fun generation

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

CyPress

03/2000
Ausgabe 50

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

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 03

PlayStation
TEST

RESIDENT EVIL 3

Zombie-Horror auf Deutsch

NINTENDO 64
TEST

Ridge Racer 64

Die Namco-Karossen in 64-Bit

Dreamcast
TEST

CRAZY TAXI

Besser als Driver?

Ausserdem im Heft:

- STARCRAFT
- VAGRANT STORY
- INT. SUPERSTAR SOCCER
- GRANDIA 2
- POWER STONE 2
- SEGA GT
- RESIDENT EVIL ZERO
- SNK VS CAPCOM
- COLONY WARS 3
- RAYMAN 2

DIE GAMEBOY-STORY

DIE ERFOLGREICHSTE VIDEOSPIELKONSOLE ALLER ZEITEN

BEI UNS IM DETAIL

DIE HARDWARE, DIE SOFTWARE, DIE HANDHELD-KONKURRENZ

Soul Reaver: Legacy of Kain. © 1999 Crystal Dynamics. © & Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.



von allen ausgezeichnet.



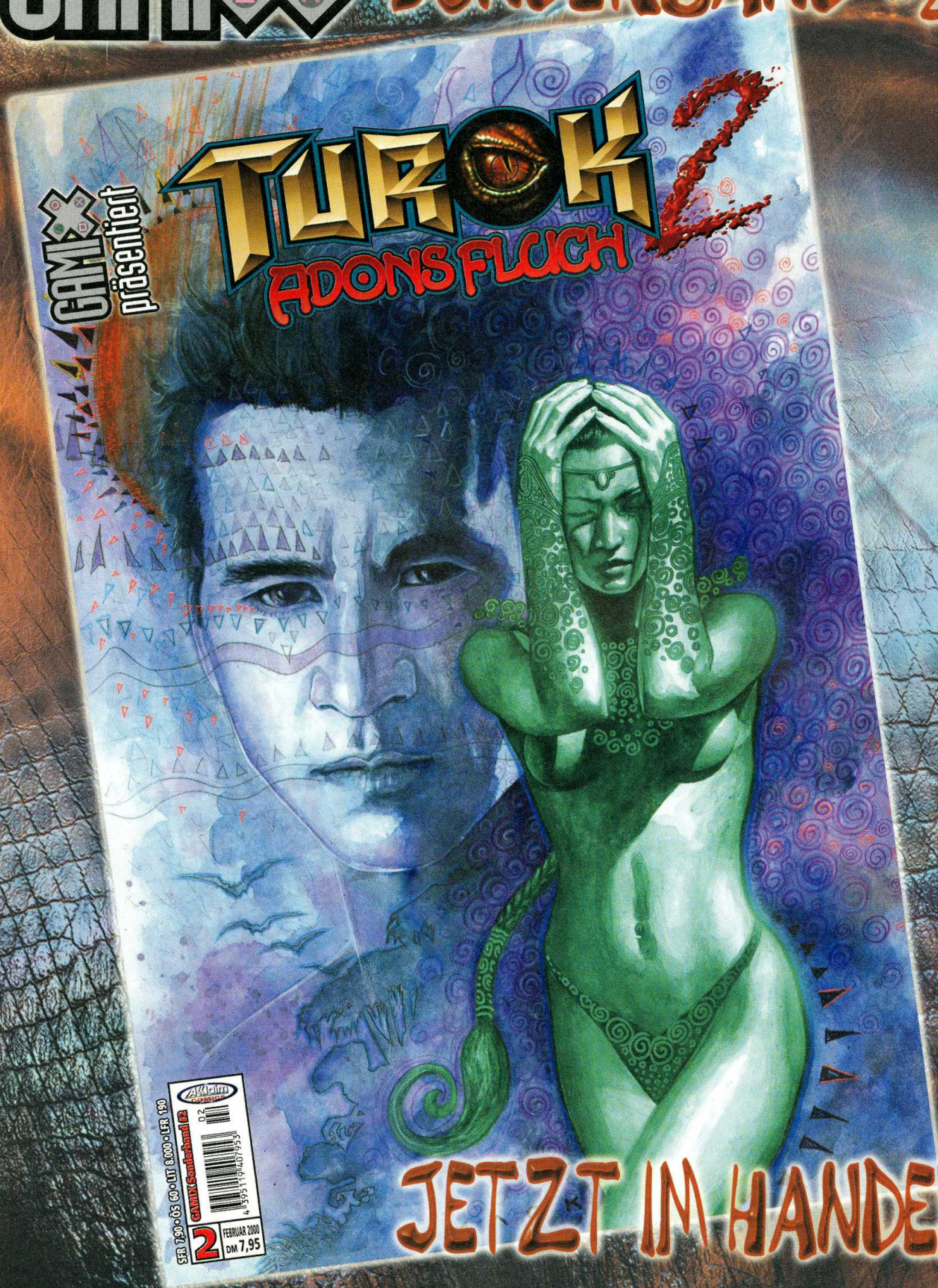
Der Konsolen-Hit jetzt auch erhältlich für die Dreamcast. Dreamcast.

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

GAMIX SONDERBAND #2



JETZT IM HANDEL!

Turok® 2:Adon's Curse Comic Book Magazine. ©1998 Acclaim Comics, Inc.
Turok® & ©1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment, Inc. All rights reserved.

funatisch



Hat die Gewaltdiskussion im CyPress-Verlag wieder angeheizt: Eigentlich sollte Simons und Daniels redaktioneller Amoklauf (mit Carsten "Zombie" Grauel als Zielscheibe) Bestandteil einer Foto-Story zum Thema *Resident Evil* werden. Leider ist unser Zombie-Abenteuer der politischen Schere zum Opfer gefallen: Das Thema "Emphatie-Verlust durch Videospielen" ist im Moment ein sehr empfindliches. Wie steht's mit Euch? Könnt Ihr Fiktion und Realität noch trennen?

Liebe Leser,

habt Ihr Euch nicht auch schon oft gefragt, wie ein Haufen Halbwilder (damit meinen wir uns) für einen anderen Haufen Verwilderter (damit meinen wir Euch) Kaufempfehlungen aussprechen – und damit nicht nur über Erfolg oder Mißerfolg eines Produkts, sondern auch über Geschmackskonventionen im Allgemeinen entscheiden kann? Gute Frage... eine passende Antwort haben wir leider auch nicht parat. Sprechen... äh schreiben können wir nur aus Erfahrung – und nach bestem Wissen: Mit unseren Wertungen wollen wir vor allem denen auf die Sprünge helfen, die sich die Spiele nicht selber ansehen können – damit sie ihre sauer verdienten Märker nicht zum Fenster rauswerfen und die nächste Spieleleiche ins heimische Archiv wandert.

Daß wir dabei aber nicht jeden Geschmack treffen können, liegt auf der Hand: Die eine oder andere Wertung in fun generation wird Euch vielleicht spanisch vorkommen. Umso besser: Das zeigt, daß Ihr Euch Eure eigene Meinung bildet und nicht sturheil alles glaubt, was Euch aufgetischt wird! Peinlich wird's dagegen, wenn eine grobe Fehlwertung vergeben wurde – ein Punkte-Patzer, zu dem nicht mal die Redakteure selber stehen können!

So geschehen in der letzten Ausgabe: *Der Bangaioh*-Test in der letzten fun wurde unter extremem Zeitdruck verfaßt – und unser Freelancer Ingo hat sich mit seiner Wertung prompt in die Nesseln gesetzt! Anstatt den Fehler totzuschweigen, stehen wir dazu: Und weil wir nicht nur ein glaubwürdiges Magazin, sondern vor allen Dingen ein ehrliches sein wollen, machen wir den kleinen Ausrutscher in dieser fun generation wieder gut. Auf Seite 98 gibt's den Neutest von unserem Nippon-Experten und Treasure-Fan Frank Michaelis: Der hat das skurrile Action-Spiel genau unter die Lupe genommen – und dessen verborgenen Qualitäten entdeckt!

In diesem Sinne: Das Vertrauen unserer Leser ist uns das Allerheiligste – und um Euch die bestmögliche Kaufberatung zu geben, ist uns wiederum gar nichts heilig! Und deshalb gibt's auch gleich in dieser Ausgabe die geballte Ladung Tests – obwohl die Software-schwangere Weihnachtszeit vorbei ist, gibt's von der befürchteten Spiele-Flaute bisher keine Spur! Derweil die Kollegen von der PlayStation-Only-Front in diesem Monat jede vielversprechende Spiele-CD zweimal umdrehen mußten ("Ist's auch wirklich echt?"), sind für N64 und besonders Dreamcast jede Menge Perlen in die Redaktion gekullert. Nintendo und Namco bescheren Euch mit *Ridge Racer 64* ein Erlebnis der ganz besonders rasanten Art – und auch für den Dreamcast gibt's hochkarätige Racer-Kost: *Crazy Taxi* räumt mit bestehenden Rennspiel-Konventionen auf – und zusammen mit den DC-Umsetzungen von *Rayman 2* bzw. *Soul Reaver* steht diese Ausgabe - zumindest was die Qualität der getesteten Spiele angeht - im Zeichen der Sega-Konsole.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern und beim Spielen wünscht Euch

Euer *fun*-Team


S. 72 - 73

Crazy Taxi


S. 76 - 77

ISS Pro Evolution


S. 64 - 67

Resident Evil 3: Nemesis


S. 68 - 71

Ridge Racer 64

Rubriken

Editorial 5
News 12-15
Referenzen 58-59
Wertungssystem 62
Charts 62
Abo 63
Final Fantasy-Chronik 93
Comic 99
Impressum 99
Leser schreiben für Leser 100-101
Leserbriefe 102-104
Release-Liste 105
Vorschau 114

Special

Die Game Boy-Story 18-23
fun feiert: Die 50. Ausgabe 28-29

Gewinnspiele

Mit *fun* & Konami nach Australien 16

Software News

Arcatera 42
Amored Core 41
Battlezone: Rise of the Black Dogs 51
Breath of Fire IV 53
Deep Fighter 51
Disney World Racing 49
Driver 53
Driving Emotion Type-S 56
Ecco – Defender of the Future 44
Euro 2000 49
F1 Racing Championship 45
Furfighters 53
Geomon's Great Bord Game Adventure 48
Grandia 2 30-31
Guilty Gear 2 55
Gunbird 2 48
Kamurai 55
MediEvil 2 47
Micro Maniacs 50
Muppets Race Mania 52
Need for Speed: Porsche 48
Nightmare Creatures II 54
Perfect Dark 52
Power Stone 2 32-33
Resident Evil Zero 46
Ridge Racer V 54
Ronaldo V-Football 51
Sega GT 34-35
Starcraft 36-37
Strider 55
Tales of Eternia 38-39
Tekken Tag Tournament 52
Tomb Raider IV – The Last Revelation 49
Turok 3: The Shadow of Oblivion 56
Vagrant Story 40-41
Vanishing Point 51
V-Rally 2 56
Wario Land 3 49

März 2000

Tests

Amerzone ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~82
Asteroids ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~86
Colony Wars 3: Red Sun ~~~~~~~~~~~~~~~~~79
Crazy Taxi ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~72-73
Daikatana ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~85
Die Hard Trilogy 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~86
Fighting Force 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~82
International Super Soccer Pro Evolution 76-77
Legacy of Kain: Soul Reaver ~~~~~~~~~~~74
Mobil 1 Rally Championship ~~~~~~~~~~~84
NBA 2k ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~83
Nuclear Strike 64 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~83
Railroad Tycoon II~~~~~~~~~~~~~~~~~~~82
Rayman 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~75
Renegade Racers ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~86
Resident Evil 3: Nemesis~~~~~~~~~~~~~~~64-67
Ridge Racer 64 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~68-71
Riding Star ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~80
Rollcage Stage II ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~78
South Park Rally ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~82
Spec Ops ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~80
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager ~~81
Top Gear Rally 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~84
Vigilante 8: Zweite Herausforderung ~~~~~86
Wild Metal~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~80

Handheld-Tests

Bass Masters ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~90
Box Champions ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~88
Daffy Duck auf Schatzsuche ~~~~~~~~~~~90
Dragon Quest Monsters ~~~~~~~~~~~~~~~91
Ein Schweinchen namens Babe ~~~~~~~~88
FIFA 2000 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~89
Gex: Deep Cover Gecko ~~~~~~~~~~~~~~92
Metal Slug: 1st Mission ~~~~~~~~~~~~~89
Micro Machines Twin Turbo ~~~~~~~~~~92
NHL 2000 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~88
Rayman~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~89
SNK vs. Capcom ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~92
Tom & Jerry ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~90
Tonic Trouble ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~88
Yoda Stories ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~90

NTSC-Tests

Army Men: Sarge`s Heroes ~~~~~~~~~~~~~95
Bangaioh ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~98
Biohazard: Gun Survivor~~~~~~~~~~~~~~98
D2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~96
E.G.G.: Elemental Gimmick Gear ~~~~~~~~97
Godzilla Generations Maximum Impact ~~97
Panzer Front 98 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~90-91
Rainbow Cotton ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~98
Samurai Shodown - Warriors Rage 2 ~~~~~97

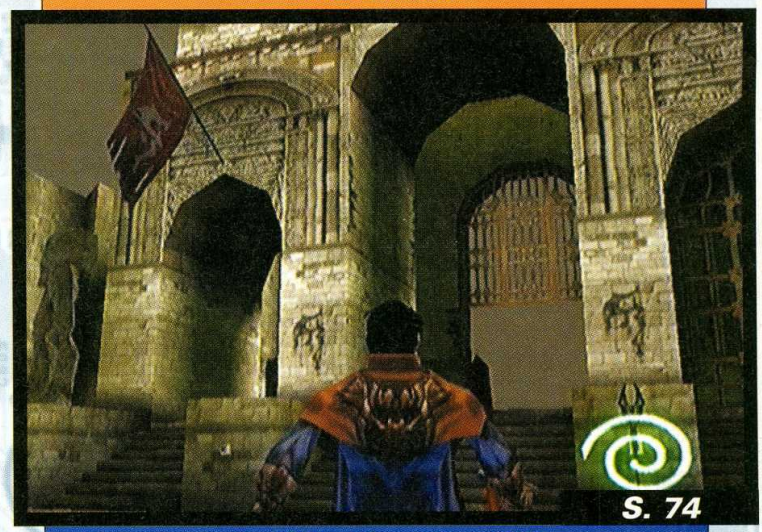
Tipps & Tricks

Cheats & Tipps ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~106-108
Gamebuster-Codes ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~109
Discworld Noir-Komplettlösung, Teil 2 ~~~~110-111
Resident Evil 3-Komplettlösung, Teil 1 ~~~~112-113



S. 36 - 37

Starcraft



S. 74

Legacy of Kain: Soul Reaver



S. 75

Rayman 2



S. 79

Colony Wars 3: Red Sun

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DU BIST

DAS GRAUEN NAHT. ES GIBT KEIN

CAPCOM

PlayStation

www.eidos.com

T ANGST

RT DICH. DU HAST KEINE HOFFNUNG.

RESIDENT EVIL 3™

NEMESIS

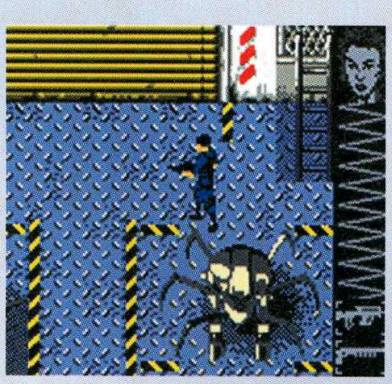
EIDOS
INTERACTIVE

Seiten fehlen

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

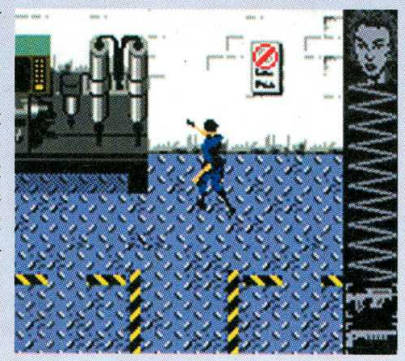


Der N64-Shooter ***Perfect Dark*** ist noch nicht ausgeliefert, doch Entwickler Rare kündigt bereits die Game-Boy-Fassung an: Wie ***Metal Gear Solid*** wandelt sich das Action-Adventure in ein 2D-Abenteuer mit sieben Missionen aus der Vogel-Perspektive. Als Nintendo-Tochter nützt Rare alle Möglichkeiten des Handhelds, integriert ein Rumble-Pak ins Modul, verspricht GB-Printer-, 2-Spieler-Linkkabel und Infrarot-Link-Unterstützung. Weitere Infos findet Ihr in den Software-News auf Seite 52. Letzte Meldung: Aus technischen Gründen wird das G-B-64-Pale nun doch nicht unterstützt +++ Capcom gibt die Besetzung für die Naomi/Dreamcast-Klopperei ***Marvel vs. Capcom 2*** bekannt: Auf Seiten der SF-Erfinder kämpfen Ryu, Guile, Zangief, Gouki, Morrigan, Anakaris, BB Hood, Hayato (aus ***Star Gladiator***), Strider, Captain Commando, Jill (**Resident Evil**), Tron Bonne (***Rockman Legend***), Jin (***Cyberbots***), Ruby Heart, Amingo und Son Son. Comic-Riese Marvel steuert die Superhelden und -schurken Cyclops, Wolverine, Iceman, Captain America, Spiderman, Gambit, Hulk, Venom, Dr. Doom, Cable, Marrow, Shumagorath, Juggernaut und Magneto bei. Dank VMU-Schnittstelle am Automaten könnt Ihr daheim freigespielte Charaktere in die Spielhalle mitnehmen. +++ Konami holt Anime-Prominenz in die Beatmania-Disco: Das kommende Musikspiel Pop n' Anime enthält Tracks und Videoclips aus Dragon Ball Z, Vampire Hunter D, Sage Fighter, Sailor Moon, Cutie Honey, Galaxy Express 999, Gettarobo und anderen bekannten Zeichentrickserien





+++ Gleiche Skate-Prominenz, aber neuer, racing-lastiger Spielablauf: Activision verspricht eine Game-Boy-Color-Version von *Tony Hawk's Skateboarding*, in der Ihr auf fünf Strecken gegen die CPU fahrt oder via Link menschliche Kontrahenten herausfordert. +++ Auch Codemasters setzt einen Minderheitensport auf den Game Boy um: Der erste Titel einer angekündigten Game-Boy-Color-Offensive ist ***Pro Pool***, entwickelt von Blade Interactive, die für Codemaster auch an einem Handheld-Fußball arbeiten +++ Die bislang unbekannte Firma Dragonstone Software verspricht eine Neuauflage des Laser-Disk-Klassikers ***Dragon's Lair*** für die PlayStation 2: ***Dragon´s Lair 3D*** ist keine Automatenumsetzung, sondern eine komplett neugestaltete Fassung des humorvollen Abenteuers im Gruselschloss - Bilder gibt's bislang noch keine.



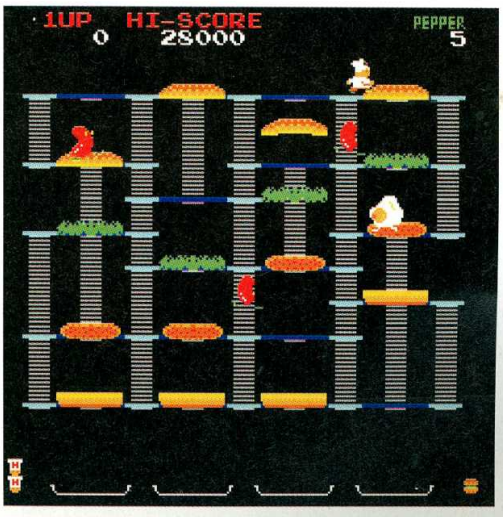


SZENE

Videospielveteran Data East meldet Konkurs an

Ende 1999 musste die japanische Fachpresse zwei Konkurse namhafter Spielehersteller vermelden: Kurz nach dem Sportspielexperten Human schloss mit Data East eine Firma die Tore, die in den 80er Jahren zu den wichtigsten Automaten- und Modulherstellern gehörte. Die 1976 gegründete Firma prägte mit *Burgertime* und dem Beat´em-Up-Pionier *Karate Champ* die frühe Automatenbranche, setzte ihren Erfolg mit Serien wie *Side Pocket* und *Joe & Mac* fort und veröffentlichte auch zahlreiche im Westen entwickelte Sega- und Nintendo-Spiele wie z.B. die Rollenspielumsetzung *Shadow Run* oder das deutsche *Mega Turrican*.

Ab Mitte der 90er Jahre wurden die Hits seltener, lediglich die bis heute fortgesetzte Puzzle-Serie *Magical Drop* ist westlichen Spielern ein Begriff . Insgesamt brachte Data East bis 1997 rund 150 Videospiele in Arcade-Halls, zuletzt *Magical Drop 3* für das Neo Geo. Teile der Firma hatte Data East bereits an Sega abgestoßen, die zusammen mit den Banken nun auf unbezahlten Rechnungen von umgerechnet gut 30 Millionen Mark sitzen, nach Angaben des japanischen *Game Machine*-Magazins gut die Hälfte der Data-East-Schulden.





Mit Klassikern wie "Burgertime" und "Karate Champ" prägte Data East die Spielszene der frühen 80er Jahre.

Zuletzt verdiente Data East nur noch an den Updates und Umsetzungen des Tüftelspiels "Magical Drop" - hier eine im letzten Jahr veröffentlichte, japanische PlayStation-Fassung.







HARDWARE

Wechselmedium für den Game Boy

Mit dem "Turbo File" verspricht Zubehörspezialist ASCII das erste externe Speichermedium für den Game Boy Color. Das Turbo File-RAM-Medium fasst 1 MByte Daten (8Mbit), kann aber über eine "Expansion Memory Card" auf die vierfache Menge (32 Mbit) erweitert werden. Das erste Spiel mit expliziter Turbo File-Unterstützung ist ASCII's Game Boy-Umsetzung des *RPG Maker*, die Anfang März in Japan erscheint.
In Japan kostet das Turbo File umgerechnet rund 90 Mark, die "Memory Expansion Card" rund 45 Mark.

HARDWARE

Pokémon X: Monster übers Telefon

In Japan hat die Pokémon-Zukunft bereits begonnen: Noch bevor sich die lang erwarteten Gold- und Silber-Versionen des putzigen Millionensellers bei uns blicken lassen, verkündet Nintendo dort die baldige Veröffentlichung von *Pocket Monsters X* (Arbeitstitel). Das Sequel soll im April als Killer-Applikation für den "Game Boy Communication Adapter" veröffentlicht werden, einem Zubehör, das Nintendos Handheld mit dem japanischen Handy-Netz verbindet.

Dem *Pokémon*-Spielprinzip kommt die Schnittstelle optimal gelegen, denn sie ermöglicht den Monster- und Datentausch aus der Ferne. Außerdem verspricht Nintendo die Bereitstellung neuer *Pokémon*-Typen auf einem speziellen Server.

Die japanische Fachwelt vermutet, dass der Communication Adapter bereits mit der kommenden Handheld-Generation "Game Boy Advance" kompatibel sein soll, die in Japan im Sommer auf den Markt kommt. Ein Preis für den Com-Adapter (oder den Game Boy Advance) wurde nicht bekannt.

Für Handheld-Kenner kommt das Nintendo-Zubehör nicht überraschend, denn Mitbewerber Bandai hat für seinen Wonderswan (fun 2/2000) ein ähnliches Zubehör längst fertig: Das "WonderGate" soll ebenfalls Anfang April seine Fähigkeiten ausspielen - dann veröffentlicht Bandai das Prügelspiel Pocket Fighter, das sogar über einen "Network Battle"-Modus verfügt.



Ab April online: Um das gewaltige japanische Handy-Netz nicht Bandai und dessen "WonderGate" zu überlassen, kündigt Nintendo für seinen eigenen Communication Adapter eine neue Fassung der Pokémon an.

SZENE

Square: Wiederbelebung des Sportspiel-Labels

Auf dem Gebiet der Rollen- und Strategiespiele, Action-Adventures und 3D-Prügeleien ist Square nahezu konkurrenzlos, nur in Bezug auf Sportspiele hatte der japanische Hersteller bislang kein Glück. So schlief das 1994 gegründete Sport-Label "Aques" nach einem halben Dutzend mittelmäßiger Japan-Only-Releases bereits wieder ein.
Im Zeichen der PlayStation2 nimmt Square jetzt einen zweiten Anlauf: Noch in diesem Jahr erscheinen *Pro Baseball: The end of the Century 1999* sowie *All Star Professional Wrestling Ring*, beides Simulationen mit echten Stadien und Sportlern, die Square-eigene Technologien zur Körper- und Gesichtsanimation nutzen. Akzeptiert das japanische Publikum diese Titel, wird Square im Zeichen der PlayStation2 sein Sportengagement verstärken und sich auch um andere Disziplinen kümmern.

HARDWARE

Sega-Hund im Aibo-Revier

Nach Sony wird nun auch Sega einen semi-intelligenten Robot-Hund vermarkten:
Das Computerwesen mit dem Namen POO-CHI (Partner 2000, Communication, Heartful, Interactive) wird ab 1. April für nur 2,980 Yen (umgerechnet gut 50 Mark) verkauft und wird von drei AAA-Batterien angetrieben. Der günstige Preis zeigt, dass Poo-Chi zwar im Aibo-Revier wildert, mit dem 5000-Mark-Sony-Hund aber nicht wirklich konkurrieren möchte. Poo-Chi ist weniger intelligent als Aibo und verlässt sich auf wesentlich schwächere Sensoren. Je nach Behandlung befindet er sich in einem von sechs verschiedenen Gemütszuständen, fühlt er sich zufrieden, tauchen Herzchen in seinen Augen auf. Laufen, Ohren spitzen und mit dem Schwanz wedeln kann die Erfindung der Toy-Division von Sega natürlich auch: "Im Vergleich mit Aibo verfügt unser Hund nur über eingeschränkte Funktionen, lockt dafür aber mit einem attraktiven Preis, der ihn auch für Grundschulkinder erschwinglich macht." erklärt Sega Toy-Präsident Isao Kokubun sein jüngstes Produkt.

ONLINE

PlayStation.Com: Sony forciert eCommerce

Mit der Gründung einer eCommerce-Firma bekräftigt der PlayStation-Hersteller seine mehrmals dargelegte Online-Strategie. Die neue, 100%tige-SCE-Tochter Play-Station.Com erhält von Sony ein Startkapital von umgerechnet 20 Millionen Mark und wird ab März auch PS2-Hard- und Software über das Internet verkaufen. PlayStation.Com konzentriert sich auf "Direct Sales", ist also kein Großhändler, sondern ein Geschäft, das allen Endkunden offen steht und regelmäßig über neue Angebote informiert.
Nach der Startphase will Sony dann ab 2001 weite Teile des PS2-Geschäfts via PlayStation.Com auf den Online-Verkauf umstellen: Mit eDistribution verspricht Sony den digitalen Vertrieb von Spielen - im Gegensatz zum aktuellen Online-Verkauf wird Software nicht mehr per Post ausgefahren, sondern z.T. zum Download freigeschaltet.
Momentan bedient PlayStation.Com nur japanische Kunden. Wann ein ähnlicher Dienst in den USA oder für Europa startet, gab Sony noch nicht bekannt.

SZENE

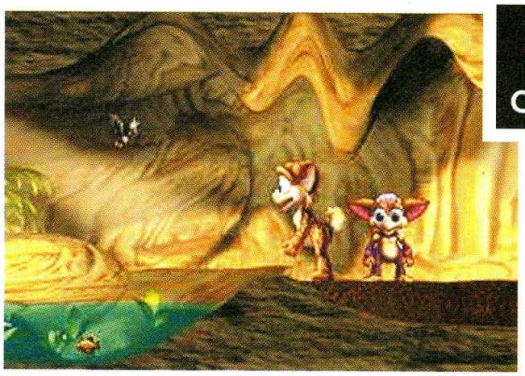
Artificial-Life-Experten verstärken Videospielengagement

Mit dem putzigen "Artificial Life"-Simulator *Creatures* sorgte die englische Firma

Cyberlife Technology nicht nur in der Spielepresse, sondern auch in ernsthaften Wissenschaftsmagazinen für Aufsehen. Das Team im Umfeld der renommierten Universität von Cambridge verdient sein Geld seit dem Überraschungserfolg um die pelzigen Norns ausschließlich mit phantasievollen Lebenssimulationen vor ausgebufftem Formelwerk.

Doch die Wurzeln von Cyberlife liegen in der Spielindustrie, die Firma entstand aus dem englischen Software-Haus Millenium (dessen andere Hälfte Euch jetzt als Sony Cambrigde mit Titeln wie *MediEvil* unterhält).

Jetzt haben auch die *Creatures*-Erfinder wieder Spieleblut geleckt und versprechen eine verstärkte Konzentration auf den Unterhaltungssektor: Unter dem neuen Namen *Creatures Lab* entwickeln die Simulationsprofis als erstes ein Echtzeitstrategiespiel. *Creatures*-Vorkenntnisse sind von Vorteil, denn die künstliche Intelligenz von *Beast* basiert auf der gefeierten "A-Life"-Technologie. Erfreulich für Videospieler: *Beast* soll erstmals nicht nur für den PC, sondern auch für eine (nicht näher spezifizierte) Next-Generation-Konsole erscheinen.



Creature Labs

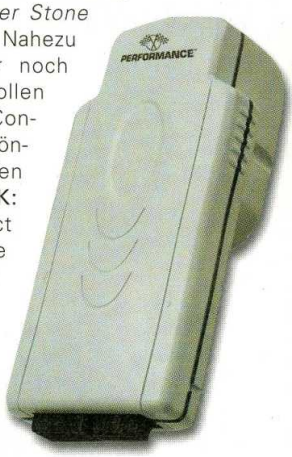
Die friedlichen Norns leihen den martialischen Echtzeittruppen von Beast ihre Intelligenz: Das Strategiespiel soll auch auf leistungsfähige Spielkonsolen umgesetzt werden.



HARDWARE

Gerüttelt, nicht geschürt...

Brachiale Hits wie *Soul Reaver, Crazy Taxi* oder *Power Stone* ohne Rütteln im Pad? Nahezu undenkbar! Falls Ihr noch keines der kraftvollen Kleinode in Eurem Controller stecken habt, können wir Euch den MotionPak (**empf. VK: 29,95 DM**) von Interact empfehlen. Der graue Rüttler ist identisch mit dem Sega-Original und läßt Eure Hände ordentlich vibrieren – das alles natürlich ohne Batterien.



HARDWARE

Traum in Gummi

Das offizielle Jordan Grand Prix Racing Wheel II von Joytech ist komplett auf Formel1-Spiele ausgelegt – eignet sich allerdings auch für arcadelastigere Spielchen wie *Need for Speed* oder *Test Drive*. Es ist sowohl für PlayStation als auch für Nintendo 64 geeignet und bietet durch einen rutschfesten Gummi-Bezug realistisches Renn-Fealing. Negativ ist uns eigentlich nur die etwas wackelige Verbindung zwischen Lenkrad und Halterung aufgefallen, dieses kleine Manko wird durch die gute Griffigkeit, gelungene Button-Druckpunkte und nicht zuletzt den brillianten Schaltknüppel allerdings wieder wettgemacht.



HARDWARE

Sega-Konkurrenz

Da das offizielle Sega-Lenkrad nicht gerade überzeugen konnte, bringt InterAct mit dem V3 FX Racing Wheel jetzt eine Alternative auf den Markt. Und in Punkto Ausstattung kann dem Plastik-Lenker wohl niemand so schnell das Wasser reichen: Von Vibrations-Effekt über einstellbare Neigungswinkel und verstellbare Lenkradhöhe bis hin zu programmierbaren Tasten sind zahlreiche Features vorhanden, um den Rennspiel-Fan zufrieden zu stellen. Einziges Manko: Das V3 FX gehört nicht gerade zu den "Schwergewichten" unter den Lenkrädern.



HARDWARE

Überlebenskünstler

Rechtzeitig zum aktuellen Game-Boy-Boom bringt Euch Interact das passende Zubehör: Für knappe **60 Märker** gibt's ab sofort das Survival Pack - mit einer Neuauflage der guten alten Lupe, Joypad-Aufsatz, Power-Grip, Netzgerät, Tragetasche und zwei zusätzlichen Link-Kabeln. Unsere Meinung: Lupe, Netzgerät und Tasche sind top - der Rest ist überflüssiges Beiwerk.





MERCHANDISE

Neue Pads braucht das Land

Von Interact kommen gleich zwei neue Joypad-Varianten – das AstroPad und das Quantum FighterPad. Das preisgünstigere AstroPad (empf. VK: 59,95,-) treibts bunt: Ganze vier unterschiedliche Colorierungen (Rot, Blau, Grün und Schwarz) stehen zur Auswahl. Das verwendete Plastik ist zwar griffiger, wirkt im direkten Vergleich mit Segas Original-Pad allerdings weniger stabil und etwas "billiger". Positiv ist, daß der Controller etwas größer ausgefallen ist (und nun auch in "europäische" Hände paßt) und der Analogstick sich leichter bewegen läßt - Joypad-Fans mit Farben-Faible sollten Probe halten.

Das Quantum FighterPad ist dagegen – der Name läßt es irgendwie vermuten – speziell auf Soul Calibur- und Virtua Fighter-Fans ausgerichtet. Der gummierte Analogstick läßt schweißnassen Händen keine Chance und dank der komplexen Programmier-Funktion können Anfänger bis zu 50 Special-Move-Befehle auf die einzelnen Knöpfe legen. In Bezug auf die Qualität gibt es nichts zu bemängeln – das FighterPad wirkt stabiler als sein AstroPad-Pendant. Allerdings zählt der Prügel-Controller mit einem empf. **VK von 69,95 DM** nicht gerade als Schnäppchen!



MERCHANDISE

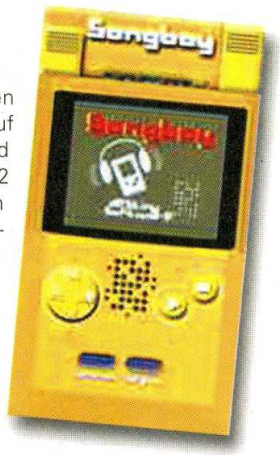
Ich will Farben!

Über die Koaxial-Krankheit des Dreamcast brauchen wir an dieser Stelle keine Worte mehr verlieren – Fact ist, dass jeder Besitzer seine Sega-Neuerwerbung schnellstens mit einem SCART- oder RGB-Kabel ausstatten sollte. Von InterAct gibt es jetzt eine gute Alternative zum verhaßten Antennenkabel: Das SCART/AV-Cable Plus bietet bessere Bildqualität (die nur noch von der Brillianz einer VGA-Box übertroffen wird) und zusätzliche Audio-Ausgänge – zum empf. **VK-Preis von 39,95 DM.**



GameBoy goes mp3

Glaubt ihr nicht, ist aber so. Der Songboy verwandelt eueren GameBoy oder GameBoy Color in einen mp3-Player. Er wird auf den GameBoy gesteckt und beinhaltet 16 MB Speicher. Das sind zwar nur ca. 15 Minuten in CD ähnlicher Qualität ,aber eine 32 MB große Erweiterung ist schon geplant. Über den PC werden dann die Lieder zum Songboy transferiert. Neben dem mp3 Format kann der Songboy auch mpe Dateien abspielen, ein Format mit dem der GameBoy sowohl die Cover von Alben als auch die Songtexte von Musikstücken anzeigen kann. Der Songboy soll im Frühjahr 2000 für **79 US-Dollar** auf den Markt kommen.
URL: http://www.songboy.com



MERCHANDISE

Mehr Kabel für alle



"Nicht auf die Länge kommt es an..." – dieser vielzitierte Spruch trifft zwar auf vieles, aber sicherlich nicht auf Joypad-Kabel zu. InterAct ist wohl derselben Meinung und bietet Euch mit dem Controller Extension Cable (**empf. VK: 39,95,-**)zusätzliche 180cm Bewegungsfreiheit für Euer Dreamcast an. Wer im heimischen Zocker-Zimmer also immer wieder über zu straff gespannte Kabel stolpert oder in regelmäßigen Abständen die Konsole aus dem Regal reißt, sollte zugreifen.

HARDWARE

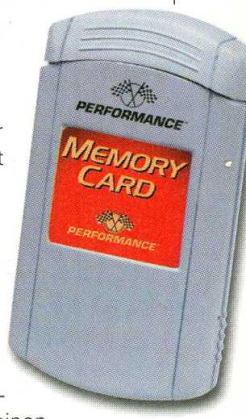
Konkurrent für PlayStation und Co?

Seit nunmehr 4 Jahren ist der Nuon-Chip von VM-Labs in Entwicklung - und war damals als ernsthafter Pendant zu PlayStation und N64 gedacht. Der Chip, der ungefähr so leistungsstark wie eine PlayStation ist, erbringt seine Rechenpower ganz ohne zusätzliche Prozessoren. Der Chip ist also Arbeitsspeicher, Haupt- und Soundprozessor in Einem, alle nötigen Bauteile werden durch Software quasi emuliert. Doch durch etliche Verzögerungen und Terminverschiebung fand der pfiffige kleine Superchip nicht rechtzeitig den Weg in DVD-Player namenhafter Hersteller wie Samsung und Toshiba. Jetzt ist die Technik schon ein wenig in die Tage gekommen und kann nicht mehr mit einer PlayStation2 oder dem Dreamcast mithalten. Saubere Durchschnittsgrafik ist aber allemal drin. Unter anderem Entwickelt das Team von Eclipse Software Design um Mark Rosacha an einer "Iron Soldier"-Version (die Jaguar-Besitzer unter Euch kennen die anspruchsvolle Roboterschlacht vermutlich noch). Andere konkrete Spiele und Anwendungen sind im Moment nicht bekannt. Denkbar sind aber entspannende Golf- oder Schachsimulationen, die sich Papi nach dem DVD-Movie reinzieht. ■



MERCHANDISE

Billiger Speicher



Pro KB nur -,0,23 DM – wer kann bei solch einem Angebot schon wiederstehen? Von InterAct gibt es jetzt die erste Drittanbieter-MemoryCard (**empf. VK: 29,95,-**), allerdings ohne das (z.B. von *Sonic Adventure* oder *Resident Evil: Code Veronica* genutzte) LCD-Display. Dafür erhaltet Ihr mit einer Kapazität von 128 KB allerdings viel Speicherplatz für einen guten Preis – als "Zweit-Karte" also auf jeden Fall empfehlenswert.

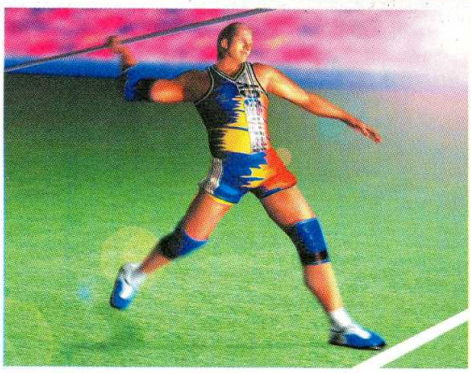
GEWINNSPIEL

Athleten gesucht!

fun generation und Konami suchen die Sportskanone 2000

Wir sind auf der Suche nach echten Kämpfernaturen! Nach Joypad-Jockeys, die ihren Speer elegant über die End-Markierung schleudern, 300-Kilo-Gewichte mit einer Hand heben und beim 100-Meter-Lauf das komplette Verfolgerfeld Staub schlucken lassen. Kurzum: Wir suchen schlicht und einfach den besten *International Track & Field* 2-Spieler! Und damit sich die ganze Arbeit auch lohnt, haben wir in Zusammenarbeit mit Konami etwas ganz besonderes für Euch, und zwar:





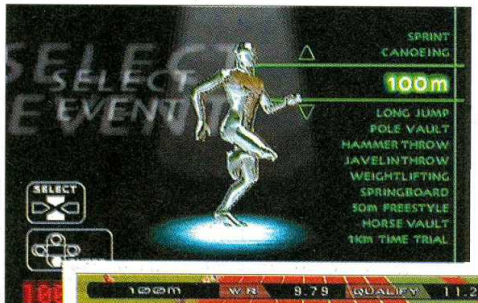
Eine 14-tägige Rundreise für zwei Personen quer durch Australien.
Nicht nur, dass wir Euch rund um den Globus und bis nach "Down Under" fliegen – Konami hat außerdem dafür gesorgt, daß Euch bei einem bunten Rahmenprogramm keine Minute langweilig wird.

Euch erwarten dabei als Höhepunkte:

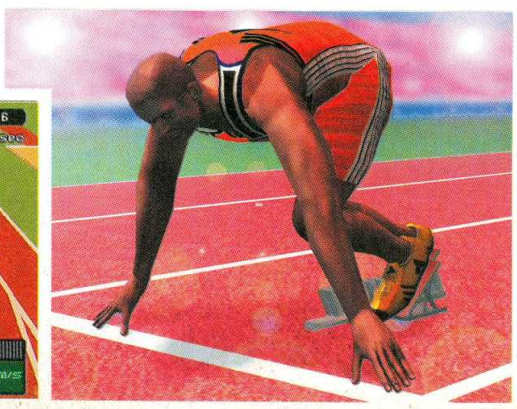
- **Eine Reise nach Adalaide, dem bekanntesten Weinbaugebiet Australiens (Weinproben erwünscht).**
- **Ein Besuch des erloschenen Vulkans Mt. Gamier.**
- **Ein Ausflug nach Albury in Canberra.**
- **Eine Fahrt nach Sydney, inklusive einem Besuch der Olympischen Spiele 2000 (u.a. mit Karten für die 100m-Finals der Männer).**

Wir sorgen für den Flug, die Übernachtungen (inklusive Frühstück), das Rahmenprogramm und Taschengeld in Höhe von DM 1000,-. Ihr müßt lediglich gute Laune und eine Portion Abenteuerlust mitbringen!

Also packt die Reserve-Controller aus dem Schrank, zieht Eure Handschuhe an und brecht in den folgenden Disziplinen alle Rekorde: 100m, Sperwurf und Gewichtheben.







Und damit auch alles fair abläuft sind sämtliche Doping-Mittel erlaubt: Egal ob Fingerkuppe, Feuerzeug oder Nachbars Katze – alles mögliche (und unmögliche) darf verwendet werden, um Eure Polygon-Sportler auf Trab zu bringen. Hauptsache der erreichte Wert plaziert sich ganz oben auf unserer Rangliste!

Wettkampf-Bedingungen:

An dieser Stelle seid Ihr gefordert! Schreibt Eure Rekorde in allen drei Disziplinen auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Redaktion fun generation
Stichwort: Track & Field 2
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Wir suchen unter den Einsendungen heraus und veröffentlichen die jeweiligen Spitzenwerte in der nächsten Ausgabe. Der gesamte Wettkampf zieht sich über drei fun generation-Ausgaben hin - und nur die besten zwei Spieler werden letztendlich ausgewählt.

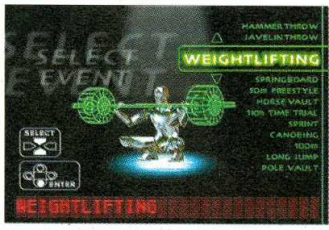


Die Vorentscheidung

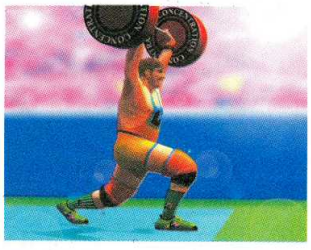
Nach dieser ersten Aufwärm-Runde geht es in die Vollen – und die beiden glücklichen fun-Atlethen werden aufgefordert, eine Memory-Card mit ihren Bestleistungen einzusenden. Währenddessen wählen unsere Schwestermagazine play PLAYSTATION und Das Offizielle PlayStation Magazin auf dieselbe Weise ebenfalls zwei Konsolen-Sportler aus.

Das Finale

Die sechs Finalisten werden zur endgültigen Endausscheidung zu uns in die Redaktion eingeladen – wo sie im K.O.-System solange gegeneinander antreten, bis der strahlende Sieger unseres *International Track & Field 2*-Wettkampfes feststeht. Viel Glück!







Teilnahmebedingungen:
Einsendeschluß ist der 20. Mai 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. CyPress- und Konami-Mitarbeiter sowie deren Verwandtschaft (und Schoßhunde) sind von der Teilnahme ausgeschlossen!

TALONSOFT

TAKE2 interactive

PlayStation

PAL

SPEC OPS™

STEALTH PATROL







Im unerbittlichen Kampf gegen den weltweiten Terrorismus brauchen wir Männer wie Sie, Ranger. Männer mit Nerven aus Stahl. Wir suchen einen echten Helden, der mit einer Expertengruppe der besten Anti-Terror-Einheit den Extremisten die Stirn bietet. Wir suchen den Besten. Sind Sie der Beste, Ranger? **BEWEISEN SIE ES.**

JETZT. AUF IHRER PLAYSTATION.

Wählen Sie Tarnmodus oder den offenen Kampf gegen die Terroristen dieser Welt • Realistische 360° -Action mit detaillierter 3D-Grafik • Riesiges Arsenal aus High-Tech-Ausrüstung und konventionellen Feuerwaffen • Brilliante, dramatische Explosionen und Animationen mittels Motion-Capture-Verfahren • Realistische Soundeffekte

Die GameBoy-Story

Erfolgsgeschichte eines Millionensellers

Im letzten Jahr feierte der Game Boy seinen 10jährigen Geburtstag, trotzdem zeigt das Handheld noch keine Altersschwäche. Im Gegenteil: Von der PlayStation abgesehen ist keine Konsole begehrter, wir erleben ein weltweites Game-Boy-Revival. fun generation untersucht das Pocket-Phänomen, nennt die besten Spiele und berichtet über die florierende Game-Boy-Szene

Als Nintendo den Game Boy erdachte, war die Firma bereits die unbestrittene Videospiel-Nummer-Eins. Mit dem Millionenseller NES, mit Mario, Donkey Kong und Zelda hatte Nintendo den amerikanischen Konsolenpionier Atari verdrängt und auch den japanischen Mitbewerber Sega weit hinter sich gelassen.



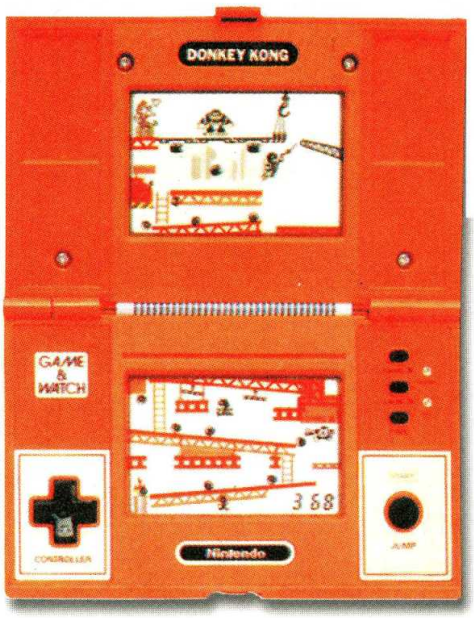
Japans bekanntester Spielzeugerfinder: Nach "Game & Watch" und "Nintendo Entertainment System" konzeptionierte Gunpey Yokoi den Handheld-Bestseller Game Boy. Mitte der 90er Jahre scheitert er mit dem Virtual Boy, verlässt Nintendo und stirbt zwei Jahre später bei einem Autounfall.

Für den Nintendo-Erfolg gab es viele Gründe, einer davon war das kreative Personal. Denn neben Shigeru Miyamoto arbeitete auch der zweite große Spielepionier Japans für die Firma in Kyoto: Der Hardware-Bastler Gunpey Yokoi. Dieser erfand in den 70er-Jahren u.a. den Zauberwürfel-Clone "Teufelstonne", ein paar Jahre später einen echten Roboter mit Konsolenschnittstelle. Mit dem Game Boy landete der Tüftler aber seinen größten Hit.

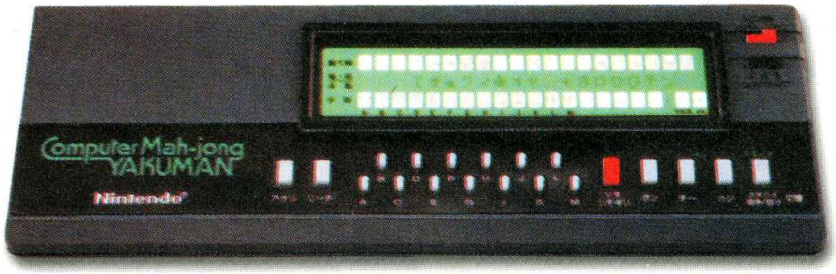
Yokoi besaß schon davor einen Ruf als Erfinder mobiler Spiele, denn auch Nintendos "Game & Watch"-LCD-Spiele entstanden in seiner Abteilung. Viele Elemente dieser zwischen 1980 und 1986 gefertigten Taschengeräte übernahm Yokoi später in die Nintendo-Konsolen mit austauschbaren Spielen. So erfand Yokoi das (heute weltweit gebräuchliche) Steuerkreuz für Game&Watch und übernahm es fast unverändert in den Game Boy. Auch die Verwendung eines Schwarzweiß-LCDs hatten Yokoi und Display-Lieferant Sharp via Game&Watch bereits flächendeckend erprobt.



1989 eine unschlagbare Kombination: Das russische Kultspiel "Tetris" und Nintendos Original-Game-Boy.



Das Steuerkreuz übernahm Gunpey Yokoi aus seiner Game&Watch-LCD-Spielserie (links), den Game-Boy-Link aus einem Mahjong-Computer von 1982 (links unten).



Ein anderes zukunftsweisendes Feature entlieh Yokoi nicht Game&Watch, sondern einer im Westen unbekannten Mahjong-Maschine. Diesem Gerät (einem Schach-Computer ähnlich) spendierte der Toy-Tüftler schon 1982 eine Schnittstelle zur Verbindung zweier Geräte - daraus wurde der klassische Game-Boy-Link.

Ob der technisch gewitzte Game Boy ohne die ideale Start-Software wohl auch ein Hit geworden wäre? Wohl nicht. Nintendo hatte

Klassiker der ersten Generation (1989 - 1992)

1. Tetris (Nintendo)
Die Killer-Applikation der ersten Game-Boy-Welle: Nach rechtlichen Verwirrungen fielen Nintendo schließlich die Videospielrechte am russischen Kult-Puzzle zu. Nintendo verbesserte die Klötzchenstapelei durch einen Game-Boy-exklusiven 2-Spieler-Link-Modus und schuf damit das bis heute beste Handheld-Spiel.

2. Super Mario Land (Nintendo)
Für den Game-Boy erschienen seit 1989 mehrere gute Mario-, Wario- und Kong-Jump'n-Runs, doch Kenner schwören noch immer auf das erste Spiel der Serie. Das mit Gags und Geheimnissen gespickte Paradehüpfspiel scrollt in klassischem 2D. Trotzdem: Wer Super Mario oder Donkey Kong auf dem N64 liebt, braucht für unterwegs das Original-Super Mario Land.

3. Final Fantasy Legend (Square)
Das waren noch Zeiten, als Square seine Rollenspiele für Nintendo strickte. Das action-lastige Final Fantasy Adventure erschien als Mystic Quest auch in Europa, noch besser aber ist der erste Titel der "Legend"-Serie: Das reinrassige Rollenspiel (in Japan: SaGa) beendet seine Handlung mit dem Kampf gegen Gott im Paradies! Zwei grafisch aufgepeppte Sequels wurden in Japan und den USA, nicht jedoch in Europa vermarktet.

4. Game Boy Wars (Nintendo)
Aufmarsch in der Westentasche: Mit Panzern, Jets und Infanterie schlagt Ihr rundenbasierte Schlachten auf quadratisch unterteilter Karte. Das militaristische Spielprinzip wurde trotz Game-Boy-Restriktionen hervorragend umgesetzt, mit klaren Icons und überschaubaren Menüs. Leider können den Strategieklassiker (bzw. die Turbo-Variante von 1997) nur Japaner spielen – die Nintendo-Simulation erschien nicht im Westen.

5. Gargoyle´s Quest (Capcom)
Da wir Konamis Castlevania in der Neuzeitliste empfehlen (released auf Game Boy Collection), gebührt der Abschluss unserer Klassiker-Top-5 dem kniffligen Jump´n-Run-Adventure von Capcom: Gargoyle´s Quest ist Ghosts´n Goblins in vertauschten Rollen, statt dem Ritter steuert Ihr den Dämon. Grafisch toll und recht komplex, aber knifflig.

Glück, dass parallel zur Entwicklung der Game-Boy-Hardware in Rußland die geeignete Software dafür entstand. Ursprünglich war Tetris als Spielerei für einen Forschungsrechner gedacht, als sich das Programm jedoch via England über die Welt verbreitete, erhielt auch Nintendo ein Stück vom Kuchen. Wie der Nintendo-Verbündete Henk Rogers die Tetris-Konsolenrechte an Tetris´ damaligen Schwergewichten wie Atari, der britischen Mirror-Gruppe und Time Warner entriss, ist eine andere Geschichte (nachzulesen in David Sheff´s "Game Over"), doch pünktlich zum Start hatte Nintendo die Lizenz im Sack. So wurde, statt wie üblich "nur" Mario, das weltweit beste Tüftelspiel dem Game Boy mit auf den Weg gegeben. Das Resultat ist bekannt, die Tetris-Game-Boy-Combo verkaufte sich millionenfach.
Erfolg wirkt anziehend: Bereits 1990 trumpften Konami, Capcom, Acclaim, Square und andere "Third-Partys" mit Game-Boy-Umsetzungen und -Originalen auf. Das Niveau dieser Spiele der ersten Generation war hoch, einige der schönsten Game-Boy-Frühwerke haben wir in einer Liste zusammen gefasst.

Erst Mitte der 90er Jahre - Sega und Atari waren mit eigenen Handhelds längst gescheitert - flachte das Interesse am Game Boy ab. Ganz aus der Mode kam der monochrome Winzling nicht, doch das goldene Handheld-Zeitalter schien vorbei. In der Retrospektive erschienen zwischen 1994 und 1997 kaum nennenswerte Game-Boy-Spiele. Zumindest technisch interessant waren die Umsetzungen der 16-Bit-Render-Serie Donkey Kong Country von Rare sowie Konamis Probotector 2: Das Sequel war im Gegensatz zum ersten Teil keine Originalentwicklung, sondern eng ans legendäre 16-Bit-Super Probotector angelehnt. Die dicksten Endgegner und wildesten FX der Game-Boy-Szene - für den technischen Kraftakt wurde das deutsche "Factor Five"-Team engagiert sowie (als Produzent) Andreas von Lepel, jetzt beim Heinrich-Bauer-Verlag tätig.

1989

Nintendo Game Boy

Die klassische erste Game-Boy-Serie besaß nur ein Schwarz-Weiß-Display und war dadurch den Konkurrenten Atari "Lynx" und Sega "Game Gear" technisch unterlegen. Nintendo hatte jedoch richtig erkannt, dass viele Farben für ein Handheld weniger wichtig sind als Benutzerfreundlichkeit, Batterieverbrauch und großes Spieleangebot. Tetris, Super Mario Land sowie eine ganze Palette vorzüglicher Konami-Titel waren die wichtigsten Spiele für dieses System, das vor gut fünf Jahren in verkleinerter "Pocket"-Variante (Bild) neu aufgelegt wurde. Wenig später erschienen auch die Pokémon in ursprünglicher S/W-Variante. Dieser Titel (aber auch viele andere Spiele) unterstützen die serielle Schnittstelle für Zwei-, via Adapter sogar Vier-Spieler-Duelle.



Technische Daten

CPU
Typ: Z80
Architektur: 8-Bit
Takt: .....4,2 MHz

Grafik & Sound
Auflösung: .....160x144 Pixel
Farben: .....vier Graustufen
davon gleichzeitig: 4
Sprites (max.): 40
Sound: .....4 Kanal (Stereo)

Spiele
Anzahl: .....rund 3000
Modulgröße: .....0,25 bis 4 MBit
Hersteller: .....alle

1989

Atari Lynx

Technisches Wunderwerk mit Schwächen: Die famose Farb- und 3D-Grafik des ersten (und einzigen) Handhelds von Videospielpionier Atari saugt die Batterien innerhalb weniger Stunden leer und schränkt den Unterwegs-Nutzen des Lynx damit stark ein. Das mickrige Spieleangebot war der zweite Nachteil des Lynx, zumindest nutzten einige Titel die eingebaute 6Kbaud-Schnittstelle zur 8-Spielervernetzung. Abgesehen von z.T. hervorragenden Umsetzungen amerikanischer Automaten und Chuck Sommervills fesselndem Original-Puzzle Chips Challenge, gibt's für dieses System kaum einen Software-Lichtblick. Das Gerät floppte (wie alle Atari-Systeme seit den frühen 80er-Jahren), daran konnte auch ein Release im modifizierten Gehäuse (Bild) nichts ändern.

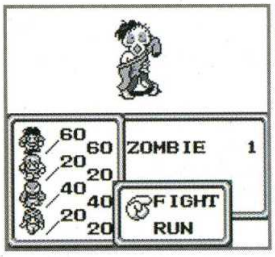
Technische Daten

CPU
Typ: .....65C02 (sowie "Suzy"-CMOS-Grafikchip)
Architektur: 8-Bit (16-Bit)
Takt: .....4 MHz (16 MHz)

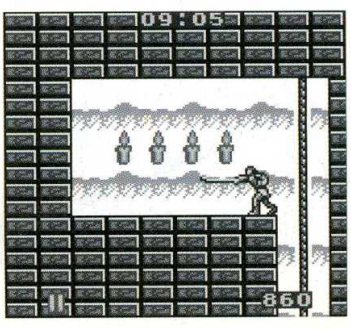
Grafik & Sound
Grafikauflösung: .....160x102 Pixel
Farben: 4086
davon gleichzeitig: 16
Sprites (max.): 128
Sound: .....4 Kanal FM (Mono)

Spiele
Anzahl: .....rund 80
Modulgröße: .....1 bis 2 MBit
Hersteller: .....Atari, Epyx, Telegames





Zu den ersten Game-Boy-Third-Party gehörten Konami und Square: Erstgenannte Firma versorgte das Handheld mit famosen Action-Titeln, letztgenannte mit Rollenspielen und Action-Adventures.

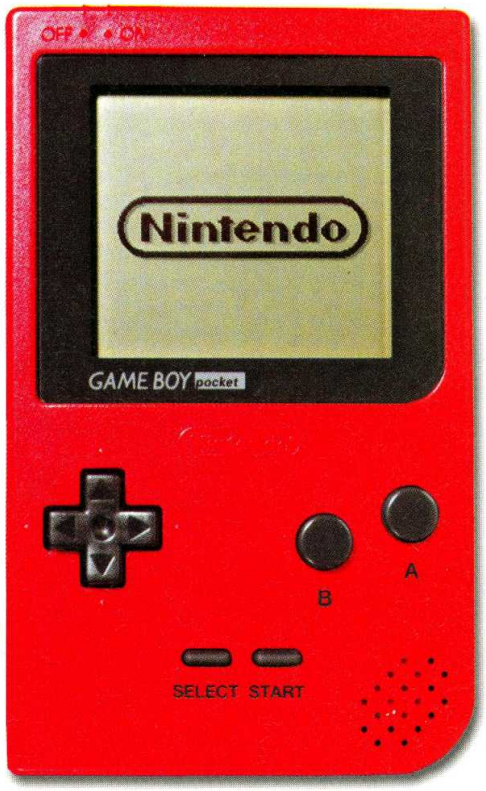


Neuer Schwung dank Pokémon

1997 waren 16-Bit-Heimkonsolen, Super NES & Co passé und Nintendos Game Boy-Engagement zog wieder an. Dem verkleinerten "Game Boy Pocket" stellte der Hersteller zur internationalen Verblüffung eine Digi-Kamera und einen Mini-Drucker zur Seite. Doch für das fette Game-Boy-Revival war nicht innovative Hardware, sondern ein ungewöhnliches Spielmodul verantwortlich: Game Freaks Pocket Monster. Dieser bezaubernden Mischung aus Rollenspiel, Trade-Game und Monsterzucht ist es zu verdanken, dass ab 1997 Handheld-Konsolen wieder in Mode kamen - und Nintendo trotz N64 -Scheitern noch gehörig Umsatz macht. Da das Pokémon-Phänomen auch nach dem ersten Jahr keine Abnützungserscheinung zeigt, steht auch die westliche Entwicklerszene wieder geschlossen hinter dem Handheld. Die Vorstellung des farbigen Updates "Game Boy Color" tat ein übriges: 1999 war der Oldie wieder taufrisch und in aller Hände.

Damit sind wir in der Gegenwart angelangt und erkennen (zumindest auf den zweiten Blick) eine vom Game Boy geprägte Development-Landschaft. Denn während sich der Produktionsaufwand von PlayStation- und Win98-Spielen dem Hollywood-Pomp nähert, benötigt ein Game-Boy-Entwickler ganz andere Talente. Der rapide angestiegene Bedarf großer Hersteller wie Infogrames, THQ und Eidos an frischen Game-Boy-Spielen ist eine Chance für Newcomer und kleine Teams, aber auch Industrieveteranen. Letztere profitierten von der alten 8-Bit-Hardware: Im Game Boy tickt eine Z80-verwandte CPU, wie sie auch viele 80er-Jahre-Geräte besaßen. Programmierer, die damals fleißig Spiele produzierten, dann aber den Anschluss an die Branche verloren, waren 15 Jahre später aufgrund ihrer Erfahrung plötzlich wieder gefragt. Da die Umsetzung von PlayStation auf Game Boy technisch kaum Sinn macht, stieg auch der





Nintendo vermarktet den Game Boy nicht nur in normalen Gehäusefarben, sondern auch in halbtransparenter Verpackung: Links der Game Boy Pocket, oben ein neuer Game Boy Color in durchsichtigem Pink.

Bedarf an Game-Boy-geeigneten Titeln, sprich: Klassikern in acht, 16 oder 32 Farben, denn die lassen sich ohne Abstriche auf den Winzling portieren. So fanden Personen, die sich längst aus der Branche zurückgezogen hatten, unverhofft Software-Perlen in ihrem Besitz: Egal ob Spiele für Uraltkonsolen (Atari VCS) oder klassische Heimcomputer (Atari 800, C 64), was damals aufgrund eines simplen Spielprinzips gefiel, kann auch die Game-Boy-Junkies der späten 90er Jahre fesseln. Durch Pac-Man, Space Invaders und R-Type, Yar´s

8-Bit-Know-How ist plötzlich wieder gefragt: Auf den Web-Seiten der Szene (unten) tummeln sich die Job-Angebote professioneller Entwicklungsteams mit Sitz in Kalifornien, Asien und Europa (rechts: Website des niederländischen GB-Entwicklers Karma Studios).

Lesezeichen Adresse: http://home.hiwaay.net/~jfrohwei/gamejobs/ Verwand

Start today! http://www.gameboydev.com or http://www.sandboxstudios.com

Sunset Entertainment

Sunset Entertainment, Inc. is hiring!

- Strong, full-time, in-house developer for leading handheld platforms!
- GameBoy Color, GameBoy Advance, and NeoGeo Pocket Color!
- High-profile license from Disney and Hasbro Interactive!
- Southern California, "Bay Watch" location (1km (0.6mi) to beach).
- Midway between L.A. and San Diego.
- Relaxed, friendly atmosphere.
- Generous project bonuses! (No Hollywood accounting!)

Email: paul@FILTER.sunset-entertainment.com

Tremor Entertainment

Tremor Entertainment requires the skills of an experienced and talented Game Boy Color programmer to work on a high-profile title. We are seeking a contractor to fulfill this position with us. Southern California residents only, please. Please contact Bran Kelly at bkelly@FILTER.tremor.net.

