteres Mal, läuft das Spiel normal weiter.

Künstliche Intelligenz der Feinde verändern:
Während des Spiels im Einspieler-Modus L1, R1 und A gleichzeitig drücken!

Star Gladiator 2
(NTSC-Version)

Als Kaede spielen:
Wählt im Charakterauswahl-Bildschirm Rain und drückt dann: ↓, ↓, ←, ←, ↑.

Als Rai-on spielen: Wählt im Charakterauswahl-Bildschirm Byakko und drückt dann: ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑.

Als Evil Gamof spielen:
Wählt im Charakterauswahl-Bildschirm Gamof, haltet Start gedrückt und betätigt dann A.

Zombie Revenge
(NTSC-Version)

VMU-Bonus: Das VMU-Mini-Game ist nicht ohne Bedeutung - folgende Cheats können für den Original Mode freigespielt werden:
Ewiges Leben
Levelanwahl
Freies Zeit-Limit
Freie Continues

Alternative Outfits: Wählt in der Kämpferauswahl einen beliebigen Charakter, haltet Start gedrückt und betätigt dann B, X oder Y.

Street Fighter 3
(NTSC-Version)

Als Yang spielen: Wählt Yun in der Charakterauswahl von *Street Fighter 3* und drückt einen beliebigen Kick-Button.

Als Gouki (Akuma) spielen:
Wählt Sean in der Charakterauswahl von *Street Fighter 3: Second Impact* und drückt auf dem Steuerkreuz nach ↑.

Als Gill spielen: Beendet *Street Fighter 3* oder *Street Fighter 3: Second Impact* erfolgreich (Schwierigkeitsgrad egal), wählt dann Sean in der Charakterauswahl und drückt auf dem Steuerkreuz zweimal nach ↑.

Tomb Raider IV
(PAL-Version)

(Damit die Cheats funktionieren, muss der Kompass exakt nach Norden ausgerichtet sein, d.h. die rote Nadel sollte nach oben zeigen. Am einfachsten ist es, sich hierzu einfach an einen Abgrund in nördlicher Richtung zu hängen. Geht dann in das Inventory und gebt die Cheats ein.)

Level Skip: Wählt "Spiel Laden", haltet L1, L2, R1, R2 und auf dem Steuerkreuz ↑ gedrückt und betätigt △.

Alle Items: Wählt "Großes Medipack", haltet L1, L2, R1, R2 und auf dem Steuerkreuz ↓ gedrückt und betätigt △.

Alle Waffen, unendlich Munition und unendlich Medipacks:
Wählt "Kleines Medipack", haltet L1, L2, R1, R2 und auf dem Steuerkreuz ↑ gedrückt und betätigt △.

Test Drive 6
(US-Version)

(Folgende Cheats müssen als Name eingetragen werden.)

Nie wieder Geldprobleme:	AKJGQ
Zeit aus:	FFOEMIT
Zeit an:	NOEMIT
Alle Wagen werden verfügbar:	DFGY
Alle Challenges werden verfügbar:	OPIOP
Alle Schnellstrecken werden verfügbar:	CVCVBM
Alle Strecken werden verfügbar:	ERERTH

Twisted Metal 4
(NTSC-Version)

Spezialattacken:
(einfach während des Spielens eingeben)

Gefrierkanone: ←, →, ↑, ↑.
Hyperspace: ↑, ↑, ↓, ↓.
Unsichtbarkeit: ↓, ↓, ↑, ↑.
Sprung: ↑, ↑, ←.
Schwere Attacke: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Heck-Attacke: →, ←, ↓, ↓.
Heck-Gefrierkanone: ←, →, ↓, ↓.
Schwere Heck-Attacke: ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.
Schild: ↑, ↑, →.

Folgende Cheats könnt Ihr im Passwort-Bildschirm eingeben:

Alle Waffen-Pick-Ups sind Napalm-Waffen: →, ←, R1, →, ◉.
CPU attackiert nur Spieler 1: →, △, →, △, L1.
Unendlich viele Spezial-Waffen: △, L1, ↓, △, ↑.
Optionen speichern: Gebt als Passwort fünf mal Start ein und konfiguriert die Optionen nach Euren Wünschen. Speichert diese ab - bei jedem Neustart werden sie dann wieder automatisch geladen. Alle Charaktere: Zockt das Spiel durch und sie gehören Euch!
Alle Level: Gewinnt die Tournaments um an die Deathmatch-Level zu gelangen!

Ruff & Tumble
(PAL-Version)

(Im Pause-Menü muss "Level beenden" anwählbar sein, damit die Cheats funktionieren!)

Alle Traum-Schlüssel: Pausiert das Spiel im "House hub", haltet Select gedrückt und betätigt nacheinander ◉, L1, L2, L1, L2.

Alle Winks: Pausiert das Spiel im "House hub", haltet Select gedrückt und betätigt nacheinander ←, ↓, →, →, →.

Alle Z's zurücksetzen: Pausieren, dann Select gedrückt halten und →, L1, ↑, R1, L1.

Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!
CHEATS & INFOS
09 31-4 06 91 70
CYPRESS-HOTLINE

Alle Monde zurücksetzen: Irgendwo pausieren, dann Select gedrückt halten und ↑, L2, ←, R2, ←.

Volle cogs-Anzeige: Pausieren, dann Select gedrückt halten und ↓, R2, L1, ↑, R2.

Leben zurücksetzen: Pausieren, dann Select gedrückt halten und L1, ↑, →, L2, ↑.

Vigilante 8: Zweite Herausforderung
(PAL-Version)

Passwort Bildschirm: Wählt Status in den Optionen und drückt L1 und R1 gleichzeitig!

Um Euch das Leben etwas zu erleichtern gebt Ihr den jeweiligen Begriff einfach als Passwort ein.

Schnellfeuer:	RAPID_FIRE
Keine Feinde im Arcade-Modus:	HOME_ALONE
Wirkung der Raketen erhöhen:	BLAST_FIRE
Schnellere Wagen:	MORE_SPEED
Schwerere Wagen:	GO_RAMMING
Schnelleres Gameplay:	QUICK_PLAY
Angriffslustige Gegner:	UNDER_FIRE
Langsameres Gameplay:	GO_SLOW_MO
Keine Schwerkraft:	NO_GRAVITY
Große Räder:	GO_MONSTER
Hohe Aufhängung:	JACK_IT_UP
Alle End-Sequenzen anschauen:	LONG_MOVIE
Gleiche Wagen im Mehrspieler-Modus:	MIXES_CARS
Nur für Nintendo 64-User mit Expansion-Pak:	GO_MAX_REZ

Hier eine Übersicht der Spezialattacken:

Interceptor Missiles:
Attacke 1: ↑, ↑, ↓, Machine Gun
Attacke 2: ↑, ↑, ↑, Machine Gun
Attacke 3: ↑, ↑, →, Machine Gun

Bull's Eye Rockets:
Attacke 1: ↑, ↓, ↓, Machine Gun
Attacke 2: ↑, ↓, ↑, Machine Gun
Attacke 3: ↑, ↓, →, Machine Gun

Sky Hammer Mortar:
Attacke 1: ↓, ↓, ↓, Machine Gun
Attacke 2: ↓, ↓, ↑, Machine Gun
Attacke 3: ↓, ↓, →, Machine Gun

Brusier Cannon:
Attacke 1: ↓, ↑, ↓, Machine Gun
Attacke 2: ↓, ↑, ↑, Machine Gun
Attacke 3: ↓, ↑, →, Machine Gun

Roadkill Mines:
Attacke 1: ←, →, ↓, Machine Gun
Attacke 2: ←, →, ↑, Machine Gun
Attacke 3: ←, →, →, Machine Gun

Brimstone Burner:
Attacke 1: →, ←, ↓, Machine Gun
Attacke 2: →, ←, ↑, Machine Gun
Attacke 3: →, ←, →, Machine Gun

Der Morgen stirbt nie
(PAL-Version)

Levelauswahl: Pausiert das Spiel und gebt folgendes ein:
Select, Select, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.
(Bei korrekter Eingabe sollte ein Ton erklingen.)

Alle FMV-Sequenzen freischalten: Beendet das Spiel im Agent-Modus erfolgreich um den Movie-Modus in den Optionen erscheinen zu lassen, oder gebt ganz einfach im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:
Select, Select, ●, ● und dann siebenmal L1.
(Bei korrekter Eingabe sollte erneut ein Ton erklingen.)

Die folgenden Cheats gebt Ihr im Pausenscreen ein. Bei korrekter Eingabe wird das Spiel automatisch fortgesetzt.

50 Medikits: Select, Select, ●, ●, △, Select.

Alle Waffen:
Select, Select, ●, ●, L1, L1, R1, R1.

Debug Modus:
Select, Select, ●, ●, L2, R2, L2.
(Solltet Ihr mit dieser Entscheidung doch nicht sonderlich glücklich sein, gebt einfach Select, Select, ●, ●, R2, L2, R2 ein um den Debug-Modus wieder abzuschalten.)

Vollständige Gesundheit:
Select, Select, ●, ●, ↑, ↑, ↓.

HUD-Toggle:
Select, Select, ●, ●, ←, →, Select.

Unbesiegbarkeit:
Select, Select, ●, ●, △, △, △, △.

Minimale Gesundheit:
Select, Select, ●, ●, ↓, ↓, ↑.

