run generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

09/2000
Ausgabe 56

EGO-SHOOTER-SPECIAL:
Half-Life (dt.), Unreal Tournament, Outtrigger, System Shock 2, Halo, Time Splitters...

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

4 394081 006508 09 CyPress

über 100 Spiele vorgestellt!

Dreamcast PlayStation VORSCHAU TEST

F1 Racing Championship

UbiSoft überholt die Konkurrenz!

Dreamcast TEST

F355 Challenge

Das realistischste Rennspiel aller Zeiten!

NINTENDO64 TEST

Turok 3

Acclaims Rothaut jagt Perfect Dark!

Digimon Vs. Pokémon

Bandai und Nintendo im virtuellen Monster-Clinch!

WAP

Der erste Schritt in eine neue Spielezukunft:

Mit dem Handy ins Internet - Online für die Hosentasche



Game Tipp www.rtl2.de

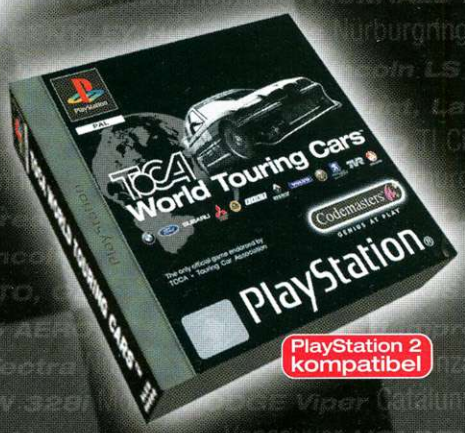
O.P.M. STAR

play BEST BUY!

DER HÄRTESTE RENNZIRKUS DER WELT



TOCA World Touring Cars™



PlayStation 2 kompatibel

Anschnallen! Helm auf! Nerven ausschalten! TOCA World Touring Cars ist absoulte Renn-Action! Über 40 originale Fahrzeuge. Gegner, die vor nichts zurückschrecken. Absout realistische Fahrsituation. Qualifizier dich auf 23 originalen Rennkursen. Nur wenn du verdammt gut bist, kriegst du die besten Autos. Nur dann fährst du irgendwann auf allen 5 Kontinenten. Go for it!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Spiele-Index

18 Wheeler (DC) ... 24
7 Blades (PS2) ... 22
Aladdin – Nasiras Rache (GB) ... 23
Alien Ressurection (PS) ... 19
Armoured Core 2 (PS2) ... 34
Bundesliga Manager 2000 (PS) ... 43
Bundesliga Stars 2000 (PS) ... 74
Croc (GB) ... 76
Das Dschungelbuch – Mowglis wildes Abenteuer (PS/GB) 23
Die Mumie (PS) ... 49
Digimon ... 98-101
Disney World Magical Racing Tour (DC) ... 90
Disney's Dinosaurier (DC/PS/GB) ... 23
Donald Duck - Quack Attack (PS2/PS/N64/GB) ... 23
DSF Weltfußballmanager (GB) ... 77
Ducati Life (PS) ... 48
Dynasty Warriors 2 (PS2) ... 36
ECW – Anarchy Rulez (PS) ... 48
Elder Gate (PS) ... 45
Ephemeral Fantasia (PS2) ... 22
Evolution 2 (DC) ... 79
Excitebike 64 (N64) ... 86-87
Extreme Sports (DC) ... 49
F1 Racing Championship (DC/PS) ... 28, 69
F-18 Thunderstrike (GB) ... 76
Ferrari 355 Challenge (DC) ... 80-91
Final Fantasy IX (PS) ... 93-94
Fusion GT (PS2) ... 33
Giant Gram 2000 (DC) ... 46
Grandia 2 (DC) ... 25
Grind Session (PS) ... 71
Gun Griffon Blaze (PS2) ... 48
Half Life dt. (DC) ... 12
Halo (X-Box) ... 15
Hey, you Pikachu! ... 98-101
Hidden & Dangerouse (DC) ... 45
Hype the Timequest (GB) ... 77
Jay und die Spielzeugdiebe (GB) ... 76
Jet de Go! (PS) ... 91
Keyboard Mania (PS2) ... 46
KISS – Psycho Circus : The Nightmare Child (DC) ... 15
Last Blade (Neo Geo Pocket) ... 78
Libero Grande 2 (PS) ... 46
Mario Tennis 64 (N64) ... 84-85
Metal of Honor 2 – Underground (PS) ... 19
Metal Slug 3 (Neo Geo) ... 92
Midnight Club Street Racing (PS2) ... 31
Moto Racer World Tour (PS) ... 42
Motor Mayhem (PS2) ... 32
Mr. Driller (DC/PS) ... 57
Muppet Monster Adventure (PS) ... 44
No one lives forever (PS2) ... 18
Outtrigger (DC) ... 14
Parasite Eve 2 (PS) ... 66
Pokémon Puzzle Attack ... 98-101
Pokémon Snap ... 98-101
Pokémon Stadium ... 98-101
Pokémon: Gelbe Edition ... 98-101
Pokémon: Gold/Silber Editon ... 98-101
Prince of Persia 3D (DC) ... 46
Rayman 2 (PS) ... 68
RC De Go (PS) ... 44
RC Revenge (PS) ... 74
Red (PS2) ... 22
Red Fraction (PS2) ... 16
Robocop (PS2) ... 19
Shadows of Memories (PS2) ... 22
Silent Scope (PS2) ... 22
Smugglers Run (PS2) ... 30
Spider-Man (PS) ... 40
Spirit of Speed (DC) ... 75
Star Trek Invasion (PS) ... 58-59
Street Fighter III 3rd Strike (DC) ... 88
Stunt Racer (GB) ... 76
Super Magnetic Neo (DC) ... 75
Sydney 2000 (PS) ... 43
System Shock2 (DC) ... 14
Team Buddies (PS) ... 75
Tenchu 2 (PS) ... 65
Terracon (PS) ... 62-63
Test Drive 6 (GB) ... 77
The Road to Eldorado (GB) ... 78
The World is not enough (PS2) ... 18
Theme Park World 2 (PS2) ... 37
Threads of Fade (PS) ... 89
Timesplitters (PS2) ... 16
TOCA WTC (PS) ... 60-61
Tomb Raider (GB) ... 77
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) ... 38-39
Toy Story 2 (DC) ... 79
Turok 3: The Shadow of Oblivion (N64) ... 72-73
UCF (PS/GB) ... 48
Unreal Tournament (DC/PS2) ... 13
Vanguard Bandits (PS) ... 91
Virtua Athlete 2k (DC) ... 26
Virtua Tennis (DC) ... 54-55
Whacky Racers (DC) ... 56
X-Men Mutant Academy (PS/GB) ... 64

Here comes a new Challenger!

Langjährige fun generation-Leser haben sich mittlerweile daran gewöhnt, in unregelmäßigen Abständen mit einem neuen Chefredakteur konfrontiert zu werden. Ihr ahnt es schon, es ist wieder mal so weit – Fantasy-Ikone Robert(o) verlässt CyPress auf eigenen Wunsch. Ihn zieht es gen Süden zurück an seine "Ausbildungsstätte".

Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt der fun ist ab dieser Ausgabe Mark Liebold. Mit seinem Team das Konzept der fun generation erfolgreich weiter zu entwickeln ist sein Ziel, die Qualifikation hierfür hat er sich in zwei harten Jahren unter seinem "Big Brother" Sven bei play THE PLAYSTATION erarbeitet.

Zu den Spielen: Durch nichts zu toppen war in dieser Ausgabe F355 Challenge für den Dreamcast. Besser als das Automatenvorbild, definiert Segas Meisterwerk das Rennspielgenre in vielerlei Hinsicht neu. Nie war ein Rennspiel schöner, nie realistischer, nie dramatischer. In unserem ausführlichen 4-Seiten-Test erfahrt ihr (fast) alles über die Yu Suzukis Meilenstein.

Dass der Release der PS2 nun auf den 24ten November verschoben wurde und der Verkaufspreis von 869,- DM selbst die pessimistischsten Prognosen noch übersteigt, passt in das Bild, dass sich viele von euch über die letzten Monate gezimmert haben. Wir sind so gespannt wie ihr, ob Sony den Bogen nicht vielleicht doch etwas überspannt.

Egal, viel Spaß beim Schmökern und Zocken wünscht euch euer ***fun***-Team!

Inhalt September 2000

fun gen
PLAYSTATION

Special

Digimon vs. Pokémon ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98-101
Disney ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈23
Ego-Shooter ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈12-19
Konami≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈22
WAP – Internet und Handy-Games
im Hosentaschenformat ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈102-105

Vorschau

18 Wheeler ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈24
Extreme Sports ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈49
F1 Racing Championship ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈28
Giant Gram 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
Grandia 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈25
Hidden & Dangerous ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈45
Prince of Persia 3D ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
UFC - Ultimate Fighting Championship ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48
Virtua Athlete 2k ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈26
Armored Core 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈34
Dynasty Warriors 2≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈36
F1 2001 ≈≈29
Fusion GT≈≈33
Gun Griffon Blaze ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48
KeyboardMania ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
Midnight Club Street Racing ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈31
Motor Mayhem ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈32
Orphen ≈≈43
Smuggler's Run ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈30
X-Fire ≈≈43
Theme Park World 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈37
Die Mumie ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈49
Ducati Life ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48
ECW – Anarchy Rulez ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48
Elder Gate≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈45
Libero Grande 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈46
Moto Racer World Tour ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈42
Muppet Monster Adventure≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈44
RC De Go ≈≈44
Spider-Man ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈40
Tony Hawk's Pro Skater 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈38-39
UFC - Ultimate Championship Fighting ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48
UFC - Ultimate Championship Fighting ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48

Tests

Mr. Driller≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈57
Spirit of Speed 1937 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
Super Magnetic Neo ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
Virtua Tennis ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈54-55
Whacky Racers ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈56
Bundesliga Stars 2001 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
F1 Racing Championship ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈69
Grind Session ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈71
Mr. Driller≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈57
Parasite Eve 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈66
Rayman 2 ≈≈68
RC Revenge ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Star Trek Invasion≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈58-59



Special 98 -101

Digimon vs. Pokémon

Der Kampf des Jahrhunderts?



Test 69 Vorschau 28

F1 Racing Championship

Nehmt Lenkrad und Meisterschaft selbst in die Hand!

So erreicht ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: redaktion@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: 0190 / 82 46 68 (gebührenpflichtig: 3,63DM/Minute)



Test 72 - 73

Turok 3
Der beste Turok aller Zeiten oder nur ein lauer Aufguß?



NTSC-Test 80 - 83

F355 Challenge
Deutschlands erster Test der neuen Rennspiel-Referenz!



WAP-Special
Kostenlose Spiele fürs Handy – wir zeigen, wie's geht!

Special 102-105

Team Buddies 75
Tenchu 2 65
Terracon 62-63
TOCA WTC 60-61
X-Men Mutant Academy 64
Turok 3 72-73

Handheld-Tests

Croc 76
DSF Welt Fußballmanager 77
F-18 Thunderstrike 76
Hype the Time Quest 77
Jay und die Spielzeugdiebe 76
Stunt Racer 76
Test Drive 6 77
The Road to El Dorado 78
Tomb Raider 77
Last Blade 78

NTSC-Tests

Disney World Magical Racing Tour 90
Evolution 2 79
F355 Challenge 80-83
Street Fighter III 3rd Strike 88
Toy Story 2 79
Jet de Go! 91
Threads of Fade 89
Vanguard Bandits 91
Excitebike 64 86-87
Mario Tennis 64 84-85
Metal Slug 3 92

Tipps & Tricks

Cheats & Tipps 112-113
Gamebuster-Codes 113
Lösung: Perfect Dark - 2. Teil 108-111

Rubriken

Abo-Karte 35, 70
Ausblick 114
Charts 52
Editorial 3
Final Fantasy Chronik, Folge 4 93-94
Impressum 114
Leserbriefe 106-107
News – Nintendo Starcube 6
News – Sony PSone 7
News 8-11
Referenzen 50-51
Die Resident Evil Akte, Folge 3 96-97
Spiele-Index 3
Wertungssystem 52

Nintendo-News
Nintendo Spaceworld 2000

Gerüchteküche

Erwartungsgemäß kursieren seit der erstmaligen Ankündigung des Dolphin bzw. StarCube am 12. Mai `99 die wildesten Gerüchte – wie wird es aussehen, Nintendos neues Baby? Mit welcher Controller-Kreation wird uns Nintendos Design-Schmiede dieses Mal überraschen, welche Spiele werden entwickelt, wieviel leisten die Grafikchips und was wird gegen Raubkopien unternommen? Wir haben für euch sowohl offizielle Fakten als auch die gängigsten Szene-Gerüchte zusammengetragen – aber Vorsicht: Natürlich ist keine einzige dieser "Spekulationen" von Nintendo bisher offiziell bestätigt worden! Allzu lange müsst ihr allerdings nicht auf die Auflösung warten, schon in der nächsten ***fun*** wartet ein ausführliches StarCube-Special auf euch. Dann werden wir sehen, welche Vermutungen sich bewahrheitet haben ... und welche nicht! *(sk)*

OFFIZIELLES:

- Auf der Spaceworld 2000 wird die StarCube-Hardware und alle System-Spezifikationen im Detail bekanntgegeben.
- Es werden jedoch noch keine spielbaren StarCube-Titel vorgestellt. Stattdessen werden Tech-Demos vorgeführt, die allerdings noch nicht manipulierbar sind.
- Das Hauptaugenmerk der Spaceworld 2000 wird auf dem Game Boy Color und dem Game Boy Advance liegen.
- Der Game Boy Advance wird im Gegensatz zu StarCube als voll spielbare Version vorliegen.

HALBWAHRHEITEN:

- Der endgültige Name von Nintendos neuer Konsole lautet "StarCube".
- Das dazugehörende Online-Netzwerk (die Verbindung des StarCube mit dem Internet) lautet Star Road, wie die Warpzone aus Super Mario World für das SNES.
- Auf der Spaceworld 2000 wird das geplante Release-Datum und der angepeilte Verkaufspreis veröffentlicht.
- Shigeru Miyamoto wird einen aktuellen Mario-Titel für StarCube vorstellen.

GERÜCHTE:

- Capcom soll *Resident Evil Zero* und *Onimusha* für StarCube als Video-Demo präsentieren.
- Shigeru Miyamoto soll auf der Spaceworld 2000 erste Informationen zu einem onlinefähigen StarCube-*Zelda*-Nachfolger bekanntgeben.
- StarCube soll über ein Modem verfügen.
- Die StarCube-Spiele sollen auf speziellen Mini-DVDs (Kapazität ca. 1-2 GB) ausgeliefert werden, um Raubkopien zu verhindern. Das Laufwerk ist allerdings groß genug, um auch normale Film-DVDs aufzunehmen.
- Der Grafikprozessor soll in der Lage sein, bei aktivierten Effekten und 60 Frames über 10 Millionen Polygone pro Sekunde gleichzeitig darzustellen, bei ausgeschalteten Effekten sogar über beeindruckende 20 Millionen P.p.S. (Zum Vergleich: Ridge Racer V bietet bei 60 Frames "lediglich" ca. 2 Millionen Polygone pro Sekunde).
- Der StarCube-Controller soll über einen Analog-Stick, einen analogen Kamera-Stick, einen Start-Knopf, vier Buttons und je einen L- und R-Trigger verfügen. Der Rumble-Effekt ist wie beim Dual Shock-Controller eingebaut

Bye-bye, Dolphin - Hallo StarCube!



"error '80020009' – Exception occurred.", eine Meldung, die in der letzten Juli-Woche viele Nintendo-Fans zu lesen bekamen! Denn die offizielle schwedische Nintendo-Homepage www.nintendo-se.com hatte aus unbekannten Gründen in einer News-Mitteilung die Namensänderung der neuen Nintendo-Konsole Dolphin zu "StarCube" bekanntgegeben. Gleichzeitig wurde das geplante Online-Netzwerk als "Star Road" bezeichnet – StarCube muss also über ein eingebautes oder optionales Modem verfügen! Offiziell nimmt Nintendo Deutschland zwar keine Stellung zu der "übereilten" Meldung ihrer schwedischen Kollegen, doch kurze Zeit später waren die besagten News verschwunden – wer zu spät kam, erhielt nur noch die oben beschriebene Fehlermeldung. *(sk)*

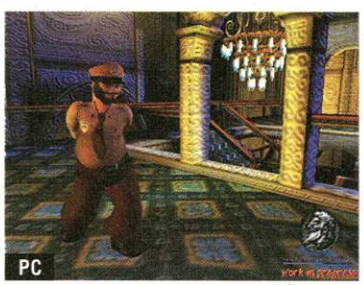
Nintendo Spaceworld 2000

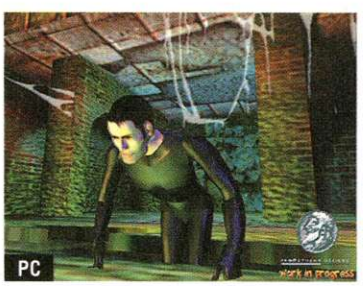


Wie jedes Jahr verhält sich Nintendo recht messescheu und präsentiert die neuesten Titel lieber auf der firmeneigenen Nintendo Spaceworld. Am 25. – 27. August ist es wieder einmal so weit, und dieses Jahr erwarten uns gleich zwei neue Hardware-Präsentationen. Sowohl Nintendos StarCube als auch der Nachfolger des Game Boy Color – der Game Boy Advance – werden vorgestellt, allerdings sind im Gegensatz zum Game Boy Advance noch keine StarCube-Titel bzw. Demos spielbar. Die interessantesten Ankündigungen im Kurz-Überblick:

Spiel	Entwickler	System
Airforce Delta	Konami	Game Boy Color
Banjo Tooie	Rare	Nintendo 64
Daikatana	Kemco	Game Boy Color
Donkey Kong Country	Nintendo	Game Boy Color
Golden Sun	Nintendo	Game Boy Advance
Golf Master	Konami	Game Boy Advance
Grandia: Parallel Trippers	Hudson Soft	Game Boy Color
Harvest Moon 3	Victor Interactive	Game Boy Color
Jet de Go!	Altron	Game Boy Color
Mario Kart Advance	Nintendo	Game Boy Advance
Mario Party 3	Nintendo	Nintendo 64
Mario Tennis	Nintendo	Game Boy Color
Mickey's Speedway USA	Rare	Nintendo 64
Pokémon Puzzle League	Nintendo	Game Boy Color
Silent Hill	Konami	Game Boy Advance
Tekken	Namco	Game Boy Advance
Wai Wai Racing	Konami	Game Boy Advance
Zelda: Trioforce series – Chapter of Gaia	Nintendo	Game Boy Color





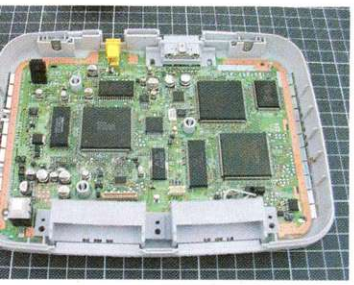




Das Action-Adventure Picasso (inhaltlich ähnlich mit Looking Glass' *Dark Projekt* für PC) wird voraussichtlich auch für StarCube erscheinen – die hier abgedruckten Screenshots stammen jedoch noch von der PC-Version.

Sony-News: PSone und PlayStation2

Was bist du süß!



Das Prachtstück von innen – ordentlich aufgeräumt! Da die Stromversorgung nach außen verlagert wurde, können Hitzeprobleme erst überhaupt nicht entstehen.

Die ***fun***-Redaktion hat ein neues Spielzeug: Es ist klein, weiß, kriminell rund und hört auf den putzigen Namen PSone. Das schnucklige Stück Hi-Tech mit der Seriennummer 1259258 hat alle CyPress-Herzen im Sturm erobert – selten ging eine Konsole durch mehr Hände, wurde öfter betätschelt und ungläubiger bestaunt. Zwar weiß niemand von uns so recht, wofür die "Portable-PS" eigentlich gut sein soll, doch dafür ist sie ein echter Blickfänger im Konsolen-Regal.

Allerdings scheint mit der Größe auch die Ausstattung geschrumpft zu sein, denn nach dem Öffnen der stylischen Silber-Verpackung (im PS2-Design) erwartet euch neben dem obligatorischen Scart-Kabel und einem handelsüblicher 9V-Adapter lediglich ein farblich angepasster Dual-Shock-Controller (1:1 zum regulären Pad, lediglich die Analog-Sticks sind aus etwas weicherem Gummi). Nix Demo-CD, nix Memory-Card, nix vergoldete PSone-Skulptur mit Echtheitszertifikat – hier hätte man für den Preis von immerhin 15.000 Yen (rund 300,- DM) ruhig etwas großzügiger sein können.

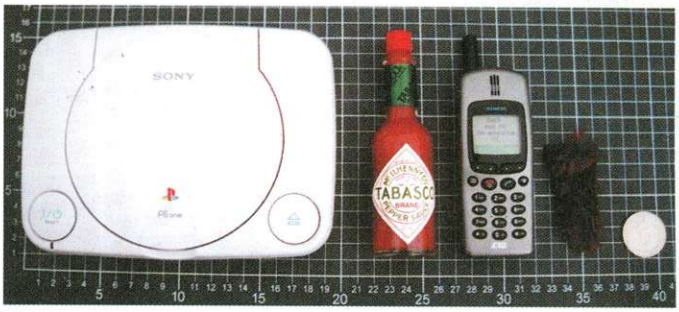
Technisch ist die kompakte Neuauflage absolut zur 32-Bit-PlayStation identisch, mit 193 mm x 38 mm x 144 mm aber weniger als halb so groß bzw. mit 550 g um einiges leichter als das berühmte Vorgängermodell.

Das angekündigte TFT-LCD-Display ist bisher noch nicht erhältlich und wird voraussichtlich erst Anfang 2001 ausgeliefert – sobald es so weit ist, kann das Display an zwei rückseitigen Öffnungen festgeschraubt und am AV-Ausgang angeschlossen werden.

In Japan hat die PSone schon längst einen neuen PlayStation-Boom ausgelöst – die PSone-Hardware-Absätze der ersten Verkaufswoche übertreffen mit 14.175 verkauften Exemplaren die Dreamcast- (3.688) und Nintendo 64- (3.106) Verkaufszahlen derselben Woche um das vierfache!

Ein Release-Termin für Europa steht noch nicht fest – wir vermuten eine nahezu zeitgleiche Markteinführung mit der PlayStation2. Ob das LCD-Display allerdings jemals seinen Weg über den großen Teich finden wird, ist noch unklar!

fun generation verlost in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland allerdings jetzt schon eines der schmucken Teile – und packt sogar noch ein Grind Session oben drauf! Wie ihr gewinnen könnt? Schaut einfach einmal auf Seite 71 vorbei... *(sk)*



Der ultimative Größenvergleich! Die PSone neben alltäglichen Redaktions-Gegenständen: Handy (Siemens S25), Fünfmarkstück, Tabaskoflasche und Fell-Kotelette.

fun meint:

Mit einem Wort: Schick! Die PSone ist das wahrscheinlich niedlichstes Stück Plastik, seit es Konsolen gibt, und macht sich damit zum "must-have"-Artikel für designverliebte Videospiel-Freaks. Ob euch ein bisschen schicke Optik allerdings erneute 300,- DM wert sind, muss jeder für sich selbst entscheiden...



PlayStation2-Launch verschoben

Seit dem 04. August ist es amtlich: Der europäische PlayStation2-Launch verschiebt sich vom 27. Oktober auf den 24. November. Schon einige Tage vorher spekulierten Branchen-Insider über eventuelle Verzögerungen, da Sony mit der Hardware-Produktion die Nachfrage in Japan nicht vollständig abdecken kann. Gleichzeitig wurde der offizielle Verkaufspreis der PlayStation2 auf 869,- DM (UK 299 BP, Frankreich 2999 FF) festgelegt.

Manfred Gerdes, Geschäftsführer von SCED, begründete die Launch-Verschiebung folgendermaßen: "Mit dem neuen Launchtag am 24. November können wir der Erwartungshaltung des Handels und der Konsumenten, was Stückzahlen angeht, besser entsprechen. Im nächsten Schritt werden wir den offiziellen Starttermin von Vorverkaufsaktionen im Handel bekannt geben. Der Konsument soll die Möglichkeit und die Sicherheit haben, schon vor der physischen Verfügbarkeit des Produktes seine PlayStation2 zu optionieren."

Eine Stellungnahme von Chris Deering, President von SCEE, über den angepeilten Verkaufspreis von 869,- DM: "Für den Verkaufspreis erhält der Konsument best value for money, denn PlayStation®2 bietet interaktives Entertainment mit Spielen und mit DVD-Video und darüber hinaus zukunftsorientierte Technologie, um im Zeitalter der Breitbanddatenübertragungen von Beginn an dabei sein zu können." *(sk)*

fun meint:

Die Terminverschiebung ist für uns Videospieler ärgerlich, aber klar nachvollziehbar: Sony möchte ein Liefer-Debakel wie `97 beim Nintendo 64-Start vermeiden – schließlich ist es durchaus denkbar, dass sich verprellte Kunden in letzter Sekunde plötzlich dann doch noch für eine Konkurrenzkonsole entscheiden.

Ganz anders denken wir allerdings über den offiziellen Verkaufspreis: Den Sony-Kampfspruch "best value for money" in allen Ehren, aber mit einem PlayStation2-Preis von 869,- DM hat wohl niemand gerechnet. 599,- DM galt bis zur offiziellen Preisangabe noch als "utopisch", 699,- DM dagegen als "fair" – doch jenseits der 799,- DM vernehmen selbst die abgebrühtesten PlayStation-Freaks ein unangenehmes Stechen in der Geldbörse. Schließlich bekommt ihr für dieses Geld lediglich das "Grundgerüst" – ohne Memory-Card, Zweitpad und mindestens ein Spiel (insg. immerhin über 1000.- DM). So werden sicher nur abgebrühte DVD-Fanatiker das Videospiel-Geschäft verlassen ... und die finden für das gleiche Geld genügend "Alternativen" in jedem HiFi-Geschäft.

Unsere Vermutung: Sony möchte den momentanen Lieferengpass dazu "nutzen", zuerst die kaufkräftigeren Spieler zu bedienen, denn pünktlich zur ersten PS2-Preissenkung dürften die anfänglichen Produktionsprobleme bewältigt sein. Und dann werden auch die vorher noch "unschlüssigen" Spieler mit Freude zugreifen. Fragt sich nur, wie Sega auf diesen Preis reagiert – schließlich wäre jetzt genau die richtige Zeit, den günstigeren Dreamcast ins Interesse der Öffentlichkeit zu rücken! Bevor die sporadischen Sega-Spots in der Masse der Sony-Werbekampagne untergehen...

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Core Design hat nun offiziell einen fünften **Tomb Raider**-Teil angekündigt, der Titel wird voraussichtlich **Tomb Raider Chronicles** lauten und größtenteils aus Rückblenden bestehen. Ob Laras vermeintlicher "Tod" am Ende von Teil vier aufgeklärt wird, ist allerdings noch geheim +++ Der Prinz aus Persien macht es dem "Prince" des Pop nach und wechselt seinen Namen – allerdings nicht in "the game", sondern in **Arabian Nights: Prince of Persia** +++ Sony CEE hat bekannt gegeben, dass **Fantavision** hierzulande mit eingebautem Zweispieler-Modus erscheinen wird +++ **GT2000** wird voraussichtlich zwar nicht zum PS2-Launch erscheinen, dafür aber **Motor Toon Grand Prix** und **Omega Boost** als Bonusspiel enthalten +++ **Munch's Odyssee** wurde erneut verschoben: Der neue Release-Termin ist das zweite Quartal 2001 +++ **Bauernweisheit des Monats:** Man kann keinen Joghurt aus einer Ziege quetschen, bevor sie nicht aus dem Ei geschlüpft ist! +++ Unter dem Titel "Melodies of life" ist in Japan seit kurzem eine Single-Auskopplung aus dem **Final Fantasy IX-Soundtrack** erhältlich. Der komplette Soundtrack erscheint am 30. August +++ Bioware und LucasArts planen ein Rollenspiel im Star-Wars-Universum, erscheinen wird es jedoch nicht vor dem Jahr 2002 +++

LÖSUNGEN

Führerschein

Eine Komplettlösung für ein Rennspiel? Über den Nutzen des offiziellen Lösungsbuches zu *Colin McRae Rally 2.0* (24,95 DM) lässt sich sicherlich streiten – nicht aber über den Inhalt. Neben Reparatur- und Tuning-Tipps könnt ihr euch auf stolzen 143 Seiten über die richtigen Fahr- und Kurven-Techniken aufklären lassen. Darüber hinaus wird jede einzelne der Rallye-Strecken detailliert geschildert und analysiert – allerhand Karten, Artworks und farbige Screenshots lassen dabei auch die Optik nicht zu kurz kommen. Als besonderen Clou erhaltet ihr außerdem professionelle Fahrertipps von Nicky Grist – dem Beifahrer von Colin McRae. Empfehlenswert ... für den, der es braucht!

HARDWARE

Mini-Pad von Blaze

Peripherie-Spezialist Blaze beehrt uns wieder einmal mit einer neuartigen Controller-Kreation. Das PalmPad junior ist klein, silber ... und schrecklich gewöhnungsbedürftig. Wer sich von den schlecht verarbeiteten Buttons oder dem stacheligen Digital-Pad nicht abschrecken lässt, hört spätestens bei der nächsten harten Zocksession die arthritisgebeutelten Finger knacken – selten waren L2 & R2-Knöpfe ungünstiger angebracht! Wer mit dem Standard-Controller aufgrund der Größe einfach nicht klarkommt, kann sich das kleine Silberstück einmal ansehen – alle anderen schonen ihre Knochen lieber für den nächsten spielbedingten Wutausbruch.



SZENE

Hits zu verschenken!

Nach der kostenlosen *Chu Chu Rocket*-Aktion (wer sich innerhalb eines bestimmten Zeitraumes online anmeldete, bekam ein Freiexemplar zugeschickt) hierzulande bereitet Sega USA ein weiteres Fest für low-budget-Zocker vor: Ab August wird nämlich die neue Sega All-Stars-Produktlinie ins Leben gerufen, in der sich Top-Hits des Arcade-Spezialisten und erfolgreicher 3rd-Party-Hersteller die Klinke in die Hand geben. Damit steht diese $19.99-Serie in direkter Konkurrenz zu Sonys "Greatest Hits"-Programm. Folgende Titel wurden bisher von Sega USA bestätigt:

Titel:	Release:
Crazy Taxi	31. Oktober
(Indizierter Lightgun-Shooter)	22. August
NBA 2K	22. August
NFL 2K	15. August
Sega Bass Fishing	22. August
Sonic Adventure	22. August

Ob eine ähnliche Aktion auch für deutsche Dreamcasts geplant ist, konnte von Sega Deutschland bisher leider nicht bestätigt werden.

MERCHANDISE

Trag mich!

Wer sein Fahrrad liebt, der schiebt – und wer seine Konsole mag, der kauft sich die Konsolen-Tragetasche von Max Play. Die gut gepolsterte Zocker-Handtasche gibt eurem wertvollsten Schatz den bestmöglichen Schutz und eignet sich nicht nur für die Konsole eurer Wahl, sondern auch für andere High-Tech-Gerätschaften. Haben könnt ihr das gute Stück für 39,95 DM – eine Investition, die sich gerade für Spiel-Pendler lohnen dürfte!





BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

TBWA FRANKFURT

VANS

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

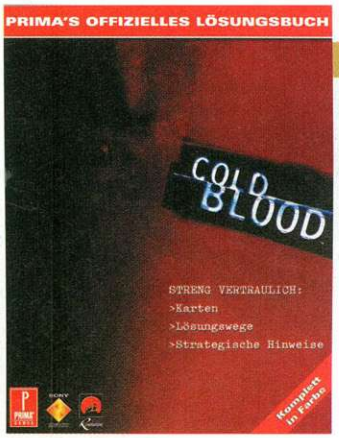
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans, Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.

MERCHANDISE

Schütz mich!



Auch für eure kostbaren CDs hat Max Play das Richtige: Eine CD-Tasche für 19,95 DM. Was sie von anderen handelsüblichen Musik-CD-Taschen unterscheidet? Sie hat Fächer für vier Memory-Cards und ebenso viele Bedienungs-Anleitungen. Kochen oder Autofahren kann sie leider nicht – aber was erwartet ihr? Es ist eine CD-Tasche!



LÖSUNGEN

Ruhig Blut bewahren!

Amateur-Agenten mit erhöhter Sterbefrequenz können nun endlich aufatmen, denn das offizielle *Cold Blood*-Lösungsbuch von Prima Publishing führt euch nicht nur in die Grundbegriffe "Infiltration", "Spionage" und "Gegnerbeseitigung" ein, sondern bringt euch anhand zahlreicher farbiger Screenshots und Levelkarten auch bis zum erfolgreichen Missionsabschluss. Zwar optisch nicht gerade aufregend, doch dafür sehr ausführlich – mit 24,95 DM seid ihr dabei!

HARDWARE

PS2-Overkill

InterAct hält sich nicht lange mit Peanuts auf und bereitet zum PlayStation2-Launch im Oktober eine wahre Invasion an 3rd-Party-Peripherie vor. Neben zwei Controller-Variationen hat der Hardware-Spezialist ein Arcade-Board, ein Lenkrad, eine Lightgun (!), ein Multi-Tap und eine Kabelverlängerung am Start. Faule Gemüter lehnen sich zurück und bedienen ihre PS2 bequem per Infrarot-Fernbedienung, während die Sportlichen unter euch mit der Analog-Angel auf Tauchstation gehen. Die gesamte Produktpalette ist in stilechtem Schwarz gehalten und macht sich vor jeder Konsole gut – einen ausführlichen Praxistest liefern wir jedoch erst ab, nachdem wir das komplette Sortiment in unserem Testlabor durch die Spiele-Mangel genommen haben!



SZENE

Half-Live (dt.) the Movie

Gordon Freeman im Kino? Zumindest wenn man Havas Interactive-Mitarbeitern Glauben schenken darf – laut denen ist Sierra nämlich zur Zeit in Verhandlungen mit diversen Filmstudios. Die Story wird sich dabei voraussichtlich nach dem Spiel richten – schließlich sind auch hier schon genügend "cineastische Elemente" vorhanden. Welcher Schauspieler Spiel-Hauptcharakter Gordon Freeman verkörpert, ist allerdings noch vollkommen offen – weitestgehend sicher ist dagegen, dass der aus dem Spiel bekannte Schutzanzug eine tragende Rolle spielen wird.

SZENE

SNK geht online

The Future Is Now SNK

Seit dem 5. August bietet Neo-Geo-Pocket-Color-Erfinder und Beat'em-Up-Spezialist SNK (*King of Fighters-*, *Fatal Fury-* und *Samurai Showdown*-Spieleserien) auf der japanischen Webseite www.neogeo.co.jp einen Online-Shop für das Neo Geo Pocket Color und dessen 59 bisher erhältliche Spiele an. Erst vor zwei Monaten musste die amerikanische SNK-Niederlassung aufgrund der schleppenden NGPC-Verkäufe geschlossen werden.

Merchandise

Helmplicht

Wer sich mit zerkratzten Game Boy Color-Displays herumplagt, sollte das Speed Link PowerShield von Interact einmal ausprobieren. Die lilafarbene Klarsicht-Plastikschale lässt sich am oberen Ende des Handheld anbringen, bietet neben einem Mini-Licht zusätzlichen Stauraum für ein Reserve-Spiel und lässt sich zum Schutz über das Display klappen. Sowohl Licht als auch Plastikhülle können überzeugen; wer sich für den PowerShield entscheidet, muss neben fehlender 24,99 DM in seinem Portemonnaie allerdings auch einen wesentlich klobigeren Handheld in Kauf nehmen!



INDUSTRIE

Microsoft macht Ernst



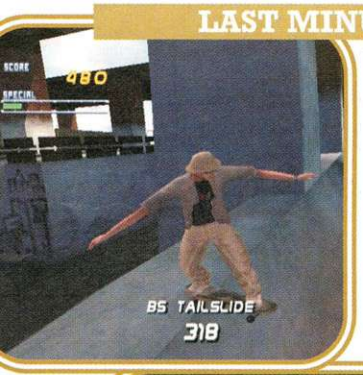
So langsam kommt Schwung ins Konsolen-Karrussell! Nach ersten Release-Angaben (ca. 30 Spiele-Titel sollen zum launch-up gehören) und dem Versenden von 200 Entwickler-Kits hat Microsoft nun offiziell die Marketingpläne für die X-Box-Einführung bekannt gegeben: Der Branchenriese startet mit der gigantischen Summe von 500 Millionen Dollar für die ersten achtzehn Monate der Markteinführung – über eine halbe Milliarde DM! Mit der X-Box bahnt sich damit die wohl größte Werbekampagne in der Geschichte der Videospiele an, Vizepräsident Robbie Bach kommentierte die Ankündigung mit dem Satz: "You can't do this half-hearted!"
Mittlerweile stehen die technischen Fakten endgültig fest, nun wird fleißig am Konsolen-Design gefeilt. Bisher ist nämlich immer noch unklar, wie die X-Box letztendlich aussehen soll.

INDUSTRIE

Square überall?

Was für Videospieler eigentlich schon seit einiger Zeit kein großes Geheimnis mehr ist, wurde jetzt auch von den japanischen Nikkei-News offiziell bestätigt. Square plant den Aufbau eines Online-Spieleservice für PlayStation2, PC, Handhelds, Handheld-PCs und Mobiltelefone. Damit sich der Aufbau eines derartigen Spielenetzes lohnen würde, müssten es jedoch mindestens 3,5 Millionen Spieler nutzen. Inwieweit der geplante *Final Fantasy*-Online-Teil in diese Pläne mit einbezogen wird, ist noch nicht bekannt.

LAST MINUTE



In letzter Minute konnten wir sie noch unterbringen: Die neuesten Dreamcast-Screenshots von *Tony Hawk's Pro Skater 2* - scheint so als bahnt sich ein Grafik-Fest an...



SZENE

Bist du das neue Boxenluder?



Ihr seid weiblich zwischen 18 – 25 und wolltet schon immer einmal digital in einem Videospiel verewigt werden? Dann ist das vielleicht jetzt eure große Chance – denn Namco Japan ist auf der Suche nach einem neuen Ridge-Racer-Girl, die Ai Fukami in der geplanten Arcade-Version von *Ridge Racer V* ersetzt. Interessierte Boxenluder schicken ihre Unterlagen (persönliche Daten, Maße sowie eine Gesichts- und eine Ganzkörper-Aufnahme) an folgende Adresse:

NAMCO
Honmachi 1-18-8
Oshii N Building 2F
Kita-ku
Tokyo 114-0022

Einsendeschluss ist der 31. August, die neue *Ridge-Racer*-Queen wird dann im Rahmen der AM-Show am 23. September gekürt. Zwar findet die Ausscheidung in Japan statt, aber einen Versuch ist es sicher wert – also raus mit der Kamera und rauf mit dem Make-Up!

SZENE

Dreamcast light

Sega geht zur Spiele-Vermarktung in Japan nun vollständig neue Wege: Dreamcast-Besitzer können zukünftig nicht nur Vollversionen aktueller Titel kaufen, sondern für den Preis von 1000 Yen (ca. 20,- DM) auch eine gekürzte Demo-Version erwerben. Von jedem Spiel sind so ca. 20% voll spielbar – genug für einen ausführliches Probespiel. Wer sich anschließend das komplette Spiel kaufen möchte, bleibt auf seiner Demo allerdings nicht sitzen – für eine weitere Gebür von 4000 Yen (ca. 80,- DM) können Besitzer der "light"-Version ihre CD-Rom online zur Vollversion "updaten" lassen.

INDUSTRIE

Linux-Box?

Die im Spielebereich bisher unbekannte Indrema Corporation arbeitet seit Anfang 1999 an einer DVD-Konsole namens Indrema Entertainment System. Als Betriebssystem wird eine spezielle Linux-Variante verwendet, während ein 600MHz-CPU, 64MB Speicher, ein DVD-Laufwerk und eine eingebaute Festplatte für die nötige Hardware-Power sorgen. Vier USB-Anschlüsse bieten dabei ausreichend Möglichkeiten, um bereits vorhandene PC-Peripherie anzuschließen. Der Clou: Der nVidia-Grafikchip soll einfach und bequem gegen leistungsfähigere Varianten "austauschbar" sein! So können gerade die aufwendigen PC-Spiele der Zukunft mit wenig Konvertierungsaufwand umgesetzt werden. Als Veröffentlichungstermin ist das 1. Quartal 2001 geplant – der Preis soll ca. 300 US-Dollar betragen. Sobald mehr Informationen oder erste Screenshots vorliegen, erfahrt ihr an dieser Stelle mehr!

Half-Life (dt.)

NICHT SPIELBAR

Dreamcast

Das Nintendo 64 hat Zelda, die PlayStation hat Metal Gear Solid – und Dreamcast hat hoffentlich bald Half-Life...



Uh-Oh! Von Zeit zu Zeit trefft ihr auf andere Personen – solange ihr auf sie Acht gebt, unterstützen sie euch!



Schnapp und weg! Diese Mutation hat offensichtlich Geschmack an grauem Forscher-Haar gefunden...

Was ihr nicht sehen könnt: Die Fangarme pochen gierig die Metallwände ab – wer nicht schnell genug ist, wird fachgerecht zerhackstückelt.

Half-Life (dt.) – ein Name, den PC-Besitzer aller Welt nicht ohne Funkeln in ihren Augen aussprechen. Seit dem Release 1998 ist der revolutionäre Ego-Shooter um einen pazifistischen Forscher, dessen Labor plötzlich von Aliens und Marines überrannt wird, aus der Computerwelt nicht mehr wegzudenken. Dank packendem Story-Modus, unzähligen Mods (Spiel-Modifikationen von Hobby-Programmierern) und nicht zuletzt nahezu unbegrenztem Multiplayer-Vergnügen hat er es sich auf dem Genre-Thron gemütlich gemacht ... und zeigt keinerlei Anstalten, einem Konkurrenten auch nur die Armlehne frei zu machen.

So hat es nun schon seit fast zwei Jahren kein Ego-Shooter fertiggebracht, *Half-Life (dt.)* das polygonale Wasser reichen zu können - in einem derart stark umkämpften Genre schon beinahe eine Auszeichnung für sich! Dabei ist es keinesfalls die grafische Gestaltung, die den Spieler von heute vor dem Bildschirm hält – im Gegenteil: Im direkten Vergleich mit Titeln wie *Unreal Tournament* oder dem neuesten "Beben" von ID wirkt die *Half-Life (dt.)*-Engine (die auf dem zweiten Teil der eben erwähnten "Beben"-Engine basiert – Himmel, warum macht die BPjS uns das Leben nur so schwer...) schon etwas angestaubt. Stattdessen ist es das geniale Spieldesign, das innerhalb von Minuten jegliche Gedanken wie etwa "In vier Stunden ist Schule", "Schlafen wäre jetzt gut" oder "Muss der Mensch nicht essen, um zu überleben?" aus dem Spielerhirn verdrängt und durch ein klar & deutliches "Weiterspielen!" ersetzt. Vergesst die Momente, in denen ihr hilflos im Level herumirrt und nach der nächsten Türe, dem nächsten Loch oder der nächsten Keycard sucht – bei *Half-Life (dt.)* könnt ihr euch darauf verlassen, das sogenannte "Scripts" (festgelegte Spiel-Ereignisse) euer verwirrtes Alter-Ego immer wieder auf den rechten Weg bringen.



Die Marines sind dank genialer KI echte Killermaschinen ... nur leider nicht auf eurer Seite!

Let's talk about Facts!

Bei soviel Vorschuss-Lorbeeren würde es eigentlich völlig genügen, das PC-Original 1:1 auf die Dreamcast-Hardware zu portieren, doch zum Glück hat sich Konvertierungs-Entwickler Captivation für das Gegenteil entschieden: Erhöhte Polygon-Anzahl, verbesserte Optik, Maus/Keyboard-Unterstützung und flüssige Framerate in allen Lebenslagen – so zumindest die Versprechungen!

Leider wird die vom PC bekannte Mission-CD Opposing Force (neue Story, neue Waffen, neue Gegner) entgegen früherer Meldungen nicht integriert sein – dafür dürfen Konsolen-Besitzer in der neu generierten Dreamcast-only-Episode "Guard Duty" in die Textur-Haut von "Black Mesa"-Wachmann Barney schlüpfen. Einziger Wermutstropfen: Laut neuesten Meldungen wird *Half-Life (dt.)* ohne Online-Unterstützung erscheinen, um den Release im September nicht zu gefährden. Als Ersatz werden voraussichtlich Splitscreen-Gefechte möglich sein – in unseren Augen ist das jedoch nur ein winziger Tropfen auf einen sehr, sehr heißen Stein... ■ *(sk)*

Leichen im Keller
oder: Vier Opfer der BPjS

Was wäre dieses Ego-Shooter-Special ohne einen schüchternen Blick in den düsteren Genre-Keller der BPjS? Schließlich warten einige indizierte Spiele nur darauf, nach vollbrachtem Werk auf dem heimischen PC nun auch noch die Konsolen-Fangemeinde in willenlose, blutrünstige Kettensägenfetischisten zu verwandeln:

Da wäre zum einen das "große Beben" von ID, das Jugendschützer nun schon zum dritten Male erzittern lässt und auch für Dreamcast und PlayStation 2 umgesetzt wird. Auf der E3 war eine Netzwerk-Version für Segas Prachtstück sogar schon spielbar – hoffen wir, dass es dieses Feature auch ins fertige Spiel schafft!

Wie eine Mischung aus Ego-Shooter und virtuellem Metzger-Lehrgang kommt ein zweiter indizierter Activision-Shooter für Dreamcast daher – benannt nach einem

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Havas
Entwickler	Captivation
Erhältlich ab	17. September

Unreal Tournament

NICHT SPIELBAR

Schultert den Patronengürtel, greift euch den Raketenwerfer ... und bringt eure besten Freunde um die Ecke!



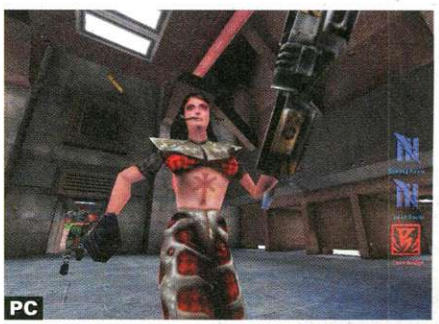
Die ohnehin schon genialen Waffen- und Lichteffekte sollen für PlayStation2 und Dreamcast noch verbessert werden.





Im Weltall hört dich keiner schreien – aber man kann es ja mal versuchen...

Wer hat hier den Dicksten? Stellenweise nehmen die gigantischen UT-Wummen rund ein Viertel des Bildschirms ein!



Schnucklig! Auch an genügend weibliches Kanonenfutter wurde gedacht!

PC-Besitzer mit Hang zu umherfliegenden Organen haben es auf dem PC nicht gerade schwer: Neben unzähligen "Plagiaten" streiten sich mit *Unreal Tournament*, *Half-Life (dt.)* und dem großen Beben von ID drei exzellente Ego-Shooter um die Gunst schießfreudiger Deathmatch-Kämpfer - und sie alle erscheinen (sofern sie nicht vorher vom Termin-Teufel gefräggt werden...) bis zum Ende des Jahres auch in Sony- und Sega-Arenen!

Morituri te salutant!

Nicht nur Asterix-Leser und Latein-Fetischisten wissen mit dem Zitat "Die Totgeweihten grüßen Euch" etwas anzufangen – schließlich ist dieser Satz ganz besonders bei *Unreal Tournament* Programm! Denn ganz wie bei IDs aktuellem Teufelswerk (das "Beben", ihr erinnert euch?) geht es auch hier nur um das kurze Gemetzel zwischendurch – Einspieler-Modus ala *Half-Life (dt.)* Fehlanzeige! Das bedeutet allerdings nicht, das notorische Eremiten nun Waldhütte oder Steinbruch verlassen und sich auf die Suche nach potentiellen Mitspieler begeben müssen, im Gegenteil! Entwickler Digital Extremes sorgt durch sogenannte "Bots" dafür, das auch Single-Zocker ihr virtuelles Fett weg kriegen! Diese computergesteuerten Rivalen verhalten sich dank hervorragender künstlicher Intelligenz nämlich (fast) genauso wie der gute Freund (oder, in diesem Fall: Der fiese Feind) von Nebenan. Auf Wunsch können die Bots auch Plätze an eurer Seite einnehmen – denn Multiplayer-Spielmodi finden sich genug.

Ab in die Arena!

Bevor ihr euren ersten Schritt auf den blutigen Arenaboden setzt, müßt ihr euch für eine Liga und ein polygonales Konterfei entscheiden. Dabei stehen sowohl verschiedene Körper als auch unterschiedliche Gesichter zur Auswahl, und die Wahl eures digitalen Vertreters (Model "Halber Hering" oder lieber "Fette Flunder"?) bestimmt Laufgeschwindigkeit sowie Kampf-Attribute.

Noch mehr Abwechslung erwartet euch im Levelmenü: Im "Capture the Flag"-Modus seid ihr auf der Jagd nach der gegnerischen Fahne, in "Domination" müsst ihr jeweils drei feste Punkte eines Levels "einfärben", während "Assault" für taktisch fordernde Team-Missionen steht, in denen z.B. das erste Team per Helikopter am Ende eines fahrenden Zuges landet und sich bis zum Führerhaus durchkämpfen muß.

Auf der E3 war eine frühe PlayStation2-Version schon spielbar – konnte aufgrund schlechtem Handlings und geringer Framerate allerdings noch nicht überzeugen. Sobald die erste voll spielbare Version bei uns eingetroffen ist, erfahrt ihr mehr! ■ *(sk)*

EGO-SHOOTER

umstrittenen US-Söldnermagazin – das besonders durch seine (teilweise schon stark ins Geschmacklose übergehende) Gewaltdarstellung zweifelhaften "Ruhm" erlangt hat. Jeder Gegner besitzt dabei 26 Trefferzonen ... welche Auswirkungen dieser "Detailreichtum" im fertigen Spiel hat, könnt ihr euch sicher denken!

Als Nummer Drei erwartet euch mit der indizierten Fortsetzung eines Jaguar-Klassikers das wohl interessanteste Videospiel-Crossover – H.R. Giger hätte sicher seine Freude dran! Ganz im Stil der Comicserie könnt ihr euch hier für eine von drei "Alien"-Parteien entscheiden – angekündigt ist die futuristische Jagd bisher nur für die Sega-Konsole.

Der letzte im Shooter-Bunde kommt direkt aus der Vergangenheit in euer Dreamcast – hier wollen euch vor "malerischer" Schlosskulisse allerhand "braune" Buben ans Alliierten-Leder. Amiga-Veteranen haben den ID-Vorgänger sicherlich noch gut im Gedächtnis ... und die BPjS auch! ■ *(sk)*

Ersteindruck:	*Exzellent*
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Epic Mega Games
Erhältlich ab	24. November

Outtrigger



Während wir der gegnerischen Rakete gerade noch ausweichen konnten, wirbelt der Gegner übers Parkett.



Oops – so nahe solltet ihr den Gegnern lieber nicht kommen...



10 Kleine Gegnerlein... im Grunde dreht sich bei *Outtrigger* alles nur um den Kill-Count.



Shenmue, *18 Wheeler American Pro Trucker*, *F355 Challenge*, *Virtua Fighter IV*: Segas exzellentes AM2-Team scheint tief unter der Erde in einem isolierten Entwicklungs-Kerker zu hausen – mit einem Hi-Res-Lensflare als Lichtquelle, stündlichen Red Bull-Infusionen und jeder Menge schmackhafter Astronautennahrung. Auch wenn sich das vielmehr nach Redaktions-Alltag als nach einem Job bei einem der besten Arcade-Entwickler der Welt anhört, können wir uns nur so die spielbare Version von *Outtrigger* erklären, die am Sega-Stand der E3 auf ein Probespiel wartete. Die bei genauerer Betrachtung recht "weiche" Hintergrundstory um fiese Terroristen und ein Quartett junger Special-Force-Agenten dient ganz klar nur als Fassade für ein actiongeladenes Grafikspektakel – das zumindest in der Konsolenwelt seinesgleichen sucht! In simpel gestrickten Missionen begebt ihr euch mit Uzi, Granaten, Raketenwerfer, Lasergewehr oder Railgun in opulent gestalteten Polygon-Arenen auf die Jagd nach Bonus-Zeit und Kill-Counts. Dabei sind sowohl die Gegner als auch das 3D-Terrain eigentlich viel zu schön, um durch unschöne Einschusslöcher verunstaltet zu werden – doch für Pazifisten ist in *Outtrigger* definitiv kein Platz! Die entschuldigen sich lieber nach dem Kampf im Sega-eigenen Chatraum, den die Entwickler neben einer Vielzahl von Online-Optionen versprechen – wir werden sehen, ob wenigstens diesmal das Internet-Versprechen eingehalten wird...

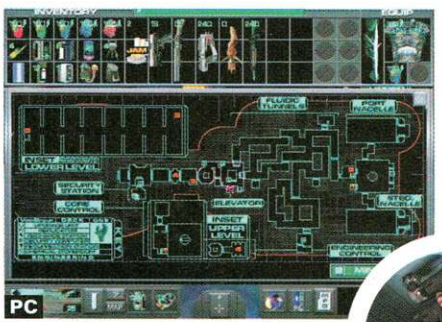
Bisher scheint *Outtrigger* lediglich mit einem einzigen Manko kämpfen zu müssen: Dem Handling! Während ihr in der Spielhalle auf eine brillante Joystick + Trackball-Kombination zurückgreifen konntet, müsst ihr euch in der Heimversion mit dem wesentlich unspektakuläreren Dreamcast-Controller begnügen. Dank Maus- und Keyboard-Support (ihr habt richtig gehört: Wie bei den "Großen" am PC...) scheint sich jedoch auch dieses Problem bis zum endgültigen Release sprichwörtlich "selbst erledigt" zu haben! ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!	
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Sega
Entwickler	AM2
Erhältlich ab	tba

System Shock 2



Teile der Schiffsbesatzung sind gräßlich verstümmelt – und haben es auf euch abgesehen!



Diese Schiffs-Karte nur als kleines Beispiel für die komplexe System Shock-Welt...



Angesichts eines solchen Menü-Dschungels hoffen wir auf eine anständige Controller-Anpassung!





Bauchschuß! Mit der entsprechenden Technik-Erfahrung könnt ihr sogar eigene Waffen kreieren.

So langsam kommt der PC-Konvertierungs-Zug ins Rollen - und die nächste Station lautet *System Shock 2*. Die von vielen PC-Magazinen mit zahlreichen Prädikaten ausgezeichnete Mischung aus Ego-Shooter, Horror-Adventure und Rollenspiel kursiert schon seit einigen Monaten als Umsetzungs-Kandidat, wurde jedoch erst jetzt vom US-Publisher Vatical Entertainment bestätigt. Das ist umso überraschender, wenn man bedenkt das der eigentliche Entwickler Looking Glass (u.a. das PC-Ego-Adventure *Dark Project*) mittlerweile nicht mehr existiert – die "neuen" Entwickler der Dreamcast-Version sind nämlich noch überhaupt nicht bekannt!

Was aber macht diesen Titel so "anders"? Der Grund lautet schlicht und ergreifend: "Atmosphäre"! Obwohl die Story anfänglich relativ altbacken wirkt (Forschungsschiff-Prototyp wird auf der Jungfernfahrt von bizarren Ereignissen heimgesucht), greift bei *System Shock 2* ein Design-Rädchen ins andere – wo andere Spiel-Welten künstlich und "zusammengeschustert" wirken, ziehen euch hier die packende Sprachausgabe, schaurig-schöne Optik und ein spannungsgeladener Plot immer tiefer ins Spiel hinein.

Dazu kommt der brilliante Mix verschiedener Genres: Ego-Shooter-Perspektive, Adventure-Anleihen, umfangreiches Item-Management, wählbare Spielfigur und zahlreiche Charakterwerte, die sowohl über die Handlung als auch über eure Kampffähigkeiten entscheiden.

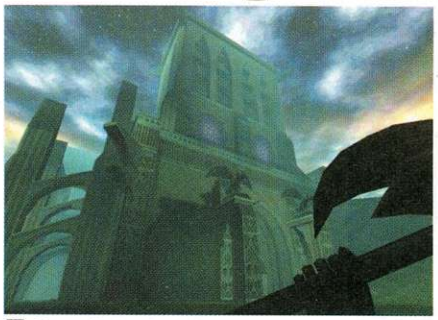
Momentan steht sogar ein zusätzlicher Online-Modus im Gespräch – damit hätten Dreamcast-Besitzer ihren PC-Kollegen ein exklusives Feature voraus! Wollen wir nur hoffen, das sich möglichst schnell ein Entwicklerteam findet, das dieser anspruchsvollen Aufgabe gewachsen ist. ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!	
Genre	Ego-Shooter-Rollenspiel
Anbieter	Electronic Arts NICHT SPIELBAR
Entwickler	tba
Erhältlich ab	tba

KISS Psycho Circus – The Nightmare Child



Beim Kampf gegen die Feuerdämonen sollte man sehr viel Vorsicht walten lassen.



Die architektonische Meisterleistung der Leveldesigner ist meist nur außerhalb der Gebäude ersichtlich.



Gegner treten meist nicht vereinzelt, sondern in Scharen auf.



Ob *KISS Psycho Circus – Nightmare Child* in dieser Form auch in Deutschland veröffentlicht wird, ist eher fraglich.

Spätestens seit ihrer überraschenden Wiedervereinigung im Jahre 1997 ist die Rockband KISS wieder in aller Munde. Dank der Zusammenarbeit mit Todd McFarlane, dem Vater der Comickulticon Spawn, verdienen Ace Frehley, Paul Stanley, Peter Criss und Gene Simmons ihr Geld nicht nur als Rockstars, sondern seit einiger Zeit auch als Comichelden. Als Hauptdarsteller ihrer eigenen Serie, welche genau wie das letzte Album der Band den Namen Psycho Cirucs trägt, ziehen sie in die Schlacht gegen das Böse. Die bevorstehende Geburt des Nightmare Child, dem personifizierten Grauen, hat das Gleichgewicht im Universum erheblich gestört. Unsere gesamte Realität droht auseinander zubrechen. Um dies zu verhindern bemächtigt sich eine gottähnliche Gestalt Namens Elder eures Körpers und führt ihn die Schlacht gegen die Armeen des Nightmare Childs. Der Elder selbst setzt sich aus vier Charakteren (den virtuellen Alter Egos der Bandmitglieder) zusammen. Die Spielwelt von *KISS Psycho Circus* unterteilt sich in vier Welten. Je nach Ebene (Luft, Wasser, Feuer, Erde) übernehmt ihr einen anderen der vier Comichelden (The Celestial, The Starbearer, The Deamon, The Beastking). Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihr Äußeres, sondern auch durch ihre Fähigkeiten voneinander. Insgesamt stehen euch zwölf Waffen, die in ihrem Design nicht weniger abstrakt als die Kreaturen des Nightmare Childs sind, im Kampf zur Verfügung.

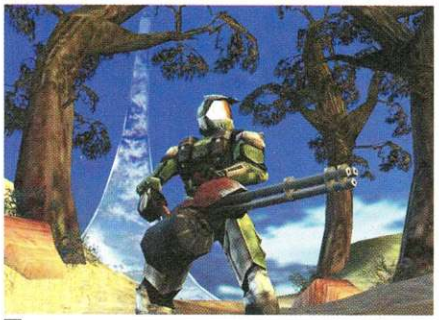
KISS Psycho Circus – Nightmare Child spiegelt perfekt das düstere Ambiente der Comicserie wieder, was nicht zuletzt dem grandiosen Soundtrack zu verdanken ist. Der Titel verspricht kaum Rätsel, dafür um so mehr Action. Pausenlose Feuergefechte mit unzähligen Gegner fordern ihre Opfer, und diese werden dabei nur selten in einem Stück gelassen. Gore-Fetischisten wird es freuen, Moralapostel und Kritiker wohl eher weniger. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Take 2
Entwickler	Third Law Interactive
Erhältlich ab	September

Halo



Detailliert bis zur Patronenhülse ... offenbar fehlt den *Halo*-Entwicklern der "Nun reichts!"-Hebel im Hirn!



Harte Männer, harte Knarren – im Hintergrund könnt ihr die ringförmige Oberfläche erkennen.



Natürlich geht ihr bei *Halo* nicht nur an der frischen Luft spazieren – auch allerhand Alien-Korridore wollen gesäubert werden...



Im Krieg bist du niemals alleine – zur Not habt ihr kraftvolle Verstärkung in der Reserve!

Am 19. Juni hielten PC-Besitzer aller Welt den Atem an – denn an diesem Tag gab "Big M" Microsoft den Kauf der Spieleschmiede Bungie bekannt. Soweit nichts ungewöhnliches ... würden die findigen Entwickler bei Bungie nicht zufällig an einem der ambitioniertesten Spieletitel des kommenden Jahres sitzen!

Zwar war die Panik der Fangemeinde unbegründet – *Halo* erscheint laut Publisher Microsoft sowohl auf Mac als auch auf PC – doch wer schon jetzt mit dem Kauf der X-Box liebäugelt bzw. keinen hochgezüchteten Rechner auf dem Tisch stehen hat, kann sich nun auf die erste "Killer-Application" für Bills silberne Kiste freuen. Aber weshalb soviel Vorschuss-Lorbeeren für ein Spiel, das noch über ein Jahr von der Fertigstellung entfernt ist? Die Antwort ist einfach: *Halo* sieht schon jetzt schlichtweg brillant aus – und wird, schenkt man den vollmundigen Versprechungen der Entwickler Glauben, wohl ein vollständig neues Genre definieren. Ganz wie bei Yu Suzukis *Shenmue* habt ihr während eures Spiels nämlich völlig freie Hand, auch wenn ihr auf der ringförmigen *Halo*-Welt sicher keinen Getränkeautomaten finden werdet... Stattdessen dreht sich hier alles um möglichst martialische Varianten der eben erwähnten "Handlungsfreiheit", sprich: Im Kampf gegen eure Feinde könnt ihr jedes Fahrzeug benutzen, jeden Hügel erklimmen, jeden Flieger besteigen und jede verfügbare Waffe abfeuern. Das alles sowohl im Team mit Computer-Spielern, online per Internet oder im plot-geförderten Solo-Modus. Klingt gut? Dann wartet ab, bis ihr all die eben beschriebenen Features in Bewegung erlebt – neben *Metal Gear Solid 2* gehörte das *Halo*-Kino zu den absoluten Top-Highlights der E3! Die dort live "erlebte" (übrigens Echtzeit-)Optik zu beschreiben würde unseren Platz bei weitem sprengen, deshalb werft lieber einen Blick auf die Screenshots und markiert das letzte Quartal 2001 rot im Kalender... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	NICHT SPIELBAR
Genre	Action
Anbieter	Microsoft
Entwickler	Bungie
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

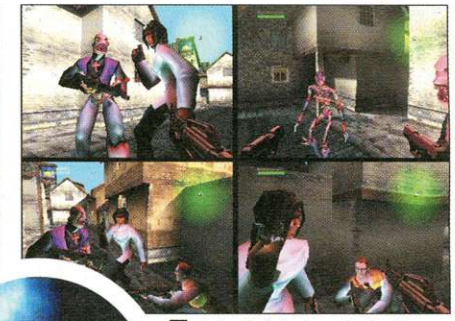
PS2 Timesplitters



Der heilige Krieg nimmt in Timesplitters vollkommen neue Dimensionen an.



Ganz wie ein Pistolero kann man auch mit einer Faustfeuerwaffe pro Hand kämpfen.



Jeder Spieler kann im Deathmatch-Modus das Aussehen seines Charakters selbst bestimmen.



Neben *Project Eden* sowie Sequels zu den bekannten Titeln *Fear Effect, Soul Reaver* und *Tomb Raider* kündigte Eidos Interactive für die PlayStation 2 auch den Ego-Shooter *Timesplitters* an.
Eine böse außerirdische Rasse bedroht den Fortbestand der Menschheit. Mit Hilfe magischer Kristalle reißen die Aliens durch die Zeit, um Konflikte zwischen den Menschen zu schüren. Auf diese Art und Weise wollen sie erreichen, dass wir uns systematisch selbst auslöschen. Um dies zu verhindern müsst ihr die außerirdische Brut durch insgesamt neun verschiedene Zeitepochen verfolgen und zur Strecke bringen. Hierfür stehen euch nicht nur die inzwischen obligatorischen MGs, Schrotflinten und Revolver zur Verfügung, sondern auch futuristische Laserkanonen und die von Campern und Feiglingen gern verwendete Sniper-Rifle.
Das Hauptaugenmerk bei *Timesplitters* liegt allerdings nicht auf dem Single-, sondern dem Mulitplayer-Modus. Bis zu vier wagemutige Spieler können via Splittscreen gegeneinander antreten. Verschiedene Spieloptionen wie etwa Capture the Flag, Survival oder Hostage, bei dem man eine Person vor den Angriffen des gegnerischen Teams schützen muss, sorgen für die nötige Abwechslung. Ein Feature der ganz besonderen Art ist der Level-Editor. Hier kann man, im Gegensatz zu den Genrekollegen auf dem PC, mit nur sehr wenigen Handgriffen eigene Deathmatch-Level erstellen. Dem Baukastenprinzip folgend, stückelt man einfach Räume und Gänge zusammen, setzt oder entfernt Trennwände und platziert Waffen und andere Goodies. Gespeichert werden die selbstdesignten Arenen dann entweder auf Sonys angekündigter Festplatte oder der Memory Card.
Timesplitters macht in technischer Hinsicht bereits jetzt ein guten Eindruck. Bis zum endgültigen Release soll sich laut Eidos Interacive aber noch einiges zum positiven hin verändern. ■ *(ml)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Eidos Interactive
Entwickler	Free Radical Design
Erhältlich ab	24. November

PS2 Red Faction



Sie sind vorlaut... Aber ihr habt das grössere Kaliber dabei... und dank des Sichtschirms könnt ihr sogar durch Wände gucken!



Mit dem Zielfernrohr aus nächster Nähe – ob das clever ist? Wie immer entscheidet oft die Wahl der richtigen Waffe über Sieg oder Niederlage.



Euer Gegner kann sich gerade noch hinter eine Leitung retten. Weiter hinten hat eure Wumme schon dicke Polygon-Brocken aus der Wand gesprengt.



Kein Entkommen! Steht der Gegner hinter einer Säule, dann zerlegt ihr das Hindernis einfach!

Welche Innovationen kann uns das Ego-Shooter-Genre eigentlich noch bringen? Schönere Optiken, größere Levels, intelligentere Gegner, stärkere Waffen, mehr Handlung – alles Verbesserungsmöglichkeiten, aber noch keine echten Innovationen. *Descent*-Erfinder Volition hat – wie's scheint – die Lösung: Waschechte Physik. Zur Erklärung: Schiesst ihr einem "herkömmlichen" Ego-Shooter eine Patrone in die Wand, hinterlässt euer Projektil zwar oft ein Einschussloch... aber mit echter Physik hat das nichts zu tun. Stattdessen legt die 3D-Engine lediglich eine neue Textur über die alte – ein Trick. Was aber, wenn ihr die Wand mit einem Granatwerfer unter Beschuss nehmt? Dann gibt's zwar ein grösseres Brandloch – aber die 3D-Struktur der Wand bleibt weiterhin unangetastet. Eigentlich sollte die Explosion die Mauer in Stücke reissen – aber derartige Spielereien geben bisherige 3D-Routinen nicht her. Jetzt wollen Volition mit ihrer jüngsten Innovation Abhilfe schaffen: Die Geo-Mod-Engine (Geo-Mod: Geometric Modification) simuliert den Einfluss von Druck und Masse auf dreidimensionale Konstruktionen – darunter vor allem Gebäude, aber auch menschliche Widersacher. Für letztere mussten die Entwickler ein realitätsnahes Skelett austüfteln: Auf den Knochen liegen Muskeln und Fleisch, die flexible Textur darüber ist die "Haut" des Gegners. Das Resultat: Noch mehr Realismus bei Treffern und Verletzungen. Aber hinter Geo-Mod steckt mehr als nur der Wunsch nach noch mehr Gewalt: Vor allem die neuen Möglichkeiten für's Level-Design sind es, die Volitions Designer begeistern. Denn theoretisch könnt eure Umgebung uneingeschränkt manipulieren – vorausgesetzt, ihr habt das richtige Handwerkszeug dabei! ■ *(rb)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	THQ
Entwickler	Volition
Erhältlich ab	2001



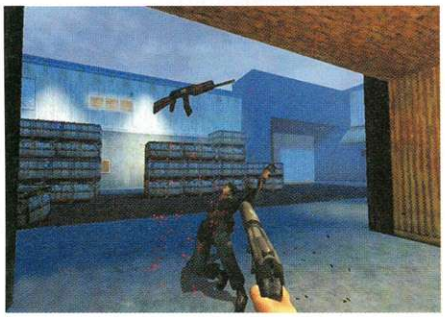
STUDIO 3

3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.

©2000 Studio3 Ltd. All rights reserved.

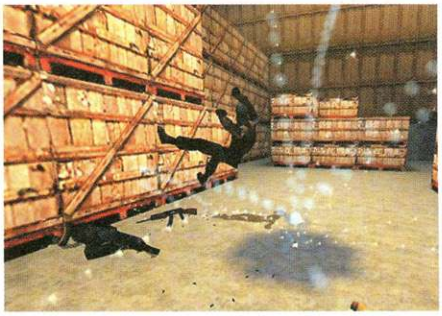
PS2 No one lives forever



AUA! Getreu dem Titel *No one lives forever* tritt euer Gegner ab - schließlich ist das auch sein Job!



Gehören fast schon zur Grundausstattung eines Ego-Shooters: Mündungsfeuer und Patronenhülsen.



Kostenlose Flugreise: Die Explosionsdruckwelle wirft eure Widersacher durch die Luft.

Hmm... um was geht's hier wohl? Um Ego-Shooter? Richtig! Um James Bond? Naja – indirekt: Diesmal ist es die hübsche Cate Archer, die sich ins hautenge Agenten-Dress zwängt, um die bösen Buben aufzumischen – und die Action-Fans mächtig zu betören! Allerdings ist die Verwandtschaft zur britischen Supernull offensichtlich – und beabsichtigt obendrein!

Unsinnige Science-Fiction-Spielzeuge wie der "Turbopudel" oder kitschige Ninja-Kostüme haben sich die eingefleischten Bond-Fans bei James' 60er-Jahre Auftritten geliehen: Cate ballert also ganz im alten Stil – und nimmt sich dabei offensichtlich nicht so schrecklich ernst wie der neue Bond. Knackige Amazonen im Gummi-Anzug, glänzende Plastik-Pistolen und all das sinnlose Drumherum, das die klassischen Bond-Streifen noch heute zum Liebhaberobjekt für Millionen macht. Kitsch-Kultur ist in – und Cate Archer mittendrin. Und damit's für die Bondgirl-verwöhnten Schwerenöter auch ordentlich was zu gucken gibt, hat Fox die holde Werbe-Weiblichkeit angeheuert: L'Oreal-Model Mitzi Martin ist hocherotisch – da sind sich nicht nur die Action-Fans einig. Und jetzt schiesst sie auch noch scharf:

Extra für Werbeauftritt und Charakter-Design leiht sie Agent Archer ihr hübsches Gesicht. Legen in Zukunft auch Kevin Sorbo und Claudia Schiffer das Gesicht unter den 3D-Scanner? Egal: Hauptsache, das Outfit und die Bewaffnung stimmen! Aber da machen wir uns keine Sorgen: Eure zarte Heldin ist sich auch für Schwergewichte wie den Raketenwerfer nicht zu schade – da kommt Freude auf! ■ *(rb)*



Ersteindruck:	NICHT SPIELBAR
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Fox Interactive
Entwickler	Monolith Productions
Erhältlich ab	2001

PS2 The World is not enough



Ganz schön detailverliebt: Auch wenn die Einrichtung karg ist - Texturen und Lichteffekte machen's wett!



Ganz schön schick: Die James-Bond-Böswichte pflegen wie immer einen gehobenen Lebensstil.



Ganz schön gefährlich: Auf leeren Korridoren gibt's keine Möglichkeit zum Verstecken.

