

generation

PLAYSTATION - DREAMCAST - NINTENDO 64 - HANDHELDS

Fun

04/2000

NUR BEI UNS: FINAL FANTASY-CHRONIK

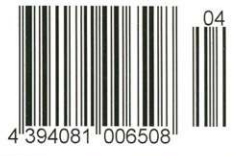
IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER

Ausgabe 51

TIPPS TOTAL: CHEATS, CODES, LÖSUNGEN

DM 6,50

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



TEST

Sega GT

Konkurrenz für Gran Turismo?

NEWS

Tekken Tag Tournament

Wir haben's gespielt!



TEST

Vagrant Story

Squaresofts Meisterstück

Ausserdem im Heft:

- FEAR EFFECT
- TONY HAWK
- ECCO 2
- BEATMANIA
- STRIDER 2
- DARK ARMS
- THEME PARK WORLD
- WWF SMACKDOWN
- NIGHTMARE CREATURES II



PI fu

Ort

Alles über den PlayStation-Nachfolger

| Geprüft: Die Hardware | Gespielt: Die Software | Erlebt: Der Hype |

Keine Party ohne

pong

GAMES AND MORE

82 %

SuperGames Hit

85 %

SCREENFUN

Note 2

fun generation

8/10

PLAYSTATION ZONE

82 %

World of play station

83 %

Offizielle PlayStation Magazin

8/10

PLAYSTATION FUN MAGAZIN

Note 1,9

play PLAYSTATION

8/10



Features:

- Genialer Partyspaß für 1-4 Spieler
- Zeitloses Gameplay mit vielen PowerUps und Überraschungen
- Inklusive des Ur-Pong von 1972

Atari Merchandise bei:



www.napo.de

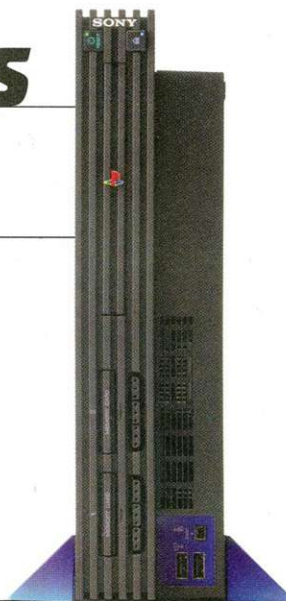


ATARI

www.atari-net.de



form follows function?



Sie machts im Stehen und im Liegen: Sonys PlayStation-Nachfolger stand am 04.03. in den japanischen Läden.

Liebe Leser,

"Jippieh! Endlich ist es soweit!" – denken wir uns und schicken rechtzeitig zum PlayStation2-Release unsere Elite-Kämpfer Simon und Carsten nach Japan: Hier erfahren die beiden beim "Extrem"-Camping in Akihabara zum ersten Mal, was "Sensations-Journalismus" bedeutet. Aber der Einsatz hat sich gelohnt:

Als die beiden am 05.03. völlig übermüdet und erschöpft wieder in Frankfurt landen, erinnern sie eher an Kriegsreporter als an zwei Videospiele-Fachredakteure. Aber der Einsatz ihres jungen Lebens (Carsten zieht eine schwere, schwarze Kiste hinter sich her als wir ihn am Schalter abholen... ob Simon drinsteckt?) hat sich gelohnt: Im vermeintlichen Reise-Sarg hatte Carsten zwei niegelagelte Sony-Konsolen nebst kompletter Software-Palette (uff, Simon war nur auf dem Klo) – und Geschenke für die ganze Redaktion (von Silber- und Gold-Pokémons für Robert bis hin zur 150 Märker schweren Gamera-Puppe für Sven). Die Spannung war groß – und kaum in der Redaktion angekommen, konnten die beiden ihre Neuerwerbung gar nicht schnell genug anschließen. Was dann folgte, war überraschend. Überraschend, weil das kollektive "Aaaahh..." ausblieb: Drei CyPress-Redaktionen waren um den TV-Schirm versammelt – und die Reaktionen waren nicht durchweg euphorisch. Was die Hardware wirklich kann, bleibt noch abzuwarten. Denn das Start-Lineup ist – zumindest optisch – eher bescheiden ausgefallen. Klar: Die ersten Entwickler-Kits wurden vor einem Dreivierteljahr ausgeliefert – Namco und Co. hatten demnach kaum Zeit, sich so richtig "warm zu programmieren". Also wie gehäbt: Start-Titel werden den Hoffnungen der Fans nur selten gerecht – die ersten Hardware-gerechten Top-Spiele kommen erst Monate später. Und bis zum Release in Deutschland hat Sony ja noch jede Menge zeit, hochkarätige Software an den Start zu bringen, die zeigen, was (so hoffen wir) wirklich in der Hardware steckt.

Ergo: Wir Medien-Freaks wurden wieder mal das Opfer unserer eigenen Erwartungen. Wir nennen das mittlerweile scherzhaft "das Star-Wars-Phänomen" – und meinen damit Erwartungen, die so hoch gesteckt sind, dass man sie gar nicht erfüllen kann! Fragt sich nur: Ist's die Schuld des gierigen Kunden – oder die Schuld der Publisher, die uns schon Monate im Voraus mit übertriebenen Aussagen die Zähne lang machen?

Aber: Vor lauter PS2-Euphorie sollten wir unsere gute alte PlayStation nicht vergessen. Noch immer erscheinen jede Menge Perlen für den „32-Bit-Oldtimer" – das zeigt diese Ausgabe. Spiele wie Squares Vagrant Story machen noch so manchem 128-Bit-Spiel was vor – nur schade, dass es hierzulande immer schwieriger wird, an die Fernost-Perlen heranzukommen. "Rigoroser Import-Stop" lautet das jüngste Gebot der GVV, das Händlern wie Spielern seit Anfang des Jahres Lebensunterhalt bzw. Hobby madig macht. Dazu fällt uns eigentlich nur ein: Wer seine Kunden derartig daneben behandelt, der beißt in die Hand, die ihn ernährt. Damit es keiner vergißt: Ohne den Import-Markt und die Hardcore-Zocker wär' Deutschland noch immer Videospiele-Entwicklungsland...

Rubriken

Editorial	3
News	8-12
Referenzen	56-57
Wertungssystem	60
Charts	60
Abo	61
Final Fantasy-Chronik	84
Technik-Ecke	85
Comic	99
Impressum	99
Leser schreiben für Leser	100-101
Leserbriefe	102-104
Release-Liste	105
Vorschau	114

Special

PlayStation 2 - fun live vor Ort	14-23
Imagina 2000	24-26

Gewinnspiele

Die Konami-Competition geht weiter!	12
Figuren von Studio Oxmox	13
Maro-Verlosung	13

Software News

Aidyn Chronicles: The First Mage	47
Alone in the Dark 4	42
Arc the Lad Collection	47
Bishi Bashi Special	55
Draconus: Cult of the Wurm	50
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	40-41
Evolution	44
Excitebike 64	50
Fear Effect	38-39
Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass	51
Gauntlet Legends	51
Gekido: Urban Fighters	53
Getaway	48
Ghoul Panic	51
Hydro Thunder	49
In Cold Blood	46
International Superstar Soccer 2000	52
International Track & Field 2000	47
King of Fighters '99 Evolution	49
Legens of Ogre Battle Gaiden: Prince of Zenobia	55
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes	45
MDK 2	53
Metal Gear Solid >Gallery<	30
Metal Slug: Second Mission	51
Midnight Club: Street Racing	52
NBA In The Zone 2000	48
N-Gen Racing	55
NHL Blades of Steel 2000	48
Nightmare Creatures II	32-33
Rayman 2	52
Resident Evil - CODE: Veronica >Gallery<	28
Runaway Troopers: Bannert's Heroes	50
San Francisco Rush 2049	54
Speedball 2100	49



S. 40 - 41

Ecco the Dolphin



S. 38 - 39

Fear Effect



S. 32 - 33

Nightmare Creatures II



S. 62 - 63

Pokémon Stadium



Spin Jam	54
Star Wars Episode 1 Racer	46
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	46
Tarzan	48
TechnoMage	36-37
Tekken Tag Tournament	22-23
Tenchu 2: Birth of the Assassins	49
Tomb Raider	45
Tony Hawk's Pro Skateboarding 2	54
Tony Hawk's Pro Skater	54
Tony Hawk's Skateboarding	43



Tests

Armorines	74
Beatmania: European Edit	68-70
ECW Hardcore Revolution	72
Grudge Warriors	74
Jeremy McGrath Supercross	75
Muppet Race Mania	78
NBA Showtime - NBA on NBC	76
Overblood 2	78
Pokémon Stadium	62-63
PuchiCarat	76
Red Dog	64-65
Reinigungs-DVD	76
Road Rash: Jailbreak	77
Ruff & Tumble	75
Superbike 2000	77
Supercross 2000	76
Theme Park World	66-67
Top Gear Hyperbike	74
Urban Chaos	71
WWF Smack Down!	73



Handheld-Tests

Dark Arms	83
ECW Hardcore Revolution	81
Game & Watch Gallery 3	80
Janosch - Das große Panama-Spiel	80
International Track & Field	81
Konami Winter Games	81
Oddworld Adventures 2	80
Puzzle Bobble Mini	82
Rainbow Six	80
Smart Com	83
Speedy Gonzales	82
Tiger Woods PGA Tour 2000	82



NTSC-Tests

Carrier	97
Chase the Express	98
Sega GT	92-93
Strider 2	94-95
Tomba! 2 - The Evil Swine Return	90-91
Vagrant Story	86-87
Valkyrie Profile	96



Tipps & Tricks

Cheats & Tipps	106-108
Gamebuster-Codes	109
Resident Evil 3-Komplettlösung, Teil 2	110-113



Tekken Tag Tournament



Theme Park World



Vagrant Story



Tomba! 2



Leidenschaft.



www.needforspeed.com



Leistung.

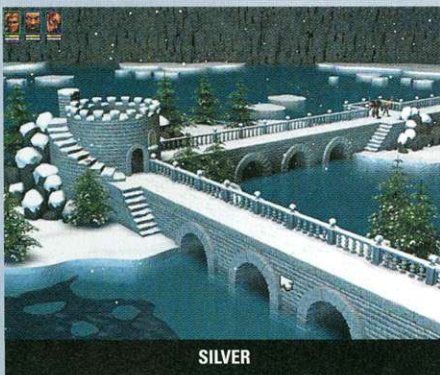


Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.

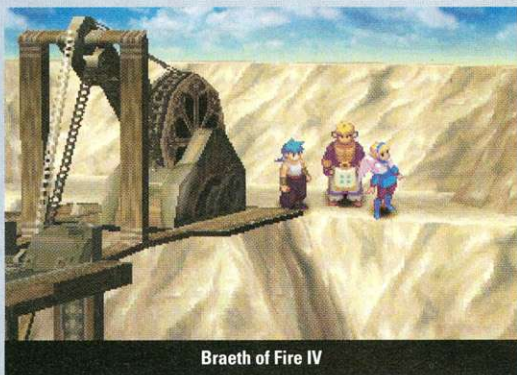
NEED FOR SPEED
PORSCHE™

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Sheep versheep sich: Der Release des putzigen Denkspiels wurde nun auf das 3. Quartal verlegt – die Entwickler feilen noch an den Charakteren und dem Leveldesign. +++ Vom PC auf das Dreamcast - diesem Trend folgt auch Infogrames: Noch in diesem Sommer erscheint die Sega-Umsetzung des leichtfüßigen Fantasy-Rollenspiels **Silver**. +++ **Breath of Fire IV** wird übersetzt: Wie Capcom offiziell bestätigt, wird nach dem Japan-Debüt des Rollenspielepos (27.



SILVER



Breath of Fire IV

April) noch dieses Jahr auch eine englischsprachige Fassung erscheinen. +++ Das erste PlayStation2-Spiel von Sony ist nicht **Gran Turismo 2000**, sondern das Software-Puzzle **I.Q. RemixPlus**. Das Sequel erscheint in Japan bereits am 16. März +++ Minimärchen: Mit einer Neuauflage des tückischen 2D-Jump'n Runs **Prince of Persia** lockt Sunsoft ab April alle Game-Boy-Color-Besitzer in die Welt von 1001 Nacht. +++ Ego-Shooter für Dreamcast: Wie der amerikanische Spieleriese Sierra (bzw. die französische Mutterfirma Havas) Mitte Februar verkündete, sitzen momentan drei US-Programmierteams an einer Umsetzung des technisch und spielerisch spektakulären PC-Spiels **HalfLife**. Laut Sierra wird die Neuauflage gegenüber dem 97er-Original durch höheren Polygoncount sowie verbesserte Lichteffekte und SFX aufgepeppt. Das dritte Entwicklungsteam (Gearbox) steuert der Umsetzung einen Dreamcast-exklusiven Bonus-Level bei. +++ Laut Nintendo enthält die Zweiradneuauflage **Excitebike 64** (für N64) auch die Original-



Excitebike 64

NES-Fassung dieses Shigeru-Miyamoto-Titels von 1984. +++ Verwirrung um **Dead or Alive 2**: Während Tecmo Japan den Release einer PlayStation2-Umsetzung bereits im März verspricht, hat die US-Niederlassung davon noch nichts gehört: "**Dead of Alive 2** kommt exklusiv für Dreamcast!" - ein Vertrag mit Sega verhindert eine offizielle PS2-Ankündigung in den USA. Was soll's: Zwischen Automat-, Dreamcast- und PS2-Fassung wird's kaum Unterschiede geben, das

PS2-**Team Ninja** verwendet 95% der Daten des Naomi-Automaten, auf dem auch die Dreamcast-Version basiert. +++ Das letzte Spiel für den Sega Saturn? Mit einer Fortsetzung zur erfolgreichen Straßenkampfserie **Final Fight** verabschiedet sich Capcom von Segas alter 32-Bit-Hardware: **Final Fight Revenge** erscheint am 30. März in Japan und unterstützt (wie die meisten Saturn-Spiele der letzten Generation) die 4MB-RAM-Erweiterung. Im Doppelpack kostet die Prügelei umgerechnet rund 150 Mark. +++

ONLINE

Sega: Hardware-Updates für das Dreamcast

Angesichts der "drohenden" PlayStation2-Veröffentlichung bestätigt Sega die Einführung einer Reihe neuer Hardware-Erweiterungen, um die Fähigkeiten des Dreamcasts gehörig zu erweitern: Neben einem VMS mit vergrößertem Speicherumfang, der internet-fähigen "DreamEye"-Fotokamera sowie dem in FG 1/2000 vorgestellten Dreamcast-Zip-Drive wird Sega auch das lang versprochene Kabelmodem in diesem Jahr ausliefern: Das Zubehör ist rund zehnmal so schnell wie das aktuelle, interne Dreamcast-Modem. Gleichzeitig wird Sega auch seine Spielhallen mit Glasfaser-Kabeln neu vernetzen, um Dreamcast-, Online- und Automatenwelt stabil zu verbinden.

SZENE

Square 2000: Neuer PAL-Partner und Euro-Line-Up enthüllt

Die Rollen-, Strategie- und Adventure-Spiele des japanischen Herstellers Square kamen in den letzten zehn Jahren nur in Ausnahmefällen nach Europa: Neben zwei **Final Fantasy**-Episoden kennen deutsche Spieler lediglich die PlayStation-Prügeleien **Tobal** und **Ehrgeiz** sowie das Rollenspiel **Saga Frontier**. In Japan dagegen hat Square bis heute rund 30 PlayStation-Titel ausgeliefert, davon ernteten die meisten überragende Kritiken.

Um zumindest einen Teil des reichhaltigen Schatzes nach Deutschland zu bringen, hat sich der japanische Hersteller Square einen neuen Partner gesucht: Statt Sony erhielt die Euro-Niederlassung des amerikanischen Distributors SVG die Vertriebsrechte für Square-Spiele des Jahres 1999 sowie kommende Highlights. Dank des Abkommens ist nicht nur der zügige Euro-Release von **Final Fantasy IX**, sondern

auch anderer brisanter Titel gesichert: So beginnt die SVG/Square-Kooperation in wenigen Wochen mit der Veröffentlichung von **Front Mission 3**, der jüngsten Folge einer FX-sprühenden Mech-Strategiespielserie. Die Vorgänger (für Super NES und PlayStation)



Mech-Schlacht in Deutschland: Als erstes Spiel der SVG/Square-Kooperation wird **Front Mission 3** übersetzt und in Europa vermarktet.

Front Mission 3 erscheinen auch der Resident Evil-Gegenspieler Parasite Eve 2 (NTSC-Test in FG x/2000) sowie das neue Fantasy-Abenteuer Vagrant Story in Deutschland - den Test der Importversion findet Ihr in diesem Heft.

"Square ist weltweit einer der führenden Spiele-Publisher und hat fortlaufend unvergleichliche Qualität und Innovationskraft gezeigt. Die Vereinbarung ist ein Zeichen für das Vertrauen in die Stärke des SVG-Teams. Wir genießen die Möglichkeit, mit den bekanntesten Markennamen im Spielebereich zu arbeiten und Square (...) zu etablieren." kommentiert SVG-Europa-Statthalter Christian Gloe den Vertragsabschluss. Squares Europa-Chef Tom Yoshikai zum Wechsel von Sony zu SVG: "Im letzten Jahr haben wir mit Final Fantasy VIII unser Geschäft als europäischer Publisher aufgenommen und (...) freuen uns jetzt über den Vertrag mit SVG. SVG ist eine junge Firma, wir sind jedoch der Meinung, dass Square Europe und SVG gemeinsam wachsen können. Die Mitarbeiter von SVG verfügen über langjährige Branchen-Erfahrung - davon wird Square profitieren. Natürlich bleibt unser gutes Verhältnis zu SCEA weiterhin bestehen und wir erwarten uns von den aktuellen Titeln Ehrgeiz und SaGa Frontier 2 gute Erfolge."

SZENE

Sega-Klassiker für die PlayStation2

Game Arts geht fremd: Dank einer kürzlich geschlossenen Vereinbarung zwischen dem Grandia-Erfinder und Capcom werden noch in diesem Jahr zwei martialische Sega-Klassiker eine PS2-Neuaufgabe erleben. Der 3D-Shooter Silpheed 2 setzt ein furioses Weltraum-spektakel fort, das vor sechs Jahren die Fans des glücklosen Sega Mega CD begeisterte. Wer von einem Ballerspiel mehr Taktik und Tiefgang erwartet, freut sich auf Gun Griffon Blaze, eine Roboterschlacht, die ebenfalls in diesem Sommer in Japan erscheint. Halten die Updates das Niveau der 16- bzw. 32-Bit-Vorgänger, erwarten Euch damit zwei Spitzenschießereien. Leider wollte Game Arts auf der kürzlich abgehaltenen "PlayStation 2000"-Show noch zu keinem der beiden Titel ein Demo zeigen. Vielleicht ja auf der "Tokyo Game Show", über die wir im nächsten Heft berichten...



GA1: 3D-State-of-the-Art 1993: Neben einer PS2-Neuaufgabe des Mega-CD-Shooters Silpheed (Bild) wird Capcom auch das 128-Bit-Gun Griffon von Game Arts vermarkten.

HARDWARE

Namco: Mit der Memory Card in die Spielhalle

Der japanische Videospieldiese Namco steht kurz vor der Auslieferung von Spielautomaten mit Konsolenschnittstelle: Der neue Gehäusetypp ("Cyber Lead II") besitzt sowohl einen Slot für das Sega VMS, als auch für die handelsübliche PlayStation-MemCard. Die Möglichkeit, Spieldaten frei zwischen Spielhalle und Wohnzimmer zu tauschen, nutzen als erstes das Naomi-Wrestling Toukon Retsuden IV Arcade Edition (Naomi) und die System-12-Kickerei Super World Stadium 2000. Dank der neuen Namco-Automaten können erstmals auch Dreamcast- und PlayStation-Spieler untereinander Daten und Statistiken tauschen.



Japanische Hersteller stehen auf LCD-Taschenspiele á la VMU und PocketStation: Während Capcom seine Automaten mit entsprechenden Schnittstellen bestückt (siehe Meldung), stellt Namco VMU-Daten zum Download ins Internet.

SZENE

Japan: Billigspiele jetzt auch von Konami

Reguläre PlayStation-Titel kosten in Japan 4800 bis 6800 Yen (aufgrund des hohen Yen-Kurses: 90 bis 130 Mark). Daneben gibt's in Japan die "The Best"-Serie, die (den deutschen Platinum-Titeln ähnlich) ältere Spiele für den halben Preis zurück in die Geschäfte bringt. Der jüngste Trend sind aber Budget-Spiele, die bereits zur Erstveröffentlichung nur 1500 Yen kosten. Mit Serien wie "Simple 1500" und "Super Lite 1500" haben zwei kleine Hersteller den Markt Ende letzten Jahres geknackt, jetzt wollen auch die renommierten Full-Preis-Anbieter ein Stück vom Low-Budget-Kuchen. Mit "Majors Wave" startet so z.B. Konami eine Serie von 1500-Yen-CDs, auf der auch Spiele anderer Hersteller verlegt werden. 50 Titel soll das neue Konami-Label umfassen, allein bis Ende des Jahres will der Hersteller eine Million Wave-Spiele in Japan verkaufen. Bleibt die Frage: Wann erscheinen in Deutschland Spiele oder Serien, die die Preisgrenze von 30 Mark unterbieten?

SZENE

Hasbro: Keine Chance für Spiele-Clones

Das US-Unternehmen Hasbro besitzt nahezu alle wichtigen US-Spielzeugmarken sowie die Copyrights an allen Videospiele von Atari und Microprose. Nachdem die Vermarktung klassischer Titel wie Frogger, Centipede und Pong seit zwei Jahren läuft, will sich Hasbro nun verstärkt gegen unlicenzierte Raubfassungen wehren und reichte im Februar erstmals Klage vor einem US-Gericht ein. Laut Hasbro haben vor allem Internet-Firmen, aber auch der Videospieldiese GT Interactive (jetzt: Infogrames) Hasbro-Rechte durch unlicenzierte Fassungen verletzt. Neben GT beschuldigt Hasbro die Unternehmen eGames, Xtreme Games, MVP Software, Webfoot Technologies und Varcon Systems des Patentfrevels.

"Andere Firmen haben nicht das Recht, vom Erfolg unseres geistigen Eigentums zu profitieren. Wir werden alle rechtlichen Möglichkeiten ausschöpfen, um Marken und Lizenzen zu schützen." droht Hasbro-Jurist Barry Nagler den Rip-off-Produzenten an und stellt sich damit in die Tradition des Software-Unternehmers Henk Rogers, der alle Rechte am russischen Tüftelspiel in seiner "Tetris Company" bündelte: Wie Tetris sind auch die betroffenen Hasbro-Titel technisch so primitiv, dass sie sich auf jeder Plattform nachahmen lassen. Vor allem der Java-Durchbruch im Internet und die millionenfache Verbreitung kleiner LCD-Geräte haben zu einer Lawine der Tetris, Pac-Man und Break-Out-Neuaufgaben geführt - mit unschuldigen Namen wie Mac-Man und Tetri-Mania.



Zukunft der Unterhaltung: Die Vermarktung von klassischen Atari- und Microprose-Marken läuft, jetzt wehrt sich Hasbro gerichtlich gegen unlicenzierte Clones.

HARDWARE

PS2: DVD-Funktionen sicher, 100%ige Kompatibilität jedoch zweifelhaft

Die gute Nachricht zuerst: Alle Vermutungen, die PlayStation2 sei in ihren DVD-Fähigkeiten beschnitten, sind unrichtig. Auf einer Präsentation in Japan bewies SCE die uneingeschränkte Movie-Tauglichkeit seiner Konsole und demonstrierte gleichzeitig die DVD-Benutzerführung. Den für den Filmgenuss nötigen Treiber legt Sony jeder PS2-Konsole

bei, und zwar sowohl auf einer speziellen Memory Card, als auch auf einer Utility-CD (falls der Kunde seine Memory Card versehentlich überschreibt). Steckt die Memcard im Slot, bedient man typische DVD-Funktionen (Kameraperspektiven, Sprachen, Kapitelanwahl) via Onscreen-Interface oder Joypad, wobei Euer Controller bei letzterer Methode voll belegt ist.

Jetzt zur schlechten Nachricht: Nach ersten Gerüchten ist sicher, dass entgegen Sonys früherer Versprechen nicht alle alten PlayStation-Spiele auf dem Nachfolger laufen. Sony selbst spricht davon, dass "ein paar ältere Titel" nicht kompatibel zur nächsten PlayStation sind, wahrscheinlich ist auch, dass besonders hardware-nahe Entwicklungen (die Sonys offizielle APIs umgehen) auf der PlayStation2 streiken. Genauere Angaben zu den nicht-kompatiblen Spielen machte Sony bislang nicht, auch nicht, wie viele alte PlayStation-Titel betroffen sind.

Welche Scheiben laufen auf der PlayStation2? Den vollen DVD-Funktionsumfang hat SCE Japan inzwischen bewiesen, 100%ige Kompatibilität zu alten PlayStation-CDs aber verneint.



SZENE

Sony macht die 989 Studios dicht.

Im Zeichen der PlayStation2 kombiniert Sony Computer Entertainment America (SCEA) seine beiden US-Abteilungen, nimmt den renommierten 989 Studios (Syphon Filter, Cool Boarders) ihre Eigenständigkeit und unterstellt sie dem SCEA-Management unter Kazuo Hira, der an SCE-Chef Ken Kutaragi berichtet.

Der amerikanische 989-Studios-Chef Kelly Flock verlässt das Unternehmen zum ersten April, dafür kommt Sony-Veteran Shuhei Yoshida aus Japan nach Amerika: Der ehemalige Spieldesigner arbeitet seit 14 Jahren für Sony und war u.a. für den Aufbau der 170 Mann starken, japanischen SCE-Entwicklungsabteilung zuständig. Er erklärt: "Wir stehen kurz davor, die PlayStation2 der Welt zu enthüllen und schaffen uns durch die Integration der 989 Studios in die Mutterfirma SCEA konkurrenzlose Kapazität für die Entwicklung und Vermarktung wegweisender Spiele."

Gerichtsbeschluss gestattet die Entwicklung neuen geistigen Eigentums auf Basis bestehender Werke - dies ist ein großer Sieg für jeden Amerikaner."

SZENE

Rage: Englands neuer Spiele-Major

Nachdem sich die meisten traditionsreichen Spielehersteller Englands mittlerweile im Besitz von Infogrames oder Eidos befinden, wächst mit dem Sony-, Sega- und Nintendo-Lizenznehmer Rage nun eine neue Superfirma auf der Insel heran: Nach Übernahme des Flugsimulationsspezialisten Digital Image Integration (DID) im letzten Jahr, investiert Rage nun weitere rund 16 Millionen Mark in einen weiteren 3D-Entwickler (Wayward Design) sowie zwei Handheld- und Internet-spezialisierte Studios.

Zu Rage Liverpool und Rage Birmingham gesellt sich damit Rage Bristol (beschäftigt sich mit der PlayStation2), Rage Leeds (konzentriert sich auf Internet-Technologie), sowie Rage Scotland: Dort fasste die Firma zwei bisher unabhängige Entwicklungs-Teams zusammen und übertrug dem Lemmings-Erfinder David Jones das Kommando. Seine eigene Firma DMA Design hatte der Stardesigner nach wiederholten Übernahmen (Gremlin, Infogrames, Take Two) im letzten Jahr verlassen.

Last but not least steigt Rage in den Game-Boy-Sektor ein und unterstützt die Gründung des Handheld-Developer Denki Ltd. mit umgerechnet knapp einer halben Million Mark, erhält einen 20%-Anteil sowie die exklusiven Veröffentlichungsrechte für Denkis erste drei Game Boy-Spiele.

SZENE

Infogrames schließt amerikanisches Cavedog-Studio

Wenige Wochen nach der Übernahme durch den Euro-Giganten Infogrames werden die überseeischen GT Interactive-Niederlassungen zusammengestutzt. Die Restrukturierung der US-Studios beginnt mit der Schließung der quasi-internen Cavedog-Studios: Die von Ron Monkey Island Gilbert gegründete Abteilung war der neben Oddworld wichtigste GT-Entwickler und stand mit dem Echtzeitspektakel Total Annihilation wochenlang in den Charts. Als letztes Cavedog-Produkt wird voraussichtlich nicht eine langerwartete TA-Konsolenumsetzung, sondern ein Expansion Pack für das PC-Spiel Kingdoms erscheinen.

Torschluss nach internationalem Erfolg mit Total Annihilation: Cavedog



SZENE

PlayStation-Emulation: Auch Connectix gegen Sony erfolgreich

Nachdem ein amerikanisches Bezirksgericht vor wenigen Wochen die Sony-Klage gegen den Emulatorenhersteller Bleem zurückwies (FG 2/2000), gewinnen nun auch die Kollegen von Connectix gegen den PlayStation-Erfinder. Laut des Beschlusses des Ninth Circuit Court of Appeals ist Entwicklung und Verkauf der "Virtual Game Station" legal - seit Mitte Februar ist der PlayStation-Emulator für den Mac deshalb wieder im Handel bzw. über die Connectix-Website erhältlich. Eine Win98-Version wird laut Aussagen des Herstellers in wenigen Wochen nachgeliefert.

"Das Gericht erkennt "Reverse Engineering" als eine gebräuchliche, legitime und wertvolle Entwicklungsmethode an, die das Gesetz schützt" freut sich Connectix-Geschäftsführer Roy McDonald. "Wir sind froh, dass wir unser Produkt auf den Mac-Markt zurückbringen und auch auf dem Windows-Sektor veröffentlichen können. Nun kann der Kunde frei wählen, auf welcher Plattform er seine PlayStation-Software spielen möchte, die Hersteller profitieren wiederum von der Vergrößerung ihrer Zielgruppe. (...) Der

Rechtskräftig und zur Veröffentlichung freigegeben: Was das US-Gericht über PlayStation-Emulatoren denkt, könnt Ihr unter www.ce9.uscourts.gov/web/newopinions.nsf nachlesen.

Xenogears-Sequel für die PlayStation2?

Das Mech-Rollenspiel Xenogears gilt als einer der besten Square-Titel und schnitt bei der japanischen Kritik besser ab als die jüngsten Final Fantasy-Episoden. Entsprechend groß war die Aufregung, als sich Xenogears-Produzent Tetsuya Takahashi im letzten Jahr mit der eigenen Firma Monolith selbstständig machte. Sechs Monate nach der Gründung enthüllt Monolith jetzt erstmals ein Winzdetail zum neuen "Project X" - da das X optisch dem ersten Buchstaben im Xenogears-Logo ähnelt, vermuten japanische Insider eine inoffizielle Fortsetzung. Als Xenogears 2 wird der

für "Winter 2 0 0 1" angekündigte Monolith-Titel wohl nicht erscheinen, denn das neue Team gehört nicht Square, sondern dem Mitbewerber Namco.

Office of the Circuit Executive
U.S. Court of Appeals for the Ninth Circuit

Case Name: SONY V CONNECTIX
Case Number: 99-15852
Date Filed: 02/10/00

FOR PUBLICATION
UNITED STATES COURT OF APPEALS
FOR THE NINTH CIRCUIT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC., a Japanese corporation; SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA, INC., a Delaware corporation,
Plaintiffs-Appellees,
v.
CONNECTIX CORPORATION, a California corporation,
Defendant-Appellant.

No. 99-15852
D.C. No.
CV-99-00390-CAL
OPINION

SZENE

Von Barbie bis Pikachu: Die Spielwarenmesse in Nürnberg



Plüschige Wau-Hunde, mechanische Muh-Kühe – und irgendwo schnurrt ein Spielzeugpanzer übers Linoleum-Parkett: Die Spielwarenmesse in Nürnberg ist DER Tummelplatz für Spielzeughersteller aus aller Welt – und damit schon seit längerem nicht mehr nur die ideale Ausstellfläche für Lego, Mattel u. Co., sondern auch für Videospiele-Anbieter. Dass die weltweit größte Spielwarenmesse für die verspielte Elektronik-Branche allerdings längst nicht den Stellenwert von IFA, CeBit und ECTS einnimmt, war am mageren Aufgebot der Spiele-Publisher deutlich spürbar: Außer Sony, Sega und Nintendo waren allein Konami und Hasbro Interactive mit einem eigenen Stand zugegen – der Rest traf sich zum lauschigen Plausch in Sonys PR-Räumlichkeiten (wie z.B. Electronic

Arts, Infogrames, THQ bzw. Codemasters) oder blieb der Spielwarenmesse in diesem Jahr ganz fern – unter den "Ignoranten" auch der französische Publishing-Riese Ubi Soft. Ungezwungene Zusammenkunft und Kontakte auffrischen standen im Mittelpunkt der Veranstaltung – neue Software gab's kaum zu sehen. Und auch wenn die Gerüchte um spielbare PS2-Software wild waren – es blieben Gerüchte: Die Hardware durften wir nicht mal anfassen, und Demos zu *Kessen* bzw. *Bouncer* wurden nur via Video-Beamer gezeigt. Als Höhepunkte des extrem verspielten, aber wenig überraschenden Software-Aufgebots blieben uns im Gedächtnis: Erste spielbare Demos zu Segas *Ecco* – *Defender of the Future* und der beat'em-up-inspirierten Pokémon-Keilerei *Pokémon Stadium* sowie ein fast fertiges (und verblüffend vorbildgetreues) *Game-Boy-Metal Gear Solid*. Für Publisher wie Presse war's ein ruhiges Stelldichein ohne die gefürchtete Geräuschkulisse der großen Elektronik-Messen – aber was unsere Stimmbänder schon, das hält für Euch kaum Neues bereit. Drum war's uns auch keine große Reportage wert – dafür warten wir lieber auf die nächste Übersee-Messe!

SZENE

Geschäftsjahresabschluss bei Sega

Der japanische Videospiele-Hersteller blickt mit einem weinenden Auge auf's vergangene Geschäftsjahr zurück: Nachrichtenagenturen wie Reuters und Bloomberg haben die Zahlen Ende Februar online gestellt. Die Daten: Mit 411 Millionen US-Dollar Minus hat der Dreamcast-Publisher doppelt so viel Verluste einzustecken wie erwartet. Zusammen mit den euphorischen Ankündigungen der neuen Sony-Hardware war's für den Aktienkurs fatal: Am 03.03. stand der japanische Aktienkurs bei -115 Yen, noch 3,84% niedriger als am Vortag. Offensichtlich war der stabile Dreamcast-Durchverkauf in den USA allein nicht genug: Derzeit sucht man nach neuen Kreditierungsmöglichkeiten. Sega Deutschland gab sich dennoch optimistisch: Verluste wären im Rahmen einer Markteinführung völlig normal, hieß es hier – ein offizielles Statment der Düsseldorfer Niederlassung liegt allerdings noch nicht vor.

HARDWARE

Let's rock

Und wieder Game-Boy-Zubehör: Wem die paar vibrations-unterstützten Spiele für seinen Game Boy zu wenig sind, der liebäugelt mit Interacts *Rock'n Shock*-Schüttler. Der wird – ähnlich wie der in fun 03/2000 vorgestellte *Power Grip* vom selben Anbieter – unten auf Euren Handheld gestöpselt und rastet über (das vorher geleerte) Batterie-Fach ein. Saft gibt's also ab sofort über das beiliegende Netzteil (wird in das *Rock'n Shock* gesteckt). Zur Erklärung der integrierten (und stufenlos regelbaren) Rüttelfunktion: Wer sich noch an die Rumble-Westen (geisterter vor ca. vier Jahren durchs Peripherie-Angebot) erinnert, der weiß ziemlich genau, um was es geht – um Schallwellen geht es. Denn die werden hier ganz einfach in unterschiedliche Vibrationen umgewandelt: Je heftiger es klimpert, desto stärker rüttelt es. Weil es aber leider weder eine Filterfunktion für unterschiedliche Frequenzen, noch sonst eine Möglichkeit zur sinnvollen Wellen-Selektion gibt, ist's unter dem Strich wenig aufregend: Das Gerät schüttelt nur selten dann, wenn es wirklich Sinn macht – und so erinnert das sanfte bis heftige "Dauergerüttelte" eher an eine Hand-Massage als ein GBC-Modul mit echter Rumble-Funktion... Und zusammen mit dem mäßig voluminösen Stereo-Sound (piepst aus den integrierten Stereo-Aktivlautsprechern) ist's die Investition von satten 59,99 kaum wert. Holt Euch dafür lieber ein neues Spiel... und lasst Euren Game Boy so, wie er ist!



SZENE

Die Dinos sind los!

Wieder mal: Unser aller Lieblingsechsen geben sich demnächst ihr xtes Stelldichein – denn spätestens seit der luxuriösen BBC-Dokumentation (wurde hierzulande als Sechsteler auf Pro 7 ausgestrahlt) sind Herr und Frau Lederhaut wieder voll im Trend. Passend zum neuen Dino-Hype heizen euch die Disney-Studios demnächst mit ihrem Spielfilm *Dinosaurs* ein. Klar, daß sich die Interactive-Branche um die Rechte reißt – in diesem Fall hat der französische Publisher Ubi Soft den Zuschlag bekommen. Über Spielmechanik und Produkt-Positionierung ist noch nichts bekannt: Lediglich der Held (ein kleiner Iguanodon-Raubosaurier) ist schon getauft – und hört wie im kommenden Kino-Highlight auf den Namen Aladar. Wir halten euch auf dem Laufenden! Vorab ein kleiner Vorgeschmack auf den Film: Unsere Bilder zeigen den kleinen Render-Dino im Schoße der Verwandtschaft – echt sauriermäßig!



SZENE

Acclaim kauft Busenwunder ein

Bouncing Breasts und knackige Render-Popos – das sind neben der flotten Spielmechanik die Trümpfe von Tecmos *Dead or Alive*-Prügelei (erschien für Saturn und PlayStation). Jetzt ist der zweite Teil auf dem Weg zu Dreamcast- und PlayStation2-Spielern – mit wegweisender Optik und viel Drumherum derzeit die heißeste Konkurrenz für Namcos *Tekken Tag Tournament* (Bericht in dieser Ausgabe).

Die Rechte für die Distribution im Westen hat sich jetzt Turok-Publisher Acclaim gesichert. Wer schon einmal einen ersten Blick auf die feschen *Dead or Alive*-Babes werfen will, der schaut auf unser Cover: Die Bikini-Schönheit mit dem braun gebrannten Texture-Teint heißt Tina und posiert ebenfalls im zweiten *Dead or Alive*-Turnier.



Athleten gesucht!

fun generation sucht die Sportskanone 2000

Zu gewinnen gibt es:

→ Eine 14-tägige Rundreise für zwei Personen quer durch Australien.

Nicht nur das Ihr von uns rund um den Globus bis nach "Down Under" geflogen werdet – Konami hat außerdem dafür gesorgt, daß Euch bei einem bunten Rahmenprogramm keine Minute langweilig wird.

Euch erwarten dabei als Höhepunkte:

→ Eine Reise nach Adelaide, 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 beisteuern!

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



Runde 1: Der 100-Meter-Lauf



Runde 2: Das Speerwerfen



Runde 3: Das Gewichtheben

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 plazierte sich ganz oben auf unserer Rangliste!

Wettkampf-Bedingungen:

1. Runde:

An dieser Stelle seid Ihr gefordert! Schreibt Eure erspielten 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 und nur die besten zwei Spieler werden letztendlich ausgewählt.

Teilnahmebedingungen:
Einsendeschluß ist der 2. Mai 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2. Runde:

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

3. Runde:

Die sechs Finalisten werden am 6. Mai zur nationalen Endausscheidung zu uns in die Redaktion geladen – wo sie im K.O.-System solange gegeneinander antreten, bis der strahlende Sieger des nationalen International Track & Field 2-Wettkampfes feststeht.

Das Finale:

So ein Urlaub will hart verdient sein – die anschließende internationale Endausscheidung am 3. Juni (unter Käse-Fetischisten in der Schweiz) kann nur einer gewinnen. Und der fliegt mit Konami nach Australien – also los!

PAL-RELEASES

Vandal Hearts II

Jetzt in Deutschland erhältlich (Stand: 06.03.2000)

GENRE	Strategie
SYSTEM	PlayStation
ANBIETER	Konami
ENTWICKLER	Konami
TEST IN	fun 02/2000
GRAFIK	6
HANDLING	6
SOUND	6
SPIELDESIGN	7
SPIELSPASS	8
PAL-ANPASSUNG	Ja

(Kleine Pal-Balken, Multilinguale Texte, englische Item/Zauber-Bezeichnungen)

Der Nachfolger des strategischen Fantasy-Spektakels *Vandal Hearts* setzt technisch auf einfache Hausmannskost. Wer sich davon jedoch nicht abschrecken läßt, erhält ein komplexes Strategie-Spiel auf Runden-Basis mit hoher Langzeitmotivation. Leider ist das neuartige Kampf-System gerade für Fans des Vorgängers stark gewöhnungsbedürftig und kommt nicht an die Klasse des Originals heran. Doch trotz dieses Mankos ist der Nachfolger immer noch ein gutes Spiel, das mit langer Spielzeit und einer atmosphärischen Story aufwarten kann.



Grandia

Jetzt in Deutschland erhältlich (Stand: 06.01.2000)

GENRE	Rollenspiel
SYSTEM	PlayStation
ANBIETER	Ubi Soft
Entwickler	Game Arts
TEST IN	fun 01/2000
GRAFIK	7
HANDLING	7
SOUND	9
SPIELDESIGN	10
SPIELSPASS	10
PAL-BALKEN	JA

(Kleine Pal-Balken, Multilinguale Texte, englische Item/Zauber-Bezeichnungen)

Endlich ist RPG-Frechdachs Justin auch in Deutschland lustig unterwegs! Der kleiner Manga-Racker zieht mit Freundin Sue und der süßen Feena aus, um über das "Ende der Welt" zu kraxeln – und ein zwei CDs umfassenden Mammut-Rollenspiel zu knacken. *Grandia* ist zucker-süß, stimmungsvoll erzählt und geht euch leichter von der Hand als die schwerfälligen Squaresoft-Monster. Ein Rollenspiel für alle Fantasy-Begeisterten – vom blutigen Anfänger bis zum Vollprofi. *Grandia* ist die Referenz!



Studio Oxmox-Gewinnspiel

Holt Euch Eure Helden nach Hause!

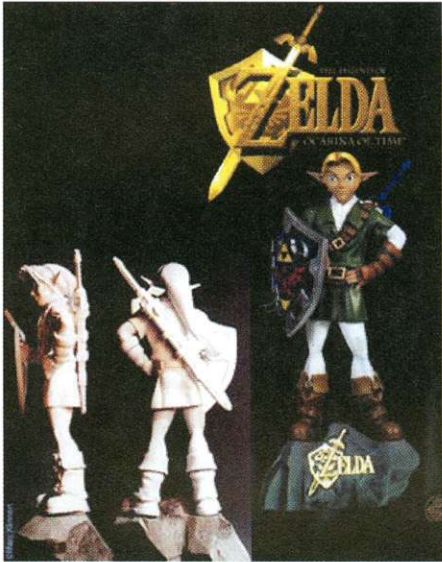
Ihr habt mit Elfenjunge Link ganz Hyrule den Frieden wiedergebracht, Alien-Flüchtling Abe durch die Soulstorm-

Brauerei gelotst und Digi-Babe Lara Croft gleich mehrere Male auf halsbrecherische Abenteuer begleitet? Und was habt Ihr als Lohn für diese Arbeit bekommen? Nichts! So geht es nicht weiter – dachten sich zumindest Gabi und Marc Klinnert vom Kölner Studio Oxmox. Deshalb spendieren sie Euch insgesamt drei original Oxmox-Nachbildungen Eurer digitalen Helden:

- **1 x Link**
(aus Zelda: Ocarina of Time)
- **1 x Abe**
(aus Abe's Exoddus)
- **1 x Mike LeRoi**
(aus Shadow Man)

Wenn auch Ihr Eure Zockerbude mit einem dieser drei seltenen Videospiel-Charaktere schmücken möchtet, solltet Ihr uns kurz begründen, warum Link, Abe oder Mike LeRoi gerade in Eurer Wohnung besonders gut aussehen würden. Dann nur noch ausreichend frankieren und ab geht's zur:

Redaktion fun generation
Stichwort: Ox,
du hast den Mox gestohlen!
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg



www.studiooxmox.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. CyPress Mitarbeiter sowie Gabi, Marc, Link, Abe und Mike LeRoi dürfen leider nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 10. März 2000.



MARO-Gewinnspiel

Action-Figuren von MARO

Wieder einmal heißt es dank MARO: "Sammelfreaks aufgepasst!". Die netten Jungs und Mädels aus Waiblingen haben uns erneut ein prall gefülltes Paket voller Action-Figuren überlassen, die wir an dieser Stelle an Euch verlosen möchten. Dieses Mal kommen sogar nicht nur Videospiele- sondern auch Film-Fans auf ihre Kosten: Aus dem wilden, wilden Westen haben es James West und Artemus Gordon (gleich in zweifacher Ausführung) in unsere Redaktion geschafft, die sich allerdings vehement weigerten, die mitgebrachten Waffen in die Plastik-Hände zu nehmen - und des-

halb innerhalb kürzester Zeit von zwei Quake-Marines niedergemetzelt wurden. Relativ ruhig verhalten sich dagegen Mutanten-Monster Pumpkinhead und Duschkabinen-Psycho Norman Bates.

Sämtliche Figuren kosten zwischen 29,90 und 39,90 DM – falls Ihr unseren Einsendeschluß nicht abwarten möchtet, könnt Ihr sie auch telefonisch bei MARO in Waiblingen bestellen (Tel.: 07151 / 95646-46, Fax: - 48).

Folgende Action-Figuren könnt Ihr diesen Monat bei uns gewinnen:

- Artemus Gordon (Wild Wild West)
- James West (Wild Wild West)
- MAJOR-Marine (Quake II)
- ATHENA-Jungle Marine (Quake II)
- Pumpkinhead (Movie Maniacs)
- Norman Bates (Movie Maniacs)

Wer gewinnen will, muss nur folgende Frage beantworten:
Wie lauten die Hobbies von Norman Bates?

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

CyPress Verlags Gmbh
Redaktion fun generation
Stichwort: "Mutter, wo sind meine Schlüpfen?"
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 10. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden anschließend von unserer offiziellen fun-Glücksfee Jan (O.P.M.) ermittelt und umgehend benachrichtigt.





Ausverkauft!

PlayStation 2-Launch Japan dreht



Die Japaner – ein seltsames Völkchen... Pünktlich zum Release einer neuen Konsole laufen die (eigentlich friedliebenden) Asiaten Amok – fun generation hat sich für euch in die Kriegszone gewagt!

→ Na dann gute Nacht! Ausgefaltete Papp-Kartons waren der beliebteste Schlafsack-Ersatz.

Die Zeit: 06:30 Uhr morgens. Der Schauplatz: Tokios Elektronikviertel Akihabara. Eigentlich ein ganz normaler Morgen in der Videospiele-Metropole... bis auf mehrere hundert müde Japaner, die sich in endlosen Schlangen vor jedem noch so kleinen Kaufhaus der Umgebung tummeln. Abgeschlafte Gesichter, steif gefrorene Glieder, tiefe Augenringe und trotzdem noch ein leichtes Grinsen auf dem Gesicht – der Nippon-erfahrene Videospiele-Freak erkennt sofort: Der Release einer neuen Konsole kündigt sich an... und der war dieses Mal stärker als je zuvor – schließlich versprach der von Sony brilliant

>> Die Chancen für Import-Freaks standen so schlecht wie noch nie! <<

geschürte PlayStation2-Hype ja auch unglaubliche Technik und noch nie dagewesene Spielequalität. Durch massive Werbung und geschickt platzierte Demo-Konsolen ließ man den asiatischen Spiele-Fans das sprichwörtliche Wasser im Mund zusammenlaufen – und erreichte damit sogar viele



Fans weit über die Grenzen Japans hinaus! Für die sah die neue Spiele-Zukunft allerdings überhaupt nicht rosig aus... Schnell machen

Gerüchte über die Boykottierung von "PS2-Touristen"

und verschärften Export-Verboten die Runde. Die Online-Foren standen Kopf – und berichteten schon im Vorfeld von ausverkauften Geschäften und Anweisungen an die Händler, weder PlayStation2-Peripherie noch Spiele an exportfreundige "Gaijins" zu verkaufen. Zuguterletzt erwarteten japanischen Kaufhäuser und Videospiele-Läden einen Rekord-Run auf die neue Hardware – die Chancen für Import-Freaks standen so schlecht wie noch nie!



→ Da staunt der Japaner - an (neugestalteten) Sony-Displays konnten schon Tage vor dem Launch die Star-Up-Titel probe gespielt werden.





durch!



↑ Der Abend danach: Verwaiste Kaufhäuser und verlassene Straßen - ganz Tokio spielt heute wohl PlayStation 2...

Also setzten auch wir uns in den Flieger nach Tokio, um eines der heiß begehrten Stücke zu ergattern... aber was uns dort erwartete, damit hatte selbst der ganz Abgebrühte nicht gerechnet: Videospiele jeder Alters und jeden Geschlechts hatten Ihr Camping-Päckchen geschnürt ... und sich mit Schlafsäcken, Plastikstühlen oder einfach nur schlichten Pappkartons auf eine lange Nacht vor den Videospiele-Geschäften eingestellt. Gegen den kleinen Spiele-Hunger zwischendurch halfen GameBoy, WonderSwan & Co., während sich (bis in den frühen Morgen geöffnete) Lebensmittel-Läden um das leibliche Wohl der wartenden Masse kümmerten.

Die Polizei-Kräfte waren dabei mindestens ebenso beeindruckend wie überflüssig - auch wenn der Ansturm auf die PlayStation 2 gewaltig war, kam es vor keinem der Läden zu ernsthaften Ausschreitun-



← Ganz vorne in der Schlange und „nur“ noch 5 Stunden bis zur Ladenöffnung - Simon (die kümmerliche Gestalt im Schlafsack) freut sich den Wolf!

→ Während europäische Landsmänner (hier: französische Fachpresse) überall anzutreffen waren, sah es mit germanischen PS2-Touristen mau aus - Deutschland, wo sind Deine Spieler?



↓ Der Alptraum jedes PlayStation 2-süchtigen Import-Touristen ist 50cm hoch und mit gelben Zetteln behaftet: Die Finish-Box markiert das Ende der Warteschlange - wer zu spät kam, hatte eben Pech gehabt!



gen (von blauen Flecken und zahlreichen Quetschungen mal abgesehen). Schließlich hat man in Akihabara reichhaltige Erfahrung mit publikumsträchtigen Konsolen-Starts. Das mußten leider auch einige unerfahrene Export-Touristen am eigenen Leibe feststellen. Denn wer zu spät kommt, den bestraft bekanntlich das Leben - und wer nach Mitternacht (also "nur" sieben Stunden

vor dem Öffnen der Ladentore) in Akihabara eintraf, dem stellte das Ladenpersonal eine Kiste vor die Nase ... und auf der verriet ihm japanische Schriftzeichen "Hier gibt's nichts mehr zu holen!". Glück für euch wie für uns, daß wir noch - sozusagen unter Einsatz unseres Lebens - zwei Grundgeräte nebst Zubehör und umfassender Software-Palette ergattern konnten. Die Spieleindrücke, die wir so noch kurz vor Redaktionsschluß gewonnen haben, findet ihr auf den folgenden zwei Seiten - ausführlichere Artikel gibt's in der nächsten fun!

← Ja, diese Schlange ist lang! Was hier nicht zu sehen ist - sie führt einmal um das gesamte Gebäude herum...





In letzter Minute...

... erreichten uns Hardware und Spiele! Bitte nicht wundern: Einige der Informationen findet ihr auch (weniger detailliert) in unserem Bericht über die PlayStation2-Präsentation (S. 18 - 21) - der war zu diesem Zeitpunkt aber schon bei der Druckerei. Was ihr hier lest, sind unsere „Last Minute News“ - aus erster Hand!

Denn **fun generation** hat keine Mühen gescheut und ist ins ferne Nippon gereist, damit zwei Redaktionsmitglieder unter Einsatz ihres Lebens Sony's neue Kiste nebst

Spielen und Peripherie ergattern. Um die Launch-Titel ausführlich zu spielen, war allerdings nicht mehr ausreichend Zeit - deshalb gibt's ausführliche Previews erst in der nächsten Ausgabe. Was Ihr von den bisher veröffentlichten Titeln erwarten könnt, erkennt Ihr an unserer "Potential"-Einschätzung.

Kessen

Die (in Bezug auf Choreografie und Animation) genialen Massenkampf-Szenen geistern schon seit einiger Zeit durchs Internet. Über den taktischen Planungs-Teil ist dagegen weit weniger berichtet worden - auf einer spartanisch gestalteten Landkarte (kriegt auch eure alte PlayStation noch hin) positioniert Ihr Truppen, gebt Kampfkommandos und folgt der mittelalterlichen (leider aber komplett japanischen) Storyline.



Kampfkommandos und folgt der mittelalterlichen (leider aber komplett japanischen) Storyline.

Potential: keine Einschätzung möglich



drumMania

Über das Spielsystem von *drumMania* haben wir schon im Bemani-Special dieser fun generation berichtet, deshalb bekommt Ihr jetzt nur die aktuellsten Screenshots zu sehen. Allerdings solltet Ihr gerade in optischer Hinsicht keine grafischen Höhenflüge erwarten, denn die Qualitäten der Bemani-Serie liegen ganz klar in anderen Bereichen. Die Drum-Simulation kann man auch auf der alten PlayStation - empfehlen können wir sie trotzdem jedem, der mit einem PS2-Kauf liebäugelt.



Potential: Hoch



DualShock 2-Controller

(im Lieferumfang enthalten, auch separat erhältlich)

Sieht aus wie der Alte, ist aber dennoch niegelagener: Außer analogen Buttons (reagieren auf die Druckintensität) und leicht modifiziertem Analog-Stick hat sich nicht viel verändert. Ein bißchen komisch ist's dennoch: Die Button-Abfrage ist zwar analog, aber die Knöpfe selber nicht "tief" genug, um die Druckintensität wirklich sensibel regulieren zu können (wie bei den analogen Shoulder-Buttons vom Dreamcast-Pad der Fall). Schade eigentlich! Umso angenehmer fallen die neuen Sticks auf: Der Widerstand beim analogen Einlenken ist wesentlich stärker als beim Vorgänger - und die Steuerung deshalb viel feiner!



Street Fighter Alpha 3

Um eines gleich vorneweg zu sagen: *Street Fighter Alpha 3* ist - Capcom-Fans mögen uns verzeihen - eine einzige Zumutung und sollte so schnell wie möglich wieder unter dem gnädigen Deckmantel der Videospiegelgeschichte verschwinden. Die Grafik erreicht gerade mal unteres Dreamcast-Niveau, und von der typischen *Street-Fighter*-Atmosphäre ist nahezu nichts mehr übrig geblieben ... dafür sorgen Ruckler, träge Moves und lieblose Polygon-Modelle. Dazu kommt noch, daß *Street Fighter 3* wohl als das Beat'em-Up mit der miesesten

Musikuntermalung in die noch junge PlayStation2-Geschichte eingehen wird.



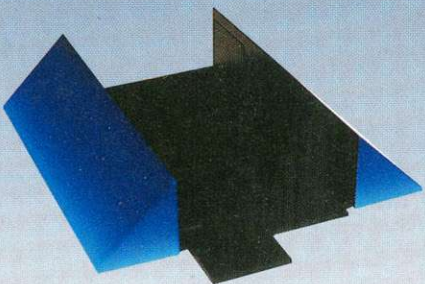
Potential: Niedrig



Standfuß - vertikal

(separat erhältlich)

Wer's gerne extraordinär hat (oder seine Erinnerungen an die gute, alte "Hitzefehler"-PlayStation auffrischen möchte), stellt seine PS2 mit diesem Standfuß auf die Seite. Halterungen am DVD-Fach verhindern bei ausgefahrenem Schubfach, daß die eingelegte DVD herausfällt (wir verzichten trotzdem dankend).



Kurioses am Rande:

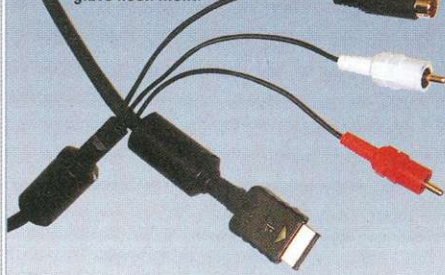
Obwohl die Verkäufer all unseren Bestechungsversuchen trotzen und nur eine PlayStation2 pro Mann, bzw. Redakteur herausrücken wollten, ist es einem Vertreter des französischen Import-Handels doch tatsächlich gelungen, ganze 15 (!) Exemplare der kostbaren Konsole abzustauben. Bei einem Wiederverkaufs-Wert von stolzen 2000,- DM pro Stück bringt ihm das den rekordverdächtigen Warteschlangen-Stundenlohn von ca. 2170,- DM ein - sofern er mit dieser heißen Fracht durch den Zoll kommt...



S-Video-Kabel

(separat erhältlich)

Obwohl das beige packte Scart-Kabel (zum Glück hat die Koaxial-Krankheit des Dreamcast keine Konsolen-Epidemie ausgelöst...) für erste Spielversuche ausreichend, solltet Ihr Euch mit dem S-Video-Kabel so schnell wie möglich die bestmögliche Bildqualität auf Euren Fernseher holen. Hübscher sehen Eure Spiele nur noch mit der VGA-Box aus – und die gib'ts noch nicht!



Standfuß – horizontal

(separat erhältlich)

Damit Eure PlayStation2 auch genauso schick wie auf unseren Pressefotos aussieht, müßt Ihr der Kleinen schon mal einen horizontalen Standfuß gönnen. Der bringt praktisch zwar überhaupt nichts, sieht aber verdammt schick aus!



Dancing Stage

Dancing Stage tritt in die Fußstapfen von DanceDance Revolution & Co. und läßt Euch zu altbekannten Chart-Hits auf der Gummimatte abhotten. Hört sich lustig an und sieht noch lustiger aus – spielen können wir es leider erst, wenn unsere (sperrige) Fußmatte – die sich gerade mit den drumMania-Drums eine gemütliche Frachtkiste teilt – unsere Redaktion erreicht hat.



Potential: Hoch

A-Train A6

"Mit jeder PlayStation ein neues A-Train", könnte die Philosophie von Entwickler Artdink lauten – schließlich erschien der Vorgänger vor fünf Jahren ebenfalls schon pünktlich zum PlayStation-Launch. In einer belebten Metropole seid Ihr für das Transportwesen zuständig – Ihr plant Busstrecken, errichtet Bahnhöfe und verlegt Schienen- sowie Straßenwege. Seid Ihr mit Eurem Werk zufrieden, könnt Ihr Eure Stadt in der 3D-Ansicht befahren. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick zwar nur durchschnittlich, kann für eine Wirtschafts-Simulation allerdings überzeugen. Wie es mit der Spielbarkeit aussieht, werden wir leider erst im Lanzeit-Test feststellen können.



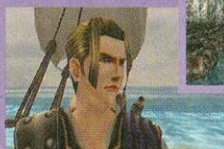
Potential: Mittel

Eternal Ring

Durch Dungeons hetzen und miese Monster plätten – wer anno dazumal Kings Field auf der PlayStation gespielt hat, weiß um was es sich in Eternal Ring (ebenfalls wieder von From Soft) dreht. Aus der Ego-Perspektive dirigiert Ihr Euren schwertbewehrten Helden durch blutrünstige Gegnerhorden und streicht nebenbei allerlei Goodies ein. Das größte Problem dieses "Ego-Laufers" ist (neben der schwammigen Steuerung) ganz besonders die dürftige Grafikengine – primitive Wandkonstruktionen, geringe Weitsicht und grob gestaltete Monster hatte auch schon der PlayStation-Vorgänger zu bieten. So ist's (zumindest auf unseren ersten Blick) leider



nur ein simples Remake im sterilen Hi-Res-Look.



Potential: Niedrig

8MB Memory Card

(im Lieferumfang enthalten, auch separat erhältlich)

Das Speichermedium der Zukunft kommt in schickem Schwarz und mit ganzen 8MB Speicherplatz daher – und um den Luxus komplett zu machen, ist jedem PlayStation2-Grundgerät ein Exemplar (bespielt mit dem entsprechenden DVD-Ländercode) beigelegt. (Witzig: Theoretisch kann man das alte PlayStation-Ridge Racer gleich zweimal auf die Mem-Card packen – das hatte nämlich gerade mal vier MB!)



Ridge Racer V

Schon der erste Teil der Namco-Hatz bescherte der (mittlerweile recht betagten) PlayStation Rekord-Verkäufe und trug damit einen nicht unerheblichen Teil zu Sonys Erfolg bei.

Verständlich, daß man hofft, mit einer neuen Episode auch den Erfolg wiederholen zu können. Glück gehabt: Die Erwartungen der Fan-Gemeinde werden nicht enttäuscht – vorausgesetzt, man hat sich keinen technischen Quantensprung erhofft! Den gib'ts nämlich nicht: Ridge Racer V ist schnell, schön und clever durch-design – aber optisch gib'ts doch so einiges zu meckern: Mid-Res-Optik, wenig Texturen, Pop-Ups und Nebel, um den verspäteten Streckenaufbau im Zweispielermodus zu kaschieren...



zusammen mit dem alten Gameplay gib'ts scheinbar auch die alten Fehler.

Potential: Hoch



PlayStation2-Grundgerät

Selbst die Verpackung kann kaum schicker sein – Sony zeigt der Konsolen-Konkurrenz, wie edles Design auszu-sehen hat! Hinter dem coolen Outfit verbirgt sich nicht etwa ein billig zusammengeschustertes Low-Budget-Produkt (Marke: Amiga CD32), sondern ein vorbildliches Stück Hardware. Kein Klappern, keine wackelige Knöpfe, passendes Gewicht, edles Plastik und ein "Open"-Lämpchen in stylischem Future-Blau. Okay, über Design läßt sich streiten – aber die Verarbeitung spricht für sich!



Ausgemustert:

Falls Ihr jetzt Blut geleckt habt und für den nächsten Konsolen-Start eine Nippon-Reise plant, solltet Ihr folgendes beachten. Ihr seid eindeutig nicht Launch-geeignet, wenn Ihr:

- A: keine Kreditkarte besitzt.
- B: unter Klaustrophobie leidet.
- C: auf Euer kuscheliges Bett angewiesen seid.
- D: ein Problem mit eisiger Kälte habt.
- E: in großen Menschenmengen Panik bekommt.
- F: immer nett, freundlich und zuvorkommend seid.



PS2-Festival Geboren im Jahr 2000! in Tokio

Es ist soweit, Sony bringt die Next Generation in die Geschäfte: Zwei Wochen vor dem Japanstart zeigt das "PlayStation 2000"-Festival alle Spiele sowie das Zubehör-Line-Up für die Konsole der Zukunft.

Die eine Hälfte kurios und exotisch, die andere Hälfte international verträglich und hochinteressant - so lässt sich Sonys "PlayStation 2000"-Line-Up in einem Satz umschreiben. Von den A-Titeln der großen Hersteller Sony, Namco und Square, Capcom und Konami abgesehen, werden nicht alle PS2-Spiele auf dieser und den folgenden Seiten in Deutschland erscheinen. Wir schätzen, dass bis zum Eurostart der Hardware rund die Hälfte der Japan-Titel unter den Teppich gekehrt und vergessen ist.

Bevor wir Euch die wichtigsten Spiele vorstellen (geordnet nach den fünf genannten Firmen), wollen wir trotzdem einen kurzen Blick auf die Software-Randerscheinungen werfen - zum ersten und wahrscheinlich auch letztem Mal in der deutschen Presse.

Umsetzungen der traditionellen Japano-Brettspiele Mahjong und Shogi dürfen bei einem Konsolenstart nicht fehlen, neben Koei, ASCII und dem Winzhersteller Yuki konnte sich selbst Konami eine entsprechende Simulation nicht verkneifen. Ebenso unwahrscheinlich wie ein PAL-Release dieser Gesellschaftsspiele ist eine Umsetzung der Love Story von Enix: Dieser Interactive Movie wird nicht auf PlayStation2-CD-ROM, sondern auf DVD ausgeliefert und richtet sich thematisch an Jugendliche

sind voraussichtlich auch die Strategiespiele, die Koei, Artdink und Capcom zum Festival brachten. Sowohl Capcoms *Three Kingdoms*, als auch Koeis *Kessen* behandeln das Ränke-spiel im japanischen Mittelalter und gelten somit als Euro-ungeeignet. Noch die besten Chancen übersetzt zu werden, räumen wir *A-Train* von Artdink ein: Den isometrischen Vorgänger brachte Sony seinerzeit selbst nach Deutschland, vielleicht findet also auch das prunkvolle 3D-Remake den Weg in unsere Geschäfte.



↑ → **Verbotene Liebe und astraler Spuk:** Die PS2-Seifenoper *Love Story* des Rollenspielspezialisten Enix erscheint nur auf DVD. Mit Liebespfeilen macht Ihr ein Dutzend japanischer Teenies an- und werdet Zeuge intimer Szenen.



↓ **Größer, schöner, realistischer:** Mit PlayStation2-Software wie dem Verkehrs-Manager *A-Train 6* (rechts) und dem mittelalterlichen *Kessen-Feldzug* (links) läuten die japanischen Hersteller Artdink und Koei ein neues Simulationszeitalter ein.



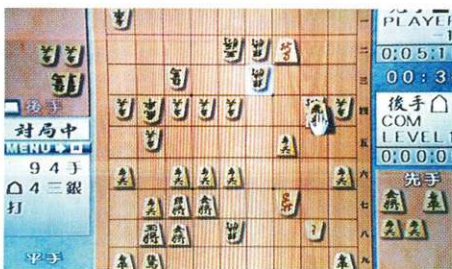
↑ → **Jaleco kontert die Beatmania-Offensive mit berechtigten US- und Euro-Acts:** Wie Konamis *DanceDanceRevolution* wird auch die PS2-Automaten-umsetzung *Stepping Selection* (Bilder) auf einer speziellen Controller-Matte gespielt.



Capcom

Dank *Resident Evil* gehört Capcom zum engsten Kreis international erfolgreicher Sony-Partner. Das "PlayStation 2000"-Festival bewies jedoch, dass Capcom in den letzten 24 Monaten fast alle Ressourcen in die Sega-, Sony- und Nintendo-Versionen von *Resident Evil* steckte und kaum Personal für die Entwicklung anderer Marken hatte. Was tun? Um vom PS2-Start nicht völlig überrumpelt zu werden, schloss sich Capcom mit der Sega-freundlichen Firma Game Arts zusammen und übernimmt nun die Vermarktung der ersten drei PlayStation2-Produkte des Grandia-Erfinders. Schlagt auf Seite XX im News-Teil nach, wenn Ihr mehr über Gun Griffon Blaze und Silpheed wissen wollt - auf dieser Seite seht Ihr die ersten Bilder.

Für Trubel am Stand sorgte das fast fertiggestellte *Street Fighter Ex3*: Im Gegensatz zu Namcos *Tekken TAG* nützt Capcom den MultiTap-



↑ **Deutschland-Release ausgeschlossen:** Im PS2-Start-Line-Up tummeln sich auch Umsetzungen der Fernostspiele *Shogi* (Bild) und *Mahjong* - u.a. von ASCII, Konami und Koei.

zwischen zwölf und 16. Ihr trifft auf ein halbes Dutzend japanischer Schönheiten und beeinflusst die Handlung mit Liebespfeilen. Viel Herz, viel Schmerz und massig fotogene Mädchentränen - eigentlich schade, dass *Love Story* definitiv Japan-only ist.

Von einer PAL-Lokalisation nicht betroffen

Capcoms PS2-Line-Up

Titel	Entwickler	Genre	Japan-Release
Gun Griffon	Game Arts	3D-Shooter	n.b.
Onimusha	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
Maximo	Capcom	Action	n.b.
Silpheed	Game Arts	3D-Shooter	n.b.
Street Fighter Ex3	Arika/Capcom	Prügelspiel	erschienen
Three Kingdoms	Game Arts	Strategiespiel	2. Quartal

Leider noch nicht spielbar: Capcoms pompöses 3D-Action-Adventure *Onimusha*.



Von Game Arts entwickelt, von Capcom vermarktet: Links der taktische 3D-Shooter *Gun Griffon Blaze*, rechts das Science-Fiction-Feuwerk *Silpheed*.



Prügel Spaß für ein, zwei oder vier Spieler: Das jüngste Update der *Street Fighter*-Serie unterstützt Sonys Multitap-Adapter.



Konami

Namco

Adapter für echte Vier-Spieler-Massenprügeleien! Vier Polygon-Riesen gleichzeitig in Action - dieses technische Meisterstück gab's bislang auf noch keiner Konsole. Spielerisch bleibt das Update dem Vorgänger treu: Trotz Polygon-Optik tummeln sich die Straßenkämpfer nicht wirklich in 3D, sondern sind auf eine Duellebene festgelegt.

Vom 2 D-Gemetzel abgesehen konnte Capcom Ende Februar noch nicht viel zeigen: Das Samurai-Action-Adventure *Onimusha* gilt als wichtigste PS2-Entwicklung, lief aber lediglich als beeindruckendes Demo. Vom ominösen Action-Spiel *Maximo* sah man nur den knuddligen Hauptdarsteller, gemalt vom japanischen Cartoon-Meister Susumu Matsushita.