Vicarious Visions

MAKE GAMES WITH VICARIOUS VISIONS http://www.vvisions.com/jobs.html Vicarious Visions, makers of the award-winning space-sim Terminus, is an independent game developer based near Albany, NY, USA. We're hiring talented developers on several license-based Game Boy Colo projects immediately. We're passionate about our games and work hard to make them the best. If you're enthusiastic about developing premiere Game Boy Color titles with clear potential for advancement, send us your resume today! E-mail: jobs@FILTER.vvisions.com We're looking for: Summer Intern Game Boy Color Programmers, Full-time Game Boy Color Programmers, Full-time Game Boy Color Artists

Wizard Development Group

Wizard Group require two highly experienced Game Boy programmers. Top remuneration. Contract or Salary, 1.5 year project with option to continue. US or UK based. Please contact Eddie Gill, eddieg@FILTER.wizarddevelopment.com

1990

Sega Game Gear

Auf Basis des 8-Bit-"Master Systems" (Vorläufer des Mega Drives) entwickelte Sega ein Handheld, das sich trotz Farbdarstellung nicht gegen den Game Boy durchsetzen konnte. Mit knapp 3 Millionen verkauften Exemplaren erzielte das Handheld einen Achtungserfolg, wurde aber bereits Anfang der 90er Jahre vom Game Boy im Verhältnis 1:10 hinweg gefegt - eine ähnliche Schlappe erlebt jetzt auch das Neo Geo Pocket.
Wie beim Lynx begrenzt der hohe Batterieverbrauch des Game Gear den Mobileinsatz. Innovativ war das Zubehör, selbst einen TV-Tuner lieferte Sega bis zur Aufgabe des Handhelds (1995) aus. Da Hersteller wie Capcom und Konami dem Gerät die kalte Schulter zeigten, war und ist die Hardware nur für Sonic-Fans interessant: Die meisten Igel-Spiele gibt's fürs Game Gear, allein drei Folgen des Mario Kart-Konkurrenten Sonic Drift.

Technische Daten

CPU
Typ: Z80
Architektur: 8-Bit
Takt: 3,6 MHz

Grafik & Sound
Auflösung: 160x192 Pixel
Farben: 512
davon gleichzeitig: 32
Sprites (max.): 64
Sound: 6 Kanal FM, 2 Kanal Noise (Stereo)

Spiele
Anzahl: rund 200
Modulgröße: 1 bis 4 MBit
Hersteller: Acclaim, Bandai, Sega, Taito u.a.

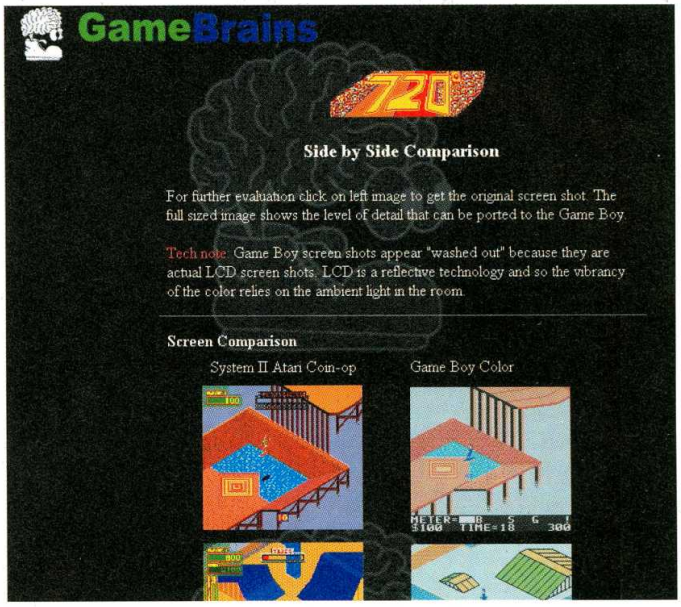


Revenge, Ataris Klax und Ghosts´n Ghouls von Capcom steht der Game Boy inmitten des gegenwärtigen Retro-Booms, von dem neben Spieleveteranen auch große Hersteller profitieren, die in ihren Archiven zig (wieder)verwertbare Oldies finden.

Beim spezialisierten Entwickler "Handheld Games" fanden viele ehemalige Lynx- und Game-Gear-Programmierer Unterschlupf. Die Firma entwickelt Software für Game.Com, Game Boy und Psion-Handhelds.







Klassiker als Gesellenstück: Wie viele andere Newcomer der Software-Entwicklungsszene verdient sich auch die malaiische Firma Game Brains ihr Geld mit akkuraten Game-Boy-Umsetzungen amerikanischer Oldies (hier: "720°" im System-Vergleich).

Mainstream oder Underground? Game Boy Szene 2000

Im Bezug auf die Spielentwicklung hilft der Bedarf an neuer Handheld-Software nicht nur Veteranen, sondern auch hoffnungsfrohen Newcomern: Während etablierte Teams in den USA und Japan über den Nintendo-Winzling oft die Nase rümpfen (und sich lieber einem Millionen-Dollar-32-Bit-Projekt zuwenden), ermöglicht der Game Boy vielen Neueinsteigern erste Schritte im Spiele-Business. Insbesondere die "3.Welt" der Development-Szene ergriff die 8-Bit-Chance: Game Boy-Spiele entstehen in Skandinavien und Spanien, den Niederlanden und in Malaysia, wo z.B. die Start-Up-Firma Game Brains über der 1:1-Umsetzung alter Atari/Midway-Automaten brütet.

1997

Tiger Game.Com

Ein in jeder Beziehung halbherziger Versuch des US-Spielzeugherstellers Tiger (jetzt: Hasbro), auf dem Handheldmarkt mitzumischen. Statt in Spieletechnologie investierte die Firma in große Namen und konnte mit Game.Com-Umsetzungen von Virtua Fighter und Duke Nukem, seit Vorstellung der schlankeren Neuauflage "Game.Com Pocket" sogar mit Metal Gear Solid und Resident Evil protzen. Welcher der insgesamt 30 angekündigten Titel letztendlich erschien, weiß nicht einmal Hasbro ganz genau - einen echten Hit gibt's für dieses System nicht. So gilt selbst die neue Pocket-Variante in vier farbigen Gehäusevarianten (obwohl von Hasbro und Tiger noch beworben) bereits als tot und begraben.



Technische Daten

CPU	
Typ:	n.b.
Architektur:	8-Bit
Takt:	n.b.
Grafik & Sound	
Auflösung:	200x160 Pixel
Farben:	vier Graustufen
davon gleichzeitig:	4
Sprites (max.):	n.b.
Sound:	n.b.
Spiele	
Anzahl:	rund 30
Modulgröße:	n.b.
Hersteller:	Tiger

1998

Nintendo Game Boy Color

Als Bindeglied zwischen Monochrom-Game-Boy und kommendem Game Boy Advance lieferte Nintendo 1998 die heute gebräuchliche Color-Fassung aus, die statt vier Grautönen 56 Farben (aus einer Palette von 32.000) darstellt. Damit auch alte Titel problemlos auf dem Color laufen, lässt sich die CPU von acht auf vier MHz heruntertakten. Das technische Plus wird von weltweit allen Herstellern genutzt: Während in der Übergangsphase (bis 1999) noch viele Spiele mit Pseudo-Farbmodus (vier Farben) erschienen, nützen aktuelle Neuerscheinungen die Farb-Power voll aus. Beschleunigt wurde die beliebte Link-Schnittstelle: Für den seriellen Link des alten Game Boys gibt Nintendo eine Transfer-Rate von 8Kbaud an, die neue Schnittstelle protzt dagegen mit 512 Kbaud.



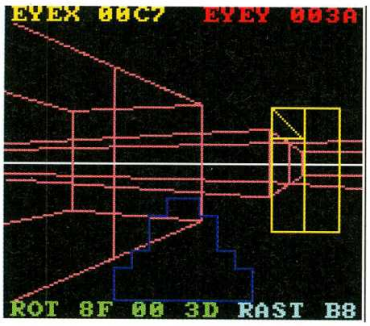
Technische Daten

CPU	
Typ	Z80
Architektur:	8-Bit
Takt:	8 MHz
Grafik & Sound	
Grafikauflösung:	160x144 Pixel
Farben:	32.000
davon gleichzeitig:	56
Sprites (max.):	40
Sound:	4 Kanal (Stereo)
Spiele	
Anzahl:	rund 3000
Modulgröße:	4 bis 32 MBit
Hersteller:	alle

Auch Deutschland, im Vergleich zu England und Frankreich traditionell schwach in der Entwicklung, spürt die Nachfrage nach fähigen 8-Bit-Spieldesignern, u.a. erwirtschaften Conspiracy und Neon einen Großteil ihres Umsatzes mit dem Game Boy. Das Talent holen sich diese Firmen aus dem florierenden Game-Boy-Underground.

Viele der Game-Boy-Programmierer hatten die 8-Bit-Zeit noch gar nicht bewusst erlebt, waren erst acht oder neun Jahre alt, als der Game Boy erschien. Als Schulabsolventen oder -abbrecher sind sie relativ günstiges Talent für Spielefirmen mit Game-Boy-Interessen und werden gleich nach der Volljährigkeit engagiert. Für die New-comer aus dem Underground ist der Einstieg via alter Game-Boy-Hardware oft die einzige Chance, denn in Ermangelung korrekter Ausbildungsplätze ist den Möchtegern-Spieldesignern der Sprung in die PlayStation- oder N64-Entwicklung vorerst versperrt. Als überschaubares System ist der Game Boy für erste Gehversuche ideal, statt ungestümes Render-Talent verlangt das Handheld technische und spielerische Konzentration aufs Wesentliche. Dabei weiß sich die jüngste Generation der Spieletüftler (dem für Deutschland wichtigen Commodore-Underground der 80er Jahre nicht unähnlich) bei ihrem Game-Boy-Engagement in bester Gesellschaft. Auch Factor Five, das fähigste Entwicklungsteam der deutschen Spielegeschichte, hat sich noch nicht vom Game Boy abgewandt und machte z.B. erst kürzlich durch die Entwicklung eines Soundsystems für den Nintendo Game Boy von sich Reden.

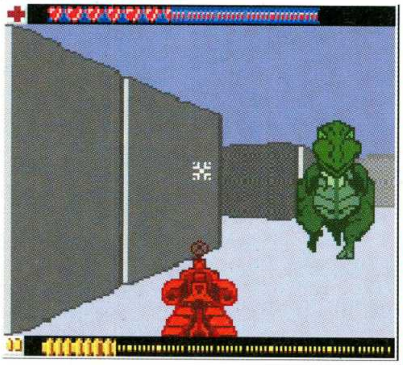


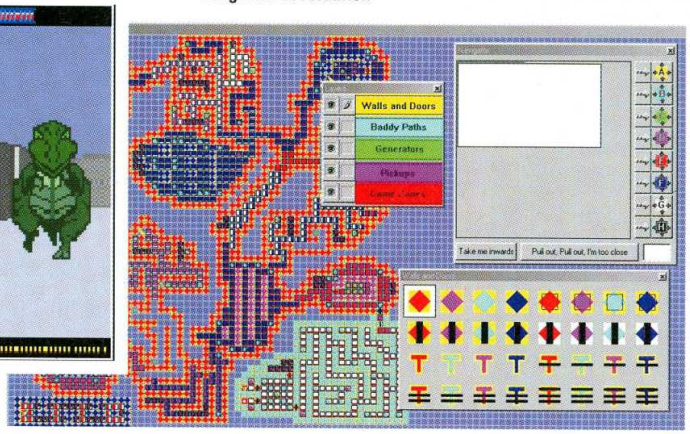




Aus dem Game-Boy-Underground rekrutiert die Industrie neue Talente: Die jüngste Generation deutscher Spielentwickler brütet bei Neon (oben) oder Software 2000 (Chris Schmitz, rechts) über neuen Handheld-Spielen.

Kurz vor der Ankunft des "Game Boy Advance" wird der Game Boy Color noch bis aufs Letzte ausgereizt. "T-Rex" ist der erste Egoshooter für den Winzling - unser großes Bild zeigt den Leveleditor.





1998

SNK Neo Geo Pocket

Nachdem sich selbst in Japan kein Mensch für die ursprüngliche Schwarz-Weiß-Fassung des Handhelds interessiert hatte, löste Hersteller SNK die erste Serie bereits Anfang 1999 durch die Color-Variante ab. In der gegenwärtigen Manifestation ist das technische Gerät auch in den USA und in England erhältlich. Trotz guter Spiele hat sich das Neo Geo Pocket aber auf keinem Markt durchgesetzt und rangiert in Japan in der Publikumsgunst weit hinter dem WonderSwan von Bandai. Durch strategische Allianzen (z.B. mit Capcom und Sega) versucht SNK jetzt das Handheld-Ruder herumzureißen.Soeben ausgeliefert wurde z.B. ein offizielles Sonic-Spiel, aber auch die VIP-Prügelei SNK vs. Capcom.



Technische Daten

CPU

Typ: .....Toshiba TLCS 900 (sowie Z80-Soundchip)
Architektur: 16-Bit (8-Bit)
Takt: .....6,144 MHz (3 MHz)

Grafik & Sound

Auflösung: .....160x152 Pixel
Farben: 4094
davon gleichzeitig: 146
Sprites (max.): .....n.B.
Sound: .....6 Kanal FM (Stereo)

Spiele

Anzahl: .....rund 20
Modulgröße: .....4 bis 16 MBit
Hersteller: .....ADK, SNK

1999

Bandai WonderSwan



Das jüngste Handheld ist der "WonderSwan" des japanischen Spielzeugriesen Bandai. Die Konsole in acht schicken Gehäusefarben wurde von der Hardware-Firma Koto entwickelt, gegründet vom Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi. Dieser hatte sich 1996 von Nintendo getrennt, erlebte den WonderSwan-Release aufgrund eines tödlichen Unfalls aber nicht mehr. Seine Kreativität merkt man der Hardware trotzdem an, denn vom Monochrom-LCD abgesehen steckt das Handheld voll technischer Gags und Überraschungen. Die Feuerknöpfe sind so angebracht, dass sich auf dem WonderSwan hochkant (für Tüfteltitel a la "Tetris") oder im normalen Breitformat spielen lässt. Im Gegensatz zum NeoGeo Pocket besitzt der Bandai-Winzling Digi-Tonkanäle und kann FMV-Sequenzen vom Modul einspielen, sprich: "streamen". Trumpf des Schwans ist sein Link zu anderen Handhelds, zum Handy-Netz und bald auch zur PlayStation2.

Technische Daten

CPU

Typ: .....Bandai custom
Architektur: 16-Bit
Takt: .....3 MHz

Grafik & Sound

Auflösung: .....224x144 Pixel
Farben: .....acht Graustufen
davon gleichzeitig 8
Sprites (max.): 128
Sound: .....4 Digi-Kanäle (Stereo)

Spiele

Anzahl: .....rund 50
Spielegröße: .....8 bis 32 MBit
Hersteller: .....Bandai, Koei, Konami, Namco, Taito u.a.

Klassiker der Neuzeit (1996 - 1999)

1. Pokémon (Nintendo)
Ohne Pokémon kein Game-Boy-Revival: Die Versionen "Blau" und "Rot" der spannenden Monster-Expedition sind bereits bei uns erschienen, nach zwei weiteren Farben soll mit Pokémon Gold noch in diesem Jahr die zweite Generation beginnen. Freut Euch auf einen neuen Kontinent, Breeding Funktion, Infrarot-Link und erstmals "echte" Farbdarstellung.

2. Zelda DX (Nintendo)
Schon Zeldas Game-Boy-Debüt (im S/W-Original 1993 erschienen) ist sympathischer und schwungvoller als Squares brilliantes Mystic Quest. Die Jugendsünden des Elfen wurden für den Game Boy Color in voller Farbenpracht neu aufgelegt. Dass als spielerische Erweiterung nur ein kleiner Bonuslevel eingebaut ist, beweist, dass alte Hits nicht rosten. Auch sieben Jahre "danach" sind Zelda und Link noch frisch - der ideale Mobilbegleiter zum pompösen Zelda 64.

3. R-Type (Irem)
Eine gute Umsetzung der Spitzenballerei wurde bereits 1991 für den Game Boy veröffentlicht, doch die neue Farbvariante ist noch besser und optisch verblüffend nah am Automaten. Unter "DX" findet Ihr das gewohnt ausgeklügelte Leveldesign von R-Type und seinem Arcade-Sequel - kaum zu glauben, dass alte 8-Bit-Hardware so fette Endgegner und Extrawaffen ohne Absturz verkraftet.

4. Ms. Pac-Man (Namco/Acclaim)
Wer glaubt, dass "Pac Man" ein Spiel für Opas ist, den belehrt Namco eines Besseren: Neben der Pac-Man Special Colour Edition (mit Pac-Man und Pac-Panic-Puzzle) veröffentlicht der Hersteller auch ein Modul um das weibliche Gegenstück der mampfenden Pampelmuse. Schon in der Spielhalle war Ms. Pac-Man spritziger und schlauer als das männliche Original, jetzt hängt die Lady ihren Mann auch durch den Zwei-Spieler-Modus via Linkkabel lächelnd ab.

5. Game Boy Collection 1 (Konami)
Kaum ein Hersteller hat so viel Material für Game-Boy-Neuauflagen wie Konami. Auf der ersten Color-Collection versammelt der Hersteller eingefärbte Neufassungen des Peitschen-Jump´n Run's Castlevania, die vorbildlichen Shooter Gradius und Probotector, sowie Konami Racing. Ein Muss für Game-Boy-Spieler. Weitere Collections (u.a. mit Twin Bee, Nemesis 2, Yie Ar Kung Fu und Parodius) folgen.

Die 32-Bit-Zukunft

Mit Fac5 sind wir in der Zukunft des Game Boys angekommen, denn durch ihre Handheld-Kompetenz wurden die Wahlkalifornier ein enger Nintendo-Partner in Bezug auf den angekündigten Nachfolger "Advanced". Mit diesem Super-Handheld möchte Nintendo seine Erfolgsgeschichte mit ins neue Jahrtausend nehmen und hat deshalb alle Features verbessert. Der Game Boy Advanced schluckt auch aktuelle Game-Boy-Spiele - das war's auch schon mit der Gemeinsamkeit. Davon abgesehen hat Nintendo die 8-Bit-CPU gegen ein 32-Bit-Gegenstück ausgetauscht, bei Sharp die Entwicklung eines verbesserten Displays in Auftrag gegeben, angeblich sogar 3D-Features in die Hardware integriert. Was sonst noch über die Game-Boy-Zukunft bekannt ist, lest Ihr im "Advanced"-Kasten auf dieser Seite.

Die Highlights der nächsten Monate: Konami präsentiert Metal Gear: Ghost Babel auf der Spielwarenmesse in Nürnberg (wir habens bereits in Heft 2/2000 enthüllt), Eidos übersetzt währenddessen den Pokémon-Killer DragonQuest, Monsters.



2000?

Nintendo Game Boy Advanced

Die Zukunft des tragbaren Spielspaß: Dem "Game Boy Advanced" werden bereits im Vorfeld beachtliche Fähigkeiten zugesagt, angeblich laufen auf ihm nicht nur alte Game-Boy-Titel, sondern auch alle Spiele für den 16-Bit-Oldie Super NES! Die Abwärtskompatibilität (a la PlayStation2) rettet einen gewaltigen Spielevorrat in die Zukunft, beachtliche 3D-Fähigkeiten sollen wiederum bahnbrechende Neuentwicklungen ermöglichen. Offiziell bestätigt wurden von Nintendo nur die unten abgedruckten technischen Daten, auch das Gehäuse wurde bislang noch nicht enthüllt.

Technische Daten

CPU

Typ:	ARM
Architektur:	32-Bit
Takt:	n.b.

Grafik & Sound

Auflösung:	240x160 Pixel
Farben:	65,535
davon gleichzeitig:	511
Sprites (max.):	n.b.
Sound:	n.b.



NANOLOOP 0.8
- Echtzeit-Klangbearbeitung auf dem Game Boy -

Nanoloop ist ein Synthesizer / Sequencer für den Nintendo Game Boy(TM). Da es ein reines Software-Produkt und auf einer normalen Spiele-Karte gespeichert ist, läuft es auf jedem Game Boy ohne zusätzliche Hardware.
Durch die Flexibilität der Sound Chips und der Software-Syntheseverfahren ist es damit möglich, nicht nur videospieltypisches Piepsen und Rauschen zu strukturieren, sondern auch Bässe, Beats und Synthesizerklänge zu erzeugen und in Echtzeit zu bearbeiten.
Nanoloop ist ein studentisches Projekt und momentan nicht erhältlich.

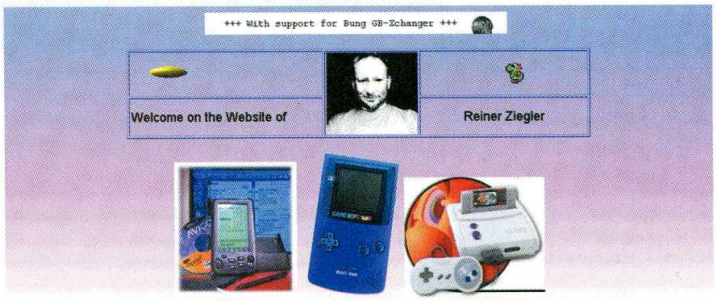
Allgemeines

Bedienung, Technisches

Tonbeispiele

Links zur Game Boy Programmierung

Auch jenseits der "offiziellen" Third-Party-Szene floriert die Game-Boy-Entwicklung: Ein Hamburger Student sorgt mit einem (nicht kommerziell erhältlichen) Synthesizer für Aufsehen, den Handheld-Tüftler Reiner Ziegler lobt sogar schon die japanische Fachpresse.



Startup program V1.3 is now working with Color GameBoy. ReadPlus Version 3.28 with support for GB-Xchanger, MBC5 (GB Color Games), MBC3 and original Nintendo 32MBit flash cartridge programming support is available now. You can use ReadPlus V3.28 (along with your Reader/Writer hardware with cart pin 2 connected to ground) to backup your GB Camera RAM.

Currently I'm working on programming GameBoy cartridges via GameBoy - to - Parallel Port Cable (Rev G) from Jeff Frohwein. At the moment this cable is only used by GB-Basic V1.22.

„Leider nur

für Profis."

(VIDEO GAMES 2/2000)

REMPEN & PARTNER



Warm laufen statt warm duschen:

Wenn du bei Virtua Striker 2 die weltbesten Nationalteams aufmischen willst, brauchst du jede Menge Ballgefühl. Und das musst du dir mit der Zeit erspielen. „Denn es gibt keinerlei Passunterstützung: Wenn irgendwo ins Blaue gebolzt wird, steht da mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen", erkennen die Profis von VIDEO GAMES. Also: üben, üben üben.*

Also sag nicht,



Abseits ist, wenn der Schiri pfeift:

Ach ja, die Regeln – auch die sind so echt, dass es wehtut. „Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden." Bringt nix, die lässt der Mann in Schwarz nachspielen. Außerdem sitzen ihm bei unfairen Attacken die Karten relativ locker inklusive Frei- und Strafstöße. Und bei Abseits gibts auch keine Diskussionen, sondern einen TV-Beweis in Zeitlupe.*

VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1

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

*Zitate aus VIDEO GAMES 2/2000

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks o

SEGA

Zuerst hast du kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu:

Wenn dein Gegner drückend überlegen ist, spielst du zwar nicht gut – es sieht aber gut aus. „Ließe man die Anzeigen (...) weg, könnten nur Experten Virtua Striker 2 von einer TV-Übertragung unterscheiden." Ein kleiner Trost, weil „an schwachen Tagen kommt man im ganzen Match zu keinem Torschuss."* Nicht aufgeben, Jungs!!*



wir hätten dich nicht gewarnt.



Das Tor deines Lebens:

Vor Tausenden von Fans wirst du über dich hinauswachsen – und Tore schießen! Vom Hackentrick bis zum Fallrückzieher ist alles möglich. „Gelungene Spielzüge und Torschüsse werden im Instant-Replay (...) wiederholt." Und die schönsten Treffer kannst du im Visual Memory sogar speichern. Abpfiff! „Wahnsinn! Virtua Striker 2 stellt alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten!"* Gut gemacht, Jungs!*

Dreamcast™

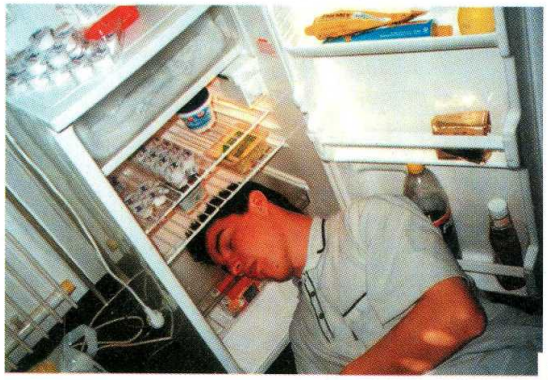
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA Enterprises, Ltd. © SEGA Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of SEGA Enterprises Ltd. ©1996 JFA

Die 50. Ausgabe - fun blickt zurück

Kaum zu glauben, aber wahr: fun generation gibt es bereits seit 50 Ausgaben! Grund genug für uns, in der alten Fotokiste zu wühlen...



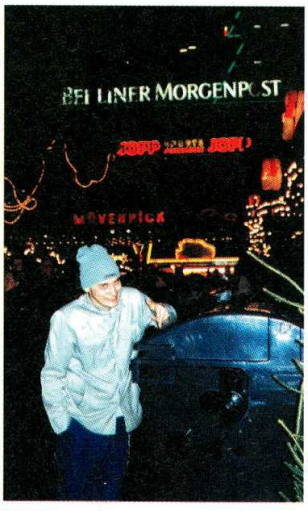
↑ Daniel demonstriert die Grundregel für Videospiel-Redakteure: "Stets einen kühlen Kopf bewahren!"

→ Das letzte Bild von Fabian Döhla: Der pummelige Ex-Kollege durchsucht seinen gedrosselten Golf nach Zecken - wenige Sekunden später wird er von vermummten Männern in "futuristischen" Anzügen übertölpelt, in den Kofferraum gesperrt und an einen unbekannten Ort verfrachtet... Am gleichen Abend steigt beim Cypress-Verlag eine große Party, aber das ist eine andere Geschichte...





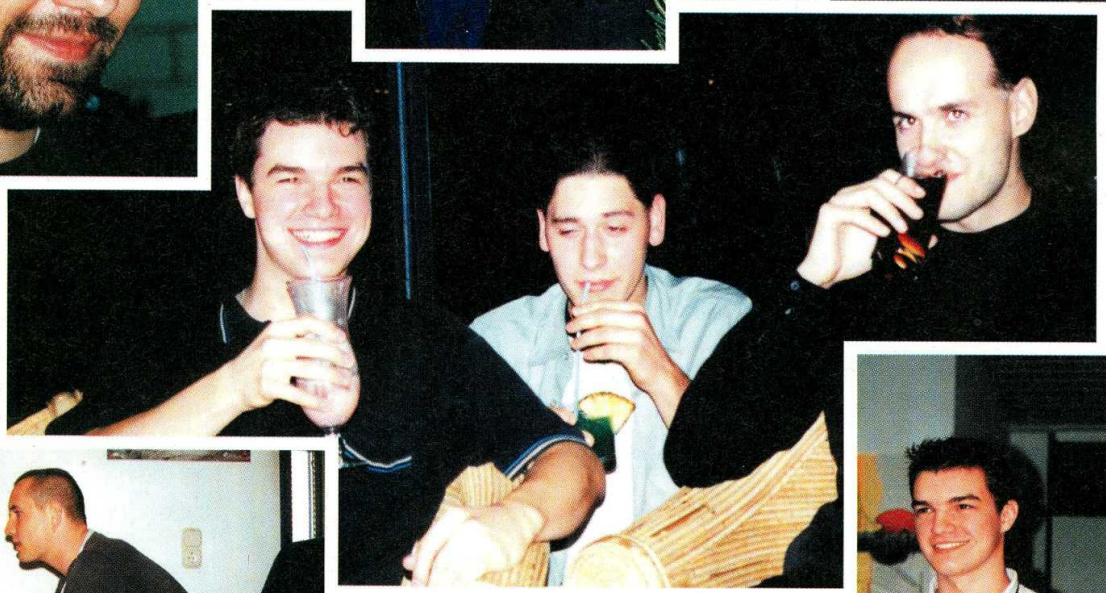
← Nach dem Scheitern seines 1-Mann-Filmprojekts "Der Eremit und ich (Untertitel: Schizophrenie)" widmete sich Stephan der Konzeptänderung der ***fun generation***.



→ Kinnbart UND Nintendo 64: Götz freut sich den Wolf!

← Zu Besuch bei den Pachulskes: Der Sohnemann stellt sich spontan für ein Foto zur Verfügung...



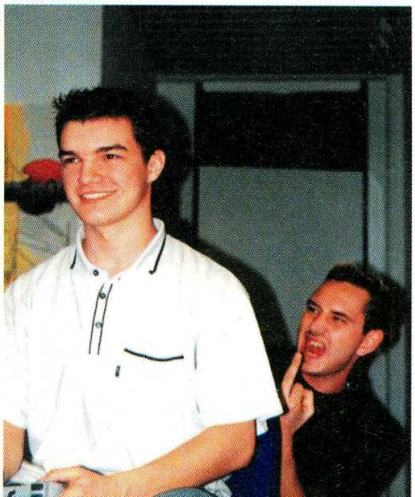


↓ Videospiele-Crack Bene beim Test von *Rayman 2* (N64)



↑ Aus unserer Reihe "Trinkbilder mit befreundeten Redakteuren" diesmal: Sich beschwipsen im Sitzen. Von links nach rechts: Daniel "Was ist das hier eigentlich für ein Event?" Johannes, Simon "Das ist wirklich ein verdammt gutes Pril Lemon!" Krätschmer, Ralph "Wart' nur, Du heißes Ding! Wenn ich mit der Kinder-Cola fertig bin, komm' ich mal rüber" Karels

→ → Gewagte Geste: Dummerweise wußte Ex-Chefredakteur Benedikt Plass nichts von der versteckten Kamera, die Daniel aus mangelndem Vertrauen in seinem Büro hat installieren lassen...



Seiten fehlen



Die Autos gehören zu den am detailreichsten modellierten Polygon-Vehikeln am Konsolenmarkt.

Die Replays liefern aus allen möglichen Winkeln Szenen wie bei einer TV-Übertragung!



wickler gingen hinaus auf die Piste und fotografierten die Wagen in allen möglichen Situationen. Auch Videos wurden gedreht, um zahllose Fahreigenschaften der Wagen noch besser analysieren zu können. Dabei zog es die Sega-Jungs sogar hinaus bis in die hinterste KFZ-Werkstatt: Um an Material und Informationen zu weniger bekannten Automarken zu gelangen, plauderten sie ausgiebig mit Mechanikern oder Automobil-Besitzern. Oder noch schwieriger: Speziell zu Prototypen und sich noch in Entwicklung befindlichen Karossen schwieg sich die Auto-Industrie aus. In solchen Fällen mussten Takeshi Nimura und sein Team auf eigene Faust versuchen, an Informationen zu gelangen. Das optische Ergebnis ist überwältigend: Die Polygon-Modelle der Wagen übertreffen alles, was Ihr bisher auf einer Heimkonsole gesehen habt! Wer Marken wie VW, BMW oder Porsche in *Sega GT* sucht, wird allerdings enttäuscht: Für eine authentische Umsetzung ausländischer Fahrzeuge standen den Entwicklern zu wenig Daten zur Verfügung. Für die Zukunft schließen die Programmierer ausländische Automarken aber nicht aus. Speziell für eine europäische Version wären deutsche Autos wünschenswert. Ansonsten muss man sich auf die Worte von Tatsuno Hideshi verlassen, denn der meint, ausländische Wagen bereits in einen möglichen Nachfolger implementieren zu können. Anders als die üblichen Sega-Racer trumpft *Sega GT* außerdem mit einem umfangreichen Angebot an Tuning-Möglichkeiten auf: Wer schon bei *Formel 1* und ähnlichen simulationslastigen Spielen selber an Bremsbalance, Getriebeabstufung und Aufhängung herum tüftelt, wird bei *Sega GT* seine helle Freude haben. Den Hauptschwerpunkt bildet allerdings der Championship-Modus: Alle Wagen sind unterteilt in verschiedene Klassen. Ihr startet mit der E-Klasse und kämpft Euch schließlich über B- und A- bis hin zur SA-Klasse vor. Aber bevor Ihr die erreichen könnt, wollen zunächst zahlreiche Rennen gewonnen werden. Ein Single-Race-Modus ist für den schnellen Einstieg gedacht: Nach der Wahl eines Vehikels, einer Strecke sowie der Konfiguration verschiedener Einstellungen (z.B. Rundenzahl) geht es sofort ab ins Rennen. Schließlich gibt's auch noch Splitscreen und Time-Attack-Modus. Verwaltet werden die Rennen über umfangreiche Replay-Optionen – wie z.B. die Möglichkeit, die kleinen Filmchen auf Memory Card zu sichern. Doch auch Selbermachen ist angesagt: Gleich von Beginn an schraubt Ihr in Eurer virtuellen Werkstatt Euren Wagen nach eigenen Vorstellungen zusammen. Diese Option hat bei den Entwicklern eine höhere Bedeutung als die Integration von noch mehr Fahrzeugen: Ihr sollt mit Eurem eigenen Traumwagen die etablierten Nobelmarken auf den Strecken abhängen. Die Tuning- und Optimierungsmöglichkeiten werden dabei auf die Spitze getrieben. Allerdings braucht Ihr hierfür keine großartigen Mechaniker-Kenntnisse: Traut man den Aussagen von Tatsuno Hideshi, dann wurde dieser Modus speziell so gestaltet, dass wirklich jeder mit dem Zusammenschrauben seines Traumvehikels zurecht kommt. Unklar ist dagegen noch, inwieweit *Sega GT* die Möglichkeit zur Internet-Anbindung nutzen wird. Allerdings arbeitet Sega bereits an einer extra Homepage – zum Beispiel, um High-Scores oder VMU-Mini-Games für *Sega GT* online zu stellen. Auch 'Ghost Racer'-Daten sollen per Download aus dem Netz auf den Dreamcast wandern.



Nicht alle Tage Sonnenschein': Selbst bei bewölktem Himmel geht es raus auf die Piste.

"Die Polygon-Modelle der Wagen übertreffen alles, was Ihr bisher auf einer Heimkonsole gesehen habt!"

Segas neueste Raserei deutet auf ein vielversprechendes Gegenstück zum Sony-Konkurrenten hin. Obwohl Sega sich aufgrund der starken Simulationseigenschaften auf etwas ungewöhnlichem Terrain bewegt, deutet vieles auf einen kommenden Meilenstein hin. In Japan geht *Sega GT* Ende Februar an den Start. ■

Die Umgebungsgrafik trumpft mit protzigen Hochhaus-Konstruktionen auf.





Bei Nachtrennen treten an den Scheinwerfern wunderschöne Lens-Flare-Effekte auf.

Starcraft

Genre	Echtzeit-Strategie
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Mass Media
Erhältlich ab	April

Der Kampf um die Vorherrschaft im All hat begonnen – erwartet uns mit Starcraft eine neue Strategie-Referenz?



Eine der gemeinsten Waffen – der unsichtbare Ghost lässt Atomraketen auf Eure Basis regnen!



Nu is' Schicht! Sobald sich die terranischen Belagerungspanzer eingegraben haben, geht's in der gegnerischen Basis rund.



Starcraft – in der PC-Welt steht dieser Name für eines der besten und innovativsten Echtzeit-Strategiespiele der letzten fünf Jahre. Die futuristischen Schlachten können besonders durch nahezu perfekte Einheiten-Balance und die furiosen Multiplayer-Gefechte begeistern – wird es der eher unbekannte Entwickler Mass Media (Original von Blizzard) schaffen können, diese Klasse auch auf Nintendo-Terrain zu zeigen? Wir haben uns die Preview-Version genauer angesehen und können schon jetzt behaupten: *Starcraft* wird eines der besten Strategie-Spiele auf dem Nintendo 64.

Doch worum geht es überhaupt? In *Starcraft* treffen die drei Rassen der Terraner, der Zerg und der Protoss zusammen – und da sich militante Menschen und fremde Kulturen noch nie sonderlich gut verstanden haben, kann ein derartiges Gipfeltreffen nur in interstellares Gemetzel ausarten. Nur dumm, dass man sich mit den hochtechnisierten Protoss und den schmierig-schleimigen Zerg genau die falschen Rassen ausgesucht hat, um einen Streit vom galaktischen Zaun zu brechen...



Nach einem kurzen Render-Intro werdet Ihr im Missions-Briefing von vorgerenderten Konterfeis Eurer Gesprächspartner und einer Menge Text (in der fertigen Version inklusive deutscher Sprachausgabe) empfangen – hier wird zwischen den Missionen dann auch die packende Hintergrundstory weiter erzählt. Als Bonus für Nintendo-64-Besitzer hat Entwickler Mass Media noch das PC-Add-On *Brood War* (inklusive neuer Einheiten) und mehrere (nicht zusammenhängende) Einspieler-Karten auf das Modul gepackt – Euch erwarten (neben dem Hauptspiel) also mehr als 60 Schlachtfelder in sämtlichen Schwierigkeitsstufen.

>> Starcraft wird mit ziemlicher Sicherheit eines der besten Strategie-Spiele auf dem Nintendo 64.<<

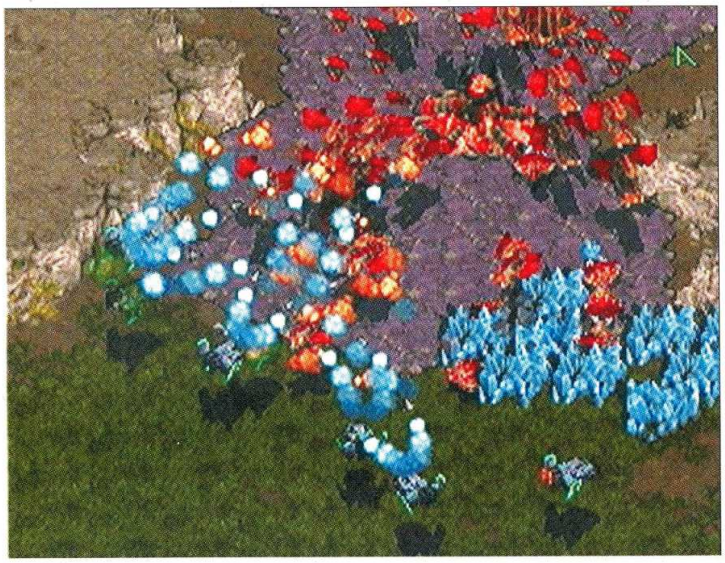
Eine Besonderheit von *Starcraft* ist die ungewöhnliche Missionsstruktur: Ihr schlüpft zuerst in die Raumanzüge der Terraner, führt anschließend die Storyline als Befehlshaber der Zerg-Brut fort und beendet sie schließlich im dritten Abschnitt als Mitglied der Protoss-Streitkräfte. Auf diese Weise kommt Ihr nicht nur in den Genuss der kompletten Hintergrundgeschichte, sondern müsst zusätzlich in die (Pixel)-Haut aller drei Rassen schlüpfen – so lernt Ihr alle Einheiten und deren Kampftaktiken optimal nutzen. Denn die Unterschiede zwischen den einzelnen Strategien sind (sowohl grafisch als auch spielerisch) gewaltig: Während bei den ekligen Zerg (die aussehen wie aus einem wilden Giger-Alptraum) z.B. alle Einheiten aus einer Brutstätte schlüpfen (und die gierigen Aliens ihre Basis deshalb hübsch klein halten können), benötigen Protoss und Terraner gleich eine ganze Staffel der unterschiedlichsten Bauwerke, um Zugriff auf ihre gesamte Kriegsmaschinerie zu bekommen. Als Ausgleich hierfür können Zerg-Gebäude nur auf einer besonderen Biomasse wachsen - die sich während des laufenden Spiels allmählich ausbreitet. Außerdem ist die Zahl der verfügbaren Einheiten (bei allen Völkern) stark begrenzt - um den Maximalwert Eurer Untergebenen zu erhöhen, müsst Ihr immer für ausreichend Pylone (leuchtende Energiebänder der Protoss), Versorgungsdepots (Lagerhallen der Terraner) oder Overlords (die







Immer auf die Kleinen! Kaum haben wir es uns gemütlich gemacht, reißt eine Horde Zerglinge unseren Arbeitern auch schon die Helme (bzw. Köpfe) vom Leib.



Nein, dies ist keine Fotomontage – nur eine ganz normale Massenschlacht bei *Starcraft*.

Da hilft auch kein Pannendienst! Hoffentlich war das Schlachtschiff versichert...





Gelingt es Euch, die energiespendenden Pylone der Protoss auszuschalten, versagen alle angeschlossenen Gebäude ihren Dienst.

fliegenden "Gehirne" der Zerg) sorgen.

Ihr seht schon: Bis sich die eigene Basis vom kleinen Vorposten zur uneinnehmbaren Festung entwickelt hat, dreht die Sonne so einige Runden – und Ihr den sprichwörtlichen Groschen zweimal herum. Denn für ihr kriegerisches Treiben benötigen alle drei Rassen Baumaterial – und zwar in Form von zwei wichtigen Rohstoffen: Mineralien und Vespin-Gas. Während ersteres zwar oft, aber gut verteilt zu finden ist, könnt Ihr das mindestens ebenso wichtige Gas ausschließlich aus wenigen Vespin-Kratern gewinnen. Da man im Krieg aber bekanntlich nur ungerne teilt ("Alles mir!"), entbrennen schon bald blutige Gefechte, in denen jede Rasse eigene Claims abstecken will. Kommt es zum Gefecht, erkennt Ihr eine weitere Besonderheit von *Starcraft*: Die furiosen Massenschlachten! Während Ihr in anderen Echtzeit-Strategiespielen nur selten mit einer zweistelligen Einheiten-Zahl angreift, macht Einigkeit bei *Starcraft* erst so richtig stark.

Wenn überraschend eine blutrünstige Horde von Zerglingen die eigene Basis überrennt, fühlt man sich unwillkürlich (und wohl auch nicht ganz unbeabsichtigt) an *Starship Troopers* (indiziert) erinnert – schließlich gilt bei *Starcraft* ebenfalls: "Nur ein toter Zerg ist ein guter Zerg!".

Im Gegensatz zu den Genre-Kollegen reicht zum Sieg jedoch keinesfalls eine simple Gruppe identischer Einheiten aus – um den Gegnern die Chitin-Schädel einzuschlagen, solltet Ihr Eure Kampftruppen genau aufeinander abstimmen. Da wollen Wunden versorgt, Panzer repariert und gegnerische Platoons (am besten gleich in Massen) vergiftet werden – die Einsatzmöglichkeiten der Einheiten bieten Euch jede Menge Gelegenheit zum cleveren Taktieren.

Wer das komplexe PC-Original kennt, dem kommen jetzt vielleicht erste Zweifel: Denn wenn Ruckelgrafik und Handlingchaos den strategie-willigen Spieler schon im Vorfeld vergraulen, kann auch ein geniales Spielprinzip nichts mehr retten.

Damit *Starcraft* von derartig technischen Würgegriffen verschont bleibt, wird das Expansion Pak unterstützt. Allerdings nicht zur Verbesserung der Optik, sondern um (wie bei *Donkey Kong 64*) die Rechen-Power der Hardware auf das nötige Niveau zu heben. Die Folge: Ohne Add-On versagen die aufwendigen Mehrspieler-Modi ihren Dienst – ob sich das Fehlen des hilfreichen Zusatzes allerdings auch in Einspieler-Missionen bemerkbar macht, werden wir erst mit der fertigen Testversion sehen.

>> Nur ein toter Zerg ist ein guter Zerg!<<

Mit Expansion Pak aber zeigte *Starcraft* trotz Schlachtgetümmel und Kettenexplosion keinerlei Slowdowns. Wer die PC-Version kennt, wird allerdings etwas enttäuscht sein, denn im direkten Vergleich schneidet die 64-Bit-Grafik schwächer ab: Hintergründe wie Einheiten kommen deutlich gröber daher – und haben außer mit dem Feind auch mit der N64-üblichen Waschküchen-Optik zu kämpfen.

Dafür hat man sich beim Handling besonders viel Mühe gegeben, die komplizierte Maus-/Tastatursteuerung auf den Nintendo-Controller umzusetzen. Durch simples "Kastenziehen" (wie in *Command & Conquer 64*) wählt Ihr Eure Einheiten aus, die Ihr anschließend (sehr zu empfehlen) durch Tastenkombinationen auf eine von vier Gruppierungen speichert – zusätzlich lässt sich zwischen den verschiedenen Einheiten-Gattungen (einer zuvor ausgewählten Truppe) wechseln. Ebenfalls sinnvoll: vier beliebige Kartenausschnitte auf das Steuerkreuz legen - so seid Ihr immer zur Stelle, wenn`s plötzlich brenzlig wird.

Wählt Ihr dagegen ein Gebäude (oder eine einzelne Einheit) an, erscheint unten rechts im Bild ein Feld mit möglichen Aktionen – hier gebt Ihr z.B. Eurer Protoss-Drohne den Befehl, an einer ausgewählten Stelle neue Gebäude zu bauen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit klickt Ihr Euch gekonnt über den Bildschirm, lediglich bei starken Angriffen aus unterschiedlichen Richtungen fällt das etwas zu träge Handling negativ auf.

Falls sich unser guter erster Eindruck auch in der finalen Version bestätigen sollte, erwartet Strategie-Fans eine PC-Umsetzung der Oberklasse – in welchen Wertungs-Bereichen sich das Weltraumspektakel allerdings endgültig niederlässt, könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben erfahren. ■









So muss `ne Basis aussehen, dann klappt's auch mit den Zergs! Das *fun*-Platoon nimmt sich zuerst die Abwehr vor, macht dann die Upgrade-Gebäude nieder und stürzt sich zuletzt auf die schleimige Brutstätte.

NICHT SPIELBAR PlayStation

Tales of Eternia

Namcos fantastische Geschichte geht in die dritte Runde: fun generation zeigt Euch die neuesten Bilder vom japanischen Rollenspiel-Epos – exklusiv!

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





↑ Wer hier wohl den Baum gepflanzt hat? Ihr leistet dem Pflänzchen in der Einöde Gesellschaft.





↑ Urgemütlich! Holzparkett und geschmackvolle Einrichtung... so läßt sich's leben!



↑ "Eine Seefahrt, die ist lustig, die ist..." Eure Floßfahrt nimmt ein jähes Ende – platsch!

einen mittelmäßigen 16-Bit-Titel erinnerte (selbst *Tales of Phantasia* auf dem Super NES hat besser ausgesehen!), da ist der Nachfolger schon jetzt auf dem besten Wege, die technische Meßlatte wieder ein Stückchen höher zu legen! Wunderschöne 3D-Hintergründe, traumhafte Farbwahl und trotz klassischer Kopffüßlergröße detailverliebte Charaktere steigern die Vorfreude. Und auch sonst spart Namco nicht an Innovationen: Die Veränderungen sind nicht nur kosmetischer Natur – auch

>> Zeichenstil und Illustration sind noch zauberhafter als im Vorgänger. <<

In der letzten Ausgabe haben wir Euch den *Tales-of-Destiny*-Nachfolger vorgestellt, jetzt holen wir zum Rundumschlag der bebilderten Art aus: Nur bei uns seht Ihr die neuesten Bilder – und die ersten Charakter-Artworks. Zeichenstil und Illustration sind noch zauberhafter als im Vorgänger: Hier sprechen die Motive für sich. Glück für die Rollenspielgemeinde, dass Namcos Designer ihre Visionen technisch zeitgemäß umsetzen können: Wo der Vorgänger eher an Spielwelt, Figuren und Kampfsystem sind neu.





↑ Bücherwurm: In der örtlichen Bibliothek erfährt Euer Held Hintergründe über Spielsystem und Lokalitäten.



↑ "Dir werd' ich's zeigen!" Als Sparings-Partner müssen im Dojo Strohpuppen herhalten.

Feen, Geister und Dämonen: Die *Tales of Eternia*-Welt ist eine Welt voller Magie – entsprechend viel Aufmerksamkeit haben Namcos Designer dem Magiesystem gewidmet. Die japanischen Tüftler haben Euren Figuren Elementar-Geister zur Seite gestellt – vom Feuer-Dämon bis zur feschen Wassernixe. Aber egal ob Magie, Kombo oder Special-Move: Zwar werkelt man eifrig daran, sämtliche Schwächen des alten Kampfsystems auszubügeln, aber das grundsätzliche Spielprinzip bleibt –





↑ Im Dunkeln ist gut Munkeln... aber nicht kämpfen! Denn: Bei Nacht sind alle Katzen grau... und alle Monster gleich doppelt aggressiv!

mystischem Lichterspiel einen Angriffszauber vor) – und wenn Ihr rechtzeitig die passende Button-Kombination ins Pad hämmert oder bei Bedarf mit einem obligatorischen Steuerkreuz-Schlenker paart, dann haut Euer Held so richtig rein! Weil aber immerhin bis zu vier Charaktere gleichzeitig über den Schirm turnen, wird das Prügel-inspirierte Rumgehechte schnell unübersichtlich. Damit Ihr aber auch im dicksten Schlachtengetümmel (hundert Monster – und Eure Helden sind irgendwo dazwischen) noch die Übersicht wahrt, könnt Ihr die Handlung jederzeit einfrieren – und dann nach Gutdünken

>> Feen, Geister und Dämonen: Die Tales of Eternia-Welt ist eine Welt voller Magie!<<

Ihr steuert Eure Figuren nicht über einzelne Menüpunkte, sondern in Echtzeit. Wo Euch die meisten anderen Rollenspiele Helden und Monster von vorne zeigen oder mit rasanter 3D-Kameraführung durch die Kampfszenerie fahren, da schlagt Ihr in *Tales of Eternia* Eure Schlachten von der Seite: Ihr beobachtet, wie die gezeichneten Charaktere und Sprite-Monster vor einem horizontalen Hintergrund herumwuseln – und sich dabei gegenseitig ordentlich Saures geben. Ergo: Nicht nur, wer die besten Daten hat, gewinnt – nur wer auch geistesgegenwärtig den richtigen Button zur richtigen Zeit drückt, hat eine Chance. Eure Reaktionen sind gefragt! So erinnern Special-Moves und Schlagkombinationen eher an ein Beat'em-Up als an klassische Rollenspielgefechte: Euer Held stürmt mit wehendem Wuschelhaar nach vorne (die Magierin bleibt derweil im Hintergrund und bereitet unter



Eure Kampftaktik umstellen.

Viel mehr als diese ersten Infos und ein paar Charakternamen (darunter die der Helden – Reed Herschel und Jugendfreundin Fara Elested) sind aus den japanischen Entwickler-Labors noch nicht rausgesickert: Aber unser Japan-Korrespondent hatte einfach zu viele schöne Bilder in petto, die wir Euch nicht vorenthalten wollten! Deshalb nach dem kurzen Einblick hier die geballte Bilderflut – und einen kurzen Rückblick auf die beiden Vorgänger! Viel Spaß! ■

Die Vorgänger

Tales of Phantasia
(Namco, für Super Nintendo, 1995)

Kurz vor dem japanischen PlayStation-Release erschien mit Tales of Phantasia in Japan das erste und einzige 48MBit-Modul für Nintendos 16Biter – aufwendiges musikalisches Arrangement und Sprachausgabe inklusive! Ob Namcos Mammut-RPG auch spielerisch beeindrucken konnte, sei dahingestellt – denn damals lag das Super NES schon in den letzten Zügen, und den kostspieligen MBit-Rekordhalter auch für den US-Markt umzusetzen, erschien Namco damals wenig lukrativ. Ergo: Der Titel blieb in Japan – war in kürzester Zeit völlig ausverkauft und so in Deutschland kaum noch zu bekommen.



Tales of Destiny
(Namco, für PlayStation, 1999)

Unspektakulär und optisch schwächer als der 16-Bit-Vorgänger: *Tales of Destiny* funktionierte zwar nach den selben Spiel-Konventionen wie der Erstling (z.B. die Beat'em-up-inspirierten Kämpfe), enttäuschte aber sonst auf ganzer Linie. Ihr marschiert mit einem frechen Kopffüßler durch triste Bitmap-Landschaften – und prügelt massig Monster tot. Hier lebt der ursprüngliche 16-Bit-Charme weiter – nur leider ist's eine 32-Bit-Konsole, auf der er lebt!





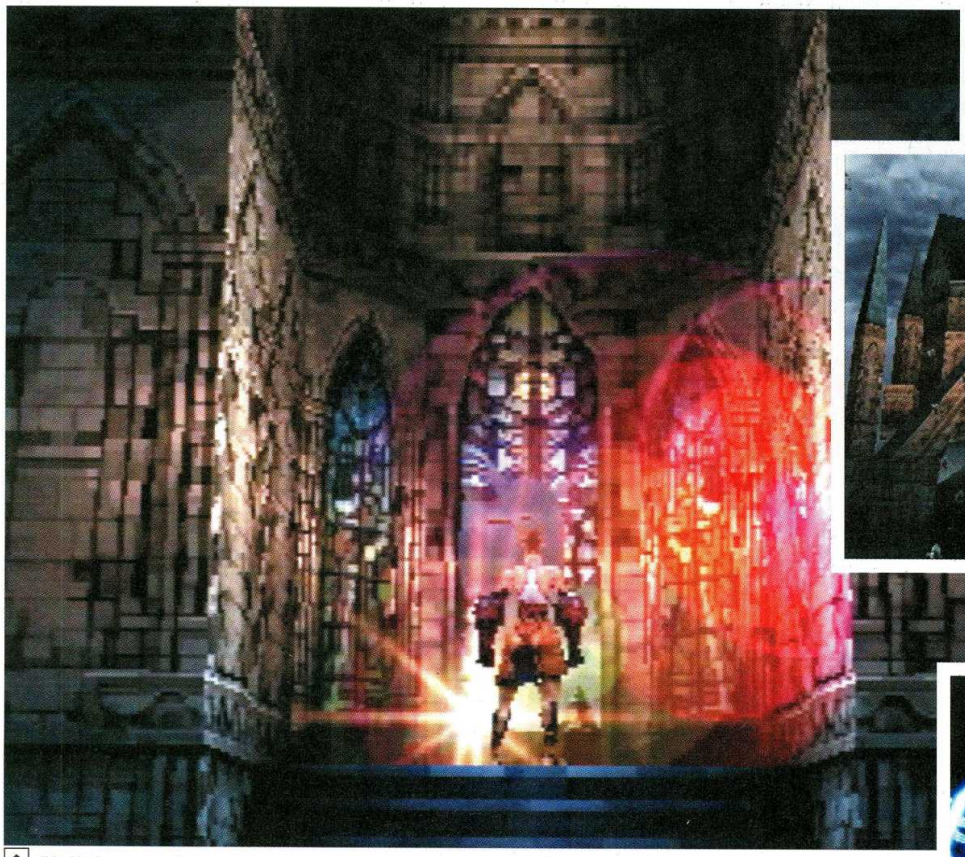
↑ Verwirrender als es aussieht: Bevor die Entwickler im 3D-Editor loslegen, werden alle Schauplätze akribisch aufgezeichnet – um Standplätze, Aufbewahrungsorte und entsprechende Verknüpfungen mit der Programm-Logik festzuhalten.



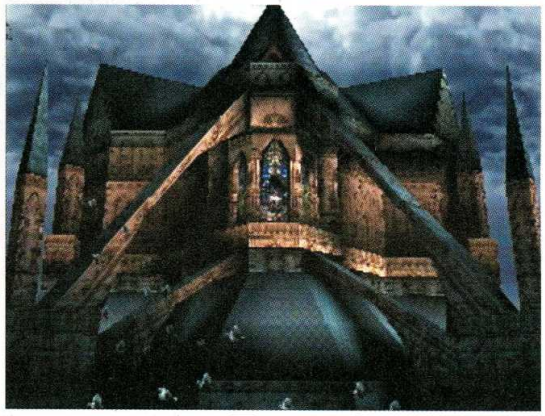
↑ Nur Schall und Rauch? Für die aufwendig inszenierten Kämpfe hat Namco die Effektmaschinerie wieder ins Rollen gebracht. Ob *Tales of Destiny* nur ein Ausrutscher war?

Vagrant Story

Das gefeierte Square-Team hinter "Final Fantasy Tactics" bleibt im düsteren Mittelalter, wechselt aber die Spielmechanik: Ihr neuestes Werk, ein atmosphärisches 3D-Action-Adventure mit Rollenspiel-Tiefgang, soll in der zweiten Jahreshälfte auch nach Deutschland kommen.



Genre	Action-Adventure / Rollenspiel
Anbieter	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Februar (Japan)



↓ Erschöpfend: Den vernichtenden "Break Arts"-Kracher setzt Ihr nur im Notfall ein: Er zerstört (fast) jeden Feind, zehrt aber auch an Ashleys eigenen Hitpoints.



↑ Die Kathedrale ist das Prunkstück der verlassenen und verhexten Stadtfeste Lea Monde. Findet Ihr hier die verschollenen Bücher der Magie?

Mit den Erfindern der Ogre-Strategie- bzw. Rollenspiele machte Japano-Hersteller Square 1995 einen guten Fang: Fast das gesamte Designteam des kleinen Publishers Quest wechselte damals zum *Final Fantasy*-Erfinder, um dort das *Final Fantasy Tactics*-Epos zu entwerfen. In Japan und den USA wurde der Isometrik-Feldzug 1997 veröffentlicht (und gilt seitdem als bestes rundenbasiertes Strategiespiel), eine PAL-Fassung erschien jedoch nicht.



Zum Glück entgeht das zweite Spiel des (durch FF-Veteranen verstärkten) Tactics-Teams dem Schicksal der Euro-Ignoranz: Als wichtigste Neuentwicklung jenseits der FF-Serie ist die PAL-Übersetzung von *Vagrant Story* bereits eine beschlossene Sache. Für ***fun*** ein Grund, dem ungewöhnlichen, in Japan bereits euphorisch gefeierten Fantasy-Titel auf den Pixel zu fühlen.

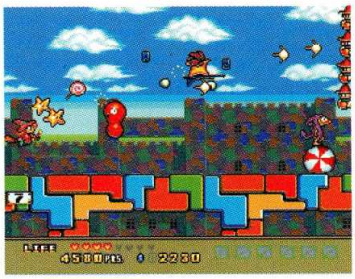
Als erstes müssen die Kenner und Liebhaber von *FF Tactics* gehörig umdenken, denn trotz mittelalterlichem Ambiente ist der Titel alles andere als ein Tactics-Sequel: "Vagrant Story ist kein strategisches Rollenspiel wie unser *Final Fantasy Tactics*, sondern der bewusste nächste Schritt in der Evolution des Rollenspiels, eine neuartige RPG-Simulation." erklärt Produzent- und Chefdesigner Yasumi Matsuno, der davor für Quest und Square ausschließlich Strategietitel entwarf. Jetzt präsentieren uns Matsuno und sein Team eine ungewöhnliche Mischung aus 3D-Adventure und Rollenspiel mit einer Prise "Interactive Movie": Aus wechselnder Perspektive seht Ihr Eurer Spielfigur über die Schulter, wie sie verfallene Gemäuer mit geschickten Sprüngen erklimmt, Hindernisse mit gespannten Muskeln zur Seite schiebt oder durch das Umlegen eines Hebels einen Mechanismus aktiviert. Diese Elemente

>> Im Kampf zeigen "Risk Points" Euren Zorn und Eure Erregung - haltet diesen Wert möglichst tief.<<



↑ Komplexer "Battle Mode": Neben Hit- und Risk-Punkten (HP, RP) wird der Status jedes einzelnen Körperteils simuliert. Das bunte Männchen links unten verrät, wie's Euch geht: Kopf und Beine sind noch unverletzt (blau), Arme, Brust und Bauchbereich schon leicht vom Drachenodem verbrutzelt (grün).

Auf Märchengestalten und Fantasy eingeschworen: Ein Großteil des Teams hinter der *Vagrant Story* arbeitet schon seit 1991 zusammen (links: 8-Bit-Shooter *Magical Chase*), schuf für Quest die beiden Ogre-Strategiespiele (Mitte), nach der Desertation zu Square schließlich das monumentale *Final Fantasy Tactics* (ganz rechts).








kennt Ihr aus Action-Adventures à la *Alundra*, doch sobald es zum Kampf kommt, ist der Echtzeitzauber vorbei: Über ein ausgeklügeltes, traditionell rundenbasiertes Kampfsystem gibt *Vagrant Story* einen komplexen Rollenspielkern preis.

Auch Euer Held bedarf RPG-mäßiger Pflege: Als "Riskbreaker"-Agent Ashley Riot seid Ihr in ein dichtes Netz mittelalterlicher Intrigen verstrickt und betretet auf der Suche nach dem dämonischen Albino Sidney die Mauern von Lea Monde, einst Mittelpunkt des Fantasy-Reichs. Jetzt jedoch ist Lea Monde eine Geisterstadt, in der sich Dämonen und Monster tummeln. Insgeheim hofft Ashley dort auch eine der legendären Waffen von Valendia zu finden: Man sagt, dass viele der mächtigsten Schwerter und Streitäxte des Reichs zumindest als Bruchstücke in Lea Monde noch existieren, auch die alten Bücher der Magie vermutet man in den unheiligen Ruinen.

Denn Waffen und verstärkende Magie sind Euer Handwerkszeug: Gefundene Klingen, Griffe und Edelsteine schleppt Ihr in eine Schmiede von Lea Monde, wo Ihr die Einzelteile zu einer neuen Waffe zusammenfügt. Der verwendete Griff bestimmt dabei die Art der später möglichen Attacken (Schlag, Stoß, Schlitzer...), die Qualität der verwendeten Klinge ihre Schadenswirkung. Legt Ihr dazu noch ein magisches Juwel in Eure Waffe, erhält sie spezielle Angriffs- oder Verteidigungskraft.

Doch wer nur als Plünderer und Bastler nach Lea Monde kommt, hat keine Überlebenschance. Nur wenn Ashley seine Talente meistert und sein Kampfgeschick trainiert, übersteht er die zahllosen Gefechte von *Vagrant Story* und kann den geheimnisvollen Sidney stellen. Meistern müsst Ihr auch die selbstgeschmiedeten Waffen: In jedem Waffentyp schlummern spezielle Techniken, in *Vagrant Story* "Break Arts" genannt - keine konventionellen Combos, sondern fatale Schläge, die selbst einen Riesen in Stücke hauen. Um die spezifische Break Art eines Schwert oder einer Streitaxt zu verstehen, müsst Ihr Euch auf diese Waffe spezialisieren und ihren Einsatz fleißig üben. Einmal erlernt, bleiben diese Superschläge entscheidenden Spielsituationen vorbehalten, denn durch ihre Gewalt verzehren sie auch Eure Hitpoints. Laut Square können die Waffentalente Ashley sogar töten, sollten sie unbedacht eingesetzt werden...



Vor den Mauern von Lea Monde stößt Ashley auf den Eingang zur Sandsteinmine: Unter Tage soll es vor Schätzen, aber auch vor Monstern wimmeln.



Umlegen? Oder lieber nicht? Von diesem typischen Action-Adventure-Dilemma bleibt Ihr auch in Vagrant Story nicht verschont.

Unter dem Helden liegt ein komplexes Geflecht von Parametern: Jede Waffe besitzt Phantom und Damage Points, letztere definieren den Grad der Beschädigung einer Waffe. Die DP eines Schwertes oder Streitkolbens werden durch Reparatur (in einer Schmiede) aufgefüllt oder regenerieren sich während des Kampfes durch besonders erfolgreiche Schlagkombinationen ("Chain Attacks"). Ihr selbst besitzt wie eine Rollenspielfigur Lebenspunkte (HP), aber auch "Risk Points", die Euren Zorn und Eure Erregung zeigen. Je höher dieser Wert, desto geringer Eure Konzentration und Zielgenauigkeit. Ein niedriger Risk-Wert kennzeichnet wiederum den ruhigen und ausgeglichenen Krieger.

Der Kampf hinterlässt aber nicht nur Spuren in Eurer Psyche, sondern auch an Eurem Körper: In *Vagrant Story* verfügen rechter und linker Arme, Beine, Torso, Kopf und Nacken über eigene Parameter, die Erschöpfung und Verletzung zeigen. Ist z.B. der linke Arm gebrochen (Status: "Bad" oder "Dying") könnt Ihr mit ihm kein Schild mehr halten.

Die gleiche Sorgfalt wie der Spielphysik lies Square der Grafik zukommen und setzte deshalb mit Art Director Hiroshi Minagawa sowie Akihiko Yoshida, Eiichiro Nakatsu und Tsunataro Yoshida erfahrene Charakter- und Motion-Designer ein, die davor Meisterwerke wie *Final Fantasy Tactics, Secret of Mana* und *Xenogears* zeichneten und animierten. Stolz ist das Team u.a. auf die realistische Darstellung aller Gesichter: "Um die Gefühle aller Protagonisten zu visualisieren, werden Augen, Mund und Gesichtszüge von unserer Software präzise und in Echtzeit der jeweiligen Spielsituation angepasst." Außerdem arbeiten die Grafiker mit individuellen Kameraeinstellungen, um die psychologischen Aspekte eines Charakters zu unterstreichen.

