

06/2000
Ausgabe 53

IMPORTTEST: NEUHEITEN AUS ÜBERSEE
IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER
TIPPS TOTAL: CHEATS, CODES, LÖSUNGEN

DM 6,50

Österreich: 52 öS
Spanien: 690 pts - Italien: 8400 lit
Schweiz: 6,50 sFr - Luxemburg: 156 lfr
Belgien: 150,- bfr - Niederlande: 8,50 Hfl



TEST

Resident Evil CODE: Veronica

mit großem
Horror-Special!



TEST

Star Wars Episode One Racer

Noch schöner,
noch schneller!



NEU!

Turok 3

Die Dino-Jagd
geht weiter



TEST

Space Channel Five

Segas neues
Kultspiel



FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

Nur in unserer monatlichen Final-Fantasy-Chronik

• LADEN • ZIELEN

• FEUER



BATTLETANX GLOBAL ASSAULT

12 Panzerfahrzeuge an Original-Schauplätzen. Superrealistische Grafik und eine dynamische künstliche Intelligenz. Mit 7 verschiedenen Spielmodi, 24 faszinierenden Levels und einem vielseitigen Waffenarsenal: angefangen vom Maschinengewehr über Raketen bis hin zu Laserwaffen. Natürlich mit Rumble Pak Unterstützung und 4 Spieler Multi-Player-Modus. Echte Panzer-Action für Deine Konsole.



3DO

PlayStation



www.de.infogames.com

Liebe Leser,

ihr habt entschieden: Um fun generation noch besser zu machen, haben wir die vielen Zuschriften, die wir von euch erhalten haben, akribisch studiert und systematisch ausgewertet.

Und das Ergebnis war eindeutig: Die überwältigende Mehrheit von euch sprach sich für eine Testbewertungsskala in Prozent aus - ein System, das in der PC-Fachpresse schon seit langem gang und gäbe ist. fun generation hat sofort reagiert: Mit der vorliegenden Ausgabe wertet eure Redaktion erstmalig nach der bewährten Hunderter-Skala - Gurken sind ab sofort unter 50 angesiedelt, 80er und 90er-Ratings verdienen nur absolute Top-Titel.

Als die wichtigsten Wertungskriterien haben die meisten von euch "Grafik", "Sound" und „Spielspaß“ angegeben. Grund genug für uns, die Wertungskästen übersichtlicher zu gestalten: Ab sofort findet ihr dort Prozentwerte für Grafik, Sound und Spielspaß - die drei wichtigsten Punkte auf einen Blick. Einfach, übersichtlich und verständlich: Eine Regel, die nicht nur für unseren neuen Wertungskasten, sondern ab sofort für die ganze fun generation gilt.

Deshalb haben wir auch unser Layout verbessert: fun generation ist klarer strukturiert als jemals zuvor, komfortabel und lesefreundlich bis ins letzte Detail.

Eure Meinung ist wichtig: Schreibt uns, wie euch das Heft gefällt - per Brief, Fax oder Email. Anschrift und Nummern findet ihr auf den nächsten zwei Seiten - im Inhaltsverzeichnis.

Jetzt aber Schluß: Viel Spaß beim Schmökern!

Euer fun-Team



Endlich soweit: Final Fantasy IV kommt, im Detail auf den Seiten 98/99.

Special

Tokyo Game Show 2000	~~~~~14-17
Neue Dreamcast-Rollenspiele	~~~~~20-23
Grosses Horror-Special	~~~~~57-63

Software News

Anstoss Premier Manager	~~~~~32
Black & White	~~~~~24-25
Dave Mirra Freestyle BMX	~~~~~29
Drakan	~~~~~33
DSF Allstar Tennis 2000	~~~~~32
El Dorado Gate	~~~~~34
Evil Twin	~~~~~28
Half Life (dt.)	~~~~~36
Innocent Tears	~~~~~35
Khamrai	~~~~~35
Kirby 64: The Crystal Shards	~~~~~30
MagForce Racing	~~~~~30
Martian Gothic: Unification	~~~~~36
Metal Slug 3	~~~~~35
Napple Tale	~~~~~35
Re-Volt 2	~~~~~33
Rune Jade	~~~~~34
Sega Marine Fishing	~~~~~34
Spirit of Speed	~~~~~38
Star Trek Invasion	~~~~~38
Time and Tide	~~~~~37
Turok 3: Shadow of Oblivion	~~~~~26-27
wipEout Fusion	~~~~~37

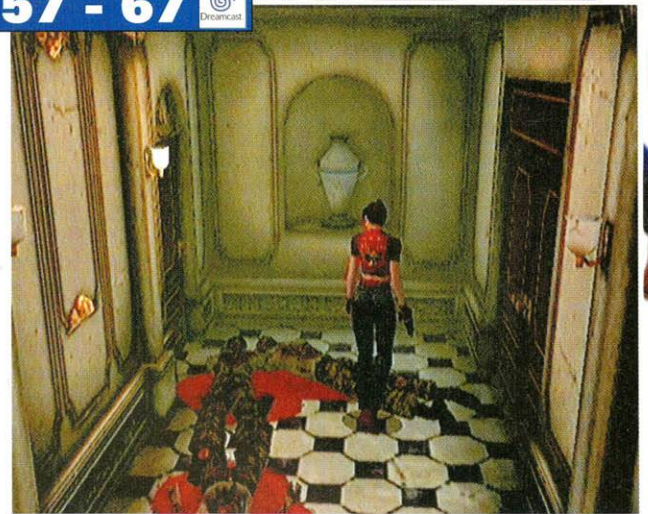


Resident Evil - Code: Veronica

Das Zombie-Adventure im Test Extra: Grosses Horror-Special mit Poster



57 - 67



Tests

4x4 World Trophy	~~~~~78
Barbie Super Sports	~~~~~82
Battletanx	~~~~~81
Bishi Bashi Special	~~~~~79
Need for Speed: Porsche	~~~~~80
Chu Chu Rocket	~~~~~52-53
Ecco 2	~~~~~68-70
Euro 2000	~~~~~80
Everybody's Golf 2	~~~~~83
Fighter Maker	~~~~~83
Tiger Woods PGA Tour 2000	~~~~~83
Hydro Thunder	~~~~~83
Jackie Chan's Stuntmaster	~~~~~77
MDK 2	~~~~~54-55
Evolution	~~~~~56
N-Gen Racing	~~~~~71
Nightmare Creatures II	~~~~~48-51
Nomad Soul	~~~~~72-73
Rally Masters	~~~~~81
Resident Evil - CODE: Veronica	~~~~~64-67
Rugrats Studio Tour	~~~~~82
Star Wars Episode 1 Racer	~~~~~74-75
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	~~~~~76
Tarzan	~~~~~82
Vampire Hunter D	~~~~~82



26 - 27



Turok 3: Shadow of Oblivion

Die Action-Legende geht weiter

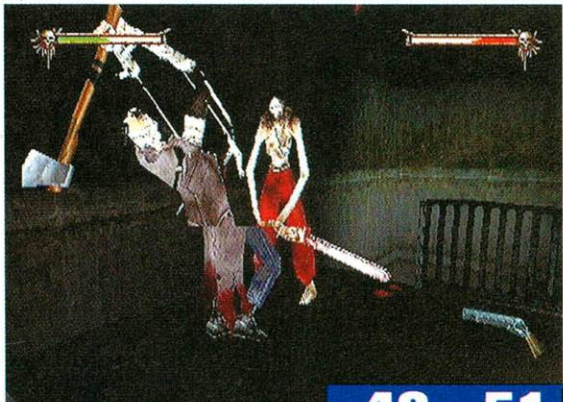
Final Fantasy-Chronik FF IX: Exklusive Bilder, heiße Infos

98 - 99



74 - 75

Star Wars Episode I Racer Besser als auf dem N64?



48 - 51

Nightmare Creatures II Gruseliger als Silent Hill?

Handheld-Tests

Azure Dreams	84
Bionic Commando: Elite Forces	85
Cross Country Racing	84
DSF Allstar Tennis	84
Spirou	86
Top Gear Rally 2	86



NTSC-Tests

Gauntlet Legends	90
Gundam Side Story: 0079	96
Lakemasters	96
Marvel vs. Capcom	92
Puzzle Bobble 4	94
Roadsters	90
Space Channel 5	88-89
The King of Fighters '99 Evolution	95
Time Stalkers	93
Twinkle Star Sprites	94



Tipps & Tricks

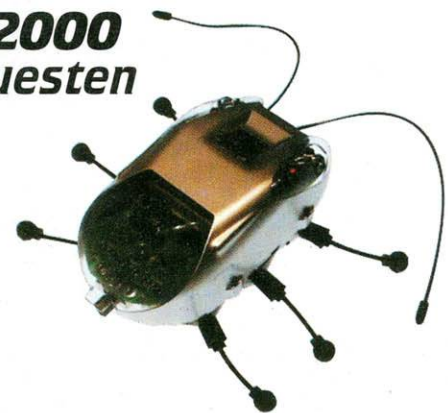
Cheats & Tipps	111-113
Gamebuster-Codes	108
Resident Evil - CODE: Veronica-Lösung	106-110

Rubriken

Abo	46
Charts	46
Comic	86
Editorial	3
Final Fantasy-Chronik	98-99
Impressum	114
Leser schreiben für Leser	100-101
Leserbriefe	102-104
News	8-11
PAL-Releases	12
Referenzen	40-41
Release-Liste	105
Technik-Ecke	97
Vorschau	114
Wertungssystem	46

14 - 17

Tokyo Game Show 2000 Hot in Japan: Die neuesten Spiele-Hits





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

Mit Yoshi, Luigi und Wario auf dem Court: Der Nintendo-nahe Entwickler Camelot (*Mario Golf*) arbeitet jetzt an *Mario Tennis*, das gleichzeitig für Nintendo 64 und Gameboy Color erscheint und u.a. das 64GB-Pak unterstützt. +++ Rare wiederum verabschiedet sich langsam vom N64 und entwickelt den Nachfolger zu 3D-Knüller *Perfect Dark* bereits exklusiv für den Konsolennachfolger Dolphin. +++ Der persische Prinz schwingt sich aufs Dreamcast: Wie die Mattel-Tochter Mindscape kürzlich bestätigte, ist eine Sega-Fassung vom Märchen-Jump'n Run *Prince of Persia 3D* unterwegs - inkl. einiger Elemente, die es im Win-Original noch nicht gab. +++ Das jüngste Abenteuer des gelben Nimmersatts *Pac-Man* kommt ebenfalls auf die Sega-Konsole: *Ms. Pac-Man Maze Madness*, der dritte Dreamcast-Titel, erinnert spielerisch etwas an die *20th Anniversary*-CD und wird im Oktober auch für die PlayStation erscheinen. +++ Die Codemasters-Kumpels von Jester Interactive tüfteln nach einem rundum erweiterten PS2-Sequel zu *Music: Der MTV Music Generator 2* besitzt voraussichtlich auch eine Schnittstelle zum Internet, damit der Sound-Nachschub nicht versiegt. +++ Tanz den Dreamcast: Mit *Dance Dance Revolution Club Version DC Edition* hat Konami Ende April die lang erwartete Sega-Umsetzung seiner Disco-Simulation in Japan ausgeliefert. Mit über 50 Liedern kombiniert die DC-Umsetzung die Tracklist der Club Versions 1 und 2 für die PlayStation, die ursprünglich auf dem *Beat Mania II DX-Automaten* erklangen. +++ Trendsport für unterwegs: Mit *Cool Boarders Pocket* enthält



SNK eine Handheld-Umsetzung der erfolgreichen PlayStation-Abfahrt. Statt betont coolem Charakter Design setzt SNK dabei auf eine putziges Outfit. +++ *Cracking DJ* heißt das jüngste Sega-Gegenstück zu den Bemani-Spielen von Konami: Der Automat ist mit zwei DJ-Turntables ausgestattet und kommt nach dem Betatest im Mai in die Hallen. +++ Strategieklassiker für die Hosentasche: Während Bandai in Japan mit der ersten Handheld-Fassung von NCSs *Lungrisser* (alias *Warsong*) auftrumpft, kontert mit dem Neo-Geo-Pocket-exklusiven *Ogre Battle Gaiden*. Beide Spiele sind seit Ende April im Handel.

+++ *Cracking DJ* heißt das jüngste Sega-Gegenstück zu den Bemani-Spielen von Konami: Der Automat ist mit zwei DJ-Turntables ausgestattet und kommt nach dem Betatest im Mai in die Hallen. +++ Strategieklassiker für die Hosentasche: Während Bandai in Japan mit der ersten Handheld-Fassung von NCSs *Lungrisser* (alias *Warsong*) auftrumpft, kontert mit dem Neo-Geo-Pocket-exklusiven *Ogre Battle Gaiden*. Beide Spiele sind seit Ende April im Handel.



HARDWARE

X-Box: nVidia, Flextronic und... Square?

Um die Wunderkonsole "X-Box" im nächsten Jahr auf den Markt zu bringen (siehe FG 5/00), gibt Microsoft bereits jetzt ordentlich Gas: Der 3D-Spezialist nVidia, weltweiter Marktführer spieletauglicher PC-3D-Beschleuniger kassiert eine Vorauszahlung von umgerechnet knapp einer halben Milliarde Mark, um mit der Produktion des X-Box-Grafikchips loszulegen. Laut nVidia besteht der finale Chip aus rund 65 Million Transistoren (PS2-GS: gut 40 Millionen) und soll den "Graphics Synthesizer" von Sony mit einer Pixel-Füllrate von 4.8GB/Sekunde ums Doppelte ausstechen. Laut Microsoft und nVidia berechnet der mit 200-MHz-getakte Chip (GS: 150MHz) 300 Millionen Polygone in der Sekunde (GS: 75 Million). Wir sind gespannt, wie sich das Performance-Plus letztendlich auf dem Bildschirm darstellt.

NVidia liefert die Grafik, Intel die CPU. Für andere Entwicklungsschritte und letztendlich

die Produktion des kompletten Geräts bucht Microsoft die HighTech-Fabriken des amerikanischen Hardware-Spezialisten Flextronic. Die in der Spieleindustrie bislang noch unbekannt Firma arbeitet bereits auf anderen Sektoren mit Bill Gates zusammen, u.a. mit der WebTV-Abteilung von Microsoft.

Microsofts Software-Partner haben wir bereits in der letzten fungeneration enthüllt. Dabei hält sich seit Monaten auch das Gerücht, Microsoft plane einen japanischen Spiele-Major zu erwerben. Die neue Spieltochter soll joypad-taugliche Software liefern (Microsoft will anfangs rund ein Drittel aller X-Box-Spiele selbst entwickeln und vermarkten) und den X-Box-Durchbruch in Fernost sicherstellen. Nach Konami und Sega gilt mittlerweile der Final-Fantasy-Erfinder Square als heißester Übernahme-Kandidat. Beide Firmen verneinen heftig, doch das (u.a. vom englischen Handelsmagazin CTW verbreitete) Gerücht wird sich wohl erst auf der e3-Messe (Mitte Mai) klären.



INDUSTRIE

PS2: Sonys europäische Projekte

Ein halbes Jahr vor dem Europa-Start der PlayStation2 legt das hiesige Sony-HQ SCE Europe die Karten auf den Tisch: Wie vor fünf Jahren die Veröffentlichung der ersten Hardware wird auch der PS2-Launch von Entwick-



☛ Kurz vor der e3-Messe enthüllt SCE die wichtigsten Europa-Starttitel für die PlayStation2. Bild: *Wipe Out Fusion*.

lungen des Britpublishers Psygnosis und anderen Sony-Abteilungen und -Verbündeten unterstützt. Im Zentrum des Euro-Marketings steht u.a. *Wipe Out Fusion*, die 128-Bit-Neuaufgabe des pfeilschnellen Trendsetters. Mit aufgemöbelter Grafik und mehr Physik fortgesetzt werden *Formel 1*, *This is Football* (dt.: *Fußball Live*) und das Action-Rollenspiel *Drakan*. Aus einem Londoner Psygnosis-Studio stammt der potentielle Driver-Killer *The Getaway*, während Evolution, das neue Entwicklungshaus des Psygnosis-Gründers Ian Hetherington, dem Launch einen PS2-exklusiven Rally-Titel beisteuert.
Arbeitstitel: *Evo Rally*.

SZENE

Take 2 und Square: PlayStation-Hits zum Sonderpreis

Die PlayStation-Software-Preise purzeln in Europa und - bereits seit gut einem Jahr - in Japan. Square nützt den 32-Bit-Ausverkauf zur Einführung eines neuen Labels: Unter dem Logo der "Square Millennium Collection" erscheinen ab Sommer zwei Rollenspiele (*Saga Frontier* und *Saga Frontier 2*), das Strategiemeisterwerk *Final Fantasy Tactics* und



↑ Verbilligte Japan-only-Neuaufgabe: *Saga Frontier*, *Final Fantasy Tactics*, *Brave Fencer Musashiden*.

das bunte Action-Adventure *Brave Fencer Musashiden*. Die Spiele kosten jeweils 3800 Yen und sind damit 2000 Yen billiger als reguläre Square-Neuerscheinungen. Außerhalb Japans ist eine Veröffentlichung der Collection nicht im Gespräch und angesichts des hohen Yen-Kurses ist die Serie wohl auch für Privat-Importeure kaum interessant: 38.000 entsprechen immer noch rund 75 Mark.

Viel billiger sind die Spiele der neuen Budget-Reihe von Take Two: *Spec Ops: Stealth Patrol*, das Ballerspiel *Grudge Warriors*, das Horror-Abenteuer *Martian Gothic* sowie das Rollenspiel *Darkstone* kommen zum Preis von nur zehn Dollar (umgerechnet gut 20 Mark) in den Handel. Wir sind gespannt, wann der erste deutsche Anbieter PlayStation-CDs am unteren Ende der Preisskala bringt und Sonys Platinum-Reihe noch unterbietet.

HARDWARE

Rambus: Speicherspezialist gegen Sega

Die amerikanische International Trade Commission (ITC) untersucht nach eigenen Angaben einen Verdacht gegen Sega sowie dessen Hardware-Partner Hitachi. Angeblich verletzen die Chips in der Sega-Konsole Dreamcast Patente des US-Speicherherstellers Rambus. Rambus, dessen superschnelle Bauteile sowohl im N64, als auch in der PlayStation zum Einsatz kommen, hatte bereits im Januar (damals nur gegen Hitachi), dann Ende März Beschwerde gegen beide japanischen Firmen eingelegt, mit dem Ziel, den Import und Verkauf der Dreamcast-Konsole zu verbieten.

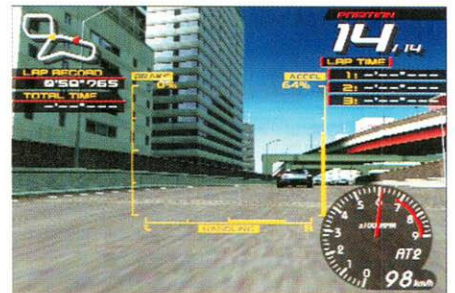
Sega selbst sieht sich einem unbegründeten Verdacht ausgesetzt und geht davon aus, dass die ITC die Beschwerde abschmettert. Dass es zu einem amerikanischen Dreamcast-Verbot kommen könnte, ist jedoch auch dann unwahrscheinlich, wenn das ITC Ram-

bus Recht gibt. In diesem Falle würde sich Sega wohl außergerichtlich mit dem US-Hersteller einigen, sprich: Lizenzgelder abführen.

SZENE

Analog-Cheat in Ridge Racer V

Wer den Unterschied zwischen dem DualShock-Pad für die "alte" PlayStation und Sonys PS-Update Dualshock2 bislang nicht so recht verstand, der sollte auf Namcos "Ridge Racer 5" warten. In diesen Launch-Titel haben die Entwickler einen Cheat eingebaut, der euch eine transparente Grafik zur Anzeige der analogen Steuerfunktionen auf die Windschutzscheibe legt: Habt ihr im Controllermenü mit der Analog-Taste auf Dualshock-Modus gestellt und im Spiel für zwei Sekunden die Select-Taste gedrückt, visualisieren drei klare Balken die Intensität aller Lenk-, Brems- und Beschleunigungsmanöver. Wer sich für die wirren Einfälle des "RR 5-Entwicklungs-Teams interessiert, der liest in Ausgabe 6/2000 unseres Schwesternmagazins play das volle Interview mit den 128-Bit-versierten Namco-Kreativen.



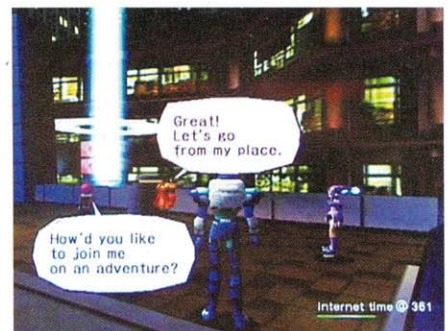
⬆ Was macht die jet-typische HUD-Anzeige im neuen *Ridge Racer 5*? Zwei horizontale Balken zeigen Euch die Lenkintensität, zwei vertikale Zeiger die Druckstärke auf die analogen Brems- und Beschleunigungsknöpfe.



⬆ Verletzen die DRAM-Bausteine in Segas Dreamcast Patente des US-Herstellers Rambus? Die US-Behörde ITC hat sich der Rambus-Beschwerde angenommen.



➤ *Sega de Samba* bringt das Blut japanischer Dreamcast-Fans in Wallung - neue Songs ziehen sich die Spieler aus dem Internet



➤ Die ersten "echten" Spielebilder von *Phantasy Star Online* brachte fungeneration aus Tokyo mit: Ihr seht das Sprechblasen-Interface des Netz-Rollenspiels sowie die 3D-Echtzeit-Kulisse.

ein treuer Kamerad wiederbelebt: Das motiviert zu sozialem Verhalten! Auch Rätsel löst Ihr mit Teamwork: Um einen Felsen zu bewegen, ist die Kraft mehrere Helden nötig. *Phantasy Star Online* geht noch in diesem Sommer ins Netz.

ONLINE

Musik fürs Dreamcast

Mit einem Software- sowie einem Hardware-Update fördert Sega das musikalische Talent des Dreamcast: Mit der Auslieferung eines MP3-spezialisierten VMS stellt euch Sega 64MB Speicher zur Verfügung, genug für ein gutes Dutzend Songs im weltweit verbreiteten MP3-Format. Die Musik holt ihr euch via Modem aus dem Internet.

Sega selbst stellt im WWW brasilianische Rythmen bereit und zwar für die Automatenumsetzung *Sega de Samba*, auf dem japanischen Markt die wichtigste Dreamcast-Neuerscheinung. Haben Käufer die 14 Tracks des Spiels gemeistert, können sie die Musik-Simulation wöchentlich mit einem neuen Track "nachrüsten". Die Musikstücke entnimmt Sega den bekanntesten Spielen aus eigener Produktion: Ende April erschienen zum Auftakt Tracks aus *Sonic Adventure*, *Sonic CD* und *Sonic R*, bis Juni folgen Songs aus *Rent A Hero*, *Out Run* und *After Burner*, den Saturn-Oldies *Nights* und *Burning Rangers*. Die Downloads sind kostenlos, das Spiel selbst ist seit Ende April für 5800 Yen (knapp 120 Mark), der Rassel-Controller für 7800 Yen (gut 140 Mark) im Handel.

ONLINE

Segas Netz-Phantasien

Noch bevor *Final Fantasy X* japanische Rollenspielkunst ins Internet bringt, möchte Sega seine Fans mit einem Netz-Update des 16-Bit-Klassiker *Phantasy Star* beglücken. Auf der Tokyo Game Show 2000 präsentierte Sega erstmals In-Game-Animationen sowie die Benutzerführung von *Phantasy Star Online*, das gemeinsam vom Sonic Team und dem Original-*Phantasy Star*-Team entwickelt wird. Das gezeigte Demo veranschaulichte das Konzept: Vier Rollenspieler treffen sich via Internet in der Abenteuerkneipe und schließen sich zu einer Party zusammen. Zur Kommunikation dürft ihr entweder Text direkt mit der Tastatur eingeben, auf international verständliche Icons klicken oder aus einer Liste Standartsätze wählen. Eure Grüße, Wertungen und Kommentare erscheinen für die anderen Spieler als Sprechblase über eurer Figur. Unterwegs im Kerker oder Dschungel kämpft das Team in Echtzeit mit Venusfalle und Schleimmonster: Während Schwertkämpfer den Feind in den Nahkampf verwickeln, zücken die Kollegen im Hintergrund in aller Ruhe die Panzerfaust und warnen die Frontmänner erst kurz vor dem Abschuss. Wird einer der Spieler im Kampf niedergestreckt, kann er nur weiterspielen, wenn ihn

SCENE

Pokémon im Fastfood-Rausch

Die Hamburger-Kette Burgerking hat sich weltweit mit Nintendo verbündet und lockt seit einigen Wochen mit *Pokémon*-Cards in jedem Kids-Menü. Außerdem werden *Pokémon*-Schlüsselanhänger, Leuchtfiguren, Wasserspucker & Co., laut Burgerking "insgesamt 57 verschiedene *Pokémon*-Toys", unters Fastfood gemischt. Gleichzeitig machen Burgerking und Nintendo im Internet mobil und bringen die weltweite Sammlerszene zusammen.

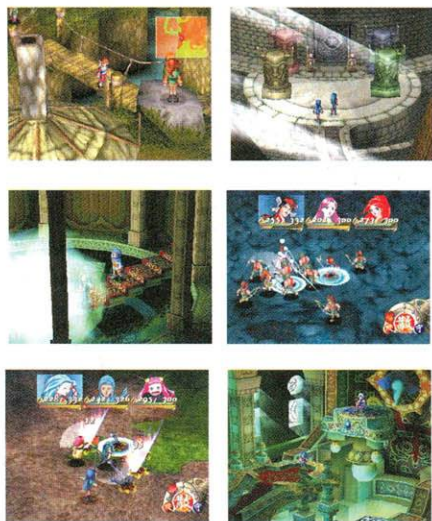


Auf www.burgerking.de/pokemon/index.html finden Fans u.a. eine Online-Tauschbörse, unter www.pokemon.com/news/burgerking-list.html erwarten euch die Namen aller Monster in den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Japanisch. Die Aktion endet in deutschsprachigen Ländern in wenigen Tagen.

SPIEL

Khamrai: Rollenspiel-Überraschung von Namco

Kaum ist das langerwartete Fantasy-Epos *Breath of Fire 4* in Japan ausgeliefert, geht bei Namco ein weiteres klassisches Rollenspiel in die entscheidende Entwicklungsphase: Das kürzlich enthüllte *Khamrai* dürfte



Das letzte große Rollenspiel für die alte 32-Bit-PlayStation? Kurz vor dem kompletten Umstieg auf die PS2 präsentiert Namco das Fantasy-Epos *Khamrai*, das im Herbst erscheint.

somit eines der letzten Spiele dieser Art für die "alte" PlayStation werden, denn bekanntlich hat Namco einen Großteil seiner Ressourcen längst auf die neue Hardware umgestellt.

Für *Khamrai* legt sich das Entwicklungs-

Team aber noch mal kräftig ins Zeug und schickt handgemalte 2D-Sprites in eine 3D-Märchenwelt. Das Kampfsystem berücksichtigt u.a. die Entfernung zwischen einzelnen Kämpfern und erfordert eine Spur mehr Taktikgeschick als die Combat-Systeme anderer Fantasy-Epen.

Die menschlichen Helden Kagato und Shon sowie die Halbgötter Fushi und Sayohime wurden ebenso wie die meisten anderen Khamrai-Charaktere von Macross-Designer entworfen.



Effektive Machtentfaltung: Auf diesen Bildern seht ihr drei Animationsphasen eines prächtigen Khamrai-Zauberspruchs.

Merchandise:

Ein Cheat für jede Gelegenheit...

Die spielsüchtigen Jungs von modern media lassen einfach nicht locker – seit den Anfängen der 32-Bit-Ära versorgen sie nun schon PlayStation- und Nintendo-64-Fans mit jeder Menge Lösungen, Cheats & Gamebuster-Codes. "Nicht kleckern, sondern klotzen!", hieß dieses Mal wohl die Devise, denn mit den kürzlich veröffentlichten Cheatbüchern *Game Breaker PSX Vol.4* und *Game Breaker PSX Vol.5* (beide je 24,95,- DM) kann sich der Hanauer Verlag rühmen, die wohl umfangreichste Sammlung an Cheats, Tipps und Gamebuster-Codes im Programm zu haben.

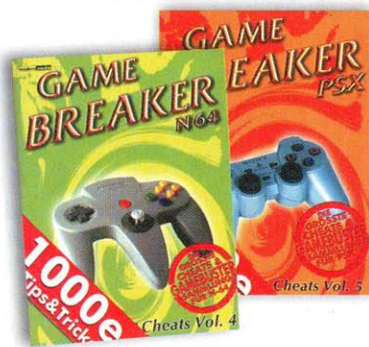
Das Inhaltsverzeichnis des 12mm dicken PlayStation-Wälzers (Letter-Format) bringt es auf über 600 Spiele – und das Nintendo-64-Pendant ist mit über 170 Titeln auch nicht gerade schwach auf der Papier-Brust!

Falls also auch ihr beim Erscheinen des Game-Over-Screens von Déjà-vu-Erlebnissen geplagt werdet, solltet ihr euch die beiden Game-Breaker-Cheatbücher einmal genauer ansehen.

GB-N64 Vol.4: ISBN 3-933678-16-1

GB-PSX Vol.5: ISBN 3-933678-15-3

www.mmpublishing.de



Hardware:

Doppelt gemoppelt

Wer's gern extraordinär mag, kann sich mit dem twin-shock-Arcade-Board des Hardware-Spezialisten Blaze einen echten Blickfänger ins Haus holen. Das satte 73cm lange PlayStation-Board (empf. VK: DM 99,95) bietet euch zwei Sticks und sechs arcade-like angeordnete Buttons – und wenn ihr es umdreht, eignet es sich auch wunderbar als Bügelbrett, Snowboard oder Sitzbank. Abgerundet wird das Doppelboard durch jeweils zwei "Turbo"- und "Slow"-Knöpfe. Leider lässt die Qualität von Sticks und Buttons zu wünschen übrig – dank billigstem Plastik und fehlenden Druckpunkten will einfach nicht das rechte Arcade-Feeling aufkommen. In unserem Dead-or-Alive-2-Marathon-test zeigten sich ausserdem noch ganz andere Probleme des extravaganten Design-Konzeptes: Durch das twin-shock-Board seid ihr gezwungen, eng nebeneinander und auf gleicher Höhe vor dem Fernseher zu sitzen – nicht gerade die optimale Lösung für reaktions-schnelle Zweispieler-Kämpfe...

Deshalb lautet unser Fazit: Legt euer Geld lieber zusammen und holt euch zwei separate Arcade-Boards!



Szene:

Arcatera-Helden als Pop-Ikonen



Und wieder Arcatera: Um sein Dreamcast-Rollenspiel erfolgreich zu platzieren, geht der französische Publisher Ubi Soft (*Rayman*) jetzt schon die zweite Kooperation ein. In der letzten Ausgabe haben wir euch den Arcatera-Comic von Egmont Ehapa vorgestellt, diesmal ist Platten-Label EMI Electrola an der Reihe. Die Band The Second Sight mischt für ihre nächste Single ("Tomorrow") einen speziellen "Arcatera-Mix" ab. Auch ein entsprechendes Musikvideo ist in Arbeit: Die Band-Mitglieder stehen derzeit für Render-Charaktere Modell und spazieren im Videoclip als Spielle-Charaktere über den TV-Schirm, im Hintergrund seht ihr Westkas mittelalterliches Spiele-Szenario.

Jetzt auch in Deutschland erhältlich:



Alundra 2



Kaum ist *Alundra 2* in den USA erschienen, da dürft ihr euch auch schon in Deutschland auf Adventure-Pfade begeben. In der Haut von Jungspund Flint erkundet ihr eine dreidimensionale Fantasy-Welt - rein optisch hat *Alundra 2* mit seinem Vorgänger also nicht mehr viel gemein. Euer Ziel: Den fiesigen Magier Mephisto dingfest machen. Der gestörte Hexenmeister verwandelt Mensch und Vieh in willenslose Kampfmaschinen. Neben dem verrückten Zauberer macht euch auch noch eine tolpatschige Piratenbande zu schaffen. Damit euer tapferer Held also nicht überfordert wird, steht euch die hübsche Prinzessin Alexia mit Rat und Tat zur Seite - mit dem Mädel an eurer Seite bereist ihr dann die bunte Fantasy-Welt, meuchelt munter Monster, löst knifflige Rätsel und plaudert mit der Bevölkerung. Die Puzzleeinlagen kennt ihr in ähnlicher Form von *Alundra*: Ihr verschiebt Kisten und Blöcke, aktiviert Schalter oder betätigt Knöpfe. Action-Adventure-Freunde und Fans des ersten Teils sehen sich *Alundra 2* mal an... ■ (dj)



Genre	Action-Adventure
Anbieter	Activision
Entwickler	Matrix Software
Import-Test in	Jun 05/00
Preis	ca. 99,- DM
PAL-Anpassung	ja

82%
Grafik

73%
Sound

74%
SPIELSPASS

keine PAL-Balken Texte deutsch Sprachausgabe deutsch



Tombi 2



In Japan und den USA ist der kecke Knabe mit dem purpurnen Haarschopf unter dem Namen Tomba bekannt - nur hierzulande bestreitet ihr als Tombi eure Abenteuer. Und nachdem ihr es bereits 1998 mit einer fiesigen Schweinebande aufgenommen habt, kehrt der japanophile Held nun zurück. Auch im Sequel wurde Tombi von seinen Kontrahenten, den Säuen, bestohlen: Seine süße Freundin Tabby wurde gekidnappt. So macht ihr euch also auf die Suche nach eurer Angebeteten - die Reise führt euch durch abwechslungsreiche Fantasy-Szenarien. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Lösen von Rätseln: Ständig hat irgendein Bürger etwas auf dem Herzen, will eine Person aus einer vertrackten Situation gerettet werden oder sucht ihr nach irgendwelchen Gegenständen. Nebenbei kloppt ihr euch mit allerlei abstrusem Gesocks - die knuffigen Gegner schlafen nicht. Junggebliebene Adventure-Puzzler ziehen *Tombi 2* in die engere Wahl - für erwachsene Zocker ist das kunterbunte Abenteuer aber eine Spur zu knuffig... ■ (dj)



Genre	Jump 'n' Run / Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Whoopee Camp
Import-Test in	Jun 04/00
Preis	ca. 99,- DM
PAL-Anpassung	ja

88%
Grafik

54%
Sound

81%
SPIELSPASS

keine PAL-Balken Texte deutsch Sprachausgabe deutsch



Suikoden II



Altbacken, aber gut: Der zweite Teil von Konamis Rollenspiel-Reihe macht da weiter, wo man mit dem Vorgänger aufgehört hat. Wie gehabt tippelt ihr durch eine ebenso klassische wie unscheinbare Bitmap-Kulisse, lediglich im Kampf werden eure (mitunter ziemlich grobkörnig dargestellten Spielfiguren) in eine dreidimensional rotierende Fläche portiert und dort via Menü Spielzug für Spielzug bewegt. Im Vordergrund steht wie früher das gewaltige Charakter-Portfolio: Ihr durchwandert die gigantische Spielwelt bis in den letzten Winkel und rekrutiert dabei Mitstreiter für eure gerechte Sache. Vom katana-schwingenden Samurai bis zum quäksigen Goblin ist alles mit von der Partie, was das Fantasy-Genre hergibt. Jede Figur hat dabei ihre ganz individuellen Fähigkeiten - besonders wichtig die Möglichkeit, zusammen mit einem anderem Gruppenmitglied den Widersachern mit einer brachialen „Party-Kombo“ ordentlich zuzusetzen oder in eine von einigen wenigen Strategie-Schlachten zu führen. ■ (rb)



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Import-Test in	Jun 12/99
Preis	ca. 99,- DM
PAL-Anpassung	ja

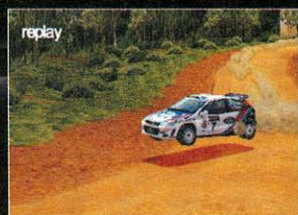
63%
Grafik

87%
Sound

86%
SPIELSPASS

PAL-Balken Texte deutsch

der startschuss | fällt im juni



colin | mcrae | rally | 2.0™



www.codemasters.com

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters Limited. "colin mcrae rally 2.0" is a trademark of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae" and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Tokyo Gameshow 2000

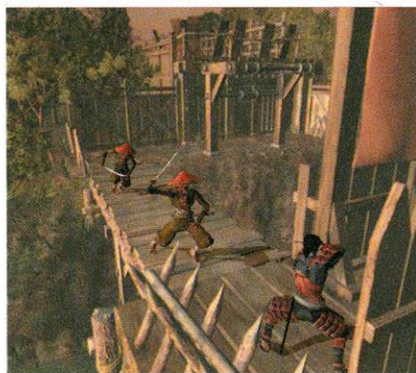
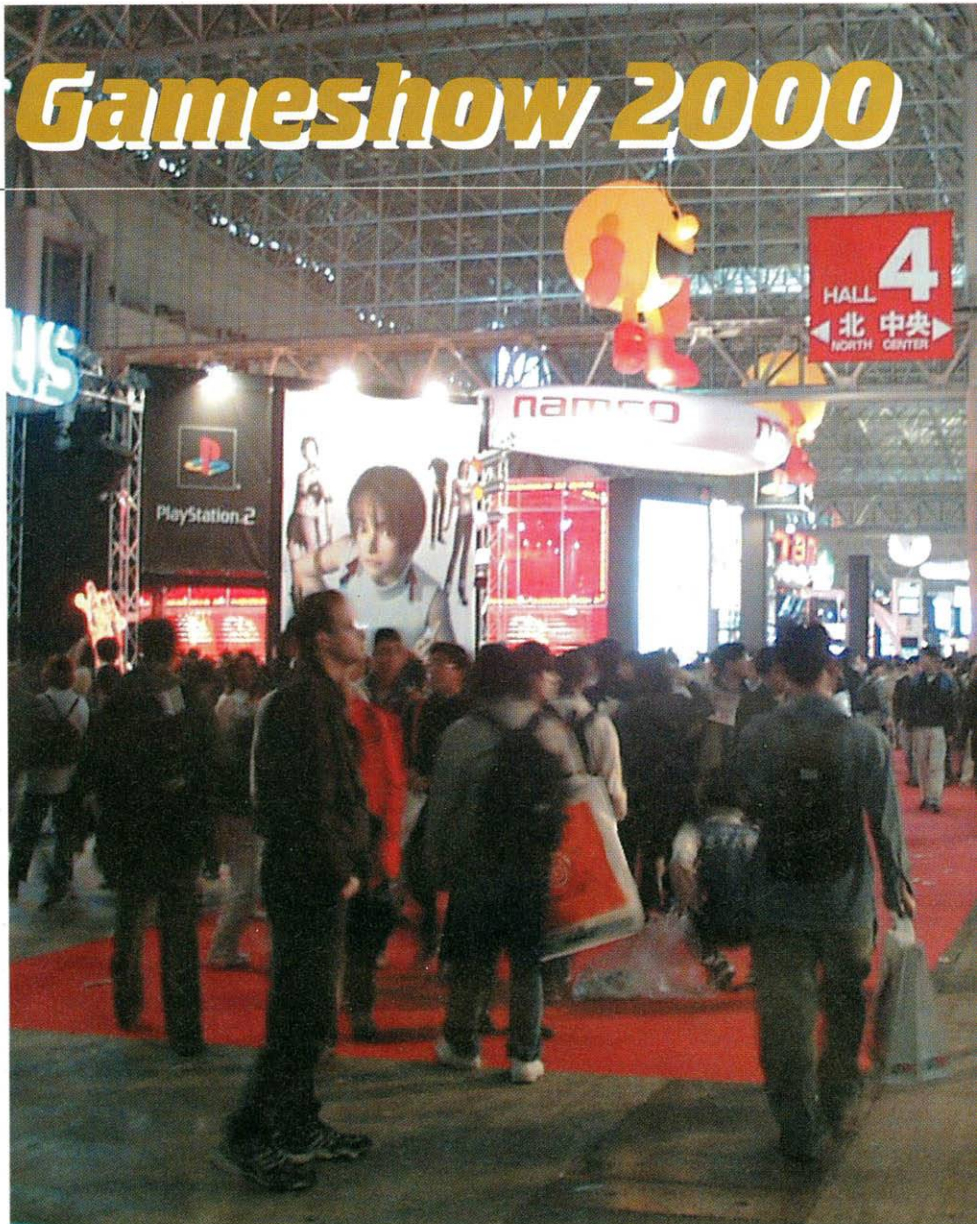
Ausgefallene Controller, Online-Spiele und Roboter mit Handheld-Link: Japans Spielehersteller überbieten sich gegenseitig mit ausgefallenen Konzepten und vielseitiger Hardware.

Der Erfolg der Sony-Konsolen ist ungetrübt: Die alte PlayStation bleibt mit 30 Prozent aller Neuerscheinungen die führende Plattform, der Nachfolger PS2 besetzt nach dem Game Boy den dritten Platz unter den TGS-Ankündigungen. Der fleißigste Entwickler – egal für welche Plattform – ist Konami. Neben 32-Bit-Updates bekannter Musikspiele wie *Dance Dance Revolution 3rd Remix*, *Guitar Freaks 3rd Remix* und *Dancing Stage* präsentiert der Hersteller für die PlayStation2 *Dance Mania X* (eine Motion-Tracking-Kamera erkennt erstmals die Bewegungen Eurer Arme!) sowie *Keyboardmania*, für den Synthie-Spezialist Yamaha einen teuren Spezial-Controller spendiert.

Noch für die "alte" PlayStation (und scheinbar auch für ein älteres Publikum) inszeniert Konami *The Maestromusic*, eine Art Bemani mit klassischer Musik. Mit einem Stab-Controller dirigiert Ihr ein ausgewachsenes Orchester, komplett mit Pauken und Trompeten Jaleco kontert mit dem karaoke-inspirierten Gesangswettbewerb *Dreamaudition* (samt Mikrophon) und dem Bandspiel *Rock'n Megastage*, in dem Ihr Gitarrist, Schlagzeuger und Keyboarder die Einsätze per Fußmatte gebt. Ebenso ulkig wirkt das PS2-Gegenstück zur *Pokémon Snap*-Fotosafari von Atlus: *Primal Image*-Fotographen knipsen posierende Mädels und kassieren für gelungene Schnapshotschüsse Punkte.

Prügelspieler freuen sich auf Koeis mittelalterlichen PS2-Prügelscroller *Shin Sangoku Musou*, dessen Schlachtfeld Ihr zu Fuß und hoch zu Ross stürmt: Den PlayStation-Vorgänger kennt Ihr unter dem Namen *Dynasty Warriors*.

Wer sich auf dem Bildschirm sportlich betätigen möchte, hält sich an Konami: In der ungewöhnlichen 32-Bit-Olympiade *Muscle Ranking* trainiert ihr euren Sportler wie in einem Rollenspiel und macht ihn fit für Flickflack, Elfmerschießen oder Bowling. Freunde des traditionellen Sports warten auf das lizenzierte *Olympic 2000*, das für beide Sony-Generationen erscheint. Mit *Control Honda* (PS) lädt euch Konami auf die Motorradpiste ein, ebenso wie Namcos geplantes *500GP* für die Play-



Capcom und Konami zeigten keine spielbaren Versionen, sondern nur Demos ihrer PS2-Highlights *Onimusha* (oben) und *ZOE* (unten). Letzteres ist ein Mechspektakel des *Metal-Gear-Solid*-Erfinders Hideo Kojima.

Station2. Rollenspieler und Abenteurer sind mit beiden Sony-Konsolen bestens beraten: Auf der PlayStation2 beeindruckten vor allem Konamis westlich anmutendes *Reiselied* und ESPs TV-Umsetzung *Orphen*, das besonders spektakuläre Kampfanimationen und massig Anime-Sequenzen in DVD-Qualität bietet. Konamis düsteres Action-Adventure *Day of Walpurgis* entführt euch auf das Schloss einer

Hexe, für die "alte" PlayStation arbeitet der Hersteller gleichzeitig am runden-basierten Rollenspiel *Elder Gate*. Konami hat sich hohe Ziele gesteckt, denn die beiden RPG-Schwergewichte *Final Fantasy 9* und *Dragon Quest 7* kämpfen ebenfalls um die Gunst der Spieler: Letzteres hat eine drehbare 3D-Oberwelt und beeindruckt im Kampf mit mutierenden Helden-, sowie einer Plauder-Option.



☛ Schlichte Optik und traditionelles Kampfkonzzept: Konamis *Elder Gate* spricht Rollenspielveteranen an.



☛ Für Retro-Fans: Namcos *Mr. Driller* gräbt sich in die Tiefe und bangt um herabstürzende Felsen und den Sauerstoffvorrat.

Die wichtigsten PlayStation-Spiele

SYSTEM	Name	Hersteller	Genre	Japan-Release
PS2	500 GP	Namco	Rennspiel	Herbst 2000
PS2	Armored Core 2	From Software	Action	Sommer 2000
PS2	Baki the Grabbler	Tomy	Prügelspiel	Sommer 2000
PS	Bass Landing 2	Ascii	Simulation	erschienen
PS	Beatmania Append Gottamix 2	Konami	Musikspiel	unbekannt
PS2	Choro Q HG	Takara	Rennspiel	Herbst 2000
PS	Control Honda	Konami	Rennspiel	Sommer 2000
PS	Dance Dance Revolution 3rd Remix	Konami	Musikspiel	Frühjahr 2000
PS	Dancing Stage featuring Dreams Come True	Konami	Musikspiel	erschienen
PS	Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	Frühjahr 2000
PS2	Dreamaudition	Jaleco	Musikspiel	Sommer 2000
PS	Elder Gate	Konami	Rollenspiel	Sommer 2000
PS	Final Fantasy 9	Square	Rollenspiel	Sommer 2000
PS/PS2	Golf Master 2000	Konami	erschienen	Sommer 2000
PS	Guitar Freaks 3rd Remix	Konami	erschienen	Frühjahr 2000
PS2	Gungriffon Blaze	Capcom	Action	Herbst 2000
PS2	Might and Magic	Imagineer	Rollenspiel	Winter 2000
PS	Mr. Driller	Namco	Geschicklichkeit	Sommer 2000
PS	Muscle Ranking	Konami	Sport	erschienen
PS/PS2	Olympic 2000	Konami	Sport	Herbst 2000
PS2	Onimusha	Capcom	Action-Adventure	Sommer 2000
PS2	Orphen	ESP	Rollenspiel	Herbst 2000
PS2	Primal Image	Atlus	Simulation	Frühjahr 2000
PS2	Rally Hard	Imagineer	Rennspiel	Herbst 2000
PS2	Reiselied	Konami	Rollenspiel	Herbst 2000
PS	Rescue Shot	Namco	Gunshooter	Frühjahr 2000
PS2	Rock'n Megastage	Jaleco	Musikspiel	Sommer 2000
PS	Rockman Dash 2	Capcom	Action-Adventure	Frühjahr 2000
PS	SD Gundam G-Generation	Bandai	Strategie	Sommer 2000
PS2	Shin Sangoku Musou	Koei	Prügelscroller	Herbst 2000
PS2	Silpheed	Capcom	Shoot'em Up	Herbst 2000
PS2	Surfroid	Ascii	Sport	Herbst 2000
PS	Swing	Konami	Puzzle	Sommer 2000
PS2	The Day of Walpurgis	Konami	Action-Adventure	Herbst 2000
PS	The Maestromusic	Konami	Musikspiel	Sommer 2000
PS	Time Crisis Projekt Titan	Namco	Gunshooter	Sommer 2000
PS2	Typhoon	Imagineer	Flugsimulator	Frühjahr 2001
PS2	Wild Wild Racing	Imagineer	Rennspiel	Sommer 2000
PS2	Zoe	Konami	Action	Sommer 2000

PS: PlayStation PS 2: PlayStation 2



☛ ESPs *Orphen* entführt euch in die magische Welt des Animes *Sorcerous Stabber Orphen*.



☛ Blaue Bohnen und putzige Optik: In *Rescue Shot* schützt ihr euren Helden mit der Namco-Gun vor polternden Felsen, Giftpflanzen und Insekten.



☛ Konami puttet in 3D: *Golf Master 2000* erscheint für PlayStation (Bild) und PlayStation2.



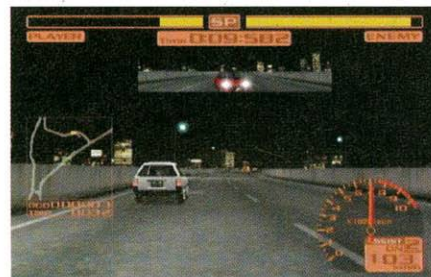
☛ Nachschub für die Ascii-Angel: *Bass Landing 2* unterstützt den Neigungssensor des Angel-Controllers.



☛ Funken-FX in Nahaufnahme: In Konamis *Reiselied* zoomt die imaginäre Kamera mitten ins Kampfgetümmel.

Die wichtigsten Dreamcast-Spiele

Onlinefähig	Name	Hersteller	Genre	Japan-Release
Nein	10 Six	Sega	Rollenspiel	unbekannt
Ja	Advanced Densetsu	Sega	Strategie	Sommer 2000
Ja	Cool Cool Toon	SNK	Musikspiel	Winter 2000
Ja	Dabituku	Sega	Kartenspiel	Sommer 2000
Nein	Dance Dance Revolution 2nd Remix	Konami	Musikspiel	erschienen
Ja	Dee Dee Planet	Sega	Strategie	Sommer 2000
Nein	Ecco the Dolphin	Sega	Action-Adventure	Herbst 2000
Nein	Eldorado Gate	Capcom	Rollenspiel	Winter 2000
Nein	Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	unbekannt
Nein	Grandia 2	Sega	Rollenspiel	unbekannt
Nein	Jet Set Radio	Sega	Geschicklichkeit	Sommer 2000
Nein	King of Fighters 99 Evolution	SNK	Prügelspiel	erschienen
Nein	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Prügelspiel	erschienen
Nein	Metropolis Street Racer	Sega	Rennspiel	Sommer 2000
Nein	Monster Breed	Nec	Rollenspiel	Sommer 2000
Nein	Napple Tale	Sega	Action-Adventure	erschienen
Ja	Net Golf	Sega	Sport	erschienen
Ja	Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	Sommer 2000
Ja	Power Stone 2	Capcom	Prügelspiel	erschienen
Nein	Powerful Baseball DC-Edition	Konami	Sport	erschienen
Nein	Record of Lodoss War	ESP	Action-Adventure	Sommer 2000
Nein	Rent a Hero No.1	Sega	Rollenspiel	Sommer 2000
Ja	Ruhn Jade	Sega	Rollenspiel	unbekannt
Nein	Samba de Amigo	Sega	Musikspiel	erschienen
Ja	Sega Tetris	Sega	Puzzle	Sommer 2000
Nein	Shutokou Battle 2	Genki	Rennspiel	Sommer 2000
Nein	Super Euro Soccer 2000	Imagineer	Sport	Sommer 2000
Nein	Super Runabout	Climax	Rennspiel	Frühjahr 2000
Nein	Typing of the Dead	Sega	Geschicklichkeit	erschienen



Genkis *Shutokou Battle 2* (Tokyo Highway Battle 2) prözt mit neuen Strecken und massig Rennwagen.



Ein Icon-System ermöglicht in *Phantasy Star Online* die einfache Kommunikation mit Spielern anderer Muttersprache.



Findet die Bombe: Um Menschenleben zu schützen, betritt ihr in *Super Runabout* rücksichtslos durch die Großstadtschluchten.



Ecco plantscht in 3D: Der flinke Daphin feiert auf dem Dreamcast ein Comeback.

Online spielen mit dem Dreamcast

Im Mittelpunkt der Sega-Präsentation standen die Online-Fähigkeiten des Dreamcast: Die digitale Kamera *Dreameye* samt Headset ermöglicht ab Juni Voice- und Videomails – ihr dürft das Zubehör auch in die Tasche stecken und unterwegs Fotos knipsen. Die Armbanduhr *Swatch Access* erleichtert mit eingebautem Datenchip den Zugang zum Netz: Der eingebaute Mini-Browser downloaded Internetseiten und visualisiert sie auf einem kleinen Bildschirm. Dazu gesellten sich echte Online-Spiele: Segas *Phantasy Star Online* setzt die 16-Bit-Rollenspielerie fort – exklusiv im Netz. Die zweite Online-Sensation kommt aus dem Hause Capcom: In *Power Stone 2*

keilen sich vier Spieler via Internet. Daneben präsentierte Sega das Online-Golfspiel *Net Golf* sowie die Low-Budget-Duelle *Dee Dee Planet* (Kanonschießen) und *Sega Tetris* für umgerechnet je 55 Mark.

Abseits des Online-Trubels beeindruckte Segas Skaterspiel *Jet Set Radio*, in dem ihr mit Inlineskates durch Fußgängerzonen und über Geländer rollt. Dabei sammelt Ihr Spraydosen und beschmiert die Wände mit Graffiti, bevor die Cops antanzen. Auch in Genkis *Shutokou Battle 2* (Tokyo Highway Battle 2) betretet ihr über die Piste, jedoch an Bord eines von insgesamt 62 Rennwagen. Wie Segas *Metropolis Street Racer* und das Climax Rempelrennen *Super Runabout* ist das Spiel mit dem Lenkrad kompatibel.

Natürlich dürfen auch auf dem Dreamcast Musikspiele nicht fehlen: Konami präsentiert

Nintendo 64 zieht Leine

In Japan sind die Tage des 64-Bit-Nintendo gezählt: Mit nur sieben Spielen war das N64 auf der Game Show kaum präsent. Freunde der Fischerei freuen sich über eine Angel von Ascii, bei der ihr mit einer zweiten Kurbel die Spulenübersetzung reguliert. Statt dem eingebauten Neigungssensor (wie in der PlayStation-Variante) zerrt ihr per Analogstick an der Rute. Das Zubehör ist nicht nur mit Victors *Bass Hunter 64* kompatibel, sondern auch mit den beiden neuen Angelspielen *Bass Rush* (Visco) und *Bass Tsuru No.1* (Hal). Letzteres besitzt eine mächtige 3D-Oberwelt, in der ihr aus der Ego-Perspektive nach passenden Angelplätzen sucht. Fabelwesen wie Fuchs und Frosch kaufen euch den Fang ab, mit dem Geld erhebt ihr im Anglerladen neue Köder und Ruten. Capcom zeigte einen Probelevel aus *Bio Hazard Zero*, in dem ihr in den Kampfanzug von Stars-Anfängerin Rebecca Chambers und Seal-Kämpfer Billy Cohen schlüpfet. Statt der gewohnten Item-Kisten verwalten die beiden Helden abwechselnd gefundene Schätze. Der Hauptteil des Abenteuers spielt in einem Zug: Laut dem Entwickler Flagship soll *Bio Hazard Zero* das bislang schwierigste *Resident Evil* werden. Konami zeigte den jüngsten Teil ihrer beliebten Baseball-Serie *Powerful Baseball 2000* (Sommer 2000), das einen ausführlichen Rollenspielmodus mit Trainingseinheiten und Wochenplanung besitzt. Das

kommende *Olympic 2000* war dagegen nicht spielbar. Die absonderliche Spielesammlung *Ninja Pupils Rantaro 64 Game Gallery* von Culture Brain wird vermutlich nicht in Europa erscheinen, ebenso Epochs Abenteuer *Grantoretto Rejendo*.



Petri Heil mit Ascii und Hal: Die umgerechnet 120 DM teure Angel ist mit allen N64-Rutensimulationen wie das neue *Bass Tsuru No.1* kompatibel.

Schlangestehen für die Zombie-Jagd: Capcom präsentierte einen Probe-Wagon aus *Bio Hazard Zero*.



Track & Field-Einflüsse erkennbar: Konamis *Powerful Baseball 2000* imponiert mit einem Rollenspielmodus und Schlagtraining (Bild).



Die wichtigsten Handheld-Spiele

SYSTEM	Name	Hersteller	Genre	Japan-Release
WS	Bases Loaded Rookies	Jaleco	Sport	erschienen
NGP	Cool Cool Jam	SNK	Musikspiel	unbekannt
NGP	Cotton	SNK	Shoot'em Up	erschienen
GB	Devil Children Rot/Schwarz	Atlus	Rollenspiel	Herbst 2000
WS	Digimon Adventure	Bandai	Rollenspiel	Sommer 2000
GB	Dinobreeder 4	J-Wing	Rollenspiel	erschienen
WS	Final Lap 2000	Bandai	Rennspiel	erschienen
NGP	King of Fighters	SNK	Prügelspiel	unbekannt
WS	Lode Runner	Bandai	Geschicklichkeit	erschienen
GB	Macross 7	Epoch	RPG-Ballerspiel	erschienen
GB	Monopoly DX	Takara	Brettspiel	erschienen
GB	Olympic 2000	Konami	Sport	Sommer 2000
GB	Perfect Choro-Q	Takara	Rennspiel	Sommer 2000
GB	Pocket Cooking	J-Wing	Simulation	Sommer 2000
WS	Pocket Fighter	Bandai	Prügelspiel	erschienen
NGP	Rockman Fighter	SNK	Prügelspiel	unbekannt
GB	RPG Maker GB	Ascii	Spieleeditor	erschienen
GB	Saru Puncher	Taito	Prügelspiel	erschienen
WS	SD Gundam G-Generation	Bandai	Strategie	Sommer 2000
NGP	SNK Gal's Fighter	SNK	Prügelspiel	erschienen
GB	Star Ocean Blue Sphere	Enix	Rollenspiel	Sommer 2000
GB	Stranded Kids 2	Konami	Action-Adventure	unbekannt
WS	Super Robot Wars Compact 2	Bandai	Strategiespiel	erschienen
GB	VS Lemmings	J-Wing	Geschicklichkeit	erschienen
GB	Zoids	Tomy	Rollenspiel	Sommer 2000

GB: Game Boy WS: WonderSwan NGP: Neo Geo Pocket

☛ ☛ Mit den Raseln zum Samba-König: Eine Bodenleiste registriert Keulenschütteln in drei Höhen.



die Automatenumsetzung *Dance Dance Revolution 2nd Remix* samt Matte, Sega lädt mit *Samba de Amigo* zum rhythmischen Raseln. Um massig Samba-Punkte abzuräumen, rasselt ihr im rechten Zeitpunkt über dem Kopf, vor der Brust oder in Hüfthöhe.

Noch exotischer wirkt Segas *Typing of the Dead*, eine Variation des Gun-Shooters: Statt die Pistole zu zücken, drückt ihr auf einer speziellen Tastatur (ohne Zahlenblock) Buchstabenkombinationen, um die anstürmenden Zombies niederzustrecken.

SNK und Capcom spendieren dem Dreamcast Updates bewährter Prügelserien: *King of Fighter 99 Evolution* und *Marvel vs. Capcom 2* (beide Import-Tests findet ihr in dieser Ausgabe) beeindrucken mit mächtigen 3D-Zahnradern und -Gebäuden im Hintergrund, die Kämpfer tragen jedoch wie gehabt Bitmap-Klamotten.

Zocken mobil: Handheldspiele

Während SNK's Neo Geo Pocket mit Prügelspielen seine Nische verteidigt, streiten sich Wonderswan und Game Boy Color um die Handheld-Marktführerschaft: Der Game Boy beeindruckte mit einem umfangreichen Spieleangebot, das alle Genres abdeckt. Im Vordergrund stehen die zahlreichen *Pokémon*-Clones und Abenteuerspiele: In Tomys *Zoids* tunkt ihr Kampfroboter, *Dinobreeder-4*-Fans züchten Dinosaurier und Atlus gibt euch mit *Devil Children* (zwei Versionen) die Macht über eine Horde Dämonen und Teufel. Enix vertraut dagegen auf das traditionelle Rollenspielkonzept und setzt mit *Star Ocean Blue Sphere* eines der besten PlayStation-Abenteuer fort: Als futuristischer Raumpilot stürzt ihr auf einem mittelalterlichen Planeten ab. Die Monsterkämpfe sind prachtvoll animiert: Wie in einem 16-Bit-Rollenspiel stehen sich Heldentruppe und Monsterpöbel auf dem Bildschirm gegenüber. Konami lädt mit *Stranded Kids 2* erneut auf die einsame Insel: Das Spielprinzip ist bekannt, Grafik und Handlung dafür detailverliebt überarbeitet.

Der Wonderswan hält nichts von Eigenentwicklungen, sondern orientiert sich an erfolg-



reichen Konsolenspielen (u.a. *Final Lap 2000*, *Cotton*, *Bases Loaded Rookies*) und überzeugt mit innovativem Zubehör: Mit der Infrarotschnittstelle *Wonderwave* tauscht das Handheld ab Juni Spieledaten mit PlayStation und PlayStation2 aus (via PocketStation). Die ersten beiden kompatiblen Spiele sind die Mech-Strategieschlacht *SD Gundam G-Generation* und die Tamagotchi-Zucht *Digimon Adventure*. Beide erscheinen gleichzeitig für PlayStation und Wonderswan, via *Wonderwave* übernehmt ihr eure trainierten Mech- bzw. Monsterschützlinge in die jeweils andere Version. Außerdem dient der Wonderswan zur Kommunikation mit dem mechanischen Käfer *Wonderborg*, der ab dem Sommer durch japanische Wohnzimmer krabbelt. Der Borg findet sich mit Licht- und Tastsensoren in seiner Umgebung zurecht und gehorcht dem per Wonderswan erstellten Persönlichkeitsprofil: Erzieht einen wüsten Kampfkäfer oder anschiemsgamen Schmusekrabbler. ■ (oe)



☛ Bandais *Wonderborg* kommuniziert mit Euch via WonderSwan sowie Blink- und Soundeffekten.



☛ Die Infrarotschnittstelle *Wonderwave* verbindet das Bandai-Handheld mit Play- und PocketStation: Das erste System-übergreifende Spiel ist die Strategieschlacht *SD Gundam G-Generation*.



☛ *Pokémon* für Roboter-Fans: In *Zoids* fangt und tunkt Ihr wilde Mechs und Kampfdrohnen.



☛ Mischung aus Rollen- und Ballerspiel: In *Macross7* gibt's für jeden Abschuss Erfahrungspunkte.



☛ *Star Ocean Blue Sphere*: Enix setzt die beliebte Rollenspielserie für den Game Boy Color um.



☛ Einsteigerfreundlich: Anfänger spielen Konamis Musikspiel *Pop'n Music* nur mit drei statt fünf Tasten.

Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen.
Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade.
Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

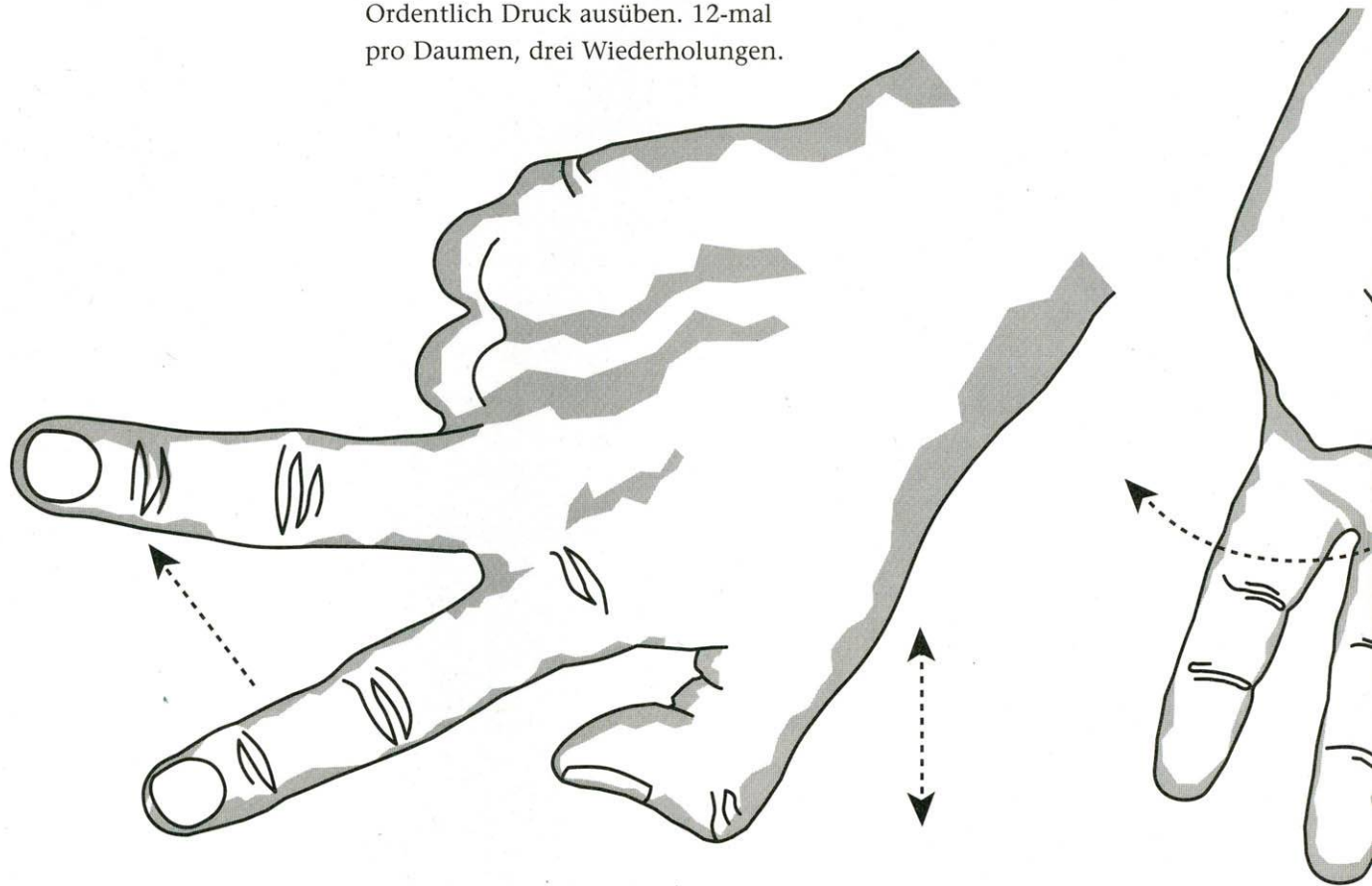
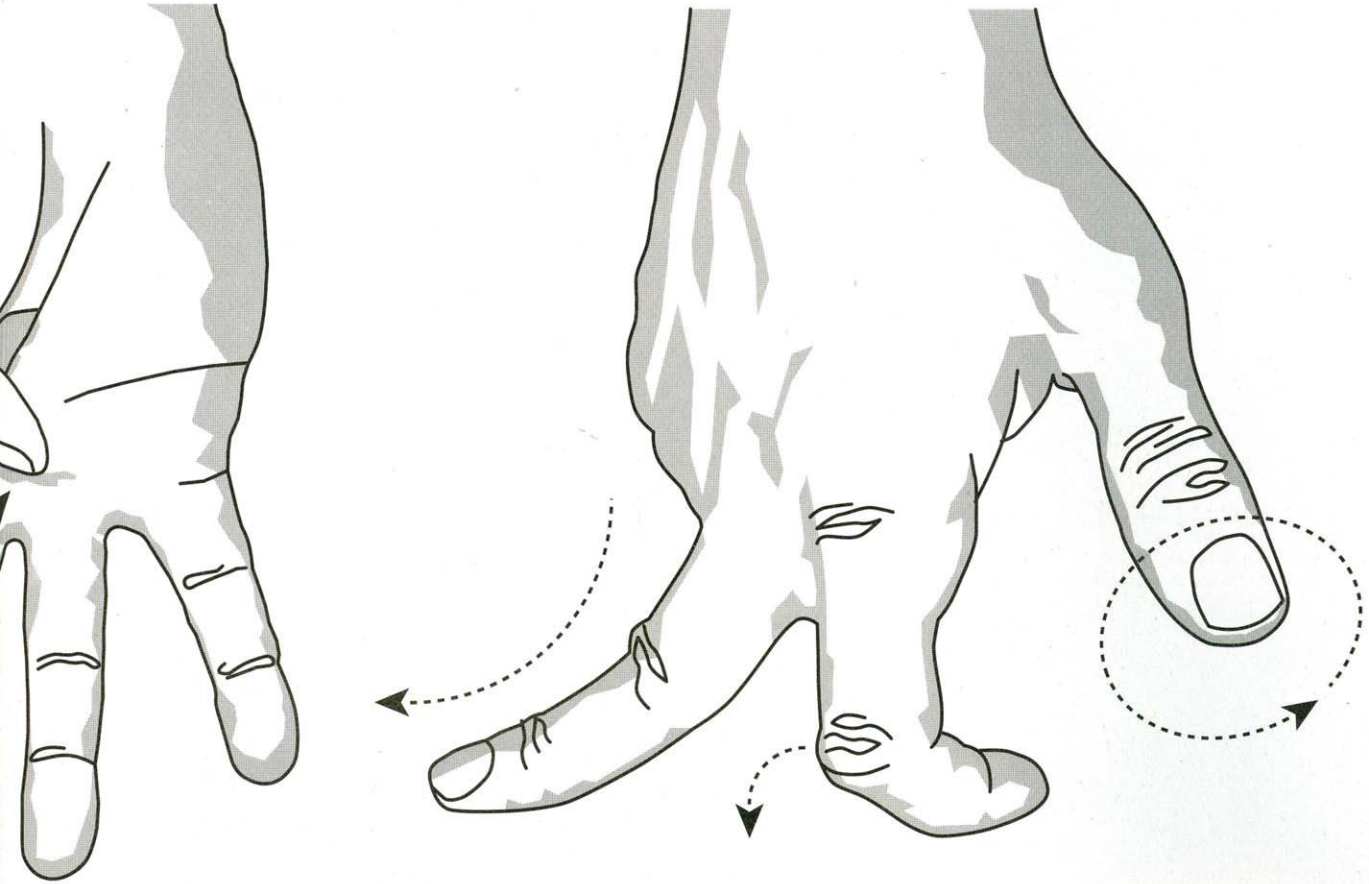


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

**DAUMEN FIT FÜR
ANSTOSS
PREMIER MANAGER.**



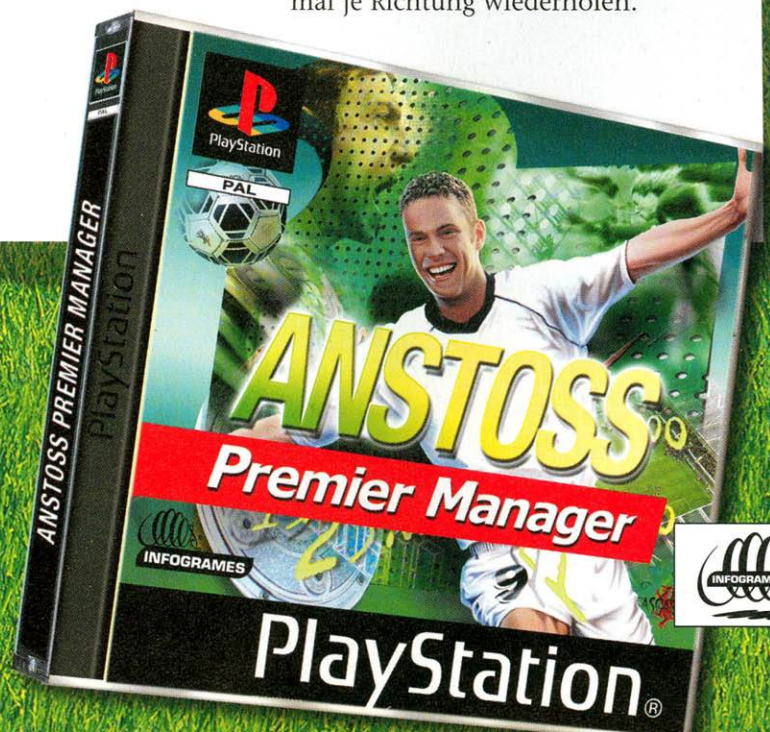
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

Volltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom reinsten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Beugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen. ANSTOSS PREMIER MANAGER. Darauf habt ihr gewartet.