Ein wenig besser als die Capcom-Entwickler hatten sich die Konami-Teams in Tokio, Osaka & Co. auf ihren PS2-Auftritt vorbereitet: Für *DrumMania* brachte der Hersteller den korrekten Controller (Digi-Drumset inkl. Fußpedale) gleich mit auf die Messe - ohne Frage das tollste Zubehör im Next-Generation-Line-Up. Auch die für *Guitar Freaks* bereits ausgelieferte Konami-Gitarre ist mit dem PS2-DrumMania kompatibel.

Außerdem zeigte Konami seine beiden wichtigsten Sportspiel-Updates: *Powerful Pro Baseball 7* ist dabei nur für Japan interessant (dort verkauften sich die Nintendo- und Sony-Vorgänger millionenfach), dagegen wird *Jikkyo World Soccer 2000* wohl auch nach Deutschland kommen. Hier ist dieser vorzügliche Fifa-Konkurrent seit Anfang der 90er-Jahre als *International Superstar Soccer* bzw. *Winning Eleven* bekannt.

Leider nicht spielbar war das PS2-exklusive Doppelpaket aus *Gradius III* und *Gradius IV*. Der letztgenannte Titel erschien 1998 in der Spielhalle und wurde bislang noch für keine Konsole umgesetzt - ein Geheimtip für Baller- und Weltraumfreunde, auch deshalb, weil ein PAL-Release nicht 100% sicher ist.

In Bezug auf 32-Bit-Spiele war es in den letzten Monaten ausgesprochen still um den *Pac Man*-Erfinder Namco, ein deutliches Zeichen, dass die Entwickler schon an 128-Bit-Hardware werkeln. Den PS2-Start feiert die Firma mit gleich zwei hochkarätigen Titeln: *Tekken TAG Tournament* präsentieren wir Euch auf einer eigenen Doppelseite an anderer Stelle des Hefts, von *Ridge Racer 5* seht Ihr hier die schönsten Panoramen. Im Feld der PS2-Rasereien (siehe Sony und Square) nimmt das Spiel den extremsten Fun-Standpunkt ein - mit einer realistischen Simulation haben das Rennen und die fiktiven Boliden kaum etwas gemein. Statt Kurvenfrust ungehörte Drift-Freude: Einsteiger fühlen sich im neuen *Ridge Racer* sauwohl, doch nur Profis holen den letzten Sekundenbruchteil aus jeder Runde heraus. Kompatibel ist *Ridge Racer 5* übrigens mit absolut allen Analog-Controllern, egal ob Uralt-Neg-Con, RR4-JogCon oder das neue DualShock2-Joypad.



Traumwelt aus Glas, Stahl und Beton: *Ridge Racer 5* setzt die bewährten Stärken (unbeschwertes Drift-Vergnügen durch mondäne Panoramen) und nährt sich auf der PS2 bereits dem optischen Hyperrealismus. Wie üblich sind die Boliden reine Fantasy-Gefährte; auch die neue Hauptdarstellerin Ai Fukami ist ein virtuelles Modell ohne Real-World-Gegenstück.

Konamis PS2-Line-Up

Titel	Entwickler	Genre	Japan-Release
Drum Mania	Konami	Tanz-Simulation	erschienen
Gradius	KCET	Shooter	2. Quartal
PowerfulPro Baseball 7	KCEO	Sportspiel	2. Quartal
World Soccer 2000	Konami	Sportspiel	erschienen
Mahjong Yaroze	KCET	Table	erschienen

Musikalischer Launch-Titel mit luxuriösem Zubehör: *DrumMania* versteht sich sowohl mit dem PS2-Schlagzeug, als auch mit der Konami-Gitarre für die "alte" PlayStation.



Komplexität und Realismus im Knuddel-Look: Der jüngste Teil der *PowerfulPro Baseball* Serie wird nicht in Deutschland erscheinen.





Sony

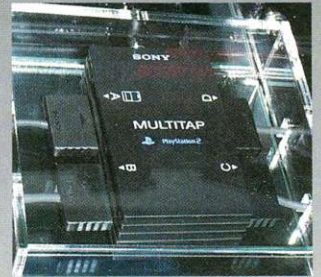
Klar, dass Sony die meisten PS2-Spiele aufs Festival brachte: Vom High-End-Rennspiel (*Gran Turismo 2000*) bis zum abstrakten Tüftelspaß bedient der Konsolenbauer jeden Geschmack. Ganz neu war u.a. *Be on the Edge*, eine Mischung aus Action-Spiel und Zeichentrick-Studio, in der Ihr wahnwitzige Cartoon-Sequenzen zusammenschneidet. Der ungewöhnliche Titel wird als inoffizieller Nachfolger zu *Parappa the Rapper* und *UnJammer Lammy* gehandelt.

Kaum weniger freakig ist *Fantavision*, eine Feuerwerksimulation mit hohem Schauerwert und ausgefuchster Puzzle-Spielmechanik. Auch das Update *IQ Remix+* richtet sich an (maximal zwei) Spieler, die schnell kombi-

PS2: Erhältliches Zubehör

Den Hardware-Start begleitet Sony mit vielfältigem Zubehör, angefangen von der knapp 20 Mark teuren PS2-Stütze, bis hin zum unerlässlichen Multi-Tap (Bild), das seit Anfang März für umgerechnet 70 Mark über den Ladentisch geht. Daneben bringen Third-Party-Hersteller und spezialisierte Zubehörbauer eigenes Equipment: In den nächsten Tagen werden u.a. der *Tekken*-Fight-Stick von Hori, die rund 6800-Yen-teure Stepping Selection-Matte von Jaleco, sowie der "Drum Controller" von Konami ausgeliefert. Umrechnungskurs Anfang März 2000: 100 Yen sind rund 1,90 DM.

- AV Adapter1200 Yen
- Terminal S-Cable3000 Yen
- Dual Shock2-Pad3500 Yen
- PS2 Memory Card (8MB) ...3500 Yen
- PS2 Multitap3600 Yen
- PS2 Stütze vertikal1500 Yen
- PS2 Stütze horizontal1000 Yen
- RFU Adapter2500 Yen
- S-Video Kabel3000 Yen



Sonys PS2-Line-Up

Titel	Entwickler	Genre	Japan-Release
Be on the Edge	SCE	Action	3. Quartal
Dark Cloud	SCE	Rollenspiel	4. Quartal
Extermination	Deep Space	3D-Shooter	4. Quartal
Fantavision	SCE	Puzzle	erschienen
Gran Turismo 2000	Polyphony	Rennspiel	2. Quartal
IQ Remix+	SCE	Puzzle	erschienen



Das erste PS2-Rollenspiel von Sony: *Dark Cloud* erscheint Weihnachten 2000 in Japan (und frühestens 2001 in Deutschland).



Zum ersten Mal zeigte Sony Bilder eines Interactive Movie, den das junge Software-Team Deep Space für SCE entwickelt. Spielbar war *Extermination* noch nicht.



Originelle Knobelspiele für Zwei: Sowohl die Feuerwerk-Action *Fantavision* (links), als auch die Quader-Rumplei *IQ Remix+* (unten) sind in Japan bereits erschienen.



Namcos PS2-Line-Up

Titel	Entwickler	Genre	Japan-Release
Ridge Racer V	Namco	Rennspiel	erschienen
Tekken TAG	Namco	Prügelspiel	erschienen

nieren und reagieren. Den Vorgänger gab's als Kurushi Final auch in Deutschland.

Weit vorangeschritten ist das Fantasy-Rollenspiel *Dark Cloud*, das aber selbst in Japan erst Ende 2000 erscheint. Noch länger müsst Ihr auf den 3D-Interactive-Movie *Extermination* warten. Das Science-Fiction-Abenteuer ist das erste Spiel von Deep Space, ein PS2-Entwicklungs-Team, das Sony vor knapp zwei Jahren mit dem Tomba- und *Ghosts 'n' Goblins*-Designer Tōkuro Fujiwara gründete.

PS2-Software: Der Rest vom Fest

Titel	Hersteller	Genre	Release
A-Train 6	ArtDink	Strategie	erschienen
American Arcade	Astrol	Pinball	erschienen
Armored Core 2	From	3D-Shooter	2. Quartal
Billard Master 2	Ask	Sport	erschienen
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat 'em Up	erschienen
Eternal Ring	From	Rollenspiel	erschienen
Evergrace	From	Rollenspiel	erschienen
Ex Billard	Takara	Sport	2. Quartal
Golf Paradise	T&E	Sport	erschienen
Kakinoki Shogi 4	Ascii	Brettspiel	erschienen
Kessen	Koei	Strategie	erschienen
Love Story	Enix	Interactive Movie	2. Quartal
Mahjong Takai	Koei	Brettspiel	2. Quartal
Morita Shogi	Yuki	Brettspiel	erschienen
Sky Surfer	Idea Factory	Sport	3. Quartal

Square

Die schlechte Nachricht zuerst: Der Prügel-Interactive-Movie *The Bouncer* war auch auf dem PlayStation 2000 Festival noch nicht spielbar. Die gute: Hersteller Square hatte massig andere Spiele im Gepäck. Während uns die Sportsimulationen *All Star ProWrestling* und *ProBaseball: End of Millennium 1999* nur als technische Demos interessierten (aufgrund japanischer Lizenzen erscheinen beide nicht in Europa), entpuppte sich *DrivingEmotion Type S* als Highlight für alle Rennspiel-Fans, denen selbst *Gran*

Turismo zu realitätsfern ist. Authentische Sportwagen japanischer und europäischer Hersteller sind bis zur Form des Außenspiegels nachgearbeitet. KFZ-Freaks erkennen ihre Boliden schon an den Armaturen, denn im Gegensatz zu

Spagat zwischen Fun und Simulation.

Im Umfeld des Festival fand Square auch Zeit für die Bekanntgabe eines Abkommens mit dem US-Major Disney: In Bezug auf die PlayStation2 arbeiten die beiden Firmen nun eng zusammen, als erstes ist ein Action-Rollenspiel geplant, in dem bekannte Disney-Figuren auf Square-eigene Kreationen treffen. Produzent ist Tetsuya Nomura, der dank *Parasite Eve* bereits Erfahrung mit japanisch-amerikanischen Kooperationen hat.

Apropos transpazifisch: Vom 1999 angekündigten Action-Spiel *X-Fire* war diesmal nichts mehr zu sehen, dafür brachte das amerikanisch-japanische Joint-Venture EA Square die alpine Simulation *Snowboard Super Cross* auf die Messe: Die Trendsportabfahrt überzeugt durch unterschiedliche Wetterbedingungen (vom Schneesturm auf den sonnigen Gletscher) und ausgefeilte Physik, Zwei-Spieler-Duellmodus und versteckte Kurse für besonders furchtlose Board-Artisten. ■

GT und *RR5* hat Square auch eine detailverliebte Cockpit-Ansicht eingebaut. Auch im Bezug auf das Fahrverhalten geht Square weiter als die Konkurrenz - *Type S* wagt den

Squares PS2-Line-Up

Titel	Entwickler	Genre	Japan-Release
All Star Pro Wrestling	Square	Sportspiel	2. Quartal
Bouncer	Dream Factory	Prügelspiel	4. Quartal
DrivingEmotion TypeS	Escape	Rennspiel	erschienen
Pro Baseball 1999	Square	Sportspiel	erschienen
Snowboard SuperX	EA Square	Sportspiel	2. Quartal

PS2-Inkompatibilität: Halb so schlimm!

Vor wenigen Wochen schockte ein Sony-Geständnis die PlayStation-Gemeinde: Entgegen früherer Versprechen ist die PS2 nicht 100%ig mit dem Vorgänger kompatibel. Im Vorfeld des "PlayStation 2000 Festivals" hatte sich der Aufruhr bereits wieder gelegt, denn mit einer offiziellen Liste aller nicht-kompatiblen Spiele zeigte Sony, dass weniger als 0,5% der CDs betroffen sind. Betrachtet man unter den knapp 3000 weltweit veröffentlichten PlayStation-Spielen nur jene Titel, die es auch in einer PAL-Fassung gibt, sinkt die Rate in einen kaum messbaren Bereich: *Gradius Deluxe Pack* und EAs *Wing Commander 3* sind die einzigen PAL-Titel auf Sonys schwarzer Liste. Der Konami-Shooter läuft zu langsam, in Chris Roberts Weltraumoper streiken die FMV-Sequenzen.

Titel	Hersteller	PS2-Problem
Dragoon Beat	Map	stürzt ab
Gallop Racer	Tecmo	Rennergebnisse defekt
Go! Pirates	ArtDink	stürzt ab
Gradius Deluxe Pack	Konami	falsche Geschwindigkeit
Idol Promotion	Alyume	Sound defekt
K. Senryobako 2000	Hearty	läuft nicht
Music Tsukuru 2	Ascii	stürzt ab
Monster Farm	Tecmo	kein MemoryCard-Zugriff
Not Treasure Hunter	ArtDink	stürzt nach MemoryCard-Zugriff ab
Royal Palace	Vap	Automap defekt
T. Keiryu Kohen	Escot	Option-Bildschirm defekt properly
Toaplan Shooting	Banpresto	falsche Geschwindigkeit
Virtual Pachisuro V	Map	Sound defekt
Virtual Pachisuro EX	Map	Sound defekt
Wing Commander III	EA Square	FMV defekt



↑ Konkurrenz für *Gran Turismo*: Squares *Type S* möchte noch einen Tick realistischer sein als das Sony-Prunkstück und verblüfft Euch u.a. mit authentischen Cockpits.

↓ Nicht spielbar war *The Bouncer*, das neue Prügel-epos der *Tobal*- und *Ehrgeiz*-Erfinder Dream Factory.



→ Kein Fall für Deutschland: Die Wrestling- und Baseball-Simulationen von Square überzeugen durch TV-gerechte Animation und emotionale Charaktere, werden außerhalb Japans aber nicht vermarktet. Hier eine Beinschraube in *All-StarProWrestling*.





Tekken Tag Tournament

Namcos Stahlfäuste kehren zurück: In Tekken Tag Tournament treffen sich 32 Kämpfer der Tekken-Serie zur ultimativen Vierspieler-schlacht. fun hat das Großereignis auf der PlayStation2 Probe gespielt.



Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort (Japan)

↑ **Sterbehilfe:** Yoshimitsu spießt beim Harakiri nicht nur sich, sondern auch den Gegner auf.



← **Jin lässt die Fäuste sprechen:** Harte Treffer jagen Euch einen Elektroschauer über den Körper.

↓ **Kick-Künstler:** Endlich darf Hwoarang gegen seinen Meister Beak Do San antreten.



Neben Segas *Virtua Fighter* sind Namcos *Tekken*-Helden die beliebtesten 3D-Prügelknaben in der Videospielearena: Die ersten drei Keilereien gab's nur in der Spielhalle und auf der PlayStation, die Umsetzung des *Tekken Tag Tournament*-Automaten kommt jetzt – optisch leicht überarbeitet – für die PlayStation2.

Eine komplett neue Prügelei ist *Tekken Tag Tournament* nicht: Statt neuartiger Kämpfer treffen sich die bewährten Helden der vergangenen Episoden mit überarbeitetem Manöversortiment zum Turnier. Mit dabei sind auch alle Doppelgänger: Kazuya Mishima wird vom esoterischen Duo Angel und Devil begleitet, Capoeira-Kämpfer Eddy bringt seinen Kollegen Tiger mit in den Ring. Ebenso verhält es sich mit Yoshimitsu und Kunimitsu, King und Armor King. Auch die Endgegner Ogre und True Ogre stellen sich dem Kampf um den Tag-Titel, der von einer geheimnisvollen Schön-

heit inkl. Werewolf-Kumpare verteidigt wird. Neben Dr. Bosonovitch prügeln auch seine Versuchstiere Alex und Roger am Turnier mit: Fasst man die Doppelgänger zusammen, bleiben 32 Helden in verschiedenen Outfits.

Das Kürzel "Tag" steht für den einzig neuen Modus: Statt allein ins Turnier zu ziehen, fasst ihr zwei Helden zum Team zusammen und

>> Mit dem PlayStation2-Mehrspieleradapter Multitap2 prügeln sich bis zu vier Spieler. <<

wechselt im Kampf per Tastendruck. Bestimmte Heldenkombinationen begrüßen Euch vor dem Kampf mit einer Bonus-Animation: Anna und ihre Schwester Nina streiten sich und fuchteln wüst mit den Armen in der Luft, Heihachi und Yoashimitsu meditieren

gemeinsam im Schneidersitz. Danach geht ein Kämpfer als erstes auf die Matte, der Teamkollege ruht sich am Arenarand aus bzw. regeneriert dort seine Lebensenergie.

Das Kampfsystem mit Abklatschen gewährt zwei neuartige Manöver: Mit dem "Whip In" schubst ihr den Gegner in die Arme des Kollegen, der automatisch zum Wurf ansetzt. Bei ausgesuchten Kämpferkombinationen ist der fliegende Wechsel ein neuartiges Manöver: Die beiden Wrestler King und Armor King beeindruckten den Feind mit einem Flying Clothsline. Der Tag-Juggle ist eine neue Combo-Form: Schleudert den Gegner mit einem Uppercut oder Tritt in die Luft und wechselt schnell zum Kollegen. Wenn das Timing stimmt, bearbeitet dieser den Feind noch vor der Landung weiter. Diese Technik solltet ihr besonders gegen eingespielte Teams anwenden, die laufend wechseln und so ihre Lebensenergie immer wieder komplett regenerieren. Der Wechsel zur rechten Zeit und ein ausgewogenes Team entscheiden über Sieg und KO: Der fette Jack hat gegen die Abwehrgriffe der flinken Jun keine Chance, den kleinen Law halten die Taekwondo-Kicks von Beak Do San auf Distanz.



← **Jun kombiniert geschickt Ausfallschritte mit beinharten Tritten,** die Zuschauer im Hintergrund belohnen den Einsatz mit fröhlichem Johlen.



← **"Unblockable Move":** Juns Mega-Punch (Bild) gibt's nur im Tekken Tag Tournament.



Ein Tag-Juggle im Detail: Nachdem Paul seinen Kontrahenten Eddy mit dem Elbogen-Upper-cut in die Luft befördert hat, wechselt er schnell zu Jin. Dieser empfängt Eddy noch vor der Landung mit weiteren Hieben.



Wenn die Knochen knacken, freut sich die Posse: In der Großstadt lugern schräge Gangs am Arenarand herum.



Mach die Beine breit, Süßer: Capoeira-Meister Eddy wirbelt Euch zum Bongo-Sound seine Füße um die Ohren.



Neben den neuen Tag-Features hat Namco das Kampfsystem des Vorgängers verfeinert und den Kontrahenten neue Moves und Combos gelehrt: Am wichtigsten ist dabei der "Sweep Stagger", der für Gleichberechtigung einiger Charaktere sorgt. So beherrschen Schläger wie Paul und Eddy Fußfeger, die den Feind auf Anhieb auf die Matte legen. In Tekken Tag Tournament müsst Ihr diese Moves nah am Feind ausführen: Steht Euer Kontrahent direkt vor Euch (z.B. bei Kampfbeginn), torkelt er nach einem Feger zwei Schritte zurück statt zu Boden zu fallen – Der Energieverlust ist wesentlich geringer und Eure stehende Position ist vorteilhafter, also besser als im Staub zu kriechen. Altbekannte Kämpfer überraschen mit neuen Moves, so verblüfft z.B. Law mit einer blitzschnellen Combo Bruce-Lee-typischer "One Inch"-Schläge.

Doch nicht nur die Kämpfer, auch die Arenen begeistern den Prügelspieler mit liebevollem Design: Auf Eddies Insel steht Euch das Gras bis zu den Knien, im Hintergrund

blitzelt die Abendsonne durch wehende Palmen. In Jins Festung züngeln Stichflammen aus den Nüstern mächtiger Steinmonster und erhellen die düstere Kammer. Die Prügel-Homies im Hintergrund jubeln und winken oder schlagen fluchend um sich, weil Ihr Favorit im Ring gnadenlos vermöbelt wird.

Tekken Tag Tournament unterstützt außerdem den PlayStation2-Mehrspieleradapter MultiTap2: Stöpselt Ihr das Zubehör in eure Konsole, können bis zu vier Spieler am Tag-Duell teilnehmen – abwechselnd versteht sich. ■

Tekken: Trilogie mit Update

Die Tekken-Serie gibt's bislang nur für Automat und Sony-Konsolen: Das erste Tekken erschien 1995 für die PlayStation und war eines der ersten Prügelspiele für die damals junge Konsole. Stolze Besitzer der 32-Bit-Hardware kämpften früher nicht nur mit dem Gegner, sondern auch mit massig Polygonblitzern und Flackereien. So klaffen z.B. im Fell des Kampfbären Kuma dicke Löcher. Das erste Tekken ist noch mehr 2D- als 3D-Prügelspiel: Ausfallschritte in die dritte Dimension sind nicht möglich. Erst ein Jahr später traten die Namco-Schläger zum Tekken 2-Turnier an: Erstmals verfügten ausgesuchte Helden über Abwehrgriffe und konnten so feindlichen Hieben zur Seite ausweichen. Dieses Privileg ist jedoch den gewandten Kämpfern wie z.B. Jun vorbehalten. Tekken 3 erschien 1998 für die PlayStation: Alle Kämpfer beherrschen hier den praktischen 3D-Ausfallschritt und agieren wesentlich schneller als in den vorangegangenen Keilereien. Viele Spieler bevorzugen statt der PAL-Version den flotten US-Import, da die schlampige PAL-Umsetzungen knapp 20% langsamer ist.

Tekken:

Die beeindruckendste Arena ist das Baseballstadion mit der großen TV-Leinwand im Hintergrund.



Tekken 2:

Die Kamera ist flexibler, Schienbeinbrecher und Armhebel seht Ihr jetzt von oben.



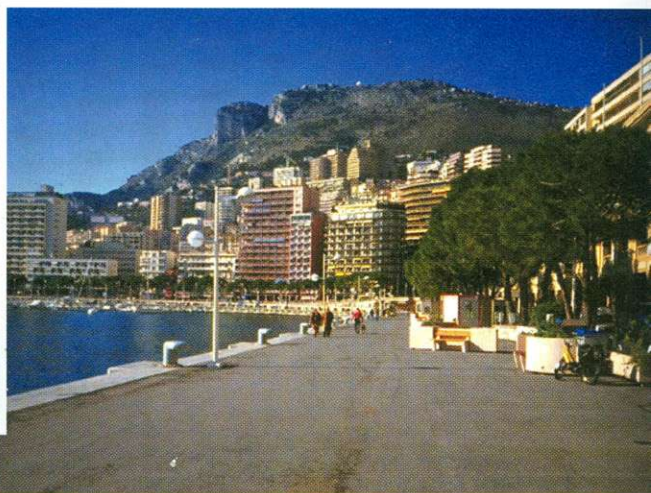
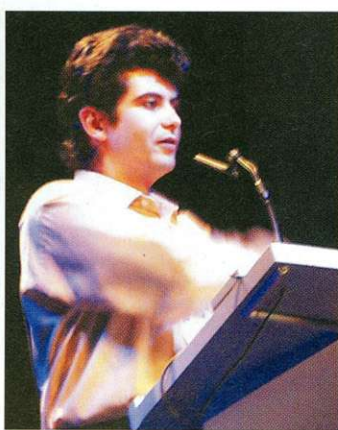
Tekken 3:

Zum ersten mal erlebt Ihr einen realistisch umgesetzten Capoeira-Künstler.



Imagina 2000- Lights, Camera, Interaction!

Das Festival der elektronischen Bilder zieht verstärkt auch Spieleerfinder an: Im Zeichen von Dreamcast und PlayStation2 sprachen auf der 3D-Konferenz "Imagina 2000" namhafte Gamedesigner über "Interactive Movies" und die Konsolenzukunft.



Schauplatz der Konferenz.

↑ Unter der Konferenzüberschrift "Vom Spieldesign zum interaktiven Film" stellten sich Sega-Designer an die Spitze der Entwicklung: Während dem japanischen Meisterdesigner Yu "Virtua" Suzuki mit "Shen Mue" die nahezu fotorealistische Darstellung einer interaktiven Umwelt gelang, freut sich sein französischer Kollege Frederic "Toy Commander" Raynal über die verbesserte K.I. im Dreamcast-Zeitalter.

Während amerikanische Computer-Grafiker einmal im Jahr zur Fachmesse Siggraph pilgern, treffen sich europäische Multimedia-Profis regelmäßig im Ministaat Monte Carlo: Als Festival der elektronischen Bilder findet dort die "Imagina" statt, die sich durch namhafte Gäste aus Europa, aber auch USA und Japan als kleine Alternative zur US-Veranstaltung etablierte. Bei den internationalen Grafikprofis ist vor allem der "Prix Pixel-INA" begehrt, eine Auszeichnung, die in Kategorien wie "Werbung", "Special FX" oder "Simulation" an Profis und Studenten vergeben wird. Die eingereichten 2D- und 3D-Filme demonstrieren jährlich die State-of-the-Art moderner Computer-Animation und kommen z.T. auch aus Deutschland. So ging der erste Preis der stark besetzten "Hochschulen und Universitäten"-Kategorie an die Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam - für das (kurze) Abenteuer einer Fliege, die gerne auf dem Rüssel stehen würde.



High End: Optisch ist der digitale Film dem Videospiel noch einige Schritte voraus, doch unter der hochauflösenden Hülle stecken die gleichen Formeln und Algorithmen wie sie auch neuen Videospielen zugrunde liegen (Bild: Prix-INA-Preisträger "Le Puits").

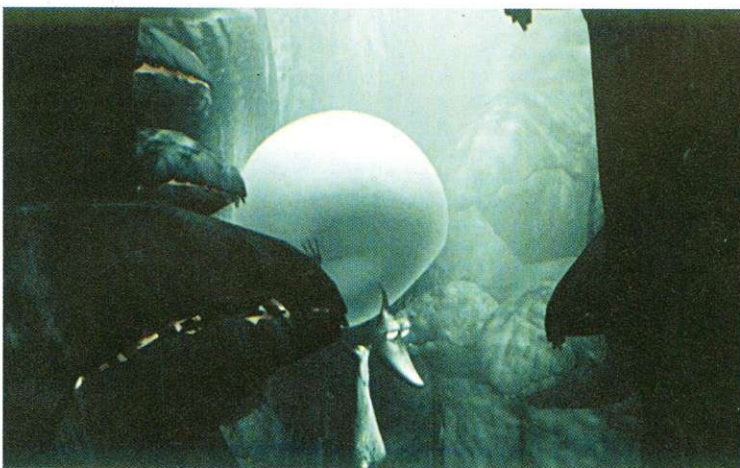
Abends staunen Imagina-Besucher im Kino, tagsüber lauschen sie den Imagina-Konferenzen. Von denen setzten sich in diesem Jahr gleich mehrere mit der Zukunft des

>> Unterhaltungs-Software ist die einzige Form von Virtual Reality, an der Verbraucher interessiert sind. << Toby Simpson, Creature Labs

Videospiels, Onlinegames und Interaktiven Spielfilmen auseinander. Unter "From Artificial Life to Online Worlds" referierte u.a. Toby Simpson, dessen Firma CreatureLab aus dem englischen Spielehersteller Millenium entstand: Eine Hälfte von Millenium wurde

1997 von Sony gekauft (und programmierte als SCEE Cambridge seitdem die "MediEvil"-Titel), die andere Hälfte entwickelte sich zu einem unabhängigen Unternehmen, das durch zwei Creatures-Simulationen in Spiele- und Wissenschafts-pressen Aufsehen erregte. Die Creatures sind lernende Computer-Wesen, die sich nicht nach Joy-

pad-Eingaben und strengen Vorgaben tummeln, sondern sich selbständig entscheiden, wie sie in fiktiver Umwelt überleben. In semi-intelligenten, sich selbst trainierenden Pixelcharakteren sieht Simpson die Zukunft, auch für Spieler sind künstliche Intelligenz (KI) und künstliches Leben (KL) nun ein ernsthaftes Thema. Auf Basis der firmeneigenen A-Life-Technologie kündigte er das erste Echtzeit-Strategiespiel der CreatureLabs an. Beast soll auch für eine Next-Generation-Konsole erscheinen - auf welcher verriet Simpson noch nicht, statt dessen sprach der Cambridge-Absolvent über die Betriebssysteme der Zukunft, künstliche und ein digitales Modell des menschlichen Gehirns.



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

Unsere

Mitarbeiter

des Monats.



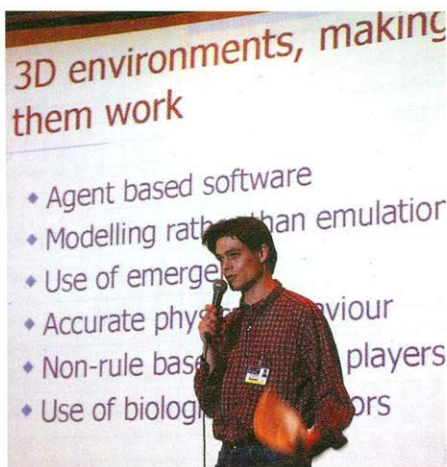
SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



↑ Aus den Labors von Cambridge auf den Spielmarkt: CreatureLab-Manager Toby Simpson setzt auf "Artificial Life" und lernende Software.

Epos vor. Computer-Veteranen erinnern sich an sein Debütspiel Karateka, das bereits 1983 Hollywood-inspirierte Cut-Szenen verwendete. Später erweiterte Mechner das Spielprinzip durch realistische Körperanimation zu Prince of Persia und begeisterte mit diesem "1001 Nacht"-Jump'n Run die 16-Bit-Generation. Am Beispiel dieser Titel und am neuen Prince of Persia 3D demonstrierte Mechner unter "Vom Spieldesign zum interaktiven Film", wie sich Videospiele zu 3D-Erlebnissen des Jahres 2000 entwickelten. Durch die Freiheit der Perspektive und Kameraführung moderner 360°-Spiele werden bewährte Schnitt- und Kameraregeln Hollywoods plötzlich auch für Spielerfinder interessant. Mechner erläuterte diese, warnte aber davor, dass sich aus seiner Erfahrung nicht alle Hollywood-Regeln auf Spiele übertragen lassen: "Keine Schnitte kurz bevor der Held eine bestimmte Handlung ausführt! Solche Cuts sind im Kino aufregend, in einem interaktiven Abenteuer aber verwirrend".

Während Mechner mit Last Express bereits 1997 ein Interactive Movie erschuf, brachte Sega-Stardesigner Yu Suzuki mit Shen Mue die aktuellste Mixtur aus Film und Videospiele auf die Imagina, den ersten Teil einer großangelegten Serie. Stolz ist Suzuki u.a. auf den Handlungsfreiraum des Helden (schießen, boxen oder eine Runde Billard?),

den Echtzeitablauf (vier Minuten entsprechen dabei einer Spielstunde) sowie auf interaktives Wetter: Suzukis "Magic Weather"-Modell zeigt die 3D-Umgebung mal im strahlenden Sonnenschein, mal düster und nebelverhangen. Lauscht der Vorhersage im Radio, dann wisst Ihr, ob Ihr für Dorfspaziergang oder Motorradfahrt die Regenklamotten einpacken müsst.

Das nicht nur Spieldesigner nach Kinorealismus greifen, sondern auch umgekehrt Filmemacher die Errungenschaften interaktiver Unterhaltung nutzen, demonstrierte Suzukis Landsmann Takayuki Kawauchi vom japanischen Produktionshaus SuperMedia. Kawauchi erläuterte die Möglich-

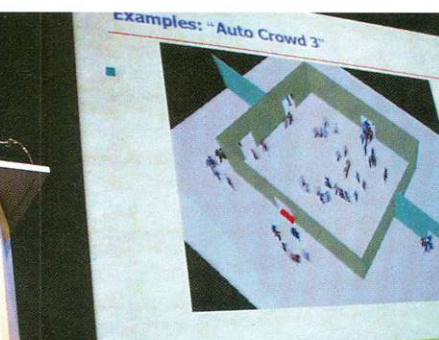


↑ Never cross the line: Filmemacher, Yale-Psychologe und "Prince of Persia"-Designer Jordan Mechner legt Spielern die wichtigsten Schnitt- und Kameraregeln Hollywoods ans Herz.

>> Jeder Winkel von Shen Mue ist authentisch modelliert: Der Spieler kann überall hingehen und alles tun << Yu Suzuki, Sega

keiten zur Kostenreduzierung im (in dieser Beziehung besonders einfallreichen) japanischen Zeichentrick ("Japanimation") und lies dafür die Unterschiede zwischen Film und Spiel verschwinden: "Crowd Control", die computer-gestützte Animation von größeren Menschen-, Tier- und Partikelmengen, ist nicht nur ein Kernziel künftiger PlayStation-Software, sondern auch ein Muss für die Hersteller action-reicher Zeichentrickfilme. Deshalb entwickelt SuperMedia Programme, um die Psychologie größerer Menschenmengen zu simulieren: Die SuperMedia-Software erzeugt Daten, die sich sowohl in einem Videospiele- als auch im Zeichentrickfilm einsetzen lassen. Spürten die Helden zukünftiger Japanimation- und Disney-Umsetzungen nach den gleichen Bewegungsfarmeln ihrer TV- und Leinwandvorbilder über die Mattscheibe?

Speziell in der PlayStation2 sieht Kawauchi einen gewaltigen Schub für den weltweiten Animation-Markt: "DVD als Spielmedium steigert die Nachfrage nach Zeichentrick". ■



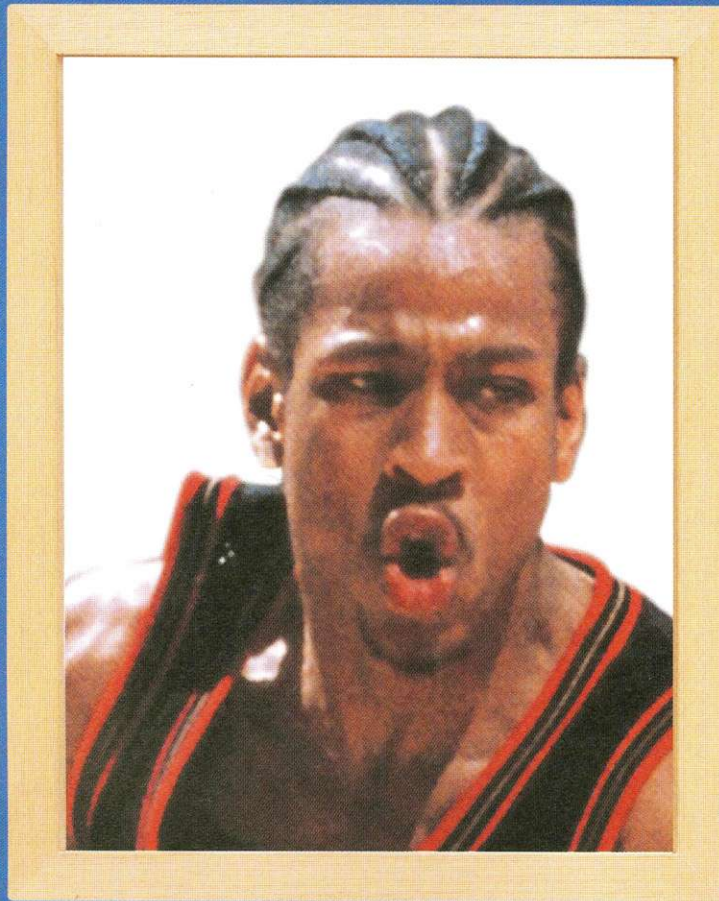
↑ Japanische Zeichentrickproduzenten arbeiten mit semi-eigenständigen Charakteren, Crowd Control und automatischer, "ereignis-basierter" Animation - und interessieren sich deshalb für Sonys DVD-Konsole PlayStation2.

Bereits 15 Jahre länger als sein englischer Kollege ist Jordan Mechner in der Branche. Der Amerikaner, der im Alter von 17 Jahren seinen ersten Software-Bestseller schrieb, wechselt seit Anfang der 80er-Jahre regelmäßig zwischen zwei Steckenpferden (Film und Computer-Spiel) und legt im Durchschnitt alle fünf Jahre ein neues

>> Wir machen gerade die ersten Schritte, das Videospiele neu zu erfinden: Schön und dramatisch wie ein Film - but still fun to play <<

Jordan Mechner, Designer von Prince of Persia





„Ich bin der Größte. 1,83 m.“

Jetzt im Angebot: sämtliche NBA-Superstars, Slam-Dunks, Cross-Over-Dribblings, Monster-Blocks und eine Grafik, die es unterm Korb krachen lässt. Dazu gibts echte Drafts und von original NBA-Coaches entworfene Playbooks. Aber wie Sie an dem netten Herrn da oben vorbeikommen, müssen Sie schon selbst rausfinden. „Ein Ausnahmespiel“, sagt Mega Fun 3/2000 und gibt 94%.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Resident Evil - CODE: Veronica

Ihr habt richtig gelesen – wir können es einfach nicht lassen, uns immer wieder etwas Neues für Euch auszudenken! In der neuen fun-Rubrik News-Gallery zeigen wir Euch von jetzt an monatlich die heißesten und aktuellsten Screenshots eines ausgewählten Top-Titels. Diesen Monat hat es *Resident Evil - CODE: Veronica* erwischt,

denn die gute Claire hat noch wesentlich mehr als nur scharfe Waffen & knackige Konfektion zu bieten... Und keine Angst: Natürlich wollen wir Euch nicht den Spaß am Spielen verderben, deshalb werdet Ihr in der News-Gallery keinerlei Informationen über den Spielverlauf oder die Hintergrundstory finden. **fun** wünscht viel Spaß beim Schmöckern!



↓ Pfui Spinne! Gegen diese neueste Umbrella-Mutation wirken die pelzigen Vogelspinnen aus den ersten drei *Resident Evil*-Teilen geradezu putzig...



↑ Dieses Virus-Babe ist sprichwörtlich heiß – selbst Chris ist gleich Feuer und Flamme...

→ „Was machen Zombies eigentlich so den ganzen Tag? Faul herumhängen?“ (Original-Zitat Christian Blendl, O.P.M.)



↑ Game over! Unser Leonardo-Di-Caprio-Verschnitt verpaßt einem fauligen Zombie den (wohlverdienten) Gnadenschuß.

Nicht der kleinste Makel: Die Capcom-Schönheitschirurgen haben ganze Arbeit geleistet und lassen Claire & Co. in feinstem Polygon-Design erstrahlen.

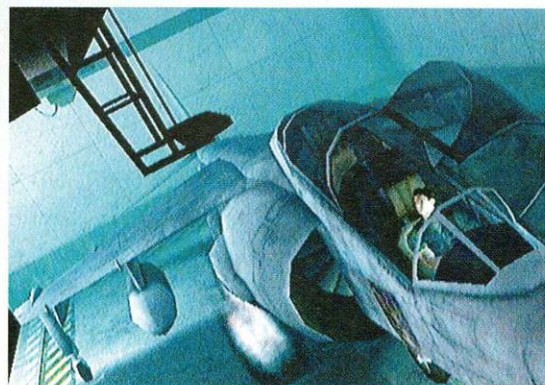


↑ Nach dem Durchspielen von *Code Veronica* öffnet sich der Battle-Modus, in dem Ihr unter anderem in der Ego-Perspektive auf Zombie-Jagd gehen könnt. Erspielt Ihr Euch auch hier ein A-Ranking, werden zwei zusätzliche Charaktere freigeschaltet.

↓ Obwohl der Harrier-Jet nur einen kurzen "Gastauftritt" hat, sieht er besser aus als in jeder Flugsimulation.



↑ Da dampfen die Uzis und selbst der waffenerfahrene Steve staunt nicht schlecht – auf was der Gute da wohl so ausgiebig feuert?





„Für Trinkgeld mach ich alles!“

Der Kunde ist König: Bringen Sie so viele Fahrgäste so schnell wie möglich an ihren Zielort. Und vergessen Sie vor allem Verkehrsregeln, Staus, Baustellen und alles, was in der City sonst noch nervt. Als Aufwandsentschädigung gibts eine Knaller-Grafik sowie Songs von The Offspring und Bad Religion. „Zocker werden bestens bedient. Super!“ (Mega Fun 3/2000)



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

GAME BOY COLOR

Metal Gear Solid

Solid Snake ist zurück – und mit ihm ein neuer Knochenjob für die Fox-Hound-Truppe: Das japanische Entwickler-Team um Hideo Kojima überrascht mit einer vorbildgetreuen Handheld-Episode des Action-Hits.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Mai



↓ "Gestatten, Campbell." Euer Chef sendet auf der 140,85 – wie auf der PlayStation. Auch die süße Mei Ling ist wieder mit von der Partie und auf der 140,96 allzeit zum Speichern bereit!

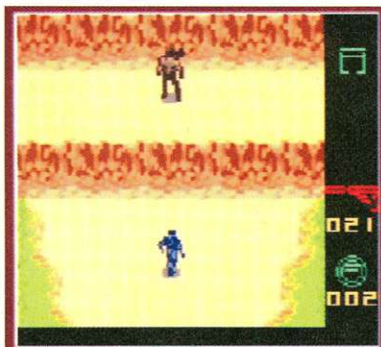
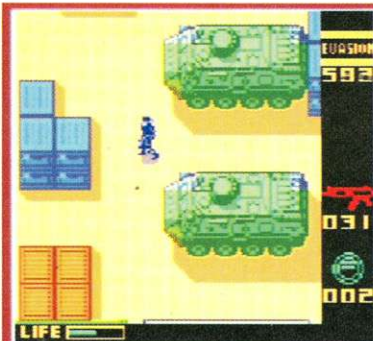


← ↓ Wie auf der PlayStation: In den Lastwagen findet ihr Waffen, Munition... und ein ruhiges Plätzchen, um euch zu sammeln.

↑ "Na, Lust auf ein kleines Abenteuer?" "Nö, bin jetzt Couch-Potatoe..." Der Oberst will Solid Snake reaktivieren... aber der fühlt sich im Ruhestand ganz wohl. Ein Häuschen in Alaska, eine kräftige Eskimo-Dame im Bett... und ein paar Schlittenhunde, die ihm die Pantoffeln bringen. Was braucht der Ex-Held mehr zu seinem Glück?

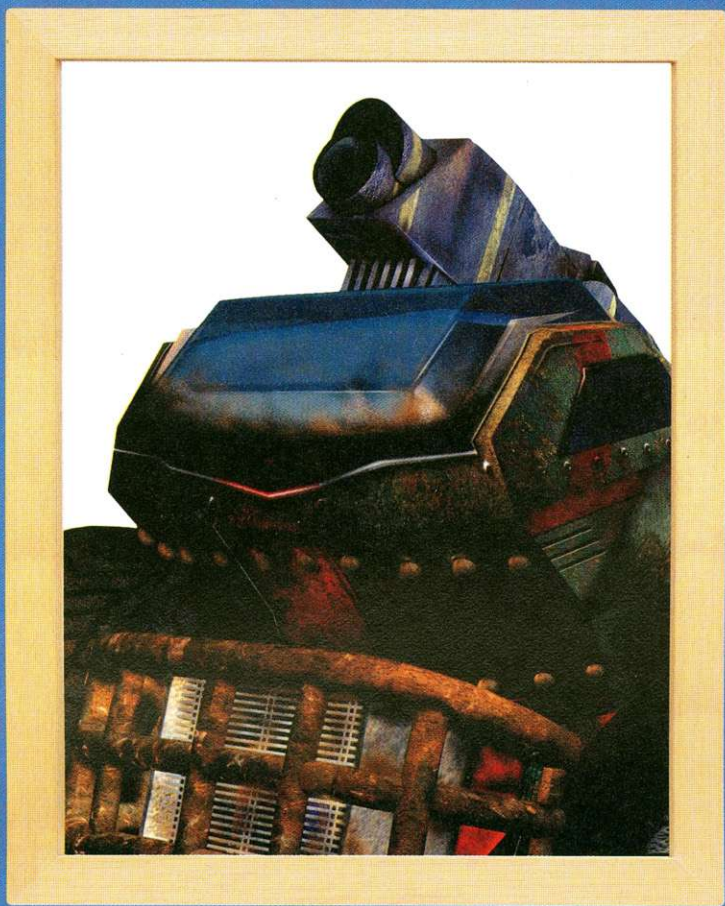


↑ Snake sieht rot: Mit dem Nachtsichtgerät zur Endgegnerschlacht.



↑ Die US-Army kann's nicht lassen: Snake hatte die mobile Abschubbasis Metal Gear in der letzten Episode zerlegt... aber die US-Regierung hat die Baupläne gerettet und den Supergau-Mech ins stählerne Leben zurückgerufen.

↑ "Hallo, ich bin der Endgegner. Und wer bist Du?" Wie im PlayStation-Metal Gear stehen Obermotz-Gefechte im Zentrum. Auch wie gehabt: Die Burschen riskieren eine ganz schön dicke Lippe...



Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputt machen will, kriegt eins auf die Finger. Die Menschheit tritt zum entscheidenden Gefecht gegen außerirdische Invasoren an. Und da helfen nun mal keine netten Worte, sondern nur abgefahrene Kampfvehikel und Laserwaffen. Die missratene Verwandtschaft von ET sieht ziemlich alt aus; die zahlreichen 3-D-Welten dagegen umso besser.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

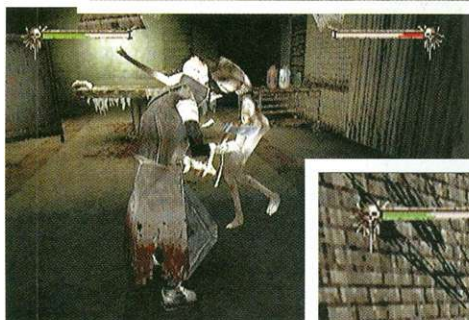
www.dreamcast-europe.com



Nightmare Creatures II

Genre	Action
Anbieter	Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	April

Kreaturen der Nacht, ans Licht gebracht: Frisch aus Frankreich kommt Kalistos zweites Horror-Abenteuer. Die Nightmare Creatures sind schaurig schön und finsterner als je zuvor...



Ist sie nicht süß? Die nette Dame trifft Ihr im ersten Abschnitt des "Asylums"... leider ist die Gute nicht mehr auf ihr Krankenbett geschnallt, und gegessen hat sich auch noch nichts! Euer Pech: Mit leerem Magen ist die Ghoul-Lady ungenießbar... aber dafür seht ihr ziemlich lecker aus!



↑ Was für ein Glück, daß er nichts mehr spürt: Ihr treibt dem Zombie mit einem mächtigen Axthieb die Flausen aus dem Totenschädel.

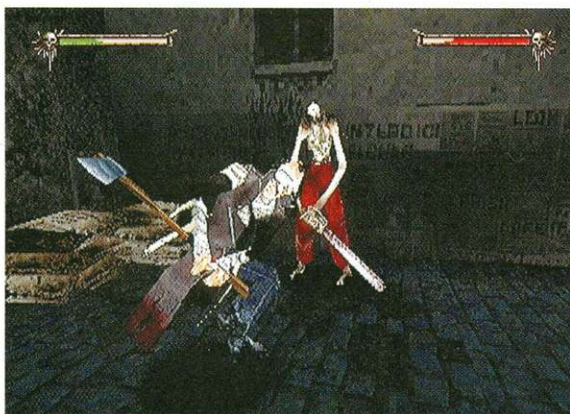
Wir erinnern uns: In der letzten Episode wollte der finstere Alchemist Crowley das viktorianische London mit einer Untoten-Armee erobern. Pech für den Fiesling in der schwarzen Kutte, dass ihm dabei ein anderer Zirkel mächtig ins Hexensüppchen gespuckt hatte: In der Rolle eines bärbeißigen Kampfmönchs oder einer knackigen Korsarin habt Ihr in *Nightmare Creatures* Friedhöfe und Katakomben durchstreift

>> Ein Mordsspaß! <<

– mit der Pistole im Anschlag und immer auf der Suche nach dem ekligen Nekromanten Crowley. Zwar hat der Widerling aus der Niederlage im ersten Teil nichts dazu gelernt (er hat immer noch den selben, miesen Friseur), aber dafür holt er dienstbeflissen (Endgegner-Ehrensache) zum zweiten Rundumschlag der übernatürlichen Art aus: Zusammen mit geflügelten Dämonen, Höllenhunden und mordgierigen Zombies will sich der Totenbeschwörer rächen.

Sein erstes Opfer: Ordenskämpfer Wallace – wie die Helden aus Teil 1 ein Mitglied des Zirkels. Vorher mal ein echtes Kraftpaket (strotz, strotzt), ist der arme Kerl jetzt nur noch ein Schatten seiner selbst: Folter und Wahnsinn haben ihre Spuren hinterlassen – und als Wal-

lace von den Ärzten einer Psychiatrie aufgegriffen wird, ist von dem ehemaligen Zirkel-Mitglied nichts mehr übrig. Jetzt vegetiert der arme Irre in einer Anstalts-Zelle vor sich hin – und sabbert hingebungsvoll auf sein Kopfkissen. Genau hier beginnt Euer Abenteuer: Wallace (mittlerweile von Kopf bis Fuß bandagiert) hampelt wie ein Besessener auf seinem Bett herum, im Vordergrund liegt über Tische und Fußboden das Startmenü verteilt: Eine Voodoo-Puppe (in handliche Portionen zerhackt), um eure Spielstände zu verwalten, eine Fleischeraxt für den Spielbeginn, ein Totenschädel für die Spieloptionen und alles, was der irrsinnige Massenmörder sonst noch so braucht. Denn Mr. Wallace hat noch so einiges vor: Kaum fängt die Klapps-

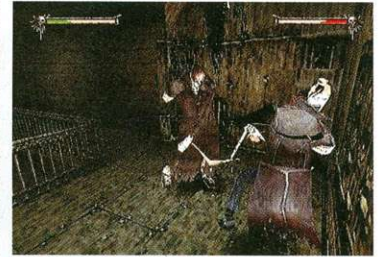


↑ Dreamcast- und PlayStation-Version im Direkt-Vergleich: Links metzelt der Kettensägen-Kasper auf der PlayStation, rechts zerschnippelt er euch auf dem Dreamcast. Bisher ist der Unterschied marginal (weniger Texturverzerrung und höhere Auflösung auf der Sega-Hardware), aber bis zum Release will Kalisto die (noch verpixelten) Dreamcast-Texturen überarbeiten.

↓ "Na, willst du was, Kleiner?" Wallace hat sich mit einem ausgewachsenen Dämonen angelegt... Der hält so einiges aus – ist aber auch ganz schön träge!



↑ Auf Tauchstation: Luftbläschen und dumpfes Rauschen sorgen für gruseliges Unterwasser-Ambiente.



↑ Ihr nehmt euren Gegner Stück für Stück auseinander: Dem hier fehlt bereits ein Arm... mal schauen, was als nächstes dran ist.



↑ Lässt sich ziemlich hängen: Wallace am Abgrund.

bedacht. Zum Zombie-Chique von annodazumal gehören wallende Mäntel, hohe Lederstiefel und vornehme Leichenblässe – eine rostige Sichel oder eine Axt runden das behagliche Bild ab. Aber keine Sorge: Auch Anti-Held Wallace zieht nicht waffenlos in den Kampf. Wo ihr im ersten Teil vor allem mit Schlagstock, Rapier und Büchsen zugange gewesen seid, da zerlegt ihr eure Widersacher hier in traditionell-subtiler Horror-Manier – mit der Axt! Okay, eine Wumme habt ihr auch im Gürtel stecken... aber wer braucht die schon, wo's mit der Axt doch viel mehr Effekte zu bestaunen gibt? Denn anstatt einfach stöhnend zu Boden zu gehen, verteilen sich viele eurer Widersacher nach einem zünftigen Beil-



↑ Die Geduld verloren: Ein Fußtritt, und der Tisch mit den Glasphiolen liegt auf dem Boden.

>> **Wer skurrilen Horror liebt, für den geht ein Traum in Erfüllung!** <<

hieb bröckchenweise über das 3D-Feld: Hier ein Arm, dort eine Hand – und ist der arme Kerl am Ende auch noch kopflos, torkelt er noch unbeholfener umher. Glück für euch: Stolpert der Zombie hilflos durch die Gegend, könnt ihr ihn umso leichter erledigen. Ein Schlag quer durch den vermoderten Rumpf, und Opa Moderbacke findet endlich seine wohlverdiente Ruhe! Ganz klar: Ist der Gegner besonders hartnäckig (und seine Zähne besonders scharf), dann hilft manchmal nur die Hasenfußtaktik – aber nur wer ordentlich aufräumt, hat anschließend Zeit, sich in Ruhe umzuschauen. Und glaubt uns: Es lohnt sich! Selten hat ein PlayStation-Spiel ähnlich eindrucksvoll ausgesehen – und selten sind uns mehr Schauer über den Rücken gelaufen, wenn der Gegner seinen Kopf verliert: Zwar gibt's (aller Adventure-Elemente zum Trotz) keine Möglichkeit, sich aus der Ego-Perspektive umzuschauen, aber dafür zieht euch die schauerhaft-schöne Atmosphäre in ihren Bann. Okay – wer eine Aversion gegen französische Comic-Kost hat (denn da haben sich Kalistos Entwickler ordentlich bedient), der wird

mit den morbiden 3D-Kulissen und schlaksigen Polygon-Dämonen wenig anfangen können. Aber wer skurrilen Horror liebt, für den geht ein Traum in Erfüllung: Aus der 3rd-Person-Perspektive das viktorianische London erforschen – und Dämonen gibt's im Dutzend billiger... äh ekliger! Aber damit nicht genug: Wo's im Vorgänger fast nur um tumbes Monsterschlachten ging, da gibt's hier reichlich Möglichkeiten zur Interaktion. Die Atmosphäre dankt's: Wallace kraxelt rostige Krampenleitern hoch, hechtet über die Londoner Dächer, schlägt mit viel Getöse Oberlichter ein oder schwimmt mit mächtigen Stößen durch geflutete Tunnel. Und wer von euch schon immer mal sein Inventar demolieren wollte, der wird an *Nightmare Creatures II* seine helle Freude haben: Wallace tritt Tische um, zerschlägt Türen souverän mit der Axt und wuchtet selbst ein schweres Bücherregal auf's Texture-Parkett. Ein Mordspaß! ■



↑ Erwischt! Da hat wohl mal wieder einer das Blocken vergessen.... der Untote dankt's mit einem herzhaften Biß in die Genick-Gegend.

mühle Feuer, schnappt sich Euer Psychopath die nächstbeste Axt und schlägt damit seine Zelle kurz und klein: Die perfekte Situation, um auszubüchsen – und nebenher noch ein paar Wärter in Scheiben zu schneiden. Aber Achtung: Seit Wallaces letztem Ausbruch hat sich das Personal ganz schön verändert. Statt feisten Weißkitteln treiben sich jetzt vermoordete Leichen-Visagen in den weiß getünchten Korridorfluchten herum. Draußen auf den Straßen sieht's auch nicht besser aus: Ob auf dem Friedhof, auf der Tower Bridge oder in einer dunklen Gasse – heute ist die Nacht der lebenden Toten, und die schimmlichen Kerle haben Heißhunger auf Menschenfleisch! Und dabei sind sie auch noch ganz schön stillbewusst: Im Gegensatz zu den heruntergekommenen Zombies von heute war der Untote im viktorianischen England auf sein Outfit



„ÜBERRASCHE DEINE GEGNER BEI DER MORGENTOILETTE!“



General HQ. Access all areas.

3DO™

PlayStation

© 2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Attack, Sarge's Heroes, Real Combat, Plastic Men, and their respective logos are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks belong to their respective owners.



AMAA/52-9

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™**

Order No.: AMAA/52-9

Date: Mrz. 15th 2000

Sign:

From:

RgtCmdr of Green Forces

To:

StffSgnt Sarge

Mission:

- 1. Luftraum von feindl. Objekten räumen.
- 2. Bodentruppen aus d. Luft aufspüren u. vernichten.
- 3. Alle feindl. Pers. ausschalten.
- 4. Hals- u. Beinschuss.



NEXT MISSIONS:

ARMY MEN

**ARMY MEN
SARGE'S HEROES**



TechnoMage

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Sunflowers
Erhältlich ab	Juni



Knuffig, griffig, gut? Deutschlands Experten für Aufbau-Strategie wagen sich auf unbekanntes Terrain – und präsentieren ihr erstes Action-Adventure. TechnoMage ist ein Held der alten Schule – und bringt uns eine zuckersüße Freundin mit!

← Unzertrennlich: Held Melvin und Freundin Talis sind die Hauptfiguren in Sunflowers' Fantasy-Adventure.



← Absturz vorprogrammiert: Im Feenwald muss Melvin diese Sprung-Passagen meistern.



↑ Vorsicht, heiß! Melvin schleudert einen Feuerball – und leuchtet so die Umgebung aus.



↑ Echt eklig: Die 3D-Tarantel macht die Beine breit – und lässt ihre Spinnenkinder (allesamt vorberechnete 2D-Sprites) auf Euch los!

Helden, Feen, Drachen und schwarze Magie: die Zutaten, aus denen Märchen und Legenden sind – und die Zutaten, mit denen Sunflowers' Entwickler-Team ihr jüngstes Projekt *TechnoMage* würzen. Das ist für den deutschen Entwickler übrigens der Einstand ins Konsolenreich – bislang haben die Frankfurter nur mit PC-Hits gepunktet. Seit Ihrem Erfolg mit *Anno 1602*

gelten Sunflowers als Spezialisten für Aufbaustrategie: Typisch deutsch also! Dass die kreativen Köpfe hinter *Anno 1602* aber mehr können, als nur Pixel-Liliputaner verschieben und Winzbauten aus dem 3D-Boden stampfen, das wollen sie jetzt mit ihrem ersten Action-Adventure für PC und Konsole beweisen: Melvin heißt Sunflowers' *TechnoMage* – und gemeinsam mit Freundin Talis (und ihren Traummaßen) bereist der kleine Mann die Fantasy-Welt Gothos. Und dass der und sein süßer Sidekick (will allenthalben aus brenzligen Situationen befreit werden) an das Volk der Hobbits aus Tolkiens *Der Herr der Ringe* erinnern, kommt nicht von ungefähr: Denn Gothos ist ein Märchenreich im klassischsten Sinne – von A wie Abenteurer bis Z wie

Zwerg mit allem, was so dazugehört, und mit jeder Menge Anleihen bei Film, Fernsehen und Literatur noch dazu. *Dragonheart*-Reptil Draco, die Cluster-Echsen aus *Lex: The Dark Zone* oder die Skelett-Krieger aus *Jason und die Argonauten*: Hier trifft sich alles, was in der Fantasy-Welt Rang und Namen hat – und zwar in einer dreidimensionalen Märchenwelt, wie sie zauberhafter kaum sein kann. Auch wenn's mittlerweile technischer Standard ist (ihr betrachtet die polygonale Landschaft von schräg oben und rotiert mit den Shoulder-Buttons die Kamera), in Sachen Detailverliebtheit machen Sunflowers' Grafiker noch so manchem Nippon-Highlight was vor: Zauberhafte Feenwälder, heimelige Zwergensiedlungen, düstere Dungeons, verschneite Bergpässe und die zugewucherten Ruinen einer versunkenen Hochkultur – die Sets sind hübsch anzuschauen und ein Muster an Ideenreichtum. Abwechslung wird hier ganz groß geschrieben, und zusammen



↑ Interaktion mit der Umwelt: Kisten werden "behaupt", zerdepert und – wie hier – verschoben.

↓ Märchenhafte Filmschnipsel runden die Stimmung ab: Melvin und Talis flüchten vor einer Explosion.



mit den europäisch gestalteten Charakteren ist's ein Adventure-Erlebnis, das die großen Fantasy-Vorbilder zu dreidimensionalem Leben erweckt: Kulleraugen und Manga-Mädels müssen draußen bleiben, stattdessen gibt's vorgerenderte Sprites im "Euro-Look". Für den eingefleischten Anime-Freak vielleicht ein Problem – aber für alle, die ein klassisches Action-Adventure mit westlichem Ambiente erleben wollen, auf jeden Fall interessant. Und schließlich gibt's neben jeder Menge griffiger Kulissen und flottem Gameplay auch noch eine stimmige Story: Im Fantasy-Reich Gothos teilen sich zwei Rassen das Sagen. Da haben wir auf der einen Seite die magisch begabten (und auch ein bisschen faulen) Dreamer – und auf der anderen Seite des Flusses die rustikaleren Steamer. Während die einen fast jedes Alltags-Problem mit einem Zauber lösen ("Schatz, hext Du mir bitte mal den Salzstreuer rüber?"), haben die Steamer ein Faible für alles, was stinkt und kracht. Die korpulent gebauten Burschen sind so richtige kleine Bastler – und haben sie mal keinen Schraubenschlüssel zur Hand, dann sind sie kreuzunglücklich. Klar, dass die beiden Völker nicht gerade gut miteinander auskommen – und auch wenn beide friedlich nebeneinander leben, so meidet man doch peinlich jeden Kontakt. Umso mehr ärgern sich beide Seiten, wenn's zwischen einem starken Steamer-Mann und einer feschen Dreamer-Braut mal funkt. Und kommt bei der

Liebesbeziehung auch noch ein Gör heraus – dann ist die Katastrophe perfekt! Besonders für den armen Wurm sieht die Zukunft düster aus: Nicht nur, dass aus dem kleinen Kerl ein rechter Tolpatsch wird – nein, zu allem Unglück meidet man ihn auch noch wie die Pest.

Ähnlich ergeht's Mischlings-Kind Melvin: Zwar ist unser kleiner *TechnoMage* in Dreamer-Town groß geworden – trotzdem klappt's nicht so recht mit der Magie, und zwei linke Hände hat er auch noch. Wen wundert's da, dass er beim ersten Anzeichen von Ärger als Sündenbock erhalten muss – und Hals über Kopf aus seinem Heimatdorf flieht. Gemeinsam mit Leidensgenossin Talis (auch das Mädels mit der feschen Afro-Frisur ist ein

Halbblut) will Euer Konterfei der Vergangenheit beider Völker auf den Grund gehen. Erste Station der fantastischen Recherche: Euer Vater in Steamer-Town. Nur leider hat's euren alten Herrn in eine stillgelegte Steamer-Mine verschlagen. Jetzt gilt Daddy als verschollen, und bevor Melvin seinen Vater ausquetschen kann, muss er erst einmal lernen, wie man so ein Abenteuerdasein in den Griff bekommt: Dazu gehört der Umgang mit dem Schwert (fuchtel, fuchtel – auf simples Button-Kommando), eine ausgefeilte Sprung-Technik (hop, hop, drück' den Knopf) und der Einsatz der richtigen Spezialfähigkeit zum richtigen Zeitpunkt (hmm.... ?). Denn auch wenn Melvins Fähigkeiten noch in den Kinderschuhen stecken – aus dem linkischen Trottel wird mal ein richtiger Tausendsassa. Aber im Augenblick ist Euer Held eher ein Hans-Dampf in allen Gassen: Hier ein Zaubertrick, dort ein kleines Bastel-Kunststück – mehr steckt noch nicht drin in eurem Techno-Mage. Aber keine Sorge: Für Monster-Vertrimmen gibt's wie im Rollenspiel Erfahrungspunkte (werden als blaue Phiole dargestellt). Die verteilt ihr dann nach Lust und Laune auf Eure Talente: Wird aus Melvin eine hitpoint-gestählte Kampfmaschine oder erledigt er seine Widersacher am liebsten mit einem magischen Blitzschlag? Ihr entscheidet! Aber ob beim Schwertkampf, beim Zaubern oder beim Herumschrauben: Die Kontrollen sind klassisch – denn wie die meisten seiner Adventure-Kollegen eifert auch Melvin *Zelda*-Ikone Link nach. ■

← ↓ Bevor der untote Drache sein dreidimensionales Unwesen auf Eurem TV-Schirm treiben kann, zaubern ihn die Grafiker als 2D-Artwork auf den Monitor. Hier seht Ihr eine farbige Design-Studie – rechts davon die Drahtgittermodelle und das fertig texturierte Monster im 3D-Editor.



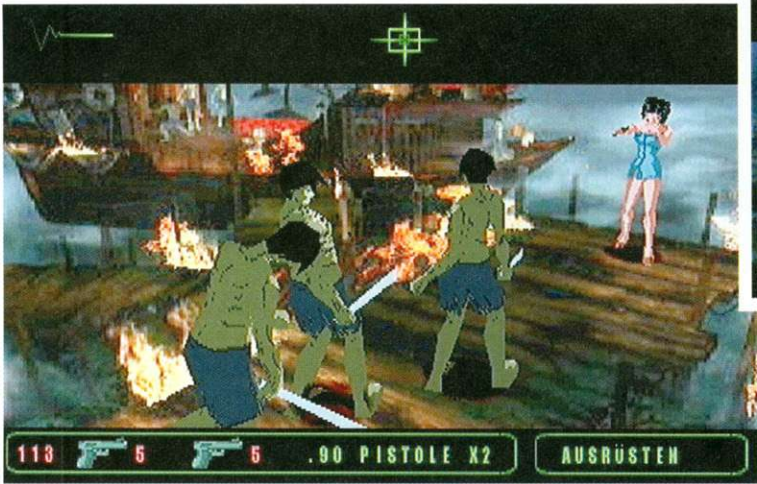
↑ Melvin erforscht das Erbe seiner Urahnen: Ob Ihr in den Ruinen das Rätsel Eurer Herkunft lösen könnt? ↑



Fear Effect



Blade Runner meets Resident Evil: Eidos lehrt Euch mit Fear Effect das Fürchten – zwischen Polygon-Zombies und gerenderten Häuserschluchten.



↑ Was ist denn hier los? Bisher hatte es Hana nur mit Militärs zu tun – erst auf der zweiten von vier CDs wird aus *Fear Effect* ein waschechtes Horror-Abenteuer.

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Chronos
Erhältlich ab	April

An alle Kinogänger: Kennt Ihr *Big Trouble in little China*? Oder *Blade Runner*? Dann kombiniert die Erinnerungen an beide Filme miteinander – und am Ende habt Ihr eine ziemlich genaue Vorstellung von *Fear Effect*. Asiatischer Mystizismus, schlitzäugige Zombies und Geister auf der einen – futuristische Skylines und technischer Overkill auf der anderen Seite: Für sein Grusel-Abenteuer hat Entwickler Chronos das Beste aus beiden Welten – Science Fiction und Horror – ineinander vereint und dann als düsteres Action-Adventure in Szene gesetzt. Ebenfalls zwei Welten entsprungen ist die technische Umsetzung von *Fear Effect*: Die 3D-Akteure und ihre Gegner erinnern mit flächigen Comic-Texturen an japanische Zeichentrickfilme, der Hintergrund an frühe FMV-Abenteuer aus der Pionierszeit der PlayStation. Ob rußverschmierter Industriekomplex oder Dschungeldorf im asiatischen Hinterland – sämtliche Szenarien wurden vorgerendert und dann als Filmschnipsel auf die CDs gepackt. Der Vorteil: Die Schauplätze wirken viel lebendiger als die starren Render-Hintergründe, die Ihr aus *Resident Evil* und *Final Fantasy* kennt.



↑ Simple Ausweichspielchen im Dschungel: Um nicht im Feuer gegrillt zu werden, müßt Ihr Eure Schritte genau timen. Wer's nicht schafft, darf immerhin eine hübsche Sterbesequenz genießen...

← Ihr jagt mit einem Schuß das Benzin-Depot in die Luft – und beobachtet, wie die Explosion den Fußboden wegsprengt: Unten geht's weiter.

Da brennt ein Feuer, dort dreht sich ein Propeller – und weiter hinten flackern an einer heruntergekommenen Hotel-Fassade kaputte Leuchtbuchstaben. Der Nachteil: Die Technik ist die gleiche wie bei herkömmlichen Zwischensequenzen – frisst also Unmengen an Speicherplatz. Und obwohl *Fear Effect* auf gleich vier CDs (!) ausgeliefert wird, musste Chronos die Datenmengen so stark komprimieren, dass zu jeder Zeit ein feiner "Pixel-schleier" über den Hintergründen liegt. Nur wer mit diesem Manko leben kann, der

bekommt einen atmosphärischen Science-Fiction-Thriller präsentiert – wer dagegen lieber hochauflösende Render-Kulissen à la *Final Fantasy* genießt, rümpft bei so vielen Pixeln angewidert die Nase.

>> Die Schauplätze wirken viel lebendiger als die starren Render-Hintergründe, die Ihr aus Resident Evil und Final Fantasy kennt. <<

Nicht's zu meckern gibt's dagegen über die dreidimensionalen Figuren: Heldin Hana und ihre beiden Kollegen sind nicht nur kompromisslose Gangster – sie sehen auch noch so aus. Und dabei wackelt Hana so verführerisch mit dem luxuriösen Polygon-Hinterteil, dass Ihr nur noch mit ihr Abenteuer erleben wollt... Trotzdem tut dann und wann ein dramaturgischer Schnitt Not: Der Schauplatz wechselt, Hana macht einem der rustikaler gebauten Kompagnons Platz – und Ihr müsst Euch nicht nur auf eine neue Situation, sondern auch gleich auf einen neuen "Spielgefährten" einstellen. Der ist im Falle von Deke das Ganoven-Klischee schlechthin (klein,



↑ → Autsch! Weil Hana gerade keine Pistole zur Hand hat, greift sie auf die "Waffen der Frauen" zurück... ihr wählt "Benutze nasses Handtuch"... und schon läßt die Comic-Schönheit ihre Hülle fallen.