Unübersehbar ist schließlich auch der Einfluss von Hideo Kojima, denn wie dessen *Metal Gear Solid* wirkt auch *Vagrant Story* wie aus einem Guss, es gibt keinen stilistischen Bruch zwischen Action-, Kampf- und Story-Sequenzen: "Wir verwenden für alle Teile des Spiels die gleichen Echtzeit-Polygonmodelle, damit die Spielszenen nahtlos mit den Cut-Scenes verfließen." erklärt Produzent und Chefdesigner Yasumi Matsuno. Trotzdem möchte er sein erstes 3D-Spiel nicht mit einer durchgestylten Big-Budget-Produktion à la *MGS* oder *Final Fantasy VIII* vergleichen: "*Final Fantasy* ist wie ein fetter Hollywood-Film, *Vagrant Story* dagegen ein Independent-Movie, das man sich in einem Winzkino ansieht. Leg das Popcorn beiseite und mach Dich für eine ganz neue Erfahrung bereit!" ■

>> *Eine "Break Arts"-Attacke fetzt jeden Gegner in Stücke, frisst aber auch Eure eigene Gesundheit!*<<

Als Friedensritter im Dienste von Valendia verbindet Ashley mit Callo Marlose ein gemeinsamer Auftrag. Könnt Ihr der Schönheit trauen?



Jede Waffe besitzt andere Talente: Hier der vernichtende "Item Dash" des selbstgeschmiedeten Zweihänders!





Chain Attack: Ashley hat sich auf das beidhändige Schwert spezialisiert und fügt - korrektes Timing vorausgesetzt - jetzt mehrere Schläge zu einer nahtlosen Angriffskette zusammen.



Dreamcast

Arcatera

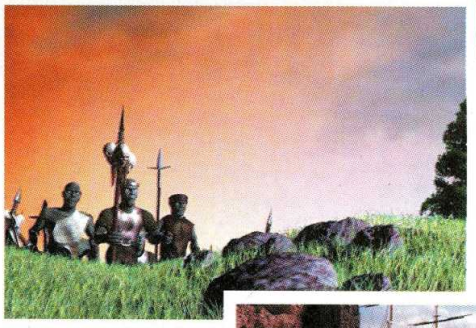
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Westka
Erhältlich ab	März

Und schon wieder Arcatera: In der letzten fun haben wir Euch die schrägen Typen im Spiel vorgestellt, diesmal sind die noch schrägeren Typen hinter dem Spiel an der Reihe! Das Westka-Team stellt sich vor.... und plaudert eifrig aus dem Nähkästchen!













Interview: André Wiesl

Westka über.... Das Dialogsystem:

André: Daniel? Was war deine härteste Nuss?

Daniel: Das Härteste war dann doch das Dialogsystem, weil das ja praktisch während des Baus noch gewachsen ist. Es kamen immer neue Features hinzu...

Sascha: Ja, das sah am Anfang schon ein bisschen anders aus...

Daniel: Genau. Das war dann halt eine einfache Scriptsprache, die ursprünglich auch dafür gedacht war, so von einem Autor getippt zu werden. Aber später wurde das so ein "Logikmonster", dass man dann erst die eigene Programmiersprache der Dialoge lernen musste.

André: Und das war der Moment, wo der Editor ins Leben gerufen wurde?

Daniel: Richtig. Wo man gesagt hat, dass passiert mittels eines Dialogeditors, der eben diesen Code erzeugt.

André: Das ist ja ein interessanter Effekt: es ist ja quasi so, dass sich Programmierung und Autorentätigkeit aneinander annähern.

Michael: Teilweise schon. Grade was Dialoge angeht: erst mal stellt es doch sehr hohe Anforderungen an den Autor, was Logik, auch Logikverständnis angeht. Und der Aufwand, der nötig ist, die Logik in diese Dialoge zu implementieren, ist ja deutlich höher, als platt die Texte zu schreiben, sage ich jetzt mal. Reiner Autor gibt es eigentlich nicht, dass ist schon Autor/Programmierer, wenn man so will... dadurch, dass ein großer Prozentsatz des Spielablaufs wirklich in den Dialogen liegt, durch Veränderung von jeder Menge Stati usw.

Westka über.... Widrigkeiten der besonderen Art:

André: Gab's etwas, von dem der Autor gedacht hat, es wäre furchtbar einfach und wo ihr fast hintenüber gekippt seid?!

Michael: Das gab's an etlichen Stellen...

Daniel: Das ist echt schwierig, dass jetzt...

Sascha: Ein Beispiel wäre ja hinsetzen.

Daniel: Au! Hinsetzen! Ja!

Michael: Genau! Ein großes Stichwort ist halt hinsetzen, irgendwo. Oder trinken, rauchen und solche Geschichten. Da muss alles komplett durchanimiert werden. So ein Hinsetzen zum Beispiel: die müssen dann auch im sitzen reden können, am besten im sitzen dann auch noch trinken... Dann gibt's noch das Problem: man kann nicht ein Sitzen machen, dass überall gleich gut aussieht, denn einmal sitzt er auf einer Holzbank und einmal auf dem Sessel... Also da steckt unglaublicher Aufwand hinter...

Sascha: Das hab ich dann auch immer falsch eingeschätzt.

Michael: Oder was wir letztens hatten...

Andre: ... wir müssen die Kommentare auf bestimmte Aktionen danach unterscheiden, ob jemand männlich oder weiblich ist. Für dich: klare Sache! Ich sehe doch, ob das ein Mann oder eine Frau ist. Für mich: Herzinfarkt erstmal! Woher soll das Programm wissen, dass es sich um einen Mann oder eine Frau handelt...

Westka über ..... Spielwelten mit Eigendynamik:

Michael: Ich mein, ich freu' mich schon, wenn ich mich davor setze und diese ganze Hintergrundgeschichte da so abläuft, ohne mein Zutun als Spieler, dass das alles so funktioniert, da bin ich doch immer ein bisschen fasziniert... ich hab noch nie ein Spiel gespielt, wo das so extrem war. Im Prinzip könnte man sich das Spiel auch einschmeißen, sich vor die Kiste setzen und mal drei Wochen rumlaufen und gucken, was so passiert.

Sascha: Ich bin auch mal durch die Welt gelaufen, steht da eine Frau. Ich dachte mir so: "Hu? Wer ist das denn? Die kann ich mir doch nicht ausgedacht haben..." Ich habe alle durchüberlegt, ich bin nicht drauf gekommen, wer das ist. Dachte ich mir, na gut, sprichst Du die halt mal an. Ich frag sie nach ihrem Namen, kam da die Antwort: "Den verrat ich Dir doch nicht" – da mußte ich sehr lachen, vom eigenen Spiel ausgetrickst...

Michael: Wie gesagt, es ist oft nicht so genau vorhersehbar, was da passiert, weil halt vieles auf Zufälligkeiten basiert... teilweise, wenn jemand anderes einen Charakter programmiert hat, kann es auch mal sein, dass man nicht weiß, was da so passiert.

Daniel: Wie ich da mit meinem Oberpriester... der ist ins Gasthaus gekommen, ist zum Prinzen gelaufen und hat sich sofort wieder verabschiedet und ist zur Messe gelaufen. Ich dachte mir: das kann nicht sein, was der tut, das ist unmöglich! Bis ich dann im Script den Fehler gesehen habe: der hatte einfach zu viel zu tun! ■

BEI TEMPO 30 KM/H EIN KIESELSTEIN,
BEI TEMPO 300 KM/H DEIN ENDE.

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL









PlayStation

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY EIDOS INTERACTIVE

DEVELOPED BY Larkhor

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

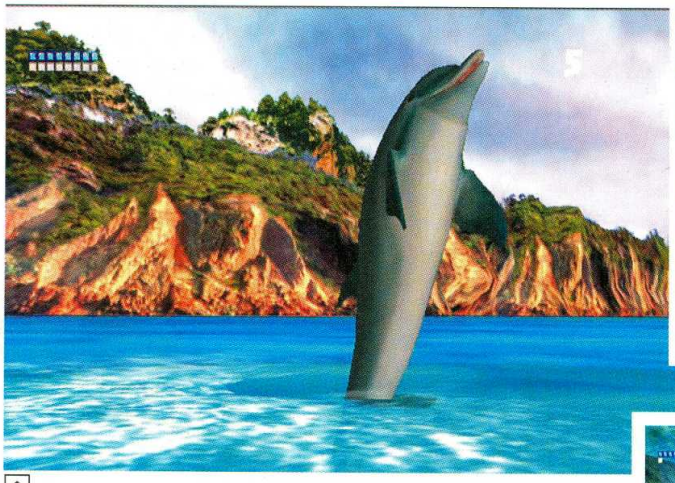
© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. „PlayStation" and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Dreamcast

Ecco - Defender of the Future

Ecco kehrt zurück: Der sympathische Delphin prüft nicht nur die Schwimmfähigkeiten des Dreamcast, sondern zaubert auch revolutionäre Grafiken auf Euren TV-Schirm!

Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Appaloosa
Erhältlich ab	2. Quartal



Vergesst nicht, Ecco mit lebenswichtigem Sauerstoff zu versorgen!



Lasst uns Freunde sein: Kleinere Fische tummeln sich gerne in der Nähe ihres Beschützers.



Durch das klare Wasser schimmern am Strand stehende Palmen.



Die Sonnenstrahlen fallen in das Wasser und erzeugen beeindruckende Lichtspielereien.

Alte Helden braucht das Land: Konnte *Ecco* auf dem Mega Drive eine große Fan-Gemeinde für sich gewinnen, so ging Appaloosas "Flipper" zu Saturn-Zeiten auf Tauchstation. Stille Wasser sind bekanntlich tief und nach einer kurzen Zwangspause taucht der sympathische Delphin nun auf dem Dreamcast wieder auf. Die Entwicklung begann bereits Ende '97 und viele ehemalige Programmierer der Mega-Drive-Versionen bereichern das 40 Mann starke Team.

In *Ecco - Defender of the Future* leben Menschen und Delphine in völliger Harmonie zusammen. Einigen finsteren Gesellen gefällt diese traute Zweisamkeit jedoch überhaupt nicht. Was liegt also näher, als in der Zeit zurück zu reisen, um dieses Bündnis bereits in seinen Anfängen zu zerstören? *Ecco* nimmt allerdings die Verfolgung auf und versucht so, in der Vergangenheit das Schlimmste zu verhindern. Dabei ist *Eccos* Rettungsmission nicht in einzelne Stages unterteilt, sondern in mehrere Welten: Die verfolgen jeweils eine eigene Thematik – außerdem kann übergangslos zwischen den Szenarien gewechselt werden. Statt 2-D heißt das Motto bei Appaloosa nun auch 3-D: *Ecco* schwimmt durch eine aufwendig konstruierte Unterwasser-Welt, kommuniziert mit anderen Meeresbewohnern, löst Puzzles & Rätsel und hält sich Feinde wie Haie und Kraken vom Leib. Dabei blickt Ihr aus einer 3rd-Person-Perspektive auf *Ecco*, der elegant animiert durch das Meer schwimmt. Bei wichtigen Ereignissen, z.B. beim Einsturz eines Tunnels, zoomt die Kamera weiter weg und zeigt das Geschehen für einen kurzen Moment in der Form einer Zwischensequenz. Damit *Ecco* und die übrigen Meeresbewohner solche fließenden Animationen besitzen, steckte Appaloosa viel Zeit in die Entwicklung revolutionärer "Animation-Tools". Diese Tools sind speziell auf die Bewegungen von Tieren ausgerichtet – deshalb muten die munteren Meeressäuger und ihre schuppigen Nachbarn auch besonders realistisch an.

Beim Mega Drive ließen sich *Eccos* Feinde noch an einer Hand abzählen, doch für die Dreamcast- Version hat man selbst die Haie in mehrere Klassen unterteilt. So gibt es den allseits gefürchteten Raubfisch mit unterschiedlicher Intelligenz – von Dumpfbacke bis Unterwasser-Genie: Während ein Exemplar gelangweilt an *Ecco* vorbei schwimmt, geht ein neugieriger an Euren Flipper heran – auf "Tuchfühlung" quasi. *Ecco* muss sich hin und wieder auch mit anderen Meeresbewohnern, die er mit seinem typischen "Sonar-Gesang" zur Kommunikation bewegt, verbünden, um hartnäckige Gegner besiegen zu können. Neben dem Air-Meter, dass *Eccos* Sauerstoffvorrat anzeigt, gibt es auch eine Energieanzeige, die sinkt, sobald *Ecco* bei einem Kampf Schaden genommen hat. Zum Luft holen muss Euer Delphin kurz auftauchen, denn unter Wasser schrumpft sein Sauerstoffvorrat kontinuierlich.

Auch die Akustik kommt nicht zu kurz: Unter Wasser ist das Aufströmen von Luftblasen zu hören und *Eccos* Bewegungen erzeugen ein entsprechendes Gluckern.

Um die komplexen 3-D Welten mit der bestmöglichen Qualität auf dem Dreamcast zu erschaffen, entwickelte Appaloosa die "Game World Engine". Hiermit können die Entwickler auch ohne großen Programmieraufwand direkten Einfluss auf die Level-Architektur nehmen. So können ganze Stages innerhalb kürzester Zeit erstellt werden: Korallenbänke, Kraken, Haie, Luftblasen, Licht- und Sound-effekte finden in Sekunden ihren Platz in *Eccos* Welt. Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand, denn auf diese Weise können sich die Designer mit der Feinabstimmung des Spiels befassen und sich mehr auf das Gameplay konzentrieren. Lästige, zeitraubende Rückfragen mit Programmierern entfallen, denn um eine Idee in die Tat umzusetzen, bedarf es ab sofort nur noch eines Mausklicks. Die Unterwasser-Szenarien sollen so wirklichkeitsnah wie möglich sein, deshalb hockte das Appaloosa-Team auch nächtelang vor entsprechenden Videos oder studierte Fachzeitschriften. Optisch ist *Ecco* mit frühen PlayStation-Render-Intros vergleichbar: Der Detailreichtum ist atemberaubend, und die Unterwasser-Welt kann sich zu den beeindruckendsten, virtuellen Landschaften zählen, die jemals für eine Heimkonsole entwickelt worden sind.

>>Ecco lässt die Hardware-Muskeln des Dreamcast spielen!<<

Ecco lässt die Hardware-Muskeln des Dreamcast spielen und begeistert durch ein Ambiente, das aussieht wie vom Meeresgott Neptun höchstpersönlich erschaffen. Im 2. Quartal dürfen wasserfeste Dreamcast-Fans mit *Ecco* auf Entdeckungstour gehen. ■

NICHT SPIELBAR

Dreamcast. NINTENDO 64 PlayStation GAME BOY COLOR

F1 Racing Championship

Ubi Soft verspricht Rennspiel-Fans mit F1 Racing Championship das "realistischste, herausfordernste und spannendste Spiel aller Zeiten"!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	Frühjahr



↑ Freie Fahrt: Auf der Geraden könnt Ihr ordentlich Stoff geben...



↑ So ein Mist! Ausflüge ins Kiesbett kosten wertvolle Zeit.

Ob's am Ende wirklich so genial ist, wird sich erst noch zeigen – allerdings machte der Formel 1-Titel auf uns bereits einen hervorragenden Eindruck. Und weil's so vielversprechend ist, veröffentlicht Ubi Soft *F1 Racing Championship* auch gleich für alle gängigen Systeme. So kommen also nicht nur passionierte PlayStation-, Nintendo 64- und Dreamcast-Zocker in den Fahrgenuss – auch Handheld-Fans dürfen mit der Game Boy Color-Version ihre Runden drehen. Der inoffizielle Vorgänger *Racing Simulation 2* ist zumindest schon für die drei Großen erschienen; auf der Sega-Konsole hieß die Raserei hierzulande *Monaco World Grand Prix*. Um nun also Genrekollegen wie *Formel 1 '99*, *F1 World Grand Prix*, etc. Konkurrenz machen zu können, verspricht Ubi Soft zahlreiche Features. Dazu wurde reichlich Aufwand betrieben: Für das Design der 16 internationalen Original-Kurse übernahmen die Entwickler die Vermessungsdaten der Strecken, um Höhenstufen und Randobjekte realistisch nachzubauen. Vor dem Start stehen Euch elf Boliden zur Auswahl: Die Flitzer unterscheiden sich (ganz wie in der Realität) in Beschleunigung, Handling, Endgeschwindigkeit, usw. – da freut sich der Formel 1-Fan! Natürlich warten auch sämtliche 22 aktuelle Fahrer auf ihren Einsatz: Schumacher, Hakkinen, Frentzen und Co. geben sich ein fröhliches Stelldichein. Generell wird Realismus groß geschrieben: Nicht nur Fahrbahn, Streckenrand, Fahrzeuge und Piloten sind originalgetreu übernommen – wählt Ihr die Ego-Perspektive, seht Ihr sogar, wie Euer Fahrer seinen Kopf bewegt! Der Rennspiel-Freak freut sich zudem über zahlreiche Modi: Neben dem obligatorischen Meisterschafts-Modus und Zeitrennen stehen noch jede Menge weitere Varianten zur Auswahl. Im Arcade-Mode ("Pick-Up-And-Play") geht's wesentlich actionreicher zu und verschiedene 2-Spieler-Modi bieten gepflegte Multiplayer-Splitscreen-Unterhaltung – auf dem Dreamcast sogar mit bis zu elf Konkurrenten. Wer eine richtige Saison bestreiten will, sollte sich allerdings nicht übernehmen und zuvor den Schwierigkeitsgrad entsprechend einstellen - "Amateuer", "Pro" und "Experte" bieten für jeden das Richtige. Vom Rennge-schehen in die Werkstatt: Bastler freuen sich über die zahlreichen Tuning-Möglichkeiten – da wird an Aufhängung, Bremsen, Bodenfreiheit, Reifen oder Lenkung herumgeschraubt, das Übersetzungsverhältnis festgelegt und sogar der Fahrstil bestimmt. Wo man mit viel Liebe zum Detail an der Optik gefeilt hat, da wurde aber auch der Sound nicht vergessen: Knackiger Soundtrack, heulende Motoren und quietschende Reifen sorgen für die passende Pisten-Atmosphäre. Der aufmerksame Pilot informiert sich übrigens via Funkmeldungen und Echtzeit-Wetterbericht rechtzeitig über etwaige Fahrbahnbeeinträchtigungen (Öl oder Wasser auf der Strecke), um unnötige Boxenstopps zu vermeiden. Und wird's doch mal haarig auf einem Kurs und Ihr setzt durch einen Unfall Euren Flitzer gegen die Bande, lässt Euch wenigstens der Realismus nicht im Stich: Die Wagen nehmen (je nach Unfallart) die unterschiedlichsten Schäden – von verbeulter Karosserie über fehlende Reifen bis zum Totalschaden ist alles dabei. Formel 1-Freunde dürfen sich also freuen, erneut ins Monocoque zu steigen... ■

>> Formel 1-Freunde dürfen sich freuen, erneut ins Monocoque zu steigen... <<



↑ Boxen-Beschleuniger: In der N64-Version könnt Ihr durch rasches Button-Gehämmere die Pitstop-Dauer verkürzen.





↑ Malerisch: Auf dem Dreamcast düst Ihr in schicker Hi-Res-Optik über die Pisten.



GAME BOY COLOR

↑ Formel 1-Feeling für unterwegs: Auch Nintendos Kleinster wurde mit einer Umsetzung bedacht.

NINTENDO 64

Resident Evil Zero

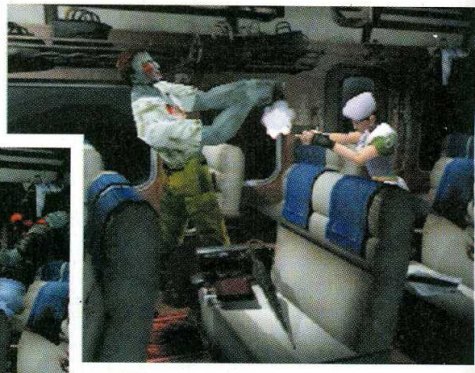
Zombies, wohin das Auge schaut: Nach der 1:1-Umsetzung des indizierten Resident Evil 2 machen die Untoten nun erneut das Nintendo 64 unsicher...



↑ Für ein Muttersöhnchen ganz schön grob: Euch wird schon mal 'ne Knarre vor`s Gesicht gehalten...

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Flagship
Erhältlich ab	2. Quartal (Japan)





← ↑ „Die Fahrscheine bitte...!" Na gut, wer nicht hören will, muss fühlen...

Horror-Adventure-Fans werden gerade von einer Flut neuer Titel heimgesucht - und vor allem Capcom präsentiert uns einen Ableger ihrer grandiosen *Resident Evil*-Reihe nach dem anderen. Kaum haben wir den Test von *Resident Evil 3: Nemesis* abgeschlossen und erste Runden in *Code Veronica* auf dem Dreamcast gedreht, da steht uns bereits ein weiterer Teil ins Haus. *Resident Evil Zero* ist aber nicht etwa ein simpler Nachfolger - das Nintendo 64-Adventure spielt noch vor der ersten Episode. Bevor sich also Chris Redfield bzw. Jill Valentine in das düstere Herrenhaus in *Resident Evil* (PlayStation, Saturn) stürzen, kämpft Ihr Euch im Prequel durch geifernde Zombiehorden. Wie Ihr Euch vielleicht erinnert, wurde noch vor der S.T.A.R.S.-Sondereinheit Alpha das Bravo-Team damit betraut, die unheimlichen Vorgänge in den Wäldern um Raccoon-City aufzuklären. Leider gilt die Bande schon bald als verschollen - und der Alpha-Trupp soll herausfinden, was mit den Kollegen geschehen ist. Nun dürft Ihr erstmals hautnah miterleben, was der Gruppe widerfahren ist: Ihr schlüpft dazu in die Haut von Greenhorn Rebecca Chambers - dem fe-

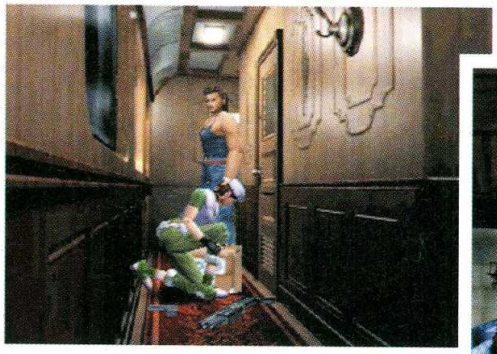
>> Entwickler Flagship war es wichtig, Geschehnisse aufzuklären, die bislang im Dunkeln blieben. <<

schen Mädel seid Ihr bereits im ersten Teil begegnet. Zu Beginn des Spiels befindet Ihr Euch in einem Zug - und schon dort werdet Ihr von hungrigen Untoten heimgesucht. Danach verschlägt es Euch in das urige Herrenhaus, wo das wahre Grauen auf Euch wartet. Neben den mittlerweile sehr vertrauten Zombies warten dort noch weitaus grässlichere Kreaturen auf eine Abreibung: Egal ob ekelige Riesenspinnen, blutrünstige Kampfhunde oder monströse Mutationen - Eure fesche Protagonistin muss alles geben, um am Leben zu bleiben. Wie wir aus *Resident Evil* wissen, ergeht es dem Rest des Teams schon weitaus schlechter... Nur die tapfere Rebecca überlebt den Horrortrip! Entwickler Flagship war es wichtig, Geschehnisse aufzuklären, die bislang im Dunkeln blieben. So erfahrt



Ihr diesmal nicht nur, wie das Bravo-Team ums Leben gekommen ist, Ihr erlangt auch neue Erkenntnisse über die geheimnisvolle Umbrella Corporation. Außerdem stehen Euch wie gewohnt weitere Charaktere hilfreich zur Seite: Hin und wieder taucht beispielsweise ein mysteriöser Mann auf - ob er Freund oder Feind ist, wird sich noch herausstellen... Klingt auf jeden Fall vielversprechend - wir halten Euch auf dem Laufenden... ■





↑ Gratis-Gewehr! Herumliegende Waffen sollten sofort mitgenommen werden...





↑ "Was zum...? Naja, lieber erstmal schießen!!"

Seiten fehlen

NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Disney World Racing

PlayStation

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	März







Wenn sich Disneys Zeichentrickpsippe zu einem Kartrennen versammelt, sind Spaß und Action garantiert! Doch die flippigen Cartoon-Männiken rasen nicht etwa durch Entenhausen - Ihr flitzt in Disney World um die Wette. Die Streifenhörnchen Chip und Chap haben versehentlich die Feuerwerksmaschine des Themenparks in die Luft gejagt - jetzt müsst Ihr die überall verstreuten Einzelteile wieder einsammeln. Könnt Ihr die Maschine nicht rechtzeitig wieder in Gang bringen, muss das Feuerwerk ausfallen. Also braust Ihr mit Euren Karts durch sämtliche Abschnitte von Disney World: Von der Piratenbucht, durch das Geisterhaus bis ins luftige Gebirge ist alles dabei, was sich der Cartoon-Fan wünscht. Glücklicherweise müssen Chip & Chap den Schlamassel nicht alleine beheben: Insgesamt acht Fahrer mit unterschiedlichen Fähigkeiten (Ausdauer, Geschwindigkeit, Beschleunigung, etc.) stehen an der Startrampe - unter anderem Graf Duckula, Gundel Gaukeley und Jiminy Cricket. Wer Fun-Racer mag, merkt sich den Eidos-Titel schon mal vor - im Juni sollen übrigens Versionen für Dreamcast und Game Boy Color folgen... ■

NICHT SPIELBAR

Robert Bannert

Tomb Raider: The Last Revelation

Dreamcast

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	Frühjahr 2000



Sie ist die erfolgreichste Videospiel-Heldin weltweit, hat außer jeder Menge männlichen Fans auch eine "ziemlich dicke" Ausstrahlung – und ist nach ihrem Ausflug in die kunterbunte Welt der Comics sogar für eine Hollywood-Umsetzung im Gespräch. Die Rede ist von Eidos' Super-Babe Lara Croft: Denn jetzt macht die englische Femme Fatale wieder mal Schlagzeilen. Eine Hiobsbotschaft für alle Lara-Hasser, eine Offenbarung für ihre Anhänger: Lara soll jetzt noch hübscher werden – und zwar im Zuge ihres ersten Dreamcast-Abenteuers. Entwickler Core Design hat diesen Monat die Umsetzung der jüngsten PlayStation/PC-Episode angekündigt: Wir vermuten dahinter eine Konvertierung des PC-Codes – ob die von Eidos versprochenen Verbesserungen (unter anderem aufwendigere Lichteffekte und via Environment-Mapping verspiegelnde Oberflächen) wirklich realisiert werden, sei dahingestellt. Wir halten Euch jedenfalls auf dem Laufenden – und zeigen Euch vorab schon mal ein paar Screenshots der PC-Version. Für alle, die sie noch nicht gesehen haben: So (oder noch besser?) wird Lara auf der Sega-Hardware aussehen. ■



Robert Bannert

GAME BOY COLOR Wario Land 3

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	März



Er ist klein, er ist knubbelig – und er ist ziemlich mies gelaunt! Die Rede ist von Marios bösem Zwillingsbruder – gestatten, der Name ist Wario. Das Zornickel mit den buschigen Brauen ist bereits zum dritten Mal auf dem Game Boy unterwegs – diesmal exklusiv als Color-Held. Und weil sich der fette Choleriker in den beiden Sequels besonders durch pfiffige Adventure-Einlagen verdient gemacht hat, wurde der Abenteuer-Anteil für die jüngste Episode noch verstärkt: So segnet Euren Helden nach gegnerischer "Behupfung" nicht mehr wie gewohnt das Zeitliche – vielmehr hat Nintendo das sonst genreübliche Ableben durch (teils nervige, teils nützliche) Status-Wechsel eingetauscht. Mal schrumpf Wario vom wütenden Riesen zum giftigen Zwerg, ein anderes Mal dotzt er unkontrolliert durch die Gegend oder prescht mit qualmendem Hinterteil kreuz und quer durch die Level-Architektur ("Au, Aua, Autsch!"). Oder noch witziger: Ab sofort gibt's im bunten Wario Land auch den aus Rollenspielen bekannten Tag/Nacht-Wechsel. Verschwindet die Sonne hinter den knubbeligen Bergkuppen, dann krabbeln in den nächtlichen Siedlungen garstige Cartoon-Zombies aus ihren Pixelgräbern. An sich noch keine Katastrophe (denn die Burschen sind ziemlich langsam zu Fuß), aber wer Bekanntschaft mit ihren Verwesungsgeschossen macht, der verwandelt sich selbst in einen Untoten. Und das könnt Ihr uns glauben: So ein Untotendasein ist wirklich nicht lustig! Nicht nur, dass man unangenehm riecht – nein, man wird auch noch fußlahm, und obendrein tropft Euch ununterbrochen grüner Glibber ins Gesicht! Auch Treppen steigen und hüpfen sind in Zombieform streng untersagt: Erst wenn Wario sich in den Lichtkegel einer Laterne stellt, fällt die untote Hülle wieder. ■







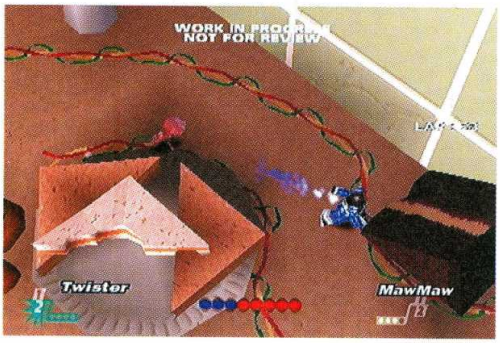


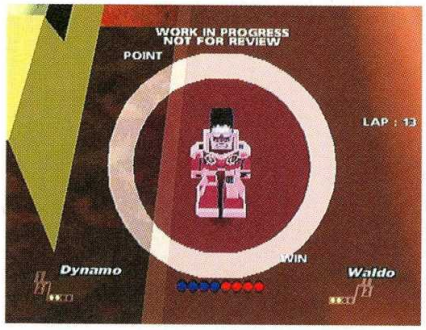
Simon Krätschmer

Micro Maniacs

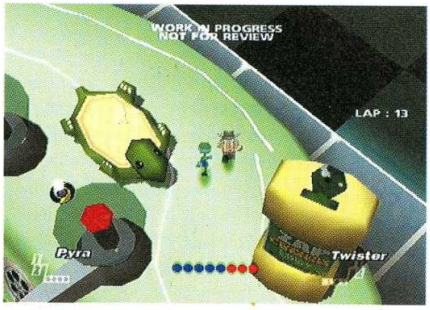
Genre	Fun-Racer
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	März

Seit dem Erscheinen des Multiplayer-Knallers *Micro Machines V3* war es auf der PlayStation recht still um die Miniatur-Flitzer geworden – jetzt liegt mit *Micro Maniacs* die lang ersehnte Fortsetzung in der Release-Pipeline. Für Fans gibt es gleich zu Anfang eine kleine Überraschung: Statt mit miniaturisierten Autos flitzt Ihr als winzige Polygon-Männchen (bzw. Frauchen oder Alienchen) über die abgesteckten 3D-Strecken. Da alle *Micro Maniacs*-Charaktere bekanntlich nur wenige Zentimeter groß sind, gestaltet sich der Streckenverlauf wesentlich anspruchsvoller als bei einem "normalen" Rennen. Da wollen Reagenzgläser oder Steine umkurft, Streichholzschachteln übersprungen und kleine Tore passiert werden – natürlich alles innerhalb einer (im Vergleich zum Vorgänger enger gewordenen) Kreide-Streckenmarkierung. Verpasst Ihr eines der Tore oder lauft Ihr zulange außerhalb der Markierung, heißt es Abschied nehmen – Eure Spielfigur löst sich in Luft auf und der Gegner erhält einen Punkt. Im Bezug auf die Steuerung verhalten sich die Mini-Sprinter etwas anders als ihre Fahrzeug-Kollegen: Vor dem Umrunden eines Hindernisses legen sie sich galant in die Kurve und benötigen deshalb auch wesentlich mehr Spielraum als die "direkteren" Rennboliden der Vorgänger. Das so veränderte Handling ist (gerade für *Micro Machines*-Veteranen) gewöhnungsbedürftig, doch sobald man sich an die kompliziertere Kurventechnik gewöhnt hat, steuert man die abgedrehten Kerle galant über die Rennstrecke. Im Einspieler-Modus unserer Preview-Version zeigt sich jedoch leider ein (altbekanntes) Manko der *Micro Machines*-Serie: Die Computergegner fahren (bzw. rennen) stur ihre festgelegten Routen ab, sind schnell unterwegs und lassen sich kaum Fehler zuschulden kommen – kurzum: Sie sind einfach teuflisch gut und werden Euch mehr als nur einmal ins Pad beißen lassen. Hier und bei der nur durchschnittlichen Grafikengine wäre noch etwas Feintuning angebracht! Im Mehrspieler-Modus macht Codemasters neueste Rennerei jedenfalls jetzt schon viel Spaß – ob`s allerdings an die Klasse des PlayStation-Originals heranreicht, muss abgewartet werden! ■









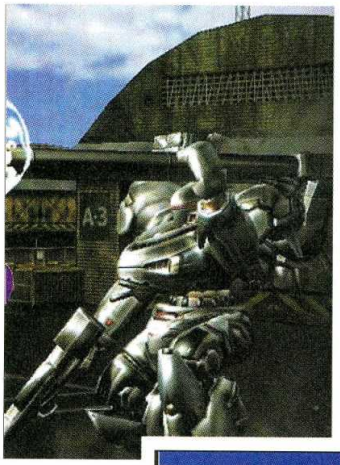
NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

Armored Core 2

Genre	Action
Anbieter	From
Entwickler	From
Erhältlich ab	Sommer (Import)





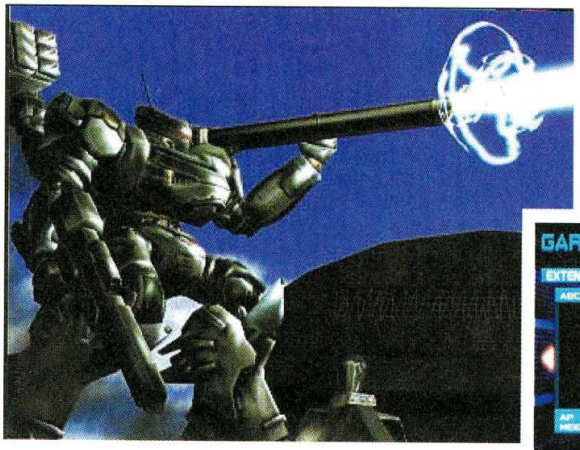


Aufmerksamen ***fun***-Lesern ist der Name From Software bereits ein Begriff: In der letzten Ausgabe präsentierten wir Euch ein Preview zu deren Rollenspiel-Spektakel *Ever-Grace* - nun riskieren wir einen ersten Blick auf *Armored Core 2*, eine weitere PlayStation2-Entwicklung.

Die Geschichte des Spiels findet 30 Jahre nach der von *Armored Core* statt, das anno 1997 für die PlayStation erschien. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert: In der (Stahl-)Haut eines Mech-Giganten durchforstet Ihr die zahlreichen Areale und stolpert dabei über knackige Missionsziele sowie unfreundliche Gegner, die erledigt werden wollen.

Dazu steht Euch ein vergrößertes Waffenarsenal zu Verfügung, das wohl keine Wünsche mehr offen lassen wird. Kenner der PlayStation-Variante werden sich hier schnell heimisch fühlen, da manche Waffensysteme direkt übernommen wurden. Selbstverständlich haben sich die Entwickler auch einige neue Features ausgedacht: Neben dem erweiterten Editor, mit dem Ihr Euren Mech auch optisch selbst gestalten und auf Memory Card verewigen könnt, bietet der Arena-Modus die Möglichkeit für actiongeladene Zweispieler-Duelle.

Bis zum Release wird sich das derzeitige Angebot hoffentlich noch um die ein oder andere Neuerung erweitern. Sobald wir eine erste spielbare Version bekommen, erfahrt Ihr näheres zur technischen Umsetzung und Qualität des Gameplays. Genre-Fans (und solche, die es werden wollen) müssen sich allerdings noch bis zum Sommer gedulden, denn erst dann ist die Veröffentlichung in Fernost geplant. ■





Philipp Noack

Battlezone: Rise of the Black Dogs



Genre	Action / Strategie
Anbieter	Crave / Activision
Entwickler	Climax
Erhältlich ab	1. Quartal 2000



Das Wettrennen um die Vorherrschaft im Weltraum war eine Lüge. Es ging nicht darum, erster im All zu sein oder einen Fuß auf den Mond zu setzen. Der Wettlauf diente einem anderen Zweck: Sowohl die Amis als auch die Russen wollten einen vielseitig verwendbaren seltenen Rohstoff, der dem Besitzer einen deutlichen technologischen Vorsprung verschaffen würde. Obwohl es sich bei *Battlezone: Rise of the Black Dogs* eigentlich um eine PC-Konvertierung handelt, hat man bei Crave doch einige Anstrengungen unternommen, um ein echtes N64-Game zu produzieren. Sowohl beim Gameplay an sich als auch bei den strategischen Komponenten wurde eine Anpassung an das Medium Videospiel vorgenommen. Ihr befindet Euch also auf dem Mond und versucht, aus einer Ego-Perspektive gegen die Russen (oder die Amis, je nachdem auf wessen Seite Ihr steht) soviel von dem wertvollen Metal zu fördern wie irgend möglich, ohne dabei vom Gegner eliminiert zu werden. *Battlezone* lässt sich am besten als Mischung aus Ego-Shooter und *Command & Conquer* beschreiben und wird in der finalen Version mit einer Vier-Spieler-Unterstützung und Hi-Res-Grafik (4MB-Erweiterung) aufwarten. ■

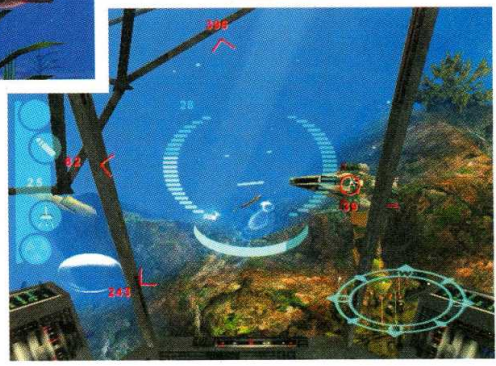
NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

Deep Fighter



Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Criterion Studios
Erhältlich ab	2. Quartal

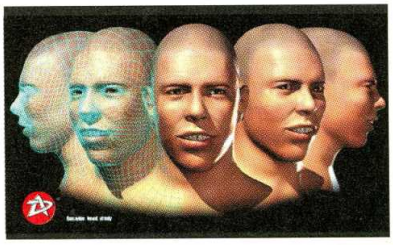


Criterion Studios scheinen ein Faible für etwas ausgefallenere Genres zu haben: Nach der recht abgedrehten Hover-Board-Raserei *TrickStyle* kommt nun mit *Deep Fighter* ein Unterwasser-Adventure für Segas Dreamcast. Die Rahmenhandlung hört sich bereits vielversprechend an: Als Mitglied einer gefährdeten Unterwasser-Zivilisation habt Ihr die Aufgabe ein mächtiges Mutterschiff zu erbauen um Euer Volk damit an einen sicheren Platz zu befördern. Die Suche nach Einzelteilen erweist sich dabei als nicht ganz unproblematisch. Neben unfreundlich gesinnten Meeresbewohnern und gewissenlosen Piraten stellt sich Euch außerdem eine außerirdische Lebensform in den Weg, um Euch das Leben schwer zu machen. Doch nicht nur Action-Elemente wurden integriert – neben Shoot'em-Up-Sequenzen erwarten Euch auch knackige Rätsel-Einlagen. Wenn sich die fertige Version so gut spielt, wie die jetzigen Screenshots aussehen, könnte uns in Kürze ein weiterer Dreamcast-Hit ins Haus stehen. Sobald uns eine spielbare Version vorliegt, erfahrt Ihr Näheres. ■

NICHT SPIELBAR

Simon Krätschmer

Ronaldo V Football



Genre	Team-Sport
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Power and Magic
Erhältlich ab	1. Quartal



Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten – wer mit diesen beiden berühmten Aussprüchen etwas anfangen kann, sollte weiterlesen. Denn mit Ronaldo V Football ist (wieder mal) ein – zumindest laut Entwickler Power and Magic – herausragendes Fußball-Spiel in der Mache. Angekündigt werden 64 internationale Fußballteams, 15 detaillierte Stadien und eine konstant bleibende Framerate von 25 Bildern pro Sekunde. Dazu kommen zahlreiche Wettereffekte, vielfältig animierte Zuschauer und über 2500 digitalisierte Kommentatoren-Sprüche. Doch wie so oft nutzen auch vielfältige Features nichts, wenn Spielsystem oder Handling mit der roten Karte vom Platz geschickt werden müssen – deshalb heißt es sowohl für uns als auch für alle Fußball-Fans dort draußen wieder einmal: "Abwarten!". ■



Daniel Johannes

Vanishing Point



Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Clockwork Games
Erhältlich ab	Mai



Acclaim hat mal wieder ein heißes Eisen im Feuer: *Vanishing Point* soll das Rennspiel von übermorgen werden. Nicht etwa weil es in der Zukunft spielt, sondern weil es realistisch wie kein zweiter Genre-Vertreter sein soll. Immerhin investierten die Entwickler ganze zwei Jahre allein in die Fahrphysik... Doch die eigentliche Besonderheit liegt ganz woanders: In *Vanishing Point* werden die Rasereien in den normalen Straßenverkehr verlagert. Ihr müsst also nicht nur Eure Konkurrenten abhängen, sondern Euch ganz nebenbei noch an normalen Autos vorbei schlängeln. Gebt Ihr nicht acht, landet Ihr ruckzuck im Straßengraben oder verursacht eine Massenkarambolage. Die Wagen rutschen, springen, kippen, kollidieren oder fliegen durch die Gegend, dass es ein Fest ist. Mit welchem Boliden Ihr Euch auf die Strecken wagt, liegt bei Euch: Die Auswahl reicht von diversen Ford-Modellen, über BMW bis hin zu McLaren - insgesamt 32 Fahrzeuge stehen in der virtuellen Garage. Das ganze findet auf acht Kursen statt (plus vier weitere im 2-Spieler-Modus) - malerische Täler, überfüllte Großstädte oder idyllische Waldstrecken sind die obligatorischen Stationen. Wir halten Euch über diesen Hit-Kandidaten auf dem Laufenden! ■

Daniel Johannes

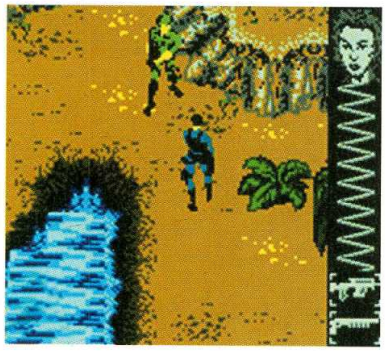
GAME BOY COLOR Perfect Dark

Genre	Action
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	Sommer

Während Ego-Shooter-Fans bereits sehnsüchtig auf *Perfect Dark* für das Nintendo 64 warten, bastelt Rare an einem Game Boy Color-Pendant. Geheimagentin Joanna Darks Abenteuer sind auch auf dem Handheld nicht ohne: Ihr steuert das tapfere Mädel durch den Dschungel Südamerikas - hier sollt Ihr eine geheimnisvolle Fabrik aufsuchen und zerstören. Der Grund: In der versteckten Einrichtung werden illegal Cyborgs hergestellt - die tödlichen Kriegsmaschinen stellen eine fürchterliche Gefahr dar. Übrigens ist das Joannas erster Auftrag! Während die junge Frau im Nintendo-64-Titel bereits eine versierte Top-Agentin ist, muss sie im Game Boy-Spiel Mut und Fertigkeiten erst noch unter Beweis stellen. Neben dem Hauptauftrag löst Ihr Puzzles, absolviert Mini-Games und sammelt jede Menge brachialer Waffen auf. Wie üblich hat Rare das Modul mit allem vollgestopft, was geht: Rumble-Support, GB-Printer-Unterstützung, Infrarot-Verbindung und ein Deathmatch-Modus via Linkkabel. Dazu gibt's Sprachausgabe (!) und ein kleines FMV-Intro - nicht schlecht, Herr Specht! ■







Daniel Johannes

PlayStation Muppets Race Mania

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	19. April

Jetzt rollt sie aber an, die Fun-Racer-Lawine! Setzte Nintendo mit *Super Mario Kart* (Super Nintendo) 1991 noch den Grundstein für ein neues Genre, ist inzwischen eine ganze Reihe ulkiger Rennspiele erschienen. Vor allem Sonys PlayStation bleibt in letzter Zeit nicht verschont: Da düsen die *Speed Freaks* über den 32-Biter oder braust Ihr mit Crash Bandicoot und seinen Freunden über die bunten Kurse von *Crash Team Racing*. Nun stürzt sich auch Jim Hensons Muppet-Sippe in spaßige Rasereien: Mit Kermit & Co. heizt Ihr in verrückten Fahrzeugen um die Wette. Das Besondere: Jeder der knuffigen Charaktere besitzt sein eigenes individuelles Vehikel. Während Froschreporter Kermit in einer billigen Seifenkiste daherkommt, steigt Schweinelady Miss Piggy in einen Mini-Monstertruck. Der gute Gonzo wiederum schwebt in einer fliegenden Untertasse über die Piste und Fozzie Bear hat sich's in einem Scooter gemütlich gemacht. Dazu gibt's jede Menge verrückte Extrawaffen und abgedrehte Kurse - wer auf Plüschpuppen steht, merkt sich den flauschigen Fun-Racer schon mal vor! ■





NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

PS2 Tekken Tag Tournament







Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Ende März



Die schlechte Nachricht gleich zu Beginn: Namcos heißersehnter Beat'em-Up-Hammer *Tekken Tag Tournament* erscheint nicht wie geplant zum Launch der PlayStation2, sondern verzögert sich voraussichtlich bis zum 30.März. Als kleines Trostpflaster steht nun zumindest fest, dass Namcos zweiter PlayStation2-Titel *Ridge Racer V* pünktlich am 4.März ausgeliefert werden kann.

Die Enttäuschung ist dennoch groß - vor allem in Anbetracht der aktuellen Screenshots, die wirklich phänomenal aussehen. Die Detailtreue Eurer Spielfiguren und der Hintergründe ist enorm - ob die Kämpfe in Bewegung allerdings auch so aussehen werden, ist noch nicht sicher. Sicher ist jedoch, dass Ihr in *TTT* aus über 20 verschiedenen Charakteren wählen könnt und es einen neuartigen Tag-Modus gibt, der es Euch erlaubt, während des Kampfes jederzeit zwischen zwei Kämpfern zu wechseln. Dies dürfte in taktischer Hinsicht eine große Bereicherung des bekannten Eins-gegen-eins-Spielprinzips sein, da Ihr zudem in der Lage seid, über den Tag-Button spezielle Team-Würfe auszuführen. Es bleibt nur zu hoffen, dass sich wenigstens am nun offiziellen Release-Datum nichts mehr ändert und wir Euch somit in der übernächsten Ausgabe ausführlich von der fertigen Fassung berichten können. ■



NICHT SPIELBAR

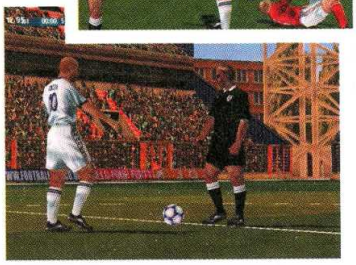
Nils Kedeinis

EURO 2000



Genre	Team-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	April





Im Juni dieses Jahres ist es endlich soweit: Die Endrunde der Europameisterschaft startet in Holland und Belgien, die das Turnier in Koproduktion veranstalten werden. Wie nicht anders zu erwarten, beglückt uns Electronic Arts auch zu diesem Ereignis mit einem weiteren Ableger der *FIFA*-Serie, diesmal unter dem Titel *EURO 2000*. Der aufmerksame *FIFA*-Fan wird sich jetzt fragen: "Moment, muss nicht erst *The Road to EURO 2000* erscheinen?" - eigentlich ja, aber in diesem Fall hat man es dabei belassen, die Qualifikation und das Turnier in nur ein Produkt zu integrieren. Aufgrund der UEFA-Lizens erwarten Euch folglich insgesamt 51 Nationalteams und 12 Originalstadien, in denen Ihr bereits vor dem ersten offiziellen Anpfiff den Europameister ermitteln könnt. Außerdem im Programm: Historische Europameisterschafts-Spiele sowie eine erweiterte Managerfunktion, mit der Ihr Eure Mannen ausgiebig trainieren könnt. Massig Features sind also vorhanden, ob dies jedoch ausreichen wird, um Fußball-Fans vor die Konsole zu locken, sagen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben. ■

Daniel Johannes

Furfighters



Genre	Fun-Action
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Bizarre Creations
Erhältlich ab	März





Man kann wirklich jedes Genre veralbern, wenn man nur will - mit *Furfighters* hat Entwickler Bizarre Creations die Action-Sparte in Angriff genommen. Die Furfighters sind knuffige Pelzviecher, deren Familien gekidnappt worden sind: Der üble General Viggo ist für die Schandtat verantwortlich. Nun hat sich die wuschelige Sippe zusammengerauft, um die liebe Verwandtschaft zu befreien und den fiesen Unhold ein für allemal in seine Schranken zu verweisen. Ihr wandert durch eine ebenso bunte wie fantastische Welt, die dem *Jet Force Gemini*-Universum nicht ganz unähnlich ist. Und genauso wie im Rare-Spiel bewegt Ihr Euch auch in *Furfighters* mit wuchtigen Waffen durchs Areal. Doch nicht nur Feinde wollen beseitigt, auch jede Menge Puzzles sollen gelöst werden. Da ist es praktisch, dass jeder Knuff-Charakter andere Fähigkeiten hat: Während Känguruh Bungalow beispielsweise besonders hoch springen kann, ist Pinguin Rico im Wasser wesentlich flinker. Außerdem in den Startlöchern: Rüde Roofus, Kätzchen Juliette und Drachenbaby Tweek. Zum rätsel-lastigen Solo-Modus gibt's ein Deathmatch-Duell für gepflegte Schießereien zu zweit. ■

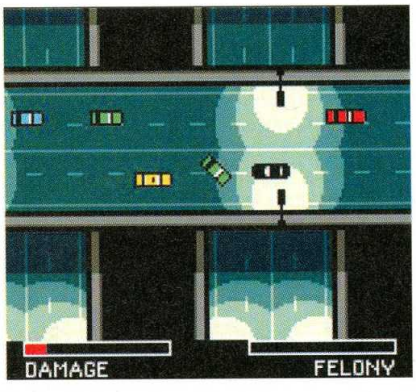
Robert Bannert

Driver



Genre	Racing-Action
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	GT Interactive
Erhältlich ab	2. Quartal

Driver auf dem Game Boy? Tja, was soll da man da wohl zu schreiben? Stellt sich vor allem eine Frage: Eine sinnvolle Entwicklung – oder nur noch ein Spiel, das vom aktuellen Game-Boy-Revival profitiert und mit einem prominenten Namen absahnen will? Laut GT soll's jedenfalls keine lieblose Umsetzung werden... wir sind gespannt! Wer einen Blick auf unsere Screenshots wirft, erkennt die Parallelen zu *Grand Theft* Auto: Straßenzüge und Autos werden von oben gezeigt, der Wagen der Gangster durch einen Pfeil hervorgehoben - damit Ihr auch zu jeder Zeit wisst, hinter welchem Steuer die Ganoven eigentlich sitzen! Auch den Rest könnt Ihr Euch denken: Ihr verfolgt die Schurken kreuz und quer durch die City, versucht dabei, so wenig Fahrzeuge zu rammen wie möglich – und drückt besonders bei 180-Grad-Turns kräftig auf die Bremse. ■



NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

Breath of Fire IV

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	2000 (Japan)

Krieg in der *Breath-of-Fire*-Welt: Auf der einen Seite lauert das 'Fou'-Imperium, auf der anderen der Staaten-Zusammenschluss 'East Side Union'. Zwar sind die beiden streitlustigen Mächte durch ein großes Meer getrennt, doch kann sie das von Beutezügen und Angriffen nicht abhalten. Eines Tages siegt jedoch die Vernunft, und die beiden Kontrahenten unterzeichnen einen Friedensvertrag. Der hält auch für ein paar Generationen - bis sich aus den beiden Kontinenten eine dritte Macht abspaltet und die Staaten auf den Kriegspfad zurückführt... Zu den Figuren: Neben den beiden Hauptcharakteren Ryu und Nina stellte Capcom noch eine ganze Reihe weiterer Protagonisten vor. Fou-Lu ist einer der Gründer des westlichen Teils des Fou-Imperiums – und als waschechter Lord hat er uns gleich seinen General und Dämonenbeschwörer Yom mitgebracht. Cray ist ein kampferprobter Patriarch, der seit Kindestagen mit Nina befreundet ist. Master versteckt sich nicht nur in einer übergroßen Metall-Rüstung, sondern verhüllt auch die ganze Zeit über sein Gesicht. Schließlich sind da noch Rasso, ein Commander des Fou Imperiums, und der Söldner Scias. ■



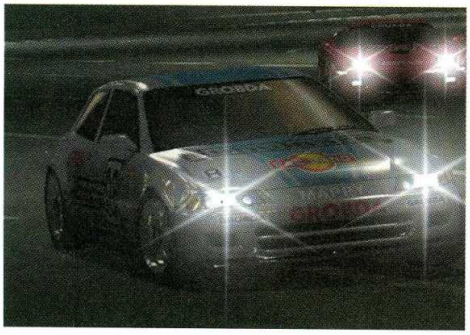




NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

PS2 Ridge Racer V





Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	März (Import)



Denkt man an die Anfänge der 32-Bit-Ära zurück schießt dem aufmerksamen Spieler allen voran ein Titel durchs Gedächtnis: *Ridge Racer* - der erfolgreiche Namco-Flitzer läutete nicht nur eine neue Spielegeneration ein, sondern verkaufte die PlayStation zu Beginn nahezu im Alleingang. Nun steht Sonys neue Hardware kurz vor der Premiere und folglich erwartet uns auch dort eine weitere Fortsetzung der Arcade-Raserei.

Ridge Racer V soll pünktlich zum Launch erscheinen und (so hofft man zumindest bei Sony) einen ähnlichen Effekt auf die PlayStation2 ausüben, wie Teil eins zu seiner Zeit. Zusammen mit *Tekken Tag Tournament* (das leider auf Ende März verschoben wurde) ist *RRV* sicherlich der wichtigste Titel im PlayStation2-Aufgebot - allein aufgrund des großen Namens sind die Erwartungen der Zockergemeinde enorm hoch. Ob sie erfüllt werden können, verraten uns diese Screenshots leider auch noch nicht, allerdings geben sie einen ersten Eindruck von den grafischen Fähigkeiten der neuen Wunderkiste - und zwar keinen schlechten! Die Wagenmodelle machen bereits einen sehr guten Eindruck und die Lichteffekte wirken schlichtweg beeindruckend. Bleibt nur zu hoffen, dass Streckendesign und Gameplay der grafischen Qualität in nichts nachstehen werden.

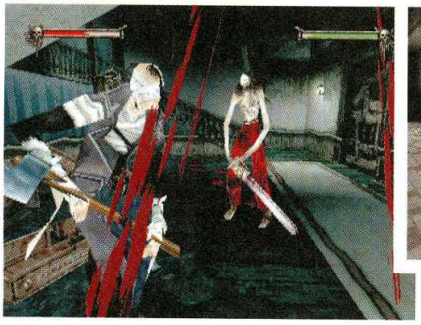
Sollten wir von Terminschwierigkeiten verschont bleiben, können wir Euch schon in der nächsten fun ein ausführliches Preview der endgültigen Japan-Version präsentieren. ■



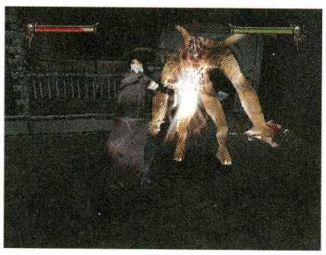
Daniel Johannes

PlayStation Nightmare Creatures II

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	US: März, EUR: 2. Quartal











Bereits 1997 begeisterte der französische Entwickler Kalisto Fans düsterer Action-Adventures mit *Nightmare Creatures*. Nun kehren die Alptraum-Kreaturen zurück - und sie sind furchteinflößender denn je. Die Story von *Nightmare Creatures II* ist ebenso bizarr wie fantastisch: Der verrückte Wissenschaftler Dr. Adam Crowley ist seit dem ersten Teil noch fieser geworden. Der durchgedrehte Arzt führte schreckliche Experimente mit lebenden Menschen durch - schuf grässliche Kreaturen und ließ sie auf die Menschheit los. Auch Euer Protagonist Herbert Wallace ist ein Produkt von Crowleys krankem Tun. Jahrelang in dunklen Kammern als Versuchskaninchen mißbraucht und bis aufs Äußerste gequält, sinnt Wallace auf Rache. Auf der Suche nach dem Mann, der ihm das Leben zur Hölle gemacht hat, streift Euer entstellter "Held" durch das nächtliche London von 1934. Mit einer Axt bewaffnet hackt Ihr Euch durch die Gegnerscharen - Mörder, Monster und Mutationen stellen sich Euch in den Weg. Doch Herbert weiß mit dem Zimmermannsbeil hervorragend umzugehen: Da werden unachtsame Angreifer schnell ihrer Gliedmaßen entledigt. Und damit's im Wohnzimmer erst so richtig blutig wird, beherrscht Euer wütender Rächer einen fatalen Finishing-Move - mit einem beherzten Axt-Schwinger macht Ihr Euer Gegenüber einen Kopf kürzer. Durch stolze 18 Level geht Eure erbitterte Suche nach dem wahnsinnigen Crowley - unterwegs erklimmt Ihr Leitern, steigt in trübe Gewässer hinab und erforscht morsche Gebäude. Neben dem hohen Hack'n'Slay-Anteil warten auch zahlreiche Rätsel auf Euch (Schlüssel finden, etc.). Im Laufe des Spiels trefft Ihr sogar auf einen weiteren Charakter - dann dürft Ihr Euch auch mit Geheimagentin Raqueel Donnerty auf die Pirsch begeben. *Nightmare Creatures II* überzeugt schon jetzt durch seine dichte Atmosphäre und den subtilen Stil - übrigens ist auch eine Dreamcast-Version in Arbeit... ■

Seiten fehlen

www.ACME-online.de

Online-Shop - Online-Auktionen - Neuheiten - Top 5

versandkostenfrei

ab 60 DM Bestellwert

0700 70 77 77 00

null-siebenhundert-siebzig-siebenundsiebzig-null-null

ACME the game company

YOUR IMPORTANT DEALER

- Neo Geo Pocket
- WonderSwan
- Nintendo 64
- PlayStation
- Dreamcast
- Anime
- Soundtracks
- Merchandise
- Trading Cards
- Action Figuren
- Lösungsbücher



PlayStation

SOFTWARE dt

Amorines (Action) 12.99	99.90
Crisis Beat (Action) 03.00	99.90
Die Hard 2 (Action) 30.03.00	99,90
Ehrgeiz (Beat'em Up)	99,90
FIFA 2000 (Sports)	89.90
Formel 1 '99 (Racing)	89.90
Forsaken (Action)	49.90
Galerians (Adv.) 02.00	99.90
Gran Turismo 2 (Racing)	99.90
Grandia (RPG) 02.00	99.90
ISS Pro Evolution (Sports)	99,90
NHL 2000 (Sports)	89.90
Resident Evil 3 (Adv.) 18.02.	99.90
Resident Evil D.C. Platin (Ac)	49.90
Rising Zan (Action)	79.90
Saga Frontier 2 (RPG) 01.03.	99.90
Shadow Madness (RPG)	89.90
Silent Bomber (Action) 03.00	99.90
Suikoden 2 (RPG) 02.00	99.90
TOCA Touringcar 2 (Racing)	49.90
Vampire Hunter D (Adv) 03.00	99.90
Vandal Hearts 2 (RPG) 03.00	99.90
Xena: Warrior Princess (Adv)	79.90

SOFTWARE us

Azure Dreams (RPG)	79.90
Big Bass WCship (Sports)	119.90
Black Bass/Blue Marlin (Sprt)	139.90
Brave Fencer Musashi (RPG)	119.90
Chocobos Myst. 2 (RPG)	139,90
Clock Tower 2 (Adv.)	129.90
Echo Night (Horror-Adv)	129.90
Final Fantasy Anth (RPG)	179.90
Grandia (RPG)	129.90
Legend of Legaia us (RPG)	129.90
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)	139.90
Lunar The Silverstar CE(RPG)	179.90
Parasite Eve (Adv.)	119.90
Saboteur (Adv.)	139.90
Saga Frontier (RPG)	89.90
Thousand Arms (RPG)	139.90
Xenogears (RPG)	139.90

SOFTWARE jp

Arc the Lad 3 (RPG)	159.90
Arkanoid R2000 (Diverse)	89.90
Assault Suit Valken2 (Strategy)	144.90
Astro Trooper Vanark (Action)	139.90
Bio Hazard: Gun Survivor	159,90
Brightis (Adv.)	139.90
Chrono Cross (RPG)	159.90
Chronotrigger (RPG)	139.90
Dancing Stage (Dancing)	139,90
Dewprism (RPG)	129.90
Guitar Freaks (Diverse)	139.90
Metal Slug (Jump'N Run)	89.90
Option Tuning Car 2 (Racing)	99.90
Parasite Eve 2 (Adv.)	149.90
Planet Leika (Adv. by Enix)	129,90
Racing Lagoon (Racing)	139.90
Soumatou (Horror-Adventue)	149,90
Star Ixiom (Action)	139.90
The Gun Shooting (G-Con)	59,90
The Pro Wrestling (Sports)	59,90
Vampire Hunter (Horro Adv.)	149,90

SOFTWARE jp 2nd Hand

3x3 Eyes Tenrinugenmu(Adv)	69.90
A.4 Evolution Global (Sim)	39.90
AbaLaburn	99.90
Ace Combat 2 (Simulation)	49.90
Ace Combat 3 (Simulation)	69.90
Airs (Diverse)	59.90
Arc The Lad (RPG)	59.90
Armored Core (Action)	99.90
Armored Core P. (Action)	59.90
Beat Mania 3rd (Simulation)	69.90
Beat Mania 4th (Simulation)	69.90
Biohazard 3 (Adv.)	99.90
Book of Watermarks (Adv.)	129.90
Bushido Blade (Beat'em up)	39.90
Bushido Blade 2(Beat'em up)	69.90
CoCo (Diverse)	29.90
Deep Freeze (Adv.)	89.90
Destrega (Beat'em up)	69.90
Doki Doki Air (Diverse)	69.90
Echonight 2 (Adv.)	109.90
Ehrgeiz (Beat'em up)	49.90
Einhaender (Action)	49.90
Enigma (Adv.)	59.90
Fatal Fury RB (Beat'em up)	99.90
Final Fantasy IV (RPG)	79.90
Final Fantasy Int. (RPG)	99.90
Fire Pro Wrestling (Sports)	39.90
Fish Eyes (Diverse)	59.90
Front Mission 2 (Strategy)	79.90
Grandoll (Action)	39.90
GUNbare . (Action)	59.90
Heroine Dream (Diverse)	29.90
Kasei Monogatari (Diverse)	49.90
Klaymen Klaymen (Adv.)	49.90
Kuon no Kizuna (Diverse)	109.90
Legacy of Kain (Action)	59.90
Macross VF-X 2 (Action)	119.90
Macross VF-X (Action)	59.90
Merri Carry Caravan(Adv.)	69.90
Metal Gear Solid (Adv.)	109.90
NekoSamurai (Adv.)	69.90
Ojousama Express (Adv.)	69.90
Gokuyo Parodius DX (Diverse)	69.90
Policenauts (Adv.)	69.90
Pop n Tanks (Action)	99.90
Princess Maker (Diverse)	39.90
R-Type Delta (Action)	99.90
R-Types (Action)	89.90
Raystorm (Action)	49.90
Ring of Sias (Diverse)	29.90
Rival Schools 2 (Beat'em up)	119.90
Samurai Spirits 3 (Beat'em up)	39.90
Samurai Spirits RPG (RPG)	69.90
SL de Iko (Eisenbahn-Sim)	79.90
Slayers Wandahoh (RPG)	59.90
Sol Divide (Action)	49.90
Soukaigi (Action)	89.90
Soul Edge (Beat'em up)	39.90
Spriggan Lunar Verse (Adv)	119.90
Straight Victory (Diverse)	59.90
Streetf. Zero3 (Beat'em up)	69.90
Tekken I (Beat'em up)	29.90
Tekken II (Beat'em up)	39.90
Tenchi Muyo (Adv.)	49.90
Toki Meki M. Toked (Adv)	59.90
Toki Meki M. private (Adv.)	29.90
Toki Meki Mem. Spec. (Adv)	129.90
Toki Meki Memorial (Adv.)	49.90
Toki Meki no hakago (Adv.)	59.90
Toshinden S. (Beat'em up)	99.90
Toukon Retsuden 2 (Sports)	39.90
Toukon Retsuden (Sports)	29.90
True Love Story 2 (Diverse)	89.90
Twinbee Deluxe (Action)	69.90
V-Force (Diverse)	29.90
Vampire (Beat'em up)	59.90
Virtua Pro Wrestling (Sports)	29.90
Voice Paradise Ex. (Diverse)	29.90
Wild Arms 2nd Ign. (RPG)	149.90
Yasokyoku (Diverse)	59.90

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem dt	449.00
Controller	59.90
JoyStick	99.90
Padverlängerung	24.90
RGB-Kabel incl. A/V	29.90
Keyboard	59.90
Lenkrad	129.90
Vibration Pack	49.90
Memory Card VMU	59.90

SOFTWARE PAL

Arcatera (Rollenspiel)	119,90
Crazy Taxi (Racing)	99,90
Fighting Force2 (Beat'em up)	99,90
Formula 1 (Racing)	119.90
Hydro Thunder (Sports)	99.90
NBA 2000 (Sports)	99.90
NFL Blitz 2000 (Sports)	99,90
Ready 2 Rumble (Sports)	119.90
Sega Bass Fishing (Sports)	189.00
SEGA Rally 2 (Racing)	99.90
Shadow Man (Adv.)	99.90
Snow Surfers (Sports)	99.90
Sonic Adv. (J'n Run)	99.90
Soul Calibur (Beat'em up)	109.90
Soul Fighter (Beat'em up)	119,90
UEFA Striker (Sports)	109.90
Virtua Striker 2 (Sports)	99,90
Virtua Fighter 3 (Beat'em up)	99.90
WWF Attitude (Sports)	99.90

SOFTWARE us

Carrier (Adv.)	139,90
Climax Landers (RPG)	139.90
Crazy Taxi (Racing)	139,90
Dark Angel (Action)	139.90
Elemental Gimik Gear	139,90
Flag to Flag Cart (Racing)	139.90
Slave Zero (Diverse)	139.90
Zombie Revenge	139,90

SOFTWARE jp

Aero Dancing (Simulation) J	49.90
Berserk (Action)	159.90
Biohazard-C.Veronica ltd. Edit	169.90
Biohazard 2 Value Plus (Action)	149.90
Bungaion (Action)	159.90
Carrier (Adv.)	149.90
Climax Landers (RPG)	99.90
Crazy Taxi (Racing)	149.90
Death Crimson 2 (Action)	149.90
Giant Gram (Sports) J	99.90
Giga Wings (Action)	149.90
Jo Jo`s Adv. (Action)	139.90
Panzer Front (Strategy)	159.90
Psychic Force 2012 (Fight)	49.90
Redline Racer (Racing)	79.90
Sega GT (Racing) 17.02.00	149.90
Star Gladiator 2 (Beat'em up)	99.90
Streetfighter 3 (Beat'em up)	159.90
Streetfighter Zero3 (Fight)	79.90
Undercover (Adventure)	149,90
Zombie Revenge (Fight)	149.90

SEGA SATURN jp 2nd Hand

Assault Suit Leynos2 (Action)	49.90
Bomberman Fight (Diverse)	39.90
Burning Rangers (Beat'em up)	39.90
Cyber Bots (Beat'em up)	39.90
Darius (Action)	49.90
Dragonball Z (Beat'em up)	59.90
Evangelion (Adventure)	49.90
Fighters Megamix (Beat)	29.90
Fighting Vipers (Beat'em up)	19.90
Fire Pro Wrestling S (Beat)	39.90
Gale Racer Sega (Racing)	19.90
Gun Griffon (Action)	39.90
Hunter (Diverse)	29.90
King of Fighters 97 (Beat)	69.90
Langrisser 3 (Strategy)	59.90
Lunar 2 Magical School	39.90
Nadeshiko (Diverse)	49.90
Ogre Battle (Strategy)	49.90
Panzer Dragoon 2 (Action)	39.90
Panzer Dragoon (Action)	29.90
Policenauts (Adventure)	49.90
Samurai Shodown III	39.90
Sega Rally (Racing)	29.90
Skull Fang (Action)	49.90
Snatcher (Adventure)	49.90
Sonic R (Jump'N Run)	49.90
Tenchi Muyo Tokomuyo (Adv)	39.90
Toki Meki Memorial (Adv)	139.90
Twinbee Deluxe Pack (Action)	49.90

ACME's neue Nummer
- die Vorteil
einfacher zu merken...
...keinen Pfennig teurer, und..
garantiert nie mehr besetzt!!