Spion-Kamera: Select, Select, ●, ●, R2, R2.
Doch Achtung: Ist dieser Modus aktiviert, kann sich Bond nicht mehr bewegen! Aber keine Panik, bei erneuter Eingabe läuft das Spiel wieder ganz normal weiter.

Um durch einige Wände sehen zu können gebt einfach folgende Kombination ein:
Select, Select, ●, ●, Select, Select, ●, ●.
(Gebt Ihr den Code erneut ein, deaktiviert Ihr ihn.)

Mission als Sieger beenden:
Select, Select, ●, ●, Select, ●.

Toy Commander
(PAL-Version)

(Pausiert das Spiel um die Cheats einzugeben, im Optimalfall hört Ihr einen Ton, der die korrekte Eingabe bestätigt.)

Mehr Munition:
L1 gedrückt halten, dann A, B, X, Y, B, A.

Alle Räume sind anwählbar:
L1 gedrückt halten, dann A, Y, X, B, Y, X.

Spielzeug reparieren:
L1 gedrückt halten, dann A, X, B, Y, A, Y.

Machine-Gun Upgrade:
L1 gedrückt halten, dann B, A, Y, X, A, B.

Waffen Upgrade:
L1 gedrückt halten, dann X, A, Y, B, A, X.

Versteckte Einspieler-Mission:
L1 gedrückt halten, dann A, B, A, B, Y, X.
(Seid Ihr in dieser Mission siegreich, erhaltet Ihr für die Boss-Kämpfe unendlich viele Raketen!)

WWF Attitude
(PAL-Version)

Bluff: Um eine Betäubung vorzutäuschen, drückt den Ausweichen-Knopf, während Euer Gegner auf Euch einprügelt.

Erste Hilfe: Um Unterstützung eines anderen Wrestlers zu bekommen, müsst sich Eure Energie im roten, und die Eures Gegners im grünen Bereich befinden. Dann betätigt Ihr die Schulterknöpfe des Dreamcast-Pads und jemand wird Euch zu Hilfe eilen.

Große Köpfe: Gewinnt den "Intercontinental-Title" im Karriere-Modus mit einem beliebigen Wrestler. Ausserdem eröffnet dies zusätzliche Attribute für Eure eigenen Wrestlerkreationen.

So schaltet Ihr die versteckten Charaktere frei:
Jacqueline and Chyna: Diese zwei Charaktere werden anwählbar, nachdem Ihr Euer zweites "Pay-per-view"-Match im Karriere-Modus gewonnen habt.

Jerry Lawler and Paul Bearer: Gewinnt den "Royal Rumble"-Event (Pay-per-view) im Karriere-Modus (Wrestler und Schwierigkeitsgrad egal).

Kurrgan and Taka Michinoku: Gewinnt den "King of the Ring"-Event (Pay-per-view) im Karriere-Modus (Wrestler und Schwierigkeitsgrad egal).

Sable and Marc Mero: Gewinnt den "In the House"-Event (Pay-per-view) im Karriere-Modus (Wrestler und Schwierigkeitsgrad egal).

Sgt. Slaughter and Shawn Michaels: Gewinnt den "Summer Slam"-Event (Pay-per-view) im Karriere-Modus (Wrestler und Schwierigkeitsgrad egal).

Shane McMahon: Gewinnt den Challenge-Modus mit einem selbst erstellten Wrestler.

Test: Seid im Karriere-Modus mit Jerry Lawler siegreich (Schwierigkeitsgrad Mittel oder Schwer)

Head: Gewinnt den WWF Schwergewichtstitel im Karriere-Modus mit einem beliebigen Wrestler. Dies aktiviert ausserdem den Beep- und den Ego-Modus.

Jeff: Gewinnt den "European Title" im Karriere-Modus mit einem beliebigen Wrestler. Dies aktiviert ausserdem den Squeak-Modus und es eröffnet neue Extras im "Create-a-Wrestler"-Menü.

Cool Boarders 4
(PAL-Version)

Um **alle Fahrer, Boards und Strecken freizuschalten** braucht Ihr lediglich "ICHEAT" als Namen eingeben.
Um auch **an die Spezial-Tracks** zu gelangen, gebt Ihr "IMSPECIAL" ein.

Nuclear Strike 64
(PAL-Version)

Folgende Passwörter erleichtern Euch allzu knackige Missionen:

Unverwundbarkeit:	"CPPLM"
50% mehr Schutz:	"PCPNL"
Vierfacher Schaden:	"BDGFK"

Donkey Kong 64
(PAL-Version)

Rares neuester Jump'n'Run Streich beinhaltet erneut eine Vielzahl an Sammelgegenständen, die es zu finden gilt. Damit Ihr nicht den Überblick verliert, hier ein paar Hinweise:

Optionen im Mystery-Menü:
Um die Optionen freizuschalten, müsst Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl Feen fotografiert haben:
DK Theater: Fotografiert zwei Feen um Euch Animationssequenzen ansehen zu können.
DK Bonus Stages: Nachdem Ihr sechs Feen fotografiert habt, sucht Rambi und Enguarde auf um ihre Bonusmissionen spielen zu können.
Boss Kämpfe:
Nach zehn fotografierten Feen könnt Ihr bereits gewonnen Endkämpfe erneut bestreiten.
Neuer Multiplayer-Charakter:
Um als Krusha spielen zu können, fotografiert 15 Feen. Cheat Modus: Fotografiert sämtliche 20 Feen.

Bonus Level:
Sammelt 40 Blueprints und bringt sie zu Snide. Hierfür erhaltet Ihr acht neue Level.

Rocket: Robot on Wheels
(PAL-Version)

(Tastenfolgen einfach im Pausenscreen eingeben. Bei richtiger Eingabe erklingt ein Ton.)

Geringe Schwerkraft:
Z, R1, Z, R1, ↓, R1, R1, →, →, R1.
Höhere Sprünge:
↓, ↑, ↓, Z, ↑, ↑, ↑, R1, ↑, Z.
Super Grab:
↓, ←, →, Z, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ←.
Höhere Geschwindigkeit:
Z, →, ↓, ↑, ↓, R1, ↑, ↓, ←, ↑.
Super Grabble:
R1, R1, →, ↑, Z, ←, R1, Z, ←, ↑.
Alle Vehikel:
↑, ↓, Z, R1, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
Schwere Raketen:
↑, →, →, R1, →, R1, Z, R1, R1, ↑.
Sämtliche Cheats verwerfen:
↑, Z, →, ↑, ↓, R1, ↑, ↓, ↓, ↑.



NBA Showtime: NBA On NBC
(PAL-Version)

Fast schon traditionell sind in Midways neuestem Basketball-Spektakel erneut eine Menge versteckter Charaktere enthalten. Einfach Name und PIN eingeben - schon spielen sie für Euer Team.

Die Maskottchen der einzelnen Mannschaften:

Mannschaft	Name	PIN
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Verschiedene "Create-a-player"-Charaktere:

Spieler	Name	PIN
Kerri	KERRI	0220
Kerri (2.Outfit)	KERRI	1111
Lia	LIA	0712
Lia (2. Outfit)	LIA	1111
Kleines Alien	SMALLS	0856
Großes Alien	BIGGY	0958
Pinto	PINTO	1966
Weißes Pferd	HORSE	1966
Nikko	NIKKO	6666
Clown	CRISPY	2084
Kürbis	JACKO	1031
Wizard	THEWIZ	1136
Schiedsrichter	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Alter Mann	OLDMAN	2001

Die Midway Crew:

Mitarbeiter	Position Name	PIN
Mark Turmell	Midway Lead Programmer TURMEL	0322
Rob Gatson	Midway Programmer GATSON	1111
Mark Guidarelli	Midway Programmer GUIDO	6765
Dan Thompson	Midway Programmer DANIEL	0604
Jeff Johson	Midway Programmer JAPPLE	6660
Jason Skiles	Midway Programmer JASON	3141
Sal DiVita	Midway Lead Artist SAL	0201
Jennifer Hedrick	Midway Artist JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	(Alternatives Outfit) JENIFR	1111
Eugene Geer	Midway Artist E GEER	1105
Matt Gilmore	Midway Artist MATT G	1006
Tim Bryant	Midway Artist TIMMYB	3314
Jim Gentile	Midway Artist GENTIL	1228
John Root	Midway Artist ROOT	6000
Jon Hey	Midway Sound and Music JONHEY	8823
Andy Eloff	Midway System Hardware ELOFF	2181
Mike Lynch	Midway System Hardware LYNCH	3333
Paulo Garcia	Midway Game Tester PAULO	0517
Brian LeBaron	Midway Game Tester GRINCH	0222
Alex Gilliam	Midway Game Tester LEX	0014
Jim Tianis	Midway Creative Media DIMI	0619
Dave Grossman	Midway Creative Media DAVE	1104
Tim Moran	Midway Creative Media TIMCRP	6666
Larry Wotman	Midway Creative Media STRAT	2112
Chris Skrundz	Midway Creative Media CMSVID	0000
Beth Smukowski	Midway Creative Media BETHAN	1111
Paul Martin	Midway PC Support STENTR	0269

Verschiedene:

Person	Position Name	PIN
Shawn Liptak	Programming Consultant LIPTAK	0114
Isiah Thomas	NBC Sports Announcer THOMAS	1111
Tim Kitzrow	Midway Sports Announcer TIMK	7785
Willy Morris	Motion Capture Actor WILL	0101
Greg Cutler	Motion Capture Actor CUTLER	1111
Chad Edmunds	Motion Capture Actor CHAD	0628

Bonus Plätze:
Haltet die jeweiligen Knöpfe unmittelbar nach der Team-Auswahl gedrückt:

Platz	Buttons
Team 1 (links)	↑ + Turbo
Team 2 (rechts)	↓ + Turbo
Straßenplatz	← + Turbo
Inselplatz	→ + Turbo
Midway-Platz	↑ + Werfen + Passen
NBC-Platz	↓ + Werfen + Passen

NEU!!! Hotline-Service ohne Kompromisse!