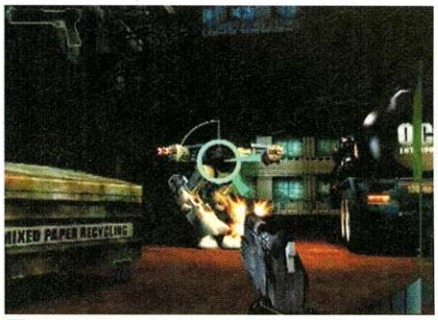
Sein Name ist Bond... James Bond: Eine Höflichkeitsfloskel, die bis vor ein paar Jahren als kultig galt... mittlerweile kann man sie nicht mehr hören. Grund ist der exzessive Hype um den britischen Agenten: Die Kinos besucht Mr. Bond mit schöner Regelmässigkeit, und spätestens seit Rares N64-Spektakel treibt er auch auf PlayStation & Co. sein Unwesen. Ende dieses Jahres greift er schon wieder zur Kanone – und beidesmal im Namen ihrer PS2-Majestät. Nur gut, dass hinter der starken Lizenz auch ein starker Spiele-Anbieter steht: Publisher Electronic Arts will mit der Inhaus-Entwicklung eine Vorzeig-Ballerei abliefern, die mit viel Effekthascherei und neuartiger Spielphysik zum PS2-Kauf motivieren soll. Gegner mit realistischen Verhaltensmustern (schiesst ihr eurem Opfer ins Bein, kann es nur noch humpeln) und vorbildlicher KI kennt ihr bereits aus Vorzeige-Shooter wie Rares Bond-Ballerei, neu sind dagegen die Ansätze für mehr Spielphysik und mehr Interaktion: So hinterlassen eure Projektile nicht nur Einschusslöcher in der Kulisse, diesmal prallt die Muntion sogar ab. Die Folge: Ein Querschläger – nicht nur für eure Gegner, sondern auch für euren eigenen Agenten gefährlich! Ebenfalls innovativ: Ihr nehmt ein Ölfass oder ein ähnlich explosives Objekt auf's Korn, und euer Treffer löst in der Hintergrundszenerie eine Kettenreaktion aus. Genauer wollten sich die Entwickler hierzu noch nicht äussern, aber denkbar sind erschrockene Gegner, die plötzlich ziellos durch die Gegend ballern oder das Zerbersten einer Panzerglasscheibe. Freizügiger zeigte sich das Team dagegen bei der Frage nach der Level-Strutkur: Immerhin zehn unterschiedliche Abschnitte sollen eurem CIA-Mann das Letzte abverlangen. Und damit euch unterwegs die Feindbilder nicht ausgehen, haben sich EA's Designer ein paar neue Feinde ausgedacht: Zusätzlich zum Kino-Böse-wicht erwarten euch jede Menge schiesswütige Level-Bosse – garantiert skrupellos und bis an die Zähne mit HiTech bewaffnet. ■ *(rb)*

Ersteindruck:	NICHT SPIELBAR
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Studios
Erhältlich ab	4. Quartal

PS2 Robocop



Unter euren Gegner finden sich nicht nur Verbrecher, sondern auch Angestellte der OCP.



Der ED 209 besteht allein aus über 1500 Polygonen...



Dank Robocops Visual Display kann man weit entfernte Ziele ganz nah heranzoomen.



...wie seine herumfliegenden Einzelteile eindrucksvoll unter Beweiß stellen.

Der Regisseur Paul Verhoven ist für die gnadenlose Action und mitunter auch recht derbe Brutalität seiner Filme bekannt. Hinter diesen geschmacklosen Szenen versteckt sich meist ein Botschaft, die der Zuschauer erst auf den zweiten Blick erkennt. Paul Verhoven greift in seinen Filmen nur allzu gerne die totalitären Machtstrukturen innerhalb unserer Gesellschaft an. Bestes Beispiel hierfür ist die düstere Welt von *Robocop*.

In naher Zukunft spielt der Staat nur noch eine sehr untergeordnete Rolle. Die Macht haben schon lange nicht mehr Politiker, sondern die Vorstandsgremien renommierter Konzerne inne. Unter der Machtbefugnis der Unternehmen steht neben den Krankenhäusern oder den Schulen auch die Polizei. *Robocop*, der die sterblichen Überreste des ermordeten Officers Murphy und die neuste Technologie in sich vereint, ist der Gesetzteshüter der Zukunft und Eigentum von OCP (Omni Consumer Productions). Ihr schlüpft in die Rolle des stählernen Gesetzeshüters. Ganz nach dem Motto: halb Mensch, halb Maschine, ganz Bulle geht ihr in den Distrikten der Autostadt Detroit City auf Verbrecherjagd. Stets an *Robocop*s Seite bzw. besser gesagt in seinem rechten Bein ist seine getreue Baretta M93R-AG verstaut. Diese stark modifizierte Handfeuerwaffe besitzt zwar eine enorme Durchschlagskraft, gegen stark gepanzerte Gegner solltet ihr allerdings dann doch lieber auf Raketenwerfer und dergleichen zurückgreifen. Einer dieser harten Brocken ist das Vorgängermodel des *Robocop*, der ED-209, welcher aufgrund seiner vorzüglichen Bewaffnung (zwei Zwillingsmaschinengewehre, Raketenwerfer) auch im militärischen Bereich Einsatz findet.

Bis jetzt hat noch leider kein Publisher Interesse an dem Titel aus dem Hause Titus Interactive angekündigt. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	NICHT SPIELBAR
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	tba
Entwickler	Titus Interactive
Erhältlich ab	2001

MOH2-Underground



Drink gefällig? An diesen Molotov-Cocktails würde selbst das alkoholfreudige fun-Platoon nicht nuckeln...



Man kann es auch übertreiben ... selbst die bitterbösen Braunen hatten wohl keine derartigen Totenkopf-Dekorationen...

Für deutsche BPjS-Beamten bahnt sich ein dieses Jahr Déjà-Vu-Erlebnis an, denn um die Wartezeit auf *Medal of Honor 2* zu verkürzen, beglücken sie die Fangemeinde mit einem waschechten Sequel. Dieses Mal steigt ihr in die polygonalen Fußstapfen der Freiheitskämpferin Manon, die Fans des Vorgängers ein Begriff sein sollte. Nachdem Frankreich von der deutschen Wehrmacht überrollt wurde, bleibt ihr nichts anderes übrig, als sich der OSS anzuschließen – und sich dem scheinbar übermächtigen Feind entgegen zu stellen. In sieben Missionen - die sich auf 22 unterschiedliche Level erstrecken – ist es nun also eure Aufgabe, Manons niedliche Textur-Haut vor den braunen Schergen zu retten und nebenbei Missionsziele tief hinter den feindlichen Linien zu erfüllen. Entwickler DreamWorks verspricht euch passend zur verbesserten Gegner-KI auch einen intelligenten Missions-Partner, der vom Feuerschutz bis zum Safeknacken alle unangenehmen Arbeiten für euch "übernimmt". Wollen wir nur hoffen, dass Publisher EA der Spagat zwischen Spielergemeinde und BPjS gelingt... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	Exzellent!
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	DreamWorks Interactive
Erhältlich ab	4. Quartal

Alien: Die Wiedergeburt



Der Kampf gegen ein Alien allein ist schon hart, aber gleich drei von der Sorte sind wirklich zuviel!



Werdet ihr von einem Facehugger infiziert, habt ihr nur wenige Sekunden Zeit ein Gegenmittel zu finden.

Eigentlich war *Alien: Die Wiedergeburt* als Action-Adventure im Stile von *Tomb Raider* geplant - jetzt wird`s doch ein Ego-Shooter. In der Rolle der geklonten Ellen Ripley geht ihr in den beklemmenden Gängen des gigantischen Raumkreuzers Auriga auf die Jagd nach den tödlichsten Geschöpfen der Galaxis. Dass die Alienplage nach wie vor kursiert ist dem Wissernschaftler Dr. Wren, der die durchtriebenen Geschöpfe zu lebenden Waffen ausbilden wollte, zuzuschreiben. Die Aliens befreiten sich kurzerhand aus ihren Laborgefängnissen und sorgen seither für Chaos an Board des Schiffes. Gerüstet mit Pulse Rifle, Flammen-, Granat- und Raketenwerfer durchstreift ihr die Schiffskabinen, krabbelt durch enge Lüftungsröhren oder taucht die sterilen Kühlsysteme des Kreuzers ab. Euch zur Seite stehen drei weitere aus dem Film bekannte Charaktere (Call, DiStephano und Christie). Im späteren Verlauf des Spieles könnt ihr selbst die Kontrolle über die drei Raumgangster übernehmen. *Alien: Die Wiedergeburt* hat das Potential, zum Überraschungshit des kommenden Herbstes zu werden. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Argonaut Games
Erhältlich ab	21. September



MARO

VIDEOSPIELE

Offizieller NEO GEO Distributor

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	69,90
Death Grimson 2	69,90
YOYO Venture	69,90
Virtua Cop 2	59,90
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	49,90
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 Evil 2	89,90
Track & Field 2	99,90
Ace Combat 3	89,90
Metal Gear Solid Plat.	49,90
EPGA Golf	59,90
Rat Attack	69,90
Toy Story 2	89,90
Gran Tourisimo 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
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.

V-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 - F1 Grand Prix	29,90	Playstation Gehäuse	29,90
N64 - F1 Grand Prix 2	49,90	PSX - South Park	59,90
		PSX - Formel 1 Plat.	29,90
		PSX - Actua Hockey	69,90
N64 - Donkey Kong Country 64	69,90	PSX - Actua Hockey 2	79,90
N64 - RTL World League Soccer	49,90	PSX - Trap Gunner	69,90
		PSX - F1 World GP 99	59,90
		PSX - Eliminator	49,90
DKC 64 Lösungsheft	9,90	PSX - YOYO Puzzle Park	69,90
Yoshis Story Lösungsheft	9,90	PSX - Centipede	59,90
		PSX - Nascar 2000	59,90
Div. Neo Geo Pocket Games	29,90		
Bitte telefonisch nachfragen !!!		DC - Cool Boarders Burrn JP	29,90
		DC - Buggy Heat JP	29,90
DC - Dreamcast Graph Kit			
Aufkleber für die Dreamcast	24,90		



ACHTUNG !
DER NEUE "BOND" FÜR
DAS NINTENDO 64





BEI UNS
AB SOFORT
ZU BESTELLEN

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

Stuttgart
MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart
Tel. 0711 221 422

Ulm
MARO
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755

Reutlingen
MARO
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014

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

Waiblingen
MARO
Gewerbestr. 5/1
71332 Waiblingen
Tel. 07151 956 46 46
(nur Versand)

Demnächst !
MARO
Göggінger Str. 91
86119 Augsburg
Demnächst !

Nürnberg
STAGE ONE
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

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



MARO VIDEOSPIELE
Online Shop
NEU

JEDE MENGE SONDERANGEBOTE ZUR ERÖFFNUNG !!!

www.maro-gmbh.com

Dreamcast | DVD VIDEO | GAME BOY COLOR | MANGA | NINTENDO64 | NEO GEO | PC CD ROM | PlayStation

Action Figuren


29,90 DM


19,90 DM


34,90 DM


9,90 DM


34,90 DM


19,90 DM


34,90 DM


19,90 DM


34,90 DM


34,90 DM


9,90 DM


34,90 DM


19,90 34,90 DM


34,90 DM


Abe Statue ca. 30 cm
89,90 DM


29,90 69,90


29,90 DM


29,90 DM


34,90 DM


34,90 DM


ab 34,90 DM


34,90 DM

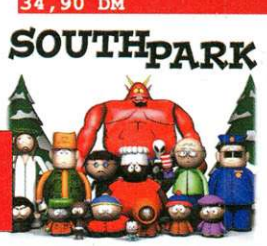

34,90 DM


ab 34,90 DM


19,90 DM



SOUTH PARK UND POKEMON MERCHANDISE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!



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



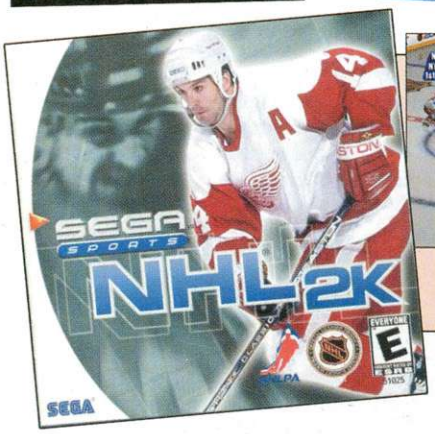


RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE
SCHON JETZT FÜRS DREAMCAST

AB 7.9. AUCH FÜR DIE PLAYSTATION

89,90 DREAMCAST VERSION

Ubi Soft





SEGA SPORTS
NHL 2K

89,90 DREAMCAST VERSION

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

Konami dreht auf

Jetzt kommt Konami! In seiner "PlayStation2 Kickoff" hat der japanische Publisher-Riese bewiesen, warum er der größte Hoffnungsträger für die PlayStation2-Käufer ist.





Nach dem zweiten Weltkrieg angesiedelt: Urige Kriegsmaschinen und Battlemech-Kolosse mit auf den Strategie-Schlachtfeldern des science-fiction-inspirierten *Red*.



Pünktlich zum PlayStation2-Start im Westen präsentieren Konami im internationalen "Kickoff"-Meeting ihr Software-Aufgebot: Hit-Kandidaten wie Kojimas *Metal Geard Solid 2* bzw. *Zone of Enders* oder Inhaus-Entwicklungen á la *Reiselied* und die *Gradius*-Kollektion haben wir euch bereits in der vorangegangen Ausgabe präsentiert. Hier der Überblick über's restliche Software-LineUp – mindestens vier gute Gründe, trotz aller Kritik am PS2-Spieleaufgebot doch mit der neuen Sony-Hardware zu liebäugeln. Denn Konami bedient jeden Geschmack: Während Kojimas Spiele vor allem Freunde atmosphärischer Action ansprechen, werden auch Strategie-, RPG-, Adventure- und Beat'em-Up-Spieler bedient.

So freuen sich die Taktiker unter euch für 2001 auf die ausgefallene Battlechmech-Schlacht *Red*: Mit Uniformierten und schweren Mech-Kolossen über archaische Schlachtfelder der frühen Nachkriegszeit stapfen – ein skurriles, aber vielversprechendes Strategie-Highlight mit Action-Einschlag. Weniger ausgefallen, aber nicht weniger interessant: Die Samurai-Keilerei *7 Blades*. Im feudalen Japan treibt eine fiese Sekte ihr Unwesen – und euer Held wird losgeschickt, um die Burschen mit viel Geschick und viel Special Moves in handliche Scheiben zu schneiden. In der gezeigten Vorabversion hat noch die hektische Kameraführung den Metzelspass getrübt, aber sonst haben die *7 Blades* schon Lust auf mehr gemacht. Wir sind gespannt!

Mindestens genauso viel Action wie die Schwertschwingerei verspricht die Gamegun-Ballerei *Silent Scope*: Weitgehend mit den Automatenvorbild identisch, konnte die PlayStation2-Fassung bereits jetzt mit effektgeladener Scharfschützen-Action überzeugen. Mit dem virtuellen Zielfernrohr Gangster vom Hochhaus oder direkt aus dem Jetcockpit holen: ein diebisches Vergnügen – und zwar nicht nur für PS2, sondern auch für Dreamcast-Besitzer. Die bekommen Konamis Ballerei noch Ende dieses Jahres in den USA – mitsamt Gamegun in einem "Sparpaket".



Schwertscharmützel im mittelalterlichen Japan: In *Seven Blades* seid ihr als junger Samurai unterwegs.



Gamegun-Action für PS2 und Dreamcast: In *Silent Scope* erledigt ihr als Scharfschütze Terroristen.

Zeitschleife

Sein Leben noch einmal leben – und die Fehler der Vergangenheit ungeschehen machen: Wer möchte das nicht manchmal? Der Hauptakteur von *Shadow of Memories* bekommt seine Chance: Kurz vor seinem Ableben macht ihm eine Geisterstimme das zauberhafte Angebot – und prompt wird Held Alfred etappenweise in die Vergangenheit seines Lebens versetzt. Mit dem Wissen der Zukunft stellt er sich bereits durchlebten Situationen wie verflossenen Lieben und tödlichen Gefahren.

Verantwortlich für das Mystery-Adventure ist *Silent Hill*-Erfinder Gozo Kitao! Wir können uns also auf ein Abenteuer der Sonderklasse gefasst machen! ■ *(rb)*





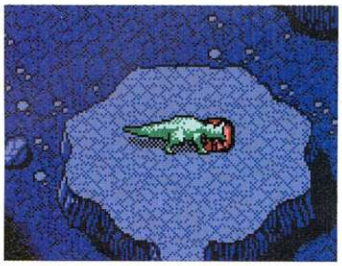


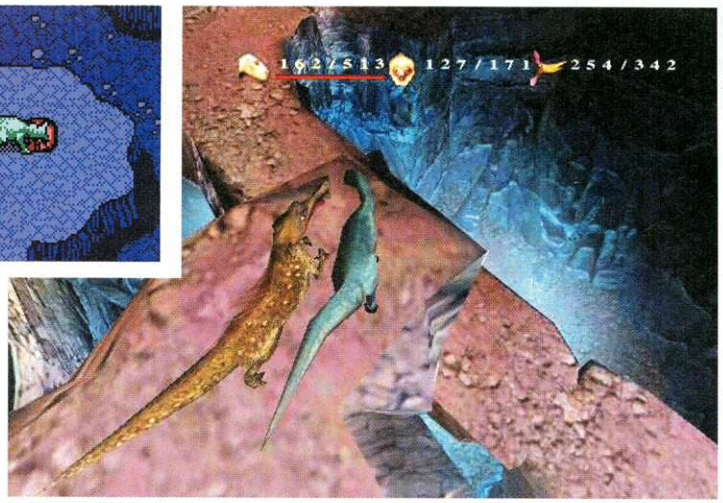


Mal gruselig, mal ergreifend: Im Adventure *Shadow of Memories* bereist ihr die Vergangenheit eures Alteregos. Held Alfred will sein Vorleben in Ordnung bringen.

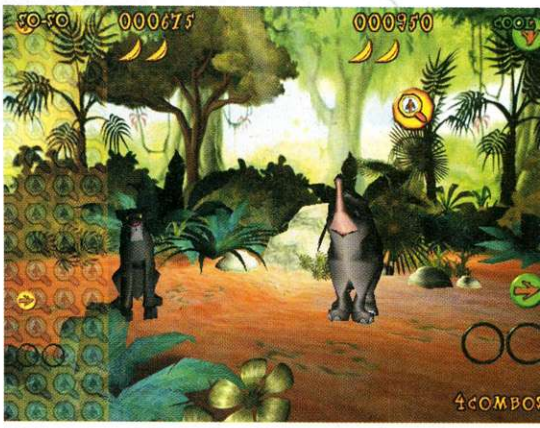
Disney Attack!

Jetzt sind sie wieder da: Nach sparsamer 32Bit-Präsenz will das Mäuse-Imperium jetzt wieder munter mitmischen im Software-Geschäft – Entenhausen und Disneys Kinohits bereichern jetzt das Angebot von Franz-Publisher Ubi Soft.





↑ → **Kommt für PlayStation, Dreamcast und den Game-Boy Color: *Disney's Dinosaur* wird ein Action-Adventure für die Kleinen. Hier Motive aus GBC- (oben) und Dreamcast-Version (rechts).**



↑ **"Tanz mit uns!" Die *Dschungelbuch – Groove Party* ist Disney erstes Bemani-Spiel.**

Es ist still geworden um die Jungs von Disney: Zwar kommt hier und da mal ein neuer Titel mit dem "Disney Interactive"-Logo, aber die innovativen Spiele-Wegweiser der 16Bit-Vergangenheit hat das Mäuse-Imperium nicht wiederholt. Damals haben Jump'n'Runs wie *Castle of Illusion, Quack-Shot* oder *Donald Duck in Mauhi Mallard* technische Meilensteine gesetzt, mit dem trickfilmreifen Mega-Drive-*Aladdin* hat sich Star-Entwickler David Perry als hochkarätiger Programmierer bewiesen. Zusammen mit dem neuen Publishing-Partner Ubi Soft wollen Micky Maus und Donald jetzt einmal mehr beweisen, dass die amerikanische Trickfilmfabrik noch immer für Innovationen gut ist: Vier Disney-Titel sollen Ende des Jahres unter dem Ubi-Soft-Branding erscheinen – von der jüngsten Filmlizenz *Dinosaur* bis zum längst überfälligen Auftritt des wütenden Enterichs.

Willkommen in Entenhausen!

Auch wenn derzeit Pikachu und Konsorten die Stars der Videospiel-Manege sind... an Disneys Entenfamilie erinnert ihr euch sicher noch: Die Idee zu Enten-Star Donald Duck lieferte ein verzerrtes Sprach-Sample von Trickfilmgott Disney höchstpersönlich, und noch heute ist Donalds hektisches Gequake das Markenzeichen des temperamentvollen Erpels. Chef-Kreativer des Enten-Teams war US-Zeichner Carl Barks: Jetzt liegt der tödlich an Krebs erkrankte Enten-Vater im Sterben. Mit seinem Tod geht eine Comic-Ära zu Ende, die uns unsterbliche Figuren wie Geizkragen Dagobert, Hexe Gundel Gaukeley und die rotzfrechen Enten-Drillinge Tick, Trick und Track bescherte – mit ihnen legte der Zeichner den Grundstein des entenhausener Comic-Kosmos. Und endlich gibt's auch für das System euer Wahl wieder eine Hommage an die muntere Entenbande: In *Quack Attack* ist Donald der Star – und zwar systemübergreifend. Laut Ubi Soft erscheint die 3D-Hupferei für PlayStation, PlayStation2, Dreamcast, N64 und GameBoy – Disney überlässt nichts dem Zufall! Kein Spiel mit dem Enterich, sondern ein Spiel für den Enterich soll das Adventure-inspirierte Polygon-Gehopse werden: Denn ganz wie im Comic ist es Donalds berühmter Jähzorn, der ihn von einem Verhängnis ins nächste stürzt. Bekommt euer Wasservogel von Feinden regelmässig die Federn gestutzt, wird er sauer – und die Steuerung des kleinen Cholerikers fällt euch immer schwerer. Glück für Donald, dass auch der Rest der Entenfamilie mit dabei ist: Gemeinsam will die bunte Bande Donalds Herzblatt befreien – denn der fiese Magier Merlock hat Daisy gekidnappt!

Interactive Cinema

Ganz klar: Disneys Kinohits spielen wie gehabt die erste Geige. Im Zentrum des Angebots: Dino-Adventure *Dinosaur*. Wie im computeranimierten Kinostreifen spielt ein kleiner Iguanodon die Hauptrolle. Gemeinsam mit seinen Kumpels (ein kleiner Lemur und eine Flugechse) will das Kerlchen nach einem verheerenden Meteor-Einschlag auf's Festland flüchten. Aber wer in der verwüsteten Landschaft überleben will, schafft das nur mit Teamwork: Also müsst ihr Eure Spielfiguren an unterschiedliche Orte schicken, im richtigen Augenblick zwischen den Charakteren wechseln.

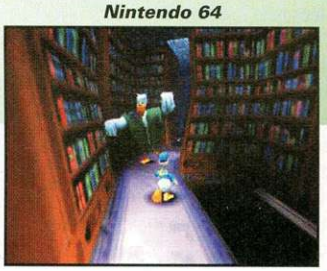
Weniger komplex, aber dafür umso ausgelassener ist die *Dschungelbuch – Groove Party*: Tanzmatte auspacken, und mit Mowgli, Bagari, Balu & Co ordentlich abtanzen! Man glaubt's kaum: Bemani aus den Disney-Studios! ■ *(rb)*



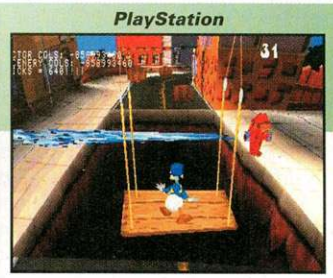
PlayStation2



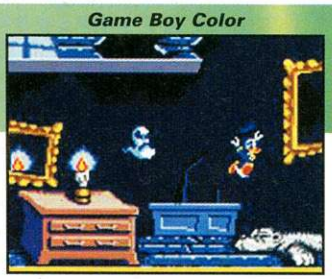
Nintendo 64



PlayStation



Game Boy Color



← **Erscheint für alle Systeme: In *Quack Attack* lässt es Wüterich Donald ordentlich krachen!**

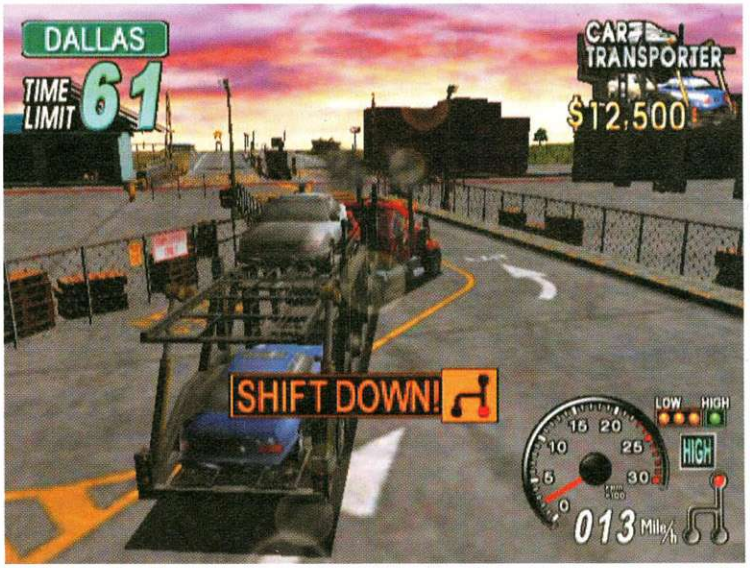
18 Wheeler

Dreamcast

Auf dem Highway ist die Hölle los: Als Truck-Fahrer rast ihr quer durch die USA und stellt eurer Crazy Taxi-Können unter Beweis!



Ohne Rücksicht auf Verluste räumt ihr Hindernisse aus dem Weg.



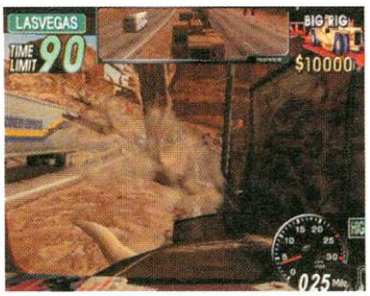
Einen Wagen habt ihr schon verloren. Ob's der Empfänger wohl merkt?



Beim Blick aus dem Fenster saust ein Konkurrent vorbei.



So lässt sich's leben: Strand, Sonnenbrille und das neueste Pin-Up Magazin.



Fernab der Piste wirbelt ihr Staub auf - eure Konkurrenz freut sich!

Vergesst schnittige Taxis, edle *Ridge Racer* Karossen und pfeilschnelle *Formel 1* Boliden: In *18 Wheeler* verfrachtet euch Sega geradewegs hinter das Steuer eines tonnenschweren Trucks. Eure Aufgabe in dem außergewöhnlichen Rennspiel besteht darin, Frachtgut von einem Ort zum nächsten zu befördern: Fabrikneue Autos, meterlange Baumstämme und selbst eine Straßenbahn stehen auf eurem Anhänger. Das Gewicht der Fracht wirkt sich auf das Fahrverhalten des LKW aus: Je mehr Last ihr transportiert, desto schwerer fällt es, den Koloss ruhig auf der Straße zu halten. Wahlweise entscheidet ihr euch für eine Cockpit-Ansicht inkl. Rückspiegel oder eine Von-Hinten-Perspektive.

Vier verwegene Trucker wagen sich hinters Steuer: Ihr wählt zwischen dem smarten Cowboy Texas, der sexy Wild Rose, dem dickbäuchigen Bull und dem Disco-Freak Moonlight. Jeder Fahrer ist im Besitz eines anderen Trucks, dessen Fahreigenschaften sich in Geschwindigkeit und Motorenleistung unterscheiden.

In vier Stages müsst ihr anschließend euer Können als Brummi-Fahrer unter Beweis stellen: Mal düst ihr von New York nach Key West, dann von Dallas nach Las Vegas. Ihr rast über gut ausgebaute Highways, staubige Wüstenpisten und enge Stadtkurse. Langsame Zivilfahrzeuge drängt ihr von der Fahrbahn, andere Trucker überholt ihr mit schallender Hupe. Rote Ampeln interessieren euch nicht - passt nur auf, dass ihr keinen Crash auf der verkehrsreichen Kreuzung baut! Kollisionen verlaufen ähnlich wie in *Crazy Taxi*: Eurer Vehikel verliert zwar Zeit, bleibt aber unbeschadet.

Nach einigen Kilometern teilt sich desöfteren die Strecke und ihr müsst euch entscheiden, auf welchem neuen Abschnitt ihr weiterfahrt.

Lieber tot als Zweiter

Außer dem Kampf gegen die Uhr macht euch besonders ein Konkurrent zu schaffen: Der psychopathische Lizardtail, ein wahnsinniger Straßen-Rambo, der versucht, euch mit seinem schwarzen Truck von der Straße zu drängen. Lasst euch weder von seinen beleidigenden Funksprüchen provozieren, noch von seiner Fahrweise: Versucht ihn stattdessen abzuschütteln oder ihn mit dem Gegenverkehr kollidieren zu lassen. Habt ihr Erfolg, winken ein paar Sekunden Extra-Zeit und satte 5.000 Dollar Belohnung auf dem Konto. Außerdem gelangt ihr in Bonus-Stages: Versucht, euren Truck schnellstmöglich in einer Parkzone abzustellen. Bei Erfolg erhaltet ihr nützliche Power-Ups. Neue Motoren erhöhen eure Geschwindigkeit und ein größeres Horn vertreibt Sonntagsfahrer noch schneller von eurer Spur.

18 Wheeler ist *Crazy Taxi* auf der Autobahn: Zwar verläuft das Truck-Rennen linearer als die Taxi-Fahrten, doch begeistert es mit ebenbürtiger Grafik und Spielwitz. *Crazy Taxi* Fans sollten ruckzuck ihren LKW-Führerschein machen und sich *18 Wheeler* vormerken! ■ *(fm)*

Ersteindruck: sehr gut

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	4. Quartal (USA)



Grandia 2

Angriff auf Final Fantasy, Dragon Quest & Co.: Grandia 2 für den Dreamcast soll der Rollenspiel-Konkurrenz das Fürchten lehren.



Auf der Oberweltkarte sucht Ihr Euch den nächsten Zielort aus.



Macht Euch bei den Kämpfen auf atemberaubende Spezial-Effekte gefaßt!



Den Gesprächsverlauf beeinflußt Ihr wie in *Grandia* durch Anklicken der Charaktere.



Praktisch: Benutzbare Gegenstände werden Euch in einem Dungeon mit Symbolen angezeigt.



In der Kneipe quetscht Ihr die Gäste nach Informationen aus.

Anfang August landete *Grandia 2* endlich in den japanischen Shops und umgehend in unserem Redaktions-Dreamcast. Ist *Grandia 2* der erhoffte Rollenspiel-Traum oder hat sich das Warten nicht gelohnt? Wir nehmen das RPG für einen Ersteindruck unter die Lupe.

Grandia 2 hat inhaltlich nichts mit dem Vorgänger zu tun. Alle Charaktere sowie die Geschichte sind unabhängig und neu: Die Story dreht sich um den Schatzsucher Ryudo. Er lebt in der Nähe einer tiefen Schlucht, die vor mehreren tausend Jahren von zwei rivalisierenden Göttern bei einem Kampf geformt wurde. Als er nach einer abenteuerlichen Reise endlich vor der mysteriösen Schlucht steht, dringt ein Grollen aus der nebelverhangenen Tiefe hervor. Kurz darauf überschlagen sich die Ereignisse und Ryudo wird mit uralten Mächten konfrontiert, die die Welt für immer verändern wollen.

Stadtbesichtigung

Nach dem kurzen Intro kommt Ihr auch schon in die erste Stadt: Die Häuser besitzen nicht nur eine unterschiedliche Architektur, sondern verblüffen Euch dank massivem Polygoneinsatz mit weichen, geschwungen Rundungen.

Vom Grashalm bis zum Wetterhahn strotzt die Grafik nur so vor satten, kräftigen Farben. Per L & R-Tasten läßt sich der Bildschirm jederzeit rotieren. Nur in den Häusern steht die Kamera fest. Wie in *Grandia* hantiert Ihr mit den Möbeln und Gegenständen in der Wohnung: Ihr werft Flaschen um, rempelt an einen Kleiderständer und kickt einen Stuhl unter den Tisch. Sobald Eure Truppe im Dauerlauf rennt, zeigt die Kamera einen größeren Bildausschnitt. Geht Ihr langsamer oder bleibt stehen, zoomt sie wieder heran.

Verlaßt Ihr eine Stadt, gelangt Ihr zunächst auf eine 2D-Oberwelt-Karte. Ihr sucht den nächsten Zielort aus und macht Euch auf den Weg. Dieser führt durch Wälder, Höhlen oder über Berghänge, die von Monstern bevölkert sind. Alle Gegner wuseln gut sichtbar durch die Gegend. Um einen Kampf zu vermeiden, schleicht Ihr Euch vorsichtig an ihnen vorbei. Kommt ihnen aber nicht zu nahe, sonst stürzen sie sich sofort auf Euch.

Der anschließende Kampf findet in einer 3D-Arena statt, die Ihr aus einer schrägen Von-Oben-Sicht betrachtet. Das Kampfsystem ähnelt sehr dem von *Grandia*. Es läuft in Echtzeit ab und geht lediglich bei Eurer Befehlseingabe in den Pause-Modus über. Ihr wählt zwischen normalem Schwerthieb, kräftigem Spezialschlag oder Magie-Attacken.

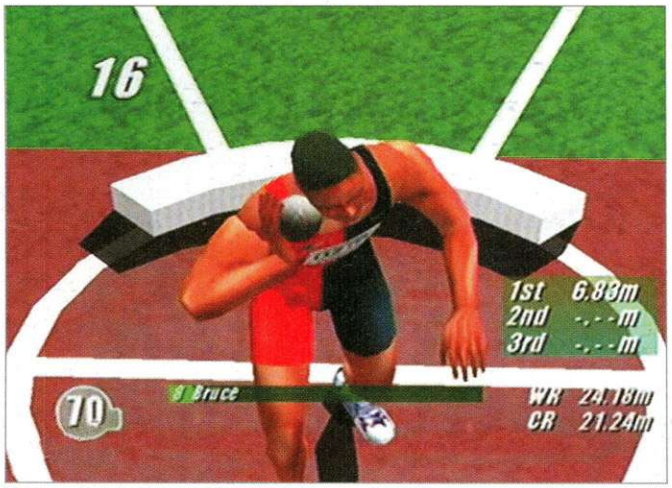
Die Grafik verwöhnt Euch mit unglaublichen Spezial-Effekten: Transparente Blitze, glühende Druckwellen und rotierende Feuerstrudel wurden noch nie aufwendiger inszeniert. Bereits jetzt wird deutlich: Mit *Grandia 2* erwartet Euch neben *Chrono Cross* und *Final Fantasy IX* ein absolutes Genre-Highlight, daß sich niemand entgehen lassen sollte. ■ *(fm)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Game Arts
Entwickler	Game Arts
Erhältlich ab	4. Quartal 2000 (USA)

Virtua Athlete 2k

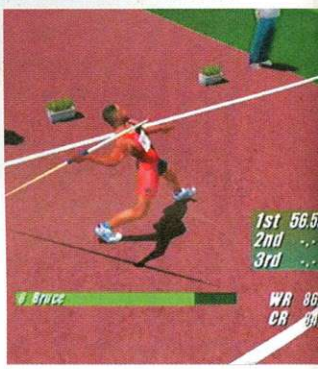
Sega beweist optimales Timing und schickt rechtzeitig zur Sommerolympiade mit Virtua Athlete 2k durchtrainierte Polygon-Leichtathleten in den DC-Siebenkampf.



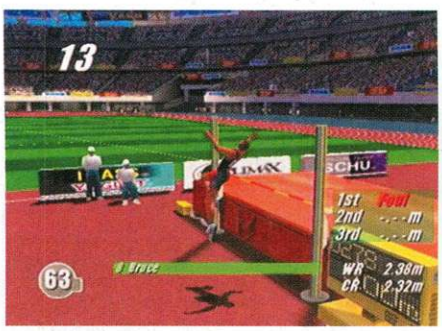
Nur mit viel Glück erreicht ihr beim Kugelstoßen Weiten von über 20 Metern.



Die erste Hürde ist gemeistert! Nun warten nur noch neun Stolperfallen.



Die Angst vor dem Übertreten ist normal, aber so viel Sicherheitsabstand zur Markierungslinie braucht's nun wirklich nicht.



Die Steuerung für den Hochsprung wird nur unzureichend erklärt. Dass ihr über Richtungskreuz unten die Beine hebt, müsst ihr erahnen.



So muß ein Stadium aussehen - dann klappts auch mit der Welle!



Die CPU-Gegner reagieren beim 100m-Start meist schneller als euer Sprinter.

Ihr entscheidet euch für einen der zehn Charaktere oder kreiert euren persönlichen Mehrkämpfer. Von der Farbe der Socken über das Design von Schweißbändern und hautengem Trikot bis hin zur neumodischen Plastikbrille legt ihr das Outfit eures Schützlings fest. Während des Warmlaufens bestaunt ihr die mächtige Stadionkulisse mit bis auf den letzten Platz gefüllten Zuschauerrängen. Dann wird es ernst, die Steuerung jeder Disziplin wird vor dem Start kurz erklärt.

Schweisstreibend

100m Sprint: Die Steuerung ist so simpel wie bekannt. Ihr hämmert wie wild auf die Tasten A und X, die Macht des Feuerzeugs ist erneut keine zu unterschätzende. Knapp vor der Ziellinie streckt euer Sprinter über den B-Button den Oberkörper blitzschnell nach vorne, um womöglich entscheidende Hundertstel zu gewinnen. Weitsprung: Ihr beschleunigt identisch zum 100m-Sprint und versucht, den Absprungbalken möglichst exakt zu treffen. Haltet die B-Taste bis zum optimalen Winkel gedrückt, nur mit ca. 25° sind Weiten über 9.00m zu erzielen. 110m Hürden: Ähnlich wie beim Sprint malträtiert ihr die Beschleuniger-Buttons ohne Verschnaufpause, mit der B-Taste geht's elegant über die Hürden. Versagt allerdings euer Timing, und das passiert anfangs nicht gerade selten, stolpert euer Charakter wie ein Kasper über die Laufbahn. Kugelstoßen: Am unteren Bildrand pulsiert ein Energiebalken, den ihr über den B-Button im richtigen Moment stoppt. Haltet diesen, um die Eisenkugel im 45°-Winkel wegzuschleudern. Alternativ könnt ihr die Kugel über das Richtungskreuz mit einem Drehwurf stoßen, was sich durch das nun erforderliche Timing weit schwieriger gestaltet. Hochsprung: Vor dem Sprung entscheidet ihr, ob ihr die von euch eingestellte Höhe vorwärts oder rückwärts meistern wollt. Ihr beschleunigt kurz, justiert den Absprungwinkel auf 45° und zieht über das Richtungskreuz schnell die Beine nach oben. Speerwurf: Wie gehabt: Beschleunigen, Winkelindikator auf 45°, und das Wurfgerät rammt sich im Idealfall bei 90m in den Rasen. 1500m: Eigentlich eine taktische Disziplin, gilt es doch, mit den Energiereserven hauszuhalten. Wir haben's nicht getan, sondern trotz offensichtlicher Verkrampfung unseres Athleten schon nach wenigen Metern wie beim 100m-Lauf bis ins Ziel die Tasten geschunden und damit jedes Rennen in Fabel-Weltrekordzeiten gewonnen.

Virtua Athlete 2k gefällt mit hübscher Optik und stimmiger Stadionatmosphäre, in spielerischer Hinsicht wird aufgrund der allzu simplen Steuerung wohl nur mit mehreren menschlichen Teilnehmern echte Olympia-Stimmung aufkommen. ■ *(sg)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Sportspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Climax Entertainment
Erhältlich ab	September

ENTDECKE DIE MAGIE!

Walt Disney World® Quest
MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- *13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock ´n´ Roller Coaster*
- *13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren*
- *Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen*
- *mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn*
- *entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere*






Dreamcast

PlayStation

Walt Disney World

www.eidos.com

Disney Interactive

Crystal Dynamics

EIDOS INTERACTIVE

© Disney. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive, Inc. under license. Crystal Dynamics, Inc. and the Crystal Dynamics, Inc. logo are registered trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive, Inc., and the Eidos Interactive, Inc. logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. Screenshots are from the PlayStation ® game console.

F1 Racing Championship

Dreamcast

Mit F1 Racing Championship will UbiSoft das F1-Genre neu definieren, die perfekte Symbiose von Mensch und Maschine erreichen.



Auch im Zwei-Spieler-Modus könnt ihr gegen das komplette Feld antreten. In der ersten Kurve ist das Gedrängel entsprechend groß.



Monaco ist auch im Virtuellen das höchste aller Formel 1-Gefühle.



Drifts sind spektakulär anzuschauen, kosten aber viel Zeit und enden oft in einem Dreher.



Die Boliden sind brillant modelliert und entsprechen bis ins Detail ihren realen Vorbildern.



Absolut realistisch: sogar Schumis Abflüge sind schon ins Spiel integriert.

Schöne Worte, denen Taten folgen werden, diesen Schluß lässt die Preview-Version ohne Zweifel schon zu. Auffälligster Unterschied zu den bisherigen Konsolenversionen ist, dass auf den 16 Original-Strecken nun auch mit 11 echten Formel 1-Teams und den zugehörigen 22 Piloten gefahren wird. Die FIA-Lizenz ermöglichte eine detailgetreue Nachbildung der 99er Formel 1-Saison.

Formel 1-Fahrschule

Dem recht hohen Simulationsanspruch entsprechend dürfen sich Neueinsteiger in einer Art Fahrschule langsam an die Grenzen der Physik eines Formel 1-Boliden herantasten. Über mehrere Runden hinweg erlernt ihr Fahrverhalten und Kursspezifikationen. Anfangs unterstützen euch aktive Brems- und Steuerhilfe, die Ideallinie wird mit zusätzlich rot markierten Bremszonen auf den Asphalt eingeblendet. Nach und nach bleibt euch immer mehr das Steuer überlassen, in der vorletzten Runde seid ihr gänzlich auf euch alleine gestellt, die letzte wiederum nutzt die CPU zur Demonstration einer perfekt absolvierten Runde. Selbst Rennspiel-Profis sollten die Fahrschule nicht verschmähen, alleine um die eigene Fahrlinie zu überprüfen. Glaubt es uns, nicht alle Bremspunkte werden mit den eurigen 100%ig identisch sein.

Kompetente Präsentation

Dem Sequel mangelt es an nichts, was ambitionierte Rennspieler und die, die es erst noch werden wollen, von einer Next Generation Formel 1-Simulation erwarten könnten. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in jedem Fall optimal justieren, Frusterlebnisse sind so gänzlich ausgeschlossen. Experten leben sich im umfassenden Setup-Menü aus. Statistische Auswertungen nach jeder Fahrt ermöglichen technisches Feinsttuning, um Rundenzeiten im Zehntelsekunden-Bereich zu steigern. Die Liebe zum Detail zieht sich durch das gesamte Spiel, angefangen bei den Rückspiegeln in der Cockpit-Perspektive über Funkmeldungen bis hin zu Echtzeit-Wetterberichten, die für eine optimale Boxenstrategie unerlässlich sind. Realismus-Fanatiker bestimmen den Schadensumfang nach Belieben, vom unzerstörbaren Boliden über Getriebe- oder Motorprobleme bis hin zum Ausfall wegen gebrochener Aufhängung – ihr entscheidet optional. Aber, so viel vorweg: *F1 Racing Championship* ist eindeutig ein Lenkrad-Spiel. Dann aber wohl fast unschlagbar. ■ *(sg)*

Ersteindruck:	Exzellent!
Genre	Rennspiel
Anbieter	UbiSoft
Entwickler	UbiSoft
Erhältlich ab	Frühjahr 2000

F1 Championship 2001

PS2

Und ewig lockt die Lizenz: Sportspielspezialist EA setzt die nächste Formel1-Saison für die PlayStation2 um – mit offizieller Lizenz und noch mehr Liebe zum Detail.



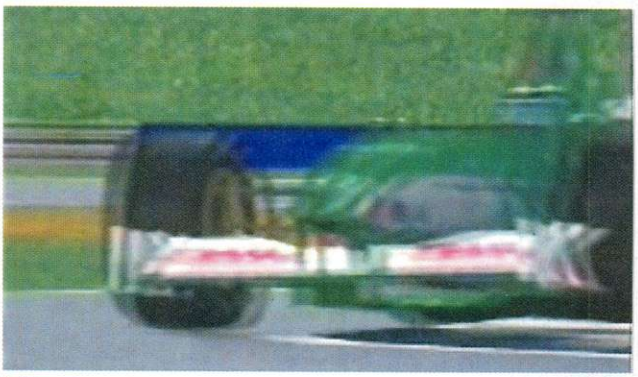
Mikka gibt Gas: Fans rasen mit ihren Idolen über den Parcours.



Alles drin, alles dran – vom Fahrer bis zum Gestänge: Die 3D-Modelle der Formel1 lassen keine Wünsche offen.



Bis ins kleinste Detail nachgebaut: Hier seht ihr den Jordan in Monaco.



Bewegungsunschärfe in den Replays soll die Dynamik steigern.



Das schnellste Postauto der Welt im Pilotenhelm Visier: Irvine rückt HH auf die Spoiler-Pelle.

If it's in the game, it's in the game!" – so der Leit- und Werbespruch von Sportspielriesen Electronic Arts. Was der Marktführer damit meint? Klar: Jedes Detail, dass ihr im realweltlichen Vorbild findet, das packen die Jungs von EA Sports auch ins Spiel. Bisher hat man sich an den Leitspruch gehalten – soweit es die betagte PSX-Hardware zuließ. Für ihr erstes 128Bit-Rennen versprechen die Entwickler jetzt die optimale Detailstufe: Bewegliche und plastische Amaturen in der Cockpit-Perspektive, vorbildgetreue Formel1-Boliden, realistische Fahrphysik und eine Arcade-Option für Spieler ohne Simulations-Erfahrung verstehen die Sportspielzialisten im Rahmen des technisch Machbaren als selbstverständlich. Eher ungewöhnlich liest sich dagegen das Drumherum: Für die Positionierung der virtuellen Kameras hat man niemand Geringeres engagiert als *F1*-Filmer und Preisträger Keith McKenzie, sogar für die technische Beratung steht ein Original-*F1*-Team Spalier.

Man spricht Multilingual

Multilingual – das heisst "in so vielen Sprachen" wie möglich, im Fall von EA's jüngster Formel1-Episode: Deutsch, englisch, französisch und italienisch. Für alle vier Sprachen hat EASports einen bekannten Kommentator verpflichtet: Deutsche Rennen kommentiert Kai Ebel, für England krakelt Jim Rosenthal ins Mikro, Frankreich lauscht den Ansagen von Jean-Louis Moncet, und in Italien bricht sich Ivan Cappelli die Zunge.

Auch vor dem Boxen-Stopp macht das Star-Aufgebot nicht halt: Die Animationen der Mechaniker wurden allesamt via Motion Capturing umgesetzt – die realen Vorbilder hinter den Bewegungen der 3D-Akteure sind die Mitglieder der Benetton-Crew.

Der Rest ist Add-On: Wirklichkeitsgetreue Zusatzoptionen für Übersetzung, Aufhängung, Bremsen usw. könnt ihr nach Gutdünken ein – oder ausschalten. Auch das neue Schadensmodell ist optional: Laut EA werden die Auswirkungen eines Crashs jetzt physikalische korrekt berechnet, ausserdem wirkt sich jeder Schaden nachhaltig auf's Fahrverhalten aus. Physikalische Feinheiten, die begeistern – euch aber auch Kopf und Kragen kosten können: Dann geht's euch wie Schumi – und ehe ihr euch verseht, werdet ihr in den ersten paar Sekunden vom Hintermann aus dem Rennen geschubst! Ende und aus! ■ *(rb)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

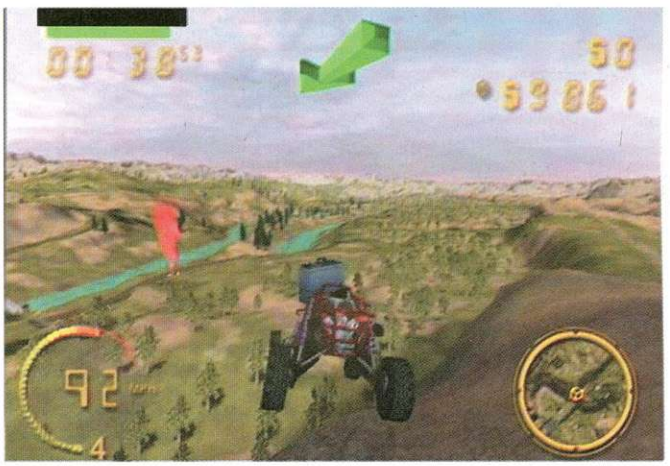
Genre	Rennspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	4. Quartal

Smuggler's Run

Auto-Gangster auf der Flucht: In Smuggler's Run schmuggelt ihr heiße Ware über die 3D-Grenzen. Aber Vorsicht: Die Konkurrenz ist euch direkt auf den Fersen!



Klassisch: Ein grüner Pfeil weist euch den Weg zur Grenze.



Beeindruckende Sichtweite: Euer Buggie holpert ins Tal.



Querfeldein und durch den Wald: Das Gelände ist schwierig, aber dafür könnt ihr eure Verfolger leichter abhängen.



Ist schnell wieder auf den Rädern: Einfach auf die Buttons hämmern, und euer Buggie steht wieder!



Die rote Rauchfahne markiert das Ziel: Gleich habt ihr es geschafft!

Kein Querfeldein-Rennen im üblichen Sinn, sondern eine rasante Gangster-Jagd soll *Smuggler's Run* aus den Angel Studios werden: Als Ganove der alten Schule müsst ihr heiße Ware über die Grenze schmuggeln – vorzugsweise in einem heißen, robusten Ofen, und vor der Konkurrrenz. Denn die Cops spielen bei dem Wettrennen um die fettesten Aufträge die geringste Rolle, viel gemeiner sind da die anderen Gauner: Denn ihr seid nicht der einzige schwere Junge, der das Diebesgut über die Grenze bringen will.
Also schart ihr vor dem Rennen eure Gang zur Einsatzbesprechung um euch und tüftelt eine "kugelsichere" Taktik aus: Hier legt ihr fest, welcher Wagen vorne fährt, wer die Ware transportiert, wer die Konkurrenten ablegt... und wer euch mit halsbrecherischen Manövern den Rücken freihält. Während sich eure Kumpels also um die Mitbewerber kümmern, setzt ihr euch selber hinter das Steuer des Transporters: Mit Buggy, aufgebocktem Lieferwagen oder Monstertruck geht's dann querfeldein über Stock und Stein. Durch die sengende Hitze der ägyptischen Wüste, vorbei an Pyramiden und schnurstracks durch Tempelbauten hindurch, zwischen Felskluften in den Rocky Mountains oder mit Vollgas durch den Wald: Um seinen Verfolgern zu entkommen, ist dem *Smuggler* kein Hindernis zu gefährlich, kein Kurs zu holprig und keine Geschwindigkeit zu hoch.

Das bockt!

Das bockt total... gemeint ist in diesem Fall aber nicht der Spielspaß, sondern die Physik des dreidimensionalen Fahrgestells: Das bockt nämlich nach einer Kollision oder bei der Fahrt über hügeliges Gelände wie ein echtes. Trotzdem brauchen die Arcade-Fahrer unter euch keine Angst zu haben: Realismus versteht der Entwickler vor allem als optischen Gag – Einfluss auf die Steuerung soll das Geschlingere eures Wagens nur wenig haben. Anders als im echten Leben soll sich euer Vehikel kaum überschlagen: Und legt's euch doch mal auf die Seite, richtet ihr euch durch hektisches Button-Getrommle genauso schnell wieder auf – wirklich ärgerlich ist in so einem Fall allein der Geschwindigkeitsverlust. Um so besser für Flora und Fauna: Denn für die ist der unvorsichtige Fahrer eine erhebliche Gefahr. Ehe sich Mutter Reh versieht, hat Bambi das Reifenprofil im Fell – und auch die Kühe auf der Weide sind vor den irrsinnigen Verkehrs-Rowdies nicht sicher: *Smuggler's Run* ist nichts für Zartbesaitete!
Schließlich habt ihr einiges zu verlieren: Zwar könnt ihr durch ein geschicktes Ausweichmanöver eure Fracht an ein befreundetes Fahrzeug weitergeben... aber dafür hat sie euch ein feindliches auch genauso schnell wieder abgenommen! Also: Schnallt euch schon mal an – euch erwartet eine rasante Jagd. Das heißt: Wenigstens hat es Angel so geplant. Denn im Augenblick flimmert die Raserei mit gerade mal 30 Hz über den TV-Schirm.
Für die fertige Version soll alllerdings das Doppelte drin sein: Wir sind gespannt! ■ *(rb)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

Genre	Rennspiel
Anbieter	Rockstar Games
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	Anfang 2001

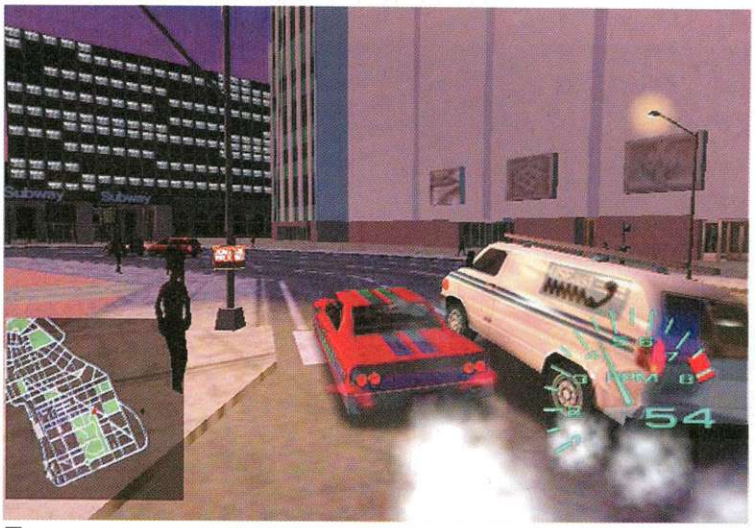
Midnight Club Racing

PS2

Radikal-Rennen in amerikanischen Großstädten: Die Angel Studios entführen euch mit ihrem Midnight Club Racing ins Herz der USA.



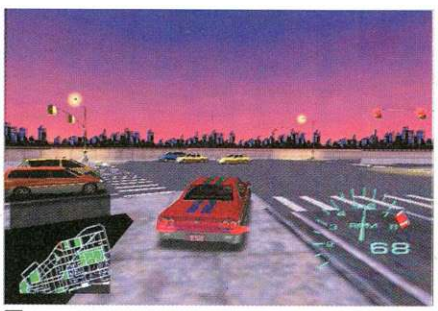
Umwelt-Verpester unterwegs! Die Umwelt sieht's gar nicht gerne... aber dafür ist der Effekt hübsch.



Jeder Krieg fordert Opfer... auch der auf dem Highway: Ihr schlittert haarscharf durch eine Kurve – und nehmt beinahe den Lieferwagen mit.



Hier düst ihr gerade durch New York: Angel hat sich mit originalgetreuen Konstruktionen und Texturen penibel an die realen Vorbilder gehalten.



Die Lichter der Großstadt: Von der Autobahnbrücke aus könnt ihr das Stadtpanorama bewundern.



Um dem Gegenverkehr auszuweichen, rauscht ihre über den Bürgersteig.

Keine Frage: Die Angel-Jungs haben zu viel Roadmovies gesehen. Wie in ihrem Querfeld-Rennen *Smuggler's Run* seid ihr auch in *Midnight Club Racing* als gesetzloser Highspeed-Junkie unterwegs – nur nehmt ihr statt Rehen und Hasen harmlose Passanten aufs Korn.

Zunächst wollt ihr durch euren rücksichtslosen Fahrstil die Aufmerksamkeit der Konkurrenz wecken: Ihr brettert mit Vollgas durch amerikanische Metropolen wie Manhatten oder LA (allesamt detailgetreu nachgebaut) und lädiert so viel städtisches Eigentum wie möglich. Straßenlaternen, Hydranten, Schaufenster, parkende Autos, fahrende Autos... sie alle müssen dran glauben, wenn euer Verkehrs-Rowdie auf der Bildfläche erscheint und die PS-Muskeln seiner Abgasschleuder spielen lässt. Wer schon immer mit einer US-Limousine im urbanen Chaos kreuzen wollte, für den ist Angels rücksichtslose Raserei genau das richtige: Insgesamt 17 unterschiedliche Luxus-Modelle stehen zur Auswahl und wollen auf Teufelkommraus von euch getunt werden. Aber mit einer leeren Brieftasche tunt es sich schlecht – und deshalb fordert ihr die anderen Raser heraus, wie und wo es nur geht: Richtig zur Sache geht's nämlich erst, wenn ihr einen der anderen Raser angelockt habt!

Highway-Rowdies

Wer einen schnittigen Wagen besitzt, der träumt davon: Einmal richtig Gas geben – und alle anderen hinter sich lassen! In *Midnight Club Racing* wird der Traum Wirklichkeit, und zwar in bester Turnier-Tradition: Habt ihr einen anderen Fahrer aufgespürt und zum Duell herausgefordert, braucht bloß noch der Startschuss zu fallen – dann ist auf dem Highway die Hölle los! Dann geht's vom gemeinsamen Startpunkt auf beliebigem Wege ins Ziel: Entweder mit dem Verkehr, und Abzweigung für Abzweigung – oder ohne Skrupel und Rücksicht auf die anderen Verkehrsteilnehmer. Dann werden Hindernisse nicht umfahren, sondern einfach überfahren – oder im Falle von leichteren Kalibern wie Briefkästen und Zeitungsautomaten über die nächsten paar Dutzend Meter mitgeschleift. Denn der Kurs über den Bürgersteig ist manchmal nicht nur als Abkürzung gut: Ist euch wieder mal ein lästiger Schleichfahrer im Weg, überholt ihr ihn einfach – und ist im Augenblick auch die andere Spur besetzt, nehmt ihr eben einfach den Fußgängerweg! Denn Fußgänger leisten im Zweifelsfall weniger Widerstand... und springen im Regelfall rechtzeitig aus dem Weg.

Unangenehmer wird's da schon, wenn euch das Steuer ausbricht und der schöne neue Wagen in ein Schaufenster donnert: Beim Wendemanöver verliert ihr wertvolle Zeit, und die anschließende Reparatur kostet euch sauer erkämpftes Geld! Also treibt's im Zweifelsfall nicht zu bunt: Abkürzungen sind eine feine Sache, aber manchmal ist der klassische Weg (also über die Straße) doch der schnellere! ■ *(rb)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

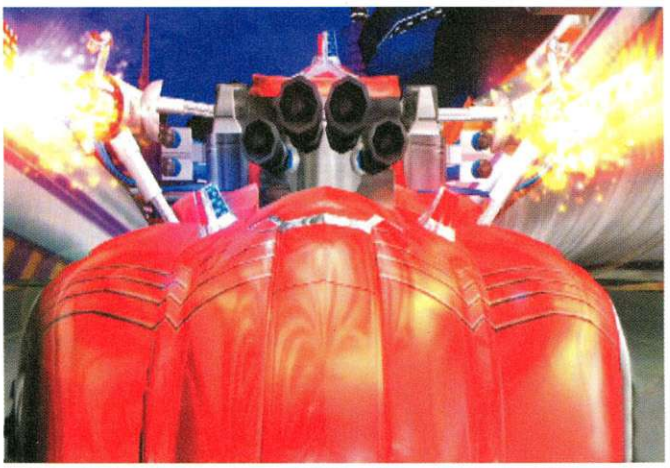
Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	4. Quartal

Motor Mayhem

Infogrames auf den Spuren von Extreme-G und wipEout: Mit den Science-Fiction-Motorrädern aus Motor Mayhem über stylische Zukunfts-Parcours.



Erscheint plötzlich auf der Bildfläche: Hinter dem Steuer des Buggies sitzt eine hartnäckige Verfolgerin.



Feuer frei! Wer nicht schnell genug ist, der fegt seinen Gegner mit Waffengewalt von der Strecke.



Beinahe erwischt! Die Verfolgerin hat euren Biker haarscharf verfehlt!



Das Mädel gibt einfach nicht auf! Die Fahrerin des gegnerischen Buggies richtet ihre Zielinstrumente aus.



Und noch mehr Feuerkraft unter die Haube! In der Box lasst ihr eure Wagen mit stärkeren Motoren oder neuen Geschützen aufmotzen.

Wie's scheint, haben Future-Racer auf der PlayStation2 Hochkonjunktur: Nach Psygnosis (*wipEout*) und Crave (*Fusion GT*) will euch mit Biker-Duell *Motor Mayhem* jetzt auch Infogrames auf futuristische Tracks locken. Auch wenn's außer klassischem SF-Drumherum und action-geladenen Render-Movies noch nicht viel zu sehen gibt – das Ambiente macht Laune: Ihr rast mit *Extreme G*-verwandten Motorrädern oder kompakten Buggies durch silbrige Röhren und deckt euren Vordermann tüchtig mit Projektilen ein. Großkalibrige Sekundär-Geschütze wie Raketenwerfer oder ähnliche Explosionsgeschosse pusten den Gegner in Nullkommanichts von der Fahrbahn, allerdings ist die Munition rar. Endlos draufhalten dürft ihr dagegen mit Maschinengewehr und Plasma-Kanone – dann rasseln die Patronenhülsen und prasseln die Funken über den Parcours, dass euren Widersachern Hören und Sehen vergeht! Zwar müsst ihr hier bedeutend länger losballern, aber dafür gibt's auch – je nach Rüstwert des gegnerischen Vehikels – unterschiedliche Deformations-Stadien zu bestaunen: Ihr seht zu, wie der Untersatz des lästigen Gegenspielers immer mehr Einzelteile verliert, um schließlich wie eine zerbeulte Blechtonne von der Strecke und schnurstracks in die nächste Box zu eiern.

Auf Bonus-Jagd

Ihr habt den härtesten Widersacher vorerst ausgeschaltet! Genügend Zeit also, um bis zur nächsten Konfrontation eifrig Bonus-Icons aufzusammeln: Durchschlagskräftigere Munition, Schutzschilde oder Gimmicks wie Beschleunigungs-Tools findet der aufmerksame Biker in Hülle und Fülle. Vorausgesetzt, er drückt tüchtig auf die Tube und pflückt die Goodies von der Strecke, bevor sie ihm ein Konkurrent wegschnappt!
Und liefert ihr euch mit einem der waffenstarrenden Vehikel mal ein Kopf-an-Kopf-Rennen, dann drängt ihr ihn von der Strecke: Mit ein bisschen Glück erwischt ihr eine brüchige Stelle in der Mauer, donnert mitten durch die Kursbegrenzung – und landet in einem bislang unerschlossenen Strecken-Terrain. Aber auch ohne diese "Bonus Tracks" ist genügend Abwechslung geboten: Immerhin neun unterschiedliche Parcours und neun Fahrer sorgen dafür, dass euch bei der Materialschlacht nicht langweilig wird. Hinzu kommt eine TV-reife Inszenierung der Meisterschaften: Die brutalen Biker setzen sich vor dem Rennen wie Wrestler mit großen Sprüchen und viel Posing in Szene, und bei den anschließenden Duellen tragt ihr oft persönliche Zwistigkeiten aus. Ein rauhes Ambiente für rauhe Kerle und große Mädels:
Unsere Intro-Filmchen zeigen den Kampf zwischen einem auf Geschwindigkeit getunten Motorrad und einer verführerischen Femme Fatale am Steuer eines waffenstarrenden Buggies. Ihr entscheidet, wie euer Vehikel ausgerüstet ist: Kampfmaschine oder Flitzer? Euer Fahrstil entscheidet. ■ *(rb)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

Genre	Future-Racer
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Beyond Games
Erhältlich ab	Anfang 2001

Fusion GT

Aus Hresvelgr wird Fusion GT: US-Publisher Crave überholt Titel und Technik des futuristischen PlayStation2-Racers. Mit 60 Frames pro Sekunde zwischen Monolithen und futuristischen Wolkenkratzern hindurch!



Risiko: Eure Jäger verlassen den Kurs und rasen mit Karacho durch die Haarnadelkurve.



Rennspiel-Vergnügen für Weitsichtige: Ihr könnt kilometerweit sehen.



Die transparente Energiebahn und die Signallichter markieren euren Kurs: Wer ihn verlässt, wird nicht mehr mit Energie versorgt.



Farbenprächtig: Lästige Konkurrenten werden ohne Rücksicht auf Verluste überholt, und wer nicht rechtzeitig ausweicht, verglüht an der Tunnelwand.



Unterscheiden sich stärker als die *wipEout*-Gleiter: Die Designs eurer Raumschiffe.

Hresvelgr - sieben Konsonanten und zwei Vokale: hier ist der Titel eindeutig ungewöhnlicher als das Spiel. Gut für uns Europäer, dass sich Publisher Crave für die westliche Version einen gaumenfreundlicheren Namen ausgedacht hat: Bei uns wird der fernöstliche Zungenbrecher mit dem Logo *"Fusion GT"* erscheinen – kurz, knackig, treffend. Ob das ehemalige Hresvelgr den Status eines futuristischen GT-Pendants verdient, ist fraglich – aber zumindest lässt der neue Titel keine Fragen offen: Denn genau wie im realistischen Namensvetter geht's um schicke Karossen und knallharten Rennsport – allerdings ein paar Jahre nach unserer Zeit. In rund 50 Jahren brettert Schumi nämlich nicht mehr im bereiften Ferrari durch die Bande, sondern (lebensverlängernde chirurgische Eingriffe für den mittlerweile 81jährigen Formel1-Opa vorausgesetzt) zischt mit einem stylischen Raumgleiter über den Kurs. Der kann – anders als die mit Antigrav-Kissen gefederten *wipEout*-Bolilden – sogar die Streckenbegrenzung verlassen, mit röhrenden Triebwerken durchstarten und wie ein Raumschiff durch die Luft düsen. Und rast Schumi dann nicht gerade durch einen der transparenten Tunnels oder mit Vollgas einen Abhang herunter, kann er sogar – wenigstens für kurze Zeit – die Hintergrundkulissen erforschen. Auf diese Weise schont der Rennfahrer seine gicht-geplagten Griffel, denn beim "Blindflug" zwischen Hochhäusern und Felsformationen entdeckt er auch mal eine Abkürzung. Trotzdem ist Vorsicht geboten: Denn wer sich zu lange von der Streckenführung entfernt, dem wird keine Energie mehr in die Triebwerke gepumpt... und ist der Saft erst einmal alle, habt ihr ausgespielt!

Fluglahm

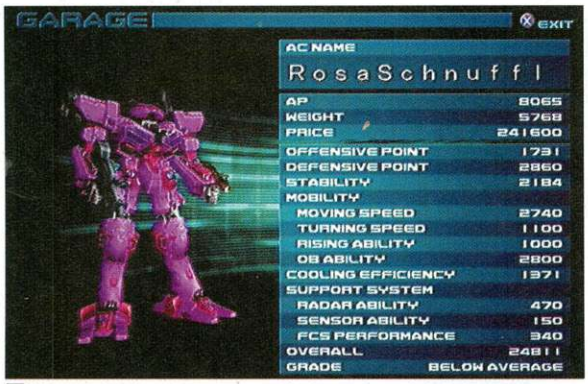
Auch wenn sich das Konzept von Entwickler Gust rasant anhört: Im Augenblick dominiert Gemeckere über die langsame 3D-Engine die ausländische Fachpresse. Mit maximal 30 Einzelbildern pro Sekunde quälen sich die *Hresvelgr*-Jäger über die Strecke – für ein beeindruckendes Bild zu langsam, und für eine flüssige Steuerung zu träge. Besonders wenn ihr vom Kurs abheben wollt, fällt euch die Kontrolle des PS-Monsters schwer: Meistens ist's zu rucklig, um den *Hresvelgr*-Gleiter stabil auf Kurz zu halten – und der Eindruck eines superschnellen Raumjägers entsteht nur beim Blick auf den Tacho. Schenkt ihr euren Instrumenten nämlich Glauben, rast ihr mit über 1000 km/h durch die Pampa – in Wirklichkeit ist der schnittige Polygon-Trumm aber kaum schneller als Omas Mini-Mobil. Grund genug für Crave, den Titel pünktlich zu US- und Europa-Release entsprechend aufzupolieren und ihrem amerikanischen Team ein hohes Ziel zu stecken: *Fusion GT* soll doppelt so schnell sein wie das japanische Original – ein riesiger Pluspunkt für Optik und Steuerung! Also: Wer auf Future-Racer steht, merkt sich den Titel trotz fluglahmer Optik schon mal vor – denn ohne dieses Manko ist's ein echter *wipEout*-Konkurrent! ■ *(rb)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Future-Racer
Anbieter	Crave
Entwickler	Dust
Erhältlich ab	1. Quartal

Armored Core 2

PS2

Battle-Mech, 2060er Baujahr, Tarnfarben, Klimaanlage, Radar, wärmegeleiteter 6-fach-Raketenwerfer, TÜV neu, komplett mit Ledersitzen und Abdeckplane wg. Interstellarem Krieg günstig abzugeben!



Hätte Rudolf Mooshammer ´nen Mech, würde er sich sicher für unseren rosa Schnuffel entscheiden!



Flug erster Klasse! Und dabei eine Weitsicht, die ihresgleichen sucht...



Igitt, Spinnen! Das die sich auch immer in düsteren Tunneln herumtreiben müssen!



In der Fabrik geht's heiß her – die Zahl oben links steht für die (schnell schwindende) Mech-Panzerung.



Ihr könnt ihr euch neue Waffen in Duellen gegen Söldner erkämpfen.

Noch bevor *MGS*-Erfinder Hideo Kojima mit *Zone of Enders* die Hardware-Bastion der PlayStation2 stürmen kann, entfacht From Software mit der Fortsetzung ihres Mech-Spektakels *Armored Core* ein Launch-Up-Feuerwerk. Um für die PAL-Version am 24. November ausreichend vorbereitet zu sein, haben wir uns für euch schon einmal ausgiebig in der japanischen Version ausgetobt.

Mein Freund, der Mech!

Futuristische Endzeit-Szenarien stehen in Japan zur Zeit wieder hoch im Kurs – und auch wenn wir den japanischen Texten nicht allzu viel Infos entlocken konnten, scheint die *Armored Core*-Zukunft ebenfalls nicht gerade ein Zuckerschlecken zu sein. Gigantische Konzerne beherrschen die neue Heimat der Menschen, den Mars – und bekämpfen sich gegenseitig bis aufs (sprichwörtliche) Blut. Ihr steht dabei genau zwischen den Fronten, und macht als gewissenloser Söldner aus den Firmen-Zwistigkeiten bares Geld!
Welche Aufträge ihr annehmt, könnt ihr natürlich selbst entscheiden: Lieber auf die sonnige Ölplattform ("Da wird man so schön braun!"), durch den kühlen Canyon oder tief ins heiße Innere der Minen-Kolonie? In den meisten Fällen habt ihr die Wahl zwischen mindestens vier komplett unterschiedlichen Missionen, welche sich sowohl in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad als auch in der Bezahlung unterscheiden.
Nach getaner Arbeit geht es wieder zurück in die Heimatbasis, allerdings nicht, um bei einem Bier die Füße hochzulegen! Vielmehr will euer Mech gehegt, gepflegt und hübsch poliert werden – und wenn dann noch ausreichend Geld übrig ist, kauft ihr euch endlich das neue Cockpit und die schmucke Plasmakanone, auf die ihr es schon die ganze Zeit abgesehen habt. Das umfangreiche Garagen-Menü (übrigens in englischer Sprache!) läßt dabei keine Wünsche offen, euren "Arbeitsplatz" individuell zu gestalten!