Agathastr. 20 - D-33397 Rietberg - Tel: 0700 - 70 77 77 00 - Fax: 05244 - 97 40 44
Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0700 - 70 77 77 00 - Fax: 0221 - 240 00 81
Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 888 35 33

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!

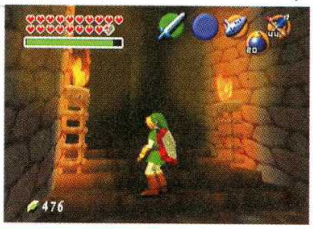
Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

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



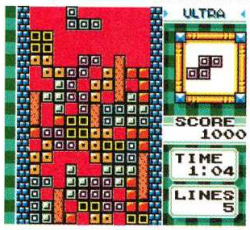
Adventure

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



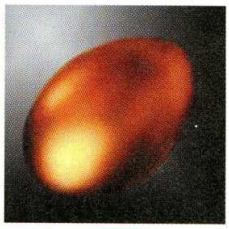
Beat'em-Up

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. Gun Pey — WonderSwan | Bandai | fun 02/00 | 10/10
3. Bust-A-Move 3 — PlayStation | Taito | fun 4/98 | 9/10
4. Kwirk — Game Boy | Nintendo | — | 9/10
5. Klax — Lynx | Epyx | — | 9/10



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. Chu Chu Rocket
Dreamcast | SonicTeam | fun 02/00 | 10/10
4. Mario Bros.
NES | Nintendo | --- | 10/10
5. Breakout
Atari 2600 | Atari | --- | 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. Gran Turismo 2
PlayStation | Polyphony Digital | fun 02/00 | 10/10
2. Colin McRae Rally
PlayStation | Codemasters | fun 07/98 | 10/10
3. Gran Turismo
PlayStation | Polyphony Digital | fun 06/98 | 10/10
4. Wave Race
Nintendo 64 | Nintendo | fun 12/96 | 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 2
PlayStation | Konami | fun 02/00 | 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

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



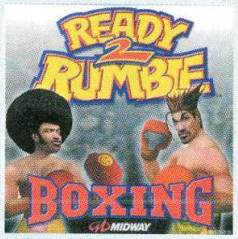
SEGA DREAMCAST

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







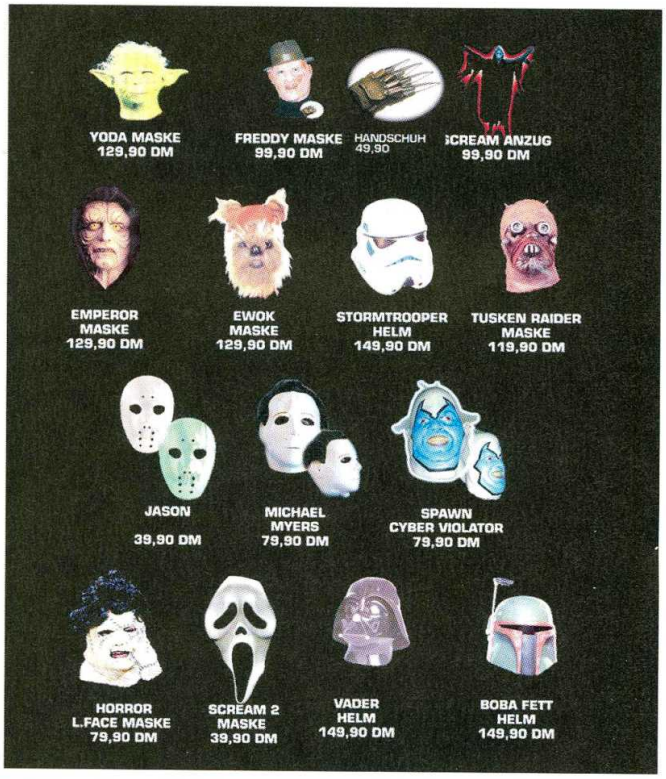


Abbildung ähnlich



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
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 | MANGA AND ANIMES | 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

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 ein ***fun***-Package voller begehrter Redaktions-Raritäten.

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 ist der glückliche Gewinner:

Tobias Schönfelder aus Goldach

Herzlichen Glückwunsch!

Leser-Charts

1. Final Fantasy VIII	PlayStation
2. Metal Gear Solid	PlayStation
3. Tomb Raider IV	PlayStation
4. Soul Calibur	Dreamcast
5. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation

Japan-Charts

1. Pokémon Silber	Game Boy Color
2. Pokémon Gold	Game Boy Color
3. Gran Turismo 2	PlayStation
4. Mario Party 2	Nintendo 64
5. Valkyrie Profile	PlayStation

Special-Charts

Diesmal: Die schlechtesten Endsequenzen

1. Jurassic Park	Super Nintendo
2. Super Mario Bros.	NES
3. Another World	Mega Drive
4. Tetris DX	Game Boy Color
5. Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation
6. Tomb Raider IV	PlayStation
7. Indizierter Lightgun-Shooter 2	Dreamcast
8. XCOM: Enemy Unknown	PlayStation
9. Der Morgen stirbt nie	PlayStation
10. Driver	PlayStation

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Gran Turismo 2	PlayStation
2. Indizierter Ego-Shooter	PlayStation
3. Shadow Man	Dreamcast
4. Donkey Kong 64	Nintendo 64
5. Dino Crisis	PlayStation
6. Ace Combat 3	PlayStation
7. WCW Mayhem	Nintendo 64
8. Autobahn Raser II	PlayStation
9. Rainbow Six	PlayStation
10. Virtua Striker 2	Dreamcast

Redaktions-Charts

Robert

1. Crazy Taxi	Dreamcast
2. Mickey's Racing Adventure	Game Boy Color
3. Pokémon Blaue Edition	Game Boy Color
4. Dragon Quest Monsters	Game Boy Color
5. Legacy of Kain: Soul Reaver	Dreamcast

Daniel

1. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation
2. Lunar SSSC	PlayStation
3. Armorines: Project S.W.A.R.M.	Nintendo 64
4. Tetris DX	Game Boy Color
5. Super Mario Kart	Super Nintendo

Simon

1. Resident Evil: Code Veronica	Dreamcast
2. Crazy Taxi	Dreamcast
3. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation
4. Ridge Racer 64	Nintendo 64
5. E-Mail X-Com	PC

Stephan

1. Soldiers of Fortune	PC
2. Gran Turismo 2	PlayStation
3. Ready 2 Rumble	Dreamcast
4. Colin McRae Rally 2	PlayStation
5. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation

USA-Charts

1. Pokémon Yellow Version	Game Boy Color
2. Gran Turismo 2	PlayStation
3. Pokémon Red Version	Game Boy Color
4. Pokémon Blue Version	Game Boy Color
5. Donkey Kong 64	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.

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

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

Ich bin der neue Abonnent

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

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

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

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

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

Datum Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) FUN 300

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

Resident Evil 3: Nemesis (Dt. Version)

Hi-Score

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Das Grauen kehrt zurück: Noch immer drehen faulige Zombies in Raccoon City ihre Runden – und Ihr seid mittendrin!



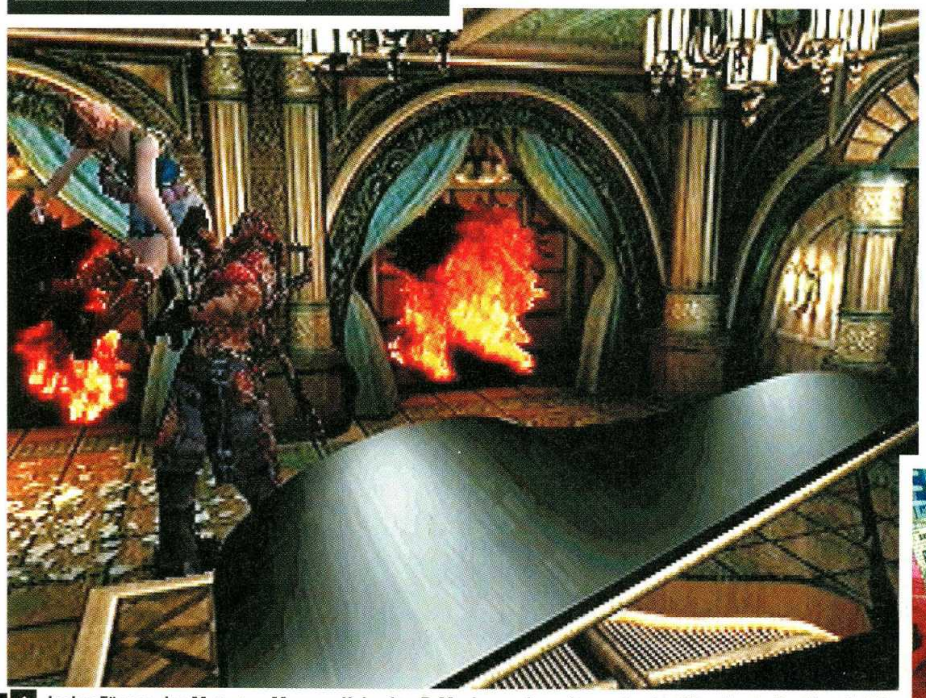


Kopf wegpusten tabu! Bei einem Treffer am Schädel läuft der Zombie lediglich rot an...



Wollen wir die Ereignisse der vergangenen Zeit noch einmal Revue passieren lassen: In der Kleinstadt Raccoon City geht das Grauen um – Berichte über seltsame Vorfälle in der ländlichen Umgebung häufen sich. Erst wird ein verstümmelter Anhalter gefunden, dann werden hunde-ähnliche Monster in den angrenzenden Arklay-Bergen gesichtet und schließlich gibt es einen folgenschweren Zwischenfall in einem geheimen Labor. So weit, so mysteriös! Um Licht ins Dunkel der merkwürdigen Geschehnisse zu bringen, wird von der

>> Resident Evil 3: Nemesis brilliert durch eine gewohnt dichte Atmosphäre.<<

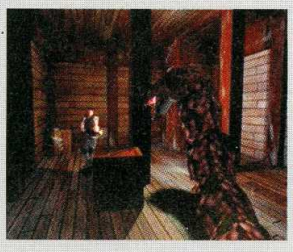


In den Fängen des Mutanten-Mannes: Kein alter B-Movie, sondern eine vertrackte Situation in *Resident Evil 3*...

Alternativen

Resident Evil Director's Cut

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



Alteingesessene Horror-Freunde haben den Klassiker längst in ihrer Sammlung, Genre-Neueinsteiger sollten sich den aufpolierten *Resident Evil*-Urvater unbedingt noch besorgen. Trotz veralteter Optik immer noch allerfeinste Grusel-Kost: Geniale Story, stimmungsvoller Sound und gierige Zombies – Horror-Fan, was willst Du mehr?

Silent Hill

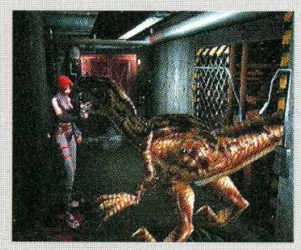
(Test in fun 08/99, Wertung: 10 von 10)



Noch nie war's im heimischen Wohnzimmer so unheimlich. *Silent Hill* baut eine Atmosphäre auf, wie Ihr sie in keinem anderen Videospiel findet. Begleitet Harry Mason auf der Suche nach seiner Tochter Cheryl durch die gruselige Kleinstadt Silent Hill. Doch seid gewarnt: Hier ist der Wahnsinn zu Hause...!

Dino Crisis

(Test in fun 11/99, Wertung: 8 von 10)

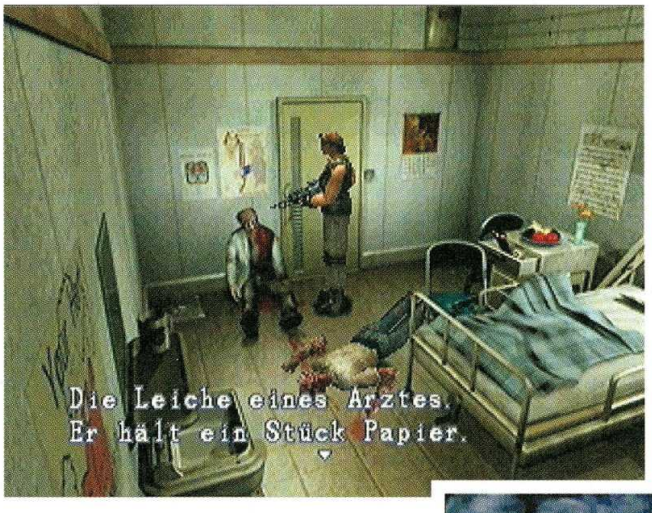


Die *Resident Evil*-Macher beschreiten neue Wege – und entführen Euch mit *Dino Crisis* in ein unheimliches Labor auf einer einsamen Insel. Hier machen Euch weder faulige Zombies, noch eklige Mutanten das Leben schwer - aber dafür wollen Euch ausgehungerte Dinosaurier ans Leder. *Jurassic Park* für Erwachsene...

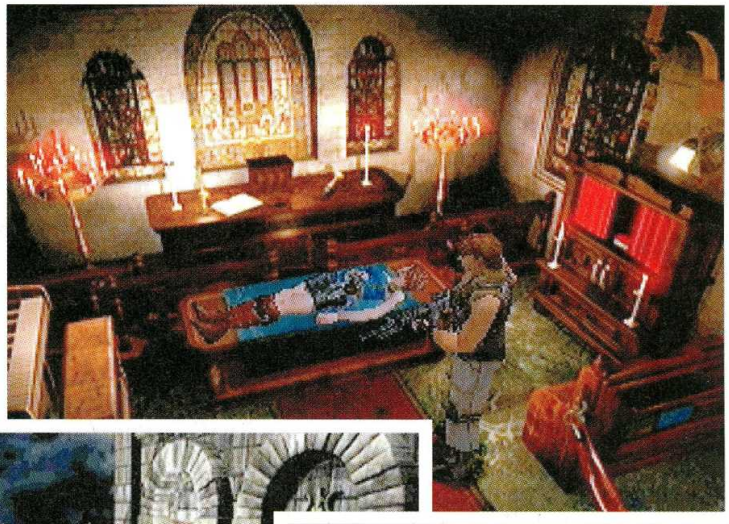


Hunde, die rennen, beißen nicht? Naja, warten wir's ab...

Is' was, Doc? In den Vermächtnissen der Toten findet Ihr oft hilfreiche Hinweise...



Charakter-Tausch: Jill wurde infiziert - jetzt muß Carlos ein Gegenmittel besorgen. Kennen wir das nicht irgendwoher?







Jetzt aber schnell: Entscheidet Euch, was Ihr tun wollt, ehe Euch Nemesis kurz und klein schlägt! Mit solchen "Multiple-Choice-Aktionen" werdet Ihr immer wieder konfrontiert.

Regierung eine Spezialeinheit entsandt: Das Bravo-Team, eine Gruppe der S.T.A.R.S.-Sonderelite, wird in den Wäldern abgesetzt – und gilt kurze Zeit später als vermisst. Ein zweiter Trupp soll Klarheit schaffen: Als Mitglied des Alpha-Teams (wahlweise Chris Redfield oder Jill Valentine) erforscht Ihr ein altes Herrenhaus – und genau hier beginnt *Resident Evil 1*. In der alten Villa findet Ihr nicht nur Eure ausgeweideten Kameraden, Ihr bekommt auch unangenehme Gesellschaft. Geifernde Zombies, eklige Spinnen, bissige Bluthunde, krächzende Krähen und fürchterliche Mutationen rücken Euch auf die Pelle – und am Ende überleben nur die Helden Chris und Jill sowie Kollege Barry und Rebecca Chambers vom Bravo-Team. Froh, dem blanken Horror entgangen zu sein, ahnen die tapferen Kämpfer nicht, dass sich die tödliche Seuche weiter ausbreitet. Schon bald ist die ganze Stadt infiziert und beinahe die gesamte Bevölkerung von Raccoon City zu Zombies geworden. Diese bittere Erfahrung machen auch Jung-Polizist Leon S. Kennedy und Claire Redfield (Chris' Schwester): Beide haben soeben die Stadt erreicht und werden sofort von den Untoten angegriffen.

>> Vor allem ein Manko stieß uns sauer auf: Die lieblose Anpassung für den deutschen Markt!<<



Im zweiten Teil (Anm. d. Red.: Von der "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)" indiziert) schlagt Ihr Euch wahlweise mit dem Polizei-Frischling oder der kecken Bikerin durch zombie-verseuchtes Terrain. Während Claire auf der Suche nach ihrem (nun ebenfalls verschollenen) Bruder ist, hat sich Leon auf seinen ersten Tag als Gesetzeshüter gefreut – doch die geplante Empfangsparty muss wegen akutem Monster-Aufkommen abgesagt werden. Ihr kämpft Euch durch die verzweigten Hallen und Gänge des örtlichen Polizeireviers, macht einen Abstecher in die übelriechenden Tiefen der städtischen Kanalisation und spürt ein unterirdisches Forschungslabor auf. So schön eine Städtetour aber auch sein kann – Genzüchtung Tyrant vermiest Euch Euren Aufenthalt ordentlich und zwingt die beiden gepeinigten Hobby-Zombiekiller schließlich, mit dem Zug





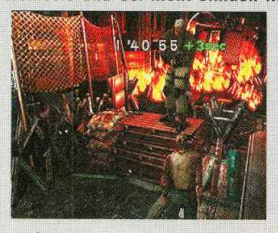
Im Land der Raketenwürmer? Jill bekommt es auch mit einer Riesen-Raupe zu tun.

Die Mercenaries-Missionen



Kein *Resident Evil* ohne Belohnung nach dem Durchspielen: Habt Ihr Nemesis bezwungen, wartet eine besondere Überraschung auf Euch – die Mercenaries-Missionen! In der Rolle von Carlos Oliveira, Mikhail Victor oder Nicholai Zinoviev erspielt Ihr Euch Geld für Zusatzwaffen. Ziel der Mission: Innerhalb eines eng gesteckten Zeitlimits quer durch Raccoon City hasten. Nun müsst Ihr nicht nur die Beine in die Hand nehmen, sondern auch den Gegnern gekonnt ausweichen. Allerdings solltet Ihr Zombie, Nemesis und Co. nicht einfach links liegen lassen:





Jede erledigte Kreatur beschert Euch ein paar Bonussekündchen – die gewonnene Zusatz-Zeit variiert je nach Größe und Stärke des Angreifers. Wir wünschen viel Erfolg...

zu flüchten.

Resident Evil 3: Nemesis setzt aber nicht etwa genau dort wieder ein, wo Ihr zuletzt aufgehört habt, sondern beginnt 24 Stunden vor den Ereignissen im zweiten Teil. Noch bevor also Leon und Claire in Raccoon City eintreffen, steht Jill Valentine erneut ihre Frau – und macht der aufmüpfigen Moder-Brut den Garaus. Vom vormals hübschen Kleinstädtchen ist nicht viel übrig geblieben: Schaufenster sind zerstört, Autos ineinander verkeilt und an jeder zweiten Straßenecke brennt irgendetwas. Durch das endzeitliche Szenario schlurfen in aller Seelenruhe die Zombies – auf der Suche nach ein paar Fetzen frischem Fleisch. Doch Jill wird den sabbernden Untoten ihre attraktiven Rundungen nicht kampflos überlassen: Die Frau von heute ist bewaffnet und zückt im Ernstfall die Pistole. Doch nicht immer reicht die handliche Knarre aus, um sich aufdringliche "Verehrer" vom Hals zu halten. Die faulige Sippe hat seit ihrem letzten Auftritt nämlich ordentlich

>> *Resident Evil*-Kenner werden zahlreiche Déjà-Vus haben.<<

zugelegt: Da wird nicht nur im Schneckentempo umhergetappt, die hungrigen Kollegen sprinten auch schon mal auf Euch zu oder werfen sich Euch schwungvoll an den Hals. Außerdem gibt's die herumstöhnende Bande nun auch in den unterschiedlichsten Ausführungen: Egal ob dick, dünn, männlich oder weiblich – heutzutage darf wirklich jeder Zombie sein... Allerdings will sich die tapfere Jill dem ungewöhnlichen Trend nicht anschließen – und um sich auch größeren Brocken zu erwehren, hat die Gute noch ganz andere Wummen eingepackt. Mit Magnum, Schrotflinte, Maschinengewehr oder Granatenwerfer rückt Ihr selbst garstigsten Gesellen auf den Pelz. Natürlich gibt es kaum etwas, das der erfahrene *Resident Evil*-Veteran noch nicht gesehen hat: Da bespritzen Euch riesige Spinnen übermütig mit Gift, wollen Euch gigantische Würmer in ihrem tiefen Schlund sehen oder versuchen Licker-ähnliche Mutationen, Euch mit ihren scharfen Klauen eine anständige Rasur zu verpassen. Auch des Menschen bester Freund ist wieder mit dabei: Nachbars Töle ist Feuer und Flamme für Jill



Pfui Spinne! Die haarigen Biester krabbeln auch an Wänden und Decken entlang.





Da spritzt die graue Suppe: Carlos hält mit dem Maschinengewehr drauf...



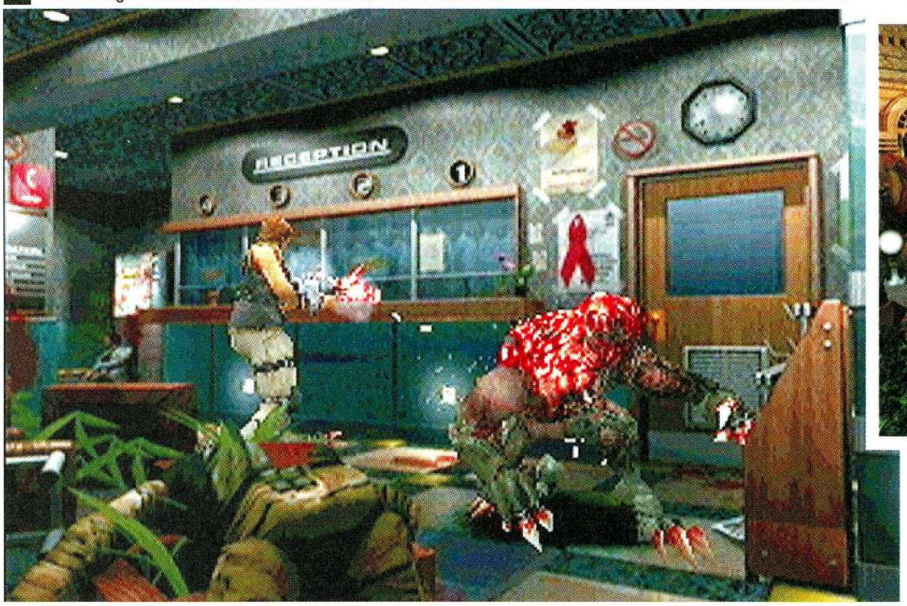


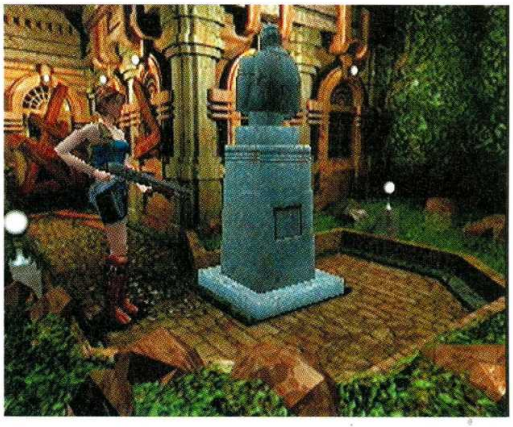
Pompöser Showdown: Nemesis mutiert am Ende zu einem gigantischen Koloss - da müssen durchschlagskräftige Waffen her...





Flink und gefährlich: Diese Licker-ähnlichen Kreaturen attackieren blitzschnell mit ihren scharfen Klauen!





– und stürzt sich neuerdings auch aus einem Flammenmeer auf Euch. Gibt's heute etwa Hot Dogs? Werdet Ihr mit dieser widerwärtigen Brut noch problemlos fertig, stockt Euch spätestens beim Anblick von Nemesis der Atem. Der kräftige Hüne ist offenbar direkt dem Genlabor entsprungen! Lasst Euch von seinem feisten "Grinsen" nicht täuschen – diese Kreatur ist gemeingefährlich! So stark wie 20 Bären, so groß wie ein ausgewachsener Basketball-Spieler und hässlicher als Frankensteins Monster – da rutscht selbst dem abgebrühtesten Horror-Freak das Herz in die Hose. Erinnert Ihr Euch an den Golem aus Teil 2? Vergesst ihn – Nemesis ist in allen Punkten schlimmer: Nemesis ist schneller, Nemesis ist grober und Nemesis ist hartnäckiger. Denn wie oft Ihr den Riesen auch auf die Bretter schickt, das Monstrum verfolgt Euch durch das ganze Spiel – und taucht meistens dann auf, wenn Ihr am allerwenigsten damit rechnet. Also: Immer ordentlich Heilkräuter mitführen! Damit wären wir auch schon beim nächsten Punkt – dem Inventar. Hier hat sich gegenüber den Vorgängern nichts verändert: Noch immer dürft Ihr nur eine stark begrenzte Anzahl Gegenstände mitnehmen (variiert je nach Schwierigkeitsgrad) – überschüssige Ware wird in gesonderten Holzkisten aufbewahrt. Die nützlichen Boxen findet Ihr in schöner Regelmäßigkeit verteilt in speziellen Speicherräumen – und zwar direkt neben der altbekannten Schreibmaschine. An der dürft Ihr wie gehabt Euren Fortschritt festhalten – vorausgesetzt Ihr besitzt eines der lebenswichtigen Farbbänder. Generell blieb viel beim Alten: Die bereits erwähnten Heilkräuter gibt's noch immer in den Farben Grün, Blau und Rot – auf Wunsch dürft Ihr die Pflänzchen auch miteinander mischen, um so die Heilkraft zu erhöhen. Apropos Mischen: Auch Chemiker kommen neuerdings auf ihre Kosten. Überall verstreut findet Ihr Munitionspulver: Kombiniert Ihr die Sorten A, B und C in bestimmter Reihenfolge, könnt Ihr für sämtliche Waffen entsprechende Munitions-Packs herstellen. Auch an der Steuerung hat sich nichts geändert – zur digitalen Version steht nun lediglich auch eine analoge Variante zur Verfügung. Außerdem dreht sich Euer Konterfei auf Knopfdruck neuerdings auch um 180°. So könnt Ihr hinterrücks angreifende Gegner sofort ins Visier nehmen und mit Kamerad Schwarzpulver bekanntmachen. Wem normale Ballereien noch nicht effektvoll genug sind, der erfreut sich an der Interaktion mit der Umgebung: Schießt Ihr auf Benzinfässer oder Dynamitboxen, gibt's eine heftige Explosion – so reißt Ihr gleich eine ganze Horde Zombies in den (verdienten) Tod. Doch geht's hier beileibe nicht um das bloße Metzeln! Oft genug müsst Ihr Euer Köpfchen anstrengen, um vertrackte Rätsel zu lösen. Die wurden seid der letzten *Resident Evil*-Episode übrigens wieder anspruchsvoller: Da müsst Ihr nicht nur drei Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, sondern teilweise durch gezielten Einsatz Eures Gehirns (ja, sowas soll möglich sein...!) clevere Schalter-Puzzles lösen, Gegenstände logisch miteinander kombinieren oder gefundene Tagebücher, Notizzettel, Faxe, etc. aufmerksam studieren, um auf des Rätsels Lösung zu kommen. ■





"Vorsicht vor dem bisschen Zombie!" Die untote Sippe will Euch an den Hals...

fun meint:

"*Resident Evil 3*: Nemesis brilliert durch eine gewohnt dichte Atmosphäre: Stellt Euch vor, Ihr schleicht vorsichtig durch dunkle Gassen und irgendwo hinter der nächsten Ecke stöhnt schon ein gefräßiger Zombie. Dazu bläst ein seichter Wind von Südost, von hinten schlurft bereits ein weiterer Untoter herbei und irgendwo im Hintergrund prasselt ein Feuer – da kann es einem schon mulmig werden. Aber nicht nur akustisch, sondern auch optisch macht der dritte Teil der Horror-Reihe ordentlich was her: Die Render-Hintergründe sind noch viel detaillierter, die Monster wirken noch ekliger und auch Schockmomente gibt's wieder zur Genüge. Doch viel Neues dürft Ihr nicht erwarten – *Resident Evil*-Kenner werden zahlreiche Déjà-Vus haben: Rätsel und Gegner hat man in ähnlicher Form schon in den Vorgängern gesehen und die Animationen der Charaktere kommen uns auch sehr bekannt vor... Trotzdem wird Euch auch die dritte Zombie-Pirsch noch an den Bildschirm fesseln – Genre-Fans holen sich's also sowieso. Aber vor allem ein Manko stieß uns sauer auf: Die lieblose Anpassung für den deutschen Markt! Wo in der NTSC-Version Zombies und anderes Gesocks in alter Tradition am Boden verbluten, da "ploppen" die Untoten im deutschen PAL-Spiel einfach weg. Ist ein Gegner tödlich verletzt, stürzt er zu Boden, blinkt ein paar mal kurz auf (ganz wie zu alten 8-Bit-Zeiten) und ist dann spurlos verschwunden – toll! Zensur hin oder her (eigentlich findet ja gar keine statt...) - eine derartige Lösung mindert den Spielspaß doch erheblich! Übrigens wurde jegliches Blut im Spiel grau eingefärbt – Ihr zerballert Eure Gegner also nicht mehr, sondern bringt sie stattdessen ordentlich ins Schwitzen (auch nicht schlecht!). Ein gezielter Kopfschuss zeigt ebensowenig Wirkung wie ein Tritt gegen selbigen – neuerdings läuft einfach der Schädel des "Opfers" rot an und dann ist's gut! Wer mit den genannten Punkten leben kann, darf sich glücklich schätzen..."



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Fortgeschrittene & Profis

NINTENDO 64

Ridge Racer 64

Hi-Score

Immer wieder dementiert – lange erhofft! Lehrt Ridge Racer 64 der PlayStation das Fürchten?

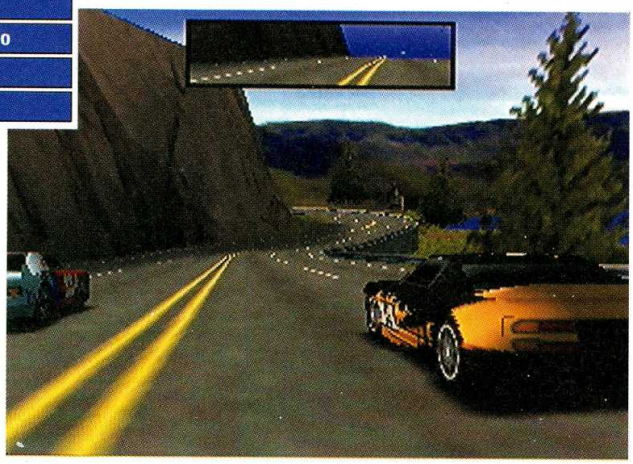






➔ Welches Handling darf's denn sein - Klassisch, mit Pfiff oder Modern?

Genre	Rennspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo / Namco
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 129,- DM



➔ Morgens halb zehn in Deutschland – ob's drunten im Tal schon frische Brötchen gibt?

Wer hat noch daran geglaubt, dass Nintendo-Besitzer jemals in den Genuss ihrer "ganz persönlichen" *Ridge Racer*-Version kommen? Doch nun – vier Jahre später – ist es endlich soweit: Namcos Edelkarossen drehen ihre Runden auf 64-Bit-Asphalt.

>> Wer ein Ridge Racer 5 erwartet, wird überrascht, aber nicht enttäuscht sein. <<

Zwar musste das opulente Intro von *Ridge Racer Type 4* einem Echtzeit-Vorspann (und die fesche Render-Reiko einer 2D-Animation) weichen, doch ansonsten hat sich Nintendo (Namco hat lediglich Namen und Lizenz spendiert) in jeder Beziehung am berühmten Vorbild orientiert. Möglicherweise sogar etwas zu stark – gerade *Ridge Racer*-Kenner erwartet beim Betrachten der Strecken- und Wagenauswahl ein Déjà-Vu-Erlebnis nach dem anderen. Da paaren sich die altbekannten Strecken aus *Ridge Racer* und *Ridge Racer Revolution* (inklusive aller "Abzweigungen") mit klassischen Namco-Boliden – um mit Dig-Dug-, Galaga- oder Pac-Car nur einige zu nennen. Der Rest Eures Fuhrparks wirkt auf den ersten Blick wie eine Mischung aus Teil eins und vier – bis auf eine Ausnahme. Denn die 32 Straßenflitzer haben es sich die vergangenen Jahre über gut gehen lassen und einiges an Breite zugelegt. Das Ergebnis: Sie haben mehr Blech auf dem Chassis, sind pummeliger, knuffiger und farbiger (gerade im Vergleich mit dem erwachseneren Look der beiden Vorgänger) – eben typisch Nintendo!

Alternativen

NINTENDO 64

Top Gear Overdrive
(Test in fun 02/99, Wertung: 8 von 10)



Kemcos N64-Racer besticht durch schicke Mid-Res-Optik, kernigen Sound und gutes Gameplay. Mit schnittigen Boliden wie VW Beetle, Porsche 911 oder Ferrari F-40 düst Ihr über fantasievolle Kurse. Das Besondere: Ihr durchfahrt die Strecken zu unterschiedlichen Tages- und Jahreszeiten. Außerdem wollen zahlreiche Abkürzungen entdeckt werden - nur wenn Ihr versteckte Straßenabschnitte befahrt, habt Ihr reelle Chancen gegen die Computer-Rivalen. Für Nintendo-64-Besitzer eine gute Wahl!

PlayStation

Gran Turismo 2
(Test in fun 02/00, Wertung: 10 von 10)



Die Königsklasse der realistischen Rennsimulationen auf der PlayStation! Mit über 500 (teils europäischen) Autos, brillianter Spielbarkeit und einer Grafik, die beinahe das letzte aus Sonys kleiner Konsole herausholt, ist *Gran Turismo 2* ein Muss für Rennspiel-Fans. Dank knackiger Fahrprüfungen, aufwendiger Tuning-Möglichkeiten, vielen Modis und nicht zuletzt massig unterschiedlichen Wettbewerben werden selbst Profis wochen-, wenn nicht gar monatelang beschäftigt sein.







Im Expert-Modus wird Euch die neue Renegade-Strecke mehr als nur einmal zum Wahnsinn treiben!

Videospiel-Premiere! *Ridge Racer* zu viert.





Die Nadel kurz vor dem Begrenzer und den Fuß auf dem Gas – *Ridge Racer 64* macht einfach Spaß (Klassiker-BU Fabian D.)

Die Lichteffekte der Scheinwerfer sind vom Allerfeinsten – leider nur am Tag.



Doch auch wenn jetzt tausende *Ridge Racer*-Fans die Hände über dem Kopf zusammenschlagen: Diese extravagante Mischung ist reine Geschmackssache und wirkt sich nicht auf den Spielspaß aus – schließlich kommt es auf das Fahrgefühl an. Und das ist (eben typisch Namco) schlichtweg brilliant! Euer Bolide steuert sich schnell, direkt und zentimetergenau – nach kurzer Eingewöhnungszeit überholt Ihr elegant gegnerische Fahrzeuge oder wechselt in Sekundenbruchteilen von der einen auf die andere Straßenseite. Dabei habt Ihr jederzeit das Gefühl, die volle Kontrolle über Euren ps-protzenden Untersatz zu haben.

Bei der Umsetzung des *Ridge Racer*-Markenzeichens – dem rasanten Drift-System – hat sich Entwickler Nintendo besonders viel Mühe gegeben: In nicht weniger als drei Varianten (*Ridge Racer, Ridge Racer Revolution* und *Ridge Racer 64*) dürft Ihr um die Kurven brettern. Während Euer Wagen bei den Drift-Varianten der Vorgänger durch einen gut getimten Druck aufs Gaspedal ausbricht und quietschend durch die Kurven schleudert, genügt es hier, den Analogstick zur richtigen Zeit nach oben zu drücken – den Fuß (bzw. die Finger) könnt Ihr also beruhigt auf dem Gas-Knopf liegen lassen. Auch hier gilt wieder: Das veränderte Handling ist reine Geschmackssache - Fans werden auf die altbekannte *Ridge Racer*-Steuerung zurückgreifen (auch wir müssen uns an dieser Stelle outen...).

>> *RR64 ist das F-Zero der Ridge Racer-Serie.* <<

Der Direkt-vergleich

Da in *Ridge Racer 64* die beiden Hauptstrecken der ersten zwei Teile enthalten sind, bietet sich ein Vergleich zwischen PlayStation- und Nintendo 64 geradezu an. Obwohl der Streckenverlauf beibehalten wurde, hat sich am Streckenrand einiges getan – viele der Gebäude wurden vollständig ausgetauscht oder umdesignt. Entsetzen auch bei Nummerngirl-Fans – das kesse Starter-Babe fiel dem Rotstift zum Opfer!











Von der Spielhalle ins Wohnzimmer

Ridge Racer, Arcade/PlayStation
1993/1994



Der Klassiker!

Als Line-Up-Titel für die Sony PlayStation war die (für damalige Verhältnisse brilliante) Arcade-Umsetzung des Namco-Hits maßgeblich am Erfolg der Konsole beteiligt. Schon damals konnte der poppige Racer vor allem durch seine geniale Spielbarkeit und das unverwechselbare Handling begeistern – allerdings hatte man nur einen einzigen Kurs (mit mehreren Abzweigungen) zur Auswahl. Dafür gab es den *Ridge Racer*-Automaten sogar als Spezial-Version mit Kupplung!

Ridge Racer 2, Arcade
1994



Das Update!

Höhere Auflösung, den im "Vorgänger" vermissten Rückspiegel und einen Zweispieler-Link-Modus – mehr Neuerungen hat die "Fortsetzung" des Arcade-Hits nicht zu bieten – von Namco selbst war dieser zweite Teil (mit exakt denselben Autos und Strecken) wohl eher als *Ridge Racer* Version 1.1 gedacht.

Ridge Racer Revolution,PlayStation
1996



Die Fortsetzung!

Nach dem großen Erfolg des Vorgängers war ein PlayStation-Nachfolger unausweichlich – doch leider hat sich Namco mit *Ridge Racer Revolution* nicht gerade mit Innovations-Ruhm bekleckert. Zwar ist auch beim zweiten Teil das Fahrgefühl genial, doch außer einem Rückspiegel, neuen Kursen (bzw. nur einem neuen Kurs mit unterschiedlichen Abzweigungen) und Link-Möglichkeit bot *Ridge Racer Revolution* keinerlei Neuerungen.

Rave Racer, Arcade
1995



Der Inoffizielle!

Lange Zeit *Rave Racer* als heißer Kandidat für eine PlayStation-Umsetzung. Hier wäre er sicherlich ebenfalls zu Ehren gekommen, denn nicht nur der Name, sondern auch die sehr gute Grafik und das intuitive Handling erinnern stark an die erfolgreichen (inoffiziellen) Vorgänger.

Rage Racer,PlayStation
1997



Der Extravagante!

Im Vergleich mit seinen *Ridge Racer*-"Brüdern" fällt der dritte Teil der Serie etwas aus dem Rahmen – mit der Möglichkeit zum Autokauf, veränderter Fahrphysik und einer wesentlich realistischeren Grafikengine distanziert sich *Rage Racer* offenkundig von seinen poppig bunten Namco-Kollegen. Doch trotz dieses Stilbruchs ist *Rage Racer* ein exzellentes Rennspiel und hat sich seinen Platz in der *Ridge Racer*-Reihe redlich verdient.

Ridge Racer Type 4, PlayStation
1999



Die Referenz!

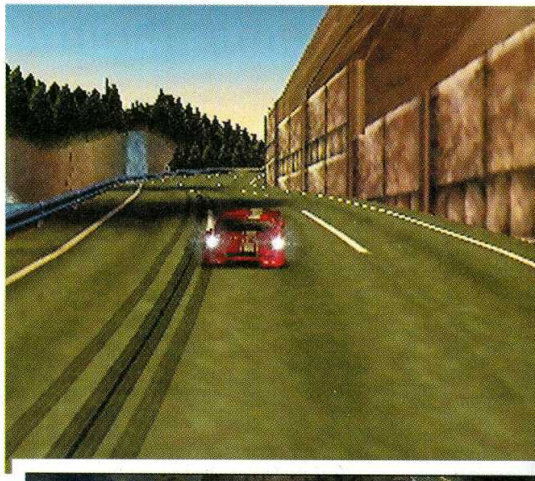
Mit 360 verfügbaren Wagen, fantastischer Grafik, massig ausgereiften Strecken und einer (auf der PlayStation einzigartigen) Spielgeschwindigkeit hat sich *Ridge Racer Type 4* als Referenz der arcade-orientierten Rennspiele durchgesetzt. Durch die Möglichkeit, für verschiedene Sponsoren und unterschiedliche Werkstätten zu fahren, ergibt sich eine ungemein hohe Langzeit-Motivation, die nur noch von der *Gran Turismo*-Reihe übertroffen wird. *Ridge Racer Type 4* enthält einen (kleinen) Story-Modus und eine überarbeitete Demo-Version des ersten Teils.

Ridge Racer V, PlayStation2
2000



Die Zukunft!

Über den fünften *Ridge Racer*-Teil hat Namco noch nicht allzu viel Worte verloren – wir wissen bisher nur, dass er noch mehr Autos, neue Strecken und geniale Optik in sich vereinen soll. Zumindest letzteres können die bisher veröffentlichten Bilder bestätigen – dank der zu erwartenden Hardware-Power der PlayStation2 steht *Ridge Racer*-Fans ein Rennspiel-Hochgenuss bevor.







Allerdings solltet Ihr schon mit einer der drei Drift-Möglichkeiten vertraut werden, bevor Ihr Euch ans Steuer der kraftvolleren Wagen wagt - denn *Ridge Racer 64* ist schnell, verteufelt schnell! Spätestens mit dem Ultra-64-Car rast Ihr in Höchstgeschwindigkeit über die Straße - die Framerate bleibt selbst bei stärkerem Gegner-Aufkommen konstant. Um es auf den Punkt zu bringen: *RR64* ist das *F-Zero* der *Ridge Racer*-Serie.

>> Definitiv das beste „richtige" Rennspiel für das Nintendo 64! <<

Wer jetzt allerdings denkt, dass sich die Entwickler dieses Tempo ebenfalls durch Abstriche bei der Grafikengine erkauft haben, liegt falsch. Auch optisch kann die 64-Bit-Fassung begeistern. Die detaillierten Fahrzeuge glänzen wie frisch aus der Waschanlage, der (Pop-Up-freie) Streckenrand wird von Polygon-Häusern wie 3D-Palmen gesäumt, und bei sonnigem Wetter scheinen Euch schönste Lens-Flares ins Gesicht. Lediglich die Nachtstrecken wirken etwas trist - für realistische Scheinwerfer-Kegel waren offenbar keine Performance-Reserven mehr übrig. Auch farblich hat man sich stärker an den ersten beiden *Ridge Racer*-Teilen als an den "realistischeren" Nachfolge-Episoden Drei und Vier orientiert - leider jedoch ohne dabei das Arcade-Feeling der PlayStation-Versionen aufkommen zu lassen.

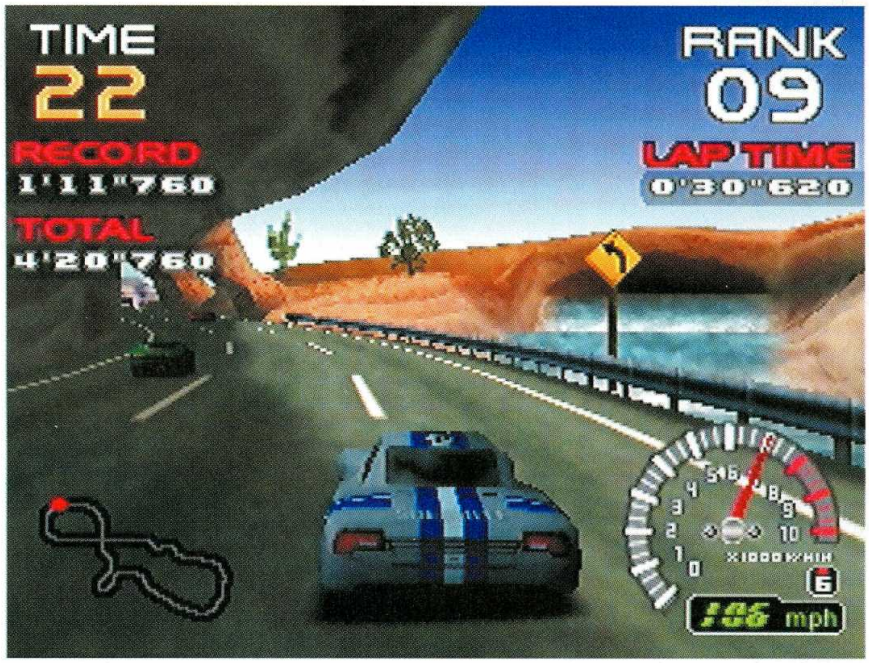
Während zwei der drei Hauptstrecken nahezu 1:1 von *Ridge Race* und *Ridge Racer Revolution* übernommen wurden (beides idyllische Strand- und Gebirgsrouten) kann auch die neue, dritte Strecke begeistern.

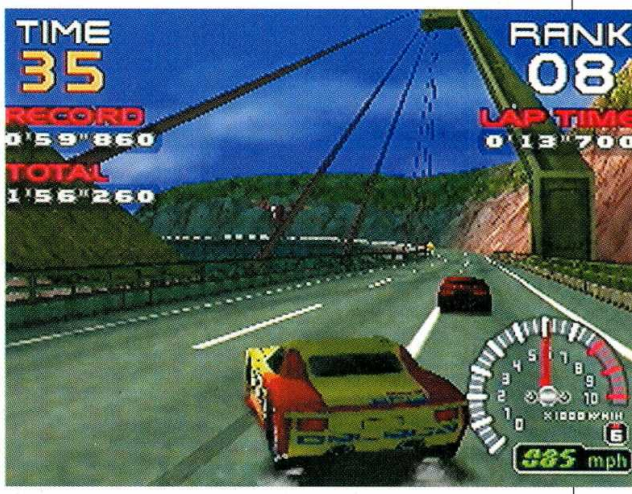






Na, wer hat`s erkannt? Die Brücke aus *Ridge Racer* im 64-Bit-Design.





Hinter dem Wasserfall spielen nackte Mädels Wasserball – leider könnt Ihr sie auf diesem Bild gerade nicht sehen...



Ihr rast an Wasserfällen, Gebirgsketten und Wüsten-gebieten vorbei, während sich kilometerlange Geraden mit knallharten S-Kurven abwechseln. Zwar kommt dem aufmerksamen Spieler auch hier einiges bekannt vor, doch was die Streckenführung betrifft, ist der dritte Kurs über jeden Zweifel erhaben - gekonnte Fahrer umkurven alle Schikanen mit durchgedrücktem Gaspedal.

Für die Langzeit-Motivation sorgt ein gut gefülltes Hauptmenü (das allerdings bei weitem nicht an die Options-Vielfalt von *Ridge Racer Type 4* herankommt). Neben einem Zwei- und Vierspieler-Modus (weniger Details bei leicht geringerer Framerate) könnt Ihr in einer kurzweiligen Quickplay-Variante für das Herzstück von *Ridge Racer 64* trainieren: Den Grand-Prix-Modus. Sobald Ihr hier die erste Hälfte der insgesamt 20 Strecken (auf jeweils drei Schwierigkeitsstufen) bewältigt habt, könnt Ihr (*Ridge Racer*-Veteranen ahnen, was nun kommt...) alle Kurse ein weiteres Mal spiegelverkehrt befahren. Erst danach kommt Ihr in den Genuss von zwei zusätzlichen Bonus-Strecken. Euren Fortschritten entsprechend werden im Car-Attack-Modus neue Konkurrenten freigeschaltet, die sich - vorausgesetzt Ihr habt sie vorher gehörig Staub schlucken lassen - zu Eurem Fuhrpark gesellen.

Abgerundet wird das Ganze durch knackige Tracks im Techno-Stil, die das High-Speed-Flair geschickt einfangen. Einziger akustischer Kritikpunkt: Die Boliden verhalten sich selbst bei hemmungslosem Driften einfach zu stumm – jeder andere *Ridge Racer*-Teil hatte hier ein wesentlich "befriedigenderes" Quietschen zu bieten! ■

fun meint:

„Endlich! Eine der erfolgreichsten Rennspiel-Serien wechselt die Spur – und beschert Nintendo 64-Besitzern einen High-Speed Rausch der besonderen Art. Mussten Rennspiel-Fans ihren Hang zur Geschwindigkeit bisher mit Fun-, Rally- und Future-Racern ausleben (oder zur "bösen" Konkurrenzkonsole wechseln), gesellt sich mit dem 64er-Pendant der Namco-Serie jetzt auch ein erstklassiger Arcade-Titel zum Nintendo-Fuhrpark.

Beim Betrachten von Boliden- und Streckenauswahl stellt sich jedoch folgende Frage: Ist *Ridge Racer 64* mehr als "nur" ein Nintendo-Director`s Cut der Vorgänger? Die Antwort lautet schlicht und ergreifend "Jain!". Wer ein "inoffizielles" *Ridge Racer 5* erwartet, wird überrascht, aber nicht enttäuscht sein. Auf der einen Seite wurde zwar hübsch recycelt, umgesetzt und vermischt, doch auf der anderen Seite wirkt das Endergebnis zu eigenständig, um nur als gute Kopie abgestempelt zu werden. Zu der guten (wenn auch für Fans gewöhnungsbedürftigen) Grafik und der wahnsinnigen Geschwindigkeit kommt ein geniales Fahrgefühl – *Ridge Racer*-Kenner werden wissen, was wir meinen. Punkteabzug gibt es lediglich bei der B-Note – Innovation, Neuerungen oder gar die Vielfalt von *Ridge Racer Type 4* sucht Ihr vergebens. Hier hat immer noch Sonys Kekskiste die Nase vorn!

Trotzdem: Der Deal zwischen Nintendo und Namco hat sich unserer Meinung nach vollends gelohnt - herausgekommen ist das definitiv beste "richtige" Rennspiel für das Nintendo 64!"



- 1-4 Spieler
- Rumble Pak
- Modulspeicher
- Texte englisch
- Sprachausgabe englisch
- Lenkrad
- Für Anfänger bis Profis

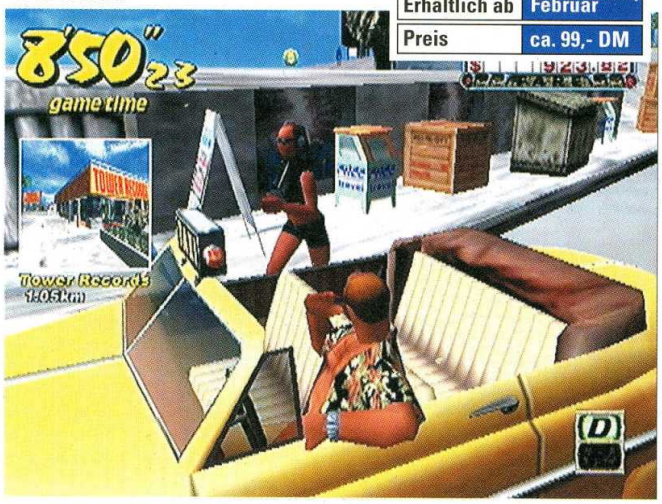
Dreamcast

Crazy Taxi

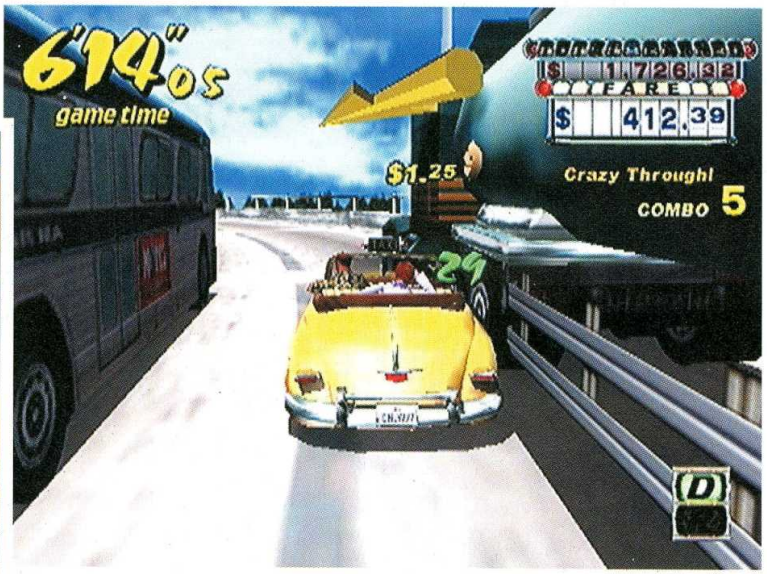
Hi-Score

"Taxi!" – ein internationaler Hilferuf, auf den private Dienstleister weltweit mit Bleifuß und Bremsenquietschen reagieren. Und damit Euch die "Spezies Taxifahrer" kein Mysterium bleibt, setzen Euch Segas Arcade-Spezialisten jetzt hinters 3D-Steuer. Crazy Taxi ist schrill, trendy – und die größte Rennspiel-Innovation seit langem.

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 99,- DM

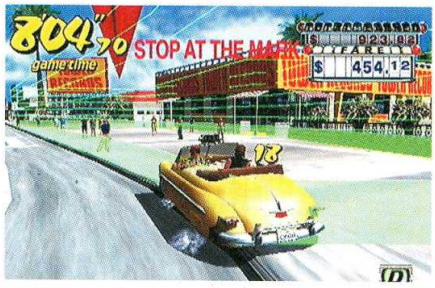


"Na, Tour gefällig?" Gus fährt an... und ein steigt ein Mädel im hautengen Latex-Dress. Wo die wohl hin will.... ? Kann doch nur Tower Records sein...



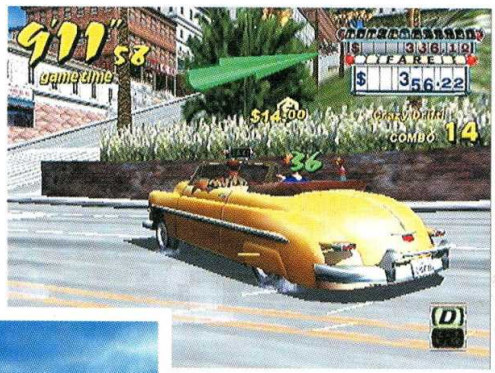
Taxi-Haudgen Gus lebt gefährlich: Ihr manövriert seine gelbe "Luxus-Limousine" haarscharf zwischen zwei dicken Brummies auf dem Freeway hindurch.

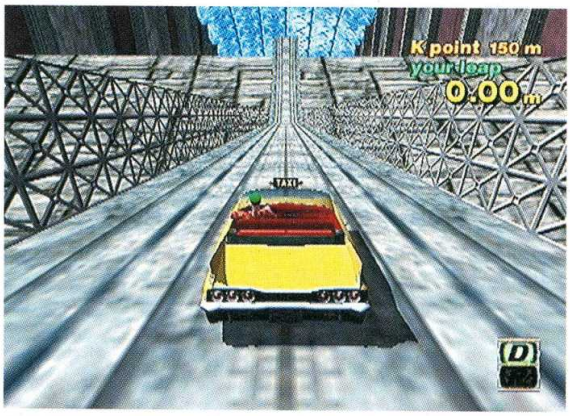
Kennt Ihr das auch: Ihr habt wieder mal den Bus verpasst, müsst aber pünktlich um 15.00 Uhr am Kino sein.... also schon in 10 Minuten? Wenn Ihr im deutschen Hinterland beheimatet seid, habt Ihr jetzt ein echtes Problem.... denn der nächste Taxistand ist eine gute Stunde entfernt, und auch die Taxi-Zentrale am Handy hat bestenfalls ein müdes ".... kommt so in 20 Minuten..." für Euch übrig. Wer dagegen in einer amerikanischen Großstadt lebt, bei dem sieht das ein bisschen anders aus: In der City wimmelt's nur so von gelben, blank polierten Vehikeln – und Ihr habt kaum "Tax..." gesagt, da treten sich die Fahrer auch schon gegenseitig auf die Füße. Rücksichtslose Nebenbuhler wie im echten Leben gibt's in Segas knalliger Taxi-Hommage zwar keine, aber einen leichten Job hat Euer Fahrer deshalb noch lange nicht: Denn auch wenn's in der jüngsten Automaten-Umsetzung für den Dreamcast nur zwei Metropolen gibt (eine davon im Arcade-, die andere im Dreamcast-exklusiven Original-Modus) – beide sind so groß, dass Ihr gut und gerne ein ganzes Wochenende braucht, um wenigstens den Städte-Grundriss und die wichtigsten Routen zu beherrschen. Ganz klar: Vor allem wer tüchtig Gummi gibt und seinen PS-gestählten Straßenkreuzer geschickt durch den Großstadt-Verkehr navigiert, der verzeichnet bei der High-Score-Abrechnung einen zufriedenstellenden Taxometer-Stand. Aber nur wer



Uff, endlich am Ziel! 18 Sekunden Spielraum habt Ihr noch... der Kunde ist nicht begeistert, aber zufrieden. Immerhin...

Gus legt ein elegantes Wendemanöver hin: Zum Sliden haltet Ihr Rückwärts- und Vorwärtsgang gleichzeitig gedrückt.

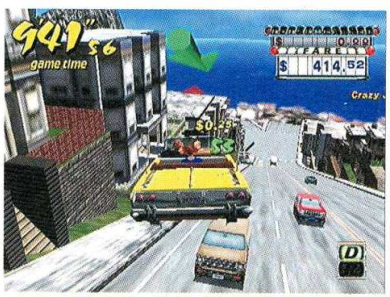




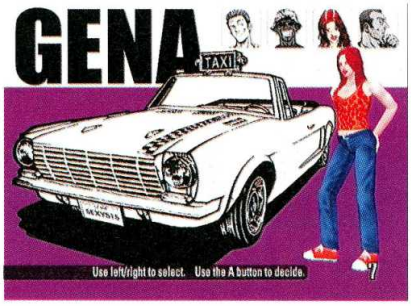
In der Crazy-Box wird Euer Fahrgeschick gefordert: Mal brettert Ihr mit dem "Crazy Start" über eine Sprungschanze, mal slidet Ihr über Sprungschanzen. Wenn Ihr alle Mini-Missionen knackt, werden extra Gimmicks freigeschaltet!