Nr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.-10.03.2000)



Rollenspieltrio für den Dreamcast

Ist ein Ende der Rollenspiel-Dürre auf dem Dreamcast in Sicht? Mit Sega, Game Arts und EPS kündigen gleich drei erfahrene Entwickler spektakuläre Fantasy-Abenteuer an.



⬆ Improvisation ist das halbe Leben: In Granas Kirche ist das Ewige Licht direkt ans Öffass angeschlossen (rechts im Bild).



⬆ Gänsemarsch: In Oberwelt und Dungeons folgen die Kollegen ihrem Schwertmeister.



Monsterjäger Maregg ist auf der Suche nach dem Schurken, der sein Heimatdorf niedergebrannt hat. Im Umgang mit Frauen entpuppt sich das 30-jährige Muskelpaket als Gentleman, gelegentlich ist er jedoch stur.



Die Sängerin Elena ist im gleichen Alter wie Ryudo und arbeitet nebenbei als Priesterin in Granas Kirche. Sie singt bereits seit ihrer Kindheit und hält damit alles Böse aus ihrem Herzen fern. Ihr fröhlicher Charakter ähnelt Sue aus der ersten Grandia-Episode.

Rollenspiele auf dem Dreamcast sind bislang ein heikles Thema: Abenteuer wie Climax Landers sind nur als Import erhältlich und bieten mäßigen Spielspaß. Die große Hoffnung der Dreamcast-Spieler ist *Phantasy Star Online*, das gemessen an den aktuellen Online-Gebühren jedoch Spielern mit großem Geldbeutel vorbehalten bleibt: Immerhin investiert ihr in ein gewöhnliches Rollenspiel im Durchschnitt 50 bis 90 Spielstunden. Sega, Game Arts und EPS sind sich des Notstands bewusst und versprechen drei hochkarätige Rollenspiele, die ihr auch allein zocken könnt.

Grandia 2

Nach Umsetzungen und Updates bewährter Rollenspiele wie *Lunar Complete* und *Grandia*



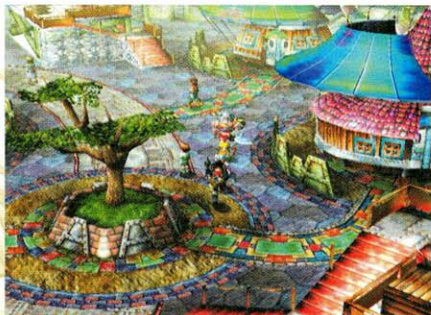
⬆ Kuddelmuddel: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wirken die Häuser von *Grandia 2* wirklich bewohnt.

für die PlayStation verspricht Game Arts endlich die erste Dreamcast-Eigenentwicklung: *Grandia 2* ähnelt dem 32-Bit-Vorgänger in Konzept und Design, Helden und Handlung haben aber nichts mit der ersten Episode gemein.

Schauplatz des Abenteuers ist der Kontinent Surisen, der in die Schlacht zwischen Gott und Teufel gespalten wurde: Die alten Sagen erzählen, dass der Graben Granaciff in der Mitte von Surisen direkt in die Unterwelt führt und der Teufel vom Mond aus die Menschheit in die Irre führt. Der liebe Gott, Verlierer im Kampf der Übermenschen, schmort derweil in der Hölle.

Kein Abenteurer hat es je gewagt, den Graben zu durchqueren und mit den Menschen auf der anderen Seite des Kontinents Kontakt aufzunehmen. Möglicherweise nimmt jedoch ein Abenteurer aus Cahbo die Herausforderung an. Das kleine Dorf mit Kirche ist die Heimat von Ryudo und Elena, die bis dato ein friedliches Leben führen. Doch eines Nachts überfallen Monster das Dorf, brandschatzen und vertreiben die Bewohner. Ryudo und Elena ziehen aus, um die Ursache für die plötzlichen Überfälle zu klären. Da es sich bei der Heldentruppe nicht um Kinder (wie im Vorgänger), sondern heranwachsende Jugendliche handelt, spielt im kommenden Abenteuer auch die Liebe eine große Rolle.

Alle Städte, Festungen, Kerker sowie die Oberwelt hat Game Arts mit Polygonen kunstvoll modelliert: Während ihr in anderen 3D-Rollenspielen wie *Holy Magic Century* (N64) oder *Eternal Arcadia* (DC) eurem Helden wie in einem 3D-Jump'n'Run über die Schulter blickt, orientiert sich Game Arts am Hollywood-Konzept von *Resident Evil* und überrascht in jeder Lokalität mit neuen Perspekti-



Mal ganz nah, mal aus respektvoller Entfernung: Jeder Lokalität spendiert Game Arts eine eigene Kameraperspektive.



Emsiges Treiben im Dorf: Die Passanten marschieren von einem Haus zum anderen und plaudern miteinander.

ven, Kamerafahrten und Nahaufnahmen. Laut Game Arts dient die Oberwelt dabei nicht nur als Verbindung zwischen den einzelnen Orten, sondern sie ist auch Schauplatz von Handlungssequenzen.

Wie im Vorgänger erspät ihr angreifende Monster in der Oberwelt, bevor es zum Duell kommt: Ist eure Heldentruppe geschwächt, geht ihr den Bestien einfach aus dem Weg. Das Kampfsystem ähnelt dem des Vorgängers, bietet jedoch optisch viel mehr Action: Angelehnt an das Active-Time-Battle-System von *Final Fantasy* besitzt jeder Kontrahent einen Zeitbalken. Ist dieser gefüllt, schlägt der jeweilige Streiter kräftig zu. Wird einer eurer Schützlinge vom Feind attackiert, muss er etwas länger warten als seine unbehelligten Kollegen. Außerdem müsst ihr den Abstand zum Feind in eure Taktik einbeziehen, denn nach einem Sprint sind eure Helden außer Atem und schlagen halbherzig zu.

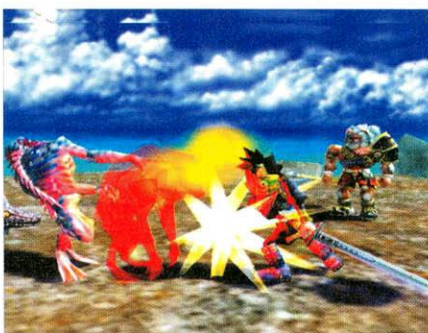


Fehde zwischen Baum und Spinne: Kampflostige Monster erspät ihr schon aus der Ferne.



Der siebzehnjährige Schwertmeister Ryudo ist der Held von *Grandia 2*. Er lebt im Haus Geo Hound und trainiert täglich. Sein Adler Eagly hat schon 40 Jahre auf dem Gefieder und sitzt Ryudo stets auf der Schulter. Das schlaue Tier versteht die Sprache der Menschen.

Der dreizehnjährige Roen ist das Nesthäkchen der Truppe: Mit seinem blonden Wuschelkopf und seinen kindlichen Scherzen hat er die Lacher immer auf seiner Seite. Im Kampf schleudert er dem Feind seinen Tomahawk entgegen.



Aus der Zauber: Besiegte Monster werden in blutigem Rot ausgeblendet.

Magische Attacken erlernen eure Schützlinge erst im späteren Verlauf des Abenteuers: Wie im ersten *Grandia* basieren die Zaubersprüche auf den vier Grundelementen Feuer, Wasser, Luft und Erde, die eure Helden studieren müssen. Beherrscht ein Streiter mehrere Elemente wie Wasser und Luft, kann er damit Mischzauber wie z.B. Eisregen kreieren. Game Arts verlässt sich dabei auf eine ausgewogene Mischung aus den 80 altbekannten Magiesprüchen und neuen Zauberkunststücken.



Millenia ist das ungezügeltste Weibsbild der Rollenspieltruppe: Mit langen Haaren und appetitlichen Kurven verführt sie jeden Mann. Millenia bleibt immer am Ball: Langweiler und Schlenkdriane kann sie nicht ausstehen.

Die Geschichte von Grandia

Das erste *Grandia* entwickelte Game Arts für den Saturn: Das Abenteuer um die sechsköpfige Heldentruppe erscheint 1997 in Japan, genau sechs Tage vor Weihnachten. Das Rollenspiel mit drehbarer 3D-Kamera und Knuddeloptik schafft es sogar bis in deutsche Wohnzimmer: Statt mit FMV-Sequenzen und Renderlandschaft à la *Final Fantasy VII* zu protzen, konzentriert sich Game Arts auf eine detailverliebte 3D-Umgebung. Häuser wirken erstmals richtig bewohnt, teilweise sogar schlampig und heruntergekommen. Die schwungvoll animierten Spritehelden sorgen mit massig Ulkmanövern für Lacher. Den Soundtrack liefert der Komponist des *Lunar*-Orchesters Noriyuki Iwadare, Manga-Zeichner Yuushi Kanoë entwirft die Charaktere.



Das erste *Grandia* erschien 1997 für Segas Saturn.



1999 wird *Grandia* für die PlayStation umgesetzt.

Doch nur in Japan ist der Saturn immer noch erfolgreich: Game Arts spendiert den japanischen Abenteurern ein halbes Jahr später *Grandia Museum* mit Bonus-Artworks zum ermäßigten Preis von umgerechnet 60 Mark. Die Fans haben noch nicht genug: Im November 1998 erscheint in Japan *Grandia Memorial*, das mit umgerechnet 90 Mark zwar etwas mehr kostet, dafür aber neue Schauplätze und Handlungssequenzen bietet. Im Sommer 1999 kommen auch PlayStation-Fans in den Genuss des Vorzeige-Rollenspiels: *Grandia PS* unterstützt den Dualshock und erscheint über Ubisoft in Deutschland.



↑ Emotionen auf dem Dreamcast: Eure Helden lachen, weinen, kucken beleidigt und überheblich.

Eternal Arcadia

Segas Rollenspielerexperten arbeiten an zwei Abenteuern: *Phantasy Star Online* ist als Multiplayerspektakel konzipiert, während *Eternal Arcadia* nur für einen Joypadhelden gedacht ist. *Eternal Arcadia* erzählt die Geschichte des jungen Piraten Vice und seinen beiden Freundinnen Aika und Fina. Das sympathische Trio lebt in einer Welt voller schwebender Inseln, die nur per Luftschiff zugänglich sind. Das romantische Piratenleben stört ein mächtiger Imperator, der mit seiner hochentwickelten Kriegsmaschine eine Insel nach der anderen erobert. Um es mit dem technisch überlegenen Imperium aufzunehmen, suchen unsere drei Helden nach magischen Meteoriten, die von den sechs Monden auf die Erde regnen. Diese Mondsteine können sowohl für Zauber, also auch zur Verstärkung der Waffen und des Schifffantriebs genutzt werden. Die Herkunft des jeweiligen Steins bestimmt dabei die Elementbindung (Blitz, Feuer, Wasser).

Die Welt von *Eternal Arcadia* entdeckt ihr in drei Spielmodi: An Bord Eures Schiffes reist ihr von Insel zu Insel und plaudert bei Begegnungen mit der Crew anderer Schiffe. Im Gegensatz zum einfachen Oberweltaufbau anderer Rollenspiele reguliert ihr die Flughöhe eures Schiffes und erforscht so Inseln mit mehreren Ebenen und geheime Piratenhäfen in verwinkelten Felshöhlen. Vorbeiziehende Vogelschwärme, mächtige Wasserfälle, Nebel- und Meteoritenfelder sorgen dabei für eine bezaubernde Optik.

An Land blickt ihr Vice über die Schulter und erkundschaftet zu Fuß jeden Winkel der malerischen Inseln. Zahlreiche Leitern, Hängbrücken und Stege sorgen dabei für vielschichtigen Entdeckungsspaß. Um hinter jeden Busch zu blicken, dreht ihr die Kamera um 360° und wechselt im Stand in die Egoperspektive. Schnitte gibt's nur in Handlungssequenzen und beim Betreten mächtiger Festungen: Wenn ihr ein normales Haus



↑ Vom Feind umzingelt setzt Vice zum Feuerzauber an: Die Kollegen verletzt die eigene Angriffsmagie nicht.



↑ Vice vermöbelt den Stahlstier mit seiner Schwert-Combo: Bei Spezialattacken erwartet euch eine anime-inspirierte Tunneloptik.



↑ Hier geht's drunter und drüber: Massig Stege, Leitern und Brücken verwandeln selbst kleine Inseln in Labyrinth.



↑ Hinterhalt im Wald: Nur wer diplomatisch antwortet, kann dem Kampf enttrinnen.



Das Kampfmenü: Per Icon wählt ihr aus Attacke, Spezialhieb, Magie, Abwehr, Flucht und Charge.



↑ Mit dem Luftschiff schwebt ihr von einer Insel zur nächsten: Dank Höhenruder steuert ihr verschiedene Ebenen an.

betretet, werden die Wände transparent und gewähren so einen Blick auf die Einrichtung. An Bord eures Schiffes und auf Wanderschaft attackieren euch per Zufall fliegende Fische und Wegelagerer: Nach dem Rundenkampfprinzip wählt ihr für jeden Streiter ein taktisches Manöver wie Waffenattacke, Spezialhieb, Magie und die Nutzung von Gegenständen, die anschließend von euren Helden in die Tat umgesetzt werden. Mit dem Charge-Kommando sammelt ihr außerdem spirituelle Kraft für Spezialhiebe wie Schwertcombo und Bumerangwirbel. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen verharren Helden und Monster bis zu ihrem Einsatz nicht auf festgelegten Positionen, sondern stürmen zum anvisierten Feind und bleiben nach dem Angriff dort stehen. So können eure Helden umzingelt und getrennt werden. Flächendeckende Zaubersprüche treffen dagegen nur einen Helden, wenn eure Gruppe weit verstreut ist. Während die 3D-Kamera dem aktiven Schlä-

ger folgt, beobachtet ihr die Kollegen im Hintergrund beim Scheinkampf.

Record of Lodoss War

Der Krieg um die Insel Lodoss entstand aus einem japanischen Tischrollenspiel des Herstellers SNE, dem eine Manga- sowie Anime-Serie von Erfinder Ryo Mizuno folgte. Viele tausend Jahre vor den Abenteuern herrschte ein schrecklicher Krieg zwischen den Göttern: Übrig blieben nur die Göttin des Erschaffens, Marfa, sowie Kardis, die Göttin der Zerstörung. Das finale Duell zwischen den beiden erschütterte die Erde und die Insel Lodoss trennte sich vom Festland. Marfa und Kardis kämpften bis zur Erschöpfung und fielen anschließend in ewigen Schlaf. Kardis zu erwecken ist stets das Ziel der Bösewichte von *Record of Lodoss War*, was die Helden der Serie zu verhindern wissen.



↑ Sobald ihr ein kleines Gebäude wie ein Haus betretet, werden die Wände transparent und gewähren einen Blick ins Innere.

Record of Lodoss War als Manga und Anime

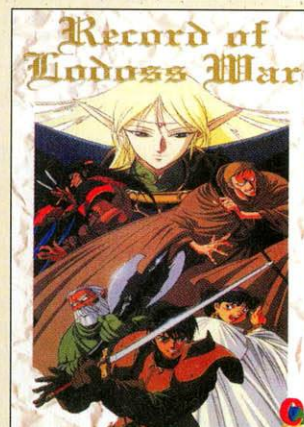
Während das Tischrollenspiel japanischen Spielern vorbehalten ist, sind Manga und Anime auch bei uns erhältlich. Sechs der dreizehn Anime-Episoden sind in japanischer Originalfassung mit deutschen Untertiteln von dem Anime-Label OVA erhältlich und erzählen den ersten Teil der Saga: Armeen von Gnomen und Dämonen unter der Führung

des finsternen Königs Beld und seines Kommandanten Ashram greifen die Dörfer und Königreiche der Menschen an. Der junge Held Parn sowie seine fünf Gefährten (Elfe, Zwerg, Magier, Priester und Dieb) verhindern das Erwachen von Kardis und retten damit allen Wesen auf Lodoss das Leben.

Die Manga-Serie (bislang fünf Episoden zu je 12 Mark) ist im Carlsen-Verlag erschienen und beschreibt die Heldentaten des jungen Ritters Spark, dem zweiten Teil der Saga: Spark zieht mit seinen Mannen aus, um einen sagenumwobenen Schatz zu bergen. Dabei stößt er auf den Dunkelelf Jiba, der den Stab des Lebens in seine Gewalt bringen möchte: Soll Kardis erneut zum Leben erweckt werden?



Die aktuelle Manga-Episode vom Carlsen-Verlag heißt *Die Chroniken von Flaim 3* (ISBN 3-551-74363-0) und kostet 12 Mark.



Japanische Originalfassung mit deutschen Untertiteln: Jeweils drei *Record of Lodoss War*-Episoden befinden sich auf einer Kassette von OVA-Films.



Das Status-Menü: Per Klick rüstet ihr euren Helden mit Schild, Schuhen und Umhang aus.



Duell mit einem Drachen: Auf Distanz grillt euch das Biest mit seinem Feueratem, im Nahkampf stampft es euch platt.



Zuschlagen und Ausweichen: Im Kampf knüppeln Ritter an der Front, während Zauberer auf Abstand bleiben.



Nach dem Erwachen in Worts Tempel zaubert der Weise euer erstes Schwert herbei.



Stampft ihr auf einen Bodenschalter, entdeckt ihr geheime Schatzkisten und versteckte Tore.

Im Gegensatz zur Manga-Vorlage steuert ihr in *Record of Lodoss War – The Advent of Cardice* für den Deamcast nicht eine ganze Heldentruppe, sondern nur einen Streiter: Die fiese Hexe Karla und der Hofzauberer Wagnard versuchen gemeinsam, Kardis aus ihrem Schlaf zu erwecken. Der Weise Wort ahnt die finsternen Machenschaften und beschwört in seinem Tempel einen Krieger (sprich: Euch), um das gemeine Duo aufzuhalten.

Aus isometrischer Perspektive durchstößt ihr Kerker, Dörfer und Wälder. Dichtes Gestrüpp, Regen-FX und Blitzgewitter sorgen dabei für ein märchenhaftes, manchmal auch unheimliches Ambiente. Mit den Zeigefingertasten dreht ihr die Kamera um 90° und spitzelt so hinter Mauervorsprünge und Büsche. Zahlreiche Bodenschalter entriegeln Tore und Geheimfächer, in denen ihr neue Waffen und Schätze findet.

Im Kampf erinnert *Record of Lodoss War* an das erfolgreiche PC-Rollenspiel *Diablo*: Drachen, Dämonen und Ungeheuer vermöbelt ihr

in Echtzeit auf der Oberwelt, einen speziellen Duellmodus gibt es nicht. Ihr sprintet auf eure Kontrahenten zu, verpasst ihnen eins mit dem Schwert und weicht anschließend der Gegenattacke aus. Für viele Monster müsst ihr die Kampftaktik variieren, denn sie halten euch mit Teleporterzauber und Ausfallschritten zum Narren. Später macht euch die Kombination aus unterschiedlichen Monstern zu schaffen. Für jeden Hieb kassiert ihr Erfahrungspunkte, die Eigenschaften und Erfahrungslevel eurer Schützlinge verbessern. Falls euch die Riesenamöben und Goblins übel zuriichten, heilt ihr euch per Knopfdruck: Jeweils ein Hilfsmittel wie Heiltrunk und Gegengift legt ihr auf die Item-Taste.

An ausgesuchter Stelle erwarten euch beeindruckende FMV-Sequenzen: Statt Elemente der Anime-Vorlage zu nützen, hat ESP Karla, Wagnard & Co. gerendert. Anime-Fans müssen sich zwar umgewöhnen, doch die Renderoptik passt zum westlichen Grafikstil des Rollenspiels. ■ (wf)



Renderfilm statt Anime-Sequenzen: Karla und Wagnard bereiten die Auferweckung Kardis vor, Wort beschwört euch als letzte Rettung.

Dreamcast-Rollenspiele im Überblick

NameEternal ArcadiaGrandia 2Record of Lodoss War
AnbieterSegaGame ArtsESP/Kadokawa Shoten
Japan-ReleaseSommer 2000Winter 2000Juni 2000
PerspektiveNahansichtWechselndIsometrisch
ActionsequenzenAnimationAnimationFMV
KampfsystemRundenkampfRundenkampfEchtzeit-Action
Heldentruppe3 Mann4 Mann1 Mann

Black & White



Peter Molyneux präsentiert in London seine neue Götter-Simulation: In Black & White züchtet ihr ein himmlisches oder teuflisches Schoßtier mit bestialischer KI!



Die Übersichtskarte eurer Welt, oben links geht's zur Monsterhöhle: Für die PC-Optik dieser Halle hat man den PC-Prozessor gehörig ausgetrickst, am Dreamcast-Gegenstück wird noch gearbeitet.

Schaut ganz schön finster drein: Diesen Tiger hat ein böser Gott hoch gepepelt - ihr erkennt's an dem fiesen Blick und gebeugten Gang.



Fast jeder kennt seine Spiele, aber seinen Namen merken kann sich kaum jemand: Der britische Exil-Franzose und Star-Designer Peter Molyneux hat immerhin zehn Jahre Software-Geschichte geschrieben. Top-Seller wie *Popolous* oder *Magic Carpet* stehen in jedem gut sortierten Archiv und kommen aus den Entwicklungslabors von Peters ehemaligem Arbeitgeber: Das Firmenlogo "Bullfrog" gehört mit Top-Sellern wie *Dungeonkeeper* zu den lukrativsten Spieleschmieden von Publishing-Gigant Electronic Arts. Trotzdem hat Peter Molyneux den Erfolgs-Entwickler verlassen, um seine Spiele-Visionen unter eigenem Firmen-Label zu verwirklichen. "Verwirklichen" heißt in diesem Fall, Peters ursprünglichen Spiele-Gedanken weiter zu verfolgen und zu perfektionieren: Das erste Spiel aus den "Lionhead"-Studios macht da weiter, wo *Popolous* vor zehn Jahren aufgehört hat – in *Black & White* dürft ihr endlich wieder Gott spielen.

Himmlische Gerechtigkeit

In einem Londoner Hotel beschreibt Peter das Konzept hinter seinem ehrgeizigen Großprojekt: Mit ruhiger, fast geflüsterter Stimme und kurzen, bestimmten Gesten zeichnet der Entwickler-Opa das Bild einer dreidimensionalen Welt, in der dem göttlichen Schalten und Walten des Spielers kaum Grenzen gesetzt sind. Eine Hand bildet dabei die Schnittstelle zu eurem polygonalen Umfeld: Mit ihr manipuliert ihr die Spielwelt und deren Bewohner – letztere sind entweder eure "Schäfchen" oder

die Anhänger einer verfeindeten Gottheit. Das Reich eines anderen Gottes ist für euch streng tabu, eure eigenen Ländereien dagegen könnt ihr nach Lust und Laune durch die Mangel drehen. Ob ihr dabei böser oder guter Gott spielt – das bleibt einzig und allein eurem Geschmack überlassen, auf den Fortlauf des Spiels hat eure Gesinnung keinen Einfluss. Wohl aber auf die Entwicklung der Spielwelt: Wer lieb und nett sein möchte, benutzt die "göttliche Hand", um seine Anhänger zu hegen und pflegen – wer's dagegen lieber fies und gemein hat, der haut sie damit tüchtig in die Pfanne. Bewohner packen und an einem angenehmeren Plätzchen wieder absetzen – oder sie nach Herzenslust vertrimmen und ihnen mit einem gut gezielten Wurf gegen die nächste Felswand sämtliche Knochen brechen. Bäume ausreißen, um Platz und Rohstoffe für eine neue Siedlung zu liefern – oder Bäume umknicken und damit eine der zierlichen 3D-Behausungen zertrümmern. Eurer Vorstellungskraft sind kaum Grenzen gesetzt: Ihr entscheidet, ob euch die Bewohner eures Reichs verehren oder fürchten – göttliche Energie gibt's für beide Sorten der Huldigung. Einmal gesammelt, könnt ihr die überirdische Energie in himmlische (oder höllische) Wunder verwandeln: Ihr bombardiert die Siedlung eines gegnerischen Gottes mit Feuerbällen, lasst Gewitterwolken aufziehen oder belegt euer eigenes Land mit einem Schutzzauber, an dem die magischen Attacken der Widersacher wirkungslos abprallen. Noch besser: Ihr kritzelt ein Pentagramm in den Sand (erfordert besonders viel Fingerfertigkeit) und verstärkt so euren nächsten Angriffszauber!



Noch herrscht Ruhe in der Siedlung: Euer Haustier hat sich gerade in seiner Höhle auf's Ohr gelegt.



☛ **Struppig und spitzohrig:** Ihr habt euch bei der Wahl der „göttlichen Rassen“ für einen Wolf entschieden - ein ganz agiles Bürschchen!



☛ ☛ **Jetzt gibt's Haare:** Die Monster von zwei Göttern haben sich in die Haare gekriegt. Nur wer seinen Schützling regelmäßig in die Schlacht schickt, macht aus ihm eine Kämpfernatur!



☛ **Kloppen sich gefährlich nahe an eurer Siedlung:** Ape und Schildkröte.



King Kong gegen Godzilla

Trotz aller zauberhaften Möglichkeiten steht euer göttliches Wirken nicht im Mittelpunkt von Black & White: Wichtiger als Zauber und göttliche Strafe ist euer ganz persönliches "Haustier". Wolf, Tiger, Kuh oder Orang Utan: Ihr wählt aus einem Portfolio von immerhin 13 unterschiedlichen Spezies (auf dem PC sind es nur elf) euer Traum-Tierchen und erzieht den Dreikäsehoch zum Überbringer eurer göttlichen Macht. Laut Peter ist euer Schützling ein entscheidender Schritt bei der Entwicklung künstlicher Computer-Intelligenz und noch "höher entwickelt" als die berühmtesten PC-Creatures von Micropose: Der kleine Kerl beobachtet jeden eurer Schritte und wird allmählich zum Spiegelbild eurer Spielweise. Tatsächlich wird euch das Tierchen immer ähnlicher: Gute Taten verinnerlicht euer

"Creature" genauso wie fiese, auch Belohnungen und Bestrafungen merkt sich das Baby. Krault ihm zärtlich den Bauch oder verpasst ihm eine schallende Ohrfeige: Erziehungsmaßen, die eine richtige kleine Persönlichkeit formen. Verwöhnter Gernegroß, Angsthase, Beschützer oder Kampfmaschine? Ihr formt die Persönlichkeit des virtuellen Wesens – und damit auch sein Aussehen: King Kong mit aggressiv funkelndem Blick oder winziges Weichei? – Ernährungsplan und Erziehung entscheiden über die Optik eures Haustiers. Warnung an alle Hobby-Fieslinge: Böse Monster ruinieren euch schnell den Ruf – und zwar im Internet. Extra für die Dreamcast-Version hat Lionhead ein automatisches Online-Profil entwickelt: Hier können andere Black & White-Spieler sehen, was sie von euch zu erwarten haben. Notorischer Fiesling oder naiver Volltrottel: Das

Online-Profil nebst Screenshots verrät's – schließlich wird es von eurem "VR-Pet" immer auf dem neuesten Stand gehalten. Und ihr müsst keinen Finger dafür krumm machen! Also: Achtet auf eure Internet-Reputation. Euer Haustier stellt brav Screenshots und die Beschreibung eures Spielfortschritts auf die Seite. Also erkennt jeder auf den ersten Blick, ob ihr ein netter Kerl oder ein angriffstüchtiger Bursche seid!

PC Only?

Klar – Lionhead werkelt unter Hochdruck an der Dreamcast-Version. Nur leider gab's zum Zeitpunkt der Präsentation noch keine entsprechenden Bilder: Was ihr hier seht, sind PC-Screenshots.

Laut Molyneux sollen aber beide Versionen weitgehend identisch sein: Lediglich bei einigen Texturen und der Auflösung müßt ihr ein paar Abstriche machen – die 1024 mal 768 Bildpunkte des PC-Monitors kann euer Fernseher nicht darstellen, außerdem haben die meisten PCs von Haus aus mehr Speicher als eure Konsole. Dafür verwöhnt euch die DC-Version mit jeder Menge Extra-Features! ■ (rb)



☛ **Hat sich bei euch ein Zauberstückchen abgucken:** Euer Orang Utan.



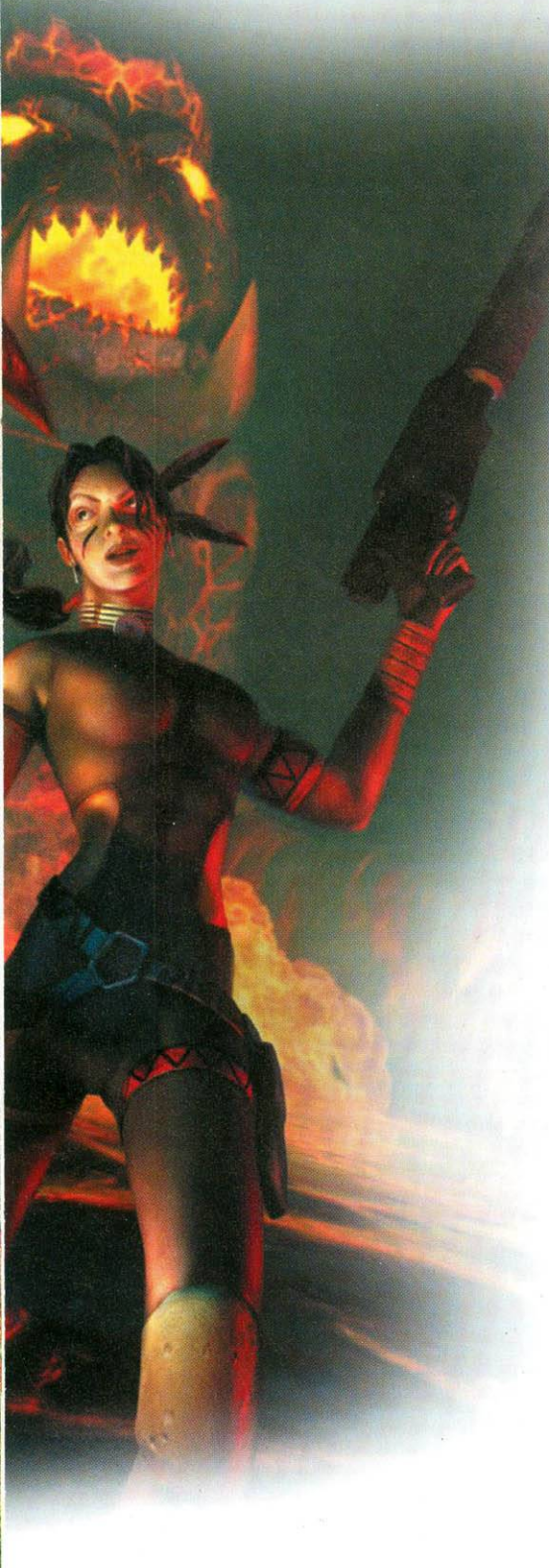
☛ **Ein magischer "Special Move":** Ihr kratzt mit der Hand ein mystisches Symbol in den Boden.

Genre	Simulation
Anbieter	Sega
Entwickler	Lionhead
Erhältlich ab	3. Quartal

Turok 3: Shadows of Oblivion



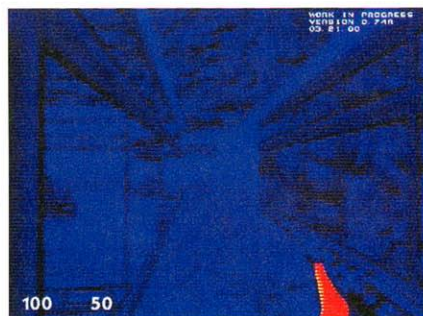
Da ist er wieder, der knochige Ritter mit der schiefen Kauleiste: Sir Daniel Fortesque stürzt sich in sein zweites PlayStation-



Wer kennt ihn nicht, den tapferen Indianer? Bereits vor drei Jahren hat sich Joshua Fireseed alias Turok auf Dinosaurierjagd begeben. *Turok: Dinosaur Hunter* war nicht nur eines der ersten Nintendo 64-Spiele überhaupt, sondern noch dazu ein hervorragender Ego-Shooter. Durch acht gigantische Areale habt ihr euch gekämpft - um am Ende den Kampf zwischen Gut und Böse für euch zu entscheiden, und den fiesen Campaigner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Nach dem großen Erfolg des Erstlings ließ eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten: Anderthalb Jahre nach dem Release von *Turok* erschien mit *Turok 2: Seeds of Evil* der Nachfolger. Und Entwickler Iguana hatte alles verbessert: Noch größere Level, noch mehr Gegner, noch mehr Waffen - und das ganze im schicken Hi-Res-Gewand. Leider stieg aber gleichzeitig auch der (ohnehin schon hoch angesetzte) Schwierigkeitsgrad um ein ganzes Stück an, was viele Fans vorzeitig ins Gras beißen ließ - die Folge waren zerschmetterte Joypads und in die Ecke geworfene Module. Der nächste Streich sollte dann ein reines Multiplayer-Game werden: Zumindest machte *Turok: Legenden des Verlorenen Landes* ausschließlich im Mehrspieler-Modus ordentlich Spaß - für Solo-Spieler war's schnell ausgezeit.

Der Kampf geht weiter...

Mit *Turok 3* kehrt Acclaim Austin nun zu den Wurzeln zurück - weg von Multiplayer-Pfaden und wieder in den Dschungel. Der üble Oblivion verströmt seine negative Energie über die ganze Welt - und versucht, die Lebenden ihrer Kraft zu berauben. Um eine Katastrophe und den Weltuntergang zu verhindern, muss also mal wieder ein tapferer Krieger her! Allerdings hat der gute Joshua Fireseed inzwischen ausgedient - die Helden des dritten Teils sind Schwesterchen Danielle und Sohnemann Joseph. Ob Joshua ernstlich erkrankt ist oder einfach nur Urlaub macht, sei dahingestellt - jedenfalls wissen sich auch die anderen Familienmitglieder zu behaupten. Abhängig davon, für welchen der beiden Charaktere ihr euch zu Beginn entscheidet, verläuft euer Abenteuer etwas anders. So gelangt ihr des öfteren in Abschnitte, die euch mit der anderen Spielfigur verborgen geblieben wären - und umgekehrt. Übrigens dürft ihr euch später noch mit einer weiteren Figur in die Schlacht stürzen: Die bezaubern-



↑ Predator lässt grüßen: Mit dem Wärmesichtgerät spürt ihr Feinde auch im Dunkeln auf.



↑ Klein, aber bissig: Die Mini-Raptoren knabbern nicht nur an Leichen, sondern machen auch euch das Leben schwer.



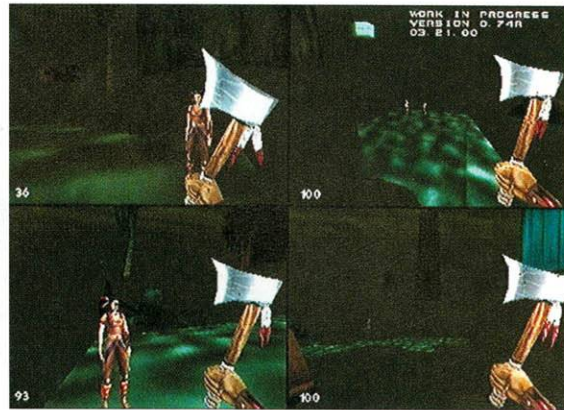
↑ Groß und garstig: Die riesigen Monsterbrocken scheinen ordentlich sauer zu sein!



↑ Alles Gute kommt von hinten: Joseph schleicht sich langsam an - um der Wache mit der Axt den Schädel zu spalten.



↑ **Liebe zum Detail:** Feuert ihr auf die Umgebung, bleiben Einschusslöcher zurück.



↑ **Obligatorisch:** Auch in Turok 3 gibt's wieder einen Deathmatch-Modus.



↑ **Zielhilfe:** Mit dem Suchlaser peilt ihr eure Gegner zentimetergenau an.



↑ **Im Visier:** Mit dem Sniper Rifle zoomt ihr an den Gegner heran - jetzt gibt's kein Entkommen mehr!

de Adon kennt ihr noch aus Teil 2 - allerdings müsst ihr das Mädels erstmal mühsam freispielen.

Natürlich hat jedes Mitglied des Turok-Clans seine ganz besonderen Qualitäten: So könnt ihr in *Turok 3* eure Waffen tunen - und während der gute Joseph seine Schrotflinte beispielsweise zum gewaltigen Napalmwerfer aufrüstet, bestückt die hübsche Danielle ihr Gewehr mit einem zweiten Lauf. So oder so - die Gegner haben nichts zu lachen! Denn das Fireseed-Duo hat im späteren Spielverlauf bis zu 24 durchschlagskräftige Waffen im Gepäck. Neben obligatorischem Handwerkszeug wie (Tek-) Bogen, Messer, Pistole oder Sniper Rifle finden sich auch jede Menge neue Stücke im Rucksack: Neuerdings bearbeitet ihr übermütige Angreifer mit so abgefahrenen Wummen wie Spear Gun, Fireswarm, Wind Hawk oder Vampire Gun. Da verschießt ihr also Speere, Pflöcke oder einen Feuerschwall - und der Feind dankt's euch, indem er ruckzuck abkratzt. Apropos Feind: Der ist wieder mal bestens gerüstet und hat gleich die ganze feiste Nachbarschaft zusammengetrommelt. Ob eklige Mutation, riesiges Ungetüm oder hungrige Dinos - ihr müsst mit jeder Gefahr rechnen. Und davon gibt's in den über 20 Leveln mehr als genug! Eure Reise durch alte Ruinen, stillgelegte Militärbasen, weitläufige Dschungelareale und futuristische Städte ist also ziemlich beschwerlich. Erfahrene Turok-Spieler, die angesichts all der Schwierigkeiten bereits die Hände über dem Kopf zusammen schlagen, können aber beruhigt werden: In *Turok 3* dürft ihr jederzeit und überall speichern! Dadurch werden die Gegner freilich nicht leichter - aber das Spiel um einiges fairer!

Allein oder zu viert

So spannend der Kampf gegen den bösen Oblivion auch sein mag - zünftige Multiplayer-Sessions dürfen auch in *Turok 3* nicht fehlen! Für amüsante Duelle zu viert stehen euch die verschiedensten Modi zur Verfügung - unter anderem dürft ihr in "Blood Lust", "Capture the Flag", "Monkey Tag" oder "Color Tag" an den Start gehen. Die Regeln sind dementsprechend unterschiedlich: Schlachtet euch einfach gegenseitig ab (auf Wunsch auch im Team), hetzt der begehrten Flagge hinterher oder färbt alle eure Kontrahenten bei einer Art Gotcha mit der selben Farbe ein - die Auswahl ist im wahrsten Sinne des Wortes bunt gemischt. Langweilig wird's so schnell also nicht - immerhin dürft ihr euch im Deathmatch-Modus in stolzen 48 Arealen austoben.

Wie mittlerweile gewohnt, läuft auch *Turok 3* in ansprechendem Hi-Res über den Bildschirm - Expansion Pak sei Dank! Interessante Neuerung zum Schluss: Ihr dürft während des Spiels jederzeit in eine 3rd-Person-Perspektive umschalten - so sollen euch vor allem knifflige Sprungpassagen etwas erleichtert werden. Leider lag uns bislang nur eine sehr frühe Version vor - wir sind gespannt, wie der jüngste Turok-Streich am Ende aussieht... ■ (dj)

History

Turok - Dinosaur Hunter
(Test in fun 03/97, Wertung: 86%)



Der Urvater der N64-Ego-Shooter. Trotz Nebelbänke und Low-Res noch immer eine klare Kaufempfehlung!

Turok 2: Seeds of Evil
(Test in fun 11/98, Wertung: 88%)



In allen Punkten besser als der Vorgänger - ein Muss für Genre-Fans! Viel Geduld vorausgesetzt...

GAME BOY COLOR **Turok 2: Seeds of Evil**
(nicht getestet)



Durchschnittliche Game Boy-Konvertierung - statt Ego-Shooter-Flair gibt's Sidescrolling-Action.

Turok: Legenden des Verlorenen Landes
(Test in fun 12/99, Wertung: 84%)



Statt Story und Abenteuer gibt's actionreiche Multiplayer-Gefechte - im Mehrspieler-Modus ein Spielspaß-Garant!

GAME BOY COLOR **Turok - Rage Wars**
(Test in fun 01/00, Wertung: 45%)



Flache Iso-Action mit simpelstem Spielprinzip - versierte Dinosaurier nehmen Abstand!

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Austin
Erhältlich ab	September

Evil Twin: Cyprien's Chronicles



Abenteuer-Freunde aufgepaßt! Ubi Soft verspricht mit *Evil Twin* eine außergewöhnliche Reise in aufregende Traumwelten...



☛ Gut gezielt ist halb getroffen: Cyprien streckt den Robo-Hünen mit der Steinschleuder nieder.



☛ Kleines Pläuschchen: Die Wesen, denen ihr in *Evil Twin* begegnet, sind ziemlich abgefahren.



☛ "La-li-lu, nur der Mann im Mond schaut zu..." ...wie das seltsame Elefantengeschöpf auf der Schaukel sitzt.

Verträumte Videospiele durften sich in der Vergangenheit schon mehrmals ins Reich der Träume entführen lassen: So sind euch die Abenteuer der Geschwister Ruff & Tumble (PlayStation, Nintendo 64) sicherlich ein Begriff - und manche von euch erinnern sich bestimmt auch noch an den NES-Klassiker *Little Nemo in Dreamland*. In beiden Titeln ging es darum, einen fiesen Alpträumfürsten zu erledigen und damit das Land der Träume von bösen Einflüssen zu befreien. Der Hintergrund von *Evil Twin* ist ganz ähnlich: Eben feiert Titelheld Cyprien noch seinen Geburtstag - und im nächsten Moment findet er sich in einer mystischen Traumwelt wieder. Von gut gelaunten Partygästen und leckerer Torte keine Spur - die Umgebung, in der ihr gelandet seid, ist vollkommen fremdartig. Bauten und Landschaft erscheinen dem verdutzten Jungspund ebenso abstrakt wie furchteinflößend - und wo gerade noch ein fröhlicher Freund mit einer Tröte im Mund durchs Zimmer geflitzt ist, da huscht nun bestenfalls ein grimmiger Ork von Busch zu Busch.

Ein Traum von Fantasie

Evil Twin begeistert schon jetzt durch seine Optik: Selten habt ihr so detaillierte und fantasievoll gestaltete Kulissen gesehen. Oft fühlt man sich direkt in einen Tim Burton-Streifen oder Jean-Pierre Jeunet-Film versetzt. Viele erinnert an den Stil der beiden Regisseure - wer *Nightmare before Christmas* oder *Die Stadt der verlorenen Kinder* gesehen hat, weiß was ihn erwartet. Zu der düsteren Optik (ist übrigens auch an zeitgenössische Comics angelehnt) gibt's auch die passende Musik: Verzaubernde Klänge, dumpfe Beats und fantastische Melodien wechseln sich im richtigen Rhythmus ab und sorgen für ein Sounderlebnis der besonderen Art. Überhaupt bahnt sich mit *Evil Twin* ein atmosphärisches Meisterwerk an. Doch auch spielerisch klingt's interessant: Um wieder nach Hause zu kommen, müßt ihr nicht nur das ganze Fantasy-Land erkunden - ihr bekommt es auch noch mit allerlei garstigen Gesellen zu tun. Obwohl gerade mal zehn Jahre alt, weiß sich euer Protagonist zu helfen: Der muntere Waise attackiert auf-

müpfige Gegner mit seiner Steinschleuder oder mutiert bei Bedarf zu Super-Cyprien. Woher der kleine Knabe die geballten Kräfte nimmt, ist noch unklar - aber Respekt verschaffen kann er sich damit allemal. Ausserdem erhaltet ihr tatkräftige Unterstützung von der Bevölkerung. Im Laufe des Spiels begegnet ihr über 100 Charakteren - und jeder einzelne nimmt anders Einfluß auf euer Abenteuer. Doch auch das Volk der fantastischen Traumwelt ist auf Hilfe angewiesen: Eine dunkle Bedrohung sucht das Land heim - und ihr sollt helfen, die Gefahr zu bannen. Aufregend scheint *Evil Twin* also auf jeden Fall zu werden - wir freuen uns schon auf eine spielbare Version! ■ (dj)

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	In Utero
Erhältlich ab	November

Dave Mirra Freestyle BMX

Wer träumt nicht davon? Einmal mit dem Bike in die Halfpipe springen ... ohne sich alle Knochen zu brechen!



Yeah! Raus aus dem Pool und einen "360 seat grab candy bar" hingelegt – wir haben zwar keine Ahnung, was das bedeutet... aber es sieht verdammt cool aus!

Auf eurer Memory-Card könnt ihr über acht Minuten Replay-Zeit sichern – aus spektakulären Kamera-Perspektiven.



Mit Tony Hawk's Skateboarding hat vor knapp einem Jahr alles begonnen – endlich konnten skatefreudige PlayStation-Besitzer ihre geschundenen Knochen schonen und stattdessen in die Textur-Haut bekannter Größen wie Chad Muska oder Bucky Laseck schlüpfen ... und mit halbsbrecherischen Tricks durch traumhafte Skateparks brettern. Fans anderer Trend-Sportarten hatten allerdings weniger Grund zur Freude – und für digitale Umsetzungen von Snakeboarding, Inline-Skating oder BMX sieht es bis heute düster aus. Zumindest für letztere Gruppe soll nun dank Entwickler Z-Axis (zeichnet sich unter anderem für Thrasher: Skate and Destroy verantwortlich) endlich Abhilfe geschaffen werden – mit der technisch hochwertigen Thrasher-Grafikengine sind immerhin schon einmal die besten Voraussetzungen geschaffen, den spektakulären BMX-Sport auf die betagte PlayStation zu portieren.

Das kenn ich doch?

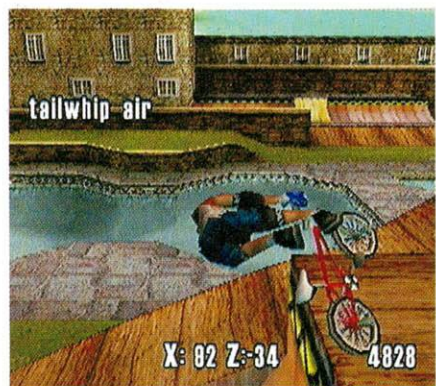
Zum Glück haben die findigen Entwickler dabei offensichtlich aus der Vergangenheit gelernt und sich getreu dem Motto "besser gut geklaut als schlecht selbstgemacht" ordentlich bei der Genre-Konkurrenz bedient – wer schon einmal als Polygon-Tony durch den Skatepark gerauscht ist, findet sich mit dem nahezu identischen Dave-Mirra-Handling schnell zurecht.

Den "Basis-Sprung" (einen simplen Bunny Hop) vollführt euer BMX-Pro (mehrere Bike-Größen stehen zur Auswahl) durch einen Druck auf die X-Taste – mit Kombinationen von Kreis, Quadrat und einer Richtungs-Angabe sind auch kompliziertere Tricks wie Table-Tops, Backflips oder X-Ups kein Problem mehr. Hart auf hart kommt es allerdings erst dann, wenn ihr mit High-Speed durch eine der zwölf detailliert gestalteten BMX-Hallen bzw. Outdoor-Parks rast und bei jeder Rampe die spektakulärsten Sprünge vorführt – je mehr Trick-Kombinationen nacheinander, desto besser!

Sowohl technisch als auch spielerisch konnte unsere frühe Preview-Version schon überzeugen: Hübsche Animations-Übergänge, intuitives Handling und nicht zuletzt dynamisch geschnittene Replays lassen Biker-Herzen höher schlagen. Zwar hatten wir noch mit Clipping-Fehlern und (stellenweise) leichtem Ruckeln zu kämpfen, doch von der endgültigen Test-Version versprechen wir uns eine ganze Menge – jetzt sollte Entwickler Z-Axis nur noch für hübsche Multiplayer-Varianten und einen Park-Editor sorgen! ■ (sk)

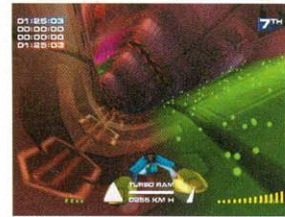


Das ist mal 'ne Aussicht! In solch einem Outdoor-Park wollten wir uns schon immer einmal ein paar Blutergüsse holen.



Genre	Trend-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	Herbst 2000

MagForce Racing



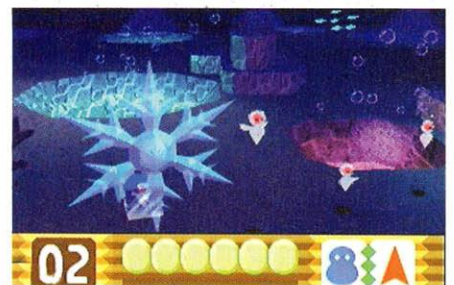
Letztes Jahr war es der Überraschungshit für die PlayStation - nun steht uns eine Dreamcast-Umsetzung ins Haus. Die Rede ist natürlich von *Killer Loop*! Doch von tödlichen Loopings hatte Team FEB wohl genug - auf der Sega-Konsole feiert der Future-Racer unter dem Titel *MagForce Racing* seinen Einstand. Spielerisch hat sich dabei nichts geändert: Noch immer schwingt ihr euch ins Cockpit eines schnittigen TriPods - die abgefahrenen Flitzer sind die Rennwagen von Übermorgen. Das Besondere: Die futuristischen Fahrzeuge besitzen drei magnetische "Füße", mit denen ihr euch jederzeit am Boden festhaften könnt. Wozu das ganze? Ganz einfach: Aktiviert ihr das künstliche Magnetfeld, klebt euer Gleiter förmlich auf der Fahrbahn - jetzt könnt ihr in Tunnels, Loopings oder auf ähnlichen Streckenabschnitten eure Kontrahenten ganz

locker überholen. Da braust ihr mal eben an der Decke entlang, schert vor eurem Kollegen wieder ein und hinterlasst ihm am besten noch eine Mine. Die TriPods sind nämlich nicht nur ausgezeichnete Flitzer - auch eure Bordbewaffnung kann sich sehen lassen: Mit Suchraketen, Schockminen oder Turboboosts lehrt ihr den restlichen Fahrern das Fürchten. Ebenfalls mit an Bord: Ein robustes Schutzschild, um feindliche Angriffe abzuwehren. Die wilde Hetzjagd um die Ränge führt euch durch neun abwechslungsreiche Kurse - Stationen wie Hawaii, Deutschland, Rußland oder gar der Mars garantieren für Unterhaltung. Insgesamt 22 TriPods stehen in der virtuellen Garage - wählt einfach euren Favoriten aus. Gesellige Spieler freuen sich zudem über den Dreamcast-exklusiven Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer sowie den neu integrier-

ten "Scramble-Mode" - hier erspielt ihr nützliche Power-Ups. Wer auf hohe Geschwindigkeiten steht, merkt sich *MagForce Racing* auf jeden Fall vor - der Titel verspricht (wie schon auf der PlayStation) einiges... ■ (dj)

Genre	Future-Racer
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	Team FEB
Erhältlich ab	3. Quartal

Kirby 64: The Crystal Shards



Seit dem Nintendo 64-Launch angekündigt, aber immer wieder verschoben: Kirbys 64-Bit Debüt. Zwar konntet ihr euch mit dem kleinen Kerl immerhin schon in HALs *Super Smash Bros.* die Birne weich schlagen, doch auf einen reinrassigen Kirby-Titel musset ihr bislang verzichten. Doch nach langer Wartezeit schafft es der knuffige Edelknödel nun doch noch auf Nintendos "große" Konsole. Allerdings hat *Kirby 64* nicht mehr das geringste mit den anfänglichen Studien zu tun! Zu Beginn geisterte das Produkt noch unter dem Titel *Kirby's Air Ride* durch die Medien: In einem Mix aus Snow- und Skateboard-Rennen solltet ihr mit Kirby durch kunterbunte Landschaften flitzen. Doch Fun-Racer gibt's ohnehin schon genug - da können wir auf ein weiteres humoristisches Rennspiel gut und gerne verzichten. Der Meinung war wohl auch

Entwickler HAL und setzte sich wieder ans Zeichenbrett. Das Ergebnis: *Kirby 64* ist wieder deutlich an den vom Game Boy bekannten Jump'n'Saug-Titeln orientiert. Ihr steuert euren pummeligen Protagonisten durch eine bunte Fantasy-Welt und betrachtet das Geschehen aus einer isometrischen Draufsicht. Ist's 3D? Ist's 2D? Weder noch! Wie schon *Yoshi's Story* kommt *Kirby 64* in 2,5D daher: Zwar bewegt ihr euch hauptsächlich von links nach rechts oder umgekehrt über den Screen, mitunter zoomt und rotiert die Kamera aber auch ums Geschehen herum. Spielerisch hat sich nicht viel geändert: Noch immer saugt Kirby seine Feinde auf und macht sich deren Eigenschaften zunutze. Mit dem richtigen Gegner im tiefen Schlund spuckt euer pinker Held Feuer, erstarrt zu Eis, rollt als Steinkugel durchs Gelände oder ver-

schießt Explosivgeschosse. Wer Kirby schon auf dem Game Boy mochte, für den ist der 64-Bit-Auftritt des putzigen Klößchens ein ganz heißer Tip. Erwachsene Spieler wenden sich wohl bereits jetzt mit Grausen ab - wir warten inzwischen auf eine Testversion... ■ (dj)

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Nintendo
Entwickler	HAL Laboratories
Erhältlich ab	Juni (USA)



Warum sind
Revolver das
Einzige, was
bei diesem Mann
noch **glüht**?



Wie
kommt
dieser Mann
in diese
missliche Lage?



Warum sollte
man diesen
Schwestern
besser nicht
zu tief in die
Augen
schauen?

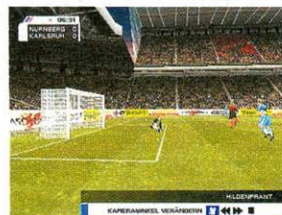
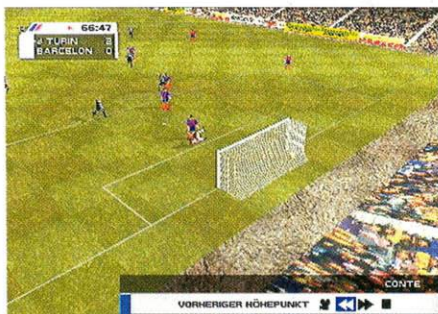
Ist es
wirklich nur
Blut, was diese
Kreatur gelect
hat?

Des Rätsels
Lösung
kann Ihr nachlesen in
The Darkness!

Heft 3 jetzt am Kiosk.
Jeden Monat neu,
52 Seiten nur DM 5,90.

INFINITY

ANSTOSS Premier Manager



Gibt es einen heißeren Stuhl als den eines Bundesliga-Trainers? Naja, die Kollegen in Italien oder Spanien dürften ähnliche Sorgen haben wie ihre deutschen Pendanten...

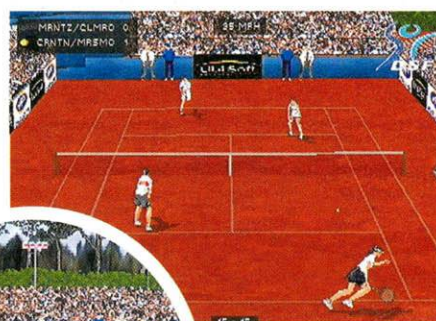
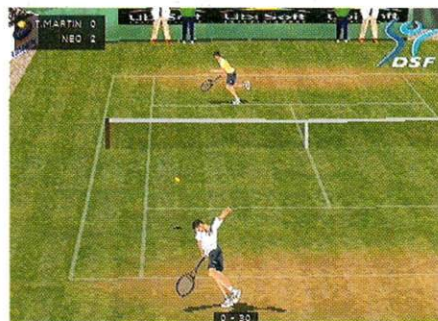
Wenn ihr die Lust verspürt, einmal auf der Trainerbank Platz zu nehmen, dann solltet ihr euch *Anstoss Premier Manager* für eure PlayStation vormerken. Wer sich zum ersten Mal mit einer solchen Trainer/Manager-Simulation beschäftigt, der wird sicherlich von den vielen Features erschlagen. Zunächst müsst ihr euch für ein Land entscheiden, in dem ihr dann tätig werden wollt. Ob in Deutschland, Italien, England oder Spanien ist dabei eigentlich egal, überall wird erstklassiger Fussball gespielt. Wer von ganz unten beginnen möchte, der entscheidet sich für "Laufbahn". Als Trainer einer B-Liga-Mannschaft müsst ihr zunächst den Aufstieg bewältigen und ansch-

ließend an europäischen Wettbewerben teilnehmen. Dabei sitzt euch ständig das Präsidium und die gnadenlose Presse im Nacken. Eine Niederlagenserie und ihr könnt euch von eurem Sessel verabschieden. Wer gleich in der ersten Liga starten will, der wählt "Trainer" und geht von hier zum Tagesgeschäft über. Euer Aufgabenbereich umfasst aber nicht nur die Zusammenstellung des Trainingsplanes, die jeweilige Aufstellung und die taktische Einstellung der Mannschaft. Ihr seid auch beständig auf der Suche nach neuen Talenten oder versucht, weltbekannte Stars in die Mannschaft einzubinden. Natürlich trudeln jede Menge Angebote für die eigenen hochkarätigen Kicker bei euch ein. Schließlich will noch der Gesundheitszustand und mögliche Sperrungen einiger Spieler berücksichtigt werden. Mit etwas Einarbeitungszeit klickt ihr

euch wie im Schlaf durch die unzähligen Menüs. Die Vorabversion machte jedenfalls Lust auf mehr, wieviel mehr, erfahrt ihr in einer der nächsten Ausgaben. ■ (pr)

Genre	Simulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	Mitte Juni

DSF Allstar Tennis 2000



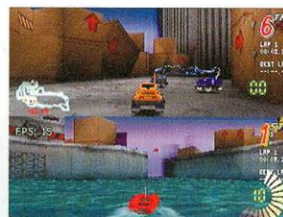
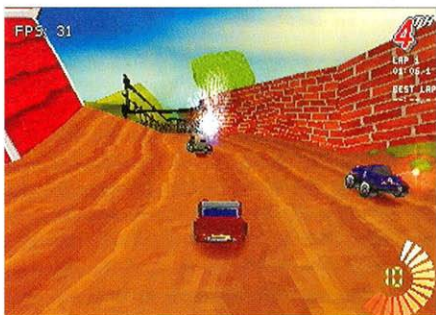
Deutschland, einst Land der weißen Tennissocken und modischen Schweißstirnbändern, verkommt mehr und mehr zu einem Land roter Müntzenträger und selbsternannter Motorsportexperten. Grund genug für Ubi Soft, dem deutschen Tennissport in Zusammenarbeit mit DSF neues Leben einzuhauchen. Während der Laie leider aus Lizenzgründen auf die ihm bekannten Topspieler wie Andre Agassi oder Pete Sampras verzichten muss, wird sich der begeisterte DSF-Zuschauer über Namen wie Todd Martin, Richard Krajicek oder Gustavo Kuerten freuen. Wie bereits beim direkten Vorgänger tritt man entweder klassisch im Einzel, mit bis zu vier Spielern im Doppel oder auch bunt gemischt im Mixed an. Für optische und spielerische Abwechslung sorgen zahlreiche Rasen-, Hartgummi- und Ascheplätze, die wie gewohnt über den ganzen Globus verteilt

sind. Nachdem der deutliche Arcade-Charakter des letzten Teils offensichtlich keinen allzu großen Anklang finden konnte, verzichtet Aqua Pacific erstmals auf ohnehin überflüssige Spielmodi und integriert endlich heiß ersehnte Spielvarianten, wie etwa einen kompletten Saison-Modus. Der Exhibition-Modus bietet zudem Gelegenheit für ein schnelles Spiel zwischendurch und auch der Tournament-Modus wird aufgrund der Mehrspielertauglichkeit sicherlich seine Anhänger finden. Mit Sonys analogem Controller sind zudem alle nur denkbaren Schlagvarianten ausführbar. Vom einfachen Serve-and-Volleyspiel über Topspin und Slice, bis hin zu fiesen Stops und gekonnten Lobs, ist im Prinzip alles vorhanden, was auch auf einem richtigen Tennisplatz möglich wäre.

Das leicht hektische Steuerungsverhalten führt vermutlich dazu, dass man seinen Pixelspieler anfangs etwas planlos über den virtuellen Rasen rennen lässt. Mit der Zeit entpuppt sich die Steuerung jedoch als durchaus durchdacht und wartet gar mit einigen spektakulären Details, wie etwa der obligatorischen Beckerrolle auf. Tennissfans dürfen also bereits gespannt auf die im Juni erscheinende Vollversion warten. ■ (ab)

Genre	Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Aqua Pacific
Erhältlich ab	Juni

Re-Volt 2



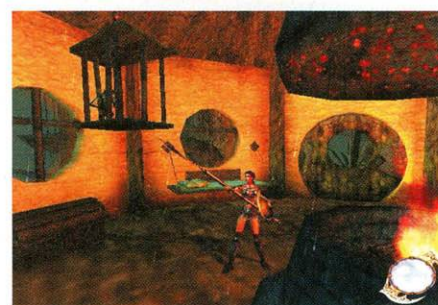
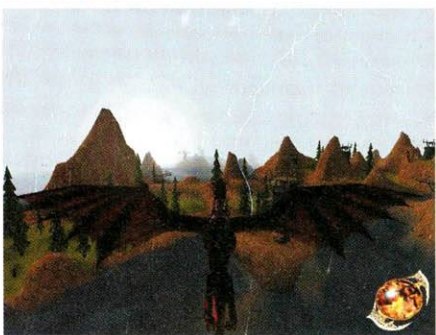
Acclains Rennwagen-Revolution geht in die zweite Runde: Nachdem ihr bereits auf PlayStation, Nintendo 64 und Dreamcast mit den kleinen Modellautos um die Wette gebraust seid, kehren die Mini-Boliden nun auf die Sony-Konsole zurück. Diesmal schlägt's euch allerdings in andere Gefilde: Hinterhof und Nachbarschaft haben als Rennstrecke ausgesiedet - nun dreht ihr eure Runden in einem gigantischen Filmpark. Die Schauplätze des spaßigen Freizeitlandes sind obligatorisch: Ihr braust durchs alte Spukhaus, flitzt über die Mondbasis und hinab in die düsteren Dungeons eines alten Inka-Tempels. Weiter geht's im wilden Dschungel, durch die garstige Monsterwelt bis hinein ins kunterbunte Cartoon-Land. Der Wettkampf der ferngesteuerten Autos wird in vier Cups ausgefochten: Bronze, Silber, Gold und Platin halten für

jeden Spieler die entsprechende Herausforderung parat. Jeder Cup erstreckt sich über fünf Einzelkurse, die wiederum thematisch am jeweiligen Areal orientiert sind. Mit welchem Mini-Flitzer ihr an den Start gehen möchtet, bleibt natürlich euch überlassen: Zehn heiße Wagen stehen in der Miniatur-Garage. Die Fahrzeuge unterscheiden sich dabei wie üblich in den typischen Attributen wie Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Stabilität. Sucht euch einfach euren Favoriten heraus: Vom windschnitigen Rennwagen über Buggy, Jeep und Van bis hin zum bulligen Monstertruck ist für jeden Geschmack das passende dabei. Doch nicht nur die Umgebung hat sich gegenüber dem Vorgänger geändert - auch an der Tech-

nik wurde gefeilt: So sollen Fahrphysik und Kollisionsabfrage in der Fortsetzung viel besser ausbalanciert sein. Wir sind auf das fertige Produkt gespannt... ■ (dj)

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Juni

PS2 Drakan



Jetzt wird's wieder mystisch: In Drakan schlüpft ihr in die Haut der hübschen Heldin Rynn. Die tapfere Kriegerin hat es sich zur Aufgabe gemacht, gegen die Kräfte des Bösen in die Schlacht zu ziehen. Doch was ist schon eine zierliche Frau gegen die finsternen Mächte der Dunkelheit? Die mittelalterliche Heroin stürzt sich nicht alleine ins Abenteuer, sondern verläßt sich auf die Hilfe ihres befreundeten Drachen Arokh. Das schuppige Tier trägt euch im Nu durch die Lüfte - auf seinem Rücken überfliegt ihr das komplette Fantasy-Terrain. Die Reise geht durch acht gigantische Areale - von weitläufigen Wiesen, über finstere Wälder bis zu düsteren Dungeons ist alles dabei, was das Adventure-Herz begehrt. Laufen euch die Schergen des Bösen über den Weg, kommt's zum Schlagabtausch: Gekämpft wird sowohl am Boden als auch in

der Luft. Dafür bedient sich eure knackige Heldin allen erdenklichen Mitteln: Da schlachtet ihr mit Streitaxt, Morgenstern oder Speer auf urige Orks ein, kramt im Samtsäckchen nach dem rechten Zauber und wehrt gegnerische Angriffe mit eurem robusten Schild ab - typisch Mittelalter! Wo das Spielprinzip noch althergebracht ist und an diverse Hack'n'Slay-Titel wie Legend erinnert, da überrascht euch das technische Gewand: Hochauflösende Optik, höchst detaillierte Charaktere und eine sehr hohe KI sind die Trümpfe von Drakan. Da warten eure Gesprächspartner (ihr plaudert mit freundlichen Dörflern) mit ausgefeilter Mimik auf oder reagieren die Spielfiguren absolut intelligent auf eure Aktionen. Dementsprechend nonlinear ist der Spielablauf: Was immer ihr in der Welt von Drakan anstellt - es hat Auswirkungen auf euer weiteres

Abenteuer. Genre-Freunde kennen den Titel vielleicht schon vom PC - allerdings soll das PlayStation 2-Drakan keine schlichte Umsetzung sein, sondern eine vollwertige Fortsetzung. Wir sind gespannt... ■ (dj)

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Surreal Software
Erhältlich ab	noch unbekannt
NICHT SPIELBAR	

Sega Marine Fishing



Angeln ist in! Auf einem billigen Holzboot durch die virtuellen Fluten schippern und Polygon-Flosser aus dem Pixel-Gewässer holen. Beim inoffiziellen Nachfolger zu *Get Bass* schwingt Sega erneut die Angel und lässt euch auf Fischjagd gehen. Besonders grafisch hat sich einiges getan, denn der Detailreichtum unter Wasser ist atemberaubend: An den Fischen könnt ihr buchstäblich jede Schuppe einzeln erkennen, und auch die geschmeidigen Schwimmbewegungen können locker mit denen von Sega-Kollege Ecco mithalten. Außerdem tummeln sich in den Gewässern nun mehrere Fischarten, so dass für geschmackliche Abwechslung in der Pfanne gesorgt ist. Sogar ein Hai treibt sein Unwesen und hetzt hinter dem Köder her - also gut aufpassen, und die Beute ins Boot schaffen so schnell es geht! Auch nett: Die Fische zappeln nicht mehr ruhig an der Angel, sondern springen manchmal auch aus dem Wasser heraus und hoch durch die Luft. Auch neue Angelplätze dürfen nicht fehlen: Ihr geht an einem seichten Tümpel auf Fischfang, angelt ein Korallenriff leer - und stellt die schuppigen Burschen diesmal sogar auf dem offenen Meer!