My Cockpit is my Castle

Die Kämpfe selbst orientieren sich am (auch hierzulande veröffentlichten) Vorgänger, allerdings wurden die ehemals Action-orientierten Roboter-Schlachten durch eine gehörige Portion Taktik gewürzt! Wer nach guter, alter Holzhammer-Methode vorgeht, findet sich bald quer über dem Schlachtfeld verteilt wieder, denn entscheidend sind vielmehr Geduld, Geschicklichkeit, militärische Disziplin – und natürlich die richtige Waffenwahl.
Eigentlich besitzt die *Armored-Core*-Serie nur ein wirkliches – wenn auch schon fast traditionelles - Manko: Das Handling! Weder die Analog-Steuerung noch die druckintensiven Buttons werden unterstützt, stattdessen wird mit dem Digital-Pad gesteuert und mit L2 bzw. R2 nach oben/unten geblickt. Besonders während ausdauernder Boden-Luft-Gefechte habt ihr so einen nicht zu unterschätzenden Nachteil! Hoffen wir, das Publisher Crave dies bis zur fertigen PAL-Version ändert, dann drehen wir auch gern mal ein paar Ründchen im Euro-Mech.
Hoffentlich bleibt die in der japanischen Version anwählbare iLink-Option unverändert – die deutsche Spielerschaft will endlich im Netzwerk zocken! ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	From Software
Erhältlich ab	sofort (jap.)

Heye Partner











komm rein ...

fun generation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Dynasty Warriors 2

PS2

Klassische Runden-Strategie und Beat'em-Up-Gemetzle in einem Spiel? Ob das gut geht? Taktik-Experte Koei geht mit seiner zweiten Dynasty Warriors-Episode neue Wege.



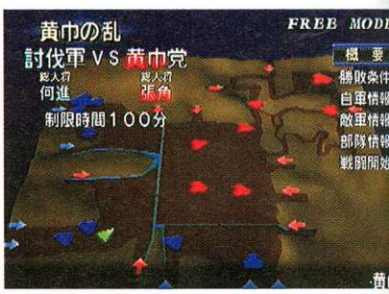


Vorsicht! Wer nicht aufpasst, erwischt im Getümmel leicht einen Verbündeten.



Stilvolle Charaktereinführung: Im FMV-Vorspann werden die Helden eingeführt. Hier stellt sich Kämpferin Sun Shang Xiang vom Königreich Wu vor.





Vorgeplänkel: Ehe ihr loslegt, müsst ihr einen von neun Charakteren wählen (links), danach studiert ihr auf einer 3D-Karte des Schlachtfelds eure Missions-Ziele.

Weit verzweigte Menü-Bäume, Datenwälder, seitenweise Statistiken und endlose Listen über Armeen, Güter oder Ländereien: Dafür ist Koei seit über zehn Jahren bekannt. Staubtrockene Schlachten-Simulationen im feudalistischen China sind die Spezialität des japanischen Strategie-Experten, Titel wie *Romance of the three kingdoms* (1997 für Segas Saturn erschienen) für den Hardcore-Strategen ein Fest. Der durchschnittliche Command & Conquer-Spieler dagegen kann mit den spartanisch illustrierten Zahlenspielen herzlich wenig anfangen: Den Absprung ins Zeitalter der Echtzeit-Strategie haben die ehemals heiß begehrten Koei-Titel nämlich nicht geschafft.

Stattdessen verfolgt der frühere Erfolgs-Entwickler 1998 eine andere Taktik: Im 3D-Scharmützel *Dynasty Warriors* gibt's ein Wiedersehen mit den bekanntesten Helden aus Koeis Romance-Reihe, nur geht's diesmal auf dreidimensionaler Beat'em-Up-Bühne zur Sache. Das Resultat ist interessant, aber noch nicht ausgereift. Jetzt will man das innovative Konzept für die PlayStation2 weiter ausfeilen: *Dynasty Warriors 2* soll das Genre revolutionieren.

Einer gegen alle

Mit *Dynasty Warriors 2* engagieren sich die Japaner schon zum zweiten Mal für die neue Sony-Hardware: Nach den strategischen Massenschlachten in *Kessen* wollen Koei auch mit ihrem nächsten Beat'em-Up neue Wege gehen und einzigartige Massenauftritte inszenieren. Auf den 3D-Schauplätzen tummeln sich bis zu 1000 Polygon-Statisten tummeln – und euer Held ist mittendrin. Ob mit Schwertstab, Nunchakus, Katana oder hoch zu Ross und mit dem Bogen: Eure Figur kämpft sich durch ein ganzes Heer von Feinden, und neben dem genre-üblichen Kombo-Gekloppe steht vor allem das Erfüllen unterschiedlicher Missionsziele auf der Tagesordnung. Wie in den großen Strategie-Brüdern müsst ihr den feindlichen Feldherrn meucheln, ein mystisches Artefakt klauen oder einen Schachzug des Gegners vereiteln. Keine einfache Aufgabe für einen einzelnen Krieger, und zu allem Überfluss tickt auch noch die Spieluhr!

Also schnell zum Ziel: Lasst ihr eurem Gegner nämlich zu viel Zeit, kann der in der Zwischenzeit mit einer passenden Gegenstrategie kontern! Besser also, ihr zieht rechtzeitig alle Register und metzelt euch mit brachialen Spezialmanövern bis zum Ziel durch. Vorausgesetzt allerdings, ihr habt bei den vorhergehenden Aufträgen eifrig trainiert: Denn nur wer seinen Schwertarm im Kampf stählt, der bekommt am Ende einer Episode auch neue Spezialfähigkeiten gutgeschrieben.

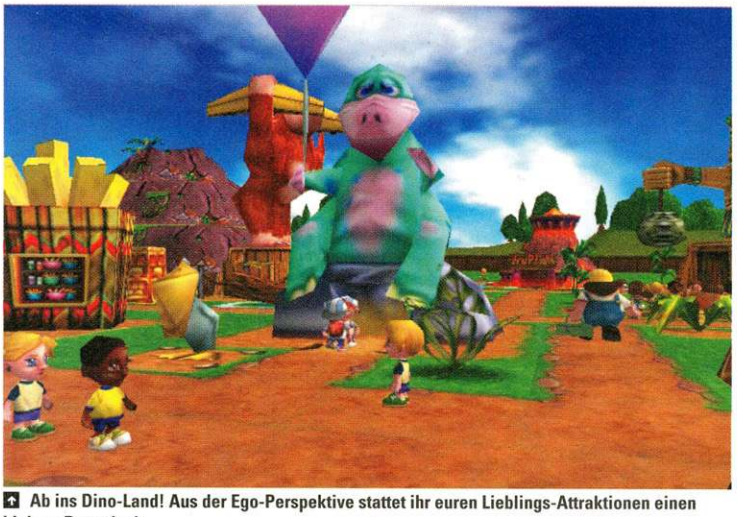
Furchteinflößender Kämpfer oder hinterlistiger Dieb? Sobald euch euer Ruf vorauseilt, trifft der Feind vor der Schlacht entsprechende Vorkehrungen. Kämpfer werden von einer Truppe Elitesoldaten erwartet, für den Dieb stellt man Fußangeln auf: Ihr entscheidet über den Stil eures Helden – und damit indirekt über die Taktik des gegnerischen Feldherrn. ■ *(rb)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Koei (Japan)
Entwickler	Koei
Erhältlich ab	November

Theme Park World 2

PS2

Versalzene Fritten, viel Eis in der Cola und horrende Eintrittspreise: Ihr bestimmt was in eurem Traumpark abgeht.



Ab ins Dino-Land! Aus der Ego-Perspektive stattet ihr euren Lieblings-Attraktionen einen kleinen Besuch ab...



„Dieser Park ist zu klein für uns beide!" Wer Zuckerwatte klaut oder Müll auf die Wiesen wirft, kriegt eins mit dem Gummiknüppel!



„Mein Papa war ein Maya!" - die antike Achterbahn hats in sich...



Bei Donkey Kong geklaut, he? Für den Besuch der Affen-Kartbahn gibts eine Frei-Banane!



Anfangs müßt ihr noch auf preisgünstige Attraktionen vertrauen - die sind jedoch schnell von den kleinen Plagegeistern „totgespielt".

Manche Sachen ändern sich wohl nie, denn auch bei *Theme Park World* für PlayStation2 gehören fiese Tricks zum Alltagsgeschäft eines erfolgreichen Managers. Ihr wollt doch nicht, dass die Besucher mit Geld in der Tasche wieder nach Hause gehen, oder?!

Am eigentlichen Spielprinzip ist kaum etwas geändert worden: Mit ein paar Mark in der Tasche habt ihr das ehrgeizige Ziel, der größte Vergnügungsparkbetreiber der Welt zu werden. Für *Theme Park World*-Neulinge gibt es deshalb vor dem Start der eigentlichen Simulation ein Tutorial, in dem ihr mit den grundlegenden Steuerbefehlen und Strategien vertraut gemacht werdet. Habt ihr dies erfolgreich absolviert, geht's ab auf den Bauplatz. Im Moment ist außer einer Busstation und dem Eingangstor nur saftig grüne Wiese zu sehen. Jetzt aber keine Zeit verlieren, denn je länger der Park geschlossen bleibt, desto länger bleibt die Kasse leer.

Beginnt deshalb Wege zu legen, um an diesen dann die eigentlichen Attraktionen, Einkaufsläden, Imbissbuden und Sanitären Einrichtungen zu platzieren.

Neues aus dem Hause EA

Die PlayStation2-Version von *Theme Park World 2* wartet gegenüber den PC- und PlayStation-Versionen mit einigen Neuerungen auf. Anstatt pixeliger Bitmapmännchen laufen jetzt voll texturierte Polygone-Figuren durch den Park. Ihr könnt am Gesichtsausdruck erkennen, wie es den Besuchern gefällt. Färbt sich der Kopf von einem der unterhaltungssüchtigen Knirpse ungesund grün, habt ihr sicherlich etwas falsch gemacht. Nicht nur die Grafikengine wurde gehörig aufgebohrt, sondern auch der Spaß-Faktor angehoben. So stehen euch jetzt auch die Fahrgeschäfte, Buden und neue Dekorationsgegenstände zur Verfügung, die sich PC-User erst aus dem Internet herunterladen mussten. Ein weiteres Highlight von *Theme Park World 2* für die PlayStation2 ist der neu gestaltete Achterbahn-Modus: Eure Bahn wird nach dem Bau, der übrigens viel leichter von der Hand geht, bewertet. Ihr bastelt an Höchtsgeschwindigkeit, den steilsten Abfahrten und noch vielem mehr für den Mittelpunkt eines jeden Parks. Die 3D-Mitfahrt in eurem selbst zusammengebauten Prachtexemplar ist dann noch mal ein Erlebnis der besonderen Art, die Power der PS2 macht's möglich. ■ *(ju)*

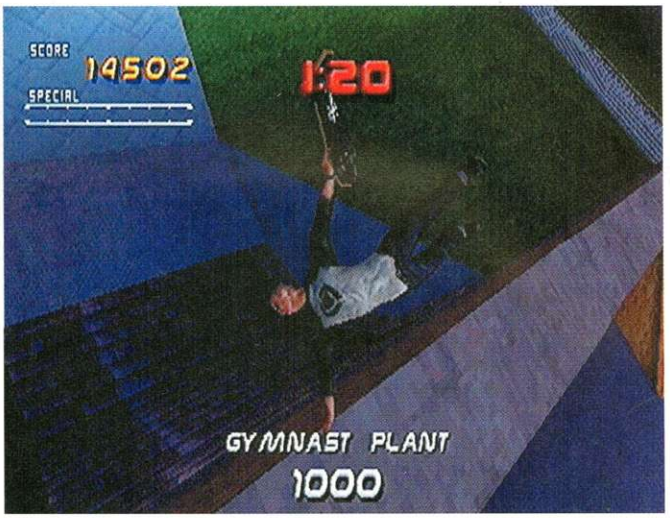
Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
Erhältlich ab	17. Oktober

Tony Hawk's Pro Skater 2

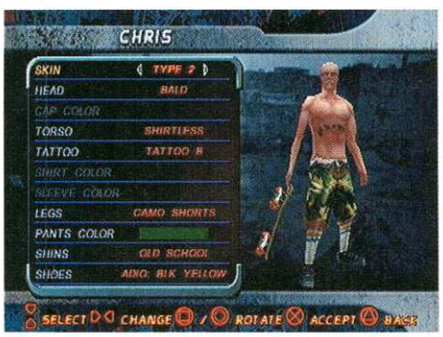
Der wohl bekannteste Skateboardfahrer Tony Hawk nahm in diesem Jahr nicht an den 19. Monster Masterships in Dortmund teil. Dafür wird er ab September auf der PlayStation erneut zu Höhenflügen ansetzen.



Dank der Manuals können nun Combos noch besser miteinander verknüpft werden.



Je waghalsiger der Trick, desto mehr Punkte dürft ihr auf eurem Konto verbuchen.



Beim Kreieren eures Skaters sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.



Diese herrliche Wand lädt förmlich dazu ein, einen Wallride an ihr auszuprobieren.



Wer ein richtiger Skater ist, der macht auch vor einer gläsernen Trennwand nicht halt.



Besonders bei hohen Arials ist der Detailreichtum der Polygonsportler zu erkennen.



Neben den Graffiti, Horse und Trick-Spieloptionen bietet die Mulitplayer-Einstellung nun auch einen Tag- und Contest-Modus

Seit dem Release von *Tony Hawk's Skateboarding* für die PlayStation im letzten Jahr weiß selbst der größte Rollbrettlaie etwas mit Begriffen wie "Grind", "Halfpipe" oder "Flip" anzufangen. Durch den Erfolg des Titels wurden auch andere Hersteller auf die bis dato unbeachtete Trendsport-Sparte aufmerksam. Sei es Acclaim oder Sony, jeder will ein Stück vom großen Profitkuchen abhaben. Der spielerischen Qualität des Vorreiters konnte allerdings noch keiner der Konkurrenztitel das Wasser reichen.

Tollkühne Sportler auf ihren rollenden Brettern

Der bahnbrechende Erfolg von *Tony Hawk's Skateboarding* ist vor allem auf die vorzügliche Spielbarkeit des Titels zurückzuführen. Die Kombination aus abwechslungsreichen Leveln, einer breitgefächerten Palette an realistischen wie auch extrem übertriebenen Tricks, dem simplen Handling sowie den virtuellen Auftritten zahlreicher berühmter Skategrößen war ein Garant dafür, dass das Spiel

Die Gewinner...



...des 19. Monster Masterships

Street

1. Eric Koston / USA
2. Ryan Johnson / Puerto Rico
3. Rick McCrank / Kanada

Vert

1. Bob Burnquist / Brasilien
2. Piere Luc Gagnon / Kanada
3. Rune Glifberg / Dänemark





In der Ventura Skatehall kann man sich nach Herzenslust austoben.



Je länger man einen Lip Trick hält, desto mehr Punkte bekommt man gutgeschrieben.



Bei einem Big Drop ist es von Nöten, rechtzeitig den X-Button zu drücken, da der Aufprall sonst zu heftig ist und der Skater böse auf die Nase kracht.



Die Gestaltung euer eigenen Skatehalle erfolgt durch ein leicht zu bedienendes Baukastenprinzip.



Das Markenzeichen des Engländers Geoff Rowley ist sein Darkslide.

sowohl aktive Extremsportler als auch Nicht-Skater über Wochen hinweg zu begeistern vermochte. Eine ähnlich durchdachte, allerdings weitaus facettenreichere Mixtur wird euch auch in *Tony Hawk's Pro Skater 2* erwarten. Neben Tony Hawk, Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Goweff Rowley, Elissa Steamer und Jamie Thomas, welche allesamt bereits im Prequel ihren Videospieleinstand feierten, stehen nun auch Rodney Mullen, Eric Koston und Skate-Legende Steve Caballero zum Einsatz bereit. Die Sportler unterscheiden sich nicht nur durch ihr naturgetreues, polygonales Äußeres, jeder der Charaktere wartet zudem noch mit unterschiedlichen fahrerischen Qualitäten (Air, Hang Time, Ollie, Speed, Landing, Switch, Rail Balance, Lip Balance, Manuals) auf. Euer Trickkontingent hängt vom Stil des gewählten Skaters ab. Street-Fahrer wie Eric Koston greifen vor allem auf zahlreiche Flips und Grinds zurück, wohingegen Vert-Spezialisten wie Bob Burnquist vor allem mit Airs und Grabs Punkte erzielen. Neu hinzugekommen für alle Rollbrettvirtuosen sind Manuals und noch mehr Lip-Tricks (Rock'n Roll, Disaster, Gymnast Plant usw.).

Kleine aber feine Unterschiede

Der wohl größte Unterschied zum Prequel liegt in der Aufgabenverteilung des Karriere-Modus. Vorbei sind die Zeiten, wo ihr lediglich zwei High-Scores überbieten, ein Secret-Tape finden, fünf Buchstaben und fünf Objekte einkassieren bzw. ramponieren musstet. Nun gilt es, beispielsweise zudem noch vorgegebene Tricks an besonderen Spots zu vollführen, einen Sick-Score zu erreichen oder Plaketten, die einen abgeschnittenen Teil des Levels freigeben, einzusammeln. Für die gemeisterten Vorgaben erhält der Spieler keine Videobänder sondern Geld, das benötigt wird, um nachfolgende Level frei zu schalten. Mit den hart erarbeiteten Dollarnoten kann man seine Statuswerte erhöhen, neue Tricks und Skateboards kaufen. Die erworbenen Moves, welche in fünf Kategorien (Flip-, Grab-, Lip Tricks, Grinds, Specials) unterteilt sind, können problemlos gegen bestehende Tricks ausgetauscht werden. Ein kurzer Buttondruck und schon muss beispielsweise der Kickflip to Indy einem Inward Heelflip Platz machen.

Tony Hawk's Pro Skater 2 bietet euch insgesamt acht Level. Drei der Stages sind reine Meisterschaftsläufe. Dort müsst ihr keine Aufgaben erfüllen, sondern lediglich innerhalb einer Minute einen sauberen und abwechslungsreichen Run abliefern. Sechs Skate-Spots sind in den Vereinigten Staaten angesiedelt (Hangar, School2, NY City, Venice Beach, Skatestreet Ventura, Philadelphia). Die restlichen beiden Locations liegen in Frankreich (Marseille) und Mexico (The Bullring). Im Vergleich zu *Tony Hawk's Skateboarding* sind die Areale weitaus größer und abwechslungsreicher gestaltet. An jeder Ecke sind Tables, Handläufe, Quaters und andere Obstacles zu finden - halsbrecherische und punktestrotzende Trick-Combos sind somit garantiert.

Kreativität ist gefragt

Neben Karriere-, dem obligatorischen Free Skate und einem Mulitplayer-Modus beinhaltet das Spiel auch die Option, sowohl Skater wie auch Level selbst zu kreieren. Dank der übervollen Obstacle-Bücherei kann man mit etwas Geschick schnell seinen Traumspot oder auch bekannte deutsche Skatehallen, wie etwa die Frankfurter Railslide-Hall zusammenstellen. Nur wenige Handgriffe und schon steht beispielsweise eine meterhohe Halfpipe an Ort und Stelle. Ähnlich simpel ist die Generierung eines eigenen Spielcharakters. Vom Scheitel bis zur Sohle (Frisur, Kleidung, Schuhe, Hautfarbe usw.) könnt ihr euren Skater vollkommen nach euren eigenen Vorstellungen gestalten.

Für die musikalische Untermalung sorgen Bands wie Public Enemy, Less than Jake oder Lag Waggon. Das Prequel wurde in Europa als *Tony Hawk's Skateboarding* vertrieben. Der zweite Teil hingegen wird auch bei uns unter dem amerikanischen Originaltitel *Tony Hawk's Pro Skater 2* in den Verkaufsregalen zu finden sein. ■ *(ml)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	Mitte September



Spider-Man

Nach zahlreichen Gastauftritten in Capcoms erfolgreicher Beat'em up-Serie darf Spider-Man nun endlich sein erstes Soloabenteuer auf der PlayStation bestreiten.



Springt der Spieler auf die Schultern seiner Gegner, kann man diese entweder mit ein paar Schlägen zu Boden zwingen oder mit einem gekonnten Tritt über die Kante das Hausdaches befördern.



Im Kampf gegen Symbionten kommen hochexplosive Fässer dem Spinnenmann gerade recht.



Die Verfolgungsjagden durch die Straßenschluchten sind rasant und versetzen jeden Spidey-Fan in Verzückung.



Venoms Gier nach frischem Gehirn ist nach wie vor ungebändigt.



Klettert man an der Decke entlang, wird diese transparent.

Bei dem Spiel *Spider-Man* aus dem Hause Activision handelt sich es nicht um eine weitere Prügelorgie á la *Street Fighter* & Co.. Neversoft, die sich bereits mit dem Verkaufshit *Tony Hawk's Skateboarding* einen Namen machten, schicken den berühmten Netzspinner auf ein actiongeladenes Adventure der ganz besonderen Art.

Stan Lee präsentiert

Spider-Man für die PlayStation orientiert sich in jeglicher Hinsicht an den gezeichneten Abenteuern des Fassadenkletteres. Wieder einmal stören unliebsame Superschurken den Frieden der Bevölkerung von New York City. Dr. Octopus, Scorpion, Rhino, Mysterio und Carnage wollen dem armen Spidey ans Polyesterkostüm. Durch ein Täuschungsmanöver seht ihr euch nicht nur mit den Erzrivalen des Spinnenmannes konfrontiert, auch die Polizei sowie "neutrale" Größen des Marvel-Universums, darunter etwa Venom oder the Punisher, machen Jagd auf den Helden. Ein Großteil des Games spielt sich über und auf den Dächern von New York ab. Elegant kann sich der Protagonist mit Hilfe seiner Web-Flüssigkeit von Haus zu Haus schwingen. Nur ein kurzer Druck auf den Shoulderbutton und schon schwingt sich *Spider-Man* über die Straßenschluchten hinweg. Aber auch innerhalb von Hochhäusern wie etwa dem Daily Bugle Verlagsgebäude, welches in mehrere Level (Büroetagen, Aufzugsschächte, Druckerei usw.) aufgeteilt ist, oder den städtischen Abwasserkanälen geht es heiß her. Neben den Superschurken, die euch meist am Ende einer Stage gegenübertreten, stellen sich Spidey auch gewöhnliche Menschen in den Weg. Mit Hilfe einiger schneller Fausthiebe und Fußtritte kann man sich dieser meist schwer bewaffneten Plagen sehr schnell entledigen. Die Web-Spinner dienen *Spider-Man* nicht nur dazu, sich flink von Dach zu Dach zu schwingen. Der Fassadenkletterer ist zudem noch in der Lage seine Gegner einzuspinnen, Web-Balls abzufeuern, seine Fäuste mit den stahlharten Spinnweben zu umwickeln oder einen schützenden Schild zu formen.

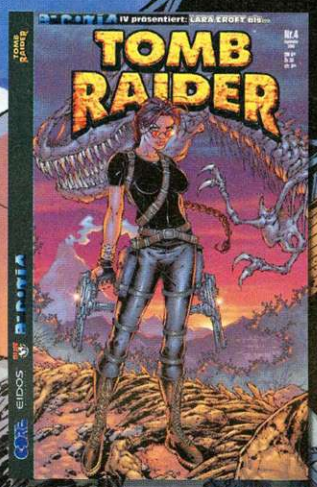
Auf den Pfaden des Originals

Das Entwicklerteam von Nerversoft versteht es, den Charme der Comicserie in die virtuellen Welten der PlayStation zu übertragen. Die Grafik Engine von *Tony Hawk's Skateboarding*, die für die optische Inszenierung von *Spiderman* herangezogen wurde, passt wunderbar zu dem bunten, schlichten aber dennoch technisch relativ anspruchsvollen Stil der Marvel-Comics. Zudem muss man auch auf die typisch kecken Sprüche der Charaktere sowie zahlreiche Zwischensequenzen nicht verzichten. Comicfans sollten sich *Spider-Man* auf jeden Fall schon einmal vormerken. ■ *(ml)*

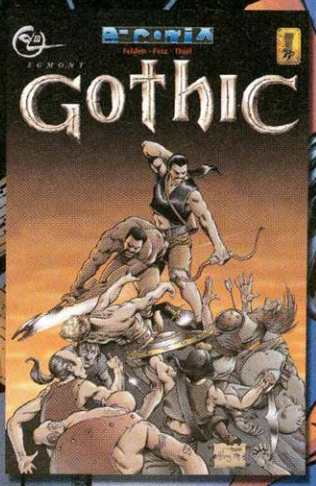
Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Activison
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	September

e-comix präsentiert:

PC-Helden unter sich!



Nur 6,90/öS 50,-
Ab 29.08. im Handel!



ISBN 3-7704-0222-7
12,80/öS 93,-
e-comix special
Überall wo es Bücher gibt!

Besuche Lara unter:
http://www.tomb-raider-comic.de

TOMB RAIDER, the TOMB RAIDER logo, LARA CROFT and her likeness and EIDOS Interactive are Trademarks of EIDOS PLC. ©2000. All Rights Reserved. ™ & © 2000 Top Cow Productions, Inc.

Moto Racer World Tour

Ob dreckige Motocross-Rennen oder rasante Street-Races, Moto Racer World Tour biedet für jeden begeisterten Zweiradenthusiasten etwas.





Genau wie wirklichen Leben: Rein in die Kurve, runter mit dem Knie um am Scheitelpunkt das Gas langsam wieder öffnen.



Die Bikes sind sehr detailiert. Man kann sogar die Speichen in den Rädern erkennen.

Höher, schneller, weiter - In *Moto Racer World Tour* verbringt man oft mehr Zeit in der Luft als auf dem Boden.



Von 0 auf 100km/h! Solche Werte sind nur in der wunderbaren Welt der Videospiele möglich.



Der Zwei-Spieler-Modus beinhaltet auch Spieloptionen wie Trial oder Dragster.

Moto Racer World Tour ist bereits der dritte Teil der Rennspielserie aus dem Hause Delphin Software Interactive. Ähnlich wie bei den beiden Prequels beschränkt sich das Spiel nicht ausschließlich auf ein Motorradklasse, sondern beinhaltet sowohl Dirt- als auch Street-Bikes.
Eure Sucht nach Kurven und Geschwindigkeit könnt ihr entweder im Arcade- oder dem World Tour Modus befriedigen. Letzterer unterteil sich nochmals in acht weitere Spieloptionen (Practice, Time Attack, Single Race, Championship, Traffic, Dragster, Free Style,Trial). Die Bikes, egal ob es sich nun um eine Strassen- oder Cross-Maschine handelt, unterscheiden sich durch ihre Endgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremskraft und Bodenhaftung voneinander.

Schnell, schneller, Moto Racer

Moto Racer World Tour ist der Inbegriff von Geschwindigkeit. Egal ob es sich nun um gewöhnliche Straßenrennen (Sachsenring, Suzuka, Isle of Man usw.) oder Motocross-Events (Stade de Farance, Bello Horinzonte, usw.) handelt, die Motorräder rasen mit einem Affenzahn und ohne irgendwelche Einbußen der Framrate über den Bildschirm. Bei diesem Geschwindigkeitsrausch wünscht man sich nichts mehr als eine Helmkamera, die in der finalen Verkaufsversion hoffentlich noch enthalten sein wird. Die Dirtbike-Parcours unterteilen sich nochmals in Hallen- und Outdoorpisten, wobei vor allem die kilometerlangen Überlandfahrten durch ihren abwechslungsreichen Streckenverlauf schon jetzt zu überzeugen wissen.

Etwas für jeden Geschmack

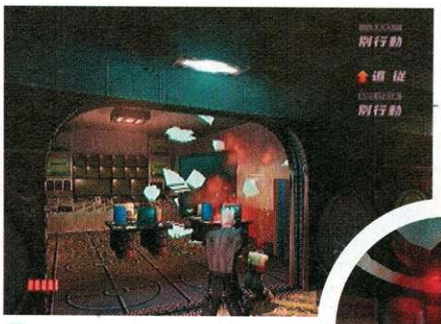
Trotz der einfach gehaltenen Steuerung - euch steht lediglich ein Brems-, Beschleunigungs- und Turbo-Button zur Verfügung - und dem sehr arcadelastigen Spielprinzip verhalten sich die Motorräder äußerst realistisch. Beschleunigt man mit seinem Asphaltflitzer etwa zu stark oder bremst in einer Kurve abrupt ab, ist ein Abflug ins Kiesbett vorprogrammiert. Bei Motocross-Strecken ist vor allem die richtige Verteilung des Gleichgewichts von unheimlicher Wichtigkeit. Verlagert ihr euren Schwerpunkt bereits vor einem Absprung nicht nach hinten, fliegt euer Motorrad nicht weit genug und ihr landet unglücklich vor und nicht hinter dem folgenden Hubbel. Darüber hinaus muss auch das Spiel mit Gas und Bremse geübt sein, denn wer das kontrollierte Driften beherrscht, hat schon die halbe Meisterschaft für sich entschieden. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	DSI
Erhältlich ab	13. September

PS2 X-Fire



Zwei Beispiele für hübsche Effekte: Grüner Lichtschein und runde Polygon-Pfeiler.



Kleinholz! Während eure Partnerin in Deckung geht, verwüstet ihr das Büro..



Was haben wir denn hier - die Lila "Hau"-se? Aber über Charakterdesign läßt sich bekanntlich ja streiten...

So langsam kennen wir das Spielchen schon: Kurz vor Redaktionsschluß kommen grundsätzlich mindestens zwei äußerst interessante Titel auf unsere Schreibtische gesegelt – und die Nachtschichten können beginnen... Doch für ein Spiel wie *X-Fire* lohnt sich dieser Aufwand, denn ebenjene DVD werdet ihr am 24. November unter dem Namen *X-Squad* im PS2-Launch-Up wiederfinden. Grund genug für uns, dem futuristischen Action-Spektakel in bester *Fade to Black*- und *Fighting Force 2*-Manier auf den Polygon-Zahn zu fühlen.

Ihr schlüpft in die Textur von Ash, dem Führer eines vierköpfigen Sondereinsatz-Kommandos, und müßt in einem geheimen militärischen Komplex nach dem Rechten sehen. Der wurde nämlich von einer Gruppe Umwelt-Terroristen überfallen, die sich neben einigen Geiseln nun auch noch im Besitz experimenteller Materialien befinden.

Gleich zwei Pannen auf einmal? Das geht nun wirklich nicht – deswegen ist es euer Auftrag, die Geiseln zu befreien, die Terroristen (ob Ökos oder nicht) zu erledigen und das experimentelle Material zu bergen. Also Ärmel hochgekrempelt und durchgeladen! Aus der 3rd-Person-Perspektive schaut ihr eurem Polygon-Helden über die Schulter, während ihr durch die Hi-Tech-Gänge der Basis schleicht.

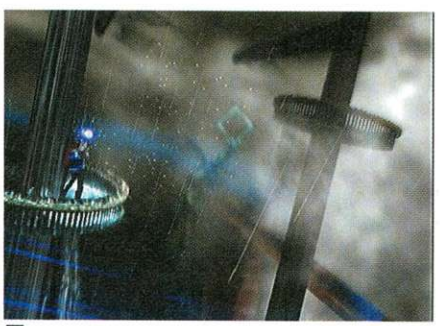
Dabei fällt besonders das ebenso geniale wie innovative Handling auf: Mit dem linken Analog-Stick bewegt ihr euch in alle Richtungen, während ihr mit dem rechten Analog-Stick den Kopf dreht bzw. das Fadenkreuz bewegt. Durch Halten von L1 reckt ihr euren Polygon-Kopf um die nächste Ecke und schießt mit R1 hübsche Löcher in allzu neugierige Terroristen- Patrouillen. Die Optik ist (für PS2-Verhältnisse) zwar nicht gerade atemberaubend, aber kann dank hübscher Effekte, beeindruckenden Gesichts-Animationen und flüssigem Scrolling (völlig ohne Bild-Flackern!) überzeugen – wir sind jedenfalls jetzt schon auf die PAL-Version gespannt und harren der Action, die da kommen möge... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Square
Erhältlich ab	sofort (Jap), 24. Nov. (PAL)

PS2 Orphen



Das nennen wir Pech: Ihr steht knöcheltief im Wasser, das Boot ist am kentern und ihr müßt euch gegen mehrere Dutzend Parasiten verteidigen.



Während ihr eine große Energiekugel vorbereitet, rollt aus dem Hintergrund eine riesige Wasserschlange heran.



An diesem Endgegner-Krebs erkennt man gut den Blur-Effekt. Die Szenen sehen in Bewegung allerdings weitaus besser aus!

Der zweite Titel im "last minute"-Bunde ist *Orphen* – eine innovative Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel. In Person eines schnuckligen Manga-Recken seid ihr (aus welchen Gründen auch immer) in der Lage, Energie aus der Luft zu ziehen und in euren Handflächen zu bündeln.

In Bezug auf die Hintergrundgeschichte müssen wir uns angesichts japanischer Sprache und Nippon-Schrift leider geschlagen geben – doch durch massig Anime-Schnipsel und Echtzeit-Sequenzen wird euch wenigstens die grobe Handlung erläutert: Unser Held befindet sich auf einem fahrenden Schiff, das plötzlich von seltsamen Wesen angegriffen wird. Das Schiff kentert und der tapfere Nippon-Recke wird zusammen mit anderen – teils recht zwielichtigen – Überlebenden auf eine von Monstern bewohnte Insel gespült. Nicht gerade euer bester Tag, oder? Sobald ihr einem der hübsch-hässlichen Gegner begegnet, wird per Film-Überleitung in den Kampf-Modus geblendet, wo ihr dem - zumeist bildschirmgroßen – Polygon-Gezücht gehörig den pickligen Monster-Hintern verkokelt. Zu Beginn verfügt ihr lediglich über zwei magische Attacken (Magiekugel, Energieschwert) und eine Defensiv-Waffe (Schutzschild), die ihr im Laufe des Spiels jedoch in beeindruckender Weise aufbaut. Durch ständigen Wechsel von Adventure-Abschnitten, Echtzeit-Kämpfen und Zwischensequenzen werdet ihr ständig "auf Trab" gehalten, jede Menge Items und Magie-Upgrades sorgen dabei für den richtigen Rollenspiel-Touch! Auch die größtenteils in typischem Manga-Stil gehaltene Optik kann durch hübsche Licht-Effekte und schöne 3D-Charaktere überzeugen, allerdings haben es die Entwickler mit dem immer beliebter werdenden "Blur"-Effekt (künstliche Unschärfe) doch etwas übertrieben: Einige der Kämpfe sind so "verwaschen", daß ihr eure Gegner kaum noch erkennt. Doch trotz dieses kleinen Mankos ist *Orphen* ein heißer "Abwarten"-Kandidat – falls es als PAL-Version erscheint! ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Square
Erhältlich ab	sofort (Jap)

Rc de Go



Mit Vollgas über die Ziellinie: Die kleinen Renn-Flitzer beschleunigen auf bis zu 50 Km/h!



Ein Duell Motorhaube an Motorhaube! Rammt ihr einen Gegner, kann er sogar abfliegen.



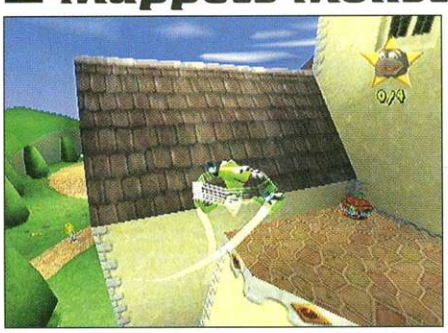
Achtung Pfütze: Fahrt am Rand.



Rennspiel mal anders: Anstatt mit PS-Monstern über kilometerlange Asphaltstrecken zu brettern, rast ihr bei *Rc de Go* mit ferngesteuerten Modellautos auf nur 200 Meter langen Pisten um die Wette. Bevor ihr euch jedoch auf die Offroad, oder asphaltieren Strecken wagt stattet ihr dem Kyosho-Verkaufsladen einen Besuch ab. Dort versorgt ihr euch mit Ersatzteilen und neuen Motoren, Servos oder Reifen für euren Rennflitzer.
Übrigens, die Modelle sind den Originalen der japanischen Firma Kyosho detailgetreu nachempfunden. Bei jedem Rennen gehen noch sieben weitere Konkurrenten an den Start. Ihr betrachtet den kompletten Parcours, aus einer fixen Position von einem Podest aus – ganz wie in der Realität. Gesteuert wird dabei mit den beiden Analog-Sticks, die wie bei einer echten Fernbedienung eingesetzt werden. Mit dem linken Stickt gebt ihr Gas, bzw. bremst, indem ihr ihn nach vorne und hinten bewegt. Gelenkt wird mit dem rechten Stick. Die Schwierigkeit einer solchen Steuerung ergibt sich aus der gleichzeitigen Koordination von zwei Sticks. Eine Art Turbo-Boost ist das einzige Extra neben Gasgeben und Bremse, das bei *Rc de Go* zum Einsatz kommt. Rast ein Kontrahent nur knapp vor euch, beschleunigt ihr mit dem Turbo-Boost so schnell, das der Wagen des Gegners durch die Luft gewirbelt wird.
Anfangs kracht ihr noch sehr oft in die Barrieren der Kurse, zum Glück wird euer Wagen dadurch nicht beschädigt. Die Grafik ist stets flott und flüssig und der Überblick geht auch nicht verloren. Für *Re-Volt*-Fans ist diese interessante Spiel aus dem Hause Taito eine interessante Alternative, die weitaus realistischer daherkommt. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	September

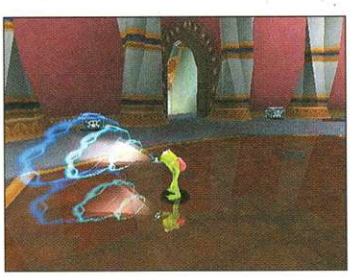
Muppets Monster Adventure



Höher gelegene Plateaus erreicht ihr mit dem Vampir-Amulett oder durch den Sprung auf ein Trampolin.



Weitsicht, die sich gewaschen hat: Kommt ihr näher ans Schloss heran, werden neue Texturen zugeschaltet.



Hübsch: Robin spiegelt sich in der Parkett-Textur.



Frosch und Furcht und Tadel: Im Schloss legt sich euer Kaltblüter mit Rittern und Magiern an.

Na, wer erinnert sich noch? Er ist genauso grün wie Kermit – nur viel kleiner, noch niedlicher, und ziemlich schüchtern obendrein! Die Rede ist von Kermits kleinem Neffen Robin: In *Muppets Monster Adventure* verschlägt es den kleinen Kerl in eine schrille Horror-Welt. Hier legt sich Mini-Robin mit Spukgestalten wie "Werbären", Geisterrittern und klapprigen Knochengestellen an. Um die jungen Abenteurer nicht zu überfordern, hat Entwickler Psygnosis das Spielkonzept simpel gehalten: Robin erforscht eine großzügig angelegte Polygon-Landschaft und sammelt eifrig magische Münzen ein. Für die gibt's anschließend neue Spezialfähigkeiten – wie z.B. den "Vampirgleitflug", bei dem der kleine Frosch schwarze Schwingen ausfaltet und sanft über Abgründe hinweg gleitet. Die neuen Talente und Kostüme variieren von Spielwelt zu Spielwelt, denn Robin schlägt sich nicht nur mit Dracula & Co. rum, sondern steckt seine Stupsnase auch in die Angelegenheiten von Dr. Frankenstein oder ist im Palast eines Sultans unterwegs. Polygon-Protagonisten wie schwertschwingende Araber oder durchgedrehte Gärtner (schnippschnapp!) erledigt Kermits Neffe mit seiner Strahlenpistole oder einer flotten Drehattacke. Aber nicht alle Bewohner der Spielwelt wollen euch an die Frosch-Schenkel: Hier und da hilft euch ein anderes Mitglied der Muppet-Show mit Tipps oder Geschenken auf die Sprünge, harmlose Tiere wiederum füllen nur die Rolle des 3D-Kaspers aus: Nähert ihr euch z.B. einem Pfau, spreizt der Vogel erschrocken sein buntes Gefieder und ergreift kreischend die Flucht... Robin wundert sich! Das hat er doch gar nicht gewollt! ■ *(rb)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	4. Quartal

Elder Gate



In den FMV-Sequenzen wurden Renderoptik und Zeichentrick-Technik kombiniert.



Nicht hübsch, aber dafür übersichtlich: Im Kampf könnt die Kamera herumschwenken.

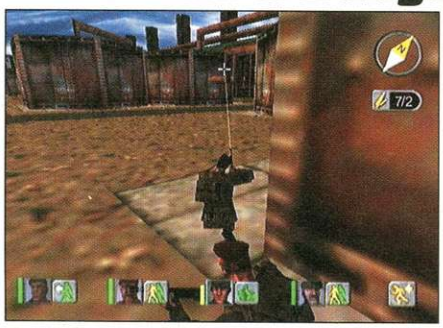


Im Intro reist euer Held via Teleporter ins Spiel.

Kommt ein Spiel heimlich auf den Markt, ist das in der Regel kein gutes Zeichen: Der Publisher weiss, dass er eine Katze im Sack hat – und bemüht sich peinlich darum, das Projekt bis zum Release geheim zu halten. Verständlich: Bekommt ein Magazin die Gurke zu früh in die Finger, gibt's vor der Veröffentlichung miese Presse – und die Verkaufszahlen sinken. Das jüngste Beispiel: Konamis *Elder Gate*. Der Titel punktet weder technisch, noch hat er einen bekannten Namen – also ist man lieber vorsichtig, und bringt ihn in einer Nacht-und-Nebel-Aktion auf den Markt. Heimlich, still und leise: Das war für Konami die Verkaufs-Devise, für die *Elder Gate*-Helden ist es das alltägliche Leben. Denn akustisch und optisch wird in ihrer Heimatwelt Eldora auf Sparflamme gekocht: Eure dreiköpfige Truppe tippelt durch karge 3D-Landschaften mit depressiv gefärbten Pixel-Texturen und keilt sich in den obligatorischen Zufallsbegegnungen mit agressivem Polygon-Getier. Angriff, Verteidigung, Objekt-Einsatz, Zauberspruch: Die Menü-Auswahl ist Standard, die Präsentation des Menü-Einsatzes mittelmäßig bis peinlich. Einziger Lichtblick ist die neuartige Möglichkeit, die 3D-Kamera auch im Kampf beliebig herumzuschwenken: So behaltet ihr auch im dichtesten Getümmel den Überblick. Die Geschichte um euren überirdischen Helden und verfeindete Elementargottheiten ist interessant, die konsequente 3D-Präsentation der Spielwelt neuartig. Aber ob beides zusammen ausreicht, um für Durchschnitts-Optik und ein schwaches Spielsystem zu entschädigen? Wir glauben's zwar nicht, lassen uns im Falle eines PAL-Releases aber gerne eines Besseren belehren. Letzterer ist allerdings laut Konami unwahrscheinlich. ■ *(rb)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	tba

Hidden & Dangerous



Nur der gekonnte Einsatz des gesamten Trupps eröffnet Erfolgsaussichten. Die knappe Befehlspalette reicht hierfür völlig aus.



In den spielbaren Missionen kam dem Scharfschützen die größte Bedeutung zu. Die meisten Gegner ließen sich so frühzeitig ausschalten.





Jede Mission wird vorab in einem ausführlichen Briefing exakt erklärt, alle Ziele und Gefahrenquellen genau erläutert.

Von Take 2 offiziell zum Test freigegeben, findet sich *Hidden & Dangerous* doch nur als Halbseiten-Preview in der aktuellen ***fun*** wieder. Dabei wäre es ein Leichtes gewesen, den Titel ausführlich widerzuspiegeln. Ein umfangreiches Cheat-Menü in den Optionen öffnete alle Missionen und auch siegverheißende Unverwundbarkeit, per simplen Tastendruck ließen sich alle Gegner mit einem Schlag erledigen oder jeder Auftrag, ohne seine Truppe auch nur einen Meter bewegt zu haben, erfolgreich beenden. Mit "normalem" Spielen war letzteres nicht möglich, massives Ruckeln der Grafik ab dem dritten Einsatz verweigerte uns letztlich eine vernünftige Beurteilung von *Hidden & Dangerous*. Im Zeitlupentempo quälten wir uns in den Einsatzorten zu den Zielpunkten, durch die CPU-Grafik-Sabotage dabei stets zum bloßen Kanonenfutter degradiert. So geben wir uns der Verantwortung unseren Lesern gegenüber geschlagen und verzichten auf pseudo-aktuelles Wertungsrätseln. Denn *Hidden & Dangerous* verfügt über Potential, das zumindest wissen wir von der PC-Version und das offenbarten auch die ersten – wirklich spielbaren – Missionen auf dem DC.
Das Steuern des eigenen Einsatzkommandos gelingt auch ohne den Einsatz von Maus und Tastatur ausgesprochen gut, nur eine kurze Einspielzeit ist von Nöten, um in den von hoher Taktik geprägten Strategie-Shooter einzusteigen. To be continued next issue. ■ *(sg)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Strategie-Shooter
Anbieter	Take 2
Entwickler	Talon
Erhältlich ab	September

Giant Gram 2000



Beeindruckende Team-Moves sorgen für spektakuläre Manöver.



Japanische Wrestler sind nicht nur bärenstark, sondern auch gelenkig!

Es gibt wieder was auf die virtuelle Wrestler-Mütze: In *Giant Gram 2000* steigt ihr als muskelbepackter oder fettbeleibter Catcher in den Ring und vermöbelt eure Gegner ohne Rücksicht auf die eigene Gesundheit. Rund 40 Wrestler wurden kurzerhand der Realität entnommen: Ob Giant Baba oder Vader, echte Fans werden die berühmten Athleten der All Japan Pro-Wrestling Liga sofort wiedererkennen. Alternativ bastelt ihr euch im Promotion Mode euren eigenen schlagkräftigen Fleischberg: Trainiert euren Sprössling, steckt ihn in ein schickes Outfit und managt seine Karriere. Der Clou in Giant Gram 2000 ist jedoch der Vierspieler-Modus, in dem ihr in zwei Mannschaften mit je zwei Spielern als Tag Team gegeneinander antretet. Sinkt eure Energie rapide ab, wechselt ihr schnell zu eurem Partner, der sofort in die Arena steigt. Wie in *Dead or Alive 2* sind selbstverständlich auch vernichtende Team Moves möglich: Stürzt euch im Doppelpack auf unterlegene Wrestler und schmettert ihn im hohen Bogen auf die Bretter. Das Prequel war nur als Japan-Import erhältlich. Interessierte werden auch bei Giant Gram 2000 auf die NTSC-Version zurückgreifen müssen. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	September 2000 (Japan)

Libero Grande 2



Im Replay bestaunt ihr eure Ballkünste.



Bei 'Frankreich - Italien' werden Japan-Flaggen geschwenkt...???

Nach dem schlechten Abschneiden der deutschen Fußball-Nationalmannschaft bei der EM 2000 gibt es von Namco Nachhilfe: Mit *Libero Grande 2* wagt sich der Prügel- und Rennspiel-Experte erneut an das Thema Fußball. Ihr habt die Kontrolle über einen einzigen Spieler, den ihr aus einer Von-Hinten-Ansicht über den Platz laufen seht. Die Steuerung eurer Mannschafts-Kameraden liegt hingegen in der Hand der Computer-AI. Vor dem Turnier legt ihr die Position fest, auf der euer Polygon-Sportler spielen soll. Ihr entscheidet euch für Sturm, Mittelfeld oder Verteidigung. Welche Aktionen ihr ausführen könnt, ist anhand von eingeblendeten Joypad-Kommandos ersichtlich: Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine übersichtliche Karte mit der gesamten Joypad-Belegung, die sich je nach Situation verändert. Auf Knopfdruck spielt ihr den Ball weiter, zieht eine lange Flanke oder schießt direkt auf das Tor. Neben einem umfangreichen Weltmeisterschafts-Modus konzentriert sich *Libero Grande 2* vorwiegend auf die japanischen J-League-Teams. Kurashuki Yasuo, ein anerkannter Fußball-Experte des NHK-Fernsehsenders, kommentiert jedes Turnier - wenn auch nur in japanischer Sprache. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Team-Sport
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Sept. 2000 (Japan)

Keyboardmania



Im Zwei-Spieler Modus ist der Bildschirm vertikal geteilt.



Great! Bei Combos gibt es Lob und Bonus-Punkte.

Konami haut in die Tasten: *Keyboardmania* ist ein weiterer Vertreter der erfolgreichen "Bemani"-Serie. Ihr begleitet allein oder zu zweit 21 Musikstücke mit Hilfe eines Keyboards, das ihr mit dem USB-Port der PlayStation 2 verbindet. Sobald die Musik spielt, drückt ihr im richtigen Moment eine der 24 Tasten, auf die eine Note auf dem Bildschirm gepurzelt ist. Genügt anfangs Begleitung mit dem "Ein-Finger"-System, müsst ihr in höheren Stages mit mehreren Tasten gleichzeitig hantieren.

Klavier-Virtuosen erhöhen mit jedem Treffer ihren Combo-Bonus und erhalten am Ende eine gute Bewertung. Unbegabte Nachwuchskünstler, die auf die Tastatur einkloppen wie in *Drummania*, üben fleißig im Trainings-Modus.

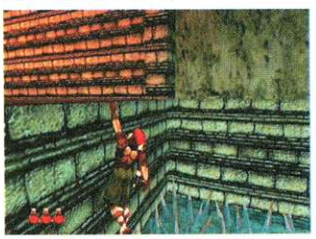
Der Soundtrack besteht aus den Stilrichtungen Retro-Techno, Trenchcoat Jazz, Progressive und Goa Trance. J-Pop Bands wie Bunmei, Q-Mex oder Sparker sind für die Kompositionen verantwortlich. Langsame Stücke mit 87 BPM ("My Love") dienen zum aufwärmen, Hardcore-Techno mit 203 BPM ("Henry - Henry") bringt euer Keyboard hingegen zum Glühen! ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Musik-Simulation
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	4. Quartal 2000 (Japan)

Prince of Persia 3D



Mit Pfeil und Bogen haltet ihr euch die Palastwachen vom Leib.



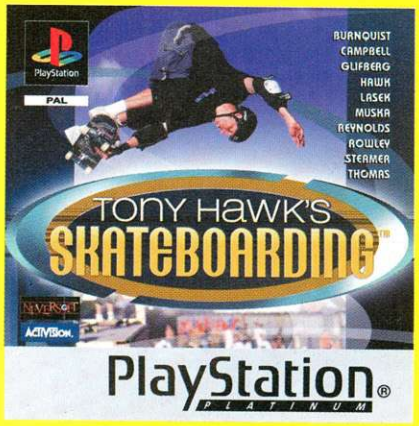
Nur nicht loslassen, sonst ist euer Prinz Sushi.

Aufruhr im Orient: Ein fieser Zauberer hat die Prinzessin eures Königreichs verschleppt und in einem Dungeon versteckt. Als Prinz ist es nunmehr eure Pflicht, die Angetraute aus den Klauen des Entführers zu befreien.

In traditioneller Jump'n'Run-Manier klettert, schwimmt, hangelt, rennt und springt ihr durch zwölf 3D-Level aus "1001 Nacht". Dabei schaut ihr mit einer Von-Hinten-Ansicht auf euren Prinzen. Hinterlistige Fallen und besonders harte Puzzles, die Anfänger zur Verzweiflung bringen, machen euch das Leben schwer: Ihr betätigt versteckte Schalter, sucht Geheimtüren und knackt Schlösser von Gefängniszellen. Nur mit schnellen Reaktionen und dem nötigen Grips überwindet ihr solche tückischen Situationen. In den Kämpfen metzelt ihr eure Feinde mit Schwerthieben und Schlagstöcken nieder oder schießt tödliche Pfeile mit dem Bogen ab. Später erhaltet ihr magische Fähigkeiten, mit deren Hilfe ihr eure Waffen stärken könnt. Der Grafikstil spiegelt den Orient des 12. Jahrhunderts wieder: Ob pompöser Palast oder Wachposten mit Turban - *Prince of Persia 3D* versetzt euch geradewegs in eine "Aladdin-Märchenwelt". ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Mattel Interactive
Entwickler	Avalanche Software
Erhältlich ab	4. Quartal 2000 (USA)

DAS RICHTIGE IM URLAUB



Tony Hawk's Skateboarding

Eine geballte Kombination aus Akrobatik und Action. Das mit Awards überhäufte Skateboardspiel des Jahres 1999 jetzt in der preiswerten Platinum-Version. Da muss man einfach zugreifen.



Vagrant Story

Ein atmosphärisches PlayStation-Abenteuer mit Tiefgang. Der Spieler gerät als „Riskbreaker"-Agent und Friedensritter in die brutale Schlacht verfeindeter Clans.

Für Sony PlayStation
DM 79.95
40,88 €
Der ProMarkt-Preis

Für Sony PlayStation
DM 49.95
25,54 €
Der ProMarkt-Preis



Hand Held Racing Wheel

Fahren Sie mit dem ersten Mini-Lenkrad die heißesten Games. Es vibriert beim Fahren. Mit genauer und exakter Lenkung. Für genügend Kontrolle sorgen die 11 digitalen Buttons und die analoge Lenkung.



Digital Controller

Ein äußerst preiswerter und stabiler Controller. Liegt gut in der Hand und überzeugt durch gelungenes Design.

Für Sony PlayStation
DM 9.99
5,11 €
Der ProMarkt-Preis

Tony Hawk auch für Dreamcast erhältlich!

Für Dreamcast
DM 99.95
51,10 €
Der ProMarkt-Preis

Für Sony PlayStation
DM 69.95
35,76 €
Der ProMarkt-Preis

MADCATZ
PLAY TO WIN

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







Dream Pad

Mad Catz verbindet hier perfektes Design mit der hochmoderenen Sega Dreamcast.

Für Dreamcast
DM 49.95
25,54 €
Der ProMarkt-Preis



Für Dreamcast
DM 49.95
25,54 €
Der ProMarkt-Preis

Für Dreamcast
DM 59.95
30,65 €
Der ProMarkt-Preis

ProMarkt

TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

Die Angebote dieser Anzeige sind in folgenden Märkten erhältlich:

ALSDORF • AUGSBURG • BAD HERSFELD • BOCHUM • BONN • CHEMNITZ, • DA-WEITERSTADT • DIEZ • DETMOLD • DORTMUND • DÜSSELDORF • EHINGEN • ELSTERWERDA • EUSKIRCHEN • ESCHBORN • FFM-GRIESHEIM • GERSTHOFEN • GIESSEN GÖTTINGEN • HOMBURG • JENA • KAISERSLAUTERN • KEMPTEN • KÖLN • MAINZ • MEMMINGEN • MONTABAUR-HEILIGENROTH • MÜLHEIM-KÄRLICH • MÜLHEIM A. D. RUHR • MÜNSTER • NEUNKIRCHEN • NEU-ULM • NEUWIED • OFFENBACH • SAARBRÜCKEN SAARLOUIS-LISDORF • ST. INGBERT • TRIER • ULM • WEIMAR-SCHÖNDORF • WETZLAR • 2 x WIESBADEN • WILHELMSHAVEN • WUPPERTAL-BARMEN

U.F.C - Ultimate fighting Championship



Bäh! Zu diesem Screenshot eine zweideutige Bildunterschrift zu schreiben, wäre dann doch etwas zu einfach...



Immer feste druff! UFC weckt den Neandertaler in euch.

Harte Fäuste, pralle Muskeln und knackende Kiefer – beim *Ultimate Fighting Championship* geht's ordentlich zur Sache! Allerdings nicht nach *Tekken*- oder *Ready 2 Rumble*-Art, sondern möglichst realistisch – will heißen: "Echte" Kicks, "echte" Griffe und "echte" Kampftaktiken. Um den *UFC*-Fan zufrieden zu stellen, hat sich Entwickler Opus Lizenzen von insgesamt 21 Kämpfern gesichert und jeden dieser Polygon-Brocken ganz nach seinem realen Vorbild geformt. So kommt *UFC* auf die gigantische Anzahl von 30 unterschiedlichen Kampfstilen – das sind über 3000 Moves und ca. 1200 Combos! Wer sich von derartigen Zahlenspielereien allerdings nicht beeindrucken lässt, sollte zumindest jetzt aufhorchen: Entwickler Opus verspricht eine TV-gerechte Präsentation, inklusive Kommentatoren und Kämpfer-Interviews! Klingt interessant – und sieht auch ordentlich aus. Loslegen dürfen Hobby-Fighter voraussichtlich zuerst auf der PlayStation, eine Game-Boy-Color- und Dreamcast-Version erscheint kurze Zeit später. ■ *(sk)*

Ersteindruck:	NICHT SPIELBAR
Genre	Beat'em'Up
Anbieter	Crave
Entwickler	Opus
Erhältlich ab	4. Quartal

ECW Anarchy Rulez



Da geht's rund: Kräftige Würfe auf den Boden sind bei dieser harten Wrestling-Simulation an der Tagesordnung.



Mit vier Mann im Ring ist es gleich noch mal so lustig! Achtet stets darauf, dass ihr nicht von hinten attackiert werdet.

Nach *ECW Hardcore Revolution*, dem lauwarmen Aufguss von *WWF Attitude*, wirft Acclaim erneut ein Auge auf den Wrestling-Thron. Da THQs *WWF SmackDown!* die Messlatte verdammt hoch geschraubt hat, möchten die Texaner in punkto Spielbarkeit, aber auch grafischer Präsentation den derzeitigen Referenztitel überflügeln. Satte 25 Spielmodi, allen voran das blutige Barbed Wire-Match, 60 Wrestler, einschließlich der „Signature Moves„ Marke Schädelbasisbruch, sowie ein explizit vulgärer Kommentator, der in keinster Weise ein Blatt vor den Mund nimmt, sollen als Erfolgsgaranten dienen. Doch banale Brutalität ist eben nicht alles: Grauenhafte Hintergründe, ein leicht verbessertes, dennoch komplexes Handling und grobschlächtige Player-Models geben bereits in der fortgeschrittenen Preview-Version Anlass zur Schelte. Im Gegensatz zum eher durchschnittlichen Rest stellt wenigstens der umfangreiche Create-A-Player Mode abermals ein Novum bei Acclaims jüngstem Wrestling-Game dar. ■ *(dg)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Oktober

Ducati Life



Und weg ist er! Wer sein Bike nicht verlieren will, muss in *Ducati* Life mächtig auf die Tube drücken.



Die Hinter- und Vorderradbremsen können getrennt voneinander betätigt werden.

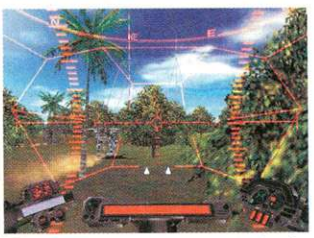
Ducati ist nicht nur eine Motorradmarke, sondern auch ein Lebensgefühl der ganz besonderen Art. Wer sich bis dato noch keines der italienischen Rassebikes leisten konnte oder einfach noch zu jung dafür ist, darf sich freuen: Acclaim und Ducati erwecken den "Italian Way of Life" jetzt auch auf der PlayStation zum Leben.

Insgesamt warten auf euch 40 Motorräder aus dem Hause Ducati. Von der legendären Cuccioio über die bullige Monster bis zu Carl Fogarty's 996 – Racing Edition, jedes Modell der italienischen Motorradschmiede ist in *Ducati Life* vertreten. Bevor man sich auf den Sattel der sündhaft teuren Edelbikes schwingen darf, muss man diese erst einmal freispielen. Draufgängerische Piloten können ihre feuerroten Zweiräder in einem Race for Ownership aufs Spiel setzen. Dabei läuft man zwar Gefahr, seine Maschine zu verlieren, doch wer den Dreh am Gashebel raus hat, wird schnell ein neues Bike in seiner Garage stehen haben.

Für fast jeden Motorradfahrer ist eine Ducati die Erfüllung seiner Träume; ob *Ducati Life* die Erfüllung virtueller Videospielträume wird, bleibt eher abzuwarten. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Herbst

Gun Griffon Blaze



Das Taktikdisplay versorgt euch mit allen nötigen Informationen.



Wer rastet, der rostet! Deshalb gilt: Feuer frei aus allen Rohren.

Seitenwechsel: Nach zwei Episoden für Segas Saturn erscheint *Gun Griffon Blaze* von GameArts exklusiv auf der PlayStation2. An Bord riesiger Mech-Roboter, den sog. High-Macs III, bewältigt ihr in einer aufwendigen 3D-Kulisse verschiedene Aufträge: Ihr stürmt in einem Truppenverband feindliche Militäranlagen oder geht alleine auf eine waghalsige Aufklärungsmission. Bewaffnet mit Raketenwerfer, Shotgun und Maschinengewehr, pulverisiert ihr feindliche High-Macs, die sich euch in den Weg stellen. Neu ist ein "Item System", durch das ihr umherliegende Gegenstände in den Gefechten aufnehmt und verwendet. Ein "Mass Energy Detector" lokalisiert jeden in Reichweite befindlichen Gegner, den ihr sofort unter Beschuss nehmt. Wie in Squaresofts *Front Mission 3* werkelt ihr zwischen den Kämpfen an eurem Stahlkoloss herum, rüstet Waffen auf, legt eine Tarnfarbe fest oder tauscht Körperteile aus. Die blechernen Ungetüme stammen aus allen Teilen der Welt: Sogar Deutschland ist mit dem Modell "Sturm-Panzer" vertreten. Ob *Gun Griffon Blaze* auch bei uns erscheint, bleibt abzuwarten. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action
Anbieter	Capcom
Entwickler	GameArts
Erhältlich ab	August (Japan)

Die Mumie



Den Grabräuber habt ihr erledigt! Der Schurke wollte euch mit seiner stählernen Axt auf den Schädel hauen.



Mit der Fackel in der Hand seht ihr viel besser. Ihr zündet diesen Gegenstand aus dem Inventar an offenen Feuern an.

Düster, modrig und geheimnisvoll: In *Die Mumie* schleicht ihr in typischer Action-Adventure-Manier durch die dunklen Gänge einer riesigen Pyramide. Den Helden in brauner Lederhose und weißem Lodenhemd begleitet ihr aus der von *Tomb Raider* bekannten Third-Person-Perspektive. In eurem Inventar befindet sich anfänglich nicht viel mehr als ein Revolver und eine Fackel. Zu allem Übel verschanzen sich in den Gewölben noch gierige Grabräuber, die kräftig mit ihren Meißeln und Pickeln zuschlagen, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Ihr könnt natürlich viel mehr, als euch ausschließlich mit euren Schießeisen zur Wehr zu setzen. Der flinke Archäologe klettert, krabbelt, springt und kann sogar seine Fackeln an offenen Feuerquellen anzünden. Extra-Leben und Bonus-Gegenstände bekommt ihr für das Einsammeln von Mumien-Masken oder anderen alten ägyptischen Ausgrabungsstücken. Über die Technik von *Die Mumie* kann man noch nicht viel sagen. Die Bewegungsabläufe der Protagonisten wirken bisher noch klotzig und auch die vielen Polygon-Blitzer sind selbst für Hobby-Archäologen wahrlich kein Augenschmaus. Allerdings sollte man keine voreiligen Schlüsse ziehen und stattdessen auf die finale Testversion warten. Ob es sich um ein innovatives Spiel oder doch nur um einen weiteren Tomb Raider-Klone handelt, der mittels einer starken Lizenz für volle Kassen sorgen soll, wird sich zeigen. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Rebellion
Erhältlich ab	Oktober

Sega Extreme Sports



Rodelpartie im Edel-Look: Wie bei Nintendos *1080* rast ihr den Hang schneller runter, wenn ihr in die Hocke geht.



Dem Sonnenuntergang entgegen: Nach der Talfahrt mit dem Snowboard seid ihr auf den Strandbuggie umgestiegen.

Snowboarden, mit dem Buggy über sonnige Sandstrände preschen oder mit dem Flugdrachen über Berggipfeln kreisen: Aus Titeln wie *1080* oder *Pilotwings* (beide für N64 erschienen) kennt ihr die Sportarten separat – Sega kombiniert sie in *Extreme Sports* jetzt zu einem Spiel. Je nach Kurs geht's zuerst auf dem Snowboard den Hang runter oder mit dem Buggy zum Drachenanlegeplatz – und zwar wahlweise mit einem von vier Extremsportlern (vom coolen Afro-Skater bis zur kurzgeschorenen Blondine).

Habt ihr den ersten Kursabschnitt hinter euch gebracht, steigt ihr auf ein anderes Vehikel um: Bei Buggy-Rennen geht's um pure Geschwindigkeit, beim Snowboarden um Balance, und fürs Drachenfliegen braucht ihr neben einer ruhigen Hand auch viel Geschicklichkeit. Anstatt mit euren Widersachern um die Wette zu segeln, müsst ihr rote Ballons umfliegen und blaue aufsammeln – erst anschließend dürft ihr euer Schleppkabel vom Flugzeug lösen und (hoffentlich sanft) ins Ziel gleiten. Ergo: Drei Spiele in einem... nur ist leider jedes davon reichlich kurz. Hoffentlich spendiert uns Sega bis zur finalen Version mehr Charaktere und mehr Kurse! ■ *(rb)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Fun-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	4. Quartal

COMPUTER CTK KUDAK

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

Dreamcast

Grundgerät + CHuChuRocket	kpl.dt DM	399,00
Ecco the Dolphin	kpl.dt DM	89,95
GTA 2	dt DM	89,95
Hidden & Dangerous	dt DM	89,95
MS - R	dt DM	89,95
Q....*	dt DM	89,95
Nightmare Creatures 2	dt DM	89,95
Power Stone 2	kpl.dt DM	89,95
Starlancer	dt DM	89,95
Sydney 2000	kpl.dt DM	89,95
Urban Chaos	kpl.dt DM	89,95
Vanishing Point	dt DM	99,95
Virtua Athlete	dt DM	89,95
Virtua Tennis	dt DM	89,95

Sony Playstation

Alien Resurrection*	kpl.dt DM	89,95
Alone in the Dark IV*	kpl.dt DM	i.V.
Anna Kournikouva	dt DM	29,00
Army Men - Oper. Meltdown	kpl.dt DM	79,95
Asterix - Streit um Gallien	kpl.dt DM	49,95
Beach Volleyball	dt DM	84,95
Beatmania + DJ Controller	kpl.dt DM	109,95
Bishi Bishi Special	dt DM	79,95
Bundesliga 2001 - Manager	kpl.dt DM	89,95
Bundesliga Stars 2000 Classic	kpl.dt DM	29,00
Bundesliga Stars 2001	kpl.dt DM	89,95
Chase the Express	kpl.dt DM	84,95
Colin McRae Rally 2	kpl.dt DM	84,95
Command & Conquer 2 Plat.	kpl.dt DM	29,00
Crash Bandicoot 3	kpl.dt DM	44,95
Crisis Beat	dt DM	84,95
Duke Nuk. - Planet o. t. Babes	kpl.dt DM	89,95
Earthworm Jim 3D	dt DM	84,95
Fifa 2001*	kpl.dt DM	99,95
Harvest Moon*	dt DM	79,95
Koudelka* (4 CD's)	kpl.dt DM	79,95
Legend of Legaia	dt DM	59,95
Magical Drop	dt DM	59,95
Medal of Hon. Underground	kpl.dt DM	89,95
Messiah	dt DM	89,95
MK Special Forces*	dt DM	79,95
Moto Racer*	kpl.dt DM	84,95
Mr.Driller*	kpl.dt DM	59,95
Nightmare Creatures 2*	dt DM	79,95
Resident Evil 3 Nemises	kpl.dt DM	99,00
Sports Car GT	kpl.dt DM	29,00
Suikoden 2	dt DM	79,95
Sydney 2000	kpl.dt DM	89,95
Team Buddies	kpl.dt DM	84,95
Tenchu 2	dt DM	89,95
Toshinden 4	dt DM	84,95
Terracon	dt DM	59,95
Vagrant Story	kpl.dt DM	79,95
Vandal Hearts 2	dt DM	79,95
Vanishing Point	dt DM	89,95
Vib Ribbon	dt DM	49,00

Nintendo 64

Pokémon Pikachu Konsole	kpl.dt DM	249,00
Daikatana	dt DM	109,95
Excitebike	kpl.dt DM	109,95
F 1 Racing Championship	dt DM	109,95
International Superstars 2000	kpl.dt DM	109,95
Operation: Windback	dt DM	99,95
Perfect Dark	kpl.dt DM	119,95
Pokémon Snap	kpl.dt DM	109,95
Pokémon Stadium + TP	kpl.dt DM	129,95
Turok 2	kpl.dt DM	69,95
Turok 3	kpl.dt DM	99,95
Zelda - Ocarina of Time	kpl.dt DM	89,95

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
Streetdays unter www.kudak.de

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

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 2nd Mission
NeoGeo | SNK | fun 07/00 | 90%
4. Metal Slug 2
NeoGeo | SNK | --- | 89%
5. Indizierter Lightgun-Shooter
PlayStation | Namco | --- | 89%

Action-Adventure



1. The Legend of Zelda - Ocarina of Time
Nintendo 64 | Nintendo | fun 01/99 | 97%
2. The Legend of Zelda - A Link to the Past
Super Nintendo | Nintendo | --- | 93%
3. Legacy of Kain: Soul Raver
PlayStation / DC | Crystal Dynamics | fun 08/99, 03/00 | 92%
4. Metal Gear Solid
PlayStation / GBC | Konami | fun 03/99, 05/00 | 92/90%
5. Secret of Mana
Super Nintendo | Squaresoft | --- | 89%

Adventure



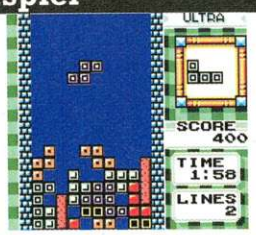
1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | --- | 92%
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | --- | 91%
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 84%
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 82%
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97 | 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 Millenium
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 04/98 | 83%
5. Kwirk
Game Boy | Nintendo | --- | 82%

Ego-Shooter



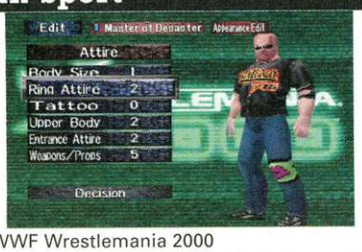
1. Perfect Dark
Nintendo 64 | Rare | fun 07/00 | 93%
2. Indiziert
Nintendo 64 | Rare | fun 11/97 | 92%
3. Indiziert
PlayStation | Dreamworks Int. | --- | 91%
4. Turok 2
Nintendo 64 | Iguana | fun 11/98 | 85%
5. Turok
Nintendo 64 | Iguana | fun 03/97 | 82%

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



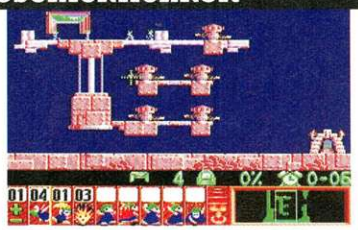
1. WWF Wrestlemania 2000
Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 91%
2. WWF Smack Down!
PlayStation | Konami | fun 04/00 | 90%
3. Ready 2 Rumble Boxing
Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 83%
4. NBA Jam!
Super Nintendo | Acclaim | --- | 83%
5. Punch-Out!!
NES | Nintendo | --- | 81%

Future-Racer



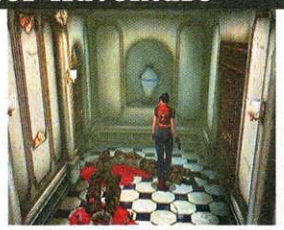
1. wipEout 2097
PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 91%
2. F-Zero X
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/98 | 90%
3. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 / DC | Lucas Arts | fun 11/99, 06/00 | 87%
4. F-Zero
Super Nintendo | Nintendo | --- | 86%
5. Killer Loop
PlayStation / DC | Team FEB | fun 10/99, 08/00 | 83%, 81%

Geschicklichkeit



1. Lemmings
Super Nintendo | Sunsoft | ——— | 92%
2. Bomberman
PC-Engine | Hudson Soft | ——— | 92%
3. Chu Chu Rocket
Dreamcast | SonicTeam | fun 02/00, 06/00 | 89%
4. Bishi Bashi Special
PlayStation | Konami | fun 06/00 | 85%
5. Mario Bros.
NES | Nintendo | ——— | 84%

Horror-Adventure



1. Resident Evil - CODE: Veronica
Dreamcast | Capcom | fun 06/00 | 93%
2. Indiziert 2
PlayStation | Capcom | fun 05/98 | 92%
3. Silent Hill
PlayStation | Konami | fun 08/99 | 92%
4. Resident Evil D.C.
PlayStation | Capcom | fun 12/97 | 91%
5. Resident Evil 3: Nemesis
PlayStation | Capcom | fun 03/00 | 87%

Jump'n'Run



1. Super Mario World 2: Yoshi's Island
Super Nintendo | Nintendo | fun 06/95 | 94%
2. Banjo-Kazooie
Nintendo 64 | Rare | fun 07/98 | 93%
3. Super Mario 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/96 | 92%
4. Super Mario Allstars
Super Nintendo | Nintendo | ——— | 91%
5. Donkey Kong 64
Nintendo 64 | Rare | fun 12/99 | 91%

Rennspiel



1. Colin McRae Rally 2.0
PlayStation | Codemasters | fun 07/00 | 94%
2. Gran Turismo 2
PlayStation | Polyphony Digital | fun 02/00 | 93%
3. Colin McRae Rally
PlayStation | Codemasters | fun 07/98 | 92%
4. Gran Turismo
PlayStation | Polyphony Digital | fun 06/98 | 92%
5. Wave Race
Nintendo 64 | Nintendo | fun 12/96 | 92%

Rollenspiel



1. Final Fantasy Anthology
PlayStation | Squaresoft | fun 12/99 | 93%
2. Chrono Trigger
Super Nintendo | Squaresoft | ——— | 92%
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



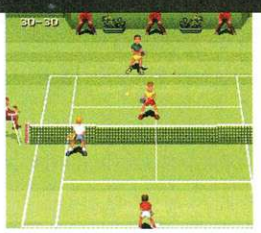
1. Parodius
Super Nintendo | Konami | ——— | 92%
2. Starwing
Super Nintendo | Nintendo | ——— | 90%
3. R-Type Delta
PlayStation | Irem | fun 02/99 | 87%
4. Thunder Force IV
Mega Drive | Tecnosoft | ——— | 85%
5. Raycrisis
PlayStation | Taito | fun 07/00 | 83%

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 2000
Game Boy Color | Smart Dog | fun 06/00 | 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



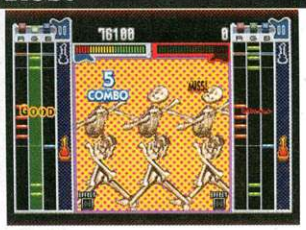
1. FIFA 99
PlayStation / N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 90%
2. All Star Baseball 2000
Nintendo 64 | Iguana | fun 06/99 | 89%
3. Euro 2000
PlayStation | EA Sports | fun 06/00 | 88%
4. NBA 2k
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution
PlayStation | Konami | fun 03/00 | 86%

Trend-Sport



1. Tony Hawk's Skateboarding
PlayStation / DC | Neversoft Ent. | fun 10/99, 08/00 | 90%, 86%
2. Jet Set Radio
Dreamcast | Sega | fun 08/00 | 90%
3. 1080° Snowboarding
Nintendo 64 | Nintendo | fun 05/98 | 89%
4. Thrasher: Skate & Destroy
PlayStation | Take 2 | fun 02/00 | 88%
5. California Games
NES / Mega Drive | Rare / Sega | ——— | 88%

Der Rest



1. Guitar Freaks
PlayStation | Konami | fun 12/99 | 93%
2. Space Channel 5
Dreamcast | Sega | fun 06/00 | 93%
3. Samba de Amigo
Dreamcast | Sonic Team | fun 07/00 | 92%
4. GTA2
PlayStation/Dreamcast | Rockstar Games | fun 12/99, 07/00 | 87%
5. Driver
PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 88%

So werten wir:

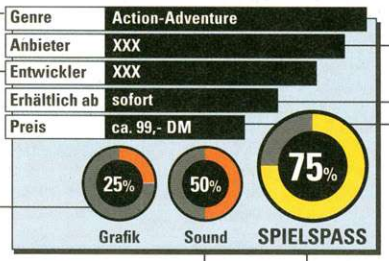
Software-Gurke oder Spiele-Perle? Der *fun generation* Härtetest verrät, wo ihr euer Geld am besten anlegt: Jeden Monat sichten unsere Redakteure die aktuellsten PAL-Neuheiten und die heißesten Importe aus Fernost oder USA. Unsere Wertungen vergeben wir nach dem bewährten Prozentsystem: Je höher das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

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?