Jippieh! Das Straßensystem erinnert uns an San Francisco: Es geht ständig nach unten..... und Ihr ständig in die Luft.







seine "Jagdgründe" gut kennt, der kann auch ordentlich Gas geben, ohne die nächsten hundert Meter aus der Kurve zu fliegen und eine Massen-Karambolage zu verursachen. Zwar nehmen Euch weder die örtliche Exekutivbehörde noch Eure polygonale Chaussee den rabiaten Crash-Kurs übel, (auch wer querfeldein durch den Park brettert und dabei die Würstchenbude mitnimmt, punktet), aber dafür meckert der Fahrgast. Schließlich will er (vom Irokesen-Punk bis zum Pfarrer wird jedes Klischee bedient) oder sie (mal langweilig bieder im Anzug, mal adrett und aufreizend im hautengen Leder-Dress) möglichst schnell zum Ziel: Ein Zeit-Limit über dem Kopf des Fahrgasts verrät, wie eilig der's hat - und wird gleich nach Klarmachen der Fuhre (vorsichtig anfahren, bitte!) Eurem aktuellen Zeit-Konto gutgeschrieben. Aber Achtung! Besonders fette Trinkgelder streicht nur ein, wer Oma und Onkel Doktor fix ins Krankenhaus bringt. Was "fix" im Einzelnen bedeutet, seht Ihr an der Farbe des Zeit-Tickers: Ist der noch freundlich gelb, dann gibt's vorerst keinen Grund zur Sorge.... bewegt er sich allerdings langsam in den roten Bereich, dann ist Euer Rückbank-Besetzer ungeduldig – bis es ihm schließlich zu bunt wird, und er bei Überschreitung des Zeit-Limits fluchend aus dem Wagen springt. Ergo: Es ist alles erlaubt – vorausgesetzt, es kostet nicht so viel Zeit!

Hier der genaue Vorgang nochmal in Kurzform: Ihr entscheidet Euch für einen von vier modebewussten Fahrern (Gus bevorzugt verschwitzte Hawaiihemden, Lola Jena lockt die männlichen Kunden mit rauchig-erotischer Stimme und knappem Hippie-Outfit), anschließend geht's wahlweise im vorbild-getreuen Arcade-Szenario oder in der tückisch-komplexen Original-City auf Kundenfang. Herr oder Frau Fahrgast machen vorzugsweise mit lautem Geschrei und einem schmucken 3D-Marker (groß, bunt, schwebt über dem 3D-Hirn) auf sich aufmerksam – also flugs (mit dem rechten Shoulder-Button) aufs analoge Gas-Pedal gestiegen und die Fuhre gesichert! Dann geht's erst so richtig zur Sache: Die Stadt ist groß, der Verkehr dicht – und der Kunde auf dem Rücksitz erbarmungslos. Kein Wunder, dass Ihr bei so viel Druck leicht den Überblick verliert... aber zum Glück gibt's ja zu jeder Zeit den passenden Hinweispfeil (groß, bunt und nicht zu übersehen – den hat Euch der Videospielgott geschickt): Dieser "Wink mit dem dreidimensionalen Zeigefinger" verrät Euch zumindest grob, wo's lang geht – im Zweifelsfall einfach querfeldein, mitten durch Picknicks, Beach-Partys und Tiefgaragen hindurch. Ach ja: Wenn Ihr's besonders eilig habt, könnt Ihr Euch ruhig mal als Geisterfahrer versuchen... nur immer schön den Gegenverkehr im Auge behalten, und Ihr seid in Nullkommanichts am Ziel! Und damit Ihr's nicht verpasst, erkennt Ihr den (meistens ziemlich großzügig angelegten) Bereich der fahrgastlichen Begierde schon Meilen vorher. Ob Tower Records, KFC, Strand oder Heli-Flughafen – das Ziel wird von einem blinkenden "Gitterkäfig" geziert und ist nicht zu übersehen. Nur wer hier mit dem linken Shoulder-Button rechtzeitig auf die Bremse drückt (oder noch besser: mit einem suizid-verdächtigen Slide-Manöver reinschlittert), bringt seine Fuhre termingerecht ins Ziel. Habt Ihr den richtigen Augenblick dagegen verpennt, dann fahrt Ihr schnell zu weit - und verschwendet beim anschließenden Zurücksetzen (Ihr wechselt via Button-Druck zwischen Vorwärts- und Rückwärtsgang) kostbare Sekunden. ■

>> ... das verdammte Mist-Spiel will einfach nicht langweilig werden!<<

Auf Genas Nummernschild steht "Sexy". Warum bloß.....? Der Taxi-Vamp fasziniert mit scharfen Kurven und verlockend verlotterten Manieren....





Jetzt wollen wir die kesse Biene auf der Rückbank mal so richtig beeindrucken! Ob nach ein paar mutigen Slides wohl ein Date rausspringt?

fun meint:

„Arcade-Ambiente pur! *Crazy Taxi* schafft, was *Driver* mangels Hardware-Power nur versuchen konnte: Ihr rast durch eine perfekt durch-designte 3D-Metropole, genießt uneingeschränkte Bewegungsfreiheit – und seid auch noch so schnell unterwegs, dass es jedem *Ridge Racer* angst und bange wird! Ganz Klar: Dabei können weder Spieltiefe (Fahrgast auflesen, wie der Henker durch die City poltern, Fahrgast abliefern) noch Umfang mit dem Reflections-Titel konkurrieren – aber in dem Fall pfeifen wir drauf! *Crazy Taxi* ist als Fun-Racer gedacht, und Fun macht Segas Automaten-Raserei mehr als jedes andere Rennspiel der letzten Jahre: Denn Sega-City ist nicht nur riesig groß, es ist auch noch riesig abwechslungsreich. Gebäude, Routen, Fußgänger, Autos – hier sind so viele Details versteckt, dass kein Sraßenzug dem anderen gleicht und jeder Ausflug aufs Neue zum Erlebnis wird. Wie haben wir das vermisst: "Jetzt spiel ich's für heute zum letzten Mal" nimmt man sich mittags vor.... und ehe man sich's versieht, ist es auch schon Mitternacht. Auch wenn's an sich immer das Gleiche ist... das verdammte Mist-Spiel will einfach nicht langweilig werden! Und obwohl's nicht mal einen Zweispieler-Modus hat, ist's das absolute Party-Game: Egal ob beim fliegenden Wechsel oder nur beim Zuschauen... hier wird gelacht, geweint und geflucht, was die Gesichtsmuskulatur hergibt! Und ums noch attraktiver zu machen, ist Segas Arcade-Paket technisch mankofrei (mit Ausnahme vereinzelter Aussetzer bei der Speicherverwaltung) und akustisch brachial wie kein anderer Genre-Vertreter... und wer die knallharten "Offspring"-Riffs bis heute nicht leiden konnte, der kauft sich spätestens nach dem ersten Crazy-Taxi-Wochenende zum ersten Mal Konzert-Karten: hier passt die Musik einfach zu gut zum Spiel, um sie nicht genießen zu können!

Unser Resümee: Crazy Taxi macht süchtig, ist ansteckend und überhaupt schlimmer als die Pest, kurzum – ein echter Spiele-Virus! Kompliment, Sega!"



- 1 Spieler
- VMU 23 Blöcke
- Analog
- Vibration Pack
- Texte englisch
- Sprachausgabe englisch
- Für Fortgeschrittene

Dreamcast

Legacy of Kain: Soul Reaver

Hi-Score

Seelenräuber Raziel ist wieder da – und diesmal treibt er auf dem Dreamcast sein untotes Unwesen. Warum Raziel auf der Sega-Hardware noch besser aussieht – und dabei trotzdem weniger beeindruckt, das verrät unser Test!









↑ → Ob mit dem Soul-Reaver-Lichtschwert auf der Spektralebene oder einer Lanze in der materiellen Welt: Mit dem rechten Shoulder-Button visiert Ihr Euren Gegner an, mit dem Aktions-Schalter setzt's Hiebe!

← Beeindruckender Panoramablick: Eindrucksvollere Konstruktionen findet Ihr in keinem anderen Action-Adventure.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM

← Noch schöner als auf der PlayStation: Der Dreamcast-Vorspann ist gestochen scharf – die gefürchtete FMV-Verpixelung wurde fast auf Null reduziert.

Im ersten *Legacy-of-Kain*-Teil (erschien für die PlayStation) mimte Titelfigur Kain noch den Helden, jetzt sitzt der Blutsauger auf dem Endgegner-Thron: Da fühlt sich der monströse Herrscher auch ziemlich wohl – und weil ihm sein Posten als oberster Leuteschinder so sehr gefällt, ist der gute Kain in den letzten paar Jahrhunderten ein bißchen paranoid geworden. So verwundert's auch kaum jemanden, als der eines Tages seinen eigenen Sohn aus dem Verkehr zieht... Denn Sohnemann hat einen folgeschweren Fehler begangen: Gewöhnlich ist es sein Daddy, der alle paar Jahrhunderte die nächste Stufe auf der vampiristischen Evolutionsleiter erklimmt – und seine Vampir-Kollegen dann mit einer neuen Spezialfähigkeit verblüfft. Pech für Raziel, daß er diesmal vor seinem Vater an der Reihe ist: Statt Kain bekommt sein Sohn die heiß begehrten Schwingen vom Schicksal geschenkt. Das Resultat: Kain ist stinksauer – und gemeinsam mit seinen anderen Kindern schmeißt er den abtrünnigen Sprößling in eine Schlucht...

Aber keine Angst, das Schicksal hat noch viel vor mit Eurem Vampir – und rettet Euch aus der Verdammnis, damit Ihr dem ekligen Kain mal so richtig die Hölle heiß macht!

Die Waffen für Euren Rachfeldzug: Pfähle, Stecken, Lanzen, Fackeln (liegt alles wild über die Spiellandschaft verteilt und tut dem gemeinen Vampir so richtig weh!) und später auch Papis mystsiche Geisterklinge – der legendäre Soul Reaver. Die Kontrollen: Raziel schleicht, trottet, läuft, rennt, springt und gleitet durch die Lüfte – wie gehabt mit *Tomb-Raider*-verwandter Handhabe und noch viel geschmeidiger als auf der PlayStation. Nervig dagegen die unverständliche Pad-Belegung: Anstatt den manuell einschwenkbaren Blickwinkel wie bei der PlayStation auf die Shoulder-Buttons zu legen, hat man sich hier für die Kamera-Steuerung via Digi-Pad entschieden. Ihr ahnt das Problem schon: Ihr kontrolliert Euren Soul Reaver mit dem Analog-Stick – und mitten in der Action gleichzeitig zum Digi-Controller zu greifen, ist fast unmöglich. Ergo: Ab und an wird's ziemlich unübersichtlich – und kommt dann auch noch ein Streaming-bedingter Ruckler (Achtung, Ladepause!) dazu, ist der Ofen ganz aus! Aber sonst spielt sich's wie auf der PlayStation: Raziel erforscht die wuchtigsten Bollwerke der Adventure-Dynastie, teleportiert sich via Runenportal von einem düster-depressiven 3D-Kunstwerk ins nächste, saugt seinen Opfern die Seele aus dem Polygon-Leib (hmm, lecker – das gibt Kraft!) oder wechselt mit einem Zaubertrick zwischen der spektralen und der materiellen Existenz-Ebene hin und her: denn nur in letzterer kann Euer Vampir Gegenstände aufnehmen und seine Umgebung manipulieren (z.B. Türen öffnen oder schwere Felsquader verschieben und kippen). ■

>> Habt Ihr erst einmal Blut geleckt, wollt Ihr gar nicht mehr aufhören!<<





↑ Die Alien-ähnliche Mutterspinne war mal Euer kleiner Bruder: Jetzt will Euch das verzahnte Spinnengetier ans Leder. Der Trick: Ihr zündet seine Eier an – und werft sie ihm an den Deckel!

fun meint:

„Für alle, die Eidos' PlayStation-Original nicht kennen: Zugreifen! Mit *Soul Reaver* bekommt Ihr das derzeit beste Adventure für Euren Dreamcast – kein anderes Abenteuerspiel ist größer, schöner, stimmungsvoller oder ähnlich innovativ. Wer einmal auf dem Vorhof zu Kains Palast gestanden und ehrfurchtsvoll die Säulen von Nosgoth bestaunt hat, der weiß wovon wir schreiben... Monster pfählen und die grauen Zellen trainieren... habt Ihr erst einmal Blut geleckt, wollt Ihr gar nicht mehr aufhören!

Für alle, die schon die PlayStation-Version gespielt haben: Kauft Euch die Neuauflage bloß nicht! Höhere Auflösung, schönere (gefilterte) Texturen – mehr hat die Dreamcast-Umsetzung dem 32-Bit-Original nicht voraus. Auf der PlayStation war *Soul Reaver* ein technisches Glanzstück ("Wow, wie haben sie das nur hinbekommen?!"), auf dem Dreamcast dagegen wirkt's eher ernüchternd. Klar – das "neue *Soul Reaver*" sieht entscheidend besser aus... trotzdem ist auf dem Dreamcast deutlich mehr drin. So ist's nur eine dezent verbesserte Umsetzung der PC-Version: Nicht mehr und nicht weniger – und ganz bestimmt keinen erneuten Kauf wert."



1 Spieler

VMU 50 Blöcke

Analog

Vibration Pak

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Fortgeschrittene & Profis

Dreamcast

Rayman 2: The Great Escape

Ubi Softs Gliederpuppe turnt über den Dreamcast – noch schöner, noch umfangreicher... und noch schwerer! Trotzdem ist's für Segas Hardware die bislang beste Hupferei – wir verraten warum.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM



↑ Ups, wo sind wir denn da schon wieder gelandet? Ihr hopst auf der Landkarte in einen Teleporter – und schon taucht Ihr im nächsten Level wieder auf.



↑ Niedlich: Fee Ly sieht süß aus – und hat immer einen weisen Ratschlag auf dem grün geschminkten Kußmund.



↑ "Fang mich!" Wer Bonuspunkte einstreichen will, der muß Ly einholen. Aber auch wer hinter Ihr zurückbleibt, macht eine interessante Entdeckung: Da wächst doch glatt ein blauer Haarschopf aus dem knackigen Elfenpo!

Es gibt Spiele, über die braucht man nicht viele Worte zu verlieren – Spiele, bei denen die Optik (Bild-)Bände spricht: Nicht umsonst haben wir unseren *Rayman 2*-Test eher Bild- denn Text-lastig gehalten. Die Screenshots zeigen Euch nicht nur die stärkste Seite von Ubi Softs Springinsfeld (nämlich die zauberhafte Optik) – sie zeigen Euch auch noch auf einen Blick, was das 3D-Jump'n'Run um den französischen Cartoon-Star spielerisch auszeichnet. *Rayman* ist ein polygonales Bilderbuch – märchenhaft in Szene gesetzt, spannend erzählt und von den sympathischsten Figuren im ganzen Jump'n'Run-Reich bevölkert. Charaktere wie Rayman oder seine gute Fee Ly (scharfe Elfenmaid im hautengen Öko-Dress) machen das Abenteuer persönlich, die intelligente Level-Architektur zum unvergeßlichen Erlebnis. Wo Rares 3D-Hupfereien oft in allzu frustige Herumsucherei ausarten, da verliert Ihr in *Rayman 2* nie den roten Faden – obwohl viele Level (könnt Ihr einzeln über die Landkarte ansteuern) ganz schön weitläufig und noch verzwickter sind. Genauso überschaubar ist Raymans Manöver-Repertoire: Ihr lernt Schritt für Schritt neue Bewegungen dazu (vom Propeller-Schopf bis zur fliegenden Faust), bekommt so spielerisch den Einatz der neuesten Fähigkeiten mit – und ehe Ihr Euch verseht, sind Euch die Kontrollen – obwohl ansich hochkomplex – in Fleisch und Blut übergegangen. Und daß Euch die Kamera dabei so gut wie nie im Weg steht, grenzt an ein Wunder (dem Videospielgott sei Dank!): Der virtuelle Kameramann ist genauso gut zu Fuß wie Euer Held – und wird's doch mal problematisch, dann wählt Ihr die Perspektive manuell – oder begutachtet Eure Umgebung (zwecks besserer Orientierung) aus der allseits beliebten Ego-Ansicht. Soweit, so klassisch: Das springfidele Ubi-Soft-Maskottchen lockt weder bei Steuerung noch Level-Gestaltung mit vielen Neuerungen. Rayman klettert, Rayman fliegt, Rayman schwimmt, Rayman läuft Wasserski (mit Seeschlangen-Außenborder) – und tut überhaupt gar nichts, was ihr nicht in der gleichen oder doch wenigstens in ähnlicher Form schon kennt... Aber die Kombination macht's! ■

>> Raymans Welt ist atemberaubend schön. <<



← Balanceakt über dem Piranha-Becken: "Nicht ausweichen, sondern wehren!" – ist hier die Devise! Mit ein paar gezielten Schußsalven verarbeitet Ihr den bissigen Burschen zu Fisch-Filet.



↑ "Und der Haifisch, der hat Zähne..." Wie im Lied: *Rayman* ist auf der Flucht – Ihr begleitet Euren Helden dabei aus der "Schnappmaul-Perspektive".



↑ Verfolgungsjagd durch den Sumpf: Ihr müßt das Piratenschiff vom fiesen Käpt'n Klingenbart einholen.

fun meint:

„Schon auf dem N64 war's ein Hit, auf dem Dreamcast ist es fast zu schön, um wahr zu sein: *Rayman 2* schafft als einziges 3D-Jump'n'Run den Spagat zwischen spielerischer Eleganz und Komplexität. Während sich Rares Hupf-Experten meistens in den unergründlichen Weiten ihrer Spielwelten verzetteln, waren bei dem Ubi-Soft-Titel richtige Regisseure zugange. Nicht umsonst ist das französische Schmuckstück dramaturgisch ausgefeilter als jeder Konkurrenztitel: *Rayman* macht einfach Spaß! Verfolgungsjagden, Action-inspirierte Gefechte, kleine Puzzles und gelegentlich eine dezente Adventure-Einlage: Abwechslung wird groß geschrieben! Und den offensichtlichsten Trumpf zeigen unsere Bilder: Raymans Welt ist atemberaubend schön. Auch wenn die höhere Dreamcast-Auflösung die eine oder anderen unangenehme Polygon-Kante härter hervorhebt als das N64: Optisch ist's konkurrenzlos – und zusammen mit seinen ganz eigenen, gemütlichen Melodien (und die sind übrigens vorbildlich abgemischt) schafft's eine Atmosphäre, die Euch nicht mehr los läßt! Ganz klar: Der Dreamcast-Rayman ist mehr als ein gelangweilter Umsetzungs-Clone – und bringt außer kleinen Veränderungen in der Level-Architektur auch gleich einen Vierspieler-Modus mit!"



- 1 Spieler
- VMU 2 Blöcke
- Analog
- Vibration Pak
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Für Fortgeschrittene & Profis

International Superstar Soccer Pro Evolution

Fußball ist unser Leben... Für viele PlayStation-Besitzer verkörpert International Superstar Soccer eine Lebensphilosophie.

Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	25. Februar
Preis	ca. 99,- DM





Nicht nur die Spieler warten auf den Abschlag des Torhüters. Das Geschehen wird auch vom Publikum lautstark kommentiert.



Sämtliche Spiele, Turniere und Liga-Spiele lassen sich mit bis zu vier menschlichen Spielern bestreiten.



International Superstar Soccer Pro Evolution ist eines der wenigen Sportspiele, das mit so vielen Vorschusslorbeeren von verschiedenen Seiten gleichzeitig bedacht wurde. Auf zahlreichen Gameshows bzw. Videospielmessen heimste es einen Preis nach dem anderen ein. Beispielsweise konnte *ISS Pro Evolution* auf der vergangenen ECTS in London gleich zwei heiß begehrte Auszeichnungen an Land ziehen. Konamis Fußball-Sim wurde sowohl mit dem "Best PlayStation Game Of The Show"-Award als auch mit dem "Overall Best Game Of The Show"-Award gewürdigt. Die Japaner versuchen, mit dem langersehnten Update des leicht antiquiert wirkenden *ISS 98* gleichzeitig auf zwei Hochzeiten zu tanzen. Zum einen gilt es, die Gunst der Spieler zu gewinnen, zum anderen will der japanische Softwaregigant endlich die Konkurrenz sowohl quantitativ, sprich Schwarz auf Weiß mit aussagekräftigen Verkaufszahlen, als auch qualitativ in ihre Schranken weisen. *ISS Pro Evolution* muss einfach an Ort und Stelle das unter Beweis stellen, was im Vorfeld mit Pauken und Trompeten großartig angekündigt wurde.

Wie schon bei den beliebten Vorgängern – die 16-Bit Softwareperlen natürlich mit inbegriffen – kommt das polygonale Gebolze ohne sündhaft teure Lizenzen für Team- und Spielernamen aus. Lediglich die japanische Version wartet mit den originalgetreuen Bezeichnungen für die Balljongleure und Mannschaften auf - mit den japanophilen Kickern der J-League kann sich bedauerlicherweise niemand hierzulande identifizieren. Aus diesem Grunde entfremdeten die Entwickler alle Namensgebungen zumindest von der Schreibweise her. Desweiteren erkennt man besonders beliebte Balltreter an ihren signifikanten Merkmalen. Apropos Ligen und Mannschaften: Für die Liga- und Turnierspiele stehen beim ersten Anpfiff über 50 internationale Teams und über ein Dutzend auserlesene Klubmannschaften zur Auswahl bereit. Wie eh und je wurde die Spielstärke aufgrund der erbrachten Leistungen, sprich Erfolge in real existierenden internationalen und kontinentalen Wettbewerben, mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Eindeutige Unterschiede in den Kategorien Sturm, Verteidigung, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer geben jeder Elf die unverfälschte persönliche Note. Auch in puncto Spielmodi braucht sich *ISS* nicht zu verstecken.

Neben dem hilf- bzw. lehrreichen Trainingsmodus – die Spieler erhalten hier den endgültigen Feinschliff in Sachen Sturm-, Doppelpass-, Freistoß- und Eckstoßtechnik – bilden Freundschaftsspiele bzw. All-Star-Matches sowie diverse Meisterschaften um Pokale und sonstige Trophäen das Herzstück der 2000er Edition des Fußballspiels. Für abgeklärte *ISS*-Routiniers dürfte die Master-Liga die größte Herausforderung darstellen. Zu Beginn lauft Ihr unabhängig vom gewählten Team (Manchester, München, Mailand usw.) mit den gleichen Spielern im Stadion auf. Da Erfolg verpflichtet, besteht die Möglichkeit, neue Spieler in das Line-Up aufzunehmen. Sieg und Niederlage legen sozusagen fest, ob

ISS-Spielografie



International Superstar Soccer (SNES) – 1994



International Superstar Soccer Deluxe (SNES/PlayStation) - 1995



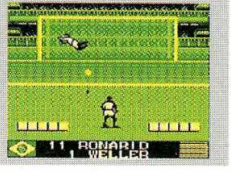
International Superstar Soccer Pro (PlayStation) – 1997



International Superstar Soccer 64 (Nintendo 64) - 1997



International Superstar Soccer '98 (PlayStation/ Nintendo 64) – 1998



International Superstar Soccer '99 (Game Boy Color) - 1999



Tore werden mit Jubel, Trubel und Heiterkeit bekundet.

Die übersichtlichen Menüs tragen zum Spielspaß eine gehörige Portion bei.







Das Elfmeterschießen bietet die letzte Gelegenheit, den Sieg nach Hause zu tragen.

in ferner Zukunft neue Spieler die Mannschaft mit ihren individuellen Fähigkeiten verstärken. Habt Ihr Euch schließlich für die favorisierte Elf und den passenden Modus entschieden, geht es ohne Umweg in die Wettkampfarena. Und diese ausgefallenen Meisterwerke der postmodernen Architektur haben es wirklich in sich. In den brodelnden Hexenkesseln untermauern die eingeschworenen Teams Sepp Herbergers allseits bekannte Thesen. Die Zuschauer schreien, buhen und kreischen in den aufregenden 90 Minuten, was das Zeug hält. Fällt ein Tor, sind sie kaum auf ihren Sitzen zu halten. Bevor der Schiri zum Anstoß in seine Trillerpfeife bläst, darf der ambitionierte Spieler auf dem verantwortungsvollen Trainerstuhl Platz nehmen. Die Anzahl der im Spiel implementierten Menüs lässt den Puls eines wahren Konsolen-Fußballers fühlbar schneller schlagen. Die Einstellungen zum allgemeinen Spielsystem, Strategie, Mannschaftsaufstellung und den Standardsituationen stehen nur als Oberbegriffe für die weitverzweigten Menüs. Je tiefer man sich mit der Materie beschäftigt, desto effizienter verteidigen die elf Mannen auf dem kurz gemähten Rasen ihre eigene Hälfte. Ferner greifen sie nicht mehr plump durch die Mitte an, sondern flitzen in Windeseile über die Flügel, um mit einer herrlichen Bananenflanke á la Manni Kaltz die kopfballstarken Stürmer im Strafraum des Gegners zu bedienen. Für *International Superstar Soccer Pro Evolution* ist es von Vorteil, die Galoschen enger zu schnüren; denn die hartnäckigen Verteidiger schenken im Laufe jeder Auseinandersetzung keinen einzigen Quadratzentimeter des grünen Teppichs her. Lediglich umsichtiger Spielaufbau führt zum Erfolg. Aus den Abwehrreihen heraus, über das Kernstück des Teams, das Mittelfeld, bis hin zum glorreichen Abschluss im Sturm muss jeder Spielzug im Voraus Dribbelschritt für Dribbelschritt durchdacht sein. Als Passvarianten dienen hohe Flanken, ein flaches Zuspiel auf die Mitspieler und natürlich der *ISS*-typische Todespass. Nicht anders schaut es bei den Schussmöglichkeiten aus. Straffe Schüsse jenseits des Strafraums sind genauso durchführbar wie freche Heber über den Schlussmann. Verschiedene Tackling-Methoden und die Blutgrätsche sind die Grundfesten der Abwehr. Da Fairness bei *ISS* einen großen Stellenwert hat, sind Fouls dennoch fehl am Platz. Die Schiris haben keine Hemmungen, bei noch so kleinen Fouls zu pfeifen oder sofort in die Brusttasche zu greifen. Ohne Zweifel bestimmen auch auf Sonys 32-Konsole das gnadenlos konsequente Durchgreifen der unparteiischen schwarzen Männer und alle anderen derzeit gültigen Fußballregeln das Geschehen. ■

>> Aufgrund der hohen Realitätsnähe ist es erforderlich, spielerische Besonnenheit und Teamgeist an den Tag zu legen. <<



fun meint:

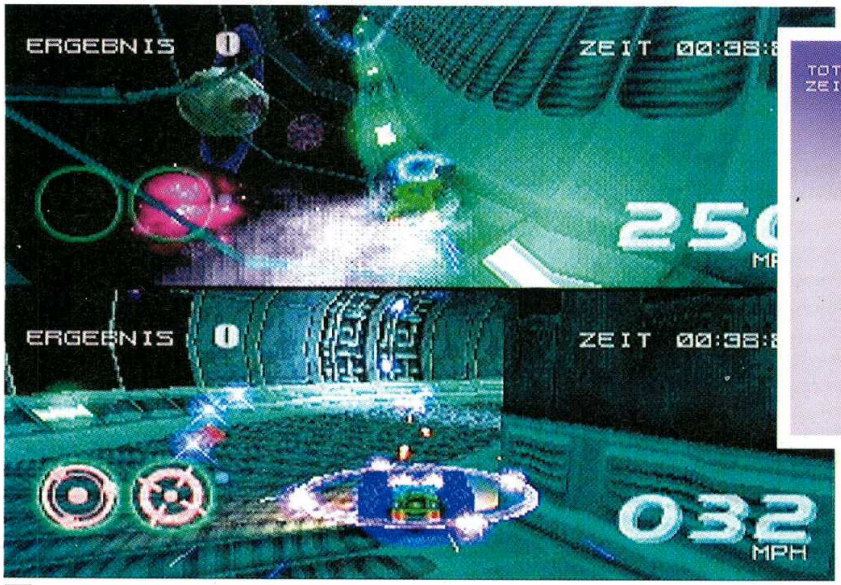
„Die neueste Auflage von *International Superstar Soccer* macht dem Beinamen "Evolution" alle Ehre. In jeglicher Hinsicht wurde dem Spiel ein Face-Lifting verpasst. Herrliche Texturen und aufwendig animierte Athleten , die bei einem Foul beispielsweise auf dem Rasen umherkugeln oder nach einer hohen Flanke elegant zum Flugkopfball in die Luft empor steigen, sind ein richtiger Augenschmaus. Bei den Kameraeinstellungen ist für jedermann etwas dabei. Je übersichtlicher die Perspektive, desto leichter ist es, Tore zu schießen. Zudem lässt die flüssige Grafik-Engine den Ball erst so richtig rollen. Das neue *ISS* konfrontiert Euch gänzlich mit der faszinierenden Materie Fußball. Aufgrund der hohen Realitätsnähe ist es erforderlich, spielerische Besonnenheit und Teamgeist an den Tag zu legen. Auf einen Nenner gebracht, gehen egoistische PlayStation-Sportler ohne große Gewinnchancen vom Sportplatz. Gewissermaßen als Schwachpunkt fällt nur die schlechte Ballphysik ins Gewicht. Es ist jammerschade, dass sich die Lederkugel samt Sprung- und Rollverhalten nur vereinzelt den unterschiedlichen Wetterverhältnissen anpasst. Ausgebuffte Kicker suchen vergebens nach unberechenbaren Aufsetzern sowie peinlichen Fehlgriffen des Keepers. Letztendlich bietet *International Superstar Soccer Pro Evolution* eine abwechslungsreiche Fußballsimulation, die alles andere als oberflächlich ist. Wer sich intensiv mit der simplen, jedoch gewöhnungsbedürftigen Steuerung und der künstlichen Intelligenz beschäftigt, wird einen Heidenspaß haben."



- 1-4 Spieler
- Memory Card 1 Block
- Dual Shock
- Analog
- Multitap
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Für Anfänger bis Profis

Rollcage Stage 2

Wirkliche Innovationen sind selten im Rennspiel-Genre. Um so wichtiger, dass gute Ideen auch entsprechend gut umgesetzt werden.



Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus geht es nicht etwa um schnelle Rundenzeiten, sondern hauptsächlich darum, den Gegner zu eliminieren.

Genre	Future-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Attention to Detail
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 89,- DM



Im Scramble-Modus lernt man die Feinheiten der Steuerung auf entsprechend engen Kursen zu beherrschen.

Was Attention to Detail mit *Rollcage* im Prinzip leider nur angedacht hatte, soll nun mit *Rollcage 2* endlich in die Tat umgesetzt werden. Alleine die Idee, futuristische Rennwagen zu konstruieren, die nicht nur wie herkömmliche Boliden über den Asphalt brettern, sondern auch noch nach einer seitlichen 180° Rolle ungebremst weiterrasen, ist Gold wert. Da der erste Teil noch an zahlreichen Kinderkrankheiten litt, konnte man diesen Vorteil damals leider nur peripher nutzen. Offensichtlich hatte man zu viele mögliche Szenarien übersehen und versetzte den Spieler häufig in Situationen, die mit der recht einfachen Steuerung nicht mehr zu bewältigen waren. Mit *Rollcage Stage 2* sollen nun alle Fehler ausgemerzt sein und zudem ein wesentlich größeres Angebot an Spielmodi zur Verfügung stehen. Schon der erste Blick verrät, dass man in Sachen Spielumfang seine Hausaufgaben gemacht hat. Anfangs stehen bereits fünf verschiedene Modi zur Verfügung, die sich nach und nach auf bis zu 12 verschiedene Spielvarianten aufstocken lassen. Anfängern sei unbedingt das komplette Trainingsprogramm ans Herz gelegt, um sich zum einen an die anfangs verwirrende Steuerung zu gewöhnen, und zum anderen vor allem deren Tricks und Kniffe zu erlernen. Zunächst gilt es, nur einige kleine Kurven zu bewältigen, dabei Extras zu sammeln, und dann möglichst schnell in einem markierten Bereich stehen zu bleiben. Später darf man sich auch mit den verschiedenen Fahrbahnbelägen und Sprungschanzen vertraut machen, bevor man im Scramble-Modus das eigentliche Fahren übt. Hier wird einem neben richtiger Kurventechnik schmerzhaft die hohe Kunst des rechtzeitigen Bremsens beigebracht. Auf extrem engen und winkeligen Strecken geht es hauptsächlich darum, nicht von der Fahrbahn abzukommen und dabei in die Untiefen des Weltraums zu fallen. Im eigentlichen Series-Modus tritt man dann gegen mehrere Computergegner an, und bekommt je nach gewählten Optionen neben der Platzierung auch für die beste Rundenzeit und die Anzahl der angeschossenen Gegner wichtige Extra-Punkte für den Gesamtsieg. Die einzelnen Fahrzeuge unterscheiden sich hauptsächlich in Leistung, Beschleunigung, Top-Speed, Robustheit und Grip, besonders aggressiv fahrende Zeitgenossen werden allerdings auch auf das jeweilige Waffensystem schielen, um mit Raketen, Smart- Bombs und anderen fiesen Schusswaffen weitere Punkte einzuheimsen. Für beinahe jeden sportlichen Erfolg werden dem Spieler Extras in Form von neuen Autos, Strecken, Spielmodi und ähnlichem spendiert. Wer will, darf selbstverständlich auch einen Freund via Splitscreen im Zwei-Spieler-Modus bekämpfen. ■

>> Auf extrem engen und winkeligen Strecken geht es hauptsächlich darum, nicht von der Fahrbahn abzukommen und dabei in die Untiefen des Weltraums zu fallen...<<



Die meisten Sprünge sehen nicht nur spektakulär aus, sondern helfen hervorragend beim Überholen und Abkürzen.



Euer Wagen kann zu jeder Zeit mit maximal zwei Extras ausgestattet werden.

fun meint:

„Attention to Detail hat es tatsächlich geschafft mit *Rollcage Stage 2* die auch auf den zweiten Blick wirklich geniale Idee, Autos auf dem Kopf fahren zu lassen, virtuell umzusetzen. Zugegebenermaßen sollte man sich wirklich erst im Training mit der Steuerung vertraut machen, um perfekt Extras an der Decke einsammeln zu können, und nach einem wagemutigen Überholmanöver nicht plötzlich in die falsche Richtung zu fahren. Beherrscht man allerdings erst einmal alle Feinheiten des Fahrverhaltens, eröffnen sich einem jede Menge neue Möglichkeiten und man genießt beinahe absolute Bewegungsfreiheit. Im Notfall steht immer noch ein Button zur Verfügung, der Euren Wagen wie wild durch die Gegend wirbelt. Das kostet zwar Zeit, dafür steht Ihr allerdings auch wieder in Fahrtrichtung auf der Piste. Die zahlreichen Extras und Spielmodi sollten zudem für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Eine wirklich gelungene Alternative zu herkömmlichen Rennspielen."



1-2 Spieler

Memory Card 1-2 Blöcke

Analog

Dual Shock

Passwort

Texte deutsch

Für Fortgeschrittene & Profis

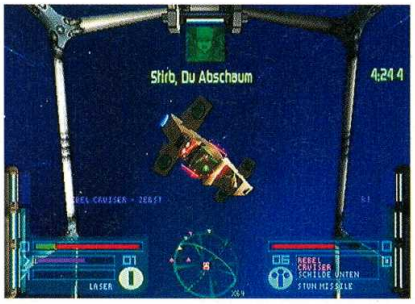
Colony Wars 3: Red Sun

Die ewige Schlacht zwischen den beiden Erzrivalen "Navy" und "Liga der freien Welten" tobt mit unverminderter Härte in der Unendlichkeit des Alls.

Genre	Action
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM

Vor jeder Mission erhält man in Kurzform noch einmal die wichtigsten Ziele mitgeteilt.





Für subtile Verhöhnung bleibt im Gefecht wenig Zeit.

Weitab vom Kriegsgeschehen in einem entlegenen Sonnensystem namens Magenta (ob da die Deutsche Telekom ihre Finger drin hatte?) plant eine größenwahnsinnige Herrscherin mit dem Bau eines kolossalen Raumschiffs, der Red Sun, den Kontakt zum Mutterplaneten Erde wieder herzustellen. In der Haut von Valdemar, einem Söldner wie Han Solo, ergreift Ihr im dritten Teil der Saga als Spieler Partei für keine der beiden Seiten. Statt dessen sucht Ihr Euer Glück in der "freien Wirtschaft". Wer am meisten bezahlt, der kann sich Eurer Dienste sicher sein, der andere wird für die Zeit des Auftrags zum Feind. So kann man zu jedem Zeitpunkt aus einer ganzen Reihe von Missionen (insgesamt 50) wählen, die sich im Schwierigkeitsgrad und dementsprechend in der Entlohnung unterscheiden. Meist legt der Auftraggeber einen Extra Bonus für jeden erfolgten Abschuß mit drauf. Man sollte also bei seinen Flügen durchs All und über Planetenoberflächen stets darauf bedacht sein, so viele feindliche Schiffe wie möglich zu pulverisieren. Wer allerdings hierbei mit der falschen Taktik zur Sache geht, der wird nicht lange überleben. Selbst der hartnäckige Einsatz des recht schwachen Hauptlasers verspricht bei größeren Brocken wenig Erfolg. Zunächst gilt es das Schild zu neutralisieren, um dann anschließend mit einer gut getimeten Rakete den Gegner zu Astrostaub zu verwandeln. Die besondere Note von *Colony Wars 3: Red Sun* ist die beständige Motivation, das eigene Schiff aufzurüsten, es schneller, widerstandsfähiger und vor allem schlagkräftiger zu machen. Die Palette reicht von Anti Shield-Lasern, einer Gauss-Gun oder einer Enttarnungsmissile bis zu anderen nützlichen Add-Ons wie einem Repair-Pod oder verbesserten Wärmetauschern, die die Überhitzungsperiode der Laser enorm verkürzen. Das nötige Kleingeld ist bei Einkäufen dieser Art natürlich die erste Vorraussetzung. Psygnosis hat sich alle Mühe gegeben, die Söldnerhatz in eine stimmungsvolle Hintergrundgeschichte zu verpacken und so erfreuen Euch alle naselang kurze FMV-Sequenzen, die den Fortgang der Story um Valdemar schildern. Viele Käufer der beiden Vorgänger waren unglücklich darüber, dass man nur so selten speichern konnte. Im dritten *Colony Wars* darf man zu jedem beliebigen Zeitpunkt seine Fortschritte auf der Memory Card sichern. ■

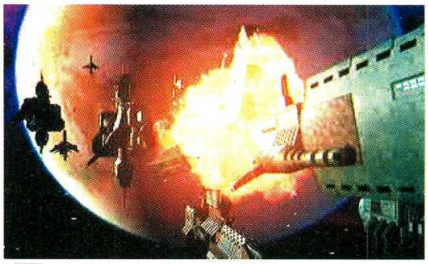
>> Die besondere Note von Colony Wars 3: Red Sun ist die beständige Motivation, das eigene Schiff aufzurüsten, es schneller, widerstandsfähiger und vor allem schlagkräftiger zu machen.<<

Oft spielen sich die Raumschlachten im Orbit eines Planten ab.





Die Schönheit eines Wurmloches wird nur von seiner Tödlichkeit übertroffen



Alle FMV-Sequenzen wurden von einem unabhängigen Studio für Psygnosis erstellt.

fun meint:

„Die Aufmachung läßt, wie bei den Vorgängern keine Zweifel am Können der Psygnosis-Entwickler aufkommen. Obwohl ein komplett neues Team mit der Entwicklung betreut war, braucht der grafisch ja ziemlich verwöhnte *Colony Wars*-Fan keine Abstriche zu befürchten. Gigantische Explosionen blitzen in stattlicher Anzahl auf dem Screen, superrealistische Asteroiden sausen tödlich durch's eiskalte Vakuum und das stumme Licht majestätischer Sonnen erfüllt den Raum. Ein bombastischer Klassik-Soundtrack, der von einem professionellen Orchester eingespielt wurde, unterstreicht die einmalige Atmosphäre von *Colony Wars 3: Red Sun*. Spielerisch ist dieser Teil ebenfalls der beste, da der ausgewogenste. Ein so konsequent durchdachtes Spieldesign macht es dem PlayStation-User schwer, von einem Kauf abzusehen."



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

Daniel Johannes

Wild Metal

Dreamcast

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	DMA / Rockstar Games
Erhältlich ab	1. Quartal
Preis	ca. 99,- DM

Jetzt wird's martialisch: DMA schickt eine Horde Panzer auf Segas Dreamcast. Ihr steigt ins Cockpit eines Vehikels Eurer Wahl - die Auswahl reicht vom schwerfälligen Modell "Bulldog" über die nicht minder animalisch angehauchten Ausführungen "Rhino" und "Cheetah" bis hin zum flinken "Roadrunner". So niedlich die Kampfgefährte aber auch benannt sind - im Duell mit dem Feind zeigen sie ihre wahre Durchschlagskraft. Ihr attackiert Eure Gegner mit Raketen, Bomben oder Minen - da bleibt kein Auge trocken. Trotzdem geht's nicht allzu actionreich her: Eure Fahrzeuge tuckeln äußerst langsam durchs (grafisch unspektakuläre) Terrain und die gegnerischen Einheiten verhalten sich ziemlich passiv. Das gibt Euch zwar einerseits genügend Zeit zum genauen Anvisieren, lädt aber andererseits auch zu einem kleinen Schläfchen ein... Mehr Action hätte also nicht geschadet - so bleibt's ein knapp überdurchschnittlicher Titel! ■







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

Daniel Johannes

Riding Star

PlayStation

Genre	Reitsport-Simulation
Anbieter	Midas Interactive
Entwickler	Tantalus Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



„Hoppe, hoppe, Reiter - wenn er fällt, dann schreit er..." Nach Barbies grandioser Reitschule *Race & Ride* (hmm...) steht uns nun der nächste Pferdetitel ins Haus. Zuerst dürft Ihr Euren Gaul im Stall hegen und pflegen (füttern, striegeln, Stall ausmisten), um ihn anschließend für das Turnier fertigzumachen (nochmal striegeln und satteln) . In der "Meisterschaftssaison" tretet Ihr mit Eurem braven Pferdchen dann gegen die Konkurrenz an: Je eleganter Ihr Hindernisse überspringt und je besser Ihr Euer Huftier unter Kontrolle habt, desto positiver fällt auch die Bewertung der Jury aus. Galoppiert Ihr mit Hotte-hüh Star (so heißt Euer heißer Hengst) allerdings quer durchs Areal und stürzt über sämtliche Barren, seid Ihr schon so gut wie disqualifiziert. Wer seine Finger nicht von Pferden lassen kann (Na, na, na!!), darf sich *Riding Star* gerne mal näher ansehen - allen anderen raten wir dringend vom Kauf dieses Stallprodukts ab. ■





1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Pferde-Pfreaks

Philipp Noack

Spec Ops

PlayStation

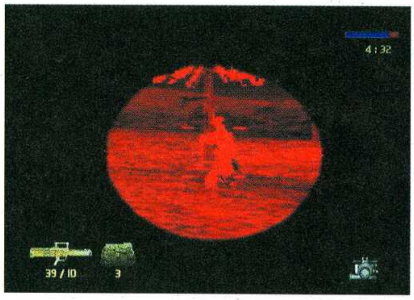
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Talonsoft / Runecraft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Manch einer fragt sich vielleicht, was dieses Pseudoakronym zu bedeuten hat. Ausgeschrieben lautet es Special Operations. Dahinter verbergen sich genau diejenigen Frauen und Männer, die im Dienste der USA in der Regel hinter den gegnerischen Linien die Kastanien aus dem Feuer holen müssen. Ob in Bosnien, Sibirien oder im Irak: auf dieser Welt gibt es genügend Krisenherde, die nach einem Einsatz dieser Spezialisten geradezu schreien. In wohlgeordneten Zweiertrupps dringt Ihr in feindliches Terrain vor. Jedem Einsatz geht ein ausführliches Briefing voran, in dessen Anschluß die eigene Mannschaft zusammengestellt werden muss: Je nach Mission entscheidet man sich hier für Grenadiere, Scharfschützen oder grobschlächtige MG-Soldaten. Die 3D-Engine stellt die Umgebung nicht immer ganz sauber, aber doch recht ansprechend dar. Selbst an Feinheiten wie ein Nachtsichtgerät wurde gedacht. Wer es benutzt, der erblickt seine Feinde und die Landschaft in einem augenfreundlichen Grün, welches den eigenen Sichtradius dabei noch ansehnlich verbessert. Fassen wir zusammen: Optisch und in Sachen SFX erlaubt sich *Spec Ops* zwar nur wenige Patzer, die nervigen Ladezeiten beim Rangerwechsel seien hier jedoch ausdrücklich erwähnt. Eine nicht immer ganz ausgereifte Polygondarstellung mag man ja noch verschmerzen können, grobe Fehler beim Spieldesign dagegen weniger: Wie kann es in einem Spiel, das so hochgradig verdeckte Operationen simulieren möchte, sein, dass man gemütlich durch die feindlichen Reihen schreitet und einen Soldaten nach dem anderen über den Jordan schickt, ohne dass die eigene Deckung auffliegt, man es mit massivem gegnerischen Nachschub oder gar Angriffen aus der Luft zu tun bekommt. Nicht sehr realistisch! ■







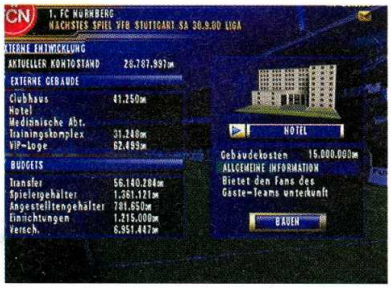




1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Dirk Gemeinhardt

Bundesliga 2000 – Der Fußball-Manager





Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	03. Februar
Preis	ca. 99,- DM

Bundesliga 2000 - Der Fußball-Manager bietet allen von virtuellen Sportverletzungen und Platzverweisen gepeinigten Joypad-Kickern eine gesunde Alternative zum knochenharten Fußball-Alltag. In der Position des Vereins-Managers bzw. des Trainers muss der Spieler seinen Klub entweder in der 1. oder 2. Fußball-Bundesliga an die Tabellenspitze führen. Spielertransfers, Vertragsverlängerungen, Gehaltsverhandlungen etc. gehören genauso zum stressigen Manager-Alltag wie Entscheidungen über neue vereinsinterne Baumaßnahmen. Ein völlig anderes Aufgabengebiet wird dem Trainer zuteil. Er legt im Laufe der Saison, die mit Spielterminen im DFB-Pokal und Wettbewerben auf europäischer Ebene erweitert wird, beispielsweise das Trainingsprogramm, die Taktik und den Mannschaftskader fest. Das wilde Treiben auf dem Grünen Rasen wird aus drei verschiedenen "Blickwinkeln" präsentiert. Für Anhänger der angeblich schönsten Nebensache der Welt besteht die Möglichkeit, das Spiel in aller Ruhe auf der polygonalen Tribüne zu verfolgen, während Statistiker auf eine Übertragung gänzlich verzichten können. Sie schauen sich das Spiel im unspektakulären Zeitraffer oder lediglich als Endergebnis an. Leider kann EA's Wirtschaftssimulation nicht auf ganzer Breite überzeugen. Zu oft bekommt man den Eindruck, dass der Schwerpunkt nicht auf dem Management, sondern im gekonnten Coachen eines Bundesliga-Teams liegt. Ökonomische Spitzfindigkeiten, sprich Verhandlungen mit neuen Sponsoren, realistische Bauzeiten bei allen Bauvorhaben sowie Bank- und Aktiengeschäfte sucht man vergebens. Zudem wirkt der Breakbeat-Sound, der sich durchs ganze Spiel wie ein roter Faden zieht, eher nervend als motivierend. Dagegen sind die Kommentare der ZDF-Quasselstrippe Rolf Toepperwien - leider nur in der expliziten Betrachtungsweise der Begegnungen – eine Wohltat. Letztendlich liefert Electronic Arts eine Simulation ab, die in vielen Punkten ohne ausreichend Detailverliebtheit erstellt wurde. Ergo: Nur eingefleischte Genrefans werden ihren Gefallen daran finden. ■





1-4 Spieler | Memory Card 15 Blöcke | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis



Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3™

NEMESIS

Game System Alles Wissenswerte über Steuerung, HPs, Items, Waffen, Munition, Heilkräuter und Monster. **Komplettlösung** Lerne das ganze Abenteuer kennen! Alle Schätze, alle Waffen, alle Dokumente. Hilft Einsteigern und Profis. **Speed-Lösung** Jills Abenteuer in 1 Stunde 18 Minuten durchgespielt! Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie es geht. **Mercenaries-Mode** Separater Walkthrough für alle drei Söldner. Alle Geiseln gerettet. **Secrets** Die komplette Übersicht aller Geheimnisse in Raccoon City. Wir verraten Dir alles! **Kartenheft** 8-seitiger Beileger mit allen Karten aus Resident Evil 3. **164 Seiten – komplett in Farbe**

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB
Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

FUTURE PRESS CAPCOM

USK Geeignet ab 16 Jahren

©CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.

Das Buch basiert auf einem Spiel mit der folgenden USK-Altersfreigabe: Geeignet ab 16 Jahren.

Simon Krätschmer

Amerzone

PlayStation

Genre	Adventure
Anbieter	casterman
Entwickler	Microids
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

"Ein verhexendes Sound-Band und Musik", "Dekor und Animationen von unglaublicher Schönheit" – beim *Amerzone*-Klappentext merkt sogar der Laie: Hier ist doch etwas schiefgelaufen!

Deshalb exklusiv bei uns – die inoffizielle Version: "*Amerzone* ist ein Grafik-Adventure in bester *Myst*-Tradition – wenn auch bei weitem nicht so intelligent, anspruchsvoll oder ansprechend. Der neueste Stand der Technik hat es uns ermöglicht, eine kugelförmige 360°-Fototapete um die (unsichtbare) Spielfigur zu legen, die drei ganz außergewöhnliche Besonderheiten aufweist – sie ist äußerst farbarm, nutzt geringste Bildschirm-Auflösungen und kann zusätzlich mit starken Texturverzerrungen (Marke "Fischauge") beeindrucken. Um den schlechten optischen Eindruck noch zu verstärken, wird die Textur-Tapete beim Untersuchen von Objekten stilvoll aufgepixelt. Auch bei der Soundkulisse haben wir keine Sparmaßnahmen gescheut – der Spieler ist jederzeit von monotonem Brummen, monotonem Plätschern oder monotonen Schrittgeräuschen umgeben. Auf die langweiligen Rätsel und die minimalistischen Animationen müssen wir an dieser Stelle gar nicht weiter eingehen – *Amerzone* ist ein Meisterwerk schlechter Programmierkunst und sollte in jeder Spielesammlung fehlen!" Wir können uns dieser Meinung nur anschließen! ■



GRAFIK 2 · HANDLING 7 · SOUND 3 · SPIELDESIGN 3 · SPIEL SPASS 2

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | PlayStation-Maus | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

South Park Rally

NINTENDO 64

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

Mit *South Park Rally* bleibt auch das Nintendo 64 nicht von einer weiteren Welle der gnadenlosen Merchandising-Flut rund um die vier kleinen Schüler einer amerikanischen Kleinstadt verschont. Selbstverständlich darf der begeisterte Fan auf beinahe alle *South Park*-Charaktere zurückgreifen (Chef, Jesus, Mr. Hankey...). Sämtliche Kurse wurden ebenfalls aus der Serie bekannten Schauplätzen nachempfunden. Eine ausgeklügelte Mischung an witzigen Extras, wie etwa Furzturbos oder glitschiger Kotze, sorgt bereits im Ein-Spieler-Modus für den ein oder anderen Lacher. Die richtige Stimmung will aber erst im Vier-Spieler-Modus aufkommen. Alles in allem werden Fans dank einer sauber programmierten Grafik-Engine, einer soliden Steuerung und zahlreicher Charaktere und Strecken sicherlich auf Ihre Kosten kommen. Wer allerdings noch nie verstanden hat, wie man über zwei furzende Kanadier lachen kann, wird in *South Park Rally* vermutlich ein leicht unterdurchschnittliches Kart-Spiel ohne große Langzeitmotivation sehen. ■



GRAFIK 5 · HANDLING 5 · SOUND 4 · SPIELDESIGN 6 · SPIEL SPASS 4

1-4 Spieler | Controller Pak 1 Seite | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

Fighting Force 2

Dreamcast

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Cop Hawk Manson kommt einfach nicht zur Ruhe – hat er eben noch die PlayStation-Welt vor dem Untergang gerettet, macht er sich nur zwei Monate später erneut auf in den Kampf gegen die Trans-Global-Corporation. Allerdings hat Entwickler Eidos ihm lediglich ein kleines 128-Bit-Facelifting gegönnt, denn trotz höherer Auflösung und leicht verfeinerter Texturen sieht der Dreamcast-Heroe seinem Sony-Pendant täuschend ähnlich. Da hätte man aus der leistungsfähigeren Sega-Hardware wesentlich opulentere Bauten und hübschere Lichteffekte heraus zaubern können! Am Gameplay ändert dieses Manko allerdings nichts: Noch immer sprintet, klettert und hüpft Ihr mit Eurem Endzeit-Rambo (aus der 3rd-Person-Perspektive) durch allerlei Fabrikhallen, Büros und Computerzentralen – der reichhaltigen Gegnerschar erwehrt Ihr Euch dabei mit über 20 unterschiedlichen Schuß- und Schlagwaffen. *Fighting Force 2* ist ein simpler (aber atmosphärischer) "Hau drauf"-Titel, den sich (trotz selten dämlicher Gegner) nicht nur Fans knallharter Action einmal näher ansehen sollten. ■

GRAFIK 7 · HANDLING 7 · SOUND 9 · SPIELDESIGN 7 · SPIEL SPASS 8

1 Spieler | VMU 8 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | 60 Hz | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Philipp Noack

Railroad Tycoon II

PlayStation

Genre	Strategie
Anbieter	Take 2
Entwickler	Gear Head Studios
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 99,- DM

Auf dem PC gehören die beiden Teile von *Railroad Tycoon* mit weltweit über zwei Millionen verkauften Exemplaren zu den absoluten Toptiteln. Da kann es dem PlayStation-User nur recht sein, wenn er in den Genuss eines solch hochwertigen Strategiespiels kommt. Wer schon immer mal Vorstand und Lenker einer großen Eisenbahngesellschaft sein wollte, der sollte diesen Titel genauer unter die Lupe nehmen und sich ein paar Stunden der Eingewöhnung gönnen. Im Wesentlichen lassen sich zwei Modi unterscheiden: Campaign und New Scenario. Bei Campaign kämpft man sich durch insgesamt 18 Szenarios, die die Entwicklung des weltweiten Eisenbahnbaus von 1804 bis 2020 nachempfinden.

Es gibt 60 verschiedene Loks und 34 unterschiedliche Waggontypen. Durch einen komplexen Finanzteil lernt man auch die Tücken des Managements eines solchen Konzerns kennen. PlayStation-User mit einer Maus und einem Faible für die Eisenbahn müssen einfach zugreifen. ■



GRAFIK 5 · HANDLING 8 · SOUND 5 · SPIELDESIGN 9 · SPIEL SPASS 9

1 Spieler | Memory Card 1-8 Blöcke | Analog | Maus | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Andreas Binzenhöfer

Dreamcast

NBA 2K

Hi-Score

Genre	Team-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Visual Concepts
Erhältlich ab	1. Quartal
Preis	ca. 99,- DM





Mit *NBA2K* veröffentlicht Sega nach *NFL2K* ein weiteres Topspiel für den Dreamcast. Anfangs wird der Spieler von den verschiedenen Modi geradezu erschlagen. Im Trainingsmodus steuert man bereits die ganze Mannschaft, übt Pässe, Korbleger und erhält Tipps, wie der letzte Wurf noch zu verbessern wäre. Wer will, kann daraufhin ein Freundschaftsspiel bestreiten, an einer kompletten Saison teilnehmen oder diese auf Wunsch auf die Playoffs reduzieren. In den Options-Menüs lassen sich dabei die gängigsten Basketball-Regeln (Shot Clock, 3-Sekunden-Regel) wahlweise an- oder abschalten. Ein eigener Menüpunkt Codes lässt auf zahlreiche Cheats und versteckte Charaktere hoffen. Im eigentlichen Spiel entscheidet man sich dank Lizenz für sein Lieblings-NBA-Team und genießt zunächst die hervorragend gelungene Vorstellung der Spieler. Während eines Matches wechselt man wie üblich auf Tastendruck zwischen den Spielern. Die Steuerung ist rundum gelungen und findet ihren Höhepunkt in den komfortablen Passmöglichkeiten. Auf Knopfdruck werden alle Mitspieler in der näheren Umgebung mit dem Symbol einer Taste versehen. Nun muss der Spieler lediglich den richtigen Button drücken, um den entsprechenden Spieler anzupassen. Neben zahlreichen Statistiken und Informationen, die man aus diversen Menüs erhält, werden zusätzlich aktuelle Top-Scorer u.ä. auf dem Display des VMS eingeblendet. Rein technisch setzt *NBA2K* beinahe neue Maßstäbe. Bestes Motion-Capturing gepaart mit herrlich detailreichen Texturen und den passenden Soundeffekten sorgen für eine einwandfreie NBA-Atmosphäre. Auch Gegnerintelligenz und –stärke lassen sich durchaus sehen. Einsteiger seien jedoch vor der etwas anspruchsvollen Steuerung gewarnt, die teilweise auch bei scheinbar leichten Würfen einiges an Präzision verlangt. ■







1-4 Spieler | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

NINTENDO 64

Nuclear Strike 64

Genre	Action
Anbieter	THQ
Entwickler	Pacific Coast
Erhältlich ab	März 2000
Preis	ca. 139,- DM





Die *Strike*-Serie war bisher eine Domäne der PlayStation-Welt, doch nun (immerhin zwei Jahre nach der gleichnamigen PlayStation-Fassung) dürfen auch Nintendo-Besitzer in die Luft gehen. Denn der ziemlich üble Terrorist LeMonde hat sich ein paar Atomwaffen unter den Nagel gerissen und bedroht nun das (fiktive) südostasiatische Land Indocine. Klarer Fall: Das Strike-Team muss her – und Ihr seid mit dabei! Im Cockpit eines waffenstarrenden Kampfhubschraubers nehmt Ihr den Kampf gegen die finsteren Guerilla-Schergen auf, zerstört Panzerbrigaden, rettet Geiseln oder kappt Versorgungslinien. Jede Mission ist in mehrere Etappen aufgeteilt, die Ihr nacheinander erledigen müsst – falls Euch dabei Sprit oder Munition ausgehen, plündert Ihr gegnerische Waffenlager oder bedient Euch an herumliegenden Benzinkanistern.

Ihr seht: Im Bezug auf Story und Gameplay hat sich nicht viel verändert. Dumm nur: An der Grafikengine ebenfalls nicht (trotz Expansion-Pak-Unterstützung)! Der action-willige Kampf-Pilot hat noch immer mit unscharfem Bitmap-Untergrund und leichtem Ruckeln zu kämpfen. Dazu kommt, dass die häufigen FMV-Schnipsel und Standbilder der Ur-Version dem beschränkten Modul-Speicherplatz zum Opfer gefallen sind. Habt Ihr Euch jedoch erst einmal an diese Mankos gewöhnt, beginnt das gute Spieldesign seine volle Sucht-Wirkung zu entfalten. Abwechslungsreiche Missionen, riesige Szenarien, 12 unterschiedliche Flug- und Fahrzeuge sowie jede Menge Gegner – hier bekommt Ihr einiges geboten. Doch obwohl das unveränderte Spielsystem noch immer begeistern kann, ist *Nuclear Strike 64* leider nicht mehr als eine "Light"-Version der PlayStation-Fassung – Besitzer beider Konsolen greifen deshalb zur atmosphärischeren (und dank Platinum-Status wesentlich billigeren) Sony-Alternative! ■





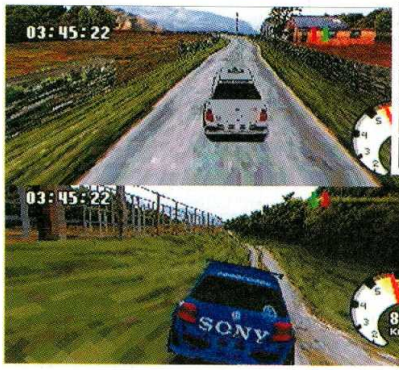


1 Spieler | Controller Pak 4 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Carsten Grauel

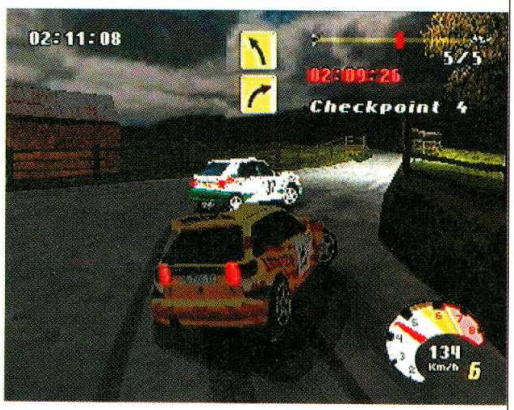
Mobil 1 Rally Championship

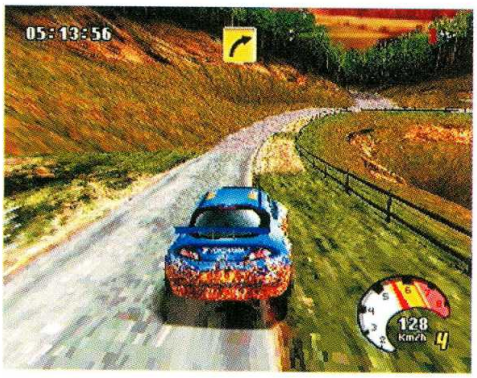
PlayStation



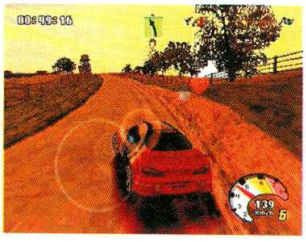
Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Hotgen Studios
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM

Jetzt stehen uns für dieses Jahr gleich vier Rallye-Spiele ins Haus. Neben Codemasters, Infogrames und Konami, die mit ihren Produkten noch auf sich warten lassen, hat nun auch Electronic Arts einen Off-Roader parat. Mit offiziellen Vehikeln der Mobil 1 British Rally Championship heizt Ihr über enge Feldwege und weite Wiesen. Schon nach den ersten zehn Kursen fällt einem auf, dass Abwechslung groß geschrieben wurde. Die 36 superlangen Strecken wurden exakt den Originalen in Großbritannien nachempfunden und mit authentischen Randobjekten versehen. Wechselnde Untergrundbeläge und Wetterbedingungen erfordern verschiedene Fahrzeugeinstellungen und eine gut durchdachte Reifenwahl. Tolle Sache: Das Fahrverhalten der Karren mag zu Beginn noch





etwas hölzern wirken, aber wer sich daran gewöhnt hat, stellt keine Ansprüche mehr. Auch an der schnellen und flüssigen Grafik gibt es fast nichts zu kritisieren, lediglich eine etwas höhere Auflösung wäre wünschenswert. Unverständlich, dass man in Bezug auf Motivation nur die Freude am Fahren aufzählen kann, denn zu erspielen gibt es nichts. Nach einer gewonnenen Saison im Arcade-Modus (Ihr fahrt gegen drei andere Teilnehmer) oder im Championship-Modus (der Gegner ist die Uhr) gibt es nur ein lauwarmes "Herzlichen Glückwunsch". Was ist mit Bonus-Zubehör? Auch die Menüs sind sehr karg und sparsam. Ansonsten ein sehr guter Genre-Vertreter, bei dem vor allem die riesige Anzahl an Kursen begeistert. ■





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

Andreas Binzenhöfer

Top Gear Rally 2

NINTENDO 64

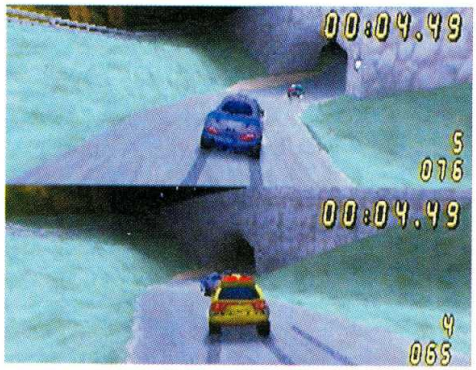
Genre	Rennspiel
Anbieter	Kemco
Entwickler	Saffire
Erhältlich ab	2. Quartal
Preis	ca. 99.- DM

Top Gear Rally 2 ist strenggenommen der nunmehr siebte Teil einer mehr oder weniger erfolgreichen Rennspiel-Serie. Wie schon bei *Top Gear Overdrive* zeichnet sich Kemco für die Produktion des neuen Titels verantwortlich. Bereits die nüchterne Liste der Features lässt das Rennspielerherz schneller schlagen: Mehr als 15 verschiedene Fahrzeuge, Rallye-Schule, Vier-Spieler-Modus, Zwei-Spieler-Team-Modus, Auswirkung von Fahrzeugschäden auf das Fahrverhalten, fünf Meisterschafts-Klassen, Rumble-Pak-Unterstützung... Doch wie spielt sich nun das eigentliche Spiel? Der leichte Simulationscharakter des letzten Teils wurde offensichtlich etwas zurückgeschraubt, um eine breitere Masse anzusprechen. Die Wagen lassen sich jetzt etwas sanfter steuern und verzeihen schon einmal den ein oder anderen Fehler. Positiv fällt dabei tatsächlich die Anzahl der möglichen Unfälle ins





Auge. Während sich einfache Reifenpannen meist direkt vor Ort beheben lassen, können größere Schäden erst von der eigenen Crew am nächsten Checkpoint repariert werden. Wer eine Meisterschaft gewinnt, findet meistens Angebote neuer Teams und neue Herausforderungen wie z.B. die Toyota Corolla WRC. Oben erwähnte Rallye-Schule führt den Einsteiger optimal in die Welt des Rallye-Sports ein und erklärt, wie man sich mit einem beschädigten Wagen oder falschen Reifen ins Ziel rettet. Die Mehr-Spieler-Modi tragen zwar zugegebenermaßen einen beachtlichen Teil zur Langzeitmotivation bei, leider verliert das gute N64 aber deutlich den Kampf mit teilweise sehr niedrigen Framerates. Insgesamt hinterlässt die Grafik jedoch einen guten Eindruck und kann zeitweise sogar mit netten Details auftrumpfen. Alles in allem ist *Top Gear Rally* ein arcadelastiges Rallye-Spiel, das mit zahlreichen netten Features, wie zufällig generierten Strecken, neuen Mehr-Spieler-Modi, Rallye-Schule und aufrüstbaren Wagen zu gefallen weiß. ■





1-4 Spieler | Ruble Pak | Expansion Pak | Für Einsteiger bis Profis

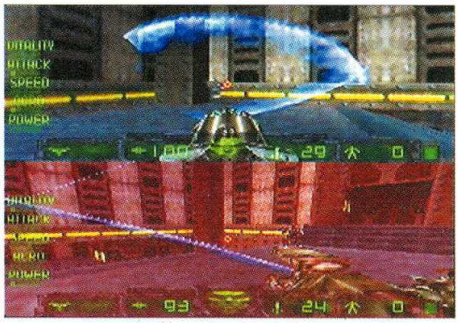
Simon Krätschmer

Daikatana

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Mitsui
Entwickler	Kemco
Erhältlich ab	Ende März
Preis	ca. 139,- DM

John Romero – ein Name, der Mütter erzittern und mutige BPjS-Beamte nach dem Indizierungs-Stempel greifen lässt. Mit seinen – vermutlich von Luzifer persönlich geleiteten – Entwickler-Händen schuf er PC-Hits wie (indiziert), (indiziert) und (indiziert) – jetzt hat er (nach jahrelanger Verspätung) endlich sein neuestes "Teufelswerk" vollendet. In *Daikatana* schlüpft Ihr in die Polygon-Haut des Cyber-Samurais Hiro Miyamoto, der während seiner Suche nach dem (gleichnamigen) magischen Zweihänder allerlei finsteren Schergen das virtuelle Lebenslicht ausblasen muss. Allerdings ist der gute Hiro dabei (zumindest für Romero-Fans) unerwartet sanft zugange – im *Daikatana*-Universum wird weder geblutet noch gemetzelt!