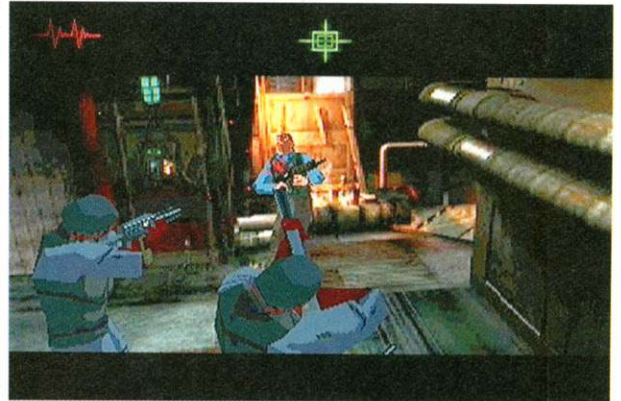
↑ Beeilung!
Wer die Leiter zu langsam hoch klettert, wird gebrutzelt.

→ Ups!
Rückzug unmöglich: Hana beobachtet in einer Cut-Scene, wie die Zombies ihr Boot auseinander nehmen.



← Der letzte Endkampf auf der ersten CD: Hana nimmt den Schützen auf einem Render-Heli ins Visier, der FMV-Kollege im Hintergrund gibt ihr Deckung.

↓ Verdammte, mich hat's erwischt! Euer Held kommt im Sperfeuer von zwei Chinamännern um. Merke: Wenn Ihr das nächste mal durch die Tür geht, sofort in die Hocke gehen!



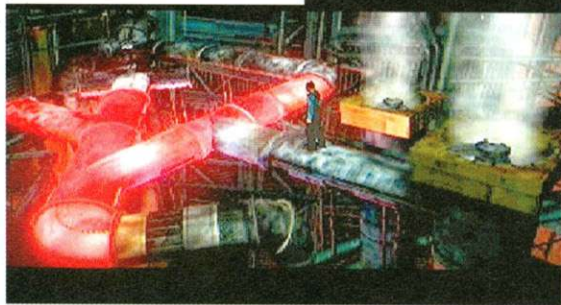
dick, stechender Blick) – oder ein vierschtrötiger Söldner-Hühne (das sympathische Kerlchen hört auf den Namen Glas). Dann geht's entweder mit Waffengewalt so richtig – oder in Point'n'Click-inspirierter Manier etwas beschaulicher zur Sache. Aber egal ob in der Hitze des Gefechts oder beim gemütlichen "Herumpuzzeln" – die Kontrollen sind immer die gleichen: Ihr dirigiert Euren Helden mit digitaler Resident-Evil-Steuerung durchs Render-Terrain, und wer's eilig hat, der legt mit R1 einen kurzen Spurt ein. Wird's brenzlig (Ihr wollt Euch verstecken oder einen Gegner austricksen), dann geht Ihr in die Hocke –

und müsst Ihr mal ein bisschen länger auf "Tauchstation" gehen, rollt Ihr Euch einfach über den Boden ab.

Weniger konventionell ist dagegen das Menü ausgefallen: Weil die vorberechneten Hintergründe nicht manipuliert

werden können, funktioniert die komplette Interaktion über ein Text-Icon. Das erscheint nur, wenn ein Hintergrundobjekt manipuliert oder mit einem Eurer Gegenstände kombiniert werden kann: Dann blinkt unten rechts "Benutzen" auf – und Ihr versucht Euer Glück, indem Ihr den Aktions-Button drückt oder durch die Ausrüstungsliste blättert. Wird jetzt ein kurzer Render-Film eingespielt, in dem Hana einen Hebel umlegt oder durch eine zerborstene Fenster-Scheibe kraxelt, dann habt ihr den richtigen Riecher gehabt. Ansonsten heißt's "Weiter probieren!".

Richtig fies wird's, wenn Chronos in der spielerischen Kla-



motten-Kiste wühlt und Euch mit Geschicklichkeits-Einlagen aus der FMV-Frühzeit quält: Ihr hastet durch eine Feuersbrunst, weicht gegnerischen Schuss-Salven aus,

Stunden Nettospielzeit, die man durch frustige Ausweichspielchen künstlich streckt? Da erwartet Euch aller atmosphärischen Extras zum Trotz eine spielerische Durststrecke, die

← Frustig: Die Heizungsrohre kühlen immer nur für ein paar Sekunden ab – wer jetzt nicht schnell ans andere Ende läuft, hat ausgespielt... wieder mal.

nur auf sich nimmt, wer sich für chinesische Mystik erwärmen kann: Die Geschichte um eine kleine Ausreißerin mit paranormalen Talenten und einen asiatischen Höllenbaron begeistert von der ersten bis zur letzten Minute... aber die Ausrutscher bei Steuerung (zuweilen ganz schön träge) und Spiel-Design trüben das Vergnügen erheblich. Trotzdem hoffen wir für die peinlichsten Schnitzer auf Besserung: Ob's noch rechtzeitig hinhaut, verrät unser Test in einer der beiden nächsten Ausgaben! ■

>> Für sein Grusel-Abenteuer hat Entwickler Chronos das Beste aus beiden Welten – Science Fiction und Horror – ineinander vereint... <<

balanciert über Hochspannungsfelder – und tut Ihr auch nur einen falschen Schritt, dann sinkt Euer Konterfei stöhnend aufs Render-Parkett. Und weil diese oder ähnlich ärgerliche Geduldsspiele alle fünf Minuten auftauchen, verbringt ihr bald mehr Zeit mit dem Bewundern von Game-Over-Screens und Ladebalken als im eigentlichen Spiel. Wir wollen ehrlich sein: Bereits die fast fertige News-Version von Fear Effect hat uns mehr Nerven gekostet als alle Resident-Evil-Episoden zusammen. Auch wenn es unüblich ist, einen Titel bereits vor dem Test so deutlich einzustufen – in diesem Fall können wir uns eine bissige Vorab-Kritik einfach nicht verkneifen: Fear Effect



↑ Wer am schnellsten bannert, gewinnt: Schießt nur einmal daneben, und der feiste Chinese im Hintergrund jagt den ganzen Wagen in die Luft.

← Vorsicht! Erst losballern, wenn oben das grüne Fadenkreuz aufblinkt – sonst geht Euer Schuß ins Blaue!





Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Er planscht, er quietscht – und hat einen Heidenspaß dabei: Sega-Delphin Ecco taucht zum ersten Mal in dreidimensionale Tiefen ab – fun generation hat den Unterwasser-Säuger bei seinem Dreamcast-Debüt begleitet.



↓ ↓ Ei, wen haben wir denn da? Ihr habt eine Schildkrötenfamilie beim Sonntagnachmittags-Ausflug erwischt: Im Augenblick sonnen sich die Reptilien unter der Wasseroberfläche.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Appaloosa
Erhältlich ab	Juni

Unterwasser-Spaß mit Ecco: Schon in den beiden vorangegangenen fun generations habt Ihr gelesen, warum Ihr Euch auf Segas Meeres-Säuger ganz besonders freuen dürft – in der Zwischenzeit konnten wir das flotte Flossentier zum ersten Mal "probenschwimmen". Das Ergebnis: Fotorealistische Texturen, blühende Unterwasser-Flora und quietschlebendige 3D-Fauna bestimmen das polygonale Bild, das der dänische Entwickler Appalosa in jahrelanger Kleinstarbeit dreidimensional gezeichnet hat – und erst nach und nach mit animiertem Leben füllt. Die meisten Küstengewässer, Meeresengen, Riffe und versunkenen Metropolen sind im Moment noch unbevölkert – nur in den



ersten, fertigen Leveln huschen schon ein Schwarm Leuchtische an Eurem Flipper vorbei oder fletschen blutgierige Killerhaie ihre Zahnreihen. Ansonsten ist's – dezente Blubbergeräusche und Meeresrauschen aufgenommen – noch still im Dreamcast-Ozean. Dank Level-Cheat

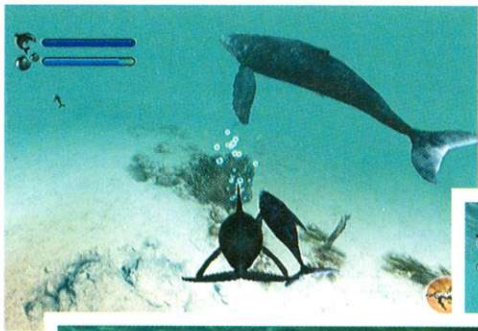
konnten wir bereits alle Szenarien inspizieren – und haben so vom schummrigen ausgeleuchteten Korallenriff bis zur farbenprächtigen Unterwasserstadt schon mindestens 20 Gründe "gehoben", die Appalosas feucht-fröhlichen 3D-Spaß zum Adventure-Ereignis der technischen Superlative machen. Wie's um Spielgehalt und Interaktion bestellt ist – davon haben wir allerdings bisher nur wenig Ahnung. Appalosas aktuelle Demo-Version beweist zwar technisches Know How – aber trotzdem waren nur die wenigsten Unterwasser-Welten wirklich spielbar. Und die haben sich – gemessen an den 16-Bit-Vorgängern – noch ziemlich hausbacken ausgemacht: Ecco schwimmt wie gehabt durch unterseeische Zauberreiche, hält via "Sonar"

>> Fotorealistische Texturen, blühende Unterwasser-Flora und quietschlebendige 3D-Fauna bestimmten das polygonale Bild.<<



↑ Abenteuer in Atlantis: Habt Ihr die Puzzles in den ersten beiden Spielabschnitten gelöst, entdeckt Ihr das versunkene Atlantis. Aber Vorsicht: Das ist längst nicht so friedlich, wie es aussieht...

↑ Spritzfidel: Eccos Luftsprünge sehen nicht nur famos aus – sie helfen Euch auch weiter. Oft genügt ein Satz über's Riff – und Ihr habt Euch mühselige Schwimm-Arbeit erspart!



← ↓ → Wie im Tierfilm: Mama Wal und Ihr Sprössling Jan Urban dümpeln friedlich am Korallenriff vorbei... und geben dabei ein ziemlich wirklichkeitsgetreues Bild ab.

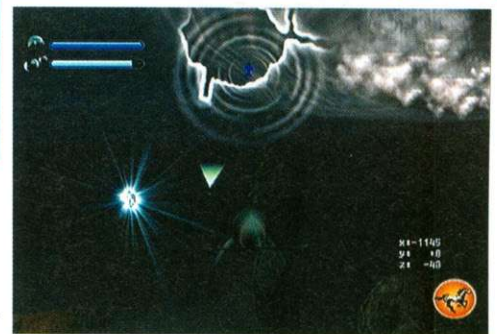


↑ Gusto hätte bseine helle Freude dran gehabt: Ecco im knallbunten Unterwasser-Wald. Sind's Schwämme, sind's Korallen? Auf alle Fälle sind sie hübsch bunt!

(fiep, fiep) ein Schwätzchen mit freundlichen Lungen- wie Kiemen-Atmern – und drückt Ihr den "Ultraschall"-Button lange genug, um beobachten zu können, wie die Schwingungen wieder zurückkommen (lernt Ihr an sich konzentrisch ausbreitenden, kreisförmigen Wellen), dann liefert Euch das Delphin-Hirn eine "Scanner-Karte" der näheren Umgebung. Die verflüchtigt sich zwar zusammen mit den Schallwellen nach ein paar Sekunden



pers mehr wert als alles Gold von Atlantis. Aber keine Angst, mit der Zeit "verdichtet" sich die Level-Struktur – und allmählich werden aus den großzügig angelegten "Übungsbecken" richtige Unterwasser-Kunstwerke mit ausgeklügelter 3D-Architektur. Riesige Bio-Maschinen, mutierte Killer-Klone und die Ruinen mystischer Tempelstätten – sie alle sind schon vor Jahrtausenden im Meer versunken (blub, blub) und jetzt extra für Eccos ehrgeizigen 3D-Tauchgang so verschwenderisch texturiert worden, dass wir beim Schießen unserer Screenshots gar nicht wussten, wo wir anfangen sollten! Nicht umsonst belegten unsere Ecco-Schnapp-



↑ Sonar-Technik leichtgemacht: Ihr haltet den "Quietsch"-Button so lange gedrückt, bis die Schallwellen zurückkommen – und mit einer Grundrisskarte Eure Schwimm-Route aufschlüsseln.

>>...allmählich werden aus den großzügig angelegten Übungsbecken richtige Unterwasser-Kunstwerke...<<

wieder, zeigt Euch aber immerhin die größten Umriss von Küstenlinien, Felsformationen und von nautischen Bollwerken wie dem versunkenen Atlantis. Eine wichtige Orientierungshilfe also – besonders dann, wenn die Bewegungsfreiheit ähnlich groß ist wie im offenen Ozean. Zwischen Tang-Gemüse und vulkanischen Geröllfeldern kein Kinderspiel! Und sollt Ihr dann auch noch mitten im großen, weiten Meer eine kleine Schildkröte aufstöbern oder einer verzweifelten Wal-Mutter den verschollenen Sprössling retten, dann ist die ultraschall-geprüfte Spürnase Eures Flip-

pers schüsse feiste 600 MB auf dem CyPress-Server: 600 MB konkurrenzlose 3D-Echtzeit-Kunst – und das Aussortieren fiel uns nicht leicht! Was Ihr hier seht, ist ein kunterbunter Querschnitt durch organische Legebatterien, Endgegner-Gefechte und atlantische Baukunst: Und wer ganz genau hinsieht, der erkennt nicht nur jede Menge aufregend realistische Details am putzmunteren Meeres-Säuger, sondern entdeckt auch mystische Symbole in der Delphin-Pelle. Die sind weder Tätowierung noch Body-Painting, sondern zeigen das nautische Know How des freundlichen Helden: Wie es genau um Eccos Spezialfähigkeiten bestellt ist, wurde zwar noch nicht verraten – aber auf jeden Fall lernt das Kerlchen dazu! Ganz klar, große Sprünge macht Ecco auch auf dem Dreamcast: Wie zu seligen Mega-Drive-Zeiten schießt Euer Flipper meterhoch durch die Luft – und verblüfft beim anschließenden Herumplänschen mit zirkusreifer Wasser-Akrobatik. Aber Achtung:

→ Ein Seebeben hat das Wal-Baby verschüttet: Ihr holt zwei Spielgefährten zu Hilfe, um das Geröll zur Seite zu schaffen (einfach den "Stützfelsen" ganz unten mit der Nase anstumpfen) und den Kleinen zu befreien.



↑ Schwätzchen im lausig warmen Küstengewässer: Ihr fiept einen Artgenossen mit Eurem Sonar an ("Na, Kamerad! Was liegt an?") – und schon macht der sich auf die Flossen.

Zwischen dem Spielen das Atmen nicht vergessen! Denn wie jeder aufmerksame Bio-Schüler weiß, ist der Delphin kein Fisch, sondern ein Säugetier – und muss zum Luftholen an die Wasseroberfläche! Zwar kann Ecco seine Luft länger anhalten als Ihr – aber auch sein Sauerstoffvorrat ist begrenzt, und sind die Delphin-Lungen wieder mal leer (ein blauer Balken am oberen Bildschirmrand verrät's), müsst Ihr flugs nach oben – oder alternativ an einem magischen Blasenstrudel wieder auftanken. ■

Der Urahn

Ecco the Dolphin (Sega Mega Drive, 1992)

War schon damals vor allem technisch eine Revolution: Delphin Ecco wurde auf dem Mega-Drive geboren – und planschte durch das erste "Jump'n'Swim" der Videospiegeschichte. Freundliche Wale, tückische Untiefen und Meeresbewohner in allen Formen, Farben wie Größen gab's auch anno 92 schon – allerdings noch in 2D. Friedliches Herumpaddeln, kryptisch bis mystisch inspirierte Puzzles und beruhigende Unterwasser-Klänge standen... äh ...triebener früher wie heute im Vordergrund – und extra für die überarbeitete Mega-CD-Version des Kultspiels spielte man seichte Meditations-Musik ein. Grund genug, nur ein Jahr später die Fortsetzung *Tides of Time* und (als Bestandteil der *Sega Club-Reihe*) den Edutainment-Ableger *Ecco Junior* herauszubringen.



↓ Mystisch, magisch, malerisch: Die leuchtenden Kristalle geben Euch Tips über Steuerung wie Spielverlauf – und manchmal geben sie Euch ein fieses Rätsel auf.





Alone in the Dark 4

Monster, Mythen und finstere Mächte - mit Alone in the Dark 4 meldet sich ein alter Bekannter zurück.

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	DarkWorks
Erhältlich ab	2. Quartal



↑ Knarrende Holzdielen, zerbrochene Fenster und fahler Mondschein – dieses Haus hat schon lang keine Menschenseele mehr gesehen...



↑ DarkWorks' Renderkünstler waren spendabel – die einzelnen Räume des Herrenhauses sind pompös eingerichtet.



↑ Immer der Blutspur nach... auch in Alone in the Dark wird nicht mit roter Farbe gespart!

Lange bevor Capcom mit der Resident-Evil-Serie ein "neues" Genre erschuf, durchlebten PC-Besitzer ihre schlimmsten Alpträume schon in digitaler Form. Damals hieß das Genre zwar noch Action-Adventure ... und *Alone-in-the-Dark*-Held Edward Carnby (das Videospiel-Pendant zu John Sinclair) war auch kein muskulöser Draufgänger vom Schlage eines Chris Redfield ... doch die klassischen Merkmale sind unverkennbar: Gerenderte Hintergründe, cineastische Kamerar Schnitte, klobige Polygon-Kreaturen und eine gruselige Hintergrundstory, die dem mystery-begeisterten Spieler schon damals das Blut in den Adern gefrieren ließ. Capcom hat sich seinerzeit offensichtlich ordentlich am PC-Original bedient – jetzt liegt es an Edward Carnby, den "Survival Horror"-Thron zurück zu erobern.

PlayStation-Besitzern ist *Alone in the Dark* vielleicht schon ein Begriff. Der zweite Teil

des düsteren Render-Abenteuers wurde nämlich als einer der ersten PC-Titel für die PlayStation konvertiert – scheiterte jedoch an einer miserablen technischen Umsetzung und blieb wie Blei in den Händler-Regalen liegen. Damit dem vierten Teil kein ähnliches Schicksal blüht, hat sich Entwickler DarkWorks einiges einfallen lassen, um den verwöhnten Horror-Freak zufriedenzustellen. Allerdings soll *Alone in the Dark 4* weder ein Remake der Vorgänger noch ein plumper Resident-Evil-Klon werden – aber trotzdem alle wichtigen Elemente der Genre-Prominenz in sich vereinen.

So weit, so gut – doch vollmundige Versprechen der Entwickler sind sicherlich keine Seltenheit und so zahlreich wie Sand am Meer ... oder "Survival Horror"-Ableger in den Regalen der Videospiele-Händler. Stürzen wir uns also auf die Fakten: Nachdem Euer bester Freund ermordet wurde, übernehmt Ihr in Gestalt von Edward Carnby – seines Zeichens furchtloser Geisterjäger – auf eigene Faust die Ermittlungen. Diese führen Euch zu einer einsamen Insel namens Shadow Island – doch schon kurz nachdem Ihr den ersten Fuß auf das Festland gesetzt habt, merkt Ihr, dass etwas nicht stimmt... Während Ihr die düstere Winternacht durchschreitet, werdet Ihr plötzlich von grässlich verunstalteten Kreaturen angegriffen – bis Ihr nur noch ums blanke Überleben kämpfen könnt. Nach längerem Erforschen der Insel trifft Ihr auf ein altes Sommer-Hotel, doch die Menschen, denen Ihr dort begegnet, verhalten sich allesamt merkwürdig abwesend.

Ihr seht schon – *Alone in the Dark* springt ganz klar in die Silent-Hill-Presche: Das

Gefühl der Beklommenheit ist Euer ständiger Begleiter, in jedem Schatten ahnt Ihr eine der blutrünstigen Kreaturen und zu guter Letzt bleibt Euch nur noch die bittere Erkenntnis, dass Ihr keine Ahnung habt, wo Ihr gelandet seid!

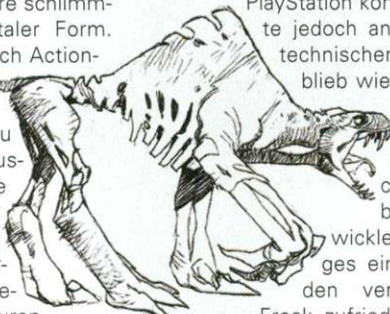
Natürlich steht Edward der teuflischen Übermacht nicht vollkommen wehrlos gegenüber: In seinem Polygon-Inventar finden sich sowohl durchschlagkräftige Waffen als auch – mindestens ebenso lebenswichtig – eine Taschenlampe. Denn wie der gute Harry in *Silent Hill* müsst Ihr die dreidimensionalen Räumlichkeiten von Hand ausleuchten – da macht Ihr im Schein der Lampe auch so manche unliebsame Begegnung...

Ebenso wie die atmosphärische Hintergrundgeschichte können auch die bisher veröffentlichten (PC und Dream-

cast-)Screenshots begeistern – der *Alone-in-the-Dark*-Kameramann rückt die vorberechnete Renderkulisse immer ins rechte Licht. Zwar muss man zugunsten der Render-Optik auf psychedelische Kamerafahrten à la *Silent Hill* verzichten, doch die stimmungsvollen Lichteffekte lassen Euch dieses Manko schnell wieder vergessen. Während sich im Schein der virtuellen Taschenlampe so manches Geheimnis offenbart, bleibt die restliche Umgebung im Dunkeln – beklemmende Gruselstimmung ist garantiert! ■



↑ Klaustrophobisch, düster und mächtig mysteriös – wohin Euch dieser Gang wohl führt?





Tony Hawk's Skateboarding

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Crave (DC), Activision (N64)
Entwickler	Treyarch (DC), Edge of Reality (N64)
Erhältlich ab	3. Quartal

Mit Tony Hawk's Skateboarding findet einer der beliebtesten PlayStation-Titel endlich auch seinen Weg auf das Nintendo 64 und Segas Dreamcast



Skateboard-Freaks kommen auf ihre Kosten: Vom Kickflip bis zu Tony Hawk's legendärem 900'er – alle Tricks der PS-Version werden integriert.

Nach dem großen Erfolg der PlayStation-Version von *Tony Hawk's Skateboarding*, arbeiten Activision und Crave Entertainment derzeit an den direkten Umsetzungen für die Konkurrenzkonsolen von Nintendo und Sega. Da auch die beiden neuen Varianten auf die erworbene Original-Lizenz zurückgreifen können, dürft Ihr Euch nach wie vor mit bekannten Skatern wie Elissa Steamer, Kareem Campbell und Andrew Reynolds austoben. An einem von zahlreichen Schauplätzen zeigt Ihr mittels einfacher Tastenkombinationen die wildesten Airs, Grabs, Grinds, Kick-Flips und Ollies und genießt dabei sogar absolute Bewegungsfreiheit. Euer Hauptziel besteht darin, verschiedene Videotapes zu sammeln. Diese erhaltet Ihr entweder, indem Ihr eine bestimmte Mindestpunktzahl überschreitet, diverse Kisten in einem Level zerstört oder etwa die Buchstaben S-K-A-T-E in beliebiger Reihenfolge einsammelt. Habt Ihr erst einmal genügend Tapes erspielt, erhaltet Ihr nach und nach Zugang zu neuen Umgebungen. Wer will, darf natürlich auch via Splitscreen zu

zweit mit einem Freund gleichzeitig antreten. Die Dreamcast-Version soll zusätzlich mit einem Vier-Spieler-Modus ausgestattet werden. Neben dieser Neuerung versucht man außerdem, den 128-Bit-Status mit hübscher Hi-Res-Grafik, neuen Spielmodi und neuen Optionen zu untermauern. Nach Angaben der Hersteller müssen ohnehin weder Nintendo noch Sega-Fans auf Elemente der PlayStation-Version verzichten, sondern werden dank zahlreicher neuer Features eine mehr als attraktive Umsetzung erhalten.

gerade optisch von den beiden anderen Versionen deutlich unterscheiden. In feinstem Hi-Res und mit Effekten wie Lens Flare, Schatten, und zahlreichen unterschiedlichen Lichtquellen dürfte es zehnfach so gut aussehen wie auf der PlayStation. Laut Crave will man so viele neue Features einbauen, dass es eigentlich gerechtfertigt wäre, von einem Sequel zu sprechen. Auf dem Nintendo 64 sieht es etwas anders aus. Hier befand sich *Tony Hawk* in einer Fassung, die nicht mehr allzu weit entfernt vom endgültigen Spiel sein dürfte. Komplet mit Sound und ohne merkliche Defizite bei der Optik macht die Nintendo-Version einen durchweg soliden Eindruck. All die Vorzüge des PlayStation-Vorbildes wurden so konsequent wie möglich an die neuen Voraussetzungen angepasst, so dass in der Summe ein Produkt entsteht, das sich mit dem Original nicht nur messen kann, sondern ihm sogar überlegen ist. Zu viele schlechte Konsolenkonvertierungen haben uns in der Vergangenheit zwar eines anderen belehrt, doch wir gehen davon aus: *Tony Hawk's Skateboarding* wird sowohl auf Dreamcast als auch auf Nintendo 64 eine sehr gute Figur machen. ■

>>Tony Hawk's Skateboarding wird sowohl auf Dreamcast als auch auf Nintendo 64 eine sehr gute Figur machen. <<

Auf Segas Dreamcast konnten wir uns kein rechtes Bild von dem heissersehnten Boardertitel machen, da die uns vorliegende Version nur als rudimentär zu bezeichnen war. Kein Sound und jede Menge unfertige 3D-Passagen lassen auf das finale Produkt keine sinnvollen Schlüsse zu. Soviel auf jeden Fall mal vorab: Die Dreamcast-Variante sollte sich



Es ist noch fraglich, ob alle Original-Audiotracks auf das N64-Modul gequetscht werden können.





Evolution

Monster abstechen, Monster flambieren, Monster einfrieren – und nach allen Regeln japanischer Rollenspiel-Kunst in die Pfanne hauen: Nach Grandia präsentiert uns der französische Publisher Ubi Soft ein RPG der alten Schule... "Hacken & Schlachten" ist die Evolution-Devise...



↑ → Legt richtig los: Furie Pepper friert die Gegner ein. Oben rechts sieht Ihr Eure Truppe nach dem Sieg: Die Zahlen zeigen Euren EP-Verdienst.



↓ Übersichtlich: Mit den Shoulder-Buttons stellt ihr (stufenlos) den Blickwinkel ein, zur genauen Orientierung gibt's oben rechts die "Automap".



↑ Kampf gegen den ersten Obermott: Meckerfrütze Chain Gun (das Mädle heißt tatsächlich so) setzt dem feisten Reptil mit einer Diskuss-Attacke zu.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sting
Erhältlich ab	März

Kein Rollenspiel mit Hintergrund oder spielerischer Substanz (wo denkt ihr hin?), sondern ein dreidimensionales Hack'n'Slay-Aufgebot ist Stings *Evolution*: Trotzdem langt der französische Publisher Ubi Soft (hat gerade die PAL-Lizenz für Game Arts' *Grandia* eingesackt) wieder zu – und mausert sich damit allmählich zum Euro-Spezialisten für japanophile Datenschlachten. In Japan liegt Stings Simpel-Rollenspiel zwar schon seit einem runden Jahr aus – aber im Westen ist's das erste Rollenspiel für die Sega-Konsole: Vorausgesetzt, ihr lasst auch Genre-Vetreter der ältesten 16-Bit-Schule als vollwertiges Rollenspiel durchgehen... Technisch ist's mit polygonalen Charakteren (Marke "Ganz besonders putzig") und hübsch texturierten 3D-Dungeons zwar voll auf der Höhe, aber spielerisch hat's mit Story-Schwergewichtern á la *Grandia* nur wenig gemein. So fungieren vereinzelt Plot-Intermezzos um Euren Helden Mag Archer und seinen taubstummen Sidekick "Och, ist die süß!" Leona nur als Alibi fürs anschließende Gemetzel:

Denn kaum ist das kurzweilige Zwischenspiel vorbei, heißt's auch schon wieder "Ran an die Monster-Bulleten!" – und gemeinsam mit ein oder zwei Waffenbrüdern verschlägt es Wuschelkopf Mag von der beschaulichen 3D-Siedlung in eins von fünf nahegelegenen Dungeons.... wieder mal! Nur noch schnell bei der

>> Wer schon *Shining in the Darkness* mochte, der setzt *Evolution* auf die Einkaufsliste! <<

"Society" (der ansässige Verband von Berufs-Buddlern) die Eintrittskarten fürs feuchtnasse Monster-Domizil gebucht, dann schwingt sich euer Trio in Mags Doppeldecker und braust zum nächsten Abenteuerschauplatz (wie bei Indy Jones stilgerecht aus der "Landkartenperspektive").

Wie der Tummelplatz der Manga-Biester aussieht, das wissen übrigens nicht mal die Level-Designer – falls überhaupt welche auf der

Gehaltsliste standen: Denn wie in Segas ähnlichem *Time Stalkers* (Test in dieser Ausgabe) liegt den 3D-Dungeons keine echte Struktur zugrunde, stattdessen werden sämtliche Korridore, Räume und Monster-Horte nach dem Zufallsprinzip zusammengestöpselt. Das heißt: Kriecht Eure Heldentruppe auf dem Zahnfleisch (Hitpoints, Magiepunkte und Heilkräfte sind alle), könnt ihr zwar über ein Teleporter-Feld den taktischen Rückzug antreten... aber beim nächsten Besuch erkennt ihr das Dungeon kaum noch wieder. Die Level-Architektur ist eine andere, allein Grafik-Setting, Monster-Gattungen und Obermott sind die selben geblieben.

Liest sich beim ersten mal reichlich langweilig, ist aber extrem unterhaltsam: Denn auch wenn's kein vollwertiges Abenteuer ist, Spaß macht die geschickte Kombination aus Goodie-Sammeln und "Charakter-Doping" allemal. Ob Stufenaufstieg, Spezialfähigkeiten, skurrile Gegner oder Objekte: In *Evolution* gibt's von jeder RPG-Zutat reichlich – und obendrein auch noch lecker präsentiert. Farbenfrohe Optik, detailverliebtes Design und der atmosphärischste Soundtrack im Rollenspielreich: Wer schon *Shining in the Darkness* mochte (erschien anno '92 für Segas Mega Drive), der setzt *Evolution* auf die Einkaufsliste! ■



← ↑ Wer eine Reise macht... der packt Zahnbürste und Unterhosen ein (oder in Peppers Fall: BH, Körbchengröße 3b): Euer Trio spurtet zum Landeplatz – und fliegt dann aus der Kartenperspektive zum nächsten Dungeon.

Frank Michaelis

Robert Bannert



Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Genre	Beat'em Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	23.03.2000 (Japan)

Rund ein Jahr nach dem ersten Teil kommt es erneut zum grossen Showdown zwischen der Marvel-Comic-Sippe und Haudegen aus Capcoms Videospielen. Neben einer Dreamcast Version wird's parallel auch eine Arcade Version basierend auf Segas Naomi-Board geben.

In den detailliert gezeichneten 2-D-Arenen stehen sich jeweils drei Kämpfer gegenüber. Zwischen den einzelnen Helden darf wie gewohnt gewechselt werden. Die aus der "Versus-Serie" so beliebten Variable Assist Moves sind auch wieder mit von der Partie. Drei Arten gibt es von diesen



grafisch imposanten Spezialmanövern: Life Recovery, Anti-Air und Projectile. Mit einer neuartigen "Snap Back Attack" wird der gegenwärtige Kontrahent für einen kurzen Zeitraum aus der Arena geworfen, und ein anderer Kollege aus dem feindlichen Team in den Kampf gezerrt.

Auf dem Kämpferkarussell herrscht eine wahre Inflation und viele Überraschungen warten auf Euch: Schon mal mit Jill Valentine aus *Biohazard* in den Ring gestiegen? Zumindest in der Dreamcast-Version, denn die Auswahl an Charakteren ist nicht die gleiche wie in der Spielhalle. Auf Dreamcast bietet euch Capcom zusätzlich z.B. noch die beiden Marvel-Heldinnen Rogue und Psylock sowie die Street Fighter Ryu, Guile und Zangief.

Ebenfalls neu: Das clevere Bonus-System. Während Ihr eure Sprite-Protagonisten in den Kampf schicken, könnt Ihr drei Arten von Bonuspunkten einheimsen, nämlich D-Punkte (Dreamcast), V-Punkte (Netzwerk) und N-Punkte (Naomi). Je höher Euer Punktekonto schnell, desto eher haltet Ihr Zugang zu neuen Kämpfern. Der absolute Clou: Mit jedem Punkt erhöht sich auch der Schwierigkeitsgrad der CPU-Gegner. Sogar der Datenaustausch zwischen Arcade- und Heimversion (via VMU) wird möglich sein! ■



GAME BOY COLOR

Tomb Raider

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	März



Was erwartet Ihr von einer *Tomb Raider*-Umsetzung für den Game Boy? Nur noch ein Sequel – ein Handheld-Gastspiel vom Mädel mit den dicken Render-Möpsen, um auch auf dem Pocket-Sektor noch ein bißchen zu punkten? Klar – Kohle machen möchte Mrs. Croft möglichst viel, aber im Gegensatz zu den PlayStation-Sequels hat sie diesmal auch der technische Ehrgeiz gepackt: Schließlich soll

Laras erstes Game-Boy-Abenteuer richtig abräumen – und deshalb auch mit vorbildlicher Ausstattung daherkommen. Die Geschichte um ein mystisches Indianer-Artefakt mit flüssiger Animation und gelungenem *Prince of Persia*-Gameplay aufzupeppen, hat Core Design nicht gereicht – außer dem obligatorischen Sidescroller-Schnickschnack soll's auch



waschechte Filmschnipsel geben, und das auch noch in Farbe!

Die verbesserten Kompressionsverfahren für Nintendos Kleinsten machen's möglich: Unser Bild unten gibt Euch einen ersten Vorgeschmack auf die bunten Mini-Cut-Scenes. Laut Eidos mißt man dem Produkt viel Bedeutung bei: Schließlich gibt der Handheld-Markt mehr her als jeder andere (allein in



Deutschland tummeln sich mehr als acht Millionen Game Boys). Andererseits gibt's auch jede Menge Müll für die Pocket-Konsole – Grund genug für Eidos, sich bei der Entwicklung richtig ins Zeug zu legen und ein Referenz-Produkt abzuliefern. Klar – aufgrund

ihres neuen 2D-Naturells (Sie trat bisher in 3D auf, ihr erinnert euch?) liest sich Laras neue Feature-Liste ziemlich hausbacken: Eure Pixel-Archäologin schleicht, läuft, springt, klettert und schießt aus der Horizontalen heraus – aber so lange die fesche Forscherin ihrem *Prince of Persia*-Verwandten dabei das Wasser reichen kann, sind wir doch alle zufrieden, oder? ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles



Genre	Action
Anbieter	THQ
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	April

Die Rückkehr der Jedi-Ritter: In *Jedi Power Battles* flammt der alte Kampf Gut gegen Böse wieder auf. Ihr schlüpft in die Rolle eines tapferen Jedis - fünf Ritter stellen sich der dunklen Seite der Macht: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi sowie die Mitglieder des Jedi-Rates (Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia) stürzen sich in die Schlacht. Durch zehn Szenarien müsst Ihr Euch dann erfolgreich kloppen - vom gewaltigen Droidenschiff der Handelsföderation, über die staubige Wüste von Tatooine bis zum sumpfigen Gefilde auf Naboo sind sämtliche Stationen des Filmvorbilds enthalten. Unterwegs machen Euch aber nicht nur feindliche Droiden, diese Söldner und der finstere Darth Maul das Jedi-Leben schwer - nebenbei müsst Ihr auch zahlreiche Hindernisse und Fallen überwinden. Und damit's nicht unfair wird, gibt's in den ungastlichen Terrains auch jede Menge Boni: Ihr findet hilfreiche Gegenstände wie Schilde und Thermaldetonatoren, verbessert mit Power-Ups Eure Charakterwerte und lernt brachiale Special-Moves. Übrigens hat jeder Jedi seine eigenen Attribute: Während Obi-Wan mit Flinkheit besticht, besitzt Qui-Gon besondere Heil- und Verteidigungsfähigkeiten. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



Star Wars Episode 1 Racer

Genre	Future-Racer
Anbieter	THQ
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	April



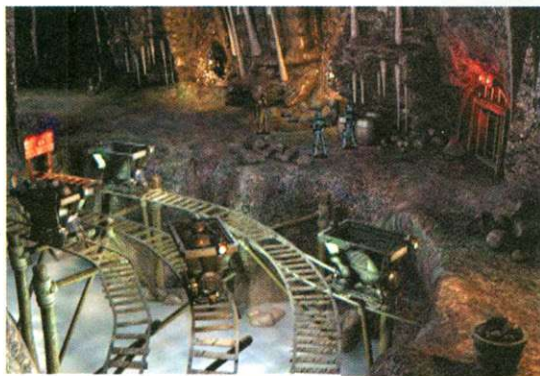
Auf dem Nintendo 64 ist die *Star Wars*-Raserei schon wieder kalter Kaffee - auf dem Dreamcast feiern George Lucas' Podracer erst ihren Einstand. Spielerisch hat sich nichts geändert: Noch immer braust Ihr mit Anakin Skywalker und Co. über futuristische Pisten. Mit Geschwindigkeiten von mehr als 950 km/h liefert Ihr Euch heiße Kopf-an-Kopf-Rennen mit außerirdischer Konkurrenz: Da machen Euch Ody Mandrell, Teemto Pagalies oder der fiese Sebulba das Leben schwer. Natürlich dürft Ihr neben Jungspund Anakin auch noch auf jede Menge weiterer extraterrestrischer Fahrer zurückgreifen. Ebenso abgefahren wie die Piloten sind übrigens die unterschiedlichen Strecken: Ob auf dem Wüstenplanet Tatooine, in der Eiswelt von Ando Prime oder in den Höhlen von Wasserplanet Aquilaris - Abwechslung wird reichlich geboten. Und vor allem fürs Auge ist's ein Fest: Auf dem Dreamcast kommt *Star Wars Episode 1 Racer* noch weitaus flüssiger und hochauflösender daher. *Krieg der Sterne*-Fans und Weltraum-Piloten freuen sich auf unseren Test in der nächsten Ausgabe... ■

NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



In Cold Blood



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Revolution Software
Erhältlich ab	2. Quartal

Das Action-Adventure versteht sich als Mix aus Resident Evil und Metal Gear Solid. Ihr stapft einerseits durch vorgeordnete Kulissen - müsst aber andererseits genauso auf der Hut sein wie Solid Snake. Generell geht's in *In Cold Blood* sehr geheimnistvoll zu: Hauptakteur John Cord ist ein MI6-Agent - und in geheimer Mission unterwegs. Und wie der mysteriöse Konami-Schleicher will auch der "kaltblütige" Revolution-Held möglichst unerkannt bleiben: Im Schutz der Dunkelheit schleicht Ihr Euch von Schatten zu Schatten - Begegnungen mit dem Feind sollen auf ein Minimum begrenzt bleiben.

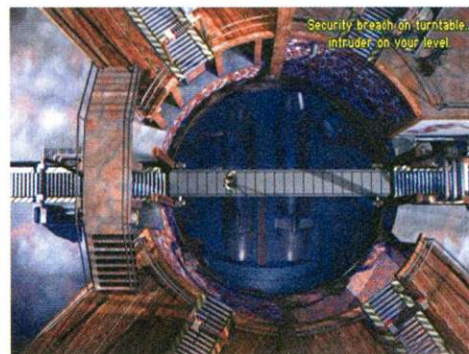


Revolution Software - Adventure-Freunde kennen die Spieleschmiede unter anderem als Entwickler solcher Genre-Highlights wie Baphomet's Fluch 1 & 2 (PlayStation) oder dem Klassiker Beneath a Steel Sky (PC, Amiga). Nun melden sich die Engländer zurück - und mit *In Cold Blood* haben sie ein ganz heißes Eisen im Feuer!

Doch auch der beste Geheimagent wird mal entdeckt! Dann verlässt sich Cord auf sein Schießessen - heranströmende Wachen werden ohne Umschweife "kalt" gemacht. Wie es sich für einen Spion gehört, trägt Euer Protagonist jede Menge Agenten-Firlefanz mit sich herum: Ein Bewegungsmelder warnt Euch vor Feinden, mit elektromagnetischen Pulsminen



legt Ihr Alarmanlagen lahm und per "Hacking-Unit" stöpselt Ihr Euch in fremde Computersysteme ein. Auch Euer Waffenarsenal kann sich sehen lassen: Ob handliche Knarre, Maschinenpistole oder Sniper-Gewehr - der Feind hat nichts zu lachen! Interessant kling-t's schon jetzt - mal sehen, was uns in *In Cold Blood* sonst noch alles erwartet... ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



Aidyn Chronicles: The First Mage

Genre	Rollenspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	H2O Entertainment
Erhältlich ab	April (USA)

Rollenspiele sind auf dem Nintendo 64 bekanntlich äußerst rar gesät! Und um genau zu sein: Abgesehen von *Holy Magic Century* gibt es keinen einzigen Genre-Vertreter für die Nintendo-Konsole. Wenigstens Entwickler H2O hat sich der nach neuer Software dürstenden Fangemeinde angenommen und spendiert uns mit *Aidyn Chronicles* den zweiten RPG-Titel. Die Story dreht sich um den Helden Alaron: Der tapfere Knabe ist als Waisenkind beim König aufgewachsen - nun zieht's den Jungspund in die weite Welt hinaus. Mit zehn treuen Verbündeten



erforscht Ihr das titelgebende Land Aidyn. Die bunt zusammengewürfelte Truppe ergänzt sich gegenseitig hervorragend - sämtliche Berufsschichten sind abgedeckt: Ritter Abreca steht Euch mit Schwert und Schild zur Seite, Rheda lehrt Euch den Umgang mit Magie, Godric ist ein ausgezeichnete Alchemist, und Keelin eine Diebin, wie sie im Buche steht. Kommt's zu einer Auseinandersetzung mit dem Feind, tritt jedoch nicht der ganze Zehnerreigen zum Schlagabtausch an - im Kampf seid Ihr nur zu viert. Egal ob Ihr durch malerische Landschaften wandert oder Euch mit aufmüpfigen Gegnern kloppt - das Spielgeschehen läuft in 3D ab. Wir sind auf das fertige Produkt gespannt... ■



Simon Krätschmer

International Track & Field 2000

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	April

Was Anfang der 80'er-Jahre als pixeliger Arcade-Wettkampf zwischen athletischen Sprite-Protagonisten begann, erblickte 1996 auf der PlayStation zum ersten Mal das Licht (bzw. den Lens-Flare) der 3D-Welt. Zwar war die olympische Teilnahme damals nur PlayStation-Besitzern gestattet, doch mit dem Erscheinen der *Track & Field*-Fortsetzung kommen nun endlich auch Nintendo 64-Besitzer in den Genuss von wunden Fingern und Muskelkater. Allerdings hat sich Entwickler Konami nicht mit einer einfachen Konvertierung begnügt - stattdessen wurde im Vergleich zur aktuellen PlayStation-Version einiges verändert. Zwar durchlebt Ihr immer noch den harten Athleten-Alltag mit klassischen Disziplinen wie 100m-Sprint und Weitsprung, doch der

Rest der insgesamt 14 Wettkämpfe wurde für die 64-Bit-Konsolisten komplett neu gestaltet. Grafisch ist *International Track & Field 2000* allerdings noch immer kein Meilensprung, doch dank Expansion-Pak-Unterstützung kommen die (hübsch animierten) Olympia-Recken wesentlich hochauflösender daher. Ebenfalls ungewohnt ist das Handling: Mit der linken und der rechten Kamerataste gebt Ihr Eurem Polygon-Partner die Sporen - "Feuerzeug"-Schummeln ist also nahezu unmöglich.

In puncto Suchtpotential konnte unsere Preview-Version schon jetzt überzeugen, den kompletten Gameplay-Vergleich gibt's allerdings erst in der nächsten Ausgabe. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



Arc the Lad Collection

Genre	Strategie-RPG
Anbieter	Working Designs
Entwickler	G-Craft / Arc Entertainment
Erhältlich ab	November (USA)



In Japan gibt's *Arc the Lad* schon fast genauso lange wie die PlayStation, doch über den großen Teich hat's die Strategie-RPG-Reihe bislang noch nicht geschafft. Working Designs erbart sich nun den Genrefreunden und poliert die Trilogie für den US-Markt auf. Wie bereits die Neuauflage von *Lunar Silverstar Story* protzt auch die Arc-Sammlung mit reichlich Bonusmaterial: Zu den vier Spielediscs (Teil III erschien damals auf zwei Silberlingen) kommen noch Making Of und Soundtrack-CD. Das sechs Scheiben umfassende Sammler-Package bietet dann auch über 100 Stunden Spielspaß. Die Stories der drei Machwerke sind typisch: In Teil 1 übernehmt Ihr die Kontrolle über Titelheld Arc: Der Bursche tritt in die Fußstapfen seines Vaters - er will

Monsterjäger werden. In der Fortsetzung steuert Ihr einen jungen Mann namens Elk: Das Heimatdorf des wackeren Knaben wurde zerstört - nun sinnt der Jungspund auf Rache und zieht mit seinen Freunden ins Abenteuer. Episode 3 schließlich spielt erstmals in polygonaler Umgebung: Wieder geht es um einen mutigen Teenager - Held Alec bereist mit seinem Kumpel Ruts die Welt auf der Jagd nach Monstern. Das-Besondere an der Arc-Serie ist der Austausch von gespeicherten Spielständen: So könnt Ihr Euren Fortschritt von Teil 1 beispielsweise in der Fortsetzung wieder laden und Euch dann mit bereits ordentlich aufgestuften Partymitgliedern in die Schlacht stürzen. Wer sich für *Final Fantasy Tactics* oder *Vandal Hearts* erwärmen konnte, sollte sich die *Arc the Lad Collection* unbedingt vormerken! ■



NICHT SPIELBAR

Nils Kedeimis

PS2 Getaway

Den Entwicklern von Angel Studios könnte man getrost einen deutlichen Hang zu Gesetzeswidrigkeiten unterstellen: War schon die Rahmenhandlung von *Midnight Club: Street Racing* nicht ganz "sauber", so setzen sie mit *Getaway* noch einen drauf! Verfolgt von Konkurrenten und Gesetzeshütern habt Ihr die Aufgabe heisse Schmuggelware über die Grenzen zu befördern. Anstelle gemütlicher Asphaltstrassen geht es hierbei allerdings über Wald, Wiese, Stock und Stein - da bleibt kein Maschendrahtzaun, wo er mal war. Da das Geschehen zudem noch aus einer vollkommen neuen Perspektive präsentiert wird, könnte uns mit *Getaway* (ausnahmsweise) ein wirklich innovativer Titel ins Haus stehen. Untermuert wird dies ausserdem durch Mitwirken sogenannter NPCs (Non Player Characters), also Charaktere, die Ihr nicht selbst steuern könnt und die stattdessen (auf Euren Befehl) "eigenständig" handeln. Mal lenken sie Eure Verfolger ab, mal greifen sie diese direkt an - je nachdem wie Ihr es gerne hättet. Klingt so, wie die ersten Screenshots aussehen - sehr interessant. Wir warten also gespannt auf die erste spielbare Version. ■

Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	Herbst 2000

Daniel Johannes

NINTENDO 64 Tarzan



Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Activision
Entwickler	Eurocom / Disney Interactive
Erhältlich ab	2. Quartal



Wer schwingt sich durch den Urwald, mampft Bananen und lebt unter Affen? Nein, nicht Chefredakteur Bannert! Die Rede ist von Dschungelbewohner Tarzan. Disney hat die Abenteuer des gelenkigen Jungspunds in Form eines fantastischen Zeichentrickfilms auf die große Leinwand gebracht - und auf der PlayStation gibt's bereits seit einem halben Jahr die entsprechende Videospieldaption. Nun dürfen auch Nintendo-64-Zocker durch den Urwald sprinten. Steuert Ihr zunächst noch den kleinen Tarzan, wächst der Hinterwäldler später vom tolpatschigen Bub zum richtigen Mann heran. Durch insgesamt 13 Level dürft Ihr den flinken Jüngling lotsen. Unterwegs stellen sich Euch wilde Raubkatzen, fiese Schweine und garstige Reptilien in den Weg. Doch Meister Unterholz weiß sich zu helfen: Ihr zücht Euer Buschmesser oder bombardiert die aufmüpfigen Angreifer mit leckeren Früchten. Ob uns mit *Tarzan* süßes Obst oder 'ne saure Gurke ins Haus steht, erfahrt Ihr im Test in einer der nächsten Ausgaben! ■



Philipp Noack

PlayStation NHL Blades Of Steel 2000



Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2. Quartal

Videospiel-Veteran Konami bringt seine kultige Eishockey-Serie *Blades of Steel* nun doch noch auf die PlayStation. Zu Zeiten des Nintendo Entertainment Systems stand der Name für hohe Spielkultur und ein actionlastiges Gameplay. Mit einer offiziellen NHL- und NHLPA-Lizenz ausgestattet, versucht man gegen den übermächtigen Eishockey-Brand *NHL* aus dem Hause Electronic Arts zu bestehen. Die Optik macht schon in der Vorabversion einen blitzsauberen Eindruck, besonders die Animation der Spieler spricht für Konamis Variante des schnellen und harten Sports. Ein (noch) englischer Kommentator reagiert vorzüglich auf aktuelle Situationen und hilft dem Spieler beim Einprägen der Namen der unzähligen Originalspieler. Umfangreiche Spielmodi (Exhibition, Season, Play-Offs) und Statistiken (sogar die Zeit, die einer der Player auf der Bank verbracht hat, wird mitgeführt) sorgen auch zu zweit für langanhaltenden Spielspaß. Wie sich der Titel im Vergleich zu *NHL 2000* schlägt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. ■



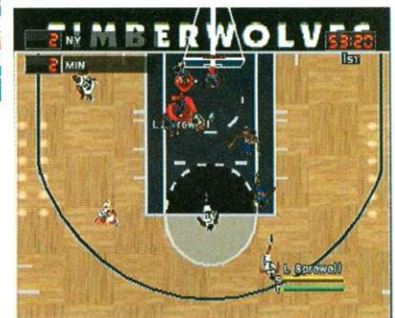
Andreas Binzenhöfer

PlayStation NBA In The Zone 2000



Genre	Team Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2. Quartal

Seit Dirk Novitzki in der National Basketball Association für die Dallas Mavericks spielt, erfreut sich die amerikanische Profiligen auch in Deutschland unaufhaltsam wachsender Beliebtheit. Ob auch der PlayStation-Markt nach immer neuen NBA-Spielen schreit, wird sich erst noch zeigen müssen. *NBA In The Zone* von Konami hinterlässt zumindest auf dem Papier einen erstaunlich guten Eindruck. Das Spiel beinhaltet so ziemlich alles, was sich der begeisterte Fan wünscht. 3-Punkte-Shoot-Outs, Dunk-Contest, PlayOffs, ausführliche Statistiken, Trades und die Möglichkeit, eigene Spieler zu entwerfen, bilden dabei nur die Spitze des Eisbergs. Zudem konnte man sich erneut die Original-Lizenz sichern und hat damit ein weiteres Verkaufsargument auf seiner Seite. Leider kann das Gameplay den ansonsten recht positiven Eindruck bisher nicht bestätigen. Zunächst macht es keinen wesentlichen Unterschied, ob Ihr Eure Helden analog oder digital über das Feld steuert. Die Anzahl der möglichen Pass-Spiele, Dunks oder Tricks setzt dabei auch nicht gerade neue Maßstäbe. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Tenchu 2: Birth of the Assassins

Wer *Tenchu* kennt, kennt auch das Prinzip: Ihr schleicht durchs feudale Japan - diesmal seid Ihr auf der Suche nach den Männern, die Euren Meister Lord Gohda verraten haben. Ihr schlüpft in die Haut eines Ninjas nach Wahl: Rikimaru, Ninja-Mädel Ayame und ein dritter (bislang unbekannter) Rächer begeben sich auf die Pirsch. Ihr schleicht Euch an Wänden entlang, taucht durch trübe Gewässer oder versteckt Euch hinter Bäumen. Wer Euch dabei in die Quere

Genre	Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Acquire
Erhältlich ab	Sommer



kommt, wird nach alter Manier gnadenlos aufgeschlitzt - ein Ninja fackelt da nicht lange! Doch müsst Ihr die (meist sehr düster gehaltenen) Areale nicht einfach erfolgreich durchlaufen und die Gegnerschar dezimieren - Ihr sollt auch bestimmte Missionen erfüllen. So müsst Ihr mal Fußspuren folgen, Lord Gohdas Palast bewachen oder eine Feindesinvasion verhindern. Vor allem Waffenfetschisten kommen im Prequel (*Tenchu 2* spielt zeitlich vor dem Erstling) auf ihre Kosten: Ihr attackiert Eure Gegner mit Katana, Kanone oder Explosivpfeilen, beschwört magische Sprüche und macht Euch unsichtbar. Kreativköpfe toben sich zudem im Level-Editor aus... ■



Frank Michaelis

King of Fighters '99 Evolution



Genre	Beat'em Up
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	März (Japan)

Raus aus der Kloster-Ruine und rein in die Prügel-Arena: Entführte Euch SNK gerade noch in die unheimlichen Gemäuer von *Koudelka*, so besinnt sich der Beat'em Up-Spezialist jetzt auf seine Wurzeln. Mit *King of*

Fighters '99 Evolution gibt es für Dreamcast-Fans eins auf die Mütze. Obwohl an sich ein klassischer 2D-Prügler, wurden die gesamten Hintergründe in den Stages mit Polygonen modelliert: Ein Kirchturm scrollt flüssig vorbei und eine Holzbrücke wird perspektivisch korrekt ins Bild hineingeschoben. Neben den malerischen Backgrounds begeistern besonders die hervorragenden Kämpferanimationen. Die Zeichenkünstler von SNK machten außerdem fleißig Überstunden und entwarfen extra für den Dreamcast ein paar völlig neue Stages und Kämpfer-Kostüme. Im



Gegensatz zum Automaten wird die Dreamcast-Version mit einigen Extras aufgepeppt: Freut Euch auf den neuen 'Endless'- und 'Survival Attack'-Mode. Vom Automaten bekannte Bonus-Charaktere machen es sich nun von Anfang an im Auswahl-Screen gemütlich, darunter Athena, Daimon, Billy Kane, uvm.. ■



Hydro Thunder



Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Blue Shift / Midway
Erhältlich ab	Mai

Mit High-Speed über futuristische Wasserläufe hetzen - dieser feuchte Spaß blieb bisher nur Spielhallen-Besuchern und Dreamcast-Besitzern



vorbehalten. Während letztere sich schon seit November heiße Boot-Schlachten liefern dürfen, hatten wasserbegeisterte Nintendo 64- und PlayStation-Fans bisher nur wenig Alternativen zur Auswahl. Um hier endlich Abhilfe zu schaffen wagt sich Entwickler Blue Shift mit der Umsetzung des Arcade-Hits *Hydro Thunder* in 64- und 32-Bit-Gewässer.

Grafisch wird beiden Konsolen einiges abverlangt: Weitläufiges Wasser-Terrain, hübsche Licht-Effekte und bis zu 15 herumwuselnde Kontrahenten - rein optisch wirkt die Boot-Hatz beeindruckend. Wäre da nicht das eine Manko: Obwohl auch schon die Dreamcast-Version nicht gerade die schnellste 3D-Engine im Rennspiel-Bereich bieten konnte, müsst Ihr Euch nun mit einer vergleichsweise geringeren Spiel-Geschwindigkeit abfinden. Hier und bei der pixeligen Mid-Res-Grafik der PlayStation-Fassung könnten die Entwickler also ruhig noch die Technik-Feile ansetzen - lassen wir uns überraschen! ■

NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Speedball 2100



Genre	Action
Anbieter	Empire Interactive
Entwickler	Bitmap Brothers
Erhältlich ab	Mai

Speedball ist der Sport der Zukunft - ein rasanter Mix aus Handball, Football und Squash. Ziel ist es, den Ball



ins gegnerische Tor zu bugsieren - koste es, was es wolle. Dazu schleudert Ihr den Ball gegen die Bande, rempelt Eure Gegenspieler um oder drescht die Pille quer übers Spielfeld. Um im actionreichen Getümmel noch Herr der Lage zu bleiben, ist nicht nur hohe Aufmerksamkeit erforderlich - auch die Fähigkeiten Eures Teams entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg. So unterscheiden sich die Spieler in Schnelligkeit, Treffsicherheit und Ausdauer. Mit der Zeit lernen die Sportler von übermorgen sogar Spezial-Attacken, mit denen Ihr Eure Gewinnchancen deutlich erhöht. Ebenso wichtig wie die Fertigkeiten der Spieler ist übrigens die Ausrüstung: Mit Helmen, Knieschonern und Ellbogenpads beugt Ihr schlimmen Verletzungen vor - das kommt der Mannschaftskasse zugute. Auch Taktik-Freaks kommen auf ihre Kosten: Durch gezielten An- und Verkauf von Top-Spielern und der richtigen Verwaltung der Finanzen bringt Ihr Euer selbst aufgebautes Team auf Erfolgskurs. Ob die Neuauflage des Klassikers *Speedball* noch immer begeistern kann, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben... ■

Sergeant Kreitschmer

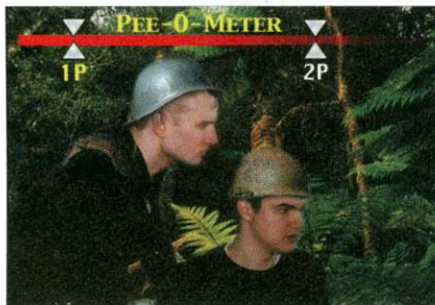
Robert Bannert



Runaway Troopers: Bannert's Heroes

Auf den ersten Blick ist man versucht, Guerilla Publishing's kommerziellen Erstschlag *Runaway Troopers* neben kriegerischen Kasernenknüllern wie *Jet Force Gemini*, *Metal Slug* oder *Tetris DX* einzuordnen – doch weit gefehlt! Die (gerade im südlichen Hoyerswerda immens erfolgreiche) *Runaway*-Trilogie befasst sich nämlich mit einem ganz anderen Aspekt des Krieges: Der Flucht! Denn hier übernehmt Ihr die Kontrolle über das zwei Mann-Platoon "Volle Hose" - bestehend aus Grenadier Bannert und Schütze Johannes – das sich seinen Fluchtweg durch feindliches Territorium freirennen muß. Da wollen Minen, Stacheldrahtfelder und feindliche Bunker-Stellungen in weitem Bogen umschlichen werden – ein sog. "Blasendruck-o-Meter" warnt Euch jederzeit vor herannahenden Gefahren. Leider kann die grafische Gestaltung nicht einmal Kriegsveteran Pachulski aus seinem Sofa-Schützengraben locken: Die Kampf-Animationen wirken laienhaft und das Charakterdesign Eurer beiden "Helden" ziemlich lächerlich - wer würde sich schon mit blonden Haaren und schwarzer Locke in der Öffentlichkeit blicken lassen? Trotzdem kann der Ego-Flitzer durch sein geniales Spielprinzip und herausragende Soundeffekte begeistern – wenn Platoon-Führer Bannert die Einsatzbefehle quer über das Schlachtfeld brüllt ("Lauf, Daniel, Lauf!") oder nach einem Streifschuß in wütendes Kampfgeschrei ausbricht, sitzt Ihr gleich viel strammer auf der Fernseh-Couch! Sieht bisher nach einem echten "must-have" aus – warten wir's ab! Für Bannerts bis Anfänger. ■

Genre	Feigling-Simulation
Anbieter	Bibo Soft
Entwickler	Guerilla Publishing
Erhältlich ab	1. April



NICHT SPIELBAR



Draconus: Cult of the Wurm

Geht's denn noch? Wie's scheint, haben AD&D-inspirierte Metzelergien (mit Schwert, Schirm und Melone) derzeit Hochkonjunktur: Derweil 3DO kurz vor der Fertigstellung von ihren *Might & Magic*-Kreuzrittern stehen, werkelt Treyarch an einem ganz ähnlichen Titel herum. Auch *Draconus: Cult of the Wurm* richtet sich mit viel Schwertschwingerei und flotter Action-Handhabe an alle, die sich schon in Ian Livingstones *Death-trap Dungeon* pudelwohl gefühlt haben: Wie im Eidos-Titel kraucht Euer Held durch unterirdische Katakomben, fürchtet sich vor atmosphärischem Grusel-Beiwerk und zerlegt – wahlweise mit Light-Sourcing-verfeinertem Zauberkunstwerk oder mittelalterlichem Waffenarsenal – feiste Fantasy-Viecher. Drachen, Trolle, Skelette oder der gemeine Mordbock – alle sind bis an die Zähne bewaffnet und verhalten sich so wie es das rollenspielerangehauchte Monster-Kompendium der Entwickler verrät. Beispiel: Trolle sind für gewöhnlich ziemlich dumpf – und wo ein menschlicher Gegner lieber vorsichtig vorrückt, da klopfen die tumben Gesellen einfach drauf los. ■

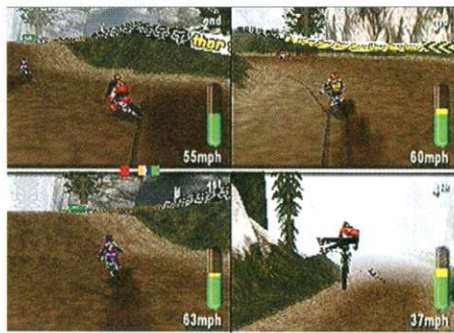
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Crave
Entwickler	Treyarch
Erhältlich ab	April



Daniel Johannes



Excitebike 64



Erinnert Ihr Euch noch an den NES-Klassiker *Excitebike*? Als eines der ersten Motocross-Spiele konnte der Titel trotz Sempel-Optik überzeugen: Unterhaltsame Wettrennen waren auf Nintendos 8-Biter an der Tagesordnung - und dank integriertem Streckeneditor durftet Ihr sogar Eure eigenen Kurse entwerfen. Auf eine Super Nintendo-Fortsetzung warteten die Fans vergeblich - doch nun feiern die Biker auf ihren Feuerstühlen Ihr Comeback. Und *Excitebike 64* kann sich wirklich sehen lassen: Ihr düst in schicker Mid-Res-Optik über die Pisten (Expansion Pak sei Dank), erfahrt Euch an nebelreicher Kulisse und führt fleißig Stunts

aus. Ihr könnt die spektakulärsten Manöver hinlegen: Springt über riesige Schanzen mit Eurem Motorrad in die Höhe, streckt alle Viere von Euch oder meistert haarige Kurven mit gut getimeten Slides. Auf insgesamt zwölf Strecken dürft Ihr Euer Können unter Beweis stellen - auf Wunsch auch im gesplitteten Vier-Spieler-Modus. Egal ob Saison-Modus, Rennen oder Zeitfahren - es

Genre	Rennspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Left Field
Erhältlich ab	Juni

bleibt actionreich! Aufregend ist auch die Interaktion mit der Umgebung: Da walzt Ihr die Wegbegrenzung nieder, pflügt durch tiefe Schlammfelder oder springt über einen fahrenden Zug - hier darf aufgedreht werden! Und läuft das Bike mal nicht schnell genug, verpaßt Ihr Eurem motorisierten Drahtesel per Druck auf den Z-Trigger einen ordentlichen Boost. Außerdem gibt's auch wieder einen Streckeneditor - Kreativköpfe stellen sich hier individuelle Kurse zusammen. Mehr zu diesem Hitkandidaten gibt's in Kürze... ■



Daniel Johannes

Ghoul Panic



Genre	Lightgun-Shooter
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco / Raizing
Erhältlich ab	April



Schon zweimal lud Namco zur fröhlichen Lightgun-Schießerei ein: *Point Blank* (1997) und *Point Blank 2* (1998) boten humoristische Shooting-Action. Der neueste Streich heißt *Ghoul Panic*: Doch von kunterbunten Jahrmärkten und grünen Weiden hat man sich verabschiedet - jetzt geht's ab in dunkle Gemäuer. Ein riesiges Spukschloß will von Geistern gesäubert werden. Je nachdem, in welchem Modus Ihr an den Start geht, ändern sich Eure Aufgaben: Mal sollt Ihr einem bestimmten Gespenst das Licht ausblasen, ein anderes Mal ballert Ihr wild in der Gegend herum. Über 70 Level und zahlreiche Modi sorgen für Abwechslung: Perfektioniert im Trainingsmode Eure Zielgenauigkeit, schlagt Euch in "Survival" durch oder stürzt Euch ins spannende "Abenteuer". Hier erhaltet Ihr hilfreiche Gegenstände wie Schlüssel, die Euch auf Eurer Reise von großem Nutzen sind. Außerdem dürfen im Multiplayer-Modus bis zu acht Spieler gleichzeitig auf die Schreckgespenster schießen. Wer auf spaßige Lightgun-Action steht, merkt sich *Ghoul Panic* vor... ■



Daniel Johannes

Gauntlet Legends



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Midway
Entwickler	Atari
Erhältlich ab	2. Quartal



Und wieder ein Klassiker-Revival: Durften die *Gauntlet*-Krieger bereits' auf dem Nintendo 64 in die Schlacht ziehen, folgt nun die obligatorische Dreamcast-Umsetzung. Ursprünglich stammen die digitalen Heroen aus der Spielhalle: Alteingesessene Videospiele haben bereits 1985 fleißig Monster vertrimmt und Items gesammelt - ein Jahr später übrigens auch auf C64 und NES. Am Spielprinzip hat sich bis heute nichts geändert -

nur an der Technik wurde eifrig gefeilt. Wo Ihr früher mit Simpel-Sprites durch die Gegend gerutscht seid, da führt Ihr jetzt eine tapfere Polygon-Truppe in den Kampf. Für jeden ist das richtige dabei: Krieger, Zauberer, Bogenschütze und Co. geben sich ein Stelldichein. Und jeder Recke hat individuelle Fähigkeiten: Schwingt der hünenhafte Kämpfer mutig die Axt, vertraut der greise Magier auf seine spirituellen Fähigkeiten. Wie schon bei der N64-Neuaufgabe des Oldies wandert Ihr durch 3D-Dungeons, knüpelt munter monströses Gesocks nieder, sammelt Schlüssel, Extrawaffen und spürt mystische Runensteine auf. Die öffnen übrigens neue Abschnitte - und einen Dreamcast-exklusiven Level gibt's gleich dazu! ■



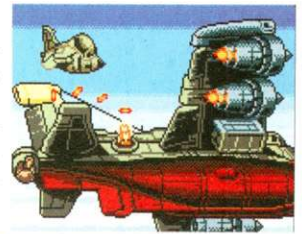
Robert Banner!

NICHT SPIELBAR

Metal Slug: Second Mission

Ihr liebt Action? Ihr erledigt diese Bosse am liebsten noch vor dem Frühstück? Klasse: Dann bekommt Ihr davon jetzt mehr als Euch lieb ist. Denn wie jeder SNK-Fan weiß, hat Action einen Namen, und der ist *Metal Slug*: Die possierlichen Sprite-Söldner ballern was das Zeug hält, nach oben, nach unten in der Diagonalen. Wie im großen Bruder wird in alle Himmelsrichtung gefeuert, was das Magazin hergibt - ob mit Flammenwerfer, Handgranate oder MG, der Gegner muß sterben. Daß *Metal Slug* trotz aller Gewalt so zuckersüß und niedlich wie ein Kinder-Memory bleibt, verdankt die japanische Kult-Ballerei der knuffigen Comic-Optik. Hier sind Leben Massenware - ob auf der gegnerischen Seite oder dem eigenen Life-Konto, spielt dabei keine Rolle. Also: Schaut ab März beim Import-Händler Eures Vertrauens vorbei, denn laut SNK gibt's nicht nur gehörig überarbeitete Sprite-Optiken (unsere Screenshots verraten's), sondern außerdem einen famosen Zweispieler-Modus für Euer Link-Kabel! ■

Genre	Action
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	März



Simon Krätschmer

Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass

Wer hätte vor einigen Jahren gedacht, daß Angelsimulationen in unseren westlichen Gefilden jemals in Mode kommen? Und doch: Der tägliche Gang zum örtlichen Fluß scheint immer mehr einer gemütlichen Angel-Sitzung am heimischen Sofa zu weichen - Grund genug, dem (durchschnittlichen) *Fisherman's Bait* einen Nachfolger zu gönnen.

Genre	Angel-Simulation
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2. Quartal



Doch anstatt eines reißerischen Untertitels wie "Die Barsche sind zurück" oder "Sie beißen wieder" hat man sich bei Konami lieber für ein gemütliches "Big Ol' Bass" entschieden...