Ohrenschmaus 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)?



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? Eine klare Kaufempfehlung gibt's erst ab 80%: Alle Titel unter der "magischen" 80 spielt ihr probe, bevor ihr den Geldbeutel zückt.

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?

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 kassier





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.
Die Adresse:

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

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!

Diesen Monat ist der glückliche Gewinner:

Jens Rüdiger aus Elmshorn

Herzlichen Glückwunsch!

Leser-Charts

1.	Resident Evil CODE: Veronica	Dreamcast
2.	Perfect Dark	Nintendo 64
3.	Virtua Tennis	Dreamcast
4.	Ecco the Dolphin	Dreamcast
5.	Vagrant Story	PlayStation

Japan-Charts

1.	Mario Tennis	Nintendo 64
2.	Final Fantasy IX	PlayStation
3.	Yugioh Duel Monsters III	Game Boy Color
4.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	PlayStation
5.	Tomarunner VS L'Arc en Ciel	PlayStation

USA-Charts

1.	Star Wars Episode 1: Racer	Dreamcast
2.	X-Men: Mutant Academy	PlayStation
3.	Pokémon Gelbe Version	Game Boy Color
4.	Kirby 64	Nintendo 64
5.	Tony Hawk's Pro Skater	Dreamcast

Special-Charts

Diesmal:
Spiele, die definitiv NICHT an die *fun generation*-Redaktion erinnern:

1.	Experts	PlayStation
2.	Ehrgeiz	PlayStation
3.	Fantastic Four	PlayStation
4.	Swing	Game Boy Color
5.	Pool Hustler	PlayStation

Händler-Charts

ACME, Holland

1.	Legend of Mana	PlayStation
2.	Legend of Dragoon	PlayStation
3.	Vagrant Story	PlayStation
4.	Chase the Express	PlayStation
5.	Nightmare Creatures 2	Dreamcast

Redaktions-Charts

Stephan

1.	F355 Challenge	Dreamcast
2.	TOCA World Touring Championship	PlayStation
3.	FIFA 2001	PlayStation2
4.	Bimon (25cm) metzeln	CyPress-Netzwerk
5.	Grand Prix 3	PC

mArk

1.	Gefühle	Herz
2.	Gedanken	Kopf
3.	Tony Hawk`s Pro Skater 2	PlayStation
4.	Virtua Tennis	Dreamcast
5.	Diablo II	PC

Simon

1.	Perfect Dark	Nintendo 64
2.	Virtua Tennis	Dreamcast
3.	Tomb Raider	Game Boy Color
4.	Starlancer	PC
5.	HL (dt.)-Gemetzel	CyPress-Netzwerk

Jan

1.	Jet de Go!	PlayStation
2.	Jet Set Radio	Dreamcast
3.	Arctic Love	WAP
4.	MS Flight Simulator PE	PC
5.	Wursttheke	Toom-Markt

Frank

1.	Jet Set Radio	Dreamcast
2.	Metal Slug 3	Neo Geo
3.	Front Mission 3	PlayStation
4.	Perfect Dark	Nintendo 64
5.	Final Fantasy IX	PlayStation

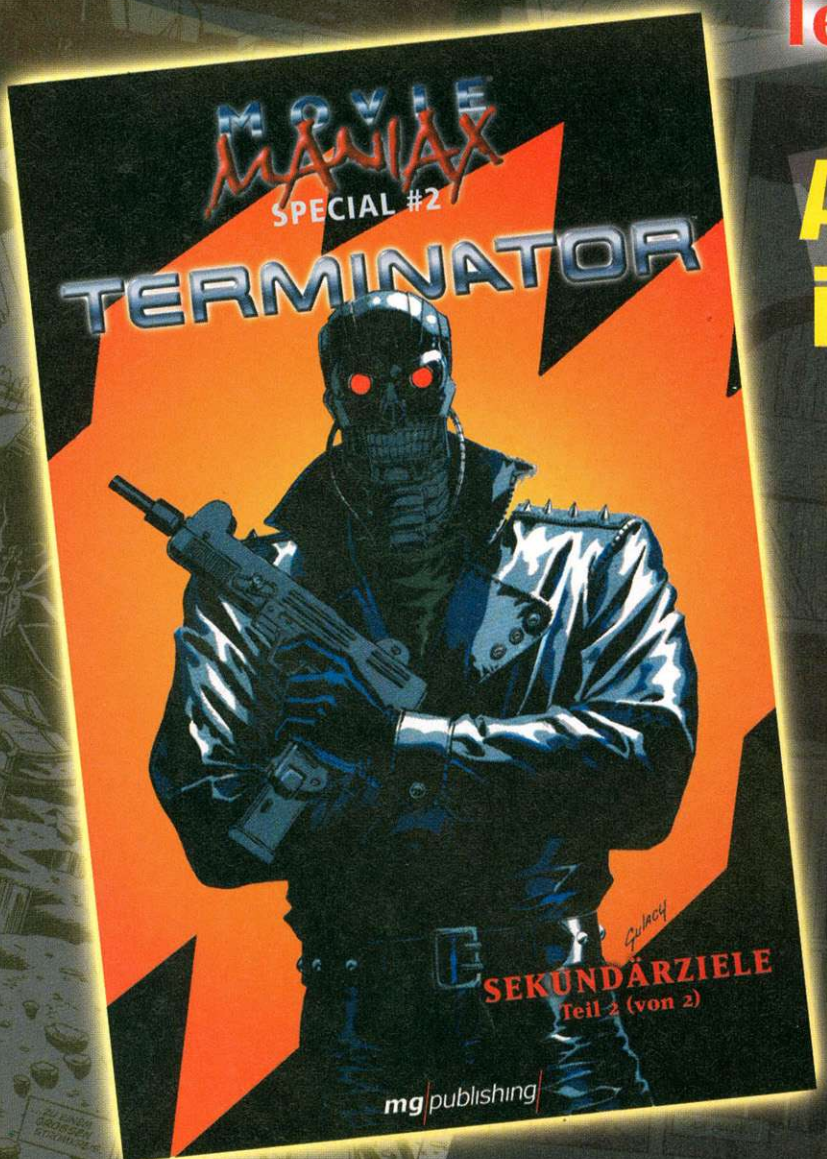
MOVIE MANIAX #2

SPECIAL

TERMINATOR

Sekundärziele

Teil 2 (von 2)



Ab 30. August im Handel!

60 Seiten in Farbe

DM 7,95

mg/publishing

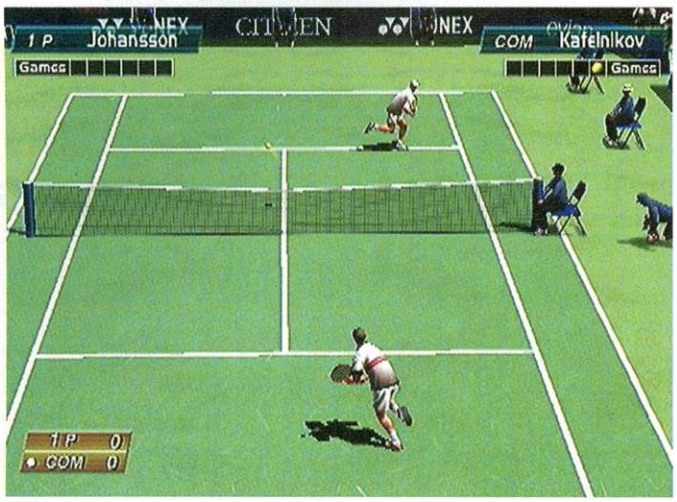
The Terminator: Secondary Objectives copyright © 1992, 2000, Canal+ DA. All rights reserved. Terminator is a trademark of Canal+ DA. Dark Horse Comics® and The Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

Virtua Tennis

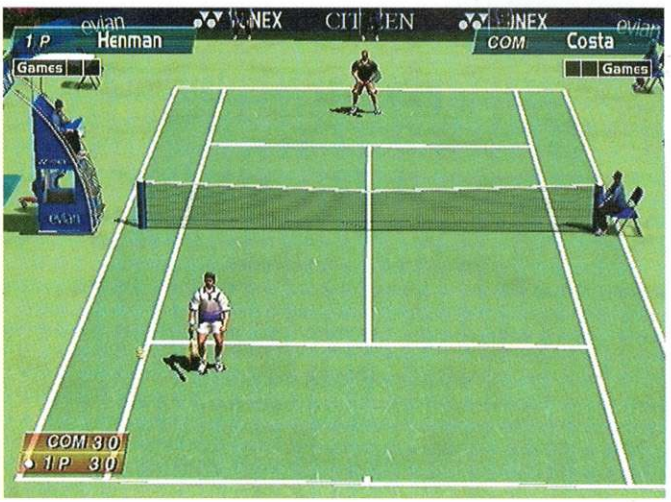


Dreamcast

Game, Set and Match! Mit Virtua Tennis präsentiert Sega die neue plattformübergreifende Tennis-Referenz.



Manchmal reagiert der Tennisspieler etwas träge auf eure Befehle. Dieser Sekundenbruchteil kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.



Leider sind die Tennisspieler nicht besonders schnell, weshalb hohe Lobs auch nicht sehr oft returniert werden können.



Hier seht ihr etwa kein Mini-Game, sondern eine der zahlreichen World Circuit-Trainingshallen, in dem ihr eure spielerischen Fähigkeiten und euren Kontostand aufbessern könnt.



Die Ballwechsel der Doppel-Begegnungen sind besonders nervenaufreibend.



Das koordinierte Zusammenspiel der Doppel-Partner ist eigentlich ein sehr einfaches, aber leider auch sehr schwer umzusetzendes Erfolgsrezept.

Golden waren die Zeiten, als Boris "Bumm-Bumm" Becker und Steffi Graf den internationalen Tenniszirkus regierten. Seit dem Abgang des deutschen Tennis-Traumpaares hat der weiße Sport in unseren Breitengraden beachtlich an Bedeutung verloren. Segas neuestes Sportspektakel lässt den Tennissport zumindest in deutschen Wohnzimmern wieder aufleben!

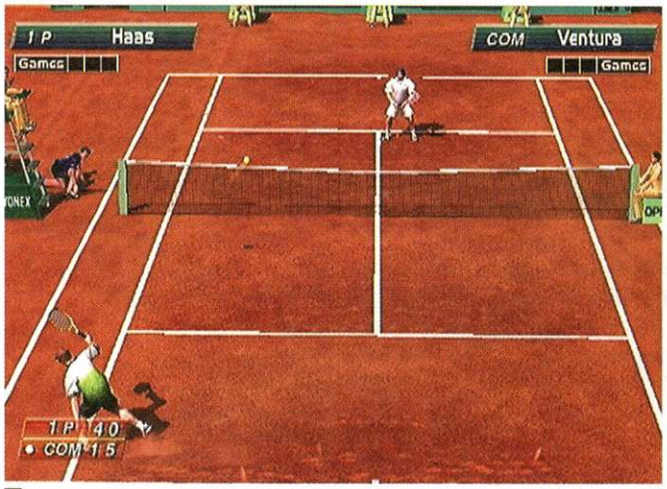
Tennisprofis sind international bekannte Stars, die beachtliche Summen auf ihren Konten verbuchen. Acht dieser Sportgrößen (Jim Courier, Cedric Pioline, Tim Henman, Tommy Haas, Mark Philippoussis, Carlos Moya, Thomas Johansson, Yevgeny Kafelnikov) feiern mit Segas *Virtua Tennis* ihr Dreamcastdebüt. Jeder der Ballsportvirtuosen weist eine andere spielerische Besonderheit auf. Der Schwede Thomas Johansson ist ein besonders schneller Läufer, der Deutsche Tommy Haas besitzt eine starke Vorhand, das amerikanische Topass Jim Courier weiß dagegen durch zahlreiche Schlagvariationen zu überzeugen. Auf weibliche Tennisprofis vom Schlage einer Anna Kournikova oder die Williams-Schwestern muss man leider verzichten.

Genial einfach, einfach genial

Die Ursprünge von *Virtua Tennis* liegen, genau wie bei den Genrekollegen *Virtua Striker* und *Virtua Athlete*, in den Spielhallen dieser Welt. Segas Automatenumsetzung für Dreamcast ist genauso einfach zu bedienen wie das Original. Das Steuerkreuz und zwei Tasten reichen vollkommen aus, um die nervenaufreibendsten Ballwechsel der Videospielgeschichte mitgestalten zu dürfen. Grundschläge werden mit dem A- und Lobs mit dem B-Button ausgeführt. Mit dem D-Pad scheucht ihr nicht nur euren Tennis-Crack über den Platz bzw. schlagt die Filzbälle in die gewünschte Richtung. Drückt ihr bei der Ballannahme nach vorne bzw. hinten, verändert sich die Schlagvariante (Top Spin, Slice, usw.). Zudem ist das richtige Timing, die Position des Akteurs auf dem Platz, die Stärke des Schlages sowie die Art des Bodenbelages (Rasen, Sand, Hartplatz, Indoorteppich) unheimlich wichtig. Je länger man den Button gedrückt hält, desto härter nimmt der Spieler den Ball an. Solch Powerschläge sind allerdings nur möglich, wenn ihr genug Zeit habt, den heranfliegenden Ball auch mit voller Wucht zurück über das Netz zu dreschen. Ein platzierter Cross oder ein gefühlvoller Longline haben schon so manchen Gegner zum Verzweifeln gebracht. Um die Filzkugel zu treffen, müsst ihr euch nicht unbedingt genau in ihre Flugbahn stellen, da eine Art Zielautomatik dem Tennisass während des Spiels unter die Arme greift. Man drückt nur auf den Button und der Akteur bewegt sich selbstständig einen Schritt auf den Ball zu.

Er hechtet sogar quer über den Platz, um das gelbe Rund noch zu erwischen. Leider passiert dies, im direkten Vergleich mit der Automatenversion, etwas zu oft. Manchmal setzt der Spieler zum Sprung an, wenn es eigentlich gar nicht von Nöten wäre. In der Zeit, in der ihr euch wieder aufrappeln müsst, kann euer Kontrahent dann bequem den Punkt machen.

Die simple, aber trotzdem sehr vielschichtige Steuerung kommt dem Spiel in jeder Hinsicht zugute. Dramatische Ballwechsel, die vor allem bei einer Doppel-Begegnung ungewöhnlich stark am Nervenkostüm des Spielers zehren, sind in *Virtua Tennis* alles andere als schwer zu kontrollieren.



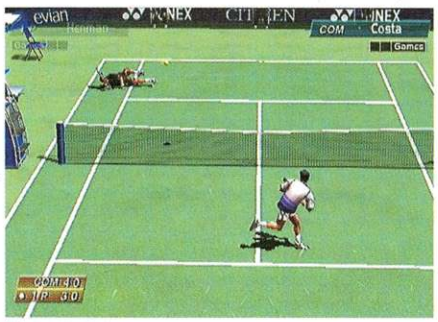
Je nach Belag ändern sich nicht nur die Soundeffekte - man denke nur an das typische Quietschen der Turnschuhe auf dem Hallenboden - sondern auch das Ballverhalten.



Das Preisgeld eines Meisterschaftsspiels hängt von den ausgeführten Schlägen ab.



Beim Service könnt ihr die Art, Richtung und Stärke des Aufschlages bestimmen.



Bei Befreiungsschlägen landet der Akteur meist mit der Nase auf dem Boden.



Die herrlichen Animationen sind ein wahrer Augenschmaus.

Around the World

Spielhallengames sind bekanntlich nicht besonders umfangreich und würden in ihrer Ur-Form für einen vollwertigen Konsolentitel einfach zu wenig Abwechslung bieten. Bei dem Coin-op von *Virtua Tennis* verhält es sich nicht anders. Die Dreamcast-Umsetzung wurde deshalb gleich mit zwei weiteren Game-Modi aufgewertet. Neben dem Arcade-Modus der Spielhallenversion erwartet euch noch der Exihibition-Modus, in dem bis zu vier Heimathleten gleichzeitig schnelle Einzel oder Doppel austragen können, und der World Circuit, welcher einem Karriere-Modus gleichkommt. Schnappt euch einfach einen Spieler und erklimmt die Weltrangliste. Am Anfang der Erfolgsleiter stehen dem angehenden Tennis-Star nur wenige Türen offen. Gerade einmal zwei kleine Turniere und einen Trainingsparcours könnt ihr nutzen, um Mr. Tennis-Nobody langsam aufzubauen. In den Übungsanlagen wird der Tenniszögling spielerisch mit den Grundlagen des weißen Sports vertraut gemacht, wobei vor allem auf Ballkontrolle geachtet wird. Beispielsweise muss man innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Bälle in auf dem Übungsplatz verteile Tonnen lobben, drehbare Felder einer gigantischen Wand durch platzierte Schüsse wenden oder mit Hilfe der gelben Filzkugeln Ballmaschinen funktionsuntüchtig machen. Meistert ihr die Aufgaben, werdet ihr nicht nur mit Geld, sondern auch mit neuen Trainingsplätzen, Turnieren und Shops belohnt. In den insgesamt vier Läden kann man durch einen Unkostenbeitrag isotonische Getränke, frische Bespannungen für den Schläger, fünf Stages, 28 Outfits, neun Tennisspieler und Doppelpartner erstehen. Einige der Tennis-Cracks muss der Spieler zunächst in den Turnieren besiegen, bevor man auf sie zurückgreifen kann. Die Meisterschaftsmatches sind entweder Einzel- oder Doppel-Begegnungen und sind genau wie die Übungsstages in drei Schwierigkeitslevels unterteilt.

Die Raffinesse steckt im Detail

Virtua Tennis weiß nicht nur durch seine hervorragende Spielbarkeit, sondern auch durch seine technische Präsentation zu überzeugen. Auf den ersten Blick vermag man nicht zu sagen, ob es sich nun um ein Videospiel oder eine reale Fernsehübertragung handelt. Die Tennisspieler wurden ihren lebenden Vorbildern sehr getreu nachempfunden sowie auch animiert. Ein nicht minderer Augenschmaus ist die Umgebungsgrafik mit zahlreichen Details, wie etwa die Anzeigentafel, welche das Publikum stets über den genauen Punktestand informiert, oder den Schattenwurf vorüberziehender Wolken. In soundtechnischer Hinsicht gibt es an *Virtua Tennis*, bis auf die Musik, die man glücklicherweise deaktivieren kann, nichts auszusetzen. ■ *(ml)*



Die japanische Version von *Virtua Tennis (Power Smash Tennis)* wird mit einer Online-Option ausgestattet, mit der man via Battlenet-Modus Kontrahenten rund um den Erdball herausfordern kann.

fun meint:

Wer Tennis bis jetzt als eine langweilige Sportart angesehen hat, wird, sobald er eine Runde *Virtua Tennis* gespielt hat, seine Meinung sehr schnell revidieren. Kein anderes Sportspiel auf Dreamcast vermag so viel ungebremste Emotionen und Leidenschaft freizusetzen. Frenetischer Jubel und Nervenkitzel gehören ebenso zu jeder Partie wie Frust und kleine Aggressionsausbrüche. Allerdings ist Segas konsolenübergreifender Referenztitel auch nicht ganz vor Fehlern gefeit. Die Spieler bewegen und reagieren manchmal etwas träge. Zudem muss der deutsche Tennisnachwuchs im Gegensatz zu den japanischen Hobbysportlern wieder einmal auf die Online-Tauglichkeit eines ausgesprochen guten Sega-Titels verzichten.

Genre	Sportspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 90,- DM

86% Grafik | 78% Sound | 89% SPIELSPASS

1-4 Spieler | VMU 2 Blöcke | Vibration Pack | 50-60 Hertz Option | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Wacky Races





William Hannas und Joseph Barberas rasanter Cartoon wird nach Jahren in der Versenkung wieder ausgebuddelt.



Das Gegner geben keinen Meter breit Platz her. Deshalb solltet ihr Fahrfehler tunlichst vermeiden.



Wacky Races ist der Fun Racer, der zum Fahren aus der Cockpit-Perspektive einlädt.



Ob man's glauben will oder nicht – der Panzer erweist sich als sehr wendig.



Vor jedem Rennen dürft ihr die Pick-Ups individuell auswählen.



Da kann man nicht meckern; denn der Cartoon-Style wurde vorzüglich getroffen.

Das total verrückte Rennen, so der damalige deutsche Titel der Episoden, ist nur eine von vielen Zeichentrickserien, die aus der Feder von Hanna-Barbera stammen. Mit The Flintstones, The Jetsons, Scooby Doo oder den beiden Zankäpfeln Tom & Jerry verzeichnete man die größten Erfolge.

Happy Birthday William

Reiner Zufall oder Absicht? Pünktlich zum 90. Geburtstag von William Hanna erschien zumindest in den USA Infogrames' Fun Racer. Außerdem hat sich Entwickler Infogrames Sheffield mächtig ins Zeug gelegt, um den typischen, besser als minimalistisch zu bezeichnenden Zeichenstil authentisch wiedergeben zu können - und die Hommage an die durchgeknallte Rallye scheint gelungen zu sein. Dicke, schwarze Konturen verleihen dem Fahrerfeld, den Vehikeln und Objekten das gewisse Etwas, freche Kommentare sorgen für ein leichtes Schmunzeln und das Erscheinungsbild des ein oder anderen Rennfahrers weckt längst vergessen geglaubte Kindheitserinnerungen.

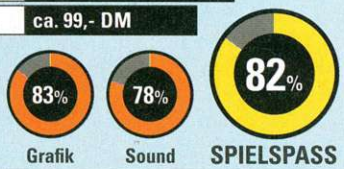
Eine Fahrt ins Blaue...

...kann Wacky Races nicht bieten, obwohl das Rennen durch allerhand idyllische Gegenden führt. Einerseits fordern verschneite Gebirgsstraßen, zugefrorene Seen, endlos scheinende Wüstenlandschaften usw. ein gewisses Maß an fahrerischem Können, andererseits versuchen euch sämtliche Nebenbuhler mit allen Mitteln und Wegen (Kanonen, Minen, Turbos) den Etappensieg nichtig zu machen. Kleinste Fahrfehler werden umgehend bestraft, indem der Verfolgerpulk dem Spitzenreiter gehörig auf die Pelle rückt. In allen vier Renn-Kategorien (Strecken-, Wacky Pokal-, Goldene Teufelszahn- und Kampfarena-Herausforderung) sind die Sterne das Maß aller Dinge. Für jeden Triumph streicht ihr nach Überquerung der Ziellinie ein güldenes Symbol als Trophäe ein. Eines sollte klar sein: Je mehr ihr davon gewinnt, desto mehr Strecken, Spielmodi und Boni werden freigeschalten. Was letzten Endes wiederum bedeutet, dass der Spieler in allen Modes sein Bestes geben muss, um alle Sterne sein Eigen nennen zu können. ■ *(dg)*

fun meint:

Mit *Wacky Races* hat Infogrames einen Glückstreffer gelandet. Trotz der instabilen Framerate im Multiplayer-Mode (bis zu vier Spieler im Splitscreen gleichzeitig) hat der Fun Racer seinen Reiz. Die originalgetreuen Polygon-Nachbauten der Boliden, die kunterbunten Grafiken sowie die auf das Geringste reduzierte, aber leicht übersensible Steuerung befördern die lustige Flitzerei auf die Überholspur. Eidos' *Disney Magical Racing Tour* hat demzufolge das Nachsehen. Von Acclaims rotzfrecher *South Park Rally* ganz zu schweigen. Hätten die Entwickler einen Tick mehr Fantasie in punkto Kurzweil bewiesen und die für das Dreamcast typischen Grafikprobleme ausgemerzt, wären sowohl eine höhere Wertung als auch ein Hi-Score zur Debatte gestanden.

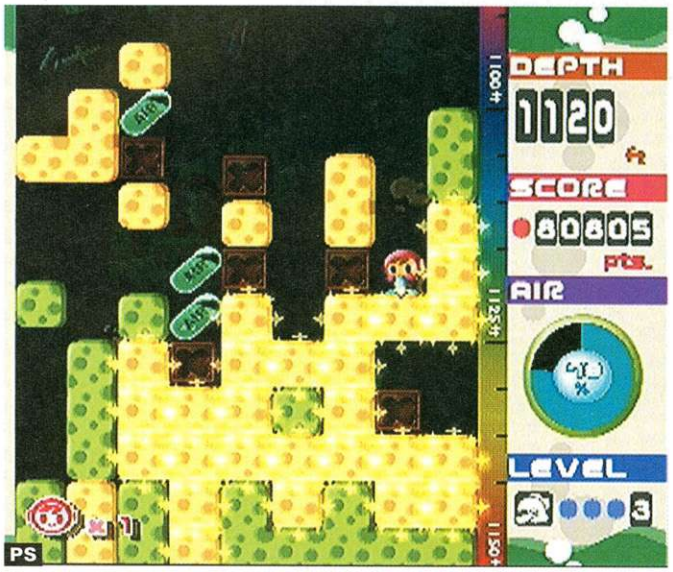
Genre	Fun Racer
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames Sheffield
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



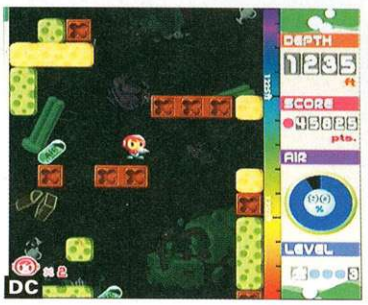
1-4 Spieler | VMU 7 Blöcke | Vibration Pak | Dolby Surround | Modem: 60 Hz | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Mr. Driller

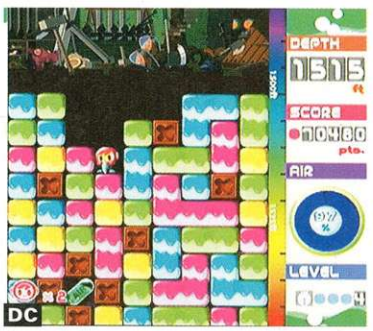
Mami, Mami, er hat wieder gebohrt! Der putzige "Mr. Driller" fühlt den bunten Klötzchen auf den Zahn. Zu den riesigen Nebenwirkungen fragt nicht euren Arzt oder Apotheker...

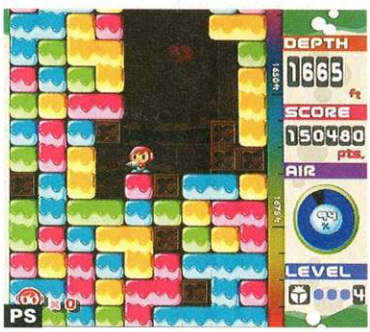


Wird ein Bauteil einer Farbe angebohrt, verschwindet es komplett und löst unkontrollierbare Kettenreaktionen aus.



Jetzt geht's abwärts. Durch eine Kettenreaktion sind alle Teile unter euch zerplatzt, und ihr stürzt unaufhaltsam in die Tiefe. Die Landung ist zwar ungefährlich, doch niemand weiß, was von oben noch alles nachfällt...





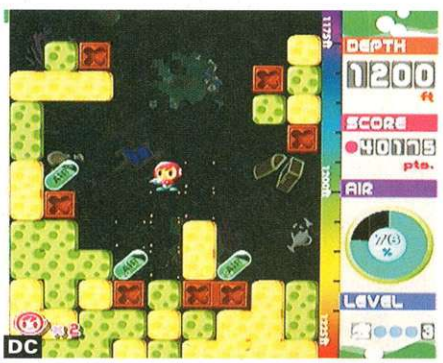
Links Dreamcast, rechts PlayStation – die Unterschiede sind minimal.

Endlich erscheint mal wieder was zum Knobeln. *Mr. Driller* ist ein hektisches, aber trotzdem intelligentes Geschicklichkeitsspiel. Ziel des Ganzen: Ihr bohrt euch durch eine bunte Ansammlung von Klötzchen in die Tiefe. Punkt! Mehr ist nicht, aber einige Regeln und Einschränkungen machen das Unternehmen recht knifflig.

Erstens ist die Schwerkraft zu beachten. Klötzchen, die nicht mehr auf festem Grund stehen, stürzen von oben herab und machen Querbohrungen zum Spießrutenlauf. Zweitens verbinden sich gleichfarbige Klötzchen zu stabilen Bereichen. Dann reicht es, wenn eines der Teile festen Boden hat, um alles zu halten. Dadurch bilden sich schützende Vorsprünge, die vor herabprasselnden Teilen Deckung geben. Sollten sich jedoch mehr als vier Teile verbinden, platzt das Ganze wie eine Seifenblase. Das zieht heftige Kettenreaktionen nach sich und ganze Bereiche des Levels stürzen ein. Drittens behindern euch manchmal besonders stabile Blöcke. Die farblich hervorgehobenen Teile lassen sich nur unter großem Zeitaufwand durchbohren und ziehen euch zusätzlich noch Atemluft ab. Diese Atemluft ist eine weitere Hürde auf dem Weg nach unten. Ihr verbraucht konstant kostbaren Sauerstoff. Erst durch Einsammeln von kleinen Kapseln füllt sich die Anzeige wieder auf und ihr gewinnt neue Zeit zum Überlegen. Dadurch seid ihr ständig im Zwiespalt. Einerseits lohnt es sich, vor jedem Bohren über mögliche Kettenreaktionen nachzudenken, andererseits sitzt euch aber die knappe Luft im Nacken.

Suchtgefahr!

Um es kurz zu sagen: *Mr. Driller* macht süchtig! Unvorhergesehene Kettenreaktionen werfen ständig eure Pläne über den Haufen, Luftkapseln sind so geschickt eingebaut, dass ihr sie erst mit kleinen Kniffen frei bekommt und der ständige Zeitdruck lässt euch nie zur Ruhe kommen. Auch die Grafik, die auf den ersten Blick arg unscheinbar wirkt, entpuppt sich als sehr passend. Natürlich gibt es keine großartigen Spezialeffekte und Bitmaps sind heutzutage ja fast schon geächtet. Doch für das action- und knobellastige Spielprinzip von *Mr. Driller* ist die Reduzierung auf das Wesentliche perfekt geeignet. ■ *(ts)*

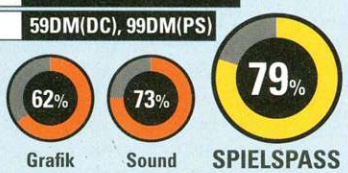


Die heiß begehrte Atemluft findet ihr in den kleinen Kapseln. Allerdings meist nicht so leicht, wie hier auf diesem Bild...

fun meint:

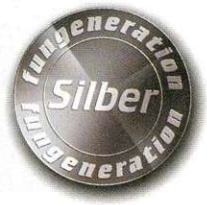
Einmal versuch ich's noch! Dieser Ausspruch war typisch für *Tetris* und für *Mr. Driller* gilt er auch. Wenn ihr einmal mit der wilden Bohrerei angefangen habt, kommt ihr nur schwer wieder von der Konsole los. Das gilt übrigens für beide Versionen. Grafisch und inhaltlich unterscheidet sich das Spiel auf PlayStation und Dreamcast kaum. Die Minimal-Darstellung des *Mr. Driller* schafft auch Sonys betagte Hardware problemlos. Besonders gut ist das Leveldesign. Obwohl auf den ersten Blick alles wie ein wild zusammengewürfelter Haufen bunter Klötzchen wirkt, hat der Wahnsinn Methode. Jedes Level spielt sich anders und erfordert eine andere Taktik. Mal bohrt ihr so schnell wie möglich nach unten, mal wartet ihr bewusst auf Kettenreaktionen... Erst, wenn ihr den richtigen Kniff gefunden habt, kommt ihr weiter.

Genre	Geschicklichkeit / Puzzle
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	59DM(DC), 99DM(PS)



1 Spieler | VMU | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

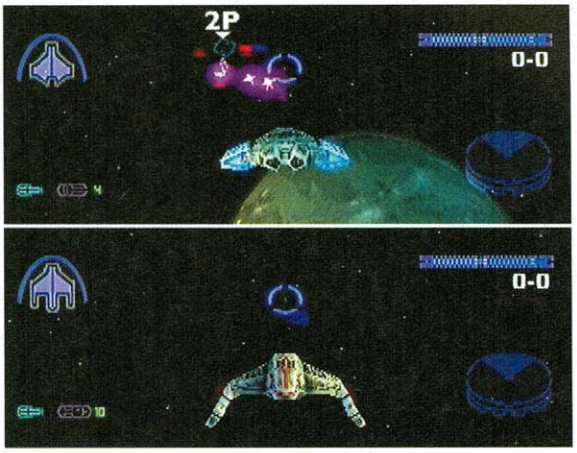
Star Trek Invasion



Star Trek - ein Phänomen, das Millionen von Menschen weltweit in seinen Bann gezogen hat, hält nun auch auf der PlayStation Einzug.



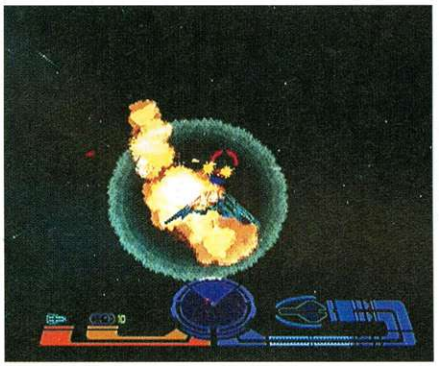
Gefechte gegen ganze Verbände sind in *Star Trek Invasion* keine Seltenheit.



Im Zwei-Spieler-Modus stehen euch insgesamt fünf verschiedene Level zur Auswahl.



Um alle Secret-Missions freizuschalten, kann man auch bereits gelöste Einsätze nochmals durchfliegen.



Das Informationsdisplay ist zwar stilistisch sehr schön gestaltet, jedoch lässt es wichtige Daten wie Schildstärke oder Geschwindigkeit nur erahnen.



Im Training werdet ihr mit den grundlegenden Funktionen des Valkyrie 1 Gleiters vertraut gemacht.

Das Entwicklerteam Warthog hat seinen guten Ruf vor allem dem PC-Spiel *Star Lancer*, welches in naher Zukunft auch auf Dreamcast erscheinen wird, zu verdanken. Während ein Teil des Teams die Konzepte von *Wing-Commander*-Vater Chris Roberts realisierte, konzentrierten sich Lead Designer Haydn Dalton und seine Mannschaft auf *Star Trek Invasion*. Fünf der an dem Projekt beteiligten Mitglieder arbeiteten bereits für das Psygnosis Studio-Liverpool an der *Colony Wars*-Serie – beste Vorraussetzungen also, um sowohl dem Anspruch eingesessener Weltraumpiloten als auch begeisterter Star Trek-Fans gerecht zu werden.

To boldly go...

Sternzeit 54211.82 – Titan System. Der Kontakt zu einer der zahlreichen Sonden der vereinigten Sternenföderation ist abgebrochen. Die letzten Daten, welche die Sensoren übermittelten, zeigten Bilder des Schreckens: Hunderte kubusförmige Raumschiffe der Borg. Den Koordinaten zufolge bewegt sich die feindliche Flotte direkt in Richtung Sektor 001 – dem Sol-System. Aus dem ersten Zusammentreffen mit den Borg (Sternzeit 44001.4), bei dem Abertausende ihr Leben verloren, hat die Föderation einiges gelernt. In kürzester Zeit mobilisiert der Führungsstab die gesamte Flotte. Die Red Squad ist eine streng geheimgehaltene Sondereinheit von Elite-Kadetten und ein Teil des Verbandes. Unter der Führung des berühmten Klingonen Commander Worf zieht ihr in der Rolle des Kadetten Cooper ins Gefecht. Als mobile Operationsbasis dient der Spezialtruppe die USS Typhon (NX-85808). In der Ladebucht des Raumkreuzers liegen Fighter vom Typ Valkyrie (NCC-86901). Diese Kleinkampfschiffe sind schnell, wendig, bis unter die Flügelspitzen bewaffnet, und euer Arbeitsplatz im Kampf gegen die Feinde der Föderation.

...where no man...

Auf den ersten Blick scheint es sich bei *Star Trek Invasion* lediglich um den inoffiziellen vierten Teil der *Colony Wars*-Saga zu handeln, was in Anbetracht des Entwicklerteams auch nicht verwunderlich scheint. Doch dieser erste Eindruck täuscht. Die Steuerung ähnelt den Genrekollegen zwar ansatzweise, jedoch bietet sie euch, dank einiger neuer Features, weitaus mehr Möglichkeiten, euren Fighter durch die Weiten des Alls zu manövrieren. Mit den Action-Buttons wählt ihr die primären (Type10 Phaser, Compression Phaser, Pulse Phaser usw.) und sekundären Waffensysteme (Photon-, Quantum-Torpedos, Traktor Strahl usw.), aktiviert die Phaserphalanx und Photonenbanken und visiert feindliche Schiffe an. Sobald der Gegner im Zielcomputer gespeichert ist, kann man durch einen längeren Druck auf den Dreieck-Button den Semiautopiloten aktivieren. Von nun an unterstützt der Bordcomputer den Piloten bei der Verfolgung des gegnerischen Raumgleiters. Mit den Schultertasten kontrolliert der Spieler nicht nur den Schub. Mit Hilfe der seitlichen Steuerdüsen kann das Vehikel um die eigene Achse gedreht oder seitwärts bewegt werden. Dadurch kann man, ähnlich wie bei einem Egoshooter, um sein Ziel herumfliegen, ohne dies aus dem Auge und somit aus dem Schussfeld zu verlieren. Desweiteren könnt ihr mittels der Shoulderbuttons ein festgelegtes Ausweichmanöver aktivieren und euren Flügelmann auf ein Ziel ansetzen.



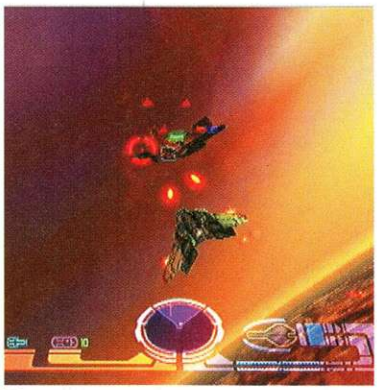
Neben der 3rd Person-Perspektive gibt es noch eine Full-View- und eine Cockpit-Ansicht.



Innerhalb der Schildblasen der Großraumkampfschiffe deaktivieren sich die Waffensysteme des Fighters automatisch.



Durch zweimaliges Antippen der Schubtaste zündet ihr die Boost-Düsen.



Die KI der Gegner und der Flügelmänner ist ausgesprochen hoch angesiedelt.



Die Blasen versorgen euch je nach Farbe entweder mit Waffen- oder mit Schildenergie.

...has gone before

Insgesamt erwarten euch in *Star Trek Invasion* 30 Missionen. Die ersten beiden Einsätze sind Trainingsflüge, in denen ihr mit der Handhabung des Valkyrie-Gleiters vertraut gemacht werdet. Neben den klassischen Search&Destroy-Einsätzen müsst ihr unter anderem Konvois Geleitschutz geben, der beschäftigten USS Typhon für eine bestimmte Zeit den Rücken freihalten oder ein Shuttle mit Hilfe des Traktorstrahles bergen. Die Missionen spielen sich nicht ausschließlich im sterilen Weltall ab. Aufträge in der Atmosphäre eines Planeten, der Korona einer Sonne oder einem Asteroidenfeld sorgen sowohl für spielerische als auch für optische Abwechslung. Die Föderation sieht sich allerdings nicht einzig und allein den Borg gegenüber. Auch andere Rassen wir etwa die Romulaner, die Cardassianer oder die Kam`jahtae sorgen dafür, dass ihr nicht zur Ruhe kommt. Mit Fortschreiten der Story und durch Freischalten geheimer Bonuseinsätze erhält man neue Schiffstypen (Valkyrie 02, Valkyrie 03, Klingon Fighter) und Waffensysteme (Kam`Jahtae Laser, Kam`Jahtae Missile usw.).

Ein großes Manko an *Stark Trek Invasion* ist der Schwierigkeitsgrad. Dieser ist auf höheren Stufen recht knackig ausgefallen. Bei den niedrigeren Schwierigkeitsleveln wird man nach relativ kurzer Zeit darauf hingewiesen, dass das Spiel an dieser Stelle zu Ende sei und man doch bitte den nächst höheren Grad anwählen soll. Zu allem Überfluss müsst ihr die vorhergegangenen Missionen dann auch noch einmal spielen.

Faszinierend

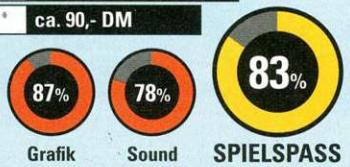
Warthog schafft es perfekt, den typischen Flair der Star Trek-Saga auf der PlayStation zum Leben zu erwecken. Dies fängt beim Design des Optionsmenüs an, welches direkt einer Bedienungskonsole der USS Enterprise entsprungen sein könnte und hört bei den Originalstimmen der bekannten Charaktere auf.

Ein Großteil der Schiffe wurde eigens für das Spiel konzipiert, allerdings achteten die Paramount Studios explizit darauf, dass das Design der Gleiter mit dem Stil der Serie übereinstimmt. Vom technischen Aspekt gesehen, kitzelte das Team aus Chesire (England) das letzte aus Sonys grauer Kiste. Die Grafikengine ist schnell und vor allem stabil. Trotz der Star Trek-typischen Geschwindigkeitsschübe, der detaillierten Raumschiffe und der fulminanten Lichteffekte bleibt die Framerate stets konstant. Die Soundkulisse ist zwar stimmig, die musikalische Untermalung hätte aber durchaus etwas abwechslungsreicher und atmosphärischer ausfallen können. ■ *(ml)*

fun meint:

Nach Jahren des Wartens darf man sich auf der PlayStation endlich selbst hinter die Steuerkonsole eines Föderationsschiffes setzten, um Borgs, Romulaner und andere Aggressoren in ihre Schranken zu verweisen.
Sowohl spielerisch als auch in technischer Hinsicht kann man an *Star Trek Invasion* nicht besonders viel aussetzten. 30 Missionen, zahlreiche Schiffs- und Waffentypen, eine spannende Story sowie der Zwei-Spieler-Modus, in dem man seinem Freund auf die Pelle rücken kann, sorgen für sehr viel Abwechslung. Einzig der Schwierigkeitsgrad und die übersensible Steuerung lassen zu wünschen übrig.

Genre	Arcade Space Combat
Anbieter	Activision
Entwickler	Warthog
Erhältlich ab	7. September
Preis	ca. 90,- DM

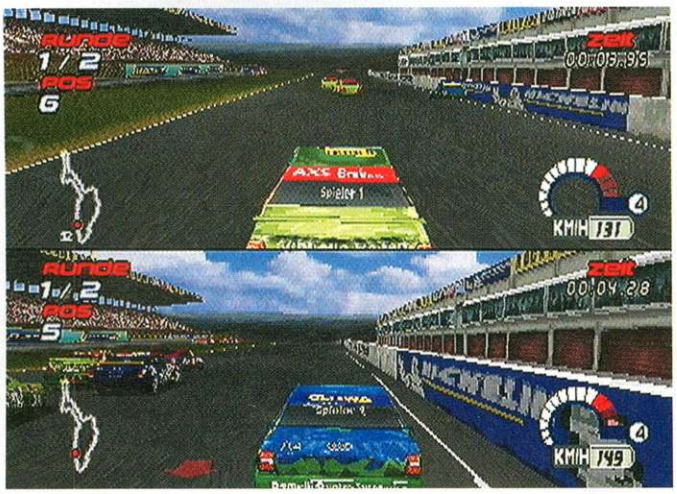


1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch

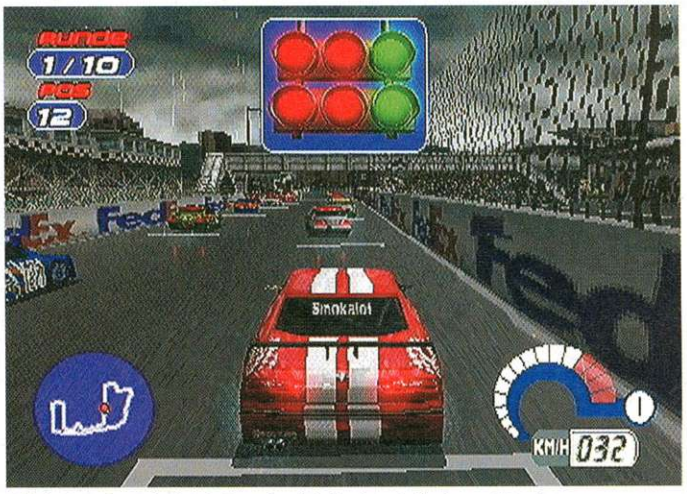
TOCA World Touring Cars

fungeneration Gold fungeneration

"TOCA World Touring Cars ist überragend", meint Richard Darling, Codemasters-Gründer und Game Design Director. Ja, solch' ein Statement klingt im ersten Moment überheblich, wirkt fürchterlich arrogant, ist aber im Fall von TOCA 3 letztlich nicht mehr als die reine Wahrheit!



Im Zwei-Spieler-Modus komplettieren CPU-Piloten das Starterfeld.



Die Start-Prozedur ist ein Lotteriespiel: Nur innerhalb eines minimalen Drehzahlbereichs kommt ihr optimal in die Gänge.

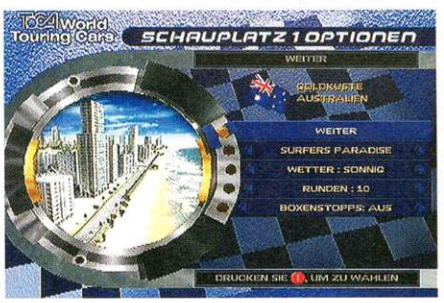












Für die Freien Rennen könnt Ihr Wagen, Kurs, Wetter, Rundenzahl, Boxenstopps und Stärke der Gegner frei wählen.



Wer den TVR sicher und trotzdem schnell über die Kurse dirigieren kann, darf sich zur Rennspieler-Elite zählen.

Erneut exklusiv für die PlayStation, entfernen sich Codemasters für Teil 3 von den rein britischen Meisterschaften der beiden Prequels. Mit bis zu 800 PS unter dem virtuellen Hintern liefert Ihr Euch auf 23 weltbekannten Strecken, selbstredend allesamt authentisch inszeniert und entsprechend detailverliebt gestaltet, nervenzerfetzende Positionskämpfe, riskiert ihr bei haarigen Überholmanövern Blech und Kragen und wünscht vehement blockenden oder unaufhörlich drängelnden HiTech-Boliden gedanklich einen Platz in der Stahlpresse auf dem TOCA-Schrottplatz.

Meisterliche Meisterschaft

Anders als in den bisherigen Teilen seid Ihr nicht dazu verdammt, die Meisterschaft auf "Easy" zu beginnen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar, sondern steigt mit fortlaufender Spieldauer in zwei Stufen an. Ihr startet Eure Karriere auf nationaler Ebene, die sieben eigenständige Wettbewerbe umfasst. Um überhaupt einen Pilotenplatz zu ergattern, ist es zunächst erforderlich, unter den gestrengen Augen des Teamchefs eine vorgegebene Rundenzeit zu unterbieten. Bei meist fünf möglichen Versuchen dürfte dies kein Problem sein. Die Nationalen Wettbewerbe selbst umfassen jeweils sechs Rennen.

Neben dem Ziel, Champion zu werden, sind zusätzlich individuelle Teamkriterien zu erfüllen. Mal muss ein gegnerisches Team geschlagen werden, mal müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Läufen auf dem Treppchen stehen. Gelingt euch das, werden im Spiel neben den normalen weitere Boni frei. 140 Meisterschaftspunkte insgesamt sind notwendig, um in die Internationale Klasse aufzusteigen. In drei Wettbewerben zu je sieben Rennen sind 120 Punkte Pflicht, um schlussendlich in der ultimativen Top-Liga der World Touring Cars über acht Läufe hinweg um die Weltmeisterschaft zu kämpfen.



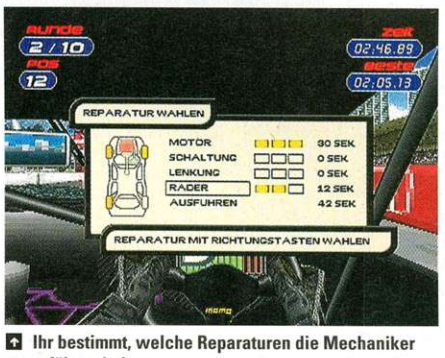
Keine Gnade vor der ersten Kurve: rempelt was das Zeug hält, die Gegner kennen ebenfalls kein Pardon.

Meisterliches Spieldesign

TOCA WTC wurde in nahezu allen Bereichen überarbeitet und praktisch in allen Belangen zum eh schon genialen Vorgänger noch mal deutlich verbessert. Der Fuhrpark umfasst 70 Tourensportwagen (40 Modelle) aus aller Welt und 16 Bonuswagen, angefangen vom Peugeot 306 mit 167 PS über Audis 225 PS TT-Schleudertrauma bis hin zum kaum zu bändigenden 800 PS-Monster TVR Cerbera. Damit wird zwar die Quantität der Gran Turismo-Konkurrenz nicht erreicht, in spielerischer Hinsicht aber braucht sich *WTC* vor den Sony-Karossen keinesfalls zu verstecken. Auch deswegen nicht, weil *TOCA 3* mit einem absolut realistischen Schadenssystem mit echter Aufprallphysik dagegen hält. Jedes Polygon der Wagen ist unabhängig verformbar, jeder Crash hinterlässt sichtbare Spuren am bunt lackierten Blechkleid. Spoiler und Motorhaube fliegen schön anzuschauen in hohem Bogen davon, da fängt im Extremfall ein Motor schon mal Feuer. Aber keine Sorge, anders als Ferraris schludrige Boxencrew hat eure Mechanikertruppe alles vorbildlich im Griff. Ganz egal, wie demoliert euer Vehikel auch ist, ein mehr oder minder kurzer Boxenstopp nur, und die Karre rollt wieder zurück auf die Piste, als käme sie gerade frisch gewachst aus dem Showroom. Per Funkkontakt hält euch euer Team während der Rennen über Besonderheiten auf dem Laufenden, was teilweise ein witziges, aber kein wirklich hilfreiches Feature ist. Schlicht und ergreifend zu mager sind die Kommentare. Gestartet wird bei jeder Witterung, selbst dann, wenn gewaltige Blitze den mit dunklen Wolken verhangenen Himmel für Sekundenbruchteile grell erleuchten und Regen wie aus Kübeln auf Eure Windschutzscheibe prasselt. Auf Grund des reduzierten Simulationsanspruchs ist die Gefahr eines Drehers selbst unter solch' extremen Bedingungen jedoch verschwindend gering. Das Wetter verändert sich während eines Rennens übrigens nicht. ■ *(sg)*



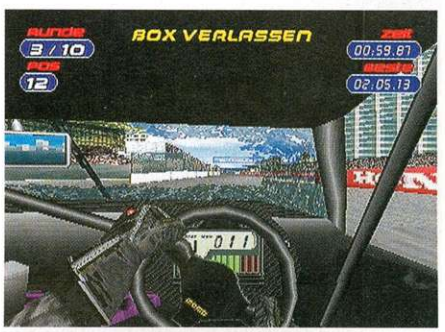
Aus der Haube dringt dichter Qualm, der Motor brennt, nix wie hin zum Pitstop.



Ihr bestimmt, welche Reparaturen die Mechaniker auszuführen haben.



Ab dann verläuft der Boxenstopp automatisch.



Keine Minute später lenkt ihr euren Boliden bis auf die geborstene Frontscheibe generalüberholt wieder auf die Strecke.

fun meint:

TOCA 3 überholt seine Vorgänger mit Leichtigkeit und platziert sich mühelos im 90er-Wertungsbereich. Deutlich Arcade-lastiger, deswegen aber nicht weniger motivierend – das aktuelle TOCA begeistert Einsteiger wie Profis gleichermaßen. Letztere werden die Meisterschaft insgesamt wohl für etwas zu leicht empfinden, nach maximal zwei Tagen habt Ihr den Weltmeistertitel eingefahren. Aber, egal, denn dann locken mit Viper, AC und TVR die PS-strotzenden und damit spielerisch weit anspruchsvolleren Boliden, mit denen man über 30 Runden gegen 11 (normal 13) starke Gegner erst mal zu beweisen hat, ob man den Weltmeistertitel zu recht trägt. TOCA 3 bietet faszinierende Rennatmosphäre mit spektakulären Momenten im Übermaß in konsolengerechtem Design – manchmal sind eben doch aller guten Dinge drei!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	25. August
Preis	ca. 99,- DM

88% Grafik | 84% Sound | 92% SPIELSPASS

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

Terracon



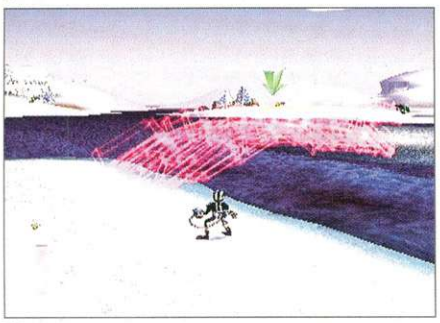
Aliens in Gefahr: Maschinen-Hirn Terracon läuft Amok und macht die Marsmenschen platt. Helft Wissenschaftler Xed, seine Kumpels zu rächen!



Weitsichtig: Auf einem günstigen Aussichtspunkt könnt ihr fast den ganzen Level übersehen.



Xed hopst unter Zeitdruck von Plattform zu Plattform– leider ist ihm dabei die unhandliche Kameraführung im Weg!







Xed füllt das leere Drahtgitter-Netz einer Brücke mit roter Genergy. Nach der Überquerung holt ihr euch alle Energie zurück: Einfach draufballern!



Bringt euch zum Planeten und holt euch auch wieder ab: Das Landungsschiff.



Vor der nächsten Mission rüstet ihr Xed mit Spezialfähigkeiten aus: Die entsprechenden 3D-Objekte gibt's im Laderaum eures Raumschiffs – zahlbar in Genergy!

Sie haben liebe, schwarze Glubschaugen, eine Haut wie zerknittertes Leder und für uns Menschen stets nur das Beste im Sinn: Die "Grays" sind unter Ufo-Gläubigen in aller Welt das am meisten verbreitete Bild – kleine, graue Männchen, die nur darauf warten, uns vor einer globalen Katastrophe zu retten und ihre Friedensbotschaft mit einer massiven Merchandising-Attacke zu verbreiten.

So viel zur Theorie. Hier die Wahrheit: Grays sind schießwütige Irre, die auf alles ballern, was sich bewegt – wie *Terracon*-Held Xed. Oder wenigstens werden sie dazu, wenn man ihre Kumpels erledigt! Bio-Computer *Terracon* macht vor, wie's geht: Nachdem der schwammige Kunst-Kopf von seiner Retorte aus fünf Planeten bewohnbar gemacht – oder "terraformiert" – hat, wollen ihm seine außerirdischen Erbauer den Saft abdrehen. Aber so leicht gibt die machthungrige Maschine nicht auf: Bevor Xed und Wissenschaftler "Doc" den Stecker ziehen können, reißt *Terracon* die Kontrolle über die Raumstation an sich und schießt die überrumpelten Aliens ins All. Nur der flinke Xed kann flüchten: Ihr schaut zu, wie der gebeutelte Gray in der ersten von zahlreichen Echtzeit-Sequenzen durch die Station hastet und an Bord eines Kampfjägers auf den nächstgelegenen Planeten entkommt. Hier schmiedet Xed zusammen mit seinem Freund Doc Rachepläne. Von dem ist nach *Terracons* Attentat zwar nur noch ein Computer-Hologramm übrig (seine blutigen Einzelteile treiben gerade durchs All...), aber das steht euch immer noch mit Rat und Tat zur Seite. Wie könnt ihr *Terracons* Roboter-Schwadronen Paroli bieten – und wie die fünf terraformierten Planeten zurückeroben? Doc verrät's!

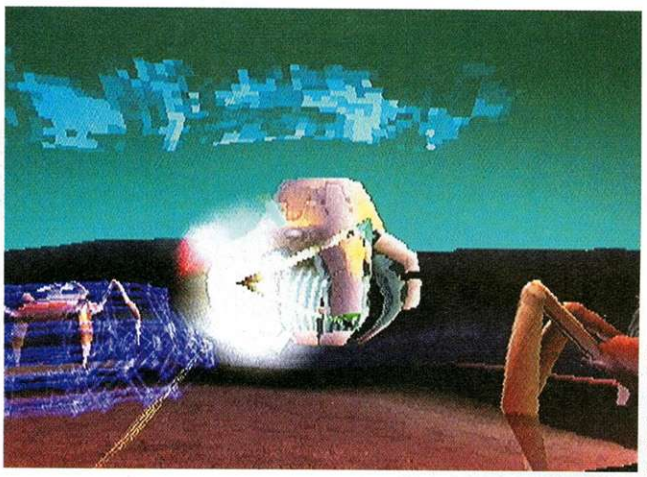
Rote, grüne...

... gelbe, blaue... Genergy-Behälter in allen Größen, Formen und Farben: die Aliens haben sie alle! Das heißt: Sie hatten sie alle. Denn seit Zentral-Einheit *Terracon* verrückt spielt, liegt der kostbare Rohstoff über das halbe Sonnensystem verteilt. Schlecht für Xed: Bevor es euer Alien mit *Terracons* Roboter-Drohnen aufnehmen kann, muss es tüchtig Genergy sammeln – denn ohne die bunten Irrlichter löst sich kein einziger Schuss aus Xeds Laser-Waffe, auch die planetare Verteidigung bleibt ohne Genergy-Versorgung stumm. Also muss sich euer Gray sorgfältig auf der dreidimensionalen Planetenoberfläche umschauen, und zwar Mission für Mission: Einfach mit dem Raumschiff um den Polygon-Planeten



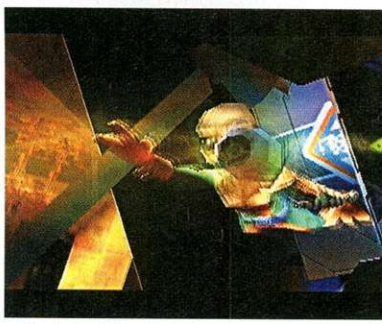


Einstecken und austeilen: Ob euch die Spinnenroboter im Visier haben, erkennt ihr an ihren roten Such-Lasern. Einfach zur Seite ausweichen und das Feuer erwidern!



Fischauge, sei wachsam! Mit der "Fish-cam" holt ihr auch weit entfernte Gegner nah an die Linse.





Xed auf der Flucht: AI-Terracon hetzt euch seine Roboter-Horden auf den Hals.

herumkurven und auf Button-Druck im Wunsch-Level zur Landung ansetzen - dann gibt's nach der Ankunft im neuen Auftragsgebiet gleich ein ausführliches Computer-Briefing. Erst anschließend macht ihr euch auf eure drei Zehen: Xed läuft durch Bergmassive, erforscht moosbewachsene Ruinen, findet die verschiedenfarbigen Genergy-Lichter in schneebedeckten Tannenwäldern oder sammelt sie nach siegreichem Kampf gegen eines von *Terracons* Stahlmonstern auf. Und weil sich die dreibeinigen oder fliegenden Blechbüchsen so ziemlich überall herumtreiben, ist Vorsicht angesagt: Ihr pirscht euch mit dem linken Analog-Stick behutsam an, wetzt bei Gefahr blitzschnell davon oder beobachtet die Gegner aus sicherer Entfernung. Hierfür hat sich Entwickler PictureHouse einen ganz besonderen Gag einfallen lassen: Statt durch die obligatorische Sniper-Kamera schaut Xed durch eine "Fischaugen"-Linse. Das heißt, Umgebung und Gegner verschwimmen vor der Kamera – die 3D-Geometrie wird effektvoll verzerrt. Hübsch!

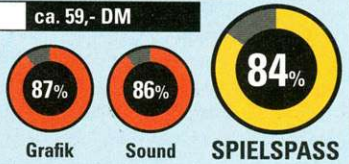
Kawumm mit Köpfchen

Für die Steuerung eures Aliens wird Standard geboten: Neben Fishcam und sensibler Analog-Kontrolle gibt's drei unterschiedliche Blickwinkel (von der Vogelperspektive bis zur Third-Person-Ansicht) und eine Button-Belegung für schnelle 180-Grad-Drehungen. Beim Laufen heftet sich die Kamera automatisch an eure Fersen: Auch wenn's manchmal ein bisschen länger dauert – in der Regel hat euch der virtuelle Kameramann wieder rechtzeitig im Bild. Heikel wird's dagegen, wenn ihr stehen bleibt und die Blickrichtung ändern wollt: Dann müsst ihr Xed sorgfältig auf der Stelle drehen oder mit dem rechten Analog-Stick kurz nach links bzw. rechts spicken. Ärgerlich: sobald ihr den Controller los lasst, schnalzt die Kamera wieder zurück. Ansonsten ist die Suche nach den verschiedenfarbigen Genergy-Vorräten komfortabel und leicht verständlich: Ihr zerpustet Behälter oder jagt *Terracons* Schergen in die Luft – und schon regnet's glitzernde Genergy-Sternchen. Aber Vorsicht! Geht mit euren Genergy-Reserven behutsam um – der bunte Glitzerstaub nützt euch nicht nur als Munition, sondern wird außerdem als Baustoff eingesetzt. Denn *Terracons* schwebende Förderdrohnen haben den Konstruktionen eurer Artgenossen die strukturelle Energie ausgesaugt, und jetzt stehen von den prächtigen Bauten nur noch nackte Drahtgitter-Gerüste. Aber keine Panik: Wenn ihr die passende Genergy-Sorte im Energie-Rucksack habt, ist das bunte Bauwerk in Nullkommanichts rekonstruiert. Einfach zielen – und so lange draufhalten, bis statt des tristen "WireFrame" wieder ein richtiges Gebäude in der Polygon-Pampa steht. Rotes Genergy für rote Gitter, gelbes Genergy für gelbe Gitter, blaues Genergy für blaue Gitter – und grünes Genergy, um euren Vorrat an Reserve-Leben wieder aufzustocken. Hört sich einfach an, ist aber hochkomplex: Egal ob Xed einen Obermotz besiegen oder nach gelöstem Auftrag sein Landungsschiff rufen möchte – die meisten Herausforderungen könnt ihr nur meistern, wenn ihr vorher ein Genergy-Gitter auffüllt. ■ *(rb)*

fun meint:

Selten hat uns ein Action-Spiel mehr Spaß gemacht, selten war uns ein Held sympathischer – und selten habe wir uns mehr über unnötige Stümperei geärgert. *Terracon* hat alles, was ein Hit braucht: Die 3D-Engine verwöhnt mit einzigartiger Weitsicht und furiosen Lichteffekten. Das Spielkonzept ist handlich und intelligent, die weitläufigen Level hochmotivierend und alle Items clever platziert, der Soundtrack mystisch und monumental zugleich. Hinzu kommen die beeindruckenden Echtzeit-Sequenzen: Gratulation! Aber was hat sich PictureHouse bloß bei der Kameraführung gedacht? Vermutlich wenig, anders können wir uns das konfuse bis nervenzerreißende Herumgeschlingere nicht erklären. Ohne dieses Manko wär's jedenfalls ein Pflichtkauf!

Genre	Action
Anbieter	Sony
Entwickler	PictureHouse
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM



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

X-Men Mutant Academy

Neben Spider-Man (vergl. Vorschau Seite 40) sorgen auch die X-Men unter der frisch gehissten Flagge von Activision auf der PlayStation für Recht und Ordnung.



Neben den Standardkostümen stehen euren Helden auch die Outfits aus dem Film zur Verfügung.



Die Sprachausgabe ist zwar komplett deutsch, wirkt jedoch sehr emotionslos.

Das Mutantencorps des Professor X überzeugte bereits in zahlreichen Capcomprüglern mit schlagkräftigen Argumenten das Videospielpublikum von ihren Qualitäten. Nun treffen die Superhelden und -schurken des Marvel Universums (Cyclops, Wolverine, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Toad, Mystique) erneut auf der PlayStation zusammen. Diesmal jedoch nicht unter der Führung des japanischen Spielhallenmultis Capcom, sondern im Auftrag von Activision.

Xavier Institute for Higher Learning

Trotz des neuen Publishers erinnert das Gameplay frappierend an das fernöstlicher Genrekollegen. In einer Pseudo-3D-Arena prügelt ihr euch mit euren Polygoncharakteren nach allen Regeln der Kunst krankenhausreif. Das Grundangriffsrepertoire besteht aus den obligatorischen leichten, mittleren und harten Schlägen und Tritten. Darüber hinaus kann man mittels einfacher D-Pad- Kombinationen, die den berühmten Viertel- und Halbkreiscombos nicht unähnlich sind, die Spezialattacken der zehn Mutanten aktivieren. Diese unterscheiden sich, genau wie die Grundangriffe, von Held zu Held. Wolverine verlässt sich beispielsweise auf seine Klauen, während Mystique auf die vernichtenden Energieladungen ihres Laserblaster setzt. Würfe, Weapon X-Combos und Countermoves, welche ihr zum richtigen Zeitpunkt einfach per Knopfdruck einsetzt, gehören ebenfalls zum Standardprogramm eines jeden Mutanten.

X Marks the Spot

Neben dem klassischen Arcade- und dem Zwei-Spieler-Mode bietet *X-Men Academy* euch noch eine Survival- und Akademie-Spieloption. In letzterer werdet ihr unter dem wachsamen Auge des Professor Charles Xavier mit den Fähigkeiten der Protagonisten vertraut gemacht. Hier lernt ihr von simplen Standardattacken bis hin zu Superattacken alles, was im Kampf gegen eure Widersacher



Trotz der vielen freispielbaren Bilder und Filme ist der allgemeine Umfang des Spiels recht spärlich ausgefallen.

von Nöten ist. Nach erfolgreicher Beendigung der Spielmodi erhaltet ihr neben Videofilmchen (Intro-, Outrosequezen sowie den Filmtrailer) und Bildmaterial (Comiczeichnungen und Realfotos) auch zwei weitere Charaktere (Sabretooth, Magneto) sowie neue Heldenkostüme. ■ *(ml)*

fun meint:

X-Men Mutant Academy **ist ein gutes und solides Spiel, aber auch nicht mehr. Dass sich 2D-Comichelden in 3D präsentieren, ist zugegebenermaßen etwas gewöhnungsbedürftig.**
Ähnlichkeiten zu Capcoms Prügelserie sind zwar nicht von der Hand zu weisen, jedoch bietet das Spiel auch einige Neuigkeiten. Beispielsweise kann der Spielcharakter durch die Mutantenkräfte seines Gegners beeinflusst werden. Die Folge ist, dass ihr für kurze Zeit mit einer Invers-Steuerung (alles ist umgedreht) zurechtkommen müsst. Was bei *X-Men* besonders im Vergleich zu Genrekollegen auffällt, ist die fehlende Hektik im Spiel, wodurch man einen Kampf im Allgemeinen sehr viel taktischer gestalten kann.

Genre	Genre Beat'em'Up
Anbieter	Activision
Entwickler	Activision
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 59,- DM

77% Grafik
67% Sound
76% SPIELSPASS

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

Tenchu 2



Die Rückkehr der Schattenkrieger: Trotz Indizierungsgefahr präsentiert euch Activision die Fortsetzung des Ninja-Gemetzels



Lady Kagami, Anführerin des "Brennenden Morgens": Mit ihren Ninja-Abschaum müsst ihr euch im Laufe des Spiels mehr als einmal auseinandersetzen.



Dank des Bambusrohrs kann Rikimaru Luft holen, ohne an die Oberfläche kommen zu müssen. So bleibt er für die Wachpatrouillen auf den Schiffen unbemerkt.



Seid ihr entdeckt, bleibt euch nur der offene Kampf. Doch unterschätzt euren Gegenüber niemals. Das Gesindel setzt sich mehr als heftig zur Wehr.

Der alte Shogun ist tot. Der rechtmäßige Erbe Fürst Ghoda muss um sein Leben bangen, denn sein machtgieriger Onkel will ihm ans Leder. Doch da habt ihr als Haus- und Hofninja der Fürstenfamilie auch noch ein paar Wörtchen mitzureden. Zur Wahl stehen der junge Ninja Rikimaru und seine Gefährtin Ayame. Beide Helden meucheln sich durch je zehn Abschnitte, beide haben unterschiedliche Missionsziele und Umgebungen. Die nötigen Ninja-Fähigkeiten erwerbt ihr im Trainingsmodus. Auf dem Lehrplan stehen: Effektives Töten, Schleich- und Klettertechniken und Nutzung der verbesserten Ninja-Wahrnehmung. Letztgenannte wird als rundes Icon links unten im Bild eingeblendet. Hiermit wisst ihr immer, wenn sich jemand in eurer Nähe aufhält oder ob ihr entdeckt wurdet. Habt ihr genug geübt, unterzieht ihr euch der letzten Prüfung bei eurem Lehrmeister.