Endlich sind wir **16 Stunden täglich** (8.00 bis 24.00 Uhr) für Euch da - auch am Wochenende! Einfach

0190/824668

wählen - und Ihr werdet (für 3,63 DM/Min.) mit einem unserer Spiele-Spezialisten verbunden. Die haben immer die aktuellsten Tips, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für Euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, daß Ihr auch den Tip bekommt, den Ihr braucht. Sonst kriegt Ihr Eure Telefongebühren zurück!

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier nun jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung „Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, 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 Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten.

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure fun!

Gran Turismo 2
NTSC-Version

Max. Credits:	801D 19C8 5638
	801D 19CA 054C
Zeit einfrieren:	8004 6EB4 0000
Mit Runde 2 anfangen:	D00A A4AC 0000
(Arcade-Modus)	800A A4AC 0002
Mit Runde 2 anfangen (Simulations-Modus):	
	D00A A4BC 0000
	800A A4BC 0002
Schwache Gegner (Arcade-Modus):	
	801C 89C8 FF00

Bloody Roar 2
(PAL-Version)

Y-Screen:	30191C20 00??
Unendlich viel Energie Spieler 1:	80178CB6 3221
	80178CB4 0100
	80178CCE 1020
	80178CCC 000D
Unendlich viel Energie Spieler 2:	80178CB6 3221
	80178CB4 0100
	0178CCE 1420
	0178CCC 000D
Unendl. viel Energie Spieler 1 und 2:	80178CF2 3C00
Von Beginn an volle Beast-Balken bei Spieler 1 und 2:	
	80175964 3A00
Alle Filme:	801C1228 FFFF
Alle Bilder:	50000502 0000
	801C1254 FFFF
Alle Kämpfer:	801C124C FFFF
custom:	801C1242 FFFF
	801C1244 FFFF
Unendlich viel Zeit in der Charakterauswahl:	
	801FFE1C 1760

Killer Loop
(PAL-Version)

Y-Screen:	3005DAE8 00??
25% schneller:	D0010116 6C68
	80064178 FFFF
Alle Modi:	D0010116 6C68
	8006417A FFFF
Alle Gefährte und Strecken:	D0010116 6C68
	50000602 0000
	80064810 0101
Kein Energieverlust:	D0016F92 8CE2
	8001273E 2402
	D0016F92 8CE2
	8001273C FFFF
Unendlich viel Magnet-Energie:	D0016F92 8CE2
	800133AA 3C00
Zeit bleibt bei 0:00:00:	D00167B4 1021
	80016822 3C00
	D00167B4 1021
	800167BA 3C00
Schneller Sieg (Erst auswählen, dann starten!):	
	8008836A 0300
	D0081712 FFFE
	80190F78 0301
	D0081712 FFFE
	80191624 0301
	D0081712 FFFE
	801DCA8C 0301
	D0081712 FFFE
	801A9EB0 0301
	D0081712 FFFE
	800CC088 0301
	D0081712 FFFE
	801D7ED4 0301
	D0081712 FFFE
	800CF394 0301
	D0081712 FFFE
	801C7BAC 0301

Ruff & Tumble
(PAL-Version)

(GameBuster 2.2 oder höher nötig)	
Unendlich viele Leben:	8001 3352 3C00
Unendlich viel Energie:	8001 326E 3C00
Unendlich viele Monde:	8003 280E 3C00
Unendlich viel Luft:	8002 B8CE 3C00
Unendlich viel Kostümzeit:	8002 C452 3C00
99 Zahnräder:	800B 4DD6 0063
Unendlich viele Zeichen:	800B 4DE0 0063
Alle Traumschlüssel:	5000 0C02 0000
	8009 4CC8 FFFF
Alle Level geöffnet:	5000 0202 0000
	8009 3CC2 FFFF
Alle Winks **(GameBuster 2.2 oder höher nötig):**	
	5000 0302 0000
	8009 4CB8 FFFF

Millennium Soldier: Expendable
(PAL-Version)

Unendlich viele Leben Spieler 1:	8001 7202 3C00
Unendlich viele Leben Spieler 2:	800A 6956 0063
Unendlich viel Zeit:	8003 3772 3C00
Unendlich viele Continues:	8001 B3FA 3C00
Unendlich viel Gesundheit Spieler 1:	
	800A62FE 0063
Unbesiegbarkeit Spieler 1:	800A62F8 0001
Alle Karten:	50000401 0000
	300B6AEB 0001
Zielerfassung ständig aktiv Spieler 1:	
	800A6360 0001
Zielerfassung ständig aktiv Spieler 2:	
	800A69B8 0001
Unendlich viele Granaten:	800A62E0 0063
Spreadshot:	8003515E 3C00
Homing-Waffe:	80036B82 3C00
Erste Waffe:	80036412 3C00
Grüne Waffe:	800354EA 3C00

Jade Cocoon
(PAL-Version)

Max Yan:	8008 B66E 0098
Max Leer:	8008 B8F2 0001
Max Exp:	8008 BE16 FFFF
Max HP:	8008 BE18 03E7
	8008 BE1A 03E7
Waffenmodifizierer:	3008 BE2C 00??
Rüstungsmodifizierer:	3008 BE2D 00??
Max Fangen Stufe:	3008 BE54 00FF

MTV Sports Snowboarding
(PAL-Version)

(GameBuster 2.2 oder höher nötig):	
Qualifiziert:	5000 0614 0000
	8008 2AE4 4E20
Tsering öffnen:	8007 E444 0000

Fighting Force 2
US-Version

Unendlich viel Gesundheit:	8011 7244 03FC
Unendlich viele Credits:	800C DC40 FFFF
Türkarten besitzen:	800C E284 0101
	800C E286 0101
360 Grad-Drehung:	800D 0A7E 8016

South Park: Chef's Luv Shack
(PAL-Version)

Viele Punkte für Spieler 1:	8010 5348 C350
Viele Punkte für Spieler 2:	8010 534C C350
Viele Punkte für Spieler 3:	8010 5350 C350
Viele Punkte für Spieler 4:	8010 5354 C350
Keine Punkte für Spieler 1:	8010 5348 0000
Keine Punkte für Spieler 2:	8010 534C 0000
Keine Punkte für Spieler 3:	8010 5350 0000
Keine Punkte für Spieler 4:	8010 5354 0000

Tomb Raider IV
(PAL-Version)

Große Medipacks:	800A B3FC 00FF
Kleine Medipacks:	800A B3FE 00FF
Fackeln:	800A B400 00FF
Unendlich viel Munition für die Uzi:	800A B404 00FF
Unendlich viel Munition für die normale Pistole:	800A B408 00FF
Unendlich viel Munition für die Shotgun:	800A B40A 00FF
Unendlich viele normale Pfeile:	800A B412 00FF
Unendlich viele giftige Pfeile:	800A B414 00FF
Unendlich viele explosive Pfeile:	800A B416 00FF
Unendlich viel Gesundheit:	300A 7D18 00FF
Unendlich viel Luft:	300A B2CE 00FC
Unendlich viel Energie:	801C A692 040F
Alle Waffen **(GameBuster 2.2 oder höher nötig):**	
	5000 0402 0000
	800A B3D4 FFFF
Unendlich viel Munition für den Revolver:	800A B406 FFFF
	800A B406 FFFF
	800A B40C FFFF
Unendlich viel Munition für den "Super"-Granatwerfer:	800A B40E FFFF
Unendlich viel Munition für den "Blitz"-Granatwerfer:	800A B410 FFFF
Unendlich viel Gesundheit Level 2:	801C 9716 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 3:	801C 2E8E 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 4:	801B 4EFE 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 5:	801C 2292 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 6:	801D 214A 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 7:	801C ECFA 03E8
Unendlich viel Gesundheit Level 8:	801B 33D6 03E8

Discworld Noir

Tasche
Notizblock
Karte

Komplettlösung

Lutons erstes *Discworld*-Abenteuer ist ebenso knifflig wie düster und läßt Euch zeitweise im sprichwörtlichen Dunkel stehen (Stichwort: Lagerhaus). Damit Euch das nicht passiert, gibt es auf den folgenden zwei Seiten eine vollständige Auflistung aller Orte, zu denen Ihr gelangen könnt und Gegenstände, die Ihr während Eures Render-Abenteuers einsammeln solltet. An den kleinen Icons vor jedem Ort könnt Ihr erkennen, welche Hinweise, Standorte oder Gegenstände Euch dort erwarten. Um die Spannung der Story nicht zu verderben, werdet Ihr in dieser Lösung allerdings kein einziges Wort über die Hintergrundgeschichte von *Discworld Noir* finden!