Allerdings ist der Name hier auch Programm: Statt hektisch mit Eurer Angel im Fluß herumzustochern, fischt Ihr gemütlich vor einer (leider immer noch nicht besonders farbenfrohen) Bitmap-Tapete nach dem Objekt Eurer Begierde: Meister Barsch. Sobald das arme Flossentier dann in Eure Haken-Falle getappt .. äh, geschwommen ist, holt Ihr durch schnelle Drehungen des Analog-Sticks die Leine ein - eine virtuelle Unterwasserkamera läßt Euch dabei den Todeskampf des schuppigen Opfers live miterleben. Wie der Kampf Angler/Fisch ausgeht? Wir werden sehen... ■



Robert Bannert

NICHT SPIELBAR

Nils Kedeinis

Rayman 2



Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	Mai



Hupf, Rayman, Hupf! Ubi Softs Maskottchen ist unterwegs... wieder mal. Diesmal verschlägt es die Gliederpuppe mit der fieschen Propeller-Frisur auf die Sony-Hardware. Ergo: Rayman hat sich seinen vermutlich am wenigsten spektakulären Auftritt für zuletzt aufgehoben... denn N64- und Dreamcast-Version (Test in der letzten Ausgabe) wird er auf der PlayStation kaum toppen können. Trotzdem bleibt – von geringerer Auflösung und ein paar Texturverzerrungen mehr mal abgesehen – alles beim Alten: Rayman will seine Hupf-Heimat von dem fiesen Käpt'n Klingensbart befreien – und macht sich prompt auf die (übergroßen) Treter, um die süße Fee Lili und mit ihr seine magischen Talente wiederzufinden. Unterwegs gibt's klassische Jump'n'Run-Kost und zauberhafte Adventure-Einlagen: Held Rayman präsentiert – das sind wir uns ganz sicher – wieder einen der besten Genre-Vertreter für die jeweilige Plattform... und auch wenn's für ihn die bisher schwächste Version wird, so kann er PlayStation-Only-Besitzer ganz sicher in seinen Bann ziehen. Ob's technisch besser als *Spyro* und *Crash* wird, das wissen wir hoffentlich in der nächsten fun! ■

Midnight Club: Street Racing

Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	Herbst 2000

Angel Studios haben sich für das Jahr 2000 augenscheinlich einiges vorgenommen und kündigen für den Herbst zwei Rennspiele an, die sich vor allem durch ihre innovativen Ideen von der Masse an Racern abheben sollen. Den Anfang macht *Midnight Club: Street Racing*, bei dem Ihr eure fahrerischen Qualitäten in illegalen Autorennen unter Beweis stellen müsst. Anfangs kurvt Ihr in Eurem Luxusvehikel noch gemütlich durch die Szenerie, bis Ihr von einem Mitglied des Midnight Clubs zu einem Rennen herausgefordert werdet. Dann geht es richtig zur Sache und Ihr tragt die Angelegenheit inmitten einer der zahlreichen (authentischen!) Großstädte aus. Was die technische Seite betrifft, so sind die aktuellen Screenshots noch wenig aussagekräftig, da sich der Titel momentan auf einem recht frühen Entwicklungsstand befindet. Somit ist davon auszugehen, dass die derzeit schlichte Grafikkarte bis zum geplanten Re-lease im Herbst deutlich verbessert wird. Potential hat der Titel mit Sicherheit – sobald uns eine spielbare Version vorliegt erfahrt Ihr Näheres. ■



International Superstar Soccer 2000

Genre	Team-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	April

Während sich die PlayStation-Spieler längst an *ISS Pro Evolution* ergötzen, werkt Konami derzeit an einer Neuauflage der beliebten Balltreterei für Nintendos Flaggschiff. Der Anpfiff für Konamis actionreiche Fußballsimulation ertönt bereits im Frühling 2000. Den Angaben zu Folge spendierten die



in fußballerischer Hinsicht die Karriereleiter trotz aller bevorstehenden Hürden steil empor steigen will - sozusagen ein virtueller "Manni, der Libero". Vergleichbar mit einem klassischen Rollenspiel muss der Spieler sein Charakterprofil ausbauen und mit zusätzlichen Attributen ausstatten. Aktuelle Begebenheiten und zufallsgesteuerte Ereignisse, deren Bildschirmtexte laut einer Pressemitteilung von Konami Deutschland für den deutschen Markt komplett lokalisiert werden, gestalten aller Voraussicht nach diesen Spielmodus überaus interessant und abwechslungsreich. Unverändert bleibt dagegen der Mehrspieler-Modus. Selbstverständlich ist auch bei der 2000er Edition dafür gesorgt, dass sich bis zu vier Konsolen-Kicker gleichzeitig in unterschiedlichen Ligen und Cups heisse Duelle auf dem Rasen vor lautstarker Kulisse liefern können. ■



Entwickler der PAL-Version zahlreiche neue Features: Im Gegensatz zur japanischen Cartridge kommen hierzulande beispielsweise das Expansion- bzw. das Rumble Pak zum Einsatz. Dadurch dürfen sich sportive Konsolisten einerseits auf hochauflösende Grafiken freuen, sprich Spieler und Stadien wirken authentischer denn je, andererseits wird man z. B. bei rüden Fouls kräftig durchgeschüttelt. Neben den realistisch und individuell in Szene gesetzten Animationen der Spieler soll vor allem der sogenannte Spiel-im-Spiel-Modus für frischen Wind sorgen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Teenagers, der





Gekido - Urban Fighters

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Infogrames
Entwickler	N.A.P.S. Team
Erhältlich ab	21. April



Rest ist obligatorisch: Herumstehende Gegenstände sind willkommenes Wurfgeschoss - Ihr beschmeißt Eure Feinde mit Fässern, Kisten oder Granaten. Das verursacht nicht nur starke Kopfschmerzen, sondern verwirrt die



Frisches Futter für Beat'em-Up Fans! Doch diesmal gibt's keinen Prügler à la Tekken, bei dem Ihr Euren Gegner auf einem einzigen

Bildschirm vermöbelt - Infogrames holt das alte Final Fight-Prinzip aus der Versenkung. Womit Capcom damals ein neues Genre schuf, das funktioniert auch heute noch: In Gekido marschier Ihr durch düstere Straßenschluchten, feuchte Hinterhöfe, begeben Euch auf eine alte Dschunke und besucht einen fernöstlichen Kuriositäten-Markt - halb

Neo Tokio will erforscht werden. Was sich nach einem langweiligen Stadtbummel anhört, entpuppt sich schon bald als nervenaufreibendes Gekloppe. Da kriegen aufmüppige Angreifer einen ordentlich Schlag in die Magengrube verpaßt oder kickt Ihr die feindlichen Schlägertrupps in die nächstbeste Ecke. Vier starke Helden stehen für Euch parat: Police-Detective Travis vertritt das Gesetz mit Schlagstock und Knarre, Militär-Mädel Michelle beeindruckt durch Flinkheit, Tetsuo vertraut auf japanische Kampfkunst und Muskelprotz Ushi besitzt gar übermenschliche Kräfte - der Herkules-Verschnitt stemmt sogar Autos! Der

Gegner auch dermaßen, dass sie vor lauter Schreck gleich ihre Waffen fallen lassen. Ihr sammelt also unterwegs Pistolen, Schrotflinten oder Maschinengewehre auf - jetzt kann Euch keiner mehr aufhalten! Verlorene Energie holt Ihr Euch durch den Verzehr von Hamburgern oder Hähnchen zurück. Außerdem gibt's jede Menge Special Moves, riesige Endgegner und einen Arena-Modus für heftige Massenschlägereien. ■



MDK 2

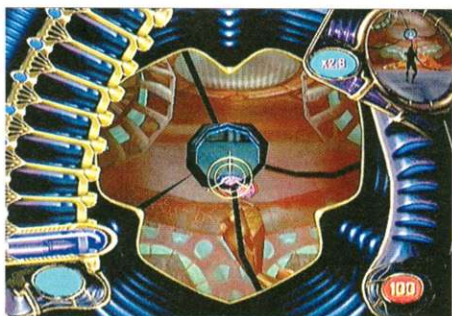
MDK: Drei Buchstaben - drei Helden. Das Kürzel steht nicht etwa für so amüsante Sprüche wie "Muss Dreamcast Kaufen" oder "Mein Dildo kneift!" - nein, es handelt sich um die Anfangsbuchstaben der Protagonisten. Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt sind die Hauptcharaktere in dem vielversprechenden Action-Titel. Nach den aufregenden Abenteuern im ersten Teil (1997 für die PlayStation erschienen) hat sich das dynamische Trio auf Docs Raumschiff zurückgezogen. Doch die Siegesfeier anlässlich des Erfolgs in MDK wird jäh unterbrochen, als außerirdische Invasoren erneut die Erde angreifen: Die grässlichen "Streamriding"-Aliens sind im galaktischen Anmarsch. Und könnte es kaum schlimmer sein, wird der Angriff von keinem geringeren



als Kaiser Zizzy Balooba angeführt - die extraterrestrische Hoheit erhält tatkräftige Unterstützung von ihrer rechten Hand Schwang Schwing. So abgefahren sich das alles anhört, so abgefahren ist es auch! Obwohl die Fortsetzung nicht mehr in den berühmten Shiny-Labors entstanden ist, kommt das Produkt mit einer gehörigen Prise Perry-Humor daher. Da ballert Ihr auf herumfrenzende Aliens (erinnert uns an Louis de



Funes' Abenteuern mit seinen außerirdischen Kohlköpfen...) oder zückt als cooler Köter gleich vier Waffen auf einmal. Kurt begibt sich nämlich nicht allein auf die Jagd nach den Außerirdischen: Zwischendurch dürft Ihr noch zwei weitere Charaktere steuern - einer davon ist der schießwütige Wauwau. Doch wird hier natürlich nicht nur geballert - auch Rätsel wollen gelöst und Hindernisse gemeistert werden. MDK 2 machte bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck - eine intuitive Steuerung (Turok-inspiriert), geschmeidiges Gameplay und hochauflösende Optik machen den Titel zum Hitkandidaten. ■



NICHT SPIELBAR

Simon Krättschmer



San Francisco Rush 2049

Die wilde Hatz durch San Franciscos hügelige Straßenschluchten geht wieder los! Während Ihr Eure spritzenden Rennboliden auf PlayStation und Nintendo 64 mittlerweile schon zum zweiten

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	September



Mal an die Startlinie bugsieren könnt, kommen nun endlich auch Dreamcast-Besitzer in den Genuss der (aufgemotzten) Arcade-Umsetzung. Erwartungsgemäß hat sich Entwickler Midway ganz besonders auf die Grafikengine konzentriert – aus der pompösen Polygon-Stadt und den schicken Flitzern war optisch schließlich noch einiges rauszuholen! Und die ersten Bilder wirken

vielversprechend: Der typische San Francisco Rush-Stil (bunt, schrill, schnell) wurde beibehalten und lediglich in Bezug auf Texturen, Lichteffekte und Polygon-Masse den Dreamcast-Fähigkeiten entsprechend "getunt". Spielerisch bleibt nahezu alles beim Alten – neben dem Hauptspiel erwartet kampflustige Zocker ein motivierender Vierspieler-Modus, in dem sich die Kontrahenten gegenseitig zu Klump fahren. Midway verspricht außerdem VGA-Box- und (endlich einmal sinnvolle?) VMU-Unterstützung – wir werden sehen! ■



Daniel Johannes



Spin Jam



Genre	Denkspiel
Anbieter	Empire Interactive
Entwickler	Empire Interactive
Erhältlich ab	Mai

Und wieder wird gepuzzelt: Empire Interactive präsentiert uns ein leicht *Bust-A-Move*-inspiriertes Denkspiel mit einfachem Spielprinzip.

In *Spin Jam* schießt Ihr (ähnlich wie beim Taito-Kollegen) bunte Blasen auf den Bildschirm - in der Mitte des Screens fängt ein Zahnrad die kleinen Kügelchen auf. Reiht Ihr mindestens drei gleichfarbige Bläschen aneinander, lösen diese sich auf (dafür gibt's Punkte) und katapultieren sämtliche andersfarbigen Kugeln von der Mitte weg. Nun solltet Ihr das zentrale Zahnrad vor Auflösen eines "Batzens" so drehen, dass die restlichen Blasen in die entsprechenden Farbwaben am äußeren Rand geschleudert werden. Hört sich kompliziert an? Ist es aber nicht - nach wenigen Minuten habt Ihr das Prinzip raus und löst munter Bällchen auf. Sind schließlich alle Waben "eliminiert" (mit jedem Treffer schließt sich eine), habt Ihr das Level geschafft und müßt in der nächsten Stufe gleich viel flinker sein. Wir sagen: *Spin Jam* hat Potential! ■



NICHT SPIELBAR

Simon Krättschmer



Tony Hawk's Pro Skateboarding 2

Tony Hawk's *Pro Skateboarding* ist in den Augen vieler Trend-Sport-Fans die beste Skateboard-Simulation aller Zeiten – cool, authentisch und grafisch brilliant! Während PlayStation-lose Skate-Freunde allerdings immer noch auf Umsetzungen des ersten Teils für Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast warten müssen, ist schon der

Genre	Trend-Sports
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	Herbst



Nachfolger im Anmarsch – und soll zeitgleich auf allen Systemen erscheinen! Den ersten PlayStation-Screenshots nach zu urteilen, scheint *Tony Hawk's Pro Skateboarding 2* die hochgesteckten Erwartungen der Fan-Gemeinde auch in allen Bereichen zu erfüllen... und möglicherweise sogar zu übertreffen! Zum gelungenen Spielkonzept des Vorgängers mixt Entwickler Neversoft all die guten



Zutaten, die einen Nachfolger erst so richtig lecker machen: Neue Tricks, neue Skateparks, neue Modi und neue Labels. Nun noch mit spektakulärer Optik und einem neuartigen Strecken-Editor garniert - fertig ist die potentielle Trend-Sport-Referenz. ■

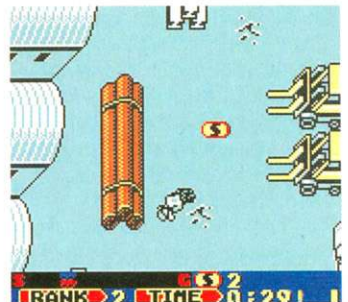
Simon Krättschmer



Tony Hawk's Pro Skater

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Natsume
Erhältlich ab	2. Quartal

Tony Hawk holt zum Rundum-Schlag aus – zeitgleich mit Umsetzungen von *Tony Hawk's Pro Skateboarding* für Nintendo 64 und Dreamcast erscheint der Trend-Sport-Hit auch für den Hosentaschen-Trendsetter.



Natürlich musste das komplette Spielsystem von der dritten in die zweidimensionale Sprite-Dimension portiert werden – Entwickler Natsume (das Game-Boy-versierte Entwickler-Team übernimmt die Umsetzung für Neversoft) verspricht ein identisches Fahrgefühl und nahezu alle Tricks der Original-Version. Wie im Genre-Urvater *Skate or Die* (erschien für den Heimcomputer-Oldie C64 und das gute, alte NES) meistert Ihr die Halfpipe aus der Seitenperspektive, während Ihr Euren Pixel-Pro anschließend in der Vogelperspektive durch die Skateparks steuert. Anhand der bisher veröffentlichten Bilder sieht *Tony Hawk's Pro Skater* nach einer guten Game-Boy-Adaption des PlayStation-Hits aus – wir schaffen uns schon mal einen größeren Batterie-Vorrat an und warten auf die Test-Version. ■

Robert Bannert

N-Gen



Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Curlymonsters
Erhältlich ab	Mai

Kurz vor der Fertigstellung ist Curlymonsters Jet-Raserei *N-Gen*: Die wipEout-Masterminds bleiben ihrer stylischen Linie treu und präsentieren euch wieder ein futuristisches Racing-Spektakel mit stampfenden Techno-Rhythmen – nur das ihr diesmal in keinen schnittigen Gleiter, sondern einen ausragierten Kampfjet steigt. Laut Curlymonsters verkaufen US-Army und Co. ihre Kampfmaschinerie nämlich in ein paar Jahren an geschwindigkeitssüchtige Privatleute. Die entfremden die Jets dann als Racing-Vehikel – und rasen auf eng abgesteckten Kursen wie die Wilden um die Wette. Und weil die Armee den flotten Maschinen so viele schöne Waffen eingebaut hat, werden die auch gleich – ganz legitim – im Rennen eingesetzt. Zwar machen auch Beschleunigungs- und andere Bonusringe (immer schön durchfliegen) den luftigen Ringelpietz herausfordernd, aber den letzten Kick bekommt nur, wer seinen Vordermann mit der MG berarbeitet. Zum Sieg ist dem *N-Gen*-Piloten so ziemlich jedes Mittel recht – denn nur wer regelmäßig auf dem Siegertreppchen steht, hat genügend Finanzen, um seinen ledierten Jet wieder fllickten zu lassen – oder sich ein noch mächtigeres Modell in den heimischen Hangar zu stellen. ■

Daniel Johannes

Bishi Bashi Special



Genre	Party-Game
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	????

Steht Ihr auf Party-Games? Mögt Ihr alberne Mini-Spielchen? Dann ist *Bishi Bashi Special* genau der richtige Titel für euch! Denn hier ist der Name Programm: Was klingt, wie "Wishi-waschi", ist auch in Wirklichkeit nichts anderes. Ihr dürft euch mit bis zu drei weiteren Spielern in einem gigantischen Sammelurium an spaßigen Mini-Games austoben: Steuert Mäuse auf Futter-suche um die Wette, belegt einen Burger mit herabfallenden Zutaten, dirigiert ein Spielzeugauto über schmale Straßen, springt als schlechtes Sprite-Männchen über Hindernisse, erschießt aus der Ferne Verbrecher, schleicht Euch getarnt an einem Wachmann vorbei, haltet bei billigen Melodien den Takt, bringt Feuerwerkskörper zum Explodieren, katapultiert schlaksige Männchen auf eine Plattform, bewertet die Gäste bei einer Trauung mit Torten, bringt eine Cola-Dose durch Schütteln zum Explodieren, drückt schnellstmöglich alle Minen aus einem Bleistift, futtert bei einem Wettessen möglichst viel in Euch hinein oder tippt simple Rechnungen in einen Taschenrechner. All das und noch vieles mehr erwartet Euch bei *Bishi Bashi Special*! Klingt trashig? Ist es auch! Macht aber einen Riesenspaß - und hat gute Chancen auf einen Ehrenplatz im Party-Game-Olymp. ■



Robert Bannert

Legends of Ogre Battle Gaiden: Prince of Zenobia



Genre	Strategie
Anbieter	Atlus
Entwickler	Riverhill Soft
Erhältlich ab	Mai (Japan)

An alle Super-NES-Spieler: Eine der besten Strategie-Serien für Euer Lieblingssystem kommt jetzt für SNK's Handheld... auch wenn's nur in

Auszügen ist. Nicht isometrisch wie im 1995 erschienenen *Tactics Ogre*, sondern aus der Vogelperspektive wie in *Ogre Battle* (1993) steuert Ihr in der ersten *Gaiden*-Episode Eure Einheiten durch Landkarten und Menü-Feldzüge. Wie im großen (und optisch fast identischen) Vorbild stehen Beutezüge und Bündnisse im Vordergrund: Wer nicht auf seine Reputation achtet und alle Nase lang Fehlentscheidungen trifft, der braucht sich nicht zu wundern, wenn man ihm das Stadttor vor der Nase zuknallt – von



Bündnis-Angeboten ganz zu schweigen. Und nur wer starke Verbündete hat, der trümpft im Kampf mit der überlegenen Streitmacht auf: Zwar gibt's wie in den Vorgängern jede Menge unterschiedliche Berufsklassen und gelegentlich auch mal eine magische Tarotkarte... aber in erster Linie schlagen starke Daten wieder mal

schwache Daten – ganz klassisch. Zumal ihr auf den Kampverlauf nur bedingt Einfluß nehmen könnt: Kommt's auf dem "Feld der Ehre" zu einer Begegnung mit gegnerischen Einheiten, weicht die Landkarten-Optik dem isometrischen Schlachtfeld.

Hier stehen sich freundliche wie feindliche Kopfüßler gegenüber (und mehr als einmal schleicht sich auch ein pummeliges Manga-Monster in die Reihen), und derweil sich die Sprite-Püppchen gegenseitig die Pixel-Birne einschlagen, lehnt Ihr Euch gemütlich zurück... und friert nur dann und wann das Kampfgeschehen ein, um Eure Taktik via Menüwahl zu ändern. ■



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 Schmöckern!

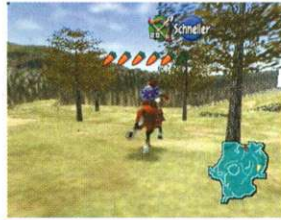
Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

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. Metal Slug 1st Mission	Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	10/10



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, DC	Crystal Dynamics	fun 08/99, 03/00	10/10
4. Metal Gear Solid	PlayStation	Konami	fun 03/99	10/10
5. Secret Of Mana	Super Nintendo	Squaresoft	—	10/10



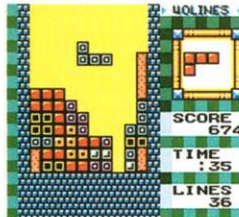
Adventure

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. Tekken 3	PlayStation	Namco	fun 10/98	10/10
5. SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium	Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	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. Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	fun 03/00	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	Nintendo64	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 3: Nemesis	PlayStation	Capcom	fun 03/00	9/10
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	Nintendo 64	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 04/96	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, 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

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bearbeitungsgebühren
D/M = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. N.N.-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ AM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
KRANZ AM S
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Der Versand
KRANZ AM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESN-Messe 1997 in Nürnberg



0931-3545222 ODER INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Dreamcast

- Dreamcast (ohne Skonto!!!) ... 399,-
- Controller orig. 59,95
- Dreamcast-Stick orig. 94,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. 124,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Blue Stinger 94,95
- Crazy Taxi 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (März) 89,95



Dreamcast

- Resident Evil: Code Veronica (DC) 99,95
- Ecco the Dolphin (April) 89,95
- ECW Hardcore Revolut. (März) 89,95
- Evolution 84,95
- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- F1 World Grand Prix 89,95
- Get Bass inkl. Controller ... 169,95

Dreamcast

- Heroes o. Might & Magic 3 (Mä.) 189,95
- House of Dead 2 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver ... 89,95
- Marvel vs. Capcom 89,95
- MDK 2 (März) 99,95
- NBA Y2K 94,95
- Nomad Soul (März) 89,95
- Power Stone 89,95
- Rayman 2 (März) 89,95
- Resident Evil: Code Veron. (Apr) 99,95
- Roadsters (März) 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero 99,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Star Wars Ep. 1 Racer (April) 89,95
- Streetfighter Alpha 3 89,95
- Tee Off 89,95
- Tomb Raider 4 (März) 89,95
- Tony Hawk's Skateboard. (Apr.) 89,95

UND LADEN

- ### Dreamcast
- Toy Story 2 (März) 89,95
 - Vigilante 8 2nd Off. 94,95
 - Virtua Fighter 3 tb 89,95
 - Virtua Striker 2 89,95
 - Wild Metal Country 89,95
 - Zombie Revenge 89,95
-
- L of K: Soul Reaver (DC) 89,95
 - Tomb Raider 4 (DC) 89,95
 - Rayman 2 (DC) 89,95
 - ECW Hardcore Rev. (DC) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition ... 199,-
- N64 Donkey Kong Pak ... 299,-
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Mem. Card orig. 0,25 M ... 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze ... 29,95
- Expansion Pak - Blaze ... 49,95
- Equalizer - Mogelmodul ... 59,95
- XPloder 99,95
- Rumble Pak original ... 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor ... 29,95
- Rumble Pak LX4 Tr. + 1M ... 49,95
- Transfer Pak orig. 29,95
- Armorines in Pr.Sw. 89,95
- Army Men-Sarge's Heroes ... 99,95
- Battletanx - Glob.Assault (Mrz) 99,95
- Battle Zone 64 ... 109,95
- Castlevania: Leg. of Darkness 109,95
- Daikatana (März) ... 109,95
- Donkey Kong 64 (+Speicher) 129,95
- Earthworm Jim 3D ... 89,95
- ECW Hardcore Revolut. (März) 99,95
- F1 Racing Championship (April) 109,95

NINTENDO 64

- Ruff & Tumble (N64) 109,95
- Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95
- Daikatana (N64) 109,95
- Rayman 2 (N64) 119,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko ... 119,95
- Grand Theft Auto ... 99,95
- Int. T&F Summer Games (Apr) 109,95
- Jeremy McGrath Supercross 2 89,95
- Jet Force Gemini ... 109,95
- Mario Party ... 89,95
- Mario Party 2 (April) ... 109,95
- NBA Live 2000 ... 99,95
- Nuclear Strike ... 109,95
- Operation Winback (April) ... 99,95
- Paperboy 3D (März) ... 109,95
- "Secret" (P... D...) (Mai) ... 109,95

NINTENDO 64

- Pokémon Stadium + Tra.P. (Apr.) 139,95
- Rainbow Six ... 99,95
- Rayman 2 ... 119,95
- Ready 2 Rumble Boxing ... 109,95
- Ridge Racer 64 (April) ... 109,95
- Ruff & Tumble ... 109,95
- Shadowman ... 89,95
- South Park Rally ... 89,95
- Supercross 2000 ... 99,95
- Super Smash Bros. ... 89,95
- Tarzan (April) ... 89,95
- Tony Hawk's Skateboard. (Mrz) 89,95
- Top Gear Rally 2 ... 109,95
- Toy Story 2 ... 89,95
- Turok Legendens d. verl. Landes 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) ... 99,95
- Vigilante 8 2nd Offense ... 89,95
- WCW Mayhem ... 99,95

GAME BOY COLOR

- GameBoy Color ... 139,95
- Linkkabel univers. 19,95
- Armorines in Pr.Sw. 59,95
- Army Men ... 59,95
- Dragon Quest Monster ... 64,95
- ECW Hardcore ... 64,95
- F1 World Grand Prix 2 (Mrz) 64,95
- FIFA 2000 ... 64,95
- Game & Watch Gallery 3 (Mrz) 64,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko ... 64,95
- Int. Track & Field ... 64,95
- Janosch - das grosse ... 59,95
- Konami GB-Collection 2 (Mrz) 59,95
- Konami Winter Games ... 64,95
- Mask of Zorro (März) ... 59,95
- Mission Impossible ... 64,95
- NHL 2000 ... 64,95
- Oddworld: Abe's Exoddus ... 64,95
- Pumuckl + B. Maja Case (SVR) 59,95
- Rainbow Six ... 64,95
- Rayman ... 64,95
- Ready 2 Rumble Boxing ... 64,95
- Resident Evil (Mai) ... 59,95
- Star Wars Racer (Rumble) ... 64,95
- Tomb Raider (März) ... 64,95
- Top Gear Rally 2 ... 59,95
- Wario Land 3 (April) ... 64,95

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Aero Gauge ... 29,95
- Body Harvest ... 49,95
- Bomberman Hero ... 49,95
- Chalies Blasts Territory ... 49,95
- Dark Rift ... 29,95
- F-Zero X ... 59,95
- Forsaken ... 39,95
- G.A.S.P. ... 29,95
- Hexen ... 19,95
- Iggy's Reckin' Balls ... 39,95
- NBA Jam '99 ... 29,95
- NBA Pro '99 ... 49,95
- The New Tetris ... 74,95
- NFL Quarterback Club '99 ... 29,95
- NHL Pro '99 ... 49,95
- Penny Racers ... 49,95
- Premier Manager 64 ... 39,95
- Racing Simulation 2 ... 49,95
- Rakuga Kids ... 29,95
- Silicon Valley ... 39,95
- Tonic Trouble ... 79,95
- Turok 2 - dt. ... 39,95
- Turok 2 - engl. PAL ... 39,95
- V-Rally ... 39,95
- Waialae C.C. True Golf ... 49,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

PLAYERS CHOICE

- F1 World Grand Prix ... 64,95
- Lylat Wars ... 64,95
- Mario Kart 64 ... 64,95
- Snowboard Kids ... 64,95
- Wave Race 64 ... 64,95



Castlevania 2: Leg. of Darkness (N64) 109,95 ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

GAME BOY

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Bust A Move 2 ... 29,95
- Gargoyles Quest ... 34,95
- Oddworld: Abe's Abent. ... 34,95
- On the Tiles ... 34,95
- Spirou ... 34,95
- Superman ... 29,95
- Tamagotchi ... 29,95
- Top G. Rally (Rmbi) COL. R 59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

POKÉMON

- Pokémon - blaue Edition ... 64,95
- Pokémon - rote Edition ... 64,95
- Pokém. Pikachu Ped-o-Meter 44,95
- Spielerberater Pokémon ... 24,95
- Sammelkarten: Theme Decks 24,95
- Booster 9,95 Starter Set 24,95
- Pikachu Plüschfigur gross ... 34,95
- Pokémon Plüschfigur klein ... 19,95



Sammelkarten und Plüschfiguren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: [HTTP://WWW.TK-GAMES.DE](http://www.tk-games.de)

PlayStation®

- PlayStation Dual Shock 249,-
- Antennenkabel 24,95
- RGB-Kabel 14,95
- Controller Dual Shock orig. 59,95
- Memory Card 15 Block orig. 29,95
- Lenkrad Jordan GP 119,95
- Pistole Scorpion 59,95

F1 2000 (PSX) 89,95

- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Gamebuster CDX 89,95
- XPloder FX 84,95
- Multi Tap 44,95
- Space Station 24,95

Int. Superstar Soccer Pro Evolution (PSX) 89,95

- Action Pack (3 Spiele) 89,95
- Ace Combat 3 99,95
- Alien Resurrection (Mai) 89,95
- Armored Core in Project S (Apr.) 84,95
- Army Men 3D 89,95

Dune 2000 (PSX) 89,95 **Tomb Raider 4 (PSX) 99,95**

Superbike 2000 (PSX) 89,95 **ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95**

PlayStation®

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Dead or Alive Forsaken 29,95
- Int. Superstar Soc. Pro '98 29,95
- Newman Haas Racing 29,95
- Ninja Popoulos 49,95
- R-Types 49,95
- Racing Simulation 2 49,95
- Shadowman 49,95
- Sports Car GT 69,95
- J. McGrath Supercross '98 69,95
- Tai Fu 69,95
- Vs. (Versus) 39,95
- Wild Nine's World League Soccer '98 29,95
- WWF Attitude 49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Unser bestelltes Waren verlässt Ihre bis 15:00 Uhr unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei!* Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

PlayStation®

- Army Men Air Attack 89,95
- Army Men-Sarge's Heroes (März) 89,95
- Autobahn Raser 2 79,95
- BattleTanx (März) 79,95
- Beatmania - Europa Ed. (März) 119,95
- Box Champions 2000 89,95
- Brunswick Bowling 2 (März) 89,95
- Caesar's Palace 2000 89,95
- Catan - die erste Insel (März) 89,95
- Championship Motocross 89,95
- Colin McRae Rally 2 (April) 89,95
- Colony Wars 3: Red Sun (März) 89,95
- C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95
- Cool Boarders 4 89,95
- Crash Team Racing 99,95
- Crusaders of Might & Mag (März) 189,95
- Demolition Racer 89,95
- Die Hard Trilogy 2 89,95
- Dino Crisis 89,95

inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht

Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

J. Bond: Tomorrow Never Dies 89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95
24 Stunden von LeMans 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver 99,95

Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit *gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur Visa und Mastercard) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie **3% Rabatt (Skonto)**.

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikeln)

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Resident Evil 3 (PSX) 99,95

- Discworld Noir 84,95
- W. Disney Magical Rac. (März) 89,95
- Dracula (März) 89,95
- Driver 89,95
- Dukes of Hazzard Racing (Mrz) 89,95
- Dune 2000 89,95
- ECW Hardcore Revolution 89,95
- Ehrgeiz 99,95
- F1 2000 (März) 89,95
- F1 Racing Championship (Apr.) 89,95
- F1 World Grand Prix 89,95
- Fear Effect (März) 89,95
- FIFA 2000 89,95
- Fighting Force 2 89,95
- Final Fantasy VIII 119,95
- Formel 1 '99 99,95
- Galerians (April) 89,95
- Gran Turismo 2 99,95
- Grand Theft Auto 2 89,95
- Grandia (dt.) 89,95
- ISS Pro Evolution 89,95
- Int. Track & Field 2 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95

Lucky Luke Comic Star (März) 44,95

Medal of Honor 99,95
Metal Gear Solid Artbook 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
MGS Pack (Plat. + Missions) 74,95
Micro Maniacs (März) 89,95
Mission Impossible 89,95
Music 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
Need for Speed 4 89,95
Need for Speed: Porsche (Mrz) 89,95
NHL 2000 89,95
NHL Blades of Steel 2000 (Mrz) 89,95
NHL Face Off 2000 (März) 89,95
No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
Overblood 2 89,95
Pac-Man World 69,95

Grandia (dt.) (PSX) 89,95

Plane Crazy 89,95
Player Manager 2000 89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
Prince Naseem Boxing 89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
PSX Pack 1 (3 Spiele) 89,95
PSX Pack 2 (3 Spiele) 89,95
PSX Pack 3 (3 Spiele) 89,95
Radical Bikers (März) 89,95
Railroad Tycoon II 89,95
Rainbow Six 89,95
Rayman 2 (Mai) 89,95
Ready 2 Rumble Boxing 89,95
Real Fishing 89,95
Resident Evil 3 (dt.) 99,95
Resident Evil: Survivor (März) 99,95
Roadsters (März) 79,95
Road Rash Jailbreak 89,95
Rollcage Stage 2 (März) 89,95
Ronin Blade 89,95
Ruff & Tumble 79,95

Liete! NOW you're the REAL Liete!

Grandia (dt.) (PSX) 89,95

PlayStation®

- Saga Frontier 2 (März) 99,95
- Die Schlümpfe 89,95
- Shadow Madness 89,95
- Shao Lin 89,95
- Silent Hill 89,95
- South Park 84,95
- South Park Rally 89,95
- South Park Luv Shack 89,95
- Space Debris 89,95
- Spec Ops 89,95
- Spyro 2 - Gateway to Gili. 99,95
- Star Xion (März) 89,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95
- Star Wars - Jedi Power (April) 89,95
- Suikoden 2 (Juni) 89,95
- Superbike 2000 89,95
- Supercross 2000 89,95
- Tarzan 99,95
- Theme Park World (März) 89,95
- Tiny Tank 89,95
- Tomb Raider 4 - Last Revelation 49,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toshinden 4 (März) 84,95
- Toy Story 2 89,95
- Trasher Skate & Destroy 89,95
- UEFA 2000 (März) 89,95
- Urban Chaos 89,95
- Vandal Hearts 2 (März) 89,95
- Victory Boxing 3 (März) 79,95
- Vigilante 8 2nd Offense 89,95
- Warpath: Jurassic Park 89,95
- WCW Mayhem 89,95
- Wipeout 3 89,95
- Worms Armageddon 89,95
- WWF Smack Down! (April) 89,95
- Xena: Warrior Princess 89,95

Fear Effect (PSX) 89,95

PlayStation®

- Alien Trilogy 29,95
- A Bug's Life 49,95
- Bust A Move 2 29,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Crash Bandicoot 3 (März) 49,95
- Croc 44,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 '97 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Int. Track and Field 44,95
- MediEvil 49,95
- Metal Gear Solid (März) 49,95
- Mickey's Wild Adventure 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 2 (März) 49,95
- Oddworld: Abe's Odyssey 49,95
- Oddworld: Abe's Exodius 39,95
- Rayman 44,95
- Ridge Racer Type 4 49,95
- Spyro the Dragon (März) 49,95
- Tekken 3 49,95
- Tomb Raider 2 49,95
- Tomb Raider 3 (März) 49,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worms 44,95

Int. Track & Field 2 (PSX) 89,95 **Morgen stirbt nie (PSX) 89,95**

Discworld Noir (PSX) 84,95 **Final Fantasy VIII (PSX) 119,95**

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545245

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an: per E-Mail an info@tkgames.de oder durch Einsenden dieses Coupons oder Sie adressierten Rückumschlag oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur Visa oder Mastercard) keine Gebühren. DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. *abgibt. Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikeln" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. "gilt für Nachnahmebesteller falls die NN-Gebühr am. <BTA> noch nicht bekannt.

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 Digieffekte 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, Stotter-sound her - was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die

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

Das Hi-Score-Prädikat



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

fun generation-Wertungsskala:

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

Die Charts

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein fun-Package voller beehrter Redaktions-Raritäten.



Diesen Monat ist der glückliche Gewinner:

Karsten Mäke aus Dessau

Herzlichen Glückwunsch!

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!
Die Adresse:

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Leser-Charts

1. Gran Turismo 2PlayStation
2. Soul CaliburDreamcast
3. Resident Evil 3: NemesisPlayStation
4. Crazy TaxiDreamcast
5. Tony Hawk's Pro SkateboardingPlayStation

Japan-Charts



1. Sega GTDreamcast
2. Gallop Racer 2000PlayStation
3. Mobile Suit GundamPlayStation
4. Vagrant StoryPlayStation
5. Pokémon SilberGame Boy Color

Special-Charts

Diesmal: Spiele, die man auch mit einer Hand spielen kann!

1. PongAlter schwarzer Kasten (nicht N64!)
2. AlleywayGame Boy
3. extreme G 1 & 2Nintendo 64
4. Armormines (Druck auf "Power Off")PlayStation
5. Taschenbillarddiv. Systeme

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Resident Evil 3: Nemesis dt.PlayStation
2. Resident Evil 3: Nemesis engl.PlayStation
3. Gran Turismo 2PlayStation
4. Crazy TaxiDreamcast
5. Pokémon RotGame Boy Color
6. Pokémon BlauGame Boy Color
7. Dune 2000PlayStation
8. ISS Pro EvolutionPlayStation
9. Bundesliga Manager2000 PlayStation
10. EhrgeizPlayStation

Redaktions-Charts

Robert

1. Legacy of Kain: Soul ReaverDreamcast
2. SNK vs. CapcomNeo Geo Pocket Color
3. Mario GolfGame Boy Color
4. Crazy TaxiDreamcast
5. King of Fighters Dream Match '99Dreamcast

Daniel

1. Resident Evil 3: Nemesis (US)PlayStation
2. Lunar SSSCPlayStation
3. Power StoneDreamcast
4. Pokémon StadiumNintendo 64
5. Super Mario Bros. DXGame Boy Color

Simon

1. Resident Evil - CODE: VeronicaDreamcast
2. Ridge Racer VPlayStation2
3. The SimsPC
4. Crazy TaxiDreamcast
5. Guitar FreaksPlayStation

Stephan

1. Legacy of Kain: Soul ReaverDreamcast
2. Gran Turismo 2PlayStation
3. Resident Evil - CODE: VeronicaDreamcast
4. Colin McRae Rally 2PlayStation
5. Resident Evil 3: Nemesis (US)PlayStation

USA-Charts



1. Mario Party 2PlayStation
2. Pokémon GelbGame Boy Color
3. Crazy TaxiDreamcast
4. NHL2KDreamcast
5. Gran Turismo 2PlayStation



Schon wieder Knete gespart...

...mit dem formvollendeten **fun-Abo**

Eure ABO-Vorteile:

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



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



Ich bin der neue Abonnent

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

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

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

Vorname / Name _____

Straße / Nr. _____

PLZ / Ort _____

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

Datum _____ Unterschrift (unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) _____ FUN 400

Ich habe den neuen 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

Vorname / Name _____

Straße / Nr. _____

PLZ / Ort _____

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

mit
100
geht
die Post
ab

ABO-ANTWORT

fun generation
- Abo-Service

74168 Neckarsulm

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.

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.



Pokémon Stadium

Der Pokémon-Wahn reißt nicht ab! Nun machen die kleinen Monsterchen auch das Nintendo 64 unsicher - und kloppen sich im Stadion die Birne weich...

Genre	Fun-Action / RPG
Anbieter	Nintendo
Entwickler	HAL
Erhältlich ab	Anfang April
Preis	ca. ??,- DM

↓ Praktische Datenbank: Der Pokédex gibt Auskunft über Status und Lebensraum eines jeden Pokémon.



↑ Sega-Spitzel? Warum Quaputzi wohl ein Dreamcast-Logo auf dem dicken Bauch hat...?



Deutschland erwischt.

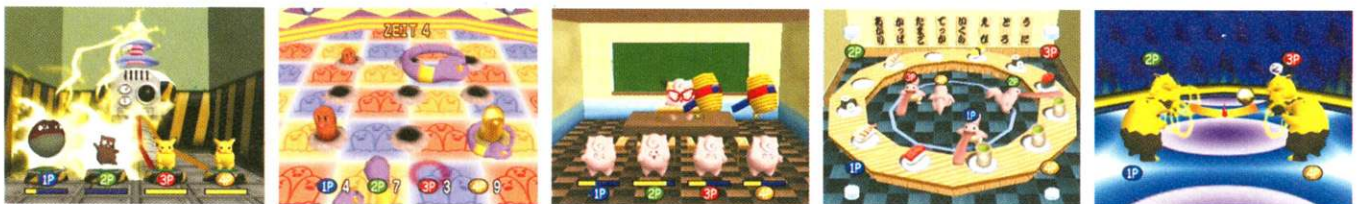
Und während Fans in Fernost bereits die Gelbe, Silberne und Goldene Edition des Game Boy-Rollenspiels zocken, mussten wir uns bislang mit gerade mal zwei Handheld-Ablegern begnügen. Sogar auf dem Nintendo 64 durften sich die Pocket-Monsters (wie die knuddeligen Tierchen in voller Länge heißen) schon austoben: Die virtuelle Foto-Safari *Pokémon Snap* (Test der US-Version in fun 11/99) wird voraussichtlich nicht in Deutschland erscheinen und *Pokémon Stadium* erblickte gar nur in Japan das Licht der Welt. Dort findet das digitale Kräftemessen bereits seit August 1998 statt und war bei den japanischen Spielern so erfolgreich, dass Entwickler HAL im April '99 eine Fortsetzung hinterherschob. Und eben dieses *Pokémon Stadium 2* gibt's jetzt in komplett eingedeutschter Fassung - hierzulande logischerweise als Teil 1 gehandelt.

Seid Ihr im Game Boy-Spiel noch herumgelaufen und habt sämtliche 150 Pokémon erst einfangen bzw. tauschen müssen, steht die

ganze Bande auf dem Nintendo-64-Modul schon parat. Ihr wandert also nicht mehr wie in einem Rollenspiel durch die Lande, sondern lasst Eure Pokémon nur noch im Kampf gegeneinander antreten. Das Besondere daran: Via Transfer Pak könnt Ihr Eure individuell hochgezüchteten Monsterchen auf die N64-Cartridge portieren. Einfach das Game Boy-Modul in das Transfer Pak einstecken und die Daten fließen lassen. Das nützliche Accessoire liegt dem Spiel übrigens gleich bei - so müsst Ihr kein Geld für zusätzliches Zubehör investieren. Wart Ihr auf dem Handheld nicht so fleißig und könnt deshalb mit keinem starken Vorzeige-Pokémon aufwarten, greift Ihr einfach auf die umfassende Monsterbibliothek von *Pokémon Stadium* zurück. Ehe Ihr Euch ins Stadion begeben, dürft Ihr sechs von den 150 knuffigen Kämpfern auswählen - die treuen Streiter begleiten Euch dann durch

↑ Nützlicher Adapter: Via Transfer Pak dürft Ihr auch Eure Game Boy-Pokémone auf dem Nintendo 64 spielen.

Schnapp' sie Dir alle! Den Ausspruch kennen überzeugte *Pokémon*-Fans nur zu gut! Da flimmert täglich die Zeichentrick-Serie über den TV-Schirm, füttern die Kids allerorts ihren Game Boy nur noch mit *Pokémon*-Modulen (wahlweise in roter oder blauer Edition) und läuft demnächst sogar der erste Kinofilm um die Nippon-Monsterchen an. In Japan und den USA sind die kleinen Biester schon lange Kult - jetzt hat's endlich auch



→ Mini-Games

↓ Da kapituliert selbst das zähste Pokémon: Rossana, die Auberginen-Dame mit den dicken Brüsten, gibt Knuddeluff einen noch dickeren Schmatzer..



↓ ...und versetzt ihn damit in Tiefschlaf.



Euch: Hier dürft Ihr Monsterchen tauschen (Game Boy-Module erforderlich), im Pokédex nach Charakterwerten und Lebensräumen der Knuddeltiere stöbern oder die Items Eurer Game Boy-Versionen sortieren. Und ein ganz besonderes Feature zum Schluß: Dank Transfer Pak könnt Ihr Euer Game Boy-Pokémon auch auf dem großen Bildschirm spielen - Rote, Blaue und Gelbe Edition laufen dann problemlos auf dem Nintendo 64. ■

eine komplette Meisterschaft. Bevor der Kampf losgeht, entscheidet Ihr Euch aus den gewählten Sechs nochmals für drei Favoriten - machen die die Grätsche, sind Eure Krieger auf der Ersatzbank gefordert. Und jetzt sollen die Pokémon des gegnerischen Trainers besiegt werden! Viele Möglichkeiten habt Ihr bei einer Schlacht nicht: Entweder Ihr greift Euer Gegenüber mit einem von vier verschiedenen Attacken an, wechselt das Pokémon oder ergreift die Flucht - das kennt Ihr bereits

dabei. Da müsst Ihr schon ein wenig herumprobieren, ehe Ihr genau wisst, welche Angriffsmethode bei welchem Pokémon-Typ die beste Wirkung zeigt. Die Auswahl Eurer Kampftaktik erfolgt wie bei typischen Rollenspielkämpfen über simple Menüs: Jedem Befehl ist ein separater Knopf zugeordnet - so sieht Euer Gegenspieler nicht, wie und womit Ihr attackiert. Gerade im Zwei-Spieler-Modus (und



↑ Der arme Enton wird gerade von einem Steinhaegel eingedeckt!

>> Die genialen Mini-Spielchen garantieren für spaßige Stunden vor dem Bildschirm.<<

vom Game Boy. Wie üblich entscheiden vor allem die Elementarklassen Eurer Monsterchen über den angerichteten Schaden: Deckt Ihr beispielsweise ein Wasser-Pokémon mit einem Blitzgewitter ein oder schmettert einem eisigen Gegner einen Feuerball entgegen, hinterlässt das deutliche Spuren auf seinem Hitpoints-Konto. Insgesamt 15 Elemente gibt es in der Welt von Pokémon - von den vier Grundklassen über Pflanze, Geist oder Gift bis hin zum Psycho-Element ist alles

eigentlich nur da) ein sinnvolles Feature! Wem der Kampf gegen computergesteuerte Trainer zu öde ist, fordert eben einen menschlichen Mitstreiter heraus... Und damit's noch geselliger wird, haben die Entwickler eine ganze Reihe Mini-Games ins Modul gepackt: In insgesamt neun kleinen Spielchen dürft Ihr Euch zu viert amüsieren. Verschlingt in "Schlurps Sushi-Karussell" möglichst viele Leckereien, schnalzt Euch bei "Rettans Kringelpiez" auf aus dem Boden sprießende Dig-das oder versucht Euch im "Kampf der Schnarcher" gegenseitig zu hypnotisieren - der "Kids-Club"-Modus bietet spaßige Duelle. Neben dem titelgebenden Pokémon-Stadion und der Mini-Game-Lounge gibt's aber auch noch weitere Modi: In der Arena-leiter-Burg dürft Ihr erfahrene Trainer herausfordern - besiegt Ihr alle acht, erhaltet Ihr das 151. Pokémon. Professor Eich wartet bereits im Pokémon-Labor auf



fun meint:

"Da geht dem Pokémon-Fan das Herz auf: Endlich könnt Ihr die flachen Bitmap-Monsterchen vom Game Boy in dreidimensionaler Kulisse bestaunen. Sämtliche Pokémon kommen mit ihren typischen Fähigkeiten daher: Pikachu lässt die Blitze zucken, Glurak spuckt kräftig Feuer oder Rattikarl lässt Euch seinen "Superzahn" spüren - da kommt Freude auf. Doch wozu auf dem Game Boy lange Monster fangen und anschließend aufs Nintendo 64-Modul portieren, wenn doch eh schon alle 150 Pokémon anwählbar sind? So sinkt nicht nur die Motivation, sämtliche Kreaturen im Handheld-Spiel zu ergattern - auch die Meisterschaft in Pokémon Stadium ist im Prinzip für die Katz! Denn abgesehen von ein paar Goldpokalen gibt's für erfolgreich beendete Turniere keine Belohnung. Aber trotzdem: Pokémon-Fans holen sich den Titel alleine wegen dem kompletten Angebot ihrer Lieblinge, der vielfältigen Kampfmöglichkeiten, unerschöpflichen Gegnerkombinationen und unterhaltsamen Schaukämpfen zu zweit. Wer mit Nintendos Knuddelmonstern bislang noch nichts anfangen konnte, sich aber durchaus für rollenspiel-typische, rundenbasierende Kämpfe interessiert, sollte ebenfalls einen Blick riskieren. Außerdem garantieren die genialen Mini-Spielchen für spaßige Stunden vor dem Bildschirm - vor allem zu viert macht's einen Riesen-Fun. Genaugenommen haben uns die kleinen Games am meisten fasziniert..."



- 1-4 Spieler
- Modul-speicher
- Transfer Pak
- Texte deutsch
- Sprach-ausgabe deutsch
- Für An-fänger bis Profis

Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Argonaut
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 99,- DM



Red Dog

Sega ist auf den Hund gekommen... und zwar auf einen mechanischen. Der "Red Dog" von 1.5-Entwickler Argonaut bellt nicht... aber er beißt!

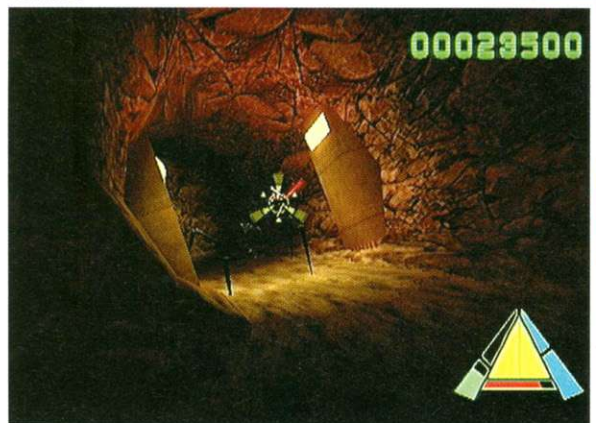


Keine Chance für Blech-Bubis: Argonauts *Red Dog* ist unterwegs, und wo das allradgetriebene Monster hinballert, da bleibt kein Polygonstein auf dem anderen! Wie ein futuristischer Buggy holpert Euer vierrädriges Schlachtschiff über Stahl und Stein – Gegner wie Roboter oder Antigrav-Raumer werden souverän mit der Bordkanone weggepusht. Das heißt, falls ihr die Steuerung verinnerlicht habt – denn genau da liegt der Knackpunkt bei Argonauts "Roll'n'Shoot": Bis Ihr raus habt, wie man das wackelige Fahrwerk Eures Vehikels unter Kontrolle hält, geht so manche Stunde ins Science-Fiction-Land, und ihr schlingert wie ein Betrunkener durch die verwinkelten 3D-Konstruktionen. Und manchem von Euch will's vielleicht nie gelingen: Die Kontrollen Eures Buggys sind perfekt ausbalanciert – aber jedermanns Sache sind sie nicht. Dabei ist's an sich super-simpel: Mit den Shoulder-Buttons reguliert Ihr analog die Geschwindigkeit (vorwärts oder rückwärts), mit dem Ana-

log-Stick bestimmt Ihr stufenlos Blickwinkel und Fahrtrichtung. Auch ein kurzer Geschwindigkeits-Boost ist drin: Einfach den rechten bzw. linken Analog-Trigger zweimal kurz antippen, dann zündet Euer Fahrzeug den Afterburner, um Rampen und Steigungen rauf zu schießen, die ihr mit normaler Höchstgeschwindigkeit nicht bewältigen könnt. Auch nett: Ihr slidet mit aktivem Afterburner durch's 3D-Terrain – und weicht so gegnerischem Beschuss aus. Eine wichtige Taktik übrigens, denn wo sich ein menschlicher Charakter mit einem flinken Seitwärtsschritt ("Strafing") vor Feindbe-

schuss retten kann, da ist Euer Buggy auf eine Richtung festgefahren: Bestenfalls könnt Ihr Euer Fahrzeug quer stellen (beide Shoulder-Buttons gleichzeitig drücken), um so in der Horizontalen nach rechts bzw. links zu kullern – aber damit ist Euer Repertoire an

↓ **Perspektivenwechsel:** In besonders engen Tunnel-schächten schaltet Ihr in die Ego-Ansicht um – sonst versperrt euch der 3D-Buggy die Sicht auf Gegner und Hindernisse.



↙ ↘ **Beam me down!** Vorsicht: Der Truppentransporter teleportiert euch einen Roboter-Trupp vor die Nase. Durchschlagskräftige Kaliber tragen die stählernen Jungs nicht mit sich... aber dafür haben sie schneeke Schilde dabei. Und von denen prallt Euer Laserbeschuss einfach ab...



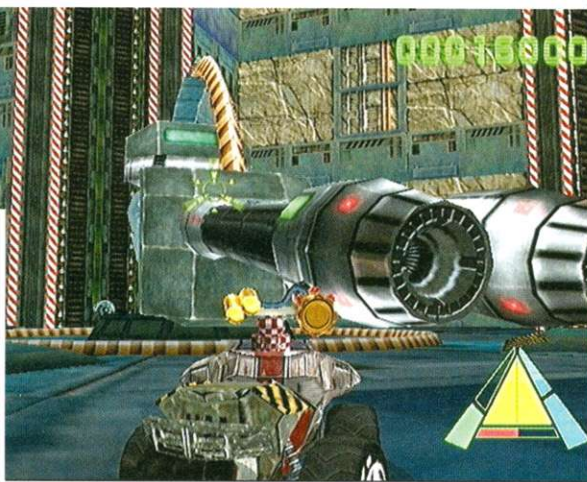
← **Keine Pop-Ups, keine Slow-Downs – und trotzdem fast unbegrenzte Sicht:** Wer aufmerksam guckt, kann seine Gegner schon auf große Entfernung erledigen.



↑ **Schutzschilder hochfahren und sich freuen:** Wer den Schirm richtig einschwenkt, schleudert den gegnerischen Beschuss auf die Angreifer zurück.

Ausweichmanövern auch schon erschöpft. Aber keine Angst: Kommt Ihr trotz fahrerischem Geschick mal in die Schusslinie, habt Ihr immer noch ein As unter der Felge: Ihr aktiviert Euren Schutzschild, schwenkt den beweglichen Energieschild auf die feindliche Schusslinie ein – und PENG! Ob Projektil, Blitz oder Laserbeschuss – die feindliche Attacke wird wie ein Tennisball zurück geschleudert und erwischt den Angreifer selber! Meistens ist so ein "Eigentor" für den Schützen fatal: Habt Ihr ihn richtig erwischt, zerlegt's den Burschen in seine dreidimensionalen Bestandteile – und haben sich die glühenden Trümmer erst mal abgekühlt, fährt Ihr rücksichtslos durch den Polygon-Schrott hindurch und sammelt seine obligatorische Hinterlassenschaft ein – frische Energie, Sprit oder einen bewaffneten Satelliten. Letzterer ist besonders dann nützlich, wenn Ihr Euren Schild hochfährt: Während Ihr Euch hinter dem Energie-Schild versteckt, könnt

↓ Kleine Geschicklichkeitseinlage: Ihr manövriert euren Buggy mit viel Fingerspitzengefühl über bewegliche Eisschollen.



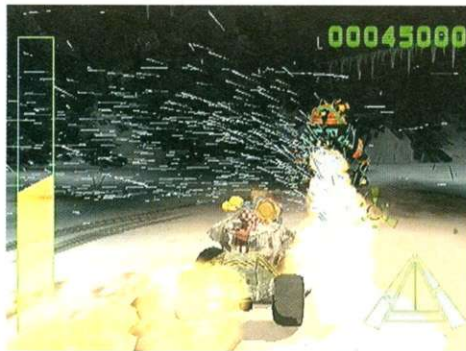
Ihr nicht feuern – aber Euer Satellit kann! Will heißen: Ihr beobachtet genießerisch, wie der kleine Helfer Eure Arbeit erledigt und auf simplen Knopfdruck entweder mit MG-Salven, Strahlengeschütz, Energie-Beamer oder Homing-Missile (je nach Satelliten-Modell) alle Probleme löst... und zwar in Windeseile! Leider ist der technische Zauber schnell vorbei: Die Energie Eures Helfers ist schnell erschöpft – und nach nur wenigen Schusswechseln verschwindet der kleine Kumpel wieder. Doch Vorsicht: Der Satellit ist gerade im Endgegner-Gefecht Gold wert – aber der Weisheit letzter Schluss ist er nicht! Denn haben Euch die Gegner von allen Seiten ins Kreuzfeuer genommen, dann helfen Euch weder Schutzschirm, noch ferngesteuerter Waffenbruder: Wenn Roboter und feindliche Buggies aus allen Himmelsrichtungen das Feuer auf Euch eröffnen, dann rettet Euch nur ein waghalsiger Slide. Wollen wir nur hoffen, dass weder ein Abgrund, noch ein Magma-Bassin in unmittelbarer Nähe sind – denn garstige Hindernisse wie die gibt's in *Red Dog* an jeder Gangbiegung. Mal manövriert Ihr Euer Vehikel mit schweißnassen Fingern an einem Abgrund vorbei, dann wieder rutscht Ihr mit zugefrorenem Reifenprofil über Eisschollen weg... Fallen, wohin Ihr seht, und nur wer die gewöhnungsbedürftige Steuerung so richtig raus hat, verzeichnet Chancen. Alle anderen gehen buchstäblich baden...

... oder nur mit viel Glück weiter zum nächsten Komplex – vorzugsweise im

↑ Da glüht der Daumen! Ihr nehmt mit Satelliten (schwebt links neben dem Buggy durch die Luft) und Bordkanone eine schwere Laser-Kanone unter Beschuß. Habt Ihr das Geschütz nicht im vorgegebenen Zeit-Limit "entschärft", Holt das eine Satelliten-Station vom Himmel: Pech gehabt!

langsamen "Kullergang": Wer vorsichtig fährt und aufmerksam die Umgebung sondiert, der sichtet viele Gegner schon auf große Distanz – und pflückt sie dann in aller Gemütsruhe einen nach dem anderen von Stahlträgern oder Aussichtsposten herunter. So erspart Ihr Euch später Ärger – und könnt Euch in den anschließenden Laser-Duellen um so mehr auf die besonders dicken Brocken konzentrieren... darunter stählerne Weberknechte, Mini-Sternenzerstörer und sechsrädrige Panzerwagen. Das dreidimensionale Angebot ist martialisch, abwechslungsreich – und ganz schön auf Zack! Also schnell zielen – zumal jede Sekunde ein Tunnelbeben die unterirdische 3D-Architektur erschüttern kann. Dann plump-

↕ ↔ Fräst sich mit viel Getöse durch die Eisdecke: Der Eis-Boss heizt Euch mächtig ein – mit Flammenwerfer, Suchlaser und Hitzestrahler.



↑ Homing Missiles gegen aufdringliche Blechkameraden: Wer vom Satelliten-Begleiter die Luxus-Ausführung erwischt, hat selbst in den verwinkelten Höhlensystemen der Eiswelt ausgesorgt!

sen nicht nur schwere Gesteinsbrocken von der Decke (* klunk *) – besonders ärgerlich sind die Erschütterungen (bekommt Ihr auch via Vibration-Pack ordentlich zu spüren), denn das Gerüttle stört Euch beim Zielen! Also Obacht: Eure Feinde nutzen den kurzen Moment der Schwäche gerne und blitzschnell! ■



fun meint:

„Auch wenn's beim ersten Hingucken nur wenig spektakulär ist – Argonauts Buggy-Action macht Laune. Ganz klar: Das schwammige Fahrverhalten liegt nicht jedem – aber für Action-Veteranen mit Geduld ist's ein Fest. Noch nie hat sich ein Action-Fahrzeug ähnlich fein gesteuert: Ob beim Manövrieren, beim Beschleunigen oder beim Zielen – die Kontrollen sind super-sensibel und perfekt ausbalanciert. Zusammen mit der fast grenzenlosen Schussweite (Eure Sehstärke ist die einzige Grenze!) habt ihr Euren Future-Rover fest unter Kontrolle: Allein durch die Gänge zu kullern und die feinfühligsten Kontrollen zu genießen, macht einen Heidenspaß! Hinzu kommt die fürs Action-Genre vorbildliche Optik: Die Vehikel sind hochauflösend und plastisch, die Level hübsch ausgeschmückt und abwechslungsreich. Nur schade, dass sich Argonaut beim Austüfteln von Schwierigkeitsgrad und Level-Design nicht mehr Mühe gegeben hat: Mehr Fairness, intelligentere Konstruktionen und ein paar Save-Points hätten da bitter Not getan. So bleibt den Briten der Aufstieg in Highscore-Regionen verwehrt – wieder mal knapp daneben für die emsigen Argonauten. Spielphysik könnt Ihr programmieren wie kein anderer, Argonaut... aber das mit dem Design – das wollen wir doch noch mal ein bißchen üben!“

8	10	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
7	7	
SOUND	SPIELDESIGN	

- 1 Spieler
- VMU 8 Blöcke
- Analog
- Vibration Pack
- Texte deutsch
- Für Profis



Theme Park World

Der Simulations-Klassiker Theme Park dominiert ganz klar das Genre - kommt mit dem Sequel die Wachablösung?



← Verdrehte Welt: Heiße Mädels träumen von Robert - das gibt's wirklich nur im Videospiel...

Genre	Simulation
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 99,- DM



Kinder sind die Hölle! Kleine, launische und gefährliche Biester, die den Sinn ihres Daseins einzig und alleine darin sehen, soviel Chaos wie möglich anzurichten. Und während sie die Erwachsenen-Welt mit ihren unschuldigen Engelsgesichtern vordergründig in Sicherheit wiegen, planen sie hinterwärts schon ihre nächste teuflische Tat. Da wird zerstört, verschmutzt und keine Möglichkeit zu terroristischen Aktionen ausgelassen - wer es wagt, ihnen den Rücken zuzudrehen, wird es bitter bereuen... Kurzum: Sie sind Eure besten Kunden!

Denn in Theme Park World (dem Nachfol-

ger des Simulations-Klassikers Theme Park) übernehmt Ihr Konzeption, Aufbau und Leitung eines Vergnügungsparks - und Euer Klientel besteht hauptsächlich aus besonders nervtötenden Vertretern der oben beschriebenen

>> Kinder sind die Hölle - und Eure besten Kunden! <<

Spezies. Dabei könnte alles so einfach sein: Zu Beginn habt Ihr sowohl Bauplatz als auch Startkapital zur Verfügung und könnt ungehemmt Geisterschlösser, Souvenirläden und Süßigkei-

tenstände aus dem Boden stampfen. Anfangs sind Eure Attraktionen allerdings noch von der ganz primitiven Sorte (Marke Kinderkarusell) - damit sich das so schnell wie möglich ändert, solltet Ihr eine Handvoll gewitzter Forscher

In 8 Schritten zum Profi-Park:



↑ Als erstes entscheiden wir uns für das Bauland Eurer Wahl. Den Spiel-Fortschritten entsprechend werden unterschiedliche Spielflächen freigeschaltet. Wir versuchen's im Wunderland - dem Reich der Träume ... etwa weil's uns so stark an die Arbeit erinnert...?

↓ Die Ergebnisse lassen auch nicht lange auf sich warten - dank geschickter Planung und ausreichend Geldmitteln steht schon bald ein Tropfenfänger-Parcours auf unserem Parkgelände. Indem man die einzelnen Pylone in Höhe und Neigung verändert, läßt sich die Strecke individuell gestalten.



↑ Es gibt viel zu tun, also packen wir's an! Am Anfang sieht unser Traum-Park allerdings noch ziemlich trostlos aus - lediglich das Haupttor steht schon.

↓ Von dieser Attraktion angezogen versammeln sich immer mehr Kiddies vor den Kassen - und lassen ihr wohlverdientes Taschengeld in einem der vielen Hamburger-, Cola-, Glücksspiel- oder Souvenir-Shops. Währenddessen stecken wir den gesamten Profit in einen wunderschönen Märchen-Fluß, mit dem wir gleichzeitig die andere Hälfte des Park-Grundstücks erschließen.



↑ Als erstes schnell die billigsten Attraktionen, Läden und Eßbuden hingestellt - so ein Wackelpudding-Hüpfert sieht schick aus und füllt rasch die Kassen - zumindest solange bis es den Besuchern langweilig wird...

↓ Aber die Vergnügungspark-Evolution bleibt auch für uns nicht stehen ... schnell muß etwas neues her, um die ewig unzufriedene Kundschaft wenigstens kurzzeitig zufriedenzustellen. Also flugs einen Kredit aufgenommen und die Zucker-Achterbahn aus dem Boden gestampft - jetzt soll noch mal eine meckern!



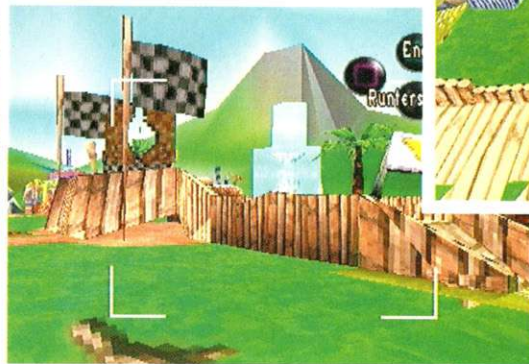
↑ Neue Publikumsmagneten müssen also her! Ganz klar ein Job für die Forscher - schnell ein paar eingestellt und auf dem Parkgelände verteilt. Nachdem sie mehrere Ausbildungs-Programme durchlaufen haben, sind sie fit für die ersten Aufträge.

↓ Soviel Ausdauer macht sich natürlich irgendwann bezahlt - nach sechs Jahren harter Aufbau-Arbeit können wir neben horrenden Eintrittspreisen auch endlich knallharte Statistik-Kurven vorzeigen!





Die Dino-Kart-Bahn aus drei Perspektiven: Als Standard-Sicht, Ego-Perspektive und Minigame-Variante.



Beweist Ihr Euch als gewitzter Theme-Park-Manager, winken goldene Eintrittskarten als Belohnung. Mit diesen könnt Ihr entweder Bonus-Features wie den Camcorder-Modus (Ihr durchwandert Euren Park in der Ego-Perspektive) freischalten oder weitere Bauplätze (ganz nach Wunsch im Halloween-, Urzeit-, Wunderland- oder gar Spacezone-Design) dazukaufen - und erneut Euer Glück versuchen. ■

Alternativen



Theme Park

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

Obwohl die Vergnügungspark-Simulation von Peter Molyneux nun schon fünf Jahre (im Videospiele-Zeitalter beinahe eine Ewigkeit) auf dem Buckel hat, konnte bisher noch kein Konkurrent in Punkto Spieldesign und Langzeitmotivation mithalten. Der zweidimensionale Sprite-Park wirkt zwar im Vergleich mit der Fortsetzung *Theme Park World* antiquiert, bietet jedoch wesentlich mehr Jahrmarkt-Atmosphäre als der dreidimensionale Nachfolger.



Theme Hospital

(Test in fun 04/98, Wertung 8 von 10)

Im inoffiziellen Nachfolger zu *Theme Park* übernehmt Ihr die Leitung eines Krankenhauses, kümmert Euch also vom Cola-Automaten bis zur Gehirnoperation um alles, was an organisatorischer Arbeit anfällt. Ihr plant bzw. konstruiert Kranken- und Behandlungszimmer, stellt Ärzte ein und sorgt für hygienische Bedingungen. *Theme Hospital* hat zwar einige gute Ansätze, kann Euch jedoch nur kurz vor der Konsole halten - da bieten die beiden *Theme Park*-Titel einfach mehr!



Alle Attraktionen aufgebaut und einsatzbereit - die kleinen Biester können kommen...



einstellen und auf dem Park-Gelände verteilen. Während diese nun ständig neue Publikums-magneten, Schau-buden oder technische Verbesserungen austüfeln, kümmern sich Wächter, Putzhilfen, Mechaniker und Clowns um das Wohlbefinden der kleinen Parkbesucher. Jeder der herumwuselnden Arbeiter besitzt dabei unterschiedliche Balken für Fähigkeiten und Motivation: Ist der arme Kerl dumm wie Stroh, helft Ihr ihm mit Lehrgängen auf die Sprünge - trifft dagegen letzteres zu, war vielleicht wieder mal die Lohntüte leer. Stellt Ihr Euch jedoch geschickt an, wird Euer Theme Park zur massen-lockenden Goldgrube und Ihr könnt die kin-

>> Für Theme-Park-Fans ganz klar ein echtes Muss. <<

dischen Besucher mit immer gigantischeren Konstruktionen zur Kasse bitten.

Klingt einfach? Sicher, wäre da nur nicht der nahezu unberechenbare Faktor "Kind"! Da gibt man Hunderttausende seiner hartverdienten Mäuse für die neueste High-Tech-Konstruktion aus, doch die kleinen Biester laufen gelangweilt daran vorbei, ohne Euer Meisterwerk auch nur eines Blickes zu würdigen ... und tap-peln geradewegs auf den alten, ausrangierten Autoscooter zu. An diesem kleinen Beispiel könnt Ihr die (ungemein motivierenden) Haupt-merkmale von *Theme Park World* erkennen: Das Ausbalancieren der verschiedenen Park-Gebäude (Attraktionen, Läden und Essbuden wollen geschickt aufeinander abgestimmt werden), vorausschauende Bauplanung (für die Achterbahn der Zukunft muss schließlich ausreichend Platz vorhanden sein) und zu guter Letzt eine ausgeklügelte Preispolitik (lieber zwei, vier oder gar sechs Eiswürfel in die Cola-Mischung?) - im virtuellen Kinderparadies gibt's jederzeit genug zu entscheiden.