Der schleichende Tod

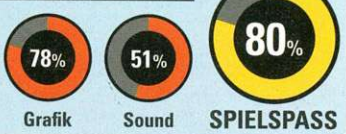
Euer vorrangiges Ziel: Gegner eliminieren. Doch sich blind auf die feindliche Übermacht zu stürzen ist Selbstmord. Nur der geschickte Einsatz der erlernten (Schleich-)Fähigkeiten garantiert den Erfolg. Wachen tötet ihr stets unbemerkt. Falls nötig, lasst ihr deren Leichen verschwinden. Erschwert wird eure Infiltrierung durch "Alarmanlagen". Diese sind Tonscherben, die an einer dünnen Schnur dicht über dem Boden aufgespannt wurden. Eine Berührung und ihr habt die halbe Garnison am Hals. Gegen die Übermacht verlasst ihr euch aber nicht nur auf eure Klingen. Zu Missionsbeginn wählt ihr die geeignete Ausrüstung. Neben Heiltrank warten Wurfmesser, Caltrop (verstreut man, um Gegner zu verletzen), bunter Reis (zur Wegmarkierung) und Rauchbomben auf ihren Einsatz. Weitere Extras sind in den Levels versteckt. Zerschlagt deshalb alle zerbrechlichen Gegenstände. Dank Auto-Map verlauft ihr euch nicht. Habt ihr mal keine Lust auf den Story-Mode, testet ihr im Level-Editor in vorgegebenen oder eigenen Szenarien eure Ninja-Fertigkeiten.

Abwechslungsreiche Levelgrafik, einfache Steuerung und eine gelungene deutsche Synchronisation sind die Pluspunkte des Titels. Realistische Bewegungen der Figuren sowie das schön in Szene gesetzte Ableben der Feinde lassen das Herz jedes Hobby-Ninjas höher schlagen. Abgerundet wird das Spiel durch umfangreiche Zwischensequenzen in Spielegrafik und hervorragende FMV-Schnipsel. Dafür fällt die eingeschränkte Sicht negativ auf. Auch der Schwierigkeitsgrad wird durch die missglückte Kameraführung unnötig in die Höhe getrieben. ■ *(fe)*

fun meint:

Tenchu 2 **bietet euch eine gelungene Mischung aus Action und Ninja-Taktik. Köpfchen ist gefragt, wenn ihr nicht schon im ersten Level vorzeitig abtreten wollt. Zwei Charaktere mit eigenem Handlungsstrang plus einen dritten freispielbaren Ninja und dazu ein exzellenter Level-Editor sind Motivationsfaktoren genug, um euch auch längerfristig an die Glotze zu fesseln. Trotz technischer Mängel folgt ihr der Geschichte um den Azuma-Clan mit Spannung. Allerdings lässt der hohe Schwierigkeitsgrad sicherlich so manchen Otto-Normal-Ninja mit seinem Dual-Shock-Katana Sebuko begehen. Schleich-Spezialisten á la *MGS*, die sich vom hohen Schwierigkeitsgrad nicht schrecken lassen, krallen sich das Teil. Hobby-Rambos spielen Probe.**

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Activision
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	September (PAL)
Preis	ca. 99,- DM



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

Parasite Eve 2



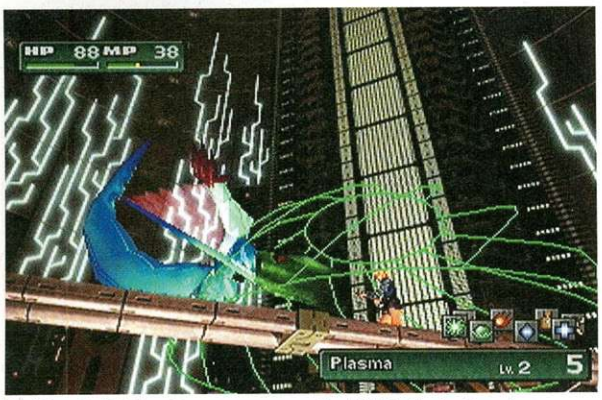
Monströses Action-Rollenspiel: Polizistin Aya Breya ist wieder auf der Jagd! Diesmal geht's in der Mojave-Wüste mutierten Kleinstädtern und Riesenskorpionen ans Textur-Leder!



Die Mutter aller Handfeuerwaffen: Viele *Parasite Eve II*-Waffen könnt ihr modifizieren oder aufrüsten.



Dicke Dinger: Square definiert den Begriff "Obermotz" neu. Die *Parasitve Eve II*-Endgegner sind monumental, aufwendig animiert und mit beweglicher Textur-Haut überzogen.



Zeigt die Reichweite eurer paranormalen Fähigkeiten im Kampf an: Ein grünes Drahtgittermuster.



Im Dunkeln ist gut Munkeln: Der einzige Zugang zum Gemischtwarenladen führt durch den Brunnen.

Agentin Aya Breya ist wieder im Einsatz: Im ersten *Parasite Eve* (nur in Japan und USA erschienen) war die hübsche Polizistin noch auf Rollenspielstreife, jetzt stellt sie sich *Resident Evil* & Co. Steuerung, Menüführung, Charakteraufbau: Alles ist einfacher geworden seit Ayas letztem Kampf gegen die monströsen Mitochondrien – einfacher, adventure-lastiger und dem Mainstream verfallen.

Beweisstück a: Aus dem intelligenten Wissenschafts/Horror-Thriller ist die altbekannte "Böse Konzernbosse haben Schuld"-Story geworden. Immer noch packend, aber reichlich uninspiriert. Folge: Langweilige Dialoge, flache Charaktere.

Beweisstück b: Das innovative Kampfsystem hat klassischerem Adventure-Geballere Platz gemacht. Aya visiert ihre Gegner mit dem Quadrat-Button an, drückt mit R1 den Abzug durch – und wechselt zwischen zwei Salven eilig das Magazin. Folge: Die Kämpfe sind übersichtlicher, dafür nervt Ayas nervöses Rum-Gezuckle zwischen zwei Schuss-Serien, auch die eingeschränkten Ausweichmöglichkeiten stören.

Beweisstück c: Den Schauplatz New York hat man gegen eine klassische Kleinstadt eingetauscht. Folge: Weniger Abwechslung, aber dafür fällt die Orientierung leichter.

Verbesserungen?

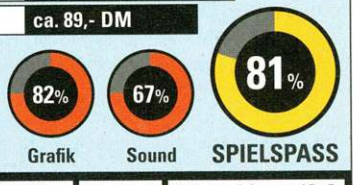
Ja, die gibt's auch! Unser Beweisstück d ist das überarbeitete und verbesserte Magiesystem: Ihr ruft mit dem Dreiecks-Button eine Liste von Ayas übernatürlichen Fähigkeiten auf und sucht euch einen "Zauber" aus. Ein grünes Drahtgitternetz zeigt euch dann den Wirkungsradius der Fähigkeit. Breitet sich die Flammenlanze fächerförmig aus oder schießt sie in einer geraden Linie durch die Meute? Das "Frame-Grid"-Linienmuster verrät's! Folge: Ihr könnt den Magieeinsatz optimal steuern, kein Zauber verpufft mehr sinnlos.

Ebenfalls positiv: Die Kombination von Full-Motion- und Echtzeit-Animation ist für Square mittlerweile zur Routine geworden, deshalb kommt ab sofort auch Aya in den Genuss! Nicht nur, dass die fesche New Yorkerin jetzt noch attraktiver ist, nein, auch die Kulissen hat man mit der neuen Technik tüchtig aufpoliert: Eure Polygon-Heldin wechselt mit einer FMV-Rolltreppe die Etagen in einem Bürogebäude oder hastet durch einen interaktiven Render-Film. Je nachdem, wo ihr eure Figur dann hin dirigiert, wird ein anderer FMV-Schnipsel vorwärts bzw. rückwärts eingespielt – und es entsteht die Illusion einer flexiblen 3D-Kamera. Das gab's bisher nicht mal in *Final Fantasy*! ■ *(rb)*

fun meint:

So viel gleich vorneweg: Mit dem alten *Parasite Eve* hat das Adventure herzlich wenig zu tun, und von der guten alten Aya ist außer Name, Frisur und Knackpo nicht viel übrig geblieben.
Plot und Charaktere wirken allesamt aufgesetzt, auch für echte Überraschungen ist die magere Handlung nur selten gut. Gelungen sind dagegen Atmosphäre und Spiel-Design: Durchladen, abdrücken – und sich über jede Menge Erfahrungspunkte für das Erlernen neuer *PE*-Fähigkeiten freuen! Da macht das Monsterkillen gleich doppelt so viel Spaß, und zusammen mit den einfallsreichen Rätseln ist's auf alle Fälle einen Ausflug wert. Da nehmt ihr auch den Simpel-Soundtrack und die zähflüssige PAL-Anpassung gerne in Kauf.
Trotzdem: Teil 1 war besser!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Squaresoft / SVG
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



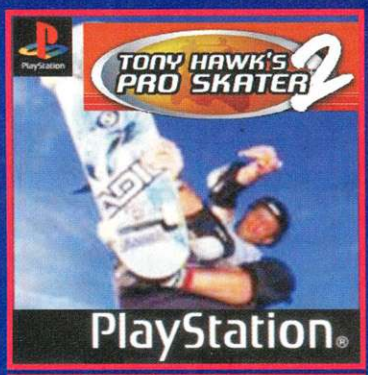
1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene und Profis

WWW.LETSPLAYIT.DE

NEU - DER BESTE ONLINE-SHOP DEUTSCHLAND`S - NEU



79,99



79,99



79,99



79,99

PLAYSTATION

Sonderposten:	
Need 4 Speed Porsche	49,99
Beatmania	79,99
Fussball Live	29,99
Ronin Blade	39,99
Lego Rock Raiders	34,99
Lego Racers	34,99
Fighting Force 2	49,99
Croc 2	49,99
Racing Simulation 2	29,99
Army Men Air Attack	49,99
Army Men Sarg.Heroes	49,99
Street Skater 2	49,99
Supercross 2000	34,99
Ready 2 Rumble	39,99
Gungage	29,99
Ruff & Tumble	24,99
Hot Wheels	39,99
South Park	39,99
Shaolin	39,99
ECW Hardcore Rev.	39,99
Rally Championchip	39,99
Box Champions 2000	39,99
Tomb Raider 4	39,99
Vagrant Story	79,99
Euro 2000	89,99
Galerians	79,99

(Sonderposten solange der Vorrat reicht)

Top-Neuheiten:	
Vanishing Point	89,99
Parasite Eve 2	79,99
Jetzt vorbestellen:	
Final Fantasy 9	79,99
Driver 2	79,99
Tenchu 2	99,99

Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.

DREAMCAST

Metropolis Street Racer*	99,99
GTA 2*	99,99
Dead or Alive 2	99,99
Hidden & Dangerous*	89,99
Vanishing Point*	99,99
Starlancer*	99,99



Virtua Tennis*	89,99
NHL 2K	89,99
NBA 2k	89,99
Ultimate Fighting*	89,99

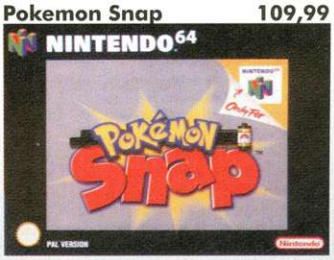


Sword of the Beserk	89,99
Tony Hawk´s Skateb.	89,99

* bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen !

NINTENDO 64

Turok 3*	99,99
Operation Winback	119,99
Perfect Dark	129,99
Mario Party 2*	109,99
Pokemon Snap	109,99



Taz Express	109,99
Bonjo Tooie*	109,99



Track & Field	109,99
Pokemon Stadium	139,99

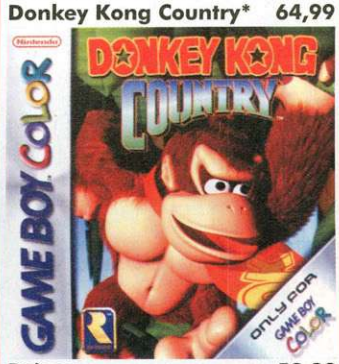


Duke N. Zero Hour	109,99

* bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen !

GAMEBOY COLOR

Pokemon gelb	64,99
Pokemon rot	64,99
Pokemon blau	64,99
Metal Gear Solid	64,99
Donkey Kong Country*	64,99



Driver	59,99
Tomb Raider	59,99
Asterix a.d.Suche Idefix	59,99
Warioland 3	64,99
Harvest Moon 2*	59,99



* bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen !

BESTELLEN SIE DOCH MAL EINFACH UND KOMFORTABEL IN UNSEREM

ONLINE-SHOP

ALLE PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO64, GAMEBOY COLOR, PC-SPIELE UND DVD´S MIT COVERABBILDUNG DER VORDER- UND RÜCKSEITE JEDES SPIELES ! DER SHOP WIRD TÄGLICH AKTUALISIERT.

PLAYSTATION 2

JETZT VORBESTELLEN UNTER

WWW.PLAYSTATION2-ONLINESHOP.DE

Lieferservice per Post oder UPS 24 Stunden

Versandkosten per Nachnahme 6 DM ab 100,- portofrei

WORLD OF GAMES - UNNAERSTR. 2-4 - 58636 ISERLOHN

ORDER-HOTLINE: 02371-836663 ODER WWW.LETSPLAYIT.DE



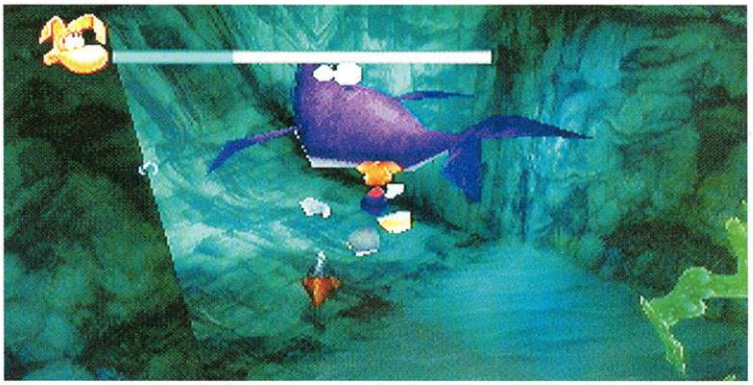
Rayman 2: The Great Escape

fungeneration Silber

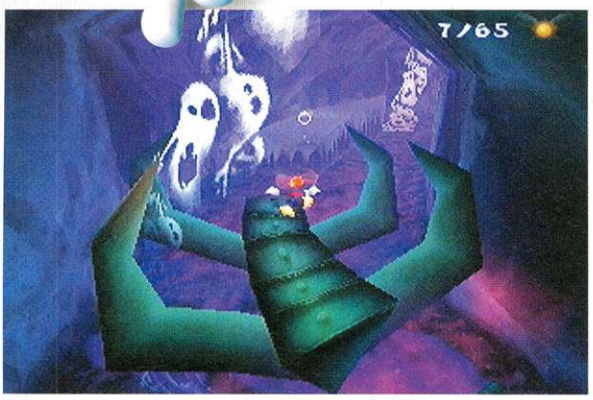
Rayman, die Erste. Rayman, die Zweite. Rayman, die Dritte: Nach N64 und Dreamcast macht der französische Hupf-Held jetzt die PlayStation unsicher.



Eine Bombenstimmung: Rayman hat die Bombe zugeritten – jetzt geht's in vollem Galopp durch den "Menhir"-Level.



Unter Wasser: Ihr schwimmt dem Wal hinterher und tankt an seinen Luftbläschen Frischluft.



In der Unterwelt geht's gespenstisch zu. Ihr balanciert über Wirbel-Brücken und kraxelt an Knochenleitern hoch.



Laser-Duell im Sumpf: Mit R2 zielt ihr automatisch.



Jetzt aber schnell, Rayman! Im Sumpf verfolgt ihr eines von Eisenbarts Luftschiffen.

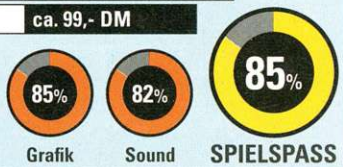
Auch wenn sich Ubi Softs Konvertierungs-Team mächtig ins Zeug gelegt hat – die schwächere Sony-Hardware hat ihm Einschränkungen diktiert. So sind die meisten Szenarien seit Raymans letztem Ausflug ins kunterbunte Comic-Reich ordentlich geschrumpft: Weniger Wasserfälle, weniger Piranhas, weniger Verzierungen, weniger Umfang – und überhaupt von allem weniger, was den betagten 32-Biter technisch überfordert. Trotzdem ist der Charme des Originals geblieben: Rayman hupft durch märchenhafte Wälder, taucht mit Baby Walfisch in ein Höhlensystem ab oder schlägt sich mit schamanistisch angehauchter Natur-Magie herum. Rayman rennt, springt, klettert, verwickelt Eisenbarts Piraten mit seiner magischen Laser-Faust in wilde Feuergefechte und schwebt via Propeller-Haarschopf über vulkanische Seen: Eigentlich ganz ordentlich, aber vor seiner Gefangennahme durch die Piraten (siehe erster Teil) hatte Rayman noch deutlich mehr drauf. "Macht nix!" denkt sich der, und macht sich prompt auf die übergroßen Treter, um Waldfee Ly zu besuchen. Leider ist auch die hübsche Elfendame machtlos: Wie euch haben Eisenbarts Handlanger auch ihr die magischen Fähigkeiten geklaut – mit euren Spezialtalenten ist's also erst einmal Essig!

Aber keine Sorge, die Elfendame mit dem grasgrünen Schmollmund weiß trotzdem Rat: Ihr sollt die sechs Masken des schlafenden Weltengeists aufstöbern und den Langschläfer so wieder aus seinem Schlummer reißen. Dann haben Eisenbart und Co. ausgelacht! Wer Rayman bereits durch sein N64- oder Dreamcast-Abenteuer begleitet hat, dem fällt der Weg dahin besonders leicht: Die meisten Schauplätze sind kleiner und dadurch weniger komplex. Wirklich neue Level sind rar: In der Regel ist jeder dieser neuen Spielabschnitte der PlayStation-bekömmlichere "Ersatzmann" für ein aufwendigeres Dreamcast- oder N64-Szenario. Positiv aufgefallen sind uns dagegen die zusätzlichen Helferlein und die fairer verteilten Lums: Wer jetzt einen Käfig knackt, bekommt dafür kein Lum in die Handschuh-Hände gedrückt, sondern befreit einen dankbaren Bewohner der Spielwelt. Feen, Mini-Magier oder possierliche Polygon-Tierchen: Der eine dankt euch seine Befreiung mit einer größeren Energieleiste, der andere begnügt sich damit, euren durch Kämpfe und Fehlhopser mitgenommenen Helden wieder aufzufrischen. Dankeschön, lieber Geist! ■ *(rb)*

fun meint:

Für PlayStation-Verhältnisse macht Ubi Softs Vorzeige-Hupfer eine überraschend gute Figur. Klar: So eindrucksvoll wie die großen Brüder sieht der späte Nachzügler nicht aus, aber hardware-bedingte Probleme wie gelegentliche Ruckeleinlagen oder unübersichtliche Kameraeinstellungen kann der PlayStation-Zocker verschmerzen. Anders sieht's dagegen mit der deutschen Neuvertonung aus: Fee Ly ist Kettenraucherin, und Rayman klingt wie ein verkaterter Nachrichtensprecher. Aber was soll's? Der neue Rayman hört zwar nicht so gut an wie der alte, und ganz so anspruchsvoll ist er auch nicht mehr, aber zauberhaft ist sein Abenteuer nach wie vor – zauberhaft, spannend und springfidel!

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



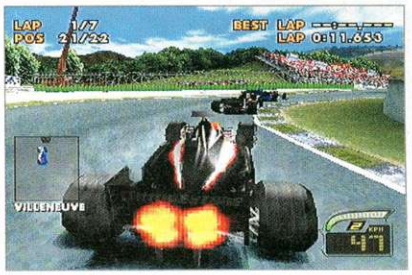
1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene

F1 Racing Championship

Der Rennzirkus der Formel 1 geht derzeit in seine entscheidende Phase, auf der PlayStation hingegen hat die Jagd nach den begehrten Punkten noch nicht einmal richtig begonnen.



Im Zwei-Spieler-Modus geht die Spielgeschwindigkeit kaum merklich zurück.



Fehlzündungen zeugen von der kurzen Lebensdauer eines jeden Formel 1-Motors.



Die Cockpitkamera ist zwar spektakulär, allerdings auch reichlich unübersichtlich.



Bei regennasser Fahrbahn ist höchste Vorsicht geboten.

Seit Michael Schumacher in der Saison '94 mit seinem Benetton-Ford erstmals den Weltmeisterschaftstitel holte, kursiert in Deutschland ein Formel 1-Fieber sondergleichen. Dass Videospiele rund um die Königsklasse des Motorsports unter Konsolenbesitzern sehr beliebt sind, ist daher kaum verwunderlich. Ubi Soft sicherte die begehrte FIA-Lizenz und mischt erneut im Kampf um die Gunst der motorsportbegeisterten Zocker mit.

Qualmende Reifen, Funkenflug und Fehlzündungen

F1 Racing Championship bietet alles, was das Rennfahrerherz begehrt. Der Arcade-Mode, in dem selbst Formel1-Laien schnell und ohne große Probleme ihren Einstieg in die High Speed-Welt der Schumacher-Brüder & Co. finden, ähnelt dem der klassischen Genrevertreter. Innerhalb eines Zeitlimits müsst ihr Checkpoints abfahren, Punkte sammeln und ja nach Klasse eine bestimmte Mindestplatzierung erreichen. Etwas härter geht es da schon im Simulationsmodus zur Sache. Für alle Motorsportneulinge empfiehlt es sich auf jeden Fall, in der Fahrschule vorbeizuschauen. Dort wird man mit der Kurventechnik und den Eigenschaften eines Formel 1-Boliden vertraut gemacht.

Hat man dann seine fahrerisches Talent in den Duellen, Einzelrennen, Zeitfahrten oder gar in einer kompletten Weltmeisterschaft perfektioniert, kann von der einfachen auf die realistische Spieleinstellung wechseln. Wer das technische Know-How mitbringt darf in der Box nach bestem Wissen und Gewissen an seinem Flitzer herumschrauben (Tankfüllmenge erhöhen oder verringern, Winkel der Flügel verändern, Getriebe neu einstellen usw). Das Tuning wirkt sich auf Höchstgeschwindigkeit, Bremskraft, Grip und Beschleunigung des Wagens aus.

Best Of The Best

Ubi Soft setzt mit *F1 Racing Championship* im PlayStation-Rennzirkus neue Maßstäbe. Nicht nur das Gameplay – selbst unerfahrene Piloten kommen letztlich relativ problemlos mit der sensiblen Steuerung klar - sondern auch die technische Umsetzung ist hervorragend. Mit atemberaubendem Speed rasen die Boliden der 22 Fahrer über 16 Rennstrecken dieser Welt.

Mit nervigen Slow-Downs oder unschönem Grafikaufbau muss man sich beim permanent vorherrschenden Geschwindigkeitsrausch glücklicherweise nicht herumärgern. Details und schöne Effekte, wie beispielsweise das Flimmern der erhitzten Luft oder die Echtzeit-Lichtreflexionen auf den polierten Karossen, werten das optische Gesamtbild weiter auf. Nur die karge Präsentation und die leicht schwächelnde Soundkulisse lassen etwas zu wünschen übrig. ■ *(to)*

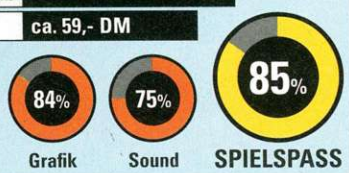
fun meint:

F1 Racing Championship führt ab jetzt das Feld der Formel 1–Simulationen an. Solange das Gameplay und die optische Aufbereitung stimmen – was bei dem Titel mehr als nur der Fall ist - kann man leicht über kleinere Mängel beim Sound und der Präsentation hinwegsehen.

Leider ist es bei F1 Racing Championship nicht möglich, Rennen der aktuellen, sondern nur die der '99er Saison zu bestreiten. Das dürfte vor allem den ganz hartgesottenen Fans der Königsklasse etwas aufstoßen. Trotzdem: Der Titel ist sowohl für Profis wie auch für Neueinsteiger, die gerade erst vom Formel 1-Virus infiziert worden sind, bestens geeignet.

Durch den äußerst günstigen Verkaufspreis von gerade mal 59,- DM sollte man eigentlich nicht zweimal überlegen, sondern gleich zugreifen.

Genre	Rennspiel
Anbieter	UbiSoft
Entwickler	Video Systems
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM



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



erst probieren, dann abonnieren.

Teste kostenlos eine Ausgabe der fun generation und dann entscheide dich!

Ja, ich möchte von fun generation ein Gratisheft vorab testen. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 72,– (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich über 10 % gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Telefon / Fax

E-Mail-Adresse | Geburtsdatum

Datum | 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, welche mit Absendung dieser Karte (Datum des Poststempels ausschlaggebend) beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: fun generation, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.

FU09 T00

Datum | 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Über 10 % vom Kioskpreis sparen geht ganz einfach: Füll aus und schicke oder faxe an:

fun generation
dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Fax: 07132-959-101
cypress@dsb.net
Order per net: www.cypress.de

fun generation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Grind Session

Die Nase noch immer nicht voll vom Skaten? Trend-Sportler Sony sorgt für Nachschub!

Der Skateboardwahn nimmt kein Ende. Jetzt schiebt Sony nach *Street Skater 2* noch einen *Tony-Hawk*-Konkurrenten hinterher. Das Team um den eher unbekannten Entwickler Shaba Games setzt sich unter anderem aus Programmierern und Designern zusammen, die vorher bei Acclaim, Activision und Crystal Dynamics tätig waren.

Grind or Die!

Der Kern des Spiels ist der Tournament-Modus, wo ihr unter Zeitdruck verschiedene Aufgaben erfüllen müsst. Es gibt zwei Punktzahlvorgaben ("normale" Punkte und Pro Points), die es zu knacken gilt. Des Weiteren zerstört ihr zehn bestimmte Gegenstände wie Flaschen oder Gettoblaster (die Holzkisten von *Tony Hawk's Skateboarding* lassen grüßen). Die wichtigste Neuerung sind die "Technical Lines": Durch Druck auf die R2-Taste werden im Raum Linien eingeblendet, die einen bestimmten Weg markieren. Schafft ihr es, diesen Weg von Anfang bis Ende entlang zu fahren, bekommt ihr je nach Farbe der Linie fünf, zehn oder fünfzehn Sekunden auf eurem Zeitkonto gutgeschrieben. Von den "Tech Lines" gibt es ebenfalls zehn in jedem Level. Je besser ihr die Aufgaben erledigt, desto mehr "Respect Points" erhaltet ihr nach einem Lauf. Diese eröffnen euch den Weg zu den folgenden Skateparks. Außerdem dürft ihr nach bestandener Kür aus einem Angebot mehrerer Tricks ein neues Kunststückchen aussuchen.

Neben den "Tech Lines" ist das "Possessed Meter" ein neues Element. Durch spektakuläre Tricks füllt sich diese Anzeige. Ist sie voll, so erhöht sich die Spin-Geschwindigkeit eures Skaters durch Druck auf die L1- oder R1-Taste. War vorher ein 540° schon recht schwierig auszuführen, beeindruckt ihr die imaginäre Jury nun mit schwindelerregenden 1080°-Tricks. Für eure Anstrengungen werdet ihr mit geheimen Skatern und neuen Boards sowie coolen Skatevideos und Fotos der Brettartisten belohnt. ■ *(cg)*



Im richtigen Leben würdet ihr an den Tasten hängen bleiben, bei Grind Session sind sogar Grinds über die Klaviertastatur möglich.



Selbst wenn ihr die Pipe verfehlt und in dieser Körperlage auf den Boden zurauscht, knallt ihr nicht aufs Gesicht. Der Skater fährt einfach weiter.



Die Grafik der Umgebung kann man als "gelungen" bezeichnen, die Animationen der Skater gehören aber auf jeden Fall zur Oberklasse.



Fügt ihr einem Trick am Ende noch einen Manual an, wird die Punktzahl multipliziert.



Grinds sind weniger kompliziert und leichter zu halten als bei *Tony Hawk's Skateboarding*. Optional gibt's noch eine zuschaltbare Anzeige für die Balance.

Grab dir eins!!



Blut geleckt? Zusammen mit Sony Deutschland verlosen wir jeweils:

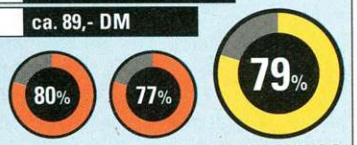
1 x Sony PlayStation-Grundgerät inklusive einem **Grind Session-Spiel** und einem streng limitierten **PlayStation-Skateboard** (nicht im Handel erhältlich!)
9 x ein Grind Session-Spiel
10 x ein Fingerboard

Schreibt einfach an:
Redaktion fun generation
Stichwort: Oberschenkelhalsbruch
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

fun meint:

Entwickler Shaba Studios hat sich unübersehbar beim großen Vorbild *Tony Hawk's Skateboarding* bedient. Trotzdem kann man den "Tech Lines" und dem "Possessed Meter" durchaus einen Reiz abgewinnen. Grafisch wirkt *Grind Session* hinsichtlich der Levels nüchterner als Activisions Genre-Referenz, dafür bekommt ihr erstklassige Animationen und einen flüssigen Spielablauf. Fehler beim Tricksen werden großzügig verziehen, zum Beispiel dann, wenn ihr die Halfpipe verfehlt und trotzdem sicher auf der Straße landet. Leider dürft ihr im Multiplayermodus nur abwechselnd gegeneinander antreten. Virtuelle Asphalt-Cowboys vertreiben sich mit dem gelungenen *Grind Session* die Wartezeit auf *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Genre	Trendsport
Anbieter	Sony
Entwickler	Shaba Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



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

Turok 3: Shadows of Oblivion

Acclaim ist wieder auf dem Kriegspfad – und veranstaltet ein blutiges Familien-Treffen.





So soll es sein: Rein mit dem Bolzen und raus mit dem Hirn! Fertig ist der Videospiel-Redakteur...





Vom indizierten Bond-Shooter eingeführt und mittlerweile zum absoluten Liebling der Waffendesigner aufgestiegen: Der Scharfschützen-Modus – in Multiplayer-Matches auch oft bezeichnet als "Du hinterhältige Sniper-Sau!!!"

Hüter der Menschheit könnte so ein schöner Job sein! Gemütlich auf der selbstgebauten Veranda vor der selbstgebauten Hütte sitzen, die blutbefleckte Schrotflinte putzen und dabei den eigens angebauten Tabak aus der frisch geschnitzten Pfeife qualmen – so lässt sich's leben... Zumindest hatte sich das Turok – alias Joshua Fireseed – so vorgestellt, schliesslich hat man sich nach zwei (sowohl grafisch als auch inhaltlich hervorragenden) Spielen und einer Multiplayer-Variante einen kleinen Urlaub mehr als verdient! Leider hält der finstere Oblivion von den Freizeit-Plänen unseres Vollblut-Indianers nicht gerade viel – stattdessen schickt er eines Nachts eine Handvoll Monster, um die verhassten Fireseeds endgültig loszuwerden. Der hinterhältige Überfall gelingt – doch der tödlich verletzte Turok kann gerade noch seine Geschwister in Sicherheit bringen, bevor das gemeinsame Haus in Flammen aufgeht.

Familienbande

Jetzt liegt es an Joseph und Danielle Fireseed, das Erbe ihres Bruders anzutreten – und der neue *Turok* zu werden! Denn falls es Oblivion gelingen sollte, die komplette Familie auszurotten, steht der Menschheit eine neue Zeit der Finsterniss bevor. Von wegen "im Dunkeln ist gut Munkeln"!
Gleich zu Spielbeginn müsst ihr euch zwischen der gewandten Schwester und dem kindlichen Bruder entscheiden: Eure Wahl bestimmt nicht nur den Story-Verlauf und die Waffenauswahl, sondern öffnet auch Wege in zusätzliche Areale – während andere wiederum verschlossen bleiben. Ca. 20% der Level sind so für jeweils eine der beiden Spielfiguren "reserviert".
Doch nicht nur in Bezug auf Story und Spielfigur beschreitet Entwickler Iguana neue Wege, auch im Spiel selbst fallen dem *Turok*-Kenner jede Menge Gameplay-Neuerungen auf. So habt ihr nun schon relativ früh Zugriff auf acht Waffen – die ihr nun im Laufe des Spiels je nach Charakter-Wahl mit unterschiedlichen Upgrades ausstattet. Insgesamt kommt ihr so letztendlich auf 24 kraftvolle Meinungsverstärker, mit denen ihr der dämonischen Brut ordentlich einheizen könnt. In solch einem Aufgebot dürfen natürlich auch die beliebten *Turok*-Klassiker nicht fehlen: Die Schrotflinte sorgt für schnelle Ruhe im Dschungel, der Bogen für lustige Verzierungen im Dino-Körper und der Granatwerfer für großflächig verstreute Gegnerhäppchen.
Ausreichend Abwechslung gibt's auch bei der Level-Auswahl: Während ihr in den ersten beiden Teilen hauptsächlich durch nebligen Dschungel, herrliche Tempel-Anlagen und düstere Raumschiff-Gänge gestampft seid, führt euch *Turok 3* durch "realistischere" Szenarien wie verwüstete Städte, Laboratorien und Militärbasen – erst später im Spiel stattet ihr auch dem "Verlorenen Land" einen Besuch ab.



Das Stadt-Szenario zählt nicht gerade als „Grafikfest"!



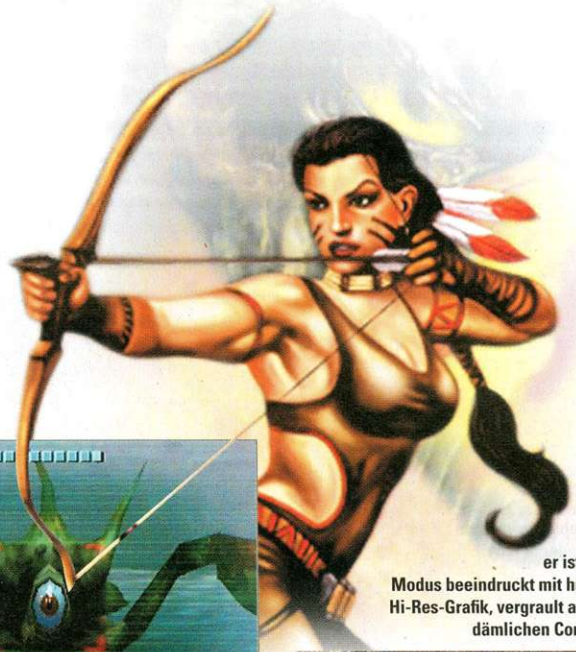
„Money Train"? Wohl eher „Monster Train" - auf dem Weg zum Führerhaus kämpft ihr euch über das Zugdach.







Ekelhaft aus Tradition – fiese Endgegner geben sich bei *Turok 3* wieder mal die Monster-Klinke in die Hand! Dieses besonders eklige Exemplar hier kann schon bald nie wieder fernsehen...



Ein Traum wird wahr: Einmal dem Chefredakteur sagen, was für ein dämlicher Affe er ist... Der Multiplayer-Modus beeindruckt mit hübscher & flüssiger Hi-Res-Grafik, vergrault allerdings mit selten dämlichen Computer-Kriegern.



Gut geklaut...

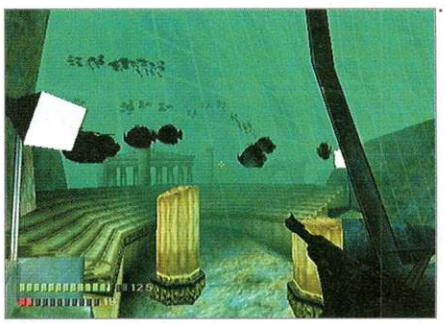
... ist halb gewonnen! Das dachten ich wohl auch die Entwickler – und haben *Turok 3* eine ordentliche Portion *Half-Life (dt.)* verpasst! Beweisstück A: Die neuartige "Böse Wissenschaftler erforschen in geheimen Militärbasen fiese Monster"-Story passt eigentlich überhaupt nicht zu *Turok*. Beweisstück B: *Turok 3* bietet erstmals packende Level-Scripts (festgeschriebene Spiel-Ereignisse), die euch ständig auf Trap halten: Immer wieder trefft ihr zwischen den Abschnitten auf unbeteiligte Spielfiguren oder werdet durch unvorhergesehene Story-Wendungen (herunterstürzende Helikopter, angreifende Riesenmonster) auf den rechten Weg gebracht. Der Vorteil eines solchen Level-Designs liegt auf der Hand und verhalf auch schon dem großen "Vorbild" zum Erfolg: Ihr fühlt euch wie ein "Teil" der Story - und nicht mehr so allein auf weiter Polygon-Flur. Und zuguterletzt Beweisstück C: Die Endgegner sind nun sowohl größer als auch abwechslungsreicher (kaum noch Dinos) – und kommen weitaus häufiger vor!

Was wir euch mit dieser Aufzählung sagen wollen? Das *Turok 3* eine Menge Spaß machen kann, solange man bereit ist, einige Kompromisse einzugehen...

Hübsch-Hässlich

Die Low-Res-Welt von *Turok 3* hat leider weitaus weniger "Oh!"s und "Ah!"s als der Vorgänger zu bieten – dank langweiligen Texturen, simplen Polygon-Bauten und permanentem Ruckeln, sobald weit offenes Terrain, mehrere Feinde oder gar einer der riesigen Endgegner euren Weg kreuzen. Zwar könnt ihr das "Verlorene Land" dank Expansion-Pak-Unterstützung auch in Hi-Res genießen, doch in diesem Modus schrammt *Turok 3* nahe an der Grenze zur Unspielbarkeit vorbei. Und obwohl die 4MB-Erweiterung eurer schwarzen Kiste wie *Perfect Dark* auch im Low-Res-Modus unter die Rechen-Arme greift, merkt ihr davon während des laufenden Spiels nicht viel!

Doch selten waren bei einem Spiel die grafischen "Hochs" und "Tiefs" derart dicht beieinander: Je näher ihr dem Ende kommt, desto häufiger werdet ihr von wunderschönen Grafik-Schmankerln verwöhnt. Hier ein bildschirmhoher Gegner, dort gigantische Unterwasserkuppeln und zum Abschluß noch ein paar hübsche Waffen-Effekte: Während wir zu Anfang noch von einer Grafik-Wertung um die 60% ausgegangen sind, stieg diese Zahl potentiell zu unserem Voranschreiten im Spiel. Trotzdem fehlen uns einige Features,



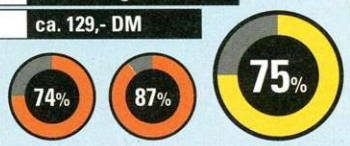
Einer der typischen *Turok*-"Aha!"-Effekte: Das inmitten eines alten Tempels befindliche Unterwasser-Labor.

die auch schon die Vorgänger zu optischen Highlights gemacht haben: Wo sind die brillianten Sterbeanimationen, wo sind zuckende Echsen, zerplatzende Monster und sich auf dem Boden windenden Dinos? Was habt ihr mit den hübschen Lichteffekten von *Turok 2* gemacht? Wo ist die Framerate-schohnende Widescreen-Option? Und warum fehlt in manchen Zwischensequenzen die geniale Charakter-Mimik des Intros? Liebes Iguana-Team: Habt ihr all diese Goodies schlichtweg vergessen oder einfach keine Lust mehr gehabt? ■ *(sk)*

fun meint:

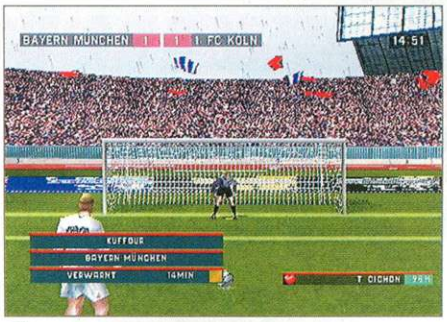
Selten befanden wir uns beim Testen eines Spiels in einem derartigen Gewissenskonflikt wie bei *Turok 3*. Eine Optik, die sich erst „entwickeln" muß; schicke Waffen, die man aber selten intelligent einsetzen kann; riesigen Endgegner, welche die Framerate jedoch in die Knie zwingen; motivierende Level-Scripts, aber viele Logik-Fehler! Wieso metzelt *Turok* plötzlich kaltblütig eine ganze Militärbasis mitsamt Wissenschaftlern nieder? Warum sehen uns die Cops als Gegner an, lassen aber ganze Monstern-Horden unbehelligt passieren? Warum werden wir völlig zusammenhangslos von einem Ort zum andern gewarpt? Fragen über Fragen, die uns sicherlich nur die Entwickler beantworten können – wer sich daran jedoch nicht stört sollte Turok 3 unbedingt Probe spielen!

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Iguna
Erhältlich ab	sofort (eng. PAL)
Preis	ca. 129,- DM



1-4 Spieler | Controller Pak 16 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Dolby Surround | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

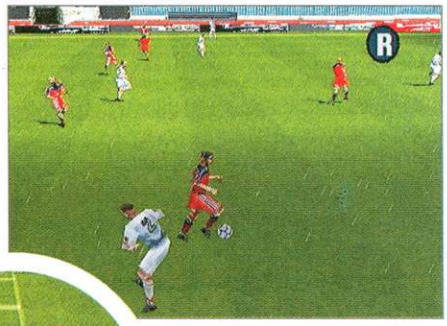
Bundesliga Stars 2001



Die Angst des Schützen vor dem Elfmeter. Macht's besser als die Holländer bei der EM!



Steh auf, du Berliner! Die eckigen Spieler gewinnen keinen Schönheitspreis.



Standard: Nach dem Torerfolg betrachtet ihr eure Leistung in der Wiederholung aus wechselnden Kameraperspektiven.

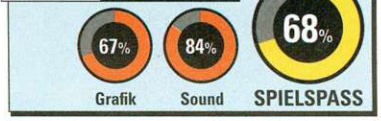


Die EM ist Geschichte und die Bundesliga rückt wieder in den Mittelpunkt. Auch bei EA Sports, die dank Lizenz 18 Erstligisten in aktueller Besetzung in den Kampf um die begehrten "Stars" schicken. Mit dieser Bundesliga-Währung verbessert ihr eure Spieler und ergänzt euer Team mit neuen Mannen. Stars bekommt ihr nicht nur für Siege und Unentschieden, sondern auch durch Wettglück. Vor jedem Match wird euch nämlich ein Deal angeboten: Gelingt euch schon in den ersten dreißig Sekunden ein Treffer? Erzielt ihr gegen den FC Bayern vier Tore?

Der Spielablauf ist gewohnt actionreich, wegen der (mal wieder) ruckligen Grafik und der mangelhaften Spieler-KI will aber keine rechte Freude aufkommen. Man merkt, dass auch "*Bundesliga Stars 2001*", wie der Vorgänger, nicht von den "FIFA"-Profis in Kanada, sondern vom EA-Sports-Ableger in England entwickelt wurde. Die Steuerung ist "FIFA"-like: Mit den Aktions-Knöpfen passt, flankt, schießt und sprintet ihr; die L- und R-Tasten sind für Kabinettstückchen reserviert. Ist der Gegner im Ballbesitz, rempelt ihr ihn oder packt die Sense aus. Kommentiert werden die Matches erneut von Rolf Töpperwien und Manni Breuckmann, die beide einen guten Job machen. Hervorragend gefallen haben uns auch die trancigen Menüsounds von Ministry of Sound. Trotzdem: Hätte "*Bundesliga Stars 2001*" keine Lizenz, wäre das Spiel gegen die hochklassige Fußball-Konkurrenz chancenlos.

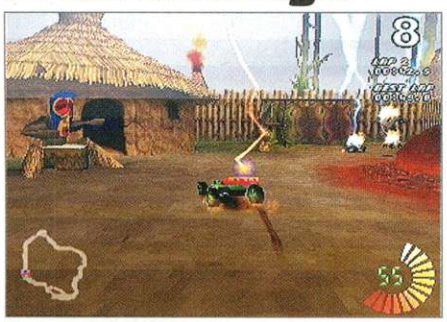
Nur wenn ihr unbedingt auf die Bundesliga-Lizenz, aktuelle Teams, authentische Trikots und Original–Stadien Wert legt, solltet ihr mit dem Kauf spekulieren. ■ *(sz)*

Genre	Sport
Anbieter	EA
Entwickler	EA Sports UK
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69.- DM

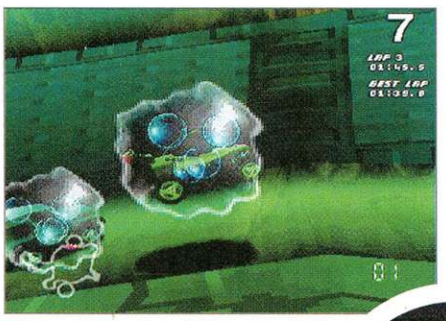


1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

RC Revenge



Vom Blitz getroffen: Ein Konkurrent hat euch mit einem Gewitter-Special erwischt.



Das witzigste Gimmick im ganzen Spiel: Euer Wagen ist einer Luftblase gefangen.

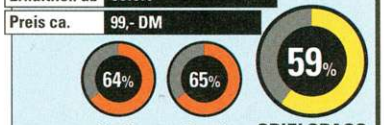


Umgestiegen: Jetzt geht's im Boot weiter.



Acclaim gibt nicht auf: Der Publisher glaubt beharrlich an den Erfolg seiner Spielzeugautos – und schieben trotz des mäßigen *Re-Volt*-Erfolges eine Fortsetzung nach. Der deutlichste Unterschied zum verspielten Vorgänger: die Kulissen. Anstatt durch Vorgarten und Vorstadt-Szenerie zu preschen, geben die ferngesteuerten Spaßmobile diesmal in bunten Fantasy-Kulissen Gas. Wer sich die Mühe gemacht hat, für das Wettrennen seiner Spielzeugautomobile aufwendige Szenarien wie Dschungel, Azteken-Tempel oder Wildwasserbahn aufzubauen, ist uns zwar schleierhaft – aber atmosphärisch sind die 3D-Aufbauten allemal. Warum's aber trotz toller Kulisse und fantasievoller Specials wie Blitzgewitter oder Magnetstrahl kein Spielspaß-Brenner ist, verrät bereits die erste Probefahrt: Die Hintergründe belasten die 3D-Engine so sehr, dass für flüssiges Fahren keine Performance mehr bleibt. Pech für den Fahrer, denn anstatt mit Vollgas durch die Pampa zu brettern, verpasst ihm das rucklige Fahrgefühl eine Vollbremsung nach der nächsten. Ein Manko, das euch besonders in kritischen Augenblicken auf die Palme bringt: Ihr haltet seit Minuten glücklich den ersten Platz – bis euch der Special-Blitz erwischt. Ihr fliegt mit Karacho aus der Kurve, und vor lauter Ruckel-Schluckauf bekommt ihr den Wagen nicht mehr rechtzeitig auf die Fahrbahn: ärgerlich! Denn auch wenn die Polygon-Prachtbauten einiges hermachen, so sind sie doch nicht ohne Fehler. Egal ob im Championship-, im Practice- oder im Time-Trial-Modus: Die Auflösung ist sogar für PlayStation-Verhältnisse niedrig, und von der Verzerrung bis zum Texturausfall sind fast alle 3D-Fehler Programm. Schade: Ein Titel mit Potential, aber der nötige Feinschliff fehlt. ■ *(rb)*

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	99,- DM



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

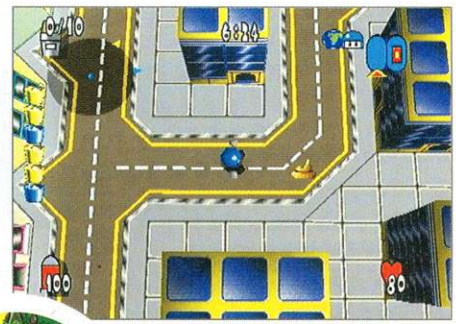
Team Buddies



Dank des Briefings am Levelanfang, wisst ihr stets, wen oder was ihr plattzumachen habt.



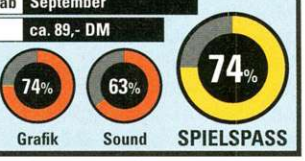
Auge um Auge, Zahn um Zahn: Mit der guten alten Gatling kriegt ihr (fast) jeden Gegner dran.



Na da freut sich doch das Soldatenherz: Heut steht ausnahmsweise nicht Töten auf dem Plan sondern Scheiße einsammeln.

Im Buddy-Land herrscht Friede, Freude, Eierkuchen. Doch das Glücksbärchi-Feeling endet schlagartig, als ein gigantischer Würfel den Himmel verdunkelt und unzählige Kisten auf die Bewohner herabregnen lässt. In den Kisten befinden sich die verschiedensten Ballermänner. Die tödlichen Spielsachen erfreuen sich sehr schnell allgemeiner Beliebtheit und verwandeln das ruhige Land in eine Rambo-Nation. Nun sollt ihr mit den Waffen wieder Frieden schaffen. Im VR-Modus erlernt ihr alle Fähigkeiten, um euer bis zu vier Buddies starkes Team gegen den Feind zu führen. Neben Bauanweisungen stehen euch Offensiv- und Defensiv-Befehle offen. Im Anschluss geht es gleich in die Schlacht. Dort erstellt ihr auf eurem Baufeld mittels verschiedener Kistenkombinationen die unterschiedlichsten Buddies und Waffen. Die zum Bau benötigten roten Kisten gibt es reichlich, die wertvollen blauen findet ihr nur selten. Eine von ihnen in jeden Bauprozess eingefügt, macht aus allem eine aufgemotzte Version. Eure Missionen bestehen aus Primär- und Sekundärzielen. Um weiterzukommen, müsst ihr beide erfüllen. Die sieben Welten werden je durch eine witzige Rendersequenz eingeleitet. Jede neue Welt wartet mit zusätzlichen Buddies und Waffensystemen auf. Trotz vielfältiger Missionen liegt der Schwerpunkt auf dem Plattmachen von Gegnern. Gespielt wird das Ganze aus der Third-Person-Perspective (wahlweise auch Vogelperspektive). Wem es alleine zu langweilig wird, der kann sich im Mehrspielermodus via Splitscreen mit bis zu drei weiteren Gegnern duellieren. Das Spiel lässt für Taktik kaum Spielraum. Daher ist es für Action-Puristen, die der hohe Schwierigkeitsgrad nicht stört, genau das Richtige. ■ *(fe)*

Genre	Action/Strategie
Anbieter	Psygnosis
Entwickler	Camden Studios
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 89,- DM



1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene und Profis

Super Magnetic Neo



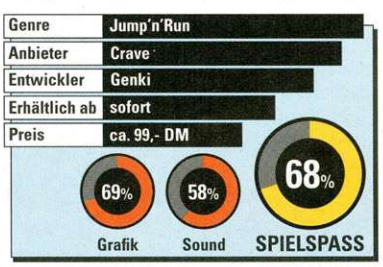
Lässt sich ganz schön hängen: Magnetmänniken Neo hat ein anziehendes Wesen.



Alles Gute kommt von oben: Neo klebt sich mit seinem Magneten an die Seilbahn.

Er ist klein, er ist magnetisch, er trägt modische Strampelhosen, hat ein Grinsen auf dem Gesicht, ein Thermometer im Hinterkopf.... kurzum: er macht sogar dem Suppenkasper aus der japanischen Nudel-Werbung Konkurrenz. Trotzdem ist bei Neo Köpfchen Trumpf: seine unterbelichtete Birne ist nämlich magnetisch. Je nachdem, ob ihr auf den geradlinigen 3D-Hupfkursen einen roten oder einen blauen Level-Baustein findet, schaltet ihr einen von zwei unterschiedlichen Magneten ein – und schon wird euer Held wie von Geister... äh... Magnethand angezogen. Mal überquert ihr mit Neos famoser Anziehungskraft Abgründe, mal stoßt ihr aufdringliche Monster ab, mal lasst ihr euch von einem gallertartigen Polygon-Paket in den Himmel katapultieren – die Einsatzmöglichkeiten von Neos Magnet-Magie sind fast unbegrenzt. Trotzdem will keine rechte Laune aufkommen: Die Levels sind zu geradlinig, die Gegner zu uninspiriert und der Held selber für europäische Breitengrade eine Spur zu abartig. Ergo: Nur für Fans skurriler Nippon-Kost geeignet. ■ *(rb)*

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Crave
Entwickler	Genki
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Analog | VMU 3 Blöcke | Vibration Pak | VGA-kompatibel

Spirit Of Speed 1937



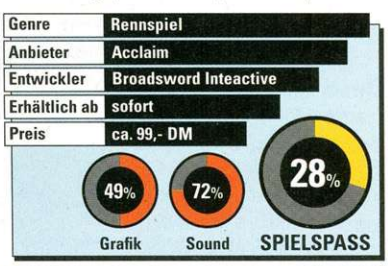
Als die Bilder laufen lernten – nur im Stillstand wirkt die Grafik ansprechend.



Selbst in der Cockpitansicht mag keine so rechtes Geschwindigkeitsgefühl aufkommen.

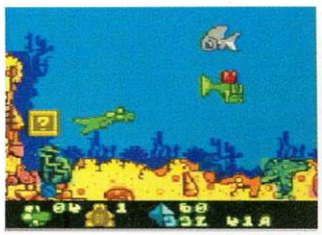
Mit diesem Rennspiel sollt ihr die Anfänge des Motorsports in den 30er Jahren erleben können. Tollkühne Kisten in Zigarren-ähnlichem Design, bis zu 330 km/h schnell – schon damals steigerten sich die Piloten in Bugatti, Alfa Romeo und Co. in einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Davon weiß *Spirit Of Speed* leider gar nichts zu vermitteln. Die träge Grafikengine bewegt sich bei einem maximalen Teilnehmerfeld von fünf (!) Wagen häufig kurz vor dem Framerate-Kollaps, schade um das an und für sich teils ziemlich gelungene Design der neun historischen Original-Strecken. Gerade das Niveau einer geplatzten Zylinderkopfdichtung erreicht die CPU-Gegner-AI, Handheld-Qualitäten offenbart die eigenwillige Steuerung. *Spirit Of Speed 1937* liest sich abgekürzt S.O.S. – damit wäre eigentlich schon alles gesagt. ■ *(sg)*

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

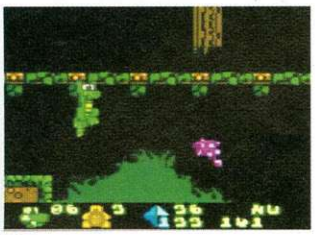


1-2 Spieler | VMU | Analog | Vibration Pak | Texte deutsch | Für Niemanden

Croc



Hi? Wo? Croc hat's gern feucht...



Und jetzt noch 'nen Tarzan-Schrei!

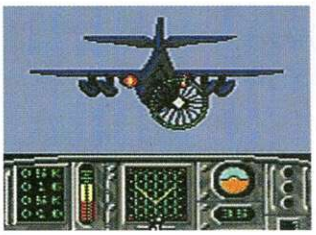
Croc und kein Ende – ist das schuppige Reptil eben noch auf PlayStation gehüpft, muss es nun die Handheld-Gobbos vor dem gierigen Oberfiesling Baron Dante retten. Der hat aus purer Willkür nämlich die friedliche Gobbo-Insel überfallen – und *Croc*s wollige Freunde allesamt eingekerkert. Natürlich bleibt jetzt die ganze Rettungsarbeit wieder einmal an euch hängen, deshalb schwimmt, springt und sprintet ihr durch vier ungemütliche Welten, sammelt schützende Kristalle ein ... um am Ende dem Baron in den miesgelaunten Hintern zu treten. Obwohl Krokodile in freier Wildbahn nicht gerade als Sprungtalente bekannt sind, hat *Croc* mit dieser wichtigsten Jump'n-Run-Bedingung keinerlei Probleme – im Gegenteil! Nicht zuletzt durch schnelle Sprungeinlagen spielt sich das 2D-*Croc* ungewohnt rasant. Wer euch in die Quere kommt, kriegt die Pixel-Visage mit einem Schwanzhieb neu geformt oder wird per Stampf-Attacke ungespitzt in den Textur-Boden gerammt. Entwickler Virtuacraft liefert mit *Croc* einen würdigen Jump'n-Run-Vertreter ab – auch wenn es ein bisschen an Innovation mangelt. ■ *(sk)*

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	THQ
Entwickler	Argonaut/Virtuacraft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

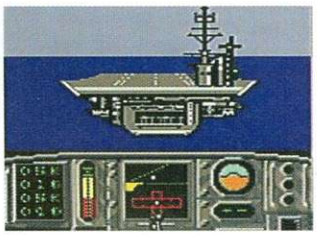
65% Grafik · 78% Sound · 74% SPIELSPASS

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

F-18 Thunder Strike



Einziger Lichtblick: Das Auftanken.



Als Standbild hui, im Spiel aber pfui!

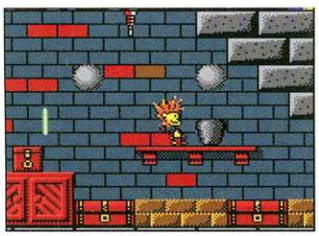
"Über den Wolken ... muss die Grafik wohl pixelig sein ..." – ein GB-Flugsimulator? *F-18 Thunder Strike* versucht, realistisches Top-Gun-Feeling auf den fuzzligen Handheld-Screen zu bringen. Leider bleibt es allerdings auch nur bei einem "Versuch"... Nachdem ihr euch für Arcade- (Ballern only) oder Simulationsmodus (Start-Flug-Landung) entschieden habt, hebt ihr mit dem Pixel-Kampfjet auch schon ab – die Instrumententafel dabei immer im Visier. Befindet sich euer Jäger in der Luft, schaltet ihr per Navigationskarte nacheinander alle herumwuselnden Sprite-Fliegerchen durch und zerlegt sie per Minigun oder Lock-On-Missile in tausend Pixel. Leider orientiert sich das Handling dabei nicht im Geringsten an "richtigen" Jets, wär da nicht die Instrumenten-Tafel, könntet ihr auch in einem VW-Käfer durch die Luft jagen. Zusammen mit der ruckeligen Grafik, den hässlichen Sprite-Gegnern und der mangelnden Abwechslung fehlt es *F-18 Thunder Strike* also an allem, was bei einer Flugsimulation Spaß machen sollte – schade! ■ *(sk)*

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Morning Star
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

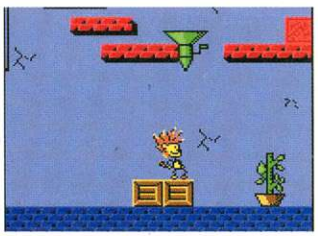
35% Grafik · 19% Sound · 31% SPIELSPASS

1 Spieler | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger

Jay & die Spielzeugdiebe



Roar! Löwe Jay ist verdammt süß.



Soviel zum Thema "Simple Level"...

Wenn man RTL Glauben schenken darf, interessieren sich Aliens – gelinde gesagt – einen Dreck für uns Menschen, geschweige denn für unser kümmerliches Planetchen. Was die kleinen grünen Biester wirklich wollen sind ... Spielsachen! Zumindest in *Jay und die Spielzeugdiebe*, denn hier muss KRTL-Löwe Jay das Diebesgut in 39 Leveln wieder zusammensuchen. Dafür hüpft er in bester Jump'n-Run-Manier über Plattformen, schwimmt durch Unterwassertunnel und "bewirft" die garstigen Gegner mit "Grr"-Sprechblasen. Zwischen den einzelnen Abschnitten sorgen vier Minigames für Abwechslung, während eingesammelte Power-Up-Bohnen euren Pixel-Tiger höher springen lassen (sind wir dabei die einzigen, die an üble Blähungen denken...?). Um es kurz zu machen: *Jay und die Spielzeugdiebe* ist ein Jump'n-Run-Fließbandprodukt, wie es im Videospiel-Buche steht! Das Leveldesign ist gähnend langweilig und die piepsige Musikuntermalung derart nervig, dass ihr den Game Boy schon nach wenigen Minuten an die Tischkante klatscht. Höchstens notorische *Jay*-Fans und arbeitslose Löwenbändiger spielen probe. ■ *(sk)*

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	THQ
Entwickler	Eclipse/RTL Playtaiment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

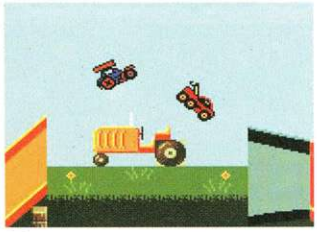
64% Grafik · 42% Sound · 50% SPIELSPASS

1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger

Stunt Track Drivers



Born .. to be .. wihihihihild!



Gewagte Stunts sind hier Standard.

"*Micro Machines* meets *Motocross Maniacs*": So könnte der Untertitel von *Stunt Track Driver* lauten. Denn die "Spiel-Rennbahn"-Simulation mit der Hot-Wheels-Lizenz bietet euch Stunts, kuriose Strecken und jede Menge kleine Autos – ganz wie die beiden Vorbilder. Mit einem von fünf Hi-Speed-Flitzern geht es einmal quer durch das Haus – darunter Schlafzimmer, Keller oder Hinterhof. Leider hat der virtuelle Bahnaufsteller ziemliche Pfusch-Arbeit geleistet, denn eure Rennstrecke besteht eigentlich nur aus einem Haufen wild zusammengestellter Einzelteile. Hier ein Loch, da eine Sprungschanze – das schreit doch geradezu nach wilden Stunts... Per Überschlag oder Seitwärtsdrehung verdient ihr euch Bonuspunkte, die zusammen mit der Endplazierung euren Platz auf dem Siegertreppchen bestimmen. Reines Rasen bringt also genauso wenig wie übermäßig riskante Stunt-Einlagen! Leider bietet euch *Stunt Track Driver* jedoch in allen Bereichen nur Durchschnitt: Die Grafik ist mäßig, der Sound durchwachsen und das Spielprinzip leider zu simpel, um wie bei *Motocross Maniacs* für längere Zeit begeistern zu können. ■ *(sk)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Mattel Media
Entwickler	Lucky Chicken
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

49% Grafik · 56% Sound · 65% SPIELSPASS

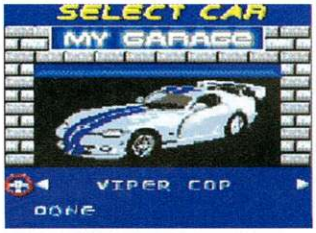
1-2 Spieler | Passwort | Dialogkabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Test Drive 6

GAME BOY COLOR



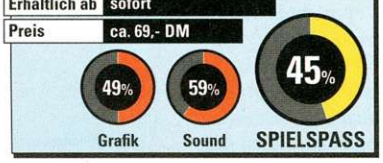
Optisch nicht gerade beeindruckend...



Yes! GB-Cops fahren Dodge Viper!

Autos zum Träumen sind auf der PlayStation schon lange keine Seltenheit mehr – und durch die *Test Drive*-Lizenz könnt ihr euch ganz wie beim "großen Bruder" nun auch auf dem Game Boy mit allerhand Sportwagen eindecken: Vom beliebten Audi TT bis zur rassigen Dodge Viper gibt's genug Möglichkeiten, die virtuelle Kohle in eine ordentliche Portion "Protz" zu investieren. Leider fangen hier auch schon die Kritikpunkte an – alle Wagen fahren sich während des Spiels nämlich gleich mies. Wenn ihr mit eurem Sprite-Boliden über die Streckentextur tuckelt, kann von "Handling" oder gar "Kollisionsabfrage" keine Rede mehr sein – regelmäßige Crashs in Verbindung mit hilflosem Gegensteuern heißt hier die Devise. Rast ihr als Sieger über die Ziellinie, dürft ihr das Auto eurer Wahl mit zusätzlichen Tuning-Punkten bedenken – die sich auf das simple Spielprinzip (ein Finger auf dem Gas-Button, mit dem anderen gegenlenken) allerdings nur marginal auswirken. Fazit: *Test Drive 6* kann zwar einige Features bieten, doch Rennspiel-Fans finden besseres! ■ *(sk)*

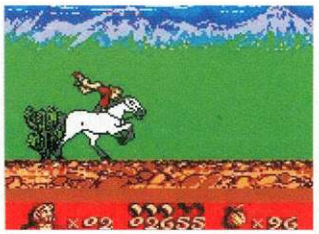
Genre	Rennspiel
Anbieter	Cryo Interactive
Entwickler	Xantera
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



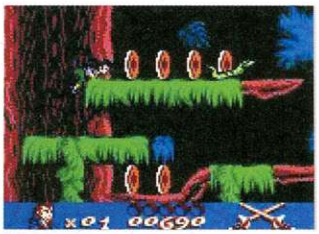
1 Spieler | Batterie | Texte deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

The Road to El Dorado

GAME BOY COLOR



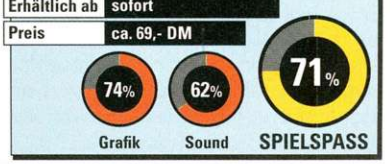
Hoppe, hoppe Reiter - wenn er fällt, dann ... verbiegt sich Tulio die Visage.



Sportlich: Hangeln und klettern gehört ebenfalls zum Move-Repertoire.

Miguel und Tulio sind Gauner, wie sie im Buche (bzw. am örtlichen Hauptbahnhof) stehen – allerdings von der "netten Sorte"! Mit Betrügereien verdienen sie sich ihr täglich Brot, bis sie vom Goldfieber gepackt werden. Doch anstatt wie auf den großen Konsolen-Brüdern durch Adventure-Szenarien zu hetzen, müsst ihr in der Game-Boy-Color-Version von *The Road to El Dorado* knifflige Jump'n'Run-Sequenzen bestehen. Hier springt und flitzt ihr mit dem (hübsch animierten) Charakter eurer Wahl durch vier thematisch unterschiedliche Level, sammelt Goldmünzen ein und piekst herumwuselnde Gegner mit dem Pixel-Degen aus dem Bildschirm. Meistens markiert dabei ein besonders wichtiger Gegenstand (z.B. Stücke der Schatzkarte) das Ende des Abschnitts – zur Auflockerung erwarten euch zwischen den Levels mehrere Minigames.Der Jump'n'Run-Kenner merkt sofort: Hier wird euch altbewährte Genre-Kost geboten – Film-Fans mit Handheld-Faible greifen trotzdem zu! ■ *(sk)*

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



1 Spieler | Passwort | Ubi-Key-Unterstützung | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger

Hype the Time Quest

GAME BOY COLOR



Drache, grün, 1 DS, scheckheftgepflegt, inkl. Sattel zu vermieten!



Einmal Schweinshaxn bitt'schön! Auf der Oberwelt geht's ruhiger zu...

Polypropylen-Ritter Hype hat zwei große Sorgen: Erstens ist er aus Plastik und zweitens hat ihn sein finsterer Gegenspieler – mit dem bezeichnenden Namen "Schwarzer Ritter" – in die Vergangenheit entführt. Während das Kunststoff-Problem unseren Hype jedoch sprichwörtlich "kalt" lässt (schließlich teilt er diese Sorge mit allen anderen Bewohnern der Playmobil-Welt), müsst ihr ihm bei letzterem gehörig unter die Pummelärmchen greifen. In insgesamt vier verschiedenen Zeitepochen jagt ihr dazu allerlei magischen Gegenständen hinterher – vornehmlich nach altbekannter Jump'n'Run-Machart. Lediglich "zwischen" den Levels dürft ihr *Zelda*-like auf einer kleinen Oberwelt herum spazieren – für eine Handvoll Plastiks (so die örtliche Währung) könnt ihr hier zusätzliche Energietränke, Informationen oder neue Waffen kaufen. Obwohl Grafik und Leveldesign stark an *The Road of El Dorado* erinnern, weiß die Mischung aus Adventure und Jump'n'Run zu gefallen ... ein Meilenstein der Handheld-Geschichte ist *Hype the Time Quest* jedoch nicht! ■ *(sk)*

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



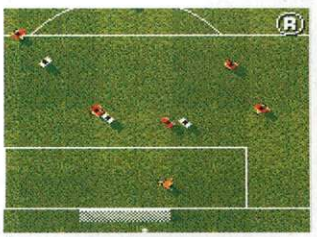
1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

DSF Fussball Manager

GAME BOY COLOR



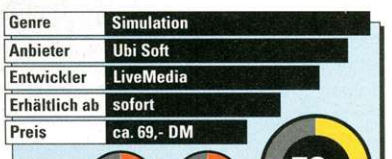
Selbst Taktik oder Aggression eurer Spieler lassen sich festlegen.



Ameisen-Tango. Der fuzzelige Spiel-Modus ist nicht gerade augenschonend!

Ein Fußball-Manager für den Game Boy Color? Sachen gibt's, die gibt's nicht – und dank Ubi Soft gibt's die jetzt sogar zu kaufen! Im Vergleich zum Genre-Kollegen *DSF Fußball* bietet die "Manager"-Variante ausführliche Trainings-Optionen. Schließlich wollen eure Mannen trainiert, bezahlt und ärztlich versorgt werden – und falls euch die Pixel-Sportler zu sehr auf den Geist bzw. die Brieftasche gehen, verschachert ihr sie einfach per Transfer-Bildschirm an den nächstbesten Jugendclub! Sobald ihr euch erfolgreich durch den Menüwald gekämpft habt, müsst ihr auf dem Pixelgrün des Fußballfeldes selbst Hand bzw. Bein anlegen – eure Mannschaft will schließlich nicht nur organisiert, sondern auch dirigiert werden. Leider spielt gerade hier der kleine Handheld-Screen mit seinen 3-Pixel-Sprites gegen euch, viel zu oft verliert ihr die Übersicht. Doch nicht zuletzt dank des guten Management-Modus kann *DSF Fußball Manager* zumindest kurzweilig begeistern – probe spielen! ■ *(sk)*

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



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

Last Blade



↑ Klein, aber oho. Das Baseball-Minigame macht einen Heidenspaß!



↑ Fans feuriger Flammenfaust-Gefechte kommen bei *Last Blade* auf ihre Kosten...



↑ Einziges echtes Grafik-Manko: Die farbarme Hintergrundgrafik.



↑ Euren Kämpfer könnt ihr mit den gesammelten Extras ausrüsten.

Wenn auf dem NGPC auch nicht gerade ein Festival der Genres gefeiert wird, kann man ihn wenigstens als beste tragbare Beat'em-Up-Plattform bezeichnen. - Nahezu monatlich bekommen wir von Genre-Profi *SNK* eine Handheld-Perle nach der anderen serviert. *Last Blade* (die NGPC-Zusammenfassung der beiden Neo-Geo-Teile) ist da keine Ausnahme – die Samurai-Metzelei verbindet auf bewährte Weise Technik und Gameplay zu einem harmonischen Ganzen. Im Vergleich zur hauseigenen Konkurrenz setzt *Last Blade* jedoch weniger auf Geschwindigkeit und Kraft, sondern vielmehr auf eine ausgefeilte Counter-Technik. Viele Angriffe lassen sich mit der entsprechenden Verteidigungs-Kombination aushebeln und sogar gegen den Angreifer verwenden – fast wie ein zweidimensionales *Dead or Alive 2*. Kämpfer und Kampfsystem sind dabei zwar weder so charismatisch wie in *King of Fighters R2* noch so beeindruckend wie bei *SNK vs. Capcom*, doch als Ergänzung lohnt es sich allemal! Und was beim Gros der Game-Boy-Massenware schon fast eine Markierung im Kalender rechtfertigt, gehört bei SNK sowieso zum guten Ton: Euch erwarten wieder einmal unzählige Bonus-Features! Neben einem Survival-, einem Vs.- und einem Time-Attack-Modus könnt ihr nicht nur spezielle Items freispielen sondern sogar in einer umfangreichen Gallery-Option wühlen und hier herrlich shoppen gehen. Hübsche Bilder, Special-Moves, Plot-Infos und neue Optionen – das alles gibt's jedoch a: nur in japanisch und b: nur für den, der vorher im Spiel ordentlich Gegner verdroschen und Punkte gesammelt hat. Wem das alles immer noch nicht reicht, dem spendiert SNK zwei zusätzliche Minigames. Nicht zuletzt aufgrund dieses Feature-Overkills hat sich *Last Blade* den silbernen Hi-Score verdient. Wer allerdings nur ein einziges Beat'em-Up für seinen NGPC sucht, sollte dennoch lieber zu *SNK vs. Capcom* greifen! ■ *(sk)*

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

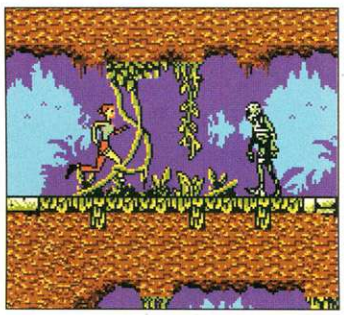
Silber

74% Grafik | 72% Sound | 80% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Dialogkabel | Texte englisch / japanisch | Für Anfänger bis Profis

Tomb Raider

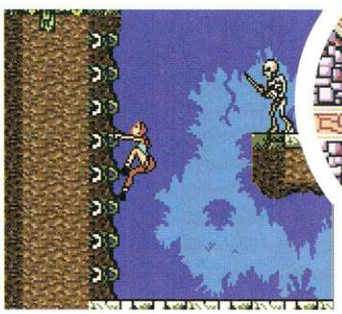
GAME BOY COLOR



↑ „Faule Sau!" Auf die Mumie mit Gebrüll!