Die Benutzerführung orientiert sich stark an *Get Bass* - Kenner sind sofort drin! ■ (fm)

Genre	Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	4. Quartal
NICHT SPIELBAR	

Rune Jade

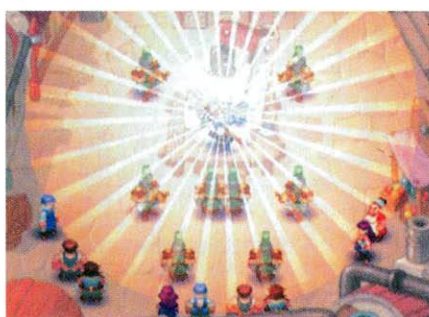


Vorbei die Zeit, als „Online“ für den durchschnittlichen Konsolisten noch ein Fremdwort war - dank Sega sind nun endlich auch PC-lose Spieler ohne grosse Umschweife „drin“! Da trifft es sich gut, dass Hudson Soft eifrig an einem Online-Rollenspiel für den Dreamcast werbelt. In *Rune Jade* gibt es acht verschiedene Charaktere, darunter Ritter, Krieger, Zauberer und Ninja: Alle acht warten darauf, eure Befehle entgegen zu nehmen. Schauplatz ist das mysteriöse Land Sonia, in dem Dämonen und andere Finsterlinge ein versiegeltes Gefängnis verlassen wollen, um so die Welt ins Chaos zu stürzen. Mit eurer Truppe stellt ihr euch den garstigen Unholden in den Weg, säubert in den Dungeons Etage für Etage und sammelt fleißig magische Karten. Mit den Karten könnt ihr eure Schwerter entlasten oder den Monstern via durchschlagkräftigem Zauberspruch auf die Pixel-Pelle rücken. Die mehr als einhundert Dungeons werden dabei automatisch und nach bewährtem Zufallsprinzip generiert: Bis zu fünf Mitspieler dürfen online auf Dämonen-Jagd gehen. Für die RPG-Einsiedler unter euch: *Rune Jade* ist auch ohne Internet-Anwahl spielbar, die Kontrolle der anderen Party-Mitglieder übernimmt beim "Offline Gaming" euer Dreamcast.

■ (fm)

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Hudson Soft
Entwickler	Hudson Soft
Erhältlich ab	3. Quartal (Japan)
NICHT SPIELBAR	

El Dorado Gate



El Dorado Gate - so ist der Titel von Capcoms jüngster Rollenspiel-Reihe. Bislang einzigartig ist deren Umfang, denn das Dreamcast-RPG soll in 24 Episoden aufgeteilt werden. Auf der ersten CD befinden sich sieben Episoden, wobei jede einzelne bis zu drei verschiedene Storys beinhalten wird. Die übrigen Teile werden anschließend in kurzen, regelmäßigen Abständen auf den Markt gebracht. Capcoms Idealvorstellung: Jeden Monat eine neue Episode auf den Markt bringen. Ein interessantes Konzept: Ein Spiel mit monatlichen Updates, die ihr wie eine Zeitschrift abonnieren und euch direkt nach Hause liefern lassen könnt! Eine bestimmte Reihenfolge beim Durchspielen gibt es nicht: Es spielt also keine Rolle, welche Folge ihr euch zuerst zulegt. Ganz klar: Anders würde man den Käuferkreis auf die Kunden beschränken, die schon seit Teil 1 mit dabei sind.

Die Geschichte von *El Dorado Gate* dreht sich um die beiden Götter Dios und Razin. Während Dios das Gute verkörpert, ist Razin der teuflische Gegenpart. Aus einem Duell zwischen den beiden geht Dios als Sieger hervor. Erst Jahrhunderte nach seiner Niederlage macht sich Razin erneut daran, die Welt zu erobern. Zu diesem Zeitpunkt kommt es zu einem mysteriösen Treffen von zwölf Menschen - einer davon ist euer Held. Der und alle anderen Bewohner von El Dorado wuseln als bunte Sprites durch die Gegend. Neben einer Weltkarte, auf der ihr von Stadt zu Stadt reist, gibt's wie gehabt jede Menge Dungeons, die geplündert werden wollen.

Für das Charakter-Design ist *Final Fantasy*-Designer Yoshitaka Amano verantwortlich (siehe hierzu auch unsere *Final Fantasy*-Chronik auf den Seiten 98 und 99). Das Szenario dagegen hat Flagship entwickelt - ein japanischer

Software-Entwickler, der vor allen Dingen für seine Arbeiten an den *Resident-Evil*-Teilen und Capcoms *Dino Crisis* bekannt ist. Für die Programmierung hat man ebenfalls hauseigene Entwickler-Teams verpflichtet - auch hierunter Mitglieder aus *Resident Evil*-Teams, aber hauptsächlich Code-Verantwortliche aus der aktuellen *Breath of Fire*-Crew. ■ (fm)

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Sommer (Japan)
NICHT SPIELBAR	

Napple Tale



Napple Tale - Arsia in Daydream – der Name des neuesten Sega-Projektes klingt nicht nur ungewöhnlich, auch das Spiel selbst hat einiges zu bieten: Der Handlungsort des Rollenspiels ist die mystische Napple-Welt, die in einer Dimension zwischen der realen und der Traum-Welt liegt. Hier hat eure Heldin (wie sollte es auch anders sein?) zahlreiche Abenteuer zu bestehen und Rätsel zu lösen. Die riesige Polygon-Oberwelt ist in sechs Bereiche unterteilt: Frühling, Sommer, Herbst, Winter sowie Vergangenheit und Zukunft. In jedem dieser in sich abgeschlossenen Abschnitte könnt ihr maximal zwanzig packende Storys erleben. Jede dieser Geschichten benötigt allerdings höchstens 30 Minuten Spielzeit, denn in erster Linie richtet sich *Napple Tale* interessanterweise an Geschäftsleute und andere Arbeitnehmer, die tagsüber nicht die Zeit haben, sich ausgiebig mit RPG-Kolossen wie *Final Fantasy VIII* zu beschäftigen – ein ganz neuartiger (und nicht zu unterschätzender) Annäherungsversuch ans Rollenspiel-Genre also. Die Sega-Entwicklertruppe besteht übrigens vorwiegend aus Frauen. Ebenso stammt die Musik aus der Feder einer Dame: Yoko Kanno hat unter anderem den *Macross*-Soundtrack komponiert. ■ (fm)

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	tba
NICHT SPIELBAR	

Khamrai



Das Warten hat ein Ende! Endlich gibt Namco weitere Details zu seinem neuesten PlayStation-Rollenspiel bekannt: Grafisch orientiert man sich stark an Game Arts' *Grandia*, was ihr deutlich an Zeichenstil und technischem Aufbau der Spiellandschaft erkennen könnt. Das Innenleben der vielen unterschiedlichen Häuser wird von schräg oben gezeigt, während die Ansicht in den Städten und außerhalb der Ortschaften beliebig und bis zu 360 Grad rotiert werden kann. Die Welt *Khamrai* ist in verschiedene Bereiche unterteilt, wie z.B. Licht, Himmel oder Feuer. Ihr erforscht die Spielwelt aus den knuffigen Manga-Augen zweier Hauptakteure - beide natürlich mit komplett unterschiedlichen Charakteristika: Da haben wir einmal Kagato, einen durchtrainierten Krieger, zum anderen den Gott Fushi. Weiterhin befinden sich die Kämpfer Shon und die Göttin Saihime auf der "Besetzung-Couch". In den 3D-Kampfszenen wird die Entfernung zum Gegner sowie der Schauplatz des Gefechts maßgeblich Einfluss auf den Ausgang der Konfrontation haben. Inwiefern sich das Kampfsystem dadurch verändert, wurde noch nicht bekanntgegeben. Nettes Feature: Mehrere Party-Mitglieder können unterschiedliche Angriffe zu einer Combo-Attacke verbinden. ■ (fm)

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	2000
NICHT SPIELBAR	

Metal Slug 3



Drei pixelige Salut-Schüsse in die Luft: Unsere Lieblings-Söldner sind wieder da! Auch diesmal toben sie sich wieder mal kräftig aus - zunächst jedoch nur auf dem Neo Geo, Pocket- und Dreamcast-Fans müssen noch ein bißchen warten. Auf den ersten Blick unterscheidet sich *Metal Slug 3* kaum von den Vorgängern: Schnappt Euch einen von vier Söldnern und ballert was das Zeug hält - wie gehabt durch knallbunte 2D-Level und jede Menge turbulente Feind-Formationen. Herausragend sind dabei erneut die atemberaubenden Animationen der Sprite-Protagonisten sowie das originelle Comic-Design: Auch wenn das 2D-Scharmützel gnadenlos brutal ist – so richtig ernst nehmen kann man es nicht. So ist jeder der schrägen Einzelkämpfer mit individuellen Waffen ausgerüstet, darunter Maschinen-Gewehr, Pump-Gun, Pistole, Flammenwerfer, Raketenwerfer uvm.. In den Stages findet Ihr sogar Abzweigungen: So könnt Ihr auf unterschiedlichen Wegen zum Endboss kommen. Rund zehn Vehikel wie Panzer, Flugzeuge, U-Boote und sogar Elefanten müssen als bewaffnetes Transportmittel herhalten.

Die Fans frohlocken: SNK's Kult-Ballerei geht weiter! ■ (fm)

Genre	Jump 'n' Shoot
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	2. Quartal (Japan)
NICHT SPIELBAR	

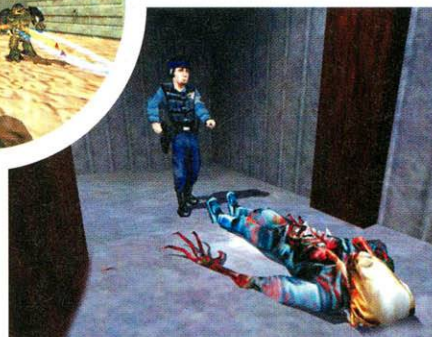
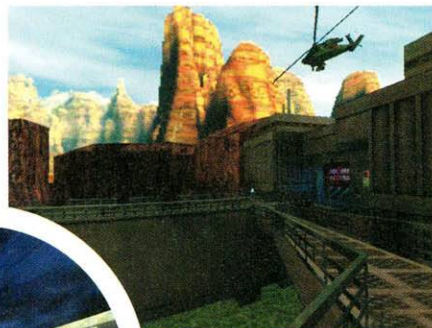
Innocent Tears



Fans dicker Manga-Kulleraugen, ausdauernder Text-Gespräche und grellen Haarfarben können (langsam aber sicher) aufatmen - der Rollenspiel-Zug kommt nach einer langen Dürreperiode endlich auch auf dem Dreamcast in Fahrt. Entwickler Kobi entführt euch in das düstere 22. Jahrhundert, wo ihr in den Kampf zwischen guten Engeln und gefallenen Engeln geratet. Als Anführer der gefallenen Engel deckt ihr nämlich ein makabres Geheimnis auf: Die vermeintlich guten Engel haben die Menschen versklavt und saugen ihnen die Lebensenergie aus. Die gierigen Seelen-Schlürfer benötigen den spirituellen Saft nämlich dringend zur Stärkung ihrer übermenschlichen Fähigkeiten und Kräfte. Um die Menschheit zu retten, rückt ihr mit eurer RPG-Party aus. Die Kämpfe gegen die feindlichen Engel und ihre Handlanger spielen sich in riesigen 3-D-Arenen ab: Dabei könnt ihr mystische Bauten als Schutz vor feindlichen Angriffen verwenden. Ebenso dürfen explosive Kisten oder Fässer als Wurfgeschoss zweckentfremdet werden. Mit dynamischen Kamerafahrten und zahlreichen Spezialeffekten werden die Aktionen eurer Helden besonders eindrucksvoll in Szene gesetzt. ■ (fm)

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Global A Entertainment
Entwickler	Kobi
Erhältlich ab	3. Quartal
NICHT SPIELBAR	

Half Life (dt.)

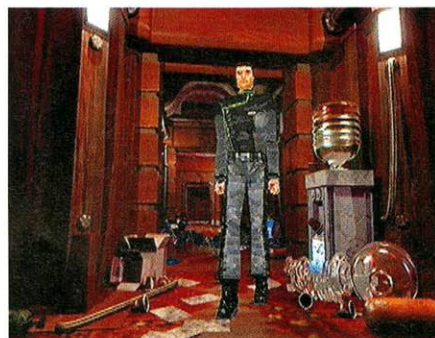
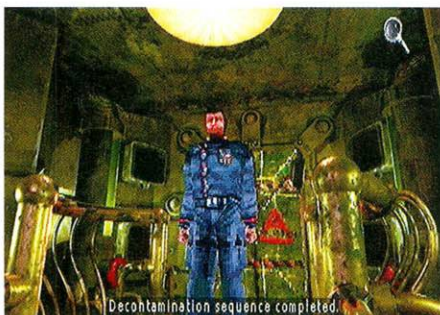


Half Life (dt.) war für die PC-Welt sicherlich eine der grössten Überraschungen des letzten Jahres. Der Ego-Shooter des bis dato eher unbekannteren Entwicklerstudios Valve errang weltweit unzählige Preise und Auszeichnungen – die amerikanische Spielzeitschrift *PC Gamer* verlieh sogar den Titel "Bestes PC-Spiel aller Zeiten". Wie schafft es ein "simpler" Ego-Shooter, die Massen derart zu begeistern? Die Lösung liegt in zwei Worten: "Gegner-KI" und "Atmosphäre". Während selbst aktuell Genre-Kollegen noch immer nach dem altbekanntesten Prinzip "Metzeln was die Knarre hergibt" funktionieren, werdet ihr bei *Half Life* (dt.) regelrecht in die packende Handlung hineingezogen – ihr kämpft nicht innerhalb der Story, ihr seid die Story! Durch das komplette Spiel zieht sich ein dichter Handlungsstrang – der euch niemals ziellos

durch die komplexen Area-le stolpern lässt. Dazu kommen einige der intelligentesten Gegner, die jemals den Lens-Flare der Polygon-Welt entdecken durften – die feindlichen Special-Forces agieren im Team, nutzen das 3D-Areal als Deckung oder versuchen, euch von hinten zu überrumpeln. Über die genauen Features der Dreamcast-Version ist allerdings noch nichts bekannt, denkbar wäre (neben dem erwarteten "Technik-Facelifting" und Online-Unterstützung) eine Kombination aus neuen Levels und dem bereits erhältlichen PC Mission-Pack *Opposing Force*. Hoffen wir, dass Entwickler CDL (war für die frühen Dreamcast-Hardware-Demos verantwortlich) der Aufgabe gewachsen ist! ■ (sk)

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Sierra
Entwickler	Captivation Digital Labs
Erhältlich ab	Sommer 2000
NICHT SPIELBAR	

Martian Gothic: Unification



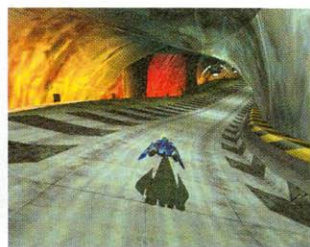
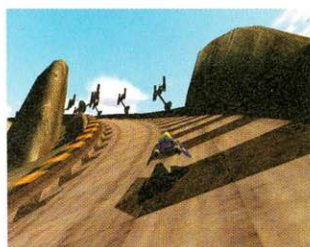
Wir schreiben das Jahr 2009 – zum ersten Mal betritt die Menschheit die roten Sandwüsten des Mars, um eine festinstallierte Raumstation aufzubauen. Doch wie so oft hätte man lieber seine neugierigen Finger bei sich behalten sollen, denn neun Jahre später passiert etwas vollkommen Unerwartetes... Was genau, das liegt es wieder mal an euch, herauszufinden! Mit dem Action-Adventure *Martian Gothic* springt Entwickler Creative Reality voll in die (mittlerweile zwar schon ziemlich platgetrampelte, aber immer noch reizvolle) *Resident-Evil*-Bresche, allerdings nicht ohne das Genre um ein paar Innovationen zu bereichern: Anstatt alleine zu agieren, erhaltet ihr gleich die Kontrolle über alle drei Mitglieder des Mars-Rettungsteams. Diese betreten die Raumstation durch getrennte Eingänge und müssen sich

als erstes gegenseitig aus den Quarantänekammern befreien. Der geschickte Einsatz von Teamwork zieht sich dabei durch das ganze Spiel – erwischt es auch nur einen eurer drei Schützlinge, sind die verbliebenen zwei Mannschafts-Mitglieder ebenfalls zum Tode verurteilt! Unsere frühe Preview-Version litt allerdings noch unter einigen Bugs: Flackernde Polygone, Fehler in der Kombination von Polygon-Türen & Render-Locations sowie lange Ladezeiten – und als wäre das nicht genug, hielten uns auch noch nervige Spielabstürze auf Trab. Trotzdem: Mysteriöser Plot, steril-düsteres Hi-Tech-Szenario und bedrohliche Sphärenklänge - die Atmosphäre stimmt! Bevor *Martian Gothic* allerdings seinen großen Angriff auf den Action-Adventure-Olymp starten kann, sollten zumindest noch ein paar Über-

stunden im Synchronstudio eingelegt werden – die bisherigen Sprecher klingen nämlich leider mehr als peinlich... ■ (sk)

Genre	Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	tba

PS2 wipEout Fusion



Keine PlayStation 2 ohne wipEout: Wie beim europäischen Start der PlayStation 1, so soll auch die PlayStation 2 nicht ohne ein wipEout an den Start gehen. wipEout Fusion ist mittlerweile schon der vierte Teil der Serie, die sich mit jeder Episode qualitativ gesteigert hat. Die futuristischen Rennen finden diesmal im Jahr 2150 statt. Um für die immer schneller gewordenen Gleiter entsprechende Rennen veranstalten zu können, wurde kurzerhand die F9000 Liga gegründet. Das markanteste Merkmal bei wipEout Fusion ist sicherlich das Handling der einzelnen Gleiter. Mussten die Hi-Tech-Fahrzeuge vormals mit mickrigen sieben Steuerungskriterien auskommen, so wird die "Straßenlage" nun von 48 Parametern bestimmt. Mit echten Anti-Gravitations-Manövern brettet ihr spektakulärer um die Kurven als je zuvor. Das Strecken-Design wurde dabei offener gestaltet und besitzt nicht mehr die Gradlinigkeit der vorherigen Teile. Es gibt mehr Platz zum Manövrieren und mehr Abzweigungen, die euch möglicherweise zu einem Vorsprung verhelfen. Auch auf das gewohnt umfangreiche Waffen-Repertoire müsst ihr nicht

verzichten. Seien es Speed-Ups, Schutzschilder, Raketen oder Tarnvorrichtungen - mit etwas Glück und dem richtigen Timing können die durchschlagenden Waffen das Zünglein an der Waage zum Sieg sein. Grafisch macht sich vor allem die extreme Weitsicht bemerkbar: Euer Blick reicht bis zum Horizont. Die Qualität der Texturen ist noch nicht sonderlich herausragend, das kann sich aber bis zum Release in ein paar Monaten noch ändern. Wer mehr wissen will, der studiert unseren E3-Bericht in der nächsten Ausgabe, denn dort wird wipEout Fusion zum ersten mal der Öffentlichkeit präsentiert. ■ (fm)



Genre	Future-Racer
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	2000 (Deutschland)

Time and Tide



Der Dreamcast erobert die Tiefsee: In Time and Tide dürft Ihr Eure Qualitäten als Tiefseeforscher unter Beweis stellen. Wie in der gleichnamigen japanischen Zeichentrickserie begeben Ihr Euch an Bord eines tonnenschweren Tiefsee-U-Boots. In den Abgründen des Meeres trifft Ihr anschließend auf ebenso bizarre wie unheimliche Meeresbewohner, die sich unter Garantie niemals an Angelhaken von Get Bass wiederfinden werden... Kommen Euch Riesenkraaken und andere Ungetüme zu nahe, malträtiert Ihr sie mit Euren Waffensystemen.

Abgesehen von Fischen gibt's auf dem Meeresgrund auch seltsame Bauten: Dunkle Lagerhallen, Häuser und sogar Straßenzüge wecken garantiert Euren Forscherdrang - und führen euch auf die Spuren versunkener Kulturen. Nach Beendigung Eures Ausflugs werdet Ihr per Ladekran wieder auf Euer Schiff gehievt. Hier könnt

Ihr Eure Ausrüstung gegen Bares aufpeppen oder mit der Besatzung im Small Talk versinken. Glück für Import-Freaks: Einige Menüs sind in Englisch - damit ihr auch 20.000 Meilen unter den Meeren noch den Durchblick habt! ■ (fm)

Genre	Tauch-Simulation
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	noch unbekannt



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

Dreamcast

Dreamcast + Modem	kpl.d† DM	399,00
Crazy Taxi	d† DM	89,95
Ecco the Dolphin	kpl.d† DM	89,95
GTA 2	d† DM	89,95
MDK 2	d† DM	99,95
Plasma Swörd	d† DM	99,95
Red Dog	d† DM	89,95
Resident Evil Code Veronica*	d† DM	99,00
South Park Rally*	d† DM	89,95
Star Wars Racer	d† DM	89,95
Tomb Raider 4	kpl.d† DM	94,95
Tony Hawk's Skateboarding	d† DM	89,95
Zombi Revenge*	d† DM	89,95
V-Rally 2 Expert Edition	kpl.d† DM	99,95

Sony Playstation

Playstation kpl. + Dual Shock	kpl.d† DM	239,00
Controlpad Dual Shock farbig	d† DM	59,95
Gamebuster CDX	kpl.d† DM	89,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil	d† DM	2,00
Lösungshilfe, deutsch	ab DM	9,95
Memory Cards diverse Größen	ab DM	19,95
Armories in Project Swarm	kpl.d† DM	89,95
Catan - Die erste Insel	d† DM	89,95
Die Hard Trilogy 2	kpl.d† DM	89,95
Dracula	d† DM	89,95
EURO 2000	kpl.d† DM	89,95
F1 2000	kpl.d† DM	89,95
Ghoul Panic	kpl.d† DM	89,95
Grandia	d† DM	89,95
J. McGrath Supercross 2000	kpl.d† DM	89,95
Medieval 2	kpl.d† DM	59,95
Muppet Race Mania	kpl.d† DM	59,95
Need for Speed Porsche	kpl.d† DM	89,95
Nightmare Creatures 2	d† DM	89,95
Premier Manager 2000	kpl.d† DM	89,95
Rallymasters	d† DM	89,95
Rayman 2*	d† DM	89,95
Silent Bomber	d† DM	89,95
Star Ocean 2	kpl.d† DM	59,95
Suikoden 2	d† DM	89,95
Syphon Filter 2	kpl.d† DM	89,95
Tenchu 2*	d† DM	89,95
Theme Park World	kpl.d† DM	89,95
Toshinden 4	d† DM	89,95
UEFA 2000	kpl.d† DM	89,95
Vandal Hearts 2	d† DM	89,95
Vanishing Point	d† DM	89,95
WWF Smack Down	d† DM	89,95

Nintendo 64

N 64 Donkey Kong Pak	kpl.d† DM	294,00
N 64 Star Wars Pak Lim. Edition	kpl.d† DM	294,00
Controlpad farbig	d† DM	54,95
Armories in Project Swarm	kpl.d† DM	89,95
Battle Zone 64	kpl.d† DM	109,95
Daikatana	d† DM	109,95
Hydro Thunder	d† DM	109,95
International SSS 2000*	kpl.d† DM	109,95
Int. Track & Field Summer Games	d† DM	109,95
Mario Party 2*	kpl.d† DM	109,95
Nuclear Strike	kpl.d† DM	109,95
Operation: Windback	d† DM	99,95
Pokemon Stadium + TP	kpl.d† DM	129,95
Ridge Racer	kpl.d† DM	109,95
Secret*	kpl.d† DM	109,95
Starcraft 64*	d† DM	109,95
Tony Hawk's Skateboarding	kpl.d† DM	94,95
Top Gear Hyper Bike	d† DM	109,95
Toy Story 2	kpl.d† DM	89,95
WCW Mayhem	d† DM	94,00

Ihre Vorteile

TOP-PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten 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



Spirit of Speed



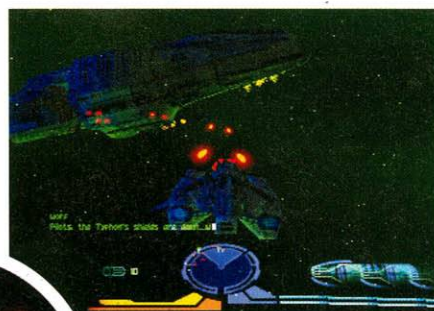
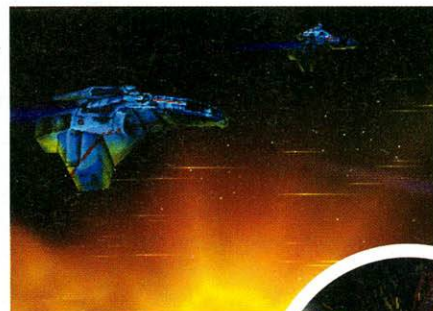
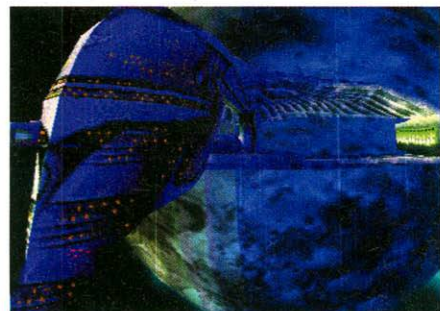
Mit *Spirit of Speed* verspricht Acclaim auch, jüngeren Dreamcast-Besitzern den Mythos Motorsport näher zu bringen. Der Spieler finden sich in den 30er Jahren wieder und wird mit dem wohl legendärsten Rennstall der Videospiegelgeschichte konfrontiert. Ob man sich letztendlich für einen Alfa Romeo Bimotore, einen Bugatti 35b oder einen Napier Relton entscheidet, liegt dabei selbstverständlich in der Hand des interessierten Motorsport-Fans. Begeisterte Oldtimer-Sammler dürfen außerdem auch davon ausgehen, dass sie nach und nach den ein oder anderen versteckten Leckerbissen durch gute Platzierungen freischalten werden können. Voraussichtlich werden anfangs acht verschiedene Pixel-Strecken zu bewundern sein, die optisch dem original Zustand der 30er Jahre entsprechen sollen. Liebhaber dürfen sich bereits auf ech-

te Highlights wie Tripoli in Libyen, Donington in England oder gar die Avus in Deutschland freuen. Ob die jeweiligen Strecken letztendlich auch in der aktuellen Version anwählbar zur Verfügung stehen werden, ist allerdings noch unklar. Zur Zeit liegt uns leider noch keine spielbare Version vor, die ersten Screenshots vermitteln allerdings bereits gekonnt die Atmosphäre der guten alten Zeiten, in denen es den Rennfahrern und Teams noch nicht ausschließlich um Geld, Fernsehpräsenz und die Sicherheit der Fahrer ging. Eben dieser Aspekt scheint von Acclaim auch bewusst in den Vordergrund gestellt zu werden. Offensichtlich versucht die bekannte Software-Schmiede diesmal, sich aus der Masse der Rennspiele hervorzutun, indem man an den Mann im Kind appelliert. In einer der nächsten Ausgaben wird sich schließlich zei-

gen, ob es sich tatsächlich lohnt das heimische Wohnzimmer mit über 70 Jahre alten Benzindüften anzureichern. Wir haben jedenfalls die Lederhandschuhe, unser Lederkappchen und die obligatorische Schutzbrille längst neben dem Dreamcast bereit liegen. ■ (ab)

Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	12. Mai
NICHT SPIELBAR	

Star Trek Invasion



Trekkies und Fans furioser Weltraum-Schlachten aufgepasst: Mit *Star Trek Invasion* ist ein potentieller Action-Kracher unterwegs! Denn hier verbindet sich typisches Star-Trek-Flair mit epischen Massenschlachten, gigantischen Kampfschiffen und fordernden Dogfights. Ähnlichkeiten mit der Colony Wars-Trilogie sind dabei sicher kein Zufall - schließlich besteht Entwickler Warthog zum Teil aus Mitgliedern des original CW-Programmerteams. Doch im Vergleich mit den bisher veröffentlichten Bildern und In-Game-Filmen wirkt selbst Psygnosis Hi-Tech-Spektakel wie eine Runde Twister mit Oma. Da zucken Lichtblitze, hinterlassen Laserschüsse leuchtende Farbspuren und zerbersten Kampfschiffe durch prachtvolle Explosionen in ihre Polygon-Einzelteile - rasanter sah bisher kein anderer Weltraum-Shooter aus. Zumindest optisch ist also einiges los -

und auch die Liste der im Spiel vertretenen Rassen liest sich wie das Who-is-who des Star-Trek-Universums: Klingonen, Romulaner, Borg ... sogar eine bisher völlig unbekannt Rasse namens Kam' Jahtae sorgt für Verwirrung unter den feindlichen Reihen.

Fans der Serie können sich neben einer atmosphärischen Story (hierfür zeigen sich die Redakteure des amerikanischen *Star Trek Magazin* verantwortlich) also auf jede Menge Action gefasst machen - und bekommen für ihr Geld hoffentlich endlich einmal ein Sci-Fi-Spektakel, das der Qualität der Serie in nichts nachsteht. Wir können die erste spielbare Preview-Version jedenfalls kaum erwarten und wärmen schon mal die Phaser vor... ■ (sk)



Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Activision
Entwickler	Warthog
Erhältlich ab	Sommer 2000
NICHT SPIELBAR	



Müller



Ihr Preis:
DM 99.⁹⁸
€ 51.12

HUGO für PlayStation

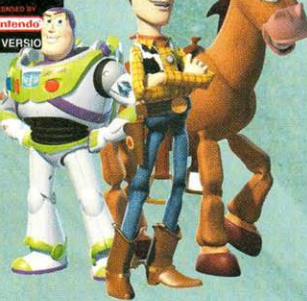
Die Adventures des kleinen TV-bekanntes Kobolds gibt es jetzt auch für die PlayStation. Bei beiden Versionen muß er jeweils viele haarsträubende Abenteuer bestehen, um seine Familie vor der bösen Hexana zu retten.



Ihr Preis:
DM 49.⁹⁸
€ 25.55



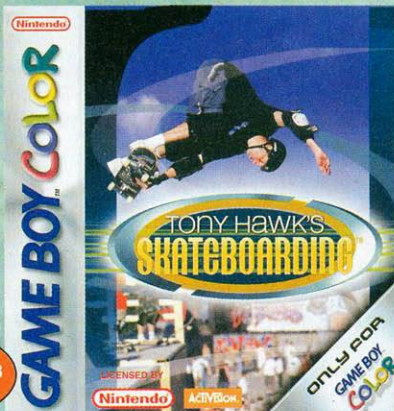
Ihr Preis:
DM 109.⁰⁰
€ 55.73



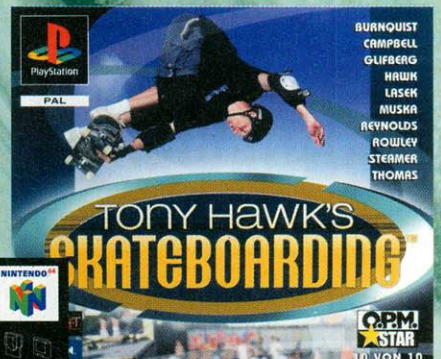
Ihr Preis:
DM 59.⁹⁸
€ 30.67

TOY STORY 2 für PlayStation und Nintendo 64

Toy Story 2 war bereits in den USA ein bahnbrechender Erfolg. Jetzt können sich die Fans von Buzz Lightyear und seinen Freunden auch zu Hause davon fesseln lassen. Ein Adventure aus der 3D-Perspektive.

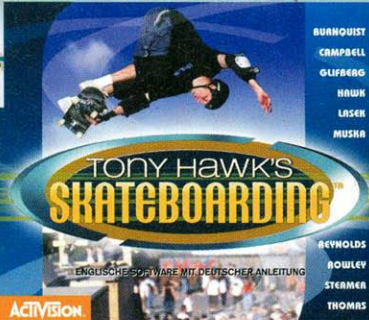


Ihr Preis:
DM 69.⁹⁸
€ 35.78



TONY HAWK'S SKATEBOARDING für PlayStation, Nintendo 64 und GBC

Mit Aktionen wie Kick Flips und Crooked Grinds wird das Spiel jeden in seinen Bann ziehen, der jemals davon geträumt hat, auf einem 32 x 9 Inch groben Stück Holz durch die Luft zu fliegen.



Ihr Preis:
DM 109.⁰⁰
€ 55.73

Ihr Preis:
DM 99.⁹⁸
€ 51.12

Die Artikel sind in folgenden Filialen erhältlich: Spiel + Freizeit Gerwig, Plorzheim und Bretten • Drogeriemärkte Müller: Kornmarkt 17-18, 04600 Altenburg • Brücken-Center, 91522 Ansbach • City-Galerie, Fabrikstraße 1b, 63739 Aschaffenburg • Louisenstraße 80-82, 61348 Bad Homburg • Kreuzstraße 24, 55543 Bad Kreuznach • Marktplatz 31-33, 97616 Bad Neustadt/Saale • Romain-Center, 95444 Bayreuth • Marktplatz 26-28, 88400 Biberach • Michael-Fischer-Platz 3-5, 94469 Deggendorf • Dohnaer Str. 246, 01236 Dresden-Nickern • Aalener Straße, 73479 Ellwangen • Schloßerstraße 19, 99084 Erfurt • Limbecker Straße 59-65, 45127 Essen • Brandlerstraße, 09599 Freiberg • Hauptstraße 11, 83395 Freilassing • Schwabacher Straße 28-30, 90762 Fürth • Stuttgarter Straße 72, 73312 Geislingen • Schloßstraße 12, 07545 Gera • Geislinger Straße 31-33, 73033 Göppingen • Jüdenstraße 14-18, 99867 Gotha • Große Ulrichstraße 2, 06108 Halle • Marktplatz 7, 94051 Hauzenberg • Süßnerstraße 41, 74072 Heilbronn • Lehrstraße 2-8, 64646 Heppenheim • Hauptstraße 17, 91074 Herzogenaurach • Lorenzstraße 25-29, 95028 Hof • EKZ Westpark, 85057 Ingolstadt • Markt 4, 07743 Jena • Drackendorf, 07747 Jena-Lobeda • Schmiedgasse 11, 87600 Kaufbeuren • Ludwigsplatz 7, 93309 Kehlheim • Bahnhofstraße 2, 87435 Kempten • Alliiertort 9-11, 56068 Koblenz • Buttermarkt 5, 06366 Köthen • Kronstraße 6, 76829 Landau • Altstadt 340, 84028 Landshut • Marktplatz 40, 91207 Lauß • Lange Straße 15-19, 44532 Lünen • Jägerstr./Bachstr., 09212 Limbach-Oberfrohna • Mersener/Lützenstraße, 04177 Leipzig • Petersstraße 26, 04109 Leipzig • E.-Reuter-Allee/Breiter Weg, 39104 Magdeburg • Wildermuthstraße 5, 71672 Marbach/Neckar • Georgstraße 19, 98617 Meiningen • Gotthardstr. 16-20, 06217 Merseburg • Ledererstraße 1-3, 88714 Miesbach • Maximilianstraße 4-6, 87719 Mindelheim • Platzgraf-Otto-Straße 54, 74821 Mosbach • Wenderstraße 25A, 79379 Mühlheim • Tal 23-25, 80331 München • Oberer Markt 52, 93318 Neumarkt • Hauptstr. 43, 67433 Neustadt a. d. Weinstr. • Wallstraße 11, 01561 Oelsnitz • Marktplatz 3-5, 99885 Ohrdruf • Wittgasse 3, 94032 Passau • Hauptstraße 38, 66853 Pirmasens • Bahnhofstraße 8, 08523 Plauen • Indlingerstraße 11, 94060 Pocking • Weichser Weg 5, Donau-EKZ, 93059 Regensburg • Weiße-Lilien-Straße 13, 93047 Regensburg • Kuststeiner Straße 7, 83022 Rosenheim • Hauptstraße 17-19, 91154 Roth • Kyllische Straße 35, 06526 Sangerhausen • Suhler Straße 32-40, 98553 Schleusingen • An der Salzbrücke 2, 98574 Schmalkalden • Breite Straße, 92421 Schwandorf • Spitalstraße 9, 97421 Schweinfurt • Bahnhofstraße 25, 74889 Sinsheim • Bahnhofstraße 35, 96515 Sonneberg • Ludwigsplatz 38-39, 94315 Straubing • Herrenberger Straße 4, 70563 Stuttgart • Steinweg 30, 98527 Suhl • Rosenbergerstr. 30, 92237 Sulzbach-Rosenberg • Hauptstraße 23, 97941 Tauberhirsolfeld • Friedrichstraße 7, 72072 Tübingen • Bahnhofstraße 3, 78532 Tuttlingen • Hirschstraße 17-19, 89073 Ulm • Blaubeurer Str. 95, 89077 Ulm • Reitstraße 5, 70850 Villingen-Schwenningen • Am Stadtplatz 12-16, 84478 Waldkraiburg • Max-Regerstraße 16, 92637 Weiden • Hauptstraße 100, 69469 Weinheim • Jüdenstraße 2, 06667 Weitenfels • Buderusplatz 2, 35572 Weitzlar • Wilhelm-Leuschner-Straße 18, 67547 Worms • Bahnhof-Kirch/Wiesenstraße, 98544 Zella-Mehlis • Innere Plauenische Straße 16, 08056 Zwickau • Internet: www.mueller.de

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

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

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

Titel
System | Entwickler | Test in | Wertung



Action

1. Jet Force Gemini	Nintendo 64	Rare	fun 11/99	91%
2. Contra III	Super Nintendo	Konami	—	90%
3. Metal Slug 2	Neo Geo	SNK	—	89%
4. Indizierter Lightgun-Shooter	PlayStation	Namco	—	89%
5. Metal Slug 1st Mission	Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	87%



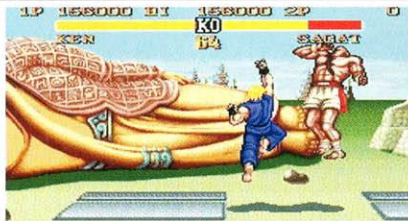
Action-Adventure

1. Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	fun 01/99	97%
2. Zelda - A Link To The Past	Super Nintendo	Nintendo	—	93%
3. Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation, DC	Crystal Dynamics	fun 08/99, 03/00	92%
4. Metal Gear Solid	PlayStation / GBC	Konami	fun 03/99	92%/90%
5. Secret Of Mana	Super Nintendo	Squaresoft	—	89%



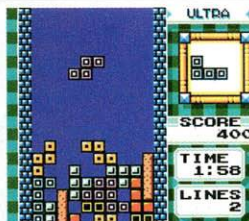
Adventure

1. The Secret of Monkey Island	Mega CD	Lucasfilm Games	—	92%
2. Maniac Mansion	NES	Lucasfilm Games	—	91%
3. Discworld Noir	PlayStation	Perfect Ent.	fun 01/00	84%
4. Baphomets Fluch 2	PlayStation	Revolution	fun 12/97	82%
5. Discworld 2	PlayStation	Perfect Ent.	fun 12/97	80%



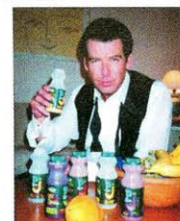
Beat'em-Up

1. Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	Capcom	—	93%
2. Fatal Fury Real Bout 2	Neo Geo	SNK	—	92%
3. Soul Calibur	Dreamcast	Namco	fun 10/99	91%
4. SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium	Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	91%
5. Tekken 3	PlayStation	Namco	fun 10/98	90%



Denkspiel

1. Tetris DX	Game Boy Color	Nintendo	fun 01/99	99%
2. Klax	Lynx	Epyx	—	86%
3. Gun Pey	WonderSwan	Bandai	fun 02/00	85%
4. Bust-A-Move 3	PlayStation	Taito	fun 4/98	83%
5. Kwirk	Game Boy	Nintendo	—	82%



Ego-Shooter

1. Indiziert	Nintendo 64	Rare	fun 11/97	94%
2. Indiziert	PlayStation	Dreamworks Int.	—	92%
3. Turok 2	Nintendo 64	Iguana	fun 11/98	88%
4. Turok	Nintendo 64	Iguana	fun 03/97	86%
5. Indiziert	PlayStation	id Software	—	85%



Fun-Racer

1. Crash Team Racing	PlayStation	Naughty Dog	fun 11/99	93%
2. Super Mario Kart	Super Nintendo	Nintendo	—	92%
3. Crazy Taxi	Dreamcast	Sega	fun 03/00	92%
4. Diddy Kong Racing	Nintendo 64	Rare	fun 12/97	91%
5. Micro Machines V3	PlayStation	Codemasters	fun 04/97	88%



Fun-Sport

1. WWF Wrestlemania 2000	Nintendo 64	AKI	fun 01/00	91%
2. WWF Smack Down!	PlayStation	Yuke	fun 04/00	90%
3. Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	Midway	fun 11/99	83%
4. NBA Jam!	Super Nintendo	Acclaim	—	83%
5. Punch-Out!!	NES	Nintendo	—	81%



Future-Racer

1. wipEout 2097	PlayStation	Designer's Republic	fun 10/96	91%
2. F-Zero X	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/98	90%
3. Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo 64	Lucas Arts	fun 11/99	87%
4. F-Zero	Super Nintendo	Nintendo	—	86%
5. Killer Loop	PlayStation	Team FEB	fun 10/99	83%



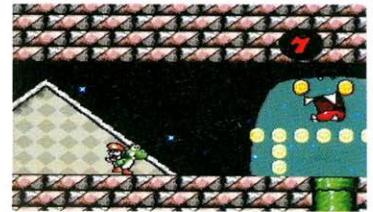
Geschicklichkeit

1. Lemmings	Super Nintendo	Sunsoft	—	92%
2. Bomberman	PC-Engine	Hudson Soft	—	92%
3. Chu Chu Rocket	Dreamcast	SonicTeam	fun 02/00	89%
4. Mario Bros.	NES	Nintendo	—	84%
5. Breakout	Atari 2600	Atari	—	83%



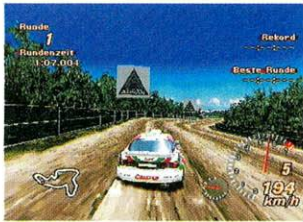
Horror-Adventure

1. Indiziert 2	PlayStation	Capcom	fun 05/98	92%
2. Silent Hill	PlayStation	Konami	fun 08/99	92%
3. Resident Evil D.C.	PlayStation	Capcom	fun 12/97	91%
4. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Capcom	fun 03/00	87%
5. Parasite Eve	PlayStation	Squaresoft	fun 11/98	85%



Jump'n'Run

1. Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super Nintendo	Nintendo	fun 06/95	97%
2. Banjo-Kazooie	Nintendo 64	Rare	fun 07/98	96%
3. Super Mario 64	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/96	95%
4. Super Mario Allstars	Super Nintendo	Nintendo	—	95%
5. Donkey Kong 64	Nintendo 64	Rare	fun 12/99	94%



Rennspiel

1. Gran Turismo 2	PlayStation	Polyphony Digital	fun 02/00	93%
2. Colin McRae Rally	PlayStation	Codemasters	fun 07/98	92%
3. Gran Turismo	PlayStation	Polyphony Digital	fun 06/98	92%
4. Wave Race	Nintendo 64	Nintendo	fun 12/96	92%
5. Ridge Racer Type 4	PlayStation	Namco	fun 04/99	90%



Rollenspiel

1. Final Fantasy Anthology	PlayStation	Squaresoft	fun 12/99	95%
2. Chrono Trigger	Super Nintendo	Squaresoft	—	94%
3. Vagrant Story	PlayStation	Squaresoft	fun 04/00	91%
4. Final Fantasy VII	PlayStation	Squaresoft	fun 11/97	91%
5. Grandia	PlayStation	Game Arts	fun 01/00	89%



Shoot'em-Up

1. Parodius	Super Nintendo	Konami	—	92%
2. Starwing	Super Nintendo	Nintendo	—	90%
3. R-Type Delta	PlayStation	Irem	fun 02/99	87%
4. Thunder Force IV	Mega Drive	Tecnosoft	—	85%
5. Forsaken	Nintendo 64	Iguana	fun 06/98	82%



Simulation

1. Theme Park	PlayStation	Bullfrog	fun 06/95	93%
2. Sim City	Super Nintendo	Maxis	—	86%
3. Civilization	Super Nintendo	Koei	fun 03/96	85%
4. Civilization 2	PlayStation	Microprose	fun 04/99	83%
5. Theme Park World	PlayStation	Bullfrog	fun 04/00	78%



Sport

1. Jimmy Connors Tennis	Super Nintendo	Ubi Soft	—	90%
2. Everybody's Golf 2	PlayStation	Clap Handz Limited	fun 06/00	85%
3. All Star Tennis '99	Game Boy Color	Smart Dog	fun 12/99	84%
4. International Track & Field 2	PlayStation	Konami	fun 02/00	81%
5. International Track & Field: Summer Games	Nintendo 64	Konami	fun 05/00	80%



Strategie

1. Final Fantasy Tactics	PlayStation	Squaresoft	fun 04/96	90%
2. Nectaris	PlayStation	Hudson	—	89%
3. Advanced Military Commander	Mega Drive	Sega	—	89%
4. Front Mission 3	PlayStation	Squaresoft	fun 05/00	87%
5. Command & Conquer	Nintendo 64	Westwood	fun 08/99	85%



Team-Sport

1. FIFA 99	PlayStation, N64	EA Sports	fun 01/99, 04/99	90%
2. All Star Baseball 2000	N64	Iguana	fun 06/99	89%
3. NBA 2k	Dreamcast	Sega	fun 03/00	88%
4. International Superstar Soccer Pro Evolution	PlayStation	Konami	fun 03/00	86%
5. FIFA 2000	PlayStation	EA Sports	fun 11/99	86%



Trend-Sport

1. Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Neversoft Ent.	fun 10/99	93%
2. 1080° Snowboarding	Nintendo 64	Nintendo	fun 05/98	89%
3. Thrasher: Skate & Destroy	PlayStation	Take 2	fun 02/00	88%
4. California Games	NES / Mega Drive	Rare / Sega	—	88%
5. Coolboarders 3	PlayStation	Idol Minds	fun 12/98	85%



Der Rest

1. Guitar Freaks	PlayStation	Konami	fun 12/99	93%
2. Blast Corps.	Nintendo 64	Rare	fun 06/97	89%
3. GTA 2	PlayStation	Rockstar Games	fun 12/99	89%
4. Driver	PlayStation	Reflections	fun 07/99	88%
5. Music 2000	PlayStation	Jester Interactive	fun 01/00	83%

MARRO

V I D E O S P I E L E



Dreamcast

Dreamcast Dt.

Crazy Taxi	89,90
Vigilante 8	99,00
Virtua Striker 2	99,90
Hydro Thunder	79,90
Worms: Armageddon	99,90
Suzuki Allstar Racing	59,90
Deadly Skies	99,90
Marvel vs. Capcom	89,90
Powerstone	89,90
NBA 2k	99,00
Rayman 2	99,90

Dreamcast Imp.

Star Gladiators 2	89,90
Death Grimson 2	89,90
YOYO Venture	79,90
Virtua Cop 2	89,90
Golf	59,90
Rainbow Six U.S.	149,90
Marvel vs. Capcom 2	149,90
KOF 99 (new)	149,90
Timestalker	149,90



Playstation

Sony Playstation Dt.

Leon + Clare 3 Uncut	89,90
Hard Edge	79,90
UEFA Champions League	89,90
Glover	69,90
GTA 2	59,90
Millenium Soldier	69,90
War of the Worlds	59,90
Hell Night	59,90
Lego Rock Raiders	69,90
Syphon Filter 2	89,90
Midi Evit 2	89,90
Track & Field 2	99,90
Rce Combat 3	89,90
Metal Gear Solid Plat.	49,90
EPGA Golf	59,90
Rat Attack	69,90
Toy Story 2	89,90
Gran Turismo 2	89,90
ECW Hardcore Wrestling	99,90



Neo Geo

Neo Geo Pocket Color

Samurai Shodown	99,90
Neo Geo Cup Color	99,90
Tennis Color	99,90
Sonic Pocket Adventures	99,90
Pac Man	99,90
Metal Slug Pocket	99,90
Baseball Stars	99,90
NeoGeo Turf Masters	99,90
King of Fighters R2 Color	99,90
SNK vs. Capcom	99,90

Neo Geo CD

Soccer Brawl	19,90
Mah Jong Story	19,90
Riding Hero	19,90
Savage Reign	19,90
Puzzle Bobble	19,90

METAL SLUG 3 MODUL
 699,90 DM (BITTE VORBESTELLEN)



DVD Videos

DVD Import Videos CODE 1

American Pie	69,90
From Dusk Till Dawn 3	69,90
Three Kings	69,90
Muppets from Space	69,90
Blue Streak	69,90
A Man called Hero (HK)	69,90
House on haunted Hill	69,90
End of Days	69,90
Johanna v. Orleon	69,90
Lake Placid	69,90
Bone Collector	69,90
In Too Deep	69,90
Eyes wide shut	69,90
Sixth Sense	69,90
Astronauts Wife	69,90
Pokemon the Movie	69,90



N64 Angebote

Nintendo 64 Dt.

U-Rally 64	49,90
Star Wars EP1 Racer	49,90
Lyat Wars	29,90
Earthworm Jim 3D	49,90
Ready 2 Rumble Boxing	69,90
EPGA Golf	59,90
Top Gear Rally	49,90
Vigilante 2	59,90
Turok 3	59,90
Xena	59,90



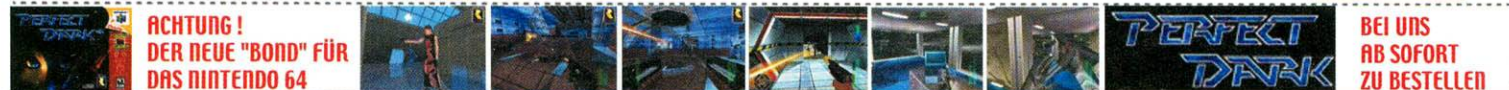
149,90 DM

Sale

Sonderangebote

SOLANGE VORRAT REICHT !!!

N64 - Turok 2 UK	39,90	Playstation Gehäuse	29,90
N64 - F1 Grand Prix	29,90	PSX - South Park	59,90
N64 - F1 Grand Prix 2	49,90	PSX - Formel 1 Plat.	29,90
N64 - Hot Wheels Turbo Racing	49,90	PSX - Actua Hockey	69,90
N64 - Nagano Winter Olympics	29,90	PSX - Actua Hockey 2	79,90
N64 - Donkey Kong Country 64	69,90	PSX - Trap Gunner	69,90
N64 - RTL World League Soccer	49,90	PSX - F1 World GP 99	59,90
N64 - KONSOLE + STAR WARS	149,90	PSX - Eliminator	49,90
DHC 64 Lösungsheft	9,90	PSX - YOYO Puzzle Park	69,90
Yoshis Story Lösungsheft	9,90	PSX - Centipede	59,90
Div. Neo Geo Pocket Games	29,90	PSX - NASCAR 2000	59,90
Bitte telefonisch nachfragen !!!		DC - Cool Boarders Burrn JP	49,90
DC - Dreamcast Graph Kit	24,90	DC - Buggy Heat JP	49,90
Aufkleber für die Dreamcast		DC - Street Fighter Zero 3 JP	49,90
		DC - Blue Stinger JP	49,90
		DC - Marvel vs. Capcom JP	49,90



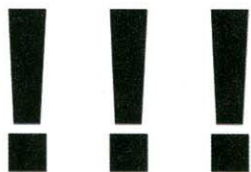
ACHTUNG!
 DER NEUE "BOND" FÜR
 DAS NINTENDO 64

BEI UNS
 AB SOFORT
 ZU BESTELLEN

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

Stuttgart MARRO Marienstr. 23 70178 Stuttgart Tel. 0711 221 422	Ulm MARRO Zeitblomstr. 31 88073 Ulm Tel. 0731 6020 755	Reutlingen MARRO Karlstr. 1 72764 Reutlingen Tel. 07121 320 014	Ludwigsburg MARRO Solituedstr. 3 71638 Ludwigsburg Tel. 07141 902 242	Waiblingen MARRO Gewerbestr. 5/1 71332 Waiblingen Tel. 07151 956 46 46 (nur Versand)	Demnächst! MARRO Gögginger Str. 91 86119 Augsburg Demnächst!	Nürnberg STAGE 1 Glogauer Str. 30/98 Frankencenter 90473 Nürnberg Tel. 0911 800 2886	Hamburg N.R.G. Mundsbürger Damm 54 22087 Hamburg Tel. 040 255 663
---	--	---	---	---	--	---	---

Achtung! Achtung!
 Am 30.06.2000 große Eröffnungsparty
 der neuen Filiale in Augsburg!
 Gögginger Str. 91 - 86199 Augsburg



MARRO

AUGSBURG





Action Figuren



Umtausch wegen nichtgefallen ist generell ausgeschlossen.
 Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei.
 Ladenpreise können abweichen.
 Für Druckfehler / Preisänderungen übernehmen wir keine Haftung.



SOUTH PARK



SOUTH PARK UND POKEMON MERCHANDISE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

- shop des monats -



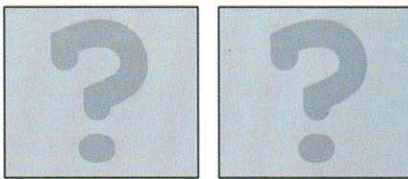
MARO
 Marienstr. 23
 70178 Stuttgart
 Tel. 0711 221 422



ab 100,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI

Hamburg
PLAY FAIR
 Wandsbekker Marktstr. 145
 22041 Hamburg
 Tel. 040 689 14836

Trier
MELL'S GAMESHOP
 Eurener Str. 10
 54294 Trier
 WWW.MELLS-GAMESHOP.DE



Achtung! Neu!
 Wir bieten Fachhändlern kostengünstig die Möglichkeit, Ihre Ladengeschäfte zu bewerben.
 Anfragen an Herrn Hüger
 Telefon: 07151 956 46 47

WWW.MARO-GMBH.COM

BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
 MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

DIE MODERNEN FAMILIENVIDEOTHEKEN

VB GÖTTINGEN
Am Posthof 2-6
37081 Göttingen
Tel.: 0551/60 06 66

VB BRAUNSCHWEIG
Frankfurter Str. 8
38122 Braunschweig
Tel.: 0531/89 79 65

VB HILDESHEIM
Bismarckplatz 10-11
31135 Hildesheim
Tel.: 05121/51 86 53

VB GOSLAR
Hildesheimer Str. 9
38640 Goslar
Tel.: 05321/2 09 80

VB AUGSBURG
Gögginger Str. 91
86199 Augsburg
Tel.: 0821/5 89 62 68

VB SEESEN
Johann-Zincken-Str. 6
38723 Seesen
Tel.: 05381/9 38 23

VB HAMELN
Reichardstr. 12
31789 Hameln
Tel.: 05151/92 40 60

VB NEUSS
Jülicher Landstr. 140
41464 Neuss
Tel.: 02131/77 92 14

VB SONDRERSHAUSEN
Am Planplatz 8
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/60 13 81

VB ERFURT
Juri-Gagarin-Ring 158
99084 Erfurt
Tel.: 0361/5 66 01 88

VB FRANKFURT/MAIN
Mainzer Landstr. 349
60326 Frankfurt/Main
Tel.: 069/9 73 89 90

VB OBERHAUSEN
Mülheimer Str. 20 a
46049 Oberhausen
Tel.: 03576-24 30 08

VB STUTTGART
Marienstr. 23
70178 Stuttgart
Tel.: 0711-6 49 36 43

VB REUTLINGEN
Konrad-Adenauer-Str. 28
72762 Reutlingen
Tel.: 07121/37 26 40

VB OLDENBURG
Nadorster Str. 228
26123 Oldenburg
Tel.: 0441-3 84 50 13

VB HANNOVER
Schulenburg Landstr. 139
30165 Hannover
Tel.: 0511/3 72 89 20

VB HANNOVER
Fliegerstr. 1
30179 Hannover
Tel.: 0511/3 74 99 50

VB HANNOVER
Podbielskistr. 366-370
30659 Hannover
Tel.: 0511/64 02 07

VB HANNOVER
Zeißstr. 6
30519 Hannover
Tel.: 0511-8 44 37 80

VB DORTMUND
Börnstr. 181
44145 Dortmund
Tel.: 0231-8 63 38 09

VB GOTHA
Burgfreiheit 2
99867 Gotha
Tel.: 03621-30 17 77

VB LÜBECK
Ratzeburger Allee 125
23562 Lübeck
Tel.: 0451-5 02 12 12

VB HAMBURG
Bramfelder Chaussee 148
22177 Hamburg
Tel.: 040-64 22 00 44

VB ESSEN
Aktienstr. 42
45359 Essen
Tel.: 0201-685 81 89

VB DARMSTADT
Pallaswiesenstr. 63
64293 Darmstadt
Tel.: 06151/87 64 65



Die Familienvideothek

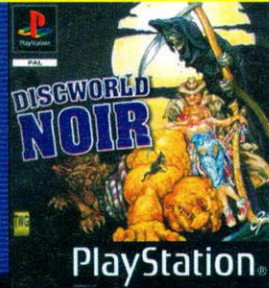
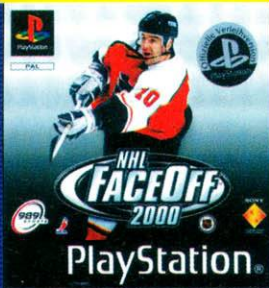
**VIDEO HITS
IM VERLEIH**

**DVD HITS
IM VERLEIH**

**PC CD-ROM
IM VERLEIH**

**PLAYSTATION
IM VERLEIH**

LEIHT EUCH DIE RENNER:



**SONY PLAYSTATION
KONSOLEN AUCH IM VERLEIH**



IM VERLEIH ALS: **VHS & DVD**

ALLE TOP-SPIELE IM VERLEIH

**TESTET UNS
KOSTENLOS:**

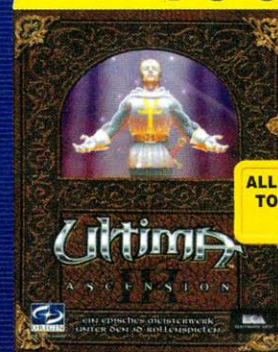
GUTSCHEIN

MIT DIESER WERTMARKE KÖNNEN
SIE SICH BIS ENDE DEZ. 2000 EINEN
FILM ODER EIN SPIEL FÜR 2
KALENDERTAGE AUSLEIHEN.
PRO KUNDE IST NUR EIN GUTSCHEIN
MÖGLICH.



GÜLTIG IN ALLEN VIDEO BUSTER FILIALEN

PC CD-ROM



ALLE PC CD-ROM
TOP SPIELE IM
VERLEIH

Wir suchen Franchisepartner

MARO
VIDEOSPIELE

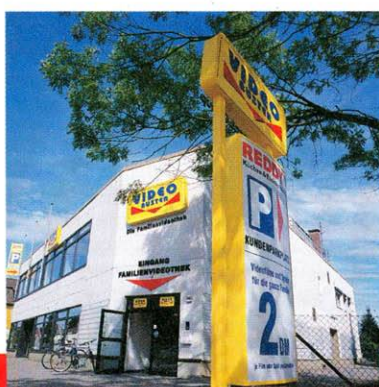


Nehmen Sie an unserem Erfolg teil.

Die beiden erfolgreichen Unternehmen planen gemeinsam die Expansion in der Unterhaltungsbranche. In allen Filialen der Video Buster Gruppe wird ein Maro-Videospiele-Center integriert. Die nach dem Franchiseprinzip betriebenen Shops werden von Ihnen in Eigenverantwortung geleitet. Die Toplagen der Video Buster Kette, sowie die in der Branche überdurchschnittlich großen Kundenstämme erleichtern Ihnen den Start in die Selbstständigkeit. Weiter fließen die Erfahrungen der schon jetzt gemeinsam betriebenen Filialen in das Konzept ein.

Haben Sie Interesse an unserem Konzept, dann schicken Sie uns Ihre Bewerbung mit Lebenslauf sowie Eigenkapitalnachweis an:

Video Buster Entertainment Group®
Johann-Zincken-Str. 6
38723 Seesen



So werten wir:

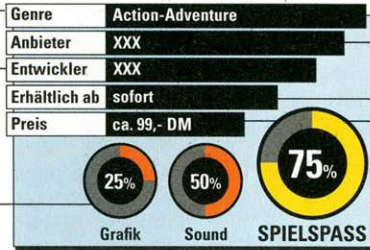
Rennspiel oder Rollenspiel? Action oder Strategie? Hier seht ihr, ob's um euer Lieblings-Genre geht.

Wer hat das kreative Know How geliefert? Der Entwickler hat das Projekt von A - Z begleitet und gestaltet - von den ersten Programm-Codes bis zu den letzten Grafiken.

Wie sieht das Spiel aus? Ist es auf dem neuesten Stand der Technik und läuft es superflüssig - oder wird es von Ruckelkrämpfen und Polygon-Schwund befallen?

Ohrenschaus oder Beleidigung fürs Gehör? Wie abwechslungsreich ist die Komposition, wie passen die Sound-Effekte zum jeweiligen Ambiente? Wurde die Akustik mit hochwertigem Audio-Equipment eingespielt oder knarzt und knistert es aus euren Boxen? Unterstützt der Sound HiFi-Systeme mit Raumklang (Pro Logic bzw. Dolby Digital 5.1).

Software-Gurke oder Spiele-Perle? Der fun generation Härte-test verrät, wo ihr euer Geld am besten anlegt: Jeden Monat sichten unsere Redakteure die aktuellsten PAL-Neuheiten und die heißesten Importe aus Fernöst oder USA. Unsere Wertungen vergeben wir nach dem bewährten Prozentsystem: Je höher das Rating, desto höher der Spielspaß! Unser Wertungskasten verrät euch alle wichtigen Details auf einen Blick!



Wer vermarktet und vertreibt das Spiel? Steht eine Firma dahinter, die für gute Qualität bürgt?

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

Low-Price-Produkt oder teurer Übersee-Import? Wie viel kostet der Spaß?

Die Wertung der Wertungen: Ein Spiel ist sein Geld nur dann wert, wenn's Spaß macht - und da spielen Grafik bzw. Sound eine genauso große Rolle wie Handling, Steuerung oder Design. Liegt dem Spiel eine neuartige Idee zugrunde oder ist's der xte Aufwasch eines uralten Konzepts? Bringt euch der Titel auf Dauer Spaß - oder stellt ihr ihn nach zwei Wochen wieder in den Schrank? Wirklich interessant wird's hier erst ab 80%: Alle Spiele unter der "magischen" 80 spielt ihr vor dem Kauf auf jeden Fall probe!

Auszeichnung für Topspiele

Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 80% oder mehr kürt fun generation mit einer Medaille: Für Titel im Achtzige -Feld vergeben wir Silber, Gold dagegen hat sich nur verdient, wer 90% oder mehr kassiert.



Die Charts

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

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!

Die Adresse:

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

Diesen Monat ist die glückliche Gewinnerin:

Torsten Tag aus Weißwasser

Herzlichen Glückwunsch!

Redaktions-Charts

Robert

1. Spacechannel 5 Dreamcast
2. Resident Evil CODE: Veronica Dreamcast
3. Crazy Taxi Dreamcast
4. Dead or Alive 2 Dreamcast
5. Front Mission 3 PlayStation

Daniel

1. Nightmare Creatures II PlayStation
2. Star Wars Episode I: Racer Dreamcast
3. Guitar Freaks PlayStation
4. Bishi Bashi Special PlayStation
5. Verstecken Wald/Hohle Eiche

Simon

1. Resident Evil CODE: Veronica Dreamcast
2. Pokémon Blaue Version Game Boy Color
3. Crazy Taxi Dreamcast
4. Dead or Alive 2 PlayStation2
5. Topfgeschlagen Fussboden

Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

1. Pokémon Stadium Nintendo 64
2. WWF Smackdown! PlayStation
3. Pokémon Blaue Version Game Boy Color
4. Pokémon Rote Version Game Boy Color
5. Syphon Filter 2 PlayStation
6. Grandia PlayStation
7. Ridge Racer 64 Nintendo 64
8. Tony Hawk Pro Skater Nintendo 64
9. F1 2000 PlayStation
10. Crazy Taxi Dreamcast

Leser-Charts

1. Crazy Taxi Dreamcast
2. Soul Calibur Dreamcast
3. Resident Evil 3: Nemesis PlayStation
4. Gran Turismo 2 PlayStation
5. Resident Evil CODE: Veronica Dreamcast

Japan-Charts

1. Yugioh Monster Capsule Game Boy Color
2. Tekken Tag Tournament PlayStation2
3. Gradius III & IV PlayStation2
4. Kirby Star 64 Nintendo 64
5. Pawafuru Kun Pocket 2 Game Boy Color

USA-Charts

1. Pokémon Trading Card Game Boy Color
2. Pokémon Stadium Nintendo 64
3. Pokémon Gelbe Version Game Boy Color
4. WWF Smackdown! PlayStation
5. Tony Hawks Pro Skater Nintendo 64

Special-Charts

Diesmal: Spiele, die Hunger machen:

1. Star Wars: Masters of Teräs Käsi PlayStation
2. Bugs Bunny: Operation Karotten Game Boy Color
3. Burgertime Commodore 64
4. Cheesy PlayStation
5. Tonic Trouble Nintendo 64
6. Spice World PlayStation
7. Kung Food Atari Lynx
8. Chocobo Racing PlayStation
9. Alfred Chicken Super Nintendo
10. Dr. Fruit Commodore Amiga 500
11. Joe & Mac Super Nintendo
12. ISS Deluxe Super Nintendo
13. Box Champions PlayStation
14. Knife Edge Nintendo 64
15. Ice Climber NES
16. Fisherman's Bait: Big Ol' Bass PlayStation
17. Incoming Dreamcast

Mein Leben ist so sinnlos!