Freie Bahn zur Schüssel! Auf der virtuellen "Supertoilette" kann sich dieses Theme-Park-Mädel erleichtern.

fun meint:

„Jetzt sitzt dieser verdammte Ferdi Feger schon seit einer geschlagenen Stunde im Personal-Raum und dreht Däumchen, während draußen das pure Müll-Chaos herrscht! Mir gleich, ob er seit 15 langen Jahren in meinem Park arbeitet - der Kerl fliegt!“

„Bei *Theme Park World* werden aus friedliebenden Menschenfreunden innerhalb von Sekunden profitgierige Sklaventreiber. Da wird hemmungslos solange der Salzgehalt in der Pommeste erhöht, bis die "lieben Kleinen" es nur noch unter schweren Krämpfen bis zur nächsten Cola-Bude schaffen... wo sie dank ihrer Magenschmerzen überhaupt nicht merken, dass die klebrige Pampe zur Hälfte aus Eiswasser besteht. Wer den Vorgänger kennt, weiß, wovon wir reden - dem Vergnügungspark-Diktator ist jedes Mittel recht, um seinen Kunden das Taschengeld aus den Latzhosen zu ziehen. Mit *Theme Park* ist Kult-Designer Peter Molyneux ein kleines Meisterwerk gelungen - und *Theme Park World* führt das geniale Spielprinzip in die dritte Dimension. Leider wurden trotz der optischen Neugestaltung altbekannte Fehler des Vorgängers beibehalten und sogar durch neue Mankos ergänzt: Warum erreichen zum Beispiel die Eintrittspreise immer noch derart utopische Höhen (welcher Schuljunge schüttelt schon ganz easy 500\$ aus dem Schulranzen)? Warum muss man bei Preisänderungen jede Bude einzeln anwählen? Wieso sind so wichtige Extras wie Mülltonnen oder Toiletten nur begrenzt verfügbar? Aus welchem Grund schafft es keiner meiner (teuer ausgebildeten) Angestellten, sich eigenständig Arbeit zu suchen? Warum können wir den (zeitweise unglaublich nervigen) Tutorial-Charakter nicht einfach an der nächsten Park-Palme aufknüpfen? Fragen über Fragen, bei denen uns wohl nur noch ein Programmierer des Ochsenfrosch-Teams helfen könnte... Wir hatten jedenfalls keine Antworten darauf parat und rücken deshalb auch "nur" die 8 heraus. Somit ist der Nachfolger für *Theme-Park*-Fans ganz klar ein echtes Muss, wer den ersten Teil allerdings noch nicht kennt, sollte lieber zum (billigeren und besseren) Original greifen.“

7 GRAFIK	8 HANDLING	8 SPIEL SPASS
7 SOUND	9 SPIELDESIGN	

1 Spieler

Memory Card
5 Blöcke

Analog

Texte
deutsch

Sprach-
ausgabe
deutsch

Für
Anfänger
bis Profis



Beatmania: European Edit



Holt die Energy-Drinks aus dem Kühlschrank und schließt eure PlayStation an die Anlage an – Beatmania kommt!



Genre	DJ-Simulation
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Mitte April
Preis	ca. 149,- DM (mit Controller)

↓ Beim Gestalten der Musik-Videos müssen allerhand Drogen mit im Spiel gewesen sein...



↑ Let's go Beatmania - Wenn der Beat pulsiert, wird selbst das langweiligste Zimmer zur trendigen Club-Location! (0-Ton Presstext)

In Beatmania ist im fernen Nippon schon seit langem ein Phänomen ähnlich dem Pokémon-Fieber: Kaum hat es sich der Durchschnitts-Japaner vor der (schon äußerlich kurios anmutenden) Mischung aus Buttons, Bass-Röhre und Plattenteller gemütlich gemacht, mutiert er innerhalb von Minuten zum hüpfenden, tanzenden und euphorisch jubelnden DJ-Wunder – der die aus den Boxen tönenden Midi-Massen mit knackigen Techno-Melodien und Scratch-Solos begeistert. Was sich der typische Europäer kaum vor-

stellen kann, ist im Land der aufgehenden Sonne schon fester Bestandteil jeder guten Spielhalle: DJ-Pult, Synthesizer, Drums und sogar E-Gitarre – dem musikfreudigen Japaner sind keine Grenzen gesetzt!

↑ Da freut sich der DJ – endlich kann er auch zuhause die Massen in Stimmung bringen! Auf DJ-Groupies für die Nacht danach muß der Beatmania-Artist allerdings verzichten...

stellen kann, ist im Land der aufgehenden Sonne schon fester Bestandteil jeder guten Spielhalle: DJ-Pult, Synthesi-

>> Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie genial! <<

Kuriose Nippon-Peripherie

Konami Beatmania-DJ-Pult



Der Klassiker, der alles ins Rollen brachte! Nachdem das recht klobige japanische Plastik-Gehäuse für den europäischen Markt aufgepeppt wurde, steht einem erfolgreichen Deutschland-Start eigentlich nichts mehr im Weg. Die fünf Sound-Buttons sind in zwei Kategorien aufgeteilt und sollten mit beiden Händen bearbeitet werden. Ist Euer Sound dann erst richtig am Pulsieren, bringt Ihr die (unsichtbare) Beatmania-Meute durch geschickte Scratch-Soli am Plastik-Plattenteller zur (virtuellen) Raselei. Dann neben dem Mini-Pult noch schnell ein paar Energy-Drinks platziert und voilà – cooler kann der trendbewußte Konsolist eigentlich nicht mehr aussehen!

WonderSwan Beatmania-Plattenteller



Eben typisch Gumpei Yokoi: Der Game-Boy-Erfinder macht keine halben Sachen, wenn es um ausgefeilte Handhelds geht – und hat seinem Hosentaschen-Schwan jede Menge Schnittstellen in die Technik-Wiege gelegt. Davon profitiert die WonderSwan-Version von Beatmania, denn mit dem Spiel erhält der musikbegeisterte Käufer einen Mini-Plattenteller, der rechts neben dem LCD-Display angebracht wird. Wer es also ohne Midi-Musik einfach nicht aushält und auch unterwegs der DJ-Lust fröhnen will, sollte einmal bei seinem Import-Händler vorbeischaun.

Konami Pocket-LCD-Spiele



Die Spitze des Bemani-Eisberges stellen die zahlreichen Konami-LCD-Versionen dar. Aufgrund des Schwarz/Weiß-Displays mußte die Symbol-Darstellung leicht verändert werden, doch ansonsten blieb alles beim Alten – neben fünf Tasten, dem "Groove-Gauge" und dem Mini-Plattenteller (kann man ihn jetzt überhaupt noch so nennen?) wurden sogar die musik-untermalenden "Musik-Videos" (mehr oder weniger heil) auf den Winzling herübergerettet. Mittlerweile gibt's die knuffigen Plastik-Musikanten in zehn Ausführungen: Von Beatmania Pocket über Pop'n Music bis hin zu DanceDanceRevolution. Bei soviel Einfallsreichtum stellt sich eigentlich nur folgende Frage: Geht's noch kleiner, Konami?

Konami Guitar-Freaks-Gitarre

Die coole Plastik-Gitarre ist für zünftige Guitar Freaks-Sessions nahezu unverzichtbar – in nur fünf Minuten verwandelt sie stille Stubenhocker in knallharte Van Halen-Imitationen. Mit den drei farbigen Buttons sorgt Ihr für die nötigen Akkorde – und mit dem Plastik-Hebel haut Ihr in die virtuellen Seiten. Für ein Videospiel-Erlebnis der besonderen Art sorgt der eingebaute Neigungs-Sensor: Erscheint neben Euren Noten-Symbolen das Posing-Icon, reißt Ihr die Gitarre in



die Luft – und werdet von der jubelnden Menge angefeuert. Die Original Konami-Gitarre ist mittlerweile nur noch schwer zu finden – billigere 3rd-Party-Produkte bieten Euch allerdings nahezu dieselbe Qualität (und zusätzliche Goodies wie z.B. Vibrations-Unterstützung).

Konami DanceDanceRevolution-Tanzmatte

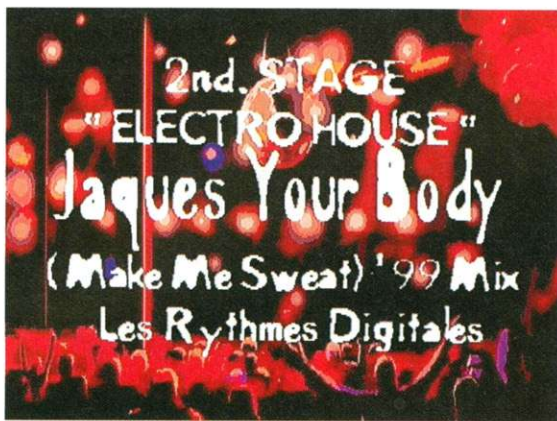


Der wohl amüsanteste Weg, in seinen eigenen vier Wänden fit zu bleiben. Auf der ausfaltbaren Dance-Matte tanzt Ihr Eurem digitalen Konterfei die einzelnen Bewegungen vor – in den Gummi-Überzug eingefasste Druckpunkte sorgen dabei für sekundenschnelle Übertragung. Die Konami-Matte gibt's bisher leider nur beim Importhändler – dort allerdings auch in unterschiedlichen 3rd-Party-Varianten (z.B. mit eingebautem Disco-Licht!).

Konami Drum-Mania-Controller



Der originelle Drum-Controller wurde vor kurzem als Peripherie-Zusatz zum angekündigten PS2 Bemani-Titel Drum Mania vorgestellt. Leider hatten wir noch keine Möglichkeit, selbst Hand an das hübsch designte Prachtstück zu legen, deshalb müssen wir uns wohl noch bis zum Spiele-Launch gedulden ...



↓ Groovy! Habt Ihr alle Beats eines Songs perfekt gespielt, gibt's nochmal einen fetten Perfect-Bonus zur Endabrechnung obendrauf.



← Eben noch in den Top-Ten, jetzt schon auf Eurem Beatmania-Plattenteller – Molokos "Sing it Back". Doch auch die anderen "Europa"-Tracks können sich hören lassen!



kauften Tracks wie "Sing It Back" (Moloko), "Dreaming" (Ruff Driverz) oder "Jaques Your Body" (Les Rythmes Digitales) stehen die Chancen auch nicht gerade schlecht, zumindest musikalisch den "europäischen" Geschmack zu treffen – ob das ungewöhnliche Konzept allerdings auch hierzulande die Kassen klingeln lässt (die jap. PlayStation-Version von Beatmania verkaufte sich alleine in der ersten Woche über 250.000 mal), bleibt

>> Wer auch nur das geringste Rhythmus-Gefühl besitzt, sollte unbedingt zugreifen! <<

abzuwarten. Dabei ist das Spielprinzip ebenso einfach wie genial: Nachdem Ihr Euch für eine bestimmte Musikrichtung entschieden habt, wird der entsprechende CD-Track abgespielt – parallel dazu laufen vom oberen Bildschirmrand Symbole auf eine vorgegebene Spiel-Markierung zu. Haben sie diesen Punkt erreicht, ist das Euer Startsignal: Immer hübsch im Rhythmus spielt Ihr die vorgegebene Melodie auf dem Beatmania-Controller nach – und lasst in Verbindung mit der "Hintergrundmusik" fetzige Techno, House, Hip Hop oder Trance-Stücke aus den Boxen dröhnen. Schwungvolle Soli wechseln sich dabei mit kurzweiligen Beats ab – trifft Ihr mehrmals hintereinander den richtigen Ton, spornt Euch der Combo-Zähler zu weiteren Höhenflügen an.

Bei besonders impulsiven Passagen leuchtet neben den Button-Symbolen ein zusätzliches Icon – dann ist Euer volles DJ-

Während man gen Osten also schon fleißig an der X-ten Auflage des Bemani-Prinzips (so wurde das Genre von "Gründungsvater" Konami getauft) arbeitet, soll eine lokalisierte Version von Beatmania nun auch in westlichen Gefilden an den Erfolg im Heimatland anknüpfen. Mit den einge-

buhrufen aus der Disco. Schafft Ihr's mit multiplen Combos und akrobatischen Verrenkungen bis ans Ende eines Tracks, schalten sich kniffligere Platten frei. Fast hundert Pop- und Tekno-, Acid-, Reggae- und Ska-Tracks sind mittlerweile auf "AppenDiscs" und in Form der "Dancing Stage"-Variante erschienen. Kurz: Ohne Tanzmatte recht lahm, mit maximal zwei Spezial-Controllern ein endloser Spaß für Solisten und Pärchen.

Musikalische Konsolen Der Konami-Soundcheck

Für kuriose Spielideen gibt es in Japan den perfekten Einsatzort: Die Spielhalle. Von der Zug-Simulation *Densha de GO!* über (hierzulande bekanntere) Titel wie *Crazy Taxi* bis hin zu den Ursprüngen des Bemani-Kults – sie alle hatten ihren ersten "Einsatz" in einer der vielzähligen Theme-Parks wie Segas Joypolis oder Namcos Namja-town. Der Grund: Fernöstliche Arcade-Hallen sind wesentlich stärker als im "rückständigen" Westen in das gesellschaftliche Leben integriert. Schließlich steht der durchschnittliche Japaner in der Videospiele-Evolution schon ein paar Stufen höher als der Durchschnitts-Europäer – und spielt eben auch gern mal außerhalb. Die perfekte Versuchs-Plattform für neuartige Spielkonzepte!

Der erste Beatmania-Automat fand 1997 seinen Weg in die Arcades und wurde dank des genialen Spielprinzips auch schnell zum Kassenschlager. Von da an war es nur eine Frage der Zeit, bis nahezu alle aktuellen Videospiele-Plattformen (von PlayStation über Gameboy und Wonderswan bis hin zu LCD-Spielen) in den Genuß ihrer eigenen Beatmania-Version kamen. Und das Spiele-Karussell dreht sich immer schneller weiter – bei all den veröffentlichten Bemani-Vertretern, -Updates oder -Remixes blickt wohl nicht einmal mehr der aufgeklärteste Japaner voll durch. Natürlich sieht die Konkurrenz diesem Treiben nicht tatenlos zu und versucht mit (teilweise recht dreisten) Kopien wie *Stepping Stage*, *Guitar Jam* oder *VJ* soviel wie möglich vom großen Bemani-Kuchen abzubekommen. Mittlerweileprozessiert Konami allerdings gegen Jaleco Namco & Co, da der Beatmania-Erfinder seine Patentrechte durch die Konkurrenz-Versionen verletzt sieht.

DanceDanceRevolution



Bust-A-Move meets Bemani: In *Dance Dance Revolution* schwingen selbstverliebte Polygon-Tänzer das Bein - vorausgesetzt Eure Schritte können der Vorgabe folgen und treffen die korrekten Felder auf der "DanceDance Controller"-Matte. Im Gegensatz zu anderen Spielen der Serie ändert sich die Musik während Eurer Manöver nicht - tretet Ihr zu oft daneben, wird der Track einfach abgebrochen und Ihr fliegt unter lauten Buhrufen aus der Disco. Schafft Ihr's mit multiplen Combos und akrobatischen Verrenkungen bis ans Ende eines Tracks, schalten sich kniffligere Platten frei. Fast hundert Pop- und Tekno-, Acid-, Reggae- und Ska-Tracks sind mittlerweile auf "AppenDiscs" und in Form der "Dancing Stage"-Variante erschienen. Kurz: Ohne Tanzmatte recht lahm, mit maximal zwei Spezial-Controllern ein endloser Spaß für Solisten und Pärchen.

Guitar Freaks



Mit *Guitar Freaks* bringt Konami schweißtreibendes Stage-Feeling ins Wohnzimmer. Wie bei *Beatmania* achtet Ihr während des virtuellen Gigs auf herunter-schrollende Sound-Symbole, die jeweils für eine der drei farbigen Tasten der Gitarre stehen. Ein Plastikhebel übernimmt dabei das "Picking" der Saiten – gerade bei schnellen Riffs ein wahnsinniges Spielgefühl! Für Deutschland ist das erdige *Guitar Freaks* noch nicht angekündigt. Da die Import-Version auf umgebauten PlayStations nicht läuft, können die Fans "handgemachter" Musik nur auf Konamis Einsehen hoffen - dank internationaler Playlist ist *Guitar Freaks* für Rocker rund um den Globus geeignet. Wir wiederum haben seinerzeit alle Mod-Chips ausgebaut, um mit *Guitar Freaks* ungehemmt auszuflippen – und die Import-Version bereits in fun 12/99 mit dem silbernen Hi-Score ausgezeichnet.

Drum Mania



Das aufwendigste Spiel der Bemani-Reihe ist fast schon ein ernsthafter Drum-Simulator: Mit Digi-Schlagzeug und Pedal nehmen PlayStation2-Besitzer ab März vor *DrumMania* Platz. Das Spielprinzip ist aus den anderen Spielen bekannt, doch weder das Ur-Beatmania, noch *Guitar Freaks* fühlt sich so realistisch an, wie Konamis Drummer-Spekaktel. Besonderer Gag der PlayStation-Fassung: Wer will schließt neben den Drums, einen "Guitar Freaks"-Controller am den zweiten Joypot - dann spielt Ihr mit dem Kumpel als Duo auf!

Pop'n Music



Beatmania für Kinder: Das quetschvergnügte *Pop'n Music* ist in Japan sowohl für die PlayStation, als auch für Segas Dreamcast erschienen und richtet sich dort an 11- bis 14-jährige Mädchen. Zu frühlichem J-Pop mit zuckersüßen Vocals und eingängigen Melodien hämmert Ihr auf kreisrunde Riesen-Buttons in allen Regenbogenfarben. Der Spezial-Controller ist auch mit Konamis PlayStation-Spiel *GooGooSoundy* kompatibel, nicht so cool wie das schwarze *Beatmania*-DJ-Pult oder die Konami-Gitarre, aber trotzdem ein Garant für gute Laune. Für Freunde zuckersüßer Vocals und eingängigen Rhythmen ist *Pop'n Music* ideal, ein Deutschland-Release aber leider unwahrscheinlich.



Press START button

→ Gimme da groove! Konamis Meister-DJ zeigt Euch persönlich den Weg zum richtigen Beat!



← Der unendlich coole DJ-Controller wurde für Europa neu designt und ist jeder Beatmania-Version beigelegt.



Press START button



← Let's rock! Manche der Tracks bieten spartanische Realfilm-Ausschnitte.



Können gefragt. Mit dem Plastik-Plattenteller scratcht Ihr Euch die Seele aus dem Leib – und werdet als Belohnung von der virtuellen Meute gefeiert! Bis Ihr jedes der über 20 Stücke allerdings ebenso virtuos beherrscht, geht viel Zeit ins Land (und es wächst Euch schicke Hornhaut auf der Scratch-Hand...).

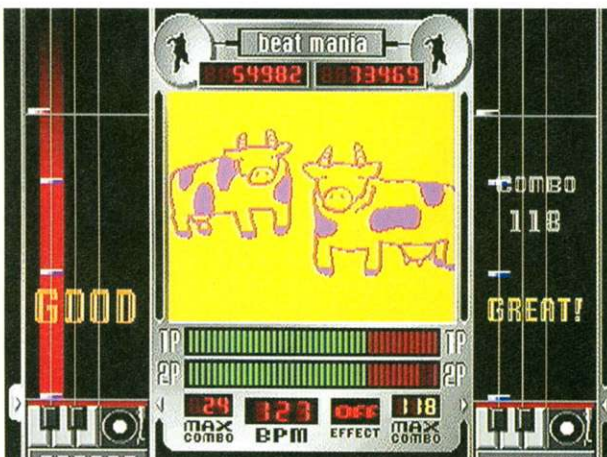
Habt Ihr Euch bei einem Eurer virtuellen Gigs bewährt, übernehmt Ihr den gemeistersten Track ins Trainings-Menü, wo Ihr nach Belieben daran herumexperimentieren (und die Ergebnisse sogar auf Eurer Memory-Card abspeichern) könnt.

Wenn Ihr alle angebotenen Musikrichtungen bewältigt habt, bleibt Euch noch eine letzte Herausforderung: Der Zweispieler-Modus. Hier tretet Ihr im DJ-Battle entweder gegeneinander an (und übertrefft Euch

mit immer höheren Combos) oder wechselt in den Team-Play-Modus. Hier "teilt" Ihr die Melodie dann unter Euch auf - schließlich lässt sich's zu zweit noch schöner jammen! Aufrüsten ist jedoch Pflicht: *Beatmania* ist mit dem regulären PlayStation-Pad nahezu unspielbar (ein Konami-Controller liegt jeder Verkaufsversion bei) - für faire Zweispieler-Kämpfe solltet Ihr Euch also auf jeden Fall einen Zusatzcontroller (separat für ca. 69,95,- erhältlich) aus dem Fachhandel besorgen.

Doch auch im Einspieler-Modus kann es zu zweit vor der Konsole recht lustig werden – dafür sorgen die prächtig primitiven "Musik-Videos" in der Mitte des Bildschirms. Während der eine vor dem Beatmania-Controller schwitzt (und keinen müden Blick für das Treiben in der Bildschirm-Mitte übrig hat), kann sich der andere nicht mehr halten. Von grünen Kühen über psychodelisches Farbenspiel bis hin zu totalem Bildschirm-Chaos – selten hat spartanische Videospiele-Optik soviel Spaß gemacht! ■

>> Angesichts solch kurioser Videospiele-Machwerke mag der "bodenständige" Europäer nur noch verwundert den Kopf schütteln – aber wenn schon, dann bitte im Takt und mit packenden Beats im Ohr! <<



↑ Ich will Kühe! Im DJ-Battle-Modus haut Ihr Euch gegenseitig Scratch-Solos um die Ohren.

fun meint:

"Komisch, komisch – was die Japaner sich so alles ausdenken... Angesichts solch kurioser Videospiele-Machwerke mag der "bodenständige" Europäer nur noch verwundert den Kopf schütteln – aber wenn schon, dann bitte im Takt und mit packenden Beats im Ohr! Denn *Beatmania* fesselt einfach jeden, der sich nur kurze Zeit damit befasst – und beim großen Musik-Sortiment kommen alle auf ihre Kosten! Obwohl man sich schon nach kurzer Zeit mit dem simplen Handling angefreundet hat, ist es bis zur fehlerfreien DJ-Kür noch ein langer Weg – für Langzeit-Motivation ist also gesorgt.

Kritisieren können wir (neben der spartanischen Grafik) eigentlich nur den Controller – obwohl die überarbeitete Version jetzt etwas besser in europäische Hände passt, ist das Problem der Button-Belegung gleich geblieben. Denn was tun, wenn vier der fünf Tasten gleichzeitig gedrückt werden wollen und das Jubeln der Menge nur noch ein Scratch-Solo entfernt liegt...? Doch trotz dieses (minimalen) Mankos gilt: Wer auch nur das geringste Rhythmus-Gefühl besitzt, sollte unbedingt zugreifen!"

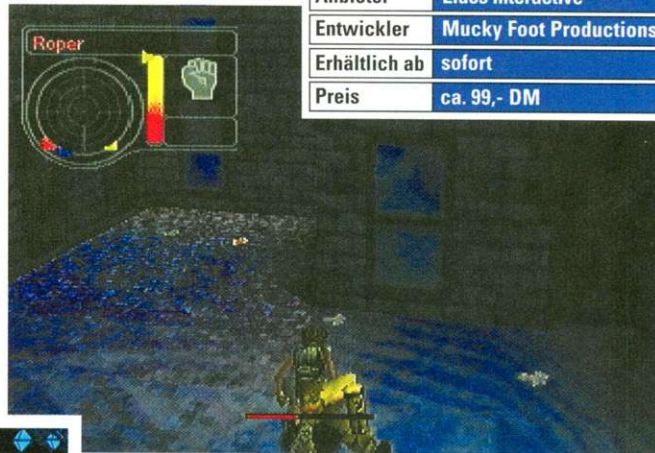
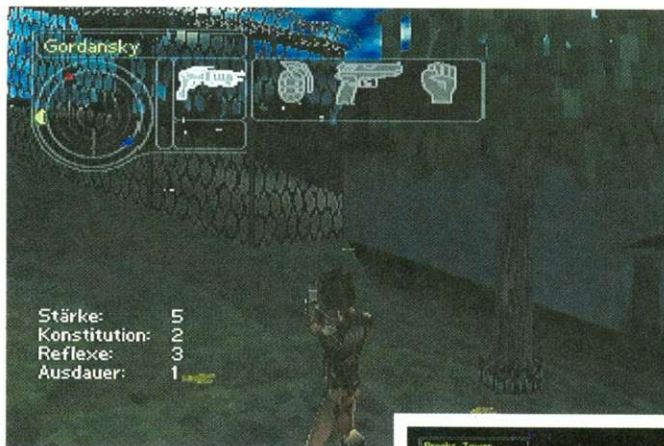
GRAFIK	4	HANDLING	9	<p>SPIEL SPASS</p>
SOUND	10	SPIELDESIGN	9	
<p>1-2 Spieler</p> <p>Memory Card 2 Blöcke</p> <p>Dual Shock</p> <p>Texte englisch</p> <p>Sprachausgabe englisch</p>				



Urban Chaos

Auch wenn der Jahrtausendwechsel glatt über die Bühne ging – Urban Chaos wärmt das Thema erneut auf.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos Interactive
Entwickler	Mucky Foot Productions
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Später wird's interessanter: Eine rücksichtslose Schlägertruppe terrorisiert die Stadt und

schreckt auch vor Waffengewalt nicht zurück. Spätestens hier greift Ihr dann zu verschiedenen Schusswaffen und räumt auf. Das Mädel nimmt automatisch den nächsten Gegner ins Visier, Ihr braucht nur noch den Abzug durchziehen – und aufpassen, dass Euch nicht die Munition ausgeht. Außerdem seid Ihr auch unbewaffnet eine Ein-Mann-Armee: Ihr

bewegen. Ihr steigt in Polizeiautos und jagt mit Sirenengeheul um die Ecken. Ihr klettert auf Häuserdächer und erkundet finstere Gassen. Ihr sammelt Power-Ups, die Euren Charakter schneller, stärker und widerstandsfähiger machen. Ihr hangelt Euch an Vorsprüngen entlang und rutscht Drahtseile hinab. Das alles ist eingebettet in abwechslungsreiche Missionen und etliche Nebenaufgaben, die abseits der Haupthandlung stattfinden. Anstatt nur stupide zu ballern, müsst Ihr auch harmlose Passanten in ein Gespräch verwickeln. Ihr erhaltet dadurch wertvolle Hinweise und neue Aufträge. ■

Gangster-Action mit einem Schuss Abenteuer! In der Rolle einer jungen Polizistin macht Ihr dem Verbrechen den Garaus. Schließlich steht laut Story-Line

>> Die Idee ist klasse. In wenigen anderen Spielen habt Ihr soviel Freiheiten wie in Urban Chaos.<<

der Jahrtausendwechsel ins Haus, was diverse dunkle Subjekte aus ihren Löchern kriechen lässt. *Urban Chaos* erscheint auf den ersten Blick wie ein typisches Action-Adventure: Ihr steuert Eure Heldin in der üblichen *Tomb Raider*-Perspektive durch die Gassen, Straßen und Parks einer Stadt und arbeitet Euch von Mission zu Mission vor. Auf dem Programm stehen anfangs recht biedere Einstiegeraufträge. Ein Selbstmörder will vom Hochhaus springen, weil ihn die örtliche Feuerwehr nicht aufnehmen will – kein Problem, mit etwas weiblichem Charme überzeugt Ihr ihn, dass auch Polizeimützen recht schick sind...

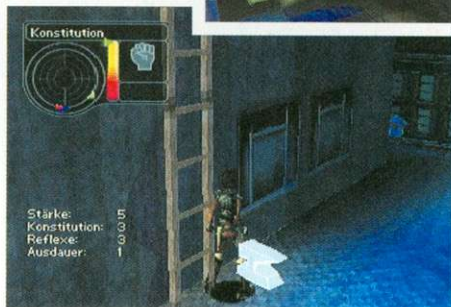
schickt Gegner mit Faustschlägen und Fußtritten auf die Matte. Alternativ setzt Ihr auch zu einem Judowurf an oder tretet den Feinden die Beine weg. Wenn sie dann wehrlos auf dem Boden liegen, legt Ihr ihnen in aller Ruhe Handschellen an, was sie ebenfalls außer Gefecht setzt.

Erfreulich ist die große Handlungsfreiheit, die Ihr bei "Urban Chaos" genießt. Während der Einsätze seid Ihr an kein Zeitlimit gebunden und könnt Euch frei in der Stadt



Und dann war da noch... der Werbespruch des Monats.

Eigentlich verschonen wir Euch üblicherweise mit inhaltsleeren Werbesprüchen, die zusammen mit den Testmustern in der Redaktion eintreffen. Der hier ist aber so gut, den wollen wir Euch nicht vorenthalten. Was Eidos mit "... 3D-realistischen Nebelschwaden und Schattensilhouetten, begleitet von automatischer Materiesimulation zur Echtzeitdarstellung von Objektkollisionen" meint, wird wohl für immer das Geheimnis düsterer PR-Katakomben bleiben.



fun meint:

„Die Idee ist klasse! In wenigen anderen Spielen habt Ihr soviel Freiheiten wie in *Urban Chaos*: Gangster verhaften, Autos fahren, Leute befragen, Dächer erklimmen und Geiseln befreien. Das Potential zu einem Spitzenspiel dringt bei *Urban Chaos* aus allen Ritzen. Leider ist es Mucky Foot nicht gelungen, das Ganze technisch sauber und mit guter Grafik auf die PlayStation zu bringen. Irgendwie schafften es die Entwickler, sich dermaßen in Details zu verrennen, dass der Gesamteindruck darunter litt. Dabei ist die bescheidene Optik noch nicht einmal der entscheidende Kritikpunkt. Viel problematischer ist die unhandliche – stellenweise sogar frustrierende – Steuerung. Die Kämpfe und Schusswechsel lassen sich noch einigermaßen sauber kontrollieren. Wenn es jedoch darum geht, sich über die Dächer zu schwingen und auf Leitern und Vorsprüngen herumzuklettern, nimmt der Spielspaß rapide ab. Auf leistungsstärkeren Systemen könnte *Urban Chaos* ein Highlight sein, auf der PlayStation bleibt es leider ein Fanartikel unter vielen.“

- 1 Spieler
- Memory Card 1 Block
- Dual Shock
- Analog
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Für Fortgeschrittene bis Profis

GRAFIK: 6
HANDLING: 4
SOUND: 8
SPIELDESIGN: 9
SPIEL SPASS: 7



ECW Hardcore Revolution



Die Liga "Extreme Championship Wrestling" (ECW) feiert Ihr Videospiel-Debut gleich auf vier Konsolen: Die Keilereien für Dreamcast, PlayStation und Nintendo 64 testen wir in einem Aufwasch, den Game-Boy-Color-Test findet Ihr auf Seite 81.



Da knackt das Steißbein: Beim Atomic Drop schleudert Ihr den Feind mit dem Hintern auf Euer Knie.



Die ECW-Catcher benötigen viel Platz: Im Vierspielermodus sind "Whip In"-Schubser ins Seil eine Seltenheit.



Mit der Visage auf die Ringmatte: Beim Faceslam überrascht Ihr den Feind von hinten (N64).



Bruchlandung auf der Matte: Balls setzt zum schmerzhaften Bodyslam an.

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.99,-/129,- (N64)

Wrestling-Fans lieben die ECW-Catcher wegen ihrer spektakulären Manöver, Kamikaze-artigen Todessprünge und des großzügigen Ringrichters: 36 offizielle Schläger (und weitere geheime) wie Fettwanst Big Sal, Glatzkopf Credible und Gangbanger New Jack stellen sich dem Großereignis, die beiden Mädels Dawn Marie und Francine stürmen ebenfalls den Ring. Mit Karriere-Modus, Ausscheidungsturnieren und verschiedenen Einzelmatches (VS, Tag Team, Lumberjack, Battle Royal u.a.) steht Euch jedes Event der ECW-Liga offen. Wenn Euch die vorgefertigten Wrestler und Turniere langweilen, erstellt Ihr in Editor und Pay-per-View-Modus eigene Muskelberge sowie ganze Catch-Turniere.

>> Acclaim lockt mit hochauflösender Grafik, spielerisch hapert's jedoch gewaltig. <<



Fieser Würger von hinten: Nur wenn Euer Gegner angeschlagen ist, zeigt das Manöver Wirkung.

Eintönig: Auch bei langwierigen Manövern wie dem Backsuplex verweilt die imaginäre Kamera in der Totalen.

machen Anfängern das Leben schwer: Schlag, Tritt, Block und Clinch kontern sich gegenseitig und die anderen Tasten nützt Ihr zum Ausweichen, Rehen, Klettern und Anvisieren der verschiedenen Gegner. Auf dem Dreamcast wurden durch Doppelbelegung alle Funktionen auf nur sechs Buttons untergebracht.

Habt Ihr den Feind am Kragen gepackt (Clinch), setzt Ihr mittels komplizierter Tastenkombination (z.B. unten, oben, rechts und Schlag) zu Backbreaker, Piledriver und Powerbomb an. Die eingebaute Manöverliste zeigt euch nur bereits entdeckte Würfe. Neulinge greifen deshalb immer mit Hieben und Tritten an, denn ohne das nötige Timing und Know-How führt Ihr zwanzig mal das gleiche Manöver aus.

Auf einen Kommentator müssen die ECW-Wrestler verzichten: Im Optionsmenü verpasst ihr im

Gegenzug euren Schützlingen ein Repertoire Familien-freundlicher Schimpfwörter bzw. wüster Gossenausdrücke (Pfui!). Nach dem Kampf informiert euch ein Balkendiagramm über euren Kampfstil, bevor Ihr das nächste Match bestreitet. Die Kamera schwenkt auch bei Zweierduellen nur selten in eine schräge Perspektive, Nahaufnahmen gibt es überhaupt nicht. ■



fun meint:

„Mit hochauflösender Grafik, flinkem Spielablauf und Vierspielermodus ist ECW Hardcore Revolution auf PlayStation und N64 technisch gelungen. Für die Dreamcast-Fassung gilt dies jedoch nicht, denn alle drei Versionen sehen genau gleich aus: Die gleichen Texturen, die gleichen Polygonmodelle - und die Animationen wirken abgehackt oder zeitweise übertrieben schnell. Von Schmerz- oder Torkelanimationen fehlt jede Spur. Auch schnelle Schnitte und Nahaufnahmen bei mächtigen Manövern gibt's in ECW nicht - Konkurrenten wie *Giant Gram* und *WWF Smack Down!* bieten mehr Action. Ebenso löchrig wie die Optik ist die Spielmechanik: Eure Hiebe treffen einzig den anvisierten Gegner, selbst wenn sich dieser hinter seinem Kollegen versteckt! Ein Clinch gelingt nur, wenn Ihr eurem Kontrahenten genau in die Augen blickt. Die Steuerung ähnelt dem Acclaim-Wrestling *WWF Warzone*: Die komplizierten Tastenkombinationen verderben den Spaß am Vierspielermatch, Einzelkämpfer dagegen können ihren Kampfstil den spielerischen Mängeln anpassen und mit spektakulären Manövern überzeugen. Wegen der hochkarätigen Konkurrenz auf allen drei Konsolen lohnt sich der Aufwand jedoch nicht.“



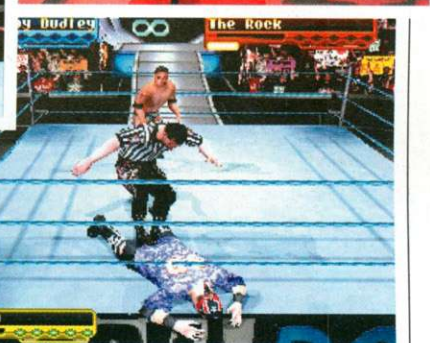
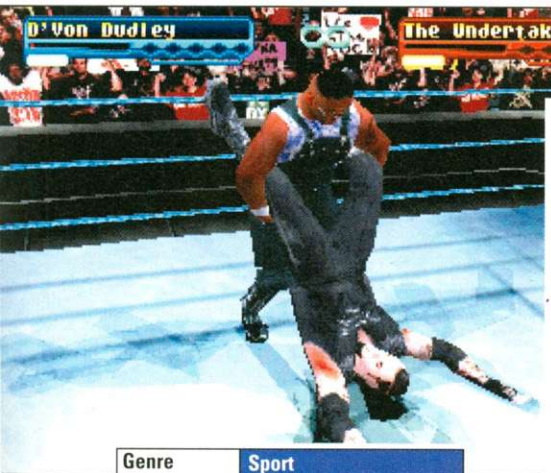
- 1-4 Spieler
- Memory Card
- Controller Pak
- VMU
- Texte englisch
- Rumble-Funktion
- Für Fortgeschrittene bis Profis





WWF Smack Down!

THQ bleibt im Ring: Ob der Publisher nach dem tadellosen WWF Wrestlemania 2000 für's N64 auch als PlayStation-Wrestler genügend Muskeln hat, klärt unser WWF Smack Down!-Test.



Genre	Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Yukes / Jakks Pacific
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 99,- DM

← Ansatz zum Katapult: Das seltene Manöver beherrschen nur Wrestler mit klassischem Kampfstil.

→ Bandscheibenvorfall programmiert: Der Piledriver ist eines der gefährlichsten Wrestling-Manöver.

↑ Die Action-Kamera von WWF Smack Down! ist kaum zu übertrumpfen: Manche Manöver verfolgt Ihr mit schnellen Schnitten aus drei Perspektiven.

→ Endlich dürft Ihr auch als Ringrichter aus zählen und Verwarnungen erteilen: Wer unfair kämpft, bekommt einen Tritt in den...

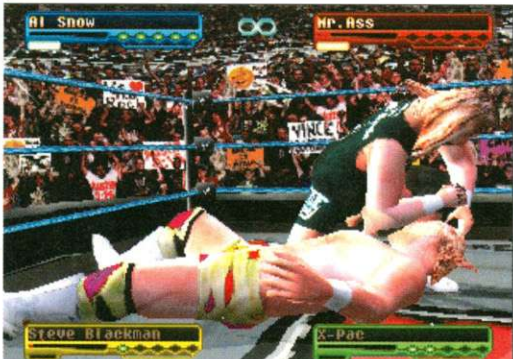
Ein fesselndes Wrestling-Spiel muß nicht nur über massig Manöver und tolle Grafik verfügen, sondern vor allem zwei (oder mehr) Spieler begeistern können: Alleine Raufen macht keinen Spaß. Dabei stören einige Wrestling-Spiele (wie ECW Hardcore Revolution, siehe gegenüberliegende Seite) den Spielspaß durch komplizierte Manöver – vier erfahrene Kämpfer bekommt man da kaum zusammen, wegen der umfangreichen Tastenbelegung werfen vor allem Anfänger sofort das Handtuch. WWF Smack Down! zeigt der Konkurrenz, daß auch ein kompaktes Kampfsystem alle nötigen Features bietet: Angriffstaste (Schlag bzw. Tritt), Clinch- und Konterknopf kontern sich gegenseitig aus, mit dem vierten Button rennt Ihr los oder schubst den Gegner ins Seil. Eure Kämpfer wenden sich automatisch dem letzten Angreifer zu, Gegnerwechsel und Prahlen (Zeigefingertasten) ist für Anfänger also zweitrangig. Euer Schützling packt den Feind am Kragen, auch wenn ihr leicht seitlich steht: Im

>> Statt endlose Manöverlisten zu studieren, stürmt Ihr einfach mitten ins Kampfgetümmel. <<

Clinch kombiniert Ihr die Knöpfe und einfache Steuerkommandos zu spektakulären Würfen und Hebelgriffen. Wegen der großzügigen Kollisionsabfrage könnt Ihr mit einem Kamikazesprung auch mehrere Gegner zu Boden reißen. Das Ausprobieren von verschiedenen Kombinationen motiviert, denn jede neue Variante führt zum Erfolg.

Auch bei den Spielmodi überzeugen die Entwickler durch Innovation: Neben den gewöhnlichen Turniermodi und Einzelduellen für ein bis vier Spieler dürft Ihr zum ersten mal in einem Wrestling-Spiel als Ringrichter auf die Matte: Ihr zählt beim Pin aus (oder seht einfach weg), ermahnt die Kontrahenten zur Fairneß und schlagt zur Not selbst zu! Im Dreispielmodus entstehen durch ungewollte Seitenhiebe wüste Keilereien, die durch das TKO oder unfaire Schiedsrichteraktionen entschieden werden: Liegt ein Wrestler außerhalb des Rings, könnt Ihr ihn z.B. beliebig schnell oder gar nicht auszählen.

↓ Wenn die Knochen knacken, fotografiert das Publikum: Al Snow bearbeitet Mr. Ass mit dem Ellbogen.



↑ Im Rampenlicht: Wegen der vielen Spots werfen Eure Catcher gleich mehrere Schatten.

36 Wrestler stellen sich in drei Arenen der Schlacht, darunter Buh Buh Ray, Ken Shamrock und der Big Bossman, sowie die drei Mädels China, Tori und Debra. Falls Ihr Euch nicht allein zum Ring traut, begleitet Euch ein Kollege als "Manager": Die rabiaten Geschäftsmethoden dieser Begleiter sind jedem Wrestling-Fan bekannt. Im Wrestler-Editor bastelt Ihr Euch Euren eigenen Catcher, das passende Turnier entsteht im Event-Editor. ■

fun meint:

„WWF Smack Down! besitzt zwar eine geringe Bildauflösung (320 x 220 Pixel), die Action-Kamera und das effektiv getimete Blitzgewitter überbieten jedoch jedes andere PlayStation-Wrestling: Viele Manöver hämmern Euch mit schnellen Schnitten in drei verschiedenen Perspektiven entgegen, andere genießt Ihr in einer Kamerafahrt oder von oben. Gelegentliche Polygonblitzer sind da schnell vergessen. Das Kampfsystem ist sofort kapiert und vielseitig: Anfänger stürmen sofort ins Kampfgetümmel und mischen ohne lange Vorbereitung mit. Turnier- und Wrestler-Editor überzeugen durch Rollenspielwerte und vielfältige Optionen, massig FMV-Sequenzen der TV-Realvorlage sorgen für Stadion-Atmosphäre. Neben dem Gebrüll der Zuschauer hätten jedoch ein paar Sprachsamples nicht geschadet.“

9	9	9
GRAFIK	HANDLING	
7	9	SPIEL SPASS
SOUND	SPIELDESIGN	

- 1-4 Spieler
- Memory Card
- Dual Shock
- Texte englisch
- Für Anfänger bis Profis

Daniel Johannes

Armorines

Auf dem Nintendo 64 haben sie die eklige Insektenbrut bereits vernichtet - nun säubern die *Armorines* Sonys PlayStation. Noch immer zieht ihr mit einem Söldner Eurer Wahl in die Schlacht: Private Tony Lewis und sein weiblicher Counterpart Myra Lane warten auf ihren Einsatz. Das gut gepanzerte Duo (eine futuristische Mecha-Rüstung macht's möglich) hat für jedes Insekt das passende Gegenmittel: Ihr rückt der wuseligen Bande mit Plasma-Kanone, Elektro-Schocker oder Raketenwerfer zuleibe - da bleibt kein Sechsheiner am Leben. Doch müßt Ihr nicht nur die Chitin-Bestien ausrotten, es wollen auch spezielle Missionen erfüllt werden. Ihr rettet Wissenschaftler, zerstört Insekten-Eier oder tuckert mit einem Schienenfahrzeug durch düstere Höhlen. Auf der Bug-Hatz kommt Ihr übrigens viel herum: Vom verschneiten Basislager durch finstere Käfer-Katakomben bis zu verzweigten Azteken-Tempeln ist alles dabei. Der Levelaufbau wurde 1:1 vom N64-Vorbild übernommen - doch spielerisch versagt die PlayStation-Konvertierung auf ganzer Linie. Die Steuerung ist alles andere als intuitiv, der Grafikaufbau sinkt desöfteren in den Framerate-Keller und Gegner sowie Kulissen sind einfach häßlich anzuschauen. Ego-Shooter-Fans lassen *Armorines* im Regal stehen und holen sich die PlayStation-Referenz *Medal of Honor!* ■

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Distinctive Developments
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 99,- DM



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

Andreas Binzenhöfer

Grudge Warriors

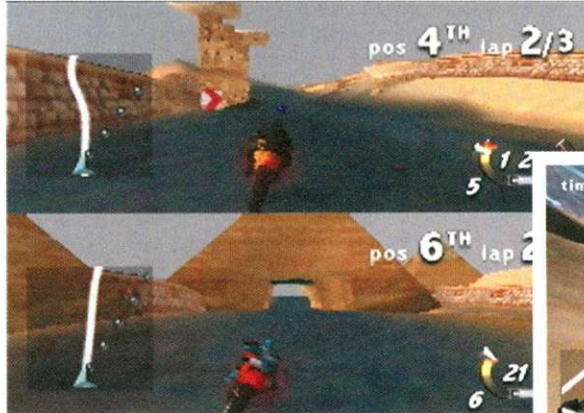
Grudge Warriors ist ein weiteres exzellentes Beispiel dafür, wie man eine an und für sich gute Spielidee gnadenlos verschwenden kann. Mit waffenbeladenen Kampftrucks fährt Ihr durch recht einfach gestaltete 3D-Landschaften und schießt dabei auf so ziemlich alles, was sich irgendwie bewegt. Ab und an löst man durch das Vernichten bestimmter Gegenstände einen Mechanismus aus, der einen neuen Abschnitt frei gibt und den Spieler so mit weiteren Aufgaben konfrontiert. Leider lassen sich die Vehikel dabei maximal ausreichend steuern. Von Präzision keine Spur. Selbst einfache Kurven werden hier zur absoluten Herausforderung. Spätestens nach einem Blick auf die wirklich missratene Kameraführung gibt dann auch der letzte Optimist zweifelt auf und greift lieber zu anderen Titeln des Genres. Selten gab es eine Möglichkeit, 100 Mark derartig schlecht zu investieren. ■

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Tempest Software
Erhältlich ab	2. Quartal
Preis	ca. 99,- DM



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

Top Gear Hyperbike



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

Mit *Top Gear Hyperbike* wird Kemcos überdurchschnittliche Rennspiel-Serie nun endlich um ein Motorradrennspiel erweitert. Wer sich zunächst für ein Single Race entscheidet, wird sich, nachdem er die Anzahl der Runden bestimmt hat, sicherlich erst einmal über die geringe Anzahl der vorhandenen Motorräder wundern. Insgesamt stehen zunächst mit der Kawasaki KX80 und der Honda NSR 125 zwei eher untermotorisierte Bikes zur Verfügung. Klar, dass man damit so schnell keinen Blumentopf gewinnen kann. Wer will, kann sich allerdings schon einmal im Time Trial mit den Strecken vertraut machen. Anfangs sind immerhin bereits vier Dirt- und eine Asphalt-Strecke anwählbar. Die wahre Masse an versteckten Strecken und Bikes lässt sich dann relativ schnell im Championship Modus erspielen. Die erste Saison besteht lediglich aus zwei Rennen, einem Enduro-Event und einem Straßenrennen, gibt allerdings bereits zwei neue Motorräder und eine weitere, vier Strecken dauernde Saison frei. Wer will, darf außerdem im Trick-Attack-Modus zeigen, dass er sein Gefährt beherrscht. In

sämtlichen Modi findet man überall verteilte Turbos und Nitros. Per Tastendruck lassen sich somit noch einige Zehntel herauschinden oder einige besonders fiese Gegner dezent überholen. Dass *Top Gear Hyperbike* ein typische Arcade-Spiel ist, merkt man allerdings auch an zahlreichen anderen Dingen wie z.B. den Checkpoints, die regelmäßig durchfahren werden müssen. Die Steuerung ist grundsollide, wer den Analog-Stick in engen Kurven nach hinten zieht, kann sein Bike sogar in einen sauberen Drift versetzen. Auch grafisch kommt man ohne nervige Nebel oder Pop-Up-Effekte aus. ■



1-2 Spieler Rumble Pak Expansion Pak Streckeneditoren Texte englisch Sprachausgabe englisch Für Einsteiger bis Profis



Ruff & Tumble

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



Winks zu befreien und Nitekap zu erledigen.

Abhängig davon, ob Ihr Euch für den kecken Knaben oder das mutige Mädel entschieden habt, verwandelt Ihr Euch unterwegs in die verschiedensten Superhelden: Vermöbelt als gigantischer Muskelprotz die Gegner, zückt als Ninja Euer Schwert oder mutiert zum albernem Kasper. Ein Sprung in spezielle Boxen genügt - schon setzt die Verwandlung ein. Doch wollen nicht nur gemeine Alptraumkreaturen platt gemacht werden - Ihr sammelt auch fleißig Gegenstände: Traumschlüssel, Zahnräder (zum Öffnen neuer Abschnitte) und Z-Symbole (Energievorrat) wandern in Euren imaginären Rucksack. Außerdem öffnet Ihr Schatztruhen und aktiviert hier und da mal einen Schalter. *Ruff*



Der böse Nitekap ist zurück: Nachdem der fiese Alptraumkönig bereits auf der PlayStation für unruhige Nächte gesorgt hat, macht er nun auch das Nintendo 64 unsicher. An der Story hat sich nichts geändert: Die niedlichen Winks, gutherzige Schlafpatrone, die nachts über die Kinder wachen, wurden allesamt entführt und in Käfige eingesperrt. Nun regieren die niederträchtigen Hood-Winks und bescheren den Kids schlechte Träume. Doch die Geschwister Ruff und Tumble wollen der Herrschaft des Bösen ein Ende bereiten: Die beiden machen sich auf den Weg ins Traumland, um dort die armen



& *Tumble* sprüht sicherlich nicht vor Innovationen - unterhaltsame Jump'n'Run-Kost wird aber allemal geboten. Und auch wenn die Eurocom-Entwicklung nicht an Vorbilder und Highlights wie *Banjo-Kazooie* herankommt, lohnt sich der Ausflug ins (Alp-)Traumland. PlayStation- und Nintendo 64-Version schenken sich nichts - einzig beim Sound muss der 64-Bitter etwas zurückstehen. ■

8	7	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL
8	8	SPASS
SOUND	SPIELDESIGN	

1 Spieler Controller Pak 1 Seite Rumble Pak Expansion Pak Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Anfänger bis Profis

Andreas Binzenhöfer



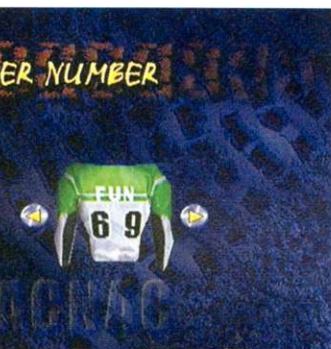
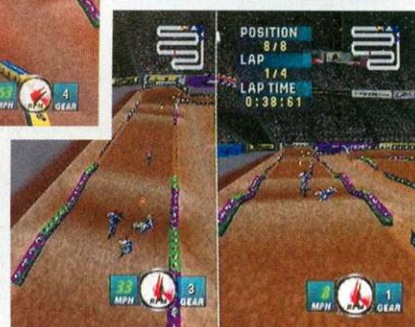
Jeremy McGrath Supercross

Jeremy McGrath dürfte mittlerweile den meisten Enduro-Fans ein Begriff sein. Bereits 1998 erschien ein Enduro-Spiel auf der PlayStation unter seinem Namen. Mit der 2000er Version will man nun auch den Nintendo-Markt erobern. Jeremy McGrath soll dabei nicht nur mit seinem guten Namen ordentlich Werbung für das fertige Produkt machen, sondern hat angeblich auch fleißig an der Entwicklung mitgearbeitet. So sind zum Beispiel die 16 anfangs verfügbaren Strecken vom Meister persönlich ausgesucht worden. Wer will, kann in einem Einzelrennen direkt ins Geschehen eingreifen oder bereits im Time Trial auf Bestzeitenjagd gehen. Der interessierte Fan wird sich allerdings zunächst einen eigenen Spieler kreieren, indem er einem virtuellen Piloten einen Namen, eine Nummer und seine Lieblingsfarbe verpasst. Jetzt nur noch ein Motorrad aus der 125ccm oder der 250ccm Klasse ausgewählt und los geht's. Im Championship-Modus stehen drei Perspektiven zur Auswahl, die allerdings allesamt etwas hektisch wirken. Wer mit den Feinheiten der Steuerung nicht von Anfang an zu recht kommt, schließlich

besteht die Möglichkeit mit Vorder- und Hinterradbremse getrennt zu verzögern, kann sich im Freestyle auf einer von sechs Strecken in Form (Grater, Rampen, Mondlandschaft) nach Herzenslaune austoben. Wer trotz der gebotenen Vielzahl an Spielmodi Langeweile verspürt, bastelt sich einfach seine eigenen Strecken mit dem integrierten Streckeneditor. Im Prinzip bietet Jeremy McGrath Supercross eine große Auswahl an Features, die leider in der etwas zu ärgerlichen Steuerung untergehen. Vor allem nach engen Haarnadelkurven verliert man hier schnell die Übersicht und hat Probleme, sein Bike wieder gerade auszurichten. Dennoch werden Enduro-Fans sicherlich auf ihre Kosten kommen. ■



Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	2. Quartal
Preis	ca. 99,- DM



7	6	7
GRAFIK	HANDLING	SPIEL
7	7	SPASS
SOUND	SPIELDESIGN	

1-4 Spieler Controller Pak Rumble Pak Texte englisch Sprachausgabe englisch Für Einsteiger bis Profis

Philipp Noack

NINTENDO 64 **Supercross 2000**

Hier ist sie, die Premiere eines Motorcross-Titels fürs Nintendo 64. Entwickler MBL Research war vor allem um eine möglichst realistische Umsetzung des eigenwilligen Sports bemüht. Die wichtigsten Features im Überblick: Alle namhaften Marken wie Honda CRs, Kawasaki KX, Yamaha YZ oder Suzuki RM fanden ebenso ihren Weg auf die Nintendo-Hardware wie bekannte Fahrer à la Mike Metzger und Greg Albertyn zusammen mit 23 weiteren illustren Kollegen. Mit Saison-, Karriere-, Freestyle- und einem Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus dürfte für jeden etwas dabei sein. Wieviel Mühe sich die Entwickler gegeben haben, sieht man an Details wie einem Picture-In-Picture-Replay oder dem Umstand, dass sich die Kurse während der Rennen langsam verändern und deutliche Spuren von Abnutzung zeigen. Für den ersten Gehversuch auf dem Nintendo 64 verfügt dieser simulationlastige Motorcross-Titel durchaus über genügend spielerisches Potential. Dank Stunt-Modus dürften auch Arcadespieler Gefallen an *Supercross 2000* finden. ■



Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	MBL Research
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM



1-2 Spieler, Rumble Pak, Memory Pak, Expansion Pak, Text: deutsch, Sprachausgabe deutsch, Für Fortgeschrittene

Daniel Johannes

PlayStation **Reinigungs-DVD**

Daß Japaner auf deutsche Titel stehen, wissen wir spätestens seit *Zeitgeist*, *Einhänder* und *Ehrgeiz*. *Reinigungs-DVD* läßt sich in genau diese Sparte deutsch klingender Spiele einreihen. Doch überzeugen wollte uns das unkonventionelle Produkt nicht so recht: Spartanische Optik, endlose Ladezeiten und keinerlei Abwechslung vergällen den Spaß am "Spiel". Nach Informationen unseres Japan-Korrespondenten Yomei Essdei-Sushi könnte es sich bei *Reinigungs-DVD* übrigens um einen frühen PlayStation2-Titel handeln, der sowohl auf der neuen als auch auf der alten PSX laufen soll - es aber aus irgendeinem Grund nicht tut. Auch der Klappentext hält nicht, was er verspricht: "Verwijdert vuilpartikels in het DVD-loopwerk" - als ob wir das nicht versucht hätten... So bleibt wieder mal ein überaus eigenwilliger Nippon-Titel, mit dem europäische Spieler wohl kaum etwas anfangen können. Nur Japan-Freaks und notorische Saubermänner wagen sich an den exotischen Action-Shooter heran. ■

Genre	Action
Anbieter	Bibo-Soft
Entwickler	Bibo Interactive
Erhältlich ab	1. April
Preis	ca. 29,99 DM



1-2 Spieler, Memory Card 0 Blöcke, Analog, Dual Shock, Text: unverständlich, Für Anfänger

Dirk Gemeinhardt

PlayStation **NBA Showtime - NBA On NBC**

Nach der relativ guten Dreamcast-Version geben sich die ballverliebten Athleten der NBA nun auch auf der PlayStation ein Stelldichein. Wie bekannt, gilt es den Ball ohne großen Schnickschnack mittels atemberaubender Showeinlagen à la Harlem Globetrotters im Korb des Gegners zu versenken. Im Spiel Zwei gegen Zwei kann man entweder alleine oder via Multitap mit bis zu drei weiteren Freunden über die Out- und Indoor-Courts fetzen. Ganz in alter Tradition verzichtete Midway nahezu vollständig auf das penible Regelwerk der NBA; denn der Schwerpunkt liegt ausnahmslos bei der rasanten Korbjagd. Trotz des überaus flüssigen Gameplays und der eingängigen Steuerung muss man mit dem jüngsten Ableger der *NBA Jam*-Reihe in die Zäsur gehen, da vor allem die dürftige Gestaltung der Akteure hinreichend Anlass zur Kritik gibt. Zudem wirken die Hintergrundkulissen viel zu statisch. Beispielsweise kann man jubelnde Fans wie eine Stecknadel im Heuhaufen suchen. Lediglich der abwechslungsreiche Create-A-Player-Mode sorgt für einen kleinen Lichtblick. Fazit: Mit diesen mäßigen Leistungen kann das Midway-Team garantiert nicht punkten. Wer die Möglichkeit hat, zwischen der Dreamcast- und PlayStation-Fassung zu wählen, sollte sich für Segas GD-Rom entscheiden. ■

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



1-4 Spieler, Memory Card 1 Block, Analog, Multitap, Text: deutsch, Sprachausgabe deutsch

Daniel Johannes

PlayStation **PuchiCarat**

Taito meldet sich zurück - und präsentiert uns nach zahlreichen *Bust-A-Move*-Teilen ein neues Puzzle-Game. *PuchiCarat* heißt das Machwerk - und versteht sich als Mischung aus dem Klassiker *Arkanoid* und eben erwähntem *Bust-A-Move* (aka *Puzzle Bobble*). Am oberen Bildschirmrand hängen bunte Edelsteine - und Ihr versucht sie mit einer Kugel zu zerstören. Einmal abgeschossen, schwirrt Euer Spielball der Klunkerkette entgegen, löst dort beim Abprallen einige Steinchen auf und wird zum unteren Bildrand zurück katapultiert. Nun stoßt Ihr die Kugel mit Eurem schwebenden "Reflektor-Brett" wieder den Edelsteinen entgegen usw... Aufgelöste Steine tauchen beim zweiten Spieler (bzw. Computergegner) wieder auf - wächst die Klunkersammlung über die Grenzmarkierung am unteren Rand hinaus, heißt es "Game Over". Wer sich für Denkspiele erwärmen kann und *Tetris*, *Bust-A-Move* und *Konsonen* schon totgespielt hat, sieht sich das Teil mal an... ■

Genre	Denkspiel
Anbieter	Event
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



1-2 Spieler, Memory Card 1 Block, Analog, Dual Shock, Maus-Unterstützung, Text: engl., Sprachausgabe engl. & jap., Für Fortgeschrittene & Profis

Superbike 2000



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



Electronic Arts scheint sein Faible für den Motorradsport entdeckt zu haben. Neben den beiden erfolgreichen Moto Racern und dem in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten *Supercross 2000* liegt mit *Superbike 2000* ein weiterer Titel vor. Der erste Teil *Superbike World Championship* war nur für den PC erschienen, und so stellt die 2000er Variante ein PlayStation-Debüt dar. Man versuchte, bei der Entwicklung sowohl Arcade- als auch Simulationsfans anzusprechen, und verpasste der Version für Sonys 32-Bitter extra einen Splitscreen für einen Zwei-Spieler-Head-To-Head-Modus. Wie man das von EA gewohnt ist, wartet der Titel mit einer offiziellen Lizenz (1999 SBK *Superbike World Championship*) und einer daraus resultierenden Unmenge von Hintergrundinfos zu den Fahrern, Bikes und Teams auf. Stolz 13 Original-Parcours dürfen von Euch gebügelt werden: Phillip Island, Donington, Monza, Brands Hatch, Assen, Albacete, Sugo, Misano, Hockenheim, A1-Ring, Kyalana, der Nürburg-Ring und schließlich noch Laguna Seca. Die Motorräder kommen allesamt von namhaften Herstellern wie Ducati,

Honda, Suzuki, Kawasaki, Yamaha und Aprilia. Für den nötigen Realismus sorgen dann noch 20 Originalfahrer, unterschiedlichste Wettereinflüsse, Setup-Modifikation und die Möglichkeit, ein komplettes Rennwochenende mit Warmups, Qualifying und Grand Prix zu bestreiten. Die Ziele waren wohl zu hoch gesteckt: Dem reinen Arcade-Spieler ist der fahrerische Anspruch zu hoch und die Rennstrecken zu langweilig. Die Polygone bewegen sich zu keinem Zeitpunkt flüssig auf den Betrachter zu und die Hintergrundmusik stellt Ihr am besten gleich zu Beginn ab. Fazit: Nur für hartgesottene "Simulanten" geeignet. ■



1-2 Spieler Memory Card 1 Block Analog Dual Shock Text deutsch Sprachoption deutsch Für Fortgeschrittene & Profis Profis

Philipp Noack

Road Rash: Jailbreak



Road Rash war noch in jedermanns Sache: Mit einem Holzknüppel auf andere Motorradfahrer einzudreschen oder orientierungslose Rentner über den Haufen zu fahren, fällt ja auch nur schwerlich in die Kategorie "politically correct". Für die Play-



Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	16. März
Preis	ca. 99,- DM



Station stellt *Road Rash: Jailbreak* den nunmehr dritten Teil der Endlos-Saga dar. Die Story unterscheidet sich ein wenig von der der Vorgänger: Um einen Kumpel aus dem Knast zu holen, müsst Ihr Mitglied in einer der beiden ortsansässigen Gangs werden. In unzähligen Rennen stellt Ihr Eure Klasse unter Beweis, anschließend helfen Euch die Rocker, Euren Freund aus dem Gefängnis zu befreien. *Road Rash: Jailbreak* wartet mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Modi auf. Allein kann man z.B. auch in die Rolle eines Polizisten schlüpfen und die flüchtigen Verkehrsrowdies mit einem Gummiknüppel von Ihrer Schuld überzeugen. Habt Ihr das flüchtige Subjekt genügend bearbeitet, gibt's ordentlich Punkte auf Euer Konto. Zu zweit sticht der kreative "Sidecar"-Modus heraus: nur wer sich mit seinem Kompagnon einig ist, steuert sein Gefährt sicher um die Kurven. Denn sowohl der Spieler, der die Rolle des Fahrers übernimmt, als auch derjenige, der für den Beifahrer verantwortlich ist, kann in den Kurven durch eine Gewichtsverlagerung die Richtung vorgeben. Haarsträubende Situationen sind so vorprogrammiert. Electronic

Arts neuester *Road Rash*-Aufguss gefällt erst auf den zweiten Blick. Zunächst wird man von der groben und manchmal brutal ruckeligen Optik gehörig abgeschreckt. Wenn man sich in einem Pulk von Rockern bei 200 Sachen so richtig auf die Müitze gibt, kommt die 3D-Engine regelmäßig in arge Bedrängnis.

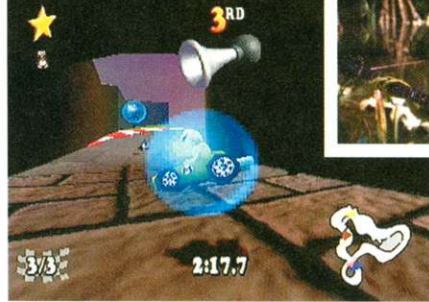
Aber wer sich darauf eingestellt hat, wird, vor allem mit mehreren Spielern, sicherlich seinen Spaß haben. ■



1-4 Spieler Memory Card 1 Block Analog Dual Shock Text deutsch Sprachoption englisch Multi-Tab Für Anfänger & Fortgeschrittene & Profis

Muppet Race Mania

Kennt ihr die noch? Kermit, den Frosch und seine echt saumäßige Liebe, die temperamentvolle Miss Piggy? Findet ihr die "Schweine im Weltall" noch kultiger als Mr. Spock – und der "Große Gonzo" in seiner Gastrolle als Darth Vader ist Euch ein lebensgroßes Poster an der Schlafzimmerwand wert? Dann freut Ihr Euch bestimmt über das interaktive Debüt des Puppentheaters: Für *Muppet Race Mania* haben Hensons Kultfiguren ihre Puppenspieler-Stäbe abgegeben – und sind anschließend in schicke 3D-Pellen geschlüpft. Kermit, Piggy, Gonzo, Fozzi und Co. sitzen jetzt am Steuer von knuffigen Fun-Karts. Während Piggy ihre Speckschwarten in einen miniaturisierten Monster-Truck zwängt, heizt Gonzo in einer fliegenden Untertasse über die Polygon-Parcours, Schlappohr Ral presst den Texture-Asphalt mit einer Dampfwalze platt. Gemeinsam brettert die Muppet-Bande durch Szenarien aus Film und Fernsehen: Mal muss die Szenerie aus einer alten TV-Episode erhalten, für den nächsten Kurs hat man die Kulissen aus einer der Kino-Klamotten (wie z.B. der *Muppets-Weihnachtsgeschichte*) nachgebaut. Ergänzend gibt's vor jedem neuen Ren-



Genre	Fun-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 99,- DM

nen einen FMV-Schnipsel aus der jeweiligen Film- oder Fernseh-Vorlage – leider nur auf Englisch, aber dafür bildschirmfüllend und teils vorbildlich komprimiert. Danach geht's in gewohnter Kart-Manier zur Sache: Wer's vor dem Gasgeben schafft, eine bestimmte Button-Folge (wird Knopf für Knopf über Eurem Fahrer eingbledet) in die Tasten zu hämmern, fährt der Konkurrenz schon vorm Überqueren der Start-Linie davon – und drückt erst danach tüchtig auf die Tube. Was dann folgt, ist Fun-Racer-Standard: Ihr sammelt reichlich Extras auf, bombardiert aufdringliche Verkehrs-Rowdies mit Bomben oder dem alleits gefürchteten "Homing-Chicken" und achtet besonders in den Schikanen peinlich darauf, nicht den Stick abzubrechen. Mit dem steuert's sich übrigens ganz hervorragend: Euer Muppet-Vehikel reagiert schnell und sensibel auf jeden analogen Schlenker – und haut's in der Kurve trotzdem mal nicht hin, so liegt's



fun meint:

„So ein Spaß! Mit meinem Lieblings-Frosch mal so richtig durch die Pampa brettern, über bissige Kommentare von den Opas aus der Loge schmunzeln und schrägen Muppet-Melodien lauschen. Entwickler Traveller's Tales fängt die unbeschwernte Atmosphäre des Vorbilds gekonnt ein und bereitet damit besonders den Fans einen Heidenspaß. Trotzdem packt Euch die Race Mania nicht ganz: Die Kurse sind hübsch, aber uninspiriert, die Specials witzig, aber nicht abwechslungsreich genug. Die Steuerung ist sensibel, verträgt sich aber nur bedingt mit der zuweilen arg konfusen Kameraführung und auch das ganze Drumherum wirkt arg lieblos. Schade drum: *Muppet Race Mania* hat alle technischen und grafischen Trümpfe auf der Hand – leider wurden sie bei Design und Präsentation verspielt. Klar: Wer die Muppets liebt, wird seinen Spaß damit haben – für den Rest gibt's keinen vernünftigen Kaufgrund. Holt euch lieber *Crash Team Racing!*“



- 1-2 Spieler
- Memory Card
- Dual Shock
- Texte deutsch
- Sprachausgabe englisch
- Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Overblood 2



Genre	Rennspiel
Anbieter	Riverhill Soft
Entwickler	SVG
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

ben beschränken sich größtenteils auf das Suchen von Gegenständen, Lösen von Rätseln und Abknallen lieblos designter Gegner. Dazwischen halten die Darsteller minutenlang in vor- und echtzeitberechneten Videosequenzen nahezu endloses Palaver. Hintergrundgeschichte, Synchronisation und abwechslungsreiches Gameplay stellen die Pluspunkte dar, verhunzt werden die guten Ansätze durch eine schwammige Steuerung, häßliche Optik (Non-Player-Charaktere ohne Gesicht müßten wirklich nicht sein) und unfaire Kämpfe (wenn man angegriffen wird, obwohl das Item-Menü geöffnet ist, gibt's nichts mehr zu lachen). Nur für tolerante Fans. ■



Das Konzept des Vorgängers wurde komplett umgeworfen, stattdessen hat Entwickler Riverhill Soft ein grundlegend anderes Action-Adventure aus dem Titel gemacht. Als einziger Bekannter und Bindeglied zwischen beiden Teilen fungiert Roboter Pipo, der ab und zu auf der Bildfläche erscheint. Ihr steuert den lässigen Protagonisten Arcano (Wiedererkennungsmerkmal: Die größte Heldenlocke der Videospieldwelt - nach Robert Bannert, versteht sich!) abwechselnd durch polygonale Szenarios und gerenderte Landschaften. Die Aufga-

In andere Person schlüpfen
Operation beginnen

Eins vorneweg an alle *Overblood*-Kenner:

TEL 0700 70 77 77 00



VERSTEIGERE
DEINE
SPIELE!