↑ Säbelschwingende Skelette kennen Fans schon aus dem letzten PS-Teil...



↑ Rennen, springen, klettern ... fehlt eigentlich nur noch der Striptease-Button!



↑ Ein scharfer Blick zeigt's: Lara rasiert sich unter den Pixel-Achseln!

Tomb Raider-Fans atmen auf ... und Lara-Hasser bekreuzigen sich: *Tomb Raider* für den Game Boy hat endlich unsere Redaktion erreicht! Für die einen ein Grund zur Freude, für die anderen der endgültige Beweis, dass es keinen Videospiel-Gott gibt – doch wir können jetzt schon guten Gewissens behaupten, dass sich selbst Skeptiker die neuesten Lara-Abenteuer ruhig einmal anschauen sollten! Zwar sind mit der verkleinerten Optik auch die zwei hervorstechendsten Merkmale von Mrs. Croft auf Körbchengröße A geschrumpft, doch der 2D-Touch steht unserer flinken Grabräuberin überraschend gut zu Gesicht. Brillant animiert rennt, springt, hangelt und schießt ihr euch durch wunderschöne Level-Katakomben, sammelt Medipacks ein oder löst Rätsel nach dem Schalter/Schlüssel-Prinzip. Die 25 unterschiedlichen (auf 3 Buttons gelegten) Bewegungen verlangen euren Fingern dabei einiges an Koordination ab, und leider viel zu oft habt ihr stärker mit dem richtigen Move-Kommando als mit den zahlreichen Gegnern zu kämpfen.

Parallelen zum PC- und 16-Bit-Klassiker *Prince of Persia* sind dabei mehr als offensichtlich – und das ist auch nur verständlich: Blickt man nämlich einmal hinter die 3D-Fassade der Polygon-Abenteuer, ist das grundlegende Spielprinzip dasselbe, das auch schon vor einigen Jahren dem persischen Prinzen zu 2D-Ruhm verholfen hat.

Dank des flotten Scrollings bleiben euch unliebsame Überraschungen wie beim (Bild-für-Bild umschaltenden) Genre-Kollegen allerdings erspart! Wer sich also einmal auf Retro-Kurs begeben möchte, sollte "Unser-aller-Darling" eine Chance geben – auch wenn er *Tomb Raider*-Titel am liebsten rituell verbrennen würde! ■ (sk)

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	THQ/Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Silber

93% Grafik | 55% Sound | 82% SPIELSPASS

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

Evolution II: Far Off Promise



Die transparenten Bodenplatten für Charakter-Platzierung: Angeschlagene Figuren positioniert ihr hinten.



Mehr Spass mit Magie! Die süsse Linear möbelt eure Truppe mit Heil- und Regenerations-Sprüchen auf.



Ihr verlasst die sonst übliche Iso-Ansicht und beobachtet Held Mag von hinten.

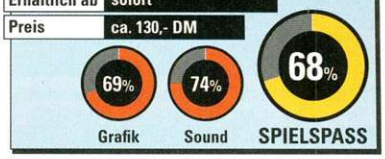
Ganz schön dreist: Da marschiert Manga-Held Mag-Launcher jetzt schon zum zweiten Mal durch japanische Rollenspiel-Dungeons, aber eine Verbesserung war er den Sting-Designern nicht wert. Eine kleine 3D-Stadt als Ausgangsbasis für eure Abenteuer, possierliche Polygon-Monster, zufällig zusammengewürfelte Korridor-Konstruktionen und rundenbasierte Hack'n'-Slay-Gefechte: *Evolution II* bietet wie der Vorgänger routinierte Rollenspiel-Kost – an sich der perfekte Dungeon-Ausflug für zwischendurch. Aber wofür, bitteschön, ein zweiter Teil? Monster, Helden, Waffen, Spezialfähigkeiten, Musikstücke, Texturen: Das meiste kennt ihr schon aus dem ersten Teil, allein die Simpel-Story um die Vergangenheit der lieben Linear ist wirklich neu. Und weil's wie schon im Erstling keine vorgegebenen Schauplätze, sondern nur Verliese aus dem Zufalls-Editor gibt, ist's im Grunde ein und dasselbe Spiel – und für alle Besitzer des ersten Teils bestenfalls ein schlechter Scherz. So schaut nur rein, wer notorischer Sammler und *Evolution*-Neuling ist.

Eigentlich schade drum: Denn wie schon Teil 1 ist auch Far Off Promise ein nettes Spiel. Sympathische Helden, dynamische Kämpfe, geschickt ausbalancierte Spezialattacken und zuckersüßes Drumherum: Die bunte Rasselbande zieht jeden RPG-Spieler mit Niedlich-Faible sofort in ihren Bann. Und wenn das Spielkonzept noch so banal ist: Die gelungene Mischung aus Charakter-Training und Monster-Vertrimmen fesselt.

Trotzdem: Eine überflüssigere Rollenspiel-Fortsetzung ist uns noch nicht untergekommen. Für so viel Innovations-Armut gibt's prompt einen satten Prozent-Abzug: Aus 78% für *Evolution* werden 68% für *Evolution 2* – Strafe muss sein! ■ *(rb)*



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ubi Soft / ESP
Entwickler	ST!NG
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

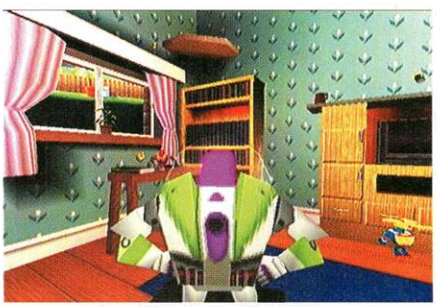


1 Spieler | VMU 10 Blöcke | Analog | Vibration Pak | Texte englisch | Sprachausgabe japanisch

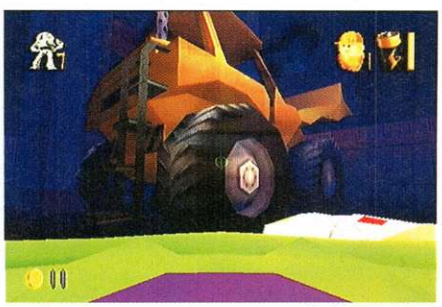
Toy Story 2



„Was wollt ihr damit sagen - ich bin nicht der Hauptheld...?"



„Buzz Lightyear, immer zur Stelle!" - Aus der 3rd-Person-Perspektive bewundert ihr euer Spielzeugreich!



Fleißige Handwerker? Fehlanzeige - diese Baustelle ist verlassen. Irgendwo gibt's wohl Freibier...

Und schon wieder *Toy Story 2*! Nach der guten PlayStation- und der technisch miserablen Nintendo 64-Fassung schwirrt uns pünktlich im 3-Monats-Konvertierungstakt nun als letztes noch die Dreamcast-Version ins Laufwerk. Und offensichtlich haben die Entwickler von den Fehlern der 64-Bit-Vergangenheit gelernt, denn die Framerate geht auch bei weitläufigen Arealen nicht in die Knie. Allerdings kann man das wiederum auch erwarten, denn die Polygon-Grafik wurde zwar an die höhere Dreamcast-Auflösung angepasst, greift allerdings immer noch auf die (teils recht klobigen) 3D-Objekte der PlayStation-Version zurück. Grafische Höhenflüge solltet ihr also nicht erwarten – hier gibt's lediglich Mittelklasse. So ganz konnte es Entwickler Traveller's Tales dann allerdings wohl doch nicht lassen: Während die technische Umsetzung stimmt, ist die Analog-Steuerung auf der Konvertierungs-Strecke geblieben. Der Stick reagiert viel zu aggressiv, um Space-Ranger Buzz noch intuitiv steuern zu können – schon nach kurzer Zeit greift ihr entnervt zum digitalen Steuerkreuz!In spielerischer Hinsicht ist immerhin alles beim Alten geblieben: Noch immer vereint *Toy Story 2* alle Markenzeichen der Genre-Prominenz: Jede Menge Minigames, knifflige Balance-Akte und überall versteckte Items (hierbei besonders wichtig: Die Level-öffnenden Pizza-Planet-Chips) erinnern stark an Rare-Hits wie *Banjo Kazooie* oder *Donkey Kong 64*. In Verbindung mit den lustigen FMV-Schnipseln und einer gehörigen Portion Toy Story-Flair kann die Spielzeug-Hatz deshalb zumindest kurzweilig begeistern. Schließlich ist "gut geklaut" immer noch besser als "mies selbstgemacht"! Dreamcast-Besitzer mit Hang zu knuffigen Jump'n'Runs können also beruhigt einen Blick riskieren – bahnbrechende Neuerungen oder gar Innovationen solltet ihr allerdings lieber nicht erwarten. Und wer gar nur genügend Geld für einen einzigen Genre-Vertreter übrig hat, der greift sowieso zu Rayman2! ■ *(sk)*

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 129,- DM



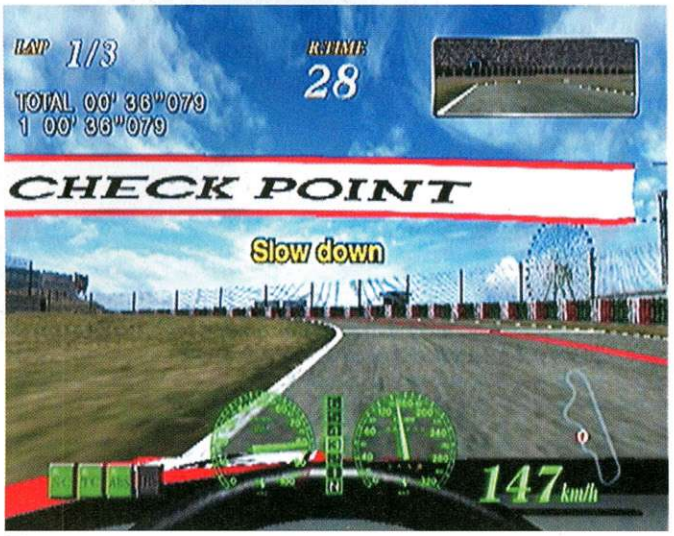
1 Spieler | VMU 11 Blöcke | Vibration Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Fortgeschrittene

F355 Challenge



Dreamcast

Will man im gänzlich übersättigten Rennspiel-Genre noch für Aufregung sorgen, bedarf es schon eines ganz besondern Titels. F355 Challenge ist wahrlich aufregend, in jeglicher Hinsicht – so oder so.



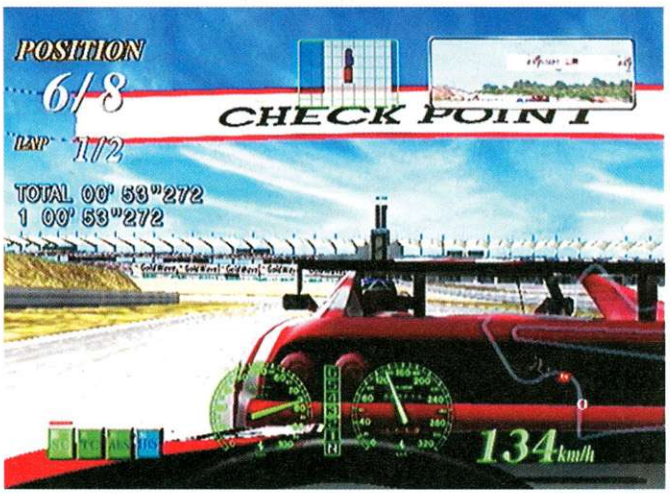
Im Training erlernt ihr die Strecken in vorbildlicher Manier.



Ohne IBS werden euch im Training die Bremsbereiche in Zackenform verdeutlicht.



Auf dem Radar neben dem Rückspiegel erkennt ihr, wie knapp ihr am Gegner dran seid.



Fahrt ihr einem Gegner zu heftig ins Heck oder knallt ihr gegen ein Hinderniss, reduziert sich eure Geschwindigkeit im schlimmsten Fall auf nahezu Stillstand!



Das Geschwindigkeitsgefühl entrspricht nicht den von vielen Arcade-Racern maßlos übertrieben inszenierten High-Speed-Räuschen, sondern ist nachvollziehbar realistisch.

Leicht verunsichert nahmen wir das Famitsu-Review mit einer an und für sich vernichtenden Wertung von 29/40 Punkten für *F355 Challenge* zur Kenntnis. Zumindest, bis wir in der Übersetzung des Tests nachlesen konnten, was denn den japanischen Kollegen an *F355 Challenge* gar nicht gefallen hat: Hauptsächlich der vermeintlich hohe Schwierigkeitsgrad. Ups, was haben die Nippon-Jungs denn erwartet? Zählt doch das Automaten-Vorbild in Sachen Fahrphysik zum Realistischsten, was man sich im Rennspielbereich nur vorstellen kann. Egal, wir haben unsere eigene Meinung zur DC-Konvertierung, und die ist letztlich ein bisschen euphorischer.

Start your Engines

Die gesamte Menüführung ist komplett in Englisch, Verständnisprobleme sind praktisch ausgeschlossen. In den „Game Settings" kalibriert Ihr auf einer Skala von –3 bis +3, wie direkt oder verzögert die Lenkbefehle von Pad oder Lenkrad ausgeführt werden. Ihr bestimmt, welche der Assist Functions (Stabilizer Control - SC, Traction Control - TC, Anti Blockier System - ABS, Intelligent Braking System - IBS) im Novice-Schwierigkeitsgrad aktiv sind und platziert den Cursor über dem für euch wichtigsten Icon. In drei Stufen variabel ist das Checkpoint-Zeitlimit im Arcade-Modus, mit Magic Weather wissen wir – ganz ehrlich – noch nix anzufangen. Über die Handicaps "Heat – Aid – Simulation" legt ihr fest, ob und wie





Mit Vollgas rast das Feld in Log Beach Richtung erster Schikane. Während der Ferrari vor uns schon auf der Bremse steht, versuchen wir uns in Kampflinie innen durch zu mogeln.

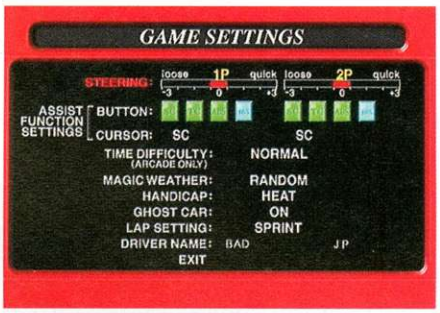


Beim Beschleunigen im Normalfall chancenlos, schnappt ihr euch die Gegner durch späteres Anbremsen. „Lehnt" euch bei solchen Manövern ruhig frech an die Karosse des Gegners an.

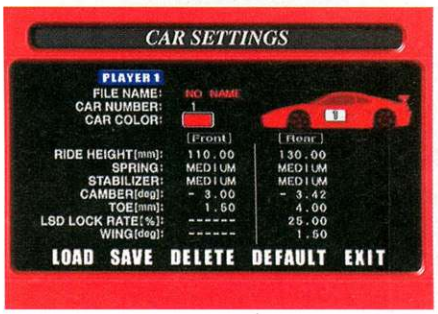
schnell der Zurückliegende im Zwei-Spieler-Modus aufholen kann. Für alle Rennen gegen die Uhr ist das Ghost Car gedacht. "Sprint – Grand Prix – Endurance" definieren die Rundeanzahl, auch euren Spiel(er)-namen gebt ihr hier ein. Für die Konfiguration des Controllers stehen die Menüpunke „Device Settings" und „Analog Calibration", *F355* unterstützt neben dem Standard-Pad auch Segas Original Lenkrad oder Interacts V3. An den analogen Voreinstellungen braucht ihr in beiden Fällen nichts zu justieren – die passen optimal. Besitzer eines 16:9-Fernsehers freuen sich über optionales widescreen in „sound&screen". Erst wenn ihr ein paar Rennen gefahren habt, ist es sinnvoll, die „car settings" zu nutzen, um den F355 dann eurem bevorzugten Fahrstil entsprechend abzustimmen. Fahrzeugnummer und Farbe sind Spielereien rein optischer Natur, hingegen wirken sich Veränderungen an Bodenfreiheit, Fahrwerkshärte, Sturz und Flügelstellung nicht deutlich, aber doch spürbar auf Fahrverhalten und Rundenzeiten aus. In den Driving Datas werden all' eure Rekorde festgehalten, sowohl die erreichten Punkte in den Meisterschaften wie auch die Top 5-Rundenzeiten zu jedem Kurs, Schwierigkeitsgrad und Modus.

Arcade & more

Wie aus der Spielhalle bekannt, stehen euch im Arcade-Modus mit Motegi, Suzuka (Short und komplett), Monza, Sugo und Long Beach fünf Kurse bzw. sechs Rennen zur Auswahl. Ihr entscheidet Euch für Novice oder Intermediate, in letzterem Schwie-



Die komplette Menüführung ist in Englisch. Einzig die minimale japanische Sprachausgabe während der Rennen werdet ihr nicht verstehen.



Für den Anfang sind Veränderungen an Heckflügel und Stoßdämpfern in den „Car Settings" völlig ausreichend.



Die fünfte Bonusstrecke haben wir innerhalb der zwei Testtage leider nicht knacken können.



Im Zwei-Spieler-Modus stehen zwei Varianten...



... und drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl.

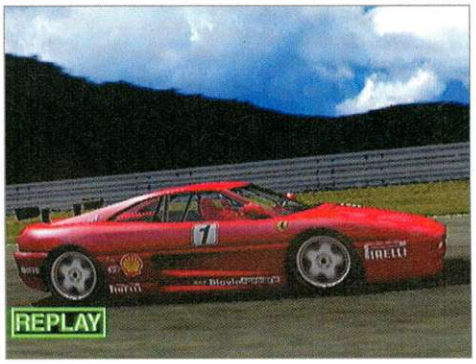


Der blaue Kollege ist einer eurer Hauptkonkurrenten und scheint oft einen Tick schneller als euer Bolide.









Die Replays sind etwas mager ausgefallen und präsentieren nur wenige Renn-Highlights.

rigkeitsgrad schaltet ihr manuell und müsst auf die intelligente Bremshilfe verzichten. Kurs-Rookies erlernen im Training die jeweiligen Streckenspezifikationen. Mit einem "Training Start" aus dem Off startet die virtuelle *F355*-Fahrschule. Auf dem Asphalt ist die Ideallinie leuchtend rot markiert, Kurvenrichtung und –geschwindigkeit werden in Sprache und Schrift angekündigt. Deaktiviert ihr das IBS, werden zudem die Bremszonen als Zacken in der Ideallinie schraffiert sowie langsamer zu fahrende Streckenbereiche signalisiert. Sind bestimmte Streckenanforderungen erfüllt, gibt's ein symbolisches "Perfect". Verlasst ihr das Training, landet ihr zunächst wieder im Hauptmenü – das ist in Sachen Benutzerführung sicher ziemlich umständlich geraten. Also, wieder den Arcade-Modus aufrufen, um im Driving gegen Uhr und Ghost Car anzutreten. Der CPU-Ferrari ist ein hervorragender Indikator für wettbewerbsfähige Rundenzeiten. Schafft ihr es, das Ghost Car hinter euch zu lassen, könnt ihr euch bestens vorbereitet ans eigentliche Rennen wagen. Ihr fahrt gegen sieben nahezu gleichwertige CPU-Piloten, die in der stets gleichen Startaufstellung mit euch gegen die Uhr und um einen Platz unter den ersten Drei kämpfen. Gelingt Euch das, werden mit Atlanta, Laguna Seca und Nürburgring nach und nach weitere Kurse frei. Die vierte Bonusstrecke Sepang erhaltet ihr, wenn ihr im Championship über alle Strecken hinweg ebenfalls als Minimum Dritter die Ziellinie passiert, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Maximal 15 Punkte bis hin zu immerhin noch einem Pünktchen für den letzten Platz könnt ihr pro Rennen einfahren. Zwischenspeichern dürft ihr während der Meisterschaft nicht, was speziell über die endurance-Distanz unverzeihlich ist. Dafür steht euch hier das Setupmenü offen. Ihr solltet auf allen Strecken mit langen Geraden grundsätzlich einen flacheren Heckflügelwinkel als vorgegeben einstellen. Nur im „Single Play" kommt ihr in den Genuss der Bonuskurse, hier habt ihr völlig freie Streckenwahl und kein störendes Zeitlimit am Auspuff kleben. Gleiches gilt für den Zwei-Spieler-Splittscreen-Modus, der mit konstanten 60 fps läuft. Schlussendlich lässt *F355* Duelle auch per Link-Kabel zu – dumm nur, dass das Teil noch nirgends erhältlich

Ferrari 355 - Ein Traum in *Rot*

Motorbauart:	V-Motor
Zylinderzahl:	8
Hubraum:	3496 ccm
Leistung kW(PS):	280 (380) bei 8200 1/min
max. Drehmoment:	360 Nm
Länge/Breite/Höhe:	4250/1900/1170 mm
Leergewicht:	1350 kg
0 - 100 km/h:	5 s
0 - 140 km/h:	8,3 s
Höchstgeschwindigkeit:	295 km/h
Grundpreis (neu):	214.000 DM







➡ ➡ Die Texturen der Bonusstrecken wie hier im Atlanta-Oval reichen weder qualitiativ noch farblich an die der Originalstrecken heran.



⬆ Die aktiven Fahrhilfen am unteren linken Bildrand lassen sich während der Rennen beliebig zu- oder wegschalten.



ist. Online wird's keine Rennen geben, einzig Rundenzeiten stehen im Wettbewerb.

Realismus pur

In *F355* bewegt ihr euch ausnahmslos auf Originalstrecken, die in polygonalem Design noch nie detaillierter zu bestaunen waren. Zwar wirken die 1:1 umgesetzten Coin-op-Kurse letztlich etwas schöner als die zusätzlich für die Heimversion programmierten, aber das betrifft in erster Linie die Farbgebung, die teilweise etwas zu grell erscheint. Die meisten der Strecken sind euch aus vielen anderen Rennspielen bekannt, in *F355* erlebt ihr sie trotzdem völlig neu. Laguna Seca beispielsweise gleicht nun wie im Realen einer wilden Achterbahnfahrt. Ihr bewegt euren Ferrari immer knallhart am Limit, rast schwungvoll Steigungen hinauf und schlängelt Euch am höchsten Streckenpunkt durchs "Korkenzieher-S". Anfangs seid ihr versucht, die Kurse möglichst spektakulär driftend zu absolvieren. Bald aber merkt ihr, dass das zwar Spaß macht, aber nicht sonderlich schnell ist. *F355 Challenge* versteht sich als ernsthafte Fahrsimulation, dementsprechend solltet ihr den italienischen Renner bewegen. Wie in der *F355*-Fahrschule gelernt, bremst ihr den Boliden vor Kurven so ab, dass ihr diese in einem Zug ohne großartiges Gegensteuern durchfahren und im Scheitelpunkt schon wieder maximal beschleunigen könnt. Weiches, rundes Fahren statt hektisch am Lenkrad zu rudern beweist den Profi. Vor Kurvenkombinationen wählt ihr die Geschwindigkeit so, dass ihr die folgenden optimal ein- und ausfahren könnt – ansonsten rutscht ihr haltlos von der Piste. ■ *(sg)*

⬆ Wir sind dafür, Laguna Seca ab sofort in Laguna Sega um zu benennen.



⬆ In Atlanta sind die Steilkurven deutlich überhöhter als in Motegi, was schnellere Geschwindigkeiten zulässt.

fun meint:

Wer kein Verständnis für ernsthaft simulierten Rennsport in allerprächtigstem Arcade-Design aufzubringen imstande ist, der sollte *F355 Challenge* meiden wie die schnelle "Kippen-holen"-Fahrt an die Tankstelle zur Rush Hour. Zu realistisch ist die Coin-op-Umsetzung, als dass 08/15-Zocker das in dem Titel schlummernde Potenzial wirklich erkennen könnten. Manch' einen stört ja schon das Fehlen der Außenperspektive. Schon mal ein Auto im Realen von außen gesteuert? Naja, egal. Allen anderen aber erfüllt AM2-Chef Yu Suzuki einen spielerischen Traum. Spannungsgeladene Renndramatik bis hin zur letzten Runde (ich hasse den Gelben!), verpackt in die schönste Rennspielgrafik der Videospielgeschichte, unterlegt mit infernalischem Ferrari-Achtzylinder-Sound – *F355 Challenge* ist ein Fest für die Sinne.

Genre	Fahrsimulator
Anbieter	Sega
Entwickler	AM2
Erhältlich ab	sofort
Preis	Ca. 129,- DM

93% Grafik · 86% Sound · 93% SPIELSPASS

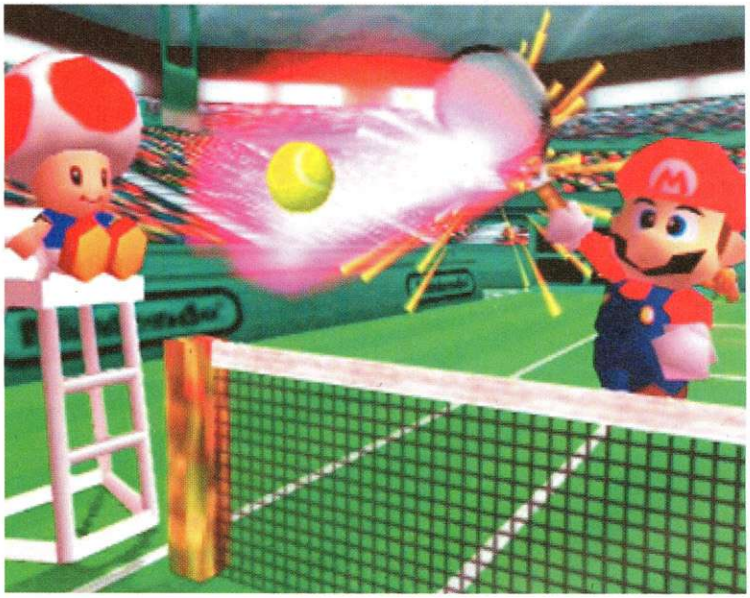
1-2 Spieler | VMU 22 Blöcke | Lenkrad | Vibration Pak | Texte englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Mario Tennis 64



Spiel, Satz und Sieg - die Jagd auf kleine, gelbe Filzkugeln ist eröffnet!

Der klassische Wimbledon-Rasen lässt sich noch am Besten spielen – wenig Drall, aber dafür schweineschnell!



Gebt's dem gelben Stück! Nein, nicht Pikachu - dem Ball! Im genial geschnittenen Replay lasst ihr eure Glanzparade noch einmal Revue passieren.

Mit dem Erscheinen von *Mario Golf* kombinierte die Nintendo-nahe Spieleschmiede Camelot Software anspruchsvolles Spieldesign und intuitives Golf-Handling mit einer besonderen Prise Charme, der sich selbst Hobby-Totengräber mit Hang zu Blutopfern und nächtlichen Friedhofsbesuchen kaum entziehen können: Dem Charme der Mario-Clique.

Geben wir's doch einfach zu: Wem ist beim Anblick von Toad, Donkey Kong Jr. oder Yoshi noch niemals ein schüchternes "Süß!" über die Lippen – oder zumindest durchs Hirn – gehuscht? Eben!

Und *Mario Tennis 64* fängt (übrigens unter wachsamen Augen von Mastermind Shigeru Miyamoto) genau dort an, wo *Mario Golf* aufhört – als guter Einspieler-Titel, der im Multiplayer-Modus zu Hochtouren aufläuft! Schließlich spielt man Tennis maximal zu viert gleichzeitig, während ihr euch beim Golfen höchstens nacheinander die Klinke .. äh, den Schläger in die Hand gebt. Wir dürfen also gespannt sein, ob *Mario Tennis 64* an die Erfolge des Kart-Vorgängers anknüpfen kann.

Kein Kinderspiel?

Die ersten Geh- bzw. Spielversuche gestalten sich allerdings schwieriger als erwartet, schließlich gibt sich der selbstbewusste (und durch *Virtua Tennis*-Erfahrung in seinem Selbstvertrauen gehörig gestärkte) ***fun***-Redakteur nicht mit Kinderspielchen ab - und entscheidet sich letztendlich für einen Gegner des "Expert"-Schwierigkeitsgrades... Ein paar Minuten (und unzählige undefinierbare Geräusche) später wird deshalb in einem unbeobachteten Moment schnell auf den leichteren "Hard"-Kontrahenten umgeschaltet, nur um sich wiederum kurz darauf vom kompletten Kollegenstab beim Anwählen des "Normal"-Modus auslachen zu lassen...

Was wir euch mit dieser kleinen, aber peinlichen Geschichte sagen wollen? *Mario Tennis 64* ist trotz seines knuddeligen Charmes und des fehlenden Realismus ein knallhartes Spiel – das euch in den beiden beschriebenen Modi so einige Nerven kosten wird!

Gib Filz, Alter!

Dabei ist gerade das Handling beinahe so intuitiv wie bei der *Virtua-Tennis*-Konkurrenz: Während ihr mit den A- und B-Buttons für den richtigen Schlag sorgt, verändert ihr durch gleichzeitiges Drücken einer Analog-Stick-Richtung sowohl Schlagweite als auch –richtung. Gekonnte Spieler entlocken ihrem Polygon-Knirps auf diese Weise verschiedene Lobs, Volleys und Rückhand-Schläge (die cartoon-like durch eine "Power"-Animation vorbereitet werden und dem Ball im Flug einen schicken Schweif verleihen). Einziges Manko: Wo ihr beim "erwachsenen Bruder" auf das wesentlich genauere Digital-Steuerkreuz zurückgreifen könnt, verweigert diese Handling-Methode beim Nintendo-Sprössling ihren Dienst – gerade Anfänger werden deshalb im Eifer eines hektischen Linienspiel-Gefechts öfters mal den ein oder anderen Ball sprichwörtlich "verhauen".

Sportliche Alternativen

Mario Golf

(Test in fun 10/99, Wertung: 80%)



Die Mario-Variante des ansonsten eher bierernsten Rasensports begeistert besonders durch die einfache Handhabung und das putzige Design. Handheld-Fans können die Game-Boy-Version mit dem N64-Modul koppeln und neue Charaktere freischalten.

Mario Kart 64

(Test in fun 02/97, Wertung: 83%)



Die Nintendo 64-Fortsetzung des auch heute noch brillanten SNES-Klassikers *Mario Kart* konnte leider nicht ganz an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen – kann jedoch gerade im Mehrspieler-Modus lange begeistern.

Mario Party

(Test in fun 06/99, Wertung: 55%)



Nintendos Partygame *Mario Party* sollte als Multiplayer-Feuerwerk einschlagen, wurde aber dank langweiligem Spieldesign und verwirrenden Minigames schnell zum Staubfänger im Regal der Videospiel-Läden. Mittlerweile gibt es in Japan schon einen zweiten Teil.

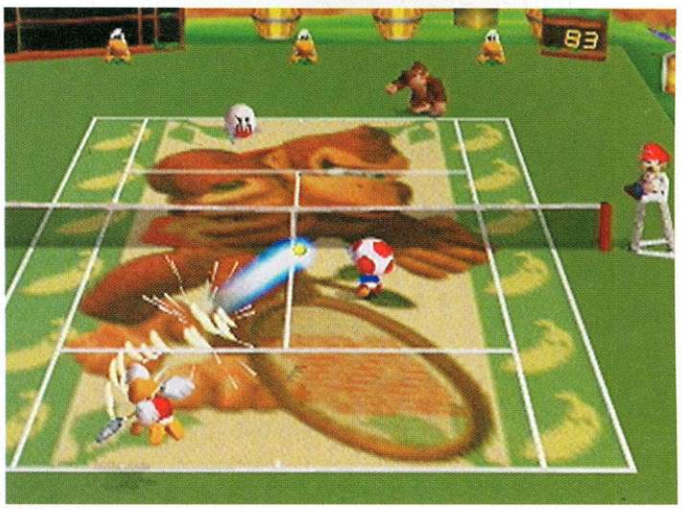


"Born to be bad" – oder: Wenn dem Charakter-Designer die Ideen ausgehen! In Mario Tennis 64 taucht Luigis böser Gegenspieler zum ersten Mal in der Polygon-Geschichte auf. Sein Name? Waluigi! Sein Bruder? Wario! Noch Fragen? Nein...





Strike! Mit dem roten Panzer, den sich Donkey Kong grad unter den Pelz gerissen hat, dürfte der folgende Satz kein Problem mehr sein...



Soviel zum Thema "Liebevolle Animation": Der fliegende Koopa-Troopa lässt beim Aufschlag fleissig Federn...

Mehr als "nur" Tennis?

Klar: Mario wäre nicht Mario, wenn unser allerliebster fetter Klempner neben dem "Hauptspiel" nicht auch noch für allerhand Zusatz-Spielereien gesorgt hätte! So könnt ihr auch hier wieder aus zahlreichen Spielmodi wählen, die allerdings weit über den Status eines "simplen Bonusgames" hinausreichen: Im Exhibition-Modus wählt ihr zwischen Einzel- oder Doppel-Turnier, stellt einen, drei oder fünf Sätze ein und entscheidet euch für 2 oder 6 komplette Spiele. Im Gegensatz zu *Virtua Tennis* ein klarer Vorteil – dort habt ihr lediglich die Möglichkeit zu einem einzigen Spiel! Natürlich könnt ihr auch gleich nach "Höherem" streben und euch im Tournament-Modus auf die Jagd nach dem Siegespokal machen ... hier erwarten euch drei unterschiedliche Turniere mit jeweils drei Runden.

Soweit zum "Standard"-Spiel, doch jetzt wird's bunt: Im "Ring Shot"-Modus müsst ihr den friedlichen Filzball während eines laufenden Spiels durch freischwebende Ringe prügeln – je nach Einstellung entweder nach Ringen, Punkten oder Zeit. Ein ganz besonderer Spaß, vor allem sobald sich mehr als ein Spieler vor dem Bildschirm befindet!

Die zweite Tennis-"Abart" von *Mario Tennis 64* erinnert stark an die Bowser-Stage von *Super Mario 64* – und genau so heißt sie auch! In eben jener Bowser Stage wurde das Spielfeld auf einer beweglichen Steinplattform direkt über einem Lavasee aufgehängt, ganz wie zu "alten" Mario-Zeiten. Und als ob dieser wippende Court nicht schon schwierig genug zu meistern wäre, haben die Entwickler noch eins drauf gesetzt: Über dem Netz befinden sich die aus *Mario Kart 64* bekannten Regenbogen-Kisten. Erwischt ihr eine dieser Kisten mit dem Ball, könnt ihr euren Gegenspielern mit klassisch-fiesen Waffen Marke Schildkrötenpanzer, Blitzattacke oder der guten, alten Bananenschale das Tennis-Leben schwer machen. Die wohl spaßigste, wenn auch nur im Ein-



Wie der Vater, so der Sohn: Die Donkey-Kong-Familie auf dem Dschungel-Platz.

spieler-Modus anwählbare Option ist allerdings die "Piranha Challenge". Hier bespucken euch vier Piranha-Pflanzen abwechselnd mit Bällen, die ihr anschließend per Schläger auf die Gegenseite schleudern müsst – wo allerdings schon ein Gegner nur darauf wartet, sie auf euch zurückzupfeffern. Chaos pur! ■ *(sk)*



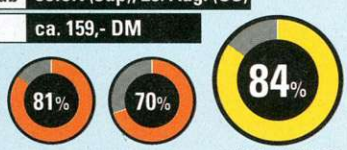
fun meint:

Mario Tennis 64 **ist neben** ***Perfect Dark*** **und** ***Chu Chu Rocket*** **definitiv DAS Spiel für gesellige Multiplayer-Abende. Doch selbst falls ihr unter chronischen Blähungen leidet - oder aus anderen Gründen keine Freunde für den Mehrspieler-Modus zusammentrommeln könnt - kommt ihr dank vieler Minigames und nicht zuletzt der regelbaren Spieler-KI nicht zu kurz!**

Unnötig zu erwähnen, dass Verächter von Knuddel-Charakteren, schnuckligen Animationen und knallbunten Farben lieber einen weiten Bogen um ***Mario Tennis 64*** **machen ... und sich im nächsten Laden am besten ein Dreamcast samt** ***Virtua Tennis*** **kaufen.**

So oder so gibt es dieses Jahr jedenfalls keinen Grund, den Schläger im Schrank zu lassen!

Genre	Fun-Sports
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Camelot Software
Erhältlich ab	sofort (Jap), 28. Aug. (US)
Preis	ca. 159,- DM



1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Masochisten

Excitebike 64



Das blecherne Nageln der Zweitaktmotoren, der beißende Geruch von verbranntem 1:25er Benzingemisch und der aufgeschleuderte Dreck grobstolliger Motocrossreifen, das ist die Welt von Excitebike 64!



Benutzt der Spieler den Turbo zu lange, erhitzt sich der Motor. In der Zeit, in der die Engine wieder abkühlen muss, fährt das Bike nur sehr langsam.



Neben Scott gehören auch noch Thor, KTM, Shoei und No Fear zu den Hauptsponsoren der virtuellen Motocross-Events.



Im Auswahlmenü könnt ihr das Outfit des Fahrers und die Farbe des Bikes bestimmen.



Für einen N64-Titel besitzt Excitebike 64 eine außergewöhnliche Fernsicht.



In solch einem Gedrängel kann es sehr schnell zu bösen Stürzen kommen.

Der Vater des legendären *Excitebike*, welches seinerzeit auf dem NES erschien, ist niemand geringerer als Shigeru Miyamoto, der sich für Videospielperlen wie *Mario*, *Zelda* oder *Donkey Kong* verantwortlich zeichnet. Die Arbeit an *Excitebike 64* überwachte Nintendos Entwicklerguru mit Argusaugen. Das Team von Left Field Production, allen voran Allen Fernandez (Designer/Producer) und George Simmons (Lead Artist), war für jede Idee und jeden Änderungsvorschlag seitens Miyamotos offen und dankbar. Eigentlich sollte *Excitebike 64* das Gran Turismo der Motocross-Simulationen werden. Dies gelang Allen Fernandez und seinem Team jedoch nicht ganz. Wohl nicht zuletzt aufgrund der straffen Führungshand und des "Ideenreichtums" von Shigeru Miyamoto wurde der Titel mit einer gehörigen Portion Arcadelastigkeit gewürzt.

Start your Engines

Excitebike 64 wartet mit insgesamt drei Standardspielmodi (Saisonmodus, Einzelrennen, Time Trial) auf. Bevor ihr euch auf eines der schicken Polygonbikes schwingt, müsst ihr einen von sechs zur Verfügung stehenden Piloten ("Jumpin'" Jim Rivers, "Tricky" Ricky Stern, Sarah "Sugar" Hill, Bobby "Big Dog" Malone, Nigel "The Duke" York, Vicky "The Vixen" Steele) wählen. Die abgebrühten Motorsportenthusiasten unterscheiden sich nicht nur durch ihr Outfit und Geschlecht, sondern vor allem durch ihre fahrerischen Qualitäten (Landung, Kurventechnik, Sprung, Turbo) voneinander. Jim Rivers aus Seattle ist beispielsweise ein Allroundfahrer, dessen Werte absolut ausgewogen sind. Ricky Stern aus dem sonnigen Kalifornien dagegen ist ein wahres Sprungwunder, allerdings lässt sein Talent, den Turbo seines Motorrads zu gebrauchen, eher zu wünschen übrig.

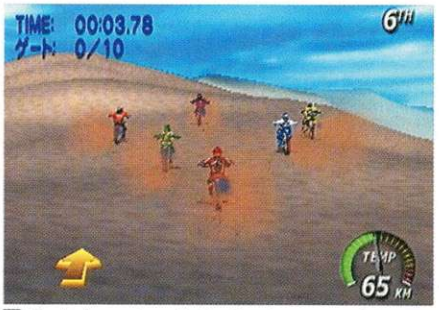
Der Saisonmodus ist in drei Klassen (80ccm, 125ccm, 250ccm) unterteilt. Nachdem ihr die erste Stufe, die aus zwei Runden zu je fünf Rennen besteht, erfolgreich beendet habt, steigt ihr in die nächsthöhere Klasse auf. Das 125ccm-Level ist in drei und das 250ccm-Level sogar in vier Runden, ebenfalls zu je fünf Rennen, aufgegliedert. Insgesamt erwarten euch 20 Strecken. Diese liegen rund um den Erdball verteilt und umfassen sowohl Outdoor- wie auch Hallenparcours. Die Motocrosshallen stehen größtenteils in den Metropolen dieser Welt, wohingegen die Offroad-Trails vermehrt in nicht besonders einladenden Gegenden wie dem Regenwald, einer alten Kiesgrube oder dem verschneiten Norden angesiedelt sind.

Extras so weit das Auge reicht

Darüber hinaus enthält *Excitebike 64* noch sechs weitere Extramodi, welche allerdings erst freigeschaltet werden müssen. Das Ziel des Freerides ist es, vereinzelte Wegpunkte abzufahren. Wenn ihr wollt, könnt ihr jedoch, ähnlich wie bei *Motocross Madness* für den PC, auch einfach quer durch die endlose Wüste heizen. In der Stuntshow muss man möglichst viele Punkte sammeln, welche der



Trotz der Sprachbarrieren ist der Track Editor sehr leicht zu bedienen.

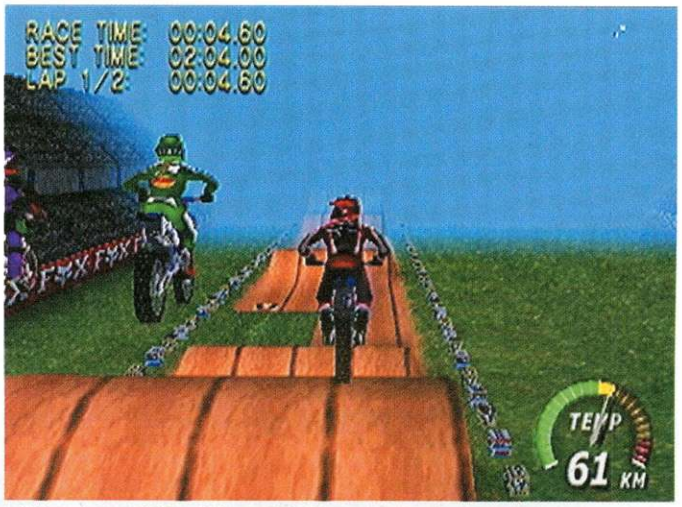


Dank eines automatischen Levelgenerators kann man so lange in der Wüste herumfahren, wie man möchte



Der Football-Modus ist eine reine Multiplayer-Spieloption.





Als die Pixel laufen lernten: Die 3D-Version des klassischen *Excitebike* lässt das Herz von Videospielnostalgikern höher schlagen.

Pilot durch das Vollführen waghalsiger Tricks erzielt. Insgesamt gibt es acht Standardmoves (No Hander, Fender Kiss, Nothing, Saran Wrap, Bar Hop, Nic Nac, Heel Clicker, Cliff Hanger), sowie einen Signature-Stunt für jeden Fahrer. Aktiviert werden die Tricks ähnlich wie bei *Wave Race 64* durch Bewegungsabfolgen des D-Pads bzw. des Analogsticks und der untersten Taste des C-Buttonblocks. Beim Hill Climb müsst ihr innerhalb von drei Minuten einen steilen, durch Checkpoints unterteilten Berg empor fahren. Dies hört sich leichter an als es in Wirklichkeit ist. Ganz besonders spaßig wird es im Football-Modus. Hier geht man nicht mit altgedienten Stollenschuhen, sondern mit einem aggressiven Zweitakter auf Torjagd. Für Nostalgiker hält Nintendo noch ein ganz besonderes Schmankerl bereit. Wer sich in der Saison tapfer gegen die Konkurrenz durchsetzt, wird mit dem original *Excitebike* für NES sowie einer 3D-Variante des Klassikers belohnt.

Auf die Technik kommt es an

Die Fahrphysik der Motocrossbikes ist sehr realistisch; um die wilden Pferdchen der giftigen Zweitakter zu bändigen, bedarf es schon einiger Übung. A- und B-Button dienen zum Beschleunigen bzw. Abbremsen. Mit der Z-Taste könnt ihr einen Turbo zünden, dessen Einsatz allerdings durch die Temperaturkontrollanzeige zeitlich begrenzt ist. In besonders steilen Kurven sollte man vorsichtshalber immer die Hand vom Gashebel nehmen und den rechten Shoulder-Button, mit dessen Hilfe sich der Fahrer in die Kurve legt, betätigen. Die Pisten sind mit Hügeln, Hubbeln und Schanzen nur so übersät. Um möglichst weit zu springen und perfekt in der Auslaufzone der darauffolgenden Erhöhung zu landen, sollte man den Turbo aktivieren und kurz vor der Absprungkante den Stick schnell nach hinten ziehen.
Extrem nervig wird es, wenn das eigene Zweirad mit Gegnern oder anderen Hindernissen kollidiert. Egal wie der Unfall zu Stande kommt, zu 80% wird der eigene Fahrer von seinem Motorrad abgeworfen. Dies kostet nicht nur wertvolle Sekunden, sondern auch reichlich Nerven.
Excitebike 64 beeindruckt vor allem durch seine technische Präsentation. Im Gegensatz zu vielen anderen N64-Titeln wird die Optik des Motocross-Racer kaum von undurchsichtigen Nebelbänken oder verschwommenen Texturen getrübt. Die Fahrer und ihre Maschinen bestechen durch gestochen scharfe Konturen und lebensnahe Animationen. Bei den Aufnahmen der Bewegungsabläufe sowie als technischer Berater stand dem Left Field Production Team der Supercross-Profi Brian Mason zur Seite. Der Motorensound hätte durchaus etwas aggressiver ausfallen können, dafür sind die Einwürfe des Kommentators, der jeden Platzierungswechsel aufgeregt bekannt gibt, umso gelungener. ■ *(ml)*

fun meint:

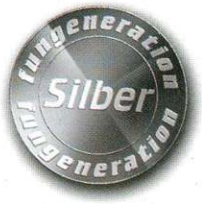
***Excitebike 64* hat das Potential, ohne Weiteres an den Erfolg des legendären Vorgängers aus dem Jahre 1984 anzuknöpfen. Technik, Gameplay und vor allem der Umfang des Titels lassen kaum Wünsche offen. Einzig der Schwierigkeitsgrad und vor allem die mehr als frustrierenden Kollisionsprobleme können hier und da zu kleinen oder auch großen Wutausbrüchen führen. Nach *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* kommt mit *Excitebike 64* wieder ein unterhaltsamer Vier-Spieler-Racer, der sich das Prädikat "besonders wertvoll" redlich verdient hat. *Excitebike 64* sollte schon allein wegen der integrierten NES-Version des Klassikers in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.**

Genre	Rennspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Left Field Production
Erhältlich ab	sofort (Jap)
Preis	ca. 150,- DM

81% Grafik
76% Sound
82% SPIELSPASS

1-4 Spieler | Memory Pack | Expansion Pack | Rumble Pak | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch

Street Fighter III:
Third Strike – Fight for the Future



Dreamcast

Es kam wie es kommen musste – Capcom findet immer wieder einen Vorwand für einen neuen Ableger der Street Fighter-Serie.



Die berühmte Zerstörungsorgie. Ein Schelm ist, wer Böses denkt! (Nein, wir haben nicht auf Pause gedrückt!)





Nach der Charakterwahl entscheidet man sich zwischen drei Special-Moves.

Im Auswahlmenü wird man übrigens von groovigen HipHop-Rhythmen begrüßt.



Der sinistere Q stellt einen der vier Neuzugänge im Spiel dar.



"Mitten auf die Zwölf!" – selten war ein Spruch passender.

Viele von euch erinnern sich vielleicht an den glorreichen Moment, als *Street Fighter II* sein Debüt auf dem guten alten Super Nintendo feierte. Mit bis zu 300,- DM wurde damals das japanische Importmodul gehandelt, und irrsinniger Weise griffen einige Hardcore-Fans tatsächlich so tief in ihre Taschen, um das edle Stück ihr Eigen nennen zu können. Das gnadenlos geniale Gameplay zog fast jeden in seinen Bann, was Capcom wahrscheinlich auch dazu veranlasste, ihre Zauberformel über mehrere Jahre auszudehnen.
Auch im neuesten Upgrade der *Street Fighter* Reihe besinnt man sich auf die Wurzeln des klassischen 2D-Beat'em Ups, anstatt in den hektischen Zufallswahnsinn der "Marvel Vs. alles und jeden"-Serie abzudriften. Für echte Profis kann ein klassisches *Street Fighter*-Match fast denselben taktischen Reiz wie eine Partie Schach haben.

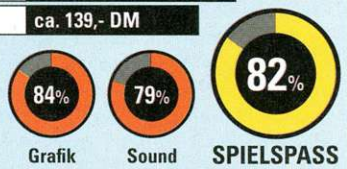
Wildeste Prügelorgien

Wer die Prügelorgie um Ryu und Ken seit der ersten Stunde verfolgt, wird sich über den Auftritt einer alten Bekannten freuen. Schenkelkönigin Chun-Li ist zurück! Die charmante Chinesin kämpft sogar wieder im altbekannten Outfit, was besonders den notorischen "Pause-im-richtigen-Moment-Drücken" unter euch ein warmes Grinsen ins Gesicht zaubern wird.
Neben Chun-Li gibt es aber noch echte andere Neuzugänge. Da hätten wir beispielsweise das wilde Karate-Mädel Makoto, den T-1000-ähnlichen Twelve, Modeopfer Remy und den mysteriösen Q. Wie immer wurden alle Charaktere in echter Zeichentrickfilmqualität animiert, jedoch immer noch nicht so hochauflösend dargestellt, wie wir uns das alle wünschen. Besitzer der VGA-Box werden hier eine besonders böse Überraschung erleben. Da ist es schon fast schade um die vielen neuen Hintergrundgrafiken, welche detailverliebter denn je dargestellt sind.
Des weiteren verfügt *Fight for the Future* über einen neuartigen System Direction Mode, der eine kleine Offenbarung für alle 2D-Puristen darstellen dürfte. Hier könnt ihr das gesamte Gameplay ganz nach euren Wünschen verändern und jede noch so kleine Feinheit einstellen. Kenner des "Multihit-Triple-Out-of-this-World-Counter-Level12-Chain-Combo-Defeater" werden sich hier besonders heimisch fühlen. ■ *(neVs)*

fun meint:

Wow - trotz der mittlerweile endlosen Zahl an *Street Fighter*-Titeln stellt sich hier tatsächlich der alte Charme der Serie wieder ein. Sehr löblich ist an dieser Stelle die Wiederaufnahme der kleinen Bonusrunden, in denen man zuerst einen netten PKW zu Klump dreschen darf und später noch seine Blocktechniken bei Seans Basketball-Attacken unter Beweis stellen muss. Positiv zu erwähnen sind die trotz datenintensiver Grafiken fast nicht vorhandenen Ladezeiten. Wer sich mit den hektischen Capcom-Prüglern der letzten Zeit nicht anfreunden konnte, wird hier definitiv mit offenen Prügler-Armen empfangen. Klar, ansonsten gibt's freilich nichts Neues zu vermelden, aber hat das eigentlich irgendwer erwartet?

Genre	Beat'em'Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	NTSC sofort
Preis	ca. 139,- DM



1-2 Spieler | VMU 3 Blöcke | Texte deutsch / japanisch | Sprachausgabe englisch / japanisch | Für Fortgeschrittene & Profis

Threads of Fate

Doppelter Einsatz: In Threads of Fate durchlebt ihr ein spannendes Abenteuer aus unterschiedlichen Blickwinkeln zweier Helden.



Immer für eine Spende zu haben: Die örtliche Kirche. Für besonders großzügige Gaben gibt's eine Belohnung!



Kräftige Beine: Wie in *Brave Fencer Musashi* dominieren Action- und Hupfelemente das Spiel.



Feste! Der Held wehrt sich mit der Axt, sein weibliches Gegenstück vertrimmt die Gegner mit goldenen Kampfringen.

Habt Ihr gerade noch an Bord eures *Front Mission 3*-Mechs die Welt vor dem Untergang gerettet, so entführt euch Squaresoft mit *Threads of Fate* in eine klassische Märchenwelt.

In Japan ist das Rollenspiel bereits letztes Jahr unter dem Namen *Dew Prism* veröffentlicht worden. Abgesehen von dieser Namensänderung hat sich inhaltlich jedoch nichts geändert: Ihr schnappt euch einen von zwei blauäugigen Helden und durchlebt mit jedem eine eigene Story. Rue ist auf der Suche nach einer magischen Reliquie, mit der er seine - von einem Dämon - ermordete Freundin Claire zurück ins Leben rufen will. Die Prinzessin Mint übernimmt den weiblichen Part: Sie sucht dieselbe Reliquie wie Rue, will damit aber ihre Schwester Maya aus dem Weg räumen, die ihr das Recht auf die Thronfolge streitig macht. Im Spielverlauf treffen Rue und Mint mehrmals in unterschiedlichen Situationen aufeinander. Je nachdem für welchen Charakter ihr euch entschieden habt, seht ihr die Geschichte aus seinem Blickwinkel - mehrmaliges Durchspielen ist also erwünscht. Ausgangspunkt eures Abenteuers ist das verschlafene Dorf Carona: Hier ruht ihr euch in einem Hotel aus, geht in den Shops auf Einkaufstour und plaudert mit den Einwohnern. Außerhalb der Stadt warten fiese Monster, dunkle Dungeons und Wälder auf euch. Die Gegner bezwingt ihr in Echtzeit, wobei sowohl Rue als auch Mint mit Schlägen auf die Feinde einprügeln. Außerdem besitzt jeder Spezialfähigkeiten: Mint beherrscht verschiedene Zaubersprüche, mit denen sie ihren Feinden einheizt und die sie zum Lösen von Rätseln einsetzt.

Dr. Jekyll & Mr. Hide

Rue verwandelt sich dagegen auf Knopfdruck in ein Monster, das er zuvor besiegt hat. Ob tollwütiger Tiger oder fliegender Gargoyle, mit den Zusatzfähigkeiten der Ungetüme löst Rue Puzzles, die er in normalem Zustand nicht bewältigen kann. In den Kämpfen profitiert er von der Schnelligkeit eines "Stingers" oder den ausgeprägten Sprungtechniken eines "Ootang".

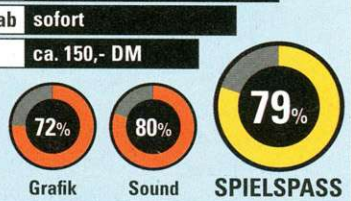
Mint hat mit alledem nichts am Hut: Sowie sie ein Monster vernichtet hat, wandert die Trophäe in ihren Rucksack. In der Stadt dreht sie den Kadaver dem nächsten Ladenbesitzer an und kauft sich für das Geld lieber eine bessere Ausrüstung.

In den Dungeons geht es in bester Jump'n'Run-Tradition auf Schatzsuche: Ihr springt über Felsblöcke hinweg, hüpft über Plattformen und tiefe Abgründe. Die Endgegner sind besonders zäh und benötigen häufig mehrere Versuche, bevor sie ins Nirwana einziehen. ■ *(fm)*

fun meint:

***Braver Fencer Musashi 2*? Nicht ganz. Obwohl *Threads of Fate* durchaus einige Gemeinsamkeiten mit dem säbelrasselnden Musashi hat, ist es ausgewogener. Das verspielte Charakter-Design ist erwachsener, und die beiden Helden verleihen den kurzweiligen Dialogen mit ihren lustigen Sprüchen mehr Spritzigkeit. Aufgrund der verschiedenen Fähigkeiten von Rue und Mint ist *Threads of Fate* sehr abwechslungsreich, auch beim zweiten Durchspielen. Die einfachen Puzzles sind wohldosiert in die lineare Handlung integriert. Harte Boss-Kämpfe zehren dagegen ebenso an euren Nerven wie verzwickte Sprung-Passagen. *Threads of Fate* ist als leichtgängige RPG-Kost mit Charme und Witz besonders für Anfänger geeignet.**

Genre	Action-Rollenspiel
Anbieter	Square Electronic Arts L.L.C
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 150,- DM



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Texte englisch | Für Anfänger

Walt Disney
World Quest: Magical Racing Tour

Dreamcast

Fun-Racing in Florida:
Kurvt mit den TV-Nagern Chip und Chap durch die Walt Disney World!



Was ist schief gelaufen? Diesmal hat's leider nur für den dritten Platz gereicht, stattdessen hat Grille Jiminy Cricket den Pokal eingeheimst.





Puh, das war knapp! Die beiden Gegenspieler rangeln sich – ihr prescht glücklich an den Streithähnen vorbei.

Euer Backenhörnchen ist unfreiwillig in die Tasse umgestiegen: Einer der anderen Racer hat das Geschirr auf die Strecken geschossen... und ihr seid prompt reingefahren!



Kitschige Kulissen wie im echten Walt Disney World: Auf dem Rock-Kurs werdet ihr von rauhen Gitarren-Riffs begleitet.



Kennen wir schon aus *Diddy Kong Racing*: Ihr fahrt über das Beschleunigungsfeld und bekommt einen Turbo-Boost.

Ein konkurrenzlos langer Titel – und dahinter verbirgt sich konkurrenzlos dreister Ideenklau: "Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht!" – das oder etwas ähnliches muss sich das Crystal Dynamics-Team gedacht haben, als es seinen frechen *Diddy Kong Racing*-Klon entwickelt hat. Denn hier wurde – vom Beschleunigungsfeld am Boden bis zum Luftballon für Extras – so ziemlich alles kopiert, was das große Vorbild hergab. An sich noch keine schlimme Sache – aber leider hat man vor lauter "Selbstbedienung" und kunterbuntem Disney-Drumherum das Wichtigste vergessen – ein ausgewogenes Strecken-Design. Zwar locken die dreidimensionalen Comic-Pendants der Disney-World-Attraktionen mit lebendiger Optik und stimmigen Musikstücken, aber dafür sind die Kurse reichlich konfus: Oft könnt ihr gar nicht erkennen, wo die Strecke weitergeht – und ehe ihr euch verseht, seid ihr mit Karacho gegen einen Baumriesen oder in eine Heavy-Metal-Deko gekracht. Und ist der Kurs mal übersichtlicher, ist er meistens gleichzeitig langweilig: Tanzende Wigwams und grölende Dinos sind zwar effektvolles Beiwerk – aber den kindgerechten Streckenverlauf können sie nicht aufwerten.

Nachwuchs-Stars

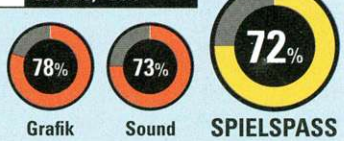
Alles schon gesehen, denkt ihr? Weit gefehlt! Wenn die Kurse für keine Überraschungen gut sind – die Helden sind es ganz bestimmt! Denn außer den beiden Backenhörnchen Chip und Chap oder der Pinocchio-Grille Jiminy haben wir keinen der Akteure wiedererkannt: Polly Roger, Oliver Chikly III, Bruno Biggs und Baron Karlott sind nur den aufmerksamsten Disney-Channel-Zuschauern und eingesiedelten US-Bürgern bekannt... der durchschnittliche Videospieler denkt bei dem Disney-Logo eher an Micky, Donald & Co. Aber Disneys Altstars müssen bei *Magical Racing Tour* leider draußen bleiben – schade drum!

So verzeichnet die Jagd nach den Einzelteilen einer magischen Maschine weder einen Innovations- noch einen Lizenzbonus. Was bleibt, sind die ansprechende Inszenierung und die idiotensichere Steuerung: zwischen Geisterhäusern, Grabsteinen und Sumpfgewächsen herumpreschen – ein blitzschneller und handlicher Spaß mit pfiffigen Specials. Fesselt vor allem die jüngsten Disney-Fans. ■ *(rb)*

fun meint:

Für Disney-Titel ist die Verfahrensweise Standard: Man klaut die besten Ideen aus dem jeweiligen Genre zusammen, versüßt das Ganze mit bekannten Comic-Gesichtern und verpackt es in einer soliden Technik – und schon rangieren die Wertungen der Fachpresse im oberen Drittel. Bei der *Magical Racing Tour* war die Rechnung alledings knapp: Der Lizenz-Bonus ist flöten gegangen (dafür sind die Charaktere einfach zu unbekannt), außerdem wurde manchmal gehörig geschlampt. Kratzige Sound-Samples, Aussetzer bei der Musik und der unfaire Einsatz gegnerischer Specials können euch den Spaß ganz schön vergällen. Eigentlich schade: Denn ohne diese Mankos wär's ein unbeschwertes Fun-Racer-Vergnügen – genau das Richtige für den kleinen Bruder.

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM



1-2 Spieler | VMU 3 Blöcke | Analog | Vibration Pack | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Vanguard Bandits



Battlemech und Pilot im Datendetail: Dank Punkteverteilung könnt ihr die Werte individuell gestalten.



Haben wir auf dem SuperNes schon besser gesehen: Die isometrischen Polygon-Schlachtfelder sind ein Witz.







Habt ihr euch via Menü für eine Attacke entschieden, wird eine spartanische Kampfanimation eingespielt.

Front Mission im Mittelalter: *Vanguard Bandits* versetzt euch in eine japanophile Fantasy-Kulisse – und mitten in das Cockpit eines archaischen Mech-Vehikels. Statt Laser oder Projektilgeschütz zückt der Vanguard-Mech blanken Stahl und geht mit Speer oder Zweihandschwert auf die Widersacher los. Die marschieren dann wie euer Mech Runde für Runde durch 3D-Terrain, und kommt's (ausreichend Bewegungspunkte vorausgesetzt) zur Feindberührung, wählt ihr aus belanglosen Standard-Optionen: Der Vanguard-Kämpfer attackiert, manövriert seinen Koloss in Verteidigungsstellung oder wirft einen Blick auf den Statusbildschirm – mehr ist nicht drin. Da fällt die Wahl nicht schwer – zumal's in den folgenden Kampfanimation aufs gleiche rauskommt.

Denn machen die Sprite-Mechs erst einmal den größeren Polygon-Kollegen Platz und ihr könnt das Spielgeschehen nicht mehr beeinflussen: Ihr schaut zu, wie sich Angreifer und Verteidiger über spartanische Textboxen wüst beschimpfen, weiter oben vertrimmen sich die dreidimensionalen Mech-Modelle. Über Erfolg bzw. Misserfolg eurer Aktion entscheiden die Attribute des Piloten: Werte wie Attack und Support verraten euch, wie sich der Charakter im Kampf schlägt und können bei einem Stufenaufstieg durch Punkteverteilung angehoben werden.
Das System ist bekannt – und erbärmlich präsentiert: Die 3D-Landschaft ist karg, die Sprite-Kämpfer zu fuzzelig, das System uninspiriert und die Dialoge klischeehaft. ■ *(rb)*

Genre	Strategie
Anbieter	Working Designs
Entwickler	Human
Erhältlich ab	sofort (USA)
Preis	ca. 130,- DM

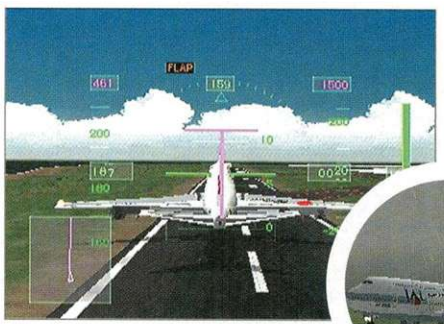


1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch

Jet de Go!



Auch bei Sturm und Regen muss der schwere 300 Tonnen Jumbo sicher gelandet werden.



Nach dem Abheben müsst ihr das Flugzeug im 20°-Winkel nach oben ziehen.



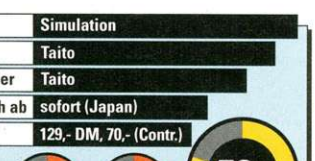
Ein Anflug auf den Flughafen Tokyo bei Nacht, ist ein ganz besonderes Erlebnis. Die Maschine setzt gerade mit den Rädern auf.



Alles analog: Dieser Extra-Controller ist dem Stick eines echten Flugzeug sehr real nachempfunden.

Auf dem PC sind sie keine Seltenheit mehr und hoch geschätzt, Konsolenfreunde wurden damit bislang nur spärlich bedacht: Die Rede ist von zivilen Flugsimulationen – ganz ohne knatternde MG und feindliche Flug-Action! *Jet de Go!* ist ein Teil der in Japan sehr bekannten Alltags-Simulations-Reihe: Bei Densha de Go! rast ihr z.B. mit japanischen High-Tech-Zügen durchs Land der aufgehenden Sonne. Bei *Jet de Go!* scheint euch selbige allenfalls in 10.000 Meter Höhe direkt ins Gesicht. Denn bei dieser aufregenden Simulation sitzt ihr am Steuerhorn einer riesigen Verkehrsmaschine wie Boeing 747-400 (Jumbo), DC-10, Boeing 767 oder einem etwas kleineren Turboprop Flugzeug der BAE Jetstream 31. Besonders Spaß macht *Jet de Go!* allerdings nur, wenn ihr den kleinen Zusatz-Controller mit Schubhebeln und Yoke (die Flugzeug-Variante eines Lenkrads) dazukauft. Das ist Realismus pur: Ihr steuert den großen Vogel wie ein echter Pilot.
In etwas abgespeckter Form bekommt ihr sogar ein "echtes" Cockpit geboten. Alle wichtigen Instrumente sind vorhanden - so fällt das Navigieren auf den ausschließlich innerjapanischen Routen nie schwer. Stets überwacht ihr den Höhenmesser, lasst das EFIS (zeigt die Route an) nie außer Acht und versichert euch, dass das Fahrwerk eingezogen ist. Punkte gibt's für akkurate Starts/Landungen und einen fehlerfreien Flug auf der vorgegebenen Route. Auch grafisch kann *Jet de Go!* überzeugen: Die Jets sind sehr detailliert, Steuerflächen bewegen sich und nachts scheint sogar das Licht in der Kabine. . Wir empfehlen *Jet de Go!* jedem Simulations-Fan. ■ *(ju)*

Genre	Simulation
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort (Japan)
Preis ca.	129,- DM, 70,- (Contr.)



1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Jet de Go-Flugcontroller | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Metal Slug 3





Für einen Preis von fast DM 1.000,- DM erhaltet ihr mit Metal Slug 3 ein lebendes Stück Videospiel-geschichte: Fulminante 2D-Action ohne Kompromisse!





Schnell weg: Die stählerne Festung frisst sich durch den Sand direkt auf euch zu.

In der Wüste wartet ein schickes 'Slug-Vehikel' auf euch - einsteigen und losfahren!



Alles Gute kommt von oben? Wohl kaum, also draufhalten und ballern!



Mit Eurem Standard-Schuss ist kein Blumentopf zu gewinnen

Seit vier Jahren verwöhnt die *Metal Slug*-Serie Neo Geo-Besitzer, die Wert auf außergewöhnliche Grafik und knallharte Action legen. Wer mit *Metal Slug 3* deshalb einen lauen Aufguss erwartet, der liegt völlig daneben. Das grundsätzliche Spielprinzip ist dennoch unverändert: Ihr schnappt euch einen von vier Söldnern und ballert in 2D-Stages alles weg, was euch vor die Flinte kommt. Hauptsächlich scrollt die Bitmap-Grafik von rechts nach links, wobei sie in einigen Situationen auch in die Vertikale geht.

Die Waffen liegen in den Stages in Form von Symbolen herum. Durch Aufsammeln nehmt ihr die neue Waffe mit, deren Munitionsvorrat begrenzt ist. Lediglich euer Standard-Schuss, den ihr aus einer mickrigen Knarre abfeuert, besitzt unendlich Munition. An Extrawaffen gibt es u.a. Maschinengewehre, Granat-, Flammen- und Raketenwerfer. Die Gegner sind zwar meistens Soldaten, doch machen auch verweste Zombies, eklige Rieseninsekten und vermoderte Mumien auf euch Jagd. Auf eurem Weg zum Endboss stolpert ihr regelmäßig über riesige Zwischengegner, von denen euch einige sicher noch aus vorherigen Episoden bekannt sind.

Ballermann de luxe

Reicht eure normale Feuerkraft nicht aus, so stehen euch unterschiedliche Vehikel zur Verfügung. Zwar ist auch ihre Nutzung zeitlich begrenzt, doch gewähren sie Schutz vor feindlichen Schüssen und ballern mit extra viel Power. Ihr steigt in den altbekannten *Metal Slug*-Panzer, hüpft auf einem wilden Strauß herum, taucht mit einem U-Boot in die Tiefsee hinab oder düst mit einem Jet durch die Luft.

Die auffälligste Neuerung von *Metal Slug 3* sind die vielen Abzweigungen innerhalb eines Levels. Statt geradlinig hindurch zu laufen, nehmt ihr bei jedem Durchgang eine andere Route. Geht ihr in einen düsteren Tunneleingang, so setzt ihr den Kampf "unter Tage" fort. Springt ihr stattdessen auf ein Schiff, dann segelt ihr auf dem Wasser weiter. Einige Routen sind leicht zu erkennen, während andere gut versteckt sind. Wie üblich hocken in jedem Level gefesselte Geiseln auf dem Boden, die ihr unbedingt befreien solltet.

Denn schließlich winkt für jeden Überlebenden ein stattlicher Bonus. Wer möchte, kann *Metal Slug 3* auch zu zweit spielen: Ihr wirbelt gleichzeitig mit eurem Kumpel durch die Level und verdoppelt dabei automatisch den Spielspaß. ■ *(fm)*

fun meint:

Kaum zu glauben: *Metal Slug 3* übertrifft die ohnehin genialen Vorgänger um Längen. Das betagte Neo Geo zaubert eine extravagante Grafik auf euren Monitor, die euch in Staunen versetzen wird: Die Animationen der liebevoll gezeichneten Sprites zählen zur absoluten Referenzklasse, während die Hintergründe mit Details verziert sind, dass Euch vor Freude die Tränen in den Augen stehen. Obwohl es mehr Action gibt als bei den Vorgängern, treten weniger Slowdowns auf. Die Abzweigungen in den Stages tragen entscheidend zur Langzeitmotivation bei. Hinzu kommt ein ausgefeiltes Level-Design, durchgeknallte Gegner und ein explosives Gameplay. Bitter ist nur der extrem hohe Preis des Moduls.

Genre	Action
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 1000,- DM



1-2 Spieler | Texte englisch | Für Anfänger

FINAL FANTASY CHRONIK

Folge4 — Das beste Final Fantasy?

Das Warten hat ein Ende: Final Fantasy IX steht endlich in japanischen Geschäften. fun generation hat den Rollenspiel-Hammer probe gespielt.



www.playonline.com







Die Quelle für jeden *Final Fantasy*-Liebhaber: Laut Squaresoft sollt ihr hier in Zukunft Online-Abenteuer erleben – und zwar via PC, PlayStation2 oder Coin'Op. Aber auch bis dahin hat Squares Seite einiges zu bieten: Spiele-Hilfen, Desktop-Hintergründe, Interviews und jede Menge News rund um Squaresoft-Spiele – die meisten Infos sind zwar vorerst noch in Japanisch gehalten, aber immerhin ist's der erste Schritt in die richtige Richtung. Und außerdem gibt's noch einen Link auf die Seite von *Final Fantasy IX*-Künstler Yoshitako Amano – ebenfalls mit Interviews, Hintergrundberichten und jeder Menge Amano-Kunstwerken. Unter www.amanosworld.com

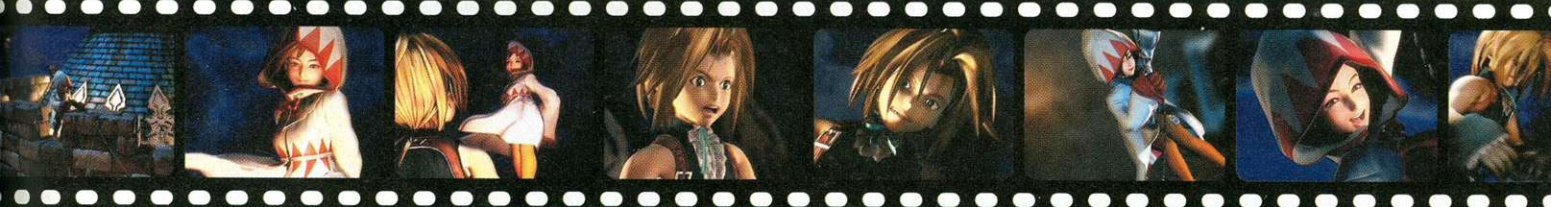
In den letzten beiden Ausgaben haben wir euch die *Final Fantasy*-Macher und ihre Charaktere vorgestellt – diesmal führen wir euch ins eigentliche Spiel ein: Nach fast zwei Jahren Entwicklungszeit hat es der neunte Teil von Squares Fantasy-Epos endlich in die japanischen Läden geschafft – klammheimlich und viel früher als erwartet. Was nicht heißt, dass Squares Team geschlampt hat – im Gegenteil: Unter der Leitung der *Final Fantasy*-Veteranen Sakaguchi und Amano hat die Mannschaft hinter *FFIX* so präzise gearbeitet wie ein Uhrwerk und punktgenau einen Render-Baustein auf den anderen gesetzt.