Meins auch...

Gebt 72 Mäusen einen Sinn. Das fun-Abo

Eure ABO-Vorteile:

- 100% fun generation jeden Monat frei Haus
- Nur 72,-DM (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 hier abgebildeten Platinum-Titel



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

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.

Aussagen und auf eine Postkarte kleben oder in einen Briefumschlag stecken und mit einer Marke im Wert von 1,10 DM sowie unten angegebener Adresse versehen.

Ich bin der neue Abonnent	
<input type="checkbox"/> 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 600
Ich habe den neuen Abonnenten geworben	
Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum-Spiel haben: <input type="checkbox"/> Bust-A-Move 2 <input type="checkbox"/> MediEvil <input type="checkbox"/> Gran Turismo <input type="checkbox"/> Tekken 3 <input type="checkbox"/> Final Fantasy VII <i>Bitte nur EIN Spiel ankreuzen</i>	
Zahlungsweise wie angekreuzt:	
<input type="checkbox"/> per Bankeinzug <input type="checkbox"/> bei Geldinstitut <input type="checkbox"/> per Überweisung	
BLZ _____ Konto-Nr. _____	
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.	

ab die Post mit 100

fun generation

- Abo-Service

74168 Neckarsulm

ABO-ANT-WORT

Nightmare Creatures II



**Kalisto lässt die Albtraum-Kreaturen auferstehen:
Nightmare Creatures II ist ein gefundenes
Fressen für Horror-Freunde!**



☛ Hacke-di-hack - ab ist der Arm! Wenn Wallace seine Axt schwingt, bleibt nichts am Stück...



☛ Axt oder Kettensäge? Wer zieht den kürzeren? Krank sind sie jedenfalls alle beide...



☛ Axt oder Kettensäge? Wer zieht den kürzeren? Krank sind sie jedenfalls alle beide...



☛ Aufgepaßt! Der Zombie stapft wutentBRANNT auf euch zu!



☛ Böses Omen? Der Sensenmann kreuzt euren Weg...

Der französische Entwickler Kalisto bereitete Genre-Fans bereits vor anderthalb Jahren schlaflose Nächte: In *Nightmare Creatures* hattet ihr es mit den abscheulichsten Kreaturen zu tun. Wo die finsternen Gestalten herkommen? Hexenmeister Adam Crowley hat in seinem Fanatismus das Tor zur Hölle geöffnet - und der untoten Sippe damit den Zugang zum Diesseits geebnet. Einst ein angesehenen Wissenschaftler, experimentiert der finstere Alchemist heute nur noch mit den Kräften des Bösen. Und während die faulige Bande aus dem Jenseits in den Straßen von London herumstapft und unbedarfte Bürger belästigt, rüsten sich zwei tapfere Krieger für ihren Einsatz: Ordensritter Ignatius und Schwertkämpferin Nadja ziehen gegen die feiste Brut in die Schlacht. Nach einer aufregenden Odyssee durch 15 Level hatten die mutigen Streiter den Frieden wieder hergestellt - das war um 1830...

Der Vorgänger



Nightmare Creatures

(Test in fun 11/97, Wertung: 76%)

Hektisches Monstergelocke, das an die Klasse seines Nachfolgers bei weitem nicht heranreicht.





☛ "Sie wissen nicht zufällig, wie spät es ist!? Nein? Tja, äh... Schöne Shorts..."



☛ Wallace ist nicht aufzuhalten - Hindernisse werden mit einer Ladung Dynamit weggesprengt.



☛ Vielseitig: Euer Protagonist taucht auch schon mal in trübe Gewässer hinab.

Bestien, Bosheit, Brutalität

Nun, 100 Jahre später, ist Adam Crowley zurückgekehrt: Wir schreiben das Jahr 1934 und der sadistische Wissenschaftler experimentiert noch immer nach Gutdünken in seinem Labor herum. Nachdem die Horde der Hölle zerschlagen war, betätigte sich der kranke Kopf anderweitig: Er führte schlimme Versuche an lebenden Menschen durch, folterte seine Opfer bis an die Grenzen des Ertragbaren...

Eines von Crowleys gequälten Versuchskaninchen ist Wallace: Bis aufs Blut gepeinigt, beinahe zu Tode gefoltert und seines klaren Verstandes beraubt, sinnt der arme Tropf auf

Rache - und so startet euer Feldzug durchs nächtliche London. Ihr beginnt eure Pirsch in der Gummizelle, in der ihr eben noch eingesperrt wart - draußen im Gang wütet ein riesiges Monster. Schnell die Axt aus dem Regal genommen und in den Kampf gestürzt.

Wallace hat den Umgang mit dem Beil offenbar fleißig trainiert - euer Protagonist hackt sich durch die Monsterscharen, als hätte er nie etwas anderes getan. Oder ist's einfach nur der blinde Zorn? Ob Talent oder Wut - blindes Gehacke bringt euch auf Dauer nicht weiter. Wer blindlings auf die Gegner einprügelt, kassiert umso kräftigere Schläge - und liegt schon bald k.o. in der nächsten Ecke.

Drei Pfund Gehacktes...

Wollt ihr also nicht schon zu Beginn als zweitklassiges Monsterfutter erhalten, solltet ihr taktisch vorgehen: Für jeden einzelnen Gegner gibt's die entsprechende Strategie. Mal müßt ihr einen Schritt zur Seite gehen, wenn ihr attackiert werdet und dann zuschlagen - ein anderes mal greift ihr den Feind in einem unachtsamen Moment an. Zwar müßt ihr zunächst ein bisschen herumprobieren, aber habt ihr die richtige Taktik erst einmal raus, erscheinen euch die garstigen Gesellen nur noch halb so gefährlich. Ob geifernde Zombies, irre Kettensägen-Schwinger oder raubtier-ähnliche Killerkreaturen - alle müssen



☛ Feurig und temperamentvoll: Gegen größere Brocken setzt ihr am besten eure Spezialwaffen ein - hier eine brennende Axt!



☛ Wer sucht, der findet: In Holzkisten schlummern oft hilfreiche Goodies, wie hier eine Splitterbombe.



☛ Der Prankenhieb saß! Wallace muß sich auch mal eine einschenken lassen...

Per Special-Power habt ihr das Ungetüm zu Eis erstarren lassen. Nun genügt ein Schlag und das Vieh zerspringt in 1000 Stücke...



"Wohl aus dem Zoo entflohen?" In *Nightmare Creatures II* bekommt ihr es auch mit gefährlichen Raubtieren zu tun.



Blinkt die Fatality-Anzeige am oberen Bildschirmrand, ist es Zeit für einen zünftigen Finishing-Move.

beiden Angriffsknöpfe zusammen, enthaupet Wallace sein Gegenüber, rammt ihm das Beil in den Brustkorb oder erledigt ihn mit einem coolen Headbutt - kaputtgehen kann ja nicht mehr viel! Und ist ein Monster doch mal zu stark, dann greift ihr eben auf eure Spezialwaffen zurück. In schöner Regelmäßigkeit findet ihr nämlich besonders durchschlagskräftige Bonus-Items: Da feuert ihr mit der Pistole auf die Ungeheuer, werft einen Feuerball oder laßt einen Schwarm Bienen los - die emsigen Insekten zerlegen den unglücklichen Angreifer in seine Einzelteile. Um es also klar zu sagen: *Nightmare Creatures II* ist definitiv kein Spiel für Kinder! Hier fließt nicht nur reichlich Blut - auch zahlreiche Zwischensequenzen oder Zusatzaktionen richten sich ausschließlich an eine erwachsene Zielgruppe. Ob ein Monster an toten Menschen knabbert oder ihr einen armen Kerl auf dem elektrischen Stuhl von seinem leidlichen Dasein befreit, indem ihr den Schalter umlegt - Entwickler Kalisto schlägt eine harte Gangart ein, und die wird das ganze Spiel über beibehalten.

Adventure light

Doch wird in *Nightmare Creatures II* nicht nur auf Teufelkommaus geschlachtet - auch Rätsel wollen hin und wieder gelöst werden. So seid ihr ständig auf der Suche nach Schlüsseln, ohne die ihr den nächsten Abschnitt nicht betreten könnt. Meist sind die begehrten Objekte in irgendwelchen

früher oder später gegen eure Axt kapitulieren. Doch ist Taktik alleine noch längst nicht alles: Um einen Kampf möglichst kurz zu gestalten und für euch zu entscheiden, solltet ihr von den verschiedenen Schlag-Kombinationen Gebrauch machen. Eine kurze Button-Abfolge - und schon schlägt Wallace mit seiner Axt ungleich aggressiver auf die feindliche Brut ein. Ist der Gegner schließlich seines Energiebalkens beraubt, erscheint in der rechten oberen Bildschirmcke der Hinweis "Fatality". Das Stichwort für euch, einen tödlichen "Finishing-Move" auszuführen: Drückt ihr die

Alternativen

Silent Hill
(Test in fun 08/99, Wertung: 92%)

Furcht einflößend wie kein anderes Videospiel. Zuschlagen oder sterben!



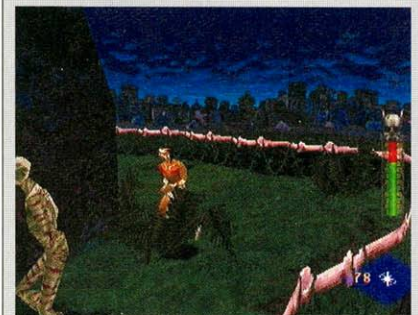
MediEvil 2
(Test in fun 05/00, Wertung: 84%)

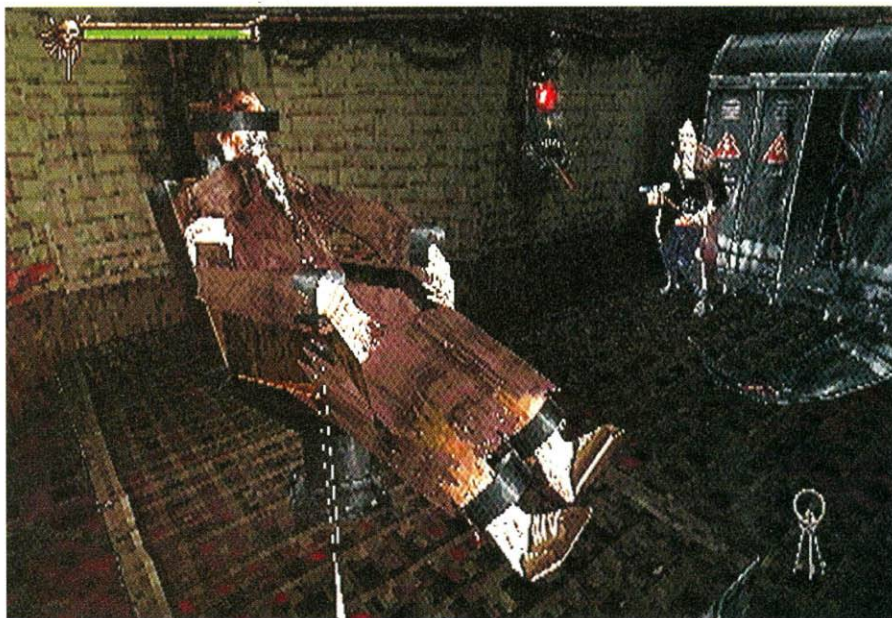
Gruselkost für Weicheier: *MediEvil* ist skurril, aber nicht übertrieben brutal.



Akuji the Heartless
(Test in fun 02/99, Wertung: 85%)

Voodoo-Abenteuer von Crystal Dynamics - Genre-Freunde sehen sich's an!





☛ **Makaber:** Um den wimmernden Kerl von seinem Leid zu befreien, legt ihr den Hebel für den elektrischen Stuhl um - allerdings rein freiwillig!



☛ **Ein schlechter Zeitpunkt, den Kopf zu verlieren:** Wallace schwingt das Beil...

Vitrinen oder engen Verschlagen versteckt. Neben Schlüsseln und den bereits erwähnten Spezialwaffen finden sich aber noch andere Gegenstände: So solltet ihr ständig die Augen nach Blutkonserven offenhalten - ohne die hilfreichen Energiespender kommt ihr in den düsteren Dungeons nämlich nicht weit. Außerdem benötigt ihr hin und wieder auch mal eine Kneifzange, um damit lästige Vorhängeschlösser durchzuzwicken oder ihr sprengt mit einer Ladung Dynamit sperrige Hindernisse aus dem Weg. So Adventure-lastig wie ein *Silent Hill* oder *Soul Reaver* ist *Nightmare Creatures II* also nicht - dem Spiel Spaß tut's aber keinen Abbruch!

Winkel verschanzt. Ehe ihr euch dem üblen Hexer, Folterknecht und Wahnsinnigen also stellen dürft, müßt ihr euch durch neun riesige Areale hacken. Angefangen im Londoner Krankenhaus führt eure Reise durch ein düsteres Schloß, ein Pariser Kino, modrige Katakomben bis zum berühmten Eiffelturm. Die einzelnen Level sind dabei ziemlich umfangreich und machen schon beinahe einem *Turok* Konkurrenz - jedoch nur beinahe! Auch wenn Wallace mit seiner Axt am liebsten meuchelt, so ist das Mordinstrument auch noch für andere Dinge zu gebrauchen: Mit dem Beil schlagt ihr Vitrinen ein, hackt Holzverschlagen auf, öffnet Türen oder reißt morsche Zäune ein. Das reagiert euren "Helden" nicht nur ungemein ab - sondern legt nebenbei auch noch den einen oder anderen Geheimgang frei. Und während ihr so durch dunkle Gassen, modrige Dungeons und feuchte Kerker pirscht, sorgt die akustische Untermalung für unheimliche Stimmung im Wohnzimmer: Ähnlich wie in *Silent Hill* hört



☛ **Wallace in Rage:** Auch wenn der Gegner bereits tot am Boden liegt, hackt ihr munter weiter - man will ja sicher gehen...

Durch Nacht und Wind...

Wallace steckt voller Zorn - das kriegen auch die zahlreichen Monster schmerzhaft zu spüren. Doch bis zum Ziel ist es ein langer Weg: Adam Crowley hat sich im hintersten

ihr meist nur dumpfe Beats, ein leises Knarren oder ein entferntes Wimmern - Atmosphäre pur. Zusammen mit der hochauflösenden Optik und den vielen grafischen Details (im Wind wehende Vorhänge, vorbeihuschende Ratten, etc.) ist *Nightmare Creatures II* ein technisches Meisterwerk. ■ (dj)

fun meint:

"*Nightmare Creatures II* ist eine Offenbarung für Horror- und Splatter-Freaks! Der Titel ist nicht nur kompromisslos brutal, sondern auch unheimlich atmosphärisch - seit *Silent Hill* wart ihr nicht mehr so gebannt vor dem Fernseher gesessen. Ständig auf der Hut und immer in der Angst, von einem Monster angegriffen zu werden, werdet ihr voll in den Bann gezo-

gen. Allerdings ist der Horror-Ausflug kein Kirschenessen: Um gegen die höllische Brut zu bestehen, müßt ihr überlegt und taktisch vorgehen - und oftmals mehrere Versuche starten. Wer mit dem hohen Schwierigkeitsgrad und der etwas trägen Steuerung leben kann, holt sich das Teil - *Nightmare Creatures II* wird euch das Fürchten lehren!!"

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	Juni
Preis	ca. 99,- DM

Grafik

Sound

SPIELSPASS

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

Chu-Chu Rocket



Keine Chance für die CPU-Spieler: Mit Weitblick und Hinterlist eines geübten Spielers kann der Computer nicht mithalten.



Segas erstes "echtes" Onlinespiel erreicht die deutschen Zocker: Ist das Vierspielergeknobel um die putzigen Chu-Chu-Mäuse ein Grund ins Netz zu gehen?

Mäuse ...

Chu-Chu-Registrierung



Um Chu-Chu-Rocket Online zu zocken, müsst Ihr Euch vorher als Online-Spieler registrieren: Wählt einen Spitznamen sowie ein passendes Passwort. Wer ein VM ins Pad stößelt, speichert automatisch die Zugangsdaten und gelangt ab sofort direkt ins Servermenü. Hier wählt Ihr den spanischen, englischen, französischen oder deutschen Chu-Chu-Server, um gegen internationale Spieler anzutreten. Jeder Server besitzt zwei Sparten für 50- bzw. 60-Hz-Spieler: Ihr habt nur Zugriff auf die Sparten mit der Hz-Zahl, die Ihr vor dem Spielstart eingestellt habt. Daneben findet Ihr hier auch die Puzzeldatenbank.

Chu-Chu-Chat



Habt Ihr einen Spieleserver gewählt, entscheidet Ihr Euch für eine Liga (Anfänger bzw. Experten) und schon befindet Ihr Euch zusammen mit anderen Spielern in einem

Menü. Mit der Chat-Funktion plaudert Ihr entweder mit allen Anwesenden oder nur mit einer Person. Per Tastendruck kontrolliert Ihr Siege und Niederlagen Eurer Gegenüber. Um gegen die anderen Onlinespieler anzutreten, eröffnet Ihr per Tastendruck einen Spielraum, den Ihr per Passwort schützt: So lasst Ihr nur ausgesuchte Spieler eintreten. Ab zwei Personen im Raum startet Ihr das Duell, fehlende Spieler werden durch CPU-Kontrahenten ersetzt.

Chu-Chu-Battle



Das Online-Duell ist mit dem normalen Battle-Modus für vier Spieler identisch, nur dass Ihr eben online spielt. Bis zu drei Spieler dürfen dabei über Eure Konsole

zocken, mindestens ein Spieler nimmt über das Netz teil. Dabei müsst Ihr mit Geschwindigkeitseinbußen rechnen: Euer Cursor bewegt sich zwar ganz normal über den Bildschirm, vom Knopfdruck bis zur Pfeilplatzierung auf dem Spielfeld vergehen jedoch bis zu zwei Sekunden. Im Glücksfall bemerkt Ihr kaum eine Verzögerung. Dieser Effekt betrifft in jedem Fall alle Spieler, es wird also niemand benachteiligt.



Sechs Mäuse und nur drei Pfeile: Im Puzzlemodus müsst Ihr die Laufbahn der Mäuse vorausberechnen und Pfeile klug platzieren.

Wo Sonic Team drauf steht, ist jede Menge Spielspaß drin – für Sega-Fans ist das ein ehernes Gesetz. Seit den 16-Bit-Tagen bastelt das Team um den Sonic-Erfinder Yuji Naka einen Hit nach dem anderen, u.a. auch viele Teile der *Shining Force-Fantasy*-Serie, sowie (zuletzt) den musikalischen "Samba de Amigo"-Automaten. Auch in Segas Online-Plänen spielt das Team eine Rolle: Das erste Online-Spiel Chu-Chu-Rocket entwickelte das Sonic Team im Alleingang, jetzt sitzen die Jungs am Super-Projekt *Phantasy Star Online*.

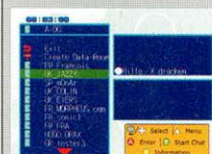
Das einfache Knobelkonzept zum Reinschupern in die Online-Welt ist geschickt gewählt: Das Online-unerfahrene Publikum findet sich schnell zurecht und geringe Datenmengen bei der Übermittlung beugen technischen Problemen vor. Die Umstellung ist außerdem einfach, denn das Internet-Duell ist eine Online-Version des normalen Vierspielermodus: Erst übt Ihr offline mit bis zu drei Kumpeln, kennt Ihr Euch aus, wagt Ihr Euch in die Online-Arena.

Lockt die Chu-Chus!

Die Regeln sind simpel: Auf einem Schachfeld von neun mal zwölf Feldern befinden sich vier Raketen, für jeden Spieler bzw. CPU-Streiter eine. Daneben entdeckt Ihr mehrere Mauselöcher, aus denen die Chu-Chus watscheln. Diese kleinen Mäuse sind süß, aber dumm: Sie laufen immer geradeaus und biegen an jedem Hindernis nach rechts ab. Eure Aufgabe ist es, innerhalb des Zwei-Minuten-Limits möglichst viele Mäuse in Eure Rakete zu lenken. Hierfür düst Ihr mit Eurem Cursor über das Spielfeld und legt bis zu vier Richtungspfeile auf den Boden, um die Chu-Chus umzuleiten. Wer einen fünften Pfeil legt, löscht gleichzeitig den ersten. Natürlich könnt Ihr die Pfeile auch nützen, um die Mäuse von einer feindlichen Rakete fernzuhalten und die Kontrahenten zu blockieren. Neben den normalen Chu-Chus entspringen den Mauselöchern alle paar Sekunden zwei Sorten Bonus-Chu-Chus: Die mit der Ziffer 50 markierte Supermaus zählt soviel wie 50 normale Chu-Chus, sollte sie die Rakete erreichen. Die zweite

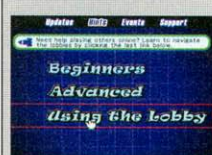
...im Netz

Chu-Chu-Puzzle



Um Puzzle-Levels ins Netz zu stellen oder von dort auf Euer VM zu laden, klickt Ihr in der Serverauswahl auf Puzzeland. Jeder Spieler legt hier einen Raum mit beliebigem Namen an, in dem er seine Puzzles zur Verfügung stellt. Wer bastelt das kniffligste Rätsel?

Chu-Chu-Homepage



Mit dem Online-Match hat die Chu-Chu-Rocket-Homepage nichts zu tun: Auf der Internetseite findet Ihr englische Informationen zum Online-Spiel sowie Sparten für zukünftige Events und einen Email-Kontakt für Fragen. Geheime Cheats oder neue Spielfiguren zum Download (siehe Optionsmenü) bietet die Homepage bislang nicht.



Zeit für eine Runde Roulette: Beim Mouse-Mania-Extra überrennen hunderte Chu-Chus den Bildschirm.



Im Puzzleeditor erstellt Ihr Eure eigenen Rätselniveaus, die Ihr anschließend ins Netz stellt oder an Kumpels weiterreicht.



Letzte Chance für Seitenhiebe und Abräumer: Die finalen Sekunden eines Matches hämmern transparent auf den Bildschirm.

Bonusvariante ist rosa und startet das Extraroulett: Je nach Ergebnis werden die Raketen vertauscht, Pfeile auf dem Bildschirm gelöscht, die Spielgeschwindigkeit verändert oder alle Mäuse für wenige Augen-

blicke direkt in eine Rakete gebeamt. Wo Mäuse ihr Unwesen treiben, sind Katzen nicht weit: Für den zusätzlichen Nervenkitzel sorgen gefräßige Raubtiere, die ebenso den Mauselöchern entspringen und Euren Pfeilen folgen. Erreicht eines der Biester Eure Rakete, verschlingt es ein Drittel aller gesammelten Chu-Chus! So entstehen verbissene Kämpfe, denn Spieler versuchen natürlich, sich gegenseitig die Katzen unterzubeln. Für Abwechslung sorgt auch das Layout der 24 unterschiedlichen Levels, die mit Fallgruben und Mauern Eure Gehirnzel- len zusätzlich glühen lassen.

gemeinsam mit zwei Raketen Chu-Chus locken. Im Stage-Challenge-Modus erwarten Euch 24 weitere Labyrinth mit speziellen Aufgaben für ein bis zwei Spieler: Innerhalb des Zeitlimits versucht Ihr 100 Mäuse zu fangen, möglichst viele Katzen in die Rakete(n) des Gegners zu leiten, eine Katze mit allen Mäusen zu füttern oder Chu-Chus an den Katzen vorbei in die Rakete zu leiten.

Wer lieber alleine spielt, klickt sich in den Puzzle-Modus: Hier weist Ihr ohne Zeitdruck auf insgesamt 100 Spielfeldern teils weit verstreuten Chu-Chus den Weg in Eure Rakete – allerdings mit einer begrenzten Anzahl von Pfeilen.

Habt Ihr alle Levels gemeistert, erstellt Ihr im Leveleditor eigene Puzzles (je 3 Blocks auf dem VM) oder downloaded Neue aus dem Internet, denn jeder Chu-Chu Rocket-Besitzer kann seine selbst erstellten Levels ins Netz stellen. ■ (oe)



Mäusewahnsinn: Mit nur einem Knopfdruck lenkt Ihr oftmals mehrere Dutzend Chu-Chus in Eure Rakete.

Abwechslung...

...vom Vierspielermatch. Eine Variation des Vierspielerduells ist der Teammodus, in dem sich je zwei Spieler zu einer Mannschaft zusammenschließen und

fun meint:

„Sonic Team mischt Knobel- und Action-Elemente zu einer heißblütigen Vierspieler-schlacht: Gegen die Kumpels entstehen verbissene Matches, die Ihr nur mit voller Konzentration gewinnt – Wer den Überblick verliert, bleibt auf der Strecke. Ungeschlagene Meister gibt's deshalb nicht: Jeder Kampf ist eine neue Herausforderung, das macht die Flair der heckti-

schen Knobelmatches aus. Der Online-Modus reizt trotz Verzögerungsmanko, die Benutzerführung ist dagegen spartanisch: Dafür gibt's im Vergleich zur Importversion eine Abwertung. Puzzle und Challenge sind ein Fall für Hiscore-Jäger: Bald kennt Ihr die Lösungswege und seid auf den Download angewiesen. Trotzdem: Segas erstes Online-Match ist ein Volltreffer!

Genre	Puzzle
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

56%

Grafik

71%

Sound

89%

SPIELSPASS

1-4 Spieler VMU 3 Blöcke Tastatur Vibration Pak VGA-Box Modem 50/60 Hz Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Einsteiger bis Profis

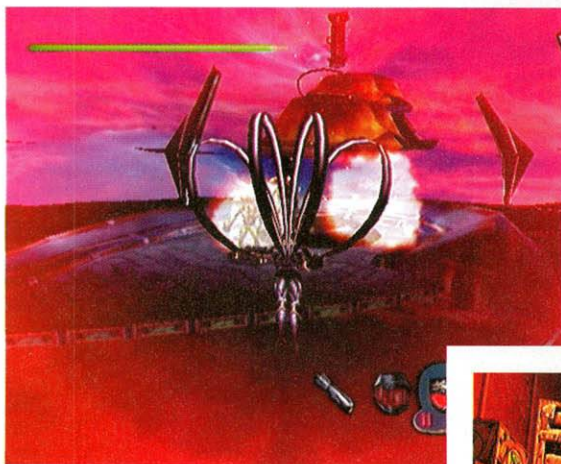
MDK 2



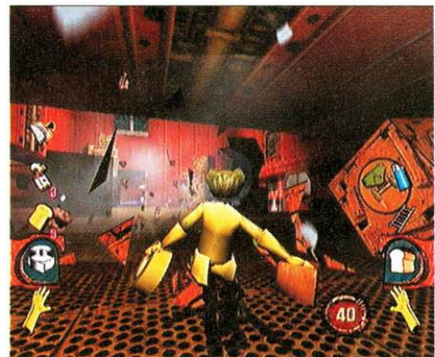
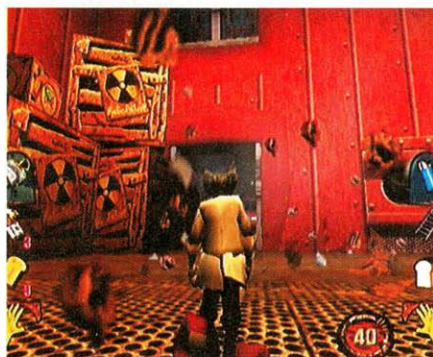
Kurt bekommt Verstärkung: Zusammen mit Hund Max und Doktor Hawkins stürzt sich der Held in ein neues Action-Abenteuer.



Pixelgenau: Ihr nehmt die feindliche Drone im Sniper-Modus auf's Korn – wahlweise mit MG oder Granaten.



Kurt gleitet mit seinem Cape über einen Abgrund hinweg – und direkt in die feindliche Schußlinie hinein. Jetzt aber flott wieder auf den Boden zurück!



Ups, Hawkins hat versehentlich die Luftschleuse geöffnet! Keine Panik: Einfach das Klebeband mit den Magneten kombinieren, dann noch das Goldfischglas übergestülpt, und schon habt ihr einen schicken Astronauten-Anzug mit Schwerkraftschuhen!

Action-Mime Kurt Hectic bekommt Gesellschaft: Die fiesen Aliens haben wieder zugeschlagen - und zwar diesmal so heftig, dass Kurt die Invasion nicht alleine in den Griff bekommt. Glück für den MDK-Helden, dass ihm die beiden Kollegen diesmal nicht nur mit Rat, sondern auch mit Tat zur Seite stehen: Cyborg-Hund Max und Doktor Hawkins waren im ersten Teil nur Zuschauer, diesmal sind sie vollwertige Spielercharaktere. Aber bevor die beiden an der Reihe sind, darf wieder mal Kurt Hectic ran - das "K" in MDK soll den Tag retten - wie gehabt mit flotter Action-Handhabe, Präzisionsgeschützen und schrägen Slapstick-Einlagen. Wie Batman & Co. ist der tolpatschige Bursche ohne seine Ausrüstung nämlich nur ein halber Held: Im rechten Arm seines "Sniper-Suit" sind konventionelle Waffen wie das Maschinengewehr untergebracht, auf dem Rücken trägt Kurt einen Anti-grav-Schirm. Mit letzterem gleitet ihr durch Aufwinde oder über Abgründe hinweg: Einfach tüchtig Anlauf nehmen, abspringen und dann mit dem linken Shoulder-Button den

Schirm ausfallen. Aber Kurts Hauptsensation ist und bleibt der "Sniper-Mode": Doktor Hawkins hat das famose Scharfschützen-Gimmick in eurem Helm montiert - damit ihr Gegner auch auf große Distanz erledigen könnt, bevor sie euch im Nahkampf so richtig gefährlich werden. Die Verfahrensweise: Ihr tippt mit dem Analog-Pad kurz nach unten und wechselt so in den "Sniper-Modus". Über die linke Bildschirmhälfte bestückt ihr euer "Sniper-Rifle" mit unterschiedlichen Geschossen, über die Kamera in der Mitte könnt ihr weit entfernte Gegner oder Objekte um bis zu 400 Prozent vergrößern. Und habt ihr den Mistkerl erstmal im Visier - dann drückt ihr einfach ab!

Max

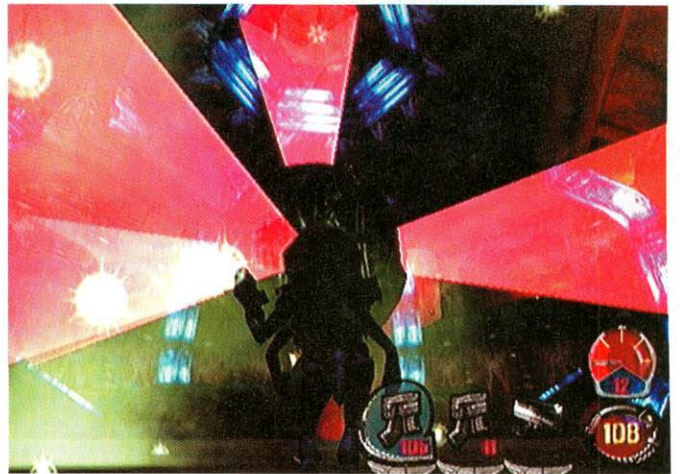
Weniger komfortabel, aber dafür rasanter spielen sich die Abenteuer von Max: Das "M" in MDK ist ein Action-Held der alten Schule, erforscht die riesigen Alien-Raumer mit flottem Hundeschritt und ballert auf alles, was sich bewegt (oder was sich nicht bewegt - kann ja nie schaden). Das Besondere an Max: Anstatt wie Kurt nur einhändig drauf los zu ballern, nimmt der mechanische Wauwau seine Opfer mit gleich vier Geschossen gleichzeitig aufs Korn. Ob Uzi, Magnum oder normale Pistole: Sämtliche Waffen sind im unteren Bildschirmdrittel nebeneinander aufgelistet und werden auf jede Hundepfote ein-



Knifflig: Außer Adventure-Puzzles muß der Doc auch gemein Jump'n'Run-Einlagen meistern. Hier hält nur durch, wer Nerven wie Drahtseile hat!



Max arbeitet sich Plattform für Plattform nach oben, die Aliens auf der Aussichtsplattform jubilieren bei jedem Erfolg!



zeln verteilt. Oben je eine Uzi und unten zwei Magnums - oder soll's doch lieber für jede Hand ein Maschinengewehr sein? Ihr entscheidet - je nach Vorliebe und Munitionsvorrat. Und will Max mal so richtig in die Luft gehen, dann tankt er seinen Raketenrucksack auf: Fiffi fliegt Gassi.

Doktor Hawkins

Weniger einfach als seine kampfgeschulten Mitstreiter hat's der kauzige Doktor Hawkins: Das "D" in MDK ist ein Mann des Geistes - und als solcher hat er weder mit großkalibrigen Projektilen, noch mit Akrobatik viel im

Sinn. Viel lieber verlässt er sich auf sein Talent als patentierter Bastler - und damit auf findige Adventure-Einlagen: In die linke Hand ein Objekt, in die rechte Hand ein anderes Fundstück - und mit ein bisschen Glück könnt ihr die beiden Gegenstände miteinander kombinieren. So wird aus einem Toasterflugs ein atomar geladenes Brotgeschoss oder aus zwei Magneten und einem Streifen Klebeband ein nützliches Paar Schwerkraftschuhe. Auch schick: Ein Goldfischglas als Astronautenhelm ist der letzte Schrei - und eine Strickleiter (Rohrleitung + Kordel = Strickleiter) hilft bei frustigen Jump'n'Run-Einlagen weiter. Zwischendrin gibt Hawkins auch mal an Goldfisch "Chuckleberry Fin" weiter: In der Kanalisation des Raumschiffs

soll das schuppige Haustierchen den Schalter für einen Strom-Aggregat finden... aber Vorsicht, in den Kanälen wimmelt's nur so von Raubfischen, und die Burschen haben schon lange keinen leckeren Happen mehr vor die Schnute bekommen... Anschließend ist wieder Kollege Kurt an der Reihe: Eure Helden wechseln sich also von Level zu Level ab - damit auch die nötige Awechslung ins MDK-Universum kommt! Drei Spiele in einem: Geballere und Geschicklichkeit spielen zwar nach wie vor die Hauptrolle, aber im Gegensatz zum reinrassigen Action-Erstling ist's ein explosiver Genre-Mix. Wer sich gerne an beinhardtener Baller-Kost die Zähne ausbeißt, der liegt hier genau richtig! ■ (rb)

fun meint:

Ein Wiedersehen, das Freude macht: Action-Antiheld Kurt setzt wieder mal technische Maßstäbe. MDK 2 ist akustisch furios, optisch brachial und spielerisch abwechslungsreich wie kaum ein anderes Action-Spiel, außerdem peppen die beiden Neuzugänge das mittlerweile altbackene MDK-Konzept gehörig auf. Nur leider ist für den Gelgenheitszocker schnell die Luft

raus: Auch der zweite MDK-Teil ist unverschämt schwer! Hier beißt sich nur fest, wer viel Geduld und noch mehr Geld für neue Pads hat: Bevor ihr alle 3D-Bauten bestaunt habt, muss so mancher Controller dran glauben. Aber: Es lohnt sich! Rennen, gleiten, scharfschießen und beim Gefecht gegen die monumentalen Endgegner tüchtig Dauerfeuer geben!

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

90%
Grafik

94%
Sound

87%
SPIELSPASS

1 Spieler VMU 5 Blöcke Analog Vibration Pack Texte englisch Spracheausgabe englisch Für Profis

Evolution



Endlich da: Das erste Rollenspiel für euren Dreamcast ist stupide Hack'n'Slay-Kost. Warum's trotzdem jede Menge Spaß macht, verrät unser Test!

➤ Sieht niedlich aus, bereitet euch mit seiner Erdbebenattache aber ordentlich Kopfschmerzen: Der blaue Drache.



➤ "Haaatschi!" Der Drache niest eurer Heldin ordentlich in's Gesicht... das kostet Hitpoints!

Monster metzeln, Erfahrungspunkte sammeln und tüchtig aufrüsten: Stings *Evolution* reduziert das Genre Rollenspiel aufs Wesentliche – und setzt wie Climax' Timestalkers (Import-Test auf Seite XX) von Anfang bis Ende auf die Entwicklung eurer Charaktere. Die Geschichte um einen frechen Polygon-Helden und seine stumme Freundin ist Nebensache – was zählt, sind die Dungeon-Exkurse der beiden. Dreidimensionale Katakomben und isometrische Tempel. Jedesmal wenn eure (bis zu vierköpfige) Heldentruppe eins der bunten Fantasy-Verliese betritt, hat sich das seit eurem letzten Besuch gehörig verändert: Sämtliche Gewölbe werden nach dem Zufallsprinzip zusammengewürfelt, sehen also bei jedem Abenteuer unterschiedlich aus. Lediglich die Textur-Tapeten und der Baustil des Bauwerks bleiben gleich. Eine herbe Enttäuschung für alle, die eine zünftige Story und ausgeklügelte Dungeon-Designs erwarten, aber ein Segen für jeden,

der "nur mal eben ein paar Monster verkloppen" will. Schwert und Zauberstab geschultert, mit dem Doppeldecker über die Landkarte zum nächsten Monster-Tummelplatz geflogen – und dann kräftig die bestialische Brut vertrimmt! Das passiert – ganz klassisch – übers Menü: Die Dungeon-Optik macht einem dreidimensionalen Schlachtfeld Platz, ein Fenster zeigt euch Kampfoptionen für den Einsatz von Spezialfähigkeiten, Zaubersprüchen und unterschiedlichen Angriffstechniken. Nach der Wahl zeigt euch eine kurze 3D-Animation die Auswirkungen, und bei einem Erfolg regnet's wie gehabt Erfahrungspunkte:

Pfadfinder-Tools

Damit sich eure Truppe nach dem Kampf nicht verfranz, zeigt euch eine Karte, wo's lang geht: Laufen eure Helden einen Korridor entlang, wird der sofort auf dieser "Auto-



➤ Notdürftig geflickt: Ihr möbelt den erschöpften Hitpoints-Haushalt eurer Kämpfer mit einem Heilspruch wieder auf.

map" verzeichnet. Ein bewährtes Feature, mit dem euch die Orientierung gleich viel leichter fällt! Und wollt ihr das Dungeon vorzeitig wieder verlassen, greift ihr zum Teleporter-Item:

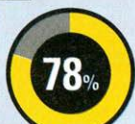
Der beamt euch ruckzuck raus aus dem Dungeon und rein in die sichere Stadt. Hier könnt ihr in aller Ruhe eure Wunden kurieren, tüchtig shoppen und euch auf den nächsten Ausflug vorbereiten! ■ (rb)

fun meint:

„Primitiv, aber trotzdem durchdacht: *Evolution* beweist, dass nach Zufallsprinzip generierte Spielwelten nicht immer doof sind. Wie bei Blizzard's *Diablo* ist es die geschickte Kombination von treffsicheren Spielelementen, die den Spaß ausmacht: Ausgewogene Charaktere, interessante Fähigkeiten und ein dynamisches Kampfsystem. *Evolution* ist unkompliziert und kurzweilig – charmante Charaktere

und sphärische Soundtracks runden das gelungene Rollenspiel ab. Nur einen entscheidenden Haken hat's: Trotz cleverem Design kommt die Abwechslung zu kurz. Warum z.B. wurden Internet und VMU nicht stärker genutzt? Warum gibt es für die Dungeons keine Extramissionen mehr? Fazit: Nette Datenschlacht für Zwischendurch, aber das Warten auf ein vollwertiges Rollenspiel geht weiter.“

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sting
Erhältlich ab	Mai
Preis	ca. 99,- DM



Grafik

Sound

SPIELSPASS

Mit fun durch die Hölle

Zum Test von Code Veronica wirft fun einen Blick zurück: Vier Seiten Facts und News über Spiele-Horror!

Würmer findet ihr eklig? Beim billigsten Grusel-Schocker presst ihr euch panisch schreiend Oma's Strickkissen aufs Gesicht? Und Blut könnt ihr erst recht nicht sehen?

Dann solltet ihr jetzt schleunigst weiterblättern, denn auf den folgenden sieben Seiten geht es nicht etwa um Blumen, Herbstduft oder friedliche Spaziergänge bei Mondschein ... Nein! Es geht um faulige Zombies, sabbernde Monster, blutrünstige Launen der Natur ... und um eben all jene Menschen, die genau das gemütlich in ihrer Fernsehcouch sitzend ertragen.

Nun aber genug der billigen Panikmache – **fun generation**-leser kennen schliesslich keine Furcht!

Die meisten von euch haben mittlerweile sicher schon die ein oder andere "leise" Ahnung – in diesem fun-Special geht es um das allseits beliebte Horror-Genre.

Genau der richtige Zeitpunkt, das Thema Horrorspiele einmal von allen Seiten zu beleuchten. Auf den folgenden zehn Seiten findet ihr die wichtigsten Horror-Spiele, einen Schnapsschuss von Nemesis (live erwischt!) und den bislang besten Genre-Vertreter: Resident Evil, CODE:Veronica – bei uns im definitiven PAL-Test! ■ (sk)

Horror-Special: Inhalt

Miniposter: Nemesis.....	S. 58 - 59
Horror-Special.....	S. 60 - 63
Resident Evil	
CODE: Veronica, der Test.....	S. 64 - 67



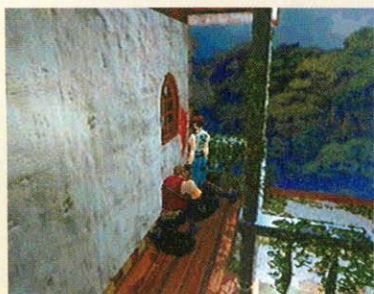




STUDIO
OXIMOX

fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELD

Resident Evil (PSX)



Die Renaissance des Horror-Adventure-Genres – mit Resident Evil entdeckten Millionen deutscher Spieler wieder die Lust am subtilen Horror. Auf der Suche nach dem vermissten Bravo-Team müsst ihr euch durch ein verlassenes Herrenhaus kämpfen – das zu eurem Pech allerdings von Zombies, Mutanten und allerlei scheusslichem Getier bewohnt ist... Ein Muss für PlayStation-Besitzer!

Spielspaß: **90%**

Resident Evil D.C (PSX)



Gemäss ihrer typischen Capcom-Philosophie: "Warum Spiele nur einmal verkaufen, wenn man sie auch zweimal verkaufen kann?" bietet euch der Resident Evil Directors Cut das Original-Resident-Evil. Einzige Unterschiede zum "Vorgänger": Das Intro ist in voller Farbpracht zu bestaunen und die Item-Standorte wurden modifiziert – ausserdem könnt ihr nun einige zusätzliche Cutscenes erfreuen.

Spielspaß: **91%**

Resident Evil 3 (PSX)



Beim dritten Resident-Evil-Teil hat sich Capcom etwas verzettelt. Zwar bietet auch Resident Evil 3: Nemesis wunderschöne Render-Hintergründe, detailliert-schaurige Polygon-Kreaturen und eine gehörige Portion Action .. doch der Fangemeinde fehlt es schlichtweg an motivierenden Neuerungen. Wieder Raccoon City, wieder die Polizei-Station, wieder zerklüftete Strassen – hier erlebte der Fan ein Déjà-Vu-Erlebniss nach dem anderen.

Spielspaß: **87%**



Zuhause im heimischen Wohnzimmer wird nach Herzenslust gejagt, gemordet und geblutet – und Zombies haben schon seit einigen Monaten ihren festen Platz in den Releaslisten bedeutender Publisher. Mittlerweile muss man sich als modebewusster PresseSprecher schon fast schämen, wenn man noch keinen firmeneigenen Killer-Virus im Spiele-Programm führt. Genau der richtige Zeitpunkt, das Thema Horrorspiele einmal von allen Seiten zu beleuchten – verbunden mit einem Blick in die Zukunft, in die Vergangenheit ... und über den Tellerrand! Außerdem mit dabei: Kurztests zu den wichtigsten Spielen. Aber es wird noch besser: Ab der nächsten Ausgabe findet ihr am Heftende unsere neue „Resident Evil Chronik“ - monatlich mit neuen News rings um Capcoms Horrorwelt.

Wie alles anfing...

Am Anfang, da gab es nur 2D ... und Pixel-Hüpfer vom Schlage eines *Castlevania* (oder gar *Ghosts'n Goblins*) waren das höchste der Grusel-Gefühle! Doch dann ... dann kam der PC langsam in Schwung – und die 3D-Maschinerie nahm ihren (anfänglich noch ziemlich geruhsamen) Lauf. Und dann kam *Alone in the Dark*. Gut – gezeichnete Hintergründe waren auch schon in dieser Pionierszeit nichts besonderes mehr, schliesslich konnte man schon seit einigen Jahren bei *Maniac Mansion & Co.* vor zweidimensionalen Pixel-Tapeten herumspazieren...

... doch bei *Alone in the Dark* war etwas anders – denn hier gab es doch tatsächlich echte 3D-Grafik.

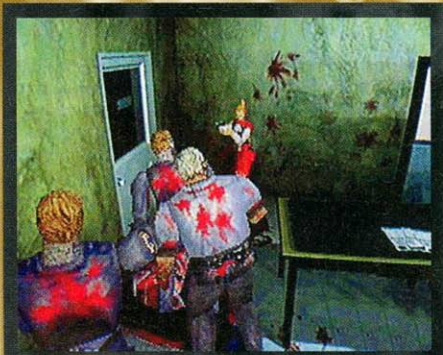
Zum ersten mal bestanden alle Figuren und Gegenstände aus ausgefüllten (!) Polygonen, mit umfassenden und flüssigen Animationen kombiniert. Ein Konzept, dass es den Entwicklern zum ersten Mal ermöglichte, wie in einem Kinofilm „echte“ Kameraeinstellungen zu wählen – und so genau zu beeinflussen, was der Spieler auf welche Weise sieht ... und was er nicht sieht!

Findige Spieledesigner erkannten sofort die neuartigen Möglichkeiten, die in dieser "dritten" Dimension stecken. Man stelle sich nur einmal vor, die virtuelle Kamera beobachtet den Spieler aus einer weit entfernten, abgedunkelten Ecke heraus ... oder der „3D-Kameramann“ kauert unmittelbar über dem Boden.

Neue Welten tun sich auf

Diese neue Art der "Freiheit", in Verbindung mit den jetzt ebenfalls neuartigen Möglichkeiten zum Kämpfen, Schiessen und Laufen (auch wenn all das beim *Alone in the Dark-Helden* Edward Carnby noch reichlich dämlich aussah), bildeten ein neues Genre namens Horror-Adventure. Das neue Spielkonzept kam an, wurde akzeptiert und - wie das nunmal bei Entwicklern so ist - sofort adaptiert. Nach zwei *Alone in the Dark*-Fortsetzungen und unzähligen Genre-Plagiaten wurde es plötzlich still im Horror-Adventure-Land ... und das Genre geriet in Vergessenheit.

Mit fun durch die Hölle



❏ **Missing in Action:** Hier ein Screenshot der „ersten Fassung“ des zweiten Teils. Nachdem Executive Producer Yoshiki Okamoto Capcom verließ, wurde das Projekt eingestellt und komplett neu begonnen.



❏ Sie fiel der Neukonzeptionierung des zweiten Teils zum Opfer: Elza Walker - die schnuckelige Motorradbraut wurde gegen Claire Redfield ersetzt.

Resident Evil Survivor (PSX)



Mit Resident Evil Survivor versuchte sich Entwickler Capcom an einer raffinierten Genre-Kreuzung aus Lightgun-Shooter und Horror-Adventure, doch was auf dem Papier verlockend aussah, entpuppte sich letztendlich leider als virtueller Rohrkrepiierer. Kompliziertes Handling, verworrenes Kampfsystem – der Capcom-Zwitter wollte zwei Genres vereinen .. und konnte leider in keinem Punkt überzeugen. Wegen der Resident-Evil-Thematik aber immer noch interessant.

Spielspaß: **64%**

Bis 1996 *Resident Evil* wie eine Bombe einschlug. Angeblich war es die japanische 3DO-Fassung, die Capcoms Designer zu ihrem Horror-Adventure inspirierte: Aber ganz gleich, ob's stimmt oder nicht - Capcoms neues „Survival Horror“-Genre brach sämtliche Verkaufserfolge und wurde zum damals wichtigsten Titel für Sonys 32-Biter. Immerhin zogen die bis dato eher stockenden Hardware-Verkäufe plötzlich drastisch an. Ganz klar: Wer will schon ewig mit dickbäuchigen Klemptnern und poppig-blauen Rennigeln spielen, wenn er Zombie-Köpfe über den Render-Flur kicken kann?

Resident Evil X?

Wer nun allerdings erwartet hat, dass Capcom das frisch renovierte Spielprinzip nach diesem ersten Überraschungserfolg in neue Innovations-Sphären katapultiert ... hat ganz offensichtlich niemals Street Fighter gespielt! Getreu dem Motto: "Bei sich selbst klaut's sich immer noch am besten" kam als erstes einmal eine Director's-Cut-Version des selbst ernannten "Klassikers" heraus – schliesslich sind Minimal-Features wie ein farbiges Intro oder veränderte Zwischensequenzen noch einen Hunderter wert, oder...? Zur Veröffentlichung des "echten" Zombie-Nachfolgers bekam Capcom jedoch einen Gegner, mit dem niemand gerechnet hatte... denn die BPJS indizierte den Resident-Evil-Nachfolger kurzerhand und nahm ihn nach wenigen (rekordverdächtigen) Verkaufstagen wieder aus den Händlerregalen. Und schon



Parasite Eve (PSX)



Capcom hat's mit der Resident Evil-Reihe vorgemacht – und RPG-Spezialist Squaresoft zieht mit *Parasite Eve* nach. Doch wo ihr beim Zombie-Shooter noch in Echtzeit auf die höllische Brut einschlagt, da geht ihr im Square-Titel taktischer vor. Kommt's zur Konfrontation mit dem Gegner, wird in einen speziellen Kampfmodus umgeblendet – hier dürft ihr dann innerhalb eines vorgegebenen Radius agieren. Ein atmosphärisches Horror-Adventure mit reichlich Rollenspiel-Anleihen...

Spielspaß: **85%**





↑ Urmeister der Horror-Antike: H.P. Lovecraft hat den in den 20er Jahren den „Cthulu“-Mythos geschaffen - und damit den Hintergrund für Infogrames' *Alone in the Dark*-Reihe geliefert.

hatten wir Videospiele den Salat: Die durch die *Mortal Kombat*-Reihe aufgekommene Gewaltdiskussion wurde noch weiter angeheizt - und besorgte Familienväter durchforsteten die Kaufhaus-Regale akribisch nach potentiell „Teufelswerk“. So fand nach und nach ein Horror-Titel nach dem anderen seinen Weg auf die schwarze Liste....

1998 dagegen sah die Sache wieder ganz anders aus - nun konnte sich der Survival-Horror-verwöhnte Fan vor Spiele-Klons nämlich fast nicht mehr retten. Selbst Sega Deutschland erwies dem Saturn mit der PAL-Umsetzung des (guten) *Resident Evil*-Klons *Deep Fear* die letzte Ehre - der Capcom-inspirierte Titel war das letzte offiziell in Deutschland veröffentlichte Spiel.

Mit der Zeit wurden es die Spieler jedoch müde, ewig nach dem gleichen Konzept zu spielen ... bis *Silent Hill* die Polygon-Bühne des Survival-Horror-Theaters betrat.

Die morbide Atmosphäre des filmreifen Horrostoffs zog ähnlich viele Spieler in ihren Bann wie Capcoms „Vorlage“. Die (komplett in 3D gestaltete) Spielwelt verwandelt hier sich vor den Augen des Spielers in eine finstere, unwirkliche Alptraumwelt - so abartig, dass ihr früher oder später die Spiele-„Zügel“ aus der Hand geht, euch vom Spiel führen lässt - und von diesem Moment an jeglicher Willkür der Programmierer hilflos ausgeliefert seid. Oder kennt sonst noch jemand ein Spiel, bei dem schon der bloße Anblick eines quiet-schenden Polygon-Rades Schweissausbrüche verursacht?

Film ab!

Am Beispiel von *Silent Hill* lässt sich gut erkennen, wohin der Trend geht: Statt fest fixierter Kameraschnitte skurille Luftfahrten durch düstere Polygon-Gassen.

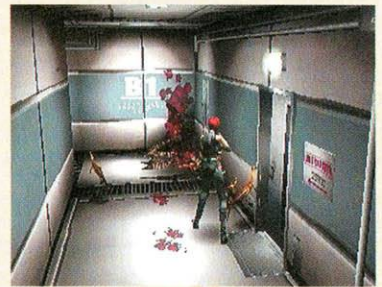
Zum Glück hat Capcom mit *Dino Crisis* rechtzeitig die Zeichen der Grusel-Zeit erkannt und sich mit der dort gewonnenen Erfahrung für *Code Veronica* noch eifriger ins 3D-Zeug gelegt - Next-Generation-Hardware-Power macht's eben möglich.

Und der Sprung ist in vollem Maße geglückt, die Serie hat nichts von ihrem Charme verloren - im Gegenteil! Nun liegt es wieder mal an der Konkurrenz, mit innovativen Weiterentwicklungen die Messlatte noch ein Stückchen höher zu legen. Freiwillige vor: Wer macht den Anfang?



☑ Echt eklig: *D2* vom japanischen Kult-Designer Kenji Eno ist mehr interaktiver Film als Spiel. Auffällig: Klebrige Monster mit vielen Fallus-Greifern.

Dino Crisis (PSX)



„Was mit Zombies funktioniert, das klappt auch mit Dinosauriern“, dachte sich wohl *Resident Evil*-Entwickler Capcom und kreierte mit *Dino Crisis* ein Horror-Adventure der reptilienhaften Art. Von vorgeordneten Hintergründen hat man sich verabschiedet - Heldin Regina stapft munter durch polygonale Szenarien. Unter dem Strich bleibt ein spannender Genre-Vertreter, der aber leider nicht im geringsten an die Klasse seines großen Zombie-Vorbilds herankommt - Dino-Freunde sehen sich's trotzdem an!

Spielspaß: **83%**

Silent Hill (PSX)



Ihr seid hart? Euch kann nichts erschrecken? Ihr seid die Horror-Altmeister? Die geifernde Zombie-Sippe aus *Resident Evil* kann euch nur noch ein müdes Grinsen abringen? Dann ist Konamis *Silent Hill* genau das Richtige für euch! In keinem anderen Videospiele wird eine derart beklemmende Stimmung aufgebaut: Hier ein unheimliches Klopfen, da ein fürchterliches Wimmern - zartbesaitete Zocker sollten unbedingt Abstand von diesem Titel nehmen. Und die Horror-Freunde greifen umso lieber zu!

Spielspaß: **91%**

Mit fun durch die Hölle



☛ **Stirb, Polygon-Urahn, stirb!** Die ersten *Alone in the Dark*-Zombies sehen aus heutiger Sicht mehr als lächerlich aus - für damalige Verhältnisse waren die kantigen Krüppel allerdings top!

Wann gruseln wir ☛ uns endlich wieder, Infogrammes? Der Grusel-Pionier plant mit *Alone in the Dark IV* keine Fortsetzung, sondern gleich eine komplette Trilogie.



☛ **Rekord:** Vom ersten Teil der *Alone in the Dark*-Trilogie gingen 1 Millionen Versionen über den Ladentisch.

Blue Stinger (DC)



Blue Stinger war als Horror-Adventure-Revolution angekündigt - doch was den Spieler dann tatsächlich erwartete, war leider nur ein simpler Abklatsch der *Resident Evil*-Reihe. Zwar gibt es einige innovative Elemente (wie den Erwerb von Geld, mit dem schlagkräftigere Waffen und Energy-Drinks gekauft werden können), doch selbst wer sich mit dem eigenwilligen Spielprinzip anfreundet, hat mit schlechter Kameraführung und knalliger Optik zu kämpfen.

Spielspaß: **66%**

Blutige Zukunft

Sind es letzten Endes doch wieder mal die Entwickler bei Capcom? Unwahrscheinlich - hier hat man zur Zeit die gleichen Probleme wie Horror-Regisseur Wes Craven während dem Dreh von *Scream 2*: Zu früh wurde zu viel über die Hintergrundstory bekannt - und die Spannung der Fan-Gemeinde war dahin. Ähnliches droht nun auch bei *Resident Evil 4* - obwohl von Capcom selbst noch keinerlei Informationen an die Öffentlichkeit weitergegeben wurden, wuchern die entsprechenden Fan-Seiten schon jetzt im Internet: Von gefälschten Infos bis zum „100%ig echten“ Foto des fertigen Spiele-Verpackung, hier findet ihr wirklich jeden Schwachsinn! Ebenfalls vielversprechend klingt das PlayStation2-Pro-



SPECIAL

Deep Fear (Saturn)



Deep Fear ist der letzte in Europa veröffentlichte Titel für Segas glücklosen PlayStation-Konkurrenten. Wer jedoch noch einen Saturn unter seinem Fernseher stehen hat, sollte zugreifen: Besser gruselt es sich in Segas 32-Bit-Land nur noch mit der *Resident Evil*-Umsetzung. Die Story ist stimmig, die Cutscenes wechseln von „herzerweichend“ bis „blutig-brutal“ und auch das Gameplay des grossen Bruders wurde gut kopiert. Lediglich miese (englische) Synchronstimmen und die leicht pixelige Grafik verderben den ansonsten rundum gelungenen Gruselspass.

Spielspaß: **83%**

jekt *Onimusha* - nur wollen wir hoffen, dass Capcoms mittelalterliches Samurai-Abenteuer nicht zum hirnlösen Gemetzle verkommt. Oder liegt die Zukunft des Survival Horrors gar in den Händen von Prügelspezialist SNK? Deren PlayStation-Projekt *Koudelka* verspricht nicht nur die Verbindung des Rollenspiel- und Horror-Adventure-Genres, sondern außerdem eine mitreißende Story. Trotzdem wartet der Fan auf *Resident Evil* für die PlayStation-2 - denn wenn Sony bis dahin die grössten Auflösungsprobleme bereinigt hat, erwartet uns - wenigstens optisch - ein ganz besonders ekkliger Leckerbissen!

Wie die Zukunft des Genres aussieht? Auf jeden Fall fürchterlich... (sk)



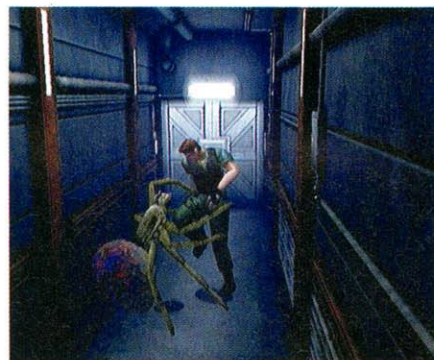
Resident Evil CODE: Veronica



Goodbye, Raccoon City... Capcoms Untote sagen "Servus!" zur Zombie-Stadt – und metzeln jetzt an auf dem Dreamcast weiter.



☛ Steve hat eine Stinkwut – und die neueste Umbrella-Mutation gleich den Polygon-Schuh in der Pixel-Visage!



☛ Falls ihr unter Arachnophobie leidet, werdet ihr im neuesten Resident-Evil-Teil euren ganz persönlichen Alptraum erleben...

"Zombie, der; <afrikan. Wort> <Toter, der durch Zauberei wieder zum Leben erweckt wurde [und willenloses Werkzeug des Zauberers ist]>" – so lautet zumindest die Definition im guten, alten Duden... Allerdings wird es heute einmal Zeit, mit dem altmodischen Bild des gemeinen Untoten aufzuräumen. Billig-Make-Up, grün gefärbte Haare und dilettantisch-hölzerner Stelzschritt – so würde sich der moderne Zombie von heute nicht einmal auf dem örtlichen Dorf-Friedhof blicken lassen. Stattdessen setzt man auch hier auf Hi-Tech ... und treibt sich neuerdings vornehmlich in aktuellen Horror-Schockern herum. Die Vorteile liegen auf der Hand: Liebevoll handanimierter (bzw. motion-gecapturter) Schlurfgang, herrlich modrige Kleidungstex-

turen, jede Menge offene Pixel-Wunden und in Dolby Surround brummendes Digi-Stöhnen – Kollege PlayStation hat's möglich gemacht! Doch natürlich steht auch in der Videospiegel-Welt die Zeit nicht still – und da Sonys Kekskiste technisch fast schon selbst als Konsolen-Zombie gilt, entschieden sich die lebenden Toten bei Capcom (gemeint sind die *Resident-Evil*-Protagonisten, nicht die Programmierer) für den Next-Generation-Wechsel ... und sind auf Segas Dreamcast umgezogen.

Rest in Pieces

Schließlich können hier die verfaulten Körper in noch detailliertere Einzelteile zerfallen, das Pixel-Blut noch weiter spritzen und die modrigen Render-Locations endlich in schönstem 3D erblühen – dramatische Kamerafahrten durch die düstere Polygon-Pampa inklusive! Nette Nebeneffekte der vollends polygonisierten Areas: Erstens lassen atmosphärische Nebel-effekte und Licht-spielereien den Gänsehaut-Pegel nach oben schnellen und zweitens fühlt sich der Survival-Horror-erfahrene Spieler nicht mehr in ein vorgegebenes Render-Korsett gezwängt – das leidige "Dauerfeuer-Durchsuchen" der vorberechneten Szenarien nach (unsichtbaren) Items entfällt also. Der optische Vorteil beim Wechsel von 32- auf 128-Bit sollte also



☛ David gegen Goliath? Umbrellas Monster scheren sich einen Dreck um Fairness...

Alternativen

Silent Hill
(Test in fun 08/00, Wertung: 92%)



Der Horror-Schocker schlechthin! Auf der Suche nach eurer Tochter verschlägt es euch in die verlassene Kleinstadt *Silent Hill* – hier ist sprichwörtlich der Teufel los...

Carrier
(Test in fun 04/00, Wertung: 67%)



Neben *Blue Stinger* der einzige *Resident Evil*-Clone für Dreamcast – *Carrier* bringt allerdings einige neue Ideen mit ins Genre und ist deshalb für Fans empfehlenswert.



☛ Sitzt, wackelt und hat Luft: Einige der Virus-Mutationen scheinen sich mit "Bondage" recht gut auszukennen...



☛ Der coolste Effekt im ganzen Spiel: Steve springt durch eine Glasscheibe, das Bild friert ein – und die Kamera dreht sich einmal um die komplette Szenerie. Fett!



☛ Brennt hier irgendetwas an? Claires erste Begegnung mit einem Dreamcast-Zombie...

jedem einleuchten – doch wie sieht's mit der spielerischen Nutzung des Hardware-Potentials aus? Hier haben sich die findigen Capcom-Entwickler nämlich lieber etwas zurückgehalten – und präsentieren euch anstelle IQ-gestärkter Gegner oder komplexerer Puzzle "nur" einen weiteren Teil der *Resident Evil*-Serie. Aber mal ehrlich: Wer hätte etwas anderes erwartet – und wer hätte etwas anderes gewollt?

Déjà-vu?

Allerdings ist das Spieldesign nicht der einzige "alte Bekannte", der euch in *Resident Evil CODE: Veronica* begegnen wird – nach dem Betrachten des (trotz Balken und Waschküchen-Optik) opulenten Render-Vorspanns gibt's nämlich ein Wiedersehen mit Zombie-Häscherin Claire Redfield. Jetzt noch hübscher, noch knackiger und mit noch mehr zusätzlichen Polygonen ... an den richtigen Stellen versteht sich! Chemie-Konzern Umbrella – der auch in dieser Episode wieder als übermächtiger "bad guy" fungiert – interessiert das allerdings herzlich wenig.

Schließlich hat die knackige Polygon-Maid nichts besseres zu tun, als den üblen Machenschaften der weltweit agierenden Firma hinterher zu spionieren. Um den Störenfried möglichst unauffällig loszuwerden, wird die gute Claire deshalb während einer ihrer "Raubzüge" auf dem Umbrella-Gelände festgenommen, abgeführt – und auf einer einsamen Pazifik-Insel festgehalten. Dumm nur, dass die findigen Forscher scheinbar immer noch nichts aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt haben – und schon wieder dabei sind, im unterirdischen Versuchs-Trakt des friedlichen Eilands mit allerlei Viren herumzupanschen. Das – altbekannte – Resultat der fleißigen Wissenschaftler: Die Insel wird kontaminiert, der neuentwickelte Virus breitet sich aus – und plötzlich sind da wieder jede Menge Leichen ... die allerdings überhaupt nicht viel davon halten, den ganzen Tag nur faul(tig) in der Sommersonne herumzuliegen.

Soviel lediglich als kleiner Vorgeschmack auf die mitreißende Hintergrundstory, die sich erst im Laufe des Spiels (getragen von Tagebüchern, Firmen-Dokumenten und jeder Menge Echtzeit-Cutscenes) langsam ent-

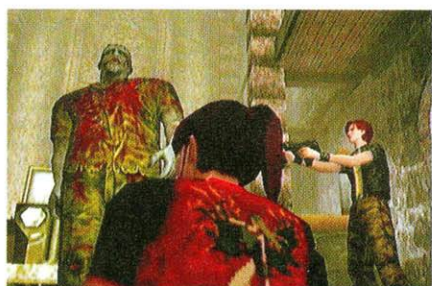
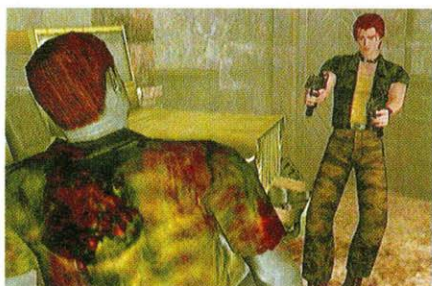




↑ Kann Chaos noch schöner aussehen? Der Detailreichtum mancher Räume ist schlichtweg beeindruckend!

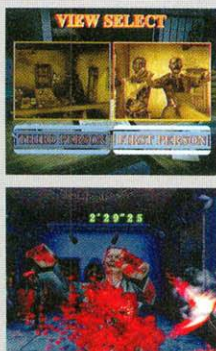


↑ Dieses Zwischengegner-Bild konnten wir uns einfach nicht verkneifen – dafür sieht die Mama-Spinne einfach zu eklig aus!



↔ ↓ So verhält sich ein Gentleman – immer hübsch aufpassen, dass die Angebotene nicht von fauligen Zombies vollgesabbert wird!

Battle-Games



Habt ihr Resident Evil CODE: Veronica komplett durchgezockt, wird der Battle-Game-Modus aktiviert – hier könnt ihr nicht nur aus der Ego-Perspektive auf Zombie-Jagd gehen, sondern auch noch zusätzliche Spielcharaktere und neue Kleidungsstücke freispielen.



wickelt und dabei immer weitere Bahnen zieht – wir halten uns (der Spannung zuliebe) mit weiteren Infos jedoch lieber zurück! Plot-freudige Spieler mit Hang zu Kino-Flair können sich jedenfalls schon jetzt auf brillante Echtzeit-Zwischensequenzen gefasst machen – denn was "zwischen" dem Spiel an Schnitt-Technik und cineastischer Dramaturgie aufgeboten wird, wird euch mehr als nur einmal in Staunen versetzen.