KAPITEL I

Lutons Büro

- Eure erste Unterhaltung mit Carlotta läuft automatisch ab - Ihr erfahrt dabei den Standort des Kais.

Der Kai

- Sprecht mit dem ersten Offizier Skoplett.
- Horcht ihn über die geheimnisvollen Passagiere aus.
- Nach dem Verwenden des "Milka"-Hinweises erfahrt Ihr den Standort des Café Ankh.

Café Ankh

- In einer Seitenstraße des Cafés trefft Ihr auf einen arbeitenden Golem. Wartet, bis er verschwunden ist und nehmt das herumliegende Brecheisen an Euch.
- Euer Ex-Kollege Nobby sitzt im Café. Sprecht mit ihm über alle Punkte Eures Notizblocks - Ihr erhaltet eine neue Notiz und den Standort des Pseudopolisplatzes auf Eurer Karte.

Der Kai

- Bleibt am Kai solange, bis der Seemann links mit der Arbeit aufhört.
- Packt das Brecheisen aus und öffnet die Kiste. Klettert hinein.
- Im Bauch des Schiffes schnappt Ihr Euch das herumschwimmende Etikett.
- In den Passagierräumen findet Ihr zusätzlich noch ein seltsames Stück Pappe.

Pseudopolisplatz

- Besucht die Wache solange, bis Nobby an seinem Tisch sitzt.
- Sprecht mit Nobby über die geheimnisvollen Passagiere.
- Beim Verlassen der Wache spricht Euch der Troll Malachit an und gibt Euch den Auftrag, die Troll-Dame Therma zu finden. Ihr erfahrt den Standort des Oktarinen Papageis auf Eurer Karte.

Oktariner Papagei

- Der Barkeeper Mankin zeigt Euch nach einem kurzen Gespräch den Weg in Saphirs Garderobe.
- Redet mit Ihr über Therma und Malachit - sie erzählt Euch, daß Saphir mit Künstlernamen Madame Magnetit heißt.Ihr erfahrt auch den Standort von Rodans Werkstatt.

Pseudopolisplatz

- Durch ein Gespräch mit Nobby erfahrt Ihr, daß Madame Magnetit bei einem Unfall ums Leben gekommen ist und im Selacii-Mausoleum bestattet wurde.

Café Ankh

- Fragt Eure alte Flamme Ilsa über die Milka und ihren Mann Zwei Kastanien aus.
- Zeigt Ihr ihr das Etikett aus dem Schiffsrumpf und Ihr erfahrt den Standort von Pier 5.

Lutons Büro

- Ihr trefft auf Al Khali, den Ihr nach einer kleinen Unterredung unsanft vor die Tür setzt.

Pier 5

- Am Pier könnt Ihr nichts ausrichten, da Euch der Wächter vorerst nicht ins Lagerhaus läßt.

Selacii-Mausoleum

- Ihr wandert über den Friedhof, könnt das Graf von Madame Magnetit allerdings nicht finden.

Lutons Büro

- Wieder zurück im Büro, hebt Ihr den Zettel vor Eurer Tür auf. Ihr erfahrt den Standort der Villa von Überwald.

Villa von Überwald

- Sprecht mit dem Diener und bittet Ihn, Carlotta zu holen.
- Betrachtet das Bild an der Wand.
- Redet mit Carlotta über das Selacii-Mausoleum. Sie bietet nun ihre Hilfe an.
- Während Carlotta sich umzieht, werdet Ihr von Graf Henning von Überwald in sein Zimmer gerufen. Sprecht mit ihm über den Mundy-Fall.

Selacii-Mausoleum

- Calotta begleitet Euch zum Mausoleum und hilft Euch, Madame Magnetits Grab zu finden.

Rodans Werkstatt

- Sagt Malchit, daß Ihr Therma gefunden habt.

Selacii-Mausoleum

- Malachit öffnet das Grab, behauptet anschließend jedoch, der tote Troll wäre nicht Therma.
- Überredet ihn, Euch den Enterhaken zu geben.
- Nachdem Malachit verschwunden ist, durchsucht Ihr den Sarg und findet einen diamantenen Zahn.

Villa von Überwald

- Sprecht mit dem Diener über seinen Herrn, Graf Henning von Überwald.
- Unterhaltet Euch anschließend selbst mit dem Grafen.
- Ihr erhaltet ein Ikonographenbild von ihm und den Auftrag, den darauf abgebildeten Zwerg Regin ausfindig zu machen.

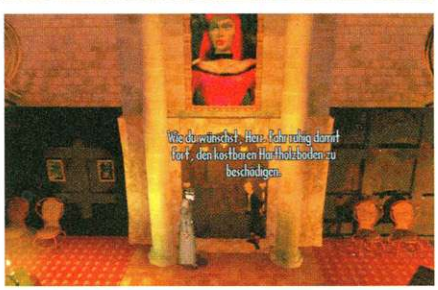
Pier 5

- Geht an dem Wächter vorbei und an die Rückseite des Lagerhauses - oben auf dem Dach könnt Ihr eine Luke erkennen.
- Benutzt den Enterhaken, um hinaufzuklettern.
- Öffnet die Dachluke mit der Brechstange und klettert hinein.
- Inmitten der Dunkelheit befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms (in der Mitte) ein Streichholzheft.
- Verbindet das Streichholzheft mit dem Stück Pappe aus der Schiffskajüte.

Oktariner Papagei

- Zeigt Mankin das Streihholzheft und quetscht ihn über Mundy aus. Letztendlich verrät er Euch seinen Aufenthaltsort.









KAPITEL II

Oktariner Papagei

- Betrachtet das herabhängende Seil und untersucht Mundys Stiefel.
- Kombiniert die Hinweise über das zerfranste Seil mit den Stiefeln – Ihr erhaltet einen neuen Hinweis.
- Seht Euch das an die Wand geschriebene Wort an und kombiniert es mit dem neuen Hinweis.
- Geht die Treppe zur Theke hinunter und setzt Mankin solange unter Druck, bis er mit der Wahrheit herausrückt. Ihr erhaltet eine Münze.

Der Kai

- Zeigt dem ersten Offizier Skoplett das Ikonographenbild von Regin.

Pseudopolisplatz

- Sobald Ihr Nobby auf Regins Kutsche ansprecht, erhaltet Ihr den Standort der sentimentalen Brücke.

Der Kai

- Die Milka hat bereits abgelegt – nehmt das herumliegende Tau an Euch und kombiniert es mit dem Enterhaken.

Sentimentale Brücke

- Betrachtet das Geländer, die Schleifspuren und den Stoffetzen.
- Untersucht den Ankh und Ihr erhaltet den Hinweis, daß etwas im Fluß ist.

Oktariner Papagei

- Bei einer kleinen Unterredung mit Mankin erfahrt Ihr, daß Saphir sich in ihrer Garderobe befindet.
- Sprecht Saphir auf das Geld an, anschließend erfahrt Ihr in einem weiteren Gespräch mit Mankin den Standort des Kasinos Saturnalien.

Kasino Saturnalien

- Erzählt Carlotta von Mundys Tod.
- Bestecht den Croupier Wirbel mit Geld und horcht ihn anschließend über Saphir aus.
- Der ebenfalls am Tisch stehende Zauberer Wurzel kann Euch mit weiteren Infos zu Saphir weiterhelfen.

Oktariner Papagei

- Löchert Saphir solange mit Fragen, bis sie sich bereit erklärt, ein Treffen mit Therma zu arrangieren.

Rodans Werkstatt

- Überredet Malachit, Euch bei der Bergung der Kutsche zu helfen.

Sentimentale Brücke

- Malachit zieht die Kutsche aus dem Ankh – durchsucht den Innenraum und betrachtet die kleine Kiste genauer.
- Untersucht den Kutscher Regin und vergleicht ihn mit dem Ikonographenbild.
- Unter seinem Toupet findet Ihr einen Schlüssel.

Kasino Saturnalien

- Fragt Wirbel nach der Verwendung des Schlüssels.
- In Schließfach Nr. 39 findet Ihr einen Umschlag und ein Zauberarmband.

Lutons Büro

- Ihr begegnet ein weiteres Mal dem Zwerg Al Khali, der Euch zum Standort von Jasper Horsts Quartier führt.

Jasper Horsts Quartier

- Sprecht mit Jasper über alle Themen Eures Notizbuches - laßt Euch anschließend auf einen Deal mit ihm ein.

Kasino Saturnalien

- Nach einer kleinen Unterredung zeigt Euch Carlotta den Standort der Tempel der geringen Götter – außerdem erhaltet Ihr einen Frachtbrief.

Pier 5

- Zeigt dem Wächter die Frachtpapiere und laßt Euch das Hauptbuch zeigen.
- Ihr erfahrt den Standort der Archäologengilde.



Villa von Überwald

- Unterrichtet Graf von Überwald über den Tod seines Kutschers Regin und zeigt ihm das Armband.
- Kombiniert Regins Tod mit der Verbindung zu Therma.

Café Ankh

- An einem der Tische im Café sitzt Samael, befragt ihn über den Verbleib der Warberg-Kisten.
- Er gibt Euch den Schlüssel zum Keller, in dem Ihr auf Ilsa trefft.
- Nach einer längeren Unterredung mit Ilsa und Zwei Kastanien könnt Ihr Euch auf einen Deal einigen.