TEILNAHME KOSTENLOS

WWW.ACMEONLINE.DE

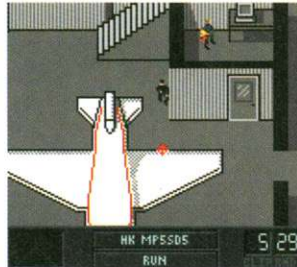
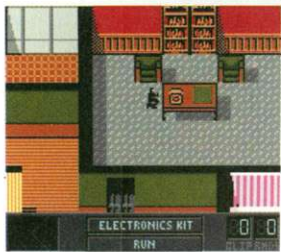


Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Rainbow Six

Red Storm's Terroristen lernen einfach nicht dazu – haben sie eben noch auf PlayStation & Co. polygonale Prügel bezogen, belagern sie jetzt sogar schon Nintendos Kleinsten. Wie beim großen Vorbild kommandiert Ihr deshalb schlagkräftige Special-Forces-Einheiten gegen die miesgelaunte Terror-Gruppen. Dabei hat Entwickler Crawfish versucht, das komplette Spielsystem der Original-Fassung auf das Game-Boy-Modul zu quetschen: Euch erwartet neben einer relativ simplen Pixel-Schießerei sowohl der Story- und der Ausrustungs-Bildschirm als auch eine "Light"-Version des Planungs-Modus. Leider tappten die ehrgeizigen Entwickler damit vollends in die Technik-Falle: Euer Handheld ist mit einer flüssigen Darstellung des Spielareals schlichtweg überfordert. Das

zweidimensionale Kampfgebiet scrollt schrecklich langsam (und nur unter heftigstem Flimmern) an Euren Pixel-Recken vorbei, die Gegner-KI ist praktisch nicht vorhanden und das (ehemals taktische) Spielsystem artet schon kurz nach Spielstart zu wilden Action-Schießereien aus. Somit ist die Pocket-Version von *Rainbow Six* nur für Genre-Fans mit viel Geduld zu empfehlen – wirklich schade, denn Potential hat die Terroristen-Hatz allemal! ■



1 Spieler Batterie Rumble-Funktion Texte deutsch Für Anfänger & Profis

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Oddworld Adventures 2

Hello!, "Follow me!", "Work!". Wir erinnern uns: Grünling Abe ist nicht nur das Lieblings-Alien der PlayStation-Abenteurer, nein der knochige Naturbursche kann auch noch sprechen – und das sogar auf dem Game Boy! "Gamespeak" nennt Entwickler Oddworld Inhabitant das Wunder der interaktiven Sprach-Samples: Egal ob knuffiger Mudokon-Sklave, garstiger Scrab, fieser Slig oder hechelnder Slog – die Oddworld-Bewohner wurden samt Sprachausgabe (knarzt jetzt allerdings ein bißchen) originalgetreu auf Nintendos Kleinsten herübergerettet. Trotzdem erscheint es uns wenig sinnvoll, ein Adventure vom Kaliber eines *Oddworld* auf den Game Boy zu portieren... Auch wenn man sich mit der Konvertierung viel Mühe gegeben hat (sogar die Full-Motion-Gesichter im Gamespeak-Screen sind drin), die Atmosphäre des Vorbilds ging trotzdem flöten... Denn: Wo das PlayStation-Spiel vor allem von der Stimmung lebte, da sind Game-Boy-Abe und Konsorten grafische Hungerhaken. Durch zweidimensionale Levels hasten, seichte Geschicklichkeitseinlagen meistern und Mudokons retten: Fans greifen zu... der Rest kauft sich lieber ein Adventure, das speziell auf die Handheld-Hardware zugeschnitten ist... z.B. *Conker's Pocket Tales* oder *Zelda: Link's Awakening*. ■

Genre	Adventure
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Oddworld Inh. / Saffire
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 69,- DM



1 Spieler Passwort Texte deutsch Sprachausgabe englisch Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Game & Watch Gallery 3

Und wieder präsentiert uns Nintendo eine ganze Reihe primitiver LCD-Spielchen. Zehn dieser Uralt-Games



Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo / R & D 1
Erhältlich ab	Ende März
Preis	ca. 69,- DM

veränderten Klassik-Versionen der LCD-Games gibt's je eine aufgepeppte Modern-Variante - hier steuert Ihr dann Nintendo-typische Charaktere wie Mario, Yoshi oder Toadstool über den Screen. *Game & Watch Gallery 3* bietet hektisches Button-Gedrucke und einfachste Spielmechanik - damit lockt man heutzutage niemanden mehr hinter dem Ofen vor. So eignet sich die Spielesammlung wirklich nur für fanatische Nostalgiker! ■



1-2 Spieler Batterie Linksknopf Texte englisch Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Daniel Johannes

GAME BOY COLOR Janosch - Das große Panama-Spiel

Wenn der kleine Bär und der kleine Tiger eine Reise machen, dann wird's lustig - zumindest in den spaßigen Kinderbüchern von Janosch. Infogrames spendiert uns nun die passende Videospieldaption der tierischen Abenteuer. Ihr steuert Euren gestreiften "Helden" durch die heimischen Wälder, fremde Städte und ferne Regionen. Ziel Eurer aufregenden Reise ist Panama - doch bis Ihr im Land der Träume angelangt seid, ist es ein langer Weg. Unterwegs löst Ihr simple Rätsel, sammelt Gegenstände und "unterhaltet" Euch mit freundlichen Helfern. Doch laufen die Gespräche nicht wie üblich über eingeblendete Textboxen ab, sondern Ihr verständigt Euch über entsprechende Symbole. Außerdem wollen Euch diese Piraten und feiste Räuber ans Leder. Leider bleibt *Janosch - Das große Panama-Spiel* wirklich nur für Kleinkinder und hartgesottene Fans interessant - erfahrene Spieler stören sich am zu simplen Spielprinzip, dem langweiligen Herumgelaufe und der nervigen Hintergrundmusik. ■

Genre	Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Neon Software
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



1 Spieler Passwort Texte deutsch Für Anfänger

GAME BOY COLOR International Track & Field

Konamis Athleten wetteifern im Westentaschenformat: Zu Speerwurf, Stabhochsprung und Kugelstoß, Hürden-, Kurz- und Langstreckenduell stellt Ihr Euch neun CPU-Sportlern, die Euch besonders in ihren persönlichen Lieblingsdisziplinen fordern.



Wie in allen Spielen der *Track & Field*-Serie zählt dabei auch auf dem Game Boy beharrliches Dauerfeuer, bei den technischen Disziplinen (Werfen und Springen) benötigt Ihr zusätzlich exaktes Timing. Wer Buttonsmash-Sportspiele à la *Decathlon* nicht mag, ist auch bei *International Track & Field* im falschen Stadion.

Für *Track & Field*-Veteranen neu ist der Story-Modus, in dem die Sportler ihre Eigenschaftswerten beharrlich trainieren sowie verschiedene Sportprüfungen und Turniere bestehen müssen. In der Wochenplanung weist Ihr jedem Tag eine Trainingseinheit zu (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) und verbessert anschließend

mit viel Schweiß Eure Eigenschaften. Ihr dürft Euch aber nicht überanstrengen: Wer zu hart trainiert, landet mit einem Kreislauf- oder Nervenzusammenbruch im Krankenhaus. Deshalb sind in *International Track & Field* auch Spritztouren mit dem Auto oder Einkaufsbummel mit der Freundin als entspannende Abwechslung möglich. Nur an einem Prüfungstag solltet Ihr nicht ins Grüne fahren: Eure Trainerin ist streng und tadelt Euch mit spitzer Zunge! ■

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



1-2 Spieler | Batterie | Link-Kabel | Texte deutsch | Für Einsteiger bis Profis

GAME BOY COLOR Konami Winter Games

Robert Bannert

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

An alle, die für eine flotte Rodelpartie zu haben sind. Mit *Winter Games* bringt euch Konami das frostige Pendant zu seinen *International Track & Field*-Disziplinen. Gameplay und Präsentation erinnern Freunde des traditionellen Button-Gehämmers an die *Nagano Winter Olympics*.

Wie im inoffiziellen Vorgänger geht's entweder mit Bob, Schlittschuhen, Snowboard oder Skiern auf die Pixel-Piste – und habt ihr erst einmal sorgfältig die Button-Belegung studiert (die Komplexitäts-Skala geht von absurd schwer bis peinlich primitiv), dürft ihr so richtig losrodeln. Das Konzept ist altbekannt: Ihr bearbeitet die Buttons gleichzeitig bzw. abwechselnd (Taktgefühl), pendelt zwei Skalen aufeinander ein (Balance) oder steuert Skiläufer bzw. Bob via Digi-Pad durch enge Schikanen (Geschicklichkeit). Besonders witzig wird's beim Snowboarden: Ihr springt auf Button-Druck vom Rand der Halfpipe ab, wartet ein, zwei Sekunden – und gebt dann so schnell wie möglich die angezeigte Button-Kombo ein. Wer's schafft, legt einen halbsbrecherischen Stunt hin – und saht tüchtig Punkte ab! Ergo: Alt, aber noch lange nicht überholt! Da wandert der Game Boy gerne von einer Hand in die andere... ■



1 Spieler | Batterie | Texte deutsch | Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GAME BOY COLOR ECW Hardcore Revolution

Oliver Ehrle

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Crawfish
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Die spektakuläre ECW-Liga catcht auf dem Game Boy: Mit einem von zehn Wrestlern (u.a. Raven, Sabu und Yoshihiro Tajiri) prügelt Ihr Euch im Challenge-Modus der Reihe nach mit allen Kollegen. Per VS-Modus stürzt Ihr Euch auf einen bestimmten Gegner, den Meisterschaftsgürtel gibt's beim Career-Turnier. Anfänger steigen in den Trainingsring, Profis wagen ein Stacheldrahtmatch. Eure Schützlinge beherrschen 14 gemeinsame Manöver wie Dropkick und Powerslam sowie jeweils einen persönlichen Finishing-Move. Das Kampfsystem ist voller Tücken: Die Wrestler können im Stehen nie durchschauen, es fehlt Zeit für gut vorbereitete Manöver. Einmal Eckpfosten gnadenlos ausgeliefert –



am Boden seid Ihr Sprüngen vom Wegrollen ist sinnlos. Meist hämmert Ihr einfach auf dem Schlagknopf herum und hofft auf Glückstreffer, um anschließend einen Wurf anzusetzen. Wenige Hiebe, kein Linkmodus und spielerische Mängel – glücklicherweise gibt's bessere Alternativen wie z.B. *WWF Wrestlemania 2000* (fun 2/2000). ■



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

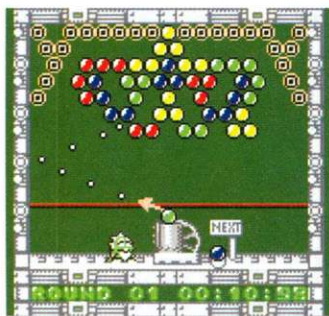
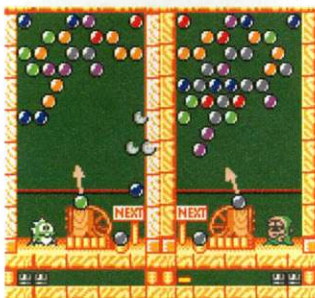
Oliver Ehrle

Daniel Johannes

Puzzle Bobble Mini

Taitos Knuddelsaurier knobeln für SNK: In *Puzzle Bobble Mini* murmelt Ihr wie in Automat-, PlayStation-, N64- und Game Boy-Version bunte Kugeln aneinander. Verbindet Ihr drei gleichfarbige Kugeln, verschwinden sie. Die Spielmodi sind mit *Bust-Move 4* für den Game Boy Color identisch, lediglich beim VS-Duell stellen sich Euch statt zehn CPU-Knuddelmonster nur acht Kontrahenten. Im Endlosmodus purzeln laufend neue Kugeln ins Spielfeld, der Puzzle-Modus gibt Euch verschiedene Murmelreben vor, die Ihr möglichst schnell abräumt. Auf einen Mehrspielermodus per Link wurde (wie bereits in der Game-Boy-Version) verzichtet. *Puzzle Bobble Mini* lockt immer wieder zu einer schnellen Puzzle-Runde: Der Spielablauf ist flott, die Murmelflugbahn könnt Ihr auf dem LC-Display sicher abschätzen. Anfängern hilft außerdem ein gestrichelter Kurs, der nach jedem Continue durch den aktuellen Level führt. ■

Genre	Denkspiel
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 89,- DM



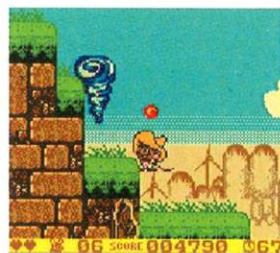
5	8	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
7	8	
SOUND	SPIELDESIGN	

1 Spieler | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

GAME BOY COLOR Speedy Gonzales - Abenteuer im Aztekenreich

Arriba! Die schnellste Maus von Mexiko ist wieder da: Speedy Gonzales flitzt nun auch über den Game Boy Color-Bildschirm. Den flinken Mäuserich verschlägt's ins abenteuerliche Aztekenreich: Hier turnt Ihr über Abgründe, laßt Euch von beweglichen Plattformen über klaffende Spalten transportieren und sammelt fleißig Käse. Ab und zu findet Ihr mal einen Fragezeichenblock (kennen wir von *Super Mario Bros.*), in dem sich wiederum hilfreiche Goodies wie z.B. energiegpendende Herzen verbergen. Auch Waffen gibt's für den kleinen Speedy Gonzales: Mit Bumerang, Hammer oder Rauchbombe lehrt Ihr den Feinden Respekt. Eure flotte Reise führt Euch durch sechs Szenarien: Von heißen Lavaseen, durch erfrischende Gewässer bis hinein in düstere Tempel ist alles dabei, was das Spielerherz begehrt. So weit, so obligatorisch - Innovationen sucht Ihr wieder mal vergebens. Was bleibt, ist ein solider Durchschnittstitel, der zumindest Genre-Neulinge eine Zeit lang fesseln kann. ■

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



6	6	5
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
5	4	
SOUND	SPIELDESIGN	

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

Tiger Woods PGA Tour 2000

Dirk Gemeinhardt



Der derzeit weltbeste Golf-Pro schwingt jetzt auch auf Nintendos Kleinstem den Schläger. Im Golf-Bag von Tiger Woods befindet sich nach wie vor die offizielle Lizenz der PGA. Nicht nur im Herzstück des Spiels, dem Tournament-Mode, sondern auch die netten Spielchen wie dem Shoot Out, Skins Game oder Stroke geht



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

es meistens um hochdotierte Preisgelder. Eines ist dessen ungeachtet immer gleich: Vor jedem Abschlag müsst Ihr unter anderem die vorherrschenden Witterungsverhältnisse, die bestmögliche Schlägerwahl bzw. die richtige Einschätzung des Terrains, sprich das Lesen des Grüns, mit ins Kalkül ziehen. *Tiger Woods PGA Tour 2000* ermöglicht Euch aufgrund des einfachen Handlings und der hervorragenden optischen Darstellung in jeglicher Hinsicht einen unkomplizierten Einstieg. Golf-Novizen haben aufgrund des einstellbaren Schwierigkeitsgrades in Kürze den Bogen raus. Insbesondere die übersichtlichen Kameraeinstellungen tragen einen nicht unbedeutenden Teil zum Spielgenuss der gelungenen Golfsimulation bei. Trotz der eingeschränkten technischen Möglichkeiten eines Game Boy Color sorgen herrlich animierte Golfer und passend zu jedem Green gestaltete Hintergründe für einen erwähnenswerten Augenschmaus. Auch die



ziemlich realistische Ballphysik weiss von der ersten Sekunde an den Spieler zu überzeugen. Lediglich der kärgliche Sound lässt zu Wünschen übrig. Außer des eigenartigen Ballgeräusches während der Flugphase sichert wenig aus dem Lautsprecher. Fazit: Rasch die Golfschuhe auf Hochglanz polieren und in Nullkommanichts auf die Driving Range – so muss ein Golf-Spiel sein. ■

8	9	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
4	8	
SOUND	SPIELDESIGN	

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

Winnie Forster

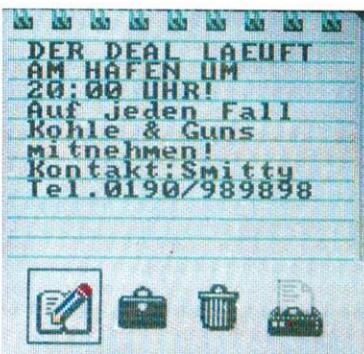
GAME BOY COLOR

Smart Com



Das Smart Com ist im Gegensatz zu anderen Game-Boy-Modulen kein Spiel, sondern eine Datenbank im Westentaschenformat, ein sogenannter "Personal Digital Assistant" (PDA). Der Notizblock samt virtueller Tastatur verwaltet kurze Listen und Geistesblitze von bis zu 250 Zeichen Text. Per Infrarotlink verschickt Ihr Nachrichten an andere Smart Com-Besitzer. Name, Adresse, Telefonnummer und E-mail-Adresse Eurer Kumpels speichert Ihr im eingebauten Telefonbuch: Haltet den Game-Boy-Lautsprecher ans Telefon und das PDA wählt für Euch die richtige Nummer. Sowohl Notizblock als auch Telefonbuch sind mit dem Game Boy-Drucker kompatibel. Einfache Rechenaufgaben übernimmt der Taschenrechner, der jedoch die unsichtbare neunte Stelle handelsüblicher Rechner nicht berücksichtigt (1:3*3=0,9999999). Dank der Fernbedienungsoption steuert Smart Com Euer HiFi- und Video-Equipment aus bis zu fünf Meter Entfernung. Außerdem besitzt das praktische Modul eine batterie-gesicherte Uhr mit Kalender und Wecker-Funktion: Statt dem Game Boy-Lautsprecher rüttelt Euch ein eingebauter Piepser aus dem Schlaf. Smart Com vereint Uhr, Universalfernbedienung und PDA, die ideale Datenbank für Kids und Game-Boy-Fanatiker. Profi-Anwender vermissen lediglich einen Link zum PC. ■

Genre	PDA-Anwendung
Anbieter	Dataflash
Entwickler	Dataflash
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 79,- DM



Winnie Forster



Dark Arms



"The weapon gets stronger as you use it."

SNKs erstes Action-Adventure: Als furchtloser Monsterjäger wagt Ihr Euch in die Schattenwelt, um das Zauberbuch "Contract of Darkness" zu bergen. Mit diesem mächtigen Wissensschatz ist der Krieg gegen die fiesen Schattenwesen so gut wie gewonnen und die Menschheit gerettet. Euer HQ schlägt Ihr im Haus des Monstermeisters auf, der Euch mit Rat, Heilung und Spielsicherstellung zur Seite steht. Per Oberweltkarte eilt Ihr in verfluchte Tempel, vergammelte Friedhöfe und zombie-verseuchte Städte. Massig Schalter- und Schlüssel-Rätsel öffnen neue Pfade und Schatzkammern, manche Tore dürft Ihr nur bei Tag oder Nacht passieren. Taktische Obermott-Duelle, fiese Hinterhalte und eingebaute Minispiele sorgen für Abwechslung. Anstürmende Skelette und Fledermäuse fangt Ihr mit dem Monsternetz oder Ihr vermöbelt sie mit Feuerschwert und Schrotflinte. Eingekekerten Monstern klagt Ihr die magischen Kräfte, um Eure Waffen mit Elementzauber und Tuning-Punkten zu erweitern. Mit dem raren Waffensamen dürft Ihr außerdem neue Kaliber züchten. Ihr habt richtig gelesen: Statt Pokémon sammelt Ihr Waffen, die sich in einem gewaltigen Evolutionsbaum weiterentwickeln! Im Zweispielmodus tretet Ihr per Link mit drei Eurer Wummen zum Action-Duell an. Klarer Fall: Zugreifen. ■

Genre	Action-Adventure
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 89,- DM



1 Spieler Batterie Linkkabel Texte englisch Für Anfänger bis Profis

COMPUTER TREE KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
Telefax: 04321 - 2 33 12
www.kudak.de

Dreamcast

Dreamcast + Modem	kpl.dt DM 399,00
Crazy Taxi	dt DM 89,95
D 2*	dt DM 89,95
Ecco the Dolphin*	dt DM 89,95
ECW Hardcore Revolution*	dt DM 89,95
Legacy of Kain - Soul Reaver	dt DM 89,95
MDK 2*	dt DM 99,95
MS - R* (vorher Metropolis)	dt DM 109,95
NBA 2000	dt DM 89,95
Resident Evil Code Veronica*	dt DM 99,00
The Nomad Soul*	dt DM 89,95
Tomb Raider 4*	kpl.dt DM 94,95
Tony Hawks Skateboarding*	dt DM 89,95
Zombi Revenge*	dt DM 89,95

Sony Playstation

Playstation kpl. + Dual Shock	kpl.dt DM 239,00
Controlpad Dual Shock farbig	dt DM 59,95
Gamebuster CDX	kpl.dt DM 89,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil	dt DM 2,00
Lösungshefte, deutsch	ab DM 9,95
Memory Cards diverse Größen	ab DM 19,95
Baldur's Gate*	dt DM 84,95
Brunswick Bowling 2*	dt DM 89,95
Colony Wars - Red Sun	kpl.dt DM 79,95
Die Hard Trilogy 2*	kpl.dt DM 89,95
Discworld Noir*	kpl.dt DM 84,95
Disney World Magical Racing*	kpl.dt DM 89,95
Duke Nukem Planet of Babes*	kpl.dt DM 89,95
Dune 2000	kpl.dt DM 89,95
ECW Hardcore Revolution	dt DM 89,95
F1 2000*	kpl.dt DM 89,95
Fear Effect	dt DM 89,95
Grandia*	dt DM 89,95
International Track & Field 2	kpl.dt DM 89,95
Metal Gear Solid Platinum*	kpl.dt DM 44,95
Moto Racer 2 Platinum*	kpl.dt DM 49,00
Need for Speed Porsche*	kpl.dt DM 89,95
Nightmare Creatures 2*	dt DM 89,95
Prince Naseem Boxing*	kpl.dt DM 89,95
Railroad Tycoon 2*	kpl.dt DM 89,95
Resident Evil 3 Nemesis	kpl.dt DM 99,00
Ridge Racer Typ 4 Platinum	dt DM 49,95
Road Rash Jailbreak*	kpl.dt DM 89,95
Saga Frontier 2	kpl.dt DM 89,95
Sulkoden 2*	dt DM 89,95
Superbike 2000	kpl.dt DM 89,95
Theme Park World*	kpl.dt DM 89,95
UEFA 2000*	kpl.dt DM 89,95

Nintendo 64

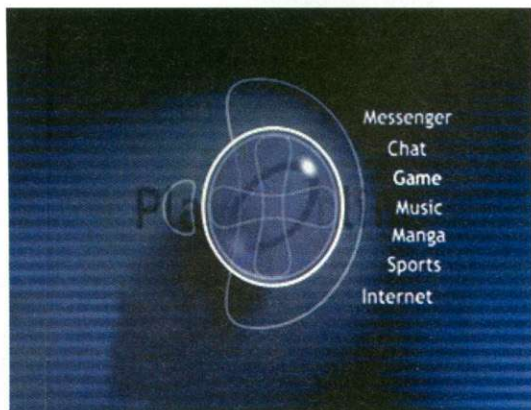
N 64 Donkey Kong Pak	kpl.dt DM 294,00
N 64 Star Wars Pak Lim. Edition	kpl.dt DM 294,00
Controlpad farbig	dt DM 54,95
Armorines in Project Swarm	kpl.dt DM 129,95
Daikatana*	dt DM 109,95
Donkey Kong incl. Exp. Pack	kpl.dt DM 129,95
ECW Hardcore Revolution	dt DM 99,95
EPGA Golf	dt DM 109,95
Gex 3 Deep Cover Gecko*	kpl.dt DM 119,95
J. McGrath Supercross 2*	kpl.dt DM 89,95
Nuclear Strike	kpl.dt DM 109,95
Operation: Windback*	dt DM 99,95
Secret*	kpl.dt DM 109,95
South Park Rally	dt DM 89,95
Starcraft 64	dt DM 109,95
Supercross 2000	dt DM 94,95
Tony Hawks Skateboarding	kpl.dt DM 94,95
Toy Story 2	kpl.dt DM 89,95
V-Rally '99	kpl.dt DM 49,95
WCW Mayhem	dt DM 94,00

Ihre Vorteile

- TOP-PREISE
- Original deutsche Versionen
- Versandkosten NN DM 6,40
- Versandkostenfrei bei zwei Spielen DM 4,00
- Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
- Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
- Kostenlose Gesamtpreislisten
- Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
- Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich
- Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

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

Square Millennium: Die Zukunft von Final Fantasy



↑ Square im Netz: Im Bild sieht Ihr das geplante Hauptmenü des Kommunikationsservice "Play Online".

Final Fantasy VII hat als Premium Edition bereits eine Neuauflage hinter sich, auch Final Fantasy VIII ist mittlerweile flächendeckend durchgezockt – was kommt nun? Um die brennende Frage aller Fans zu beantworten, lud Square Japan Anfang Februar zur (verspäteten) Millennium-Party. Auf dem Programm standen u.a. erste Details zu kommenden Final Fantasy-Episoden. Ihr habt richtig gehört: Statt eine Nachfolgepisode (Final Fantasy IX) erwarten die Spieler in den nächsten zwei Jahren gleich drei neue Final Fantasy-Spiele!

Nur Final Fantasy IX erscheint dabei noch für die "alte" PlayStation, japanische Spieler dürfen das Abenteuer bereits in diesem Sommer zocken: Zum ersten Mal seit dem Nintendo-Final Fantasy VI entwirft wieder der klassische Square-Künstler Yoshitaka Amano Charaktere, Waffen und Kostüme. Die Optik orientiert sich demnach weniger am Hollywood-Kino, sondern mehr an den 16-Bit-Episoden: Statt realistischer, schlanker Helden erwarten Euch pummelige Magier und Knud-

delstreiter, die traditionellen Luftschiffe sowie eine mittelalterliche Umgebung ersetzen die Techno-Endzeitwelten des siebten und achten Teils. Ihr führt eine maximal vierköpfige Truppe ins Abenteuer: Das Duellsystem orientiert sich mit Zeitbalken, Lebens- und Magiepunkten am traditionellen "Active Time Battle System", zusätzlich stehen Euch die "Guardians" der PlayStation-Episoden FX-sprühend zur Seite.

Final Fantasy X kommt Mitte 2001 und zwar nur für die PlayStation-2: Im Gegensatz zu den gerenderten Hintergründen der PlayStation-Episoden wandelt Ihr durch eine in Echtzeit berechnete 3D-Welt. Final Fantasy X wird als erstes Square-Spiel den

hauseigenen Online-Service Play Online unterstützen, den Square in Zusammenarbeit mit dem japanischen Kommunikationskonzern NTT Communications entwickelt. Es handelt sich jedoch nicht um ein Online-Rollenspiel wie Ultima Online für PC, sondern um ein traditionelles Abenteuer mit Online-Features. Diese dienen Square als Probelauf für Final Fantasy XI, das bereits wenige Monate (also ebenfalls noch 2001) erscheint: Final Fantasy XI spielt via Play Online ausschließlich im Netz, wobei die Spieler zwischen japanischer und englischer Schrift wählen. Hinter den willenslosen Schlachtgenossen der vergangenen Episoden stecken dann reale Spieler: Nur wer sich mit anderen Fantasy-Querköpfen zu einer "Party" zusammenschließt, hat im Kampf gegen Drachen und das Imperium eine Überlebenschance. Damit Ihr im Online-Gewimmel Eure Kumpels nicht aus den Augen verliert, schwebt der Name jedes Charakters über dessen Kopf. Das Tauschen von Gegenständen wie Waffen und Heilkräutern wird via Iconsystem abgewickelt - solche

Zeichen sind international verständlich. Damit Ihr gleichzeitig mit Euren Rollenspielkumpels online geht, verabredet Ihr Euch mit dem netz-eigenen Nachrichtensystem. Gestresste Drachentöter treffen sich außerdem zur Lese-stunde: Online-Mangas sollen laut Slam Dunk-Erfinder Kintaro in Japan das stagnierende Comic-Geschäft wiederbeleben. ■



↑ Knuddelritter und Vierkopf-Party: Laut Square orientiert sich Final Fantasy IX wieder an den klassischen 16-Bit-Episoden (Bild: Final Fantasy VII).

↓ Von der Millennium-Präsentation abgesehen, zeigte Square bislang keine Bilder zu kommenden Final Fantasy-Episoden. Trotz Filmverbot zückten jedoch viele Final Fantasy-Fans heimlich die Kamera - noch am Tag der Veranstaltung war das Internet voll mit solch unscharfen Bildern.



Card Club

Carbunkl

Die Karte des Guardian Carbunkl gewinnt Ihr im Kartenspiel gegen die Mitglieder des Card Club: Sie sind in Ränge unterteilt, die Ihr der Reihe nach bezwingt. Carbunkl erhaltet Ihr von Shuu, die sich Euch als fünfte Gegnerin in den Weg stellt: Ihr findet sie im Kontrollraum des Balamb Garden. Carbunkl eignet sich hervorragend für einen Stich, besitzt aber auch zwei schwache Kampferte.

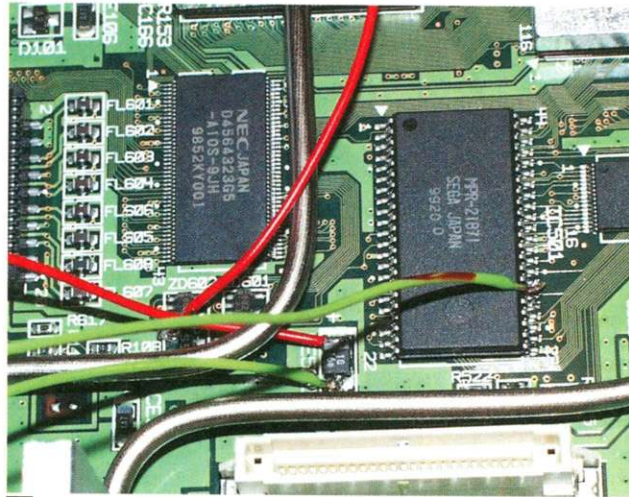
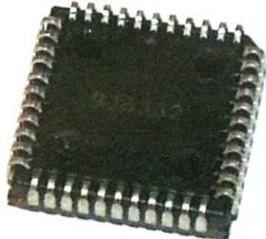


Leviathan

Auch Leviathan erspielt Ihr Euch im Card-Club-Duell: Um ihn zu erhalten, stellt Ihr Euch Joker, dem mächtigsten Kartenspieler des Clubs. Damit er Eure Herausforderung annimmt, müsst Ihr zuerst die sechs anderen Mitglieder des Clubs besiegen. Joker findet Ihr per Zufall auf der Brücke im Trainingsraum des Balamb Garden in der Nähe des Draw-Punktes. Mit Leviathan in der Tasche räumt Ihr beim Kartenspiel ab: Er besitzt nur eine Schwäche.



Schritt 1: Um das Anlöten der Litzen am Chip zu erleichtern, solltet Ihr die vier Pins vorher verzinnen.



Schritt 4: Verbindet die vier Litzen mit den dazugehörigen Lötunkten auf der Dreamcast-Platine.

Um Reststrom zu entladen, solltet Ihr die Konsole ohne Netzverbindung noch mal anschalten. Öffnet mit dem Kreuzschraubenzieher das Gehäuse ohne Netzverbindung noch mal anschalten. Öffnet mit dem Kreuzschraubenzieher das Gehäuse ohne Netzverbindung noch mal anschalten. Öffnet mit dem Kreuzschraubenzieher das Gehäuse ohne Netzverbindung noch mal anschalten.

Dreamcast: Importfit dank Umbau

Wer auf seinem Dreamcast nicht nur PAL-Spiele, sondern auch US-Neuerscheinungen und skurrile Nippon-Perlen zocken möchte, mußte sich bislang mit dem umständlichen Wechseltrick plagen oder seine Konsole beim Spezialisten für teures Geld mit einem MOD-Chip nachrüsten. MOD steht dabei für "Modification": Das Bauteil klinkt sich in den internen Datenfluss der Konsole ein und suggeriert der Hardware, daß es sich bei jedem eingelegten Spiel um eine kompatible PAL-Version handelt.

Die Wahl des korrekten MOD-Chips war bislang schwer:

Schritt 2: Fixiert die Litzen und isoliert den kompletten Chip mit Klebeband.



Manche Chips müssen mit 26 Kabeln auf der Dreamcast-Platine festgelötet werden (kostspielig), andere streiken bei Multi-CD-Spielen. Diese Probleme gehören der Vergangenheit an, denn jetzt gibt's einen zuverlässigen MOD-Chip, der mit nur vier Verbindungskabeln auf der Platine Platz nimmt.

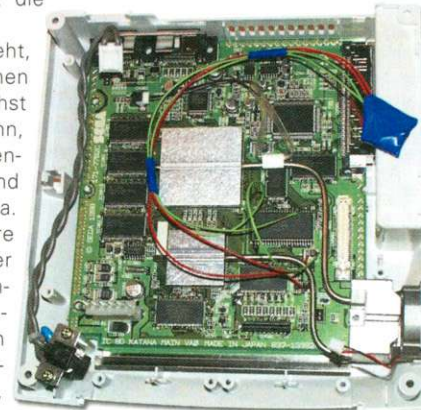
Habt Ihr bereits Erfahrung mit LötKolben



Schritt 3: Nach dem Öffnen der Konsole entfernt Ihr mit dem Schraubenzieher Netzteil-, Joypad- und CD-Laufwerk-Komponenten, sowie das Schutzblech darunter.

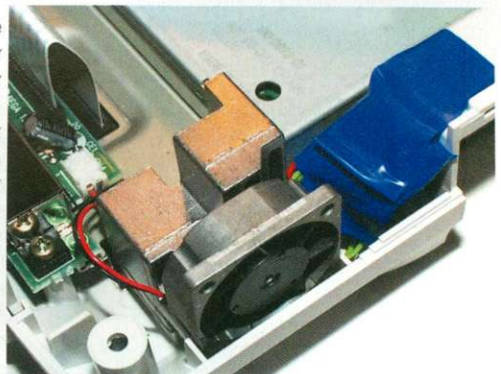
und Seitenschneider, erledigt Ihr den Umbau gemächlich in einer Stunde. Bitte beachtet jedoch, dass beim Öffnen der Konsole die Garantie erlischt und FUN keine Verantwortung für eventuelle Schäden an Eurer Hardware übernimmt. Für den Umbau gilt außerdem die Regel: Wer mit dem LötKolben länger als ein bis zwei Sekunden an einem Pin verweilt, beschädigt die Hardware.

Bevor's losgeht, besorgt Ihr Euch einen LötKolben mit möglichst dünner Spitze, Lötzinn, einen Kreuzschraubenzieher, Isolierband und vier isolierte Litzen (ca. 10-15 cm). Letztere sind je nach Händler schon im Lieferumfang enthalten. Nachdem Ihr die vier Litzen an beiden Enden isoliert und verzinnt habt, folgt der kritische Teil: Ihr legt den winzigen Chip vor Euch auf den Tisch und lötet nach dem beiliegenden Verkabelungsplan die vier Litzen an die passender Pin des Chips (Schritt 1). Zwei Litzen müsst Ihr an zwei direkt nebeneinander liegenden Pins löten: Passt auf, dass sich die beiden Pins nicht berühren (Lötzinnbrücke). Anschließend fixiert Ihr die Litzen mit Isolierband am Chip und umwickel dann den Chip, um Kontakte mit der Dreamcast-Hardware zu vermeiden (Schritt 2) Markiert die Litzen mit einem Stift (z.B. Edding) oder verwendet verschiedene Farben, damit Ihr die Drähte beim Einbau in den Dreamcast erkennt.



Schritt 5: Um Schutzblech und die anderen Komponenten wieder einzubauen, müsst Ihr Litzen und MOD-Chip in Freiräumen verstauen.

Nun legt Ihr den Chip beiseite und entfernt alle Kabel von Eurem Dreamcast:



Schritt 6: Mit etwas Isolierband fixiert Ihr den MOD-Chip am Gehäuse des Dreamcast.

Name4-Pin MOD-Chip
ProduktUmbauchip für Importespiele
SystemDreamcast
HerstellerNo Name
Bezugsquelle ...TS Videohandel, Tel. 07458/455132 oder Fehler!
.....Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.
Preisca. 69,- DM





Vagrant Story

In Japan gefeiert und bald auch offiziell in Deutschland: Auf Basis der Japan-Version hat fun die verwunschenen Dungeons des Square-Knüllers Vagrant Story bereits ergründet. Lohnt es sich, auf die Übersetzung zu warten?



↑ → **Schwerarbeit im Dungeon: Nur wer unterschiedliche Kistentypen verschiebt und stapelt, erreicht hochgelegene Ausgänge und Schatztruhen.**



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	sofort (J), Sommer 2000 (D)
Preis	ca. 99,- DM



↑ **Die "Chain Ability" bringt Action ins Kampfsystem: Aktiviert Ihr Eure "Chain Abilities" im exakt richtigen Rhythmus, verglüht der Gegner in einem Combo-Regen.**

In der Stadt des Bösen: Lea Monde, vor 1000 Jahren vom legendären Zauberer Mullenkamp erbaut, ist jetzt ein Gewirr von Gängen und Passagen, staubigen Treppenfluchten und längst vergessenen Verliesen, ein Alptraum, in den sich nur die Mächtigsten wagen. Ashley Riot ist einer der Abenteurer, die sich durch eine uralte Gruft Zugang zur einstigen Metropole verschaffen: Der "Riskbreaker"-Agent im Dienst der "Valencia Knights of Peace" (VKP) hofft, den geheimnisvollen Ritter Sidney Losstarot in Lea Monde zu finden, einen Albino mit übermenschlichen Kräften.



Halbgottes erhebt. Neben schmetternden Battle- und Chain-Abilities wird Ashley auch die alte Kunst der Magie erlernen, denn in Lea Monde schlummern die Schriftrollen von Mullenkamp und seinen Gefährten. Davor muss er jedoch das Spielsystem verstehen, dass für Japaner durchschaubar, für deutsche Import-Freaks aber reichlich verwirrend ist: Aus dem Gewirr japanischer und englischer Zeichen und Menüs lest Ihr immer wieder die Begriffe "Hit Points" (HP) und "Magic Points" (MP), "Phantom-", (PP) und "Damage Points" (DP) heraus. Die beiden ersten checkt wohl

Amboss, verliert sie alle bisher gesammelten PPs. Dieser esoterische Wert wächst mit jedem Schlagabtausch und macht Eure Waffe noch effektiver. Die beiden Parameter zeigen, dass Square ein sehr komplexes Waffen- und Rüstungssystem erschaffen hat, darüber hinaus lassen sich Schwerter, Spieße und mächtige Schlachttäxte in ihre Einzelteile zerlegen. Durch den Griff ist der Einsatzzweck einer Waffe definiert, durch die Klinge ihre Effektivität gegen verschiedene Monster- und Elementarklassen. Wozu Ihr das alles wissen müsst? Ganz einfach: In *Vagrant Story* könnt Ihr in den erwähnten Schmieden eigene Waffen zusammenbasteln, mit einem Namen versehen und Euch im individuellen Gebrauch trainieren.

>> Die magische Stadt Lea Monde: Ein Alptraum, in den sich nur die mächtigsten Abenteurer wagen.<<

Zum Glück gehört auch Ashley in *Vagrant Story* nicht zu den Schwachen und Verzagten, sondern ist ein Held, wie ihn Square-Fans lieben: Der muskulöse Riskbreaker verlässt sich auf seine Lernfähigkeit, die ihn im Verlauf des Abenteuers ebenfalls auf die Stufe eines

jeder Rollenspieler, die Waffenwerte PP und DP sind dagegen neu und erklärungsbedürftig: DP ist die individuelle Effektivität jeder Waffe, sinkt bei häufigem Gebrauch, kann aber durch Magie oder in einer Werkstatt repariert werden. Landet eine schartige Waffe zur DP-Regeneration auf dem

→ Die meisten Endgegner kommen (und gehen - rechtes Bild) in einem eindrucksvollen FX-Feuerwerk.



↑ **Schwebende Plattformen bringen Ashley über Schluchten ohne Grund und Boden – vorausgesetzt, Ihr habt die magischen Vehikel zuvor durch ein geknacktes Rätsel aktiviert.**



↑ **Durch Weinkeller und Gruft ist Ashley in die magische Stadt eingedrungen: Die Straßen und Plätze von Lea Monde wirken verlassen...**



↑ **DIY: In den Schmieden von Lea Monde dürft Ihr Klängen, Griffe und magische Edelsteine zu neuen Wunderwaffen zusammensetzen.**

↓ Sprechblasendrama: Ohne Japanischkenntnisse bekommt Ihr von den Überraschungen und Intrigen der Story kaum etwas mit.



さあ、"神"に赦しを請うのです。今ならまだ間に合う。



↑ Kleine Symbole erleichtern Euch den Durchblick auf Waffen- und Statusbildschirm. Andere Menüs der NTSC-Version checkt Ihr nur mit Rollenspielerfahrung und geduldigem Try & Error.



↑ Fette Feinde: Ähnlich wie in "Metal Gear Solid" erwarten Euch auch in "Vagrant Story" massig Mittel- und Endgegner mit bedrohlichen Talenten.

Doch nicht nur die Waffen, sondern auch Ashley setzt sich aus zahlreichen Werten und Parametern zusammen: Neben HPs und MPs besitzt Euer Held auch Intelligenz, Stärke und Agilität sowie einen ständig schwankenden Risk-Wert, der sich im Kampf sowohl positiv (z.B. auf Eure Magiefähigkeit), als auch negativ (auf Eure Schlagkraft) auswirkt. Wie in den Final Fantasy-Rollenspielen pöppelt Ihr diese (und weitere) Attribute durch magische Gegenstände, Tränke und Zaubersprüche auf.

Trotz des komplexen Regelwerks ist *Vagrant Story* kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure mit starkem Prügelschlag. Ihr durchforstet Räume, Gänge und Ruinen aus flexibler Perspektive und knackt klassische Verschieberätsel um drei verschiedene Steig- und Kletterhilfen: Holztruhen könnt Ihr mit dem Schwert zerschlagen und locker auf der Schulter tragen, eisenverstärkte Kisten wiederum nur verschieben, nicht aber heben. Auch Steinquader können nicht gehoben werden, sondern nur verschoben werden, sind darüber hinaus unzerstörbar. Im Zusammenspiel mit Felsvorsprüngen, beweglichen Plattformen und Leitern ergeben die Kistentypen eine Menge kniffliger Puzzle-Situationen - wenn Ihr an diesen versagt, helfen Euch auch überragende Kampf- und Magietalente nicht weiter. Einen weiteren Kistentyp gibt's zur Belohnung: Schatztruhen sind immobil und unkaputtbar, leider viel zu häufig mit Fallen gesichert und oft sogar magisch verschlossen.

Mit Ausnahme der Kämpfe läuft das Abenteuer in Echtzeit à la *Metal Gear Solid* und *Resident Evil* ab: Sobald Ihr im Duell eine Attacke wählt, bleibt Euch alle Zeit der Welt. In Ruhe durchstöbert Ihr Inventory und Eure Zaubersprüche oder durch-

>> **Rennen und klettern, prügeln und hexen: Square verbindet ganz unterschiedliche Spieletypen zu einem prächtigen 3D-Abenteuer.** <<

sucht Euer Arsenal nach einer geeigneten Waffe.

Danach wählt Ihr das Körperteil Eures Feindes, gegen das sich Schlag oder Magie wenden. Setzt Euer Held dann grafisch zum Hieb an, kommt wieder Action ins Spiel: Um die sagenumwobene "Chain Ability"-Kampfkunst einzusetzen und einen Angriff nahtlos

an den anderen zu reihen, drückt Ihr mit exaktem Timing aufs Knöpfchen. Jede Waffe hat einen anderen Rhythmus - habt Ihr diesen trainiert, setzt Ihr Hiebe und Schlitzer zu gewaltigen Combo-Ketten zusammen. Die dazugehörigen "Chain Abilities" müsst Ihr (wie alles in *Vagrant Story*) erlernen - und zwar für jeden Waffentyp einzeln. Später legt Ihr auf jeden Feuerknopf eine bestimmte Chain-Technik und lasst im Kampf Eure Finger tanzen: Der Vorhand-Schlitzer hat heilende Wirkung, der Hieb von oben klaut dem Feind seine MPs - wenn Ihr geschickt spielt, sinkt der Feind nach einer einzigen 20-Combo aller Hits, Magic- und sonstigen Points beraubt zu Boden.

Als Gegenstück zu der aggressiven Chain Ability lernt Ihr in *Vagrant Story* auch "Defensive"-Fähigkeiten: Setzt der Feind zum Hieb an, könnt Ihr ihn mit exaktem Timing blocken oder seine Schadenspunkte gar auf ihn zurückwerfen.

Was in der theoretischen Zusammenfassung kompliziert klingt, versteht sich in der Praxis quasi von selbst - trotz japanischer Schrift auf allen Menübildschirmen. Dafür lassen sich die tiefsten Feinheiten der Schmiedekunst ohne Japa-

↓ Schlagt Ihr auf Kopf, Brust oder Bein? Im Kampf zeigt Euch ein Gitternetz den Radius von Zauberspruch oder Waffe.



↑ Wollt Ihr Umgebung und Monster aus Ashley's Augen sehen, schaltet Ihr in die Ego-Optik: Das Spiel wird pausiert, Ihr lasst den Blick in alle Richtungen schweifen.



↑ Im Verlauf des Abenteuers belegt Ihr jede Taste des Pads mit spezieller "Defensive Ability": So entgeht Ihr selbst dem Feueratem eines ausgewachsenen Drachen.

nischkenntnisse kaum ergründen. Auch die Story geht allen Importspielern verloren: Diese wird durch kurze Sequenzen (im Stil und mit den gleichen Polygonmodellen der Dungeonwanderung) erzählt, setzt aber im Gegensatz zu *Metal Gear Solid* auf Sprechblasen und nicht auf Sprachausgabe.

Im Kampf, aber auch während der 3D-Wanderung sorgen geschickt eingesetzte Dual-Shock-Vibrationen für taktiles Feedback. Akustisch mischt Square pompöse *Final Fantasy*- und *Final Fantasy*

Tactics-Klänge mit dem morbiden Soundteppich eines *Doom*-je nach Umgebung rasseln im Hintergrund Ketten oder stöhnen die gepeinigten Seelen ehemaliger Bürger von Lea Monde. Jede Waffe hat ihre eigenen Schlaggeräusche, jeder Spruch und jedes Monster einen spezifischen Sound - Raum für Verbesserungen haben Squares Akustikkünstler bei *Vagrant Story* nicht gelassen. ■

fun meint:

„Wer ein nur zu 90% verständliches 3D-Adventure scheut, sollte auf die komplett eingedeutschte Fassung warten, denn sowohl spielerisch als auch audiovisuell ist *Vagrant Story* einer der besten PlayStation-Titel. Genial ist das oben skizzierte Kampfsystem, das Euch zur Beherrschung Eurer Waffen zwingt: Erst wenn Euch Combos mit exaktem Timing glücken, habt Ihr eine Chance, die unzähligen Mittel- und Endgegner zu passieren - vom Golem bis zum Feuergeist, vom eisernen Ritter bis zum teuflischen Hexer.

Auch optisch gibt's nichts zu meckern: Anfangs verunsichert das Fehlen von Kameraschwenks und Perspektivenwechsel à la *Resident Evil* & Co. Schnell habt Ihr Euch jedoch daran gewöhnt, mit Zeigefinger auf seitlichem Taster die vier Perspektiven durchzuschalten oder Euch via Select-Zoom Überblick zu verschaffen.

Tadellos ist auch Squares Abstimmung der verschiedenen Spielelemente: Obwohl *Vagrant Story* mit Action-Adventure und Jump'n Run, Rollen- und Prügelspiel ganz unterschiedliche Genres mixt, wirkt *Vagrant Story* wie aus einem Guss. Nach *Metal Gear Solid* ist dieser Square-Titel der zweite gelungene Versuch, klassische Spielelemente mit neuen Ideen zu einem hochdramatischen "Interactive Movie" exklusiv für die PlayStation zu verbinden.“

9	9	10
GRAFIK	HANDLING	
10	10	SPIEL SPASS
SOUND	SPIELDESIGN	

- 1 Spieler
- Memory Card 3 Blöcke
- Analog
- Dual Shock
- Texte engl. / jap.
- Für Fortgeschrittene & Profis

MARRO

VIDEOSPIELE

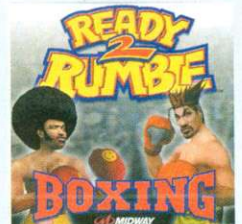
US DVD VIDEOS

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

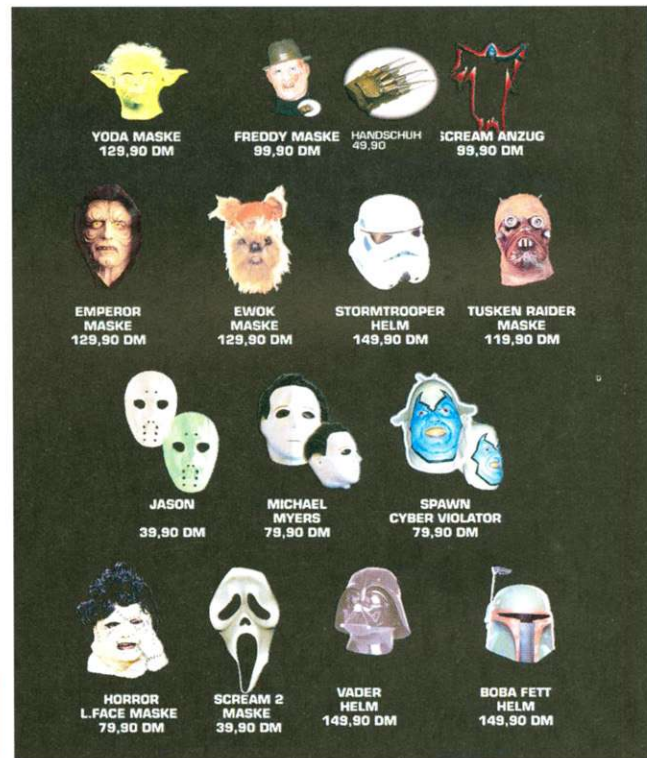
Dreamcast Pal	489,90	Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90	Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90	Air Force Delta	69,90
Dynamite Cop	89,90	Blue Stinger	99,90
Formel 1	109,90	Buggy Heat	99,90
		Cool Boarders	69,90
Incoming	99,90		
Pen Pen	99,90		
Powerstone	89,90		
Racing Sim	79,90		
Sega Rally 2	109,90		
Sonic Adventures	89,90		
Soul Calibur	109,90		
Tokyo H. Battle	79,90		
Worldwide Soccer	99,90		
WWF Attitude	99,90		



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



YODA MASKE 129,90 DM	FREDDY MASKE 99,90 DM	HANDSCHUH 49,90	ICREAM ANZUG 99,90 DM
EMPEROR MASKE 129,90 DM	EWOK MASKE 129,90 DM	STORMTROOPER HELM 149,90 DM	TUSKEN RAIDER MASKE 119,90 DM
JASON 39,90 DM	MICHAEL MYERS 79,90 DM	SPAWN 79,90 DM	CYBER VIOLATOR 79,90 DM
HORROR L.FACE MASKE 79,90 DM	SCREAM 2 MASKE 39,90 DM	VADER HELM 149,90 DM	BOBA FETT HELM 149,90 DM

Abbildung ähnlich



DVD VIDEO
599,90 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

<p>Stuttgart MARRO VIDEOSPIELE Marienstr. 23 70173 Stuttgart Tel. 0711 221 422 Fax 0711 221 425</p>	<p>Ulm MARRO VIDEOSPIELE Zeitblomstr. 31 88073 Ulm Tel. 0731 6020 755 Fax 0731 6020 756</p>	<p>Reutlingen MARRO VIDEOSPIELE Karlstr. 1 72764 Reutlingen Tel. 07121 320 014 Fax 07121 320 045</p>	<p>Erlangen MARRO VIDEOSPIELE Gothestr. 32 91054 Erlangen Tel. 09131 816 880 Fax 09131 816 881</p>	<p>Ludwigsburg MARRO VIDEOSPIELE Solitudestr. 3 71638 Ludwigsburg Tel. 07141 902 242</p>	<p>Nürnberg STAGE 1 Glogauer Str. 30/98 Frankencenter 90473 Nürnberg Tel. 0911 800 2886</p>	<p>Hamburg N.R.G. Mundsburger Damm 54 22087 Hamburg Tel. 040 255 663</p>	<p>Magdeburg MEGA LAND Raiffeisenstr. 23 39112 Magdeburg Tel. 0391 621 2347</p>
--	--	---	---	---	--	---	--

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



THE MATRIX - 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 HOLLOW - AB 34,90 DM



19,90 DM

METAL GEAR S.



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



69,90 DM



29,90 DM



29,90 DM



29,90 DM

ALIEN 4

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



ALLE WEITEREN FIGUREN & STATUEN FINDEN SIE IM INTERNET UNTER : <http://www.maro-gmbh.com>



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK

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

NUR NOCH 129,90 DM

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!

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

BESTELLSHOTLINE:

07151 - 956 46 46

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

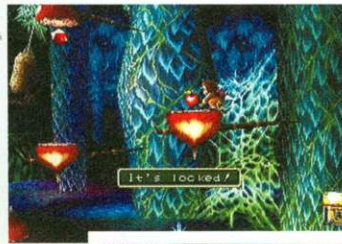


Tomba! 2 - The Evil Swine Return

Da ist er wieder, der Schweinejäger mit dem pinken Schopf! Und er ist reichlich sauer - denn die Säue haben ihn zum zweiten Mal beklaut...



Genre	Jump'n'Run / Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Woopee Camp
Erhältlich ab	US: sofort, D: Sommer
Preis	ca. 119,- DM



↑ Im Schweinsgalopp durch die Prärie: Tomba reitet alles, was ihm in die Quere kommt...

Um zunächst einmal jegliche Verwechslungen auszuschließen: *Tomba! 2* ist nichts anderes als der Nachfolger zu *Tombi*. Der erste Teil hieß in den USA und Japan ebenfalls *Tomba* - für Deutschland entschied man sich bei Sony für den noch süßeren Namen *Tombi*. Doch egal,

wie der frühzeitliche Protagonist auch heißt - das Schicksal hat ihm mal wieder übel mitgespielt! Wurde der flippige Neandertaler (?) im Vorgänger seines

>> Innovativ und liebevoll design ist das Teil - da gibt's gar nix! <<

↓ Die Levelkonstruktionen sind sehr detailliert - jetzt muß nur noch der Sprung passen...



goldenen Armreifs entledigt, haben sich die feindlichen Rüsseltiere diesmal ganz woanders bedient: Die fiese Schweinebande hat Tombas Freundin Tabby gekidnappt. Klar, dass der gestandene Dschungelmann da nicht lange fackelt: Schnell die Shorts geschnürt, die Tolle gekämmt und die Fäuste geballt - jetzt gibt's Ärger! Euer agiler Held turnt durch die Landschaft, als wolle er Donkey Kong Konkurrenz machen: Kein Steg ist zu schmal, keine Liane hängt zu hoch und kein Feind ist zu fies, als dass der erboste Tomba nicht damit fertig werden würde. Und seine Flinkheit muss das kecke Kerlchen alle paar Sekunden unter Beweis stellen: Da schwingt Ihr Euch an einer Kurbel durch die Lüfte, überspringt winzige Plattformen in luftiger Höh' oder balanciert auf rutschigen Röhren über einen Lavasee. Was klingt, wie ein klassisches Jump'n'Run ist in Wirklichkeit aber ein weitaus herausfordernder Genre-Mix! Hier hat Entwickler Woopee Camp (wie schon beim ersten Teil)



↑ Da wird nicht lange gefackelt: Wer Euch die Zunge bleckt, kriegt den Vorschlaghammer zu spüren! Da muß der Geist die Talkrunde wohl absagen...

Alternativen

Tombi

(Test in fun 09/98, Wertung: 8 von 10)



Bereits 1998 hat sich Tomba (alias Tombi) mit der fiesen Schweinebande herumgeschlagen. Auf der Suche nach seinem goldenen Armreif steuert Ihr den hippen Urmensch durch abwechslungsreiche Polygon-Landschaften. Das Besondere: Immer wieder bewegt Ihr Euch mit Eurem Helden sprite in den Hintergrund - auch dort gibt's wichtige Dinge zu entdecken. Tombi ist innovativ und witzig - und vor allem für jüngere Spieler ideal!

Klonoa - Door to Phantomile

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



Nicht minder japanophil als Tombi, dafür aber weitaus stimmungsvoller kommt Namcos Klonoa daher. Held der Geschichte: Ein kleines Kätzchen mit umso größeren Ohren. Ihr macht Euch mit dem pelzigen Protagonisten auf den Weg, Euer Heimatdorf vor den Mächten des Bösen zu retten. Wie Pandemonium funktioniert auch Klonoa in "Halb-3D": Traditioneller Jump'n'Run-Ablauf von links nach rechts (oder auch mal umgekehrt) und die Kamera fährt fleißig mit. Ein knuffiges Genre-Highlight - jedoch ohne Tomba-sche Adventure-Einlagen!

Mystical Ninja 2

(nicht getestet, heutige Wertung: 8 von 10)



Die Abenteuer der verrückten Nippon-Helden Goemon und Ebisumaruru sind wirklich nur etwas für Fans japanoider Spiele-Kost. Wer mit dem fernöstlichen Stil nichts anfangen kann, wird schnell einem Kulturschock erliegen. Auf dem Weg durch's alte Japan nehmt Ihr auf Holzpfederchen Platz, tragt Euren Mitspieler Huckepack durch die Gegend und attackiert abgefahrene Gegner mit Wasserpeife oder Fächer. Auch hier gibt's wieder Sidescrolling-Action vor polygonalem Hintergrund - und dazu reichlich Adventure-Anteile.

einen interessanten Mittelweg zwischen traditioneller Hupferei und rätsellastigem Action-Adventure eingeschlagen. Denn Aufgaben gibt's jede Menge zu lösen: Öffnet verborgene Schatztruhen, sucht nach versteckten Gegenständen oder helft verzweifelten Mitmenschen. Die plappern sich ihre Sorgen munter von der Seele (durchgehend Sprachausgabe) - und freundlich, wie ihr seid, bietet



↑ Kußmund oder Glitschleiter? Ihr entscheidet, in welcher Richtung Ihr weitergeht.



↑ Heiße Action in der Mine: Tomba krallt sich die Schatzkiste - als nächstes ist der Feuer-Blob dran...

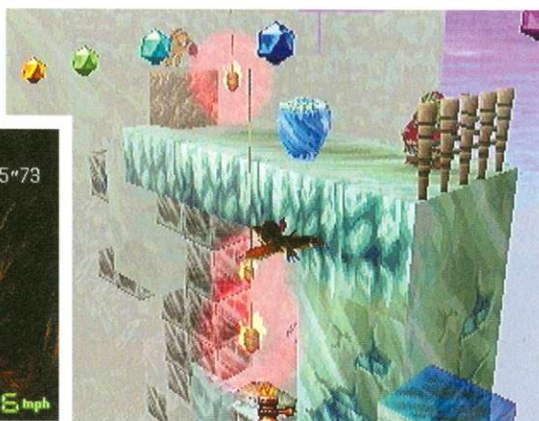
Ihr Eure Dienste an. Mal seid Ihr einem Angler behilflich, seinen Fisch zu trocknen, ein anderes Mal säubert Ihr ein Areal von Monstern. Doch in den seltensten Fällen liegt des Rätsels Lösung gleich um die Ecke - Tomba muß viel umher laufen, um seine Aufgaben gewissenhaft zu erledigen. So kommt Euer fesch frisierter Springinsfeld viel herum: Vom grünenden Fischerdorf, durch düstere Minenschächte

>> Habt Ihr nichts gegen Fußarbeit und absorbiert Ihr gerne quietschiges Gedudel, dann ist Tomba! 2 der richtige Titel für Euch.<<

bis hinauf in eisige Gletscherhöhen ist alles dabei, was dem Genre-Fan Spaß macht - insgesamt sechs Areale wollen durchforstet werden. So vielfältig Möglichkeiten und Leveldesign aber auch sind - der spielerische Freiraum ist dafür umso beschränkter. Denn obwohl Ihr hier durch ansprechende Polygon-Szenarien turnt, gibt's keine dreidimensionale Freiheit. Will heißen, Ihr schlendert mit Tomba zunächst munter von links nach rechts - und kommt Ihr an eine Weggabelung, dürft Ihr per Pfeilklick entscheiden, in welcher Richtung Ihr Eure Reise fortsetzen wollt. Und so geht das dann auch ständig: Rauf, runter, rüber, rechts, links und zurück - und die Kamera schwenkt fröhlich mit. Ihr durchlauft die Level also nicht simpel in einer Richtung, sondern solltet die Gegend stets nach allen Seiten absuchen - denn Rätsel findet Ihr an jeder Ecke. Aber was ist mit der entführten Maid? Tomba würde all die Missionen nicht erfüllen, wenn dabei nicht auch etwas für ihn herauspringen würde... Für erfolgreich ausgeführte Aufgaben bzw. gelöste Puzzles zeigt sich die Bevöl-

kerung nämlich großzügig: Zum Dank erhaltet Ihr stärkere Waffen, nützliche Gegenstände (die Ihr für spätere Rätsel benötigt) oder schicke Kleidung. Während zusätzliche Waffen in alter Manier zum Monstermeucheln erhalten (Morgenstern, Bumerang oder Hammer bereiten selbst dem fettesten

Schwein Kopfschmerzen), spendieren Euch neue Klamotten besondere Fähigkeiten. Mit dem richtigen Outfit ist alles möglich: Gleitet im Flughund-Pelz ("Mann, ist das eng!") durch die Lüfte, attackiert Eure Gegner im Schweinekostüm mit Arschbomben oder laßt in der Evil-Pig-Robe gewaltige Zaubersprüche vom Stapel. Aber auch ohne alberne Verkleidung weiß sich Tomba zu helfen! Kriegt ein Gegner Euren Hammer auf die Rübe, ist er erstmal benommen - den Moment nutzt Ihr aus, um Euch das fiese Vieh als Reittier gefügig zu machen. Da nehmen Euch pummelige Schweine unfreiwillig Huckepack, müssen Möwen als Himmelsexpress erhalten oder benutzt Ihr schleimige Blobs als Sitzkissen - da wird's glibbig an Hosenboden! Und wird Euch das gewonnene Transportmittel zu dröge, packt Ihr das Monster am Schopf und wirbelt es gegen die nächstbeste Wand. ■



↑ Wie bei Indy: Um nicht mit der Lore umzukippen, müßt Ihr Euch in den Kurven gegenlehnen.

↑ Grazios und anmutig: Im Flughund-Kostüm segelt Ihr durch die Lüfte.



↑ Typisch: Die Alte hat sich verletzt und Ihr sollt springen...

fun meint:

"Was einmal funktioniert, das klappt auch ein zweites Mal: Das dachten sich wohl Whoopee Camp, als sie sich für ein Tomba-Sequel entschieden. Und Recht hatten sie: Tomba! 2 ist ein wirklich erfrischender Genre-Mix! Nicht nur die optische Präsentation weiß zu begeistern, auch spielerisch gibt's einiges her. Selten durften Action-Adventure-Freunde derart viele Rätsel lösen. Ihr erforscht die kunterbunte Tomba-Welt bis ins kleinste Detail - fast an jeder Ecke gibt's was zu entdecken oder eine Aufgabe zu meistern. Doch leider liegt genau da der Hund begraben: Die Entwickler haben es schon beinahe zu gut gemeint und die einzelnen Abschnitte mit Puzzles nur so zugestopft. Nicht selten könnt Ihr ein Dutzend Rätsel parallel lösen, wißt aber gar nicht mehr so genau, wo Ihr eigentlich zuletzt hin wolltet. Immer wieder erhaltet Ihr neue Hinweise, legt verborgene Wege frei - und vergeßt dabei, wo Ihr den zuletzt eingesammelten Gegenstand überhaupt hinbringen müßt. Außerdem ist viel Laufarbeit angesagt: Findet Ihr irgendwo in einer dunklen Höhle ein Item, dürft Ihr erstmal quer über die ganze Insel marschieren, um das Objekt an der richtigen Stelle wieder loszuwerden. Uns hat das ewige Hin und Her auf Dauer etwas ermüdet - und die nervige Hintergrundmusik motiviert ohnehin zum Einschlafen... Habt Ihr jedoch nichts gegen Fußarbeit und absorbiert Ihr gerne quietschiges Gedudel, dann ist Tomba! 2 der richtige Titel für Euch! Denn innovativ und liebevoll designt ist das Teil - da gibt's gar nix..."

9	7	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
5	8	
SOUND	SPIELDESIGN	

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



Sega GT Homologation Special

Verdammt clever oder einfach nur fürchterlich dreist? Letztlich ziemlich egal, wenn es doch vielmehr darum geht, ob Segas extrem offensichtliches Gran Turismo-Plagiat der Sony-Referenz den Rennspiel-Thron streitig machen kann. Gentleman, start your engines!



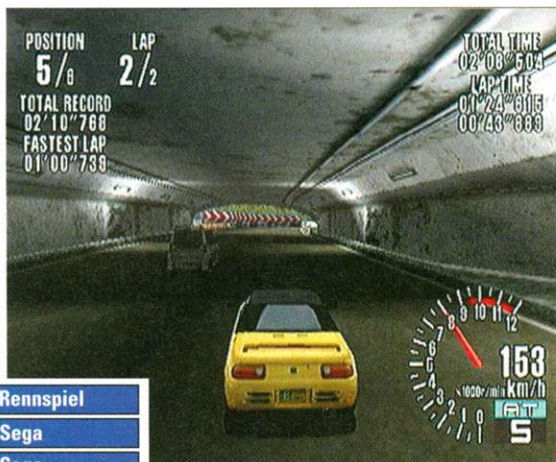
↑ Die Steuerung ist definitiv zu schwammig, nicht nur gewöhnungsbedürftig und realistisch schon gleich gar nicht. Speziell mit den schnellen Wagen artet das Fahren in eine regelrechte Gegenlenk-Orgie aus.

→ Das Hauptmenü ist in englisch, die Erklärungen zu Wettbewerben, Restriktionen und Tuning sind aber leider in japanisch.



← Die Strecken sind nicht gerade mit einer überwältigenden Zahl an Objekten ausgeschmückt, aber wer sucht, der findet auch.

↓ Mit den langsameren Flitzern braucht man praktisch nie die Bremse zu benutzen. Nur das Gas ein bisschen lufpen, und Kurven sind kein Problem mehr.



Reine Geschmackssache ist es wohl, wie man den Verzicht auf ein spektakuläres Renderintro beurteilen möchte. Statt dessen stimmen In-Game-Grafiken im Replay-Style auf *Sega GT* ein.

Drückt Ihr den Start-Button nicht sofort, dürft Ihr verschiedene Wagenklassen auf allen im Spiel enthaltenen Strecken bestaunen. fun kann mit dieser Art der Präsentation leben, sehr gut sogar, denn – soviel schon vorweg – die Autos sind durchweg hervorragend modelliert und ebenso animiert, sprich, wirken in ihrem Aussehen und Fahrverhalten sehr realistisch. Die

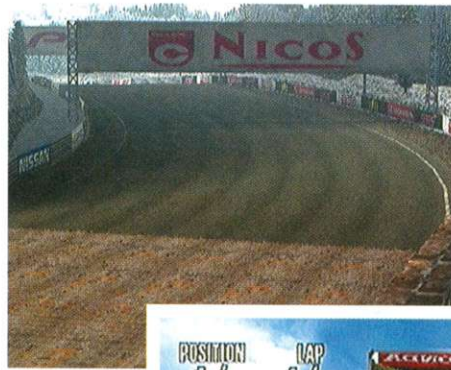
Hoffnung auf einen anspruchsvollen Racer mit Rasse und Klasse wächst. Im Hauptmenü angelangt, starten wir äußerst gespannt ein Single Race, wählen "HARD Class" (funs gesunde Rennspiel-Arroganz!), und freuen uns, im Car Select gleich zu Beginn in unseren virtuellen Lieblingsboliden "CASTROL TOM'S SUPRA" einsteigen zu dürfen, 509 PS sollten für die erste Probefahrt definitiv reichen. Kleine, sich drehende 3D-Modelle zeigen die Strecken auf hübsche Art und Weise, Sky Peak Hill gefällt uns anfangs am besten.