Ansonsten alles beim Alten

„Schieß mir zwischen die Augen, Kleines!“ Wie oben schon erwähnt, hat sich am genialen Spielprinzip nichts schwerwiegendes geändert: Noch immer verfolgt ihr eure hübsche Polygon-Protagonistin aus der 3rd-Person-Perspektive durch detailliert gestaltete 3D-Szenarien. Das von Entwickler Capcom selbst als "Survival Horror" beschriebene Genre ist dabei Programm: Von allen Seiten werdet ihr angegriffen, wollen Zombies, Hunde und Virus-Mutationen auch ein Häppchen von euch abbekommen. Ihr seid der teuflischen Brut dabei natürlich nicht wehrlos ausgeliefert, sondern bekommt im Laufe des Spiels immer durchschlagskräftigere Waffen – gegen Spielende befindet sich vom

popligen Messer über die Standard-Baretta bis zum allesvernichtenden Elektrogewehr für jede Begegnung der zombifizierte Art das passende Kriegsgerät im Rucksack. Der ist übrigens immer noch auf acht Objekte beschränkt – falls ihr mehr Items aufsameln wollt, müsst ihr nutzlose Platzverschwender vorher in einer der (an strategisch wichtigen Punkten) verteilten Inventar-Kisten deponieren. Ähnlich kompliziert gestaltet sich das Speicher-System – sichern dürft ihr euren (hart erkämpften) Spielstand nämlich nur, wenn ihr vorher eines der (nicht allzu schwer versteckten) Farbbänder gefunden habt.

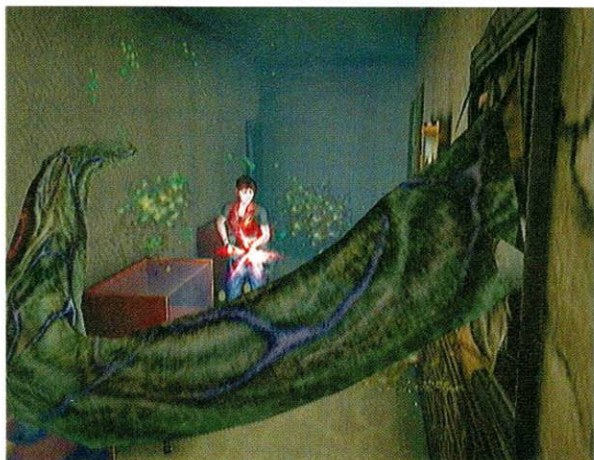
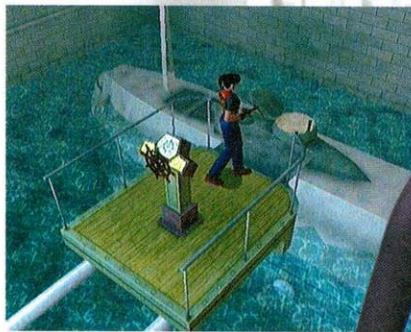
Auf die faule Haut gelegt...

... hat sich Entwickler Capcom – im Gegensatz zum erst kürzlich veröffentlichten PlayStation-Sequel *Resident Evil 3: Nemesis* – sicherlich nicht! Stattdessen haben sie ordentlich Überstunden gemacht und den grafisch schönsten Titel der Serie geschaffen: Flackernder Feuerschein, düstere Nebelbänke (nicht Hardware-bedingt), grässlich detaillierte Monster, atmosphärische Lichteffekte und nicht zuletzt pompöse 3D-Bauten – die stellenweise besser als ihre

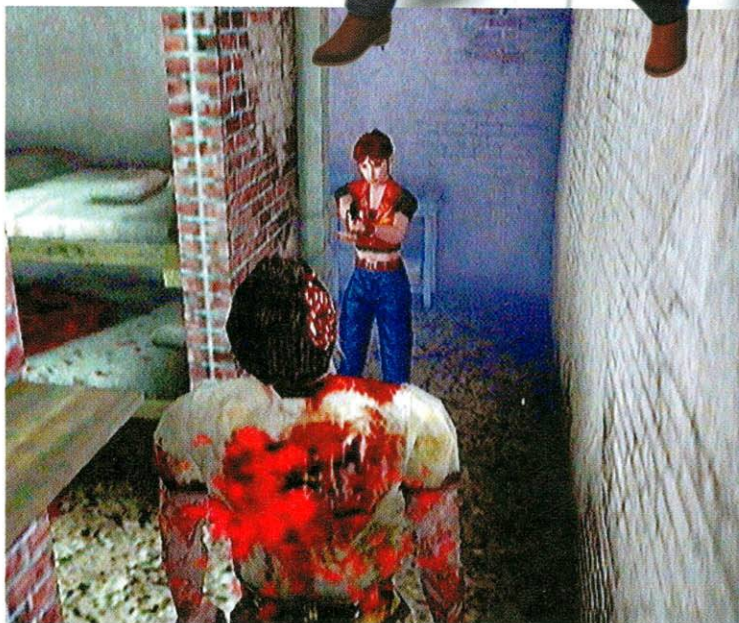
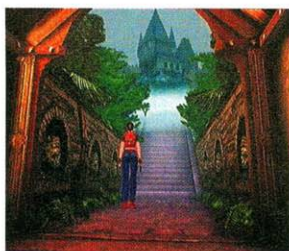




☛ Kopf nix ab!
Der Gore-Pegel wurde diesmal gehörig heruntergeschraubt.



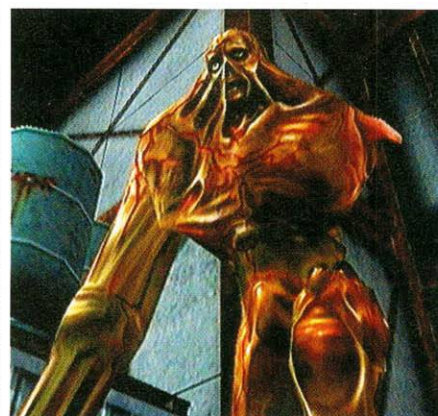
☛ Na, wer erkennt diesen Gang wieder? Insider erwarten einige Überraschungen...



gerenderten Vorgänger wirken. Dazu kommt eine Gesamtspielzeit, die deutlich über dem bisherigen *Resident-Evil*-Durchschnitt liegt – bevor ihr Claire siegreich in den Kampf gegen die finale Ober-Mutation geführt habt, gehen locker über zwanzig Stunden Spielzeit ins *Resident-Evil*-Land.

Dennoch nimmt die Motivationskurve zu keiner Zeit ab – immer wieder werdet ihr aufs Neue von plötzlichen Story-Wendungen, widerlichen Zwischen-Gegnern und packenden Plot-Intermezzos auf Trab gehalten. Um euch solange vor dem Bildschirm zu fesseln, bedient sich Entwickler Capcom allerdings eines kleinen Tricks. Im indizierten zweiten Teil könnt ihr nämlich noch selbst entschei-

den, mit welchem der beiden Hauptcharaktere ihr die Straßen von Raccoon City durchqueren wollt – je nach Wahl ergeben sich dann zwei (bis auf wenige "exklusive" Szenarien) identische Abenteuer. Zwar ist die Story auch bei *Resident Evil CODE: Veronica* auf zwei Charakteren aufgebaut, doch die steuert ihr diesmal nacheinander durch teils schon bekannte Areale - erst wenn sich die beiden wieder treffen, seid ihr dem finalen Showdown zum greifen nahe. Wer dieser zweite Charakter ist? Das wollen wir euch an dieser Stelle lieber nicht verraten – allzu neugierige Naturen sollten sich einfach ein paar unserer Screenshots einmal genauer betrachten... ■ (sk)



fun meint:

"Zwei faulige Daumen nach oben - Capcoms Dreamcast-Premiere ist ein voller Erfolg! Bei *Resident Evil CODE: Veronica* frohlockt nicht nur der Fan – auch wer bisher nicht allzu viel mit dem Genre anzufangen wusste, sollte sich diesen Titel nicht entgehen lassen. Geniale Grafiken, herrliche Zwischensequenzen und schaurig schöne Monster – prachtvoller sahen

die (übrigens unzensurierten!) Abenteuer um die tapferen S.T.A.R.S.-Mannschaft noch nie aus. Die Zombie-Hatz wird euch nicht mehr loslassen, bis auch der letzte Untote sein virtuelles Lebenslicht ausgehaucht hat und ihr das ganze Geheimnis um den neuesten Umbrella-Virus gelöst habt. Wer hier nicht zuschlägt, verpasst das bisher beste *Resident Evil*!"

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

Grafik

Sound

SPIELSPASS

1 Spieler | VMU 9 Blöcke | Vibration Pak | Dolby Surround | VGA-Box | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für routinierte Zombiejäger

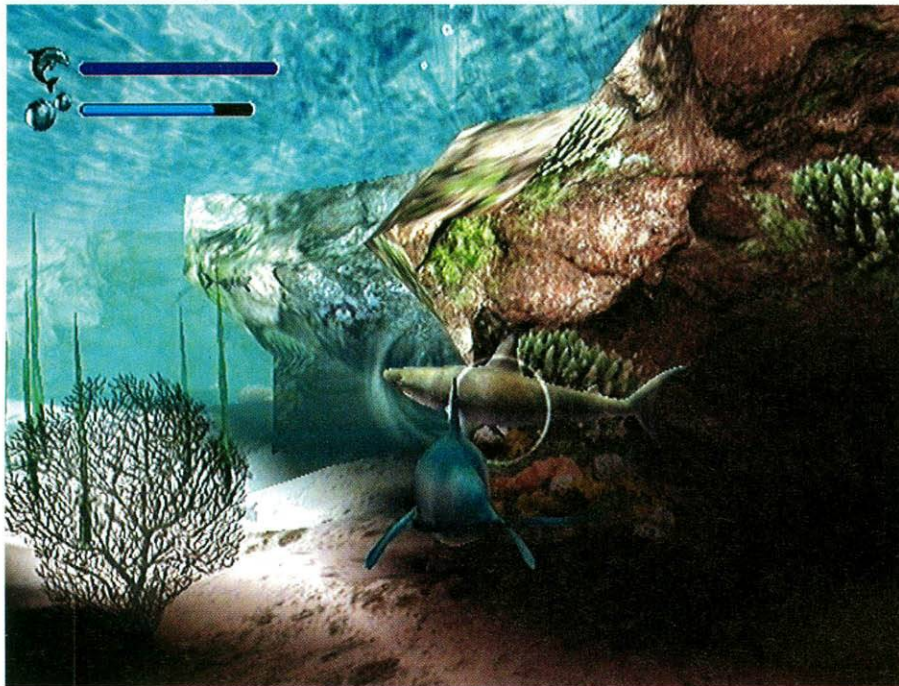
Ecco:



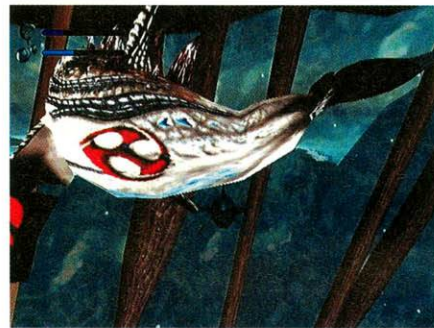
Defender of the Future



**Flinke Flossen für euren Dreamcast: Delphin Ecco ist wieder da!
Diesmal planscht Segas Wassersäuger durch einen riesigen 3D-Ozean.**



✦ „Hallo, Ecco an Haifisch!“ Ihr funkt mit eurem Sonar einen der gefährlichen Raubfische an - und der ist sofort gelähmt. Aber die Starre hält nur kurz an: Also, schnell die Situation nutzen, und den Hai mit der Schnauze rammen!



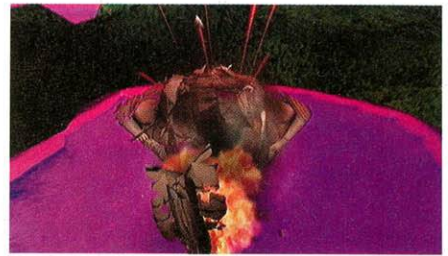
✦ Eure Artgenossen habensich ganz schön verändert: Die „Mutaclo“-Delphine sind größer als jeder Wal-fisch, stachelig, gemein - und ganz schön blutrünstig!



Vor rund acht Jahren war Appaloosas Flossenvieh noch auf Segas Mega-Drive-16-Biter unterwegs, jetzt lassen die ungarischen Entwickler ihr Maskottchen auf die Dreamcast-Gemeinde los. Aus dem 2D-Delphin ist ein agiles Polygon-Kerlchen geworden - und auch der futuristisch angehauchte Unterwasser-Kosmos der spritzfidelen Abenteuergeschichte hat man komplett in 3D gehalten. Umso mehr Bewegungsfreiheit genießt ihr: Wo ihr im Vorgänger vor starren Bitmap-Tapeten auf Abenteuer ausgeschwommen seid, könnt ihr euch jetzt wie ein echter Delphin und völlig frei bewegen. Tatsächlich verwöhnt euch Appaloosa mit einer von wenigen „echten“ 3D-Welten: Wo ihr in anderen Action-Adventuren an den Boden gebunden seid und nur nach vorne oder hinten bzw. nach links oder rechts ausbrechen könnt, schwimmt euer Delphin auch nach oben oder unten. Flossenschlag vorwärts, Flossenschlag rückwärts, Rolle, Sprung und Flossentanz: Alle Kunststücke, mit denen ein realer Delphin verblüfft, die hat auch 3D-Freund Ecco drauf. Und das Verblüffendste: Das muntere Kerlchen alt sich mit so viel Genuß und Dynamik durch sein Unterwasser-Reich, daß er den echten Meeres-Sägern zum Verwechseln ähnlich sieht.

Der Delphin aus Atlantis

Bei aller 3D-Eleganz: Ecco ist kein herkömmlicher Delphin, sondern ein direkter Abkömmling der Atlantis-Delphine. Die haben sich - nach Eccos Zeitrechnung - vor rund 500 Jahren mit den Menschen verbündet und mit ihnen eine Hochkultur gegründet. Gemeinsam hat man sich an die Kolonisierung des bekannten Kosmos gemacht - und ist in goldenen Blasenvehikeln durch's Universum gerauscht. Leider gab's mit dem neuen Lebensraum auch neue Feinde: Beim Krieg mit einer fiesen Alien-Rasse ist das Atlantis-Bündnis buchstäblich in's Wasser gefallen. Zwar hat man „den Feind“ zurückgedrängt und einen schützenden Energieschirm um die Erde errichtet, aber von den gemeinsamen Errungenschaften ist nicht mehr viel übrig - Atlantis ist abgesoffen, in den Ruinen vertreiben sich jetzt Freund Ecco und seine Artgenossen bei ausgelassenem Unterwasserspiel die Zeit. Bis eines Tages ein Alien-Raumschiff den Schutzschirm knackt, und der legendäre „Hüter“ der Delphine in tausend Splitter zerbricht. So ein Zufall aber auch, euer hilfsbereites Flossentier ist gerade zur rechten Zeit zur Stelle: Weil Ecco so ein selbstloses Kerlchen ist, macht er sich



flugs auf die Suche, um den zerschmetterten Hüter wieder zu flicken. Denn: Die Aliens schlafen nicht. Schon hat sich das Mutterschiff der Königin auf den Weg gemacht, um tüchtig in der Vergangenheit der Erdgeschichte herumzupfuschen und so unseren Planeten in der Gegenwart den Aliens in die Klauen zu spielen.

Aber Ecco wäre nicht der „Defender of the Future“, wenn er keinen Ausweg aus der Misere wüßte: Kaum hat der fleißige Schwimmsfeld den Hüterstein wieder geflickt, kümmert er sich um das Zeitproblem. So kommt euer Meeres-Säuger mächtig herum: Ecco taucht nicht nur unter Wasser ab, sondern auch in den „temporalen Vortex“ der Aliens ein, um von einer alternativen Gegenwart in die andere zu springen - immer darauf bedacht, den Verlauf der Geschichte wieder in seinen Originalzustand zu versetzen. Keine leichte Aufgabe für einen einsamen Delphin: In der einen Zeit-Zone wollen euch die Menschen ans Leder, in der anderen sind es die Delphine selber, die den Erdball in Angst und Schrecken versetzen.

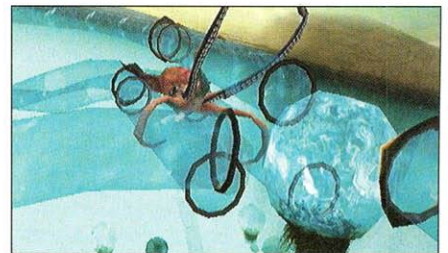
Ecco auf der Flucht

Auch wenn euer Konterfei mutig und beherzt ist - gegen die fiesen Feinde, die sich in Ozeanen und unterseeischen Bollwerken tummeln, hat ein einzelnder Delphin ziemlich wenig zu melden: Mutter Natur hat eure friedliche Sippschaft zwar mit menschenglei-

cher Intelligenz gesegnet - aber dafür hat man euch bei der Verteidigung natürlicher Abwehrmechanismen außen vor gelassen. Euer Delphin hat weder Haifischzähne, noch das Gift eines Rochens, auch mit den motorischen Fähigkeiten eines Menschen kann er schwer mithalten. Also muß sich euer Säuger voll und ganz auf seinen Verstand verlassen - nur gut, daß der messerscharf ist!

Ecco kann sich mit seinen Flossen in jede beliebige Himmelsrichtung abdrücken, den 3D-Körper um die eigene Achse rotieren lassen und auch zum Luftschnappen an der Wasseroberfläche mit verspielten Kunststücken verblüffen. Außerdem ist er Meister im Flossengeldgeben: Sind plötzlich Hai oder Riesenoktopus über euch, verfällt Ecco vom gemächlichen „Paddelgang“ in einen blitzschnellen Unterwasser-Spurt - auf Button-Kommando und urplötzlich.

Und wer seine Verfolger trotz „Turbo“ nicht los wird, der zähmt sie: In den ersten vier Spielabschnitten löst ihr knallharte Adventure-Puzzles und erhaltet als Lohn esoterische „Lieder“. Mit denen könnt ihr friedliche Meeresbewohner wie Unterwasserschildkröten oder Fisch-Schwärme gefügig machen - oder aber auch die gefährlichen Haifische besänftigen. Denn die graben ihre messerscharfen Zähne nur allzu gerne in zartes, junges Delphinfleisch: Neben der Gefahr, in engen Höhlensystemen zu ertrinken (die rettende Wasseroberfläche ist unerreichbar) sind die zahnigen Burschen die größte Sorge des Flossenhelden.

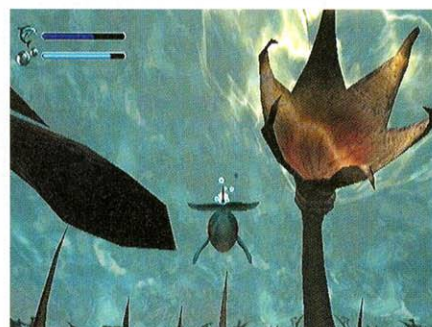


➤ Demonstrieren eindrucksvoll das Potential der In-game-Engine: Die eindrucksvollen Zwischensequenzen werden wie das Spiel selber in Echtzeit berechnet.



➤ Aua, überall Unterwasserminen! Da hilft euch auch die schicke Rüstung nix: Ein Treffer von den roten Lichtstrahlen kostet euch jede Menge Energie!

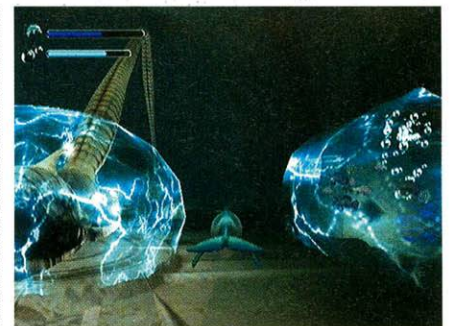
➤ ➤ Magische Flora: Hier tragt ihr euer drittes Gefecht mit dem Boss der fiesen Delphine aus. Die Lichteffekte verschlagen euch den Atem - der Gegner auch!





Putzmunter: 3D-Säuger Ecco macht euch die Rolle. Schaltet einfach die 3rd-Person-Perspektive aus, und ihr könnt den 3D-Flipper frei vor der Kamera herumtollen lassen.

Euer erstes Ziel in der alternativen Gegenwart: Die Menschen haben die Welt in eine industrielle Wüste verwandelt und ihre Delphin-Freunde verstoßen.



Aber Ecco trällert nicht nur ein Liedchen, um Haie zu besänftigen und mit Fischen herumzutollen: Mit seiner Stupsnase kann euer Flipper seinen Feinden auch tödliche Wunden zufügen: So steckt ein gezähmter Hai nur drei, vier Nasenstüper ein, bevor er makrelentot auf den Grund sinkt und sich transparent verflüchtigt. Und auch vor den kleinen Freunden macht Ecco nicht halt: Die meisten Fischarten sind für Euren Delphin Nahrung und möbeln seine angeschlagene Energieleiste wieder auf, die wenigsten sind giftig oder gefährlich - aber um die macht ihr besser einen ganz großen Bogen.

aktivieren eine eurer magischen Fähigkeiten: Ihr habt die mystischen Talente vorher - wie die Lieder auch - als Belohnung für ein Mini-Quest kassiert. Jetzt machen sie aus eurem Leistungsschwimmer einen besseren Delphin: Mehr Ausdauer, mehr Lebensenergie, mehr Lungenvolumen, stärkere Flossen - so wird aus Ecco Superflipper! Und dabei ist euer „Säugefisch“ auch noch modebewußt: In jeder alternativen Epoche

verändert Ecco auch sein Aussehen. Mal schwimmt ihr in einer schicken goldenen Rüstung durch eine düstere „Dark Future“-Tiefsee und mitten zwischen gigantischen Maschinenblöcken hindurch, ein anderes mal gleitet ihr mit einem blutroten Mal an der Seite durch Wasserstraßen in der Luft und legt euch mit schlachtschiffgroßen bösen Delphinen an.

Im Rausch der Tiefe

So richtig tief abwärts geht's also selten, denn euer Flipper muß regelmäßig zum Luftschnappen an die Oberfläche. Und geht's doch mal tiefer runter oder in eine Grotte hinein, dann gibt's alternative Methoden für die Frischluftzufuhr: Manchmal strömen Luftbläschen aus der Erde, ein anderes mal sammelt Ecco einen magischen Stein auf, um sein Lugenvolumen zu dehnen. Die Klunker



Hommage an Eccos 16-Bit-Vergangenheit: In einigen Leveln schwimmt euer Delphin durch seitwärts scrollende 3D-Welten, ganz wie im Mega-Drive-Klassiker.

Auch vor'm Outfit des Alien-Feindes macht Ecco nicht halt: Im versunkenen Atlantis schenkt euch der „Hüter“ die Fähigkeit zur Metamorphose - mit der kann euer Polygon-Planschler in die Gestalt eines unscheinbareren Meeresbewohners schlüpfen oder sich in in eines der geflügelten Aliens verwandeln. Das passiert allerdings nicht freiwillig, sondern ist jedesmal Bestandteil einer Zwischensequenz: Ihr beobachtet, wie Ecco mit viel Lichterspiel die Haut wechselt und das Feindeslager „infiltriert“. ■ (rb)

fun meint:

"Keine Frage: Appaloosa hat ein konkurrenzloses technisches Meisterwerk abgeliefert - keine andere 3D-Welt kommt der Wirklichkeit näher. Hier läßt der Dreamcast die Textur-Muskeln spielen wie noch nie: Ecco dreht der PS2 eine lange Nase. Auch akustisch ist einiges los: Die Kompositionen sind fantasievoll, die Aufnahme wuchtig abgemischt: Da hüpfert der Baßlautsprecher! Leider wurde beim

Level-Design gespart: Meistens seid ihr damit beschäftigt, die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen zu suchen. Da können die Rätsel noch so clever sein: Der 3D-Ozean ist einfach zu groß! Ein schönes und intelligentes Spiel - aber die wenigsten von euch werden die nötige Geduld aufbringen, um Polygon-Wunder Ecco das Schwimmen beizubringen. Ein Titel, für den man viel Zeit mitbringen muß..."

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Appaloosa
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 97%

Sound 91%

SPIELSPASS 85%

1 Spieler VMU 8 Blöcke Analog Vibration Pack 60-Hz-Option Texte deutsch Sprachausgabe englisch Für Fortgeschrittene & Profis

N.Gen Racing

Endlich! Nach vielen Jahren melden sich die wipEout-Designer mit einem neuen Future Racer zurück. Diesmal besteigt ihr keine schwebenden Raumgleiter, sondern zweckentfremdete Kampffjets.



Neben dem normalen Championships gibt es noch mehrere Club-Races, in denen jeweils nur Flugzeuge eines bestimmten Typs gegeneinander antreten, und die sogenannten Majic-12-Rennen, in denen ihr für horrende hohe Siegesprämien extrem gute Streckenzeiten unterbieten müsst.



Durchfliegt ihr die auf den Kursen verteilten roten Ringe, so lädt sich der Nachbrenner auf, mit dem ihr auf Knopfdruck die Schallmauer durchbrechen könnt.



Ein umfangreicher Einführungsmodus erläutert anhand mehrerer Beispiele die Unterschiede beider Steuerungsvarianten – Testflug inklusive.

In nicht allzu ferner Zukunft herrscht auf der Welt totaler Frieden. Ausgedientes Kriegsgewehr wird daher weitestgehend verschrottet, oder - wie im Falle der N.Gen-Düsenjäger - leicht modifiziert und für gefährliche Wettrennen verwendet. Als tollkühner Pilot donnert ihr in einem von insgesamt 40 real existierenden Flugzeugen mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit durch Canyons und über vielerlei Hügellandschaften hinweg. Unabhängig vom gewählten Spielmodus stehen euch zwei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die "Arcade"-Variante empfiehlt sich vor allem für Anfänger. Komplexere Flugmanöver wie Rollen oder Loopings werden erst mit der "Pro-Steuerung" möglich, die um ein Vielfaches anspruchsvoller ist, jedoch erhebliche Geschwindigkeitsvorteile mit sich bringt.

No risk – no fun!

Im Rennen selbst gilt der Grundsatz: Je niedriger man fliegt, desto besser arbeiten die Triebwerke. Man sollte daher also stets versuchen, so nah wie möglich am Boden zu fliegen, was natürlich nicht immer ganz ungefährlich ist. Zudem verfügen ab der zweiten Klasse alle Kampffjets über diverse Offensiv- und Defensiv-Waffen wie Bord-MGs und Raketen, die jedoch leider nicht den gewünschten taktischen Aspekt ins Spiel bringen, der von den Entwicklern angestrebt wurde. Meist hat man schon mit der Beherrschung der eigenen Maschine alle Hände voll zu tun – für langwieriges Waffenauswählen und -abfeuern bleibt nur sehr wenig Zeit. Unter dem Menüpunkt "Arcade" finden sich die

herkömmlichen Championships, Einzelrennen und Splitscreen-Duelle – eben alles für ein schnelles Spiel zwischendurch. Herzstück von *N.Gen Racing* ist jedoch der gleichnamige N.Gen-Mode, in dem es – *Gran Turismo*-like – zunächst einmal mehrere Flugprüfungen zu absolvieren gilt, ehe man zu den insgesamt vier Klassen (Trainer, Fighter, S-Fighter und X-Fighter) zugelassen wird. Mit einem mageren Startkapital erwirbt man sodann einen Jet, der für die ersten Rennen der Trainer-Liga erhalten muss.

Für entsprechend gute Platzierungen kassiert ihr Preisgelder, die entweder ins Tuning oder den Erwerb eines neuen Fliegers ausgegeben werden können - was mit dem Aufstieg in eine höhere Klasse auch zwingend erforderlich ist. ■ (to)

fun meint:

„*N.Gen Racing* ist ein solides, futuristisches Rennspiel fernab der herkömmlichen, asphaltierten Rennstrecken, das mit einer Vielzahl von verfügbaren Jets, Kursen und Spielmodi aufwartet. Auf längere Sicht allerdings mangelt es dem Titel ein wenig an Abwechslung und Innovationen – den ultimativen "Adrenalin-Kick", wie man ihn beispielsweise

von *wipEout 2097* her kennt, konnten uns die flinken Düsenjäger leider nicht vermitteln. Weiteres Manko: Schon ab der zweiten Klasse steigt der Schwierigkeitsgrad steil an, was ungeübte Zocker doch schnell zur Verzweiflung bringen kann. Fans von *wipEout* schauen sich den Titel jedoch auf jeden Fall einmal an.“

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Curly Monsters
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Grafik



Sound



SPIELSPASS

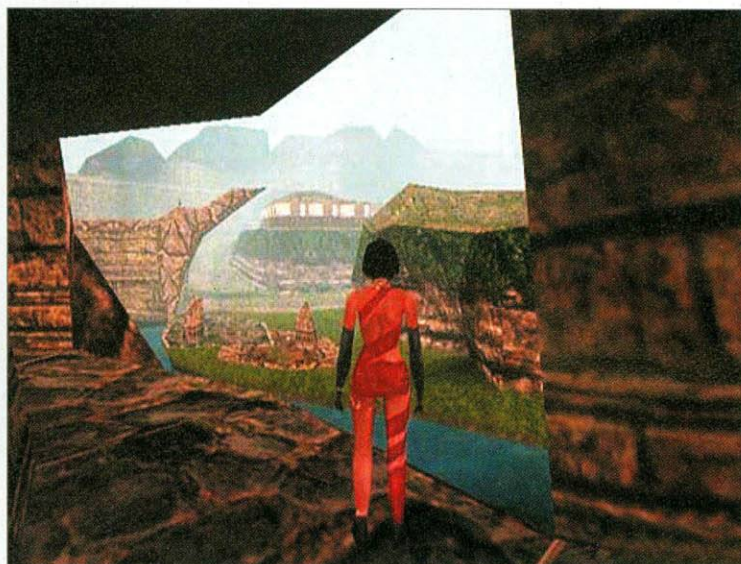
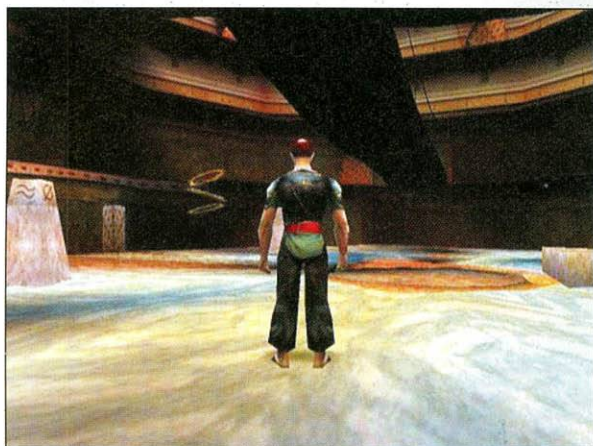
1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Profis

Omikron: Nomad Soul



Dämonen, Diktatoren und düstere Endzeit-Visionen: Omikron lässt euch spielerisch völlig freie Hand – und bietet trotzdem Kino-Flair satt!

➔ In Omikron geht's rund – in jeder Beziehung...



☞ ☞ ☞ Tempel, Dschungel, Eiswüste – Die verschiedenen Welten könnten unterschiedlicher nicht sein.



"Pass gut auf meinen Körper auf – es ist der einzige, den ich habe!" – mit diesen unheil-schwangeren Worten im Hinterkopf stürzt ihr direkt in Eidos' neuestes Abenteuer. Entwickler Quantic Dream hat sich nämlich von allen gängigen Spiele-Konventionen verabschiedet ... und versucht euch so tief wie noch nie in ihre "virtuelle Welt" zu ziehen. Das fängt schon beim extravaganen Intro an: Spielfigur Kay'l 669 bittet euch nämlich höchstpersönlich um Mithilfe – und nur wenn ihr einwilligt, könnt ihr durch ein Dimensionstor in seine Welt reisen. Extravagant, meint ihr? Dann lest weiter...

Denn sobald ihr euren ersten Polygon-Fuss auf den schmutzigen Asphalt von Omikron-City gesetzt habt, gehen selbst den erfahrensten Spielern die Augen über. Gigantische Gebäude, Sci-Fi-Speeder statt Autos, patroulierende Mech-Wächter, Frachttransporter auf den Luftstraßen (basslastiges Brummen inklusive), Fabrikschlote, Nebelschwaden und jede Menge Stadtbewohner an jeder Ecke – eine Zukunftsvision à la Ridley Scott ... wie sie düsterer nicht sein könnte.

Finstere Zukunft...

Warum ihr hier gelandet seid, wisst ihr ebensowenig wie eure eigentliche Aufgabe – nur dank eines Wohnungsschlüssels habt ihr überhaupt eine Ahnung, wo Kay'l (in dessen "Wirts"-Körper ihr ja geschlüpft seid) sein virtuelles Lager aufgeschlagen hat. In der Woh-

nung (per Speeder-Taxi) angekommen, zapft ihr euch erst einmal durchs holografische Polygon-Programm ... und erfährt allmählich, weshalb Kay'l euch überhaupt um Hilfe gebeten hat. Vom biomechanischen Penis-Implantat bis zum kybernetischen Arm gibt's alles, was der moderne Mensch von heute so braucht – doch scheinbar fehlt es den Einwohnern Omikrons an etwas ganz anderem: Freiheit.

Denn die Stadt ist ein einziger Überwachungsstaat, in dem vom Wetter bis zu den Gedanken der Bewohner nichts dem Zufall überlassen wird. "Denken sie nicht – wir wissen was gut für sie ist", "Seien sie glücklich, alles ist gut!" ... das sind die Botschaften, die der Diktator Angus Reshev den unmündigen Bürgern einzutrichtern versucht.

Wer sich nicht daran hält, wird eingesperrt – oder anderswie "unschädlich" gemacht. Versagen gibt es nicht, die allgemeine Zufriedenheit der Stadtbevölkerung wird in Prozentwerten ausgedrückt und mit der Produktivität verglichen. Geht die nach unten, wird eben kurzerhand die Ruhezeit reduziert und der Arbeitsdruck erhöht – Menschen in Büros und Fabriken wie Hühner in Legebatterien. Zuhause angekommen erfährt ihr von Kay'l's Freundin Telis mehr über euren "Wirt" – Kay'l ist Agent der Omikron-Polizei und während einer Untersuchung plötzlich verschwunden. Als ihr anschließend im Polizeiarchiv etwas tiefer herumstöbert, stoßt ihr auf eine Reihe seltsamer Morde – der Täter hat es offenbar genossen, seine Opfer grässlich zuzurichten. Soviel zur packenden Story, die im Laufe des

Spiels immer grössere Bahnen zieht, dabei stetig mysteriöser wird und euch letzten Endes – soviel sei verraten – auch weit über die Grenzen von Kay'l's Körpers hinaus führt...

Shen Mue light?

Wie bei Yu Suzukis kleinem Meisterwerk erwartet euch auch in *Omikron: Nomad Soul* ein Mix verschiedener Genres, verbunden mit einer beeindruckenden Spielfreiheit und

Polygon-Pop?

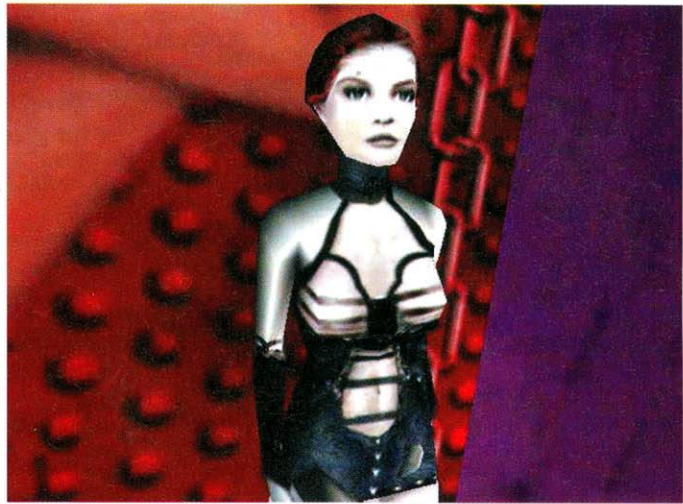


Für die Musikunterma- lung hat sich Quantic Dream prominente Ver- stärkung geholt: David Bowie höchstpersönlich trällert den Titelsong. Wer sich in eine ganz bestimmte Bar des Spiels verirrt, kann dem Popstar sogar live (bzw. virtuell) gegenüberreten – denn hier haben die Entwick- ler ihm einen digitalen Gig verschafft.

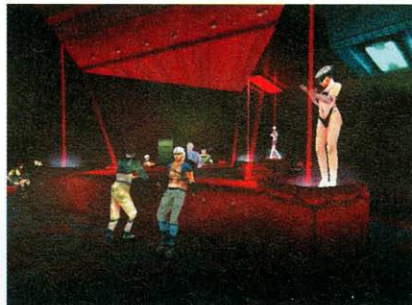




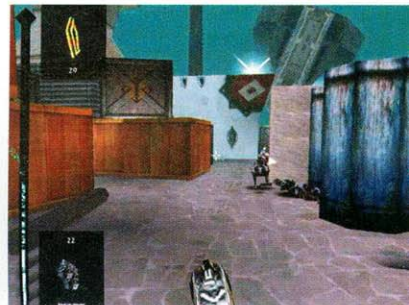
⬆️ Zwei Pfund Gehacktes, bitte! In der Stadt gibt es die unterschiedlichsten Läden, in denen ihr vom Porno-Poster bis zum Steak so ziemlich alles bekommt.



⬆️ Na Baby, was wackelt? Das älteste Gewerbe der Welt gibt's scheinbar auch in anderen Dimensionen...



⬆️ Verraucht und verrucht: In der Strip-Bar von Omikron treffen sich die verschiedensten Charaktere...



⬆️ Zeitweise müsst ihr eure Textur-Haut in der Ego-Perspektive verteidigen. Leider stört hier die schlechte Controller-Belegung.

cinematiscnem Flair. Neben Action-Adventure-üblichen Bewegungen wie laufen, rennen und springen (alles aus der 3rd-Person-Perspektive und unverständlicherweise nicht analog!) hat euer polygonales Alter-Ego einiges mehr drauf: Freche Feinde erledigt ihr per Faustkampf (inklusive flexibler Kombo-Palette) oder durch den Griff zur Waffe – hier wechselt ihr dann in den Ego-Shooter-Modus (der jedoch an äusserst schlechtem Handling krankt). Ausserdem kann Kay'I schwimmen, bis zu 18 Items verwalten, diese miteinander kombinieren sowie – entsprechende spirituelle Items vorausgesetzt – die Spielzeit kurzfristig einfrieren.

Und als wäre das alles noch nicht verwirrend genug, verfügt Kay'I zusätzlich über ein komplexes Charakterwerte-System, dass sich im Laufe der Geschichte eurer gewonnenen Spiel-Erfahrung weiterentwickelt. Nicht schlecht, Quantic Dream!

Hardware-Hungrig

Eine derartige Detailtreue – die sich auch bei der Grafik fortsetzt – fordert allerdings ihren Preis: Trotz 60 Hz-Option und (weit entfernter) Nebelbank ziehen die schmutzigen Polygon-Strassen von Omikron-City unter leichtem Ruckeln vorbei. Jedesmal, wenn euer Dreamcast neue Polygon- und Textur-Daten in den Dreamcast-RAM schaufelt, kämpft ihr mit massiven Slowdowns und einer Framerate jenseits der 10er-Marke. In den Kampfsequenzen stört die oft sehr ungünstig platzierte Kamera, während ihr in den Ego-Shooter-Einlagen unter einer miesen Pad-Belegung zu leiden habt.

Auf der anderen Seite stehen sehr gut gewählte Blickwinkel und ein verdammt guter 3D-Kameramann, der mit schönen Schwenks und wechselnden Einstellungen echtes Kino-Flair auf den heimischen Fernseher holt. Auch bei der Soundkulisse liegen

Licht und Schatten wieder dicht beieinander: Während die Musikuntermalung die düstere Atmosphäre unterstreicht, klingen manche der (lippensynchronen) Sprecher ziemlich mies. ■ (sk)

Das kenn' ich doch?

Am Ende kommts immer ganz dick! Aufmerksame Leser habens sicherlich bereits gemerkt: Unsere Screenshots kommen leider nicht wie sonst aus dem hauseigenen Grabber, sondern von der PC-Version. Der Grund ist ein ganz simpler: Als wir am letzten Tag der Heftabgabe Screenshots machen wollten, streikte unerklärlicherweise unser Mac (ein Fall für die X-Files?), weshalb wir leider zu diesem drastischen Schritt gezwungen waren. Die Bilder unterscheiden sich allerdings nur minimal von unserer Testversion – so sieht Omikron auch auf eurem heimischen Dreamcast aus!

fun meint:

„Omikron ist unheimlich komplex – selbst nach ausführlichem Spielen habt ihr immer noch das Gefühl, erst an der "Oberfläche" gekratzt zu haben. Spielerisch fährt die Sci-Fi-Mär zweigleisig: Während Atmosphäre und Plot euch immer tiefer in das Spiel hineinziehen, schrecken durchschnittliche Grafiken und stellenweise unausgereiftes Spieldesign ab. Wären die

Polygon-Konstruktionen einen Tick schöner, die Grafiken ein Stückchen flotter und die verschiedenen Spielabschnitte besser aufeinander abgestimmt, hätte es sogar für das Gold-Prädikat gereicht – so bleibt's leider "nur" bei einer Silber-Auszeichnung und einem Tipp an alle Fans atmosphärischer Action-Adventures: Unbedingt zuschlagen!“

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

Grafik

Sound

SPIELSPASS

Star Wars Episode 1 Racer



Anschnallen, Kippe aus, Schnauze halten!
George Lucas' Star Wars Racer gibt sein Dreamcast-Debüt - und nur die besten Rennfahrer überleben...



☛ **Malerisch:** Im Podracer sitzend, flitzt ihr dem Sonnenuntergang entgegen – und die Gegner drängeln fleißig weiter...

☛ **Fundgrube:** Beim kauzigen Händler erwerbt ihr nützliche Bauteile für euren Podracer.



☛ **Kopf an Kopf:** Da ihr auf den Einsatz von Waffen verzichten müsst, ist fahrerisches Können gefragt – und der Bessere zieht ab...

Seid ihr auf dem Nintendo 64 bereits vor knapp einem Jahr quer durch die Galaxie gedüst, dürfen sich nun auch Sega-Jünger auf die Pisten wagen. Mit herkömmlichen Straßen-Rasereien hat *Star Wars Episode 1 Racer* aber herzlich wenig gemeinsam - hier flitzt ihr mit futuristischen Gleitern über fremde Planeten. Thematisch ist das Science-Fiction-Spektakel eng an die Filmvorlage angelehnt - wer *Star Wars: Die Dunkle Bedrohung* kennt, fühlt sich sofort heimisch. Ihr erinnert euch an das aufregende Podracer-Rennen auf Tatooine? Gut, denn im Spiel geht's einzig und allein um diesen Wettbewerb. Der beste Fahrer der Galaxie soll ermittelt werden - und alles, was Rang und Namen hat, hat sich für das Rennen eingeschrieben. Da wären zum Beispiel der schlaksige Ody Mandrell, Dickerchen Ebe Endocott oder Schweinsgesicht Boles Roor - und ein Außerirdischer sieht außerirdischer aus als der andere! Außerdem am Start: Der kleine Anakin Skywalker. Der pffiffige Junge hat seinen Podracer ordentlich aufpoliert, um den Fiesling und bisherigen Champion Sebulla ein für allemal in seine Schranken zu verweisen.

Alternativen

F-Zero X
 (Test in fun 09/98, Wertung: 90%)
 Unspektakuläre Optik, aber dafür superflüssig - Hi-Speed-Flitzer nach Miyamoto-Art.

Hydro Thunder
 (Test in fun 12/99, Wertung: 70%)
 Grafisch gelungene Automaten-Umsetzung, die jedoch an spielerischen Mängeln krankt.

wipEout 2097
 (Test in fun 10/96, Wertung: 91%)
 Nach wie vor die Future-Racer-Referenz - selten war Gleiten schöner!



☛ Im Rausch der Geschwindigkeit: In der Cockpit-Perspektive kommen euch 230 Sachen gleich viel schneller vor.



☛ Zu zweit durch die Galaxis: Das Spielgeschehen bleibt auch im 2-Spieler-Modus flüssig.



☛ Mit Vollgas unter der Planierraupe durch: Das Streckendesign ist teilweise ziemlich abgefahren.



Hi-Speed-Hatz

Wer den Film gesehen hat, weiß, wie das Rennen ausgeht - im Spiel liegt es aber an euch, den jungen Skywalker bzw. den Fahrer eurer Wahl zum Sieg zu führen. Und das wird euch nicht eben leicht gemacht: Da versucht nicht nur die Konkurrenz, euch von der Strecke zu drängen - auch jede Menge Hindernisse wollen sicher umfahren werden. Ihr weicht Felsen aus, flitzt an Stalaktiten vorbei oder springt über klaffende Schluchten. Die zahlreichen Planeten des *Star Wars*-Universums bieten dabei reichlich Abwechslung - ihr rast durch die ungastlichsten Terrains der Galaxis. Ob ihr über die staubigen Pisten von Tatooine jagt, durch eisige Höhlen auf Ando Prime heizt oder über die malerischen Strände von Baroonda düst - es bleibt spannend. Der aufreibende Wettkampf um den Rennfahrer-Thron wird in vier Klassen ausgetragen - wer alle Stufen absolviert, darf sämtliche Kurse noch einmal gespiegelt fahren. So braust ihr also über insgesamt 50 Strecken - für Langzeitmotivation ist gesorgt. Doch wird

die Jagd nach dem begehrten Titel mit jedem neuen Abschnitt anspruchsvoller und schwieriger. Nicht nur das Leveldesign wird zunehmend vertrackter - auch verbessern die Gegner ihre Fahrkünste. Wollt ihr am Ende nicht zurückbleiben, müsst ihr euren Podracer vor jedem Rennen entsprechend tunen. Auf dem örtlichen Schrottplatz oder beim kauzigen Händler erwerbt ihr die notwendigen Bauteile, um eure Sci-Fi-Vehikel ordentlich aufzurüsten. Da wird an der Lenkung geschraubt, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit verbessert oder die Regenerationsphase eures Flitzers verkürzt. Schrammt ihr nämlich zu oft an irgendwelchen Wänden und Banden entlang, beeinträchtigt das die Manövrierfähigkeit eures Podracers. Hängt der Gleiter schief, solltet ihr sofort den Reparaturvorgang starten. Knopfdruck genügt, schon machen sich eure (vorher käuflich erworbenen) Droiden daran, das Fahrzeug wieder zusammen zu flicken. Das verringert zwar kurzzeitig eure Geschwindigkeit, lässt euch dann aber wenigstens voll intakt weiterbrausen.

Sieg oder Niederlage?

Habt ihr den Podracer nach euren Wünschen mit neuen Teilen bestückt, erhöht das sofort eure Gewinnchancen. Und je besser die Platzierung am Ende eines Kurses, desto höher fällt eure Siegesprämie aus. Ihr dürft vor dem Rennen den Preisschlüssel bestimmen: Wird das ausgeschüttete Geld auf die vier vorderen Ränge verteilt oder kriegt der Gewinner alles? Doch wer hoch pokert, gewinnt auch viel! Setzt ihr alles auf Sieg und überquert die Ziellinie als Erster, kassiert ihr ein stolzes Sümmchen - und die Werkstatt freut sich... Doch Tuning-Tricks hin oder her, worauf es bei *Star Wars Episode 1 Racer* am meisten ankommt, ist fahrerisches Können - denn auf Bordkanonen oder ähnliches müsst ihr hier verzichten! Slidet im richtigen Moment in die Kurven, aktiviert zur rechten Zeit euren Turbo (bei zu langem Einsatz überhitzen die Turbinen!) und findet versteckte Abkürzungen - ihr müsst euch ständig voll konzentrieren! Dank Internet-Anbindung dürft ihr eure erspielten Hi-Scores sogar online stellen - wenn das mal nichts ist... ■ (dj)

fun meint:

"Uns hat *Star Wars Episode 1 Racer* schon auf dem Nintendo 64 ordentlich Spaß gemacht - doch die Dreamcast-Version begeistert gleich noch 'ne Ecke mehr! Hochauflösende Optiken, superflüssiger Spielablauf und geniales Gameplay - so lassen wir uns ein Podracer-Rennen gefallen. Klar ist's für Dreamcast-Verhältnisse kein technischer Meilenstein - aber den-

noch eine saubere PC-Konvertierung. Wer auf futuristische Rennspiele steht, *F-Zero* und Co. mochte oder sich auch nur annähernd für das *Star Wars*-Phänomen erwärmen kann, greift hier zu! Er ist schnell, er ist flüssig, er kickt - holt ihn euch, den Raser des nächsten Jahrtausends! Das ideale Game für Geschwindigkeits-Puristen & Hardcore-Piloten!"

Genre	Future-Racer
Anbieter	THQ
Entwickler	Lucas Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



1-2 Spieler VMU 4 Blöcke Vibration Pack VGA-Box Modem-Unterstützung Texte englisch Sprachausgabe englisch Für Fortgeschrittene & Profis

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles



Im Star Wars-Universum gibt's mal wieder Ärger - und die altehrwürdigen Jedi-Meister rüsten sich zur allesentscheidenden Schlacht...



↑ Wenn's dem Jedi zu bunt wird: Obi-Wan zerhackstückelt mit seinem Lichtschwert eine Droiden-Bande.



↑ Mit Karacho: Ein kräftiger Hieb mit dem Laserschwert und die Robo-Rübe ist platt.



↑ Umzingelt: Auch auf dem Sumpfplaneten Naboo bleibt ihr nicht von aufmüpfigen Droiden verschont.

Auch wenn der *Star Wars*-Hype schon wieder längst verfliegen ist, erscheint eine Videospiele-Umsetzung nach der anderen. Doch mit dem grandiosen *Star Wars Racer* hat das vorliegende Produkt herzlich wenig gemeinsam: Wo ihr euch auf Dreamcast und Nintendo 64 in schnittige Podracer schwingt, tretet ihr in

Jedi Power Battles gegen die Mächte des Bösen an. Ihr schlüpft in die Haut eines von fünf tapferen Jedi-Rittern: Jungspund Obi-Wan Kenobi, Altmeister Qui-Gon Jinn sowie die drei Mitglieder des Rates (Mace Windu, Adi Gallia und Plo Koon) stehen zur Lichtschwert-Schlacht bereit. Eure Aufgabe: Metzelt euch durch zehn abwechslungsreiche Level, die thematisch stark am Filmvorbild orientiert sind. Vom Schlachtschiff der Handelsföderation über die Sümpfe von Naboo bis zu den Planeten Tatooine und Coruscant ist für den Fan alles dabei. Unterwegs stellen sich euch filmtypische Gegner wie Droiden, schwere Kampfmaschinen oder wütenden Sandleute in den Weg.

Geballte Jedi-Power

Je nachdem, für welchen Charakter ihr euch zu Beginn entscheidet, könnt ihr mit unter-

schiedlichen Fähigkeiten aufwarten. Neben dem obligatorischen Lichtschwert führen eure Streiter nämlich noch nützliche Zusatzgegenstände mit sich: Da schmeißt Obi-Wan mit Thermal-Detonatoren um sich, zündet Qui-Gon eine Puls-Granate oder spannt die reizende Adi ein Energieschild auf. Außerdem gibt's drei Möglichkeiten, auf die gegnerische Bande einzuprügeln: Abhängig davon, welchen der drei Angriffs-Buttons ihr drückt, säbelt euer Krieger den Feind anders auseinander. Hilfreich bei besonders hartnäckigen Gegnern: Der Jedi-Special-Move! Eine kurze Tastenkombination, und schon fuchtelte euer Lichtschwert-Kämpfer gleich viel wilder mit seinem Werkzeug herum. Bei eurem Weg durchs halbe *Star Wars*-Universum meuchelt ihr aber nicht nur Feinde - ihr sammelt auch eifrig Bonus-Items. Die füllen eure Energie auf, verstärken das Lichtschwert oder verleihen euch zusätzliche Kräfte - die mystische Jedi-Macht. ■ (dj)

fun meint:

"Kann man mit Optik und Sound noch leben, vergällen Steuerung und Schwierigkeitsgrad jeden Spaß. Jedi Power Battles ist höllisch schwer! Mitunter hatten wir den Eindruck, die böse Seite der Macht höchstpersönlich hätte am Schwierigkeitsgrad geschraubt - anders können wir uns die zahlreichen unfairen Passagen nicht erklären. Dank hakeliger Steuerung

stürzt ihr bei jeder Gelegenheit in einen Abgrund oder könnt euch den Gegnern nicht präzise genug zuwenden bzw. ausweichen und bekommt somit ständig eine Lasersalve in den Allerwertesten gejagt. Hartnäckige Fans wagen sich allenfalls zu zweit ins *Star Wars*-Universum - vielleicht haben sie dann eine Chance. Möge die Macht mit euch sein!"

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

Grafik

Sound

SPIELSPASS

Jackie Chan's Stuntmaster

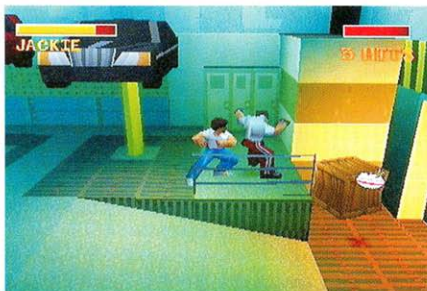


Jackie Chan ist wieder da: Im Kino hat der Martial-Arts-Künstler längst aufgeräumt - jetzt ist Sonys PlayStation dran.



➔ **Tumult im Hinterhof:** Jackie gibt den Gaunern Saures...

➔ **Ärger in der Werkstatt:** Jetzt bekommt der muskulöse Mechaniker Schläge in die Lenden.



Er bewegt sich wie ein Wirbelwind, schwingt seine Fäuste im Turbo-Gang und treibt die tollsten Sachen mit herumstehendem Inventar - so kennen die Fans Hongkong-Kämpfer Jackie Chan. Und womit der gelenkige Bursche im fernen Osten schon seit über zehn Jahren sein Publikum begeistert, das sorgte spätestens mit dem Kinostreifen *Rumble in the Bronx* auch hierzulande für offene Mäuler. Das Besondere: Jackie Chan macht in seinen Filmen alle Stunts selbst - auch bei den gefährlichsten Action-Einlagen lässt sich der Martial-Arts-Star nicht doublen. Auf der PlayStation sieht die Sache schon weitaus ungefährlicher aus - schließlich steuert ihr hier nur sein digitales Polygon-Pendant über den Bildschirm.

Action wie im Kino

Doch Videospiele-Jackie ist nicht minder gefährlich als sein reales Vorbild: Ihr kickt und boxt euch durch die Gegnerschar, dass es eine Freude ist. Hier einen Schlag auf die

Birne, da einen Tritt in die Magengrube und die Angreifer müssen bald kapitulieren. Wozu die ganze Aufregung? Großväterchen hat euch beauftragt, ein mysteriöses Paket im Shaolin-Tempel abzuliefern. Doch ehe ihr euch damit auf den Weg machen könnt, wird das Päckchen von üblen Ganoven geklaut und euer Opa kurzerhand entführt. So prügelt ihr euch nun also durch die halbe Stadt, um den alten Mann zu befreien und euch das Paket zurückzuholen. Die aufregende Klopperei führt euch vom heimatlichen Chinatown, am Hafen vorbei, über die Dächer der Stadt, durch eine Fabrikanlage bis hinein in den Shaolin-Tempel. Doch die bösen Buben ruhen nicht, und versuchen euch von eurem Vorhaben abzubringen. Unterwegs begegnet ihr also jeder Menge Gangster, die den armen Jackie umgehend in die Mangel nehmen. Zumindest versuchen sie das - denn euer kecker Protagonist lässt sich so schnell nicht vermöbeln und schlägt die Schur-



➔ **Tumult in der Küche:** Ihr benutzt den dicken Fisch als Schlaginstrument...

ken stattdessen selbst kurz und klein. Dabei müsst ihr euch nicht nur auf Fuß und Fäuste verlassen - ihr dürft auch herumliegende Gegenstände als Waffen mißbrauchen. Da malträtiert ihr die Gegner mit Holzlaten, streicht sie mit einem Farbröller neu an oder haut ihnen einen Fisch um die Ohren. ■ (dj)

fun meint:

"Jackie Chan's Stuntmaster erinnert stark an Capcoms *Final Fight*-Reihe. Wie im Urvater der Sidescrolling-Beat'em-Ups prügelt ihr euch durch dunkle Gassen, finstere Hinterhöfe und meistert die eine oder andere Jump'n'Run-Passage. Zwar wird das ewige Gekloppe auf Dauer etwas eintönig, doch sorgen diverse Kombo-Schläge, Special-Moves und nicht

zuletzt die Interaktion mit der Umgebung für Kurzweil. Wer sich für diese Art von Prügelspielen erwärmen kann und noch dazu auf Jackie Chan steht, für den ist *Stuntmaster* ein willkommenes Fressen. Alle anderen Action-Fans spielen den Titel probe - und entscheiden dann, ob sie sich mit dem hektischen Haudegen anfreunden können..."

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Radical Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM



Grafik

Sound

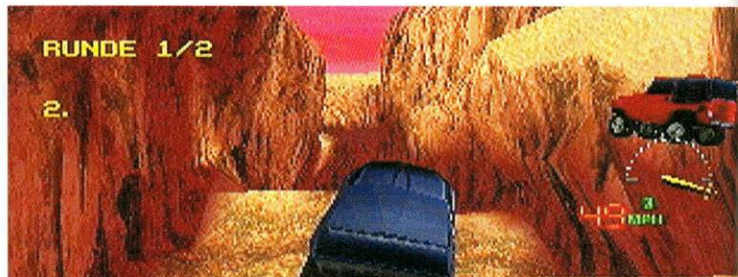
SPIELSPASS

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

4x4 World Trophy



Auf einer asphaltierten Strasse kann schließlich jeder Gas geben...
...aber hier geht's über Stock und Stein.



☒ Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr zwischen horizontalem und vertikalem Splitscreen wählen. Manko: Ihr verliert auf dem kleinen Bildausschnitt schnell die Übersicht.

☒ Auch die CPU-Piloten machen eine Reihe von Fahrfehlern. Den Fahrer vor euch hat's übel erwischt: Sein Wagen überschlägt sich.



☒ Der Buggy ist nur schwer unter Kontrolle zu halten.

Wer kennt das nicht: Stau auf der A3 und man hat keine Chance, der Blechlawine zu entkommen. Wie schön wäre jetzt doch die Möglichkeit, mit dem eigenen Gefährt einfach nach rechts ins Gelände abzubiegen und den Stau hinter sich zu lassen. Was in der Realität ein Ding der Unmöglichkeit ist, das wird auf der PlayStation jetzt virtuelle Realität. In Infogrames' *4x4 World Trophy* dürft Ihr nach Herzenslust mit bulligen Offroadern querfeldein durch die Landschaft rumpeln. Die Geschichte der Offroad-Rennspiele für die Sony-Hardware war bislang nicht gerade berauschend. Sämtliche Versuche, eine vernünftige Querfeldein-Variante auf die Beine zu stellen, scheiterten meist kläglich und fielen daher beim Käufer

durch. Davon völlig unbeeindruckt hat Infogrames nun einen weiteren Vertreter des anspruchsvollen Genres fertiggestellt.

Über Stock und Stein

Bevor ihr euch nun jedoch auf die holperigen Parours begeben, müsst ihr zunächst eine Wahl treffen: Im Arcade-Modus geht's beinahe ohne Umwege auf die Strecke, nur ein Kurs und ein fahrbarer Untersatz wollen selektiert werden. Ob durch den Yosemite Nationalpark, in den Bergen von Colorado oder quer durch den schönen Schwarzwald, mit einem Hummer oder einem Jeep Wrangler unterm Hintern erlebt ihr die malerische Ku-

lisse mal aus einer ganz neuen Perspektive. Das Herzstück ist aber sicherlich die World Tour: mit einem Budget von 30.000 DM stellt ihr euch erst einen nagelneuen Jeep in die Garage. Anschließend dürft ihr eure sauer verdienten Moneten in neue Bauteile wie Stoßdämpfer, bessere Motoren-Modelle oder Reifen investieren. Erst dann tretet ihr auf der Piste um ein neues Preisgeld an. Mit jedem Sieg könnt ihr euren Offroader verbessern oder schließlich auf einen neuen umsteigen. ■ (pn)

fun meint:

„Schade, schade, auch dieses Offroad-Rennspiel hat mit einer Menge Ungeheimheiten zu kämpfen. Das fängt bei der nicht gerade sensiblen Steuerung an und hört beim unausgegorenen Streckendesign auf. Leider kann der Titel auch durch eine bestehende Aufmachung nichts wettmachen, sie gehört eher in die Kategorie durchschnittlich. Weder besonders

flüssig noch technisch sauber programmiert, behindert die Behind-The-Car-Perspektive in aller Regel auch noch die freie Sicht. Trotzdem lässt sich *4x4 World Trophy* ein gewisser Reiz nicht absprechen. Es macht Spaß, auf Weltreise zu gehen und sein Vehikel von Rennen zu Rennen zu verbessern. Fazit: Nur für den Hardcore-Zocker geeignet.“

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	I-Motion
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik

Sound

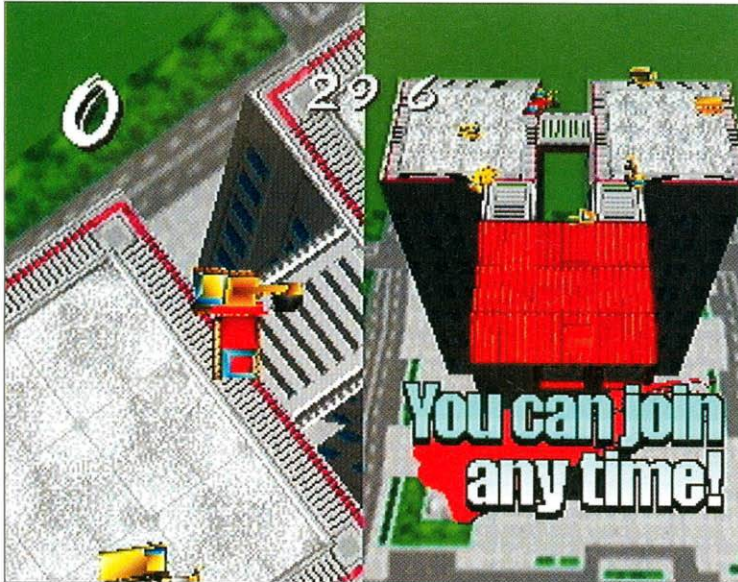
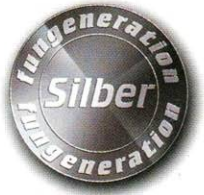
SPIELSPASS

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

Bishi Bashi Special



Party-Games stehen wieder hoch im Kurs: Konami präsentiert uns mit „Bishi Bashi Special“ eine Spielsammlung der besonders albernen Art.



➤ Kampf der Giganten: Mit dem Bulldozer stoßt ihr feindliche Baufahrzeuge vom Dach...



➤ Immer druff: Mit Quadrat, X oder Kreis führt ihr verschiedene Kung Fu-Moves aus und haltet euch so die Angreifer vom Hals.



Auch wenn *Bishi Bashi Special* vollkommen anders und neuartig wirkt, so ist die Party-Game-Sammlung trotzdem keine Novität. Humorvolle Spielhallen-Zocker konnten sich bereits mit *Super Bishi Bashi* und *Hyper Bishi Bashi* die Finger wund schrubben. Und genau diese beiden Klassiker findet ihr nun auf einer PlayStation-CD. Egal, für welche Variante ihr euch entscheidet, es bleibt abgefahren: Eure Aufgabe ist es, zahlreiche Mini-Games erfolgreich zu absolvieren. Dabei tretet ihr wahlweise gegen einen Computergegner an oder stürzt euch mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten ins Party-Getümmel - vor allem in geselliger Runde ist's besonders spaßig!

Party on!

Das Spielprinzip ist relativ simpel: Ihr hämtert wild auf sämtlichen Buttons herum, drückt zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Knöpfe oder absolviert knifflige Geschicklich-

keitsübungen. Ganze 46 Spielchen warten in *Super Bishi Bashi* auf euch, in der Hyper-Version sind es sogar 48. Dabei gilt es, die verrücktesten Aufgaben zu meistern: Ihr galoppiert auf Raketenpferden um die Wette, bewertet Hochzeitsgäste mit Torten, löst kleine Rechenaufgaben, belegt einen Burger mit herabfallenden Zutaten, füllt einen Kochtopf mit ausgewähltem Gemüse, sammelt als Maus Käsestückchen ein, dirigiert ein Modellauto über schmale Pfade, klopft euch als Kung Fu-Kämpfer mit Rowdies, erschießt als Scharfschütze Gangster, spielt im *Beatmania*-Stil kurze Beats nach, schüttelt eine Coladose so lange, bis sie explodiert, und, und, und... Die Auswahl ist schier unerschöpflich, und der Humor typisch japanisch: Ständig werdet ihr von lustigen Animationen, albernen Jingles oder schlechten Collagen amüsiert. Habt ihr alle Mini-Games erst einmal gesehen, ist's natürlich nur noch halb so witzig - für unterhaltsame Multiplayer-Sessions ist *Bishi Bashi Special* aber immer wieder gut. ■ (dj)



➤ Beatmania-inspiriert? In der Disco-Stage spielt ihr flotte Beats nach - dafür wird eure Friseur immer größer.



➤ Schlechte Collage: Streckt euren Kopf in die richtige Richtung, um alle Farbkugeln zu verschlingen.

fun meint:

"Wer auf Party-Games steht und gerne in geselliger Runde mit mehreren Freunden zockt, kommt um *Bishi Bashi Special* nicht herum. Selten habt ihr so schwachsinnige und gleichzeitig höchst unterhaltsame Spielchen auf eurer Konsole gesehen. Klar: Wer dem japanischen Ambiente und überaus albernen Spieldesign nichts abgewinnen kann, wird sich schwer tun, den Kon-

ami-Titel ins Herz zu schließen. Vor allem technisch dürft ihr nichts erwarten: Außer billigen Bitmap-Kulissen, Sparflammen-Animationen und Polygongrafik wie aus 16-Bit-Zeiten gibt's nichts zu sehen. Wir hatten jedenfalls einen Heidenspaß mit der abwechslungsreichen Spielesammlung - *Bishi Bashi Special* ist Kult und gehört in jede Party-Game-Sammlung!"