Das Ergebnis ist ein Fantasy-Epos von fast erschreckender Präzision – konsequent und zauberhaft präsentiert. Wo der achte Teil pompös und protzig war, da ist der neunte von märchenhafter und zarter Schönheit: Vergleiche mit klassischem Anime-Stoff drängen sich genauso auf wie der mit alten Disney-Werken. Held Zidane und seine Prinzessin sind kulleräugige Manga-Helden der alten Nippon-Schule, Ritter Adelbert und Magier VIVI erinnern in ihren verschwenderischen Kostümen an die puppenhafte Charakter-Darstellung eines Wizard of Oz – der eine an den "herzlosen", aber pflichtbewussten Eisenmann, der andere mit Schlapphut und Lumpenkostüm an die Vogelscheuche.

Auch die verschnörkelte Render-Architektur der *Final Fantasy IX*-Städte erinnert an Disneys klassischen Realfilm: Ihre Bewohner sind bis ins Skurrile verzerrte Stereotypen, die Gebäude selber in warmen Farben gehalten und rundlich im Design.

Fantasy-Kino

Aber trotz Bilderbuch-Optik ist die schöne neue *Final Fantasy*-Welt keine kindliche: Hier ist ein Heldenschicksal tragischer als das andere, und viele der kinoreif inszenierten Render-Videos treiben euch unweigerlich Tränen in die Augen. So muss Zidane bei der wilden Flucht vor einem Schwarm Riesenkäfer hilflos mit ansehen, wie einer seiner besten Freunde in den Scheren eines Riese-



Ein Kompliment an die Stuntmen: Die Prinzessin springt vom Burgwall und schwingt sich mit einem Seil aufs nahe gelegene Schiffsdeck. Zidane und Adelbert folgen: Zidane hat Glück, aber der Ritter kracht durch eine Bretterwand...



Simsalabim! Der kleine VIVI ist zwar erst sechs Jahre alt, hat's aber schon faustdick unter dem Hut!



Wer nach dem Intro lange genug wartet, genießt hübsch illustrierte Charaktervorstellungen.



Idyllisch: Die Final Fantasy IX-Kulissen sind wärmer als die sterile FFVIII-Welt.



Erinnert an eine Einstellung aus dem alten "Wizard of Oz": Euer Held und seine Gefährten marschieren durch einen verzauberten Wald, "Eisenmann" Adelbert hat die bewusstlose Prinzessin auf den Armen.

ninsekts endet und anschließend versteinert wird. "Baby"-Magier VIVI funkelt traurig mit den großen Leuchtaugen, als seine Artgenossen von einem abtrünnigen Zauberer in die Tiefe gestürzt werden, und das Luftschiff von Zidanes Schausteller-Kollegen rasiert bei einer Bruchlandung im Wald zahllose Baumriesen um – Kino-Fans erinnert der spektakuläre Absturz an die Notlandung der Enterprise in Star Trek Generations.
Keine Frage: Schönere FMVs gibt's in keinem anderen Videospiel. Die Computer-Animationen sind nicht nur vorbildlich komprimiert und konkurrenzlos detailliert, sondern auch noch kinoreif inszeniert. Kamerafahrten, Kameraschwenks und rasante Schnitte – dreidimensionales Puppentheater in Vollendung! In der einen Sekunden folgt ihr noch einem brennenden Geschoss, in der nächsten rauscht ihr mit der Kamera einer Harpune hinterher – und nur Sekunden später seht ihr zu, wie das ins Schlingern geratene Theater-Luftschiff die umstehenden Palastbauten zum Einsturz bringt – Render-Kleinholz!

Final Fantasy light?

Wir haben's bereits vor zwei Ausgaben angekündigt, jetzt haben wir den Beweis: *Final Fantasy IX* ist die Fortsetzung der SuperNes-Reihe. Nicht nur Story und Charakter-Design sind mit den 16Bit-Vorgängern verwandt, auch die Farbkomposition und die orchestralen Hintergrundmelodien sind unverwechselbar: Brauntöne, Windmühlen, propeller-betriebene Maschinen und basslastige Gitarren-Riffs als Kampfthema – da schlagen Fan-Herzen höher! Auch das altbekannte Spielsystem ist zurück: Menügesteuerte Echtzeit-Kämpfe ("Active Time Battle") und Guardian-Force-Beschwörungen gab's zwar auch im achten Teil, dafür sind Daten-Verwaltung und Menü-System wieder deutlich handlicher.
Aber dadurch nicht zwangsläufig einfacher! Stattdessen sind neue Unsicherheitsfaktoren dazu gekommen: Angriffe und Zaubersprüche gehen euren Figuren zwar nach wie vor ziemlich einfach von der Pummelhand, aber dafür bereitet euch der Einsatz von Gegenständen besonderes Kopfzerbrechen. Ist ja auch viel realistischer so: Oder habt ihr schon mal probiert, mitten in einem Handgemenge ein Pflaster auf eure Blessuren zu kleben? Ganz schön kompliziert...
Da geht's den *Final Fantasy*-Charakteren



Die knuddeligen Moogles tragen euren Spielstand ins dicke "Save-Book" ein – oder stellen für eine kuschelige Übernachtung euer Zelt auf.



Klingeling! Der geflügelte Zauberer ruft mit dem Glöckchen seinen dämonischen Helfer.



Mit einem neuen Chocobo-Spiel will sich Square auch für den WonderSwan engagieren. Immerhin ist Bandais Kleinster mit WAP und PocketStation kompatibel, und damit perfekt für Squares Netzwerk-Pläne ausgerüstet. Infos und Bilder gibt's unter „www.playonline.com".







Kritischer Kampf: Zidane tritt gegen einen Schwarzmagier (links) und seinen Eisdämonen an.



"Rück' unsere Prinzessin raus!" Das Nachtschattengewächs im "Evil Forest" hat euch die königliche Hoheit vor den Augen weggeschnappt!



Ganz schön kalt: Adelbert und VIVI gefrieren zu Eis.



ähnlich: Will Zidane mitten im Getümmel einen Gefährten verarzten und einen Heiltrank entkorken, ist das zwar ein netter Zug... aber ob's auch wirklich klappt? Allzu oft folgt auf den Item-Einsatz nur ein enttäuschendes "Miss!": Aus der Traum von der Wunderheilung – es setzt weiter Prügel, und nicht selten landet eure Spielfigur als Resultat der erfolglosen Aktion mit der Stupsnase im Textur-Rasen.

Das vorzeitige Ableben eines Mitstreiters ist übrigens auch unangenehmer geworden: Waren Squall Leonhart und seine Waffenbrüder nach dem Kampf mit mindestens einem Hitpoint wieder quietschlebendig, bleiben ihre *FFIX*-Nachfolger auch nach dem Gefecht mausetot. 0 Hitpoints bleiben 0 Hitpoints – bis ihr den verblichenen Freund mit einer magischen Feder wieder ins Diesseits holt und anschließend mit einem Heiltrank (möglichst die 450-Hitpoint-Luxusausführung) hochpeppelt.

Richtig ungemütlich wird's allerdings erst, wenn eure Figur auf sich allein gestellt ist: In den "Active Time Events" wird auf Wunsch (drückt den Select Button) in einem parallel verlaufenden Handlungsstrang die Geschichte eines Mitstreiters erzählt – und nicht selten dürft ihr euren einsamen Kumpel selber steuern. Stellt sich euch so ein Endgegner in den Weg, wird's heikel: Dann müsst ihr im richtigen Rhythmus angreifen, zaubern und zum Heiltrank greifen. Wer hier im kritischen Augenblick beim "Griff zur Flasche" versagt, hat wirklich Pech... denn dann endet der Alleingang im "Game Over!"-Screen.

Das beste Final Fantasy?

Wir haben's zwar noch nicht durchgespielt, und auch von der Handlung haben wir herzlich wenig mitbekommen, aber eins steht schon jetzt fest: *Final Fantasy IX* ist vielleicht nicht das beste *Final Fantasy* aller Zeiten, aber auf alle Fälle die schönste PlayStation-Episode. Endlich hat sich Square auf die alten Qualitäten der Serie zurück besonnen und einmal mehr einen Meilenstein auf die Beine gestellt: Kein anderes Videospiel lockt mit ähnlich liebevoll ausgearbeiteten Charakteren oder eindrucksvolleren Sets.

Wenn Bodyguard Adelbert zum Klimpern seiner Rüstung hektisch auf- und abhüpft oder Magier VIVI wieder mal auf die Nase fällt, dann ist klar: *Final Fantasy IX* hat alle Qualitäten eines unvergesslichen Kino-Erlebnisses. Hier hat jeder Charakter seine Eigenheiten, geht jeder schmachtende Blick direkt ins Herz und trifft euch jeder dramaturgische Kunstgriff der Story-Board-Schreiber bis ins Mark. Endlich sitzt *Final Fantasy* wieder am rechten Fleck:

Nämlich direkt da, wo das Rollenspieler-Herz schlägt. Danke Square! ■ *(rb)*



Kaum zu glauben, aber der fiese Schwarzmagier hier ist mit dem süßen VIVI verwandt: Gleich beschwört der Bursche seine Schoßechse.



Kurz vor der Bruchlandung im Wald: Kapitän Cid gibt seine letzten Kommandos.



Die böse Königin hat die Entführung entdeckt – und lässt prompt auf das Luftschiff feuern: Zidane bemüht sich, seine Prinzessin vor den herabstürzenden Schiffstrümmern zu beschützen.

DIE RESIDENT EVIL AKTE

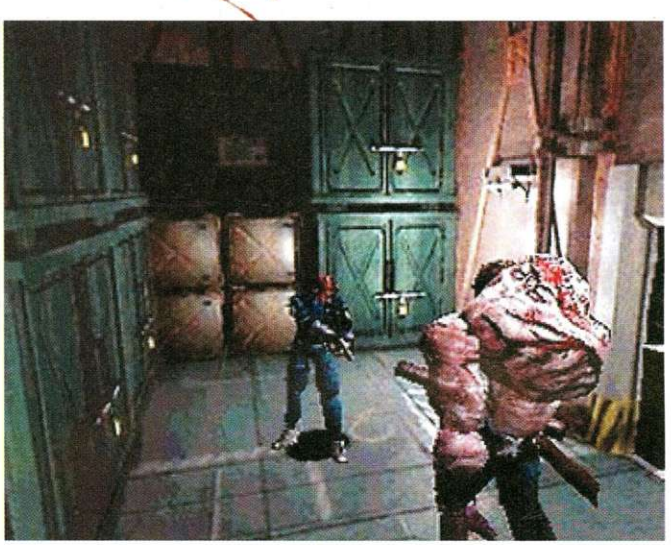
Teil 3

Willkommen zum dritten Teil unserer Resident Evil-Akte. In dieser monatlichen Rubrik versorgen wir euch regelmäßig mit heißen News, interessanten Infos oder bisher unveröffentlichten Kuriositäten über die beliebteste Horror-Serie unserer Zeit.

Der indizierte zweite Teil der Resident-Evil-Serie hat schon kurz nach dem Release Verkaufs-Rekorde aufgestellt und wurde mittlerweile sogar auf Nintendo 64 und Dreamcast umgesetzt. Doch nur die wenigsten wissen, dass dies eigentlich schon der dritte "Versuch" der Entwickler war - denn bis heute schlummert noch immer eine unveröffentlichte Fortsetzung des Erstlingswerks auf Capcoms Programmierer-Festplatten ... Resident Evil 1.5(sk)



Elza ist eine ganz schön heiße Braut ... schade, dass sie nun auf Entwickler-Festplatten verrotten muss!



Mutanten-Tuning: Hier noch ziemlich klobig, sieht G-Virus-Mutant Wiliam Birkin im fertigen Spiel ebenso eklig wie bedrohlich aus.

Nach dem grossen Erfolg von *Resident Evil* war es nur eine Frage der Zeit, bis plötzlich neue Screenshots und Hintergrund-Informationen aus den Capcom-Entwicklerstudios veröffentlicht wurden. Im fernen Nippon arbeitete man fleissig an einem Nachfolger – der schon zu ca. 70% fertiggestellt war, als Executive-Producer Yoshiki Okamoto unerwartet die Firma verliess. Hideki Kamiya übernahm die Leitung und Capcom entschied, die – nahezu fertiggestellte – Resident-Evil-Fortsetzung einzustellen und komplett von vorne zu beginnen. Als Begründung gab man an, das Spielsystem wäre dem Vorgänger zu "ähnlich" gewesen. Wenn man die Screenshots und Infos der "ersten" Fortsetzung mit denen der endgültigen Fassung vergleicht, fällt auf dass sowohl alle In-Game-Grafiken vertauscht als auch die komplette Hintergrundgeschichte abgeändert wurde. Sogar der weibliche Hauptcharakter blieb nicht verschont – aus der schnuckligen Motorradbraut Elza Walker wurde die (nicht weniger süße) Schwester von Chris Redfield ... Claire!

Der verlorene Sohn...

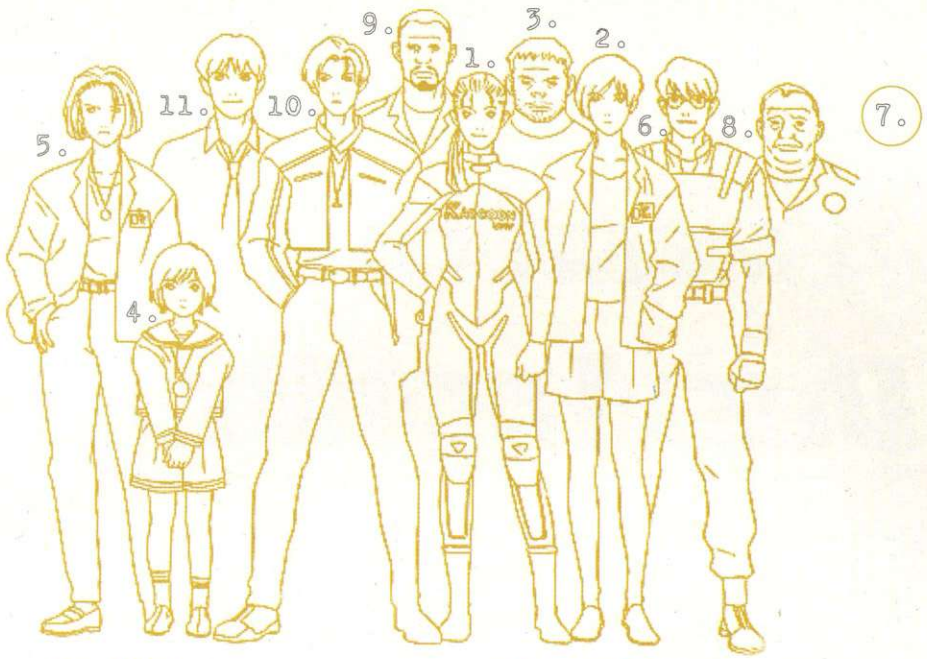
Im Laufe der Plot-Veränderungen wechselten plötzlich auch viele der Spiel-Charaktere sowohl ihren Lebenslauf als auch ihre Persönlichkeit – mit unserer Skizze möchten wir euch die jeweiligen Unterschiede zwischen der frühen und der endgültigen Version veran-



Scheiß auf Bananen – Leber ist lecker! Das bullige Gorilla-Monster hat die Neu-Programmierung leider nicht überlebt...



Rechts nur in skizzierter Form, jetzt als fertige 3D-Kulisse – wieso die schon gerenderten Räume nicht auch in der zweiten Version verwendet wurden, ist uns ein Rätsel!



1. Elza Walker:
Über die knackige Bikerin ist nur wenig bekannt, sie war als Partnerin von Leon Scott Kennedy geplant und wurde letztendlich gegen Claire Redfield ausgetauscht.

2. Ada Wong:
Feind oder Verbündete? In beiden Spiel-Versionen bleiben ihre wahren Motive bis zum (nie fertiggestellten) Ende unklar – eifrige Tagebuch-Leser kennen sie jedoch bereits aus dem ersten Teil...

3. John:
Über Johns Funktion in *Resident Evil 1.5* ist nichts bekannt – in der "zweiten" Version erscheint er unter dem Namen Robert Kendo im Kendo-Waffenladen, kurz nach eurer anfänglichen Flucht durch die verseuchte Stadt.

4. Sherry Birkin:
Die kleine Überlebende hat es bis ins fertige Spiel geschafft und konnte in beiden Versionen (jeweils durch Elzas und Claires Szenario) gesteuert werden.

5. Annette Birkin:
Die Frau des Umbrella-Forschers William Birkin versucht euch auch im endgültigen Spiel für die Mutation ihres Ehemannes verantwortlich zu machen.

6. DJ:
Dieser seltsame Charakter taucht im fertigen Spiel leider überhaupt nicht mehr auf – hat allerdings auch schon in der "ersten" Version nur einen Gastauftritt als Raccoon-City-Polizist.

7. Ben:
Der verwundete Cop, der den Platz von Polizeichef Brian Irons eingenommen hat, war für die "erste" Version noch überhaupt nicht geplant und fehlt deshalb auf dieser Skizze. Nach eurem ersten Treffen schließt er sich im Polizeibüro ein – und verwandelt sich kurz darauf in einen Zombie...

8. Chief Brian Irons:
Der korrupte Polizeichef ist in der "zweiten" Fassung für einen Großteil der Virus-Katastrophe verantwortlich – agiert in *Resident Evil 1.5* allerdings noch als ein "guter Kerl", der verwundet in der Polizeistation liegt. Dieser Platz wurde dann vom farbigen Polizisten Ben übernommen.

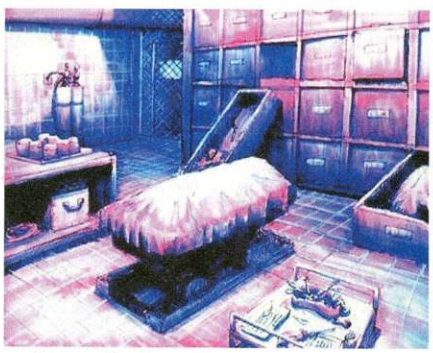
9. Marvin Branagh:
Den farbigen Zivilisten konntet ihr in *Resident Evil 1.5* durch Leons Szenario steuern. Im endgültigen Spiel ist er nicht mehr enthalten – seinen Platz als spielbarer Charakter hat dafür Ada übernommen.

10. Leon S. Kennedy:
Der junge Raccoon-City-Polizist ist neben Sherry Birkin die einzige Hauptperson, die den Versions-Sprung ohne größere Veränderungen geschafft hat.

11. Dr. William Birkin:
Ihn kennen *Resident-Evil*-Fans nur zu genüge! Nachdem sich der verrückte Wissenschaftler eigenhändig mit dem G-Virus infiziert hat, verfolgt er euch in Form mehrerer Mutationen durch das ganze Spiel. Dieser Story-Abschnitt blieb vollkommen unverändert.

schaulichen. Doch auch auf der Monster-Seite gibt es jede Menge "Umsetzungs-Verluste", z.B. bei den beliebten Zombies. Während in *Resident Evil 1.5* sowohl unterschiedliche Körpermassen als auch verschiedene Hautfarben vertreten sind, zeigt sich das endgültige Line-Up zwar hübscher designt, aber auch wesentlich genormter. Gleiches gilt für die Virus-Mutationen: Bedrohliche Gorilla-Verschnitte, Kreuzungen zwischen Mensch und Spinne sowie kleine Baby-Krokodile sind in der "ersten" Fassung schon einsatzbereit, tauchen in der endgültigen Version allerdings an keiner Stelle mehr auf! Ebenfalls unerklärlich, weshalb interessante Items wie Handgranaten, Schutzwesten und diverse MG-Variationen weggelassen wurden ... oder aus welchem Grund die Zombies euch in der "zweiten" Fassung nicht mehr wie in *Resident Evil 1.5* die Kleidung zerreißen können! Ihr seht – *Resident Evil 1.5* hat sowohl optisch als auch spielerisch nur wenig mit dem *Resident Evil* zu tun, das wir alle als den "offiziellen" zweiten Teil kennen. Hoffentlich erhört Entwickler Capcom deshalb eines Tages die Bitten der Fans – und bringt die (dann natürlich fertiggestellte) Fassung als eine Art "Resident Evil Special Directors Cut" heraus... ■ *(sk)*





Diese Location-Skizzen veranschaulichen die morbide Atmosphäre von Resident Evil 1.5 – beachtet die hinter dem Gitter zusammengebrochenen Zombies!

Horror Online-Teil 3

http://www.videogamesnet.com/biohazard/



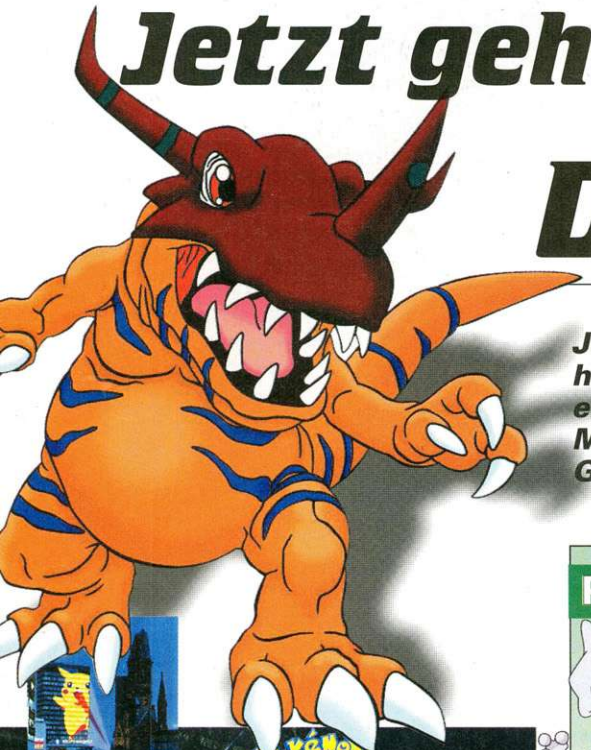
Die Jungs von Biohazard-Extreme haben auf ihrer Seite (neben Infos zur kompletten Serie) eine äußerst umfangreiche Sammlung an Screenshots und In-Game-Videos zu *Resident Evil 1.5* für euch zum Download parat. Interessierte sollten hier unbedingt einmal vorbeischauen!

http://www.geocities.com/bioflames/

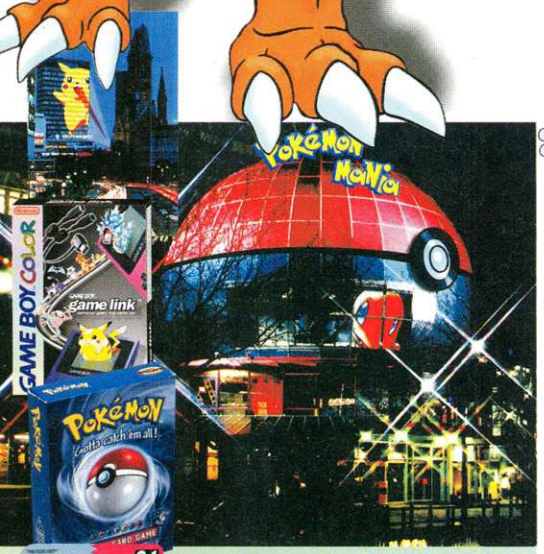


Falls ihr auf den Geschmack gekommen seid und Capcom euren Unmut über die unveröffentlichte *Resident Evil*-Folge mitteilen möchtet, könnt ihr das hier tun. Ein einfacher Eintrag eurer e-Mail-Adresse genügt – und vielleicht lassen sich die Entwickler überzeugen, die "verlorene" Episode doch noch zu veröffentlichen. Immerhin: Ihr seid in bester Gesellschaft – über 5000 andere Spieler waren vor euch schon auf dieser Seite!

Jetzt geht's erst richtig los: Der Angriff der



Jetzt haben sie Deutschland fest im Griff: Die Pokémon haben nach Japan auch die westliche Welt im Sturm erobert. Trotzdem wird's allmählich heiß für Nintendos Mini-Monster: Die asiatische Konkurrenz rüstet zum Gegenschlag!









Das große Geschäft mit den Kleinen: Merchandising-Artikel wie Kalender, Action-Figuren, Ball Blaster, Comics und die Pikachu-Edition vom N64 (mit Pikachus Pfote als Reset-Knopf) gibt's beim Pokémon-Center in Akihabara (der schicke Glas-Bau in Pokéball-Form). Nachts wirft ein Laser-Strahler Pikachu-Projektionen an die Wolkenkratzer. Besonders großes Geschäft: Mit dem Pokémon-Trading-Card-Game hat Gesellschaftsspiel-Riese Wizard of the Coast sogar den hauseigenen Magic-Erfolg getoppt.

Poké VS Digi



1) Elemente wie Feuer, Wasser, Gras und Stein verraten euch, gegen wen euer *Pokémon* die besten Chancen hat.
2) Viele *Pokémon* durchlaufen mehrere Evolutions-Stufen. Für die nächste Mutation müssen eure Monsterchen fleissig kämpfen – und dabei Erfahrungspunkte sammeln!
3) Einmal mutiert, immer mutiert: Habt ihr euch erstmal für die Evolution eures *Pokémon* entschieden, gibt es keinen Weg mehr zurück!
4) Kindgerecht: Teenager, die *Pokémon* spielen, outen sich schnell.
5) Unpersönlich: Die Monster sind zwar niedlich... aber die wenigsten davon sind wirklich einzigartig.



1) Symbole für Charaktereigenschaften (wie Mut, Freundschaft oder Zuverlässigkeit) zeigen, ob auf euer digitales Monster Verlass ist.
2) Auch *Digimon* verändern sich: Allerdings nicht durch Exp-Sammeln, sondern als Folge eines natürlichen Wachstumsprozesses.
3) Flexibles Wachstum: Wer will, kann sein *Digimon* wieder in die Ursprungsform verwandeln.
4) Erwachsener als die Nintendo-Bande: Bandais Digi-Monster fahren schwerers Geschütz auf – mit Mecha-Design und coolen Render-Rüstungen liegen die *Digimon* mehr im Trend
5) Mehr Individualität: Ihr pflegt und hegt eure Schoßtierchen – und unterhaltet euch mit den *Digimon*!

Sie beherrschen die Schulhöfe, treiben Lehrer und Eltern in den Irrsinn. Sie fressen sich mit Riesenappetit durch Papis Portemonnaie, spuken in Spielwarenläden herum. Sie treiben's im Kinderfernsehen kunterbunt, und ihre Fans beten ihre Namen schon im Kinderwagen flüssiger herunter als der Pfarrer seine Sonntags-Andacht: Gemeint sind Nintendos "Pocketmonster" – oder kurz: *Pokémon*.

Spendenauftritte für die Aktion Sorgenkind, internationale Meisterschaften, zwei Kinoabenteuer. Plüschtiere, Schlüsselanhänger, Figuren, Trading-Card-Games, Drachen, Flummies und Jojos. Bettzeug, Comics, Bleistifte, Radiergummies, T-Shirts und Schlafanzüge. Taschenlampen in Pokéball-Form, Pikachu-Fotoapparate, Walkie-Talkies, Schrittmesser, und, und, und...: Für die Vermarktung ihres Videospiel-Hits haben Nintendo keine Marketing-Gelder gescheut und keine Merchandising-Gelegenheit verpasst. Wenn eine Meute quängelnder Kids nach Schulschluss den Videospiel-Laden stürmt oder in der Spielwarenabteilung an Mamis Rockschößen zupft, dann klingelt bei Deutschlands Fachhändlern die Kasse: 80 bis 90 Prozent ihres Umsatzes bestreiten Merchandising-Läden hierzulande durch die Mini-Monster, Lego-Land und andere Action-Figuren verstauben im Regal. Außer Toilettenpapier und Damenbinden gibt's so ziemlich jedes Produkt auch mit *Pokémon*-Logo: Garantiert mit Nintendo-Gütesiegel – und rundum kinderfreundlich. Dabei hat der GameBoy-Hersteller seine Munition für Deutschland noch lange nicht verschossen: In Japan und USA, wo Pikachu & Friends schon seit '96 ihr Unwesen treiben, füllen *Pokémon*-Produkte ganze Kaufhaus-Etagen – zur Freude der lieben Kleinen, aber zum Leidwesen der Eltern. Importe aus Übersee ahn-



Deutsche Fans bei der Premiere zu Pokémon: The Movie.

Mini-Monster



det der Erfinder mit Liefersperren und Gerichtsverfahren: Wer dem japanischen Videospiel-Riesen in die *Pokémon*-Suppe spuckt, der hat nichts mehr zu lachen.

Erfolg nach Konzept?

Pokémon Pikachu: Ein gelbes Ungetüm wird zum Weltstar, macht mit eigener Zeichentrick-Serie sogar Disney-Charakteren Konkurrenz und krempelt eine komplette Industrie einfach um. Dabei war's anfangs nicht mehr als die fixe Idee eines japanischen Spiele-Freaks: Vor rund zehn Jahren hat Game Freaks Chef-Designer Ken Sugimori die Idee zu den knuddeligen Kreaturen gehabt – eine unverbrauchte Spieleidee für den damals noch jungen GameBoy. Der Rest ist Geschichte: Nintendo kauft die Idee – und landet damit seinen größten Erfolg. Heute sind die *Pokémon* Nintendos größter Pluspunkt beim jungen Publikum und das kräftigste Standbein im angeschlagenen Japan-Geschäft: Nach dem Abtreten des Super Nintendos sind es der GameBoy und die *Pokémon*, mit denen Nintendo Gewinne erzielt – Umsetzungen und Erweiterungen für das N64 sind da nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Aber nicht nur Nintendo macht mit der Idee ein gutes Geschäft: Seit dem Durchbruch der Pocket-Monster sind Monsterzucht und Monster-Training für japanische Rollenspiele Pflichtprogramm. Ob Genkis *Jade Cocoon*, Segas *Time-stalkers* oder Squaresoft-Titel wie *Legend of Mana* und *Saga Frontier II*: Der Monster-Drill gehört für die Japaner zum Rollenspiel wie die Sahne zum Kuchen, und meistens kann man seine Lieblinge auf portable Speichermedien wie Sonys PocketStation oder das Dreamcast-VMU runterladen. So sind die Kleinen nicht mehr an Konsole und TV-Schirm gebunden: Ihr könnt eure Lieblinge Gassi führen – und so auch noch im Schulbus munter weiterzüchten. Womit wir beim wichtigsten Merkmal der Hosentaschen-Bestien sind: Weil Pikachu und seine Kumpels nicht an ein stationäres System wie PlayStation oder Nintendo 64 gebunden sind, könnt ihr sie überall mit hinnehmen und – noch viel wichtiger – gegen eure Kumpels antreten: Mit der Möglichkeit zum Link sind die *Pokémon* bei Kids in aller Welt die Nummer 1 – denn wie beim seeligen Paper'n'Pencil-Rollenspiel ist bei Nintendos Kleinsten Kommunikation trumpf. Egal ob mit Gameboy- oder Sammelkarten-*Pokémon* – hier wird getauscht, gefeilscht und gehandelt. Und zwar so intensiv, dass an manchen Schulen das Geschäft mit den virtuellen Schoßmonstern verboten ist: Dann wandern Shiggy, Glumanda und Konsorten ins Lehrerzimmer.

Klein macht groß

Klar: *Pokémon* bringt seinen Schöpfern jede Menge Moneten ein. Aber so viele Moneten, dass Nintendo mittlerweile wieder – und das weltweit – der Videospiel-Konzern Nummer 1 ist? Man glaubt es kaum: Aber dank der bunten Rasselbande ist Nintendo nach jüngstem Geschäftsjahresabschluss die einsame Spitze, wenn's um digitale Unterhaltungsmedien geht. Mit einem Firmenkapital von rund 15 Milliarden US-Dollar steht Nintendo nur hinter Microsoft (40 Milliarden US-Dollar) zurück, Sony als Marktführer für fest installierte Videospiel-Hardware belegt mit 12 Milliarden lediglich den dritten Platz. Ganz klar: Seine Position hat der wiederholte Marktführer den kleinen Biestern zu verdanken – Nintendo fährt eingleisig. Kein Wunder also, dass man versucht, den Hype mit zig unterschiedlichen Editionen (von rot bis *silbern*) künstlich am Leben zu erhalten. Und das Beste daran: Auch wenn ihre größten Kritiker die *Pokémon* gerne ins reine Profit-Abseits drängen möchten, ist und bleibt das monströse Gameboy-Vergnügen ein tolles Spiel. Das hat Bandais glückloser *Digimon*-Anlauf hinreichend bewiesen: Indem man die klassischen Digi-Duelle vom Schlüsselanhänger auf die PlayStation portierte, wollte man der Sony-Front ein konkurrenzfähiges *Pokémon*-Pendant spendieren. Leider hat der Spielzeugriese tüchtig daneben gelangt: Mit nur 140.621 an den Endkonsumenten verkauften Einheiten (Vertriebsleute sprechen hier von "Durchverkauf") haben die Bandai-Biester nur knapp 1/50 der neuen *Pokémon*-Editionen ("*Gold*" und "*Silber*") abgesetzt - für die Monsterzucht-Metropole Japan ein brutaler Flop.



Bandais Digimon werden aggressiv vermarktet. Comics, Kartenspiele, TV-Serie, Kinofilm und Action-Figuren.... alles da!







Auch Digimon-Fans dürfen ins Kino: Hier ein paar Schnappschüsse aus dem Digimon-Film.





Mit dem "Häufchen-Icon" sagt euch Digimon, dass er mal auf's Töpfchen muss: Vor dem Örtchen könnt ihr beobachten, wie er sein Geschäft verrichtet.



Euer Digimon beim Training: Am Baumstumpf wetzt der kleine Kerl seine Klauen.

Digimon goes West

Jetzt versucht's Bandai im Westen: Immerhin hat der Spielzeugriese ein kolossales Potential, wenn's um die Vermarktung eines Brandings durch Merchandising und Spielzeug geht. Durch die Erfolgs-Story seiner trashigen *Power Rangers* hat der Konzern eines eindrucksvoll bewiesen – nämlich, dass er auch Schrott erfolgreich vermarkten kann. Wie's scheint, geht man für den Einsatz der *Digimon* einen ähnlichen Weg: Das PlayStation-Spiel *Digimon World* wurde von der japanischen und amerikanischen Fachpresse in der Luft zerrissen, aber die Marketing-Mittel deuten auf einen Großangriff hin. Wie Nintendo unterstützt auch Bandai seine digitale Viehzucht mit einer eigenen TV-Serie, Spielzeugfiguren, Sammelkarten – und überhaupt so ziemlich jedem "Marken"-Artikel, der für einen Erfolg der kleinen Monster wichtig ist.

Dabei sind die *Digimon* selber weniger martialisch als die Nintendo-Kollegen: Wo sich Pikachu und Company alle paar Meter einem wildlebenden Artgenossen stellen müssen, da wollen Bandais Tierchen lieber gehätschelt, getätschelt, gefüttert und auf's Töpfchen gebracht werden. Ihr haltet im ansässigen Digi-Shop nach Pflege-Utensilien für euren Liebling Ausschau, der teilt sich derweil über eine Sprechblase und kindgerechte Symbolsprache mit: Eine Hammelkeule heißt "Ich hab' Hunger!" (füttert ihn!), "zzzzZZZ" steht für "Ich bin müde!" (legt in schlafen!) – und ein fein säuberlich gekringeltes AA-Häufchen bedeutet "Ich muss mal!" (begleitet ihn zum Monster-Lokus!). Fragt sich nur: Wie viele deutsche Trainer wollen ihrem "Kampfhund" dabei zuschauen, wie er sich aufs Klo hockt, unter Gestöhne sein Geschäft verrichtet und anschließend (ohne sich vorher den Allerwertesten abzuwischen – pfui!) die Spülung drückt?! Denn dem japanischen *Tamagotchi*-Syndrom liegen kulturelle Merkmale zugrunde, die in Europa ganz anders gelagert sind: Zwar zieht das Kindchen-Schema auch hierzulande (Disney hat's bewiesen), aber die Befreiung von antiquierten und verklemmten Traditionen liegt bei uns schon deutlich länger zurück als in Japan. Dort hingegen traut man sich erst seit kurzem, mit Begriffen wie Sexualität und Fäkal-Humor freizügig umzugehen, und was sich über Jahrzehnte hinweg angestaut hat, wird jetzt auf einmal freigelassen – explosionsartig und deutlich intensiver als bei uns. Comics, Zeichentrick-Filme und jetzt auch die digitale Monsterzucht: Der Japaner verwendet mittlerweile so ziemlich jedes Unterhaltungs-Medium als Ventil – und manchmal geht er dabei für den europäischen Geschmack ein Stück zu weit.



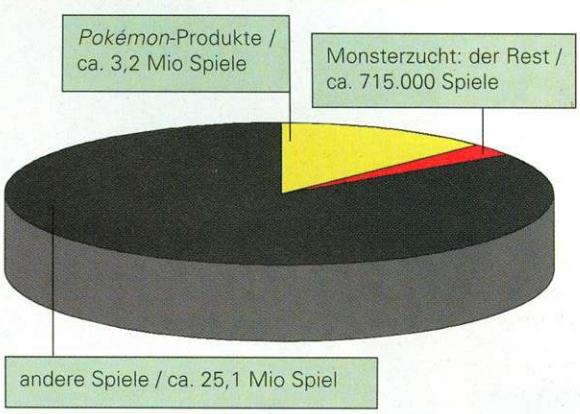
Simpel gehalten: Für den Statusbildschirm hat man sich auf die nötigsten Werte beschränkt.

Digimon zeigt Zähne!

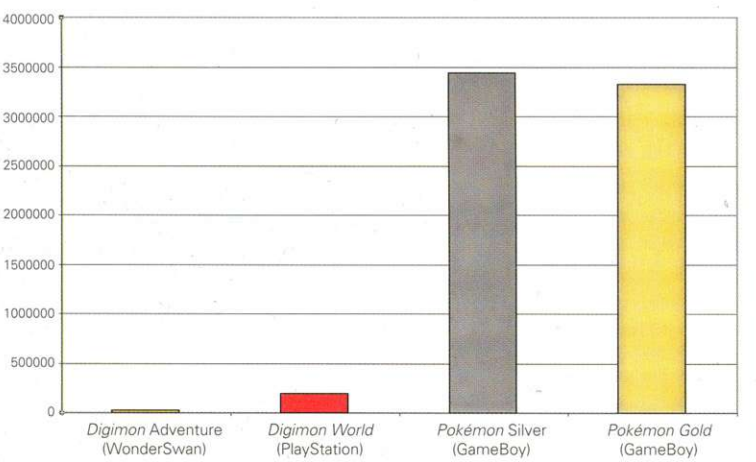
Trotzdem haben die *Digimons* auch fernöstliche Qualitäten, die der deutsche Zocker schätzt: Neben dem *Tamagotchi*-verwandten Peppeln polygonaler Pelztiere und Reptilien stehen auch Kämpfe zwischen euren Schoßtieren und "Wildlife-*Digimons*" auf der Tagesordnung. Wie beim Nintendo-Spiel geht ihr außerhalb von Siedlungen und "Raststätten" auf die Jagd... mit dem kleinen Unterschied allerdings, dass viele der wilden *Digimons* eine eigene Persönlichkeit haben und regelrecht zum Kampf herausgefordert wer-







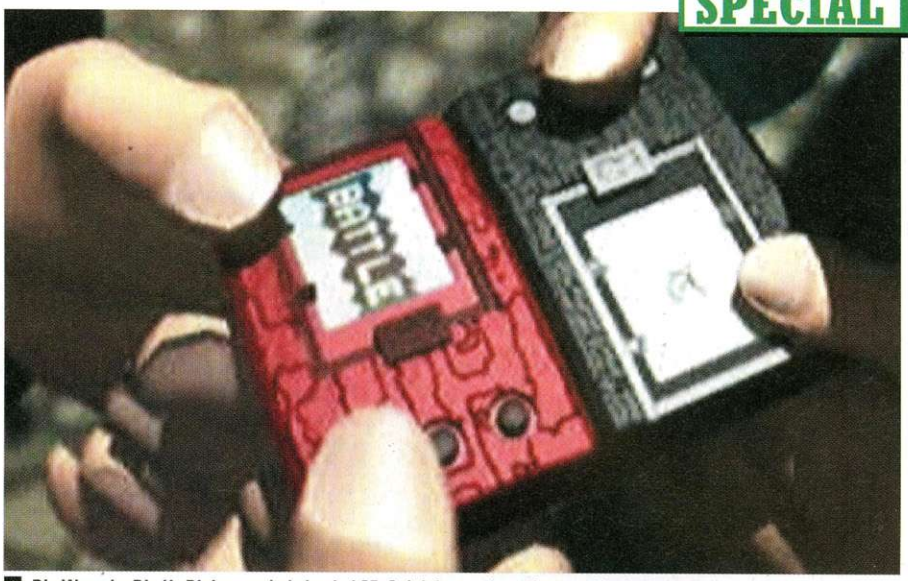
1999 sind mehr als 25 Mio Spiele über japanische Ladentheken gegangen – fast 4 Mio davon gehören zur Gattung der Monsterzuchtspiele, wobei Pokémon-Produkte mit ca. 3,2 Mio verkauften Einheiten den Mammut-Teil ausmachen (siehe Kuchendiagramm). Im Jahr 2000 hat sich der Trend mit dem Release zwei neuer Pokémon-Editionen (Gold und Silber) überproportional verstärkt: Bandais Digimon liegt mit seit 1999 196.471 verkauften Einheiten für die PlayStation bzw. 24.948 für den WonderSwan abgesetzten Spielen weit hinter den fast 7 Mio Game Boy-Modulen (insgesamt) von Nintendo (siehe Balkendiagramm). Unsere Hochrechnungen basieren auf Verkaufs-Charts in der japanischen Fachzeitschrift Famitsu.



den müssen. Zwar geht's dann nicht so geregelt, aber dafür optisch spektakulärer zur Sache als beim Gam Boy-Hit: Die beiden 3D-Kontrahenten fallen in Echtzeit übereinander her – und ihr seid so lange bloßer Zuschauer, bis ihr euch dazu entscheidet, eurem Schützling ein Kommando zu geben. Das lässt sich euer *Digimon* nicht zweimal sagen: Der Bursche tritt, kratzt, beißt oder boxt – und glänzt (genügend Energie vorausgesetzt) auch gerne mal durch den Einsatz einer Spezialfähigkeit.
Die meiste Erfahrung sammelt der kleine Kumpel also im Kampf – aber für das gezielte Training einzelner Eigenschaften führt ihr ihn auf den Trainingsplatz. Hier motzt das Mini-Monster beim Steineschieben seine Muckis auf, übt es sich an einem gefederten Baumstumpf im Angriff oder lässt sich von einer riesigen Faust so lange die Stupsnase bearbeiten, bis sich seine Defensiv-Werte verbessert haben. So ein Monster hat's nicht leicht: Nur gut, dass der liebe Onkel (das seid ihr!) mit Leckerlis und Streicheleinheiten nicht geizt – denn mit der Aussicht auf Belohnung macht die Arbeit gleich doppelt so viel Spaß!

Chancenlos?

Der erste Start der Bandai-Monster war zwar glücklos – aber dafür legt man sich beim westlichen Marketing umso mehr ins Zeug. In den USA ist das Produkt-Portfolio schon jetzt riesig: Bandai greift tüchtig in die Spielzeugkiste – der Weg für das Videospiel scheint geebnet. Hierzulande stürzt sich Squaresoft-Partner SVG ins Monster-Geschäft. Auch Bandais restliche Kooperations-Partner können sich sehen lassen: Neben den eigenen Action-Figuren kommen Puzzles von Ravensburger, Comics von Superhelden-Spezialist Dino, Hörspiele von Universal Music und der Serien-Soundtrack von BMG Arialo – und das ist nur der Anfang!
Laut SVG sind die Bandai-Monster schon so gut wie ausgebucht: Im Zuge des *Pokémon*-Erfolgs stürzt sich der Spielwarenhandel förmlich auf den neuen Monster-Macher. Dabei plant SVG immer noch realistisch: In *Pokémon*-Dimensionen denkt man hier noch nicht.... schließlich wäre schon ein Bruchteil des Nintendo-Erfolges ein Triumph! Ob die Kleinen auch diesmal für ein Riesengeschäft gut sind? Die Zeichen stehen gut: Besonders der Start der Zeichentrickserie auf RTL2 am 14. August stärkt Bandais Partner den Rücken: In den USA hat das neue "MonsterTV" Vorbild *Pokémon* schon überholt. ■ *(rb)*



Die Wurzeln: Die Ur-Digimons sind simple LCD-Spielchen und werden zum Zweispielerduell zusammengestöpselt.



Mit Rauch und Feuer zum Sieg: Bei den Kämpfen könnt ihr nur dann und wann mit einem Kommando eingreifen.

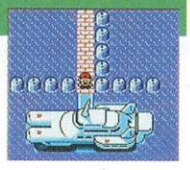
Pokémon: Gebe Edition ("Special Pikachu Edition")

Nur für fanatische Fans oder *Pokémon*-Neulinge interessant: Spielwelt und Monster sind mit der roten bzw. blauen Version identisch. Der einzige Unterschied: Handlung und Charaktere hat man der TV-Reihe orientiert. Wo ihr euch im Original zu Spielbeginn zwischen Shiggy, Glumanda und Bisasam entscheidet, ist euer erstes *Pokémon* hier vorgeschrieben: Wie im Trickfilm watschelt der kleine Pikachu neben euch her – in eine Pokéball lässt sich das pflegebedürftige Kerlchen nicht sperren!





Pokémon: Gold- und Siber-Edition



Die neuen *Pokémon*-Spiele haben in Japan sämtliche Rekorde gebrochen: Im Gegensatz zur gelben Pickachu-Edition ist's ein rundum neues Spiel – mit neuen Charakteren, neuen Schauplätzen und neuen Monstern. Besonders für *Tamagotchi*-Feunde interessant: Ihr könnt mehr Einfluss auf die Entwicklung eures Schützlings nehmen – und eure *Pokémon* sogar miteinander kreuzen!

Pokémon Snap

Foto-Safari im *Pokémon*-Land: Ihr fahrt vorgeschriebene 3D-Kurse ab und lasst den Blick schweifen. Traut sich eins der scheuen Pocket-Monster aus seinem Versteckt, drückt ihr den Auslöser! Ordentlichen Punktesegen gibt's nur für die schönsten Shots.





Pokémon Stadium

Steckt euer GameBoy-Modul ins beiliegende Transfer-Pack und transferiert eure Lieblings-*Pokémon* so in eine dreidimensionale Arena: Hier lasst ihr und ein Kumpel eure Schmusemonster gegeneinander antreten.





Hey, you Pikachu!

Virtuelles Haustier: Stöpselt ein Mikro in euer Joypad und gebt dem kleinen Pikachu verbale Kommandos!



Pokémon Puzzle Attack

Tetris mal ganz anders: Ihr sortiert bunte Steinchen... im Hintergrund tummeln sich *Pokémon* und Rocket-Duo Jessie-James.





WAP – mobiles Internet im praktischen Hosentaschenformat

Wer unterwegs nicht auf "www", "http://" & Co. verzichten möchte, dem steht seit knapp neun Monaten WAP zur Verfügung. Mit entsprechend ausgerüstetem Handy taucht ihr ab ins Internet "Light"! (ju)

In jüngster Zeit versuchen die vier großen Mobilfunkanbieter (D1, D2, E Plus und Viag Interkom), mit immer günstigeren Tarifen und Verkaufspreisen WAP-Handy-Kunden zu ködern. Neben den Standardfunktionen eines Mobiltelefons bieten diese Geräte zusätzlich einen integrierten WAP-Browser, über den das Surfen in einem speziell dafür entwickelten "WAP-Internet" möglich ist. Siemens, Ericson, Motorola, Samsung und natürlich Nokia bieten solche Handys an. Nokias 7110 war das erste WAP-fähige Handy auf dem deutschen Markt, welches uns auch als Basis für diesen Artikel dient. Besonders des großen Displays wegen empfiehlt sich das 7110 auch heute noch.



NOKIA 7110

Sendeleistung	2Watt
Vibrationsakku	
Display-Größe:	96 x 65 Pixel
30 **Klingeltöne** + 5 variable	
eingebauter **Taschenrechner**	
verschiedene **Anrufer-Gruppen**	
Kalender mit Eintrags- und Erinnerungsfunktion	
Automatische Worterkennung T9	
Vier Spiele:	Snake II Rotation, Racket, Opposite
Extras:	WAP Internetzugang, großes Display, Navi-Roller, Infrarotschnittstelle, großer SMS Speicher (50+)

Was ist WAP?

Anders, als wenn ihr eine SMS (Kurznachricht) versendet, seid ihr mit WAP wirklich online. WAP steht für Wireless Application Protocol, was in etwa kabelloses Übertragungsprotokoll bedeutet. Wenn ihr mit eurem PC ins Internet geht, benutzt ihr das TCP/IP-Protokoll, das euch den Zugriff auf die HTML-Seiten mit Bildern, Grafiken, Animationen und strukturierten Texten in Tabellenform ermöglicht. HTML ist die gängige Script-Programmiersprache für PC-Internetseiten.

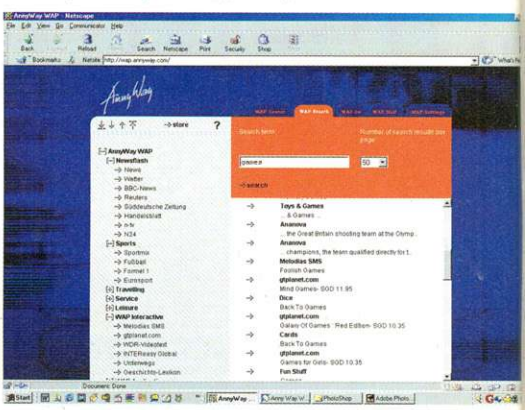
Noch sind HTML-Internet-Seiten auf dem Handy-Display ein Traum, nachvollziehbare Gründe sprechen gegen flimmernden Farbenzauber auf dem Display. Zum einen ist die Übertragungsrate heutiger Handys noch zu langsam: Mit gerade mal 9.600 Bits pro Sekunde können die Daten aufs Mobiltelefon übertragen werden. Moderne PC-Modems haben eine Übertragungsrate von 56.000 Bits pro Sekunde, ISDN ist doppelt so schnell und das brandneue System ADSL übertrumpft ISDN sogar 25-fach!

WAP-Seiten werden nicht in HTML sondern in WTML programmiert. Diese Seiten bestehen aus simplen Grafiken, die aus einzelnen Pixeln und Textinhalten erstellt werden. Mehr ist momentan nicht möglich. Grafische Ansprüche sind noch fehl am Platz. WAP-Seiten werden zu einem großen Teil von Privatpersonen erstellt, aber auch professionelle Unternehmen kümmern sich um WAP-Inhalte.

Ein Unternehmen, das sich vollends der mobilen Kommunikation gewidmet hat, ist Anny Way. Die zur Firma Materna Information & Communications gehörende Division ist ein Gateway zu Informationen und Spaß. Mit knapp 1000 Mitarbeitern und über 250 Millionen Jahresumsatz zählt Anny Way zu den größten Dienstleistern im Bereich mobiler Service-Leistungen, gleichermaßen für Geschäftskunden und Privatnutzer.

Eine der Serviceleistungen sind SMS-Dienste. Ihr bekommt nach Belieben Informationen, unter anderem aus den Bereichen Kino, Sport, Börse, Nachrichten und Verkehr (Stauinfos) direkt per SMS auf euer Handy gesandt. So bleibt ihr auf dem Laufenden, ob Michael Schumacher mal wieder mit Motorschaden ausgefallen ist oder das Silberpfeil-Duo hinter sich lassen konnte. Pfiffige Ideen wie SMS to Fax und SMS to e-Mail gehören zum Kundenangebot. Solche Kurznachrichten werden an eine spezielle Nummer geschickt, von wo aus Anny Way die SMS an ein Faxgerät oder eine e-Mail-Adresse weiterleitet. Das Handy wird zum Mini-Büro in eurer Hosentasche.

Anny Way - anyway...



So sieht das WAP-Portal in eurem Internet-Browser aus. Hier konfiguriert ihr die WAP-Seiten, die ihr nacher auf eurem Handy zu sehen bekommt.

Im WAP-Bereich stellt ihr mit Anny Way ein individuelles Menü (Wap-Portal) eurer Lieblingsseiten im Internet am PC zusammen.

Die coolsten WAP-Seiten!





- Simpson Wap
News rund um die Simpsons,ein kniffliges Quiz und Sendetermine – cool!
http://simpsons-fan.de/WAP/



- Lingutec
Hier übersetzt ihr Wörter vom Deutschen ins Englische oder umgekehrt.
http://pt-wap.de/



- Lottozahlengenerator
Vielleicht klappt es ja so mit der ersten / nächsten Million!
http://www.veron.ch/wap/lotto.wml



- Clever Tanken
Ihr fahrt z.B. von Dortmund nach Berlin und werdet stets zur günstigsten Tankstelle gelotst!
http://wap.clever-tanken.de/



- Tiefkühlpizza-Test
Über 230 Tiefkühl-Pizzen bereits getestet. Ideal für den Einsatz im Supermarkt!
http:// pizzatest.de/wap/start.wml



- ZDF Nachrichten
Bleibt auf dem Laufenden und wisst, was in der Welt passiert.
http://www.zdf.msnbc.de/wap/



- Deutsche Bahn
Hier findet ihr die Fahrplanauskunft der deutschen Bahn sowie Busverbindungen vieler Verkehrsbetriebe.
http://wap.bahn.de



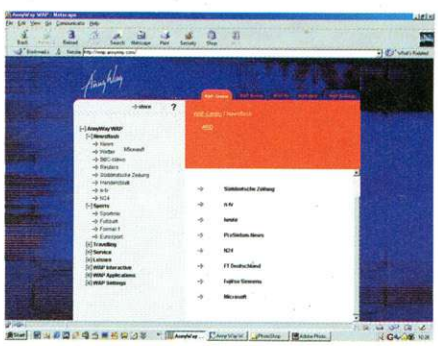
- Happa Happa
Einfach Postleitzahl oder Ort eingeben und schon gibt's Adressen von McDonalds, Burger King und Joeys Pizza Serve.
http://www.happahappa.de



- WAP-Cocktail
Barkeeper sind out. Mit einem WAP-Handy habt ihr stets die neuesten Drinkrezepturen parat.
http://wap.cocktaildreams.de



- Ich oder du oder was?
Mal wieder Streit, wer abwaschen muss? Hier die Lösung:
http://www.veron.ch/wap/MeOrYou.wml



Loggt ihr euch mit dem Handy ins WAP ein, wird das am PC konfigurierte WAP-Portal angezeigt. Ähnlich einer Bookmarkliste stellt ihr so eure Lieblingsseiten zusammen. Ihr wählt entweder aus vordefinierten Infoblöcken oder durchforstet das WAP selber. Wer mehr über Anny Way wissen möchte oder sich sein eigenes WAP-Portal zusammenstellen möchte, informiert sich im Internet unter

http://www.annyway.de

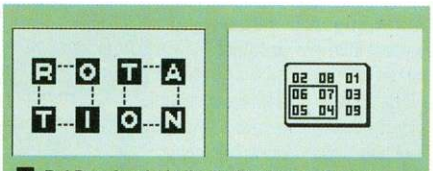
oder per WAP-Handy unter

http://wap.annyway.de.

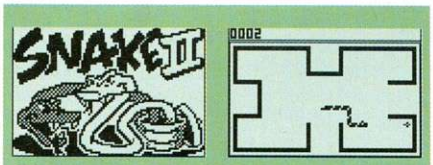
Anny Way ist übrigens nicht bloß eine Marke. Anny Way ist zugleich der Name eines netten Cyber-Girls, die Namensgeber für dieses Projekt ist. Die virtuelle Schönheit führt euch durch den manchmal verwirrenden und stressigen Mobilfunkdschungel. Sie ist euer Guide in der rasch wachsenden WAP-Welt.

Games für Unterwegs: Das Handy als mobile Unterhaltungsplattform!

Dass ein Handy nicht nur zum Telefonieren nützlich sein kann, wissen wir jetzt. Neben Surfen im WAP verwaltet es zudem Termine und Telefonnummern oder dient als simpler Taschenrechner. Neu hingegen sind Spiele, die ihr direkt auf eurem Handy-Display zockt. Zwar sind in den meisten Handys kleine Mini-Spiele eingebaut, doch sind dies in der Regel reine Geschicklichkeits- und Denksportaufgaben.



Bei Rotation dreht ihr die Blöcke so, das aus ihnen korrekte Paare entstehen. Nicht ganz einfach.



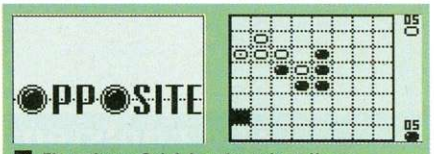
Beim Klassiker Snake II sammelt ihr mit einer immer länger werdenen Schlange Äpfel ein.



Viel interessanter sind die Spiele, die ihr über euren integrierten WAP-Browser spielen könnt. Die Daten befinden sich bei einem WAP Spiel also nicht auf dem Chip eures Handys, sondern werden erst heruntergeladen und dann auf dem Display dargestellt. Aufgrund der schon beschriebenen Schwierigkeiten (Datenübertragungsrate/Displaygröße) sind Spiele, wie ihr sie vom Game Boy Color oder Neo Geo Pocket Color kennt, momentan jedoch noch nicht machbar.

Denken wir aber ein paar Jahre zurück, erinnern sich einige bestimmt noch, wie es mit den Videospielen angefangen hat. Simple Spiele wie *Pong* oder *Pac Man* waren keine grafischen Meisterleistungen, begeisterten aber durch ihr spannendes wie spaßiges Spielprinzip. Ähnlich verhält es sich mit den

kommenden WAP-Spielen. Mit dem nicht ganz unwichtigen Unterschied, dass die Entwickler heutzutage über weit mehr Videospiel Know-How verfügen. WAP-Spiele zu programmieren, stellt völlig andere Anforderungen an verwöhnte Programmierer: Hier gibt's keine 8Mb-Texturespeicher oder 128-Bit Prozessoren! Lediglich ein kleiner Chip kümmert sich um die zu verwaltenden Daten.



Ein weiteres Spielchen das sein zu Hause auf dem Nokia 7110 findet. Ein wenig Denksport schadet nie!

Im Moment stehen wir noch ganz am Anfang der Handy-Spiele: Ein wachsender Markt, den jetzt die ersten Anbieter für sich entdeckt haben.

fun **gibt euch an dieser Stelle einen Überblick der aktuellen Wap-Spiele, die ihr kostenlos abrufen könnt! Ihr bezahlt lediglich die entstehenden Telefonkosten. Wir haben die Mini-Games getestet und für euch bewertet.**

Fun-Faktor:



Fünf kleine Mini Handys bedeuten: Top Spiel - unbedingt mal anschauen. Je weniger Mini Handys wir vergeben, desto schlechter ist das Spiel. Ein einziges Mini Handy steht für das absolute Grauen in WAP-Form.

Neben reinen WAP-Spielen gibt es auch Games, die ihr per SMS-Nachrichtenaustausch spielt. Dabei entstehen nicht die im Moment noch relativ hohen WAP-Gebühren von ca. 0,39 DM/m , sondern die üblichen SMS-Gebühren.

Der größte Unterschied gegenüber den WAP-Games ist die begrenzte Texttransfer-Menge von nur 160 Zeichen pro SMS. Die SMS-Variante hat den Vorteil, dass diese Art der Kommunikation sehr weit verbreitet ist! Im Rechenzentrum von Anny Way werden täglich mehr als 10 Millionen SMS-Nachrichten übermittelt und abgerechnet. Anny Way kümmert sich zudem um fast alle SMS-Nachrichten, die mit deutschen Handys versandt werden. Im Jahr sollen das gigantische 3 - 4 Milliarden sein!



Hairy Harry`s House



Name:.....Hairy Harry's House
Genre: .....Adventure
Anbieter: .....GameplayMobile Games
Multiplayer: .....nein
Highscore-Liste: .nein
Ladezeit:.....mittel

Fun-Faktor:

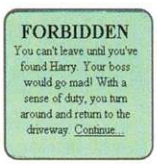


Wap Adresse:
http://mobile.gameplay.com
Internet Adresse:
http://www.gameplay.com/mobile/games

Der knuddelige Harry hat ein Problem: die wichtige Formel für seine Lieblings-Kartoffelchips ist verlorengegangen! Also, nix wie raus aus der warmen Stube und suchen! Ihr startet auf einer Straße in der Nähe eines riesigen Anwesens. Etwas kleinere Grafiken als bei *Valdo und die Piraten* machen euch mit der Umgebung vertraut. Zunächst sind da eine verschlossene Türe, ein verlassener Hinterhof, weit und breit keine Menschenseele zu sehen.

Die Texte sind komplett in Englisch, deshalb ist es nicht einfach, sich durch das Abenteuer zu wurschteln. Wer's versteht, wird mit lustigen Dialogen und vielen Bildern belohnt.











Valdos und die Piraten

Name:.....Valdos und die Piraten
Genre: .....Adventure
Anbieter: .....Ludiwap / Ubi Soft
Multiplayer: .....nein
Highscore-Liste: .nein
Ladezeit:.....schnell

Fun-Faktor:



Wap Adresse:
http://wap.ludiwap.de
Internet Adresse:
http://www.ludiwap.de

Valdo und die Piraten ist ein reinrassiges Adventure, das euch ins düstere Mittelalter führt. Ihr startet eure Reise in einer kleinen Hafenstadt am Mittelmeer. In der örtlichen Seemannsspelunke verhandelt ihr mit einem grimmigen Piraten darüber, das Kommando über ein Schiff zu übernehmen. Wie ihr auf den Bildern seht, werden hierzu sogar kleine Grafiken geboten. Diese sind für WAP-Verhältnisse ausgesprochen sauber und detailliert. Neben den Bildern gibt es natürlich reichlich Texte zu lesen. An bestimmten Stellen des Abenteuers müsst ihr euch entscheiden: lasst ihr die holde Maid stehen, oder wollt ihr doch lieber ein wenig flirten? Solche Entscheidungen wirken sich elementar auf den weiteren Spielablauf aus. So bettelt z.B. ein todkranker Mann um etwas Geld. Markiert ihr den Geizhals, landet ihr im Krankenhaus und steckt euch selber mit dem todbringenden Virus an! Dann heißt's Game Over und ihr beginnt von vorne. Prädikat: Pädagogisch wertvoll!

Die Entwickler von Ludiwap planen, weitere Wap-Spiele zu veröffentlichen. Unter der angegeben Adresse erfahrt ihr, wann neue Spielchen erscheinen.











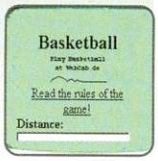
Basketball

Name:.....Basketball
Genre: .....Sport
Anbieter: .....Webcab
Multiplayer: .....nein
Highscore-Liste: .nein
Ladezeit:.....schnell

Fun-Faktor:



Wap Adresse:
http://webcab.de/cgi-bin/bb.cgi
Internet Adresse:
http://www.webcab.de



Der Titel des Spiels hört sich vielversprechend an, doch leider ist dieses Basketballspiel nicht vergleichbar mit dem "echten" amerikanischen Ballspiel.

Sobald ihr die Adresse in euer WAP-Phone eingebt, hat das Spiel eigentlich schon begonnen. Ihr habt drei Felder zur Verfügung, in die ihr die Geschwindigkeit des Wurfs pro Meter, den Abwurfwinkel sowie die Distanz eingebt. Daraus berechnet ein Zentralrechner die Flugbahn des Balls und stellt diese in einer kleinen Grafik dar. Seid ihr erfolgreich gewesen, braucht ihr nicht noch mal werfen, nach jedem missglückten Versuch könnt ihr direkt noch einen Wurf wagen.





Basketball ist etwas zu trocken. Nur Zahlen eingeben und dann auf eine spärliche Mini-Grafik warten – gähn!

Arctic Love



Name:.....Arctic Love
Genre: .....Adventure
Anbieter: .....GameplayMobile Games
Multiplayer: .....nein
Highscore-Liste: .nein
Ladezeit:.....mittel

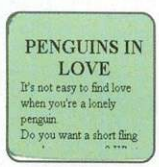
Fun-Faktor:



Wap Adresse:
http://mobile.gameplay.com
Internet Adresse:
http://www.gameplay.com/mobile/games

Das ist ja fast zum weinen: Ein kleiner Pinguin ist total einsam und wünscht sich nix lieber als eine nette Pinguin-Frau. Helft dem kleinen Tolpatsch, indem ihr ihn in eine Disco führt oder ihn von Liebesgöttern beraten lasst! Das witzige Spiel wird mit kleinen Grafiken untermalt, die teilweise sogar etwas animiert sind. Arctic Love ist ebenfalls komplett in Englisch.







Rätselspaß für die ganze Familie

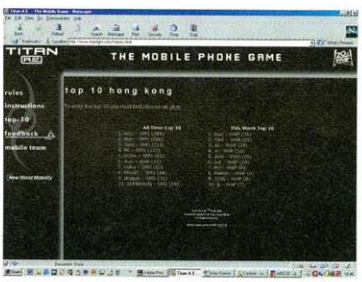
Auch für kluge Köpfe gibt es Unterhaltung per SMS! Seit Anfang August läuft schon ein Quiz bei E Plus (Im Moment nur bei diesem Anbieter!), bei dem euch zehn Fragen hintereinander gestellt werden, der Computer gibt jeweils drei Lösungsvorschläge vor. Euch erwarten Fragen aus den Bereichen Sport, Kunst, Geschichte, Technik, Prominente und Wissenschaft. Beantwortet ihr alle zehn Fragen richtig, ist euch ein Platz in der High Score-Liste sicher. Auf die besten Rätsellöser warten sogar interessante Sachpreise.



Titan A.E. schon bald auf deinem Handy?

Kaum läuft der aufregende Streifen in den Kinos, schon gibt's das dazugehörige SMS Spiel. Allerdings wird der Service momentan noch nicht in Deutschland, sondern nur in Hong Kong angeboten. Das besondere an Titan A.E. ist, dass ihr gegen andere Spieler antretet und nicht gegen einen Computer.





Die aktuelle Rangliste und die Spielregeln von Titan A.E. findet ihr auf der Seite www.titanfight.com

Das Spielprinzip ist einfach. Ähnlich wie bei Stein, Schere, Papier stehen euch drei Angriffswaffen zu Verfügung: Laser, Cannon und Sonic Blaster. Greift euch jemand an, müsst ihr natürlich dagegen halten, um keine Punkte zu verlieren. Dazu stehen euch die drei Defensiv-Schutzmaßnahmen Mirror, Blimp und Shield zur Verfügung. Punkte bekommt ihr für einen erfolgreichen Angriff oder eine abgewehrte Attacke. Die Höchstpunktzahlen werden namentlich in einer Rangliste festgehalten.



Die Zukunft: Online-Games auf dem Handy-Display!

Handy-Spiele haben Zukunft, das steht außer Frage! Bereits 1998 hat die International Telecommunications Union, kurz ITU einen neuen Standard der drahtlosen Datenübermittlung verabschiedet. Das Zauberwort heißt UMTS und ist 20 mal so leistungsfähig wie die heute genutzte GSM-Übertragungstechnik. Ab dem Jahr 2002 wird die mobile Kommunikation eine ganz andere sein als sie es heute ist. Die ersten zaghaften Versuche, Internet auf dem Handy darzustellen, sind mit WAP geglückt. Dann, so das Bestreben der Hersteller, soll die ganze Welt des Internets auf mobilen Mini-PC-Handys möglich sein. Die hohe Datenübertragungsrate von 2 MB pro Sekunde wird es ermöglichen, in sekundenschnelle Spiele herunterzuladen und online gegen andere Leute zu zocken. Experten schätzen, dass spätestens in drei bis vier Jahren das Online-Spielen über Handys so populär sein wird wie man es jetzt von PCs her kennt. Der Fantasie sind kaum mehr Grenzen gesetzt: Videokonferenzen sind dank eingebauter Mini-Kameras keine Fiktion mehr. Ein Einsatz in der Notfallmedizin ist denkbar, hier könnte der Arzt im Rettungswagen sofort Bilder in die Klinik senden.

Zur Zeit werden Insgesamt sechs UMTS-Lizenzen für den deutschen Markt versteigert. Eine Lizenz wird ca. mit 20 Milliarden Mark zu Buche schlagen! Auf den ersten Blick eine heftige Summe. Aber wer keine dieser begehrten Lizenzen ergattert, schaut dumm aus der Wäsche, denn UMTS ist die Zukunft!

Mark, Jan und Loveparaden...

Die Irrwege der *fun*-Redaktion, Folge 3: Wieder einmal dreht sich das *fun* generation-Karussell – und die Visitenkarten-Druckerei kommt aus den Weinkrämpfen nicht mehr heraus. Nachdem Ex-*fun*-Diktator Robert zu seinen Meringer Wurzeln zurückgekehrt ist, übernimmt Kollege Mark vom *fun*-Schwestermagazin "Play" das Redaktions-Ruder – und besetzt kurzum Simons prunkvoll ausgestattetes Ein-Mann-Büro mit allerlei seltsamen Staubfängern. Dritter im Bunde ist O.P.M.-Deserteur Jan (eifrigen Lesern als *fun*-Glücksfee bekannt), der den Platz von Daniel übernimmt und in seiner Freizeit die restliche Redaktion mit Dancefloor-Musik der übelsten Gehörsturz-Kategorie terrorisiert. Während der neue Chefredakteur nun also fleißig den korrekten Peitschenschwung trainiert, verdrückt sich Simon in den Urlaub – und auf den Sony-Wagen der diesjährigen Loveparade. Was er da alles gemacht hat, will er zwar selbst seinen lieben Kollegen nicht verraten – aber dank dem mitgebrachten Redaktions-Ecstasy ist die Stimmung für die nächsten Wochen gerettet. :) Jetzt aber mal im Ernst: Weder wir noch *fun*-Leser brauchen gehirnvernebelnde Drogen – dafür gibt's ja schließlich die Leserbriefe ... viel Spaß! *(sk)*

Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der Adresse:
fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Hymne

> Heppa funGenerationers,
Oh mein Gott, was hab ich mich bei den Artikeln bzw. Leserbriefen der Ausgabe 08/2000 bepisst (vor Lachen wohlgemerkt)! <
< Alles andere würde wohl auch zur sofortigen Indizierung der *fun* generation führen... >
> Zuerst gestaltete sich das Schmökern ja noch ganz normal, bis ich dann zu dem Gastartikel kam ... Hä?? Eine weibliche Vertreterin der Menschheit, noch dazu diplomierend (natürlich spricht der Studiengang nicht gleichzeitig für Intelligenz) , biersaufend und konsolensüchtig ... Leute, der 1. April ist vorbei!!!
Das war schon mal der erste Brüller! *lol* <
< Hey! Irgendwie wollte es uns diesen Monat niemand abnehmen, aber die Frau ist echt! Interessierte männliche Spieler können von uns gegen eine kleine Gebühr auf gewisse Redakteurs-Privatkonten gerne ihre e-Mail-Adresse erfahren... obwohl die gute Evil Spirit Chotgor besagte Redakteure anschließend wohl auf äußerst unschöne Weise "entmannen" würde... >
> Dann die nächste Seite, der Leserbrief: "Frauenfreundschaft" - quasi eine Fortsetzung dessen, was in dem Gastartikel angefangen hat. Endlich mal ein Sequel, das qualitativ im Vergleich zum Original nicht abflacht. Das Einzige, was noch gefehlt hat, waren Bilder dieser beiden "vollbusigen Schönheiten *zwinker*". <
< Wer sagt denn, das die beiden keine Bilder mitgeschickt haben... :) >
> Gegipfelt hat diese einmalige Comedy-Show allerdings in dem Brief des Zock-Opas bzw. Eurem Kommentar dazu... <
< Besagter "Zock-Opa" hat übrigens zurückgeschrieben ... allerdings schien er die "Quintessenz" unseres Kommentars nicht wirklich verstanden zu haben! Weitere Ausführungen ersparen wir euch lieber... >
> DER HAMMER!!! Riesenkompliment an Euch. Ihr solltet das Fach wechseln und Satiriker werden! Als schöne Nachspeise kann man sich dann jederzeit die "Short Mails" zu Gemüte führen ... die zaubern immer ein Lächeln auf jedes triste Gesicht! ;)
Also macht bitte weiter so!
Ich freu mich schon riesig auf das nächste Heft in meinem Briefkasten! <
RumpelStiesi@gmx.de

< Hach, so eine Leser-Lobeshymne geht runter wie Öl! Wir schreiben zwar immer, dass ihr uns keine seitenlangen Lobesbriefe schicken sollt – aber das ist natürlich frech gelogen! :) Um ehrlich zu sein: Leserbrief-Verantwortlicher Simon ist seit dem Lesen dieser Mail unauffindbar. Es geht allerdings das Gerücht um, dass er wild grölend in der Würzburger Fußgänger-Zone gesichtet wurde - nur mit einem selbstbedruckten Leserbrief-T-Shirt bekleidet...
Aber wie auch immer: Ohne geeignete "Vorlagen" können wir auch nicht entsprechend "antworten" – also behaltet die derzeitige Mail-Frequenz bei und schreibt uns fleißig! Wir freuen uns über jede Meinung! >

Rächtschreipung?