>> Keine Killeroptik zwar, nein, das wohl nicht, aber in jedem Fall hübsch anzuschauen. <<

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 120,- DM

Zwischen den Abstimmungen "Grip" und "Drift" entschieden, heult der Motor unseres Toyotas endlich auf, drehen die Räder beim Start haltlos durch, beeindruckt der mächtige Heckflügel nachhaltig. Zumindest, bis wir zum ersten Mal von der Strecke fliegen, bis wir uns fragen, warum die Karre sich denn in *Sega GT* plötzlich fährt wie ein Powerboat bei rauher See. Mäßiger Geradauslauf, kaum Bremswirkung – seltsam!?! Das kennen wir von *Gran Turismo* nicht so! Aber, nicht gleich aufregen, gameplay lernen und verstehen heißt die Devise. Starten wir die Meisterschaft, die eigentlich *Gran Turismo* heißen müsste, weil nahezu





◀ Vor dem Start werden die prägnantesten Streckendetails im sanften Vorbeiflug gezeigt.

↓ Aus der Egoperspektive zieht die Spielgeschwindigkeit merklich an, allerdings lassen sich die Boliden so noch schwieriger handeln.



◀ Den Gegnern rückt man besser nicht zu nahe auf die Karosse, weil ein Crash meist zum eigenen Nachteil ausgeht.

identisch zum Sony-Pendant aufgebaut. Vier Lizenzprüfungen (Entry-, B-, A-, SA-Class) muß der ambitionierte Konsolen-Pilot über sich ergehen lassen, das dauert maximal 10 Minuten. Pro Lizenz ist es ausreichend, gerade mal eine von sechs zur Wahl stehenden Rundenzeiten zu unterbieten. Mit 1.000.000 Credits geht's zum Car Dealer, acht der bekanntesten japanischen Herstel-

ler offerieren gut 130 Wägelchen, Schnäppchen finden sich unter den "Used Cars". Ist vom knapp bemessenen Budget noch was übrig, empfiehlt es sich gleich zu tunen. Dabei genießen Motor, Getriebe und Fahrwerk eine höhere Priorität als Bremsen und Reifen, aber auch gewichtsreduzierende Maßnahmen kompensieren mangelnde Leistung spürbar. Die Wettbewerbe sind unterteilt in "Official Race" sowie "Event Race", und unterliegen Restriktionen wie von Sonys GT bekannt. Neu aber ist, eigene Wagen konstruieren zu können. Motorart (mit Turbo oder Kompressor), Antriebsart und Karosserie sind variabel, so dass jeder mehr oder weniger sein Traumwägelchen völlig unkompliziert selber zusammenbasteln kann. Ein nettes Feature. Gewonnene Wettbewerbe werden mit Preisgeldern und auch Bonuswagen belohnt. Gran Turismo halt. ■

fun meint:

„Sega GT sieht aus wie Gran Turismo, rein grafisch betrachtet freilich deutlichst besser, klingt zudem ziemlich gut (so röhrt der Wagen bei anderem Schalldämpfer auch anders), leider nicht in Dolby Surround, und spielt sich letztlich auch besser als, wie anfangs befürchtet, nur gut - nur eben völlig anders als Gran Turismo. Vom vielgepriesenen Realismus keine Spur, die Sega GT-Fitzer sind einfach nur schwerer zu handeln als die des Sony-Vorbilds, zumindest mit fortlaufender Spieldauer. Anfangs freut man sich ausnahmslos über hübsch designte Strecken und tolle Polygon-Flitzer. Keine Killeroptik zwar, nein, das wohl nicht, aber in jedem Fall hübsch anzuschauen. Slow-downs oder pop-ups sind gänzlich Fehlanzeige, über "nur" 30 fps mag man streiten können, aber wer wird denn so pedantisch sein? Die Zahl der Gegner ist auf fünf beschränkt, die geben auch mal richtig Gas und zeigen einem frech die Rücklichter. Über entsprechendes Tuning läßt sich das jederzeit problemlos korrigieren. Weniger gelungen ist die Kollisionsabfrage, speziell wenn man in eine Mauer oder ähnliches kracht. Dann wird es in Verbindung mit der unserem Empfinden nach übersensiblen, weil schwammigen Steuerung schwer, auch nur einigermaßen die Idealieine zu halten. Über die kurvenreichen Strecken rettet man sich in den höheren Cups mehr, als dass man wirklich fährt, worunter der Spielspaß erheblich leidet. Während Gran Turismo mit zunehmender Spieldauer an Spielspaß stetig zulegen, verhält es sich mit Sega GT genau anders herum. Trotzdem, Sega GT ist für jeden DC-Rennspielfan ein Pflichtkauf, erst recht, wenn in die deutsche Version wie angekündigt tatsächlich auch deutsche Autohersteller eingebunden werden. Und vielleicht wäre es sogar möglich, die Steuerung ein bißchen Konsolenpad-gerechter abzustimmen, denn das Potential zur Rennspiel-Referenz ist durchaus erkennbar. Bitte Sega: TUNEN!“

◀ Das Wagenauswahlmenü ist "glänzend" designt.



↓ Einziges wirkliches optisches Manko in Sega GT ist, dass man trotz transparenter Scheiben den Fahrer nicht sieht. Einfach deswegen, weil keiner drinnen sitzt. So was...



↑ Für jedes gewonnene Rennen gibt's einen kleinen Siegerkranz, bei Wettbewerben, in denen alle Rennen gewonnen wurden, ist die Auszeichnung rot.



1-2 Spieler

VMU

Analog

Texte englisch/japanisch

Lenkrad

Für Fortgeschrittene



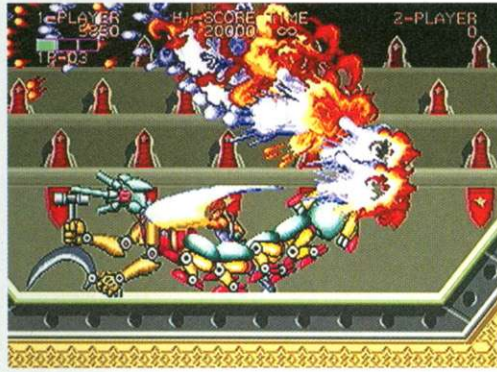


Strider Hiryu 1 & 2

Der Meister der Luftakrobatik ist wieder da: Gleich zweimal prügelt sich Held Hiryu auf der Strider-Kollektion mit Pixel-Monstern und Sprite-Ganoven herum. Ein Arcade-Revival für Retro-Fans!

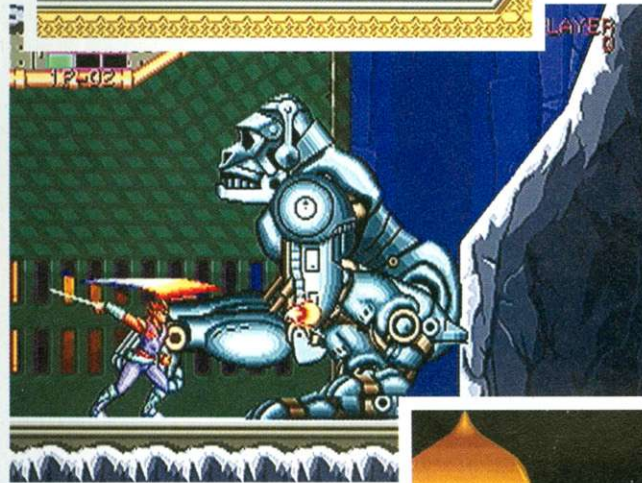


グランドマスター抹殺



Genre	Action
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 120,- DM

← Als Endgegner noch Geschichte machten: Unten zieht ihr einem Roboter-Gorilla die Aluhaut über die Ohren, oben stolpert Hiryu in eine Senatsitzung hinein und beobachtet, wie sich die Ratsherren zum fliegenden Ungetüm formieren.



Hiryu auf den Spuren von He-Man? Wie der Mattel-Muskelprotz gleitet Capcoms Ninja mit einem düsenbetriebenen Minidrachen ins Bild.



Es gab einmal eine Zeit, in der waren Helden noch echte Helden: Außer Knuddel-Ikonen wie Mario, Link oder Monsterboy hatten auch coole Charaktere ihren festen Platz in der Videospieldwelt. Helden wie der Shinobi-Ninja oder Capcoms Hiryu bestachen durch souveräne Animation ("Schau mal her, was ich alles kann!"), stromlinienförmigen bis zerwuschelten Haarschnitt ("Hat meinen Friseur echt um den Verstand gebracht, Mann!") und waren in einer Kombi-

nation aus Action und Jump'n'Run zu Hause. Für viele unter euch keine neue Information, aber in Vergessenheit geraten ist das Sub-Genre trotzdem. Oder könnt ihr euch daran erinnern, in den letzten vier, fünf Jahren irgendwann mit einem echten Idol auf Action-Streifzug gegangen zu sein? Nein? So ein Pech, wir auch nicht.

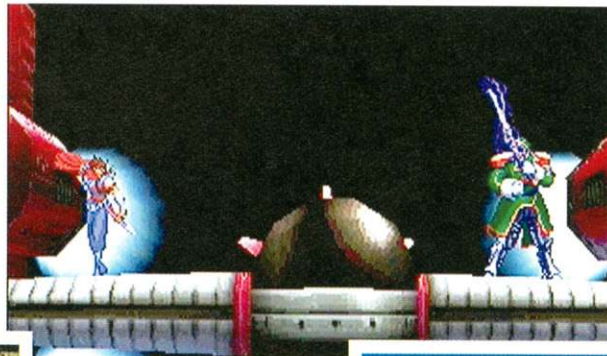
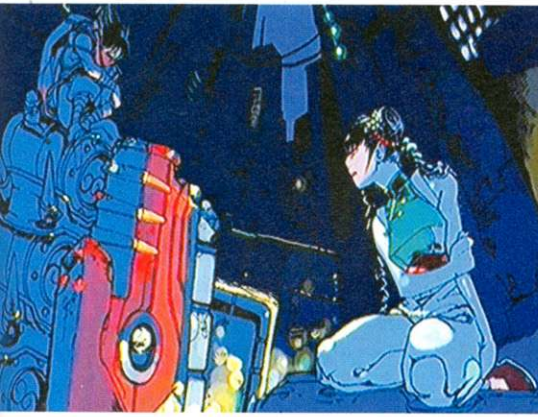
Wirklich wiederbelebt wird die Helden-Action mit Capcoms Strider-Kollektion auch nicht, aber immerhin darf der Kenner in nostalgischen Gefühlen schwelgen: Für den einen mutet's an wie die ersten Gehversuche eines angehenden Spieleentwicklers, für den anderen ist's – gepaart mit der Erinnerung an selige Mega-Drive-Zeiten – das höchste Glück auf Erden. Hiryu turnt, wetzt, und kämpft durch beide Strider-Episoden, und zwar jeweils auf einer eigenen CD.



↑ Strider zerlegt den Wolf mit einem Falcion-Streich, und das Pixel-Plüschtier wird in blutige Fetzen zerfräst. Potentieller Indizierungskandidat der Videospieldantike? Viel hat nicht mehr gefehlt...

In Strider (1990 für Mega Drive erschienen) ist Hiryu noch am Anfang seiner Karriere: Euer Heldensprite marschieret vor einer planen 2D-Kulisse auf, zückt auf Knopfdruck blitzschnell sein Falcion (so die korrekte Bezeichnung von Hiryus futuristischem Schwert) und schnippelt Wolfsgesier oder Cyborgs flugs entzwei (schnipp, schnapp, Rübe ab). Damals noch neu war das akrobatische Talent des Stri-

ders: Ein normaler Satz ist eurem Helden nicht genug, stattdessen überschlägt er sich bei einem Sprung durch den 2D-Äther. Außerdem hängt Hiryu buchstäblich in der Luft: Der Space-Ninja kraxelt unbeeindruckt steile Flächen empor, hangelt sich an der Unterseite von Stahlträgern entlang und zieht den stahlharten Pixel-Körper grazios an einem Hindernis herauf (wer will, lässt die Kletterpartie anstatt des klassischen vom "Remixed"-Soundtrack begleiten). Trotz seines Alters gehört Hiryu noch immer zu den beweglichsten Videospieldcharakteren überhaupt – gerade richtig, um den dicken Level-Bossen so richtig die Leviten zu lesen. Denn Capcoms Endgegner-Aufgebot war damals beispiellos: Bildschirmfüllende Roboter-Primate und vielgliedrige Tausendfüßler – aus zahllosen Sprites zusammengesetzt und deshalb mehr "geruckelt" als animiert. Aber wegweisend war's dennoch – und unter dem Strich auch um einiges spannender als das 9 Jahre später in japanischen Spiehallen



← "Na, wer tut den ersten Schritt? Du auf meine Seite oder ich auf deine?" Endgegner-Patt in luftiger Höhe.

Burg-Beschauung: Strider will sich weiterbilden, aber der dicke Herr auf dem Dach hat war dagegen... einen Morgenstern.



↓ Klettern hilft gegen verbrannte Füße: Ist's ihm unten zu heiß, geht euer Held "an die Decke".



↑ "Hey, Mädels, ihr habt euch vertanzt!" Hiryu kämpft gegen ein Trio Prima Ballerinas – und hüpft dabei von einem Luft-Auto auf's nächste. Harrison Ford läßt grüßen...

→ "Alter Falter, hast du überhaupt einen Flugschein?" Den Drachen kümmert's kaum – denn der ist von Kopf bis Fuß aus Polygon-Blech.



präsentierte *Strider 2*. Das wartete zwar erstmals mit 3D-Hintergründen und polygonalen Endgegnern auf, war aber spielerisches Fast-Food. *Strider* hetzt nach wie vor als Sprite durch die Level und hat auch in Sachen Steuerung nur wenig dazu gelernt: Statt dem schnellen Falcion-Schlag (war die Alternative zum gemäßigteren Kampfstil) gibt's jetzt einen nützlichen Doppelsprung – ansonsten alles 2D-Routine. Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen spielen sich nach wie vor auf einer Ebene ab, die dreidimensionalen Hintergründe sind nicht mehr als Effekthascherei. Aber die macht Lust auf mehr: *Strider* in einer mittelalterlichen Trutzburg, *Strider* beim Sprung von Lufttaxi zu Lufttaxi und *Strider* beim Ritt auf einem stählernen China-Drachen – da kommt Stimmung auf, die euch Stunde für Stunde auf's Neue bei Laune hält. Leider ist der Spaß allzu schnell vorbei: In ein paar Stunden habt Ihr den neuen *Strider* durchgezockt – im Vergleich zum knallharten Erstling also ein echtes "Weichei". Auch taktieren müßt Ihr seltener: Meistens genügt's hinzugehen, rein zu schlagen (so schnell und so oft wie möglich) und gele-

>> Grundsolide Action-Kost mit ein paar netten Effekten.<<

gentlich in die Luft zu gehen (Springen als Ausweichmanöver). Und geht die Standard-Strategie doch mal in die Binsen, dann gibt's noch immer keinen Grund zur Panik: Hiryu lebt ewig – das unerschöpfliche Continue-Konto macht's möglich.

Unter dem Strich ist's also reichlich simpel: Aber macht nix – was schon früher so viel Spaß

gemacht hat, das bringt auch heute noch Spielvergnügen. Unser Kasten verrät, warum. ■



↑ Hat es auf euren Helden abgesehen: Der Geister-ritter will euch mit seiner Lanze aufspießen.
 ← Hier spukt's! Am Ende eines Burg-Levels will euch der frühere Schloßherr an den Kragen.

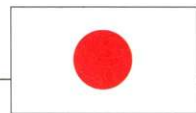
fun meint:

„Das weckt Erinnerungen! Den zweiten Teil werden viele von euch zum ersten mal sehen, aber allein die 16-Bit-Episode ist den Kauf wert. Auch wenn manche deutsche Kritiker die Action-Perle damals verrissen haben (Ihr Ignoranten!), hatte *Strider* seine Fans. Kein Wunder: Die Bewegungen eures Helden sind schön komplex, trotzdem habt ihr die Steuerung schon nach ein paar Minuten verinnerlicht. "Einschalten und losspielen!" – das ist ein Leitsatz, den viele Spielentwickler schon lange über Bord geworfen haben. Die Spiele werden immer komplexer, die Entwicklungs-Mannschaften immer größer – und der Spielwitz bleibt auf der Strecke. *Strider* zeigt als Relikt einer vergangenen Epoche, dass es auch anders geht – und altbackene 16-Bit-Optik auch heute noch jede Menge Spaß bringen kann. Der zweite Teil ist für den echten Fan eine nette Dreingabe – aber für jeden, der mit Retro-Gefühlen nichts anzufangen weiß, auf alle Fälle der Kaufgrund. Aber Vorsicht: Dem ersten Teil verzeiht man die technischen Schwächen voll – schließlich ist der 2D-Opa spielerisch voll auf der Höhe. Anders sieht's dagegen beim Nachfolger aus: Denn der ist weder übermäßig hübsch, noch ist er in Sachen Gameplay ein Muß. "Grundsolide Action-Kost mit ein paar netten Effekten." – das trifft's eher.“

- 1 Spieler
- Texte japanisch
- Sprachausgabe japanisch
- Für Profis

Strider	GRAFIK: 3	HANDLING: 10	SPIEL SPASS: 8
	SOUND: 5	SPIELDESIGN: 8	
Strider 2	GRAFIK: 7	HANDLING: 10	SPIEL SPASS: 7
	SOUND: 8	SPIELDESIGN: 7	





Valkyrie Profile

Star Ocean-Entwickler Tri Ace bedient sich bei der nordischen Sage: Göttervater Odin und seine himmlische Familie versuchen sich in Valkyrie Profile als japanische Comic-Charaktere.



騎士
「女だてらに武器に
興味がおありかな？」
はい
いいえ

← Hübsch: Wenn ihr euch unterhaltet, wird ein detailliertes Bild des Gesprächspartners eingeblendet.

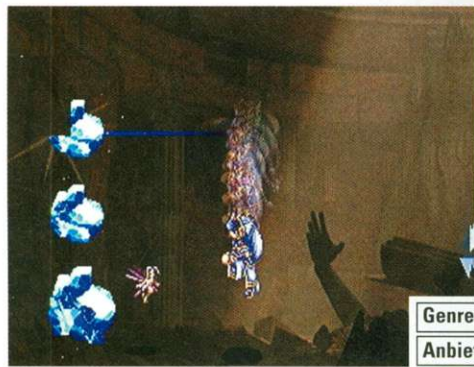
↓ Schaut auf die Menschenwelt "Midgard" herab: Eure Valkyre kurz vor dem "Landeanflug" auf den nächsten Spiel-schauplatz.

← "1, 2 – und Action!" Erst wenn sein Action-Button blinkt, darf der Charakter angreifen.



Chapter 1
Period 0/24

← Der Pfeil zeigt euch, ob ihr in Hinter- bzw. Vordergrund wechseln könnt: So erreicht ihr andere Viertel einer Stadt, marschierst in ein Haus oder kundschaftet den nächsten Korridor eines Dungeons aus.



↑ Mit viel List und magischer Tücke: Eure Valkyre spielt die Dungeon-Wand mit Eiskristallen – und kraxelt daran zur nächsten Ebene hoch.



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Enix
Entwickler	Tri Ace
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 120,- DM

willig mit ihrem Leben abschließen. So will ein berühmter Ritter seine Prinzessin in einer

Eigentlich sind Odin, Thor und die vollbusigen Valkyren im hohen Norden daheim. Aber Tri Ace haben die nordischen Streithähne so gut gefallen, daß sie Odin & Co. vom eisigen Wikinger-Land kurzerhand in ihren Rollenspiel-Kosmos umgesiedelt haben. Jetzt tragen der Göttervater und seine himmlischen Vasallen den obligatorischen Manga-Chique – mit überdimensionalen Schulterpolstern und allerlei überflüssigem Comic-Prunk. Besonders hübsch: Eure Valkyren-Kämpferin im enganliegenden Panzer-Bikini. Aber bevor euer Manga-Modell sich ihr göttliches Outfit stehen lassen darf, muß sie noch so einiges über sich ergehen lassen: Denn im Leben wird das arme Mädäl arg gequält (die Stiefmutter will sie an Mädchenhändler verschachern), erst nach dem tragischen Tod in den Armen ihrer Jugendliebe (könnt ihr im Prolog beobachten – schnüff) empfängt sie Gott Odin mit offenen Armen. Aber was so eine richtige Valkyre sein will, muß sich früh üben: Kaum steckt eure Heldin im modischen Rüstzeug, schwebt sie auch schon über die 3D-Landkarte, um Seelen für ihren Kreuzzug gegen Ragnarok (die nordische Apokalypse) zu rekrutieren. Fündig wird sie überall dort, wo starke Geister in Bedrängnis sind – und bereit-

Kiste über die Grenze schmuggeln – aber die erstickt dabei in ihrem Versteck. Das Resultat: Der brave Rittersmann wird mit seiner Schuld nicht fertig – und stürzt sich ins eigene Schwert. Jetzt kämpfen beide als Geister an der Seite Eurer Valkyre: Kurzzeitig lebendig werden die beiden allerdings nur, wenn's zum

>> Wunderschön – das beschreibt Valkyrie Profile am treffendsten. <<

Gefecht kommt. Vorher hechtet eure Manga-Schönheit ganz allein und in klassischer Jump'n'Run-Manier durch 2D-Katakomben, hüpft von Felsvorsprung zu Felsvorsprung, kraxelt mit wehender Mähne Leitern empor – und wechselt gelegentlich von der Vorder- in die Hintergrundebene. Erst wenn ihr einem Gegner-Sprite in die Arme lauft, wird aus dem Action-Adventure ein Rollenspiel: Dann zaubert eure Valkyre die Seelen ihrer Kampfgefährten herbei, und ihr gebt den monströsen Gegenspielern via Button-Druck Zunder. Das System ist simpel: Jedem der maximal vier Charaktere wird ein Button zugeordnet – und sobald ihr den drückt, prescht der Kämpfer nach vorne. Sofort geht's mit Zauberspruch, Muskelkraft und Waffengewalt effektiv zur Sache: Je geschickter ihr das richtige Angriffsmoment abpaßt habt (von Waffe zu Waffe verschieden), desto durchschlagender die Wirkung der Attacke. ■

Gefecht kommt. Vorher hechtet eure Manga-Schönheit ganz allein und in klassischer Jump'n'Run-Manier durch 2D-Katakomben, hüpft von Felsvorsprung zu Felsvorsprung, kraxelt mit wehender Mähne Leitern empor – und wechselt gelegentlich von der Vorder- in die Hintergrundebene. Erst wenn ihr einem Gegner-Sprite in die Arme lauft, wird aus dem Action-Adventure ein Rollenspiel: Dann zaubert eure Valkyre die Seelen ihrer Kampfgefährten herbei, und ihr gebt den monströsen Gegenspielern via Button-Druck Zunder. Das System ist simpel: Jedem der maximal vier Charaktere wird ein Button zugeordnet – und sobald ihr den drückt, prescht der Kämpfer nach vorne. Sofort geht's mit Zauberspruch, Muskelkraft und Waffengewalt effektiv zur Sache: Je geschickter ihr das richtige Angriffsmoment abpaßt habt (von Waffe zu Waffe verschieden), desto durchschlagender die Wirkung der Attacke. ■

fun meint:

„Wunderschön – das beschreibt *Valkyrie Profile* am treffendsten. Was Entwickler Tri Ace da aus dem Hut zaubert, macht die Ausrutscher in *Star Ocean: 2nd Story* schnell vergessen. Wie im inoffiziellen Vorgänger hat man auch hier Render-Kulissen mit Sprite-Protagonisten bevölkert – aber wo sich die beiden Stilrichtungen in *Star Ocean* oft gebissen haben, da regiert in *Valkyrie Profile* die Harmonie. Anstatt immer vor den selben, langweiligen Render-Tapeten herum zu marschieren, werdet ihr von filmreifen Szenenwechseln regelrecht in das Abenteuer hinein gesogen. Geschicktes Parallax-Scrolling (verschiedene Hintergrundebenen werden übereinander oder ineinander verschoben) gaukelt euch räumliche Effekte vor – und zusammen mit den traumhaft animierten Riesen-Sprites ist's für jeden Anime-Fan ein konkurrenzloser Augenschmauß, vorausgesetzt ihr seid keine 3D-Puristen! Leider ist's für jeden ohne Japanisch-Kenntnisse ein harter Brocken: Denn hier ist die Story Hauptsache, das vergleichsweise primitive Spielsystem interessiert nur am Rande. So greift nur der Nippon-Sammler zu: Immerhin findet ihr im Netz bereits den einen oder anderen englischen Walkthrough. Wir für unseren Teil behalten uns einen Nachtst vor – vielleicht schafft's die RPG-Perle ja irgendwann in den Westen.“

10 GRAFIK	10 HANDLING	7 SPIEL SPASS
10 SOUND	8 SPIELDESIGN	

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



Carrier

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Jaleco
Entwickler	Jaleco
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis	ca. 160,-

Zombies haben Hochkonjunktur: Erst machen sie Claire Redfield das Leben zur Hölle, und nun tummeln sie sich auch noch auf einem Flugzeugträger - ob das gut geht?



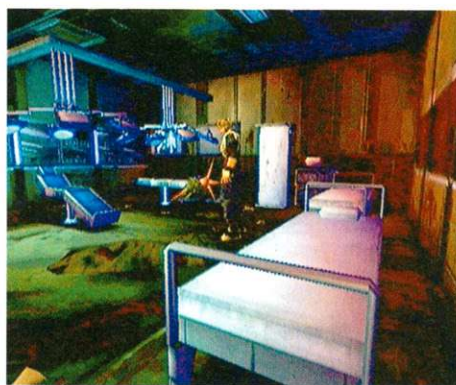
↑ "Was zum...? Naja, lieber erstmal schießen!!"



← Kleine Pläuschen bringen wertvolle Informationen - auf Wunsch auch in englisch...

↓ Neugierig? Durch die Luke im Boden geht's 'ne Etage tiefer...

↓ "Was zum...? Naja, lieber nicht aufmachen!!"



"Eine Seefahrt die ist lustig, eine Seefahrt die ist schön!", diesen Spruch werdet Ihr von den Passagieren in *Carrier* nicht zu hören kriegen, denn auf dem Flugzeugträger "Heimdal" regiert das blanke Entsetzen. Die Kommunikation zu dem Stahlkoloß ist nämlich völlig abgebrochen. Angeblich soll ein fremder Organismus namens ARK das Personal in mordlüsternde Zombies verwandelt haben. Kurzerhand wird ein Rettungsteam entsandt, das die Lage vor Ort klären soll. Neben dem durchtrainierten Jack Eaglefather ist auch die zierliche, aber nicht minder schlagkräftige Jessifer Manning mit von der Partie. Als sich die beiden mit ihrem Helikopter der "Heimdal" nähern, werden sie von qualmenden Flakgeschützen unter Beschuss genommen: die beiden stürzen ab, der Hubschrauber zerschellt auf dem Landedeck, und kaum haben sich die beiden wieder aufgerappelt, werden sie auch schon von mutierten Typen angegriffen. Klar, daß Jack der Sache auf den Grund gehen will - und zwar wie bei Capcoms *Code Veronica* in waschechten 3D-Kulissen. Die Kamera folgt euch also auf Schritt und Tritt.

>> Brillant ist das 'Scope System', mit dem Ihr Eure Umwelt wie in Metal Gear Solid unter die Lupe nehmen könnt. <<

Wie gut, dass Ihr ein ansehnliches Waffenarsenal in Eurem Marschgepäck habt. Das wird übrigens genauso eingesetzt wie in *Resident Evil*: Kimme, Korn und ran an den Zombiespeck - und mit dem neuartigen Fadenkreuz zielt's sich sogar noch ein bißchen einfacher als beim großen Vorbild. Während Ihr Euch auf diese Art von Deck zu Deck kämpft, stolpert Ihr über kleinere Puzzles, widerspenstige Türmechanismen und ein paar Überlebende. Einige von ihnen sind in Echtzeit-Zwischensequenzen gerne zu einem Plausch bereit.



Eine Besonderheit ist die "Scope Funktion": Hierbei handelt es sich um einen Sichtfilter, der vor die Augen gelegt wird. Ihr blickt dann aus einer Ego-Perspektive, ähnlich wie in einem 3-D-Shooter, durch die Gegend. Tritt jemand in Euer Blickfeld, so erkennt das "Scope System" automatisch, ob Euch Gefahr droht oder nicht ("Danger" bzw. "Safe" wird eingeblendet). Manche Gegner sind sogar unsichtbar und nur durch das "Scope System" auffindig zu machen.

Eure Fortschritte dürft Ihr beliebig oft an eigens dafür eingerichteten Terminals sichern. Wer die japanische Version kauft darf sich freuen: Die Sprache lässt sich in den Optionen auf Englisch umschalten! ■

fun meint:

„Es war abzusehen, dass einige Firmen auf den *Biohazard: Code Veronica*-Zug aufspringen werden. Leider hüpfte Jaleco etwas daneben und landet lediglich im "2. Klasse"-Abteil. Überwiegend zehren technische Mängel an der Qualität von *Carrier*. Obwohl die Framerate bei 60 fps liegt, stören heftige Geschwindigkeitseinbußen hin und wieder den Spielverlauf. Selbst wenn in einem Gang nichts zu sehen ist, verfällt Jack ins Schnecken tempo. Die Kamera reagiert manchmal zu hektisch und stellt euren Orientierungssinn durch zu schnelle und häufige Bildwechsel auf eine harte Probe. Auch die Render-Akteure in den Zwischensequenzen stehen hinter denen von *D2* und *Code Veronica* zurück: Einige Gesichter sehen so eckig aus, als hätte man sie mit einem Elektrohobel in Form gebracht. Brillant ist hingegen das "Scope System", mit dem Ihr Eure Umwelt wie in *Metal Gear Solid* unter die Lupe nehmen könnt. Die Atmosphäre ist düster und reißt Euch sofort in ihren Bann. Den Innovations-Oscar hat *Carrier* zwar nicht gewonnen, doch wem bereits *Blue Stinger* (Dreamcast) oder *Deep Fear* (Saturn) gefallen haben, der wird auch mit diesem *Resident Evil*-Klone seine Freude haben.“

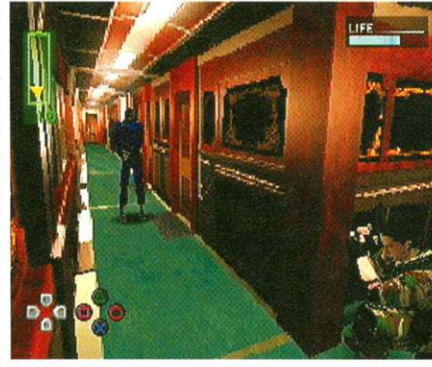


- 1 Spieler
- VMU 42 Blöcke
- Analog
- Texte japanisch
- Sprachausgabe englisch
- Für Fortgeschrittene



Chase the Express

Macht Euch bereit für Agenten-Action in Hi-Speed! In Chase the Express bekommt Ihr's mit fiesen Terroristen zu tun...



← Schön vorsichtig: Laßt die Wache erst näher herankommen, ehe Ihr wild drauf los ballert!



↑ Noch ahnt der Terrorist nicht, dass er gleich den Löffel abgibt. Durch ein Fenster sondiert Ihr die Lage...

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Sugar & Rockets
Erhältlich ab	J: sofort, D: 2. Quartal
Preis	ca. 99,- DM

↑ Im Visier: Bei voller Fahrt durch's eisige Rußland liefert Ihr Euch auf dem Dach des Zuges heiße Schußgefechte.

Eine Bande feister Russen hält den französischen Botschafter in ihrer Gewalt. Eigentlich sollte es eine gemütliche Zugfahrt von Rußland zurück nach Frankreich werden - doch für den Politiker und seine Familie wird die Reise zum Höllentrip. Die russischen Terroristen, angeführt von

luke gefunden. Spielerisch erwartet Euch mit Chase the Express ein interessanter Mix aus Metal Gear Solid und Resident Evil: Steuerung und Item-Verwaltung kennen wir vom Zombie-Shooter - Vorgehensweise und Technik erinnern wiederum stark an Konamis Agenten-Abenteuer. So schleicht Ihr Euch

durch polygonale Gänge, sammelt herumliegende Gegenstände (ID-Karten, Schlüssel, System-Discs,

Munition, geheime Aufzeichnungen, etc.) auf und liefert Euch Schießereien mit patrouillierendem Wachpersonal. Unterwegs trifft Ihr hin und wieder neue Charaktere, die Euch Tips und Gegenstände geben oder anderweitig hilfreich zur Seite stehen. Habt Ihr in Eurem Inventar für neue Items keinen Platz mehr, deponiert Ihr diese in speziellen Boxen - auch das kennt Ihr bereits von Resident Evil. Und wie so oft, gilt auch bei Chase the Express "Schleichen statt schießen!": Mit lautem Geballere ruft Ihr zwar keine zusätzlichen Terroristen auf den Plan (wie bei Metal Gear Solid), dafür ist aber die Munition umso knapper bemessen. Kreuzt ein Feind auf der Bildfläche auf, erscheint ein kleines Fadenkreuz

auf dem Bildschirm - das hilft Euch beim Anvisieren und spart Kugeln. Mit einer Wache alleine werdet Ihr ohne Probleme fertig - werdet Ihr aber von einem ganzen Terroristen-Trio eingekreist, ist meist die Flucht sinnvoller als hektische Blindschüsse. Per Druck auf die Shoulder-Buttons rollt sich Agent Morton zur Seite, kniet sich hin oder dreht sich blitzartig um. Nutzt Ihr diese Fähigkeiten im richtigen Moment, behaltet Ihr auch in brenzigen Situationen Eure Hosen an. ■

>> Wer Metal Gear Solid mochte, sieht sich Chase the Express mal an!!<<

dem größtenwahnsinnigen Boris Zugoski, fordern zehn Milliarden US-Dollar Lösegeld - kriegen sie das Geld nicht, wird ganz Paris in die Luft gejagt. Ein brisanter Auftrag also für Spezial-Agent Jack Morton: Als Mitglied eines NATO-Trupps sollt Ihr nun den Botschafter samt Anhang befreien. Dummerweise wurden Eure Kollegen allesamt ermordet - Ihr seid also der Letzte an Bord, der eine Katastrophe verhindern kann. Ihr befindet Euch das ganze Spiel über auf dem Expresszug: Der rast unermüdlich quer durch Europa - die Reise geht vom eisigen St. Petersburg, durch Polen, Deutschland und die Schweiz bis nach Frankreich. In der Zwischenzeit seid Ihr reichlich gefordert: Tötet einen Terroristen nach dem anderen, arbeitet Euch von Waggon zu Waggon vor und deaktiviert nebenbei die an Bord befindlichen Sprengköpfe. Doch ehe Ihr durch die zahlreichen Abteile schleichen dürft, müßt Ihr Euch erst einmal Zutritt zum Zuginneren verschaffen. Zu Beginn befindet Ihr Euch nämlich noch auf dem Dach des Expresses - doch der gewiefte Geheimagent hat schnell die entsprechende Einstiegs-



← Spülen nicht vergessen! Auf der Toilette könnt Ihr abspeichern.

fun meint:

"Chase the Express baut eine ungeheuer dichte Atmosphäre auf: Da schleicht Ihr durch klaustrophobische Gänge, werdet Ihr hinterrücks beim Benutzen einer falschen ID-Karte ertappt oder bläst Euch auf dem Dach der eiskalte Wind um die Ohren. Die Musikedermalung ist absolut passend und unterstreicht die angespannte Stimmung hervorragend. Doch so Spaßig es auch ist, die zahlreichen Abteile und Waggon zu durchforsten - besonders viel Abwechslung wird nicht geboten. Am Ende ist's eben doch nur ein Zug, durch den Ihr da die ganze Zeit marschiert... Immer die gleichen Gegner (und nicht mal sonderlich intelligent) und typische Sammelaufgaben wirken der Langzeitmotivation etwas entgegen. Trotzdem empfehlen wir Chase the Express allen Genre-Fans und Hobby-Agenten - wer Metal Gear Solid mochte, sieht sich diesen Titel mal an!!"

8	7	8
GRAFIK	HANDLING	SPIEL SPASS
9	7	
SOUND	SPIELDESIGN	

1 Spieler

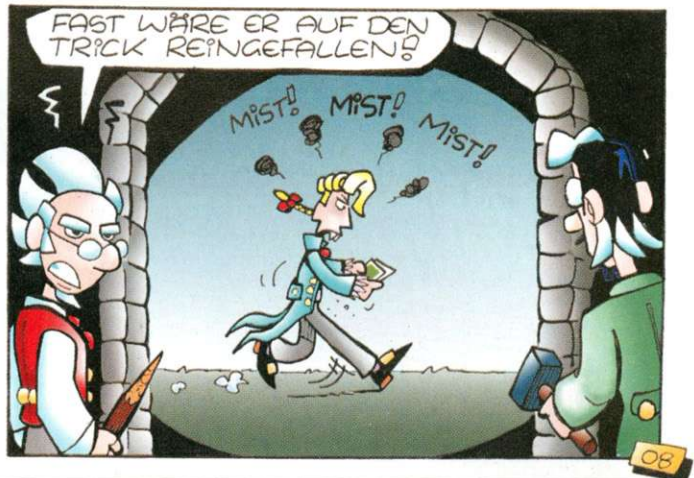
Memory Card 1 Block

Dual Shock

Texte jap.

Sprachausgabe engl.

Für Fortgeschrittene & Profis



IMPRESSUM

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Neu **Elektopost:**
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:
Mathias Neumann

Textkorrektur:
Ariane Suckföll

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
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

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

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

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

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb
GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel.:
+49-02234/96365-0,
Fax: +49-02234/96365-55.

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl.
Versandkosten. Einzelhefte Inland und Aus-
land: 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 Erstat-
tung vorausbezahlter Bezugsgelder.

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

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung
sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im 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 Ver-
öffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haf-
tung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen
in **fun generation** erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen
ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe:

Die schmack- und schmerzhaft Knüppel-Salami, Chri-
stian-Wiemhöfer-Mail-Terror, Svens Tütchen, Wodka
Red Bull, Amaretto Red Bull, Nintendo V.I.P.-Tickets,
Nintendo V.I.P.-Lounge, Nintendo V.I.P.-Drinks, Nintendo
V.I.P.-Mädels...
Studio Braun.

Special Thanx an: Alle Teilnehmer des O.P.M.-Awards,
Klaus Trafford & Florian Seidel, Bemani-Winnie, Mathius
Frusinger, Tante Ursula, alex@lik-sang, die Nintendo-
Party-Schlangen-Frau, alle geldgeilen Abzocker-Taxis in
Nürnberg! Und den **"fun generator"-Mann**
Very Special Thanx an: Euch Leser!

Zitate des Monats:

"Also ich hab grundsätzlich lieber Kerle!" (Carsten Grauel
über Videospiele-Helden)
"Ich geh jetzt erstmal ein paar Zombies auflösen" (Daniel
Johannes über Resident Evil 3 dt.)

fun generation X



Wer zum...?

Name: Mario Schmitt
Nick: Wurschtbomber
Wohnort: Würzburg
Alter: 27
Beruf: Buchhändler
Hobbies: Hocken und zocken
Konsolen: C 128, Pong, Atari 2600, PlayStation
Was ich mag: NBA, Marokko und Spiele aller Art
Was ich nicht mag: Bierdeckelsammeln, Österreich und blöde Fragen
Größter Traum: Eine Gebrauchsanleitung für's Leben
Die besten Spiele: Space Taxi, Paperboy, Tony Hawk, Silent Hill, Pac-Man und Super Mario Bros.
Die miesesten Spiele: Decathlon, Cakewalk (Atari 2600), V-Rally (PSX)

Hey, Taxi!" Die Stimme ist tief, männlich und etwas verschnupft. Das an einen fliegenden Metallkäfer erinnernde gelbe Luftschiff setzt mit einem Ruck auf, der Fahrgast steigt zu, ein beruhigendes "Up, please!" ist aus dem Fond zu vernehmen. Noch sieben Level, und ich hab's mal wieder geschafft!

10 Jahre ist das nun her. Seitdem war ich "clean". Nie wieder Computerspiele, nie wieder Spielekonsolen, nie wieder Durchzocken bis früh vor Schulbeginn mit Cola und Chips und dem guten Kumpel rechts von mir. Dazu die windschiefe Konstruktion aus C64 (auf einem klapprigen Bürostuhl), Floppy (auf klei-

jeden Morgen in die richtige Richtung schubsen, so dass ich dann fast wie von alleine zur Schule stolpern konnte, wo mich Tagträume von Zeitungsjungen quälten, die Fenster statt Briefkästen treffen (*Paperboy*), wie ich als kleiner Anfängergeist von Horden alter gammelnder Zombies betatscht werde (*Ghosts'n'Goblins*), wie ich mal wieder vom wilden Ferdinand aus dem Sattel geschleudert werde (*World Games*) oder mir ein gestresster Fahrgast mit schneidender metallischer Stimme begreiflich machen will, er möge gefälligst auf Pad 3 und nicht auf der 9 abgesetzt werden. Nebenbei auch noch motiviert und konzentriert dem Unterricht zu folgen,

war in jeder Hinsicht eine "Mission impossible". Ganz zu schweigen von den aus der Sucht resultierenden Wechselbeziehungen aus zunehmender

Diskettenzahl und steigendem Joystickverbrauch sowie dem sich lichtenden Bekanntenkreis (was besonders den weiblichen Teil anbelangte).

Zeit zog ins Land...

Im Alter nimmt die Weisheit bekanntermaßen zu, man reift zu einem wertvollen Mitglied der Gesellschaft heran, kümmert sich um Frau, Beruf, Auto und Einkommenssteuererklärung - kurzum: Man steht mit beiden Beinen fest auf dem Boden der Realität!

Und das ist gefährlich im Zeitalter der Virtual Reality! Eine ganze Dekade hielt ich mich fern von allem, was klickte, piepste, zippte oder zappte. In Kaufhäusern wendete ich mich mit Grauen ab von den spielsüchtigen verführten GAME-Boys und den Sega-Mega-Drivern. Irgendwann denkt man sich dann doch: Scheiß' drauf. Ich wurde schwach! 230,- DM für die Konsole und 30,- DM für das erste Game: *Soul Blade*. Mit wachsender Euphorie verlasse ich den Laden, und zerfetzte kurz darauf wie entfesselt die Verpackung der PLAYSTATION..... GRAU??? Das Ding ist wirklich steingrau. Joystick, äh -pad: Grau. Memory Card: Grau. Ich erwartete eine ausgeflippte, bunt flackernde, phosphoreszierende, vor Leuchtdioden nur so protzende Multi-Media-Attacke. Oder von mir aus auch einfach nur etwas transparentes. Aber grau? Nun ja! Die Länge des Joypadkabels übertrifft jedenfalls alle mir bekannten Steuerknüppelnormen meiner ersten Zockerzeit bei weitem. Ich kann tatsächlich ohne Verlängerungskabel auf dem Sofa hocken und zocken! Nur drei Knöpfe an der ganzen Konsole - krass! Dabei



hatte sogar das Atari 2600 damals wenigstens vier oder fünf gehabt. "Transcending History and the World..." Eine sonore, männliche Heldeneposstimme erschallt, und ich erblicke das naturgetreueste gerenderte Piratenschiff, das ich je sah. Eine halbe Stunde später sitzen wir zu zweit vor der Mattscheibe und bladen uns die Seele aus dem Leib! Als fünfzehnjährige koreanische Freiheitskämpferin rette ich die Welt vor den Gefahren des Seelenschwerts, beschwöre als arroganter Siegfried die Formel "No One Can Stop Me!", schlage mit meiner Battle Axe Cervantes' Schädel mitsamt Hut zu Brei und glotze schließlich mit Voldos Teleskopaugen in den tiefen Ausschnitt Sophitias. Aus den folgenden zwei Tagen und drei Nächten gehe ich mit dem ehrlichen Ergebnis von 437 gewonnenen zu 358 verlorenen Kämpfen als Sieger hervor. Am kommenden Montag gleich die nächsten Spiele gekauft, und ich bin wieder drin. Das ging ja schnell!

Dreieck, Kreis, Quadrat und X – direkt mystisch wirkt dies im Vergleich zu den groben, simplen, nur mit Firebutton ausgestatteten Ballermännern der ersten Ära. Diese Kombinationsmöglichkeiten, himmlisch!

Auf dem 64er gab es ein

Spiel namens *Decathlon*. Es wird jedem, der damit zu tun hatte, als der mit Abstand stumpfsinnigste und joystickverschleissendste Irrsinn in Erinnerung bleiben: Bei allen (!) zehn Disziplinen ging es ausschließlich darum, wie ein Bekloppter hin und her zu ruckeln (teilweise minutenlang), um dann einmal (!) den Feuereknopf zu drücken! Es ist bis heute ungeklärt, ob das ein geschickter Zug der Computerindustrie war, oder ob Psychologen befunden haben, die Tätigkeit am Joystick sei emotional weniger aufwühlend als ähnliche Vorgehensweisen an anderen Freudenstäben. Wie auch immer! Die nächsten Tage und Wochen ziehen wie im Film an mir vorüber: Mit dem Panda bei *Tekken* den Disco-Eddie totgekuddelt, mit Harry Mason durch höllische Schulalldraumwelten getorkelt, und mit Tony Hawk & Co. gegründet, wo vorher noch kein Mensch ein Skateboard gesehen hat. Aber trotz alledem: War es damals nicht doch einfach irgendwie anders gewesen?

Kaum jemand wird die Freude nachvollziehen können, die sich einstellte, wenn die Diskette nicht gleich im Eimer war nachdem man aus Versehen ins Loch gefaßt hatte, wenn man einen Schnellader fand, der die Ladezeit nochmal um sage und schreibe 1,2 Sekunden verkürzte, oder man in der Schule auf einem Zettel ein paar heiß ersehnte Pokes zugesteckt bekam. Pokes waren die Vorläufer der Cheats, die man heute im Buchhandel oder im Internet nur so nachgeschmissen bekommt. Oder bin ich doch nur ein Nostalgiker, der den "good old times" nachtrauert?

Ich drehe mich um, schließe die Augen und höre eine Stimme "Hey, Taxi" rufen. Sie ist weich, weiblich und gehört einer gewissen Lara. Ich halte an, sie steigt ein und wir lächeln uns an. Doch ehe wir uns versehen, kommt ein Zeitungsjunge in Begleitung einer sabbernden halbtoten Krankenschwester herein, erschlägt Lara mit einem überdimensionalen Skateboard und kreischt wie wild "Up, please! Up, please!".



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



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.

Diesen Monat landete ein ganz besonderes Goodie zwischen den täglichen Leserbriefen, das uns – zugegeben – selbst etwas überraschte. Der Brief des Monats April kommt nämlich (treffenderweise) von einem scherzhaften Ex-Kollegen. Denn der gar-nicht-mehr-so-pummelige Herr Döhla hat guten Geschmack bewiesen – und sich die letzte fun generation (Ausgabe 03/00) einmal genauer angesehen. Was er dabei neben ausführlichen Specials, heißen Previews und kompetenten Testberichten noch so alles gefunden hat, könnt Ihr ein Stück weiter unten lesen. Doch auch Nicht-Videospielredakteure haben die Chance, auf unseren Leserbrief-Seiten abgedruckt zu werden! Also ran an PC, Kuli oder Schreibmaschine und ab mit Eurem Brief – entweder an unser e-mail-Postfach

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 Belohnung gibt's ein aktuelles Top-Spiel – gebt deshalb immer Euer Wunschsystem an! Ex-Kollege Fabian Döhla (jetzt beim PlayStation FUN-Magazin als Putzkraft tätig), der sich für den Brief des Monats April verantwortlich zeigt, kriegt allerdings kein Überraschungs-Spiel als Dankeschön von uns – der hat schließlich selbst schon genug! Stattdessen darf er sich auf ein prall gefülltes fun-package freuen... wir wünschen viel Spaß!

Post vom Ex

> Sehr geehrtes **fun generation**-Team, mit Freude habe ich soeben wider Erwarten Eure neueste Ausgabe erhalten - seid Ihr nicht unlängst eingestellt worden? <
 < Falsch! Entgegen anderslautender Propaganda "zukunftsorientierter" Konkurrenzmagazine geht es uns blendend. >
 > Aber egal! Um so glücklicher macht mich da ein Bild von mir auf Seite 28, welches mich beim fachmännischen Betrachten meines Reserverades zeigt. Leider wurde die Bildunterschrift (obwohl, eigentlich ist die ja an der Seite), in völlig falschem Zusammenhang wiedergegeben. Deshalb auf diesem Wege die Richtigstellung, die Ihr als professionelle Ex-Kollegen gefälligst abdruckt!
 1. "Das letzte Bild von Fabian Döhla". Falsch! Das letzte Bild von Fabian D. habe ich von unten an meinen Ex-Schreibtisch geklebt. Somit kann ich auch jetzt noch beobachten, was Daniel und Simon dort nach 21:00 Uhr treiben. <
 < Das Bild wurde erst kürzlich bei einem spontanen Putzwahn entdeckt und sofort an die Innenseite des Redaktionsklos gepinnt. Jetzt mußt Du beobachten, was die Putzfrau dort nach 21:00 Uhr treibt... >
 > 2. "Der pummelige Ex-Kollege". Geklaut! Diese Assoziation hat Kollege Johannes aus meinem Wortschatz adaptiert. Ich habe sie wiederum bei der MAN!AC abgekupfert. Frech! <
 < Tja, der Ideenklau geht eben um – schau Dir nur mal diverse Rubriken in diversen PlayStation-only-Magazinen an... >
 > 3. "durchsucht seinen gedrosselten Golf". Richtig! Allerdings fehlen hier zwei Fakten:

Knapp 670 PS sind sowohl für mich als auch für die Würzburger Leitplanken zu viel. Es hat aber immer noch gereicht, um einen ebenfalls erdrosselten (und immer windschief geparkten) Porsche Boxster (Anm. d. Red.: Gemeint ist wahrscheinlich Götz' Renngurke) im Standgas gehörig stehen zu lassen. Und: Dass ich gegen Daniel eine Wettfahrt verloren habe, hat einen einfachen Grund: Der alberne Kollege ist einfach durch ein Rostloch in seinen Wagen gesprungen und hatte somit einen gewaltigen Zeitvorteil. <

< Anm. v. Daniel: Stimmt, allerdings hast Du die verlorene Zeit wieder aufgeholt, als Du in der dritten Kurve die Abkürzung durch ein weiteres meiner Rostlöcher genommen hast! >

> 4. "nach Zecken". Falsch. Ich habe etwas völlig anderes gesucht: Bei Roberts letztem Transport im Kofferraum (die aggressiven Bleichmittel auf seinem Haupt hätten sonst meine Recaro-Sitze beschädigt) ging diesem eine Tube Vaseline verloren. Und sowas macht ja eklige Flecken... <

< Da fragt man sich doch, woher Du weißt, was das Zeug für Flecken macht... und vor allem, wo diese Flecken so überall auftreten... >

> 5. "Sekunden später wird er von Männern in futuristischen Anzügen übertölpelt". Falsch. In Wirklichkeit bin ich aus panischer Angst vor einem einäugigen Alien freiwillig in den Kofferraum gesprungen. <

< Scheinbar haben die Aliens Dich dann aber doch noch erwischt - und in einen großen, hellen Raum mit sonderbaren Geräten und unzähligen Bürotischen verfrachtet... >

> 6. "und an einen unbekanntem Ort verfrachtet". Richtig. Wo bin ich hier eigentlich? Hallo? Hört mich jemand? Else, bist Du das? Hast Du meine Socken dabei? <

< An dieser Stelle Gratulation des gesamten **fun**-Teams zur erfolgreichen Hollywood-Vermarktung Deiner Idee mit der Sportsocke... >

> 7. "Am gleichen Abend steigt beim CyPress-Verlag eine große Party". Prinzipiell richtig, trotzdem falsch. Die Party hatte andere Auslöser: Zum einen freute sich Daniel über das versehentlich zurückgelassene Blatt Papier mit der Überschrift "Kompetenz und Fachwissen", <

> Stimmt! Leider musste der Arme nur kurze Zeit später feststellen, dass sich die Liste scheinbar noch im Anfangsstadium befand... außer der Überschrift hatte sein früherer Besitzer lediglich den Punkt "Speichere delicate Listen niemals auf öffentlich zugängli-

chen Computern" ergänzt. Aber keine Angst, mittlerweile ist eben jene Aufzählung kompetenten Wissens vollständig und am Kiosk für läppische 6,50 DM zu kaufen – monatlich! >

> außerdem konnte Chefredakteur Bannert endlich wieder ungestört seinem Lieblingshobby frönen. Keine unliebsamen Überraschungen mehr. Ach, Daniel - tut das nicht weh? Aber das ist eine andere Geschichte... <

Gruß aus Bullerbü,
Euer treuer Leser Fabian

< Da sieht man mal, wie genau die **fun generation** bei der "bösen" Konkurrenz beübt wird! Wir wünschen Fabian jedenfalls alles Gute für die Zukunft – und dass er all das, was wir monatlich so fabrizieren, weiterhin so genau beobachtet, lässt sich wohl nicht verhindern... :) >



> Hallo **fun**-Team!

Ich habe schon mehrere Magazine um Hilfe gebeten, doch keines hat mir bis jetzt eine Antwort gemailt. Ich hoffe nun, dass ihr mir weiterhelfen könnt - ansonsten bin ich verloren. Ich stehe mit Claire in einem Raum im Palast. Hier befinden sich sechs kleine Bilder mit darunter angebrachten Knöpfen – da ich die Kombination allerdings nicht kenne, löse ich nach dem Aktivieren des großen Knopfes immer den Alarm aus... Ich bin total verzweifelt, weil ich auch nicht mehr viel Zeit habe ... ich werde nämlich in wenigen Tagen zur Bundeswehr einberufen! Könnt ihr mir bitte die Lösung so schnell wie nur irgend möglich per e-mail schicken - dann hab ich noch etwas Spaß, bevor ich zum Bund muss... <

andreas.schwoy@de.dreamcast.com

< Dem guten Andreas konnte zwar geholfen werden (viel Spaß beim Bund wünscht das komplett kriegsdienstverweigernde **fun**-Platoon), doch die zahlreichen panischen Hotline-Anrufe verzweifelter Zombie-Häscher haben gezeigt: Es gibt noch Aufklärungsbedarf im Resident-Evil-Land! Deshalb hier die ultimative **fun**-Bilderrätsel-Lösung: Nummeriert (vom großen Bild ausgehend) die



restlichen sechs Portraits in der Reihenfolge von links nach rechts (Nummer zwei ist jetzt z.B. Ashfords Mutter). Betätigt anschließend nacheinander die Nummern zwei, fünf, sieben, vier, sechs, drei und als letztes Numero Uno (das große Bild). >

Crazy Wertung?

> Hallo **fun**-Team!

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, wo ich einfach mal was kritisieren möchte. Nicht die vielen "Dohkschohs" im Fernsehen, sondern wie ihr manche Spiele bewertet. Und ganz besonders meine ich hier **Crazy Taxi** und **Crash Team Racing**. Beides sind beileibe keine schlechten Spiele und haben mit Sicherheit Wertungen im vorderen Bereich verdient. Aber die Höchstwertung in allen Kategorien für **CTR** ist eindeutig übertrieben. Kein anderes Magazin hat deutlich über 90% vergeben. Aber für das "welterste" Review muss man schon mal den ein oder anderen Wertungspunkt dazupacken...

Habt ihr in eurem Test zu **Crazy Taxi** überhaupt ein Wort zur Grafik gesagt? Wieso verschweigt ihr die endlos vielen Pop-Ups, die mächtig auf den Spielspaß drücken??? Klar, die Grafik ist schnell und flüssig, aber trotzdem sind die Pop-Ups extrem. Andere Mags haben hier 85% vergeben, aber garantiert nicht die Höchstwertung, die hat es wirklich nicht verdient. Auch die Grafik würde ich mit 8/10 bewerten. Für den Sound würde ich ebenfalls 8/10 geben, da es bei den wirklich großartigen Musikstücken einfach zu sehr auffällt, dass sie sich ständig wiederholen. Außerdem stört bei den meisten DC-Games - besonders denen von Sega selbst - die mangelhafte Übersetzung. Warum kann man die Menüs nicht komplett übersetzen? Oder einfach komplett englisch lassen? Irgendwie durcheinander würfeln sieht blöd aus. Als Gesamtwertung hat **CT** aber trotzdem noch 9/10 verdient. 10/10 aber sicherlich nicht! >

tc2099@gmx.net

< Endlose Pop-Ups? Übertreibst Du da nicht ein bisschen? Klar – perfekt ist etwas anderes, trotzdem ist Segas Taxi-Raserei dichter dran als andere Tacho-Killer, die wir bisher gesehen haben (und unsere Definition für die Note 10 lautet nun mal "nahezu perfekt"). Oder fällt Dir einer ein, der besser aussieht? Zu Deiner Kritik an der Übersetzung: Klar – hier gibt's ein Defizit. Aber sollen wir ein Top-Produkt abwerten, nur weil ein paar Onscreen-Texte nicht gefallen – zumal die bei **Crazy Taxi** ohnehin kaum eine Rolle spielen? Und was die Wertung betrifft: **Crazy Taxi** hat alle drei CyPress-Redaktionen (PlayPlayStation, O.P.M. und unsereins) für mehrere Tage fast komplett lahm gelegt – das will was heißen! Ein rundes Dutzend Redakteure steht also hinter dieser Wertung... und selbst wenn wir alleine wahrscheinlich nicht mal gegen Mutter Beimer eine Chance hätten – zusammen sind wir auf alle Fälle stärker als Du... >

Snob-Konsole?

> Hi **fg** - Team!

Nachdem ich Eure Ausgabe 49 (02/00) durchgearbeitet habe, dachte ich, ich schreibe Euch mal was.

Das Zocker ihre Vorlieben haben, ist ja allgemein bekannt, aber fangen Spielkonsolen jetzt auch schon damit an? Ich habe meinen DC in Amiland gekauft - dazu meinen absoluten Favoriten **Soul Calibur**. Nach Wochen des ausgiebigen Zockens war es dann aber auch mal Zeit, die Demo-CD einzulegen. "Hmm...., nimmt sie nicht (die DC). Na ja, vielleicht liegt's ja auch an der CD", denk ich mir. Aber auch alle anderen Spiele werden schlicht ignoriert! Ich habe meiner DC schon ein 2. Joypad versprochen, sie versucht mit Speichererweiterung zu bestechen und Ihr einen Besuch beim Techniker angedroht, aber sie akzeptiert stur nur **Soul Calibur**. Wisst Ihr einen Rat, wie ich ihr noch andere Spiele unterschieben kann? <

Ansonsten erst einmal Grüße aus Lübeck und frohes Schaffen,
woelfchen@aol.com

< Tja, auch Konsolen haben eben ihre Vorlieben – genieß es einfach, solange es dauert! Bei akutem Spiele-Notstand könntest Du es natürlich auch ganz plump mit Edding versuchen ... und die Namen fiktiver Top-Titel wie **Resident Evil 6**, **Zelda Dream** oder **Ridge Racer 2020** auf deine anderen GD-Roms schreiben... Wetten, dass sie nichts bemerken wird? Andererseits – falls doch, würd' ich schnellstens die Hände vom Pad nehmen und den Stromstecker ziehen...

Ach ja: Danke für das nette Anhängsel-Bild... *g*>

fun forum

Wo bleibt Sega?

> Liebes **fg** - Team!

Ich erzähle euch mal eine kleine Geschichte: Es war einmal, mitten in den 90er Jahren, da brachten SEGA und Sony eine Konsole auf den Markt. Die eine erfolgreich, die andere weniger. Warum, wissen wir heutzutage natürlich! Genau, das fehlende Marketing! So, und nun machen wir einen Sprung ins Jahr 1998! Genauer gesagt Ende 1998! SEGA startet einen neuen Angriff gegen die Monopolstellung der PlayStation! Mit dem Dreamcast! Ausgeklügelte Technik vereint mit coolen Image werden Sony schon vom Konsolenmarkt stoßen, denken sich die Leute von SEGA! Ich hab mich riesig auf die PAL-Konsole gefreut, da ich im Vorfeld den großen Worten von SEGA Germany glauben schenkte. Kostprobe gefällig? z.B.: "Wir werden im Herbst ein gigantischen Marketing-Feuerwerk loslassen und so den Erfolg von Dream-

cast garantieren...".

Naja, drei Fußball-Clubs sponsorn ist aber nicht alles, hoffentlich! Denn von der angepriesenen Werbelawine sah ich bisher nicht gerade viel! Genauer gesagt sah ich die Dreamcastwerbespots jeweils ein einziges Mal! Komisch, seit Oktober 2-DC Spots gegen ähm....soviele PS-Werbespots, dass ich zu zählen aufhörte! Wie soll sich da Dreamcast in Europa nur durchsetzen? In den USA klappts doch auch mit dem Marketing! SEGA hatte über 1 Jahr Zeit, die Konsole auf dem Markt zu etablieren, aber in wenigen Tagen ist es soweit: die PS2 kommt auf den Markt! Man muss kein Hellseher sein, aber Sony wird wieder soooo aggressives Marketing betreiben, dass SEGA Hören und Sehen vergeht! Schade eigentlich, denn ich hab mir die DC nicht gekauft, um wie beim Saturn mitansetzen zu müssen, wie sie vom Markt gefegt wird. Naja, ich hoffe, dass SEGA endlich zur Einsicht kommt, obwohl es eh schon fast zu spät ist... Ich liebe meine Dreamcast trotzdem, denn solche Perlen wie **Soul Calibur**, **Crazy Taxi**, **Shenmue**, **ShadowMan**, **Biohazard CV**,... darf man nicht einfach so links liegen lassen. Ich hoffe, Ihr druckt meinen Brief ab, oder leitet ihn zu SEGA Deutschland weiter, denn ich denke, viele Leser (und DC-Besitzer) sind der selben Meinung. Danke!<

MfG, Stefan aus Linz/Österreich
BiohazardCV@lion.cc

Importstop

>Hallo **fun generation** -Team,

ich möchte mich über das Importverbot und die GuV äußern.

Laut den Erläuterungen der entsprechenden Verantwortlichen sollen die Rechte der Publisher geschützt werden. Deshalb werden sämtliche Importversionen bei Freakläden beschlagnahmt. Und da liegt auch schon der erste Hund im Graben: Die Händler verkaufen Software und veröffentlichen sie nicht - (Publisher = Veröffentlichender). Importssoftware kommt von offiziellen Publishern wie z.B. Sony Computer Entertainment America, Squaresoft Japan etc. Meines Erachtens liegt eine Rechtsverletzung nur dann vor, wenn auf einem Spiel z.B. Hanswursts **Gran Turismo 2** steht. Dann wurde das Programm nämlich vom Entwickler bezogen und unter eigener Marke veröffentlicht.

Der nächste Punkt ist, dass viele Spiele erst gar nicht in Deutschland veröffentlicht werden. Beste Beispiele sind **Xenogears**, **Parasite Eve**, **Saga Frontier**, **Einhänder**, **Thunderforce V** etc. Die Liste kann beliebig fortgesetzt werden. Diese Spiele werden jedoch auch "einkassiert", was offensichtlich ohne rechtliche Grundlage geschieht. Die Krönung ist aber allerdings noch subtiler. Man ist es in Deutschland ja langsam von der CDU gewohnt. Jetzt ist es aber auch im kommerziellen Bereich geschehen. Der Vorsitzende der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen, kurz GVU, ist gleichzeitig auch noch der Chef von Sony Computer Entertainment Deutschland. Das durch den Importstop der Erfolg von anderen Konsolen

gebremst oder gestoppt wird, ist ihm ja "vielleicht" gar nicht so bewusst, oder? Dies ist ein klarer Fall von Amtsmissbrauch und dagegen sollte vorgegangen werden. Alle Marktteilnehmer wünschen sich einen fairen und demokratischen Wettbewerb und keine solchen Methoden. Durch diese Veränderung gewinnen nur die Großmärkte und die elendigen Raubkopierer. Der Freakhändler um die Ecke kann nicht machen und die Videospielerszene stirbt aus :(Ich möchte daher alle Freaks dazu aufrufen, die Importläden zu unterstützen und die Politik jener Publisher auch "entsprechend" zu würdigen. Nicht wir sind für die Publisher da, sondern die Publisher schulden uns gute Produkte für unser Geld.<

juergen.marschall@firemail.de

Xploder-Stress

>Moin zusammen, habe mir mal wieder eine **fun generation** gekauft, und ich muss sagen, es macht wieder Spaß, Euch zu lesen! :-D

Zu Eurem Testbericht zum Mogel-Modul "Xploder64" von Blaze (3/2000, S.101) möchte ich Euch nur ganz kurz mitteilen, warum ich mein Exemplar bereits wieder verkauft habe und schnellstens zur Gamebuster-Konkurrenz übergelaufen bin:

1. Der herstellerseitige Code-Support für den XP64 ist eine Katastrophe. Im Online-Forum von Blaze Germany werden praktisch nur PSX-Codes veröffentlicht und die englische Website des Herstellers wurde bzgl. N64-Codes am 6.8.99 das letzte Mal upgedatet. Der XP64 ist zwar grundsätzlich kompatibel zu Codes für andere Schummelmodule, benötigt aber fast immer einen anderen Start-Code ("Must-be-on-Code"). Diese Codes sind für halbwegs neue Spiele nicht bekannt.
 2. Der In-Game-Trainer, der mittels Tastenkombination über das Joypad aufgerufen wird, lässt sich bei neueren Spielen nicht mehr aktivieren.
 3. Spiele, die das Expansion Pak für eine HiRes-Auflösung verwenden, laufen nur noch in LowRes.
 4. Die seit langem versprochene "X-Link"-Software kommt einfach nicht. Diesbezügliches Nachfragen beim Hersteller wird nicht beantwortet. Traurig, aber leider wahr!
- P.S.: Der Comic auf Seite 99 ist absolute Spitze! :-D <

Noch einen schönen Tag!
Tizio@gmx.net

Verdammte Raubkopierer

>Hi fun-generation-Team! (...)
Noch etwas eigenen Senf zum leidigen Raubkopierer-Thema: Wer raubkopiert, nimmt den Firmen das Geld. Das Geld für neue Program-

mierer, das Geld für Innovationen, das Geld für grössere, bessere, schönere und komplexere Spielewelten. Somit schneidet sich jeder Zocker, der raubkopiert, ins eigene Fleisch. Und seien wir mal ehrlich: Wer ist nicht stolz auf die (Original-)Packungen alter Spiele im Regal, die wahrscheinlich längst zum Klassiker geworden sind??? Ich habe jetzt seit über zehn Jahren mit Videospiele zu tun, also könnt ihr mir getrost glauben, dass ich weiß, wovon ich rede! Seid offen für alles Neue und Gute, aber zeigt das den Herstellern auch, indem Ihr zumindest innovative (in technischer und spielerischer Hinsicht) Spiele NICHT KOPIERT!!! Gebt auch Euren größten "Todfeinden" in der Konsolenwelt eine Chance, damit auch sie Euch in ihren Bann ziehen können! Glaubt mir, früher oder später werden sie es doch tun, Ihr müsst ihnen nur die Möglichkeit dazu geben.

Das ist mein Appell an alle Spieler da draußen, und ich hoffe, dass sich wenigstens einige hiervon überzeugen lassen, damit das neue Millenn...oops, wie war das mit dem M-Wort?!... im Gegensatz zum vergangenen ein besseres für Spieler(innen) sowie die Videospielwirtschaft wird und nicht mehr von gegenseitigem Hass und Ignoranz geprägt sein wird!<

Ries.Western@t-online.de

Blinkende Zombies???

>Hi Leutz!

Als ich heute meinen Briefkasten öffnete und die neue **fun** rausholen durfte war ich glücklich. Endlich kommt der Test der deutschen *Resident Evil 3*-Version und ich weiß, wann sie erhältlich ist und was, dank der überaus wichtigen Einrichtung der BPJS (soviel Ironie bringe ich selten in einen Satz...), alles dem Rotstift zum Opfer gefallen ist! Sofort die Seite des Tests rausgesucht und den Kurztex gelesen - mir blieb fast das Herz stehen. Keine Good Shots mehr? Keine Blutlachen, anhand derer man feststellen kann, dass man den Zombie getötet hat? Graues Blut? Blinkende Zombies, die einfach nur verschwinden? Kein munitionssparendes "Köpfe-Kicken" mehr? Leute, sagt mir, dass ich träume oder mich jemand mit einem verführten Aprilscherz verarschen möchte....