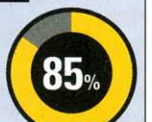
Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Grafik



Sound



SPIELSPASS

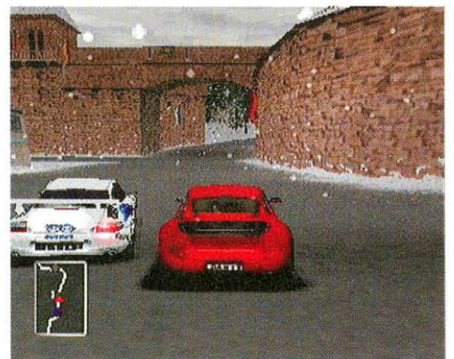
1-8 Spieler Analog Dual Shock Texte englisch Sprachausgabe englisch Für Anfänger & Profis

Need for Speed: Porsche



Porsche. Das Wort alleine erzählt mehr, als ein erfahrener Redakteur in einer halben Seite Text jemals unterbringen könnte. Kein Wunder also, dass Electronic Arts den nunmehr fünften Teil der im oberen Mittelfeld anzusiedelnden *Need for Speed*-Reihe mit dem Namen des Zuffenhausener Sportwagenherstellers schmückt. Dies bedeutet zum einen natürlich, dass der kritische Spieler erstmals lediglich auf den Fuhrpark eines einzigen Herstellers zurückgreifen darf. Zum anderen aber auch, dass der unterbetuchte Porsche-Fan endlich die Möglichkeit hat sich mit einem von über 70 verschiedenen Porsche-Modellen nach Herzenslaune auf den Landstrassen dieser Welt austoben kann. Wie von *Need for Speed* nicht anders zu

erwarten war, geschieht dies in einer Vielzahl von Spielmodi. Den eigentlichen Mittelpunkt bildet dabei der Evolution-Modus. Man beginnt sich von der Classic-Ära von Rennen zu Rennen, von Turnier zu Turnier in die nächsten Epochen vorzuarbeiten. Für jedes gewonnene Rennen erhält Ihr eine kleine Geldprämie, die hauptsächlich in die Reparatur des alten Wagens investiert. Bremsen, Motor und Fahrwerk müssen schließlich für den nächsten Einsatz auf Vordermann gebracht werden. Alternativ stehen noch ein Quick-Race-Modus, der Time-Battle-Modus, eine Verfolgungs-Modus, ein witziger Capture-the-Flag-Modus und ein beinahe innovativer Factory-Driver-Modus, bei dem Ihr auf 12 Strecken als



Porsche-Testfahrer verschiedene Fahrprüfungen absolviert. Insgesamt hinterlässt *Need for Speed: Porsche* allerdings einen leicht enttäuschenden Gesamteindruck. Nervige Grafikfehler, lieblos designte Strecken und fehlende Gegnerintelligenz bleiben vermutlich nur von echten Porsche-Fans unbemerkt. ■ (ab)

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

Grafik

Sound

SPIELSPASS

1-4 Spieler Memory Card 1-3 Blöcke Analog Dual Shock Multitap Linkrad Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Einsteiger & Fortgeschrittene

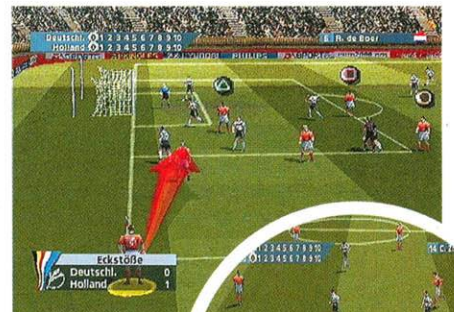
Euro 2000



Das verkorkste Spiel der deutschen Mannschaft gegen die Schweiz ist gerade zwei Tage her und man kann den aktuellen Zustand des Teams nur als erbärmlich bezeichnen. Der zehnte Juni rückt näher und näher und Fussball-Deutschland sieht die eigenen Kicker schon mit Geigen und Trompeten untergehen. Irgendwie passend, dass EA gut einen Monat vorher die passende virtuelle Variante veröffentlichen wird. Vielleicht sollten Ribbecks Buben noch mal auf der PlayStation üben. Dank der Originallizenz warten auf Euch die echten Stadien in Belgien und Holland, alle Mannschaften (auch die der Qualifikation) und natürlich alle bekannten Stars. Überhaupt hat EA großen Wert auf Authentizität gelegt und mit den beiden Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann zwei bekannte Stimmen hinter



Mikrofon geholt. Ob Ihr nun die Qualifikation, die eigentliche Endrunde oder ein historisches Match bestreitet, *Euro 2000* erschlägt Euch mit einer Vielzahl von Spielvarianten, selbst ein Training wurde implementiert. Einzelne Tricks oder ganze Standardsituationen, hier werdet Ihr für die EM richtig fit gemacht. Schließlich darf man auch noch in geringem Masse als Trainer tätig werden. Kompliment, EA, alles richtig gemacht. Es gibt eigentlich nur einen Vorwurf, den sich die Jungs von EA Sports gefallen lassen müssen: Hier wird mit der FIFA-Engine zum x-ten Mal Geld verdient. Bei einer solch hochkarätigen und teuren Lizenz wären Experimente wohl ohnehin verfehlt. Wer echtes Europameisterschaftsfeeling auf seiner PlayStation erleben will, der kommt an *Euro 2000* nicht vorbei, zu ausgeklügelt ist diese fussballerische Offenbarung.



Am meisten Spass macht der Titel, wenn man sich ein paar Kumpels nach Hause holt und ein komplettes Turnier spielt. ■ (pn)

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	11. Mai
Preis	ca. 99,- DM

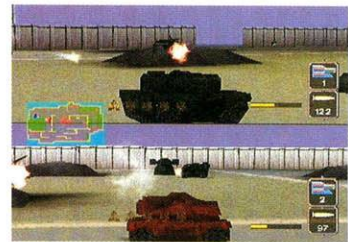
Grafik

Sound

SPIELSPASS

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

Battle Tanx: Global Assault



Auf der Erde herrscht mal wieder die pure Panik ... allerdings liegt es diesmal nicht an schleimigen Aliens, machtgerigen Grosskonzernen oder fiesen Cyborgs - nein, stattdessen hat ein ziemlich gemeiner Virus nahezu die gesamte weibliche Erdbevölkerung ausgerottet. Was für manche Männer wie das Paradies erscheinen mag (nie wieder Talkshows?), sorgt bei Battle Tanx für ziemliche Probleme - von jetzt an wird hier nämlich um jede einzelne Brust erbittert gekämpft!

Ihr schlüpft natürlich in die Haut eines dieser tapferen Weiberhelden (für dessen miese Synchronstimme übrigens der Moderator eines bekannten Homeshopping-Kanals erhalten musste) und steuert einen waffenstarrten Kampfpanzer aus der 3rd-Person-Perspektive. Leider hat sich Entwickler 3DO bei der Grafikengine nicht gerade viel Mühe

gegeben - sowohl Level-Design als auch Texturqualität sind lediglich durchschnittlich. Zwar gibt's stellenweise spektakuläre Explosionen zu sehen, diese werden allerdings mit ebenso „spektakulären“ Ruckelorgien erkaufte.

Auch spielerisch bietet sich dem verwöhnten PlayStation-Zocker nur altbekannte „Hausmannskost“. Die billige Missionsstruktur (Generatoren ausschalten, Gefangene befreien oder besonders garstige Endgegner vernichten) fungiert dabei lediglich als „Alibi“ - Battle Tanx ist ein knallharter Action-Shooter vom Schlage eines Tiny Tank. Leider gibt's mit demselben primitiven Spielprinzip auch die gleichen Probleme: Trotz vieler Waffen-Upgrades, unterschiedlicher Panzermodelle und über 40 Missionen sinkt die Motivation schnell in den Keller. Hier gibt's einfach besseres! ■ (sk)

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	3DO
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

51%

Grafik

52%

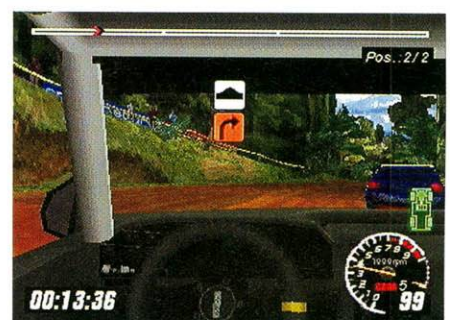
Sound

45%

SPIELSPASS

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

Rally Masters



In den Zeiten eines Colin McRae Rally 2 und eines V-Rally 2 benötigt man zugegebenermaßen schon eine gehörige Extra-Portion Mut, um ein weiteres Rallye-Spiel auf den vermeintlich gesättigten Markt zu bringen. So gesehen beweist Infogrames Stärke und schickt mit Digital Illusions Rally Masters einen weiteren Titel in das „Race of Champions“. Nüchtern auf dem Papier betrachtet, scheinen die puren Fakten diesen Schritt auch durchaus zu rechtfertigen. Dank zahlreicher Lizenzen findet sich der Spieler nach ein oder zwei Knopfdrücken bereits in einem Renault Megane F2, einem Skoda Octavia oder einem Ford Escort Cosworth wieder und nimmt auch gleich an einer der ebenso zahlreichen Rennveranstaltungen teil. Zunächst empfiehlt es sich, bei einem Einzelwettbewerb erste Rallye-Luft zu schnuppern, ehe

man im Challenge Cup bzw. der Trophy antritt oder gar eine ganze Meisterschaft bestreitet. Die Fahrzeuge werden hierbei stets in drei Klassen unterteilt. Von Formel 2 Boliden über authentischen „WRC“-Karossen bis hin zu verschiedenen Klassiker-Modelle der Rallye-Historie ist im Prinzip alles geboten, was das Rallye-Herz begehrt. Die Theorie-Prüfung hätte Rally Masters damit bereits mit Bravour bestanden. In der Praxis sieht es wie sooft allerdings leider etwas anders aus. Bereits die erste Kurve lässt den Damen am Analogstick erahnen, was

noch alles auf ihn zukommt. Die Steuerung ist zwar grundsolide, lässt aber ein wirkliches Fahrgefühl leider vermissen. Dies mag allerdings zu einem großen Teil auch an der fehlerbehafteten Grafik liegen, die sicherlich den ein oder anderen Ruckler mitverursacht. Insgesamt ein akzeptables Rallye-Spiel, das leider chancenlos von der starken Konkurrenz überrundet wird. ■ (ab)



Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Digital Illusions
Erhältlich ab	Ende Mai
Preis	ca. 99,- DM

51%

Grafik

59%

Sound

56%

SPIELSPASS

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

Barbie Super Sport



Ihr habt eure PlayStation rosa angemalt und steht total auf Plüsch? Dann solltet ihr einen Termin beim Psychiater machen – oder euch *Barbie Super Sport* zulegen! Im Nachfolger zum Action-Knüller *Barbies Horse & Ride* vergnügt sich die züchtige Vorzeige-Blondine mit dem makellosen Teint auf Snowboard und Roller-Blades. Technisch bewegt sich das komplette Spiel auf Yaroze-Niveau – gegenüber dem Vorgänger immerhin ein "kleiner Schritt" Richtung Mittelmäßigkeit...

Auch spielerisch kocht die knuffige Plastik-Bräut auf Sparflamme: Fahrt primitive Strecken ab, vollführt primitive Tricks und sammelt Geldscheine sowie drei Medaillen ein. Und weil Frauen eben so sind, kann auch Barbie ihre Schnute einfach nicht halten – von "Einkaufen macht soviel Spaß!" bis "Supaa – wir haben's geschafft!" hält euch die muntere Trendsetterin mit mehr oder weniger tiefgründigen Barbieweisheiten auf Trab. Für Matel-Fans unterhalb der Pubertätsgrenze knapper Durchschnitt – für alle anderen ein Schuss ins Plastik-Knie. ■ (sk)

Genre	Fun-Sports
Anbieter	Sony / Mattel Media
Entwickler	Runecraft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM

43%

Grafik

42%

Sound

32%

SPIELSPASS

1-2 Spieler Memory Card 1 Block Analog Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Anfänger

Rugrats Studio Tour



Da ist sie wieder, die rotzfreche Baby-Bande aus dem Fernsehen – und wieder haben die Rugrats reichlich Ärger am Hals! Bei der Besichtigung eines Filmstudios sperrt sich der kleine Dil versehentlich selbst ein. Ein lautes Knarren und die schwere Eisentür ist zugefallen. Nun müsst ihr eine Vielzahl von Schlüsseln aufspüren, um die verschlossene Tür wieder zu öffnen. Dummerweise sind die Schlüssel aber kreuz und quer im ganzen Studio verstreut! Nun macht ihr euch also in der Haut von Tommy, Chuckie, Phil, Lil und Angelica auf die Suche. Erforscht dunkle Minen, durchwandert ein Wildwest-Szenario, steht im Piratenland euren Rotzlöffel oder lasst euch in den Weltraum schießen. Um an die begehrten Schlüssel heranzukommen, müsst ihr zahlreiche Mini-Games absolvieren. Ob spaßige Kart-Rennen, hektische Lorenfahrten oder Minigolf im Wilden Westen – Rugrats-Fans kommen auf ihre Kosten. Allerdings sollten auch nur die einen näheren Blick riskieren! Alle anderen greifen auf "erwachsenere" Software zurück – für erfahrene Spieler ist die Studio-Tour definitiv zu abern! ■ (dj)

Genre	Genre-Mix
Anbieter	THQ
Entwickler	n-Space
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

54%

Grafik

58%

Sound

52%

SPIELSPASS

1-4 Spieler Memory Card 1 Block Analog Dual Shock Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Kids

Vampire Hunter D



Anime-Fans kennen den Vampirjäger aus dem gleichnamigen Zeichentrick-Streifen - in Japan machte D bereits 1985 seine Runde. Nun verschlägt's den tapferen Kämpfer in sein erstes PlayStation-Abenteuer. Eure Aufgabe: Ihr sollt die Tochter eines reichen Adligen aus den Fängen des üblen Vampirbarons Meier Link befreien. Gesagt, getan: D zieht aus, um das komplette Schloß Chaythe nach der vermißten Dame zu durchkämmen. Euer Protagonist ist für die nächtliche Vampirhatz bestens geeignet: D gehört zum Clan der Dunpeals - halb Mensch, halb Vampir habt ihr vor der bissigen Brut nichts zu befürchten. Trotzdem erhaltet ihr Beistand von eurer linken Hand: Die Pranke führt ein Eigenleben und quasselt euch ständig mit Tipps zu. Auf dem Weg durch das finstere Anwesen schlitz ihr mit eurem überdimensionalen Säbel garstige Werwölfe, Geister oder Vampire entzwei, löst Rätsel und meistert tückische Fallen. *Vampire Hunter D* ist klar *Resident Evil*-inspiriert, krankt allerdings an einer ungenauen Steuerung, unspektakulärer Optik und fadem Spieldesign - nur hartgesottene Horror-Freaks greifen zu! ■ (dj)

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

64%

Grafik

67%

Sound

59%

SPIELSPASS

1 Spieler Memory Card Dual Shock Texte deutsch Sprachausgabe englisch Für Fortgeschrittene & Profs

Tarzan



Auf der PlayStation hatte er bereits vor einem halben Jahr seinen Auftritt, nun schwingt sich Tarzan durch den Nintendo 64-Dschungel. Am Spielbau hat sich nichts geändert - die bunte Urwald-Hopserei wurde 1:1 auf den 64-Bitter übertragen. Durch insgesamt 13 Level geht die Dschungelhatz - vom dichten Unterholz, durchs Forscher-Camp bis hin zur Bootsparty sind sämtliche Schauplätze und Geschehnisse des Filmvorbilds enthalten. Zwischendurch gibt's spaßige Bonus-Stages (Storchenritt und Baumsurfen inklusive) und haarige Action-Abschnitte wie eine Elefantentampede. Doch sprintet, schwingt und klettert ihr nicht nur unbeschwert durchs Geäst - euer agiler Protagonist bekommt's mit allerlei Urwald-Getier zu tun. Wildschweine, Affen oder sonstige Waldbewohner wollen euch ans Leder. Doch mit Fruchtbomben oder dem gezielten Einsatz eures Messers sind die Angreifer schnell in die Flucht geschlagen. *Tarzan* ist solide Jump'n'Run-Kost für Junge und Junggebliebene, die durchaus mehrere Stunden motiviert. Nur mit der leicht verwaschenen N64-Optik müßt ihr leider leben... ■ (dj)

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

81%

Grafik

79%

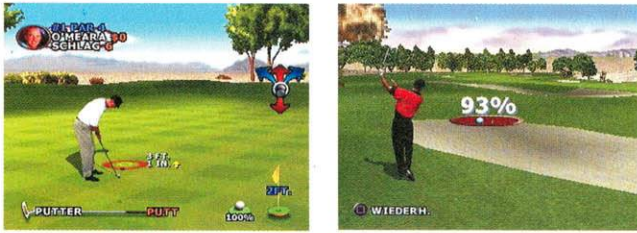
Sound

80%

SPIELSPASS

1 Spieler Controller Pak 2 Seiten Rumble Pak Texte deutsch Sprachausgabe deutsch Für Anfänger & Fortgeschrittene

Tiger Woods PGA Tour 2000



Für den jüngsten Ableger der erfolgreichsten Golf-Serie aller Zeiten stand der momentan beste Golfspieler der Welt Pate. Tiger Woods ist allerdings nicht der einzige Topgolfer, den *PGA 2000* zu bieten hat: Lee Janzen, Brad Faxton, Mark O'Meara oder Justin Leonard warten ebenfalls nur darauf, von euch in die engere Wahl gezogen zu werden. Auf fünf Originalplätzen dürft ihr euch dank einer Vielzahl von Spielmodi so richtig austoben. EA Sports hat etwas an der Steuerung gedreht: Ihr könnt nun mittels linkem Analog-Stick die Schlagwucht und -richtung einstellen. Natürlich lässt sich der Titel in den Options auch auf die alt bekannte Schlagvariante umstellen. *Tiger Woods PGA Tour 2000* vermag leider nicht zu überzeugen. Das liegt im wesentlichen an der wirklich abschreckend schlechten Optik (*South Park*-Animation) und der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Wer die Geduld besitzt, sich wirklich einzuarbeiten, wird sie allerdings zu schätzen wissen. Kleinere Fauxpas wie die Möglichkeit, den Ball im Flug noch zu kontrollieren, haben in einer Simulation nichts verloren. ■ (pn)

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

57%

Grafik

71%

Sound

69%

SPIELSPASS

1-4 Spieler Memory Card 1 Block Analog Dual Shock Texte deutsch Sprachausgabe englisch

Fighter Maker



Kreativ-Köpfe aufgepaßt! In *Fighter Maker* könnt ihr eure eigenen Kämpfer kreieren. Wo ihr in den meisten Beat'em-Ups auf eine bereits bestehende Auswahl an Prügeln zurückgreift, da bastelt ihr euch im vorliegenden ASCII-Titel euren Wunsch-Fighter einfach selbst zusammen. Der Weg zum perfekten Recken ist allerdings steinig: Um die obligatorischen Attribute wie Körpergröße, Gewicht und Kampftechnik festzulegen, klickt ihr euch durch zahlreiche unübersichtliche Menüs - und ehe ihr euch in den Ring wagen könnt, seid ihr eingeschlafen. Wem die Bastelei zu stressig ist, der wählt einen von 20 bereits existenten 08/15-Streitern: Ob muskelbepackter Macho, vollbusige Amazone oder gebrechliches Väterchen - das Angebot ist typisch. Doch noch viel schlimmer wird's im eigentlichen Spiel! Denn im Ring ist nicht viel los: Ihr müßt euch mit verpixelten Bit-map-Backgrounds, langweiligen Kampf-Arealen und unspektakulären Moves begnügen. Nur unverbesserliche Prügel-Fans sehen sich dieses technisch wie spielerisch enttäuschende Moder-Produkt näher an! ■ (dj)

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

27%

Grafik

39%

Sound

41%

SPIELSPASS

1-2 Spieler Memory Card 1-15 Block Texte englisch Für Fortgeschrittene

Everybody's Golf 2



Der König ist tot, es lebe der König! Entwickler Clap Handz Limited hat mit dieser Softwareperle einen neuen Referenztitel geschaffen. *Everybody's Golf 2* ist DAS *GranTurismo* unter den Golfspielen. Die eng miteinander verschweißten Modi sorgen für Langzeitmotivation. Ein kunterbunt zusammengewürfelter Haufen drischt den Ball über diverse Golfanlagen. Vom Möchtegern-Elvis, über einen Gigolo bis hin zur Diva versucht sich quasi der pixelige Otto-Normal-Verbraucher in sechs teilweise nicht so ganz ernst gemeinten Disziplinen. Jener Fakt wird durch die simple, aber dennoch intuitive Buttonbelegung, dem passenden Ambiente sowie einer genialen Menüstruktur unterstrichen. Die lustigen, eigens auf den Charakter abgestimmten, Animationen runden die ganze Angelegenheit gelungen ab. Sehr erfreulich ist auch die Tatsache, dass sämtliche Bildschirmtexte für den deutschen Markt von A bis Z lokalisiert wurden - eben vom Scheitel bis zur Sohle ein "Jedermanns-Golf". Unschön erweist sich das leichte Ruckeln sämtlicher Hintergründe im Zuge der ballbegeleitenden Kamerafahrten. ■ (dg)

Genre	Sport
Anbieter	Sony
Entwickler	Clap Handz Limited
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

74%

Grafik

76%

Sound

85%

SPIELSPASS

1-4 Spieler Multi Tap Memory Card 2 Blöcke Analog Texte englisch Sprachausgabe englisch Für Anfänger bis Profis

Hydro Thunder



Das Konvertierungs-Rennen hat die PlayStation schon im Vorfeld gewonnen - noch vor dem N64-Modul kam die *Hydro-Thunder*-CD in die Redaktion geflattert. Spielerisch hat sich entgegen der in Ausgabe 12/00 getesteten DC-Version nichts geändert - mit futuristischen Rennbooten heizt ihr über (immer noch recht platte) Wasserstrecken. Options-Freaks sollen nicht zuviel erwarten, ausser zwei nahezu identischen Arcade-Modi gibt es nicht viel zu entdecken. Dafür halten die abwechslungsreichen Strecken (von griechischen Tempelbauten bis hin zu zerklüftetem Großstadtschunegel) umso mehr Geheimnisse parat - wenn ihr euer Boot durch geschickten Turbo-Einsatz an den richtigen Stellen in die Höhe katapultiert, erreicht ihr versteckte (und für die Erstplatzierung fast unverzichtbare) Abkürzungen. Leider krankt *Hydro Thunder* immer noch am primitiven Spieldesign: Was kurzzeitig begeistert, verliert viel zu schnell wieder seinen Reiz - länger als ein Wochenende wird euch das Wasser-Spektakel nicht fesseln können. ■ (sk)

Genre	Future-Racer
Anbieter	Konami
Entwickler	Blue Shift
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

67%

Grafik

65%

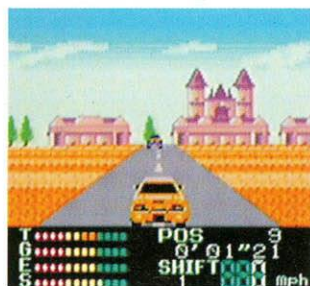
Sound

67%

SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR **Cross Country Racing**



Diesen Monat verirren sich gleich zwei Vertreter des schmutzigen Motorsports in unsere Redaktions-Katakomben – doch während sich *Top Gear Rally 2* klar auf Hi-Speed-Renneinlagen konzentriert, kommt *Cross Country Racing* schon fast wie eine Light-Version von *Gran Turismo* daher: Unterschiedliche Rennklassen, Tuning-Option, Werkstatt-Modus, Schadensanzeigen und, und, und... hier bekommt der Hobby-Mechaniker einiges geboten! Doch was nützt die schönste Fassade, wenn die Wohnung leer steht? Oder anders ausgedrückt: Was nützen die schönsten Features, wenn das restliche Spiel nicht überzeugen kann? Denn im tatsächlichen Rennen verderben euch simple Streckenkonstruktionen, ruckeliger Grafikaufbau und gewöhnungsbedürftiges Handling leider den sehr guten Vorschmack. Tuning-Fanatiker bleiben also weiterhin bei *Gran Turismo*, alle anderen greifen lieber zum besseren Genre-Kollegen. ■ (sk)

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

Grafik

Sound

SPIELSPASS

1-2 Spieler | Datokabel | Batterie | Passwort | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

GAME BOY COLOR **Azure Dreams**



Auf der PlayStation durftet ihr euch bereits vor anderthalb Jahren auf die Pirsch begeben, nun ist *Azure Dreams* auch für den Game Boy Color erhältlich. An Story und Spielprinzip hat sich nichts geändert: Im sagenumwobenen Turm des Schreckens wimmelt es von Ungeheuern - und tapfere Krieger aus dem angrenzenden Dorf Monsbaiya haben es auf die Biester abgesehen. So auch euer Protagonist: Der Jungspund will in die Fußstapfen seines Vaters treten und ebenfalls ein Monsterzähmer werden. Wie das funktioniert? Ihr erklimmt Etage für Etage des mächtigen Bauwerks, sammelt unterwegs Waffen, Heilgegenstände oder Monstereier. Letztere könnt ihr im Dorf ausbrüten lassen - auf diese Weise wachsen neue befreundete Monster heran, die euch bei euren Dungeon-Ausflügen hilfreich zur Seite stehen. Die Kämpfe laufen rundenweise und taktisch ab: Ihr entscheidet, welchen Zug ihr bzw. euer Helfer-Monster macht. Wer *Pokémon* mochte, spielt *Azure Dreams* mal an! Doch so simpel und zugänglich wie Nintendos "Monstertitel" ist's leider nicht! ■ (dj)

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

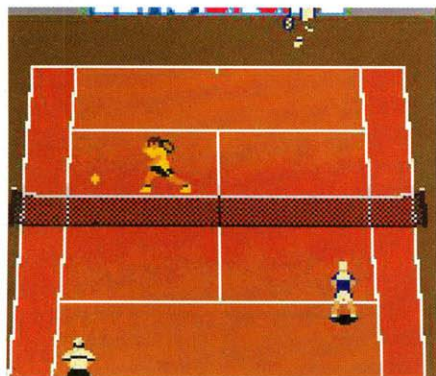
Grafik

Sound

SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR **AllStar Tennis 2000**



Sommer, Sonne, Sport – während die einen gerade erst aus ihrer Winterstarre erwachen, stehen andere schon vor den (noch verschlossenen) Tennisplätzen. Ganz klar: Es ist wieder mal Zeit, kleine gelbe Fussel-Bälle quer durch die Luft zu prügeln! Wer sich allerdings gerade erst den Schnee von den Schultern geklopft hat und auf der Suche nach einer "leichteren" Sport-Aktivität für die Mittagspause ist, sollte sich *AllStar Tennis 2000* von Ubi Soft einmal genauer ansehen. Auf den ersten Blick hat sich im Vergleich zum '99er-Vorgänger nichts geändert – dumm nur: Auf den zweiten Blick ebenfalls nicht! Noch immer habt ihr die Wahl zwischen Einzel- und Doppel-Matches sowie elf (spielerisch identi-

sch) Pixel-Pros – für den besonderen Zwei-spieler-Kick sorgt neben fordernden Einzel-/Doppel-Matches erneut der spassige Bomb-Modus. Hier erscheint bei jedem Hupfer des Pixel-Balls eine Bombe auf dem Platz - wer in die Explosion hineinläuft, bekommt von den gnadenlosen Schiedsrichtern Punktabzug. Die spielerischen Qualitäten von *AllStar Tennis 2000* stehen ausser Frage – das Scrolling ist flott, die Animationen top und das Spielsystem intuitiv - aber im Vergleich mit dem Vorgänger hat sich ausser der Jahreszahl sowohl grafisch als auch spielerisch nicht viel verändert ... von "verbessert" leider ganz zu schweigen! Immer noch kein Karriere-Modus, immer noch zu wenig Turniere – da

sind wir von Sport-Sequels wirklich besseres gewohnt. Wer allerdings noch kein Tennis-Spiel für seinen Game-Boy besitzt, sollte zugreifen – einen besseren Color-Titel um das haarige Rund gibt es zur Zeit nicht! ■ (sk)

1. Generation

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

Grafik

Sound

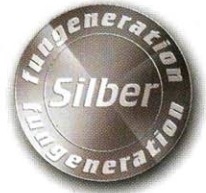
SPIELSPASS

1-2 Spieler | Batterie | Datokabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

Bionic Commando: Elite Forces

GAME BOY COLOR

Auch Capcom scheint vom allgegenwärtigen Retro-Wahn besessen zu sein. Nach Strider 1+2 schwingt jetzt das Bionic Commando von Plattform zu Plattform.



Vor gut einem Jahrzehnt setzte Capcom mit Bionic Commando einen Titel in die Videospielewelt, über den man auch noch heutzutage gerne sinniert. Dank des einfachen, aber dennoch fesselnden Spielprinzips schaffte das innovative Jump'n Shoot-Abenteuer den Weg aus der Spielhalle über das NES (natürlich den Commodore Amiga nicht zu vergessen) zum schwarz-weiß Game Boy - ein Kultspiel war geboren.

Geölt schwingt am besten...

In Kirina stehen die Zeichen auf Sturm. Der avarische Diktator Arcturus versucht mit seinen Armeen den Nachbarstaat zu anektieren. Doch seine Rechnung geht bei weitem nicht auf; denn zum einen konnte Commander Joe - ein Späher hinter den feindlichen Linien - die Regierung vorwarnen, zum anderen hat Kirina noch einen weitaus größeren Trumpf in petto - das Bionic Commando.

Ausgestattet mit einem bionischen Arm, der sich nach Belieben aus- bzw. einfahren lässt, einer effektiven Particle Gun, einem Feldtelefon etc. stürzt sich unser High-Tech-Tarzan ins Kampfgeschehen.

Dank seines Teleskop-Armes stellen auch weit entlegene Orte keine großen Hindernisse in den mehr als ein Dutzend Leveln



Ob Mann oder Frau - je nach Wahl variiert der Weg zum Ziel.

dar. Da eine Sprungfunktion gänzlich fehlt, wird der Sechs-Millionen-Dollar-Heroe fortlaufend dazu gezwungen, noch während der Schwungphase auszuklinken, die Gegend nach einem neuen Gegenstand abzuklappern und flugs danach zu greifen - nur so überwindet Ihr steile Abgründe.

Es ist nicht nur das ballerlastige Gameplay, was den Sidescroller auszeichnet, sondern auch die kleinen Puzzles und Mini-Games. Lässt man das Aufsammeln der lebensnotwendigen Cartridges mal außen vor, bringen der Sniper-Mode und die Gemetzel aus der Top-Down-Perspektive (inspiriert durch die NES-Version) einen Heidenspaß mit sich. Dem Spieler winken beim Meistern der Bonus-Intermezzi nützliche Goodies. ■ (dg)



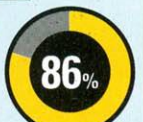
Jeder Gegner benötigt mehr als einen Treffer, um letztendlich die Segel zu streichen.

fun meint:

„Bionic Commando: Elite Forces ist nicht nur ein müder Aufguss - in Wahrheit kommt ein Klassiker in der Game Boy Color-Ära zu neuen Ehren. Das amerikanische In-House-Entwicklerteam NST wusste genau, worauf es bei einem guten Game Boy-Spiel ankommt, wie etwa die hervorragende Steuerung, die tolle optische Präsentation, die liebevoll in Szene gesetzten Bewegungsabläufe sowie

eine schicke musikalische Untermalung. Das grandiose Spieldesign katapultiert schließlich Capcoms Eliteeinheit in den Olymp der Handheld-Spiele. Obendrein wartet das Cartridge am Rande mit einem netten Feature auf. Anstatt einer Passwortheingabe spendierte man dem Modul ein Battery-Back-Up. Leider steht der Erscheinungstermin bei uns noch in den Sternen.“

Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	NST
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 89,- DM



Grafik

Sound

SPIELSPASS

1-2 Spieler

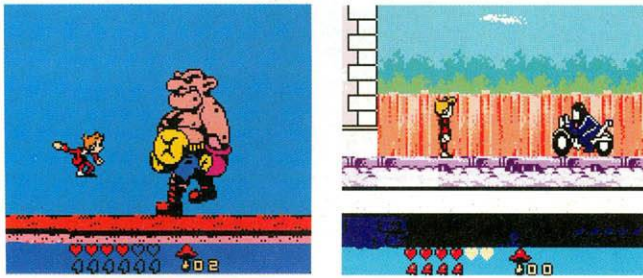
Batterie

Sprache englisch

Texte englisch

Für Einsteiger bis Profis

GAME BOY COLOR **Spirou**



Ubi Soft hat wieder einmal eine Comic-Lizenz "versoftet": Diesmal feiert Zeichentrickfigur Spirou ihr Game Boy Color-Debüt. Der Junge mit dem Pagen-Outfit muß einen verloren gegangenen Roboter aufspüren. Ihr springt durch insgesamt 18 Level in zehn thematisch unterschiedlichen Welten und kloppt euch unterwegs mit allerlei blechernem Gesellen. In *Spirou* geht's sehr mechanisch zu: Von Gegnern aus Fleisch und Blut keine Spur - stattdessen stellt sich euch alles in den Weg, was quietscht, rattert oder pufft. Da begegnet ihr umherwandelnden Getränkeautomaten, flinken Modellautos oder starren Schrauben-Männchen. Doch für Spirou ist's kein Problem: Ein gezielter Schwung mit dem Hammer - und die Gegner sind reif für die Schrottpresse. Nebenbei sammelt ihr Pilze, S-Symbole oder Herzen - die Goodies spendieren Kraft und Extraleben. Comic-Freunde riskieren einen Blick - für "unvorbelastete" Genre-Fans ist *Spirou* aber nur ein 08/15-Titel von vielen... ■ (dj)

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

63%

Grafik

54%

Sound

51%

SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR **Top Gear Rally 2**



Mit dem Auto über Stock und Stein - das wär' fein! Wo Kollege Krätschmers Karre im realen Leben die sprichwörtliche Krätsche machen würde, da dürft ihr auf dem Game Boy Color ohne Bedenken losbrausen. Kemco nimmt sich allen Hosentaschen-Rennfahrern an und portiert den Nachfolger ihres Rallye-Spektakels *Top Gear Rally* für Nintendos Kleinsten ... diesmal leider ohne Rumble-Unterstützung. Dafür gibt's einen Wettkampf- und einen Arcade-Modus. Während ihr in letzterem alle sechs Strecken ausführlich bei jedem Wetter (Sonne, Regen, Schnee und Nacht) befahren dürft, müsst ihr euch im Wettkampf-Modus mit einer von acht Schrottkarren herumplagen, die durch gewonnene Platzierungs-Punkte erst mühselig hochgepepelt werden wollen. Sowohl die Landschaftsgrafik als auch das flotte Scrolling können überzeugen - leider wird das ganze Sprite-Spektakel dank simpler Bleifuss-Taktik jedoch schnell langweilig. Für die kurze Runde zwischendurch taugt *Top Gear Rally 2* jedoch allemal! ■ (sk)

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

74%

Grafik

45%

Sound

68%

SPIELSPASS

1 Spieler | Dialogkabel | Batterien | Texte englisch | für Anfänger & Fortgeschrittene

Die kleine Gruffschlampe



ACME's Holland Nummer...

0177 888 35 33

PlayStation

Dreamcast

Nintendo64

Saturn

NeoGeoPocket

WonderSwan

Lösungsbücher

Soundtracks

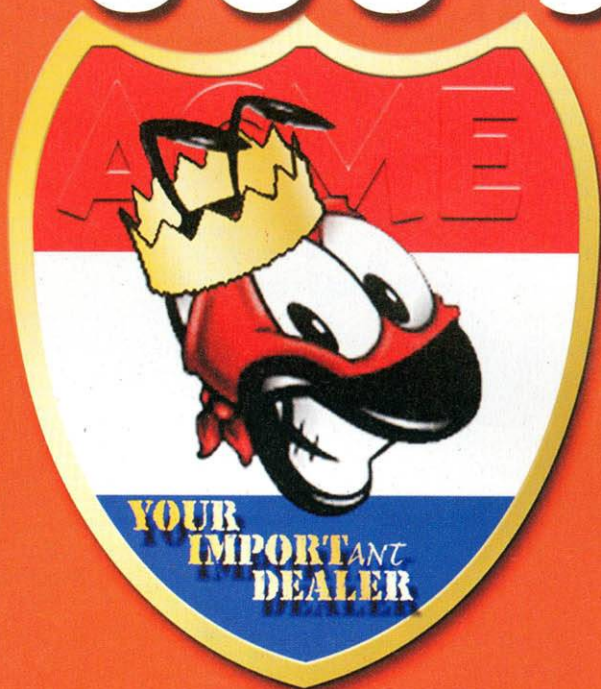
Merchandise

Anime-Videos

ACME's neue Nummer...

0700 70 77 77 00

null-siebenhundert-siebzig-siebenundsiebzig-siebenundsiebzig-null-null



ACME
your important dealer

Tyrellsestraat 13
NL-6291 AK Vaals
Tel: 0177 - 888 35 33
Tel: 0170 - 483 22 00

www.ACME-Online.nl

www.ACME-Online.de



ACME
the game company

Agathastr. 20
33397 Rietberg
Tel: 05244 - 97 40 42
Fax: 05244 - 97 40 48

Ab einem Bestellwert von DM 60 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 5 Nachnahme-Gebühr. Darunter berechnen wir eine Lieferpauschale von DM 11. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB's. Verwendete Warenauszeichnungen werden hiermit anerkannt.

Spacechannel 5



Keine Chance für Stimmungsmuffel: Spacechannel 5 ist das neue Kultspiel für alle 60er Fans – schrill, bunt, laut und hip! Da macht Rapper Parappa die Grätsche!



➤ **Angeschlagen:** Mit dem Endgegner im dritten Level kann Ulala nur schwer mithalten – einen Fehlschritt wird mit Prozentabzug bestraft.

Musikalische Aliens

Die Aliens sind los – und *Spacechannel 5*-Reporterin Ulala ist live dabei! Exklusiv für alle Dreamcast-Fans berichtet das hippe Sega-Girl vom Ort des Geschehens: Raumhafen, Stadt und der Charter-Flug zum Mars – die ganze Erde des nächsten Jahrtausends ist von durchgeknallten Aliens überfallen worden. Nur gut, dass die außerirdischen Angreifer musikalisch sind – denn da kann euer schrilles Mädels locker mithalten! Wie Sony-Rapper *Parappa* muss das terranische TV-Babe Bewegungsabfolgen oder überirdische Tanzschritte nachahmen – und dabei immer schön im Rhythmus bleiben! Das Besondere daran: Wo Kollege *Parappa* vor einer neuzeitlichen Street-Kulisse abgerappt hat, da hält sich die Sega-Schönheit an den 60er-Kult. Wie in alten *Enterprise*- oder *Raumschiff-Orion*-Folgen dominieren runde Formen und trashige B-Movie-Kulissen die grelle Zukunftsvision des AM3-Teams: Verdrehte Transistoren, bunte Lämpchen, verspieltes Render-Zierwerk und glänzende Plastik-Kostüme für die Darsteller. Die Hintergrund-Optik zieht als Render-Film an euch vorbei (dank vorbildlicher MPEG-Kompression bleiben euch störende Pixelklötze weitgehend erspart), Ulala selber swingt als Polygon-Figur durch die FMV-Szenarien. Dabei macht Ulala eine so gute Figur wie kein 3D-Babe vor ihr: Dabei liegt das Geheimnis ihrer

Schönheit nicht im dreidimensionalen Detail, sondern in ihrer Animation. Ulala schwingt verführerisch mit den Hüften, schüttelt die grell-orangen Zottelzöpfe im Takt, rollt die Schultern, wackelt mit dem knackigen Polygon-Po, grätscht die Beine ein und balanciert auf ihren Stöckelstiefeln graziös durchs Science-Fiction-Terrain. Ulalas Zweitname ist Sex-Appeal – denn mit ihrer zuckersüßen, quitschig poppigen Latex-Verpackung enthält das Space-Babe mehr als es versteckt: Ulala wechselt zwar von Level zu Level die Garderobe, verhüllt ihre Reize aber grundsätzlich kaum – und wenn, dann vorzugsweise in eng anliegende Plastik-Kostüme. Und um den kultigen 60er-Look abzurunden, spielen über Ulalas leckere Textur-Verpackung allerlei Spiegel- und Lichteffekte – "Environment Mapping" (so die korrekte technische Bezeichnung) in Vollendung!

Let's dance!

Links drei Aliens, rechts drei Aliens und vor eurer Nase zwei Geiseln: Was tut ihr? Ganz klar – erst mal abwarten! Denn bevor Ulala loslegen darf, machen euch die außerirdischen Invasoren und ihre Beute vor, wie's auszusehen hat – erst anschließend seid ihr an der Reihe: Einmal recken, zwei strecken – dann zweimal in die Knie und ein rhythmisches "Chu, Chu, Chu!" gesungen – aber Vor-



➤ **Macht in jeder Umgebung eine gute Figur:** Ulala düst auf einem fliegenden Diskus in die Alien-Festung hinein. Sogar im Raumanzug sieht sie sooo süß aus...



☑ Ulala und ihre Gruppe tanzen zwei Aliens an: Legt eine flotte Sohle auf's Parkett, und ihr habt ihre Geisel befreit!



☑ Lauscht einer Durchsage vom TV-Kollegen... nur ist die leider auf japanisch. Aber was soll's, den Spielverlauf behindert die Sprachbarriere nicht.



☑ Mit Schwung und Timing im Takt tanzen: Eure Anhängsel im Hintergrund tun's "Vortänzerin" Ulala gleich.



sicht, immer schön im Takt bleiben! Wie das funktioniert? Ganz einfach: Mit dem Digital-Pad lässt sich euer Mädels baumeln, angelt sie mit den zarten Fingerchen in der Luft oder schwingt sie Hände und Hüften nach rechts bzw. links. Auf Button-Druck wirft sich Ulala in die Runde, mit zwei anderen Buttons zückt eure Schönheit ihre Phaser: Mit Phaser Eins pustet ihr die Aliens weg (Rhythmus nicht vergessen!), mit Phaser Zwei schießt ihr ihre Gefangenen frei. Letzteres kommt euch später zugute: Die Befreiten schließen sich euch prompt an, folgen euch auf Tanzschritt- und Tritt und machen jeden Blödsinn munter mit! Ob japanischer Foto-Touri (im Raumanzug, versteht sich), Astro-Gitarrist oder interstellares Tanz-Ensemble – Ulalas Begleiter sind für ihre Rettung so dankbar, dass sie bei jedem Fehltritt der tanzenden TV-Sprecherin den Kopf für sie hinhalten! Seid ihr mal aus dem Takt

gekommen oder habt ihr einen falschen Tanzschritt erwischt, ist es nicht eure TV-Actress, sondern ein Mitglied ihrer 3D-Truppe, das von der Bildfläche verschwindet. Aber Achtung: Für jeden Fehler gibt's Prozent-Abzug – und nur wer zum Ende des Levels eine bestimmte Mindestmarke erreicht hat, der darf Ulala in ihr nächste spaigiges Abenteuer begleiten!

Fit for Fun?

Ganz klar: Wer mit musikalischen Videospiele-Seitensprüngen á la *Parappa the Rapper*



☑ Geschminkt und bewaffnet: Ulalas Laser verschießt Phaser- und Herzchensalven. Mit den "Liebesstrahlen" könnt ihr Alien-Geiseln freiballern.

oder Bemani nichts am Hut hat, der wird sich auch mit *Spacechannel 5* zunächst schwer tun – allerdings nur, was den Schwierigkeitsgrad angeht! An Motivation mangelt's hier auch dem Stimmungsmuffel nicht: Ein, zwei Minuten vor dem Schirm, und eure Mundwinkel wandern unweigerlich nach oben – ganz gleich, ob 60er-Jahre-Fan oder nicht. Segas AM3-Team ist den umgekehrten Design-Weg gegangen und hat vor das Spiel-Design die Regie gestellt: Die Rechnung ist voll aufgegangen! Hier findet sich wirklich jeder zurecht! ■ (rb)

fun meint:

„Spacechannel 5 ist die perfekte Symbiose aus Musik und Grafik – ein interaktives Spektakel ... und ein echter Dreamcast-Kaufgrund. Ulalas Abenteuer sind zwar knallhart, aber dafür könnt ihr vor jedem Level abspeichern. Selbst bei miesen Prozent-Ratings seid ihr so ambitioniert dabei, dass ihr es immer wieder probiert. Segas Polygon-Babe ist einfach zu süß, um es

links liegen zu lassen! Nirgendwo werdet ihr einen schöneren 3D-Charakter finden, nirgendwo gibt's mehr optische und akustische Highlights zu bestaunen. Der beste Beweis dafür, dass das interaktive Film-Genre funktioniert! Sega hat ein neues Kultspiel auf die Beine gestellt – frei von Fehlern und Frusterlebnissen. Fazit: Kein Spiel, sondern ein Stück Zockerkultur.“

Genre	Dance-Sim
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega (AM3)
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 150,- DM

88%
Grafik

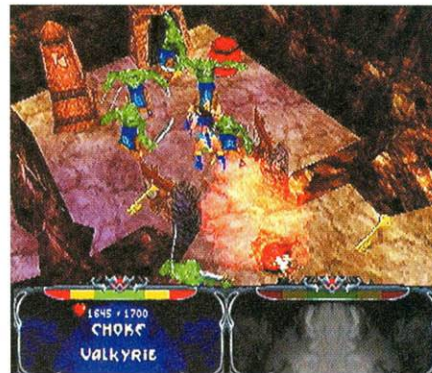
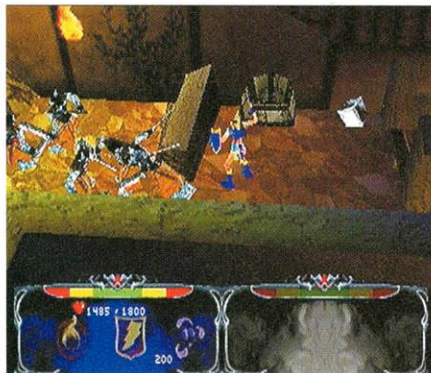
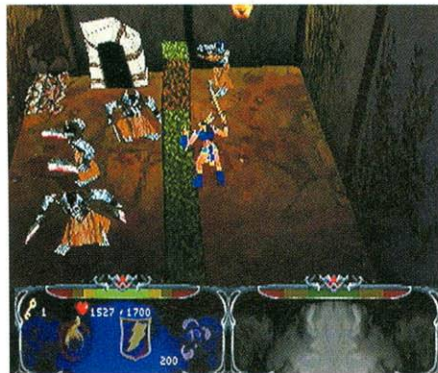
97%
Sound

93%
SPIELSPASS

1 Spieler VMU 5 Blöcke Texte japanisch und englisch Für Fortgeschrittene & Profis



PlayStation **Gauntlet Legends**



Nach der mittelmässigen Nintendo 64-Version bekommt nun auch die PlayStation ein passendes Remake des knapp 15 Jahre alten Hack'n-Slay-Automaten verpasst. Am primitiven Spielprinzip des erfolgreichen Vorgängers wurde dabei kaum etwas verändert: Nach der Auswahl eures Fantasy-Heroen (muskulöser Barbar, flinker Elf, kühne Amazone oder tattriger Magier) geht's ohne Umschweife aufs Schlachtfeld, wo ihr mit Bogen, Axt oder Schwert gleich Hundertschaften grimmig-grüner Orks das Polygon-Hirn aus dem hässlichen Schädel prügelt. Für jeden zermatschten Gegner gibt's Erfahrungspunkte – ihr erlangt im Laufe eures Abenteuers mit zunehmendem Metzel-Konto

also auch zusätzliche Fähigkeiten. Wem pure Körperkraft nicht genügt, der deckt sich im Zauberland um die Ecke mit allerlei Zaubersprüchen ein, die – mitten im Gefecht eingesetzt – innerhalb von Sekunden für Totenstille sorgen... Natürlich kann man die 3D-süchtige Spielergemeinde heutzutage nicht mehr wie anno '85 mit 2D-Grafik und Spar-Animation begeistern – jetzt müssen schon prächtige Polygon-Schlachtfelder und strahlende Magie-Effekte als Blickfänger dienen. Das hat Entwickler Midway auch fleissig versucht ... ist dabei aber leider ziemlich auf die Schnauze gefallen! Die überall präasente Untergrund-Textur ist gnadenlos pixelig und das Level-

Design selten langweilig – zusammen mit dem ausgeleiterten Spielprinzip ergibt sich also ein mehr als unruhliches Bild. Spielerisch Mittelmaß und grafisch unterer Durchschnitt ... so hatten wir uns das Gauntlet-Revival nicht vorgestellt! ■ (sk)

Genre	Action
Anbieter	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	sofort (NTSC) Juni (PAL)
Preis	ca. 129,- DM

42%

Grafik

63%

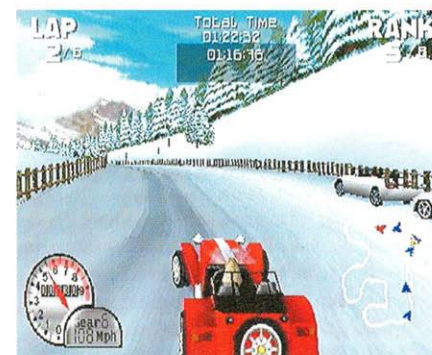
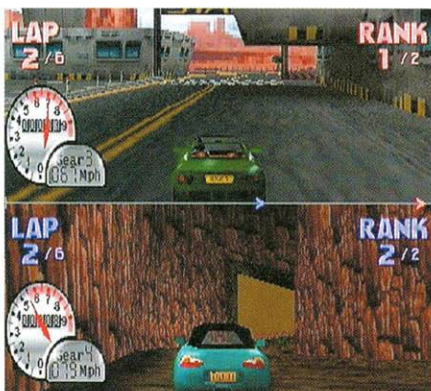
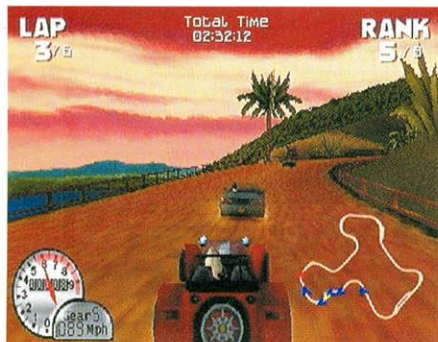
Sound

44%

SPIELSPASS

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

PlayStation **Roadsters**



„Sommer, Sonne, Sonnenschein... zieh ich mir furchtbar gerne rein!“ Und wenn man dann noch den richtigen Wagen in der Garage geparkt hat, steht einer sommerlichen Spritztour nichts mehr im Wege. In Roadsters steigt ihr zwar auch in schnittige Boliden - allerdings müsst ihr hier mit zweitklassigen Imitaten Vorlieb nehmen. Für offizielle Lizenzen hat es bei Smart Dog offenbar nicht gereicht - wie für so vieles andere auch! Aber fangen wir von vorne an... Der virtuelle Fuhrpark umfaßt Klone aller Art: Ob BMW-Verschnitt oder Mercedes-Nachahmung - für jeden Geschmack ist das richtige dabei. Doch steigt ihr nicht einfach ein, braust los und habt Spaß! Ihr müsst zunächst ein Auto kaufen! Dass die Wagen (obwohl „gefälscht“) nicht ganz billig sind, ist klar. Überlegt euch also

gut, wofür ihr euer Geld hinblättert - schließlich hängt Sieg oder Niederlage letztendlich auch von eurem Fahrzeug ab. Habt ihr euch für einen Wunschbolide entschieden, geht's auch schon direkt auf die Piste. Ihr braust über staubige Wüstenstraßen, schlittert durch glitschige Gebirgstäler oder bringt den Asphalt zum Brennen. Dabei solltet ihr ordentlich Gas geben, denn nur die Bestplatzierten kassieren tolle Prämien - und kaufen sich von dem verdienten Geld neue Tuning-Teile. Trotzdem lockt Roadsters erfahrene Rennspieler nicht hinter dem Ofen hervor: Magere Pop-Up-Optik, monotoner Düdel-sound und gähnend langweiliges Streckendesign vergällen den Spielspass. Wir sagen „schade“, und greifen lieber auf unser altbewährtes Bobbycar zurück! ■ (dj)

Genre	Rennspiel
Anbieter	Titus
Entwickler	Smart Dog
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 99,- DM

28%

Grafik

46%

Sound

43%

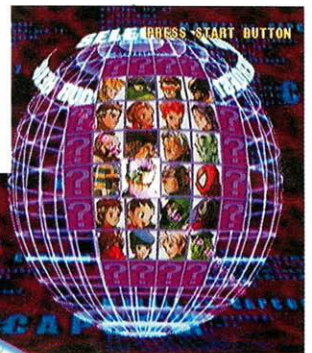
SPIELSPASS

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

Marvel vs. Capcom 2 - New Age of Heroes



Neuer Teil, neues Glück: Mit 56 Kämpfern und 3-D-Hintergründen will Capcom frischen Wind ins 2D-Beat'em Up-Genre bringen.



Reichhaltiges Auswahl-Menü – und dazu noch in 3D. Das Drumherum ist edel, die Kämpfer dynamisch animiert. Hier seht ihr, wie sich *Star Gladiator*-Charakter Hayato auf den Kampf vorbereitet.



Mehr Spaß zu zweit: Strider Hiryu ruft Breath auf den Plan. Capcom hat das fesche Katzenmädel aus dem hauseigenen Rollenspiel *Breath of Fire 2* importiert.

Mit *Marvel vs. Capcom 2 - New Age of Heroes* erhalten Fans von 2-D Prügler neue Nachschub. Wie der Name schon andeutet, treten in dem jüngsten Sprössling der "vs. Serie" Charaktere aus den Marvel Comics gegen bekannte Helden aus Capcom-Spielen an. Neben Cable, Marrow, Hulk, Venom und Anakaris hat sich sogar Jill Valentine aus der *Resident Evil*-Serie in die Prüglerarena verirrt. Mit stattlichen 56 Kämpfern platzt das Charakter-Angebot aus allen Nähten - Auch wenn ihr die meisten Helden der japanischen Version nur mit einem Trick (einem gehackten VMU-File aus dem Internet) freischalten könnt. Gekämpft wird diesmal in Dreier-Teams: Während ein Kämpfer in der Arena steht, können die anderen beiden in das Duell miteinbezogen bzw. eingewechselt werden. Per "Variable Assist" kommt euch einer der beiden Außenstehenden zu Hilfe. Erst nachdem er euch mit einem Spezialmanöver mehr oder weniger aus der Patsche geholfen hat, verlässt der hilfsbereite Kollege den Bildschirm. Außerdem könnt ihr mitten im Kampf den aktiven Charakter jederzeit gegen einen der beiden Partner austau-

schen. Der stürzt sich dann auf Knopfdruck sofort ins Geschehen, während sein erschöpfter Gefährte außerhalb des Getümmels neue Kraft schöpft. Besonders spektakulär ausgefallen sind die Hyper Combos: Hier schlagen bis zu drei Mitglieder eures Teams gleichzeitig auf den verdutzten Gegner ein.

Jeder Kämpfer entfesselt dabei einen individuellen Spezialschlag, der grafisch ebenso witzig wie aufwendig inszeniert wurde. Der Combo-Counter schnell rasch in die Höhe und nähert sich fast der 100er Marke, während euer Gegner windelweich geklopft wird. Abgesehen von diesem grafischen Overkill sorgen auch die herkömmlichen Special Moves für Begeisterung: Jill Valentine lässt Zombies über den Bildschirm stolpern, ruft eine mutierte Krähe um Hilfe und zündet nach einem erfolgreichen Fight die obligatorische Signalarakete - genau so wie am Ende der ersten *Resident Evil*-Episode. Alles wurde in wunderschöne 3-D Hintergründe integriert: Technisch nicht mehr ganz zeitgemäß, aber zusammen mit den trickfilmreifen Bewegungsabläufen ein Fest fürs Auge! ■ (fm)

fun meint:

„Schnell, bunt, laut - und ebenso vergänglich. Der erstmalige Einsatz von 3-D Hintergründen in einem klassischen 2-D Prügler wirkt erfrischend, ebenso das üppige Charakterangebot - hier wird wirklich für jeden Geschmack etwas geboten. Trotzdem schneidet der Titel etwas schlechter ab als *King of Fighters '99*! Leider zeigt sich der Titel spielerisch genauso bieder wie musika-

lisch. Zunächst erntet der Titel Begeisterung - dann bröckelt die Motivation im Minutentakt ab - denn spielerisch steckt wirklich nicht allzu viel drin! Wenn selbst ein blutiger Anfänger 40-Hit-Kombos aus dem Pad kitzeln kann, dann rümpft der Kenner die Nase. Hier schlägt man offensichtlich in die gleiche Kerbe wie mit *Power Stone* - nämlich in die der seichten Unterhaltung.“

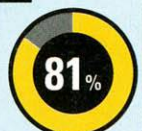
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 159,- (Jap.-Imp.)



Grafik

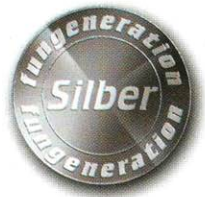


Sound



SPIELSPASS

Time Stalkers



Sega präsentiert uns das erste Dreamcast-Rollenspiel:
Die "Time Stalkers" gehen auf Monsterjagd – und zwar voll in 3D.



☛ Auf dem Weg ins Dungeon: Landstalker-Held Nigel (wurde in der deutschen Version auf Niels umgetauft) hat man aus Segas 16Bit-Kosmos importiert.



☛ Ausblick ins Monstergehege: Hier warten die gefangenen Bestien auf ihren nächsten Einsatz. Ihr schaltet zum Betrachten der Monster in die Ego-Perspektive um.

Das Helden-Outfit von Segas japanischer Rollenspiel-Schmiede ist unverkennbar: riesige Füße, klobige Stummelhände und ein Wasserkopf mit Wuschelfrisur: so sehen nur die Adventure-, Rollenspiel- und Strategie-Helden von Climax aus. Diesmal landet die bunte Bande in einem hausbackenen Rollenspiel-Szenario: Extra für *Time Stalkers* (hieße in Japan übrigens *Climax Landers*) geben sich die Hauptfiguren aus den populärsten Climax-Abenteuern ein Stell-dichein – von *Landstalker* bis *Ladystalker* sind fast alle Elfen und Biestmenschen mit von der Partie. Schuld an der Misere ist ein geheimnisvolles Buch, das die unterschiedlichen Helden aus ihrem Abenteuer-Kosmos reißt und in das *Time-Stalkers*-Universum schleudert: Hier finden sich alle in einem Sammelsurium von Weltenfragmenten wieder, darunter sogar ein Stadtviertel von Tokyo (hier treibt sich auch ein verwirrter Sega-Salesman herum), eine von *Alice in Wonderland* inspirierte Karnickel-Villa und jede Menge Fantasy-Dungeons.

Hack'n'Slay

Die Verliese sind das A und O eurer neuen Heimat und werden bei jedem Betreten neu gestaltet: Dank Zufallsgenerator erforscht ihr das gleiche Dungeon-Layout nie zweimal, für Abwechslung ist also gesorgt. In klassischen Menü-Kämpfen Monster verprügeln, Punkt für Punkt eure Charaktere trimmen und gefangene Monster als Mitstreiter an die vorderste Front stellen: Die unterschiedlichen Climax-Helden ziehen niemals gemeinsam in den Kampf, sondern wechseln sich ab und nehmen als Waffenbrüder statt Helden Monster mit. Die wurden vorher während eines anderen Kampfes in eine Kapsel gesperrt und müssen jetzt – ganz gleich, ob Kobold oder Skelett – neben eurem Helden ihren Mann stehen. Wie ihr Meister sammeln die "Schoßbestien" Erfahrungspunkte und werden dabei stärker. Und wer will, der kann seine Monster sogar in VMU-Minigames Gassi führen: Zu kaufen gibt's die miniaturisierten Trainings-Dungeons beim Ingame-Händler! ■ (rb)



☛ Zug für Zug: Die Kämpfe tragen Löwenmensch Rao und seine Kollegen rundenweise aus, gezogen wird auf dem farbigen Kachelmuster und über die Bodentextur – wie auf einem Schachbrett.

fun meint:

„Das Pokémon-Phänomen ist auch an der Climax-Welt nicht spurlos vorbeigegangen: Mindestens ebenso wichtig wie der Held sind seine monströsen Mitstreiter – zusammen mit ihren Hosentaschen-Ausflügen ins VMU werten sie die *Time Stalkers* gehörig auf. Das Konzept hinter *Time Stalkers* ist primitiv, aber stimmig – und geschickt ausbalanciert. Anstatt eine

fadenscheinige Story zu präsentieren, kommt Climax gleich zur Sache: Es darf gekillt werden, meine Herren! *Time Stalkers* ist weder besonders aufwendig, noch besonders tiefgründig – aber es fesselt: Eine gelungene Hommage an die guten alten Hack'n'Slay-Zeiten und ein interessanter Querschnitt durch fast ein Jahrzehnt Climax-Abenteuer.“

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

71%
Grafik

68%
Sound

81%
SPIELSPASS

Twinkle Star Sprites



Ihr mampft Sushi zum Frühstück, schlaft auf Nippon-Bettwäsche und könnt in eurem Spieleregal vor lauter Import-Games die wenigen PAL-Titel nicht mehr finden? Dann ist die Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers *Twinkle Star Sprites* wahrscheinlich genau das Richtige für euch! Denn das extrem japanophile Puzzle/Shoot'em-Up-Spektakel spart nicht mit skurrilen Charakteren, quiet-schigen Soundeffekten und chaotischem Gameplay. Ähnlich gewöhnungsbedürftig präsentiert sich auch das Spielprinzip: Als Mini-Manga-Sprite müsst ihr heranstürmende Feinde per Magie-Beschuss in den Videospiele-Himmel befördern. Schafft ihr es, das erste Glied einer Feind-Formation komplett zu zerlegen, reißt die darauffolgende Explosi-

on die komplette Sprite-Reihe mit sich. Soweit, so gut – doch jetzt wird's kompliziert! Habt ihr nämlich eine der oben beschriebenen Ketten-Explosionen ausgelöst, verwandeln sich die getroffenen Feinde in kleine Flammen, die von nun an dem jeweiligen Stage-Gegner (ihr teilt euch zusammen einen Bildschirm) das KI-Leben schwer machen. Wird er von der heißen Brut erwischt, verliert er eines seiner Energieherzen – schafft er es allerdings, die Pixel-Flammen mit seinem eigenen Schuss zu treffen, werden diese um so stärker auf euch zurück geschleudert. Natürlich könnt ihr das Spielchen nun noch weiter treiben und den Angriff mit erneutem Beschuss kontern – doch die heranstürmenden Flammen wer-

den mit jedem Mal größer und schneller. Wer sich an das chaotische Spielprinzip gewöhnt hat und einer gehörigen Portion Nippon-Flair nicht abgeneigt gegenübersteht, sollte sich *Twinkle Star Sprites* unbedingt einmal ansehen – alle anderen warten lieber auf "euro-taugliche" Varianten. ■ (sk)

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	SNK
Entwickler	ADK
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 129,- DM

33%

Grafik

63%

Sound

72%

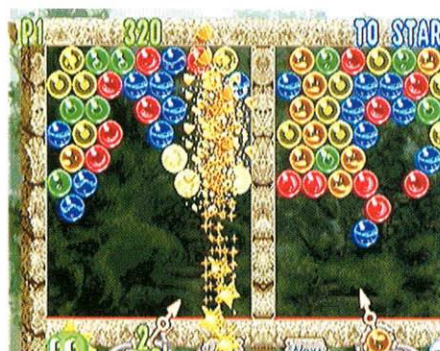
SPIELSPASS

1-2 Spieler VMU 4 Blöcke Texte englisch Sprachausgabe gebrochenes englisch Für Anfänger

Puzzle Bobble 4

Bub und Bob – wer kennt sie nicht? Die netten Dinosaurier von nebenan turnten schon zu seligen C64-Zeiten durch die Plattform-Botanik, bevor sie vor einigen Jahren das Spiele-Fach wechselten und seitdem als Puzzlespiel-Protagonisten Karriere machen. Den vierten Teil der (hierzulande unter dem Titel *Bust-A-Move*) bekannten Knobel-Serie *Puzzle Bobble* gibt es nun sogar für Dreamcast – und erwartungsgemäß birgt auch die 128-Bit-Version gehöriges Suchtpotential.

Noch immer wählt ihr unter allerhand Menüpunkten, die im Endeffekt allerdings alle auf einem simplen Prinzip aufbauen: Nacheinander feuert ihr farbige Wasserku-



geln per Katapult nach oben – wo schon jede Menge andersfarbige Kugeln nur darauf warten, sich mit mindestens zwei Exemplaren derselben Farbe zu verbinden. Habt ihr das geschafft, lösen sich alle verbundenen Exemplare einer Farbe in Wohlgefallen bzw. ihre Bestandteile auf. Was jetzt noch einfach klingt, wird jedoch spätestens durch unterschiedliche, ebenfalls herumschwebende Extra-Kugeln erschwert, die von der simplen Ball-Blockade bis hin zum spontanen Farbwechsel so einige Tricks draufhaben, um euch das Puzzle-Leben zu erschweren. Suchtgefahr garantiert! Natürlich solltet ihr optisch keine Höhenflüge erwarten – Bub

und Bob ignorieren nämlich ganz frech die leistungsfähige Hardware und präsentieren sich absolut identisch zur 32-Bit-Kekskisten-Variante. Puzzle-Freunde sind spartanische Optik allerdings ja schon gewohnt – und haben trotzdem ihren Spass! ■ (sk)

Genre	Denkspiel
Anbieter	Taito
Entwickler	Cyber Front
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 129,- DM

34%

Grafik

50%

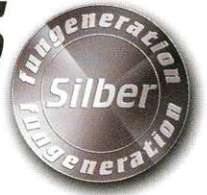
Sound

79%

SPIELSPASS

1-2 Spieler VMU 15 Blöcke VGA Box Texte japanisch Für Anfänger bis Profis

The King of Fighters '99 Evolution



Fliegende Fäuste und knackende Knochen - SNK bläst wieder mal zum Prügelfest!



☛ Reif fürs Barbecue! Endgegner Krizalid stellt seine Feuerkraft unter Beweis.



☛ Mädels haut man nicht – das muss Fatal Fury-Heroe Terry gerade schmerzhaft feststellen. Ein falscher Griff – und schon gibt's von Striker-Kollege Seth den Lackschuh in die Fresse!

Kyo Kusanagi, Robert Garcia, Terry Bogart – drei Namen, die Beat'em-Up-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen und ihre schwierigen Hände in unkontrollierte Zuckungen ausbrechen lassen... Und dazu gibt es auch allen Grund! Denn die Prügel-Spezialisten von SNK schlagen nun schon zum zweiten Mal auf dem Dreamcast zu und präsentieren eine ihrer erfolgreichsten Beat'em-Up-Serien in neuem Grafik-Gewand: *King of Fighters '99 Evolution*. In der bunt gemischten Kämpferriege finden treue Fans von 2D-Keilereien allerhand Videospield-Prominenz aus nahezu jedem SNK-Spektakel – zwischen *Fatal Fury*, *Art of Fighting* und *Ikari Warriors* sollte dabei für jeden Spieler ein passender Digi-Fighter dabei sein. Zwar kann die "Evolution"-Variante nicht mit einem ähnlich genialen Anime-Intro wie der "Dream Match"-Vorgänger aufwarten (und speist euch deshalb nur mit dem spartanischen Neo-Geo-Vorspann ab), doch dafür hat sich im Hauptmenü so einiges getan.

SNK Tag Tournament?

Neben den bekannten Team/Single/Practice-Modi in Ein- und Zweispieler-Varianten erfreuen besonders die beiden neuen Optionen "Endless Survival" und "Extra Striker" das Videospielderz. Während ihr im "Endless Survival"-Modus solange unterschiedlichen Gegnern die Grütze aus dem Pixel-Schädel

prügelt, bis eure Energieleiste an ihrem Ende angelangt ist, sorgt der "Extra-Striker"-Zusatz für neuen Wind im SNK-Land: Wie bei *Marvel vs. Capcom* stellt ihr eurem Kämpfer einen sog. Striker zur Seite, der per Button-Druck gerufen wird und den aktuellen Kampf mit Combos, Special-Moves oder Feuerbällen etwas "auflockert". Dabei verkommt der hilfreiche Buddy jedoch keinesfalls nur zu einem "simplen" Special – im Gegenteil! Das ca. dreisekündige Intermezzo verschafft euch wertvolle Reaktionszeit, verwirrt den Gegner und kann (korrektes Timing vorausgesetzt) sogar als "Combo-Linker" fungieren. Mindestens ebenso interessant wie dieser neue Zusatz im (brillanten) Spieldesign ist die frisch renovierte Grafiken-Engine – dank einer gelungenen Mischung aus 2D-Sprites und Polygon-Bauten (beeindruckende Kamerafahrten zu Spielbeginn inklusive) wirken die (teils schon bekannten) Stadt-, Hinterhof- und Landschafts-Szenarien hübscher als in jeder anderen *KoF*-Episode. Und natürlich stehen die detaillierten Kämpfer mit dynamischen Animationen und kraftvollen Special-Moves der Umgebungsgrafik in nichts nach – Hauptcharakter Kyo z.B. hechtet nach korrektem Joypad-Kommando auf den überraschten Gegner zu, packt ihn wutentbrannt an der Pixel-Brust und schleudert ihn per Flammen-Feuerstoß auf den Polygon-Asphalt. Heiss! ■ (sk/ak)

☛ Jähornige Naturen machen sich auf einen deftigen Schwierigkeitsgrad gefasst – wenn während der Test-Session die Redaktions-Kollegen ins Spielzimmer gestürmt kommen und um etwas weniger Geschrei bitten ... will das etwas heißen!