Als Ausgleich gibt's Innovationen: Für jeden erledigten Gegner erhaltet Ihr Punkte, die wiederum in fünf Erfahrungswerte wie z.B. Vitalität und Kraft investiert werden können. Im Laufe des Spiels (Ihr reist durch mehrere Zeitepochen – jeweils inklusive komplett neuer Gegner und noch martialischerem Kampfgerät) stockt Ihr also nicht nur Euer Waffenarsenal auf, sondern verbessert zusätzlich die Werte Eures Helden. Leider ist das allerdings auch schon alles, was es an Positivem zu berichten gibt – in allen anderen Bereichen muss sich *Daikatana* leider der Genre-Konkurrenz geschlagen geben. Die Grafik ist trist (im Hi-Res-Modus dank Letterbox und Permanent-Ruckeln nahezu unspielbar), die Animationen wirken im Vergleich mit *Turok 2* mehr als langweilig und beeindruckende Effekte müssen selbst anspruchslose Spieler mit der Pixel-Lupe suchen. Dazu kommt eine nervige Musik-Kulisse und selten dumme Gegner (manche Charaktere reagieren weder auf abgefeuerte Schüsse noch auf getötete Kameraden). So heben den Romero-Shooter lediglich das durchdachte Leveldesign und die gute Atmosphäre auf Durchschnitts-Niveau – Genre-Fans stillen ihren Ego-Shooter-Durst lieber an der Referenz-Oase. ■









1-4 Spieler | Controller Pak 3 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Dreamcast

SEGA Dreamcast



Dreamcast Multinorm 599.00 DM

Importgames ohne Vorbooten inkl. Internetzugang
Dt. Pal Gerät inkl. 6 Monate Garantie



Dreamcast Mod Chip 79.90 DM

Boot Chip für den do - it - yourself Einbau.
Inkl. Einbauanleitung in farbig mit Bildern & Flachbandkabel



Dreamcast Color Case 89.90 DM

Jetzt kommt Farbe ins Spiel !!!!
Gehäuse in transparent blau , transparent gelb & kristall



Dreamcast Color Pad 79.90 DM

Passend zum Color Case !!!!
Controller von Sega in verschiedenen Farben " limitiert "



Dreamcast 3rd Party Gun 79.90 DM

Lightgun mit vielen Extrafunktionen
House of the dead II kompatibel



Dreamcast VGA Box 79.90 DM

Spielen Sie mit Ihrer Dreamcast am PC Monitor mit 640 x 480
Kompatibel zu jedem Modell



16 M VMS Memory Card 99.90 DM

Speicher 16 x mehr Daten als SEGA VMS auch als 4 M
69.90



Importspiele auf Anfrage

Code Veronica
Crazy Taxi
usw.



Galaxy Mega Play

Tel: 02323 451885 / 991056 / 991057

E Mail : galaxyMP@aol.com www.galaxymegaplay.de

Ladenlokal

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne - 02323 451885

Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf - 0211 3694243 / 44

Niels Kedeinis

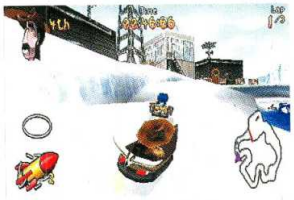
Renegade Racers

PlayStation

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Virgin
Entwickler	Interplay / Promethean Designs
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Nach Lektüre des Klappentextes (Zitat:"Buck Billionaire entschied sich, ein Renegade-Rennen für die besten Hoover-Piloten der Welt ins Leben zu rufen.") ist man zunächst auf alles gefasst, doch zum Glück bleibt's nicht so schlimm: Dank der abwechslungsreichen Spielmodi (Acht an der Zahl) macht der Hovercraft-Renner streckenweise richtig Spaß. Rasch erlernbares Handling, vielfältiges Kursdesign und flüssige Grafik hinterlassen einen soliden Eindruck. Warum Renegade Racers trotzdem nicht so richtig begeistern kann, hat vor allem zwei Gründe: Zum einen ist die Gegneranzahl von maximal drei Kontrahenten äußerst spärlich und zum anderen laufen die meisten Level folgendermaßen ab: Ihr fahrt im Kampf gegen das Zeitlimit einsam vorneweg - reichlich monoton also! Da desweiteren auch das Power-Up-System viel zu klein ausgefallen ist, stellt sich schnell Langeweile ein. Fun-Racer-Fans sollten dennoch einen Blick riskieren, da neben Modi-Vielfalt und gutem Handling auch der Zweispieler-Modus überzeugen kann. ■



GRAFIK 7 | HANDLING 9 | SOUND 6 | SPIELDESIGN 7 | SPIEL SPASS 7

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

Simon Krätschmer

Die Hard Trilogy 2

PlayStation

Genre	Action
Anbieter	Electronic Arts / Fox Interactive
Entwickler	N-Space
Erhältlich ab	1. Quartal
Preis	ca. 99,- DM



Was haben wir uns auf eine Fortsetzung des indizierten *Stirb-Langsam*-Genre-Mix gefreut – und was wurden wir enttäuscht! Der Entwickler-Wechsel hat dem guten John McClane allem Anschein nach nicht gerade gut getan, denn mit *Die Hard Trilogy 2* erwartet Euch nichts weiter als eine schlechte Kopie des Originals. Zum zweiten Mal wechselt Ihr im Laufe des Spiels (verbunden durch eine fiktive Storyline) zwischen 3rd-Person-Perspektive, Lightgun-Schießstand und Rennspiel-Optik. Allerdings reicht das Gameplay in keinem dieser drei Genres an die Klasse des Vorgängers heran: In der Action-Episode müsst Ihr Euch mit schlechter Grafik, mickrigen Animationen und vielen geschmacklosen Ideen (Gegner können z.B. mit Starkstrom gebraten werden) abfinden, während die Lightgun- oder Maus-Unterstützung der Ego-Shooter-Abschnitte (unerklärlicherweise) gänzlich weggefallen ist. Den einzigen Lichtblick bilden die Rennspiel-Level, die – hat man sich an die Mittelmäßigkeit des Spielsystems gewöhnt – zumindest kurzweilig begeistern können. Kenner des ersten Teils sollten sich deshalb Mr. McClanes neuestes Abenteuer besser nicht antun und lieber auf eine Film-Fortsetzung warten. ■

GRAFIK 5 | HANDLING 5 | SOUND 6 | SPIELDESIGN 6 | SPIEL SPASS 5

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

Simon Krätschmer

Vigilante 8 – Zweite Herausforderung

Dreamcast

Genre	Action-Rennspiel
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM

Mit der Dreamcast-Version hat es Entwickler Luxoflux letztendlich doch noch geschafft, die Vigilantes und die Coyotes auf allen drei Systemen gegeneinander antreten zu lassen. Wie gehabt wählt Ihr aus neun Fahrzeugen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und Spezialwaffen Euren favorisierten Boliden. Anschließend tretet Ihr entweder im Quest-Modus (aneinandergereihte Missionen mit Story-Touch) oder im Arcade-Modus gegeneinander an. Sobald Ihr Euch hier ausgetobt habt, könnt Ihr einen Freund zu zünftigen Deathmatches einladen oder Eure Überlebens-Fähigkeiten im Survival-Modus antesten. Im Vergleich zur Nintendo 64- und PlayStation-Version hat sich die Grafik allerdings nur minimal verbessert (höhere Auflösung, schöne Lichteffekte) und wird der Leistungsfähigkeit des Dreamcast leider nicht gerecht – dafür kann der Sound (im Vergleich zum durchschnittlichen Midi-Geklimpere der Nintendo 64-Fassung) mit groovige `70er-Jahre-Musikuntermalung begeistern. Wer mehrere Systeme sein Eigen nennt sollte also auf jeden Fall zum Dreamcast-*Vigilante* 8 greifen. ■



GRAFIK 6 | HANDLING 7 | SOUND 8 | SPIELDESIGN 6 | SPIEL SPASS 8

1-2 Spieler | VMU 4 Block | Lenkrad | Vibration Pak | VGA-Box | 60 Hz | Texte englisch

Simon Krätschmer

Asteroids Hyper 64

NINTENDO 64

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Crave
Entwickler	Syrox Developments
Erhältlich ab	1. Quartal 2000
Preis	ca. 129,- DM



Was 1979 noch tausende Spieler durch Strich-Grafik und 2-Stimmen-Sound begeisterte, hat Entwickler Syrox in eine zeitgemäße (?) Polygon-Verpackung gesteckt – die Frage ist nur: Wollen die Fans dieses Klassikers überhaupt ein 3D-Remake? Aber warum geht es überhaupt? Mit einer kleinen Raumkappsel müßt Ihr herumirrende Asteroiden zu kleinen Krümeln schießen - dazu habt Ihr anfangs nur eine (upgradefähige) Laser-Kanone zur Verfügung. Doch auch Eure "Feinde" haben sich in den letzten 21 Jahren nicht auf die faule Haut gelegt und fleißig an neuen Tricks und Gemeinheiten gefeilt. Neben dem üblichen "Kanonenfutter" ärgern Euch einige spezielle Exemplare ganz besonders. Sie setzen Euren Antrieb außer Kraft, feuern zurück oder sind gar unzerstörbar. Leider wurde *Asteroids Hyper 64* weder optisch noch aktustisch an die Fähigkeiten des Nintendo 64 angepaßt. Neueinsteueger sollten von diesem Remake also Abstand nehmen – nur treue Fans schauen sich die 64-Bit-Version (und den enthaltenen Classic-Modus) einmal näher an. ■



GRAFIK 3 | HANDLING 8 | SOUND 3 | SPIELDESIGN 7 | SPIEL SPASS 5

1-4 Spieler | Controller Pak 1 Seite | Rumble Pak | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Playcom
Software Vertriebs GmbH

PlayStation | Dreamcast | NINTENDO 64 | GAME BOY COLOR

Versand

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

PlayStation SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt	79.99
Dino Crisis	dt	89.99
Fighting Force 2	dt	84.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	84.99
Int. Superstar Soccer Pro Evolution	dt	89.99
Jade Cocoon: Die Tamamayu Lege.	dt	84.99
Le Mans 24	dt	84.99
Lego Racers	dt	89.99
Railroad Tycoon 2	dt	84.99
Rainbow Six	dt	79.99
Resident Evil 3 - Nemesis	dt	* 99.00
South Park Rally	dt	84.99
Spec Ops	dt	89.99
Thrasher - Skateboarding	dt	84.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt	84.99
Ubik	dt	79.99

PlayStation SONDERANGEBOTE

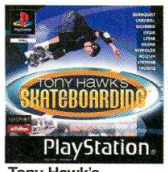
Breath of Fire 3 Special Edition	dt	29.99
Bust a Move 2 The Arcade Platinum	dt	29.99
Jeremy McGrath Supercross 98	dt	29.00

Macht Dich bereit auf ein Spiel der Extraklasse! Gerade als Jill Valantine die Stadt verlassen will, passiert etwas Schreckliches. Von überall her kommen Zombies angeschwankt, und auch andere seltsame Kreaturen machen Racoon City unsicher. Jill bleibt nichts anderes übrig, als sich erneut in den Kampf gegen die Monster zu werfen... Tauchen Sie in die Welt des Grauens ein, und die Kombination aus Action und Rätseln werden Sie fesseln.



DM 99.-

Resident Evil 3 - Nemesis



Tony Hawk's Skateboarding
dt DM 84.99



Jade Cocoon: Die Tamamayu Lege.
dt DM 84.99



Le Mans 24
dt DM 84.99



Lego Racers
dt DM 89.99



Ubik
dt DM 79.99



Breath of Fire 3 Special Edition Pack
dt DM 29.99

0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * **eMail: Info@playcom.de**

NINTENDO 64 SOFTWARE

Castlevania: Legacy of Darkness	dt	*109.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
NHL Breakaway 99	**uk**	**19.99**
Rainbow Six	dt	89.99
Rayman 2	dt	109.99
Spieleberater Donkey Kong 64	**dt**	**24.00**
Starcraft 64	dt	*109.99
Super Smash Brothers	dt	89.99
WCW Mayhem	dt	99.00
WWF Wrestlemania 2000	dt	109.99



DM 129.99

Donkey Kong 64 + Expansion Pak

Im Urwald ist die Hölle los! Der finstere King K. Rool ist mit seiner Kremling-Armee zurückgekehrt und stiftet nichts als Unfrieden. Schlüpfe in die Rolle von Donkey Kong und ziehe los...
Dem Spiel ist Nintendos Expansion Pak zur Verbesserung der Grafik beigepackt.

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Dreamcast SOFTWARE

Airforce Delta - Deadly Skys	dt	* 89.99
Crazy Taxi	dt	89.99
D 2	dt	* 84.99
F1 World Grand Prix (Formula 1)	dt	99.99
Fighting Force 2	dt	84.99
Killer Loop	dt	84.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt	169.99
Shadowman	dt	84.99
Sonic Adventures	dt	84.99
Soul Calibur	dt	99.99
UEFA Striker	dt	99.00
Vigilante 8 Second Offense	dt	* 94.99
Worms Armageddon	dt	89.99



Crazy Taxi

Schnell, schrill und trendy: Der Arcade-Racer für daheim. Mit Vollgas durch die Straßen von Sega-City!
Der ultimative Spielhallen-Spaß für Euer Dreamcast!

DM 89.99

GAME BOY COLOR SOFTWARE

A Bug's Life (Color)	dt	34.99
Daffy Duck (Color)	dt	59.99
Fifa 2000 (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Spieleberater POKéMON	**dt**	**24.00**
Super Mario Bros.Deluxe Color	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Tom & Jerry (Color)	dt	49.99



DM 64.99

POKéMON - Rote Edition

Schnapp sie Dir alle! Die größte Aufgabe Deines Lebens liegt vor Dir: werde der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten! Fange die auf dieser Roten Edition befindlichen 139 Pokémon, trainiere sie und forme sie zu einem unschlagbaren Team. Nimm dann an der Pokémon-Meisterschaft teil und gewinne. Um alle 150 existierenden Pokémon zu bekommen, mußt Du via Link-Kabel gegen einen Freund kämpfen der die Blaue Edition besitzt.

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. • Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

HANDHELD-TEST

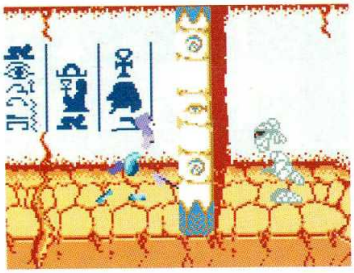
Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Tonic Trouble

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	RFX Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Oh Schreck! Der Schussel aus dem Weltraum ist wieder da! Die Rede ist natürlich von Obertrottel Ed: Der tolpatschige Außerirdische hat bereits auf dem Nintendo 64 für Aufregung gesorgt - nun bestreitet er sein erstes Game Boy-Abenteuer. An der Story hat sich nichts geändert: Ed hat vom Weltall aus eine Dose Chemikalien auf die Erde plumpsen lassen - nun soll er den angerichteten Schaden wieder beheben. Auf dem blauen Planeten ist nämlich nichts mehr so, wie es mal war: Da werdet Ihr von aggressiven Toastern angegriffen, müsst aufgebrachten Rüben ausweichen und Euch vor gefährlichen Mecha-Enten in Acht nehmen. Unterwegs flüchtet Ihr aber nicht nur vor den garstigen Gesellen, Ihr sammelt auch Schlüssel sowie Boni und überspringt klaffende Abgründe. Nichts Innovatives, aber immerhin ein kurzzeitig unterhaltsames Jump'n'Run - mehr dürft Ihr von *Tonic Trouble* nicht erwarten. ■





GRAFIK 6 | HANDHELD 7 | SOUND 5 | SPIELDESIGN 5 | SPIEL SPASS 4

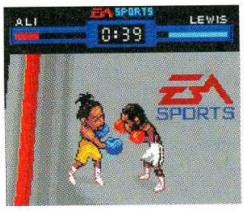
1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Philipp Noack

GAME BOY COLOR Box Champions

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Digital Eclipse
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Wer auf dem Game Boy Color ein gutes Boxspiel sucht, der hat nichts zu lachen. Das erkannte auch Electronic Arts und bannte sein bereits auf der PlayStation herausgebrachtes *Box Champions* nun auf eine Game Boy–Cartridge. Zehn der größten Boxer aller Zeiten wie Muhammad Ali, Oscar De La Hoya, Sugar Ray Leonard, Joe Frazier, Shane Mosley, Michael Grant, Lennox Lewis, Floyd Mayweather und Rocky Marciano dürfen vom Spieler durch den Ring gescheucht werden. Wahlweise trägt man seine Kämpfe gegen einzelne Fighter über mehrere Runden aus oder man nimmt es gleich mit allen auf und steigt in ein Turnier ein. Wer mag, der darf auch via Linkkabel gegen einen Freund antreten oder sich gleich einen eigenen Boxer zusammenstellen und trainieren. *Box Champions* hat ein Problem: Es möchte gerne Simulation und überzogenes Arcade-Game gleichzeitig sein und scheitert so leider bei beiden Ansätzen. ■





GRAFIK 5 | HANDHELD 6 | SOUND 5 | SPIELDESIGN 6 | SPIEL SPASS 5

1-2 Spieler | Linkkabel | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Ein Schweinchen namens Babe

Genre	Denkspiel
Anbieter	Crave
Entwickler	Universal
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Diskriminierung im (Haus-)Tierreich: Das Lieblings-Schwein der Kino-Generation hat kein Anrecht auf einen griffigen Säugernamen wie "Fido", "Ferdi" oder "Waldi" – nein, es heißt schlicht und einfach "Babe". Schlicht ist auch das Konzept hinter der Handheld-Adaption des tierischen Leinwand-Abenteuers: Babe will – wie im Film – saumäßig gerne ein Schäferschwein sein – und deshalb "kläfft" Schweinchen Babe das störrische Vieh in griffiger Puzzle-Manier zum nächsten Level-Ziel. Und weil das durchschnittliche Wollknäuel ("Mäh!") noch dämlicher ist als Euer Borstenvieh, wetzt es nach jedem Marschbefehl sturheil gerade aus – bis es gegen ein (zuweilen bewegliches) Hindernis dotzt. Ansich ein ebenso einfaches wie cleveres Konzept (verfolgt die selbe Idee wie DMA's Sheep) – nur hapert's an der Ausführung: So wirken die meisten Level eher peinlich verbaut als intelligent konstruiert – wer sich hier zurecht finden muß, der ist eine ganz arme Sau. ■







GRAFIK 7 | HANDHELD 8 | SOUND 6 | SPIELDESIGN 5 | SPIEL SPASS 5

1 Spieler | Paßwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

GAME BOY COLOR NHL 2000

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

Mit *NHL 2000* setzt THQ endlich die vor Jahren von EA erworbene NHL-Lizenz auf dem Game-Boy Color um. Insgesamt stehen fünf verschiedene Spielmodi zur Verfügung, die allesamt den kompletten NHL-Luxus bieten. Von Line-Changes über steuerbare Torhüter, Icing und Off-Sides bis hin zu Verletzungen und Zeitstrafen fehlt nichts, was das Eishockey-Herz begehrt. Um dabei immer den bestmöglichen Überblick zu garantieren, beschränkte man sich auf die Game-Boy-typische Vogelperspektive. Wer eine komplette Saison in Angriff nimmt, muss leider auf den Komfort einer Batterie verzichten und seine Spielstände per Passwort sichern. Auch der Zwei-Spieler-Modus fiel bedauerlicherweise dem Rotstrich zum Opfer, angeblich weil die Game-Boy CPU mit der simultanen Berechnung von zehn digitalen Charakteren überfordert ist. Im Ein-Spieler-Modus sorgen aber vor allem die spaßigen Shoot Outs und direkt anwählbare Playoffs für die nötige Kurzweil. ■



GRAFIK 7 | HANDHELD 6 | SOUND 4 | SPIELDESIGN 7 | SPIEL SPASS 7

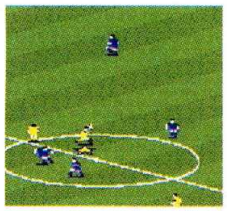
1 Spieler | Paßwort | Texte englisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Mark Liebold

GAME BOY COLOR FIFA 2000

Genre	Sportspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Nach Konamis *ISS 99* und Infogrames' *Ronaldo V-Football* findet mit *EAs Fifa 2000* bereits das dritte farbenfrohe Fußballspiel seinen Weg auf Nintendos praktische Westentaschenkonsole. Ähnlich wie die großen PlayStation-Brüder bietet der 8Bit-Ableger ein facettenreiches Spektrum an verschiedenen Spiel-modi: Vom einfachen Freundschaftsspielen auf dem Fußballplatz oder in der Halle über einen Liga-Modus bis hin zum globalen Turnier. Hierfür stehen Euch 60 internationale Teams zur Auswahl, die Originalnamen der Spieler sucht Ihr allerdings vergebens. Obwohl Nintendos Kleinster nur zwei Buttons hat, können die flinken Taschen-Kicker mit einem beachtlichen Repertoire an verschiedenen Aktionen (langer Pass, kurzer Pass, Schuss, Sprinten, Grätschen usw.) aufwarten. Jedoch kommt man durch die Tastenkombinationen und die für die vielen Moves (z.B. A-Button antippen, drücken oder lange gedrückt halten) zu ungenaue Abfrage des Steuerinterfaces recht oft in Bedrängnis. ■







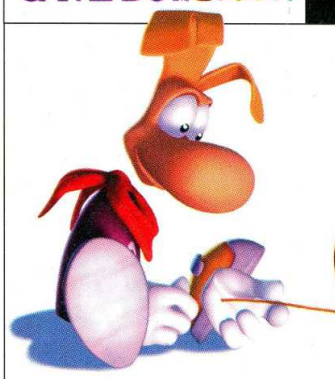


1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Rayman

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM







Von 32-Bit auf 8-Bit – ein Sprung, der den wenigsten Spielen gut tut. Trotzdem ist Ubi Soft das Kunststück gelungen: Denn Raymans kleiner Handheld-Bruder ist keine lauwarme Lizenz-Entwicklung, sondern eine vollwertige Umsetzung des ersten Teils. Wir erinnern uns: Vor rund vier Jahren war Comic-Held Rayman der attraktivste Springinsfeld im Jump'n'Run-Reich: Gleich drei Versionen seines zuckersüßen Sidescrollers lieferte uns der französische Publisher – die (damals noch handgezeichnete) Gliederpuppe hüpfte auf Jaguar (!), Saturn und PlayStation. Der Witz: Die Pocket-Variante der europäischen Hupferei steht den großen Vorbildern in kaum etwas nach – fast alle Level wurden abstrichfrei auf den Game Boy portiert, und trotz abgespeckter Optik hat man auch das zauberhafte Original-Flair hinüber gerettet. Rayman erforscht nach wie vor skurrile Märchenwälder, boxt mit fliegender Faust die Level-Architektur "zurecht" und springt sonst zwischen den teuflisch platzierten Plattformen umher. Ob im finsteren Forst, beim heißen Ausweichspiel im Vulkan oder während pfiffiger Balance-Akte in der Musikwelt: Rayman hat Magie. Und weil der Game-Boy-Screen so viel kleiner ist als Euer Fernseher, fällt die drastisch reduzierte Auflösung auch kaum ins Gewicht: Die Miniatur-Ausgabe des Hüpf-Hits ist fast so schön wie das Original – und genauso schwer! Und da liegt (wieder mal) der (erhupfte) Hund begraben: Die Level sind allesamt vorbildlich ausgeklügelt , die Steuerung zeitlos genial – und abwechslungsreich ist's sowieso. Aber wer keine Schachtel Valium im Haus hat, der nimmt Abstand – hier beißen sogar Hardcore-Profis herzhaft in den Game Boy.... und das schon in den ersten fünf Levels! ■







1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Profis

NEOGEO POCKET Metal Slug 1st Mission

Genre	Action
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



SNK-Inhouse-Produkte besitzt bei Import-Spielern einen ähnlich hohen Stellenwert wie Nintendo- oder Namco-Spiele – hier bekommt Ihr (fast) immer ein hochwertiges Spiel, das den Referenzbalken des entsprechenden Genres meistens noch ein Stück nach oben drückt. Genau solch ein Meilenstein erwartet Euch mit *Metal Slug 1st Mission*, denn Entwickler SNK hat es geschafft, die Spielbarkeit der großen Neo-Geo-Brüder auf den Pocket-Winzling zu übertragen. Als Ein-Mann-Platoon schlagt Ihr Euch hüpfend und schießend durch abwechslungsreiche Dschungel-, Stadt- und Fabrik-Szenarien. Euren zahlreichen Feinden rückt Ihr mit allerlei martialischem Mordwerkzeug auf den Pixel-Pelz – zeitweise dürft Ihr sogar einen putzigen Mini-Jet und den namensgebenden Metal-Slug-Panzer besteigen. Unzählige Bonusräume und eine nicht-lineare Missionsstruktur sorgen dafür, das selbst bei anspruchsvolleren Spielern keine Langeweile aufkommt – dank dem intelligenten Speicher-System eignet sich *Metal Slug* außerdem wunderbar für kurze Hosentaschen-Gefechte. Einziges Manko: Der fehlende Zweispieler-Modus, hier hat die eigene Neo-Geo-Verwandtschaft eindeutig die Nase vorne. ■





1 Spieler | Batterie | Texte englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR

Daffy Duck auf Schatzsuche

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Sunsoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Infogrames präsentiert uns mit schöner Regelmäßigkeit ein Cartoon-Spiel nach dem anderen: Diesmal hat's den guten Daffy Duck erwischt. In der vorliegenden Game Boy Color-Hupferei begibt sich die vorlaute Ente auf Schatzsuche. Um aber an das begehrte Gold erst einmal heranzukommen, muss sich Daffy zahlreichen Gefahren stellen: Allerlei animalisches Gesocks stellt sich Euch in den Weg - die Auswahl reicht von bissigen Hunden über widerliche Spinnen bis hin zu stechfreudigen Skorpionen. Zudem sind die Levels mit jeder Menge fieser Fallen gespickt: Hier müsst Ihr aufpassen, nicht auf einen Rechen zu treten, da wartet schon ein Stachelball auf ein unvorsichtiges Entchen. Um Feind und Fallen außer Gefecht zu setzen, werft Ihr mit Dynamit um Euch. Einmal weg gesprengt, hinterlassen die bösen Buben dann Geldsäcke, Lebensmittel oder Herzen - mit den Goodies erhöht Ihr Euren geschröpften Energievorrat. Am Ende eines Abschnitts macht Euch dann Übeltäter Bugs Bunny mit noch mehr Fallen das Leben schwer. Unterhaltsam fanden wir allenfalls die zahlreichen Treffer-Animationen von Daffy... ■







1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

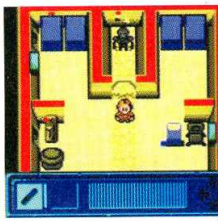
GAME BOY COLOR

Yoda Stories

Genre	Pseudo-Adventure
Anbieter	THQ
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Auf dem PC war es ein besserer Bildschirmschoner, jetzt will man es Euch als Vollpreisprodukt andrehen: Wie beim gleichnamigen Win'95-Pausenfüller beobachtet Ihr von schräg oben, wie Luke Skywalker und Konsorten blockweise durch das *Star-Wars*-Universum ruckeln, Simpel-Rätsel knacken oder starrem Sprite-Geziefer das Lichtschwert über den Pixel-Pelz ziehen. Hatte das uninspirierte Gezuckele auf dem Heimcomputer wenigstens als Beschäftigung für zwischendurch noch eine Daseinsberechtigung (zumal's hier als Low-Price-Produkt angeboten wurde), ist's für den Game Boy Color eine Frechheit: Technisch wären die *Yoda Stories* selbst auf dem NES durchgefallen, spielerischen Gehalt gibt's auf den nach Zufallsprinzip zusammengestellten Winz-Welten ohnehin keinen. Tut uns leid, Lucas Arts – aber hier fällt uns beim besten Willen nichts Positives ein! Oder doch? Ja, genau: Die Raumschiffe sind ganz knuffig ausgefallen! Man erkennt gleich auf den ersten Blick, was X-Wing und was Tie-Fighter ist! Ergo: Ab in die galaktische Mülltonne! ■







1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

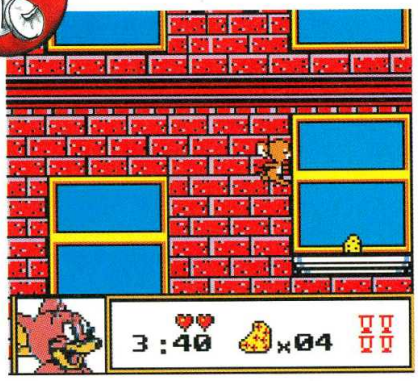
Robert Bannert

GAME BOY COLOR

Tom and Jerry

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Take 2
Entwickler	Majesco Sales
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Ach du liebes Lieschen, was ist das denn? Damals auf ZDF, da waren Katz und Maus noch unsere liebsten Weggefährten durchs nachmittägliche Kinderprogramm – jetzt hat man sie zu unförmigen Pixelklößen degradiert. Für alle, die unsägliche Cartoon-Umsetzungen aus der frühen Heimcomputer-Zeit (Marke *Garfield*) kennen: *Tom and Jerry* können da locker mithalten! So steuert Ihr Klein-Jerry durch allerlei Jump'n'Run-Banalitäten (über die Bank, unter die Bank, auf das Kaminsims...), weicht dann und wann der Miezekatze aus (der alte Tom macht's sich in der Mülltonne bequem) oder steigt hinters Steuer eines Spielzeugvehikels. Hört sich ja eigentlich nicht mal so schlecht an – wurde aber technisch derartig vermurkst, dass Ihr glatt um Euren Gameboy bangt ("Ist das ansteckend?"). Weder könnt Ihr die Sprungdistanz richtig abschätzen, noch erkennt Ihr, wo die nächste Falle lauert: Und ehe Ihr Euch verseht, ist Klein-Jerry wieder mal in den Kanal geplumpst. Aber da ist er ja auch ganz gut aufgehoben... ■





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

Robert Bannert

GAME BOY COLOR

Bass Masters Classic

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

Nach *Mario Golf* liefert uns die japanische Entwickler-Gemeinde jetzt einen weiteren Beruhigungssport für den Game Boy: Die *Bass Masters* holen Ihre Beute – wahlweise im Turnier oder zwecks Training im Practice-Modus – in mehr unterschiedlichen Fischgründen ein als dem Konsolen-Angler lieb sein kann. Auch beim "Ködern" hat Natsume nicht gespart: Leichte Köder, schwere Köder und Köder, die es so schnell auf den Grund zieht, dass sie den Meiser Barsch fast erschlagen – das Arsenal an unterseeischen Mordinstrumenten ist umfassend. Also: Wer ein Profi sein und beim "Einwiegen" der Beute das fetteste Ergebnis einstreichen will, der muss genau wissen, welchen Köder er für welches Szenario wählt. Ganz klar: Auch Witterung und Tageszeit nehmen Einfluss aufs fischige Gemüt – alles Faktoren, deren Kenntnis den echten Bass Master vom Amateur unterscheiden! Wer weder für Fisch noch Angel was übrig hat, dem wird's allzu schnell langweilig – für alle anderen ist's ein spaßiger Pausenfüller: Nicht eben abwechslungsreich, aber enorm beruhigend! ■





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

Dragon Quest Monsters

GAME BOY COLOR

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Eidos
Entwickler	Enix
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 69,- DM

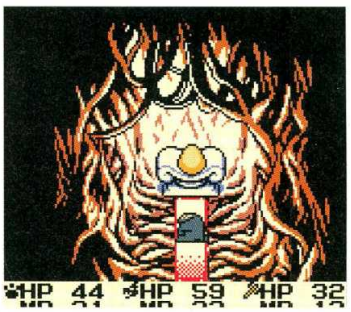
Enix' klassische Rollenspiel-Reihe auf Abwegen: In der Monsters-Variante seid Ihr nicht als Schwertschwinger, sondern als Monsterzüchter unterwegs.



Hier wurde das Rollenspiel auf seine Essenz reduziert: Ihr marschiert über Landkarten und wartet den nächsten Kampf ab.



Ei, Ei, Ei! Was da wohl ausschlüpfen wird? Im Schrein der Sterne hinterlassen Eure Monster nach dem Hochzeitsritual (und einer heißen Liebesnacht...) ein kleines Mitbringsel...



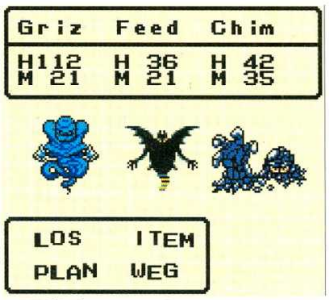
Anheimelndes Domizil: Der Monstermaster hinter dem Tresen fordert Euch später zum Duell heraus. Zwischen den Kämpfen versucht er sich als Forscher.







Hinter den blauen Energiestrudeln liegen die nächsten beiden Spielwelten – wer vorzeitig wieder zurück ins sichere Schloß will, der benutzt einen Teleporter.





Monster wie den Erdelementar (links) hat Akira Toriyama gepinselt: Sein schräger Zeichenstil hat Comic- und Videospielszene geprägt.

Und wieder Akira Toriyama: Die meisten unter Euch kennen den japanischen Meisterpinsler vermutlich als kreatives Mastermind hinter den *Dragon-Ball*-Comics – aber auch im Videospielkosmos hat der emsige Zeichner schon tüchtig abgesahnt. Sein bekanntestes Machwerk: Enix' Rollenspiel-Reihe *Dragon Quest*. Zur Info: Das (dank Toriyama) charmante Manga-Epos erschien seinerzeit für Nintendos 8Bit-NES und das Super NES. Jetzt schieben Toriyama & Co. eine Game-Boy-Color-Episode nach – mit all den Rollenspiel-Elementen, die *Dragon Quest* in Japan zum RPG-Seller Nr. 1 gemacht haben, darunter vor allem spielerfreundliche Handhabe und Akiras possierliche Sprite-Protagonisten. Denn wie in den Vorgängern schwingt der *Dragon Ball*-Schöpfer vor allem dann das Zepter, wenn es um die grafische Konzeption von schrägen Vögeln, kopffüßelnden Helden und monströsen Pixelbiestern geht: Letztere sind diesmal allerdings nicht nur als EP-Spender unterwegs – nein, vielmehr schlagen sich die bunten Biester wie in *Pokémon* auf die Seite Eures Charakters und kämpfen dann an der Heldenfront gegen die monströsen Kollegen. Die Idee ist also spätestens seit *Pokémon* nicht mehr neu – kommt allerdings mit entscheidenden Verschönerungen einher: So ist der *Dragon-Quest*-Held nicht allein auf Monstersammeln und Monstertraining beschränkt – nein, wer den Schrein der Sterne freigespielt hat, der darf seine Schützlinge außerdem miteinander kreuzen und dabei zusehen, wie Mami und Papi Monster (werden standesgemäß vor den Altar geführt) ein blütenweißes Ei in ihrem Liebesnest hinterlassen. Danach machen sich die beiden zwar aus dem Staub (soviel zum Thema "Elterliche Fürsorge"), aber dafür habt Ihr jetzt einen Dreikäsehoch im Laufställchen, der die Vorzüge beider Elternteile in sich vereint!



Sonst wird rollenspielerische Hausmannskost geboten: Wer seine Monster aufmöbeln will, der muss sie Gassi führen – und zwar immer drei gleichzeitig. Derweil der Rest der Brut geduldig auf dem heimischen Monsterhof wartet, schlüpft Ihr mit Eurem bestialischen Trio in ein Dimensionsportal – und was Ihr dahinter erlebt, ist routinierte Hack'n'Slay-Kost. Ihr tippelt über die obligatorische Landkarte – und kommt's dann wie gehabt zur Zufallsbegegnung, vermöbelt Ihr die Gegner (bis zu Drei an der Zahl) via Menükloppe. Wo Ihr in anderen Genre-Vertretern für Eure Charaktere die Kampftaktiken festlegt, sind es hier Eure Monsterchen, die sich mit Spezialtechnik, Magie oder Waffengewalt auf die Gegner stürzen. Also: Ran an die Buletten! "Erfahrungspunkte fassen!" ist die Devise! Denn die helfen Euch nicht nur beim Kampf im Spiel, sondern auch beim Kampf gegen einen Kumpel: Habt Ihr ein Link-Kabel und einen Freund mit *Dragon-Quest*-Modul parat (Achtung! Ihr könnt nur deutsche Version mit deutscher Version bzw. US-Version mit US-Version kopeln!), dann dürft Ihr wahlweise gegeneinander antreten – oder Eure Monsterchen miteinander kreuzen! ■

fun meint:

„Endlich hat es eine *Dragon-Quest*-Episode nach Deutschland geschafft! Zwar ist's keine der klassischen Rollenspiel-Episoden – aber immerhin! Und Charme haben die Abenteuer um Monstermaster Terry wie die großen Vorbilder: Der ist zwar in erster Linie Toriyamas Zeichner-Genie zu verdanken (putzigere Monster findet Ihr selbst in *Pokémon* nicht), aber auch sonst fesselt die intelligente Kombo aus Monsterzucht und Metzel-RPG. Spielkonzept und Präsentation sind simpel, die via Zufallsprinzip zusammengewürfelten Landkarten bestenfalls saudämlich, aber trotzdem könnt Ihr Euch kaum noch vom LCD-Schirm lösen: Das Spielvergnügen ist einfach, unbeschwert – und die Erfolgserlebnisse geschickt portioniert. Fazit: Mit dem ausgefeilten Design von Nintendos *Pokémon*-Welt können Terry & Co. trotz Monsterzuchtprogramm nicht konkurrieren – aber dafür ist's das derzeit beste Hack'n'Slay-Rollenspiel. Kaufen!"



1 Spieler

Link-Option

Batterie

Texte deutsch

Für Fortgeschrittene

Robert Bannert

SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium

Hi-Score

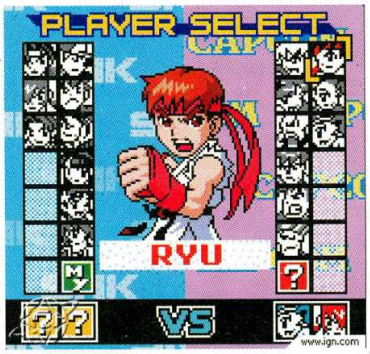
Snk kann das Prügeln nicht lassen: Wie zu seeligen Neo-Geo-Zeiten werden jetzt auch die Handheld-Besitzer mit einem Beat'em-Up-Hit nach dem anderen bedient. Das Titel-Angebot für *Snk*'s Kleinsten ist nicht eben ausgewogen – aber dafür werden nur Perlen präsentiert! Perlen wie diese: Ein größeres Kämpferaugebot (hier geben sich die Spitzenvertreter aus beiden Prügelwelten die Klinke in die Hand) und schönere Optiken findet Ihr in keiner anderen Handheld-Klopperei. 13 *Snk*- und 13 Capcom-Krieger treten gegeinander an – wie bei *Snk*-Beat'em-Ups üblich wahlweise im Single-, Tag- oder Team-Modus. Je nachdem welchen Kampfstil Ihr bevorzugt, entscheidet Ihr Euch vor dem Duell zwischen den Optionen Average (Ihr sammelt Special-Energie, indem Ihr Prügel austeilt), Counter (Euer Charakter wird manuell aufgeladen) und Rush (für die Taktiker: Ihr könnt bis zu drei Super-Specials loslassen) – anschließend geht's ins Match of the Millennium. Und das macht seinem Namen alle Ehre: Die Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, die Optik kontrastreich – und die ganze Szenerie mit animierten Spezialeffekten nur so zugepackt. Stichwort Animation: Egal ob Ryu, Ryo, Chun Li oder Mai – die knuffigen Kämpfer sind ähnlich graziös wir ihre Vorbilder. Und wenn's an präzise Stick-Abfrage geht, dann ist *Snk vs. Capcom* über jeden Zweifel erhaben: Da macht der Kleine den Großen noch so Einiges vor! Zusammen mit zahllosen Extra-Modi (so könnt Ihr z.B. via Link-Kabel Charaktere vom großen Dreamcast-Bruder runterladen und im Olympic-Modus trainieren) ist's die Neo-Geo-Pocket-Referenz schlechthin. Ob's wohl noch besser geht? ■

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Snk
Entwickler	Snk
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM











1 Spieler | Modulspeicher | 2-Spieler-Link-Option | Dreamcast-Link-Option | Texte englisch | Für Profis

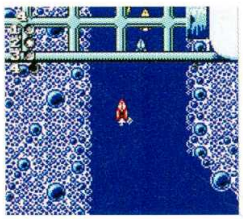
Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR

Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo

Die sowieso schon winzigen Micro-Machines-Boliden bekommen eine Schrumpfkur verpasst - noch vor dem PlayStation-Nachfolger *Micro Maniacs* läßt Entwickler Codemasters Teil Eins und Zwei der Rennspiel-Serie im Doppelpack auf die Game-Boy-Color-Besitzer los. So erwarten Euch neben massenhaft Strecken und Fahrzeuge auch zwei unterschiedliche Spielsysteme: Während Eure miniaturisierten Boliden in *Micro Machines 1* noch recht langsam unterwegs sind (und – wohl als Ausgleich – sich nur unter erheblichen Drifts um die Kurve steuern lassen) fällt der gesamte Bildschirmausschnitt in *Micro Machines 2* größer aus. Die Folge: Das Gameplay ist schneller, das Handling direkter und die Grafik detaillierter. Zwar gibt es keine Link-Option, doch unter Verwendung aller Game-Boy-Buttons können zwei Spieler an einem Game-Boy gegeneinander antreten. Obwohl man sich (mit etwas Übung) zwar auch auf einem Display herrliche Kopf-an-Kopf-Rennen liefern kann, solltet Ihr auf kurze Steh-Gefechte verzichten – da ist eine Runde *Tic-Tac-Toe* am Busfenster wesentlich gelenkschonender. ■

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







1-2 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis | Game Boy Color only

Robert Bannert

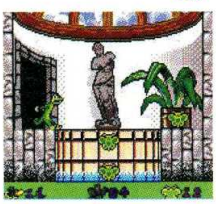
GAME BOY COLOR

Gex: Deep Cover Gecko

Früher war *Gex* eine flotte 3D-Echse, jetzt ist er nur noch als fußlamer 2D-Hupfer unterwegs. Ansich ja noch kein Beinbruch, aber wenn die Abenteuer so uninspiriert sind, dann stellt man sich doch so einige Grundsatzfragen – besonders was Level-Design und Spielkonzept angeht. Denn da wird Euch mit *Gex* – wieder mal – Hausmannskost aufgetischt. Und das Beste daran: Auch wenn Euer Gecko ziemlich lecker aussieht (der Bursche ist gerendert), der Nachgeschmack ist ziemlich fad. Dabei hat man sich regelrecht darum bemüht, sämtliche Zutaten des Originals auch in die Pocket-Variante zu mixen: *Gex* springt von TV-Dimension zu TV-Dimension, erfüllt Mini-Missionen (sogar die wurden detailgetreu in die zweite Dimension hinüber gerettet) und sammelt fleißig Fernbedienungen ein. Leider wurde das Potential verschenkt: Die meiste Zeit über rennt Ihr planlos durch die Gegend – und langweilt Euch, aller Detailliebe zum Trotz, tödlich! ■

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics / IMS
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM









1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Final Game-Boy-Legend

Wer von Euch erst mit der PlayStation zum *Final-Fantasy*-Fan geworden ist, mag's vielleicht nicht glauben – aber Euer Lieblingsspiel gibt's auch für den Game Boy, und zwar gleich in dreifacher Ausfertigung. Zwar sind's ziemlich betagte Spiele (also nix mit Farbe!) – aber schließlich interessiert die Technik bei Pocket-Titeln ohnehin nur periphär. Ergo: Spielerisch machen alle drei *Final Fantasy Legends* den PlayStation-Folgen noch heute was vor. Denn wo man mit Technik nicht protzen kann (fällt mit 8Bit-Monochrom-Optik ziemlich schwer), da muß man mit Spielgehalt auftrumpfen. Und das ist Squaresoft damals noch gelungen wie kaum einem anderen Entwickler! Optik und Handhabe sind – ganz klar – ebenso ursprünglich wie konventionell: Ihr beobachtet Euer Heldensprite von schräg oben, durchforstet eine zweidimensionale Spielwelt – und schwatzt alles und jeden an, der nicht nach Monster aussieht. Gekämpft wird wie gehabt nach dem Zufallsprinzip: Ihr tippelt nichtsahnend über die Landkarte – und aus heiterem Himmel fallen die Monster über Euch her. Im Gegensatz zu den Super-NES-Episoden von Squares Rollenspiel-Reihe werden die Gefechte allerdings nicht "in der Horizontalen ausgetragen", sondern wie in Enix' *Dragon Quest*-Serie auf die Monsteroptiken beschränkt. Die werden von vorne eingeblendet, unten seht Ihr ein Fenster mit Angriffsoptionen und Charakterdaten – gekämpft wird also in klassischer Menü-Manier. Angenehm: Wo Ihr in den großen *Final-Fantasy*-Episoden Eure Optionen in Echtzeit selektieren müßt (Ihr grübelt nach oder verhaspelt Euch bei der Auswahl – und die Monster hauen munter weiter drauf), da habt Ihr in den Game Boy-Teilen alle Zeit der Welt: Denn hier wird – ganz gemütlich – rundenweise geschlachtet! Ist auch bitter nötig: Denn Item-Fundus und Charakterangebot sind noch komplexer als in den großen *Final-Fantasy*-Brüdern. Sich da sekundenweise und in der Hitze des Gefechts durchzuwühlen, ist so gut wie unmöglich!



Ihr nehmt die Monster von vorne: Nach der Zufallsbegegnung poppt Monster für Monster auf den LCD-Schirm – und Ihr wählt Eure Waffen!



Für Euren Handheld die Rollenspiel-Referenz: *Final Fantasy Legend III* (1994 in den USA) ist bis heute unerreicht.

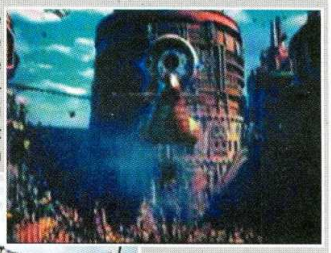
Hinzu kommt ein damals noch einzigartiges Evolutions-System: Ihr könnt die einzelnen Charakter-Rassen miteinander kreuzen oder durch eine gesunde Ernährung tüchtig hochpeppeln. Ob sich Gamefreak und Enix' bei der Entwicklung ihrer Monsterzucht-Programme hier haben inspirieren lassen.? Scheint jedenfalls so...

Unsere Empfehlung: Versucht Euch die Game Boy-Episoden so schnell wie möglich zu besorgen! Offiziell ist Final *Fantasy Legend I-III* zwar nicht mehr zu haben – aber wer eifrig Kleinanzeigen studiert und auf Internet-Börsen herumstöbert (z.B. eBay), der kann die Squaresoft-Frühwerke vielleicht noch auftreiben. Es lohnt sich! ■



Erschien anno 1990 in den USA – und stach die Konkurrenz nach Presse-Prozentpunkten aus: *Final Fantasy Legend* für den alten Monochrom-Game Boy.

Final Fantasy-Die nächste Generation



Nicht nur die Autoindustrie plant Jahre im Voraus – auch bei Squaresoft liegen schon die Konzeptblätter für morgen und übermorgen in der Schublade.



Kein Witz: Square hat die ersten Bilder zu den nächsten drei (!) *Final-Fantasy*-Episoden präsentiert. Bislang sind's zwar nur Grafikstudien und Schnappschüsse aus dem Vorspann, aber die Planung für die nächste *FF*-Generation ist schonmal fix! Die Infos: Weil's auf der PlayStation so schön war, bringt uns Square die neunte Episode wieder für Sonys 32-Biter – erst *Final Fantasy X* und *XI* werden für die PS2 entwickelt. Ob sich Square da nicht ein bißchen weit aus dem Fenster lehnt? Naja – auf jeden Fall hat man der Konkurrenz mit dieser Ankündigung einen heftigen Schuß vor den Bug verpaßt... Wir halten Euch auf dem Laufenden!











E.G.G.: Elemental Gimmick Gear

Auf der PC-Engine haben sich Hudsons Entwickler einen Namen als Adventure-Spezialisten gemacht, jetzt profitieren Dreamcast-Besitzer vom fernöstlichen Designer-Know-How: E.G.G. ist ein Action-Adventure im klassischsten Stil.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Vatical Entertainment
Entwickler	Hudson Soft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM (US-Import)



Hau Ruck! Robi macht seinen Arm lang, greift nach dem Pfosten – und zieht sich so ans andere Ufer.



Übersichtlich und aussagekräftig: Der Statusbildschirm zeigt, wie es um Fähigkeiten und Energiereserven Eures Vehikels bestellt ist.



Mit der "Water proofed Gear" geht Euer Mini-Mech auf Tauchstation.



Mist, daneben! Eigentlich wolltet Ihr den Endgegner mit einem Kältestrahl einfrieren...

E.G.G. – drei Buchstaben, eine Abkürzung. Elemental Gimmick Gear – der Titel charakterisiert das Spielkonzept hinter Hudsons Adventure-Ausflug kurz und treffend: Elemental beschreibt die magischen Fähigkeiten Eures Roboter-Kämpen (nach den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft gegliedert), Gimmick die Möglichkeit zur technischen Aufrüstung (vom ausfahrbaren Arm bis zum Skill-ROM fürs Auffangen und Verrücken von Objekten) und Gear die Ausbaustufen der gemeinen Roboterhülle – vom ausrangierten Schrott-Mech bis zum unterwassertauglichen Luxusmodell. Wo so ein famoser Blechbube herkommt? Ganz klar: Wie es sich für ein Action-Adventure japanischer Machart gehört, hat der stählerne Koloss in den Ruinen einer versunkenen Hochkultur geschlummert. Hier haben Pilot und Roboter die letzten 5000 Jahre verpennt – bis sie ein paar vorwitzige Forscher vor einem runden Jahrhundert ausgebuddelt haben. Jetzt verstaubt das archaische Vehikel im Museum – und sein Pilot verschnarcht in einer Tiefschlafkapsel die nächsten paar Jahre. Erst ein archäologischer "Supergau" in den Ruinen weckt den Dauerschläfer: Auch wenn sich "Beta" alias Leon an sein Vorleben als Battlemech-Pilot nicht mehr erinnern kann, Euer Konterfei fühlt sich dennoch für das Desaster verantwortlich – und als einziger Gear-Pilot mit kämpferischer Erfahrung macht sich der Manga-Held auf die stählernen Treter, um den Mysterien des vorsintflutlichen Bollwerks auf den Grund zu gehen. Und weil Leon so ein "alter Knochen" ist, hält er sich spielerisch an Altbewährtes: So stöbert Euer Mecha-Söldner nicht in schick texturierten 3D-Katakomben, sondern in großangelegten Adventure-Schauplätzen in 16-Bit-üblicher Kastenbauweise. Ob Eure Figur eifrig durch die Bitmap-Landschaft wetzt, mit blechernem Getöse Pixelgetier verdrischt oder Leichtbau-Säulen im subterranischen Thronsaal verrückt – Ihr beobachtet Euren mechanischen Helden fast immer von oben und bestaunt dabei handgepinselte 2D-Optiken. Allein in den (rar gesäten) Obermotzgefechten geht es dreidimensional zur Sache: Dann macht die Bitmap-Optik einer Echtzeit-Arena Platz – und Ihr müsst Euch von Fall zu Fall neu orientieren. Fähigkeiten und Steuerung bleiben zwar beim Alten, aber der Blickwinkel wechselt oft – und ehe Ihr Euch versteht, ist Euch der Fiesling auch schon in den Rücken gefallen!



Versteckte Areale wie das Spielkasino erreicht Ihr nur als "EGG": Ihr fahrt Arme wie Beine ein – und eiert dann durchs Röhrensystem zum nächsten Versteck.

Aber keine Sorge: Einfach mit viel Geduld die richtige Taktik austüfteln – und dem polygonalen Ekelpaket dann so richtig Saures geben! Wesentlich haariger wird's allerdings, wenn Ihr durch einen der verwinkelten Korridor-Komplexe schleicht. Denn wo Euch der durchschnittliche Obermotz Stück für Stück auseinander nimmt, da fackeln die gemeinen Durchschnittsgegner nicht lange: Zwei, drei Treffer mit der stahlharten Rechten – und Euer Robi rührt sich nicht mehr! ■

fun meint:

Damit keine Unklarheiten aufkommen: Wer von zweidimensionaler Adventure-Hausmannskost die Nase voll hat, für den ist Hudsons E.G.G. ein faules Ei. Habt Ihr dagegen ein Faible für die frühen Zelda-Ableger, dann kommt Ihr in der ausgeklügelt durch-designten Fantasy-Welt voll auf Eure Kosten: Die Kontrollen gehen leicht von der Hand, die Optiken sind dezent, aber hübsch – und Euer Robi hält Euch mit einem ganzen Arsenal von Spezialfähigkeiten bei Laune. Dass die Schritt für Schritt ausgebaut werden und an unterschiedlichster Stelle zum Einsatz kommen, ist zwar keine Neuerung – aber das altbewährte Zelda-Konzept begeistert auch noch beim x-ten Durchspielen. Den einzigen Rüffel müssen sich die Designer für ihre Gegner gefallen lassen: Was sich Hudson dabei gedacht hat, Euch schon nach zwei gegnerischen Attacken ins Mecha-Nirvana zu schicken, das weiß der Videospielgott allein. Wir fanden's jedenfalls ausgesprochen nervig – und vergeben statt der sonst verdienten "9" auch "nur" die "8".



1 Spieler

VMU 6 Blöcke

Analog

Texte englisch

Für Fortgeschrittene

Philipp Noack

Army Men: Sarge's Heroes

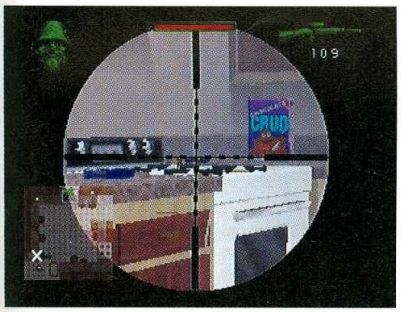
NINTENDO 64



Genre	Action
Anbieter	3DO
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 149,- DM



3DO achtet bei ihrem *Army Men*-Franchise darauf, dass die einzelnen Spiele mehrere Genres abdecken. Bei dem vorliegenden *Sarge's Heroes*, dem ersten *Army Men*-Produkt fürs Nintendo 64, handelt es sich um einen First-Person-Action-Titel, in dem der böse Tan-General Plastro mal wieder ordentlich Ärger macht. Er hat eine Möglichkeit gefunden, mit seiner Armee in die Welt der Menschen mittels geheimnisvoller Portale vorzudringen und sich dort mächtige Waffen wie eine riesige Lupe zu beschaffen. Die beiden Parteien sind sich nämlich nicht bewusst, dass sie ihre Gefechte ohnehin in den Vorgärten oder Badezimmern rechtschaffener Bürger austragen. Zudem wurde die Bravo-Company, eine der Elitetruppen der Green Army, gefangengenommen. Es ist an Sergeant Hawk und seinen Untergebenen, nun den Spieß umzudrehen. Jeder Level beginnt mit einer Erklärung der Missionsziele. Dann geht's direkt in die Schlacht. Mit einer Unzahl von verschiedenen Waffen heizt Ihr dem Gegner so richtig ein, wobei auch ein bisschen Taktik im Spiel ist. Wer einen Panzer unschädlich machen will, hat grundsätzlich zwei Optionen: a) durch den gezielten Einsatz einiger Minen wird der Panzer zunächst fahruntüchtig gemacht und anschließend mit ein paar Handgranaten ganz ausgeschaltet oder b) mit einer Bazooka ballert Ihr direkt auf das Stahlmonster. Wenn Ihr jedoch verfehlt, dann wird sich der Panzer sehr schnell Eurer annehmen. *Army Men: Sarge's Heroes* stellt einen typischen Vertreter der Kategorie "ganz ok" dar. Die Stages sind durchdacht gestaltet und der witzige Sniper-Mode entschädigt ein wenig für die seltenen Save-Points und die oftmals schlechte Kamera-Positionierung. Wer die Möglichkeit hat, AMSH irgendwo auszuleihen, sollte für sich selbst entscheiden. ■







→→→→→ | 1-4 Spieler | Controller Pak | Rumble Pak | Expansions Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteigerbis Profis



AB 19. 1. 2000

ACE COMBAT 3 electrosphere

MIT GROSSER GEWINNSPIELAKTION

READY FOR TAKE-OFF MIT ÜBER 16 VERSCHIEDENEN JETS. IHRE MISSION: AUSSCHALTUNG DER TERRORISTENSTELLUNGEN IN SEKTOR 81. JP 12 BEREIT FÜR LUFTBETANKUNG AUF NNW. AKTIVIEREN SIE PLASMA-TORPEDOS. FEINDLICHE TORNADOS AUF SSO. GOOD LUCK. OVER AND OUT.

IM LUFTKAMPF HILFT NUR FLUGERFAHRUNG ODER DER SCHLEUDERSITZ. DESHALB VERLOST PLAYSTATION EINEN ÜBERSCHALLFLUG MIT EINER MIG 29. BEVOR SIE JEDOCH DEN STEUERKNÜPPEL SELBER IN DIE HAND NEHMEN, ERWARTET SIE EIN EXKLUSIVES DREITÄGIGES TRAININGSPROGRAMM IN MOSKAU. GEWINNFRAGE: WIE VIELE JETS STEHEN IM ACE COMBAT 3 HANGAR?

AN SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, LYONER STR. 26, 60528 FRANKFURT

NAME _____

ADRESSE _____

E-MAIL _____

ANTWORT _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SCED sind nicht teilnahmeberechtigt. Einlösung des Gewinns nur durch gesundheitlich geeignete Personen (ärztliches Attest erforderlich) über 18 Jahren. Einsendeschluss ist der 15. 3. 2000.

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE/ACECOMBAT3

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

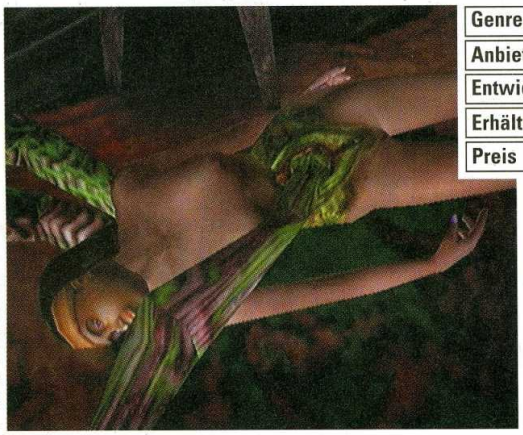
namco

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. ACE COMBAT™ 3 ELECTROSPHERE © 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

D2

Meteoriten, Flugzeugabstürze und Mutanten: Warp entführen Euch an der Seite einer symphatischen Heldin in eine bizarre, mysteriöse Schneewelt.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Warp
Entwickler	Warp
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 159,- DM (Japan-Import)



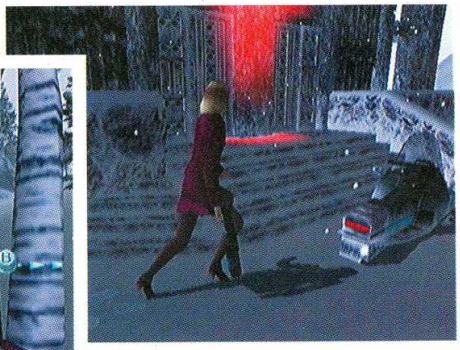
Geile Monster? Einige der Charaktere werden für den sensiblen US-Markt sicherlich entschärft.

Die Zwischensequenzen machen rund die Hälfte des Umfangs von D2 aus.





Wunderschöne Details: stimmungsvolle Lichtquellen, Fussabdrücke im Schnee und ein korrekter Schattenverlauf.



In der verschneiten und von Monstern bewohnten Oberwelt kann sich Laura völlig frei bewegen.



Mit dem Schneemobil könnt Ihr die großen Entfernungen der Schauplätze abkürzen.



Auf der Karte sind die Orte sogar in Englisch eingezeichnet.