Gerade das, mehr oder minder, dezent eingesetzte Blut, einige Körperteile, die wegfliegen, oder auch mal ein geplatzer Kopf haben doch viel von der Zombieatmosphäre ausgemacht bzw. die Story und das ganze Drumherum unterstützt! Ein Zombie, der umfällt und dann einfach verschwindet, ist wie ein Horrorfilm, in dem es keine hübschen, weiblichen, vollbusigen Opfer mehr gibt und in dem jeder Raum taghell erleuchtet ist (ohne graue Schatten und kleine Nischen, hinter denen sich etwas verstecken könnte). Ein Zombiespiel ohne Blut kann nur ein schlechter Witz sein und wird, meiner persönlichen Prognose nach, in Deutschland nur floppen können... Mein Vorschlag wäre da eine zweite Version für den deutschen Markt. Einmal dieser "Spie-

lewitz", wie wir ihn jetzt schon haben, ab 16 und dann noch eine 18er Version, die man nur mit Ausweis bekommt. Mir ist auch ziemlich egal, ob dann nur mit der Lachnummer-Version geworben wird oder sonst was, aber ich verlange, als junger, erwachsener Spieler in den Genuss eines solch genialen Spiels kommen zu dürfen. (...) Ich für meinen Teil werde mir bei meinem netten Importhändler (ups, den gibt es ja gar nicht mehr, dank dieser genialen Importstop Strategie von Sony und ähnlichem Gesocks *ggg*) den englischen Teil besorgen und dann mit Wörterbuch und der ganzen, bei diesem Titel wichtigen, Atmosphäre meinen Spaß mit diesem Spiel haben...<

MfG, Euer (fast) treuer Leser
Martin Ua, Bremen
ua@nord-com.net

Short Mail

Na, Ihr Knuddellbudell, hasifasi, Vögelviechers! Ich liebe Euch! Ich liebe Euch ALLE!
S12@gm.dreamcast.com

Wenn ich da an Spiele wie *ISS Pro '98* auf der PS oder *FIFA 2000* auf dem PC denke, würde ich am liebsten eine dieser CDs ins Dreamcast quetschen und es dazu zwingen, diese zu verarbeiten...
david.gottwald3@de.dreamcast.com

Jetzt sag mal, Simon - als ich gestern bei Eurer Hotline angerufen habe, war ich (akustisch) wirklich in Eurer Redaktion, was? Zumindest dem Stimmengewirr nach! Wahnsinn, fast wie Backstage bei den Stars...
moon.beam@de.dreamcast.com

Eigentlich hatte ich noch nie einen ernsthaften Grund, Euch zu schreiben. Den habe ich auch jetzt noch nicht...
Martin B.

Also wenn diese Arbeit nicht wäre, wäre Videospiele-Redakteur ein ziemlich toller Beruf, oder?
ChristianWiemhoefer@01019freenet.de

Ich bin der Sockenpapst und ihr habt tatsächlich meine Mail - naja gut - meine Floskel, abgedruckt! Der ganze Brief hat es (ich schätze wohl aufgrund der nicht ganz sauberen Wortwahl) ja leider nicht ins Heft geschafft... Trotzdem hab ich mich bepisst vor Freude!
Sockenpapst.11@de.dreamcast.com

Bitte hört auf mit den redaktionsinternen Drogenparties!!!
oliver.beier2@de.dreamcast.com

Hab ich ne Schanze zum Brief des Monats? Ich meine, er ist lang und hat stellenweise Nivee.
e-mail-Adresse ist der Redaktion bekannt...

Ich will keine PS2 mit Tausenden von Nachfolgern!!! Ich würde sie mir nur wegen Final Fantasy X holen!
Yakuzarules@aol.com

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	25. Mai
All Star Baseball 2001	Nintendo 64	Acclaim	14. April
Alone in the Dark	PlayStation, DC	Infogrames	2. Quartal
Alundra 2	PlayStation	Activision	Juni
Animorphs	GBC	Ubi Soft	September
Anstoß Premier Manager	PlayStation	Infogrames	29. März
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	2. Quartal
Army Men	GBC	Infogrames	April
Asterix: Auf der Suche...	GBC	Infogrames	17. Mai
Baldur's Gate	PlayStation, DC	Virgin / Interplay	2. Quartal



Alundra 2:
Ab in die dritte Dimension: Seid Ihr im grandiosen ersten Teil noch durch starre Landschaften gewandert, verschlängt's Euch in der Action-Adventure-Fortsetzung in polygonele Gefilde.

Barbie Super Sports	PlayStation	Sony	19. April
BattleTanx	GBC	Infogrames	2. Quartal
BattleTanx: Global Assault	N64, PSX	Infogrames	2. Quartal
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal
Bishi Bishi Special	PlayStation	Konami	Mai
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	PlayStation	THQ	Ende März
Bugs Bunny - Favourite Heroes	PlayStation	Infogrames	26. April
Castlevania Resurrection	Dreamcast	Konami	2. Quartal
Championship Motocross	GBC	THQ	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	April
Crusaders of Might & Magic	PlayStation	Infogrames	März
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	2. Quartal
Die Hard Trilogy 2	PlayStation	Electronic Arts	13. April
Dinosaur	PlayStation, DC	Ubi Soft	Juni, tba
Disney World Racing	PlayStation	Eidos	März
DSF Fussball Manager	GBC	Ubi Soft	Mai
Duck Dodgers	Nintendo 64	Infogrames	14. Juni
Duke Nukem: Planet of Babes	PlayStation	GT Interactive	31. März
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	Frühjahr 2000
Euro 2000	PlayStation	Electronic Arts	11. Mai
Everybody's Golf 2	PlayStation	Sony	26. April
Evil Dead: Ashes to Ashes	PlayStation	THQ	3. Quartal
Excitebike 64	Nintendo 64	Nintendo	Juni
F1 2000	PlayStation	Electronic Arts	30. März
F1 Racing Championship	GBC	Ubi Soft	Juni
F1 Racing Championship	N64, DC	Ubi Soft	Mai
F1 Racing Championship	PlayStation	Ubi Soft	März
Fear Effect	PlayStation	Eidos	März
Flintstones	PlayStation	Ubi Soft	Juni
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	Juni
Ford Racing	PlayStation	Empire Interactive	1. Quartal
Fur Fighters	Dreamcast	Acclaim	26. Mai
Fußball-Manager (Arbeitstitel)	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Galerians	PlayStation	Crave	Mai
Gekido	PlayStation	Infogrames	21. April
Ghoul Panic	PlayStation	Sony	12. April
Grand Theft Auto	Nintendo 64	Take 2	1. Quartal
GTA 2 Berlin (Add-On)	PlayStation	Take 2	März
GTA 2	Dreamcast	Take 2	April
Harvest Moon 64	Nintendo 64	Crave	2. Quartal
Heroes of Might & Magic III	Dreamcast	Ubi Soft	Mai
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	GBC	THQ	April
Jeremy McGrath Supercross 2000	GBC	Acclaim	28. April
Jeremy McGrath Supercross 2000	PSX, DC	Acclaim	28. April, 14. Juli
KISS Psycho Circus	GBC	Take 2	März
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	2. Quartal
Looney Tunes Martian Alert	GBC	Infogrames	19. April
Lucky Luke - Favourite Heroes	PlayStation	Infogrames	März
Lufia	GBC	Crave	1. Quartal
Magical Stones	PlayStation	Konami	tba
Magical Tetris	GBC	Activision	März
Martian Gothic: Unification	PlayStation	Take 2	März
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
MDK 2	Dreamcast	Virgin	April
MediEvil 2	PlayStation	Sony	19. April
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	1. Quartal
Micro Machines V3	GBC	THQ	Mai

Midnight in Vegas	PlayStation	Infogrames	März
Might & Magic - Crusaders of...	PlayStation	Infogrames	März
Misadventures of Tron	PlayStation	Virgin	März
Muppet Race Mania	PlayStation	Sony	19. April
NBA in the Zone 2000	PlayStation	Konami	März
Need for Speed: Porsche	PlayStation	Electronic Arts	30. März
N-Gen-Racing	PlayStation	Infogrames	05. Mai
NHL Blades of Steel 2000	PlayStation	Konami	März
NHL Faceoff 2000	PlayStation	Sony	März
Nightmare Creatures II	PlayStation	Konami	April
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai
Panzer General IV - Western Assault	PlayStation	Mindscape	1. Halbjahr
Paperboy	PlayStation	Konami	Mai
Peacemakers	Dreamcast	Ubi Soft	Oktober
Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal
Player Manager 2000	PlayStation	Infogrames	März
Premier Manager	PlayStation	Infogrames	April
Prince Naseem Boxing	PlayStation	Codemasters	April
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal
Radical Bikers	PlayStation	Infogrames	31. März
Rallymasters	PSX, N64	Infogrames	Ende Mai
Rayman 2	PlayStation	Ubi Soft	September
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	26. April
Rugrats Studio Tour	PlayStation	THQ	Ende März
Rugrats: Die Zeitreise	GBC	THQ	März
SaGa Frontier 2	PlayStation	Sony	Ende März
Sheep	PlayStation	Empire Interactive	1. Quartal
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	März
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	März
Silver	Dreamcast	Infogrames	30. Juni
Snooker	PlayStation	Codemasters	März
Soccer Management	GBC	Acclaim	03. März
South Park Rally	Dreamcast	Acclaim	Juli
Speedball 2100	PlayStation	Empire Interactive	April
Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Spirit of Speed	Dreamcast	Acclaim	12. Mai
Star Ixion	PlayStation	Sony	29. März
Star Ocean: The Second Story	PlayStation	Sony	tba
Star Ocean	PlayStation	Sony	12. April
Star Wars Episode One: Jedi Power Battles	PlayStation	THQ	April



Star Ocean: The Second Story:
Sony erbarmt sich der Rollenspiel-Fangemeinde und bringt Star Ocean nach Deutschland. Teil 1 erschien damals für das Super Nintendo - die "zweite Story" gibt's seit Juli '99 als US-Version.

Street Skater 2	PlayStation	Electronic Arts	30. März
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Interactive	2. Quartal
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	September
Suikoden II	PlayStation	Konami	2. Quartal
Tarzan	Nintendo 64	Activision	Ende April
Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	03. Mai
Techno Mage	PlayStation	Infogrames	Ende Juni
Tenchu II	PlayStation	Activision	2. Quartal
Test Drive 6	DC, PSX, GBC	Infogrames	April
The Dukes of Hazzard	PlayStation	Ubi Soft	März
The Golf-Pro	PlayStation	Empire Interactive	1. Quartal
The Muppets	GBC	Take 2	April
Thrasher: Skate & Destroy	GBC, Nintendo 64	Take 2	März, April
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	Mai
Tomb Raider	GBC	Eidos	März
Tomb 2	PlayStation	Whoopee Camp	4. Quartal
Tony Hawk's Skateboarding	Nintendo 64, GBC	Activision	2. Quartal
Toy Story 2	Dreamcast, GBC	Activision	April
Turok 3: Shadow of Oblivion	Nintendo 64	Acclaim	tba
UEFA Championsleague 99/00	PlayStation	Eidos	31. März
UEFA Soccer Boy	GBC	Infogrames	07. Juni
Vandal Hearts II	PlayStation	Konami	April
Vanishing Point	PlayStation	Acclaim	Mai
Vegas Games	GBC	Infogrames	März
Verfolgungsjagd (Arbeitstitel)	PlayStation	THQ	Mai
Viva European 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 mysterious...	GBC	Nintendo	2. Quartal



Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree:
Bald ist es wieder soweit: Elfenjunge Link macht sich für sein zweites Game Boy-Abenteuer bereit. Schon jetzt solltet Ihr den Titel auf Eure Einkaufsliste setzen - "it's a Miyamoto..."

GAME BOY COLOR WWF Wrestlemania 2000

Passwörter:

Als Billy Gunn:

Gegner	Passwort
Road Dogg	PJH!
Val Venis	PJHT
Jeff Jarrett	PJKB
Shawn Michaels	PJM6
Big Boss Man	PJN9
Ken Shamrock	PJRW
The Big Show	PJSS
Shawn Michaels	PJWZ
Triple-H	PJXC
X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Steve Austin	PJ18
Undertaker	PJ3P
Kane	PJ59
The Rock	PJ7N
Mankind	PJ1C
Kane	PKBY
The Big Show	PKDY

Als Steve Austin:

Gegner	Passwort
Ken Shamrock	CSD7
Jeff Jarrett	CSGQ
Road Dogg	CSK8
X-Pac	CSL3
Billy Gunn	CSP6
Val Venis	CSQS
Big Boss Man	CSTP
X-Pac	CSVW
Triple-H	CSX9
Shawn Michaels/Val Venis	CSOT
Big Show	C525
Kane	CS4L
Mankind	CS66
The Rock	CS8K
The Undertaker	CS19
Mankind	CTCV
Big Boss Man	CTFV

Als The Rock:

Gegner	Passwort
Ken Shamrock	FSDM
Jeff Jarrett	FSH4
Road Dogg	FSKN
X-Pac	FSLH
Mr. Ass	FSPL
Val Venis	FSR6
Big Bossman	FSS3
X-Pac	FSW9
Triple-H	FSXP
Shawn Michaels	FSZ7
Big Show	FS2K
Kane	FS30
Mankind	FS6L
Undertaker	FS7Z
Steve Austin	FS1P
Mankind	FTB8
Big Boss Man	FTD8

Als Undertaker:

Gegner	Passwort
Val Venis	2BDM
Road Dogg	2BH4
X-Pac	2BKN

Jeden Dienstag von
18.00 bis 21.00 Uhr!

Billy Gunn	2BLH
Ken Shamrock	2BPL
Big Boss Man	2BRN
Shawn Michaels	2BS3
Billy Gunn	2BW9
Triple-H	2BKP
Kane	2B2K
The Big Show	2B30
Mankind	2B6L
The Rock	2B7Z
Steve Austin	2B1P
Mankind	2CB8
Shawn Michaels	2CD8

GAME BOY COLOR ANTZ

Level Passwörter

Level	Passwort	Level	Passwort
10	KGQQ	15	LFGB
11	DLGQ	16	CLPG
12	CBHG	17	CLPG
13	JBIG	18	DLHD
14	PLDP	19	LFQC



Crazy Taxi (PAL-Version)

Keine Pfeile:

Haltet, kurz bevor der Charakter-Auswahl-Bildschirm erscheint, die Tasten R und Start gedrückt. Zur Bestätigung sollte nun unten links ein kurzer Schriftzug erscheinen.

Keine grüne Umrandungen:

Haltet, kurz bevor der Charakter-Auswahl-Bildschirm erscheint, die Tasten L und Start gedrückt. Erneut sollte ein Schriftzug erscheinen, der Euch die korrekte Eingabe bestätigt.

Expert-Modus:

Haltet, kurz bevor der Charakter-Auswahl-Bildschirm erscheint, die Tasten L, R und Start gedrückt. In diesem Modus erscheinen weder Pfeile, noch Umrandungen der Anhaltezone.

Veränderte Positionen:

Drückt in der Charakterauswahl einmal die R-Taste und haltet dann R gedrückt, während Ihr einen Fahrer auswählt.

Bonus-Taxi:

Wer die Crazy Box nicht vollständig packt, muss nicht verzweifeln. Das Bonus-Gefährt erhaltet Ihr auch, wenn Ihr während der Charakter-Auswahl dreimal hintereinander die L- und R-Tasten gleichzeitig drückt und anschließend einen Fahrer wählt.

Habt Ihr die Crazy Box geschafft, wählt Ihr in der Charakterauswahl zwischen normalem Taxi und Bonus-Fahrrad mit oben und unten auf dem Steuerkreuz.

Ego-Perspektive:

Drückt B auf dem Controller in Port 3. (Mit A wechselt Ihr wieder in die normale Perspektive.)

Demo-Kameraperspektive:

Drückt Y auf dem Controller in Port 3. (Mit A wechselt Ihr wieder in die normale Perspektive.)

Tachometer:

Drückt fünfmal X auf dem Controller in Port 3. Ein weiterer Druck auf X lässt diese Anzeige wieder verschwinden.



ECW Hardcore Revolution

(PAL-Version)



Cheats:

Große Füße: Gewinnt den Karriere-Modus mit Balls Mahoney.

Große Hände: Gewinnt den Karriere-Modus mit Jason.

Große Köpfe: Gewinnt den Karriere-Modus mit Rhino.

Beliebige Wrestler-Texturen: Gewinnt den Karriere-Modus mit Tommy Dreamer.

Ego-Modus: Gewinnt den Karriere-Modus mit Chris Chetti.

Dick-Modus: Gewinnt den Karriere-Modus mit Spike Dudley.

Galgenmann-Modus: Gewinnt den Karriere-Modus mit Sal E. Graziano.

Kopflös-Modus: Gewinnt den Karriere-Modus mit Taz.

Kleine Köpfe: Gewinnt den Karriere-Modus mit Roadkill.

Zufällige Köpfe: Gewinnt den Karriere-Modus mit Louie Spicolli.

Versteckte Kämpfer:

Beulah McGillicutty und The Sheik: Gewinnt den ECW-World-Tag-Team-Gürtel im Karriere-Modus.

Bill Alfonso:

Gewinnt den Karriere-Modus mit Rob Van Dam.

Cyrus the Virus und Tommy Rich:

Gewinnt den ECW-World-TV-Gürtel im Karriere-Modus.

Joel Gertner und Joey Styles:

Gewinnt den Acclaim-Gürtel im Karriere-Modus.

Judge Jeff Jones:

Gewinnt den Karriere-Modus mit Mike Awesome.

Louie Spicolli und Taz:

Gewinnt den ECW-World-Heavyweight-Gürtel im Karriere-Modus.

Jobbers:

Verteidigt den ECW-World-Heavyweight-Gürtel fünfmal.



Rainbow Six (PAL-Version)

(Pausiert das Spiel, haltet **LT** gedrückt und gebt dann die jeweilige Tastenkombination ein.)

Alle Türen öffnen:

△, □, ○, △, ×, ○, □, △

Alle Karten:

×, ○, △, △, △, ○, ×

Volle Gesundheit für das komplette Team:

△, △, ×, ○, ○, ×, □, □

Geiseln können nicht getötet werden:

○, ○, □, △, ×, △, ×, ○

Extra-Munition:

□, □, ○, △, ×, △, ×, △

Alle zweitrangigen Pistolen:

×, △, □, ○, □, ×, △, □

Keine Terroristen:

△, ○, ○, △, □, ×, △, ○

Superman-Modus:

×, □, △, △, ○, □, ×, ×

Alles frei-Modus:

○, △, △, ×, ○, □, ×, △

Endsequenz anschauen:

□, △, □, □, ○, ○, ×, △

Sonic Pocket Adventure

Bonus-Level:

Um in ein Bonus-Level zu gelangen, müsst Ihr Act 1 von jeder Stage mit mindestens 50 Ringen beenden.

"Chaotic Space" Bonus-Level:

Sammelt alle Chaos Emeralds, bevor Ihr Dr. Robotnik in Level 13: "Last Utopia" besiegt. Im "Chaotic Space" Bonus-Level verwandelt sich Sonic in Super-Sonic und bekämpft Robotnik ein letztes Mal. (Kleiner Tip: Hier könnt Ihr die Raketen mit A an den Sender zurückschicken!)

Level (erneut) anwählen:

Drückt den Options-Knopf während des Sega-Logos, um alle bisher erspielten Level noch einmal auswählen zu können.

Sound-Test:

Sammelt alle sieben Chaos Emeralds, bevor Ihr das Spiel beendet, um das Sound Test-Menü in den Optionen erscheinen zu lassen.

"Special Stage"-Option:

Sammelt alle 96 Puzzle-Teile und legt sie zu sechs Bildern im Puzzle Raum zusammen. Nun sollte das "Special Stage"-Feature in den Optionen erscheinen.

Ridge Racer 64 (PAL-Version)

Caddy-Wagen:

Um an den reichlich schnellen Caddy-Wagen zu gelangen, startet Ihr ein normales Spiel (ohne einen Speicherstand zu laden!) und fahrt das erste Grand-Prix Rennen.

Sofort nach dem Start dreht Ihr um und fahrt durch die Mauer. Gewinnt diesen umgekehrten Kurs, um den Caddy-Wagen zu bekommen.

"Motion Blur" in den Replays:

Während den Wiederholungen könnt Ihr den "Motion Blur"-Effekt mit C-Links an- und ausschalten.

Toy Story 2 (PAL-Version)

Debug-Modus:

Drückt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination: X, O, B.

Alle Level freischalten:

Drückt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination: oben, oben, oben, oben, unten, unten, oben, oben, unten, unten, unten. (Ihr müsst die Missionen dennoch allesamt erfolgreich beenden, da die Pizza-Planet-Chips nicht erhältlich sind.)

Geheimes Level:

Wenn Ihr im ersten Level 100 oder mehr Münzen gesammelt habt, redet mit Hamm, der Euch in "Woodys Workshop" einladen wird. Hier erhaltet Ihr wertvolle Hinweise, Cheats und Tipps, die Euch das Leben erleichtern werden.

Gesundheit wiederherstellen:

Wenn Eure Gesundheit zur Neige geht, verlasst schnell das Level und kehrt anschließend gleich wieder zurück. Nun solltet Ihr unbesiegbar sein.

Turok: Rage Wars (PAL-Version)

Ceat-Menü:

Drückt Ihr im Titelbildschirm den Z-Trigger, öffnet sich das Cheat-Menü.

Um alle Optionen zu aktivieren, müsst Ihr eigentlich 2000 Frags mit jedem Charakter erreichen. Schneller geht es wie folgt: Ihr erstellt einen Speicherstand mit einem Charakter, der 500 Frags auf seinem Konto hat. Nun kopiert Ihr diesen Charakter in die drei freien Speicherplätze auf dem Controller-Pak. Ladet Ihr abschließend diese vier geklonten Spieler, sollten sämtliche Cheats anwählbar sein.

Bonus-Charaktere:

Jedesmal, wenn Ihr den Einzspieler-Trial-Modus mit Turok erfolgreich beendet, schaltet Ihr einen neuen Charakter im Multi-Player-Modus frei.

Medaillen:

Der einfachste Weg, um an Medaillen zu kommen, ist wahrscheinlich dieser hier: Setzt im Multi-Play-Modus einfach ein Frag-Limit fest und gewinnt das Match.

Im Einzspieler-Trial-Modus erhaltet Ihr vier Medaillen, wenn Ihr Bastille, Syra, Simbiont und Tal-Set besiegt.

GAME BOY COLOR Grand Theft Auto

Levelauswahl:

Benennt einen beliebigen Charakter mit dem Wort LEVELS, um alle Städte freizuschalten.

Unendlich viel Munition:

Benennt einen beliebigen Charakter mit dem Wort FULL.

Versteckter Charakter:

Ändert den Namen KELLY in SUMNER um. Damit schaltet Ihr die Entwickler des Spiels frei.

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX (NTSC-Version)

Alle Songs:

Stellt im Arcade-Modus den Schwierigkeitsgrad auf schwer, doch drückt, bevor(!) Ihr diesen auswählt, auf dem Steuerkreuz dreimal nach rechts.

Verschiedene Spieloptionen:

Wählt im Titelbildschirm den Arcade-Modus, während Ihr B gedrückt haltet.

Worms Armageddon (PAL-Version)

Bonus-Plan 1:

Beendet sämtliche Trainings-Modi mit Bronze-Auszeichnung (mindestens), um den Bonus Plan 1 im Mehrspieler-Modus freizuschalten.

Cheats:

Um zusätzliche Waffen- und Spieloptionen freizuschalten reicht leider nicht die simple Eingabe irgendeines Codes. Hier müsst Ihr wirklich was leisten:

Cheat Aufgabe

Würmer bluten

Goldmedaille in der Grundausbildung

Wasser-Schaf

Goldmedaille im Superschaf-Rennen

Langer Bogen Power-Up

Goldmedaille in der fortgeschrittenen Waffen-ausbildung

Shotgun Power-Up

Goldmedaille in der Schießausbildung

Granaten Power-Up

Goldmedaille in der Artillerie-Ausbildung

Alle Waffen-Kisten sind Schafe

Goldmedaille in der Kirre-Kisten-Ausbildung

Unbesiegbarkeit

Elite-Rang im Deathmatch-Modus

Laser

Beendet Mission 4 erfolgreich

Jetpack

Beendet Mission 8 erfolgreich

Schneller Gang

Beendet Mission 13 erfolgreich

Unsichtbarkeit

Beendet Mission 16 erfolgreich

Geringe Schwerkraft

Beendet Mission 20 erfolgreich

Unzerstörbare Landschaft

Beendet Mission 25 erfolgreich

Super Bananen-Bombe-Power-Up

Beendet Mission 33 erfolgreich

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!



Zombie Revenge (NTSC-Version)

Blutfarbe verändern:

Beendet das Spiel im Arcade-Modus erfolgreich und das Options-Menü sollte sich um diese Option erweitern.

Freies Spiel im Arcade-Modus:

Beendet alle drei Original-Modi erfolgreich.

Levelauswahl im Fighting-Modus:

Haltet Start gedrückt, während Ihr einen Charakter in Fighting-Modus auswählt.



Worms Armageddon

Level Passwörter:

Dies bedeuten die Nummern:

- 1: Skelett-Wurm
- 2: Rosa Wurm
- 3: Dynamit
- 4: Roter Wurm
- 5: Bananen-Bombe
- 6: Blauer Wurm (ertrinkend)

Level	Passwort	Level	Passwort
Werkzeuge	5226	Pirat	3631
Ägypten	1245	Frucht	1451
Hölle	2643	Alien	3644
Baumhaus	4136	Circuit	4333
Garten	5413	Mittelalter	6316
Schnee	3266		



NHL2K (US-Version)

Bilder im "Edit lines"-Menü:

Erstellt einen neuen Spieler und gebt ihm einen der folgenden Namen: Marty Reasoner, Tony Twist oder Ron Hexall. Nun seht Ihr ein Bild von dem jeweiligen Spieler im "Edit lines"-Menü.

Nachricht von Wayne Gretzky:

Um eine Message von "The Great One" zu erhalten, erstellt Ihr einen neuen Spieler und gebt ihm den Namen Wayne Gretzky. Nun erscheint eine Nachricht in der "Player Pictures"-Arena.



Army Men 3D (US-Version)

Levelauswahl:

Gebt im Hauptmenü schnell hintereinander folgende Tastenkombination ein: **□**, **○**, **R1**, **L1**, **L1** + **R1**.

Unbesiegbarkeit:

Pausiert das Spiel und drückt schnell hintereinander diese Tastenfolge: **□**, **○**, **L1**, **L1** + **L2**. Sarge ist nun das gesamte Level über unbesiegbar.

Alle Waffen:

Pausiert das Spiel erneut und drückt schnell: **□**, **○**, **R1**, **L1**, **R1** + **R2**. Sarge hat nun das gesamte Level über Zugang zu allen Waffen.

Ego-Perspektive:

Haltet während des Spiels Start, Kreis und Quadrat gedrückt. Das Spiel wird pausiert und wenn Ihr nun mit der Start-Taste in das Spiel zurückkehrt, betrachtet Ihr das Geschehen aus der Ego-Perspektive.

Schneller rennen:

Im Mehrspieler-Modus könnt Ihr Euren Mitspielern besonders schnell auf die Pelle rücken, wenn Ihr Quadrat und Dreieck gleichzeitig gedrückt haltet.



3Xtreme (US-Version)

(Die untenstehenden Cheats werden im Codes-Menü eingegeben. Hierzu geht Ihr im Hauptmenü auf die Option "Memory Card" und drückt nach rechts oder links auf dem Steuerkreuz. Nun wählt Ihr das Codes-Menü an und gebt die Cheats ein.)

Alle Exhibition-Kurse:	VOUYEUR
Alle Freestyle-Kurse:	TRIXXY
Als Bink spielen:	BINK
Als Nyub spielen:	NYUB
Als Geep spielen:	GEEP
Als Lug Nut spielen:	LUGNUT
Als Dominique spielen:	DOMINIQUE
Als TP spielen:	TP
Alle Alien-Charaktere:	ASTROMEN
Alle Monster-Charaktere:	SCREAM
Alle menschlichen Charaktere:	RATPACK
Alle Charaktere:	GENEPOOL
Als Red Car spielen:	REDCAR
Als Blue Car spielen:	BLUECAR
Als White Car spielen:	WHITECAR
Alle Cars:	SMOKEY

Bonus-Kurs:

Beendet den "Pro Circuit" mit einem beliebigen Charakter erfolgreich. Nun sollte ein zusätzlicher Kurs im Freestyle-Modus anwählbar sein.



Thrasher: Skate & Destroy (PAL-Version)

Blut-Modus:

Gebt im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: **L1**, **□**, **L2**, **×**, **△**, **↓**, **↑**, **↓**, **↑**, **←**.

Extra-Punkte:

Pausiert das Spiel, haltet **L1** + **L2** + **L1** + **R2** gedrückt und betätigt **○**, so oft Ihr wollt. Mit jedem Druck erhöht sich Eure Punktzahl um 5000 Punkte. (Dies funktioniert nur während eines Laufes.)

Dreifache Punktzahl:

Während Euch ein Cop auf den Fersen ist, erhaltet Ihr für jeden sauber gelandeten Trick

die dreifache Punktzahl!

Bonus-Charakter:

Wählt in der Charakterauswahl Roach (ohne Hut) und gebt BEESSUITGUY als Name ein.

Snowman-Board:

Wählt in der Charakterauswahl Axl und gebt ZAXIS als Name ein.

Copenhagen-Board:

Wählt in der Charakterauswahl Cyrus und gebt MARDUK als Name ein.

Rockstar-Board:

Wählt einen beliebigen Charakter und gebt ROCKSTAR als Name ein.

Bonus-Moves:

Die folgenden Moves erhaltet Ihr, nachdem Ihr das Spiel mit dem jeweiligen Charakter durchgespielt habt:

Axl:	Darkslide
Kalhi:	Kickflip Casper
Cyrus:	Impossible
Roach:	Double Kickflip
Scap:	DDP
Jasmine:	Airwalk



Resident Evil: Code Veronica (NTSC-Version)

Shotgun-Munition:

Besucht den Raum mit den drei Gemälden und dem Plastik-Modell der Trainingseinrichtung. Geht die Leiter in die Katakomben hinunter und anschließend gleich wieder herauf. Nun sollte sich hinter dem Sockel ein wenig Munition für die beliebte Schrotflinte befinden. Verlasst nun diesen Raum, kehrt jedoch gleich darauf wieder um und besucht den Raum erneut. Wiederholt die Prozedur (Leiter runter, Leiter rauf) und die Shotgun-Munition wird erneut am selben Platz wieder auftauchen. So könnt Ihr Euch problemlos mit ausreichend Munition für die Zombie-Jagd eindecken ... fun wünscht Petri Heil!

Raketenwerfer:

Um an dieses nützliche Utensil zu gelangen (nicht die Waffe, die Ihr am Ende des Spiels benutzt!), müsst Ihr das Spiel mit einem S-Ranking abschließen.

Hierzu dürft Ihr weder speichern, noch Gesundheits-Kanister benutzen! Außerdem müsst Ihr dem farbigen Mann zu Beginn des Spiels das Antitoxin geben und Steve schnell retten, wenn er die goldenen Knarren auf Disc 1 nimmt.

Als ob dies nicht genug wäre, müsst Ihr das Spiel zudem innerhalb von fünf Stunden beenden!

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!

Toy Story 2

PAL-Version

Unendlich viel Superbazooka-Munition:	800A 19C8 04B0
Unendlich viel Gesundheit:	800B 2606 000E
9 Leben:	800B 260A 0009
99 Münzen:	800B 260E 0063

Resident Evil 3: Nemesis

PAL-Version

Hyper Mode:	800D 6B9C 0002
Unendlich viel Gesundheit:	800C F2E0 00C8
Gesundheit immer gut:	300C F2E7 0004
Zehn Plätze im Gepäck:	800D 48AE 000A
Alle Karten:	300D 4777 00FE
Alle Files:	800D 477C FFFF
Immer Zugang zu Truhen (L1+Quadrat):	D00C EE80 0084
	800D 457C 0200
	D00C EE80 0084
	800E 2814 0002
Gesamtzeit 0 (Erhalte Stufe S):	800D 4578 0000
	800D 457A 0000
Schnelles Ende (L1+L2+R1+R2):	D00C EE80 000F
	800C EE88 C000
	D00C EE80 000F
	800C EEA4 0001
Schnellfeuer (R1+R2+X):	D00C EE80 004A
	800C F2D0 1E02
Überall speichern (L1+Dreieck):	D00C EE80 0014
	800D 4368 13C0
	D00C EE80 0014
	800D 436A 8005
Alle Bilder im Epilog:	800D 458E 0008
Charakter-Modifizierer:	800D 45D6 000?
Waffen-Munitions-Modifizierer:	800C F25A 00??
Fast alle Türen sind offen	
(GameBuster 2.2 oder höher nötig):	
	5000 0502 0000
	800D 471C FFFF
Unendlich viele Gegenstände im Gepäck	
(GameBuster 2.2 oder höher nötig):	
	5000 0A04 0000
	800D 4786 0017

Thrasher: Skate and Destroy

PAL-Version

Unendlich viel Zeit:	800C 4070 0000
Maximale Punktzahl:	800B 25E4 FFFF
Jeder Trick bringt 4096 Punkte:	800C 8BCA 2463
	800C 8BC8 1000
Schadenspunkte bei Null:	8008 CB2E 0000
Alle Level freischalten:	800B 263C 0B03

Crash Team Racing

PAL-Version

Unendlich viel Zeit:	80035416 3C00
Adventure-Modus komplett:	50000D02 0000
	8008FF58 FFFF
Rennen dauert nur eine Runde und mit den folgenden Codes beendet Ihr den jeweiligen Kurs als Erster:	
Crash Cove:	801F0D3C 0003
Roos Tubes:	801D4638 0003
Sewer Speedway:	801D05AC 0003
Mystery Caves:	801F4E1C 0003
Ripper Roo:	801BEA20 0003
Coco Park:	801BF908 0003
Tiger Temple:	801F3328 0003
Papus Pyramid:	801EC2A8 0003
Dingo Canyon:	801C2148 0003
Papu Papus Challenge:	801D6744 0003
Blizzard Bluff:	801EC374 0003
Dragon Mines:	801E8B08 0003
Tiny Arena:	801F0094 0003
Komodo Joes Challenge:	801D472C 0003
N. Gins Labs:	801F3BE0 0003
Cortex Castle:	801F4520 0003
Hot Air Skyway:	801F3CA0 0003
Oxide Station:	801F3D20 0003
Pinstripes Challenge:	801DEEC4 0003
N. Oxides Challenge:	801D8E48 0003

Codes für den Battle-Modus:

Charakter-Modifizierer für Spieler 1:	80087100 00??
Charakter-Modifizierer für Spieler 2:	80087102 00??
Charakter-Modifizierer für Spieler 3:	80087104 00??
Charakter-Modifizierer für Spieler 4:	80087106 00??
Viele Äpfel für Spieler 1:	801863BC 0064
Waffen-Modifizierer für Spieler 1:	801863C2 00??
Voo-Doo-Maske hält unendlich lange:	8018245A 0200
Waffen-Modifizierer für Spieler 2:	80186A32 00??
Viele Äpfel für Spieler 2:	80186A2C 0064

Spec Ops - Stealth Patrol

PAL-Version

Unendlich viel Gesundheit:	D001 5C22 0044
	8002 4C0E 3C00
Unendlich viel Zeit:	D001 5C22 0044
	8001 5C2E 3C00
Unendlich viel Munition:	D001 5C22 0044
	8002 5Df8 0000
Unendlich viele Granaten:	D001 5C22 0044
	8003 23A8 0000
Unendlich viel Munition:	D001 5C22 0044
	8003 2480 0000
Unendlich viel Explosiv-Munition:	D001 5C22 0044
	8003 2458 0000
Unendlich viel M18:	D001 5C22 0044
	8003 2400 0000

007 - Der Morgen stirbt nie

PAL-Version

Alle Missionen freischalten	
(GameBuster 2.2 oder höher nötig):	
	5000 0502 0000
	8001 E284 0101
Alle Filme freischalten	
(GameBuster 2.2 oder höher nötig):	
	5000 0602 0000
	8001 E0C2 0101
Jeden Level anwählen (mit Hilfe des Cheats):	
	3006 05A4 0001
Unendlich viele Leben:	3001 E0DA 0063
Nach Eurem ersten Ableben seid Ihr unverwundbar:	
	8002 585C 0000

Cool Boarders 4

PAL-Version

10000 Punkte:	800A 24AC 2710
Keine Zeitstrafen wenn Ihr Tore auslasst:	
	800A 26BA 6300
Alle Berge, Boards und Fahrer freischalten:	
	8006 79F4 0005

Ehrgeiz

PAL-Version

Unendlich viel Gesundheit Spieler 1:	8011 D1AE 00B8
75% Gesundheit Spieler 1:	D011 D1AE 00B8
	8011 D1AE 008A
50% Gesundheit Spieler 1:	D011 D1AE 00B8
	8011 D1AE 005C
25% Gesundheit Spieler 1:	D011 D1AE 00B8
	8011 D1AE 002E
Ein Schlag genügt Spieler 1:	D011 D1AE 00B8
	8011 D1AE 00B1
Keine Energie Spieler 1:	8011 D1AE 0000
Maximale Power-Leiste Spieler 1:	8011 DEA6 00D0
Keine Power-Leiste Spieler 1:	8011 DEA6 0000
Charakter-Modifizierer Spieler 1:	800F 628C 00??
Outfit-Modifizierer Spieler 1:	800F 628E 00??
Unendlich viel Gesundheit Spieler 2:	8012 0FC2 00B8
75% Gesundheit Spieler 2:	D012 0FC2 00B8
	8012 0FC2 008A
50% Gesundheit Spieler 2:	D012 0FC2 00B8
	8012 0FC2 005C
25% Gesundheit Spieler 2:	D012 0FC2 00B8
	8012 0FC2 002E
Ein Schlag genügt Spieler 2:	D012 0FC2 00B8
	8012 0FC2 0001
Keine Energie Spieler 2:	8012 0FC2 0000
Maximale Power-Leiste Spieler 2:	8012 1CBA 00D0
Keine Power-Leiste Spieler 2:	8012 1CBA 0000
Charakter-Modifizierer Spieler 2:	800F 633C 00??
Outfit-Modifizierer Spieler 2:	800F 633E 00??
Zeit immer bei 0:00:00:	800F 5300 0000
Alle Charaktere freischalten:	801E F0CC FFFF
	801E F0CE FFFF



Resident Evil 3: Nemesis (Deutsche Version)



Die Raccoon-City Stadthalle

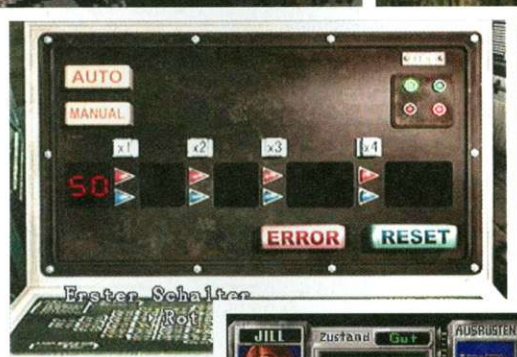
Durchquert das große Tor und wendet Euch nach rechts – hier befindet sich eine große **Steinstatue**. Untersucht sie und betätigt den Knopf, um ein **Buch** zu erhalten. Dieses lässt sich wunderbar in die Nische beim ausströmenden Wasser (in der Nähe des Restaurants) einsetzen – und Ihr könnt Euch den **steinernen Kompass** greifen.

Mit diesem im Gepäck geht Ihr zurück zu der Statue des Bürgermeisters, wo ihr ihn in die Vertiefung einsetzt und mit der **Batterie** belohnt werdet. Jetzt könnt Ihr den Aufzug in Gang setzen und nach unten fahren.

Bitte einmal Zombie – gut durch!

Geht durch die Tür mit den Gitterstäben, bis Ihr in einen **Elektroraum** gelangt, hier erwartet Euch ein kleines Rätsel. Schaltet das Bedienpult auf "manuell" um und drückt anschließend die Knöpfe des Hauptpultes in der Reihenfolge rot, blau, blau und blau (die Kombination blau, rot, blau, rot öffnet übrigens die andere Tür, danach verändert sich allerdings das erste Passwort).

Hinter der linken Tür findet Ihr eine **Sicherung**, die sich sicherlich wunderbar im dazugehörigen Sicherungskasten der Stadtbahn machen würde. Gerade als Ihr den Elektroraum wieder verlassen wollt, klopfen einige



Erster Schalter



ungebetene Zombie-Gäste an den Zaun – röstet sie, indem Ihr die Voltzahl des Generators aufs Maximum erhöht.

Feuerwehr

Mit dem **Feuerwehrschauch** vom Hydranten (den Ihr mit dem Schraubenschlüssel abtrennen könnt) löscht Ihr das Feuer in der Nähe des Speicherraumes (dort wo Ihr von den brennenden Hunden angegriffen wurdet), indem Ihr den Schlauch an die Halterung in der Wand anschließt.

Bevor Ihr dem freigelegten Weg ins **Labor** folgt, solltet Ihr die herumliegende **Kurbel** mitnehmen. Untersucht den gesamten nächsten Raum, lest alle Papiere und aktiviert den Hauptcomputer. Als Passwort gebt Ihr einfach den Namen des Umbrella-Medikaments aus dem Werbefilm ein (den Spot könnt Ihr Euch ansehen, indem Ihr die Fernbedienung auf dem Tisch benutzt). Der Sicherungsraum ist jetzt offen und Ihr erhaltet neben dem nützlichen **Ölzusatz** etwas Munitionspulver. Diesen Ölzusatz solltet Ihr sofort mit dem Maschinenöl kombinieren – endlich habt Ihr alles Notwendige zusammen, um die Stadtbahn zum Laufen zu bringen.

Der Raccoon-City-Stadtführer, Teil 2:

Nachdem Jill am Ende unseres ersten Lösungs-Teils nur knapp dem virtuellen Feuer-Tod entkommen ist, bringen wir Euch mit dieser Fortsetzung nun heil bis zum furiosen Nemesis-Finale. 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.



Kleiner Zwischenstopp

Bevor Ihr Raccoon-City verlasst (denkt daran, das Ölgemisch, die Sicherung und das Stromkabel aus der Truhe zu holen), solltet Ihr mit der Kurbel den **verschlossenen Rolladen** im Anfangsbereich der Stadt öffnen – die dort befindliche Granatwerfer-Munition werdet Ihr bald bitter nötig haben. Danach geht's ...

Auf zur Stadtbahn

Bevor Ihr die rettende Bahn erreichen könnt, werdet Ihr von einem gigantischen Wurm attackiert, der Euch von mehreren Löchern aus angreift. Jetzt heißt es schnell handeln: Vertreibt den schleimigen Würmling mit einigen gezielten Schüssen und rennt dann zu den beiden Schaltern an der Wand – sobald Ihr mit diesen die Notstromversorgung reaktiviert habt, lässt sich mit einem dritten Schalter die **Leiter von der Decke** holen.

Endlich bei der Stadtbahn angekommen, macht Ihr sie mit





Alte Nervensäge!

dem Ölgemisch, der Sicherung und dem Stromkabel wieder einsatzfähig – kurz darauf geht die wilde Fahrt auch schon los.

Natürlich hat der gute Nemesis ein ziemliches Problem mit Eurer Flucht und greift Euch deshalb kurzerhand im hinteren Abteil der Bahn an. Kehrt schnell um und geht wieder in den **Führerstand der Bahn** zurück – jetzt habt Ihr die Möglichkeit, entweder aus der Bahn zu springen (empfehlenswert) oder die Notbremse zu ziehen (bringt Euch leider in eine ziemlich miese Startposition).

Ruppige Ankunft am Glockenturm

Ganz gleich wie Ihr Euch entscheidet, landet Ihr vor (bzw. im) **Glockenturm** – hier solltet Ihr erst einmal speichern und anschließend das schräg hängende Bild im Kamin-Zimmer abhängen. Dahinter findet Ihr den **Glockenturmschlüssel**, mit dem sich die Tür im Wohnzimmer öffnen lässt. Hier trifft Ihr auf Carlos, der Euch freundlicher Weise ein paar Granaten überlässt.

Anschließend geht Ihr durch die Tür auf der linken Seite – hier schnappt Ihr Euch den **Minenwerfer** des toten Söldners. Sammelt anschließend noch die **Karte des Glockenturms** und das Erste-Hilfe-Spray ein und begeben Euch durch die Doppeltür über das Esszimmer bis in den Pianoraum. Von hier aus gelangt Ihr durch die braune Tür zur Kapelle. Öffnet das Tabernakel und steckt den **Glockenturmschlüssel** ein.

Zum Turm

Über die große Treppe gelangt Ihr ein Stockwerk höher – haltet Euch allerdings nicht unnötig mit den Spinnen auf sondern rennt einfach um sie herum. Oben angelangt, benutzt Ihr den Glockenturmschlüssel an der Wand – eine Leiter wird heruntergefahren. Nachdem Ihr hochgeklettert seid, nehmt Ihr das **Silberzahnrad** und die Munition. Aktiviert die **Spieluhr** und prägt Euch ihre Melodie gut ein – Ihr müßt sie anschließend anhand der sechs Schalter nachspielen.

Da das Lied allerdings jedesmal auf Neue nach dem Zufallsprinzip erstellt wird, können wir Euch leider keine genaue Lösung für dieses Rätsel geben – die Kombination A: Oben, B: Unten, C: Oben, D: Oben, E: Unten und F: Oben kommt jedoch recht häufig vor.

Als Belohnung erhaltet Ihr die **Chronos-Kette**. Verbindet diese mit dem Glockenturmschlüssel und Ihr erhaltet den **Chronos-Schlüssel**.

Bevor Ihr dazu kommt, Euren neuen Schlüssel in dem Raum mit der grünen Tür einzusetzen, steht Ihr ein weiteres Mal Nemesis gegenüber. Ihr habt wieder mal die Möglichkeit, ihn entweder zu blenden (und vom Balkon zu stoßen) oder unter Strom zu setzen (sehr zu empfehlen, da er dann umfällt und die **Eagle-Teile-B** fallen lässt).

Habt Ihr ihn auf die eine oder andere Art erledigt, öffnet Euch der Chronos-Schlüssel den Weg zu einem weiteren Rätsel-Raum im Erdgeschoss. Besorgt Euch zuerst die **drei Steine** aus den im Raum stehenden Statuen und legt sie dann in der richtigen Reihenfolge unter die Bilder. Jeder Stein verändert die Uhr in der Mitte – Euer Ziel ist es, die Zeiger auf der Zwölf zu positionieren. Da das Puzzle immer zufällig generiert wird, solltet Ihr Euch an dieser Tabelle orientieren:

STEIN	LINKE UHR	MITTLERE UHR	RECHTE UHR
Bernsteinkugel	- 2 Stunden	+ 2 Stunden	- 6 Stunden
Kristallkugel	- 1 Stunde	+ 1 Stunde	+ 2 Stunden
Obsidianskugel	- 2 Stunden	+ 2 Stunden	+ 4 Stunden

Habt Ihr das geschafft, werdet Ihr mit dem **goldenen Zahnrad** belohnt, das Ihr sofort mit seinem silbernen Pendant kombinieren solltet. Nun setzt Ihr das so erhaltene **Chronos-Zahnrad** im Glockenturm ein, schnappt Euch Eure wirkungsvollsten Waffen (die lieben Kräuter nicht vergessen!) und macht Euch auf zum Kampf (vorher solltet Ihr abspeichern).

Gerettet?

Kurz bevor Ihr in den rettenden Helikopter steigen und aus der verseuchten Zombie-

Stadt verschwinden könnt, funkt Euch Euer alter Freund Nemesis wieder einmal dazwischen. Dieser macht auch keine halben Sachen und holt Eure einzige Rettung mit dem Raketenwerfer herunter. Dieses Mal habt Ihr keine Möglichkeit, ihm aus dem Weg zu gehen – Ihr müsst kämpfen!

Wartet ab, bis er alle Projektile seines Raketenwerfers verschossen hat und greift Ihr dann mit Säure- und Eis-Granaten an. Feuer aus allen Rohren, bis Nemesis (wieder einmal) alle Viere von sich streckt. Dummerweise hat sich Jill nun mit dem Virus infiziert, weshalb Carlos (als echter Gentleman) losziehen muss, um ein Gegengift zu finden.

Operation "Gegengift"

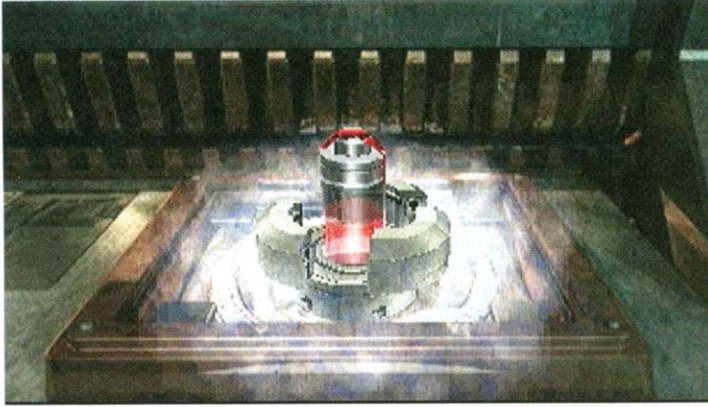
Rennt in den Raum, in dem Ihr kurz vorher das Rätsel mit den drei Uhren gelöst habt – im hinteren Teil könnt Ihr jetzt

die **große Glocke** wegräumen und die Tür öffnen. Folgt dem Weg, bis Ihr vor dem **Krankenhaus** steht.

Nach dem Betreten des Gebäudes erwarten Euch zwei Hunter – erledigt sie und geht dann rechts durch die Holztür im Speicherraum. Ihr seid nun im Zimmer des Chefarztes, nehmt hier den **Kassettenrecorder** mit und haltet ihn an das Mikrophon des Spracherkennungssystems (direkt neben dem Aufzug). Fahrt anschließend in den vierten Stock und folgt dem Flur, bis Ihr zum Daten-Raum kommt.

Den hier liegenden Krankenzimmer-





Schlüssel steckt Ihr sofort ein – mit ihm lässt sich der verschlossene Raum 402 öffnen. In Zimmer 401 findet Ihr einen toten Doktor, der einen **Code-Zettel** in der Hand hält. Merkt Euch diesen Code und die Standposition des Aktenschanks – wechselt nun in das Krankenzimmer 402 und bewegt den dort stehenden Aktenschrank an dieselbe Stelle. Habt Ihr das getan, fällt ein Bild von der Wand. In den so freigelegten Safe könnt Ihr den Code des Arztes eingeben und die **Impfstoff-Basis** an Euch nehmen.

Mit Hilfe des Aufzugs fahrt Ihr dann zurück auf die Ebene B3 – beseitigt die herumtorkelnden Zombies und folgt dem Gang, bis Ihr in ein großes Labor gelangt. Hier könnt Ihr in einem Schrank die **Nährboden-Basis** finden. Anschließend drückt Ihr auf den roten Knopf neben den wassergefüllten Röhren und verwendet die eben gefundene Basis mit dem Pult neben dem Schalter. Verstellt jetzt die Schalter in der Reihenfolge 1: Senkrecht, 2: Waagrecht, 3: Senkrecht, A: Senkrecht und B: Waagrecht. Den so erhaltenen **Impfstoff-Nährboden** verbindet Ihr mit der Impfstoff-Basis – fertig ist das **Gegengift!**

Flucht

Fahrt jetzt so schnell wie möglich mit dem Aufzug hoch ins Erdgeschoss und verlasst auf dem kürzesten Weg das Krankenhaus (im Speicherraum haben es sich jetzt zwei Hunter bequem gemacht). Kurze Zeit später wird das gesamte Gebäude in die Luft gesprengt. Auf Eurem Weg zurück zu Jill werdet Ihr von Nemesis angegriffen – lasst Euch allerdings

auf keinen Kampf ein, sondern flüchtet Richtung **Kapelle**. Hier verabreicht Ihr Jill das Gegengift.

Besuch im Park

Verlasst den Raum und rennt wieder zurück zum Krankenhaus. Mit dem Dietrich könnt Ihr die verschlossene Tür zum Speicherraum öffnen – und abspeichern wäre jetzt sicherlich nicht verkehrt! Nachdem Ihr auch noch den **Parkschlüssel** eingesammelt habt, geht es weiter zum großen Tor, das Ihr jetzt öffnen könnt. Sobald Ihr den Park betreten habt, werdet Ihr von lästigen Würmern angegriffen – ignoriert sie und setzt Euren Weg fort.

Am Ende des Gangs findet Ihr beim Durchsuchen der herumliegenden Leichen einen weiteren **Parkschlüssel**, steckt ihn ein und lauft zurück zum Brunnen. Durch das Gittertor auf der linken Seite gelangt Ihr zu einer Wasserfontäne, wo ein weiteres Rätsel auf Euch wartet: Ihr müsst die Zahnräder so drehen, dass die beiden schwarzen Zahnräder ganz nach oben und die beiden weißen ganz nach unten zeigen. Dann öffnet sich ein **Geheimweg**, durch den Ihr in die Kanalisation gelangt.

Ruhe sanft

Folgt dem Schacht bis zur Leiter und klettert hinauf – Ihr befindet Euch jetzt auf dem Friedhofs-Gelände. Geht durch die braune Tür hinten rechts und holt die **Eisenstange** aus dem Schrank. Hinter dem Kamin befindet sich ein **Geheimraum**, benutzt zuerst das Feuerzeug und anschließend die Eisenstange, um ihn zu enttarnen. Dahinter findet Ihr den dritten **Parkschlüssel**. Rüstet Euch nun mit dem Granatenwerfer aus und speichert ab, denn nach dem Verlassen des Friedhof-Gebäudes werdet Ihr von einem ziemlich gierigen Riesenwurm angegriffen. Ihr könnt das garstige Vieh entweder von oben bis unten mit Blei vollpumpen oder die Laterne zerschießen. Stimmt das Timing, fällt sie in die Wasserlache und setzt den Riesenwurm unter Strom.

Habt Ihr ihn auf die eine oder andere Weise erledigt,

gelangt Ihr über die Leiter wieder zurück zum Park. Sucht nun das verschlossene Tor (am Ende des langen Weges) und öffnet es mit dem Parkschlüssel – Ihr gelangt auf eine **Brücke**, die zu einem alten Kraftwerk führt. Und jetzt ratet mal, wer da schon auf Euch wartet...

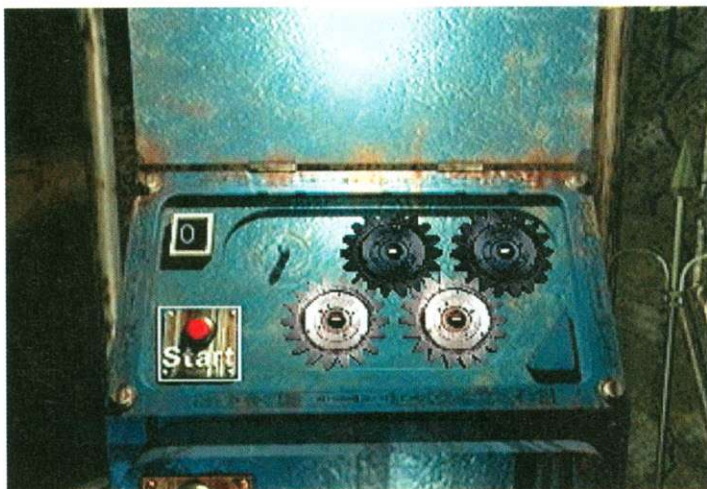
Nerviger Nemesis

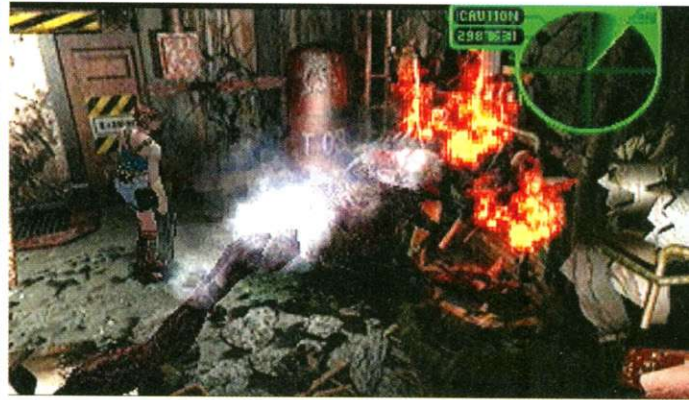
Ihr habt die Wahl, ihn entweder von der Brücke zu stoßen oder selbst hinunterzuspringen – für was Ihr Euch letztendlich entscheidet, ist egal. Seid Ihr ihm ausgewichen, begeben Ihr Euch in das Kraftwerk und öffnet die Tür am Ende des Ganges – schnappt Euch hier den herumliegenden Laborschlüssel und speichert ab.

Das alte Kraftwerk

Anschließend geht Ihr in den Raum mit dem roten Licht über der Tür. Betätigt die Schalter im folgenden Raum solange, bis der Weg zum Steuerpult nicht mehr von heißen Dämpfen blockiert wird. Dann könnt Ihr das Pult bedienen. Wendet Euch nun dem Raum zu Eurer Linken zu und steckt die **Systemdiskette** ein.

Mit dem Aufzug fahrt Ihr anschließend ein Stockwerk tiefer, wo Ihr den Gängen nach unten folgt – bis Ihr zu einem großen Maschinenraum kommt. Sucht die **Wasserprobe** und benutzt sie an der Maschine. Bei dem nun folgenden Rätsel müsst Ihr





die Regler so verschieben, dass das Resultat der unteren Leiste mit der oberen Leiste übereinstimmt.

Da auch diese Sequenz jedes Mal aufs Neue zufällig generiert wird, müsst Ihr selbst auf die Lösung kommen. Nachdem Ihr dieses Rätsel gelöst habt, benutzt Ihr den Laborschlüssel an der Maschine zu Eurer Rechten. Fahrt jetzt mit dem Aufzug wieder nach oben und öffnet die **Sicherheitstür** zu Eurer Linken – am Ende des Ganges lässt sich die Stahltür mit der Systemdiskette öffnen (einfach am Terminal einsetzen).

Bevor Ihr die Tür jedoch betretet, solltet Ihr Euer Inventory noch einmal auf genügend Heilkräuter und Waffen überprüfen, denn hinter der Stahlwand erwartet Euch Euer guter, alter Freund (Ihr wisst schon – der mit den Tentakeln...).

In der Müllpresse

Feuert aus allen Rohren – besonders gut macht sich dabei Säure und der Minenwerfer. Wenn Ihr einen gut getimten Schuss auf die Rohrventile abgebt, könnt Ihr Nemesis zusätzlichen Schaden zufügen. Sobald er alle Tentakel von sich streckt, solltet Ihr den toten Wissenschaftler untersuchen – direkt vor ihm auf dem Boden könnt Ihr eine **rote ID-Karte** auflesen. Benutzt diese am Computerterminal neben der großen Eisentür.

Verwendet sie zusätzlich noch im Raum mit dem ausströmenden Dampf – über den Aufzug könnt Ihr dann eine Etage tiefer fahren und Euch mit einem waschechten **Raketenwerfer** ausstatten (den Sicherheitsschrank öffnet Ihr mit dem Laborschlüssel).

Geht anschließend wieder zurück zum Haupteingang des Komplexes bis zu der mit dem Rolladen verschlossenen Tür – hier benutzt Ihr die ID-Karte ein drittes und letztes Mal.

Die Flucht aus dem Komplex

Gerade als Ihr das **Kontrollzentrum** betretet, erreicht Euch ein Funkspruch – nach dem kurzen Gespräch steckt Ihr den Radar-Empfänger ein. Geht nun die Leiter hinunter und steckt ausreichend Heilkräuter und Waffen ein. Der Weg führt Euch zu einer riesigen **Railgun**, die fest am Boden fixiert ist und durch drei Batterien aktiviert werden kann. Schaltet den Strom ein und schiebt die drei Batterien in ihre Halterungen.

Natürlich funkt Euch Nemesis wieder einmal – wenn auch diesmal erheblich mutiert – dazwischen, was Euch allerdings nicht weiter stören sollte. Schiebt stattdessen lieber die beiden anderen Batterien ebenfalls in ihre Öffnungen und fangt erst dann an, auf Nemesis zu schießen. Nach ein paar Treffern beginnt er sich zurückzuziehen, nur um kurze Zeit später von der Railgun in Stücke gerissen zu werden.

Verlasst den Raum durch den **Aufzug** auf der rechten Seite – kurze Zeit später werdet Ihr auch schon von Barry abgeholt. Gratulation - Ihr habt Jill gerettet, seid aus Raccoon City entkommen und außer Gefahr ... zumindest bis zum nächsten Teil... ■

Die Bonus-Missionen

Sobald Ihr *Resident Evil 3: Nemesis* erfolgreich beendet habt, erhaltet Ihr Zugang zu den Mercenaries-Missionen. Bei diesem Bonuspiel müßt Ihr Euch mit einem von drei unterschiedlich ausgestatteten Kämpfern von der Stadtbahn bis zum ersten Speicherraum im Lagerhaus durchkämpfen. Je nachdem, wie schnell Ihr dabei vorgeht, erhaltet Ihr Geld, mit dem Ihr neue Waffen und besondere Goodies wie z.B. unendlich viel Munition "einkaufen" könnt.



Haute Couture

Nachdem Ihr für Eure Flucht mit Jill eine besonders gute Bewertung bekommen habt, erhaltet Ihr einen Spezial-Save, in dem Jill von Anfang an einen Schlüssel mit sich führt. Hiermit kann sie endlich die geheimnisvolle Boutique-Tür öffnen, hinter der sich folgende Bonusgegenstände verbergen:

1. Jill's S.T.A.R.S.-Uniform
2. Ein cooles Biker-Outfit
3. Ein (luftiges) Freizeit-Dress
4. Eine Polizei-Uniform
5. Reginas Uniform (Dino Crisis)





Ridge Racer V

Namcos Flitzer in 128 Bit



Dead or Alive 2

Der Prügel-Hit der nächsten Generation?



Fear Effect

Das Eidos-Adventure: Wie gut ist es wirklich?



Nightmare Creatures II

Die Alptraum-Kreaturen unter der Tester-Lupe



Ecco the Dolphin

Mit dem Sega-Delphin auf Tauchkurs



Perfect Dark

Volltreffer oder Blindgänger? Rares Ego-Shooter im Detail



Resident Evil CODE: Veronica

Zombie-Gemetzel im Edel-Book



MSR: Metropolis Street Racer

Segas Rennspiel-Hoffnung auf dem Prüfstand

NTSC-Tests:



Tokyo Bus Guide

Jet De Go!



Theme Aquarium



Star Gladiator



Aus unserer Reihe "Bilder, die man sicherlich nicht im Messe-Bericht findet": Während Simon am "Virtual Car Racing"-Automaten für seinen Traktor-Führerschein trainiert, trifft Daniel auf sein Jugend-Idol Timmi, den Lokomotiv-Führer. Beim lebenden Buffet in der Mitte fehlen selbst uns die Worte ... Angaben über Name und Telefonnummer des abgebildeten Sushi-Vamps nehmen wir allerdings jederzeit gerne entgegen!

Außerdem:



> Climax Landers, Flying Heroes 2, Fur Fighters, Dragon's Blood, Rainbow Six, Microsoft Combat Flight Simulator, Jeremy McGrath Supercross, Evolution, Evil Dead: Ashes 2 Ashes



> Roadsters, Blaster Master 2, Superman, Ford Racing, Premier Manager 2000, Martian Gothic, Stupid Invaders, Silicon Valley, Bishi Bashi Special, Street Sk8er 2, Kagero Deception III: Dark Delusion, Need for Speed: Porsche



> Airboarding USA, NBA in the Zone 2000, Space Invaders, Rally Masters, EPGA Golf, Indy Racing League 64, Blues Brothers 2000, Mario Artist (64DD)



> Hyper Olympic Winter 2000, Meta Fight EX, Muppets, Shadow Man, Resident Evil, Dino Crisis, Bugs Bunny 4, NBA Showtime, Battletanx, PuchiCarat, Metal Gear Solid



> Street Fighter Ex 3, Stepping Collection, Kessen, Eternal Ring, drumMania, A6

Mit **fun** ins 2. Quartal!

Ab 19. April überall erhältlich!



ZUM SERIENSTART DER MEGA-SAGA
STAR WARS™
CRIMSON EMPIRE II

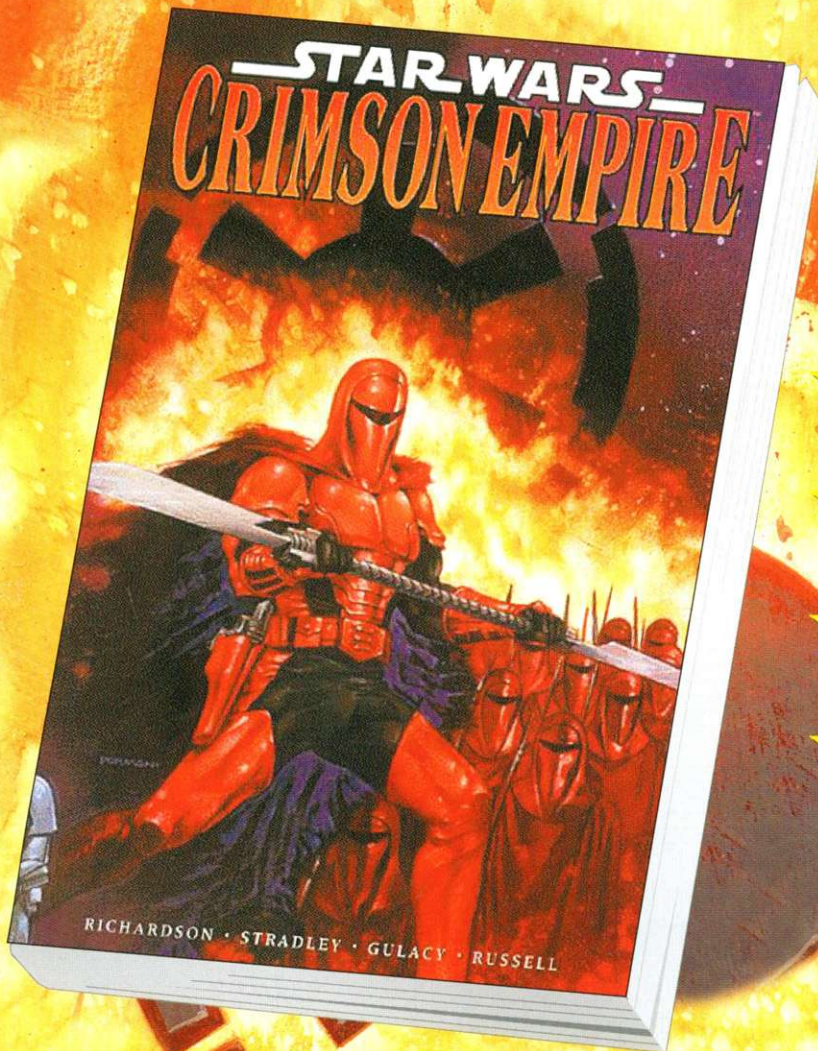
IN STAR WARS #11

EXTRA:
 2. Teil der kompletten
 Star Wars-Timeline
 als Poster!

Star Wars Sonderband #2:
CRIMSON EMPIRE I



NEU:
 Ab 22. März
 erhältlich!



- ★ **160 Seiten Star Wars Action** vom Feinsten
- ★ **Alle 6 Teile von Crimson Empire I** in einem Band
- ★ **Plus: 4 „LostPages“** in deutscher Erstveröffentlichung
- ★ **Ein Absolutes Muss für jeden Star Wars Fan!**

Star Wars
Sonderband #2
ab 22. März
erhältlich

am **Bahnhofskiosk**,
 beim **Comic-Fachhändler**,
 im **Buchhandel**
 (ISBN 3-89748-240-1)
 oder **direkt bei unserem**
Bestellservice
 (einfach Bestellcoupon ausfüllen)

Ich bestelle:

Anzahl	Artikel	Art.-Nr.	Einzelpreis
	Star Wars Sonderband #1 „Episode I“	915268	DM 16,90
	NEU! Star Wars Sonderband #2 „Crimson Empire I“	916120	DM 24,90

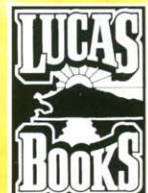
Versandbedingungen: zzgl. Versandkostenpauschale von DM 4,—. Bei Auslandsbestellungen bitte Vorauskasse zzgl. Versandkostenpauschale von DM 7,—.

Name, Vorname _____
 Straße, Nr. _____ Geburtsdatum _____
 PLZ/Ort _____ Telefon _____
 Datum _____ Unterschrift _____
 (beim Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Verrechnungsscheck liegt bei
 gegen Rechnung (Bei Bestellung von mehr als einem Exemplar erfolgt die Lieferung per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr)
 per Kreditkarte Kreditkartennummer _____
 Eurocard/Mastercard Visa gültig bis: _____
 per Bankeinzug Kontonummer _____ Bankleitzahl _____
 Kreditinstitut _____

Bitte Coupon ausschneiden
 (oder kopieren) und
 einsenden oder faxen an:

Star Wars-
Paperback
Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg
Fax: 0781-639-6145
E-mail:
dino-shop@burdadirect.de
 Bestellungen bitte
 nur schriftlich!



NEUHEITEN



GT 2

DM 99,95



Ace Combat III

DM 99,95



Ehrgeiz

DM 99,95

TOP-SELLER



Final Fantasy 8

DM 119,95



Formel Eins '99

DM 99,95



Crash Team Racing

DM 99,95

PLATINUM



GT

DM 49,95



Final Fantasy 7

DM 49,95



Tekken 3

DM 49,95



IT'S NOT A GAME



AUTHORIZED RESELLER



VIDEO & PC GAMES

AUTHORIZED RESELLER



Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hieruon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com