Lutons Büro

- Beim Betreten Eurer Wohnung findet Ihr eine Nachricht von Saphir – Ihr erfahrt den Standort der Dächer über der Salisstraße und der Fleissigen Straße.

Rodans Werkstatt

- Sprecht mit Malachit und erzählt ihm von dem Treffen mit Therma.

Die Dächer über der Salisstraße und der Fleissigen Straße

- Ihr werdet erneut bewußtlos geschlagen und erfahrt (ungewollt) den Standort des Patrizierpalastes.

Zelle des Patrizierpalastes

- Untersucht den Spalt in der Mauer rechts, durch den die Ratte gehuscht ist.
- Haltet ein kleines Schwätzchen mit Leonardo da Quirm und betrachtet anschließend das Loch in der Wand.

Patrizierpalast

- Lauft an den Wachen vorbei zur rechten Seite des Palastes und schwingt Euch mit dem Enterhaken zu Leonardos Zelle hinauf.
- Anschließend steigt Ihr wieder hinunter und kombiniert die Versteck-Notiz mit der Palastmauer.

Café Ankh

- Erzählt Ilsa von dem Versteck für Zwei Kastanien.
- Durch Ilsas Hilfe erhaltet Ihr Zutritt zur Archäologengilde.

Archäologengilde

- Sprecht mit Laredo Cronk über Al Khali und Jasper Horst.

Jasper Horsts Quartier

- Erzählt Jasper Horst von der Anwesenheit Laredo Cronks.

Archäologengilde

- Nachdem Ihr mit Laredo die Nachricht von Jasper überbracht habt, verschwindet sie und Ihr könnt das Buchregal untersuchen.
- Beim Betätigen eines Buches öffnet sich ein Geheimgang.
- Berührt das okkulte Sicherheitssystem.

Kasino Saturnalien

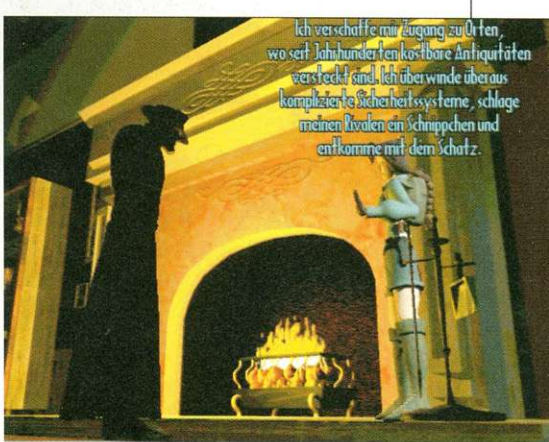
- Sprecht mit dem Zauberer Wurzel über seine Pechsträhne und das okkulte Sicherheitssystem.
- Bietet ihm das Glücksarmband von Regin im Tausch gegen den Zugangscode des Sicherheitssystems.

Archäologengilde

- Gebt den Code in die Wandtafel des Sicherheitssystems ein.
- Benutzt die Notiz 3712V, um die richtige Vitrine zu finden.
- Mit dem Diamant-Zahn könnt Ihr das Glas der Vitrine zerschneiden.
- Die Urne öffnet Ihr mit dem Brecheisen.

Fortsetzung folgt...

Die Komplettlösung zu Kapitel III und dem furiosen Finale in Kapitel IV findet Ihr in fun generation 03/99! ■



Final Fantasy VIII

Komplettlösung CD 4



Tore & Dimensionen

Verlaßt nach dem Kampf mit Cifer den Raum nach links unten, lauft nach rechts und klettert dort die Leiter nach oben. An Adells Glaskuppel angekommen, soll Rinoa der Hexe geopfert werden. Ihr müßt Adell nun besiegen, ohne Rinoa dabei zu verletzen - deshalb könnt Ihr hier keine Guardian Forces beschwören. Entzieht Eurer gefangenen Freundin immer wieder "Regena" und wendet den Zauber auf sie und den Rest der Party an. Außerdem solltet Ihr "Aura" verwenden, um Eure Special-Moves einsetzen zu können. Nebenbei attackiert Ihr die Hexe am besten mit folgenden Zaubern: Aero, Flare und Melton. Behaltet aber unbedingt ständig Rinoas Hit Points im Auge und heilt das Mädel gegebenenfalls – geht ihre Kraft zur Neige, ist das Spiel gelaufen! Nach dem Kampf werdet Ihr in Artemisias Raum des Ursprungs teleportiert. Benutzt sofort den Speicherpunkt, sonst vervielfacht er sich! Nach einer Weile trefft Ihr auf vier garstige Hexen – die Furien besiegt Ihr am besten mit Euren Guardian Forces. Die schlangenartige, letzte Hexe ist schwach gegen Diabolos und Ifrit – habt Ihr das Biest erledigt, findet Ihr Euch vor Edeas Haus wieder. Verlaßt im Haus das Schlafzimmer auf der rechten Seite, geht im Spielzimmer nach oben und durch die obere Tür wieder nach draußen. Weiter links findet Ihr schließlich eine Ansammlung von Ketten: Die dritte von links fungiert als Brücke! Dahinter stoßt Ihr auf mehrere Steintore, durch die Ihr Euch zu verschiedenen Punkten auf der Weltkarte teleportieren könnt. Das mittlere Tor bringt Euch zur Serengeti-Ebene, nordöstlich der Centra-Ruinen. Weiter im Norden liegt der Chocobo-Wald der Einsamkeit – begebt Euch dort hin. Fangt hier einen Chocobo oder bittet den Choco-Boy um Hilfe und reitet mit dem Federvieh anschließend nach Süden zum Strand des Centra-Kraters. Von da aus geht es nach Westen weiter: Durchquert hier die seichte Stelle im Wasser, tippelt weiter nach Südosten (an Edeas Haus vorbei) und schließlich nach Osten. Durch einen engen Bergpaß gelangt Ihr schließlich in die Kashukbaar-Wüste – hier wartet bereits Euer Luftschiff. Bevor Ihr aber mit der Ragnarok davonfliegt, solltet Ihr das Tor betreten. Es erscheint nun ein weiteres Tor neben der Kette – Ihr könnt von nun an jederzeit zwischen den "Ebenen" wechseln.

Allgemeine Tipps:

- 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.s (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.