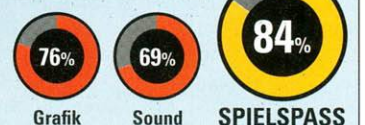
☛ Bei diesem Bild läuft wohl jedem Beat'em-Up-Fan das Wasser im Munde zusammen, so cool und stylisch bringen nur die SNK-Zeichner ihre Helden auf den Screen.

fun meint:

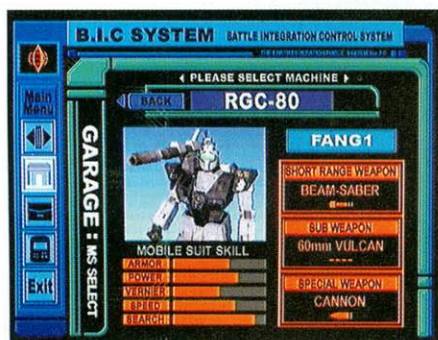
"Wieder einmal hat es die Prominenz von SNK gepackt, ihr alljähriges *King-of-Fighters*-Turnier zu veranstalten. Doch eines gleich vorweg: Bei *King of Fighters '99 Evolution* handelt es sich allerdings nicht um einen Nachfolger zum gleichnamigen *King of Fighters '99*-Automaten, sondern um ein einfaches Update á la Capcom. Die 2D-Hintergründe des Automaten wurden lediglich durch hübsche animierte 3D-

Varianten ersetzt. Wer allerdings schon *King of Fighters Dreammatch 1999* sein Eigen nennt, sollte sich den Kauf dann doch erst einmal überlegen - denn außer ein paar neuen Fightern und dem Striker-Mode gibt es nicht wirklich viel Neues. Allen anderen Beat'em-Up-Fans sei diese SNK-Perle jedoch wärmstens ans Herz gelegt – also ab zum Import-Händler und kaufen!"

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 119,- DM



Gundam Side Story: 0079




Das Gundam-Universum zählt zu den beliebtesten Serien des fernen Ostens. Zahlreiche Filme, Mangas und TV-Serien reihen sich Glied an Glied neben eine schier unüberschaubare Flut an Merchandisingartikeln aller Art. Auch die Videospielindustrie bietet den tonnenschweren Battlemechs ein Forum. Fast jede Plattform wurde als Austragungsort epischer Roboterschlachten genutzt, nur Segas Dreamcast blieb verschont – bis jetzt. In *Gundam Side Story: 0079* überzieht der finstere Schatten des Krieges den entlegenen australischen Kontinent. Um den bösen Zeon-Streitmächten, die sich "Down Under" Untertan machen wollen, Einhalt zu gebieten, klettert ihr in das Cockpit eines mächtigen, bis an die Zähne bewaffneten *Gundam*. Die Steuerung ist relativ simpel. Mittels eines einfachen Drucks auf


den entsprechenden Button bzw. einem kleinen Antippen des D- und Analogsticks bewegt man das mechanische Hightech-Monstrum, schaltet dessen Waffen durch und aktiviert diese, zündet die Sprungdüsen, richtet den Oberkörper aus oder visiert einen gegnerische Einheit an. Rückt euch ein feindlicher Mech zu sehr auf die Pelle, tauscht ihr einfach den gigantischen Schiesssprügel mit einer lichtschwertähnlichen Energiewaffe und weist den Robounhold mit ein paar gekonnten Hieben in seine Schranken. Vollkommen auf sich alleine ist der Spieler jedoch nicht gestellt, da ihm zwei weitere *Gundams*, welchen via Tacticscreen auch Befehle erteilt werden können, sowie das mobile Kommandovehikel "Oasis" im Kampf zur Seite stehen. An sich wäre *Gundam Side Story: 0079* an sehr guter Titel, doch

leider bildet die Sprachbarriere ein schier unüberwindbares Hindernis. Leider erreichte uns die US-Version des Titels nicht mehr rechtzeitig. Genauere Informationen über Lokalisierung und eine evtl. Änderung der Gesamtwertung erhaltet ihr in der nächsten Ausgabe der fun generation. ■ (m)

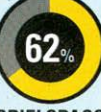
Genre	Action
Anbieter	Bandai
Entwickler	Bandai
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 129,- DM



80%
Grafik



83%
Sound



62%
SPIELSPASS

1 Spieler VMU Analog Texte japanisch Sprachausgabe japanisch Für Fortgeschrittene & Profis

Lake Masters Pro



Nach Sega's *Get Bass* ist es wieder Zeit zum Angeln. Bei *Lake Masters Pro* dürft ihr an mehreren Original-Schauplätzen im fernen Japan die virtuelle Angel auswerfen. Jeder Ort wurde fein säuberlich digitalisiert und als platte 2-D-Tapete (*Deer Hunter* lässt grüßen) auf den Bildschirm gelegt. Im Vordergrund macht sich das Wasser durch leichte Wellenbewegungen bemerkbar.

Ca. 50 verschiedene Köder sind im Angebot. Nach Auswertung des Wetters schnappt ihr euch einen passenden Köder und werft die Schnur per Sega-Angel oder Joypad aus.


Anschließend wird ein handtellergroßes (!) Sichtfenster eingeblendet, auf dem der Köder bei seiner Fischjagd unter Wasser zu sehen ist. Eure Beute lässt sich ebenfalls nur in dem

Mini-Bildchen blicken, während ihr euch das digitalisierte Postkarten-Panorama anschaut und den Planschgeräuschen des Wassers lauscht. Wie entspannend!


Mit *Lake Masters Pro* hat DaZZ den Vogel abgeschossen. Die Grafik bewegt sich nahe am Rande einer Unverschämtheit – sogar Plätschergeräusche erinnern mehr an einen leckgeschlagenen Toiletten-Kasten als an ein Gewässer. Klartext: Nach Gameplay, Spielwitz und Technik haltet ihr hier verzweifelter Ausschau als der Fisch nach dem Köder... An sich ja noch ganz witzig... aber für ihre Scansammlung (vermutlich Urlaubs-Fotos...) wollen euch die Burschen auch noch Geld abknöpfen! *Godzilla Generations* war ein Schlag in die Magengrube – die *Lake Masters*

(tschuldigung: "*Lake Masters PRO Dreamcast Plus*"!) kommen einem Tritt in eure edelsten Teile gleich. Ein klarer Fall: Diese GDRom solltet ihr schleunigst aus Eurem Dreamcast und direkt ins Fegefeuer der Hölle katapultieren! Viel Spaß, Luzifer! ■ (fm)


Genre	Simulation
Anbieter	Nexus
Entwickler	DaZZ
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 159,- DM



19%
Grafik



8%
Sound

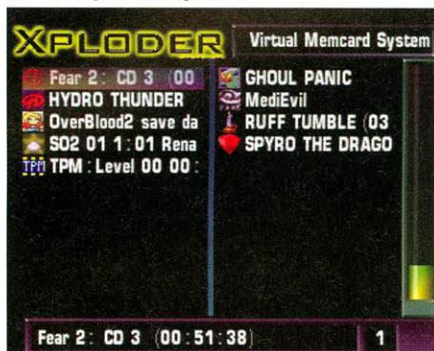


16%
SPIELSPASS

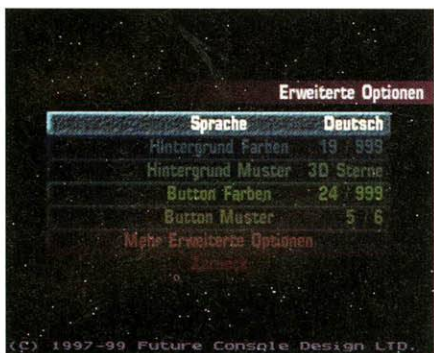
1 Spieler VMU 4 Blöcke Texte japanisch 1.60-ROM Für Einsteiger



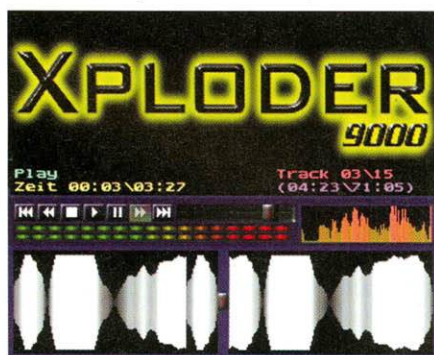
Das Hauptmenü des Xploder9000 ähnelt den Modul-Kollegen, lässt sich aber umfangreich konfigurieren.



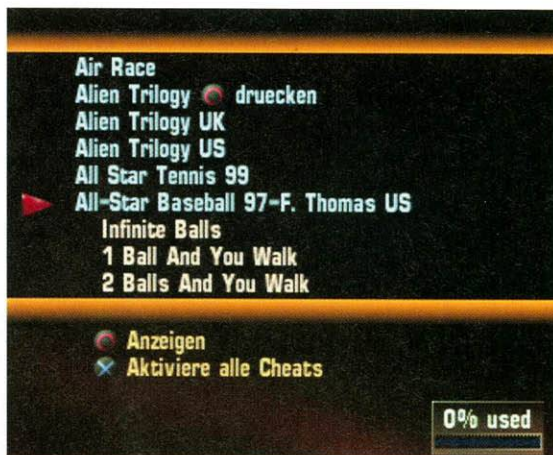
Per Virtual Memcard System speichert Ihr bis zu 120 Spielstände.



Im Optionsmenü verpasst Ihr Eurem Xploder9000 verschiedene Hintergrundeffekte, Menümuster und Farben.



Der eingebaute CD-Spieler visualisiert den Sound, lässt sich aber nicht programmieren.



Mehr als genug: Die Schummelsoftware speichert bis zu 20.000 Codes auf Memory Card.

Mogeln ohne Modul

Das neu PlayStation-Modell ohne Parallelport (ab SCPH-9002c) läutete ungewollt eine neue Mogelgeneration ein: Nach Dataflashes *Game Buster CDX* (fun 2/2000) sowie zahlreichen Importversionen aus Fernost (z.B. *Game Hunter 9002*) versorgt nun auch Blaze die PlayStation-Spieler mit einer Schummelkombi aus Cheat-CD und Memory Card. Das Prinzip ist simpel: Statt von Modul lädt die Konsole sie Schummelsoftware von CD in den Speicher. Cheats sichert Ihr auf der dazugehörigen Memory Card.

Die Blaze-Version besitzt einen Speicher von 8 MBit, der für bis zu 10.000 Game-Buster-kompatible Cheatcodes oder mit dem neuen Virtual-Memcard-System für 120 Spielstandblöcke genutzt wird. Im VM-Menü sichert Ihr Eure alten Spielstände auf den *Xploder9000*, um den Speicherplatz für neue Savegames zu nutzen. Dabei ist der *Xploder* lediglich als Spielstandabstellraum gedacht, denn ein direkter Zugriff aus einem Spiel ist nicht möglich. Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet der VM-Manager übrigens die Möglichkeit, gelöschte Spielstände wiederzubeleben.

Die übrigen Cheatooptionen haben im Vergleich zur Modulversion Vor- und Nachteile: Satt 10.000 Cheats für 770 Spiele sind bereits eingebaut und werden direkt von CD geladen – sie benötigen keinen Speicherplatz auf der MemCard. Damit bietet der *Xploder9000* eine Cheatmasse wie kein anderes Modulmodul. Dafür ist seit der Veröffentlichung Mitte Mai noch keine passende X-Link-Software zum Herausfinden eigener Codes nicht erhältlich: Blaze verspricht zwar

eine 9000-Version, das passende Linkkabel für die serielle Schnittstelle der PlayStation liegt dem Lieferumfang jedoch nicht bei. Im Gegensatz zum handelsüblichen Parallelkabel der Blaze-Cheatmodule müsst Ihr das spezielle Verbindungskabel also auf jeden Fall nachkaufen.

Dreamcast am PC-Monitor

Wer seine Sega-Konsole an den heimischen PC-Monitor stöpseln möchte oder einen modernen Fernseher mit VGA-Eingang besitzt, kommt ab sofort an dem DC-VGA-Adapter von Blaze nicht vorbei: Das robuste Zubehör kostet nur 50 Mark und ist damit selbst preiswerter als das simple VGA-Kabel. Dabei bietet die Blaze-Variante Schnittstellen bis zum Abwinken: Mit dem VGA-Anschluss stöpselt Ihr Eure Konsole an den PC-Monitor, die S-Video- und AV-Cinch-Buchsen sind für normale Fernsehgeräte gedacht. Hinzu kommen zwei 3,5mm-Klingenbuchsen für den Sound, das Zubehör mit Stereoanlage und Kopfhörer verbinden. In letzterem Fall reguliert Ihr die Lautstärke mit einem zusätzlichen Drehregler am Adaptergehäuse. Gleichzeitig einen TV und PC-Monitor könnt Ihr mit dem DC-VGA-Adapter nicht mit Bild und Ton versorgen: Via Schalter am Adapter wechselt Ihr zwischen TV- und VGA-Modus. Der Umschalter schließt auch die TV-Audioausgänge mit ein: Gleichzeitig am PC-Monitor zocken und Sound via Cinch-Buchse genießen ist nicht möglich. In diesem Fall benötigt Ihr für das Blaze-Zubehör einen Klinke-Cinch-Adapter (ca. 10 DM im Fachhandel).

Name.....Xploder 9000
 Produkt.....Schummelsoftware
 SystemPlayStation
 Hersteller.....Blaze
 BezugsquelleFachhandel
 Preis.....ca. 80,- DM

Name.....DC-VGA-Adapter
 Produkt.....Adapter für PC-Monitor
 SystemDreamcast
 Hersteller.....Blaze
 BezugsquelleFachhandel
 Preis.....ca. 50,- DM

FINAL FANTASY CHRONIK



Final Fantasy IX

Folge 1

Squaresoft besinnt sich: Final Fantasy IX soll die Tradition der 16-Bit-Klassiker fortsetzen.



Back to the roots: Nach der harschen Kritik am achten *Final Fantasy*-Teil besinnt sich Entwickler Squaresoft auf seine 16-Bit-Wurzeln - und liefert euch mit *Final Fantasy IX* ein Sequel, das die Vorzüge von beiden *FF*-Generationen in sich vereint: die Spielbarkeit und Tiefe der Super-NES-Klassiker und die technische Finesse der PlayStation-Nachfolger. Im Klartext: Wie im siebten und achten Teil der Serie stieft eure (diesmal allerdings nur vierköpfige) Truppe durch vorgerenderte Kulissen, lediglich Charaktere und Gegner treten als Polygon-Modelle auf. Wer einen Blick auf unsere Screenshots wirft, der erkennt auf den ersten Blick den stilistischen Wandel: Wie im vierten, fünften und sechsten Teil sind Illustrationen und Charakter-Design aus der Feder von Yoshitaka Amano - in Japan neben *Dragonball*-Pinsler Akira Toriyama die Kultfigur, wenn's um Charakter-Design und schräge Fantasy-Figuren geht. Der jugendstil-inspirierte Stil des Künstlers ist unverkennbar und ausschlaggebend für den Erfolg der alten *Final Fantasy*-Serie. Grund genug für Square, die anno '97 desertierte Koriphäe wieder mit ins Boot zu holen: Die acht Hauptcharaktere tragen genauso die Handschrift des japanischen Meister-Designers wie die märchenhafte Spielwelt. Die wurde übrigens fast komplett auf schwebenden Inseln angesiedelt: Zidane Tribal (der Herr mit dem feschen Affenschwanz - siehe Charakter-Artwork links), Junior-Schwarzmagier VIVI Ornitier und Ritter Adelbert Steiner reisen stilecht mit Luftschiff bzw. Zeppelin.

Die Steine der Macht

Wer die vierte und fünfte *Final Fantasy*-Episode gespielt hat, der kennt den Mythos von den magischen Kristallen: In beiden Rollenspielen sind Helden und Bösewichter den mystischen Klunkern hinterher gejagt - mit Teil 6 hat man die Legende vom Kristall plötzlich über Bord geworfen. Mit *Final Fantasy IX* will Amano seine Geschichte endlich zum Abschluß bringen: Wieder dreht sich alles um Kristalle - denn ohne diese magischen Stützpfeiler fällt die possierliche Fantasy-Welt in sich zusammen.

Blechritter und Vogelscheuchen-Figuren wie in Disneys „Der Zauberer von Oz“, Geister und Dämonen wie in „Eintausend und einer Nacht“: In der schönen neuen Fantasy-Welt von Skript-Writer Hironobu Sakaguchi machen sich die Menschen rar - eine aussterbende Rasse unter zahllosen schrägen Biest- und



VIVI Ornatier

Klasse: Sohn eines
Schwarzmagiers
Alter: 9
Rechtshänder



❑ Kinofreie Filmsequenzen für die richtige Stimmung: Mini-Magus Vivi Ornatier hat's auf die Nase und auf's verregnete Texture-Parkett gelegt.

Zidane Tribal

Klasse: Dieb und Frauenheld
Alter: 16
Rechtshänder



Adelbert Steiner

Klasse: Ritter der Königs-
Familie von Alexandria
Alter: 33
Rechtshänder



❑ Bald zu haben: Ab dem 17. Juni wie auf unseren Screenshots auf japanisch, im Spätherbst auf Englisch und - hoffentlich - auch Deutsch.



Halbmenschen. So erinnert uns Held Zidane mit kleingewachsener Statur und struppigem Affenschwanz frapierend an das Volk der Hobbits aus Tolkiens „Der Herr der Ringe“. Ihr seht schon: Squaresofts Designern war kein Vorbild heilig, um für euch das schönste Märchenreich der Videospiegelgeschichte auf die Beine zu stellen - ähnlich hochkarätige Designs haben wir noch in keinem anderen Konsolen-Rollenspiel gesehen.

Schöne neue Regelwelt

Optische Finessen und eine tolle Story allein machen noch kein gutes Rollenspiel aus - deshalb hat Square wieder mal ein innovatives Spielsystem ausgetüfelt: Magiesystem und Charakterentwicklung sollen wieder übersichtlicher werden, vor allem bei der Ausarbeitung der Kämpfe hat man mehr Wert auf Taktik gelegt. Wart ihr in der Schlacht allzu oft der Willkür von Programm und Monstern ausgeliefert, will man in Zukunft nichts mehr dem Zufall überlassen: So könnt ihr die Konstellation eurer Ausrüstung schon vor der Schlacht akkurat durchplanen, durch die Kombination von Objekten eigene Waffen kreieren und eure unterschiedlichen Fähigkeiten in der Schlacht gezielt trainieren. Wie im achten Teil könnt ihr auch weiterhin starke Schutzgeister auf den Plan rufen - aber im Gegensatz zu den übermächtigen Guardian Forces treten die nur vereinzelt auf, auch die lähmend langen Animation wurden weg-rationalisiert.

Scheiden tut weh

Bei allem Zauber und allen Verbesserungen gibt's doch einen Wehmutstropfen: *Final Fantasy IX* wird der letzte Teil der klassischen Serie - danach widmet sich Square voll und ganz dem Online-Kosmos. *Final Fantasy* für PlayStation 2 wird euch wie *Origins Ultima*



Online nicht nur an den TV-Schirm, sondern vor allem ans Internet fesseln: Ab sofort wird keine geradlinige Geschichte mehr erzählt, sondern eine Spielwelt geschaffen, in der sich tausende von Spielern gleichzeitig tummeln können - und das weltweit! Mit Kriegern aus Rußland Arm drücken, an der Seite von chinesischen Zauberern ins Dungeon ziehen oder zusammen mit eurem Online-Bruder aus Australien den ansässigen Fürsten ausplündern - mehr Spaß im Internet! Zwar soll's auch weiterhin die Möglichkeit zum Solo-Abenteuer geben, aber die rückt - sehr zum Leidwesen eurer Telefonrechnung - in den Hintergrund. ■ (rb)



Ein Beat'em-Up-Fan packt aus!



Wer zum...?

Name: Alexander Kunkel
Nick: Norbert
Wohnort: Bad Orb
Alter: 19
Beruf: Schüler
Hobbies: Sitzen, liegen, schlafen -
 ausserdem alles ausser Jogging,
 Badminton und anderen sportlichen
 Aktivitäten.
Konsolen: N64, PlayStation, Dreamcast, Neo-Geo-CD,
 Neo-Geo-Pocket, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Neo-Geo-
 Pocket-Color, Lynx
Was ich mag: Schnelle Autos, Heimkino, Schlafen
Was ich nicht mag: Ladezeiten, langsame Autos, orangefarbene Kissen
Größter Traum: Ein schickes paar Feuer-Fäuste
Die besten Spiele: KoF '98, Ridge-Racer-Serie, SNK vs. Capcom
Die miesesten Spiele: Tomb Raider IV, Tomb Raider III, Tomb Raider II, Barbie Super Sports
Meine Message
an alle Zocker: Zockt euch die Blasen wund!



Wie werde ich SNK-Fan?

Der typische SNK-Fan identifiziert sich mit seinem Helden bis aufs letzte. Das fängt schon morgens an - wenn der Samurai Shodown-Freak mit dem Samurai-Schwert in der Hand den alltäglichen Gang zum Bäcker antritt - schliesslich kann man seinen Reiswein nicht pur geniessen! Dass einige Passanten dabei auf der Strecke bleiben, gehört eben dazu ... ebenso wie tägliches Joyboard-Training oder Auswendiglernen jeglicher Moves - sowohl im Spiel, als auch in echt. Tja, ein Videospield Held hat's eben schwer ... ich spreche aus Erfahrung!

ist das "zweite" Gefühl, das Gefühl, total naßgeschwitzt und erschöpft endlich den Abspann zu sehen oder den gegnerischen Kampfkreuzer doch noch in die Luft gesprengt zu haben.

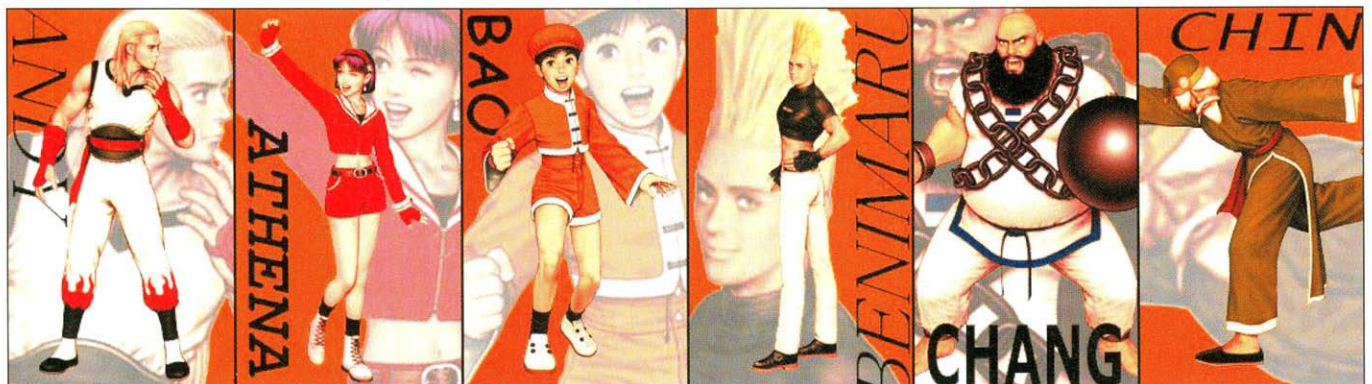
Who cares about 2D?

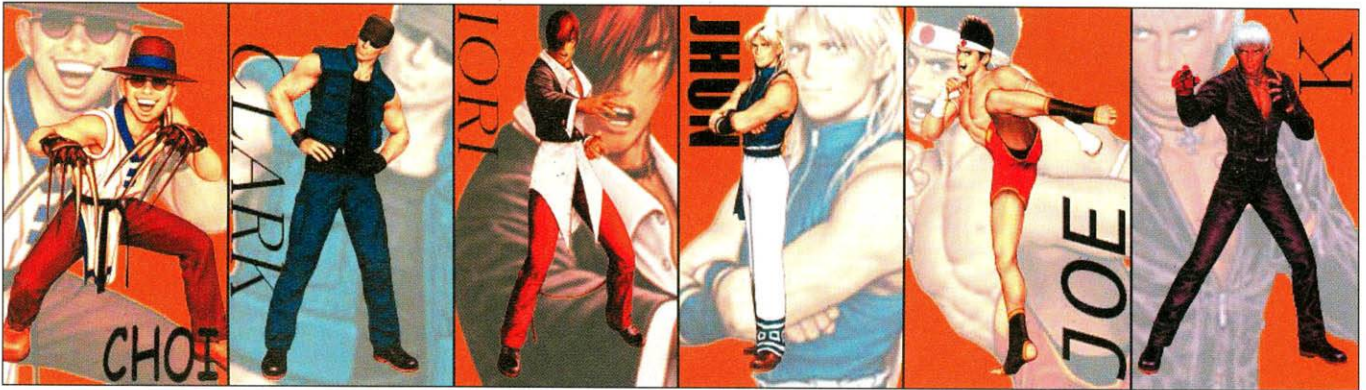
In der heutigen 3D-Grafik-Zeit haben Fans guter Beat'em-Up-Spiele allerdings überhaupt nicht mehr viel zu lachen ... wo sind sie nur hin meine Videospielderlen? ... alle weg ... im heutigen Videospiele-Reich regiert Polygon-schlampe Lara. Tja, liebe Prügelspiel-Fans - so sieht es aus und nicht viel besser ... da hilft nur eins: SNK noch tiefer ins Herz schließen und so gut wie möglich rebellieren. Denn wer hat schon Lust darauf, sich von

Sobald ein Videospielder der "alten Garde" die Worte "SNK" in Verbindung mit "Joyboard" hört, können zwei Dinge passieren. A: Er verfällt in eine Art "Flashback" und bricht urplötzlich in Freudentränen aus oder B: Er springt wutentbrannt aus dem Fenster.

Das sind zumindest meine Erfahrungen mit den drei magischen Buchstaben S-N-K.

Noch niemals lagen Liebe und Hass so nahe beieinander... Das Gefühl, Pixel-Kollegin Mizuki in *Samurai Shodown 2* zum weiss-wievielten-Mal NICHT besiegt zu haben ... oder in *Pulstar* spontan zu explodieren, obwohl man eigentlich gar nicht so genau wusste, warum ... da kann schon mal der ein oder andere Mordgedanke entstehen! Aber umso befriedigender und "flashiger"





Volltrotteln erzählen zu lassen, dass man doch jetzt mal bitte den alten 2D-Dreck ausschalten und endlich was mit fetter 3D-Grafik reinlegen soll? "Das sieht ja aus wie Super Nintendo!" ... ja, ja ... "fette 3D-Grafik", von solchen Leuten habe ich wirklich genug! Diese Art "Zocker" erkennen nicht einmal den Qualitätsunterschied von *Ridge Racer 1* und *Ridge Racer 4* - ist ja auch schliesslich beides 3D...

Macht es denn nicht viel mehr Spaß, zu sehen, wie die Entwickler hier und da eine Animationsphase mehr dazugepackt haben? Oder wie das Boot im Hintergrund von *King of Fighters '98* plastisch hin und her schaukelt?

Teure Angelegenheit...

Wer zu Zeiten des alten Neo-Geo-Modul-Gerätes immer auf den aktuellsten Stand sein wollte, mußte des öfteren - dass heißt eigentlich immer - tief in die Tasche greifen. Bei Durchschnittspreisen von ca. 500 DM ist das auch mehr als verständlich.

Was war ich deshalb froh, als ich die ersten Gerüchte vom Neo Geo CD hörte. Nicht nur noch ein Spiel pro Jahr, jetzt konnte man sich endlich mal ein Serie komplett kaufen ohne einen fünfstelligen Kredit bei der Bank aufzunehmen. Allerdings - und wie hätte es auch anders kommen können? - sollte meine Freude schon bald wieder zunichte gemacht werden.

Denn statt Hi-Speed-Kämpfen gab's auf dem Neo Geo CD lediglich endlose Ladezeiten ... mittlerweile bin ich sogar der Ansicht, dass mich einzig und alleine die vielen, vielen Zwangs-Zigarettenpausen zu dem gemacht haben, was ich heute bin: Ein hemmungloser Kettenraucher.

Beat'em-Up-Retter Dreamcast

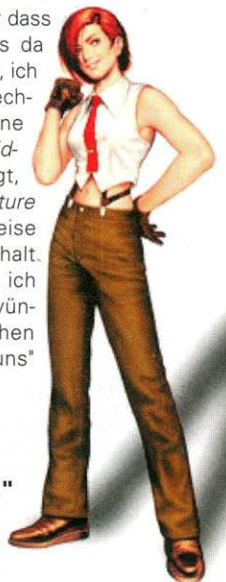
Segas 32-Bit Flaggschiff Saturn sollte diesen jämmerlichen Zustand endlich beenden. Hier wurde SNK-Prüglern sogar eine Cartridge beigelegt, um mit zusätzlichen Animationsphasen so nahe wie möglich an das Arcade-Vorbild heranzukommen. Doch genau da liegt letztendlich der Hund begraben ... eben nur "so nahe wie möglich". Als SNK-Fan will man nun mal das Original. Mit Segas Dreamcast gibt es nun endlich die erste Konsole, auf der man SNK's Perlen in vollem Gewand (und hoffentlich bald sogar in besser Qualität) zocken kann - kaum Ladezeiten und auch sonst alles wie beim guten, alten Original. Bei *King of Fighters Dreammatch 1999* wurde sogar ein Anime-Intro der Extraklasse auf die GD-Rom gepackt ... 2D-Freunde - es brechen glanzvolle Zeiten für uns an!

Späte Reue?

Noch eins zum Schluss, nur dass mich die zahlreichen 3D-Fans da draußen nicht falsch verstehen, ich bin sicherlich kein sturer Verfechter von 2D-Grafik. Viel zu gerne habe ich *Metal-Gear-Solid*-Patrouillen von hinten erledigt, Polygon-Chaos in *Sonic-Adventure* gesammelt und tonnenweise Gummie auf *Ridge-Racer*-Asphalt verbraten ...das einzige was ich mir von "heutigen Zockern" wünsche, ist lediglich ein bischen mehr Toleranz gegenüber "uns" 2D-Konsoleros.

Oder, um es anders auszudrücken:

"This is the way how to play!"



Ihr bei uns

Wir brauchen frisches Blut!

Und damit meinen wir nicht etwa das Aussehen hübscher Mädels bei Mondschein, sondern vielmehr Gast-Autoren für unsere monatliche "Leser schreiben für Leser"-Rubrik. Wenn ihr also auch einmal ein paar Tage in der chaotischen fun-Redaktion verbringen möchtet, euch gut ausdrücken könnt und vielleicht sogar schon ein originelles Thema im Hinterkopf habt - dann schreibt uns! Egal ob per e-Mail oder mit der guten, alten Post - wir freuen uns über jede Einsendung.

Und bloß keine Scheu - wir beißen schließlich nicht ... jedenfalls nicht fest!

Bewerbung erwünscht!

Wenn auch Ihr mal einen Tag in der fun-redaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

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



oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

Viel FUN in der Sonne!

Neuer Monat – neue Mails! Die Sonne macht leider auch vor hartarbeitenden Redaktionsknechten nicht halt – und während diese fertige Ausgabe sicher auf so mancher Schwimmbad-Wiese als Kopfteil und bei so manchem Barbeque als billiges Feuerholz (oh ja, wir wissen davon ... und wir wissen auch wo ihr wohnt!) dienen dürfte, arbeiten wir schon wieder im (sprichwörtlichen) Schweisse unseres Angesichts akribisch an der nächsten Ausgabe. Nun ist's aber genug Selbstbeweihräucherung – schliesslich ist auf diesen Seiten allein eure Meinung gefragt! (sk) Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

leserbrieft@fungeneration.com

oder unter der Adresse:

fun generation

Leserbrieft

Max-Planck-Str. 13

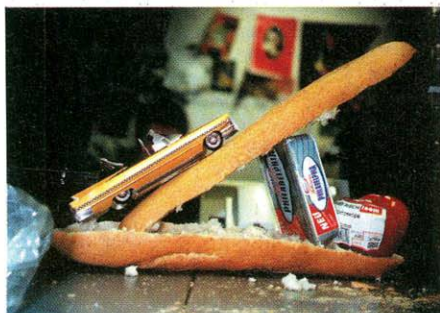
97204 Höchberg

Fax: 0931-4069123

Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Brief des Monats

Wir küren jede Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel **Brief des Monats**. Zur Belohnung gibt's einen aktuellen Top-Titel – gebt deshalb immer euer Wunschsystem an. Diesen Monat gefiel uns der Brief von Maximilian Helfensteller aus Stade am besten – seine Spiele-Überraschung ist schon unterwegs!



☛ **Sorgt immer noch für Verwirrung: Die ominöse Baguette/Frischkäse/Tomate/Baguette/Taxi-Konstruktion aus der fun-Redaktion...**

> Hi **fun**-Redaktion!
Ich hab mir überlegt: Ihr könnt doch 'mal eine Ridge-Racer-V-Fotostory machen! <
< Eigentlich keine schlechte Idee ... Mit fun-Chef Robert als Motorgeräusch und Text-Sklave Simon als Boxenluder – aber was machen wir dann mit Kollege Daniel? Eine Statistenrolle als Reifenstapel? >
> Das würde ich mir folgendermassen vorstellen: Simon düst mit seinem zweitklassigen Gepäckroller durch den redaktionsinter-

nen Flur, dicht gefolgt von der garstigen "Cypress-Putzhyaë", die schon kräftig bei Schwamm Racer FX geübt hat <

< Schwamm Racer FX hat die gute mittlerweile von vorne bis hinten durchgezockt – jetzt liefert sie sich mit Hausmeister Horst in Street Feger II schmutzige Besen-Gefechte. >
> und auf ihrem in Saugen 3D erprobten Staubsauger den Flur unsicher macht. Ihr dicht auf den Fersen: Daniel "Den kennt kein Schwein" Johannes - vor ihm Robert, der sich auf vergammelten Plateauschuhen aus den 80'er Jahren fortbewegt. Das Bobbycar, das "Redaktionswürstchen" Daniel in den dunklen Katakomben des uralten, mit Marmorplatten verblendeten Herrenhauses der **fun generation** gefunden hat (bewaffnet mit einer Lightgun, um sich vor angreifenden Cypress-Zombies zu schützen), schien gute Arbeit zu leisten – was sicherlich nicht zuletzt Daniels "Powerfrühstück" zu verdanken war. >

< Mittlerweile hat sich übrigens herausgestellt, was die seltsame Konstruktion aus Papp-Taxi, aufgeschnittenem Baguette und Toom-Tomate darstellen sollte – es war Daniels Versuch, Redaktions-Ratte Freddy mit einer primitiven Mausefalle dingfest zu machen. Das Experiment schlug allerdings fehl – lag's etwa daran, dass der körperbewusste Fun-Redakteur statt fettigem Käse lieber eine Packung "Philadelphia light" als Köder verwendet hatte? >

> Leider brachte er neben seinem Renngefährten auch den lange verschollenen Cypress-Grippevirus aus den Tiefen mit, der für kurze Zeit die ganze (berühmt berühmte) Max-Planck-Strasse lahmlegte. Bei einem gewagten Überholmanöver Daniels - durch dass er sich vor Robert setzen konnte - vollführt er kleine Kunststücke und bricht in lautes Geschrei aus, um "Boxenluder" Ai Fukami auf sich aufmerksam zu machen...

Dies kann Chefredakteur Robert nicht auf sich sitzen lassen, also holt er eine Probe des patentierten Schimmelschwuch "M.a.n.f.r.e.d." aus seiner Jackentasche, hält sich die Nase zu und wirft das gammelige Fläschchen über die Köpfe seiner Vordermänner/-frauen hinweg. <

< Wir dürfen an dieser Stelle übrigens voller Stolz verkünden, dass Manfred uns ab der nächsten Ausgabe redaktionell unterstützen wird – jahrelanges Leben (oder besser: Wachsen) in der **fun**-Redaktion geht eben selbst an Sporen nicht spurlos vorüber >

> Nach dem Aufprall auf der Strasse setzt es giftige Schimmelsporen frei – sodass Simon, die Putzhyaë und Daniel in einen kurzzeitigen Trance-Zustand verfallen, der ihnen vorgaukelt, Primal Image zu spielen ... woraufhin sie gierig sabbernd in den nächsten Graben kurven. <

< Nur keine falsche Bescheidenheit! Simon und Daniel waren keinesfalls in Trance ... sondern einfach nur sturzbesoffen! >

> Jetzt war der Weg für den findigen Robert frei. Allerdings nur kurz, denn plötzlich taucht Altmeister Götz aus der "Projektleiter Neuentwicklung"-Vergessenheit auf - ein erfahrener

fun-Veteran aus glorreichen Zeiten. Götz brät Robert sofort eins mit seiner schmack- und schmerzhaften Knüppelsalami (nein, nicht das, was ihr jetzt denkt!) über, woraufhin dieser voll in den Müllberg am Flurrand semmelt (welcher noch von der Weihnachtsfeier stammt). So setzt sich der flinke Götz an die Spitze - doch bevor er von den beiden noch verbliebenen Verfolgern (Simon, der nun durch ein spezielles Renn-Zäpfchen aufdreht und Daniel, der sich mit einem Amaretto Red Bull eigenhändig gedopt hat) eingeholt wird, erscheint ein mysteriöser, mit Rostlöchern übersäter Golf ... der ihn kurzerhand mitnimmt. Doch das ist wieder eine andere Geschichte... <

Maxam@de.dreamcast.com

< An diesem Beispiel lässt sich gut erkennen, was mit – eigentlich ganz normalen – Menschen nach zuviel fun-generation-Genuss passieren kann... Das Gesicht verzerrt sich, die Hände verkrampfen und dem hilflosen Videospiele bleibt keine andere Wahl, als willenlos dabei zuzusehen, wie er – schon lange nicht mehr Herr seiner Sinne - seitenweise geballten Schwachsinn zu Papier bringt. Aber mal ehrlich: Wer kann das dem guten Maxam schon übelnehmen? Wir jedenfalls nicht - schliesslich entsteht auf genau diese Weise jeden Monat eine neue **fun**! Also immer hübsch weiterlesen! >



> Ein fröhliches Hallo!
(...) Das restliche Gechleime lass ich weg - dafür direkt zu meinen Fragen:

> 1: Im Internet kusierte das Gerücht, dass INDIZIERT (Wehe ihr kürzt das) bald für die Dreamcast rauskommen soll, nur eben als Lightgun Version ist das nur ein Gerücht? <

< Mhmm... "Indiziert"? Über ein derartiges Spiel ist uns nichts bekannt – es dürfte sich also um eine Internet-Ente handeln! >

> 2: Hört niemals auf mit den Special-Charts!! <

< Im Gegenteil: Uns fallen jeden Monat mehr schwachsinnige Chart-Themen ein! An dieser Stelle allerdings ein kleiner Aufruf an alle kreativen Leser-Köpfe: Wenn ihr gerne einmal ein ganz bestimmtes Special-Chart-Thema in der **fun generation** sehen möchtet – zögert nicht uns zu schreiben! Schliesslich machen wir die **fun** für euch! >

> 3: Wie kann es sein, dass Blue Stinger als Import-Version nur 49.- DM und als PAL-Version glatte 99.- DM kostet? <

< Ganz einfach: Das japanische Blue Stinger hat schliesslich schon so einige Polygon-Jährchen auf dem Horror-Buckel – während sein deutsches Pendant mit unseren "Empf. VK"-Bestimmungen zu kämpfen hat. Import-Händler, die vor einem Jahr vielleicht etwas „zu stark“ zugeschlagen haben, sitzen jetzt

natürlich auf kistenweise Blue-Stinger-GD-Roms - und wollen sie entsprechend schnell loswerden... Wir empfehlen: Lass beide Versionen links liegen und greife zur neuen Survival-Horror-Referenz *Resident Evil CODE: Veronica!* >

> 4: So weit ich weiss, wurde Tokiyo Bus Guide in Japan doch mit einem Bus Controller ausgeliefert, liegt dieser der Importvesion bei? <

< Leider nein - das formschöne Prachtstück mit der schmucknen Kaffee-Halterung gibt's nur gegen Aufpreis beim Import-Händler eures Vertrauens. >

> 5: Auf eurer Realease Liste fehlt *Tony Hawk 2!* <

< Schon gemerkt - und schon bestraft! **fun**-Redakteur & Release-Verantwortlicher Daniel "bald arbeitslos" Johannes hatte zu seiner Verteidigung leider nur billige Ausreden ("Ihr müsst eben zwischen den Zeilen lesen!") und absurde Beschuldigungen ("Mein Hund hat's gelöscht!") parat ... und verbüsst gerade eine zweiwöchige "Ruhepause" in der redaktions-eigenen Eisernen Jungfrau - mit einem zerkratzen Game Boy und der Color-Version von GZSZ als einzige Unterhaltung. Wetten dass der zerstochene Hofer seine Release-Schäffchen von nun an besser hütet?

Und für dich jetzt unseren ganz persönlichen Release-Nachtrag zu *Tony Hawk's Skateboarding 2*: Quetschungen, Blutspuren und Knochenbrüche - das alles gibt's voraussichtlich ab September 2000 >

> 6: Kann man das PSX Multitap1 an die PlayStation2 anschliessen und gleichzeitig mit einem Analog-Controller1 und mit einem Analog-Controller2 spielen?(Was für ein Satz!) <

< Da du das PSX Multitap1 zwar an die PlayStation2 anschliessen kannst, es aber nicht mit der PlayStation2 funktioniert, kannst du also leider auch nicht gleichzeitig mit einem Analog-Controller1 und einem Analog-Controller2 spielen - obwohl du beide Joypads natürlich ohne Probleme in das (nicht funktionierende) Multitap1 stecken kannst! (Was für eine Antwort!) >

> 7: Ist die VGA Box für die Dreamcast schon erschienen? <

< Die VGA-Box wird im guten Fachhandel für ca. 180,- DM angeboten - wir können die (zugegeben recht happige) Ausgabe allerdings jedem Freund guter Bildqualität nur empfehlen. Übrigens: Besitzer eines 100Hz-TVs mit VGA-Eingang können dank der Box nun endlich auch mit der Lightgun auf Zombiejagd gehen! >

> 8: Nennt mir ein partyfähiges Dreamcast Spiel? <

< *Chu Chu Rocket*, *Worms Armageddon*, *Soul Calibur*, *Power Stone*, *Space Channel 5*, *DanceDance Revolution* - jetzt nur noch mit mindestens drei Freunden, fünf Pfund Tiefkühl-Pommes und einem Dutzend Colakisten einschliessen und der Monat ist gerettet! >

> So das wars dann!!! <

dj.hausschuh1@de.dreamcast.com

< Jaja, die guten, alten "Leser-stellen-dutzendweise-komplizierte-Fragen"-Briefe kommen einfach nicht aus der Mode ... allerdings könnten wir uns ohne den Druck der monatlichen Leserpost wohl auch niemals zum Arbeiten aufaffen! >

Erpresserbrief

> Hi Jungs!!
ich les euer Mag jetzt schon seit der 1. Ausgabe - und bin mit allem einverstanden ... aber bitte schenkt mir eine PS2! Um meine Forderung zu untermauern, habe ich einen japanischen Kollegen bei mir daheim angekettet - ihr seid also schuld, falls er über die Klinge springt...
Und das wollt ihr doch nicht, oder? <

ash72@gmx.de

< Japanischer Kollege...? Du meinst doch nicht etwa... naja, in diesem Fall bist du leider bei der falschen Videospiele-Zeitschrift - probiers deshalb lieber mal bei der Konkurrenz (oder so ähnlich). Unsere beiden PS2s gibt's jedenfalls nur über Daniel & Simons Leichen - und "hirntot" zählt dabei nicht! >

Besuch aus Fernost

> Konnitiwa,o-hayo gozaimasu!gomen kudasai. sayonara,o-genki de! <

Nippon Spezialist maxi-san (via Glückskeks)

< Hurks?!? Öh ... ja, wir denken schon! Daniel und Robert auf jeden Fall, bei Simon sind wir uns allerdings noch nicht ganz so sicher... (Ehrliche Übersetzungen nimmt die Sprachenerfahrene **fun**-Redaktion übrigens jederzeit entgegen!) >

Einsamer Zocker?

> Ni-Hao, liebe Next-generation-Freaks.
(...) (Anm. d. Redaktion: Hier beginnt eine Lobesarie, die abzdrukken selbst uns zu peinlich wäre...)

So, nun zu meinen Fragen:

1.Seid ihr Mutanten? <

< Jupp! Zumindest seitdem nach Abschluss der letzten Ausgabe (treue fun-Leser erinnern sich) Redaktions-Schimmel Manfred aus seinen kühlen Kühlschranks-Katakomben freigelassen wurde. Simon ist kurze Zeit später ein zweiter Kopf gewachsen (und damit sein erstes Gehirn) - was ihn allerdings nicht sonderlich zu stören scheint ... liegt's an den zusätzlichen 100% Experimentierfläche (gemäss dem Motto: "Ist es möglich, jedem einzelnen Haar eine andere Farbe zu verpassen?"), oder daran, dass der einsame Hesse von nun an nicht mehr alleine ins Kino gehen muss? Wie auch immer, Daniel freut sich auf alle Fälle riesig über die zusätzliche Hand (ein Schelm, wer hier böses denkt...) - endlich ist Arbeiten und SMS-Schreiben gleichzeitig kein Problem mehr. Über Roberts Mutationen wollen wir an dieser Stelle jedoch lieber nichts schreiben... >

> 2.Wird die deutsche Version von Resident Evil CODE: Veronica entschärft werden? <

< Definitiv nicht! Wie in unserem grossen Resident Evil CODE: Veronica-Test zu sehen ist, können Freizeit-Metzger im Dreamcast-Land noch vollkommen friedlich und unzensuriert ihrem blutigen Handwerk fröhnen - allerdings wurde auch in der japanischen Version der Gore-Pegel schon etwas nach unten geschraubt. >

> 3.Wird wenigstens ein Japan-Flirtgame in Deutschland veröffentlicht??? <

< Wir geben die Hoffnung nicht auf, dass früher oder später der Nippon-Funke auch auf Deutschland überspringen wird. Das Fun-Team kann lokalisierte Versionen auf jeden Fall kaum noch erwarten ... Robert trainiert schon seit Monaten für "Koshei dan Snei" ("Erotisches Knurren am Telefon"), Daniel macht sich mit dem eigenen Handy für "Kansa-Juko: Cho Sa" ("SMS-Flirts: Profi-Edition") warm und Simon hofft, mit "Shakka-ta Ku" ("Angraben für Anfänger") endlich auch einmal zum Zug zu kommen... >

> 4.Gibt es für Dead of Alive 2 einen Cheat für andere Kostüme ... oder besser: Gar keine Kostüme? <

< "Gar keine Kostüme"...? Du meinst ... nackt? Igitt! Wer will denn sowas? Hast du dir denn überhaupt schon einmal überlegt, wie sich die armen Fighter-Babes fühlen, wenn sie nur von gaffenden Spielern mit tröpfendem Mundwinkel gesteuert werden? Schliesslich können die heissen Pixel-Bunnies doch nichts dafür, dass gierige Entwickler-Hände sie mit einer Extraportion Polygon-Silikon "gesegnet" haben... Um es auf den Punkt zu bringen: Von einem derartig frauenverachtenden Nackt-Cheat haben wir bisher noch nichts gehört - und glaube uns, wir haben das komplette Internet danach abgesucht... >

"Anime Anbeter" via Elektropost

Erster Groupie

> Moin **fun**-Jungs!
Danke für eure Verkopplungs-Versuche in Ausgabe 05/00 - Ich hab übrigens schon eine Mail bekommen *grins* Sie ist 17 und spielt schon seitdem sie sechs ist ... oder hast du einer deiner "Fans" gesagt, sie soll ein bisschen Mitleid zeigen und mir eine Nachricht schicken?<

ChristianWiemhöfer@01019freenet.de

< "Sie ist 17" ... "Sie"? Soweit wir wissen, hat sich nur unser neuer Redaktions-Hausmeister Horst für deine e-Mail-Adresse interessiert - in diesem Fall hast du wohl aber ein paar Sachen falsch verstanden: Denn Horst war vor "17" Jahren das letzte Mal beim Zahnarzt und hat die letzten "sechs" Jahre im Männer-Trakt eines philippinischen Insel-Gefängnisses verbracht - aber von solchen Nebensächlichkeiten solltest du dich nicht aufhalten lassen! Wer weiss, vielleicht wartet mit Horst ja dein Märchenprinz auf dich? Wie auch immer - **fun** wünscht viel Spass!>

fun forum

Neben den normalen Zuschriften könnt ihr es im fun-Forum einmal so richtig krachen lassen und schreiben, was euch an Spielen, Publishern oder der Videospiele-Szene nicht passt – alles natürlich ohne Maulkorb oder Zensur (sinnlose Polemik könnt ihr euch allerdings sparen!).

Dreamcast-Sterbehilfe?

> Hi erstmal an euch alle!

Ich habe gerade die 5/2000er Ausgabe eures Magazins gelesen und bin ziemlich sauer über einige facts bezüglich Segas neuer (totgewirtschafteter?) Konsole. (...)

In jedem Konsolenmagazin (eures eingeschlossen) gibt es einen Wirbel um die neue PlayStation wie es sich Sega nicht hätte erträumen können! Zufall??? Also irgendwie kommt mir das komisch vor... Berichte über Berichte, 12seitige PS2-Specials im neuen Heft! Es wird einem echt sehr schwer gemacht, sich für eine neue Konsole zu entscheiden, die kein Sony-Logo auf der Hülle hat... Ist doch glasklar, dass andere Softwarefirmen das Interesse verlieren, gute Games für eine Konsole in Angriff zu nehmen, die nur sehr schwach promotet wird. Mit eins, zwei Knallergames ist es da für die meisten (ausser anscheinend für mich) nicht getan, oder sollte sich das Blatt doch noch wenden??? PlayStation2 in aller Munde, für Dreamcast schlägt's die letzte Stunde?! Ich bin mal gespannt, ob man mangels Softwareangebot die Konsole bald wieder für ein Tauschengeld verkaufen muss.. <

norman_kolb@hotmail.de

Innovations-Entwicklungsland?

> Sehr geehrtes **fun generation** Team, (...)

Obwohl ich neben meinem heißgeliebten SNES derzeit nur den vielgescholtenen 64-Bitter von "Big"-N besitze, seid ihr für mich die erste Wahl - da ihr sachlich ohne Eierschaukeln die Sache auf den Punkt bringt. Zudem ist es sehr leserfreundlich, daß ihr auftretende Ruckler und die Qualität der PAL-Umsetzung erwähnt ... oder ob ein ängstlicher Publisher wieder mal mit dem Sezierbesteck zu Gange war um ein Lächeln auf die vergrähten BPJS-Gesichter zu zaubern...

Nun zu meinem eigentlichen Thema,... ich gebe zu, auch mich hatte der Hype gepackt und ich konnte es kaum erwarten euren Bericht zum PS2-Launch zu lesen. Jetzt ist sie also endlich da, die Wunderkonsole vom Mediengiganten. Was wurde im Vorfeld nicht alles spekuliert und mit Polygonzahlen geprahlt. Jetzt geht es für Sony in die 2. Runde und ich bin recht ernüchtert - nicht weil die

Software noch ziemlich schwach dasteht, sondern vielmehr, weil die PS2 mit vielen Schnittstellen, aber völlig innovationslos daherkommt. Nun gut, da gibt es die hübschen Standfüße, aber ehrlich gesagt hätte ich mich über einen neuen Controller dann doch mehr gefreut, zumal die wirklich tolle Idee analoger Buttons schlampig umgesetzt wurde. Was nützt einem schon eine analoge Abfrage ohne Drucktiefe oder -widerstand? DVD-Unterstützung ist auch eine feine Sache, aber was trägt Sony damit zur Weiterentwicklung der Videospieleindustrie bei? Was ist mit der Programmierfreundlichkeit dieser neuen Konsole... Für Sonys Zugpferde Namco und Square wird es schon aus finanzieller Sicht kein großes Problem sein, längerfristig Top-Titel abzuliefern, aber was ist mit den kleinen Firmen, die schon bei der PlayStation geholfen haben, Sonys Marktposition mit zahlreicher(!) guter Software zu stärken?

Trotz aller Vorschußlorbeeren muß auch Sony seine Konsole über die Software verkaufen - und nicht anders herum, viele Programmierer, die damals noch relativ simpel mit C++ ein Spiel aus der alten Station quetschen konnten, werden nun vor einem viel steileren Berg stehen.

Ich will die PS2 auch nicht schon vor ihrem Euro-Release niedermachen, aber so wie es sich im Moment darstellt, bin ich von Sonys herzloser Politik wirklich enttäuscht ... da können sie auch mit ihren Marketing-Schlachtrufen nix bei mir reißen! (...) <

GRieekan@aol.com

Plädoyer für PlayStation2

> Hi **fun!**

(...) In allen Magazinen lassen sich in den Leserbriefen selbsternannte Konsolen-Experten darüber aus, wie genau der Konsolenmarkt der Zukunft aussehen wird und welche Konsole nun das Rennen machen wird.

So lese ich zum Beispiel in der Maniac, dass ein Leser meint, genau zu wissen, dass die PS2 ein Flop wird. Er meint, dass sich kein Konsolen-Fan eine Konsole leisten kann und will, die 600 Mark kostet. Jaja, Hauptsache erst mal Scheisse in ein Heft rülpsen!

Mir fallen da auf Anhieb fünf Gegenargumente ein:

1. Die PlayStation hat zu Einführung genau das gleiche gekostet.
2. Der Dreamcast kostete beim Euro-Launch auch ganze 499,-, was nur 100,- weniger sind.
3. Für 600 Mark bekommt man mit der PS2 einen vollwertigen DVD Player mit Dolby Digital und AC3 Unterstützung dazu.
4. PlayStation Besitzer haben schon ein großes Arsenal an Spielen (Abwärtskompatibilität).
5. Jede Konsole wird mit der Zeit billiger. Und wenn ich genauer drüber nachdenke fällt mir bestimmt noch mehr ein – allerdings würde mir auch bestimmt eine Menge "gegen" die PS2 einfallen. Man kann einfach keine Mutmaßungen über Erfolg oder Misserfolg von Konsolen anstellen. Das hat noch nie

funktioniert! Niemand hätte geglaubt, dass Segas Saturn durch Sony's PlayStation geschlagen wird - und es haben auch viele geglaubt, die Monopolstellung Sonys sei mit dem Erscheinen des N64 vorbei - genau wie jetzt jeder glaubt, dass Microsofts X-Box das zukünftige Optimum werden wird. Ich denke, das wichtigste ist einfach, abzuwarten und Spiele danach auszusuchen, ob sie Spass machen ... und sich diesen Spass nicht schon vorher durch Möchtegern-Experten verderben zu lassen - sei man nun Sony-, Sega-, Nintendo- oder (bald?) Microsoft-Anhänger. <

Geisler@bashonline.de

Short Mail

Ich liebe die **fun**-Redaktion, gibt es Stoffpuppen von euch???

DeviPohly@aol.com

Sagt mal, was kommt bei euch aufs nächste Cover? Pam, Lolo oder Dolly?

Kugelbauch@gmx.de

Wegen euch bin ich ein sexuell gestörter 18-jähriger!

Sockenpapst@gm.dreamcast.com

Ach - übrigens DANKE, dass ihr letzte Ausgabe meine komplette Handy-Nummer abgedruckt habt. Ich krieg hier sau die Mails von Leuten, die meinen, ich bin toll, weil ich mit so einem Schwachsinn in eine "Weltliteratur"-Zeitschrift komme.

0173 - 2436772 per D2-Mail

Welcher sexuell gestörte hat denn euren *Dead-or-Alive-2*-Test geschrieben?! In noch keinem anderen Heft hab ich soviele Anspielungen auf Brüste gelesen...

S12@gm.dreamcast.com

Wegen eurem kleinen Gruftschlampen-Comic in Ausgabe 05/00 hab ich euch übrigens bei der BPJS angezeigt...

0172 - 9336857 per D2-Mail

Als erstes muss ich sagen, ich find eure Cover echt okay - und da ich euch abonniert habe muss ich mich an der Kasse auch nicht schämen...

Sick@de.dreamcast.com

Da ihr ja überraschenderweise meine letzte Mail abgedruckt habt, sehe ich mich gezwungen, euch noch einmal zu schreiben.

Tc2099@gmx.de

Wie wär's mit 'nem großen Short Mail Sonderheft?

Timo.Roever@t-online.de

Könnte ich nicht auch mal eine Leser-schreiben-für-Leser-die-dies-eigentlich-gar-nicht-lesen-Seite gestalten...?

hisse@onlinehome.de

Auf dem Cover der fun 05/00 sah Lara das erste Mal gut aus!!!

Maxam@de.dreamcast.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
Aidyn Chronicles: The First Mage	N64	THQ	September
Alien Resurrection	PSX	Electronic Arts	25. Mai
Alone in the Dark	PSX, DC	Infogrames	2. Quartal
Animorphs	GBC	Ubi Soft	September
Anstoss Premier Manager	PlayStation	Infogrames	Mitte Juni
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	Juni
Asterix: Auf der Suche nach...	GBC	Infogrames	Mai
Baldur's Gate	PSX, DC	Virgin / Interplay	2. Quartal
Ballistic	PlayStation	THQ	Juni
Battletanx	GBC	Infogrames	2. Quartal
Battletanx: Global Assault	N64	Infogrames	2. Quartal
Big Bang	Dreamcast	Project Two	2. Quartal
Championship Motocross 2	PlayStation		Oktober
Championship Motocross	GBC	Crave	Juni



Nightmare Creatures II:
Aggressives Kerlchen: Auf der PlayStation hat sich Held Wallace bereits ausgetobt - ab Ende Mai dürft ihr auch auf dem Dreamcast Monster schlachten.

DSF All Star Tennis 2000	PlayStation	Ubi Soft	Juni
DSF Fußball Manager	GBC	Ubi Soft	Juni
Colin McRae Rally 2	PlayStation	Codemasters	9. Juni
Croc	GBC	THQ	Mitte Juni
Danger Girl	PlayStation	THQ	August
Deep Fighter	Dreamcast	Ubi Soft	Juni
Dinosaur	GBC	Ubi Soft	Oktober
Dinosaur	PSX, DC	Ubi Soft	November
Dragon Dance	GBC	Crave	Juni
DSF All Star Tennis 2000	PlayStation	Ubi Soft	Juni
DSF Fußball Manager	GBC	Ubi Soft	Juni
Duck Dodgers	Nintendo 64	Infogrames	14. Juni
Ecco the Dolphin	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Evil Dead: Hail to the King	Dreamcast, PSX	THQ	November
Evil Twin	Dreamcast	Ubi Soft	3. Quartal
Evolution 2	Dreamcast	Ubi Soft	September
Excitebike 64	Nintendo 64	Nintendo	Juni
F1 Racing Championship	N64, DC	Ubi Soft	Juli, September
F1 Racing Championship	PSX, GBC	Ubi Soft	Juni, Juli
Flintstones	PlayStation	Ubi Soft	Juli
Flying Heroes	Dreamcast	Take 2	Juni
Ford Racing	PlayStation	Empire Int.	Mai
Front Mission 3	PlayStation	Crave	5. Juli
Fur Fighters	Dreamcast	Acclaim	26. Mai
Galerians	PlayStation	Crave	Juni
Golf King	GBC	Crave	Mai
GTA 2 Berlin (Add-On)	PlayStation	Take 2	2. Quartal
GTA 2	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
Harvest Moon 2	GBC	Crave	Juli
Harvest Moon	PlayStation	Crave	August
Heroes of Might & Magic III	Dreamcast	Ubi Soft	Juni
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Mai
Hogs of War	PlayStation	Infogrames	16. Juni
Hype: The Time Quest	GBC	Ubi Soft	Juni
Indiana Jones und der Turm von Babel	DC	THQ	Oktober
Inspector Gadget	PSX, GBC	Ubi Soft	September
Jay und die Spielzeugdiebe	GBC	THQ	Mitte Juni
Jeremy McGrath Supercr. 2000	GBC	Acclaim	Mai
Jeremy McGrath Supercr. 2000	PSX, DC	Acclaim	Mai, 14. Juli
KISS Psycho Circus	GBC	Take 2	2. Quartal
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	2. Quartal
Legend of Legaia	PlayStation	Sony	24. Mai
Legend of the River King	GBC	Crave	Juli
Lucky Luke - Favourite Heroes	PSX	Infogrames	2. Quartal
Lufia	GBC	Crave	Oktober
Magical Stones	PlayStation	Konami	tba
Martian Gothic: Unification	PlayStation	Take 2	Juni
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
Men in Black 2	GBC	Crave	Mai
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Micro Machines V3	GBC	THQ	August
Midnight in Vegas	PlayStation	Infogrames	2. Quartal
Mike Tyson Boxing	PlayStation	Codemasters	Juni
MTV Sports Skateboarding	DC, PSX	THQ	Oktober, November
Nascar 2000	GBC	THQ	Juni
Nightmare Creatures II	Dreamcast	Konami	Mai
Nocturne	PlayStation	Take 2	Mai
Panzer General IV	PlayStation	Mindscape	1. Halbjahr
Paperboy	PlayStation	Konami	Mai
Parasite Eve 2	PlayStation	Crave	25. August
Peacemakers	Dreamcast	Ubi Soft	Oktober

Planet of the Apes	Dreamcast	Fox Interactive	2. Quartal
Player Manager 2000	PlayStation	Infogrames	2. Quartal
Power Rangers	Nintendo 64	THQ	November
Prince of Persia 3D	PlayStation	Mindscape	1. Quartal
Radical Bikers	PlayStation	Infogrames	2. Quartal
Rallymasters	PSX, N64	Infogrames	Ende Mai
Rayman 2	PlayStation	Ubi Soft	September
Reel Fishing 2	PlayStation	Crave	August
Resident Evil - CODE: Veronica	DC	Eidos	26. Mai
RoboTecc	PlayStation	Take 2	Juli
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	24. Mai
RTL Fußballmanager	GBC	THQ	Juni
Rugrats in Paris	Nintendo 64	THQ	November
Scooby-Doo	Nintendo 64	THQ	November
Sheep	PlayStation	Empire Interactive	3. Quartal
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	Mai
Silver	Dreamcast	Infogrames	30. Juni
Sno-Cross Championship Racing	DC	Crave	November
Sno-Cross Championship Racing	PSX	Crave	Juli
South Park Rally	Dreamcast	Acclaim	Juli
Speedball 2100	PlayStation	Empire Interactive	Mai
Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Spirit of Speed	Dreamcast	Acclaim	Mai
Star Trek: Invasion	PlayStation	Activision	3. Quartal
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Interactive	2. Quartal
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Oktober
Suikoden II	PlayStation	Konami	2. Quartal
Summoner	PlayStation 2	THQ	November
Super Magnetic Neo	Dreamcast	Crave	Juni
Sword of the Berserk: Gut's Rage	DC	Eidos	Mai
Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	Mai
Techno Mage	PlayStation	Infogrames	Ende Juni
Tenchu II	PlayStation	Activision	3. Quartal
The Misadventures of Tron Bonne	PSX	Eidos	19. Mai
The Muppets	Game Boy Color	Take 2	Mai
The Road to El Dorado	PSX, DC, GBC	Ubi Soft	November
Thrasher: Skate & Destroy	GBC, N64	Take 2	Mai
TOCA Touring Car Championship	GBC	THQ	August
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	Mai
Tomb Raider	Game Boy Color	Eidos	Mai
Tombi 2	PlayStation	Whoopee Camp	31. Mai

Danger Girl:
Lara Croft hat's vorgemacht - jetzt zwingen die nächsten heißen Mädels ihre weiblichen Formen in enge Latex-Overalls.



Tony Hawk's Skateboarding	Dreamcast	Crave	Juni
Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	Activision	September
Toonsylvania	GBC	Ubi Soft	Juni
Toy Story 2	Dreamcast	Activision	Mai
Triple Play 2001	GBC	THQ	Mitte Juni
Turok 3: Shadow of Oblivion	Nintendo 64	Acclaim	September
UEFA Champ.league 99/00	PlayStation	Eidos	2. Quartal
UEFA Soccer Boy	Game Boy Color	Infogrames	07. Juni
Ultimate Fighting Champ.ship	PSX, DC	Crave	Oktober
V.I.P.	PSX, DC	Ubi Soft	November
Vagrant Story	PlayStation	Crave	16. Juni
Vanishing Point	PlayStation	Acclaim	Juni
Verfolgungsjagd	Dreamcast	THQ	noch unbekannt
V-Rally 2	Dreamcast	Infogrames	Mai
Wacky Races	PSX, GBC, DC	Infogrames	21. Juni
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	PlayStation	Eidos	Juni
WCW Mayhem	GBC	Electronic Arts	Mai
World Championship Snooker	PSX	Codemasters	5. Mai
WWF (Arbeitstitel)	DC, N64	THQ	Oktober, November
Zelda: Fruit of the mysterious...	GBC	Nintendo	2. Quartal

Indiana Jones und der Turm von Babel:

Lange Zeit war's für die PlayStation angekündigt, wurde aber letztlich gecancelt. Nach längerer Abstinenz und spannenden PC-Ausflügen feiert Indy demnächst immerhin sein Dreamcast-Debüt.





Resident Evil CODE: Veronica



**Der komplette Insel-Guide –
garantiert ohne Story-Spoiler!**

[cutscene] Schnappt euch das **Messer** vom Tisch, verlasst den Raum und durchquert den langen Korridor – auf dem Tisch direkt neben der Tür findet ihr neben eurem ersten **Speicherpunkt** auch noch zwei **Farbbänder**. Folgt dem Friedhofspfad [cutscene] und versucht, zwischen den Zombies vorbei zu rennen – bis ihr an der großen Metalltür angelangt seid. In der folgenden [cutscene] schnappt sich Claire die **M93R Pistole**. Die große Doppeltür ist verschlossen – deshalb führt der einzige Weg durch die kleine Stahltür. Hier steigt ihr die Holzterrasse hinauf und öffnet die Tür.

Basis: Quartiere

Erledigt die drei heranstürmenden Zombies und nehmt die **Karte** von der Wand – anschließend geht es durch die Tür in die Schlafräume. Hier findet ihr in einem der Betten das Tagebuch eines Gefangenen. Lauft zum Fenster am Ende des Ganges [cutscene] – plötzlich werdet ihr von drei weiteren Zombies angegriffen. Nach ein paar Salven (erst den "Fensterspringer" erledigen und dann in die kleine Ausbuchtung rennen) geben aber auch die schnell wieder Ruhe und ihr könnt die **M100P-Pistolen** vom Boden auflesen. Auf dem Weg nach draussen begegnet ihr einem weiteren Zombie – kümmert euch nicht weiter darum! [cutscene] Folgt nun dem Pfad um das Haus und durch die Tür. Die beiden frontal angreifenden Zombies könnt ihr

relativ einfach mit dem Messer (!) erledigen, ängstliche Kreaturen greifen trotzdem zur Waffe – allerdings solltet ihr eure M100P-Munition für brenzligere Situationen aufsparen. Hinter der nächsten Ecke warten zwei weitere Vertreter der Gattung "Untot" – macht mit ihnen kurzen Prozess und öffnet anschließend die Tür am Ende des Ganges.