"Am 25.12.2000 sitzt Laura Parton nicht unterm Weihnachtsbaum, sondern gelangweilt in einem Flugzeug. Neben einem kurzen Flirt mit einem Sitznachbarn ereignet sich nicht allzu viel. Aber dass Charterflüge nicht immer so trostlos ablaufen müssen, beweist eine Bande Terroristen, die innerhalb von Sekunden das Kommando übernimmt. Mit Maschinenpistolen bewaffnet, dezimieren sie zunächst die Besatzung... und zwar drastisch. Während die Kidnapper also alle Hände voll zu tun haben, ihr Blei möglichst gerecht unter der Menge zu verteilen, kauert im anderen Teil des Flugzeugs eine vermummte Gestalt und brabbelt gebetartige Litaneien vor sich hin. Laura fliegt "Erster Klasse", und deshalb ist es auch kein Wunder, dass sie das volle Programm geboten kriegt: Mutanten, Terroristen und wahnsinnige Priester waren den japanischen Designern noch nicht genug – nein, jetzt trifft auch noch ein Meteor das Flugzeug. Resultat: die Maschine bekommt mächtig Schlagseite, schmiert ab - und zerschellt mit viel Kawumm in der Eiswüste. Glück gehabt: Laura kommt – weitgehend unversehrt – in einer Berghütte wieder zu sich, direkt neben ihrer Retterin Kimberley Fox. An dieser Stelle endet das Intro - und Ihr habt (nach gut und gerne einer Viertelstunde) endlich die Kontrolle über die polygonale Heldin. Die will jetzt herausfinden, was denn da eigentlich passiert ist: Warum sind die Beamten bei der Sicherheitskontrolle immer so schlampig, wieso tragen irre Satanspriester immer dunkle Kutten – und wieso fliegen die Meteoriten heute so tief?

In der Hütte sowie in allen anderen Räumen bewegt Ihr Euch auf fest vorgegebenen Pfaden – wie im 32-Bit-Vorgänger also, aber statt in vorgerenderter Szenerie in einer stufenlos und blitzschnell beweglichen 3D-Kulisse. Wieder könnt Ihr Lauras Blick auf verschiedene Objekte richten und so aus einer 1st-Person-Perspektive untersuchen: Ein Nickerchen im Bett, das Knacken eines Safes oder das Öffnen einer Schublade – alles problemlos und handlich. Frei bewegen könnt Ihr Euch dagegen beim Erforschen der Eiswüste – auf Marschrouten (von Gebäude zu Gebäude), die ebenso lang wie gefährlich sind: Mutierte Kreaturen tauchen nach dem Zufallsprinzip auf und wollen Laura an (oder unter) den Rock. Also rückt Ihr den klebrigen Viechern mit Shotgun oder MG zuleibe. Dabei entspricht der Battle-Screen der regulären In-Game-Grafik: In bester Egoshooter-Manier pumpt Ihr Eure Widersacher voll Blei. Aber Vorsicht: Zielt besonders gut, denn Laura kann nicht ausweichen – sondern sich nur auf der Stelle drehen.

>> Bei grafischen Feinheiten und Details machte Warp Überstunden. <<

Auch die Adventure-üblichen Puzzles gibt's – allerdings nur spärlich gesäht, und die Genre-Kenner unter Euch sollten sie trotz japanischer Sprachbarriere vor keine großen Probleme stellen. Und weil die vielen Dialoge grundsätzlich als Zwischensequenz abgespult werden, gibt's auch bei der japanischen Kommunikation keine Schwierigkeiten – allein die Story tritt auf der Stelle. ■

fun meint:

"Software von Kenji Eno bzw. Warp hatte schon immer ihren ganz eigenen Stil. D2 bildet da keine Ausnahme und ist so außergewöhnlich wie seine Macher. Mit der eingeschränkten Bewegungsfreiheit innerhalb von Gebäuden und dem dürftigen Puzzle-Teil müsst Ihr Euch zunächst anfreunden. Dafür lockern teilweise brutale Kampfszenen das starre Gameplay-Korsett etwas auf. Die Jagdszenen (Ihr erlegt z.B. Hasen oder Hirsche) sind ebenso originell wie abwechslungsreich. Technisch erklimmt D2 die Oberklasse: Mit max. 30 FPS scrollt die Schneelandschaft eindrucksvoll an Euch vorbei. Bei Feinheiten und Details machten Warp Überstunden: Zeitweise befinden sich bis zu 3.000 einzelne Schneeflocken auf dem Bildschirm, Lauras Schattenverlauf entspricht exakt ihren Konturen und selbst Ihr (psychopathisch verzerrtes) Gesicht wurde aus satten 2.000 Polygonen modelliert. Der überstrapazierte Einsatz von Zwischensequenzen mag die Geschichte zwar weitererzählen, doch führt sie Euch nur allzu deutlich vor Augen, woran es bei D2 mangelt: Interaktion. Atmosphärisch trumpft D2 auf, und bereits nach wenigen Minuten hat Euch Eno in seiner geheimnisvollen, mysteriösen Welt gefangen. D2 ist das bisher ausgereifteste Warp-Produkt – aber nicht, ohne die schrägen Eigenschaften der Truppe rund um den japanischen Design-Exzentriker beizubehalten."



1 Spieler

VMU 12 Blöcke

Texte japanisch

Sprachausgabe japanisch

Für Fortgeschrittene

Umfang: 4 CD-ROM

Samurai Showdown - Warriors Rage 2

Daniel Johannes

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 130,- DM

Da wären sie wieder - die Neo Geo-Klopper! Mit *Samurai Shodown - Warriors Rage 2* feiern die SNK-Recken mittlerweile bereits ihren vierten PlayStation-Auftritt. Von flacher 2D-Optik haben sich die Streiter inzwischen verabschiedet - allerdings wird hier nicht wie in einem *Tekken* quer durch den dreidimensionalen Raum rotiert und gezoomt: Kämpfer und Kulisse sind zwar polygonaler Natur, aber Ihr bewegt Euch trotzdem nur nach rechts oder links. Ansonsten ist's obligatorisch: Die martialischen Krieger schlagen mit Schwert, Stab, Axt, Faust oder Fuß so lange aufeinander ein, bis einer von beiden regungslos am Boden liegt. Aber keine Panik: Müßt Ihr viele Treffer hintereinander einstecken, füllt sich zur Entschädigung langsam eine Leiste am unteren Bildschirmrand. Ist der Balken voll, dürft Ihr eine brachiale Konter-Attacke loslassen - das schüchtert selbst den tapfersten Streiter ein. Natürlich ist für jeden Geschmack der passende Charakter dabei: Samurai Haito, Ninja Hanzo oder Held Haohmaru (inzwischen leicht gealtert) dürften Fans der Reihe ein Begriff sein. Mit Sicherheit kein Beat'em-Up-Highlight - nur Freaks riskieren einen Blick. ■







1-2 Spieler | Memory Card 1Block | Pocket Station | Dual Shock | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Godzilla Generations Maximum Impact

Frank Michaelis

Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	General Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM

Ein Jahr wurdet Ihr verschont, doch nun macht General Entertainment ernst: Mit *Godzilla Generations* rollt der Nachfolger zum halbwegs erträglichen *Godzilla* an, das Euch beim japanischen Dreamcast-Start das Fürchten gelehrt hat. Erneut schlüpft Ihr in die Rolle der Riesen-Echse, zertrampelt Wohnblöcke und setzt Euch mit den völlig überforderten japanischen Streitkräften auseinander. Leider bewegt sich Godzilla auf einem fest vorgegebenen Weg: Ein freies Umherlaufen in den Städten (wie beim ersten Teil) ist nicht möglich. Außerdem könnt Ihr Eure Riesenechse nicht einmal steuern – stattdessen bewegt sich Godzi völlig selbständig durch's Terrain, so dass Ihr lediglich Eure Feinde mit einem Fadenkreuz anvisieren und abschießen könnt. Und wenn Ihr bis zum Level-Ende wachgeblieben seid, dürft Ihr Euch sogar einem Endgegner stellen... Träge, langweilig, unverschämt: Welcher Teufel General Entertainment geritten hat, Euch so etwas Einfallsloses wie *Godzilla Generations* ins Laufwerk zu packen, wird genauso ein Rätsel bleiben wie die fragwürdige Qualität des Spiels - die (man glaubt es kaum) sogar den Vorgänger unterbietet. Stupides Gameplay und lächerliche Grafik summieren sich zu einem Tiefpunkt in der Videospielgeschichte, der kaum noch zu übertreffen ist. ■







1 Spieler | VMU 7 Blöcke | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Anfänger | Umfang: 1 GD-ROM

Biohazard: Gun Survivor

Daniel Johannes

Genre	Lightgun-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 130,- DM

Kaum haben wir den Horror in *Resident Evil 3* überstanden, da machen Capcoms Zombies schon wieder die PlayStation unsicher. Diesmal verschlägt's Euch allerdings in ein Sequel der außergewöhnlichen Art: *Biohazard: Gun Survivor* ist ein Lightgun-Shooter. Die Knarre stets auf den heimischen Bildschirm gerichtet, blast Ihr attackierende Zombies von der Mattscheibe. Aber nicht nur die faulige Sippe hat es auf Euch abgesehen - auch der Rest der *Resident Evil*-Bande gibt sich ein Stelldichein. Da springen Bluthunde auf Euch zu, bespritzen Euch Spinnen mit Gift, picken Euch Krähen in den Schädel, schnalzen Licker mit ihrer langen Zunge oder verfolgt Euch der riesige Golem aus Teil 2. Kenner der Horror-Reihe fühlen sich also gleich zuhause - nur an die eigenwillige Steuerung will man sich nicht so recht gewöhnen. Spielt Ihr mit Lightgun, müßt Ihr Euch durch komplizierte Kombinationen von Button-Druck und "Knarre vom Fernseher weghalten" fortbewegen - von Auto-Scrolling keine Spur. Und das wird vor allem deshalb schnell müßig, weil Ihr in *Gun Survivor* ebenso viel erforscht und lauft wie ihr Feinde erschießt. Von einem reinen Lightgun-Shooter zu sprechen, wäre also unpassend - der Begriff "Lightgun-Adventure" ist da schon weitaus passender. Wollt Ihr also nicht total verzweifeln, spielt den Titel mit dem Joypad - die Analog-Steuerung ist wesentlich intuitiver und nervenschonender! Trotzdem schafft es *Gun Survivor* nicht, in die Wertungsregionen seiner Vorgänger aufzusteigen. Für einen Lightgun-Shooter gibt's zu wenig Action und für ein Adventure im Stile der Prequels ist's zu kompliziert. Zudem hätte mehr Atmosphäre nicht geschadet - so bleibt's ein interessanter Mix, der nur für Fans der Serie interessant ist. ■











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

NTSC-TEST

Frank Michaelis

Panzer Front

Genre	Action
Anbieter	Ascii
Entwickler	Shangri-La
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,-(Japan-Import)

Wehrdienstpflichtige aufgepasst! Wenn Ihr bereits vor dem Wehrdienst zeigen wollt was in Euch steckt, dann nehmt Platz in Ascii's Panzer-Simulation. Der virtuelle Truppenübungsplatz handelt vor dem Szenario des 2. Weltkriegs. In verschiedenen Panzermodellen kämpft Ihr für ein Land Eurer Wahl und rumpelt über ein 3-D Schlachtfeld. Von der Abwehr feindlicher Panzerverbände, über gemütliche Aufklärungsfahrten bis hin zu offensiven Eroberungs-Feldzügen durchlebt Ihr in Eurem tonnenschweren Stahlkoloss alle Facetten des harten Soldaten-Alltags. Feindliche Vehikel nehmt Ihr ins Fadenkreuz und attackiert sie mit Eurer Bordkanone. Auf einer Karte kommen auch die Taktiker zum Zuge: Leitet Euren Panzerverband in eine bestimmte Richtung oder legt eine strategisch clevere Kampfformation fest. Mit wildem Drauflosrasen ist bei *Panzer Front* kein Blumentopf, bzw. Stahlhelm, zu gewinnen. Behutsame Schleichfahrten und exaktes Beobachten der Feindbewegungen mit Eurem Feldstecher sind der Schlüssel zum Weiterkommen. Bei der Fahrt durch die eher zweckmässig designten Städte und Schlachtfelder scrollt die Grafik-Engine eher gemütlich voran. Die optischen Special-Effects liegen wohl noch im Lazarett-Bett, denn an der Front lassen sie sich nicht blicken. "Unter den Blinden ist der Einäugige König", und deshalb dürfte das actionbetonte Panzer Front, auch wegen des Mangels an Alternativen, für Freunde von "Panzer-Simulationen" einen Marsch-Befehl zum nächsten Videospiele-Händler wert sein. ■





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

Robert Bannert

Rainbow Cotton

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

Nach ihrem Ausflug auf NEC's CD-8-Biter Turbo-Duo verschlägt es den magischen Schreihals jetzt auf den Dreamcast. Aus der klassischen Vertikal-Shooter-Kulisse ist eine polygonale geworden, und auch Eure schrille Heldin hat den Sprung in die dritte Dimension gewagt: Gemeinsam mit ihrem quietschigen Sidekick düst Euer mystisches Manga-Mädel durch allerlei grelle Anime-Welten. Da wollen Polygon-Propfen, rosarote Wehrsäue und anderes *Parodius*-inspiriertes Getier vom pastellfarbenen Firmament geballert werden. Flugrouten und Bewegungsfreiheit sind ähnlich großzügig wie bei Star Fox: Ihr fliegt sturheil gerade aus, dürft nur dann und wann nach oben ausbrechen oder mit einer Flugrolle besonders hartnäckigen Feindformationen ausweichen. Weil die aber meistens ähnlich träge wie Eure Hexe unterwegs sind, braucht Ihr Euch um deren Gesundheit nur wenig Sorgen zu machen: *Rainbow Cotton* ist fast schon zu gemütlich – und unter dem Strich nur für Freunde greller Anime-Kost den Ausflug wert. ■







1 Spieler | VMU | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Fortgeschrittene und Profis

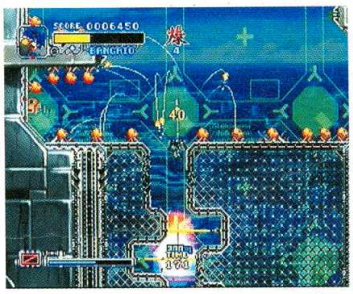
Frank Michaelis

Bakuretsu Muteki Bangaioh

Genre	Action
Anbieter	ESP
Entwickler	Treasure
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM (Japan Import)

Bakuretsu Muteki Bangaioh von Treasure ist ein ungewöhnlicher 2-D Shooter, der jedoch nichts mit *R-Type, Thunder Force* & Co. gemeinsam hat. Mit einem Kampfroboter, der abwechselnd von zwei Piloten bedient werden kann, müsst Ihr in den Stages alles wegballern, was sich Euch in den Weg stellt. Dabei scrollen die Level in alle Richtungen und besitzen sogar Gravitation. Bis zum Endgegner solltet Ihr versuchen, so viele gegnerische Bauten und Flugobjekte wie möglich beseitigt zu haben. Gefeuert wird u.a. mit den vier Buttons, die ihre Schüsse jeweils in eine Himmelsrichtung abfeuern. Zwischen den beiden Spielfiguren Mami und Riki kann jederzeit gewechselt werden. Mamis Laserstrahlen prallen von den Wänden ab und Rikis Geschosse rasen zielsuchend auf die Gegner zu. Der Clou ist jedoch eine Art Smart Bomb, deren Projektil-Stärke sich nach der Anzahl der Feinddichte richtet: Befinden sich viele Gegner um Euch herum, so werden sie von mehr Geschossen angegriffen als wenn sich weniger Feinde blicken lassen. Je mehr Treffer erzielt werden, desto höher schnellt das "Baku Meter" (das Euch übrigens satte Punkte bringt). 200, 300 oder mehr Explosionen gleichzeitig sind keine Seltenheit! Bis zum Kampf gegen den Endgegner zerstört Ihr mobile Roboter-Einheiten sowie Häuser und Raketenabschussrampen: Jeder Treffer füllt Eure Energie-Leiste für die Smart-Bomb ein bisschen mehr auf. Das Motto "Der Weg ist das Ziel" ist bei *Bangaioh* Programm: Erst wenn die Hintergrundoptik vor lauter Explosionen kaum noch zu erkennen ist, mehrere hundert Sprites gleichzeitig herumfliegen und Ihr Euch feinfühlig mit der Gravitation auseinandersetzen müsst, dann habt Ihr den tieferen Sinn von *Bangaioh* erkannt. Ein subtil ausgeklügeltes Gameplay und die dadurch erzeugte Langzeitmotivation verhelfen *Bangaioh* zu einer Originalität, deren Reiz Ihr Euch kaum entziehen könnt. Es ist bestimmt nicht jedermanns Sache und dürfte vornehmlich all jene ansprechen, die seinerzeit enthusiastisch *Silhouette Mirage* (Saturn) gespielt haben.

In den ersten Minuten mag *Bangaioh* wie ein ungeschliffener Diamant aussehen, aber je länger ihr daran "feilt", desto wertvoller wird das Spiel. It's a Treasure! ■

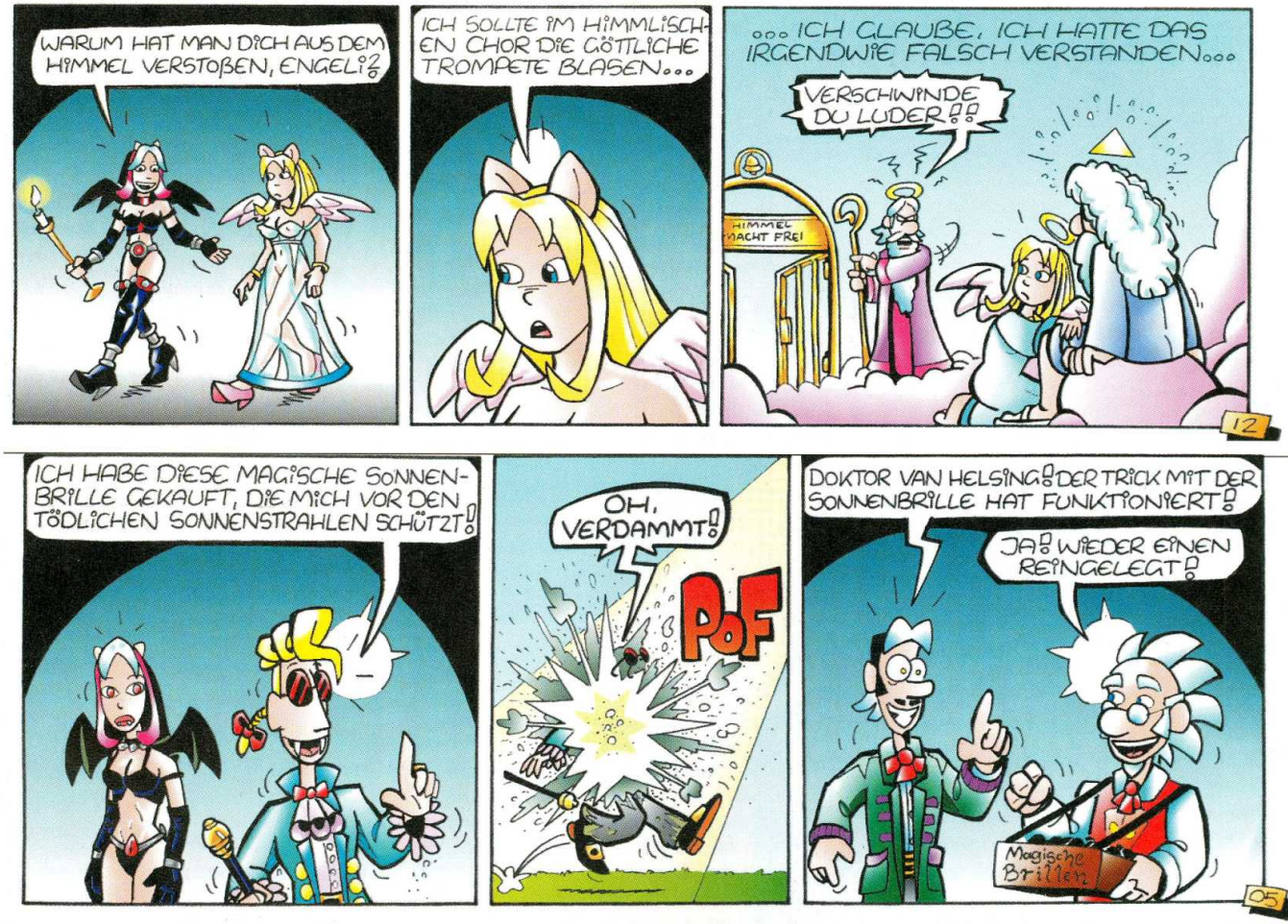








1 Spieler | VMU 5 Blöcke | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Profis



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

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

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

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Apfelkuchen, Tongue-Tornado (aka "Zungen-Zappler"), rapid-eraser-"Ratzefummel", Buffy-Hintergrundbilder (*seufz*), Denk-Dran-Zettel, Büro-Umzug, Resi 3 US-Version, Cinema-XX Würzburg, Martins stinkender Ledermantel, Mega-Baguette von "Joey's Lieferservice für schlechte Salate", Daniel/Simon-Wortduelle, SMS bis zum Abwinken, Sonys "Promo only"-CDs, Roberts Ratte Freddy (samt Hausverbot), Mamas Lieblings-Schlabberlook.

Special thanx an: Die CyPress-Zombies, Choleri-Carsten, Pray, Pittfall (ebay.de), SNK-Guru Norbert, Niels Kedeinus und die garstige Putz-Hyäne.
Very special thanx an: Euch Leser!
Affe des Monats: Jim Panse

Zitat des Monats: "Du hast es gern, wenn ich Dich bürste!" (Barbie in "Barbie - Race & Ride")

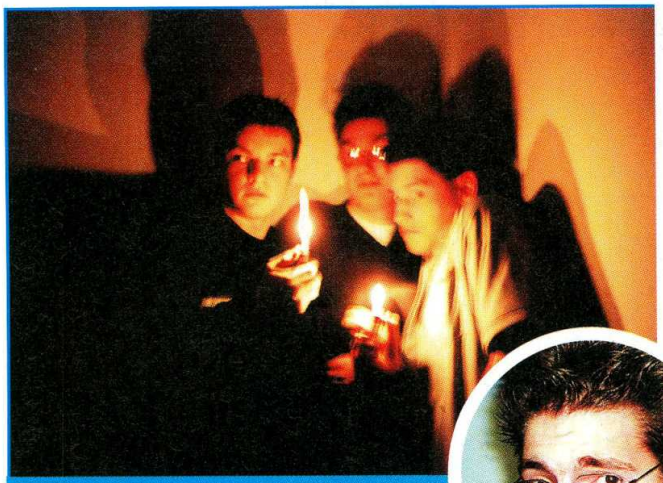
VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH fun generation

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

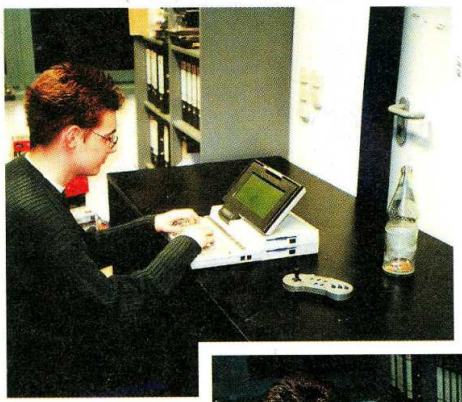
© copyright by ***fun generation***, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

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

Alles fun-tastisch











Wer zum...?

Name:	Swen Brüseke
Nick:	40k, [RS]Mad
Wohnort:	Frankfurt am Main
Alter:	20
Beruf:	Azubi Industriekaufmann
Hobbies:	Viedospielen, Internet (vor allem GIGA), Online-Gaming (vor allem Counterstrike), Programmieren (HTML)
Konsolen:	Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy, 3DO, Neo Geo
Was ich mag:	Star Trek, NBC GIGA, Meine Kumpels im Chat, Techno- und House-Music, Wrestling
Was ich nicht mag:	Probleme mit meinem PC, gekürzte deutsche Fassungen, Haider
Größter Traum:	ähm...die Weltherrschaft
Die besten Spiele:	Tetris (GB), Mario Kart (Super NES), indizierter Bond-Shooter (N64), Zelda (N64), Soul Calibur (DC), Half-Life (PC)
Die miesesten Spiele:	Turok 2 (N64), FIFA 64 (N64), World Heroes (Neo Geo)

Heute war der Tag, an dem ich die ***fun generation*** besuchten durfte! Mal sehen, ob sich die Vorurteile, die man über Videospielredakteure hat, bestätigen würden, Vorurteile wie "Videospielredakteure verdienen eine Menge Geld und spielen den ganzen Tag nur an den Konsolen". Ich fuhr also mit dem Auto bei mir los -Richtung Würzburg zur ***fun generation***. In Höchberg angekommen, suchte ich die Max-Planck-Straße 13. Ich hatte mir gedacht, eine Wegbeschreibung aus dem Internet würde reichen. Doch weit gefehlt. Nach Höchberg kam ich zwar ohne Probleme, aber in der Ortschaft nahm die Genauigkeit der Beschreibung rapide ab. Ich entschloß mich also, einen Einheimischen nach dem Weg zu fragen. Ein älterer Herr am Straßenrand kam mir gerade recht. Die Antwort auf meine Frage nach dem Weg war dann aber sehr überraschend. "Wie? Max-Planck-Straße. Die gibt's hier nicht." Ich war verdutzt und irritiert. Fragen kamen in mir auf. Bin ich im richtigen Höchberg? Ist die ***fun generation*** eine Briefkastenfirma? Aber ich gab nicht auf und sah ein paar Meter weiter eine Karte des Ortes. Das planlose Rumfahren in Höchberg erspare ich Euch jetzt - und komme mal zum Redaktionsalltag, der Euch sicherlich mehr interessieren dürfte. Robert wartete schon auf mich und stellte mir erst einmal alle Leute in den Räumen vor. Als letztes waren Simon und Daniel an der Reihe. Daniel schrieb gerade was am Macintosh und Simon spielte ein neues Game auf dem N64. Als alter Nintendofan interessierte mich dieses Spiel natürlich sehr und nach der Begrüßung ging ich zu Simon rüber, um ihm über die Schulter zu schauen. Doch was ich da sah, verschlug mir glatt die Sprache. Es war *Daikatana* und es ist - ACHTUNG subjektive Meinung - grottenschlecht. (Lest Euch am besten den Test durch). Nach diesem Schock erholte ich mich aber schnell wieder - und schaute mich weiter um. Alle hatten viel zu tun, selbst während der Mittagspizza war keine Zeit für eine Pause, stattdessen wurde weiter geschrieben. Um auf meine oben erwähnten Vorurteile zu sprechen zu kommen. Der Beruf Videospielredakteur ist (leider) nicht so, wie ich ihn mir vorgestellt habe. Er ist verdammt stressig und nervenraubend. Vor allem für Robert, da ein Chef-redakteur sehr viel zu tun hat und das ganze Heft koordinieren muss. Reich wird man bei diesem Beruf (wieder leider) auch nicht. Versteht mich nicht falsch, ich würde den Job immer noch gerne machen, aber mir sind die Augen geöffnet worden. Zum Schluß möchte ich mich noch bei der fungeneration bedanken. Vor allem bei Robert, Daniel und Simon. Es war eine echt coole Zeit mit Euch!

Nun möchte ich an dieser Stelle noch etwas loswerden. Ich bin schon lange Videospieler, so ca. 10 Jahre, und ich habe schon so manches Spiel durchgespielt. Aber was sich so manche Spielehersteller heutzutage denken, ist mir schleierhaft. Da gibt es ein *Turok* bzw. *Turok 2*. Diese Spiele sind einfach zu schwer! Selbst auf dem einfachsten Spielmodus kommt man nur sehr mühselig voran. Nach einiger Zeit, in der man zum x -ten mal an einer Stelle gestorben ist, beginnt das Spiel langweilig zu werden und man holt Cheats heraus, um wenigstens den Endgegner zu Gesicht bekommen zu haben. Und dafür gibt man dann 100 (in Worten "Hundert") D-Mark aus. Versteht mich nicht falsch, ich bin nicht gegen schwere Spiele, aber was für Unterteilungen sind denn EINFACH, Mittel und SCHWER, wenn schon EINFACH fast unlösbar ist! Ein weiteres Beispiel dafür ist *Diddy Kong Racing*. Ich habe es echt bis zum letzen Schwein (Anm. d. Red.: Wizpig) gespielt und Leute, die es bis dahin geschafft haben, wissen wie schwer das ist. Aber das letzte Schwein zu besiegen, ist fast unmöglich. (Ich zolle allen meinen Respekt, die es geschafft haben.) Rare und Acclaim haben es sich wohl zur Aufgabe gemacht, den Videospieler in den Wahnsinn zu treiben. Ich bin ein Spieler, der spielt ein Videogame, um Spaß dabei zu haben und um das Ende bzw. den Abspann zu bestaunen. Was denken sich die Publisher nur dabei? Vielleicht denken sie, solange der Spieler mein Spiel nicht durchgespielt hat, kauft er sich auch kein anderes. Aber genau das Gegenteil ist der Fall. Ich werde mir nie wieder ein *Turok*-Sequel kaufen, da es mir einfach keinen Spaß mehr macht!. Wie man es richtig machen sollte, verdeutlicht *Zelda* auf dem N64. Es ist nie unfair und kann Euch für Stunden an den Fernseher fesseln. Okay, es ist auch nicht schwer gewesen... Noch ein Beispiel für ein Spiel, das fair ist: Der indizierte Bond-Shooter. Das Spiel ist wirklich kompliziert (vor allem im Agent-00-Modus), aber man kann es im Secret Agent Modus schaffen. Das weiss ich aus eigener Erfahrung! Und dieses Spiel frustet nicht. Ich hoffe, einige Publisher lesen das hier und denken mal drüber nach. ■

Bewerbung erwünscht!

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

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

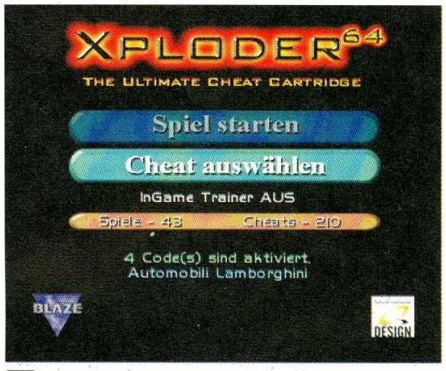
Blaze beschummelt das N64

In *fg* 12/99 haben wir Euch korrektes Schummeln per N64-Cheatmodul beigebracht, jetzt stellen wir brandneues Mogel-Equipment vor: Der Xploder64 von Blaze (ca. 100,- DM) schließt die Preislücke zwischen Dataflashs Game Buster64 und der englischsprachigen Konkurrenz Equalizer64.

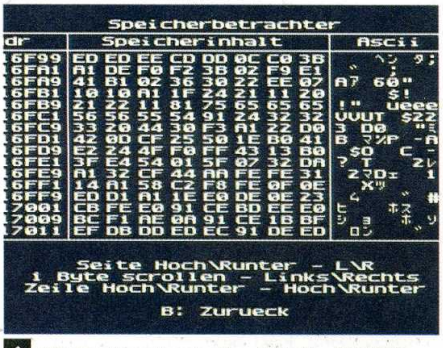
Der älteren Konkurrenz hat der Xploder 64 ein komfortables Keycode-Management voraus: Dadurch ist das Blaze-Zubehör 100%tig absturzsicher. Jedes Modul ist mit einem Codechip versehen und benötigt für die Zusammenarbeit mit dem Cheatmodul einen speziellen Keycode.



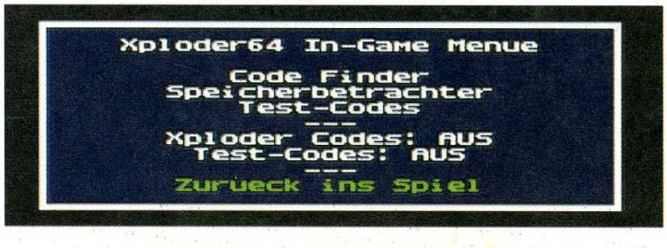
Kurioses Update: Um Eure brandneue Xploder64-Software auf das Modul eines Freundes zu übertragen, steckt Ihr die Schummelmodule zusammen.



Das Xploder64-Hauptmenü: Einen Memory Card-Manager hat Blaze in die Nintendo64-Variante nicht eingebaut.



Mit dem Hexeditor durchsucht Ihr das N64-RAM, um z.B. Nameslisten und Texte aufzustöbern.



Komfortable Codesuche: Das In-Game-Menü erreicht Ihr mit einer speziellen Tastenkombination.



8- und 16-Bit-Modus in einem: Der Codegenerator durchsucht den Speicher nach bis zu achtstelligen Zahlenwerten.



Codeauswahl nach bekanntem Schema: Das Cheatmenü ist mit dem der PlayStation-Version identisch

Wählt Ihr bei Game Buster64 & Co. versehentlich einen falschen Code, bleibt der Bildschirm schwarz und das Accessoire ist erst wieder einsatzbereit, wenn Ihr ein Code-kompatibles Spiel einstöpselt – besitzt Ihr keines, verschimmelt das Mogelmodul im Schrank. Der neue Xploder64 hingegen besitzt für einen solchen Fall einen externen Schalter, mit dem Ihr zwischen den verschiedenen Keycodes wechselt.

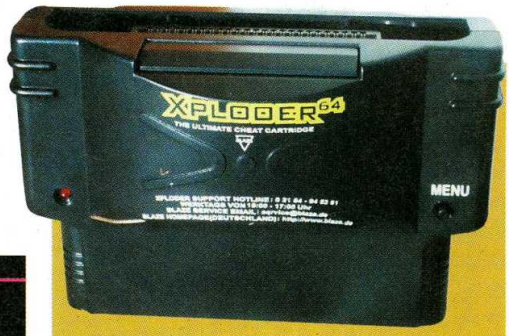
Der Xploder 64 bietet Schummeloptionen der neuesten Generation: Neben den herkömmlichen Game Buster-kompatiblen Mogelcodes unterstützt das Schummelmodul die sog. Megacodes, die mehrere Cheats in einem Code zusammenfassen – das gab´s bislang nur auf der PlayStation.

Steckt eine Speichererweiterung in Eurer Konsole, könnt Ihr eigene Codes erstellen: Mit der Tastenkombination L+Start+Z klickt Ihr Euch ins In-Game-Menü und durchsucht den Speicher via Hexeditor. Wie bei der Konkurrenz dürft Ihr dabei nach bestimmten (Lebenszahl) und unbestimmten Werten (Energiebalken) stöbern. Da viele neue Spiele die Zusammenarbeit verweigern, ist der Xploder64 mit einer Parallelschnittstelle zum PC ausgestattet. Die passende X-Link-Software soll auf der Homepage

www.blaze.de

erscheinen – sagt Blaze.

Um den Xploder64 mit zukünftiger Update-Software auszustatten, ist die Übertragung via PC die einfachste Lösung. Daneben plant Blaze spezielle Memory Cards, als Update für den Xploder64. Besitzt auch einer Eurer Freunde einen Xploder64, dürft Ihr die Schummelmodule außerdem aufeinander stecken und so die Mogelsoftware übertragen.



Für den geplanten PC-Link ist der Xploder64 an der Rückseite mit einer Parallelschnittstelle ausgestattet.



PRODUKT-TABELLE

Name	Xploder 64
Produkt	Schummelmodul
System	Nintendo 64
Hersteller	Blaze
Bezugsquelle	Fachhandel
Preis	ca. 100,- DM

Kleider machen Leute

Wenn Euch der Dreamcast zu farblos erscheint, besorgt Ihr Euch ein modisches Dreamcast-Console-Case für 80 Mark. Das ist kein bunter Koffer, sondern ein transparentes Gehäuse, das in sechs verschiedenen Farben erhältlich ist. Der Umbau ist zwar nicht kompliziert, beim Öffnen der Konsole verliert Ihr jedoch den Garantieanspruch. Um die Sega-Hardware ins neue Gehäuse zu verfrachten, löst Ihr im Inneren der Konsole die Verbindungskabel zwischen den drei Platinen und setzt die Hardware Stück für Stück ins neue Gehäuse ein. Steckt vor dem Umbau auf jeden Fall alle Kabel ab! Interessierte wenden sich an den Händler

www.hongkongfun.de

der seine Website speziell für den Dreamcast-Zugang aufgetunet hat.



Silikon für den Dreamcast: Mit etwas Geschick schafft Ihr den Umbau in knapp 30 Minuten.

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.

Uff! Als wir in der letzen Ausgabe über Leserbrief-Not klagten, hätten wir wirklich nicht mit einem solchen Ansturm gerechnet. In nur drei Wochen erreichten uns dermaßen viele Briefe und e-mails, daß wir auf unseren Seiten nur eine ganz kleine Auswahl davon präsentieren können – weiter so! In diesem Zusammenhang eine großes "Sorry" an alle, deren Briefe hier nicht abgedruckt sind – wir lesen jedoch jeden Brief und wissen Eure Mühe wirklich zu schätzen! Was auch immer Ihr an Kritik, Fragen oder Anregungen loswerden möchtet, Ihr erreicht uns unter der e-mail

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der oben angegebenen Adresse.

Brief des Monats

Wir küren in jeder Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel ***Brief des Monats*** . Zur Bekohnung gibt`s einen aktuellen Top-Titel - gebt deshalb immer Euer Wunschsystem an! Diesen Monat gefiel uns die e-mail von Lars Marschallek am besten. Eine Überraschung ist bereits unterwegs - viel Spaß beim Zocken!

Putzfrau Lars

> Wertes ***fun generation*** Team,
dunkle Quellen informierten mich, daß Ihr bis jetzt vergeblich eine Reinigungskraft zur Beseitigung Eures monatlich anfallenden Redaktionschaos sucht...
Mit dieser e-mail naht nun endlich Eure Erlösung. Von meiner ausreichend vorhandenen Qualifizierung zeugt mein nachfolgender Lebenslauf. Leider bin ich keine 20jährige Blondine - falls dieses jedoch erforderlich ist, liegt schon eine extrascharfe Perücke bereit. Mädchen sind doch eh alle blöd! <

< Stimmt gar nicht! >

> Nun zu meinem Lebenslauf:
Mit zarten 2 1/2 Jahren kam ich zur Welt! Es war ein ganz schön großer Schock. Man ließ mich das Licht der Welt in einen Krankenhaus ohne PONG-Spielekonsole erblicken. Zur Strafe und als Protest verweigerte ich die Muttermilch... Meine Eltern sind eigentlich ganz ok, nur meine Begeisterung für Blockgrafik konnten sie damals nicht mit mir teilen. Sie schenkten mir einen Holzbaukasten, anstatt mir das Atari 2600 zu kaufen. Als ich die Holzblöcke aus dem 2.Stock auf ahnungslose Passanten warf, gab es mächtig viel Ärger... Der mich anschließend behandelnde Psychiater teilte meinen Eltern mit, daß mir nur solch Evergreens wie Defender, Space Invaders, und ET (Scherz beiseite) helfen könnten. Schwubdiwub war ich endlich stolzer Besitzer der vorgenannten "Daddelkonsole" und wieder der netteste Junge, den es weit und breit geben konnte. Doch mein Glück währte nicht lange: Nach unendlich vielen schönen Tagen mit meiner Konsole hörte ich da von einen Heimcomputer der sich C-64 nannte. Die Grafikpracht war einfach berauschend, ganz zu schweigen von dem Sound! Mit 14 Jahren war ich ein 64`er Freak und besaß zahlreiche Spiele, die ich über lange Zeit hinweg sammelte und einmal im Jahr wieder ausgrub. Ich glaube erst dort hat mich meine Spielleidenschaft so richtig gepackt. Mit dem Shoot'em-Up Construction Kid bastelte ich damals meine eigenen Games und versuchte diese bei "Game On" zu veröffentlichen...
Ach ja, meine Pupertät hatte ich spielend im Griff (fehlende Freundinnen wurden durch Strip-Poker und Sex-Games ersetzt). <

< Sex-Was? >

> Trotz der eben genannten Vorzüge drängten mich meine Eltern zum Kauf einer neuen Spielkonsole, da sich meine Hände allmählich zu verformen begannen (wovon das wohl kam?). Von nun an blieb ich den Modulschluckern (später CD) ewig treu. Mein neues Mega Drive war der absolute Hit und ich konnte erstmals Games in Spielhallenqualität zocken. Mein erstes Game hieß Altered Beast und war der totale Murks, aber ich hätte vor Freude schreien können! In meiner Mega-Drive-Phase brachte ich es auf ca. 130 Spiele. Ich glaube die Sammelleidenschaft blieb mir seit dem C-64 treu...
Das Beste in dieser fast vergessenen Zeit war das rote Blut - Jaaaa, rotes Blut!!! Kein grüner Wackelpeter an den Wänden, sondern kleine rote Pixel. Die Spiele von Sega waren so anders, so kultig. Seit dieser Zeit bin ich eigentlich ein Sega-rianer. Ich hatte den Game Gear, die Mega CD-Erweiterung - nur zum 32X ließ ich mich nicht hinreißen...<

< Glückspilz! >

> Anschließend kaufte ich mir ein CDI-Gerät und konnte erstmals Video-CD`s betrachten (wie Ihr seht, verstehe ich 'ne ganze Menge von Müll) und die wahnsinnig tollen Spiele zocken. Dann kam der größte Fehler meines Lebens: Ich erwarb die PlayStation! Selbst meine Eltern, Onkel Rudi und Tante Elfriede hatten eine... Welch´ ein Desaster! Der Erfolg dieser Konsole ließ mich zu einer ganz normalen grauen Gestalt verblassen. Ich war plötzlich kein Freak mehr!!! Nun, vor kurzem entschloß ich mich auf den absoluten Verlierer Dreamcast zu setzen und wurde wieder herb enttäuscht. Dieses kleine graue Ding hat alles, um erfolgreich zu werden. Die Internetanbindung scheint nun endlich zu funktionieren und wie Ihr seht kann man selbst e-mails problemlos verschicken. Jetzt wo ich die tollen Spiele betrachte, denke ich mir: Ist doch eigentlich überhaupt nicht übel! Wer will schon ein Freak sein, wenn er sein Hobby mit vielen Freunden teilen kann (ob nun mit Dreamcast oder Playstation2). Obwohl ich mir die PlayStation2 nicht kaufen werde, <

< Wir werden sehen... >

> wünsche ich ihr viel Glück und Erfolg, den sie mit Sicherheit auch haben wird...
Freak kann ich ja schließlich auch noch sein, wenn ich den Job als Reinmachmann bei Euch bekommen sollte. Ich hoffe, Ihr seid von meinen Vorzügen angetan und entscheidet Euch recht bald für mich. Ansonsten würde ich mich auch über die Veröffentlichung meines Lebens in der nächsten Ausgabe freuen, doch wen interessiert's? <

Lars Marschalleck
lars.marschalleck2@de.dreamcast.com



< Eine neue Putzfrau? Das trifft sich gut – denn nachdem unsere "Alte" im Anschluß an eine unliebsame Begegnung mit Roberts Ratte Freddy spontan den Staubwedel ins Korn geschmissen hat, scheint uns der Müll langsam aber sicher bedrohlich über den Kopf zu wachsen. Arbeiten können wir mittlerweile nur noch aufgrund ziemlich komplizierter Tunnel-Konstuktionen – doch wohin mit dem Essens-Resten der Zukunft? An dieser Stelle also ein Aufruf an alle putzbegeisterten Leser(innen): Falls Ihr geschickt mit den Händen seid, bei kleinen haarigen Tieren (und Ratten) nicht in Panik ausbrecht und schon Erfahrungen in Zoo oder Wildpark gesammelt habt, sendet Eure aussagekräftige Bewerbung (inklusive detaillierter Angaben über Gehaltsvorstellungen & Konfektionsgröße) an die obenstehende Adresse. Danke! >

Der Nörgler

> Hallo ***fun generation*** - Team!
Es ist schön zu sehen, daß die neue (alte) fun trotz erneutem Chefredakteurs-Wechsel ihrer alten Linie treu bleibt und nicht wieder alles über den Haufen wirft. Auch wenn Roberts Konzept eines anspruchsvollen Videospielemagazins für Erwachsene nicht nur Schlechtes brachte (...), ist das altbewährte aktuelle Konzept doch das bessere. Lediglich das Wertungsforum sollte/könnte/müßte wieder eingeführt werden – oder zumindest mehrere Meinungskästen bei den Tests. Dann hätte man auch nicht mehr das Gefühl, daß pro Spiel nur ein einsamer Redakteur zur Verfügung stand (einzige! Ausnahme in ***fun generation*** 01/00: Der Test von *Discworld Noir*).

Gerade in dem Meinungskästen sind oft die wichtigsten Merkmale eines Spiels erwähnt, die mich zum Kauf desselben (des Spiels, nicht des Meinungskasten) bewegen. Das bringt mich zum nächsten Punkt: Die Bewertung der Spiele. Die ***fun generation***-Wertungsskala ist nachvollziehbar und nach meiner Ansicht die gerechteste Form einer Spielbewertung (...). Bei der Durchsicht Eures Jahresrückblicks fiel mir jedoch die Tendenz zu hohen Bewertungen auf ... und ja, ich war so verrückt und habe gerechnet: Im Jahr 1999 habt Ihr die Spiele mit einer Durchschnittswertung von 7,2 Punkten versehen. Damit liegt das Durchschnittsspiel 1999 besser als es nach Eurer Bewertung eigentlich sein dürfte, sind doch schon 6 Punkte laut "So werten wir!" überdurchschnittlich. Ich weiß, daß dieses Problem der zu hohen tatsächlichen Durchschnittswertungen auch bei den anderen (Andere? Gibt es noch andere?).<

< Das ist die richtige Einstellung , weiter so >

> Videospiel- und Computerzeitschriften vorliegt, doch niemand scheint das Problem sonst zu bemerken oder für relevant zu halten. Und da Ihr sonst so kreativ und individuell seid und häufig neue Konzepte entwerft (häh häh), dachte ich, schreib ich mal der ***fun***-Crew – denen fällt bestimmt was ein. Mir kam nur eine generell strengere Bewertung in den (Un?)-Sinn, so daß z.B. 10 Punkte statt 22 mal (1999) nur 3-4 mal im Jahr für die absoluten Highlights vergeben und im Endeffekt alle Spiele im Rahmen einer Wertungsreform um ca. 2 Punkte abgewertet würden. Mit einer so strengen Bewertung würdet Ihr jedoch den Unwillen der Spielefirmen auf Euch ziehen, denen doch sowieso jede Bewertung ihrer eigenen Spiele zu streng erscheint. Ansonsten finde ich an Eurem derzeitigen ***fun***-Konzept schön, daß so viele Spiele (auch endlich NTSC!) getestet werden – was allerdings auch an der Jahreszeit liegen mag. Als Folge der Masse an Tests sind die meisten jedoch zu kurz. Insbesondere wenn mal keine Umsetzung (z.B. *Vigilante 8: 2. Herausforderung*) oder Fortsetzung (*Die Schlümpfe*) mit immerhin 8 Punkten als sehr gutes Spiel bewertet wurde, ist eine Viertelseite zu knapp. Obwohl...nach einer Wertungsreform wären die 8 Punkte nur noch 6 Punkte wert, dann wäre eine Viertelseite auch gerechtfertigt. (...) Erfreulich an der ***fun*** sind weiterhin die aktuellen Tests! Ihr hattet ja kürzlich auch erst geschrieben, daß Ihr aktuell sein möchtet (und habt gleich einen weltexklusiven Test mit *Crash Team Racing* bereitgehabt). Der Test von *Saga Frontier 2* ist sogar so aktuell, daß er Monate vor dem offiziellen Release erfolgte und das auch noch mit der englischsprachigen Testversion.
Durch die hohe Aktualität drängt sich jedoch der Verdacht auf, daß die Spiele nur kurz angetestet werden und so über die Langzeitmotivation nichts gesagt werden kann (daher die Kürze der Tests? Ihr wisst einfach nicht mehr über die Spiele?). Um die Spielehersteller nicht zu verärgern, werden dann hohe Bewertungen vergeben, womit sich der Wertungsschnitt in Eurer Zeitschrift erklären ließe. (...) Ansonsten macht weiter so wie bisher. Und bringt mal wieder ein schickes Poster `raus! <

Sanfte Landung im Jahr 2000 wünscht,
Benjamin Herzog, Oelixdorf

< Wir geben auf – Du hast uns durchschaut! Und da wir jetzt ja immer soviel Zeit haben, treten wir unter der Woche in den bekanntesten Würzburger Nachtclubs als Men-Stripper auf... Mit unserem Cabaret-inspirierten Programm "Slip-Slapstick" touren wir derzeit durch ganz Deutschland. Mit auf der Bühne: Redaktionsschlange Dieter – der Frauenliebling schlechthin. Wenn Ihr Bongo-Bannert, Däumling-Daniel und Sahne-Simon in Action erleben wollt, haltet Ausschau nach unseren Flugblättern! "Die Sexbomben und Robert" könnten bald schon in Eurer Stadt Station machen!
Aber mal im Ernst: Glaube uns, wir testen jedes Spiel ausgiebig – unabhängig vom Test-Umfang (der übrigens erst nach dem Test seinem Genre und der Wertung entsprechend festgelegt wird). Das sich am Ende jedes Jahres so viele Hi-Scores ansammeln, hat eine ganz einfache Erklärung: Wir testen für vier Hauptsysteme, die wiederum in jeweils 21 Genres aufgeteilt werden – und da in jedem Genre natürlich ganz andere Anforderungen gestellt werden (*Tetris DX, Final Fantasy VIII* oder *FIFA 99* gefallen trotz Hi-Score-Ruhm sicherlich nicht jedem Spieler!) gibt es auch entsprechend viele Auszeichnungen. Oder findest Du *Zelda: Ocarina of Time, Soul Calibur, Donkey Kong 64, Metal Gear Solid, Crash Team Racing, Soul Reaver* und *Silent Hill* nicht "nahezu perfekt"? >

Game-Buster-Drama

> An das für die Game-Buster-Codes verantwortliche Genie!
Wenn Du Deine eigene "Schreibe" einmal lesen würdest, kämst Du vielleicht auf die Idee, dass derjenige, der kopieren will, auch einen Computer hat! Oder geht`s mit der Waschmaschine auch? Dazu gibst Du den "Tipp" wo er suchen soll! Doppelmoral!
Die ehrlichen Spiele-Käufer ohne Computer sind also 2x die "Deppen"!
Zum Dauerthema "Kopieren": Vielleicht denkt Ihr einmal darüber nach wieweit die übers Kopieren jammernden Japaner ohne jahrzehntelanges, weltweites Kopieren wären!!
Mit Sicherheit ein Dritte-Welt-Land. <

MfG,
E. Meier, München

> E.Meier strikes back! Jeden Monat überrascht uns der Münchner mit einer neuen Episode seiner Game-Buster-Story – ob`s wohl schon von Anfang an als Trilogie geplant war? Lieber E.! Was Dein (offensichtliches) PC-Problem betrifft: Möglicherweise ist die technologische Entwicklung etwas an Dir vorbeigegangen, aber PCs sind mittlerweile keine schwer bewachten Rechenzentren mehr, deren Benutzung ein besonders hohes Privileg darstellt – mancherorts (munkelt man) soll es sogar möglich sein, die hilfreichen Blechhaufen käuflich zu erwerben!
Falls Du also auf der Suche nach bestimmten Modulstop-Codes bist, dann wende Dich an einen PC-Besitzer Deines Vertrauens und lasse sie Dir aus dem Netz saugen – wir können/wollen/werden keine derartigen Codes hier abdrucken! Auch wenn es sicherlich einige Leser gibt, die keinen PC zuhause stehen haben – das Risiko des Missbrauchs ist bei diesen Codes einfach zu groß!
PS: Es gibt mittlerweile (laut Internet) sehr wohl eine Internet-fähige Waschmaschine – ob diese beim Betrachten schmutziger Bildchen jedoch spontan in den Schleuderwaschgang schaltet oder gar heißläuft, war bis Redaktionsschluß leider nicht in Erfahrung zu bringen. >

"Daniel rechtfertigt sich" – Episode 2

> Hallo ***fun generation***-Team!
Ich lese Eure Zeitschrift nun nahezu seit Euren Anfängen. Bis dato war ich von Eurer Kompetenz absolut überzeugt... bis jetzt :) Was lasen da meine zukünftigen Paukeraugen (ich studiere Gesch./Engl./Phil. auf Lehramt am Gym.) – da hat sich doch tatsächlich ein gravierender Hintergrund-Wissensfehler eingeschlichen. Entweder spielte Daniel Johannes zu SNES-Zeiten noch nicht oder er ist ein unbelehrbarer Chauvinist. ***fun generation*** 01/00, Seite 80, Zeile 25-28: "[...]Auch Samus Aran (*Metroid*) vertraut auf Schu[ss]waffen: Mit seiner Armkanone hat er bislang[...]" GAAAAH! Samus Aran ist eine der berühmtesten Videospielheldinnen, sprich also weiblich, somit ist also das Personalpronomen 3 Ps. sg. m. fehl am Platz. Ich will ja nicht unbedingt besserwisserisch klingen ;) , aber ich denke doch, dass dies richtig gestellt werden sollte. Bis dann, und macht weiter so, auch wenn mir das Mag-Design von **fun.generation** 6/99 – **fun.generation** 9/99 um einiges besser gefallen hat. Schade, dass Ihr dies nicht beibehalten konntet und sowenig Anklang beim Rest der Leserschaft gefunden habt. >

Jan Roesler
belovedNagumo.Kyo-o@t-online.de

< Hallo Jan! Chauvie-Daniel? Nein, passender wäre hier wohl "Doofie-Daniel"! Ich schäme mich wirklich in Grund und Boden! Logisch ist Samus Aran 'ne Frau – und logisch hab' ich den SNES-Titel bis zum Erbrechen gespielt (genauso übrigens wie das NES-*Metroid*). Du weißt ja, wenn Du's unter drei Stunden durchzockst, zeigt sich Samus im Bikini. Danach hab' ich sogar versucht, es in noch kürzerer Zeit zu schaffen, um die Weltraum-Amazone evtl. ganz nackt bestaunen zu können – leider vergebens... Hier also nun die offizielle Entschuldigung und Richtigstellung an alle *Metroid*-Fans: "Mit IHRER Armkanone hat SIE bislang noch jeden Gegner das Fürchten gelehrt." Übrigens hat mich vor Dir bereits ein ehemaliger Kollege auf diesen Faux-pas aufmerksam gemacht, wofür ich ihm wohl in alle Ewigkeit dankbar sein werde (grummel)! ;-) Also, in diesem Sinne: Schwamm drüber! (Daniel Johannes) >



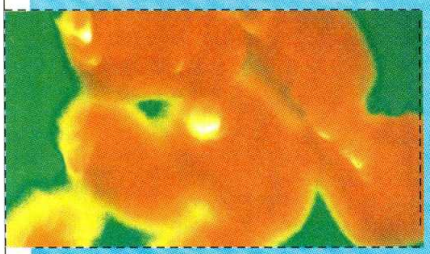
LESERBRIEFE

fun forum

Teil 26 von 453

> (...) Doch nun zu einem anderen (wahrscheinlich schon leidigem) Thema - Eurem Layout....also ich weiß nicht. Ich kann mich weder mit dem alten (ich mein das von Robert) noch mit dem jetzigen anfreunden, denn einerseits ist das Wertungsforum alleine für'n A...., in Zusammenhang mit einer einzigen Wertung wiederum genial. Mich interessiert es jedenfalls, was andere Redakteure im einzelnen von den entsprechenden Titeln halten. Die Schwerpunkt-Rubrik fand ich auch klasse, obwohl sie ein wenig zu lang war - und über den Medien-Teil müssen wir uns nicht unbedingt auslassen *würg*. Die "neue" **fun generation** geht schon wieder in die Richtung "Back to the roots" (Grüße an Max Cavallera), doch fehlt mir hier der altbekannte Humor...Was ist aus Sachen wie "april/april-issue" oder den Tesafilm-Resten? Jetzt steh ich da mit meiner Collage, die leider nur bis Teil 26 von 453 reicht....tja, man kann eben nicht alles haben *schniff*. Die Idee mit den kleineren Tests für weniger bedeutende Games finde ich an sich in Ordnung, doch ob man bei einem Test, der gerade mal ein Viertel der Seite ausfüllt und mit zwei, drei Screenshots angereichert wird, noch von Kompetenz sprechen kann??? Warum bekommt ein Titel wie *Hybrid Heaven* nur so wenig Platz? Wenn ihr mich fragt, kleiner als eine halbe Seite dürften Tests nun wirklich nicht sein, auch wenn ihr dann nicht alle Games ins Heft kriegt...Wenn ein Titel wie *Asterix & Obelix* nicht in der **fg** erscheint, kann sich doch wohl jeder denken warum, oder? Nun gut, ich halt jetzt endlich meine Klappe und lasse Euch weiterhin Eure Arbeit verrichten, auf daß ihr ein gutes Mag macht... <

May the force be with you! :)>
Dschjunie@aol.com



ausschneiden und sammeln! (Teil 27 von 453)

Konkurrenz-Update

> Hallo **fun**-Team,
Auch wenn mir die "Bannert"-**fun.generation** bisher am Besten gefallen hat, und diese Ausgaben für mich auch die besten Videospielausgaben überhaupt waren, finde ich Euch immer noch kaufenswert! Euer Mag ist aufgeräumt, übersichtlich und hat sehr gute Screenshots. Ich hoffe allerdings, daß Ihr immer noch viel über Rollenspiele (auch Importe) berichtet, so wie es in der "Bannert"-Ära üblich war!
Doch nun zu etwas ganz anderem - den Videospielherstellern Sega & Co.: Sega ist es mit dem Dreamcast mal wieder gelungen, die besten "Quickies" für Zwischendurch zu programmieren! Denn als Berufstätiger hat man (leider) nicht mehr soviel Zeit, um 30 Stunden (und mehr) an einem Spiel zu sitzen (außer vielleicht vorher *Final Fantasy* :-)) und so freut man sich um so mehr über Arcade-Spiele für den schnellen Spaß am Stück! Die fetzigen Sega-Werbeanzeigen finde ich übrigens vollkommen gelungen und sie suchen ihresgleichen! Schade, daß die TV- und Kinowerbespots (wenn sie überhaupt gesendet werden :-)) nicht diesen spritzigen und anzüglichen Humor haben!
Ich hoffe, daß mit zusätzlicher Konkurrenz (Hallo X-Box von Microsoft) noch mehr Leben in die Welt der Videospiele kommt. Schließlich ergänzen sich doch Sega, Sony und Nintendo prächtig und haben für jeden das richtige Spiele-Angebot. Da käme doch eine Windows-Konsole gerade richtig, damit auch wir Konsolenspieler endlich auch mal viele Strategie-Spiele (z.B. *Age of Empires, Anno 1602, C&C, Die Siedler, Pharao* usw.) in die Pads bekommen, oder ?! Außerdem wäre eine Konsole mit "eingebauten" Schutzverletzungen doch auch mal was Neues oder :-))! Da hätte eine Internetanbindung auf jeden Fall Sinn: wie sonst kommt man am schnellsten an die monatlichen Service-Packs zur Behebung von Bugfixes?!
Und wer weiß, vielleicht versuchts ja auch Atari nochmal... Ich habe auf jeden Fall für jede Konsole einen Platz!!!(...) >

Viele Grüße (und einen guten Rutsch...),
Thomas Haslinger
ThomasHaslinger@t-online.de

Servus "Möchte-gern-Freaks"!

> Happy Millennium,
so, jetzt haut mir diese Mail mal um die Ohren, hehe... Was heißt denn, es gibt keinen Brief des Monats??? So gehts aber nicht! Jetzt seid mal nicht so geizig, oder verkauft sich Euer Heft so schlecht, dass ihr kein Geld mehr habt. Was ist denn mit meiner letzten Mail (geile Gruftschlampe)?? Ich finde, dafür hab ich mir ein Spiel verdient! Ich denke, soviel geballter Schwachsinn wie ich in diese Mail gepackt habe ist schon preiswürdig! Außerdem sollt Ihr den Schrott beantworten. Wie heißt die kleine Schlampe eigentlich? Wenn sie keinen Namen hat, sollten sich Eure intelligenten Leser was ausdenken - der beste Vorschlag wird dann prämiert! Abschließend wollte ich noch sagen, dass wirklich niemand Daniel Johannes kennt, ihr überhaupt nicht lustig seid und man endlich aufhören sollte über die BPjS abzulästern, meine Oma arbeitet da nämlich auch! Also, das wars dann, und haltet alles steif was geht. <

MFG,
angelfish0581@aol.com

Short Mail

fun generation .... der Mega Fun für jedermann!
laut **Vector Versand Werbespruch**

(...) schon allein der Titelbildschirm störte mich (...)
motzt **hellangel@de.dreamcast.com** über *Tomb Raider IV*

Ich bin sauer auf alle Kopierer – es sollte Euch allen der Arsch zuwachsen!!!
hofft **joejin@de.dreamcast.com**

Ihr könntet Euch doch umbennen! Dann würde keiner mehr sagen..."hey die alte **fun.generation** hat mir besser gefallen..."
überlegt **hisse@onlinehome.de**

Wenn ich mir die aktuelle ausgabe anschaue, bekomme ich´s mit der Angst zu tun: Überall lauern Millionen Spiele-Previews, Spiele-Tests, Handheld-Tests, Import-Tests, Tests und noch mehr Tests und warten nur darauf, von mir als erstes gelesen zu werden. Nur, wo fange ich an?
fragt sich **marco@tro.de**

BITTE BRINGT JEDE WOCHE EINE NEUE **fun generation** RAUS!!!
bettelt **pascal.elsholz@de.dreamcast.com**

Tomb Raider IV sieht aus wie *Tomb Raider III*, das aussah wie *Tomb Raider II*, welches wiederum stark an *Tomb Raider* erinnerte.
zitiert **karpador@t-online.de**

Hey ihr! Oder sagen wir lieber hey Simon! Wieso hast Du in der aktuellen Ausgabe meine Bitte vom November letzten Jahres in den short-mails zu all den Bekloppten und Schwerbegreiflichen abgedruckt?
wundert sich **Kitt-Chris@t-online.de**

Man kann die PS2 also hinstellen... toll, darauf hab ich sieben Jahre gewartet!
ärgert sich
sockenpapst.11@gm.dreamcast.com

Was ist ein *Resident Evil 3* ohne Splattereffekte? Ein stinklangweiliges Spiel!
findet **yodalex@cityweb.de**

Noch was: die "Leser für Leser"-Idee gabs schon im Amigajoker....kurz vor seinem Aus...
spekuliert **nschoppn@gm.dreamcast.com**

PS: Ach ja, ist Euer Chefredakteur immer noch auf die "MONE" spitz ??? ;-)))
fragt irritiert **schnok@planet-interkom.de**

Und noch was...die Leserbriefe waren ja diesmal genial! Hab Sie heute morgen durchgelesen...& ich mußte mich echt zusammenreißen...als ich die "Short Mails" las! Ich hätt mir fast in die Boxershort's gemacht!
uriniert **hisse@onlinehome.de**

Im übrigen solltet Ihr es nicht ganz so offensichtlich zugeben, für was Ihr Euer Gehalt ausgebt: Nutten und billigen Fusel (nachzulesen im Impressum).
predigt
ChristianWiemhoefer@01019freenet.de

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
4x4 World Trophy	PSX, GBC	Infogrames	19. April
Airforce Delta	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Alien Resurrection	PlayStation	Electronic Arts	02. März
Alone in the Dark 4	PlayStation, DC	Infogrames	2000
All Star Baseball 2001	Nintendo 64	Acclaim	14. April
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Armorines: Project S.W.A.R.M.	PlayStation	Acclaim	07. April
Army Men	Game Boy Color	Infogrames	März
Army Men: Sarge's Heroes	PlayStation	Infogrames	Ende März
Asterix: Auf der Suche...	GBC	Infogrames	17. Mai
Baldur's Gate	PlayStation, DC	Virgin / Interplay	2. Quartal
Barbie Super Sports	PlayStation	Sony	19. April
Battletanx	Game Boy Color	Infogrames	Anfang März
Battletanx: Global Assault	N64, PSX	Infogrames	März
Beatmania – European Edition	PlayStation	Konami	1. Quartal
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal
Bishi Bashi Special	PlayStation	Konami	tba
Bugs Bunny - Fav. Heroes	PlayStation	Infogrames	26. April
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Championship Motocross	Game Boy Color	THQ	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Crusaders of Might & Magic	PlayStation	Infogrames	Mitte März



Tazmanian Express:
Dizzy Devil ist wieder da: Der tasmanische Teufel versucht sich als Lieferant dubioser Güter - mal sehen, was der N64-Titel hergibt...

Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Disney World Racing	PlayStation	Eidos	März
Duck Dodgers	Nintendo 64	Infogrames	14. Juni
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	Frühjahr 2000
ECW Hardcore Revolution	PSX, N64, DC	Acclaim	03. März
EPGA Golf	Nintendo 64	Infogrames	Februar
Evil Dead: Ashes to Ashes	PlayStation	THQ	3. Quartal
Everybody's Golf 2	PlayStation	Sony	26. April
Excitebike 64	Nintendo 64	Nintendo	Februar
F1 Racing Championship	PlayStation	Ubi Soft	März
Fear Effect	PlayStation	Eidos	17. März
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	Juni
Ford Racing	PlayStation	Empire Int.	1. Quartal
Furfighters	Dreamcast	Acclaim	März
Fußball-Manager (Arbeitstitel)	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Galerians	PlayStation	Crave	1. Quartal
Gekido	PlayStation	Infogrames	21. April
Ghoul Panic	PlayStation	Sony	12. April
Grand Theft Auto	Nintendo 64	Take 2	1. Quartal
Grandia	PlayStation	Ubi Soft	März
GTA 2 Berlin (Add-On)	PlayStation	Take 2	März
GTA 2	Dreamcast	Take 2	April
Harvest Moon 64	Nintendo 64	Crave	1. Quartal
Heroes of Might & Magic III	Dreamcast	Ubi Soft	März
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Mai
Hogs of War	PlayStation	Infogrames	16. Juni
Hype: The Time Quest	Nintendo 64	Ubi Soft	TBA
Jay the Lion	Game Boy Color	THQ	April
J.McGrath Supercross 2000	N64, PlayStation	Acclaim	07./28. April
J.McGrath Supercross 2000	Dreamcast	Acclaim	30. Juni



Rainbow Six:
Nach der guten Nintendo 64-Fassung und der leider nur durchschnittlichen PlayStation-Version können nun auch die Dreamcast-Besitzer auf Terroristen -Pirsch gehen.

KISS Psycho Circus	Game Boy Color	Take 2	März
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal
Legacy of Kain: Soul Reaver	Dreamcast	Eidos	März
Looney Tunes Martian Alert	Game Boy Color	Infogrames	19. April
Lucky Luke - Fav. Heroes	Game Boy Color	Infogrames	01. März
Lufia	Game Boy Color	Crave	1. Quartal
Magical Stones	PlayStation	Konami	tba
Magical Tetris	Game Boy Color	Activision	März
Martian Gothic	PlayStation	Take 2	April
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
MDK 2	Dreamcast	Virgin	1. Quartal
MediEvil 2	PlayStation	Sony	19. April
Messiah	PlayStation	Virgin	tba
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Micro Machines V3	Game Boy Color	THQ	Mai
Midnight in Vegas	PlayStation	Infogrames	Anfang März
Might & Magic – Crusaders of...	PlayStation	Infogrames	März
Misadventures of Tron	PlayStation	Virgin	März
Muppets Race Mania	PlayStation	Sony	19. April
N-Gen (Jet X)	PlayStation	Infogrames	05. Mai
NHL Faceoff 2000	PlayStation	Sony	01. März
Nightmare Creatures 2	PlayStation	Activision	1. Quartal
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai
Panzer Gen. IV – Western Assault	PlayStation	Mindscape	1. Halbjahr
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Int.	2. Quartal
Player Manager 2000	PlayStation	Infogrames	17. März
Prince Naseem Boxing	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal
Premier Manager	PlayStation	Infogrames	April
Radical Bikers	PlayStation	Infogrames	31. März
Rainbow Six	DC, GBC	Take 2	1. Quartal
Rallymasters	PSX, N64	Infogrames	April
Rayman 2	PlayStation, DC	Ubi Soft	März
Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Eidos	18. Februar
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	26. April
Rugrats: Die Zeitreise	Game Boy Color	THQ	März
Rugrats: Studio Tour	PlayStation	THQ	Februar



Syphon Filter 2:
Agent Gabe ist zurück: Im ersten Teil des Action-Shooters habt Ihr Euch mit Bösewicht Rhoemer herumgeschlagen - die Fortsetzung verspricht ähnlich fesselnde Spionage-Unterhaltung.

SaGa Frontier 2	PlayStation	Sony	22. März
Sheep	PlayStation	Empire Int.	1. Quartal
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	März
Silver	Dreamcast	Infogrames	30. Juni
Speedball 2100	PlayStation	Empire Int.	April
Speedy Gonzales	Game Boy (Color)	Infogrames	März
Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Soccer Management	Game Boy Color	Acclaim	03. März
South Park Rally	Dreamcast	Acclaim	April
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	März
Star Ocean	PlayStation	Sony	12. April
Star Ocean 2	PlayStation	Sony	tba
Star Ixiom	PlayStation	Sony	29. März
Star Wars Ep. 1: Obi Wan	PlayStation	THQ	März
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Int.	2. Quartal
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Februar
Suikoden II	PlayStation	Konami	2. Quartal
Syphon Filter 2	PlayStation	Sony	2. Quartal



Armorines: Project S.W.A.R.M.:
Auf dem Nintendo 64 habt Ihr die eklige Insekten-Brut bereits ausgerottet - nun suchen die widerlichen Bugs die PlayStation heim. In der nächsten Ausgabe gibt's den Test zu Acclaims neuem Ego-Shooter.

Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	03. Mai
Techno Mage	PlayStation	Infogrames	Ende Juni
Tenchu II	PlayStation	Activision	April
Test Drive 6	DC, PSX, GBC	Infogrames	April
The Dukes of Hazzard	PlayStation	Ubi Soft	März
The Golf-Pro	PlayStation	Empire Int.	1. Quartal
The Muppets	Game Boy Color	Take 2	April
Theme Park World	PlayStation	Electronic Arts	02. März
Thrasher: Skate & Destroy	GBC, Nintendo 64	Take 2	März, April
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Tomb Raider	Game Boy Color	Eidos	März
Tombi 2	PlayStation	Whoopee Camp	4. Quartal 2000
Tony Hawk's Skateboarding	Nintendo 64, GBC	Activision	Ende März
Toy Story 2	Dreamcast, GBC	Activision	April
UEFA 2000	PlayStation	Eidos	31. März
UEFA Soccer Boy	Game Boy Color	Infogrames	07. Juni
Urban Chaos	PlayStation	Eidos	17. März
Vandal Hearts II	PlayStation	Konami	1. Quartal
Vanishing Point	PlayStation	Acclaim	21. April
Vegas Games	Game Boy Color	Infogrames	März
Verfolgungsjagd (Arbeitstitel)	PlayStation	THQ	Mai
Viva Europ. Soccer League	PlayStation	Virgin	März
V-Rally 2	Dreamcast	Infogrames	10. Mai
Wacky Races	PSX, GBC, DC	Infogrames	21. Juni
World Tour 4x4 (Test Drive)	PlayStation	Infogrames	April
WWF Wrestlemania 2000	PlayStation	THQ	Mai
X-Men	Nintendo 64, PSX	Activision	März
Zelda: Fruit of the...	Game Boy Color	Nintendo	2. Quartal

Army Men: Air Attack
(US-Version)

Im Passwort-Bildschirm können einige Cheats dank folgender Tastenkombinationen aktiviert werden:
Alle Co-Piloten: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Alle Items:
⊗, ■, ●, ●, ■, ●, ●, R1, R2.
Geheime Mission: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, △, →.

Die **Passwörter** für die einzelnen Missionen lauten:
Mission 2: ⊗, ↓, ←, ←, ■, ●, ●, →.
Mission 3: △, ↑, ←, →, ↓, △, ●, ↑.
Mission 4: ↓, ↓, ■, ■, ←, →, ●, ⊗.
Mission 5: →, →, ⊗, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Mission 6: ■, ●, ⊗, ■, △, ←, ↑, →.
Mission 7: ■, ●, ⊗, ■, ←, ↑, →.
Mission 8: →, ↓, ←, ↑, △, ↓, ↑, ↓.
Mission 9: ●, ●, →, ↑, →, ↑, ⊗, ⊗.
Mission 10: ⊗, ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ←, →.
Mission 11: △, ↑, ●, ↓, ■, ⊗, →.
Mission 12: ↑, ↑, △, △, ←, ←, ●, ●.
Mission 13: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Mission 14: ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ●, ●.
Mission 15: ■, →, ←, ●, ●, ↑, ↓, ■.
Mission 16: ↓, ↑, ↓, ↑, ●, △, ●, △.

Um Euch neue Helikopter zu erspielen, müssen folgende Missionen erfolgreich beendet werden:

Für den Chinnok:	Mission 4.
Für den Super Stallion:	Mission 8.
Für den Apache:	Mission 14.

Formel 1 '99
(PAL-Version)

Folgende **Cheats** könnt Ihr als Name im High Score-Bildschirm des Grand Prix Modus' eingeben:

Ring-Modus:	RINGS
Sicherheits-Modus:	SAFETY
Nachtstrecke in Monaco:	NIGHTS

Lego Racers
(PAL-Version)

Um die Cheats zu aktivieren, kreiert Ihr einen neuen Fahrer und gebt Folgendes als Namen im Lizens-Bildschirm ein:

Raketenwagen:	FLYSKYHGH
Turbo-Modus:	FSTFRWRD
Power-Ups immer maximal:	MXPMX
Power-Ups immer grün:	PGLLGRN
Power-Ups immer gelb (Öl):	PGLLYLL
Power-Ups immer rot (Bomben):	PGLLRD
Keine Fahrer:	NDRVR
Keine Räder:	NWHLS
Keine Fahrgestelle:	NCHSSS
Alle Cheats rückgängig:	NMRCHTS

NFL Quarterback Club 2000
(PAL-Version)

Cheat-Modus-Codes:

Alien-Stadion:	SCLLYMLDR
Unendlich viel Turbo:	TRBMN
Rugby-Modus:	RGBY
Mehr Fumbles:	BTTRFNGRS
Mehr Verletzungen:	HSPTL
Großer Football:	BCHBLL
"Flubber"-Ball:	FLBBR
Rauchender Ball:	HSNFR
Kleine Spieler:	SHRTGYS
Dünne Spieler:	TTHPCK
Dicke Spieler:	MRSHMLLW
Minen auf dem Spielfeld:	PPCRNRTRNS
Große Münze bei Münzwurf:	BGMNY
Zeitlupen-Modus:	FRRSTGMP

Rippin' Riders
(PAL-Version)

Alternative Outfits:
Jeder Charakter hat drei verschiedene Outfits - Ihr erhaltet sie nach erfolgreicher Beendigung des Spiels mit dem jeweiligen Charakter.

Versteckte Snowboards:
Jeder Kurs, den Ihr mit der größten Punktzahl beendet, gibt ein weiteres Snowboard frei. Insgesamt sind es 18.

Längere Super-Pipe:
Stellt in den Super-Pipe-Events neue Rekorde auf.

Cool Boarders 2-Übungs-Kurs:
Beendet alle fünf Standard-Strecken erfolgreich, um ihn freizuschalten.
Seid Ihr auch hier siegreich und stellt einen neuen High-Score auf, wird Snowman als Boarder verfügbar.

Versteckter Kurs:
Eine weitere Strecke wird anwählbar, sobald Ihr alle fünf Standard-Kurse erfolgreich und mit einem High-Score beendet!

Als Gray spielen:
Seid auf dem versteckten Kurs siegreich und er wird spielbar.

Spezial Board:
Ein weiteres Board steht Euch zur Verfügung, nachdem Ihr auf allen Strecken neue Rekorde aufgestellt habt.

Soul Fighter
(PAL-Version)

Cheat Menu:
Um die Cheats aktivieren zu können, müsst Ihr zunächst das Cheat-Menü öffnen. Drückt dazu im Bildschirm mit dem *Soul Fighter*-Logo die Tasten ← und Y gleichzeitig. Geht dann ins Options-Menü und verlasst es gleich wieder.

Nun sollte der Cheatcode-Bildschirm erscheinen, in dem Ihr folgende Codes eingeben könnt:

Alle Waffen:	XAAYBB
Gesundheitsbonus:	ABXXYA

Levelcodes:

Level 2:	AABXYA
Level 3:	XAYAAB
Level 4:	YYBAXA
Level 5:	BABXXY
Level 6:	XAXBYY
Level 7:	ABXBYB
Level 8:	YBBAXY
Level 9:	BYAAXB
Level 10:	XABBAX
Level 11:	YBYXAB
Level 12:	XBAXBY

Duke Nukem: Zero Hour
(PAL-Version)

(Im Titelbildschirm mit der "Start drücken"-Aufforderung können unten stehende Tastenkombinationen eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe erklingt ein Ton.)

Zusätzliche Multiplayer-Charaktere:
Gruppe 1: A, L, R, ←, B, ↓, ↑.
Gruppe 2: B, A, A, R, L.
Gruppe 3: L, L, ↑, ↓, R, B, A.
Gruppe 4: B, B, B, R, ←, A.
Gruppe 5: →, B, ←, L, A, Z.
Gruppe 6: ↑, ↓, B, A, A, ←.

Ego-Perspektive:
↓, ↑, L, B, Z, ←, C-↑, C-→, C-←, Z.
Action Nuk'em Modus: ↓, ↓, A, Z, Z, ←, A.
Unendlich viel Munition für die Schrotflinte:
↑, ↓, ←, →, L, R.

Das Retten der "Babes" zahlt sich auch in diesem *Duke*-Teil wieder aus.
Folgende Cheat-Optionen können freigespielt werden, wenn Ihr in dem jeweiligen Level alle Babes rettet:

Level 2:	Große Köpfe-Option
Level 5:	Eishaut-Option
Level 8:	Schnelle Zombies
Level 10:	Maximale Shotgun Munition
Level 11:	Maximale Gewehr Munition
Level 21:	Maximale Gamma Munition

Neben dem Retten der Babes erweist sich auch das Eliminieren sämtlicher Gegner in einem Level als äußerst effektiv. Hierfür erwarten Euch folgende Belohnungen:

Level 3:	Große Waffen-Option
Level 9:	Maximale Blaster Munition
Level 12:	Maximale Revolver Munition
Level 13:	Maximale Munition für die abgesägte Shotgun
Level 16:	Maximale Gatling Gun Munition
Level 20:	Maximale Gefrier Munition

Findet Ihr sämtliche Secrets in dem jeweiligen Level, erhaltet Ihr Folgendes:

Level 6:	Wetter-Option
Level 15:	Maximale SMG Munition
Level 17:	Maximale Volt C. Munition

Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!
CHEATS & INFOS
09 31-4 06 91 70
CYPRESS-HOTLINE

NFL Blitz 2000
(PAL-Version)

Bonus Spieler: Um mit den folgenden Akteuren zu spielen, gebt die jeweiligen Codes als Initialen ein.

Name	Code
Beth	7761
Billz	0526
Brian	0818
Daniel	0604
Dbn	6969
Ed	3246
Gene	0310
Grinch	2220
Guido	6765
Japple	6660
Jason	3141
Jenifr	3333
Jimk	5651
John	5158
Josh	4288
Julia	1234
Lt	7777
Luis	3333
Marka	1112
Mike	3333
Mitch	4393
Monty	1836
Nico	4440
Paula	0425
Paulo	0517
Raiden	3691
Rog	8148
Root	6000
Ryan	1029
Todd	1122
Turmell	0322
Sal	0201
Shinok	8337
Shun	0530
Van	1234
Zz	1221
Skull	1111
Brain	1111
Kevin	1234
Dino	1111

Re-Volt
(PAL-Version)

(unten stehende Codes müssen als Name eingegeben werden.)

Alle Strecken:	TRACKER
Alle Fahrzeuge:	CARNIVAL
Alle Waffen:	SADIST
UFO freischalten:	YUEFO
Fahrzeug wechseln:	CHANCER
Winzig-Modus:	MAGGOT
Hi-Fi-Modus:	FLYBOY

ANTZ

Level-Passwörter:

Level	Passwort	Level	Passwort
1	DLGQ	10	KGQQ
2	BCCB	12	CBHG
3	DQGH	13	JBJG
4	HGGF	14	PLDP
5	NBFG	15	LFGB
6	KGBF	16	CLPG
7	QGJJ	17	CLPG
8	GQHG	18	DLHD
9	FLDP	19	LFQC

Turok Rage Wars

Level-Passwörter:

Level 2:	K14QF4
Level 3:	3T5L31
Level 4:	SMJ54M

Toy Story 2
(PAL-Version)

(Gebt die Tastenfolge im Optionen-Bildschirm ein.)

Levelauswahl:
↑ (viermal), ↓ (zweimal), ↑ (zweimal), ↓ (dreimal).

Rainbow Six
(PAL-Version)

Level-Passwörter:

Level	Name	Recruit Veteran
2	RedWolf	12D1S2Q22MQQ 1ZL1S2RF2MQQ
3	SunDevil	BJDBC3Q22WQQ BJJBC3RF25QQ
4	EagleWatch	BZDBSMQZZ!QQ BZJBSMRF28RQ
5	GhostDance	CJTCCQQ2FGSQ CZBCS5RFFMRQ
6	FireWalk	K2TK65Q2F4SQ DJB DCYRFF5RQ
7	Lion'sDen	T2TT68QGF!WQ DJDDC6 R2 FWR8
8	DeepMagic	5JR5L1QGGGSQ LZBDS8 R2 F8RQ
9	LoneFox	52T572Q4G4SQ MJB2D1 R2 G2RQ
10	Black Star	VJVVLJQGGWSQ 2ZB2T2 R2 GMQQ
11	Wild Arrow	VZVVXMQ26!SQ FJJFD3 R2 G5RQ
12	Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ FZJFTM R2 G8RQ

Legacy of Kain: Soul Reaver
(US-Version)

(Pausiert das Spiel und haltet die L- oder R-Taste gedrückt. Gebt dann die Tastenfolgen ein, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, erklingt ein Ton.)

Alle Fähigkeiten:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.
Gesundheit wiederherstellen:
↓, B, ↑, ←, ↑, ←.
Maximale Gesundheit: →, B, ↓, ↑, ↓, ↑.
Höheres Gesundheits-Level: →, A, ←, Y, ↑, ↓.
Magie auffüllen: →, →, ←, Y, →, ↓.
Maximale Magie: Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←.
Barrieren durchqueren: ↓, B, B, ←, →, Y, ↑.
Wände hochklettern: Y, ↓, X, →, ↑, ↓.
Soul Reaver: ↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →.
Aerial Reaver: A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver: A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.
Feuer Reaver: ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓.
Make Fire Reaver: Y, →, ↓, B, ↑.
Kraft: ←, →, B, ←, →, ←.
Zusammenziehen: ↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓.
Kraft-Glyph: ↓, ←, Y, ↓, ↑.
Stein-Glyph: ↓, B, ↑, ←, ↓, →, →.
Sound-Glyph: →, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓.
Wasser-Glyph: ↓, B, ↑, ↓, →.
Feuer-Glyph: ↑, ↑, →, ↑, Y, X, →.
Sonnen-Glyph: ←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←.
Wandlung zu jeder Zeit:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant
(US-Version)

Cheat-Menü: Drückt im Hauptmenü C-↑ und C-↓ gleichzeitig, um den Cheat-Bildschirm zu aktivieren. Dort könnt Ihr dann die einzelnen Cheats eingeben.

Bonus-Mannschaften:
C-↑, C-↑, C-↓, C-↓, C-↑, C-↑, C-↓, C-↓.
Kleine Spieler (Heimmannschaft):
C-↑, C-↓.
Kleine Spieler (Auswärtsmannschaft):
C-↑, C-→.
Kleine Spieler (beide Mannschaften):
C-↑, C-→, C-↓.
Große Köpfe (Heimmannschaft):
C-↑, C-↑, C-↓.
Große Köpfe (Auswärtsmannschaft):
C-↑, C-↑, C-↓, C-←, C-→.
Große Köpfe (beide Mannschaften):
C-↑, C-↑, C-↓, C-recht, C-↓.
Lange Hälse:
C-↑, C-↑, C-↓, C-↑, C-↓.

Crash Team Racing
(PAL-Version)

(Folgende Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Haltet L1 und R1 gedrückt und gebt dann die jeweilige Tastenkombination ein. Bei korrekter Eingabe sollte ein Ton zu hören sein.)

Penta Penguin freischalten:
↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
N. Trophy freischalten:
↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Ripper Roo freischalten:
→, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Spyro 2 Demo:
↓, ○, △, →.
(Die einzelnen Bonus-Cups erhaltet Ihr, nachdem Ihr jeweils vier Münzen einer Farbe im Abenteuer-Modus gesammelt habt.)
Papu Papu freischalten:
Gewinnt den grünen Gem Cup.
Komodo Joe freischalten:
Gewinnt den blauen Gem Cup.
Pinstripe freischalten:
Gewinnt den gelben Gem Cup.
Fake Crash freischalten:
Gewinnt den lila Gem Cup.

Sled Storm
(PAL-Version)

Hier einige Alternativem zum "gewöhnlichen" Passwort:

Als Rhine-Rider spielen:
□, L1, □, L2, △, R2, ✕, ○.
Als Jackal spielen:
L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, △.
Storm Sled:
○, △, □, R2, R2, L1, ✕, △.
Storm Sled/Jay:
○, △, □, ○, R2, L1, ✕, △.
Storm Sled/Gio:
○, △, □, L1, R2, L1, ✕, △.
Storm Sled/Nadia:
○, △, □, □, R2, L1, ✕, △.
Storm Sled/Tracey:
○, △, □, △, R1, L1, ✕, △.
Storm Sled/Travis:
○, △, □, R1, R2, L1, ✕, △.
Dance Mix:
R2, △, ✕, R2, △, □, ○, ✕.
Demo Track:
R2, L1, △, □, △, R1, ○, ✕.
Billigere Upgrades:
✕, L1, ○, △, □, □, △, L2.
Strecken gespiegelt:
○, L1, R2, R2, R1, ✕, △, L2.
Strecken rückwärts:
□, L1, ✕, □, R2, ✕, △, ○.
Super Snowcross 6:
□, ✕, △, △, L1, R2, ○, △.
Open Mountain Wettbewerb komplett:
□, ✕, R2, □, ○, R1, ○, △.

Monster Truck Madness 64
(PAL-Version)

Level-Passwörter Beginner:
Ruins: G[Pfeil ↑][Stern]NJ2L0
Junk Yard: J[Stern]XQYN4G
The Heights: M[Stern]OT1Q9R[Pfeil ←]
Voodoo Island:
P[Pfeil ←]3W4TC[Stern][Pfeil ←]F[Pfeil ↑]
Greenhill Pass:
5[Pfeil ↑]627WFX9[Pfeil ←]23G
Wasteland:
V[Pfeil ←]92[Pfeil ↑]2[Pfeil ↓]0CL56B5V
Aztec Valley:
YYC5D2L3F[Pfeil →]89[Pfeil ↓]8[Pfeil →]B7

Level-Passwörter Intermediate:
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT[Pfeil →]XRN
Voodoo Island: PJPSWR0[Stern]89R
Greenhill Pass:
SBSV2[Stern]3XBC[Pfeil ↑]4[Pfeil ↓]
Wasteland: VBVY2X60[Pfeil ↓]FD7B2M
Aztec Valley:
YFY15093H[Pfeil ←]G[Pfeil ↑][Pfeil ↓]5675
Alpine Challenge:
1N1483C6KLJDH89[Pfeil ↑]G4N

Level-Passwörter Expert:
Ruins:
GKGH[Pfeil ↑]G[Stern][Pfeil ←]
Junk Yard:
JGJKLJP[Stern]
The Heights:
MSMN[Pfeil →]M7QW
Voodoo Island:
PKPQRP[Pfeil ↑]T793
Greenhill Pass:
SKST[Stern]SDW[Pfeil ↑]C61R
Wasteland:
VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley:
YGY209YJ2G[Pfeil ←]C796462
Alpine Challenge:
101231M5JLF[Pfeil ↑]C979S0D
Death Trap:
404564P8M[Pfeil →][Pfeil ←]DFC
[Pfeil ↑]CV32KC

Crazy Taxi
(NTSC-Version)

Expert-Modus: Sollte Euch das Spiel zu einfach sein, drückt mal in der Charakterauswahl L, R und Start gleichzeitig. ↓ ← sollte nun das Wort "Expert" erscheinen.

Verstecktes Bike:
Beendet alle 16 Crazy Box Level, um das geheime "Push Bike" freizuschalten. Nun in der Charakterauswahl die L- und R-Taste gedrückt halten und mit ↑ oder ↓ das Gefährt auswählen.

Rayman 2
(PAL-Version)

Geheimer Weg:
Im ersten Level des "Tomb of the Ancients" ist kurz vor Ende der Karte ein geheimer Weg an der linken Seite des Grabes.

Erstes Bonusspiel:
Fliegt - beim finalen Obermotz im Flugzeug - im Turm so hoch wie möglich und drückt A und B gleichzeitig, kurz bevor Ihr gegen die Decke schießt. Ihr werdet dadurch in ein verstecktes Spiel teleportiert.

Zweites Bonusspiel:
Haltet während der Credits den Z-Knopf gedrückt und betätigt A, B, A, A, B, B, A, A, A, B, B, B, um in ein kleines Bonusspiel zu gelangen.

Prison-Schiff:
Betätigt Ihr (bei gedrückter Z-Taste!!) A und B dreimal hintereinander gleichzeitig, könnt Ihr das Prison-Schiff kontrollieren.

Versteckte Nachricht:
Während sich Rayman in einem Montgolfier befindet, könnt Ihr eine versteckte Nachricht abrufen, indem Ihr 50mal den Z-Knopf drückt.

Bonus Karte:
Spielt, während Euer Punktestand und die Anzahl der gesammelten Lums geladen wird, die Melodie des Waldes: A, C-↑, C-←, C-→, C-←, C-→.

NBA Showtime: NBA On NBC
(PAL-Version)

Cheatcodes:
Folgende Codes werden im "Tonight's Match-Up"-Bildschirm eingegeben.
Die Nummern geben an, wie oft Ihr die Tasten für Turbo, Wurf und Pass jeweils drücken müsst. Abschließend noch eine Richtungstaste und der Cheat ist aktiviert. Beispiel: 3-2-4-← bedeutet, Ihr müsst dreimal die Turbo-Taste, danach zweimal die Wurf-Taste, dann noch viermal die Pass-Taste und abschließend auf dem Steuerkreuz nach ← drücken, um den Cheat zu aktivieren. Ihr könnt übrigens auch mehr als einen Code pro Spiel eingeben!

Cheat	Code
ABA Ball	2-3-2-←
Keine Power-Ups	1-1-1-↓
Große Köpfe	2-0-0-→
Keine Replays	3-3-1-←
Kein Tip-Off	4-4-4-↑
Keine Spieler-Pfeile	3-2-1-←
Kein Goaltending	5-5-5-←
Keine Hotspots	2-0-1-↑
Nebel**	1-2-3-↑
Dichter Nebel**	1-2-3-↓
Sumpfiger Nebel**	1-2-3-→
Nacht-Nebel**	1-2-3-←
Schnee**	1-2-1-←
Blizzard**	1-3-1-←
Regen**	1-4-1-←
Team-Uniform	4-0-0-→
Midway-Uniform	4-0-1-→
Heim-Uniform	4-1-0-→
Auswärts-Uniform	4-2-0-→
Alternativ-Uniform	4-3-0-→

*** - Mit zwei Sternchen gekennzeichnete Cheats funktionieren nur auf Außenplätzen!!*

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!

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
(PAL-Version)

Keine Gesundheit Spieler 2:	8007 09CC 0000
	8007 09D6 0000
Unendlich viel Gesundheit Spieler 2:	
	8007 09CC 0090
	8007 09D6 0090
75% Gesundheit Spieler 2:	D007 09CC 0090
	8007 09CC 006C
	D007 09D6 0090
	8007 09D6 006C
50% Gesundheit Spieler 2:	D007 09CC 0090
	D007 09CC 0048
	D007 09D6 0090
	D007 09D6 0048
25% Gesundheit Spieler 2:	D007 09CC 0090
	D007 09CC 0024
	D007 09D6 0090
	D007 09D6 0024
Keine Gesundheit Spieler 1:	8007 060C 0000
	8007 0616 0000
Unendlich viel Gesundheit Spieler 1:	
	8007 060C 0090
	8007 0616 0090
75% Gesundheit Spieler 1:	D007 060C 0090
	8007 060C 006C
	D007 0616 0090
	8007 0616 006C
50% Gesundheit Spieler 1:	D007 060C 0090
	8007 060C 0048
	D007 0616 0090
	8007 0616 0048
25% Gesundheit Spieler 1:	D007 060C 0090
	8007 060C 0024
	D007 0616 0090
	8007 0616 0024
Max. Combo-Leiste Spieler 1:	8007 5808 0063
Keine Combo-Leiste Spieler 1:	8007 5808 0000
Unendlich viel Zeit:	8006 FFE8 0063
	8006 FFEA 0063

FIFA 2000
(PAL-Version)

20 Tore für das Heimteam:	8003 2514 0014
Keine Tore für das Heimteam:	8003 2514 0000
20 Tore für das Auswärtsteam:	8003 2518 0014
Keine Tore für das Auswärtsteam:	8003 2518 0000

Fighting Force 2
(PAL-Version)

Unendlich viel Energie:	D007 0CCC 0044
	8011 642C 03FC
Unendlich viel Geld:	D007 0CCC 0044
	800C CE2A 003C
Unendlich viele Continues:	D007 0CCC 0044
	800C CE24 000A
Unendlich viel Munition:	8007 3A0A 3C00
Alle Karten:	800C D46C 0101
	800C D46E 0101

Jet Force Gemini
(PAL-Version)

Folgende Codes verschaffen Euch für die jeweilige Waffe unendlich viel Munition!

Pistole - Lupus:	85208B3C:031B
MG - Lupus:	85208B40:024E
Plasma - Lupus:	85208B42:004B
Raketenwerfer - Lupus:	85208B46:0011
Granaten - Lupus:	85208B4C:0060
Lenkraketen - Lupus:	85208B3E:0014
Streubomben - Lupus:	85208B58:0002
Shocker - Lupus:	85208B44:001A
Sniper - Lupus:	85208B4A:0024
Pistole - Vela:	85208A50:0242
MG - Vela:	04208A54:071C
Plasma -Gewehr - Vela:	84208A56:0030
Raketenwerfer - Vela:	84208A5A:0021
Granaten - Vela:	84208A60:0044
Lenkraketen - Vela:	84208A52:001E
Fischfutter - Vela:	84208A64:002D
Pistole - Juno:	85208AC6:0319
MG - Juno:	04208AC8:015E
Raketenwerfer - Juno:	84208AD0:0014
Granaten - Juno:	84208AD7:0014
Snipergewehr - Juno:	84208AD5:0002
Shuriken - Juno:	84208AD9:0009
Fernzündminen - Juno:	84208ADF:0006

Jurassic Park - Warpath
(PAL-Version)

Schneller Sieg für Spieler 1:	8006 144C 0003
	8006 144E 1480
	8006 145A 3C00
Schneller Sieg für Spieler 2:	8006 144C 0003
	8006 144E 1880
	8006 145A 3C00
Unendlich viel Gesundheit für Spieler 1 und 2:	8006 145A 3C00
Startet im letzten Level:	8003 13B6 0008
Alle Charaktere freischalten	
(GameBuster 2.2 oder	5000 0601 0000
höher benötigt!):	3003 13CD 0001
Alle Level freischalten	
(GameBuster 2.2 oder	5000 0401 0000
höher benötigt!):	3003 13F9 0001
Alle Extras freischalten:	3003 143F 0001
Spieler 1 benötigt einen Sieg	
(GameBuster 2.2 oder	E003 13A7 0000
höher benötigt!):	3003 13A7 0001
Spieler 2 benötigt einen Sieg	
(GameBuster 2.2 oder	E003 13A8 0000
höher benötigt!):	3003 13A8 0001
Spieler 1 kann nicht gewinnen:	3003 13A7 0001
Spieler 2 kann nicht gewinnen:	3003 13A8 0001

Ace Combat
(PAL-Version)

Unendlich viel Gesundheit:	80070E12 0000
	80070B8E 0000
Unbesiegbarkeit:	E0070CFC 0040
	30070CFC 0000
	E0070D3C 0040
	30070D3C 0000
	E0072200 0040
	30072200 0000
Unendlich viele Raketen:	D0070322 2442
	80070320 0000
Schnellfeuer Raketen:	E0070230 0004
	30070230 0001
Unendlich viel Zeit für Kämpfe:	E0052D1A 0042
	30052D1A 0002
Alle Flugzeuge:	50000A02 0000
	800BDB12 0101

NBA Live 2000
(PAL-Version)

Anzahl Punkte Heimmannschaft:	300AE118 00??
Anzahl Punkte Gastmannschaft:	300AE768 00??
Heimmannschaft hat unendlich viele Timeouts:	800AE120 0007
Heimmannschaft hat keine Timeouts:	800AE120 0000
Gastmannschaft hat unendlich vieleTimeouts:	800AE770 0007
Gastmannschaft hat keine Timeouts:	800AE770 0000
Unendlich viel Zeit zum Werfen:	800B5930 3C00
	800B9FF2 3C00
	800BA006 3C00
	8013874E 3C00
Alle Legenden freigeschaltet:	50000402 0000
	8008267C FFFF

Shao Lin
(PAL-Version)

Unendlich viel Vitalität:	30186F86 00AD
Unendlich viel Ausdauer:	30186F58 0000
Maximaler Level:	30186F59 007F
	30186F5A 007F
Maximale Verteidigung:	30186F5B 007F
Maximale Gesundheit:	80186F84 FFFF

Gran Turismo 2
(PAL-Version)

Unendlich viel Geld:	801D 1598 E0FF
	801D 159A 05F5
Rennzeit stoppen:	8002 F894 0000
	8004 6F44 0000
(Für alle folgenden Codes benötigt Ihr GameBuster-Version 2.2 oder höher!)	
B-Lizenz in Gold:	5000 0AA4 0000
	801C CD30 0400
A-Lizenz in Gold:	5000 0AA4 0000
	801C C6C8 0400
International C Lizenz in Gold:	5000 0AA4 0000
	801C C060 0400
International B Lizenz in Gold:	5000 0AA4 0000
	801C B9F8 0400
International A Lizenz in Gold:	5000 0AA4 0000
	801C B390 0400
Spezial-Lizenz:	5000 0AA4 0000
	801C AD28 0400
Extra Strecken und Fahrzeuge im Arcade-Modus freischalten:	5000 0A02 0000
	801C 99C8 0505
	301C 99DC 0005
Auf Runde XX starten:	E00A 9CEC 0000
	300A 9CEC 00XX

Discworld Noir

Wolf
Tasche
Notizblock
Karte

Komplettlösung



Während Ihr im ersten Teil unserer Discworld-Noir-Lösung den Aufenthaltsort des goldenen Schwerts ausfindig (und Bekanntschaft mit seiner Klinge) gemacht habt, helfen wir Euch im zweiten und letzten Teil bei den alltäglichen Problemchen wie Werwolfsverwandlung und Weltuntergang. Wichtige Orte und Gegenstände sind im Text farbig markiert, außerdem könnt Ihr an den Icons vor jedem Abschnitt erkennen, welche Hinweise, Standorte oder Gegenstände Euch dort erwarten. Auch in diesem zweiten Abschnitt werdet Ihr kein einziges Wort über die Hintergrundstory von Discworld-Noir finden – schließlich möchten wir Euch die Spannung nicht verderben!



KAPITEL III

Friedhof

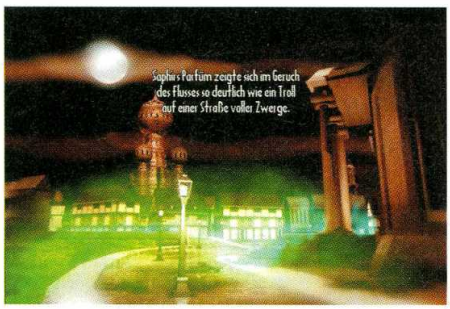
- Lasst Euch von Gaspode dem Wunderhund, die Bedeutung von Gerüchen erklären.
- Hebt den **nassen Brief** auf.
- Verfolgt die dunkelrote Spur – Ihr gelangt zum **Kasino Saturnalien**.

Kasino Saturnalien

- Neben dem Kreideumriss findet Ihr **Moos** auf dem Boden.

Lutons Büro

- Nobby gibt Euch Eure **Brechstange** zurück und plaudert über die Gegengewicht-Morde.
- Nach der Werwolfsverwandlung könnt Ihr denselben rötlichbraunen Geruch wie auf dem Friedhof erkennen.



Villa von Überwald

- Bittet um ein Gespräch mit Carlotta.
- Verwandelt Euch in einen Werwolf und betrachtet Carlottas Duftspur.
- Richtet dem Diener aus, dass Ihr Carlotta heute abend im Café Ankh treffen möchtet.
- Besucht den Graf und redet mit dem Tod.
- Zeigt Graf von Überwald das seltsame Moss und Ihr erhaltet Zugang zur **Libraris Apocrypha**.
- Benutzt das Karteikarten-System, um Informationen über das Moos einzuholen.
- Benutzt das Karteikarten-System, um Informationen über die **Kanalisation** einzuholen.

Kanalisation

- Geht durch den linken Ausgang.
- Verwandelt Euch in einen Werwolf und folgt der purpurroten Duftspur.
- In dem Bau angelangt, durchsucht Ihr die Abfälle und nehmt den **verzierten Anhänger** an Euch.
- Redet mit dem Rattentod.

Patrizierpalast

- Zeigt Zwei Kastanien den Anhänger.

Oktariner Papagei

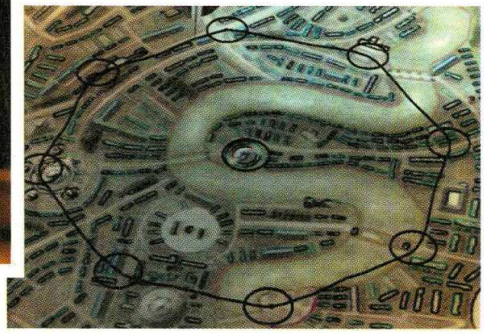
- Lest die Nachricht am schwarzen Brett – in der **unsichtbaren Universität** wird eine Arbeitskraft gesucht.
- Saphir ist nicht da, deshalb verwandelt Euch in ihrer Garderobe in einen Werwolf und untersucht die Duftspuren.
- Steckt das **stark riechende Parfum** ein.

Unsichtbare Univerität – Neuer Saal

- Redet mit dem obersten Zimmermädchen Frau Schwubbel über die freie Stelle.
- Untersucht die Unsicherheitsfächer der Studenten, anschließend verwandelt Ihr Euch in einen Werwolf.
- Betrachtet nun die oktarine Tafel.
- Ändert das Unterrichtsthema auf der Tafel und verlasst den Raum.
- Redet mit dem Pförtner, er erzählt Euch von einem weiteren Mord.

Patrizierpalast

- Benutzt Eure Werwolfssinne, um den Müll und die Weinfässer am Patrizierpalast zu untersuchen.
- Vergleicht die Weinfässer-Spur mit der Fährte Eures Mörders.



Café Ankh

- Geht in den Weinkeller und öffnet eines der Weinfässer.
- Steigt in das Weinfass – Ihr werdet **in den Patrizierpalast** transportiert.

Im Patrizierpalast

- Geht in den Korridor und lauscht (unter Verwendung Eurer Wolfssinne) an den Türen.

Lutons Büro

- Nach dem ungebetenen Assassinen-Besuch verlasst Ihr Euer Büro wieder.

Kaufmannsgilde

- Sprecht den Torwächter auf "des toten Mannes spitze Stiefel" an.

Villa von Überwald

- Sprecht Tod auf Gamin an.

Unsichtbare Universität – Neuer Saal

- In dem robusten Unsicherheitsfach findet Ihr jetzt ein **Buch über Tempel**.
- Kombiniert das Buch mit dem Hinweis über das Siegel des Anu-Anu-Tempels.
- Kombiniert anschließend Euer Wissen über den Öffnungsmechanismus mit dem Amulett.
- Ihr erhaltet eine **Namensliste**.

Café Ankh

- Bei einem Gespräch klärt Euch Carlotta über einige offene Fragen auf.

Tempel der geringen Götter

- Unterhaltet Euch mit dem verrückten Malaklyps über die Namensliste.
- Anschließend verwickelt Ihr den noch verrückteren Mondkalb in ein Gespräch – auch er weiß über die Liste einiges zu berichten.

Friedhof

- Hinter dem Buntglasfenster könnt Ihr Mondkalb und eine unbekannte Person wild gestikulieren sehen, deshalb verwandelt Ihr Euch in einen Werwolf und hört ihnen zu.

Tempel der geringen Götter

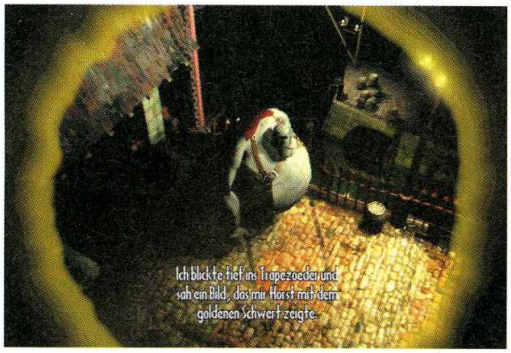
- Redet mit Malaklyps über "**das Allerheiligste**": Er führt Euch dorthin.

Das Allerheiligste

- Klettert in das Pult.
- Besprüht Mondkalb mit Saphirs stark duftendem Parfum.
- Nach der Predigt folgt Ihr (als Werwolf) der Duftspur bis zum **Sanktuarium**.

Sanktuarium

- Belauscht Mondkalbs Geheimsitzung.
- Sobald alle Mitglieder verschwunden sind, schleicht Ihr Euch hinein und betrachtet das **Fresko an der Wand**.
- In Eurem Notizbuch fertigt Ihr eine **Zeichnung des unbekannten Symbols** an.
- Abschließend untersucht Ihr die **Ankh-Morpork-Stadtkarte** auf dem Tisch.



Villa von Überwald
- Benutzt das Karteikarten-System der Libraris Apcrypha, um Hinweise über Nylonathatep und das seltsame Symbol zu finden.

Sanktuarium
- Aufgrund Eurer neuen Erkenntnisse könnt Ihr auf der Ankh-Morpork-Karte Kreise um die Mord-Tatorte ziehen.
- So erfahrt Ihr die Tatorte von zwei weiteren bevorstehenden Morden, und zwar dem **Theater "Scheibe"** und im **Lustgarten der Zauberer**.

Das Theater "Scheibe"
- Nehmt das **Flugblatt** von einem der Sitze.

Villa von Überwald
- Benutzt das Karteikarten-System der Libraris Apcrypha, um ein Buch über Hwels Stücke ausfindig zu machen.

Das Theater "Scheibe"
- Benutzt Eure Wolfssinne und untersucht die Duftspur vor der Bühne.
- Wendet das "Zeichen des Aals" auf die Male an der Bühnenwand an – Ihr gelangt durch einen Geheimgang in einen **Altarraum unter dem Theater**.



Unter dem Theater
- Vergleicht die "Acht großen Tragödien" mit der Altarkarte vom runden Meer.

Unheilsstraße
- Betretet den Laden "**Dreimal Glücklicher Fischimbiss**", nachdem Ihr das Fenster mit dem Brecheisen geöffnet habt.

Dreimal Glücklicher Fischimbiss
- Beim Durchsuchen des Ladens findet Ihr einen **Knochen**.

Lustgarten der Zauberer
- Wartet in Eurem Versteck ab, bis Carlotta erscheint.

KAPITEL IV

Unter dem Theater "Scheibe"
- Mit verbundenen Augen wartet Ihr, bis die Zeremonie zu Ende ist.
- Im Schutt findet Ihr das goldene Schwert.



Theater "Scheibe"
- Redet mit dem verwundeten Anhänger Coom.

Sanktuarium
- An Kondos Leiche hängt ein **Amulett**.

Villa von Überwald
- Benutzt das Karteikarten-System der Librais Apocrypha, um mehr über "Nylonathatep" und das Symbol auf dem Amulett herauszufinden.

Tempel der Geringen Götter
- Zeigt Mondkalb Kondos Amulett.

Rodans Werkstatt
- Untersucht die gipsverkrusteten Binden.
- Befragt Rodan solange über Foid, bis er Euch seinen Aufenthaltsort (**die dritte Straße auf der rechten Seite des Ankh**) verrät.

Unheilsstraße
- Gegenüber der Fischbar befindet sich Foid.
- Unterhaltet Euch mit ihm über das "goldene Schwert" und das "Amulett".
- Zeigt Foid das Amulett.

Unsichtbare Universität – Neuer Saal
- Beim Versuch, in die Uni zukommen, werdet Ihr von Frau Schwubbel abgewiesen.

Pseudopolisplatz
- Überredet Nobby, Euch einen Durchsuchungsbefehl auszustellen.

Unsichtbare Universität – Neuer Saal
- Zeigt Frau Schwubbel den **Durchsuchungsbefehl**.
- Verwandelt Euch in einen Werwolf und folgt der Blutspur bis ins **Observatorium**.

Observatorium
- Redet mit Satrap.
- Auf dem Boden des Observatoriums findet Ihr ein **Astrolabium**.
- Vergleicht anschließend die Sternenkarte mit den Mosaiken auf dem Boden und richtet das Teleskop (mit tatkräftiger Hilfe des Golems) auf die kleine, langweilige Gruppe



blasser Sterne.
- Schaut durch das Teleskop.

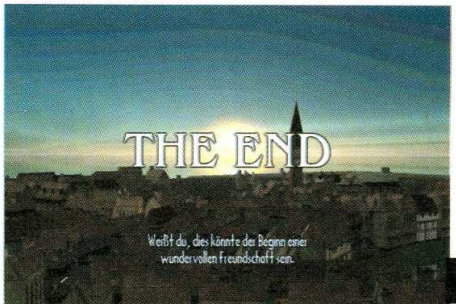
Mausoleum
- Benutzt das Astrolabium.
- Unter der grotesken Statue findet Ihr eine **Krypta**.

Krypta
- Hier steht ein Sarkophag, den Ihr öffnet, indem Ihr die Münze aus Tsort in die runde Vertiefung steckt.
- Bittet anschließend den Zombie um das **goldene Juwel**.

Lutons Büro
- Blickt in das goldene Juwel, um **Jasper Horsts Aufenthaltsplatz** ausfindig zu machen.

Sentimentale Brücke
- Sprecht mit Horst und Carlotta – Ihr erhaltet das **goldene Schwert** zurück.

Patrizierpalast
- Redet mit Leonard und Zwei Kastanien über den "Schlagende-Flügel-Apparat".
- Befreit das Dach von dem herumliegenden Schutt.
- Malt das Jungaal-Zeichen auf den Rumpf des Apparats.
- Startet das Vehikel.
- Lehnt Euch zurück und genießt den **Abspann**. ■



Resident Evil 3: Nemesis

(Deutsche Version)



Der Raccoon-City-Stadtführer:



Und das Grauen nimmt einfach kein Ende im ehemals friedlichen Städtchen Raccoon-City. Bevor Ihr den garstigen Virus-Mutanten entkommen und Nemesis in tausend kleine Stückchen zerlegen könnt, müsst Ihr einen weiten Weg durch zerstörte Straßenschluchten, verwaiste Häuser und stinkige Kanäle antreten – ***fun*** lässt dabei natürlich niemanden alleine und weist Euch mit dieser Lösung den Weg. Unser Lösungsweg wurde im Hard-Modus erstellt, weshalb der zu beschreitende Weg im Easy-Modus leicht von unserer Version abweichen kann. Achtet außerdem darauf, dass Passwörter und Monstervorkommen von Spiel zu Spiel leicht variieren.

Durchs Wohnviertel:



Nach Jills spektakulärer Flucht steht Ihr mitten auf der Straße – umgeben von jeder Menge garstiger Zombies. Schießt Euch Euren Weg über den Müllcontainer und bis zur Tür dahinter frei. Sobald Ihr die nächste Tür geöffnet habt, beginnt eine kleine Zwischensequenz, an deren Ende Ihr Euch in einem **Lagerhaus** wiederfindet.

Geht hier die Treppe hinauf und in das kleine Büro, hier warten Farbbänder, Munitionspulver und der **Lagerhausschlüssel** auf Euch. Jetzt könnt Ihr die bisher verschlossene Tür am linken Ende des Laufstegs aufschließen.

Folgt dem Gang und wendet Euch der unverschlossenen Tür zu – sie führt Euch in einen **Hinterhof**. Links geht es weiter zu einer Bar, direkt daneben befindet sich ein kurzer Gang nebst Tür, durch die Ihr zu einem Bretterweg gelangt. Hier warten jede Menge Zombies hinter der Metalltür darauf, von Euch "begrüßt" zu werden, anschließend steigt Ihr die Treppe hinab in den **Keller.** Beseitigt alle hier herumstehenden Nachzügler und greift Euch die **Schrotflinte**. In einem der Regale solltet Ihr außerdem etwas **Feuerzeugbenzin** finden.

Schieß noch einmal, Sam:



Betretet nun die **Bar**, hier trefft Ihr plötzlich auf den S.T.A.R.S.-Kollegen Brad Vickers (Resident-Evil-Veteranen werden ihn wohl noch aus Teil 1 und dem indizierten Nachfolger kennen), der gerade von einem Zombie attackiert wird. Ihr solltet Ihm allerdings nicht helfen, da er das stinkige Biest auch ganz von alleine erledigen kann. Anschließend steckt Ihr das **leere Benzinfeuerzeug** ein und füllt es mit dem soeben gefundenen Feuerzeugbenzin auf. Abschließend nehmt Ihr noch die Postkarte und die Pistolen-Munition vom Tresen mit und verlasst die Bar durch dieselbe Tür, durch die Ihr gekommen seid.

Das verriegelte Tor:

Folgt jetzt dem Verlauf der engen Straße, bis Ihr in einer Sackgasse ankommt, hier könnt Ihr hinter einer **Polizeiabsperrung** jede Menge gieriger Zombies herumschleichen sehen.

Während Ihr dort steht, beginnt die Absperrung plötzlich zu brechen – lauft jetzt so schnell wie möglich zu einer übersichtlicheren Kameraeinstellung. Wartet hier, bis alle Untoten sich um das rote Faß versammelt haben und schickt sie anschließend mit einem gezielten Pistolen-Schuss zurück in die Hölle.

Sobald die Straßen wieder ruhig sind, könnt Ihr Euch dem **verriegelten Tor** widmen, das Eurem (aufgefüllten) Feuerzeug allerdings nichts entgegenzusetzen hat.

Nach dem Durchschreiten des Tors springen Euch zwei Zombie-Hunde an, die Ihr schnellstens in den Hunde-Himmel befördern solltet. Geht dann nach links in den kleinen Raum und sammelt das Munitionspulver ein. Ängstliche Naturen können hier auch zum ersten Mal speichern.

Besuch im Polizeirevier:

Bewegt Euch solange in östlicher Richtung, bis Ihr vor den Toren des **Polizeireviers** steht. Bevor Ihr allerdings dazu kommt, den Vorhof zu überschreiten, werdet Ihr zum ersten Mal von Nemesis angegriffen. Ihr könnt selbst entscheiden, ob Ihr gegen ihn antreten (nicht zu empfehlen) oder lieber ins Polizeirevier flüchten (munitionssparender) möchtet. Falls Ihr Euch auf einen Kampf einlasst und gewinnt, könnt Ihr anschließend die **S.T.A.R.S.-ID-Karte** einstecken. Da Ihr diese allerdings auch später noch erhaltet werdet, ist ein Kampf ziemlich nutzlos – Ihr werdet später genügend erhalten Möglichkeiten bekommen, Nemesis mit Blei vollzupumpen.

Betretet die Polizeistation und das einzige unverschlossene Büro. Nehmt die Patronen und die Notizen an Euch und öffnet die Metalltür am Ende des Raumes. Untersucht den blinkenden Spind und holt Euch den **Edelstein** (was haben die Raccooner Polizisten nur immer mit ihren Edelsteinen...?). Weiter hinten ist ein zweiter Spind, der jedoch mit einem Zahlenschloß versehen ist. Sucht die **S.T.A.R.S.-ID-Karte**, die irgendwo in den restlichen Räumen

Kampftipps:

> **Achtet immer auf Eure Farbbänder und versucht, zu strategisch günstigen Zeitpunkten (vor einem Endgegner oder nach besonders harten Kämpfen) und an leicht zentralen Orten zu speichern.**

> **Gerade im Hard-Modus ist die Munition extrem knapp, achtet deshalb darauf, immer ein Ziel vor Augen zu haben und keine Munition zu verschwenden.**

> **Nehmt Euch die Zeit, alle herumliegenden Tagebücher und Notizen aufzusammeln und durchzulesen – oft finden sich hier wichtige Hinweise.**

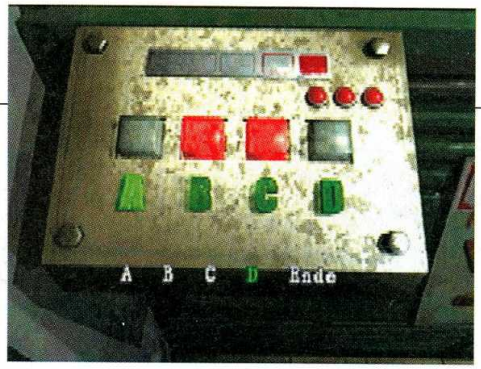
> **Versucht alle roten Pflanzen mit einer grünen Pflanze zu kombinieren.**

> **Spart zusätzliche Munition, indem Ihr Eure Waffen auf die unterschiedlichen Gegner abstimmt. Einer Zombiehorde begegnet Ihr z.B. besser mit der Schrotflinte – so könnt Ihr wertvolle Pistolenschüsse einsparen.**

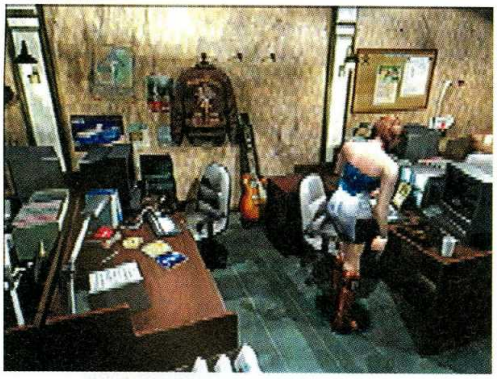
> **Verschwendet keine Erste-Hilfe-Sprays, sie stellen Eure komplette Gesundheit wieder her und sollten deshalb erst eingesetzt werden, wenn der Energiebalken tiefstes Rot anzeigt.**

> **Untersucht genauestens die einzelnen Render-Kulissen, oft verstecken sich dort jede Menge hilfreiche Goodies.**

der Polizeistation versteckt ist (ändert sich von Fall zu Fall) und benutzt sie am Hauptsicherheitscomputer der **Eingangshalle** – so gelangt Ihr in den Besitz des nötigen Zahlencodes und könnt den **Emblem-Schlüssel** aus dem Spind herausholen.



Das S.T.A.R.S.-Büro:



Mit Hilfe dieses Schlüssels könnt Ihr die Tür zum **S.T.A.R.S.-Büro** öffnen, wo Ihr Euch zuerst den **Dietrich** von Jills Schreibtisch schnappt und anschließend den Waffenschrank öffnet. Hier liegt eine frisch polierte **Magnum** (kann sich ebenfalls von Fall zu Fall ändern), die nur darauf wartet, ihre Kugeln in hirnlose Zombie-Köpfe zu bohren. Sobald Ihr die Treppe hinabgestiegen seid, platzt Nemesis in den Raum – rennt so schnell Ihr nur könnt zum Hauptausgang!

Zurück zur Innenstadt:

Haltet Euch nach dem Verlassen des Polizeireviers links, bis Ihr eine Tür erreicht. Öffnet sie mit dem Dietrich und folgt anschließend solange dem Verlauf der Straße, bis Ihr zu einem toten Umbrella-Söldner gelangt. Hebt seine Notizen auf und lauft weiter. In der **Autowerkstatt** schnappt Ihr Euch die herumliegenden **Kabel** aus dem Motorraum des Autos und lauft weiter bis zum Speicherraum. Hinter der nächsten Tür erwarten Euch zwei giftige Monster-Spinnen, deshalb solltet Ihr hier erst einmal abspeichern.

Carlos:

Rennt durch den Raum, an den Spinnen vorbei und zur Metall-Tür. Öffnet sie und Ihr gelangt auf eine weitere Straße – gerade noch rechtzeitig, um einen Umbrella-Söldner in Aktion zu erleben. Folgt ihm ins **Restaurant.** Lauft durch die Küche und öffnet das **Schließfach** mit dem Dietrich. Jetzt solltet Ihr im Besitz des **Feuerhakens** sein, mit dem Ihr die Bodenplatte hochziehen könnt. Kurz darauf erscheint der Umbrella-Söldner – sein Name lautet Carlos. Leider habt Ihr nicht sonderlich viel Zeit zum Schwätzen, denn Euer alter Kumpel Nemesis platzt mitten in die Unterhaltung. Ihr müsst Euch schnell entscheiden, entweder im vorderen Teil des Restaurants Schutz zu suchen oder durch die soeben geöffnete Kellerluke zu flüchten. Vergesst den stinkigen Keller und hechtet lieber aus der Küche. Jill nimmt eine der Lampen und wirft sie an die defekten Gas-Ventile, kurze Zeit später explodiert der ganze Laden. Sobald sich die ersten Qualmwolken gelegt haben, solltet Ihr Euch sputen: Lauft zu Nemesis, schnappt Euch die herumliegenden **Eagle-Bauteile** und verlasst das Restaurant durch den Hinterausgang. Begebt Euch nun die Stufen hinunter und haltet Euch rechts, bis Ihr zu einer Gasse kommt, hier findet Ihr (rechts im Raum) einen Speicherpunkt und eine **rostige Kurbel**.

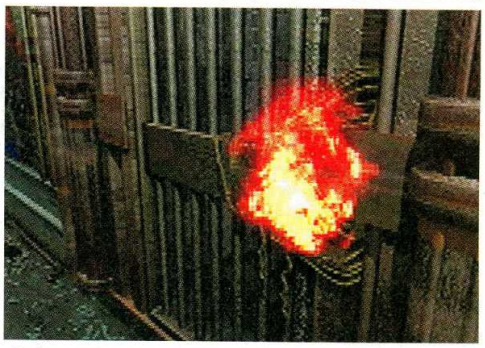


Redaktionsbesuch:

Nemesis ist weiter hinter Euch her, deswegen solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen und zum **Zeitungsgebäude** flüchten. Drinnen angekommen schiebt Ihr die Leiter unter den rot leuchtenden Schalter – nachdem Ihr ihn betätigt habt, könnt Ihr das Rolltor durch einen Druck auf das Schaltpult öffnen. Hechtet jetzt die Treppen hinauf bis zum Redaktionsbüro. Hier wartet ein **grüner Edelstein** darauf, von Euch eingesammelt zu werden (von Fall zu Fall kann es auch passieren, dass sich das nützliche Kleinod im Restaurant befindet).

Auf zur Stadtbahn:

Jetzt solltet Ihr alles nötige beisammen haben, um der **Raccoon-City-Stadthalle** einen Besuch abzustatten – setzt einfach die beiden Edelsteine in das Pult ein. Öffnet das Tor, hechtet über den Gang und durch die Tür zu Eurer Linken. Folgt dem Straßenverlauf, bis ihr zur **Stadtbahn** kommt (unterwegs findet Ihr allerlei Kräuter). Hier angekommen, schnappt ihr Euch den **Schraubenschlüssel,** der auf der Sitzbank liegt.



Volltanken, bitte!:

Lauft den Weg bis zum Hauptteil der Stadthalle zurück und wendet Euch nach rechts – folgt nun dem Straßenverlauf bis Ihr an der **Tankstelle** angelangt seid. Mit der rostigen Kurbel könnt Ihr das Rolltor aufdrehen – zumindest solange, bis es abbricht. Danach benutzt Ihr den Schraubenschlüssel am abgebrochenen Teil der Kurbel. Hinter der Verkaufstheke befindet sich ein Schrank, der ein (zufällig generiertes) Rätsel beinhaltet – leider bleibt Euch nichts anderes übrig als solange herumzutüfteln (alle Lichter müssen gleichzeitig leuchten), bis Ihr ihn öffnen könnt. Darin findet Ihr **Maschinenöl.** Gerade als ihr die Tankstelle verlassen wollt, werdet Ihr (und der frisch hinzugestoßene Carlos) von einer Horde Zombies angegriffen – nur kurze Zeit später explodiert zu allem Übel auch noch die Tanksäule! Es gelingt Euch gerade noch rechtzeitig zu flüchten. Jetzt gibt es hier nichts weiter zu tun – es geht also wieder **zurück zur Stadthalle**...

Wie es mit Jills Flucht aus der verseuchten Innenstadt weitergeht, erfahrt Ihr im zweiten Teil unserer Resident Evil 3: Nemesis-Lösung! ■

Mischtabelle

Haltet Euch beim Mixen des Munitionspulvers an folgende Tabelle und versucht, durch geschicktes Mischen von Pulver B und A mehr Munition auf einmal zu erzeugen.

Pulver A
15 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver B
7 Patronen für die Schrotflinte
Pulver A + B
Pulver C
Pulver C
10 Patronen für den Granatwerfer
Pulver A + A
35 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver A + A + A
55 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver B + B + A
66 Patronen für die Handfeuerwaffe
Pulver B + B
18 Patronen für die Schrotflinte
Pulver A + A + B
20 Patronen für die Schrotflinte
Pulver B + B + B
30 Patronenfür die Schrotflinte
Pulver A + C
10 Feuer-Patronen
Pulver B + C
10 Säure-Patronen
Pulver C + C
10 Kälte-Patronen
Pulver C + C + C
24 Magnum-Patronen
Granatwerfer-Patrone + Puder A
6 Feuer-Patronen
Granatwerfer-Patrone + Puder B
6 Säure-Patronen
Granatwerfer-Patrone + Puder C
6 Kälte-Patronen

NEXT GENERATION



PlayStation2
Endlich da – der langerwartete Nachfolger! fun generation ist in Japan – die große Reportage. Die Facts, die Spiele, die Wertungen

Nürnberger Spielwarenmesse
fun im Messe-Fieber: Die neuesten News, Trends und Spiele

Ridge Racer V
Besteigt Namcos High-Speed-Hatz den Rennspiel-Thron?

Gran Turismo 2000
Sonys Fuhrpark im Edelgewand – wie gut ist der Nachfolger?

Resident Evil – CODE: Veronica
Der Horror geht weiter – auch auf dem Dreamcast!

Starcraft
Der Strategie-Knüller endlich im Test

Fear Effect
Die Resident Evil-Konkurrenz von Eidos?

NTSC-Tests:

- Harvest Moon 64
- Star Trek New World
- Chocobo Magic Dungeon
- Tokio Bus Driver
- Mario Party 2
- Hidden & Dangerous
- Rainbow Six



Unsere Leser haben`s entdeckt: fun generation gibt's jetzt auch auf CD. Während "Dancing"-Daniel und "Swinging"-Simon Euch mit fröhlichen Oldie-Remakes zurück in die 70'er befördern liest "Rocking"-Robert persönlich die aktuellsten Testberichte vor – wer von den dreien die heißen Plateauschuhe im Schrank stehen hat, wird allerdings nicht verraten...

Außerdem:

> Climax Landers, Castlevania Resurrection, Dead or Alive 2, Flying Heroes 2, Furr Fighters, Dragon`s Blood, Rainbow Six, Arcatera, Microsoft Combat Flight Simulator, Jeremy McGrath Super-Cross

> Roadsters, Blaster Master 2, Superman, Sheep, Beatmania – European Edition, Ford Racing, Premier Manager 2000, Martian Gothic, Stupid Invaders, Silicon Valley, ECW Hardcore

>Airboarding USA, NBA in the Zone 2000, Space Invaders, Rally Masters, ECW Hardcore, EPGA Golf

>Hyper Olympic Winter 2000, Meta Fight EX, Oddworld Adventure 2, Dragon Warrior Monsters, Muppets, Shadow Man, Resident Evil, Dino Crisis, Bugs Bunny 4, NBA Showtime, Battletanx, Puchi Carat, Allstar Tennis `99

Der Frühling kommt mit fun!
Ab 22. März überall erhältlich!

Seiten fehlen