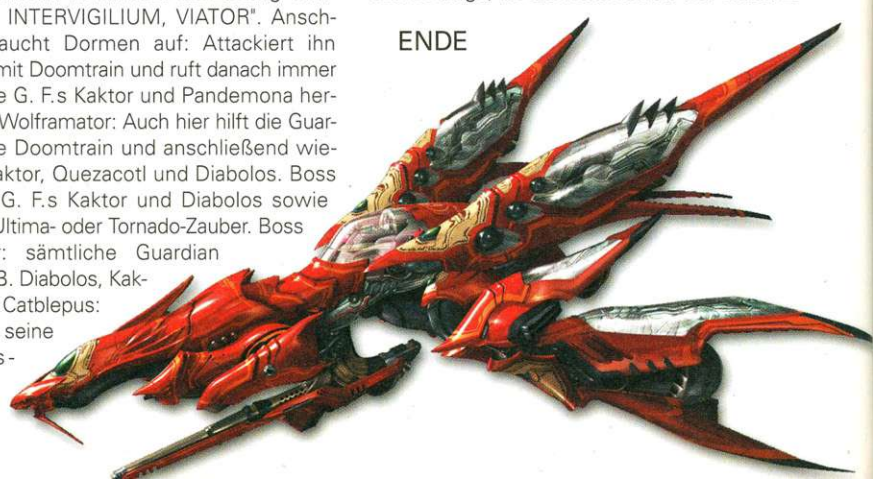
Artemisias Schloß

Am Kap von Goodhope findet Ihr eine große Kette – lauft auf Ihr nach oben, um in Artemisias Schloß zu gelangen. Sobald Ihr die Festung betreten habt, werden Eure Abilitys "eingefroren" – Ihr könnt nun im Kampf nur noch mit den Standard-Waffen angreifen; Guardian Forces können nicht beschworen werden. Ehe Ihr allerdings Artemisia höchstpersönlich gegenübersteht, müßt Ihr acht andere große Gegner besiegen. Die sind kreuz und quer im Schloß verteilt und wollen erst einmal gefunden werden. Ihr bewegt Euch in zwei Gruppen zu je drei Personen – an speziellen Umschaltepunkten könnt Ihr zwischen den Parties wechseln. Falls Ihr im Laufe des Spiels ein paar G. F.s übersehen habt, könnt Ihr die monströsen Helfer jetzt in den Rucksack packen. Jeder der Hauptgegner besitzt eine Guardian Force – verwendet also in jedem Kampf "Draw". Steigt zu Beginn die Treppe in der Halle hinauf und Ihr begegnet Sphinx: Koppelt vor dem Kampf am besten Eisga mit der Element-Abwehr und schlagt immer auf das Monstrum ein. Habt Ihr das Biest bezwungen, erhaltet Ihr Eure magischen Kräfte zurück – Ihr dürft von nun an wieder Zauber verwenden. Ein paar Schritte weiter trefft Ihr auf den nächsten Gegner: Tripel-Klinge. Das Monster ist mal gegen Eis, mal gegen Feuer empfindlich – deckt es im richtigen Moment mit den entsprechenden Zaubern ein oder laßt Eure G. F.s auf Tripel-Klinge los. In der Gemäldegalerie müßt Ihr anhand der Namen der Bilder den Namen des großen Gemäldes herausfinden. Untersucht dazu die ersten drei Gemälde und Ihr kommt auf die Lösung "VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR". Anschließend taucht Dormen auf: Attackiert ihn zunächst mit Doomtrain und ruft danach immer wieder die G. F.s Kaktor und Pandemona herbei. Boss Wolframator: Auch hier hilft die Guardian Force Doomtrain und anschließend wiederholt Kaktor, Quezacotl und Diabolos. Boss Cocutus: G. F.s Kaktor und Diabolos sowie Meteor-, Ultima- oder Tornado-Zauber. Boss Gargantur: sämtliche Guardian Forces (z.B. Diabolos, Kaktor). Boss Catblepus: Schwächt seine Angriffskraft mit Doomtrain und attackiert dann mit Leviathan und Brothers. Boss Tiamat: Schützt Euch mit Shell, beschwört Leviathan, um die Abwehr des Gegners zu schwächen und attackiert dann mit Shiva, Eden, Kaktor und Diabolos. Habt Ihr den Brocken besiegt, kehrt in den Uhrturm zurück und springt auf die Glocke. Heilt Eure Party nochmals ausgiebig und equippt sämtliche G. F.s, bevor Ihr Artemisias Turm betretet. Im Kampf mit der Hexe müßt Ihr auf der Hut sein: Stirbt ein Mitstreiter, belebt ihn sofort wieder, da Artemisia ihn sonst durch einen "frischen" Charakter ersetzt – sind am Ende nur noch zwei Recken im Team, habt Ihr verloren. Entzieht der Hexe im ersten Kampf sofort Flare und Gravit und benutzt Aura für Eure Party. Ein Göttertrank leistet ebenfalls hilfreiche Dienste... Im zweiten Kampf bekommt Ihr es mit Griever zu tun: Entzieht ihm immer wieder Tornado und wendet es auf ihn an – das verursacht großen Schaden. Außerdem solltet Ihr Eure Gruppe mit Protes schützen. Ist auch die Bestie erlegt, taucht Artemisia mit Griever im Team auf. Konzentriert Eure Angriffe zunächst auf das Monster und kümmert Euch erst nach dessen Tod um die Hexe. Entzieht am besten die Zauber Gravit und Tornado und greift damit gleich wieder an – das zeigt auf beide Gegner große Wirkung. Im vierten und letzten Kampf stellt sich Euch Artemisia noch einmal alleine. Wenn die Hexe ihren verheerendsten Zauber vom Stapel läßt, werden Eure Hit Points auf 1 reduziert. Benutzt dann sofort einen Göttertrank oder mehrere Heldentränke bzw. Heilzauber, um Eure Energie wieder aufzufüllen. Um Artemisia zu erledigen, solltet Ihr ihr unbedingt den Zauber Apocalypse entziehen und anschließend damit attackieren. Wiederholt das einfach so lange, bis die Hexe tot ist. Viel Glück! ■

Fundorte der G. F. (CD 4)

Tombery	**Centra-Ruinen: Besiegt den Tombery-König..**
Boko	**1. Chocobo-Wald: Fangt ohne die Hilfe des Choco-Boys einen Chocobo und laßt die Mutter dann den Schatz ausgraben.**

ENDE

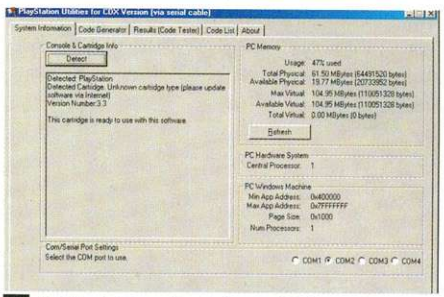


Game Buster jetzt 2000-kompatibel



Das Hauptmenü des Game Buster CDX empfängt Euch in gewohnter Mogelmodul-Optik.

Daß Mogelmodule für die PlayStation ir neuen Jahrtausend in die Röhre gucken, lieg, nicht am Jahr 2000-Bug, sondern an den neuen PlayStation-Modellen (ab SCPH-9002C) ohne Erweiterungsport. Die Tüftler von Dataflash kontern die PlayStation-Light mit dem brandneuen Game Buster CDX: Statt einem Erweiterungsmodul besteht das Mogelpaket aus einer PlayStation-CD und der CDX-Memory Card. Vor dem Spiel legt Ihr die Schummel-CD in Eure Konsole, um einen der Cheats von Memory Card zu wählen. In alter Game-Buster-Tradition dürft Ihr außerdem Eure Spiele-CDs nach Grafiken und Sound durchsuchen.



Mit der beiliegenden Schummel-Software für den PC erstellt Ihr eigene Codes und bearbeitet die CDX-Cheatliste.

Wenn unter den 1708 eingebauten Cheats Euer Lieblingsspiel nicht dabei ist, koppelt Ihr via Verbindungskabel (liegt bei) die Konsole mit Eurem PC. Via Trainer-Software ist das Herausfinden von eigenen Codes simpel, in der aktuellen Version dürft Ihr jedoch nur nach bestimmten Zahlenwerten (z.B. 27) stöbern. Wer Cheats aus dem Internet abtippt, bearbeitet obendrein seine Codelisten kom-



Mit dem Menüpunkt "Enhancement CD" ist der CDX auf zukünftige Erweiterungs-CDs mit neuen Optionen vorbereitet..

fortabel auf dem PC. Dem Lieferumfang liegt ein (englisches) Lernvideo bei, das Anfänger in den Umgang mit dem CDX einweist. Da sich die Software momentan im Anfangsstadium befindet, solltet Ihr im Fall eines Kaufs regelmäßig auf der Homepage www.codejun-



Name	Game Buster CDX
Produkt	Schummelsoftware
System	Playstation
Hersteller	Dataflash
Bezugsquelle	Fachhandel
Preis	99 Mark

Nintendo-Flashback

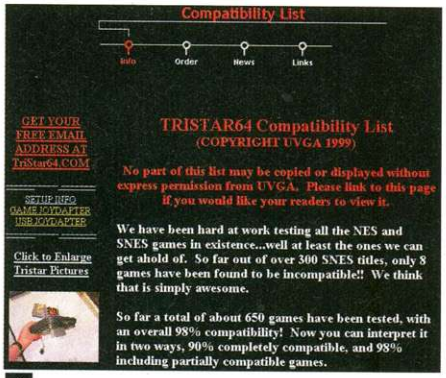
Wer aus vergangenen Videospielgenerationen noch einige NES- und Super Nintendo-Spiele besitzt, sollte sich den Kauf eines Tristar64 für das Nintendo 64 überlegen: Mit dem handlichen Adapter zockt Ihr die alten Nintendo-Spiele auf Eurer 64-Bit-Konsole. Bei dem Adapter handelt es sich nicht um einen auf Modul gebannten Emulator, sondern um Hardware-Nachbauten der alten Konsolen: Da die Technik dezent verändert wurde, ist der Tristar64 kein illegaler Clone, sondern legale



In die Modulschächte für NES- und Super Nintendo-Spiele stöpselt Ihr auch japanische und amerikanische Module.

"Nintendo-kompatible" Hardware. Das N64 fungiert im Oldie-Modus dabei nur als Eingabemedium (Joypad), denn der Tristar64 besitzt einen eigenen AV-Ausgang. Der ist jedoch leider nicht RGB-fähig.

Die meisten Spiele laufen auf dem Tristar64 wie im Original, nur wenige Module (oft mit Spezialchips und PAL-Sperre) verweigern den Dienst. Darunter befinden sich auch einige Klassiker wie *Super Mario RPG* (SNES) und *Burai Fighter* (NES). Eine aktuelle Kompatibilitätsliste findet Ihr im Internet. Nebenbei fungiert der Adapter als Mogelmodul für N64-



Auf der amerikanischen Homepage findet Ihr eine Kompatibilitätsliste des Tristar64: www.tristar64.com/compat.html.

Spiele, das mit Game-Buster-Codes kompatibel ist. Die einzige Schwachstelle der Hardware ist ein Relais auf der Platine, das zwischen Oldie- und N64-Bild wechselt. Dieses empfindliche Bauteil geht bei häufigem Gebrauch spätestens nach einem Jahr kaputt: Ein Elektroniker wechselt Euch das Relais (Preis ca. 1 Mark) jedoch mit Leichtigkeit aus.