Basis: Sicherheitsbereich

Am Metalldetektor müsst ihr alle metallischen Gegenstände in die Sicherheitsbox legen, bevor ihr passieren könnt – das Feuerzeug nicht vergessen! In der zweiten Sicherheitsbox am Ende des Ganges findet ihr übrigens zusätzliche Items, die ihr jetzt aber noch nicht mitnehmen könnt – sackt stattdessen lieber die Bedienungsanleitung des 3D-Scanners (und die vielen anderen herumliegenden Goodies) ein. Öffnet nun die Tür, hebt das Fax auf und erwartet eine weitere [cutscene]. Begebt euch an den Schreibtisch und öffnet die Schublade, um das **Adler-Emblem** an euch nehmen zu können. Bevor ihr den Raum wieder verlasst, nehmt ihr noch das herumliegende **Farbband** mit und betätigt den Schalter an der Wand (neben der blockierten Tür). Wieder beim 3D-Scanner öffnet ihr die Klappe und legt das Adler-Emblem in die Aussparung – jetzt benötigt ihr nur noch passendes Material, mit dem das Emblem reproduziert werden kann (das Original bekommt ihr nicht durch den Metalldetektor).

Der Zombiehäuschär hat's schwär – damit die gute Claire nicht im fauligen Magen irgendeines ekligen Umbrella-Zombies landet, haben wir uns tief in die Redaktions-Katakomben begeben und ihr neuestes Horror-Abenteuer von vorne bis hinten auseinandergenommen. Da wir euch die spannende Story natürlich nicht verderben möchten (das hat so mancher Konkurrent schon für uns erledigt...), findet ihr in unserer Lösung keinerlei handlungsrelevante Informationen – um ganz sicher zu gehen, haben wir für jede Zwischensequenz ein "[cutscene]" eingesetzt.

Diesmal kümmern wir uns um CD Nummer 1, allerdings können wir aus Platzgründen leider nicht auf den Fundort jedes einzelnen Munitionspäckchens oder Heilsprays eingehen – deshalb lest euch unseren Tipps-Kasten gut durch und untersucht jeden Raum bis in die letzte Polygon-Ecke (auch wenn in unserem Text nichts von herumliegenden Items steht). In diesem Sinne, Petri Heil! (sk)

Basis: Gefängnis

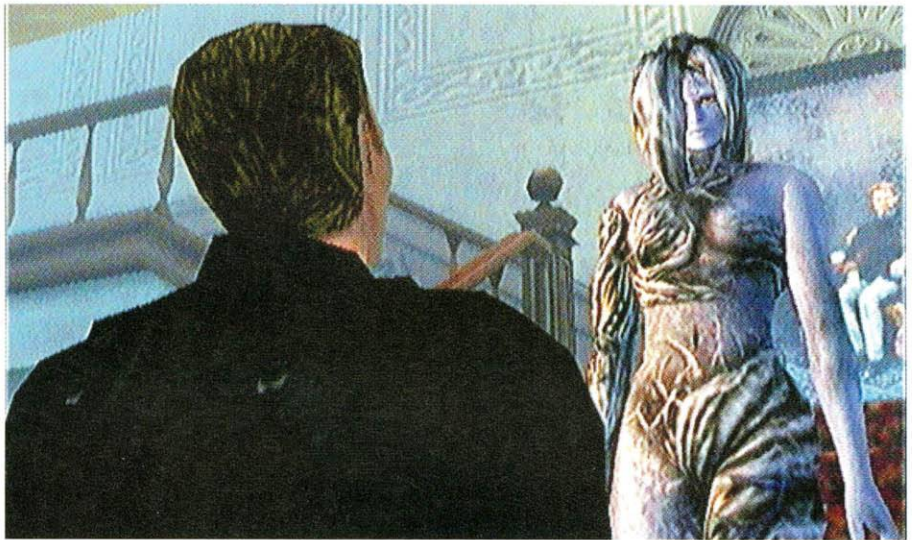
Rodrigo, der Wächter, torkelt vor eure Zelle – nehmt das Feuerzeug in die Hand und zündet es an, damit er eure Zellentür aufschließt.



Basis: Garage

Verlasst den Sicherheitsbereich und drückt den blinkenden Knopf links neben dem verschlossenen Garagentor (dort, wo die zwei Zombies noch in ihren Zellen herumwanken) – das Tor springt auf und ihr müsst gleich gegen vier Untote antreten. Ein Schuss auf das herumstehende Fass wirkt dabei allerdings Wunder...

Nachdem der Kampf vorüber ist, schnappt ihr euch den **Feuerlöscher** und den **kleinen Schlüssel**, der in der Nähe der Guillotine (hinter dem Gitter) herumliegt. Mit diesem Schlüssel lässt sich das Gitter zwischen dem Sicherheitsbereich und den Quartieren öffnen (hier werdet ihr von zwei Zombie-Hunden angegriffen) – so spart ihr euch zeitraubende Umwege.



Basis: Friedhof

Mit dem Feuerlöscher im Gepäck geht's zurück zum Anfang – mit dem hilfreichen Goodies lässt sich nämlich der brennende Hubschrauber löschen und anschließend der **Metallkoffer** bergen. Im Innern des Koffers (lässt sich durch genaues Betrachten im Inventar-Bildschirm öffnen) findet ihr eine **Plastikplatte** nebst Materialbeschreibung. Hiermit könnt ihr – der Profi ahnt's bereits – eine **Kopie des Adler-Amuletts** anfertigen, das ihr anschließend in die Vertiefung des verschlossenen Tors im Vorhof (dort, wo ihr Steve zum ersten Mal begegnet seid) einsetzen könnt. Auf dem Weg dorthin erwarten euch allerdings einige Zombies – also Arme hoch und feuern!

Basis: Brücke

Am Ende der Brücke angelangt, schiebt ihr den beweglichen Metall-Container über die Flammen, bis ihr über die Treppen nach oben laufen könnt. Oben erwartet euch auch sofort ein zombifiziertes Empfangskomitee – das nach ein paar gezielten Schüssen allerdings schnell wieder die Lust verliert. Folgt dem Weg gerade aus durch das prunkvolle Eisentor – bis ihr vor einem eindrucksvollen Palast steht. Erschießt die drei heranstürmenden Hunde und sammelt dann das **grüne Medaillon** vom Boden auf. Anschließend geht es durch die große Eingangstür.

Palast

Lauft die Stufen hinauf und geht rechts über den kleinen Balkon zum zweiten **Speicher-raum** – hier findet ihr neben einer Notiz der Sekretärin und weiteren **Farbbändern** auch jede Menge Goodies. Schiebt die herumstehende Kommode beiseite und nehmt die darunter liegende **ID-Karte** an euch. Nach genauerer Untersuchung im Inventory könnt ihr die ID-Nummer NTC0394 erkennen – merkt euch diese Nummer und legt die Karte (und alles, was ihr sonst nicht mehr braucht) in die Item-Box. Sobald ihr die ID in den Computer der Eingangshalle eingegeben habt, öffnet sich die Tür hinter dem Empfangstisch – geht

vorerst aber noch nicht hinein, sondern untersucht stattdessen den Raum hinter der blauen Tür. Zündet das Feuerzeug an, damit ihr von den Fledermäusen nicht angegriffen werdet und sammelt den in der Ecke liegenden **Metallkoffer** ein. Diesen könnt ihr allerdings nicht öffnen, weshalb er schnellstmöglichst in einer der Item-Boxen verschwinden sollte. Geht jetzt durch die eben geöffnete Tür, eliminiert die drei Zombies dahinter und folgt dem Gang bis zu einem weiteren herumwankenden Untoten. Erledigt ihn und geht durch die Tür am Ende des Gangs – jetzt solltet ihr vor einer Art "Trophäensammlung" stehen. Sucht hier nach einer großen Metall-Ameise und drückt den blinkenden Knopf darunter. [cutscene] Nun verschiebt sich der Schrank und ein Geheimraum kommt zum Vorschein – greift euch hier das **Steuer** und verlasst den Raum wieder (die beiden goldenen Pistolen könnt ihr jetzt noch nicht nehmen). Begeht euch jetzt

zur großen Eingangshalle, doch bevor ihr den Palast verlassen könnt, werdet ihr von einer [cutscene] aufgehalten. Jetzt schnell wieder zurück zur Trophäensammlung (die Geschwindigkeit beeinflusst euer End-Ranking!) und Knopf C und E auf der Mittelkonsole gedrückt. Versucht erneut, den Palast zu verlassen – doch auch dieses Mal müsst ihr vorher eine [cutscene] über euch ergehen lassen. Geht den Pfad entlang und durch das Gittertor – in dem kleinen Raum unter der Treppe findet ihr neben nützlichen Goodies eine weitere **Karte**. Kombiniert nun das Steuer mit der Vertiefung am Dock und dreht daran [cutscene] – auf in die Tiefen!

Unterwasser-Station

Ganz wichtig: Im hinteren Bereich des U-Bootes liegen die immens nützlichen **Seitentä-**

Kleine Kampfkunde:

Achtet immer auf eure Farbbänder und versucht, zu strategisch günstigen Zeitpunkten zu speichern (also vor einem Endgegner oder nach einem besonders hartem Kampf) und an leicht zugänglichen Orten zu speichern.

Immer die Munitions-Vorräte im Auge halten – ihr solltet deshalb niemals unnötig Munition verschwenden. Wenn ihr auf einen Zombie feuert, gebt ihm anschließend auch den Rest – denn sobald ihr den Raum wieder verlasst, "regenerieren" sich alle überlebenden Gegner.

Nehmt euch die Zeit, aller herumliegenden Tagebücher, Notizen und Memos aufzusammeln und durchzulesen – oft finden sich hier wichtige Hinweise für das spätere Spiel.

Rote Pflanzen solltet ihr sobald wie möglich der grünen Variante kombinieren.

Spart zusätzliche Munition, indem ihr eure Waffen auf die unterschiedlichen Gegner abstimmt. Einer Zombiehorde begegnet ihr z.B. am besten mit der Schrotflinte – Endgeg-

ner verlangen dagegen lieber nach Explosionspfeilen und Granatwerfer-Munition.

Verschwendet keine Erste-Hilfe-Sprays – sie stellen eure komplette Gesundheit wieder her und sollten deshalb erst dann von euch eingesetzt werden, wenn ihr euch in ernster Gefahr befindet.

Falls mehrere Zombies in der Nähe explosiver Fässer herumstehen, genügen oft schon ein bis zwei Schüsse mit der Standard-Pistole.

Obwohl ihr die meisten versteckten Goodies im Vergleich zu den Vorgängern nun leichter erkennen könnt, sind immer noch viele zusätzliche Items in Schränken und Schubladen versteckt.

Euer abschliessendes Ranking wird von mehreren Faktoren beeinflusst: Ob ihr speichert, Health-Sprays benutzt oder das Spiel innerhalb eines bestimmten Zeitlimits beendet. Auch die Geschwindigkeit, mit der ihr Steve im Waffen-Raum oder Rodrigo im Zellen-Trakt rettet, entscheidet über eure End-Bewertung.

schen herum – sie bringen euch zwei zusätzliche Item-Plätze, also nicht vergessen! Anschließend betätigt ihr den Knopf, um abzutauchen. Sobald ihr wieder angedockt seid, verlasst ihr das U-Boot wieder und folgt der Treppe nach unten bis zu einer Metalltür. Dahinter erwarten euch drei Zombies, die mittlerweile allerdings kein größeres Problem mehr darstellen sollten. Hinter dem Schreibtisch findet ihr ein weiteres **Farbband**, danach hebt ihr das Metalltor hoch und schlüpft hindurch. Nach dem Überqueren der Brücke öffnet ihr eine weitere Tür, dahinter wartet ein Fahrstuhl in der Ecke nur darauf, euch einen Stock höher zu bringen. Aktiviert hier das leuchtende Kontrollpult, mit dem sich der große Lasten-Kran bedienen lässt. Hievt mit seiner Hilfe die große Kiste nach oben – hier könnt ihr nun einfach vorbeispazieren und den Schalter betätigen. Natürlich ist auch das mal wieder schwerer, als es aussieht, denn sobald ihr dort angekommen seid, werdet ihr von insgesamt fünf fauligen Zombies angegriffen – die nach ein paar Kugeln allerdings auch recht schnell wieder alle Viere von sich strecken. Betretet anschließend die Transport-Plattform und sammelt die **Biohazard-Karte** auf – danach geht es wieder zurück über die Brücke und durch die linke Tür. Hier belästigen euch wieder ein paar Fledermäuse, die ihr mit dem Feuerzeug allerdings leicht verscheuchen könnt. Im hinteren Bereich befindet sich ein Pult mit drei Aussparungen, in die ihr – wer hätte das gedacht? – insgesamt drei Medallions einsetzen müsst. Eines habt ihr immerhin schon – deshalb steckt das grüne Medaillon an seinen Platz und begeben euch auf den langen Rückweg Richtung Militär-Basis.

Basis: Oberer Bereich

Geht allerdings nicht wieder die Treppe hinunter, sondern wendet euch nach rechts und öffnet das Tor zum Vorplatz. [cutscene] Kümmert euch nicht um den nervigen Störenfried, sondern hechtet Richtung Eingangstür – hier geht ihr dann rechts die Treppen hoch und durch die Tür am Ende des Korridors. Auf dem Tisch findet ihr die **Armbrust** und eine daneben liegende Notiz. Versucht den Raum zu verlassen und betrachtet nach der folgenden [cutscene] das Gemälde auf der anderen Seite des Sicherheitsglases. Versucht nun ein weiteres Mal, den Raum zu verlassen - eine [cutscene] später findet ihr euch in der Lobby wieder. Geht durch die Tür am hinteren Ende der Lob-

by, sie führt euch zum Umkleideraum. Beseitigt die hier herumwankenden Zombies, durchsucht alle Schränke und betretet durch die Tür am Ende des Raumes den Hygiene-Bereich. Lauft an Sauna und Dusche vorbei (nicht auf den nassen Fliesen ausrutschen!) und steigt in den Pool. Hier wadet ihr durch das polygonale Nass bis zu dem roten Drehrad – mit diesem lässt sich das ausströmende Wasser abstellen. Jetzt könnt ihr den am Grund des Pools liegenden **Schlüssel** aufsammeln und wieder zur Lobby zurückkehren. Öffnet die Tür neben den Telefonen, erledigt drei weitere Untote (erst den Kriechenden, dann den Rest) und betätigt den Knopf neben dem Fotokopierer. Die Maschine freut sich über soviel Aufmerksamkeit und spuckt eine weitere **Karte** aus – so ausgestattet betretet ihr den kleinen Seitenraum und öffnet mit dem eben gefundenen Schlüssel den Safe ... hier warten **explosive Pfeilspitzen** darauf, endlich in miefige Zombie-Körper getrieben zu werden! Verlasst den Raum wieder und benutzt die Biohazard-Karte am ID-Leser, um einen weiteren Durchgang zu öffnen. Folgt dem Gang bis zu seinem Ende und öffnet die Tür. Ihr gelangt auf einen kleinen Vorhof [cutscene] – weicht dem roten Strahl aus und hechtet so schnell wie möglich zur Treppe. Öffnet die rechte Tür und durchquert den dahinterliegenden Gang – die nächste Tür führt zu einem weiteren **Speicherraum**, den ihr auch benutzen solltet! Bevor ihr hier jedoch abspeichert, solltet ihr neben den herumliegenden Goodies unbedingt die **Pillen** von der Couch aufsammeln - Rodrigo kann sie sicherlich gut gebrauchen! Sobald ihr versucht, die braune Tür zu öffnen, bringt euch eine [cutscene] in den nächsten Abschnitt.

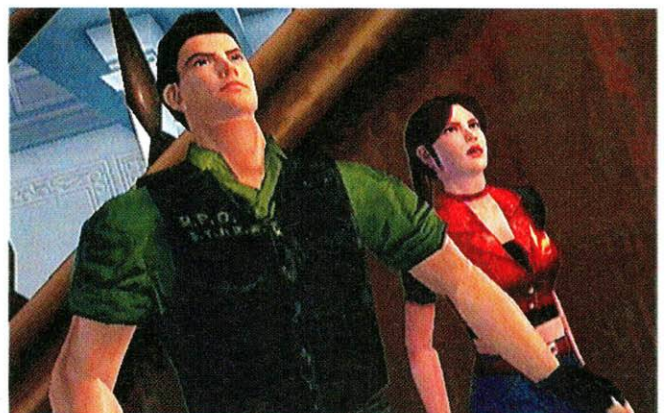
Steves Solo-Tour

Betretet den neuen Abschnitt und greift euch schnellstmöglich die beiden **Uzis** in der Ecke – mit der Armbrust im Anschlag geht ihr dann Richtung Treppe. [cutscene] Weicht dem hervorschnellenden Arm des Umbrella-Mutanten aus und erledigt ihn anschließend mit vier Explosions-Pfeilen – danach geht es weiter die Treppe hinunter. Nach der folgenden [cutscene] übernimmt ihr die Kontrolle von Sidekick Steve – haltet euch deshalb nicht mit langer Item-Suche auf sondern stürmt mit den Uzis im Anschlag durch die gierigen Zombie-Reihen, bis ihr am unterirdischen Wasserlauf angekommen seid. [cutscene] Hier schlüpft

ihr dann wieder in die schnuckelige Textur-Haut von Zombiehäscherin Claire. Fahrt nun mit dem Lift in den ersten Stock

Basis: Lagerraum

[cutscene] Öffnet die Holztür neben dem Jeep, entledigt euch der anwesenden Zombies und lauft geradeaus bis zur einer weiteren Tür. Jetzt befindet ihr euch in einer kleinen Galerie, bestehend aus mehreren Bildern und einem **Speicherpunkt**. Nehmt das **Farbband** vom Tisch und das **blaue Schild** von der Wand – anschließend kehrt ihr zum Lagerraum zurück und geht durch die Doppel-Tür nach draußen. Hier werdet ihr von Hunden angegriffen – macht mit ihnen kurzen Prozess und geht dann durch die nächste Tür wieder auf den Vorhof, wo immer noch der gierige Monster-Wurm auf euch wartet. Das kümmert euch allerdings wieder nicht viel, stattdessen flüchtet ihr ein weiteres Mal durch die Eingangstür ins Gebäude. Benutzt die Biohazard-Karte am Ende der Eingangshalle, um die zweite Sicherheits-Tür zu öffnen und folgt dem Weg, bis ihr wieder am kleinen Vorhof angelangt seid. Erledigt die herumspringenden Zombie-Hunde und platziert das blaue Schild in der entsprechenden Einbuchtung des Balkons. Ihr erhaltet die **Emblem-ID-Karte**. Mit dieser Karte spaziert ihr an den brennenden Fässern vorbei und die Leiter hinunter – hier könnt ihr nun das störende Gitter beseitigen. Passt beim nächsten Raum auf, nicht in die heißen Dämpfe hinein zu laufen, nehmt die rechte Treppe und geht durch die Tür. Hier benutzt ihr die Emblem-ID-Karte beim Tor-Scanner und schnappt euch den **Granatenwerfer**. Hinter der nächsten Tür greifen euch zwei Gummi-Tyrants (oder wie auch immer man diese biegsamen Biester nennen soll) an – eine wunder-volle Gelegenheit, um eure neue Waffe einmal auszuprobieren. Geht anschließend wieder zurück in den Dampf-Raum – diesmal nehmt ihr allerdings die andere Treppe nach draussen. Folgt dem Pfad zum Lift und fahrt in den zweiten Stock, hier öffnet ihr mit der Emblem-Karte die Gittertür. Dahinter wartet schon ein Zombie auf euch, also macht kurz den Abzugsfinger krumm und lauft dann über die Treppe auf die kleine Erhöhung. Wenn ihr euch das leuchtende Display genauer ansieht, erfahrt ihr mehr über die neueste Umbrella-Mutation – anschließend nehmt ihr das **rote Medaillon** vom Computer-Terminal und aktiviert die Sicherheits-Kameras.





Big Brother

Mit der Kamera könnt ihr frei im abgeriegelten Labor herumzoomen – das einzig Interessante befindet sich allerdings an der Wand. Zoomt auf das Bild mit dem Skelett und merkt euch die kleine Zahl am unteren Bildrand: 1126.

Begebt euch nun über den Lift und den Vorhof wieder ins Foyer, wo ihr mit der Biohazard-Karte die erste Sicherheitstür öffnen könnt (nun braucht ihr sie nicht mehr und könnt sie wegwerfen). Geht die Treppe hoch und ins Labor – die bisher verschlossen gebliebene Tür lässt sich nun mit dem Bilder-Zahlencode 1126 öffnen. Nachdem ihr das **Gemälde** von der Wand genommen habt und den Raum wieder verlassen wollt, kommt euch eine [cutscene] dazwischen. Rennt an den herumliegenden Mini-Monstern vorbei und verlasst so schnell wie möglich das Labor. [cutscene]

Wieder zurück im Foyer, nehmt ihr den Weg über den Vorhof (ob sich der Wurm nicht langsam selbst etwas blöd vorkommt?) und durch den "Hintereingang" des Gebäudes. Von hier aus geht ihr zu der kleinen Galerie (mit dem Speicherpunkt) zurück und hängt das Bild an die nun leere Stelle. [cutscene] Eine Miniatur-Nachbildung der Militär-Basis kommt zum Vorschein – lest die Podiums-Inschrift und notiert euch die Nummer 128. Jetzt schnappt ihr euch nur noch den **goldenen Schlüssel**, der auf dem Modell liegt und geht zurück in den Palast. Auf dem Weg dorthin greifen euch zwei Gummi-Tyrants an, die ihr aber aus Munitionsgründen (ausnahmsweise) verschonen und stattdessen einfach umgehen solltet.

Palast: Die Ahnengalerie

Der ganze Palast ist jetzt mit Zombies überfüllt, deshalb solltet ihr die Waffe immer hübsch im Anschlag behalten. Geht durch die braune Tür (die ihr am Anfang mit dem Computer geöffnet habt) und benutzt am Ende des Ganges den goldenen Schlüssel an der – na, wer weiß es? – goldenen Tür! Jetzt kommt ihr an eine Stelle, die hunderten deutscher Import-Fans Tränen in die Augen getrieben hat – das berühmt-berüchtigte Bilderrätsel. Dank deutscher Sprache und verständlicher Texte dürfte das für PAL-Spieler allerdings kein Problem darstellen, haltet euch einfach an diese Reihenfolge:

1. Lady Ashford
2. Stanley Ashford (Mann mit zwei Babies)
3. Thomas Ashford (Mann mit Tasse)
4. Arthur Ashford (rothaariger Mann)
5. Edward Ashford (Alter Mann neben Vase)
6. Alexander Ashford
7. Alfred Ashford (das grosse Anfangs-Bild)

Als Belohnung bekommt ihr eine **Vase**, die ihr im Inventory-Bildschirm genauer untersuchen solltet. In ihrem Innern findet ihr eine **blaue Ameise**. Geht nun in die Eingangshalle und von hier aus zum Speicherraum (Vorsicht, Zombies!). Holt die beiden goldenen Pistolen aus der Item-Box und platziert sie in den Einsparungen der verschlossenen Tür, damit diese sich öffnet. Auf dem Schreibtisch des dahinter befindlichen Arbeitszimmers liegt eine Notiz, die euch (mehr oder weniger direkt) auf die Lösung des nächsten Rätsels hinweist. Geht nun zu dem sonderbaren "Zahlen-Schrank" und drückt die Knöpfe in dieser Reihenfolge:

1. Links, Rechts
2. Links
3. Rechts
4. Rechts, Rechts, Rechts

Ihr erhaltet nun vier Zahlen: 1, 9, 7 und 1. Gebt dieses Passwort in den Computer ein, damit sich ein Geheimgang öffnet. [cutscene] Den heranstürmenden Gummi-Tyrant habt ihr schnell erledigt – danach geht es durch den Gang und über eine Brücke.

Herrenhaus

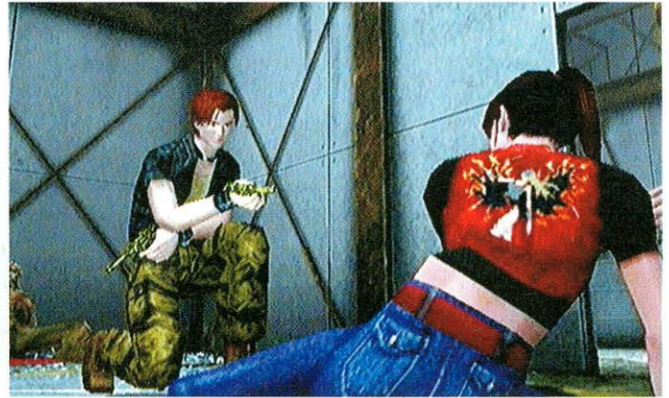
Den Weg zum Herrenhaus müsst ihr euch sprichwörtlich "freikämpfen" – entweder ihr umgeht die Mutanten einfach oder reißt sie mit ein paar Explosions-Pfeilen in Stücke. Seid ihr dann – auf die eine oder andere Weise – im Haus angekommen, solltet ihr zuallererst das Feuerzeug benutzen, um die lästigen Fledermäuse loszuwerden. Geht dann durch die Tür links neben der Treppe, erledigt den angreifenden Gummi-Tyrant und holt euch anschließend das herumliegende **Farbband**. Nun verlasst ihr den Raum wieder und geht die Treppen hoch – die rote Tür sollte euer nächstes Ziel sein. Nach der [cutscene] öffnet ihr die Tür am Ende des linken Ganges und gelangt in ein Schlafzimmer, in dem eine Musikbox steht. Sobald ihr diese einschaltet, verschiebt sich das Bett und ihr gelangt in den Besitz eines weiteren **Schlüssels**. Verlasst den Raum jetzt wieder und kehrt in den Palast zurück – denkt auf eurem Weg nach unten allerdings an die herumirrenden Mutanten!

Die Ausstattung macht's

Mit dem soeben gefundenen Schlüssel lässt sich die Tür gegenüber des Speicherraums öffnen, dahinter liegt das Casino der Villa. Sammelt die überall verstreuten Goodies ein und öffnet im hinteren Bereich der Eingangshalle die braune Tür. Am Ende des Ganges ist eine weitere Tür, die ihr mit dem neuen Schlüssel öffnen könnt. Beim Eintreten überraschen euch zwei Gummi-Tyrants, erledigt sie so schnell wie möglich und sammelt dann den Hunk-Report, die **Adler-Platte** und alle herumliegenden Items auf. Derart bepackt lauft ihr nun wieder zurück zum Speicherraum und verstaubt alles Nutzlose in der Item-Box. Nehmt unbedingt die Pillen, das blaue Schild und das Feuerzeug mit, speichert ab und macht euch dann auf den beschwerlichen Weg zum Anfang eures Abenteuers – das Gefängnis.

Zurück zur Basis

Wenn ihr das Feuerzeug und die Pillen in eurem Inventar habt, erwartet euch beim Betreten des Zellentrakts eine [cutscene], bei der ihr einen **Dietrich** erhaltet. Geht jetzt zu der Guillotine hinter dem Gitter und setzt das blaue Schild in die Aussparung der dahinterliegenden Tür ein. Nehmt eine möglichst kraftvolle Waffe in die Hand, denn es erwarten euch jede Menge gierige Zombies. Versucht, das herumstehende Fass zu treffen – nur so könnt ihr gleich mehrere Untote auf einmal erledigen. Geht den Gang entlang bis ihr zu mehreren aufeinander gestapelten Kisten kommt – dahinter findet ihr eine Item-Box. Jetzt schiebt ihr die eingeklemmte Kiste bei der Tür zur Seite und betretet den nun freigelegten Raum. Überraschenderweise befindet ihr euch jetzt wieder im Computerraum. Da ihr jetzt nicht mehr gezwungen seid, durch den Sicherheitskorridor zu gehen, könnt ihr jetzt endlich alle Items aus den Sicherheitsboxen holen. Vergesst keinesfalls den Feuerlöscher – falls ihr ihn in einer der Boxen abgelegt habt – seine Dienste werdet ihr noch brauchen. Betretet nun das Gebäude, vor dem ihr die Zombies mit dem Fass ausgeschaltet habt. Im kleinen Raum auf der rechten Seite liegt eine



rote Akte, die ihr auch sofort einstecken solltet. Anschließend geht es durch die Tür hinter der Trennwand weiter. [cutscene] Hier warten – was auch sonst? – zwei Untote auf euch, gebt ihnen deshalb schnell den Gnadenschuss und schaut euch den herumstehenden **Metallkoffer** genauer an. Mit dem Dietrich könnt ihr das Schloss knacken und eure Standard-Pistole anschließend mit einem hübschen **Upgrade** aufrüsten. Die könnt ihr auch gleich recht gut gebrauchen, denn nachdem ihr in den vorherigen Raum zurückgekehrt seid, [cutscene] werdet ihr von einem Zombie-Doc angegriffen. Nachdem ihr ihn erledigt habt, solltet ihr ihn durchsuchen – das von ihm hinterlassene **Glasauge** könnt ihr nämlich in dem kleinen Büro nebenan in den Schädel des Plastikmodells stecken, woraufhin sich ein weiterer Geheimgang öffnet. Steigt die Treppe hinunter.

Folterkammer

Gleich nach dem Betreten der geheimen Kammer stürmen drei Untote auf euch zu, die für geübte Finger mittlerweile aber kein größeres Problem mehr darstellen sollten. In der Nähe des Portraits befindet sich eine Tür, durch die ihr ein Stockwerk tiefer gelangt. Ihr solltet euch nun in einem Raum mit vier Statuen befinden – eine von ihnen trägt ein **Schwert**, das ihr an euch nehmt. [cutscene] Jetzt heißt es schnell handeln: Dreht die Statue in der Mitte des Raumes, bis ihr wieder in Sicherheit seid – anschließend steckt ihr das soeben erbeutete Schwert in die Öffnung der (erst jetzt sichtbaren) kleinen Statue. Der Lohn eurer Mühen: Eine **Noten-Walze**. [cutscene] Nachdem auch der letzte Zombie am Boden liegt, verlasst ihr das Haus wieder Richtung Palast. Macht euch auf einige herumtorkelnde Untote gefasst!

Palast: Casino

Nachdem ihr wieder im Palast angekommen seid, kombiniert ihr die Noten-Walze mit der freien Stelle des Casino-Pianos. Eine hübsche Melodie ertönt, woraufhin sich [cutscene] einer der Spielautomaten öffnet ... was auch sonst? Aber wie auch immer – im Innern des Automaten findet ihr die **rote Ameise**. Geht zwei Räume weiter zur Item-Box und holt euch die blaue Variante, mit beiden im Gepäck geht's dann Richtung Herrenhaus. Auf dem Weg dorthin warten vier Zombies und zwei Gummi-Tyrants. Während ihr die erste Gegner-Ansammlung mit zwei

Explosions-Pfeilen gleich reihenweise flachlegen könnt, solltet ihr euch bei den beiden härteren Mutanten schon etwas vorsehen – sie stürzen nämlich in sehr kurzen Abständen auf euch zu.

Herrenhaus: Unterm Dach

Im Haus angekommen, sprintet ihr die Treppe hinauf und erledigt auf dem Weg nach oben alle Zombies, die euch dabei in die Quere kommen. Endlich unter dem Dach angekommen, wählt ihr diesmal den rechten Weg und platziert die rote Ameise auf der Musik-Box. Sie öffnet sich und ihr könnt die **Musik-Scheibe** entnehmen. Dadurch öffnet sich ein weiterer Geheimgang, der nach oben direkt unters Dach führt – hüpfet deshalb aufs Bett und klettert die Leiter hoch. So gelangt ihr in das recht seltsame "Spielzimmer" der beiden Ashford-Geschwister, ein runder Raum mit einem Karussell in der Mitte. Hier findet ihr den **Libellenschlüssel** (in der Nähe des herumliegenden Cellos), den ihr euch im Inventory einmal genauer ansehen solltet. Steckt ihn anschließend in den Mund der Ameisen-Zeichnung [cutscene] – nun könnt ihr noch eine Etage höher klettern. Hier angekommen steckt ihr sogleich das **Farbband** und die herumliegenden Zeitungen ein, nachdem ihr die Kiste an die Glasvitrinen geschoben habt, könnt ihr zusätzlich noch einen Brief von Alfred und das **blaue Medaillon** finden. Geht nun zurück in Alfreds Zimmer [cutscene] und hebt die **blonde Perücke** auf [cutscene].

Flucht

Macht euch auf dem schnellsten Weg zurück zum Palast, speichert das Spiel und schnappt euch die beiden Medaillons aus der Item-Box. Anschließend geht ihr zum U-Boot und dockt an die Unterwasser-Station an. [cutscene] Folgt Steve ins Labor, rennt an den herumstehenden Untoten vorbei und nehmt die rechte Tür. Setzt jetzt die noch verbliebenen zwei Medaillons an die entsprechenden Vertiefungen des Pultes – danach könnt ihr endlich den Knopf drücken. [cutscene] Jetzt müsst ihr nochmal raus – vorher solltet ihr euch jedoch auf jeden Fall mit jeder Menge schlagkräftiger Waffen (Explosions-Pfeile und Granatwerfer) eindecken. Rennt durch das Labor, an den Zombies vorbei und durch die zweite Tür. Nachdem ihr die Brücke überquert habt, nehmt ihr den Lift nach oben zum Kran-Kontrollraum. Hinter der nächsten Tür könnt ihr mit dem Hebel die Brücke anheben. [cutscene]

Überquert sie anschließend und untersucht die Leichen hinter der Tür. Eine von ihnen hat den **K-402-Schlüssel** bei sich, den ihr natürlich sofort einsteckt. Jetzt den ganzen Weg wieder zurück, mit dem kleinen Lift nach unten und mit dem soeben gefundenen Schlüssel die mit K-402 beschriftete Tür geöffnet. Hier könnt ihr euch a: mit Goodies eindecken und b: das Spiel sichern. Schiebt nun beide Kisten in den Lift, damit sich die Türen schließen lassen. [cutscene] Achtung: Sobald ihr den Lift betreten habt, startet ein 5minütiger Countdown, haltet euch auf dem folgenden Weg also nicht unnötig auf!

Final countdown

Sobald ihr mit dem Aufzug angekommen seid, wendet ihr euch nach links und geht durch die Tür. [cutscene] Haltet genug Abstand und feuert so viele Explosions-Pfeile wie möglich auf das Monstrum – habt ihr nicht mehr ausreichend Munition dabei, wechselt ihr am besten zum Granatwerfer. Kommt ihm nicht zu nahe, sonst schleudert er euch ins Feuer oder über das Geländer in die Tiefe. Sobald ihr den Tyrant-Mutanten mit ausreichend Blei eingedeckt habt, knallt er vornüber auf den Boden und ihr könnt an ihm vorbei rennen. Flüchtet über das U-Boot zurück zum Unterwasser-Labor und wieder ins Flugzeug. [cutscene]

Gerettet?

Speichert ab und bewaffnet euch an der Item-Box mit allen schlagkräftigen Waffen und ausreichend Heilmitteln. So ausgerüstet geht es dann durch die Tür in den Rumpf des Flugzeuges, wo euch [cutscene] jemand mit ziemlich mieser Laune erwartet...

Die beste (oder eure einzige?) Chance ist, immer hübsch außerhalb seiner Reichweite zu bleiben (nicht zu lange an derselben Stelle stehen) und ihn solange mit den härtesten Waffen (am besten Explosions-Pfeile oder Granatwerfer) einzudecken, bis er stark blutet. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen! Lockt ihn in die Mitte der Laderampe und haut auf den blauen Schalter neben der Cockpit-Tür. [cutscene] Bye, Bye, Tyrant!

Ende von CD1

Ist Claire & Steve die Flucht gelungen? Welche Rolle spielt der mysteriöse Ashford? Und wofür ist die zweite CD? Bleibt gespannt – den zweiten Teil unserer Komplettlösung gibt's nächsten Monat! ■ (sk)



Sword Of The Berserk: Guts' Rage NTSC-Version

Puck's Mini-Spiel:

Beendet das Spiel auf leichtem Schwierigkeitsgrad erfolgreich um das Mini-Spielchen freizuschalten.

Kampf-Arena-Modus:

Beendet das Spiel auf normalem Schwierigkeitsgrad erfolgreich um an den Kampf-Arena-Modus zu gelangen.

"No limit"-Modus:

Beendet das Spiel auf schwerem Schwierigkeitsgrad erfolgreich und ihr erhaltet den "No limit"-Modus.



All-Star Baseball 2001 US-Version

(Gebt die jeweiligen Codes im Cheat-Bildschirm ein.)

Kleine Spieler: TOMTHUMB
Großer Baseball: BCHBLKTPY
Baseball-Spuren: WLDWLDWST

Eidechsen-Team: Startet ein Freundschaftsspiel im Kaufmann-Stadion und versucht eines der Schilder zu treffen auf denen "Win a lizard" steht. Schafft ihr dies, verwandeln sich eure Spieler in Eidechsen.



NBA ShootOut 2000 US-Version

Hier einige Tips zur Steuerung:

Offensive:

Spezial-Trick: Dreieck drücken.
"Back-down": Dreieck gedrückt halten.
Antäuschung: Kreis drücken.
Tip-In: Kreis drücken (beim Rebound).

Dunking:

Alley-Oop: **L1** + A drücken.
Normaler Dunk: **L1** + **△** drücken.
Power-Dunk: **L1** + **○** drücken.
Schwieriger Dunk: **L1** + **□** drücken.

Ballführung:

Drehung: **R2** + **△** drücken.
Durch die Beine: **R2** + **○** drücken.
Crossover: **R2** + A drücken.
Hinter dem Rücken: **R2** + **□** drücken.

Verteidigung:

Ball klauen: **□** gedrückt halten.
Offensives Foul erzwingen: **L1** drücken.

Jeden Dienstag von
18.00 bis 21.00 Uhr!

CHEATS & INFOS
09 31-4 06 91 70
CYPRESS-HOTLINE

Absichtliches Foul: **○** drücken.
"Cherry Pick": **R2** drücken.
Spieler wechseln: **L2** gedrückt halten und dann **△**, **○**, A oder **□** betätigen.



Rollcage 2 PAL-Version

(Gebt die jeweiligen Codes als Passwörter ein um die Cheats zu aktivieren.)

Alles freischalten:

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Alle Kurse:

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Alle Kampf-Kurse:

YOU.HAVE.A.LOTA.EAPLODING.TO.DO

Alle Fahrzeuge:

WHEELS,..METAL,..ITS.....THE.BIN!

ATD Geist-Fahrzeuge:

WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Zerstörungs-Modi:

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Mega-Geschwindigkeits-Modus:

LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Spiegel-Modus:

I.AM.THE.MIRROR.MAN,..OOOOOOOOOO!

Verfolgungs-Modus:

PURSUIT,..A.SUIT.MADE.FROM.CATS

"Rubble-Soccer"-Modus:

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Survival-Modus:

HERE.TODAY,..GONE,..LATE.AFTERNOON

PS2 Tekken Tag Tournament NTSC-Version

Galerie-Modus: Um an den Galerie-Modus zu gelangen, müsst Ihr Devil freispielen.

Tekken-Bowling-Modus: Um dieses Bonus-Spiel zu erhalten, müsst Ihr Ogre freischalten.

Theater-Modus: Der Theater-Modus wird zugänglich, sobald ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet habt.

Bonus Charaktere: Beendet das Spiel mit jedem Charakter einmal erfolgreich um versteckte Kämpfer freizuschalten.



Tee Off US-Version

Schläger, Bälle und Charaktere freischalten: Beendet den "World Tour"-Modus auf Schwierigkeitsgrad eins um sämtliche Schläger, Bälle und drei der Bonus-Charaktere freizuschalten.

Die restlichen Golfer erhaltet ihr, wenn die Welt-Tournee auch auf den Schwierigkeitsgraden zwei bis vier erfolgreich beendet wird.



Dance Dance Revolution: 2nd Remix NTSC-Version

Super-Modus: Gebt im Titelschirm folgende Tastenkombination ein:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

Paint-Modus: Zunächst müsst ihr im Optionsmenü folgende Einstellungen aktivieren:
Level: 7

Max Stage:

5 (leicht), 3 (normal) oder 1 (schwer)

Time Limit:

On

Game Over:

2nd Remix
Begeht euch in den Titelschirm und gebt Folgendes ein: **→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.**
Nun noch im Menü **Select** drücken und der Paint-Modus sollte erscheinen.

Anderer Modus: Begeht euch in den Spielmodus-Auswahlbildschirm und drückt zweimal unten.

(Die untenstehenden Tastenfolgen werden im Spielmodus-Auswahlbildschirm eingegeben. Zunächst müsst ihr jedoch den "Anderer Modus"-Code aktiviert haben!)

Maniac-Modus: **↓, ↓.**

Zu normalem Modus wechseln: **↑, ↑.**

Folgende Modi werden freigeschaltet, indem ihr die jeweilige Tastenfolge in der Song-Auswahl eingibt:

Links-Modus: **Select**, **←** (achtmal).

Rechts-Modus: **Select**, **→** (achtmal).

Versteckt-Modus: **Select**, **↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.**

Gemischt-Modus:

Select, **↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, →, ←.**

Spiegel-Modus:

Select, **←, →, ←, →, ←, →, ←, →.**

Klein-Modus:

Select, **←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑.**



Command & Conquer 64 PAL-Version

Cheat-Modus:

Gebt folgende Tastenkombination im Bildschirm mit der Aufforderung "Start drücken" ein: B, A, R, R, A, C-**→, ↑, ↓, A.** Habt ihr den Code korrekt eingegeben, erklingt ein Ton. Wählt nun die "Replay Mission"-Option im

Hauptmenü. Per Druck auf die L-Taste erscheint die Missions-Auswahl, mit R wählt ihr euer Team.

Während einer Mission könnt ihr mit L+R (gleichzeitig drücken) Debug-Informationen abrufen. Drückt ihr L, R und oben auf dem Steuerkreuz gleichzeitig gewinnt ihr die Mission automatisch. Mit L + R + ↓ geht die Mission sofort verloren.

Kampf-Bildschirm verändern:

Haltet ihr L im Kampf-Bildschirm gedrückt, könnt ihr mit C-↑ und C-↓ das Bild vergrößern oder verkleinern.

Cyber Tiger

PAL-Version



(Um folgende Boni freizuschalten, nehmt ihr einige Namensänderung vor. Wessen Namen ihr verändert, ist dabei egal.)

Vulkan-Kurs: Sthelens
 Als Alien spielen: Ufo
 Als Geist-Bergmann spielen: Goldgr
 Als Biker spielen: Delvis
 Als Tiger spielen: Tigerrrr
 Als Cindy spielen: Instyle
 Als Kimmi spielen: Rapper
 Als Tiger im 70er-Kostüm spielen: Liltiger
 Als Tiger im 80er-Kostüm spielen: Prodigy
 Als Little Mark im 70er-Kostüm spielen: Brat
 Als Little-Mark im 80er-Kostüm spielen: Marko
 Als Billy im schwarzen Sweater spielen: Cybertw
 Als Billy im weißen Shirt spielen: Willi
 Als Inga im Flower-Power-Kostüm spielen: Retro
 Als Chip im Bonus-Kostüm spielen: Ice
 Als Traci im Leoparden-Kostüm spielen: Safari

Rayman 2

PAL-Version

Globex-Disc Zugang aus dem Start-Menü:
 Drückt Start, haltet dann L und R gedrückt und betätigt viermal B.

Bonus-Level immer erhalten:

Drückt folgende Tastenkombination bevor der Schriftzug "Access denied" erscheint: A, B, A, Y, A, Y.

Textur-Mix: Diese Tastenfolge bescheert euch einen munteren Mix der Texturen:
 ↓, A, ↓, B, A, Y, A, A.

Rayman als VMS-Icon: ↑, A, Y, ↓, Y, A, ←, →.

Need For Speed 4

PAL-Version

Phantom Konzeptwagen fahren: Um dieses Gefährt freizuspielen, müsst ihr alle sechs Runden im Tournament-Modus gewinnen.

Patrol-Wagen: Bringt mindestens zehn Temposünder im "Hot Pursuit"-Modus zur Strecke.

Hupen: Haltet **R1** gedrückt und betätigt oben auf dem Steuerkreuz um eure Kontrahenten zu belästigen.

Lampen aktivieren:

Scheinwerfer: **L1** gedrückt halten, dann ↑ auf dem Steuerkreuz.

Blinker links: **L1** gedrückt halten, dann ← auf dem Steuerkreuz.

Blinker rechts: **L1** gedrückt halten, dann → auf dem Steuerkreuz.

Sirene (nur bei Verfolgungswagen): **L1** gedrückt halten, dann ↑ auf dem Steuerkreuz.

Cheat Codes: Haltet die jeweiligen Buttons während des Ladens gedrückt, nachdem ihr ein Rennen gestartet habt.

Verschwommene Sicht: ↑ + **L2** + **R1**

Cockpit-Sicht: ↑ + **△** + A

Schwere Wagen (nur im "Test Drive"- und "Hot Pursuit"-Modus!): ← + **□** + **○**

Langsame CPU-Wagen (nur im "Tournament"- und "Special Events"-Modus!):
 ← + **□** + **○**

Resident Evil: CODE Veronica

PAL-Version

Battle-Modus: Beendet das Spiel einmal erfolgreich um den Battle-Modus freizuschalten. Hier besucht ihr ausgewählte Räume des Spiels erneut und habt die Aufgabe, sie in möglichst kurzer Zeit von sämtlichen Kreaturen zu befreien. Je nach gewähltem Charakter, stehen euch dafür unterschiedliche Waffen zur Verfügung.

Ego-Perspektive im Battle-Modus: Kurz bevor ihr mit Claire aus der Arktis fliehen wollt, kommt eine Cut-Scene, in der Alfred sein Sniper-Gewehr fallen lässt. Sammelt es noch schnell ein, bevor ihr euch aus dem Staub macht.

Steve im Battle-Modus: Um Steve im Battle-Modus steuern zu können, müsst ihr während des Spiels den Nachbau des goldenen Revolvers finden. Dieser befindet sich im Keller der Trainingsanlage auf CD2. Begebt Euch dort in den Raum, indem ihr auch eine Kiste samt Speicherpunkt findet. Nun müsst ihr die Schubladen in folgender Reihenfolge öffnen: rot, grün, braun.

Albert Wesker im Battle-Modus: Um Wesker freizuschalten müsst ihr mit Chris ein sehr gutes Ranking im Battle-Modus erzielen.

Claire, die Zweite: Um ein alternatives Kostüm für Claire im Battle-Modus freizuschalten, müsst ihr mit der Original-Claire ein sehr gutes Ranking erzielen.

Chris, die Zweite: Um ein alternatives Kostüm für Chris im Battle-Modus freizuschalten, müsst ihr ihn mit Wesker durchspielen.

Linear-Launcher im Battle-Modus: Erzielt mit Chris, Steve, Wesker und den beiden Versionen von Claire ein A-Ranking im Battle-Modus. Startet ihr das Spiel erneut, sollte sich nun der Linear-Launcher in eurem Inventory befinden.

Als Hunk spielen: Beendet das Spiel in weniger als dreieinhalb Stunden und sammelt dabei sämtliche Dateien ein, um Hunk freizuschalten.

Star Wars Episode 1: Racer

US-Version

Bonus Charaktere: Um die versteckten Fahrer freizuschalten, müsst ihr auf den jeweiligen Kurs folgende Zeiten unterbieten:

Seulba

The Boonta Classic
 Galactic Circuit
 Rundenzeit: 02:04:210
 Gesamtzeit: 06:20:012

Aldar Beedo

Beedo's Wild Ride
 Amateur Circuit
 Rundenzeit: 01:02:986
 Gesamtzeit: 03:16:697

NEU!!! Hotline-Service ohne Kompromisse!

Endlich sind wir **16 Stunden täglich** (8.00 bis 24.00 Uhr) für Euch da - auch am Wochenende! Einfach

0190/824668

wählen - und Ihr werdet (für 3,63 DM/Min.) mit einem unserer Spiele-Spezialisten verbunden. Die haben immer die aktuellsten Tips, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für Euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, daß Ihr auch den Tip bekommt, den Ihr braucht. Sonst kriegt Ihr Eure Telefongebühren zurück!

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier 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!

Syphon Filter 2 PAL-Version

Immer guter Zustand:

D008 9DE0 0006
8008 9DE2 3C00

Unendlich viel Gesundheit

(Achtung: Auch die Gegner sind unverwundbar, Ihr müsst sie per Head-Shot ausschalten!):

D008 9E28 0008
8008 9E2A 3C00

Timer anhalten (L1 + R1)

weiter mit (L2 + R2):

D012 8238 0003
8005 CAC8 FFFF
D012 8238 000C
8005 CAC8 0000

Alle Cheats und Multiplayer-Boni freischalten:

8011 F32C FFFF
8011 F32E FFFF

Unendlich viel Munition nach Aufnahme:

D006 481C 0002
8006 4820 0000

Max. Munition-Codes:

Schallgedämpfte 9mm: 8012 A3AC 0063
9mm-Pistole: 8012 A3B0 0063
.45-Pistole: 8012 A3B4 0063
M-16: 8012 A3B8 0063
Schallgedämpfte HK-5: 8012 A3BC 0063
HK-5: 8012 A3C0 0063
PK-102: 8012 A3C4 0063
Schrotflinte: 8012 A3C8 0063
UAS-12: 8012 A3CC 0063
G-18: 8012 A3D0 0063
BIZ-2: 8012 A3D4 0063
K3G4: 8012 A3D8 0063
H11: 8012 A3DC 0063
Schallgedämpftes
Scharfschützengewehr: 8012 A3E0 0063
Scharfschützengewehr: 8012 A3E4 0063
Nachtsichtgewehr: 8012 A3E8 0063
Armbrust: 8012 A3EC 0063
M-79: 8012 A3FC 0063
Granaten: 8012 A400 0063
Nervengasgranaten: 8012 A404 0063
C4-Sprengstoff: 8012 A408 0063
Tränengaswerfer: 8012 A418 0063

Resident Evil Survivor PAL-Version

Unendlich viel Gesundheit: 800A 8734 00C8

Unendlich viel Munition: D006 FD9C 0002
8006 FD98 0000

Railroad Tycoon II PAL-Version

Unendlich viel Geld für das jeweilige Level:

Die stählerne Faust: 8015 DAB2 7FFF
Ein Stück vom Kuchen: 8018 2826 7FFF
Eine Nation wächst zusammen: 8018 245E 7FFF
Silberboom und
Marktzusammenbruch: 8017 E20E 7FFF
Stippvisiten und Versprechungen: 8019 669E 7FFF
Eine Kluft wird geschlossen: 8018 284E 7FFF
Exzess im Orient Express: 8019 0E16 7FFF
Netz aus Eisen: 8018 86A6 7FFF
Auf dem Weg ins 20. Jahrhd: 8019 7F1A 7FFF

MediEvil 2 PAL-Version

Unendlich viel Energie: 800F 04B0 012C
800F 27E4 012C
800F 27E8 012C
800F 27EC 012C
Magisches Schwert: 800F 04E8 0001
Pistole: 800F 04F0 00FF
Hammer: 800F 04F4 0001
Bogen: 800F 04F8 00FF
Flammen-Bogen: 800F 04FC 00FF
Axt: 800F 0500 0001
Gatling Maschinengewehr: 800F 0504 00FF
Schrotflinte: 800F 0514 00FF
Bomben: 800F 0518 00FF
Silberschild: 800F 0528 00FF
Goldschild: 800F 052C 00FF
Geld: 800F 0538 00FF

Colony Wars - Red Sun PAL-Version

Unendlich viele Credits: 8004 264A 0098
Max. Teile möglich: 8004 263C 0009
Max. Anzahl Platz H1: 8004 261A 0063
Max. Anzahl Platz H2: 8004 261E 0063
Max. Anzahl Platz H3: 8004 2622 0063
Max. Anzahl Platz H4: 8004 2626 0063
Max. Anzahl Platz H5: 8004 262A 0063
Max. Anzahl Platz H6: 8004 262E 0063
Max. Anzahl Platz H7: 8004 2632 0063
Max. Anzahl Platz H8: 8004 2636 0063
Max. Anzahl Platz H9: 8004 263A 0063
Waffenmodifizierer H1: 8004 2618 ????
Waffenmodifizierer H2: 8004 261C ????
Waffenmodifizierer H3: 8004 2620 ????
Waffenmodifizierer H4: 8004 2624 ????
Waffenmodifizierer H5: 8004 2628 ????
Waffenmodifizierer H6: 8004 262C ????
Waffenmodifizierer H7: 8004 2630 ????
Waffenmodifizierer H8: 8004 2634 ????
Waffenmodifizierer H9: 8004 2638 ????
Max. Abschüsse: 8004 263E 0063
8004 2640 0063
8004 2642 0063

Schiffsmodifizierer: 8004 264C 000?
Unendlich viele Schilde (GameBuster 2.2 oder höher nötig): D204 D4A4 0D00
1004 D4A4 0200
Unendlich viel Rumpf (GameBuster 2.2 oder höher nötig): D204 D4A8 0A00
1004 D4A8 0200
Keine Panzer und durch Berge fliegen (2. Mission): D00F 4CE2 0C00
800F 4CE2 3C00

Folgende Digits könnt Ihr beim Waffenmodifizierer einsetzen:

0000 - GP Laser MK I
0001 - GP Laser MK II
0002 - GP Laser MK III
0003 - Shield Laser
0004 - Shield Laser MK II
0005 - Hull Laser MK III
0006 - Hull Laser
0007 - Hull Laser MK II
0008 - Shield Laser MK III
0009 - Cooled GP Laser
000A - Cooled Shield Laser
000B - Cooled Hull Laser
000C - Plasma Cannon
000D - Gauss Gun
000E - Scatter Gun
000F - BFG
0010 - Sha'Har Grapple
0011 - Turret Laser
0015 - SAAD Laser
0018 - Shield Missile
0019 - Shield Missile MK II
001A - Weak Shield Missile
001B - Hull Missile
001C - Hull Missile MK II
001E - Plasma Missile
0020 - Stun Missile
002C - Decloaker Missile
002D - Cloak Device
002E - Frapple Gun
002F - Offence Pod
0030 - Defence Pod
0031 - Repair Pod
0032 - ECM Pod
0033 - Phase Distorter Beacon
0034 - Waypoint Beacon
0035 - Cooling Vents
0036 - Heat Sinks
0037 - Recharge Boost
0038 - Shield Maximiser
FFFF - leer

Folgende Digits könnt Ihr beim Schiffsmodifizierer einsetzen:

0 - Magentech CR8 Snapdragon
1 - Zaibatsu Zu-7 Ryusei
2 - Zaibatsu Zu-15A Shinden
3 - Harper-Jones H25 Cobra
4 - Harper-Jones H4E Magnum
5 - BSI 919 Medusa II
6 - BSI 303 Hyper Zeroid
7 - BSI 606 Super Medusa
8 - Sha'Har Fighter



E3 in Los Angeles

Großer Messe-Bericht - Überraschungen garantiert!



Fur Fighters

Pelzige Action von Acclaim



MSR: Metropolis Street Racer

Endlich beim Tester-TÜV



Perfect Dark

Wenn's jetzt nicht kommt, dann nie!



The World Is Not Enough

The Game Is Good Enough?



Dinosaur Planet

Neues Rare-Highlight?



fun generation 07 / 2000...
...ab 21. Juni überall erhältlich!

ANSCHRIFT DER

REDAKTION:
CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
fun generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 40691 23
E-Mail:
redaktion@fungeneration.com

ANSCHRIFT DES

ABONNEMENT-SERVICES:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 071 32 - 959231
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 071 32 - 9591 01
Abo-E-Mail:
vogelabo@dsb.net

REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
CHEFREDAKTEUR: Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Daniel Johannes
REDAKTION: Simon Krätschmer
AUTOREN: Winnie Forster, Oliver Ehrle
LAYOUT: Robert Bannert, Georg Behringer, Miriam Eisele, Stefan Kacher
GRAFISCHE UND KONZEPTIONELLE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: fun generation
ANZEIGENLEITER: Wolfgang Hartmann · Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13 · Fax.: 09 31 / 4 06 91 15
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 16
VERTRIEBSLEITER: Axel Herbschleb
NACHDRUCK: © by fun generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags erlaubt.
SPECIAL THANK: Leandro Di Tella, Stephanie Lochner, Studio OxmoX

VERLAG:

CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.01.2000

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen,
Tel: +49 - 0 22 34 / 9 63 65-0, Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

Bezugspreise:

Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland),
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und
Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart
(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg

Litho: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (1) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion fun generation recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in fun generation erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auf werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
Verkaufte Auflage (IVW 4/99) 35.154 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:



10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Postgebühren:
DM = 7.8 05z. Porto 6.90 zzgl. NN-Geb.

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden
KRANZGAM 5
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
KRANZGAM 5
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial- Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

3% Rabatt!
Spenden Sie mit dem Theo Kranz Versand Gutschein!
keine Nachnahmegebühr!
feiern Sie mit Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei! Ab sofort können Sie auch per Nachnahme (inkl. Versand) bezahlen, hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolentitel erhalten Sie einen **10 Jahre** Rabatt (Skonto)!

PlayStation

PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
R68-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP	119,95
Pistole Scorpion	69,95
Pro Guard Case - Blaze	69,95
Gamecluster CDX	84,95
MPDern IV	84,95
Multi Fan	44,95
Space Station	24,95

PlayStation

Jackie Chan's Stuntmaster	59,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
Legend of Legaia	59,95
Martian Gothic Unification	39,95
Medieval 2	59,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Music 2000	69,95
N-Gun Racer	69,95
NBA Showtime: NBA on NBC	89,95
Need 4 Speed Porsche	89,95
NHL Blades of Steel 2000	89,95
Pac-Man World	89,95
Player Manager 2000	69,95
Point Blank 2 + G-Con 45 (SVR)	119,95
Premier Manager - Anstoss	79,95
Prince Naseem Boxing	89,95
Radical Bikers	59,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Rally Championship	89,95
Rally Masters	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Rescue Shot	59,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Gun Survivor	99,95
Roadsters	89,95
Road Rash Jailbreak	89,95
Rollage Stage 2	59,95
Ronaldo V-Football	84,95
Saga Frontier 2	99,95
Shadow Madness	89,95
Sno Cross	79,95
Spec Ops	89,95
Spiderman	99,95
Syphon Filter (SVR)	59,95
Syphon Filter 2	89,95



Syphon Filter 2 (PSX) 89,95

Ace Combat 3	99,95
Alien Resurrection (Mail)	89,95
Alundra 2	59,95
Armorines in Project S.	94,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	89,95
Autobahn Raser 2	79,95
Barbie Race & Ride	49,95
Beatmania Europ.Ed. + Contr.	119,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Bundesliga 2000 - Manager	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	89,95
Colin McRae Rally 2	89,95
Colony Wars 3 Red Sun	59,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Crusaders of Might & Magic	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95
Dracula	89,95
Driver	89,95
Dune 2000	89,95
Elite One - Harrier Attack	89,95
EW Hardcore Revolution	89,95
Euro 2000	89,95
Everybody's Golf 2	59,95
Evil's Space Adventure	89,95
F1 Racing Championship	89,95
Fear Effect	89,95
FIFA 2000	89,95
Fighter Maker	79,95
Final Fantasy VIII (SVR)	89,95
Formel 1 '99 (SVR)	59,95
Frontschweine	79,95
Galerians	79,95
Gekido	69,95
Shoul Panic	89,95
Gran Turismo 2	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (dt.)	89,95
Int. Superstar Soc. Pro Ev.	89,95
Int. Track & Field 2	89,95
Intestation	59,95
J.Bond: Tomorrow Never Dies	89,95

Galerians (PSX) 79,95	Star Ocean 2 (PSX) 59,95
Euro 2000 (PSX) 89,95	Tombi 2 (PSX) 59,95
Elite One - Harrier Attack	Spyro 2 - Gateway to Gili. 89,95
Star Ocean	Star Wars Ep. 1: Jedi Power 89,95
Star Wars Ep. 1: Jedi Power	Suikoden 2 89,95
Suikoden 2	Tarzan 99,95
Tarzan	Theme Park World 89,95
Theme Park World	Tomb Raider 4 - Last Revelation 49,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation	Tombi 2 59,95
Tombi 2	Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Tony Hawk's Pro Skater	Tooshinden 4 84,95
Tooshinden 4	Toy Story 2 89,95
Toy Story 2	UEFA Champ.League 1999/2000 89,95
UEFA Champ.League 1999/2000	Urban Chaos 89,95
Urban Chaos	Vagrant Story 89,95
Vagrant Story	Vampire Hunter D 79,95
Vampire Hunter D	Vandal Hearts 2 89,95
Vandal Hearts 2	Victory Boxing 3 75,95
Victory Boxing 3	WWF Mayhem 89,95
WWF Mayhem	X-Files (SVR) 59,95

PlayStation

Alien Trilogy	39,95
A Bug's Life	49,95
Bust A Move 2	29,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	44,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Oddworld: Abe's Exoddus	39,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
V-Rally 2	44,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95

PlayStation

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2 - Plat.	29,95
Cardinal Syn	39,95
Colony Wars 2	39,95
F1 '98	29,95
O.D.T.	29,95
Populous	49,95
R-Types	39,95
Rally Cross	39,95
Ridge Racer Revolution	39,95
Rollage	34,95
Shadowman	49,95
Shadowmaster	39,95
Sports Car GT	69,95
J. McGrath Supercross'98	39,95
TCCA Touring Car 2	44,95
Wild Nine 3	29,95
WWF Attitude	49,95

PlayStation

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Grandia (PSX) 89,95	N-Gun Racer (PSX) 69,95
Colony Wars 3 (PSX) 59,95	F1 2000 (PSX) 89,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	259,-
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
XPloader	89,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	29,95
Transfer Pak orig.	29,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
BattleTanx	99,95
Castlevania Len. of Darkness	109,95
Donkey Kong 64	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revenge	99,95

NINTENDO 64

Perfect Dark (N64) 109,95	Donkey Kong 64 (N64) 99,95
Tony Hawk's Skateboard (N64) 89,95	Mario Party 2 (N64) 109,95
Operation: WinBack (N64) 99,95	Pokémon Stadium (N64) 139,95
Excitebike (Juni) 109,95	F1 Racing Championship (Mail) 109,95
F1 Racing Championship (Mail) 109,95	GeX 3: Deep Cover Gecko 119,95
Int. Superstar Soc. 2000 (Juni) 109,95	Int. T&F: Summer Games 109,95
J. McGrath Supercross 2 89,95	Jet Force Gemini 109,95
Jet Force Gemini 109,95	Mario Party 2 89,95
Mario Party 2 (Juni) 109,95	NBA Jam 2000 89,95
NBA Jam 2000 89,95	Nuclear Strike 109,95
Nuclear Strike 109,95	Operation Winback (April) 99,95
Operation Winback (April) 99,95	Perfect Dark (Mail) 109,95
Pokémon Stadium + Transf. Pak 139,95	Rainbow Six 99,95
Rayman 2 119,95	

GAME BOY COLOR

Game Boy Color	139,95
Linkleak univers.	19,95
Army Men	59,95
A Bug's Life	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
EW Hardcore	84,95
F1 World Grand Prix 2	84,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (April)	44,95
GeX 3: Deep Cover Gecko	84,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - Das große Panama.	59,95
Kanami Winter Games	84,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid (April)	84,95
Mission Impossible	64,95
Papyrus	59,95
Rayman	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Tarzan	59,95
Tomb Raider	64,95
Tony Hawk's Skateboarding	59,95
Turk: Rage Wars	59,95
Wario Land 3	64,95
Wings of Fury	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

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 (Rmb) Color	49,95

GAME BOY

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Dead or Alive 2 (DC) 69,95	F1 Racing Champ. (DC) 69,95
Rayman 2 (DC) 89,95	NBA 2K (DC) 94,95

3% Rabatt!
Spenden Sie mit dem Theo Kranz Versand Gutschein!
keine Nachnahmegebühr!
feiern Sie mit Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei! Ab sofort können Sie auch per Nachnahme (inkl. Versand) bezahlen, hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolentitel erhalten Sie einen **10 Jahre** Rabatt (Skonto)!

NINTENDO 64

Int. Superstar Soccer 2000 (N64) 109,95	Starcraft 64 (N64) 109,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64	109,95
Shadowman	49,95
South Park Rally	89,95
Starcraft (Mail)	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	89,95
Supercross 2000	89,95
Super Smash Bros.	89,95
Tarzan	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turk - Rage Wars	49,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

Dreamcast

Dreamcast (kein Skonto!!!)	399,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	84,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Pistole Dreamblaster	74,95
4 Wheel Thunder	89,95
Crazy Taxi	89,95

Dreamcast

House of Dead 2	89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	94,95
Nomad Soul	89,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Resident Evil: Code Veronica	99,95
Sega Rally 2	39,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	39,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed (Mail)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2 (April)	89,95
V-Rally 2 (Mail)	89,95
Virtua Fighter 3th	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Zombie Revenge	89,95

Dreamcast

Dead or Alive 2 (DC) 69,95	F1 Racing Champ. (DC) 69,95
Rayman 2 (DC) 89,95	NBA 2K (DC) 94,95

3% Rabatt!
Spenden Sie mit dem Theo Kranz Versand Gutschein!
keine Nachnahmegebühr!
feiern Sie mit Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei! Ab sofort können Sie auch per Nachnahme (inkl. Versand) bezahlen, hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolentitel erhalten Sie einen **10 Jahre** Rabatt (Skonto)!

NINTENDO 64

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Edition (Juni)	64,95
Spielerater Pokémon	24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Sammelkarten:	
Booster	9,95
Starter Set	24,95
Theme Decks	je 24,95
(Blackout, Buschfeuer, Überwuchs, Zapf)	
Pokémon Battle Figuren	je 2 Stück ... 64,95
(Raticate + Rattata, Sandslash + Sandslr, Beedrill + Kadena, Flareon + Foyee, Gengar + Meowth, Golenn + Goandide, Pidgeot + Pidgey, Raichu + Pikachu)	
Pokémon Power Bouncer	je 9,95
(Blastoise (9), Charizard (6), Charmander (4), Flareon (136), Meowtwo (150), Pikachu (25), Poliwhirl (61), Squirtle (7))	
Pokémon Schlüsselanhänger	je 14,95
(Leuchtdien, inkl. Batterie)	
(Chanera: Enton, Pikachu, Pummelfuß, Schiggy)	
Pikachu Schlüsselanh. sprechend	19,95
Pikachu Pflüschfigur (gross)	29,95
Pikachu Pflüschfigur (gross sprech)	39,95
Pokémon Pflüschfigur (klein)	je 19,95
(Evoli (133), Giarok (6), Mauzi (52), Pikachu (25), Pummelfuß (39), Quaquiti (61), Relako (143), Schiggy (7))	
Karten, Bouncer, Schlüsselanhänger und Figuren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!	

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Beetle Adventure Racing	39,95
Gauntlet Legends	49,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Roadsters	49,95
Shadowman	49,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - dt. od. engl.	39,95
Turok Rage Wars	49,95
Turok Leg. d. v. Landes	49,95
Walidae C. C. True Golf	49,95
World Driver Champ.	49,95

Dreamcast

House of Dead 2	89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	94,95
Nomad Soul	89,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Resident Evil: Code Veronica	99,95
Sega Rally 2	39,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	39,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed (Mail)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2 (April)	89,95
V-Rally 2 (Mail)	89,95
Virtua Fighter 3th	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Zombie Revenge	89,95

Theo KRANZ

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
 Versenden von 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt nach am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 Nutzen Sie unseren besonderen so gar portofrei! Sind bei Ihrer Bestellung nicht Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Best.-Annahme: 8:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: [HTTP://WWW.TKAMES.DE](http://www.tkgames.de)

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

KRATZ DIE KURVE!



NINTENDO⁶⁴



Feel Everything

Nintendo[®]

RR64

RIDGE RACER 64

Schneller, härter, besser – endlich gibt es den Renn-Klassiker für die N64 Konsole. Mit völlig neuem Outfit: verbesserter Grafik und echt coolen Effekten; mit neuen exklusiven Rennstrecken für die N64 Konsole und mit mehr als 30 abgefahrenen Rennwagen. Zeig' deinen Freunden, was ein echter Ridge Racer ist. Mit dem integrierten 4-Controller-Adapter lieferst du dir mit deinen Freunden spannende Renn-duelle. Heiße Rennen zu viert bedeuten für euch: Spaß und Action hoch vier. So hast du diesen Klassiker noch nie erlebt! www.nintendo.de