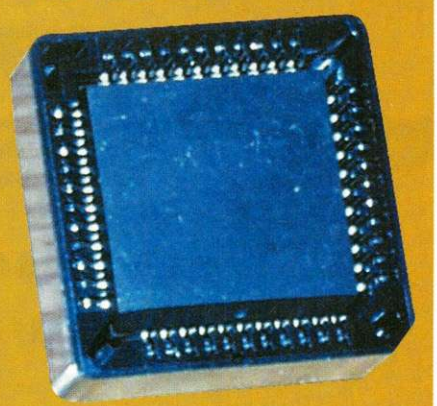


Name	Tristar64
Produkt	Adapter für NES- und SNES-Spiele
System	Nintendo 64
Hersteller	Ultimate Video Game Acces sories
Bezugsquelle	www.tristar64.de oder 07458/455132
Preis	180 Mark

Mod-Chip für Dreamcast

Seit Weihnachten '99 ist ein legaler Mod-Chip für den Dreamcast erhältlich, mit dem Ihr auf Eurer PAL-Konsole problemlos Spiele aus aller Welt zockt. Der Einbau mit seinen 25 Lötpunkten ist etwas kompliziert: Konsultiert lieber Euren Fachhändler. Lötet Ihr den Chip in eine japanische Konsole, ist das Bild bei PAL-Spielen leider versetzt: In diesem Fall basteln Euch die Hardware-Spezialisten einen Schalter an die Konsole, mit dem Ihr den Fehler ausgleicht. Der Mod-Chip kostet rund 90 Mark, der komplette Umbau 130 Mark: Wendet Euch an www.flanders.de.

Der Mod-Chip für den Dreamcast wird mit 25 Kabeln an der Platine Eurer Konsole gelötet.



Tests

Resident Evil 3: Nemesis
Endlich da: Zombies zanken, Rätsel raten – auf Deutsch!

Crazy Taxi
Vom Tacho- bis zum Taxometer: Der Automat jetzt für daheim

Red Dog
Segas Panzer rollen wieder

Starcraft
Der Strategie-Hit jetzt für's Nintendo 64!

Perfect Dark
Der beste Ego-Shooter?

Fear Effect
Eidos lehrt uns das Fürchten: Das Science-Fiction-Adventure

Sega GT
Dreamcast-Konkurrenz für Gran Turismo?

ISS Pro Evolution
Schöner, intuitiver – besser? Konamis Fußball-Knaller im Test!

NTSC-Tests:

Harvest Moon 64
Climax Landers
Star Trek New World
Die Hard Trilogy 2
Chocobo Magic Dungeon

Außerdem:

> Vigilante 8, Castlevania Resurrection, Hidden & Dangerous, Dead or Alive 2, Flying Heroes 2, Furrballs, Dragon's Blood, Rainbox Six, Arcatera, Microsoft Combat Flight Simulator, Jeremy McGarth SuperCross

> Roadsters, Blaster Master 2, Superman, Sheep, Beatmania – European Edition, Ford Racing, Premier Manager 2000, Martian Gothic, Stupid Invaders, Rayman 2, Marvel vs. Capcom, Silicon Valley, ECW Hardcore,

> Airboarding USA, NBA in the Zone 2000, Mario Party 2, Toy Story 2, Space Invaders, Rallymasters, A Bug's Life, ECW Hardcore, EPGA Golf, Exitebike 64

> Hyper Olympic Winter 2000, Duffy Duck, Meta Fight EX, Micro Machines: Twin Turbo, Oddworld Adventure 2, Dragon Warrior Monsters, Muppets, Shadowman, Resident Evil, Bugs Bunny 4, NBA Showtime, Battletanx, Puchi Carat, Allstar Tennis 99

Zieht Euch warm an - fun kommt!
Ab 23. Februar überall erhältlich!



„Simon... - Daniel... habt ihr irgendwo mein Fußbad gesehen?"

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

dynatax
44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

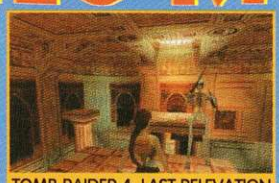
THEO KRANZ VERSAND

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.



TOMB RAIDER 4: LAST RELEVATION (PSX) 99,95

Theo KRANZ VERSAND

Jetzt: 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 und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungsbetrag von 170,- DM bei Konsolenartikeln erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK" 249,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK

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 CDX (MEM-PORT)	99,95
X-PLODER FX	84,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95



DINO CRISIS (PSX) 89,95

RGB-KABEL	14,95
LENKRAD JORDAN GP 2 IN 1	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-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
ACE COMBAT 3" (JAN)	99,95
APE ESCAPE"	99,95
ARMORINES IN PR. SWARM"	94,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR	94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN"	89,95
AUTOBAHN RASER 2	79,95
BARBIE RACE & RIDE"	49,95



SPACE DEBRIS" (PSX) 89,95 — KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (PSX) 89,95



JADE COCOON (PSX) 89,95 — RAINBOW SIX (PSX) 89,95 (N64) 99,95

BASEBALL EDITION 2000	89,95
BILLIARD NIGHTS	79,95
BOX CHAMPIONS 2000	89,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
BUST A MOVE 4	64,95
BUSTER & THE BEANSTALK"	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CENTIPEDE PSX	89,95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	89,95
CHESSMASTER II	89,95
CHOKOBO RACING"	99,95
COMB. & CONQUER 2:GEGENSCHLAG	89,95
CRASH BANDICOOT 3"	99,95



SHADOWMAN (DC) 89,95 (PSX) 84,95 (N64) 89,95 — INT. TRACK & FIELD 2 (PSX) 89,95

CRASH TEAM RACING	99,95
CROC 2	89,95
CUEBALL	74,95
CYBER TIGER	89,95
DEMOLITION RACER	89,95
DIE HARD 2 (FEB)	89,95
DINO CRISIS	89,95
DRIVER	89,95
DISCWORLD NOIR (JAN)	84,95
DUNE 2000 (FEB)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (MÄRZ)	89,95
EXTREME 500	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX '99	89,95



RAILROAD TYCOON 2 (PSX) 89,95 — MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95



inkl. Multi-Tap" 139,95 nur solange Vorrat reicht!

DUNE 2000 (PSX) 89,95 — CRASH TEAM RACING" (PSX) 99,95

FIFA 2000	89,95
FIGHTING FORCE 2	99,95
FINAL FANTASY VIII"	119,95
FORMEL 1 '98"	99,95
FUSSBALL LIVE"	99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE"	89,95
GRAND THEFT AUTO 2	89,95
GRAN TURISMO 2" (FEB)	99,95
GRAN TURISMO 2 INKL. LENKRAD(FEB)	169,95
GRUDGE WARRIORS (JAN)	89,95
GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN 2	79,95
HELL NIGHT	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER EVOLUTION(FEB)	89,95
INT. TRACK & FIELD 2 (JAN)	89,95
JADE COCOON	89,95
JAMES BOND (MORGEN STIRBT NIE)	89,95
JURASSIC PARK: WARPATH	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.)	89,95
KURUSHI FINAL"	89,95



24H VON LE MANS (PSX) 89,95 — FIFA 2000 (PSX) 89,95



NHL 2000 (PSX) 89,95 — FORMEL 1 '99 (PSX) 99,95

LE MANS 24 STUNDEN	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
LEGEND OF KARTIA	89,95
LEGO RACERS	89,95
LEGO ROCK RAIDERS	89,95
LMA FUSSBALL-MANAGER	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL G. S. VR MISSIONS	44,95
MILLENIUM SOLDIER - EXPENDABLE	79,95



RUFF & TUMBLE (PSX) 79,95 — J. BOND: MORGEN STIRBT NIE (PSX) 89,95



MEDAL OF HONOR (PSX) 99,95 — TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95

MISSION IMPOSSIBLE	89,95
MUSIC 2000	89,95
NBA CHAMPIONSHIP 2000	89,95
NBA LIVE 2000	89,95
NHL 2000	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING	89,95
OVERBLOOD 2	89,95
PAC MAN WORLD"	89,95
POINT BLANK 2"	89,95
PRINCE NASEEM BOXING (FEB)	89,95
Q-BERT	79,95



XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95 — DISCWORLD NOIR (PSX) 84,95



inkl. Mem.Card" 109,95 nur solange Vorrat reicht!

FINAL FANTASY VIII (PSX) 119,95 — WIPEOUT 3 (PSX) 99,95

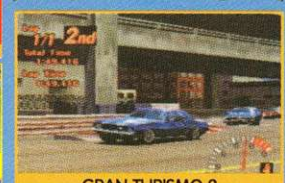
RAILROAD TYCOON 2 (FEB)	89,95
RAINBOW SIX	89,95
RENEGADE RACING	89,95
READY 2 RUMBLE BOXING	89,95
RIDGE RACER TYPE 4"	99,95
ROADSTERS	89,95
RONIN BLADE	89,95
RUFF & TUMBLE	79,95
DIE SCHLUMPFE	89,95
SHAO LIN	89,95
SILENT HILL	89,95
SOUTHPARK	84,95
SOUTHPARK RALLY (JAN)	89,95
SPACE DEBRIS" (JAN)	89,95
SPEED DEMONS (JAN)	89,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS"	99,95
SPYRO THE DRAGON 2"	99,95
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR.	89,95
SUPERCROSS 2000	89,95
TARZAN"	99,95
THE NEXT TETRIS	84,95
TOMB RAIDER 4"	99,95
TONY HAWK'S PRO SKATER	89,95



RAYMAN 2 (N64) 119,95 — RACING SIM. 2 (DC) 89,95 (PSX)49,95 (N64) 89,95



RTL WORLD LEAGUE SOCCER (N64) 109,95 — STARCRAFT (N64) 109,95



GRAN TURISMO 2 (PSX) 99,95

TOY STORY 2 (JAN)	89,95
TRASHER SKATE & DESTROY (JAN)	89,95
TRICK'N SNOWBOARDER	89,95
TUNGUSKA (JAN)	84,95
UEFA STRIKER	84,95
URBAN CHAOS	89,95
V-RALLY 2	89,95
VIGILANTE 8 - SECOND OFFENSE	89,95
WCW MAYHEM	89,95
WIPEOUT 3"	99,95
WORMS ARMAGEDDON	89,95
WORMS PINBALL	89,95
WU TANG CLAN	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS	89,95
X-FILES"	99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 COLOR EDITION	199,-
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK	299,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIG.	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	48,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
LENKRAD GAMESTER G64	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	24,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL"	99,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ARMORINES IN PROJECT SWARM"	89,95
ARMORINES IN PR. SWARM (ENGL. PAL)	89,95
ARMY MEN (JAN)	99,95
ASTEROIS HYPER 64 (FEB)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64	99,95
BATTLEZONE 64 (FEB)	109,95
A BUGS LIFE	89,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DAIKATANA (MÄRZ)	109,95
DESTRUCTION DERBY	109,95
DONKEY KONG 64"	129,95
EARTHWORM JIM 3D	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2"	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95



WCW MAYHEM (N64) 99,95 — MARIO GOLF (N64) 109,95



SUPER SMASH BROS. (N64) 89,95 — F1 WORLD GRAN PRIX 2 (N64) 89,95

TOP GEAR HYPERBIKE (JAN)	109,95
TOY STORY 2 (JAN)	89,95
TUROK - LEGENDEN D. V. LANDES"	89,95
TUROK - RAGE WARS (ENGL. PAL)"	99,95
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE (JAN)	89,95
WCW MAYHEM	89,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER	109,95
WORMS ARMAGEDDON	109,95
WRESTLEMANIA 2000	114,95
XENA WARRIOR PRINCESS	114,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95



JET FORCE GEMINI (N64) 109,95 — TUROK: LEG.d.v.LANDES (N64) 89,95



ARMORINES IN PR. SW. (PSX) 94,95 (N64) 89,95 — TOY STORY 2 (PSX) 89,95 (N64) 89,95

THEO KRANZ GAMES - DER SEGA-SPEZIALIST



Dreamcast

DREAMCAST ... 494,-
DEUTSCHE VERSION, INKL. MODEM!

CONTROLLER	59,95
DREAMCAST-STICK	94,95
KEYBOARD	59,95
VIBRATION PACK	49,95
VMU-CARD	59,95
PISTOLE DREAMBLASTER	74,95
RACING CP (LENKRAD)	124,95
LENKRAD MAD CATZ MC2	114,95
FERRARI SHOCK 2 RACING WHEEL	124,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95



SOUL FIGHTER (DC) 94,95 — SOUL CALIBUR (DC) 89,95

AERO WINGS	84,95
BILLIARD NIGHTS (JAN)	84,95
BLUE STINGER	94,95
BUGGY HEAT	89,95
CRAZY TAXI (FEB)	99,95
DRAGONS BLOOD	89,95
DYNAMITE COP 2	89,95
EVOLUTION (JAN)	84,95
F1 WORLD GRAND PRIX	99,95
FIGHTING FORCE 2	89,95
HYDRO THUNDER	99,95
INCOMING	99,95
MARVEL VS. CAPCOM	89,95
MILLENIUM SOLDIER-EXPANDABLE	89,95
NBA 2000 (FEB)	89,95
PLASMA SWORD (FEB)	89,95
POWER STONE	89,95



VIRTUA STRIKER 2 (DC) 99,95 — SONIC ADVENTURES (DC) 89,95

RACING SIMULATION 2	89,95
READY 2 RUMBLE BOXING	99,95
REVOLT	89,95
SEGA RALLY 2	99,95
SHADOWMAN	89,95
SNOWSURFER - COOL BOARDERS	94,95
SONIC ADVENTURES	89,95
SOUL CALIBUR	89,95
SOUL FIGHTER	94,95
SOUTH PARK LUV SHACK	89,95
SOUTH PARK RALLY (JAN)	89,95
SPEED DEVILS	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3 (JAN)	89,95
SUZUKI ALSTARE RACER	89,95
TEE OFF (JAN)	89,95
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	84,95
TOY COMMANDER	89,95
TRICK STYLE	89,95
UEFA STRIKER	99,95
VIGILANTE 8 - SECOND OFFENSE	94,95
VIRTUA FIGHTER 3 TB	89,95
VIRTUA STRIKER 2 (JAN)	89,95
WORMS ARMAGEDDON	94,95
WWF ATTITUDE	79,95
ZOMBIE REVENGE (FEB)	99,95



F1 WORLD GRAND PRIX (DC) 99,95 — WWF ATTITUDE (DC) 79,95



DONKEY KONG 64 (INKL. SPEICHERERW.) (N64) 129,95

NASCAR '99	109,95
NBA LIVE 2000	99,95
NBA PRO '99	114,95
THE NEW TETRIS	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NHL JAM 2000	89,95
NUCLEAR STRIKE	109,95
"SECRET" (P. DARK) (APR)	109,95
RAINBOW SIX	99,95
RAYMAN 2"	119,95
READY 2 RUMBLE BOXING	109,95
REVOLT	99,95
ROAD RASH	114,95
ROADSTERS '99	89,95
ROCKET - ROBOT ON WHEELS	114,95
RUFF & TUMBLE (FEB)	109,95
RUGRATS - SCHATZSUCHE	109,95
SOUTHPARK	99,95
SOUTHPARK LUV SHACK	89,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	99,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT	109,95
SUPER SMASH BROS.	89,95
TOP GEAR RALLY 2 (JAN)	109,95

GameBoy Color

GAME BOY COLOR	139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATTERIEN)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
ARMORINES IN PR. SWARM	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BEAUTY AND THE BEAST	64,95
BLACK BASS FISHING	59,95
BOMBERMAN QUEST	59,95
BUBBLE BOBBLE	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95
CATWOMAN	64,95
CRAZY BIKERS (M.M.2)	64,95
DRAGON QUEST MONSTER (JAN)	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	64,95
GAME & WATCH GALLERY 3	44,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	64,95
GRAND THEFT AUTO	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
INT. TRACK & FIELD (JAN)	64,95
KONAMI GB COLLECTION VOL. 1	64,95
MADDEN NFL 2000	64,95
MARIO GOLF	64,95
MICKEY'S TOON RACING	64,95
MICRO MACHINES 1+2	59,95
MISSION IMPOSSIBLE	64,95
NHL 2000	64,95
PUMUKEL + BIENE MAJA CASE (SVR)	64,95
RAINBOW SIX (JAN)	64,95
RESIDENT EVIL 1 (FEB)	59,95
RONALDO V. FOOTBALL	59,95
STAR WARS: RACER (RUMBLE-FUNKTION)	64,95
STRANDED KIDS	64,95
STREETFIGHTER ALPHA	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TOM & JERRY (FEB)	54,95
TOMB RAIDER (MÄRZ)	64,95
TOP GEAR RALLY 2	59,95
TUROK RAGE WARS	59,95
WARIO LAND 2	64,95
WORLD RALLY	64,95
WORMS ARMAGEDDON	59,95
WRESTLEMANIA 2000	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

Pokémon

BLAUE EDITION 64,95
ROTE EDITION 64,95
SPIELEBERATER 24,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3 SPECIAL ED.	49,95
DEAD OR ALIVE	49,95
FORSAKEN	29,95
MOTOR MASH	29,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RASCAL	29,95
SPORTS CAR GT	69,95
J.McGRATH SUPERCROSS '98	39,95
TAI FU	69,95
WILD 9'S	39,95
WWF ATTITUDE	69,95

PLATINUM EDITION

ABE'S EXODDUS	39,95
ALIEN TRILOGY	39,95
BUST A MOVE 2	39,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 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
HERCULES	49,95
MEDIEVIL	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES.	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL	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

FORSAKEN	39,95
G.A.S.P	29,95
HEXEN	19,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	29,95
NBA JAM '99	29,95
OFFROAD CHALLENGE	29,95
PENNY RACERS	49,95
PREMIER MANAGER 64	89,95
RACING SIMULATION 2	89,95
SHADOWMAN	89,95
TONIC TROUBLE	79,95
TUROK 2 DT.	39,95
TUROK 2 ENGL. PAL	39,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

Achtung: Die Artikel in diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie bei "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

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.



Versandkosten Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) oder Kartenzahlung (nur) 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. Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt (lediglich für Nachnahme-Bestellen fällt die Nachnahme-Gebühr an).

0931/354522 ODER 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's RAINBOW SIX
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

WWW.TAKE2.DE

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!



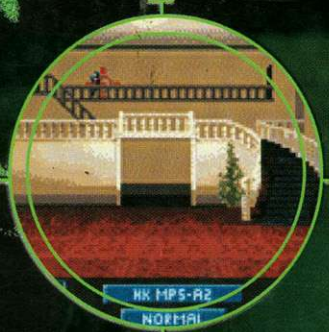
PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL



N-ZONE HIT

GAMES AND MORE HIT

NINTENDO 64
JETZT IM HANDEL



GAMEBOY COLOR
JETZT IM HANDEL

Red Storm ENTERTAINMENT

TAKE2 interactive

Clancy's **NetForce** ab 21.02.00 als Kaufvideo!

BMG VIDEO

Romane und Hörbücher bei

HEYNE BÜCHER

MakroMarkt
Wir sind die Guten.