> Hallo!
Macht euch auf eine wütende Mail gefasst! Ich habe Kritik an euch. Und von Heft 08/00 Seite 10. Regt mich schon auf über den großen Konsolenvergleich. Spielt etliche Probleme zu PS2 auf, lässt Dolphin links liegen , als wär nix da,
tadelt DC, die eigentlich Lob verdient hätte!!! Freut auf X-Box, die eigentlich zu schade den Markt zu Fassen (Haut ab du blöde Billwurm!)
Schon musste ich immer den Stift
ansetzen und selbst den "schlimmen Sätzen" bzw. schleimenden Worten "WEGKRATZEN"!!! Bemüht gefälligst!
Besonders Top 5 und Flop 5 (Tabellarischen Zusammenhang) kotze ich schon weitem ehe ich aufs Klo konnte! Beispiel gefällig? z.B.:Sony sei weltführender Marktführer AAAAAAAARGGGGGGGGGGGH! Klingt
ia wie damals!!!
Nächster Problem: Manchmal hasse ich den Spielentwickler, deren unsinniges sagen z.B.:Abe erfinder Lodd so ungefähr bemängelte PS2 und wägte einen anderen Richtung zu gehen zu X-Box WARUM NICHT AUF DOLPHIN???
Solchen die kotzt einem die galle Hoch!!! Der soll lieber 2mal überlegen! Ich bitt darum fals ihr Interwiew zu machen (egal an wen) stell Verdammt auch den simplste frage: WIRD DIES SPIEL AUCH ETVL: AUF
D-O-L-P-H-I-N-(!) ERSCHIENEN? Mann dies müßte ja jeden SAGEN können!!! wenn der sagt nein
dann BOHRE den GRUND aufs für die faire MULTIFORMATZEITSCHRIFT!!!
Wenn du meinst Dolphin läge nicht genung Fakten breit, dann ist dies wirklich KEIN(!)Antwortargument!!! Es sei denn Spaceworld naht möcht ich gerne eine Halbheftvoll über den DOLPHIN zu schreiben! Vielen Dank fürs zuhören! Dies soll als sauer kritik verstandern werden und ich bitt um Antwort! Das wärs und entschuldige fur vermiesten Tag! Bye! <
e-Mail-Adresse ist der Redaktion bekannt
<< Liebstes Leser! Wir *fun* generaterion-Team verstehen sichtlich die sauer Kritik deiner, aber was geht noch eine Mal das Werbespruch? "Sauer macht lustig!" So sollten du genauso seien! Auch wenn du dringend weniger auf GROSSBUCHSTABEN und Ausrufezeichen achten solltest!!!
Und auch wenn uns deine e-Mail-Adreße aus verstandlichen Gründen nict veröffentlicht werden, wurde ich diesen Abschnitt Zeilen für mehreren Rechtfertigungstext nützen: Wier behandeln alles Konsolen-Geräte draussen wie gleich, es hat keine "Lieblinge" bei uns! Schliesslich hat wie auch Billwurm mit seinen Y-Boxen jeden Videokonsolenherßteller dasselben Ziel wie andere: Seine Gerätschaft so weit zu verbreiten wie moglich! Und natürlich BOHRE wir den GRUND aus, wenn Spielentwickler wie Abe erfinder Lodd nicht fur den eine oder andere Konsole arbeiten will – denn uns sind faire MULTIFORMATZEITSCHRIFT!
Zum Schluss kommend endeschuldigen wier bei allen anderen euchs fur die vielen Recht schreibe Fehler, aber auf andere Schreibe würde man uns ganz in Sicherheit nicht verständigen! Euer *fun* generaterion-Team! >



Simons spontan organisierte Gegenparty "One world – one fun generation" war – offen gesagt – in allen Belangen ein brutaler Fehlschlag!

Hilfsmittel Hilfsmittel

Knöpfefressende Schwäbinnen, Gemüse-Ravioli ohne Fleisch, Schmetterlinge im Eis, 45er Plastikwumme, Hosentasche voll Gummigeschosse, Gummigeschosse im Fax-Gerät, Loveparade, allerhand seltsam blickende Menschen, einsames-vergnuegen.at/melone, "Insert-Here"-Honigmelone, erboste Zockerweibchen, 1000 Liter hautzerfressender Disco-Schaum, Kneipe "Schleuder", Drink "Von Hinten", Party "Sunrise", schmutziger Filmabend, Kopfschmerzen.

Special thanx an:

Penetrinchen aus SW, Aragorn20, Agio, Saphira, Blixa Bargeld, Gitte Glitsch, Pizu Schizo, Tina und Myrrhe

Zitate des Monats:

1: "So ein kleines Half-Life (dt.)-Ründchen wird schon keinen umbringen!" (Simon)

2: "Simon, unser Weichspüler-Prinzesschen ... da kommst du ins Büro und denkst, du stehst in 'ner Frühlingswiese!" (Mark)

Spieledesigner

> Hallo Leute! :)
Ich werde das "euer Mag ist das beste!"-Gesülze mal weglassen und gleich zur Sache kommen: Ich werde in absehbarer Zeit die "Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich" besuchen - und da mach ich mir doch langsam echt Gedanken, ob ich eine realistische Chance habe, meinen Traumberuf zu erlernen.
Ich rede vom Beruf des Game Designers. Könnt ihr mir ein paar Tipps geben, wie ich die Sache angehen soll, oder vielleicht einige Alternativen nennen? Es ist nämlich nicht sehr leicht, zu diesem Thema Infos zu bekommen. Wäre echt cool von euch! <
bplanet@freesurf.ch

< Puh, Spieledesigner wär er gern, der gute bplanet ... warum nicht gleich der nächste Robert De Niro, ein Ölscheich oder gar ***fun***-generation-Hausmeister? Aber im Ernst: Der Beruf des Spieledesigners steht bei Zockern noch weitaus höher im "Kurs" als der des gemeinen Schreiberlings – was dich (und auch alle anderen) aber auf keinen Fall davon abhalten sollte, an der Erfüllung dieses Traums zu arbeiten!
Schließlich kann man mit einem festen Willen, Engagement und einer gehörigen Portion Schweiß (so ca. 2-3 Liter sollten es schon sein!) heutzutage fast alles erreichen – gut, vom Beruf des Ölscheichs vielleicht einmal abgesehen...
Was du für diesen Beruf auf alle Fälle brauchst, ist vor allem erst einmal der richtige Durchblick, sprich: Sehr gute Kenntnisse des Spiele-/Medienmarktes. Was will der "Otto-Normal-Spieler", was davon ist realisierbar und was könnte man anders machen als die Konkurrenz? Dazu kommt Spaß am Schreiben – schließlich müsst ihr den kompletten "Inhalt" eines Spiels akribisch ausarbeiten, um anschließend die Entwickler und (vor allem) eure zukünftigen Geldgeber von der genialen Idee eines "Friedhof-Manager 2000", "Virtua Kleider-Anprobe", "Kaufhaus-Raser" oder "Soap-Opera Generator" zu überzeugen. Dazu gehört natürlich auch das Erstellen von Tabellen, Diagrammen und Ablaufplänen – hierfür und für das letztendliche Konzeptionieren braucht ihr Gefühl für Ergonomie, Bedienerführung und Layoutgestaltung. Grundkenntnisse einer Programmiersprache (zum besseren Verständnis von Programmierer-Problemchen) sowie von "Büro"-Programmen wie Photoshop, Smart Draw und MS Office sind natürlich auch nicht verkehrt!
Das Wichtigste ist jedoch trotz all dieser "Bürokratie" eine gehörige Portion Vorstellungskraft, Phantasie und Experimentierfreudigkeit – diese Talente lassen sich nämlich nur schwer durch "Übung" ersetzen!
Ihr seht: An den Job des Spieledesigners werden hohe Anforderungen gestellt, doch das sollte euch keinesfalls entmutigen! Vielleicht versucht ihr es erst einmal mit einem Praktikum bei einer entsprechenden Firma; ohne Berufserfahrung oder eine sehr gute Spiele-Idee wird euch sicher niemand vom Fleck weg zum Game Designer machen!
Falls ihr nun Job-Blut geleckt haben solltet, könnt ihr dem "Deutschen Unterhaltungssoftware Forum" unter www.usf.de ja einmal einen Besuch abstatten. Neben weiteren Infos findet ihr hier auch jede Menge Stellenangebote renommierter deutscher Firmen wie Sunflowers (Anno 1602) oder NEON. ***fun*** wünscht euch viel Glück – vielleicht beknien wir euch schon bald für ein Entwickler-Interview! :) >

Ich will Geschenke!

> Liebes fun-Team!
Da eure Zeitschrift wirklich super ist, habe ich schon überlegt, ob ich sie nicht abonnieren soll. Diese Überlegung scheitert jedoch immer an einem Punkt: Dem Abo-Geschenk! Ich bin nämlich Multiformat-Zocker und habe keinen Bock auf irgendein altes PlayStation-Spiel. Mehr Alternativen wären hier gefragt! Also ändert das bitte, dann könnt ihr auch mit einem Abonnement von mir rechnen... <
Tobias Kuss.

< Wir haben uns den Brief von Tobias (und die vieler anderer Leser auch) zu Herzen genommen – und eifrig nach Prämien-Alternativen geforstet. Nachdem Rückenmassagen von Simon, Strip-Einlagen von Jan und die tätowierte Unterschrift von fun-Chef Mark am Testpublikum jedoch gnadenlos abprallten, haben wir uns für folgende Lösung entschlossen: Ab sofort gibt es als ***fun*** generation-Abo-Prämie entweder ein formschönes Dreamcast-Keyboard, ein schnuckliges VMU, die gelbe Version von Pokémon für Game Boy Color, Final Fantasy VIII für PlayStation oder das in dieser Ausgabe vorgestellte Terracon, ebenfalls für PlayStation.
Na, ist das nix? Wer eine dieser Prämien einsacken möchte, muss lediglich auf Seite 35 vorbeischauen und die dort befindliche Postkarte ausfüllen. Die neue Abo-Anzeige ist eigentlich nicht zu übersehen – zur Vermeidung von Augenschäden und/oder Schlaganfällen solltet ihr die Postkarte jedoch lieber mit geschlossenen Augen abmachen! :) >



Einige der aufgestellten Dixie-Klos waren nur verdammt schwer zu erreichen...

Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Shor

Nanu? Wochenende vorbei und noch keine Antwort? Oh, ich vergaß, heut ist ja Montag ... da kann ich verstehen, wenn so Party-Panther wie ihr nur schwer aus den Puschen kommt! (Anm. d. Red.: Jaja, deine Mudda!)
Wiemhoefer@sonnet.de

Hihi, meine Mail ist in der ***fun*** generation! :)
e-Mail-Adresse wird fieserweise natürlich nicht veröffentlicht...

Ich habe jeden eurer Layout-Wandel mitgemacht und bin euch immer noch treu. Warum? Keine Ahnung – wahrscheinlich, weil ich als Minderjähriger durch euch immer korrekte Weiber auf dem Cover hab! (Anm. d. Red.: Wir haben keine Ahnung, was Kollege Fingerhund damit meint ... ehrlich! :)
fingerhund1@t-online.de

Eure letzte Ausgabe hat mir ganz gut gefallen, obwohl ihr ruhig wieder etwas sexistischer werden könntet!
Tachi@firemail.de

Ich grüße alle ***fun*** generation-Leser, die nicht hier reingekommen sind!
hfranz4@gm.dreamcast.com

Was hält euch eigentlich davon ab, ein paar nackte Frauen in eurem Heft abzulichten? Ihr könntet so was wie der "Playboy" unter den Spielemagazinen werden! Sex sells!!! ;) Also scheißt auf die Moral und zeigt uns Fleisch!
Floh@Florian-Wentzel.de

Empfängst du eigentlich meine Mails oder gehen die von meinem Postausgang direkt ins Daten-Nirwana?
e-Mail-Adresse unbekannt

Eure Hardcore-Amazone in eurem letzten Leser-für-Leser war ja echt etwas herb...
Wiemhoefer@sonnet.de

Kommt Wacky Wheels wegen der Kampfhund-Problematik jetzt auf den Index oder erscheint eine angepasste Pudel-Edition von dem Spiel?
Sven_Mittag@seganet.de

Ich hätt' gern eine Pizza Hawaii mit extra viel Käse und einmal Tortellini à la Chef. Danke!
christian.zoth1@de.dreamcast.com

Ich hoffe nur, dass ich die "Hilfsmittel" finde, wenn ich heute die ***fun*** zu Hause aufschlage ... sonst werd ich mir was anderes zum Schlagen suchen müssen! Ihr sitzt doch immer noch in Höchberg, oder?
clausi@aeroscor.ro

Perfect Dark Lösung



Ihr Name ist Dark, Joanna Dark!

Nachdem ihr dataDyne in der ersten Hälfte unserer *Perfect Dark*-Lösung schon ordentlich in den korrupten Hintern getreten habt, gebt ihr dem Konzern in der zweiten Hälfte nun den Rest.

Wir beschränken unsere Item-Bezeichnungen und Missionsziele auf die US- und die englische PAL-Version – wundert euch also nicht, wenn sich ein paar englische Begriffe "eingeschmuggelt" haben. Und auch diesmal beziehen wir uns natürlich gänzlich auf den Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad, weshalb ihr auf der leichten bzw. mittleren Schwierigkeitsstufe einige der Missionsziele nicht erledigen müsst. Aus Platzgründen können wir allerdings nicht auf jeden Gegner und alle Items/Waffen eingehen – also trotzdem die Augen offenhalten! Kleiner Tip: Eine umfangreiche Cheat-Liste findet ihr in unserer Juli-Ausgabe...

fun wünscht viel Erfolg! *(sk)*

Mission 5.1
Air Base: Espionage



1. Obtain Disguise and enter base

Zu Beginn dieser Mission müsst ihr völlig unbeobachtet vorgehen und dürft dabei so wenig Zivilisten wie möglich in Mitleidenschaft ziehen – schaltet eure Armbrust deshalb gleich zu Anfang auf Betäubung. Erledigt dann die patrouillierende Wache direkt vor euch und kümmert euch anschließend um die zwei Wächter auf eurer linken Seite. Achtet darauf, dass sie es nicht mehr bis zum Alarmknopf schaffen. Folgt anschließend dem Pfad durch die Eishöhle, beseitigt einige Patrouillen, betäubt die Stewardess und nehmt ihre Uniform.

Begebt euch nun zurück zum Basiseingang und verkleidet euch – nachdem ihr nun auch noch die angewählte Waffe versteckt habt, könnt ihr das Gebäude betreten und an den Wachen vorbei mit dem Aufzug (linke Seite der Halle) eine Etage höher fahren. Betäubt die anwesenden Wächter und nehmt euch den Koffer – anschließend fahrt ihr wieder einen Stock tiefer und öffnet die große Doppeltür.

2. Check in equipment

Durchquert die erste Halle, folgt dem Weg nach unten und begebt euch in die rechte Ecke des Raumes. Hier könnt ihr euren Koffer auf dem Schalter ablegen (wie eine Waffe anwählen und per Druck auf Z fallenlassen) und so ins Flugzeug transportieren lassen.

3. Subvert security monitoring system

Sobald ihr den Koffer fachgerecht platziert habt, bleiben euch noch 45 Sekunden, um das Sicherheits-System lahmzulegen. Schafft ihr es nicht, wird der brisante Inhalt des Koffers entdeckt. Begebt euch deshalb schnell in die vorherige Halle, geht nun durch die zweite Tür und haltet euch immer rechts, bis ihr – über eine Treppe – zum Sicherheitsraum gelangt. Betäubt die beiden Wachen und aktiviert das Computer-Terminal.

4. Obtain flight plans from safe

Sobald ihr das Sicherheitssystem ausgeschaltet habt, beginnen die dataDyne-Agenten mit der Invasion des Gebäudes – von jetzt an habt ihr es mit jeder Menge schwarzgekleideter Wachen zu tun. Lockt die ersten beiden in den Sicherheitsraum und erledigt sie einen nach dem anderen – danach lauft ihr zu der Halle mit der Rolltreppe. Von hier aus gelangt ihr über die einzige bisher noch unbenutzte Tür zu einem Büro. Verwendet die Sekundärfunktion des K7-Gewehrs, um eine Mine ausfindig (und unschädlich) zu machen und öffnet dann den Safe einen Raum weiter. Ihr findet ein Schild und die Flugpläne.

5. Board Air Force One

Folgt dem Gang weiter bis zu einem Aufzug und fahrt zwei Stockwerke nach oben. Über den Korridor gelangt ihr hier ohne Gegenwehr in die Air Force One.

Mission 5.2
Air Force One: Anti-terrorism



1. Locate and retrieve equipment

Falls ihr über den Korridor ins Flugzeug gelangt seid, befindet ihr euch jetzt in der Passagier-Kabine. Versteckt alle Waffen, damit euch die Bodyguards des Präsidenten nicht erkennen und angreifen – zusätzlich sind sie euch dann im dritten Abschnitt der Mission eine große Hilfe. Folgt dem Gang in die hintere Flugzeug-Hälfte und verschiebt die Bodenplatte in der Nähe der Küche. Steigt hinunter und haltet euch Richtung "Flugzeugnase". Betretet die Tür am Ende und betäubt den darin befindlichen Bodyguard. Er verliert eine Schlüsselkarte, die ihr aufsammelt und im Frachtraum weiter hinten am Computer-Terminal benutzt. Nachdem ihr so den Lift aktiviert habt, schnappt ihr euch den Koffer mit eurer Ausrüstung und klettert zurück ins "Erdgeschoss". Kleiner Tipp: Wenn ihr beim Hoverbike im Lagerraum den Knopf betätigt, steht es in der nächsten Mission zur Verfügung!

2. Locate the president

Mit dem kleinen Lastenaufzug (zwischen den beiden Türen in der Küche) gelangt ihr einen Stock nach oben, dort öffnet ihr die Tür und gelangt in einen großen Bar-Raum. Lauft die Stufen hinauf und versteckt alle Waffen – erst dann betretet ihr über eine Tür auf eurer linken Seite den Raum des Präsidenten.

3. Get president to escape capsule

Beschützt den Präsidenten, während ihr euch in Richtung Lagerraum bewegt. Auf eurem Weg dorthin trefft ihr in einem der Passagierräume auf Trent und zwei seiner weißgekleideten Bodyguards. Aktiviert hier schnell einen Combat Boost und erledigt zuerst den rechten und dann den linken. Kümmert euch nicht um Trent – er ist durch ein Schutzschild geschützt und macht sich schnell aus dem Staub. Folgt ihm durch die linke Tür und klettert mit der Leiter ein Stockwerk nach unten - nachdem ihr auch hier alle anwesenden dataDyne-Agenten erledigt habt, könnt ihr den Präsidenten zur sicheren Rettungskapsel bringen.

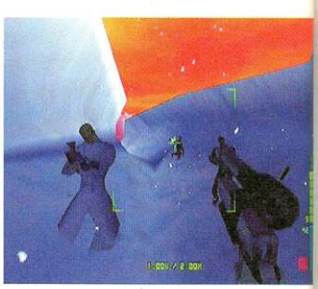
4. Detach UFO from Air Force One

Fahrt mit dem Lastenaufzug nach oben und sucht den UFO-Gang, den ihr mit einer Mine relativ simpel in die Luft jagen könnt.

5. Secure Air Force One flight path

Das Flugzeug befindet sich nun im Absturz, lauft deshalb Richtung Cockpit und erledigt auf dem Weg dorthin alle angreifenden dataDyne-Agenten. Im Cockpit angelangt, müsst ihr lediglich auf den blinkenden, roten Knopf drücken, damit der Autopilot eingeschaltet wird.

Mission 5.3
Confrontation



1. Activate distress beacon

Haltet euch gleich zu Beginn links, bis ihr ohne große Probleme zur Rettungskapsel gelangt. Aktiviert hier den Ortungs-Pieper. Auf dem Rückweg könnt ihr übri-

gens das Hoverbike einsammeln, das ihr in der vorherigen Mission (hoffentlich!) aktiviert habt.

2. Retrieve presidential medical scanner

Lauft den Weg weiter und sucht das Flugzeugwrack ab – irgendwo im Schnee befindet sich ein Koffer. Sammelt ihn ein und ihr bekommt den Scanner.

3. Shutdown enemy jamming device

Geht zurück zur Rettungskapsel und lauft an der Eiswand entlang, bis ihr auf der rechten Seite zu einem Durchgang gelangt. Geht hier nun immer geradeaus, bis ihr zu einem weiteren Gang kommt, der euch zu dem feindlichen UFO führt. Schaltet die automatischen MGs aus sicherer Entfernung aus und jagt das UFO anschließend mit einer eurer ferngezündeten Minen in die Luft.

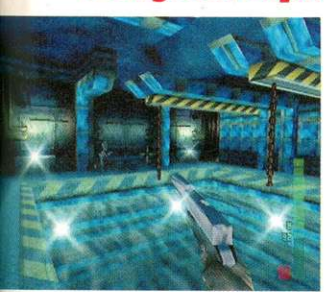
4. Retire presidential clone

Aktiviert den Scanner und folgt dem Radarpunkt des Klons, bis ihr in einer dunkle Eisgrotte landet – der andere Punkt führt zum richtigen Präsidenten! Erledigt zuerst die dataDyne-Agenten und anschließend den herumstehenden Klon.

5. Locate and rescue president

Folgt nun dem zweiten Radarpunkt, bis ihr Trent und den Präsidenten erkennen könnt. Sobald sich Trent ausgequatscht hat, feuert ihr aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr auf seinen Kopf, damit er flüchtet. Anschließend begleitet ihr den Präsidenten zum Startpunkt und von da aus durch den letzten noch unbetretenen Canyon. Klettert über den Baumstamm und lauft quer über das Schneefeld, bis ihr Elvis begegnet.

Mission 6.1
Pelagic II: Exploration



1. Disable primary power source

In den folgenden Korridoren sind mehrere Alarme angebracht – ihr erkennt sie an den kleinen schwarzen Knöpfen. Ihr solltet eure Gegner auf alle Fälle davon abhalten, den Alarm auszulösen. Zielt also gut – und denkt daran, dass ihr viele Gegner schon mit ein paar Schüssen durch die kleinen Türgläser beseitigen könnt!

Folgt zu Beginn dem Gang und dem Treppenverlauf, erledigt dabei die beiden Wachen und betretet den nächsten Raum. Hinter der blauen Tür befindet sich der Generator-Raum, betretet ihn und erledigt die zwei Sicherheitskameras. Sobald sich keine Gegner mehr in dem Raum befinden, aktiviert ihr den X-Ray-Scanner und betrachtet den oberen Teil des Reaktors. Alle grün aufleuchtenden Knöpfe solltet ihr drücken, damit sich (ein Stockwerk tiefer) das Ende des Metallrohres öffnet. Hier könnt ihr nun den Strom abschalten.

2. Secure laboratories and research data

Geht wieder ein Stockwerk höher und verlasst den Generator-Raum wieder. Steigt die Stufen hinauf und betretet die Tür zu eurer Linken. Zerstört die Sicherheitskameras und betretet nacheinander beide Labore, in denen ihr die Wissenschaftler per Handkantenschlag dazu überredet, euch ihre Daten-Discs auszuhändigen.

3. Deactivate GPS and autopilot

Folgt den Stufen in den nächsthöheren Stock, beseitigt die Wächter und geht noch ein weiteres Stockwerk hoch. Zwingt die anwesende Crew dazu, den Autopiloten auszuschalten. Vorsicht: Eines der Crewmitglieder ist ein Spion, der sich kurz darauf zu erkennen gibt und euch angreift. Ihn müsst ihr erledigen, die beiden Zivilisten solltet ihr allerdings um jeden Preis verschonen.

4. Activate moon pool lift

Lauft nun alle drei Treppen wieder hinunter in Richtung des rot-erleuchteten Ganges, wo ihr hinter der linken Tür wieder mit einigen Wächtern zu kämpfen habt. Sobald der Raum gesäubert ist, gelangt ihr durch die Tür zu eurer Rechten in einen Kontrollraum. Auch hier warten wieder einige Gegner auf ihre virtuelle Abreibung, sobald ihr sie alle erledigt habt, findet ihr ein Schild auf der linken Seite. Zuguterletzt aktiviert ihr mit der kleinen Computer-Konsole den Moon-Pool-Lift.

5. Rendezvous and escape with Elvis

Geht zurück in den – jetzt wieder mit Gegnern bevölkerten – Gang und kämpft euch wieder zur Treppe durch. Steigt diese hinab und beseitigt die hier herumstehenden Gegner.

Jetzt steht ihr vor der Wahl: Egal welchen der beiden Wege ihr einschlagt, beide führen zu einer weiteren Treppe – und jeder Menge Wachen, die ihr vorher erledigen solltet. Wiederholt die ganze Prozedur, bis ihr zu einer zweiten Treppe gelangt. Folgt dem Korridor, bis ihr auf Elvis trefft – er führt euch bis zum Ausgang. Je nachdem, wie oft ihr den Alarm ausgelöst habt, werdet ihr von unterschiedlich vielen Gegnern angegriffen - achtet dabei darauf, dass ihr den voranlaufenden Elvis in Feuergefechten nicht verletzt!

Mission 6.2
Deep Sea: Nullify Threat

1. Reactivate teleportals

Elvis hilft euch in dieser Mission – versucht deshalb bei Feuergefechten immer gut auf ihn zu achten! Öffnet die Tür und schaltet den IR-Scanner ein, um die unsichtbaren Gegner im nächsten Raum erkennen zu können. Sobald der Gang sauber ist, gelangt ihr durch eine weitere Tür in eine große Halle, wo ihr erneut angegriffen werdet. Geht durch die Schleuse und haltet euch nach dem Durchschreiten der grünen Tür links. Am Ende des Ganges findet ihr ein Schild – anschließend dreht ihr euch um und folgt der Passage in die andere Richtung, bis ihr vor einer kleinen Rampe nach unten steht. Hier könnt ihr schnell die Orientierung verlieren, deshalb haltet euch an die leuchtenden Bodenplatten. Sucht das erste von drei leuchtenden Energie-Pods und schießt darauf, damit sich eine Tür öffnet. Wiederholt diese Prozedur bei allen drei Pods, bis ihr zu einer Passage gelangt, die euch zum Teleporter-Kontroll-Raum führt. Sobald ihr den Raum von Gegnern gesäubert habt, macht sich Elvis vor dem Kontrollpult an die Arbeit.

2. Disable cetan megaweapon (Agent, Special Agent)

Geht zurück durch den Pod-Raum und die grüne Tür am Anfang, hier haltet ihr euch rechts und betretet den nun aktivierten Teleporter. Elvis gibt euch jetzt seine FarSight-Gun, mit der ihr Feinde sogar durch mehrere Wände hindurch orten und erledigen könnt. Für die folgenden Kämpfe solltet ihr allerdings lieber auf eine Waffe eurer Wahl zurückgreifen – hier zählt nicht Durchschlagskraft, sondern Geschwindigkeit!

Von diesem Moment an seid ihr für Elvis verantwortlich – ihr müsst ihn beschützen, während er versucht, die Megawaffe zu zerstören. Folgt ihm und beseitigt alle heranstürmenden Gegner, anschließend haltet ihr euch an der Kreuzung rechts. Während Elvis nun die Megawaffe sabotiert, müsst ihr mehrere Baby-Skedars abwehren.

3. Disable cetan megaweapon (Perfect Agent)



Im Perfect-Agent-Modus ist die Missionsfolge ein wenig anders:

Hier müsst ihr – nachdem ihr durch den ersten Teleporter gegangen seid – nicht zum Megawaffen-Raum, sondern gleich durch das nächste Portal zu eurer Linken laufen. Nach dem Durchqueren der nächsten Halle befindet ihr euch in einem großen Raum mit fünf glühenden grünen Energiestäben – sobald ihr auf alle geschossen habt, öffnet sich eine weitere Tür. Ein paar Baby-Skedar greifen an, Elvis sollte sie jedoch schnell erledigt haben. Folgt anschließend der Passage und erledigt die automatischen MGs per FarSight-Gun. Hinter der ersten MG findet ihr einen Reaktor-Schacht, nach dessen Zerstörung sich eine Tür öffnet. Von diesem Raum aus müsst ihr per FarSight-Gun zwei Skedar neben einem seltsam geformten Objekt erledigen.

Es kann vorkommen, dass ihr die beiden Skedar nicht ausfindig machen könnt, in diesem Fall bewegt ihr euch zu Fuß durch die Reaktor-Räume, bis sich (nach der Zerstörung des letzten Reaktor-Schachtes) die vorher verschlossene Tür öffnet. Von hier aus

4. Secure control room

Elvis zeigt euch den Weg zum nächsten Missionsziel – folgt ihm!

5. Restore Dr. Carrol's personality

Erledigt die weißen Männer, wählt die Backup-Disk aus eurem Inventory und benutzt sie, während ihr direkt vor Dr. Carrol steht.

6. Escape from cetan ship

Nach dem Treffen mit Dr. Carrol habt ihr eine Minute, den Komplex wieder zu verlassen, kümmert euch dabei nicht um Elvis. Lauft stattdessen so schnell wie möglich den großen Korridor entlang und durchquert die Schleuse – die drei Gegner auf dem Weg dorthin solltet ihr weitestgehend ignorieren.

Mission 7
Carrington Institute: Defense



1. Reactivate automatic defense

Gleich zu Beginn solltet ihr in die Halle laufen, den Skedar erledigen und euch seine Waffe schnappen. Anschließend macht ihr schnellstens kehrt und lauft die Treppe hinunter. Hier schaltet ihr alle montierten Automatik-MGs ein, indem ihr euch vor das entsprechende Kontrollpult stellt und B drückt. Im Lager des Hangar-Levels findet ihr übrigens ein nützliches Schild!

2. Minimize hostage casualities

Über die Hangar-Treppe gelangt ihr wieder zurück ins Carrington-Institut. Haltet euch beim Betreten des Ganges rechts und lauft über die Rampe in die Lobby, hier benutzt ihr den Fahrstuhl, um in den zweiten Stock zu gelangen. Sofort nach der Ankunft wählt ihr den linken Pfad und öffnet die Tür hinter der Trennwand. Sobald ihr den Raum betreten habt, solltet ihr so schnell wie möglich in die Mitte rennen und mindestens zwei der drei (an der Wand stehenden) dataDyne-Agenten ausschalten. Nehmt's nicht allzu schwer, falls ihr nicht alle drei Geiseln retten könnt – hier ist auch eine Portion Glück gefragt!

Nun betretet ihr den angrenzenden Raum und beseitigt so schnell wie möglich den Agenten in der Ecke. Danach kümmert ihr euch um Nummer Zwei in der Mitte des Raumes.

Nehmt den Aufzug nach unten und betretet die zweite Doppeltür auf der rechten Seite. Behaltet einen kühlen Kopf und erledigt nacheinander alle im Raum herumwuselnden dataDyne-Agenten – zwei der herumstehenden Geiseln sind übrigens nur VR-Hologramme!

3. Destroy sensitive information

Nachdem alle Geiseln sicher sind, lauft ihr in Daniel Carringtons Büro und öffnet dort den kleinen Safe mit dem Mini-Laser (short-stream-Funktion).

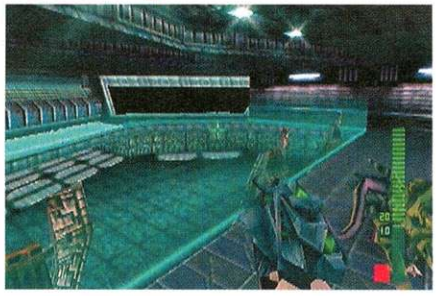
4. Retrieve experimental weapon

Jetzt erwartet euch wieder eine etwas einfachere Aufgabe: Lauft zurück in den Waffentest-Raum (der mit den drei Geiseln und den drei Agenten) und aktiviert den Computer in der Ecke. Dadurch öffnet sich eine Glaswand, hinter der ihr die experimentelle RC-P120 an euch nehmen könnt. Und an den nun herbeieilenden Agenten lässt sich die Feuerkraft dieser neuen Waffe auch gleich wunderbar ausprobieren... besser ihr aktiviert vorher einen Combat-Boost.

5. Deactivate bomb

Lauft ein zweites Mal die Treppe hinunter und durchquert die Untergrund-Passagen, bis ihr bei dem feindlichen Schiff angekommen seid. Hier säubert ihr zuerst die Umgebung und manipuliert anschließend das Navigations-System des Schiffes mit dem Data Uplink. Es startet und explodiert in der Luft – während ihr zurück zum Hangar (und in euer Fluchtschiff) lauft.

Mission 8
Attack Ship: Covert Assault



1. Disable shield system

Schaltet euer Messer auf Sekundärfunktion um und folgt dem Gang, bis ihr auf den ersten Skedar trefft. Erledigt ihn mit einem gezielten Wurf und schnappt euch anschließend seinen Mauler. Mit diesem beseitigt ihr den zweiten Skedar und zerstört die drei Computer-Terminals.

2. Open Hangar Doors

Hinter der roten Tür versteckt sich ein Lift, mit dem ihr ein Stockwerk tiefer fahrt. Lauft geradeaus, bis ihr an einem weiteren Aufzug angelangt seid. Fahrt mit ihm in den Hangar-Kontrollraum, beseitigt alle Skedar und aktiviert anschließend das Computer-Terminal.

3. Access navigational systems

Nachdem ihr die Hangar-Türen geöffnet habt, trefft ihr vor dem ersten Lift auf Elvis, der euch eine AR34 in die Hände drückt. Folgt der Rampe nach oben und helft euren kleinen Alien-Verbündeten im Kampf gegen die Skedars. Nachdem der Raum gesäubert ist, fahrt ihr mit dem linken, blauen Aufzug ein weiteres Stockwerk nach oben. Hinter der ersten Tür erwarten euch auch gleich zwei Skedar – auf dem Tisch in der Mitte des Raumes liegt außerdem ein Schild herum. Folgt dem Gang durch zwei weitere Räume, bis ihr nach einem linken Schlenker im Navigations-Raum steht. Elvis kommt euch wieder mal zur Hilfe und übernimmt die Kontrolle über die Computer-Terminals.

4. Sabotage engine systems

Geht nun zurück in den vorherigen Raum und wählt den rechten Pfad, der zu neuen Gegnern und einem blau erleuchteten Gang führt. Erledigt den anwesenden Skedar und lauft die Rampe zu eurer Rechten hinauf. Hinter der Tür liegt eine große Halle mit mehreren Ausgängen. Jeder von ihnen kann zum Generator-Raum führen, welche, müsst ihr allerdings per Eigenversuch selbst herausfinden. Hier angekommen, werdet ihr sofort von jeder Menge Gegnern angegriffen – schaltet am besten auf die schlagkräftigere Mauler-Sekundärfunktion um. Sobald der Raum gesäubert ist, genügen ein paar herzhafte Schüsse auf die beiden braunen Bauteile, damit nach kurzer Zeit der komplette Generator in die Luft fliegt. Passt auf, dass ihr vorher den Raum wieder verlasst, sonst seid ihr ebenfalls Asche...

5. Gain control of bridge

Kehrt in die große Halle und den restlichen Weg zurück bis zu der Tür, die vorher noch verschlossen war – sie führt euch auf die Brücke. Bevor ihr hier allerdings ankommt, werdet ihr in einem großen Raum von beiden Seiten angegriffen. Entscheidet euch für eine Seite, während Elvis die andere Seite übernimmt – danach haltet ihr euch weiter Richtung Brücke. Dort angelangt erwarten euch noch drei weitere Skedars, feuert erst auf den in der Mitte und anschließend auf die beiden Begleiter. Jetzt habt ihr es fast geschafft: Lauft die Rampe hinauf und zielt in Richtung der Eingangstüren, erledigt dabei jeden Skedar, der den Raum betritt. Nach kurzem Feuergefecht gehört die Brücke euch!

Mission 9
Skedar Ruins: Battle Shrine

1. Identify temple gadgets



Aktiviert gleich zu Beginn den R-Tracker – von den insgesamt sechs in diesem Level verteilten Obelisken müsst ihr drei markieren und zerstören. Markiert ihr die falschen, ist die Mission gescheitert. Am besten wählt die Falcon2 als Waffe, die schlagkräftigeren Varianten solltet ihr euch bis zum Schluss aufheben. Achtet darauf, dass einige Skedar getarnt sind und besonders gerne von hinten angreifen – sobald ihr ein entsprechendes Geräusch hört, solltet ihr stehenbleiben und euch umdrehen. Sobald alle drei Obelisken vernichtet sind, ist das Missionsziel erledigt.

2. Activate bridge

Folgt dem einzigen noch übrigen Gang bis zu einem Canyon, hier könnt ihr schon aus weiter Entfernung einen herumstehenden Skedar erledigen. Anschließend wählt ihr eine kraftvolle Waffe wie den Devastator an und zerstört den Fels, der sich direkt über der Leiter befindet. Kniet euch dann hin und bewegt euch so knapp an den Abgrund, dass ihr auf der rechten Seite einen zweiten Skedar aufs Korn nehmen könnt. Klettert nun hinunter und überquert die Schlucht. Folgt dem Gang, bis ihr euch in einer Sackgasse befindet, hier aktiviert ihr den IR-Scanner und könnt so eine schwache Stelle in der Wand erkennen. Feuert hier mit dem Devastator ein Loch hinein – ein neuer Weg öffnet sich!

Im folgenden Gang-Gewirr greifen euch mehrere Baby-Skedar an – benutzt auch hier die munitionssparende Falcon2. Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür, dahinter liegt ein seltsamer Stein auf dem Boden. Schiebt ihn auf die identisch texturierte Bodenplatte, damit die Brücke ausgefahren wird.

3. Gain access to inner sanctum

Überquert die Brücke und durchquert die dunklen Gänge, bis ihr zu einer Rampe gelangt. Diese lauft ihr nach oben und öffnet – nicht ohne vorher den Devastator aktiviert zu haben – die Tür. Von hier aus schießt ihr per Sekundärfunktion zwei Granaten auf die beiden Skedars links und rechts von euch – ein weiterer wartet weiter vorne auf eurer Höhe. Sobald ihr alle drei erledigt habt, lasst ihr euch in den darunterliegenden Raum fallen und sammelt die Raketenwerfer ein. Die Sanctum-Türen öffnen sich allerdings erst, wenn ihr dem Gott des Krieges ein Geschenk gemacht habt. Legt dazu eine unnütze Waffe auf den Altar in der Ecke – denkt daran, dass ihr die Waffe von da an nicht mehr mitnehmen könnt!

4. Destroy secret Skedar-army

Nachdem ihr dem Gang gefolgt und die nächste Tür geöffnet habt, befindet ihr euch plötz-

lich in einem Raum mit mehreren Kammern, aus denen Skedar-Krieger strömen. Versucht euch in einer der kugelsicheren Kammern zu verschanzen und öffnet die Tür nur, um gezielte Schüsse abzugeben. Auf diese Weise habt ihr die komplette Armee schnell erledigt und könnt euch um den Skedar-Führer kümmern – das Einsammeln der herrenlosen Waffen nicht vergessen!

5. Assassinate Skedar leader

Nach zwei weiteren Türen steht ihr vor dem endgültigen Skedar-Obermotz. Er ist mit einem undurchdringlichen Schild geschützt, den ihr zwar schwächen, aber nicht zerstören könnt. Direkt hinter ihm befindet sich ein Skedar-Schrein, der allerdings ebenfalls durch ein Schild geschützt ist.

6. Boss-fight

Sobald ihr die richtige Taktik herausgefunden habt, ist der Kampf gegen den Skedar-Führer nur noch halb so schwer: Feuert sofort nach dem Betreten des Raumes auf den Führer, sobald er nur noch wenig Schild-Energie hat, wird er sich vor den Schrein knien und aufladen. Während dieser Zeit ist der Skedar-Schrein verwundbar und ihr könnt ihn mit den kraftvollsten eurer Waffen bearbeiten. Ihr habt dafür nicht allzu viel Zeit, denn schon kurze Zeit später beginnt der Führer mit zwei Raketensalven auf euch zu feuern. Haltet euch nicht zu nahe an der hinteren Wand auf und weicht beiden Schüssen in weitem Bogen aus! Anschließend materialisiert sich der Führer entweder direkt vor euch (und ihr solltet schleunigst aus seiner Reichweite verschwinden) oder er schickt euch zwei Skedar-Krieger auf den Hals (die nach ihrem Ableben allerdings hilfreiche Munition hinterlassen). Danach geht die ganze Prozedur wieder von vorne los.

Euer Ziel ist, den Schrein soweit zu zerstören, das er zusammenstürzt und den Skedar-Führer unter sich begräbt. Wie oben schon geschrieben: Ihr könnt den Schrein nur dann zerstören, wenn sich der Führer davor auflädt – übt euch also in Geduld und geht kein Risiko ein. Sobald auch dieser – bisher härteste Gegner – endlich die ekligen Alien-Griffel von sich streckt, habt ihr die Mission beendet... und Perfect Dark erfolgreich durchgezockt!

Jetzt noch ein letztes Mal die Zockerärmel hochgekrempelt und ran an die knackigen Bonusmissionen.

Bonusmission 1 DataDyne: Mr. Blonde's revenge

1. Plant explosive device in lab lift

Hinter dem Empfangstisch befinden sich zwei CMP150, die ihr euch schnappen solltet. Haltet euch dann rechts und lauft getarnt an den Bodyguards vorbei in den Aufzug. Sobald ihr im Lift seid, aktiviert ihr die Skedar-Bombe.

2. Eliminate dataDyne-Captain

Der Aufzug stoppt auf der Mitte des Weges, während auf der gegenüberliegenden Seite plötzlich ein zweiter Lift mit dem dataDyne-Captain hochgefahren kommt. Erledigt ihn, damit der Aufzug weiterfährt.

3. Locate and escort Cassandra to heli-pad

Oben angekommen erledigt ihr jeglichen Widerstand, steckt die Waffe ein und aktiviert die Disarm-Funktion. Jetzt öffnet ihr schnell die Tür zu Cassandras Büro, lauft hinter ihren Schreibtisch und entwaffnet sie. Nun müsst ihr der störrischen Buiseness-Lady lediglich solange folgen, bis sie den Helikopter-Landeplatz erreicht hat.

Bonusmission 2 Area 51: Maian SOS

1. Sabotage enemy medical equipment

Schlagt den ersten Wissenschaftler nieder, durchquert die silberne Tür und entwaffnet auch den zweiten Wissenschaftler. Schnappt euch die Psychosis Gun vom Schreibtisch und betretet den Glasraum. Schiebt hier das Schwebe-Bett an die Scheibe und bringt es durch ein paar gezielte Schüsse zur Explosion. Das Glas zerbricht und ihr könnt durch die Öffnung laufen. Weiter vorne warten drei Wächter auf euch – erledigt den ersten mit der Falcon und die zwei anderen mit der Dragon. Bewegt euch anschließend durch das Labor und durch die Tür am Ende, achtet allerdings auf die Wachen, die links und rechts neben dem Ausgang patrouillieren.

Haltet euch dann rechts in Richtung der Labore und beseitigt auf dem Weg dorthin jegliche Bedrohung. Geht nun in das Labor mit dem zusätzlichen Gang und schießt auf den hier platzierten Agenten mit der Psychosis Gun. Folgt ihm anschließend durch den Komplex und beschützt ihn, soweit es geht. Danach geht es in das zweite Labor. Hier schiebt ihr ein weiteres Hover-Bett vor das Glas, zerstört es und erledigt letztendlich die beiden anwesenden Techniker.

2. Activate distress signal

Folgt dem Wegverlauf bis ihr in einer großen Halle steht, hier geht ihr durch die silberne Hexagonal-Tür und folgt dem Gang zu drei Türen. Haltet euch hier solange geradeaus (in Richtung des Raumes, in dem ihr vorher Jonathan getroffen habt), bis ihr die T-Kreuzung erreicht. Wählt die linke Abzweigung und macht vor der Tür halt. An der Seite befindet sich hier eine kleine Öffnung, durch die ihr von hier aus schon ein paar Gegner erledigen könnt – anschließend betretet ihr den Raum und öffnet die Tür neben dem Lift. Nun seid ihr im Hangar und müsst euch einen Weg zum Aufzug freikämpfen. Dieser führt euch zur Kontroll-Ebene, wo ihr nach einem Büro Ausschau halten solltet. Erledigt alle Wachen und sucht den Raum dann nach einer unnatürlichen Fläche ab, die nach explosivem Beschuss den Weg zu einer geheimen Passage freigibt. Erledigt die überraschten Wachen und aktiviert das Computer-Terminal.

3. Destroy captured Maian saucer

Sobald ihr den oben beschriebenen Hangar betretet, müsste euch das herumstehende UFO auffallen. Erledigt die Patrouillen, achtet allerdings darauf, keinen der explosiven Behälter zu treffen! Achtet auf die Tür, hier kommen ständig neue Gegner-Horden hervor. Sobald ihr etwas Feuerpause habt, müsst ihr so viele Behälter wie möglich unter das UFO schieben und letztendlich – sobald ihr ausreichend explosives Material platziert habt – in die Luft jagen. Wem das alles zuviel Stress ist, der kann das UFO auch einfach mit einem einzigen Schuss aus der goldenen Magnum (hat der Psychosis-Gun-geschädigte Wächter bei sich) zerstören...

Bonusmission 3 Skedar Ruins: War!

1. Kill Skedar King 1

Kämpft euch einen Weg durch das Kriegsgebiet, bis ihr eine Brücke erreicht. Beseitigt die patrouillierenden Skedars und beschützt eure Alien-Kollegen beim folgenden Kampf durch die zwei nächsten Korridore.

Der erste Skedar-König befindet sich in dem Raum, in dem ihr vorher die Waffe auf den Altar legen musstet. Feuert in Zusammenarbeit mit eurem Alien-Platoon solange auf ihn, bis er erledigt ist – am Besten machen sich dafür explosive Geschosse. Kommt ihm nicht zu nahe und haltet euch aus seiner Reaper-Schusslinie. Sobald er besiegt ist, könnt ihr euch seine Waffe schnappen.

2. Kill Skedar King 2

Geht die Rampe nach oben und durch die nun geöffnete Tür – den zweiten Skedar-König findet ihr an der Stelle, in der ihr vorher von der geheimen Skedar-Armee überrascht wurdet. Konzentriert euer Feuer auf den König, während eure Kollegen sich um den Rest kümmern. Haltet auch hier wieder ausreichend Abstand.

3. Kill Skedar King 3

Der dritte Skedar-König befindet sich auf dem vorherigen Endgegner-Feld – dieses Mal kommt es allerdings lediglich auf eure Feuerkraft an. Versucht so viele Alien-Krieger wie möglich in den Raum mitzunehmen und attackiert ihn mit dem Slayer. Der dritte König hat übrigens dieselbe Waffe – es hängt also alles nur von der richtigen Konzentration ab! Wartet, bis er geschossen hat und gebt ihm dann Kontra.

Bonusmission 4 Carrinton Institute: The Duel

1. Defeat dataDyne Guard

Die folgenden drei Kämpfe sind Duelle im klassischen Sinne – ihr alleine gegen einen einzelnen Gegner. Dabei gibt es einen ziemlich simplen Trick, um in jeder Schwierigkeitsstufe siegreich zu sein: Sobald die Mission beginnt, rennt ihr hinter die Wand und schleicht um die Rückseite, bis der Gegner in Sichtweite ist. Jetzt können zwei Dinge passieren: Entweder er trifft mit seinen Schüssen immer nur die Ecke der Wand oder er sieht euch erst gar nicht. Beides sind gute Voraussetzungen, um ihn mit gezielten Kopfschüssen zu erledigen. Vergesst nicht, die liegengelassene Munition einzusammeln!

2. Defeat Jonathan Dark

Jonathan ist dann schon eine Nummer härter – er wechselt oft und gerne von seiner "Raumhälfte" in eure und deckt euch dabei mit Schüssen ein. Kauert euch am besten an die Wand und wartet darauf, das er direkt in eure Schusslinie läuft.

3. Defeat Trent Easton

Trent ist der definitiv letzte Gegner, der euch bei Perfect Dark erwartet – und auch dementsprechend knifflig! Mit dem aus Missionspunkt 1 bekannten Kampfmanöver könnt ihr jedoch auch ihn relativ leicht aus den Polygon-Socken schießen – allerdings müsst ihr hier besonders schnell handeln.

Viel Glück!

Iron Soldier 3

Alle Waffen
Geht in den Waffen-Auswahlbildschirm und tippt Select, R2, ↑, ●, L1, Start, R2 ein. Ihr hört jetzt einen Sound, der die korrekte Eingabe bestätigt.

Alle Level sind komplett beendet
Diesen Cheat gebt ihr im direkt im Level-Auswahlbildschirm ein. Alle Level werden freigeschaltet wenn ihr R1, R2, start, Start, L2, Select eingebt. Ein kurzer Sound bestätigt auch hier die Eingabe.

Gebt die folgenden Cheats im Pause-Menü ein.

Unendlich Munition
R2, ↑, ■, ↑, ●, Start, L1,

Unendlich Energie
←, L1, L1, ↓, Start, ■, L2,

Mission erfolgreich beendet
Start, ←, R2, →, ■, L1, R2,

Mission fehlgeschlagen
Start, R1, ↑, R1, ●, R1,

Game Over
Start, ↑, L2, ↓, ■, L2,

Alle Speed Extras
Start, ←, ●, L1,

Alle Force-Field Extras
L2. ↓, R2, L2,

Alle Unsichtbarkeits Etxras
Start, ■, ↑, R1,

Power-Waffen Modus
R2, ←, Start, ■, Start, R1, L1,

Das Spiel läuft um 50% schneller
●, ↑, Start, Start, ↑

Doppelte Radar-Distanz
←, ●, Start, △, ↓,

Selbstzerstörung in einer Minute
Start, R1, Start, R2, ←, ↑, ←,

Abspann anschauen
Während ihr den "Loading"-Bildschirm seht, tippt ihr schnell Select, R2, Start, L1, R1, Start, ●, ↑ ein und schon bekommt ihr einen netten Film zu sehen.

N-Gen Racing

Wichtig: Alle Cheats funktionieren nur im N-Gen Modus!

Alle Extras freigeschaltet
Gebt im Start-Menü schnell R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1ein, um alle Extras und Geheimnisse des Spiels freizuschalten.

Alle Bonus-Jets
Gebt auch diesen Cheat im Hauptmenü ein! Die Kombination für alle Jets lautet R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

400 Millionen Credits
Um mit viel Geld versorgt zu werden, gebt ihr R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1im Hauptmenü ein.

Final Fantasy IX

Black Jack Mini-Spiel
Habt ihr das Spiel erfolgreich durchgespielt und ihr seht den Abspann durchlaufen, tippt ihr schnell R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ●, ↓, △, L2, R1, R2, L1, ■, ■. Habt ihr den Code korrekt eingegeben hört ihr einen Sound. Drückt jetzt Start um das kleine Mini-Spielchen zu Speichern.

World Series Baseball 2k1

Dream Stadion
Schlagt drei Homeruns in die "McCovey Cove" aus dem Pacific Bell Stadion heraus, um mit dem Bonus Dream-Stadion belohnt zu werden.

Mehr Spieler-Attributpunkte
Erstellt einen Spieler nach euren Vorstellungen, wobei ihr alle frei zur Verfügung stehenden Punkte nutzt. Speichert den neu erstellten Baseball-Helden ab. Geht jetzt wieder in den selben Modus und ladet den Spieler herein, den ihr vorher erstellt habt. Jetzt sind fast noch mal so viele Attributpunkte verfügbar wie ihr vorher.

Feuerwerk
Schlagt einen Homerun bei Nacht in dem Stadion eurer Mannschaft, um ein Feuerwerk am Himmel erleuchten zu lassen!

Gauntlet Legends

Bonus-Charaktere
Spielt mit allen vier Charakteren das Spiel durch. (Level 25) Ihr erhaltet dann Zugriff auf Falconess, Minotaur, Tigress, und Jackal.

Wacky Racers

Alle Strecken und Endgegner
Wählt die Cheats-Option aus dem Hauptmenü und gebt "WACKYGIVEAWAY" als Passwort ein. Aktiviert diesen Cheat und ihr habt alle Endgegner sowie jede Strecke freigeschaltet.

All Autos
Wählt die Cheats-Option aus dem Hauptmenü und gebt "WACKYSPOILERS" als Passwort ein. Aktiviert diesen Cheat und ihr habt alle Autos freigeschaltet.

Alle Fahrzeug-Spezialfunktionen
Wählt die Cheats-Option aus dem Hauptmenü und gebt "BARGAINBASEMENT" als Passwort ein. Aktiviert diesen Cheat und ihr habt alle Spezialfähigkeiten der Autos freigeschaltet.

Hard Nails Spielmodus
Wählt die Cheats-Option aus dem Hauptmenü und gebt "CRACKEDNAILS" als Passwort ein. Aktiviert diesen Cheat und ihr habt einen neuen Spiel-Modus freigeschaltet.

Virtua Tennis

Spiele gegen Master und King
Beendet den Arcade Modus auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, ohne ein Continue zu benutzen. Ihr könnt dann gegen Master und Master King im Doppel oder Einzel spielen.

Mit Master spielen
Besiegt Master im Arcade Modus um mit dieser lustigen Figur zu spielen.

Mit King spielen
Beedent alle 24 Trainings und die 22 Herausforderungen während des Trainings, um die Number eins auf der Rangliste zu werden. Habt ihr dieses Ziel erreicht, spielt ihr gegen King. Schafft ihr ihn zu besiegen, könnt ihr mit ihm im Arcade- und Trainigs-Modus spielen.

Excitebike 64

Original Excitebike
Beendet den Tutorial-Modus, um die klassische NES Version von Excitebike zu spielen.

Fußball-Modus
Beendet die silberne Runde der Novice-Saison als Erster, um dieses Extra-Spielchen freizuschalten.

Hill-Climb Modus
Beendet die goldenen Runde der Amateur-Saison als Erster, um diesen klasse Spielmodus freizuschalten. Eure Aufgabe ist es nämlich einen richtig steilen Hügel hochzurasen.

Excite 3D-Modus
Fahrt beim Challenge-Modus der Pro-Saison auf den ersten Platz, um den 3D Bonus-Modus des alten NES Klassikers freizuschalten.

Cheat-Codes
Haltet im Hauptmenü L + C→ + C↓ gedrückt und tippt dann auf die A-Taste. Jetzt erscheint ein Cheatmenü, in dem ihr die nun folgenden Codes eintippt.

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. *(ju)*

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure *fun*!

Destruction Derby Raw

Codes für den Einspieler-Modus

Beginne mit viel Geld	75AF262FD3A9
	85AF262F1CDD
5000 Crash-Punkte (Drücke L2 & R2)	75B3C9BBCACC
	85B49A93E155
5000 Renn-Punkte (Drücke L2 & R2)	75B3C9BBCACC
	85B49A91E155
Unzerstörbar (alle Wagen) (Drücke L1 & L2 & R1 & R2)	75B3C9BBBECC
	05AB4F83CECD
	75B3C9BBBECC
	05AB59FBCECD
Turbo nimmt zu	75AB9F93CDCC
	85AB9F93CECE
Unzerstörbar (nur Spieler Eins)	75B35851CE63
	85B3584FCECD
	75B35851CE63
	B5ACBED1CECD
	15B6B1DFCECD
Unendlich Turbo (nur Spieler Eins) (Drücke L2)	75B3C9BBCCCC
	85B3584BCF5D

Codes für den Mehrspieler-Modus

Unendlich Turbo alle Spieler	75AB9B3FCDCC
	05AB9B43CECD
Unzerstörbar alle Spieler	75AB4B0DCEEF
	05AB4B0FCECD
	75AB5863CECE
	05AB4B5FCECD

Spieler Eins

Unendlich Turbo	75B33041CE63
	85B3303BCF5D
Unzerstörbar	75B33041CE63
	85B3303FCECD
	75B33041CE63
	B5ACBED1CECD
	15B693DBCECD
9999 Crash-Punkte (Drücke Select)	75B2A2DBCDCB
	85B47C33F5DC

Dragon Valor

Unendlich MP	05AB5ADFCECD
Maximalimale STR	85B166A5D1B4
Maximal ABW	85B166A7D1B4
Maximal VAL	75B3EEBFCECE
	85B3EEBFF5DC

MAGIE CODES

Heilung auf 3 (Drücke L1 Pad 2)	75B47EE5CEC8
	35B3EFF5CED0
Abwehr auf 3 (Drücke L2 Pad 2)	75B47EE5CECB
	35B3EFF6CED0
Feuer auf 3 (Drücke R1 Pad 2)	75B47EE5CEC4
	35B3EFF7CED0
Eis auf 3 (Drücke R2 Pad 2)	75B47EE5CECA
	35B3EFF8CED0
Donner auf 3 (Drücke Dreieck Pad 2)	75B47EE5CEBC
	35B3EFF9CED0
Mine auf 3 (Drücke Kreis Pad 2)	75B47EE5CEAC
	35B3EFFACED0
Tarnung auf 3 (Drücke Kreuz Pad 2)	75B47EE5CE8C
	35B3EFFBCED0
Wirbel auf 3 (Drücke Viereck Pad 2)	75B47EE5CE4C
	35B3EFFCCED0

Evo's Space Adventure

Musik aus	35AABE46CECD
Unendlich Gesundheit Hund	75AC77CBCF19
	05AC77CBCECD
Unendlich Gesundheit Chip	75AA9217CDCC
	85AA9217CECD

Front Mission 3

Maximalimales Geld	55BAA8772ED1
	55470F4A300
Upgrades im Shopmenü freigeschaltet	35BB0AADCE41
Simulatoroptionen freigeschaltet	35BB0C21CE2D
Menüs in Network Command freigeschaltet	35BB0C22CECD
'Setup' im Networkmenu freigeschaltet	35BB092BCE39
Alle Domänen freigeschaltet	B5ACBED1CECD
	15BB0C23CDCC
Alle e-mail Adressen freigeschaltet	35BB0C3CCE8D
	85BB0C3DCDCC
	35BB0C3FCED0
Alle e-mails können versendet werden	35BB0BA4CE0D
	B5B2BED1CECD
	15BB0A552322
'Stage Clear' auf Knopfdruck (Drücke L1 & L2 & R1 & R2)	75B71E05BECC
	35BB08F1CECE
Sudden Death alle Gegner (Drücke L3 & R3)	75B71E05CDC6
	B5B6C03BCECD
	15C70DA1CECD

Frontschweine

SuddenDeath	75AB87F1C8CC
	55B3DE2B2ED1
	34FFEECB1E00
	75AB87F1C3CC
	05B3DE2BCECD
Mehr Zeit (Drücke L1 & R1)	75AB87F1C1CC
	85AB4F4FDDCD
Weniger Zeit (Note 1) (Drücke L2 & R2)	75AB87F1CACC
	85AB4F4FCDCD
Gegenstände	05B3FF13CECD
Maximal Beförderungspunkte	85AB739DD1B4

Gauntled Legends

Unendlich Gold	75A8C61CE10
	05A8C63CECD
Unendlich Gesundheit	75AB4E41CE12
	05AB4E43CECD
Unendlich Kräfteverstärker I	75AB0D35CE21
	05AB0D37CECD
Unendlich Kräfteverstärker II	75AB41A3CDCC
	05AB41ABCECD
Unendlich Kräfteverstärker III	75AB1177CDCC
	05AB117BCECD
Unendlich Kräfteverstärker IV	75AB1307CDCC
	05AB130BCECD

Spieler Eins Codes

Unendlich Gesundheit	85B22A93F5DC
Maximale Gesundheit	85B22A97F5DC
Level 99	35B22A9BCE30
Unendlich Gold	85B22A9FCDCC
Maximale Erfahrung	85B22AA3F5DC
Maximale Rüstung	85B22AABF5DC
Maximale Geschwindigkeit	85B22AAFF5DC
Maximale Magie	85B22AB3F5DC
Maximale Kampfkraft	85B22AB7F5DC
Maximale Schiesskraft	85B22ABFF5DC
Unendlich Schlüssel	35B22BCFCE30
Unendlich Elixier	35B22BFBCE30
Falkin freigeschaltet	35B22CC7CECE
Schakal freigeschaltet	35B22DCFCECE
Minotaurus freigeschaltet	35B22D4FCECE
Tigerin freigeschaltet	35B22ECFCECE

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

AUSBLICK

Nintendo Space World 2000



fun in Japan: Alles über Starcube, Game-Boy Advance und die kommenden Spiele-Highlights.

ECTS 2000



fun in Europa: Auf Europas größter Spielemesse steht die PlayStation 2 im Mittelpunkt

Metropolis Street Racer

Segas nächstes Rennspiel-Highlight auf der fun-Testpiste!



Digimon

Bandais digitale Monsterschar im Detail.

Alien - Die Wiedergeburt

In euren Zimmern hört euch niemand schreien...



Seaman

Kultverdächtig oder echter Seemannsgarn?



fun generation 10/2000...
...ab 20. September am Kiosk!

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
CyPress GmbH
Redaktion:
fun generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
E-Mail:
contact@cypress.de

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 07132 - 959231
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 07132-959101
Abo-E-Mail:
vogelabo@dsb.net

CHEFREDAKTEUR: mArk Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Simon Krätschmer
REDAKTION: Jan Urban, Frank Michaelis
AUTOREN: Robert Bannert, Dirk Gemeinhardt, Thomas Szedlak, Tobias Schweikl, Sven Liebold, Carsten Grauel
LAYOUT: Georg Behringer, Stefan Kachur
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: UbiSoft, fun generation
LEITUNG PRODUKTION: Andrea Stamm
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkhard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 · Fax.: 09 31 / 4 06 91 15
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 18 20 73
VERTRIEBSLEITER: Michael Mair
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.01.2000
NACHDRUCK: © by fun generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags erlaubt.

VERLAG:
CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH,
Postfach 12 11, D - 53334 Meckenheim
Tel: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49-0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 96,- (Ausland)
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

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

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich 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 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion fun generation recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in fun generation erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

IVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
Verkaufte Auflage (IVW 1/00) 30.763 Exemplare

VOGEL Medien Gruppe
CyPress

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem: play, PlayStation

© copyright by fun generation,
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

VERSAND: GAMESITE GMBH
GESCHÄFTSBEREICH: THEO KRANZ GAMES
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

Theo KRANZ VERSAND

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

DER VERSANDSPEZIALIST
AUSGEZEICHNET ALS BESTER VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPECIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



0931-3545222 oder 0180-5211844
Internet: http://www.tkgames.de

Hardware

Pistole Scorpion (Blaze)	DM 39,95
Pistole G-Con 45 (Sony)	DM 79,95
Twin Shock Arcade (Blaze)	DM 99,95
Lenkrad Jordan 2 in 1	DM 79,95
Lenkr. M. Schuhmacher	DM 139,95
Infrarot Ctr. CyberShock	DM 59,95
Mem. 240 Bl. linear (Blaze)	DM 69,95
15 Bl. linear (Innovation)	DM 14,95
30 Bl. linear (Innovation)	DM 19,95
60 Bl. linear (Innovation)	DM 29,95
120 Bl. linear (Innovation)	DM 34,95
XPloder CD 9000	DM 69,95
XPloder FX	DM 69,95
Graphic Kit Collection	DM 22,90

Software

Alundra 2	DM 59,95
Anstoss - Premier Manager	DM 89,95
Catan - die erste Insel	DM 49,95
Chase the Express (Sept)	DM 89,95
Cold Blood	DM 99,95
Colin McRae Rally 2	DM 89,95
Destruction Derby Raw	DM 89,95
Dragon Valor	DM 89,95
DSF All Star Tennis	DM 59,95
Ducati	DM 89,95
ECW Anarchy Rules	DM 59,95
Euro 2000	DM 89,95
F1 2000	DM 89,95
Formel 1 '99	DM 59,95
Front Mission 3	DM 79,95
Frontschweine	DM 89,95
Galerians	DM 79,95
Need for Speed: Porsche	DM 89,95
Nightmare Creatures 2	DM 89,95
Parasite Eve 2	DM 79,95
Rayman 2 (Sept)	DM 79,95
RC Revenge	DM 79,95
Resident Evil 3 (dt.)	DM 99,95
Ronaldo V-Football	DM 89,95
Silent Bomber	DM 79,95
Suikoden 2	DM 79,95
Sydney 2000	DM 99,95
Syphon Filter	DM 59,95
Syphon Filter 2	DM 89,95
TOCA World Touring Cars	DM 89,95
Tomb Raider 4	DM 49,95
T. Hawk's Pro Skater 2	DM 79,95
Vagrant Story	DM 79,95
Vanishing Point	DM 89,95
Wip3out Special Edition	DM 59,95
World Champ. Snooker	DM 89,95
WWF Smackdown!	DM 89,95
X-Files - the Game	DM 59,95



Danger Girl
DM 79,95



Virtua Tennis
DM 89,95



Turok 3
DM 99,95



Rayman 2
DM 79,95



Sydney 2000
DM 99,95



Pokémon Snap
DM 129,95



Parasite Eve 2
DM 79,95



Dead or Alive 2
DM 89,95

Sonderangebote
nur solange der Vorrat reicht

Extreme 500	DM 49,95
Hugo 2	DM 49,95
Jade Cocoon	DM 49,95
Killer Loop	DM 29,95
Mission Impossible	DM 29,95
MTV Sports Snowboard	DM 49,95
Rayman 2000	DM 29,95
Ridge Racer Revolution	DM 39,95
Shao Lin	DM 49,95
J.McGrath Supercross '98	DM 39,95
TOCA Touring Car 2	DM 44,95
UEFA Striker	DM 49,95
Wild 9's	DM 29,95
WWF Attitude	DM 29,95

BEST OF INFOGRAMES

Heart of Darkness	DM 29,95
True Pinball	DM 29,95
V-Rally	DM 29,95
Worms	DM 29,95

CLASSICS

Bundesliga Stars 2000	DM 29,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	DM 29,95
Popoulos - The Beginning	DM 29,95

Sony Value

Anna Kournikova Tennis	DM 29,95
Porsche Challenge	DM 29,95
Speed Freaks	DM 29,95

Achtung: Die Artikel in diesem Kasten werden bei „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!



TOCA World Tour. Cars
DM 89,95

PlayStation

Colin McRae Rally	DM 49,95
Cool Boarders 3	DM 49,95
Crash Bandicoot 3	DM 49,95
Driver	DM 44,95
Final Fantasy VII	DM 49,95
Final Fantasy VIII	DM 49,95
Formel 1 '97	DM 49,95
Gran Turismo	DM 49,95
Gran Turismo 2	DM 49,95
MediEvil	DM 49,95
Rayman	DM 29,95
Ridge Racer Type 4	DM 49,95
Spyro the Dragon 2	DM 49,95
Tarzan	DM 49,95
Tekken 3	DM 49,95
Tomb Raider 3	DM 49,95
Tony Hawk's Pro Skater	DM 49,95
V-Rally 2	DM 49,95

Hardware

Dreamcast - Online Pak	DM 499,95
Memory Cards	ab DM 29,95
Mouse (Nov)	DM 59,95
RGB Kabel	ab DM 24,95
Rumble Pack	ab DM 39,95
Tastatur	DM 59,95
VGA Adapter (Blaze)	ab DM 39,95

Software

Crazy Taxi	DM 89,95
Dead or Alive (Sept)	DM 89,95
Ecco the Dolphin	DM 89,95
Extreme Sports (Sept)	DM 89,95
F1 Racing Champ. (Sept)	DM 89,95
Ferrari 355 Chall. (Sept)	DM 89,95
Fur Fighters	DM 89,95
Hidden & Dangerous(Sept)	DM 79,95
Kiss Psycho Circus (Okt)	DM 89,95
Mag Force Racing	DM 94,95
MDK 2	DM 99,95
Metropolis M-SR (Okt)	DM 89,95
NBA 2K	DM 89,95
NHL 2K	DM 89,95
Nightmare Creat. 2 (Sept)	DM 89,95
Shooter 3 (Nov)	DM 89,95
Rayman 2	DM 89,95
Resid. Evil: Code Veronica	DM 99,95
SEGA GT (Nov)	DM 89,95
Sydney 2000	DM 99,95
Time Stalkers (Okt)	DM 89,95
Tomb Raider 4	DM 89,95
Tony Hawk's Skateboard	DM 89,95
V-Rally 2 Expert Ed.	DM 89,95
Vanishing Point (Sept)	DM 89,95
Virtua Athlete (Sept)	DM 89,95
Virtua Tennis (Sept)	DM 89,95
WWF Attitude	DM 49,95

Hardware

N64 Pokémon Style	DM 249,95
Expansion Pak	ab DM 44,95
Controller	ab DM 39,95
Lenkrad Jordan 2 in 1	DM 79,95
X-Ploder	DM 99,95
Transfer Pak	DM 39,95
Spieleberater Pok. Stadium	DM 24,95
Spieleberater Pok. Snap	DM 24,95

Software

Aidyn Chronicles (Sept)	DM 119,95
Armorines dt.	DM 49,95
Donkey Kong 64 #	DM 99,95
Excitebike (Okt)	DM 109,95
Gauntlet Legends	DM 49,95
Int. Superstar Soccer 64	DM 19,95
Int. Superstar S. 2000	DM 109,95
I. T. & F.: Summergames	DM 109,95
Jet Force Gemini	DM 89,95
Madden NFL 64	DM 19,95
Mario Party 2 (Okt)	DM 109,95
NBA Courtside	DM 29,95
Operation Winback	DM 99,95
Perfect Dark+GameBreak. 3	DM 119,95
Pokémon Snap (Sept)	DM 129,95
Pokémon Stadium+Tr.Pak	DM 139,95
Racing Simulation 2	DM 29,95
Rayman 2	DM 119,95
Ridge Racer 64	DM 109,95
Starcraft 64 (Okt)	DM 109,95
Super Smash Bros.	DM 89,95
Tarzan	DM 89,95
Tony Hawk's Skateboarding	DM 89,95
Top Gear Hyperbike	DM 109,95
Top Gear Rally	DM 109,95
Toy Story 2	DM 89,95
Turok 3	DM 99,95





SAMMLER UND SCHNÄPPCHEN-JÄGER AUGEPASST:
DIE LETZTEN SATURN-SPIELE BEI UNS!

BLAM! MACHINEHEAD	4.95
CHAOS CONTROL	1.95
NBA LIVE 98	4.95
OLYMPIC SOCCER	1.95
ROBO PIT	1.95
STARFIGHTER 3000	1.95



SEGA SATURN

KOSTENLOS – KOSTENLOS – KOSTENLOS
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und a
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de



Der **Theo Kranz Versand** feiert **10-jähriges Jubiläum**, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit * gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei*** . Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur [VISA] und [MC]) bezahlen; hier **sparen** Sie die Nachnahmegebühr! **Schnell, schneller, Theo Kranz Versand**! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am selben Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei*** . **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. **Versandkosten**: Post Nachnahme: 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *: gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. #: o.E.P.

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

See you later Alligator



Swampy's Revenge

Frogger 2

- Wähle zwischen Frogger und Lillie
- 8 riesige Areale, unterteilt in über 30 Stages
- Viele freizuspielende Charaktere, Extras und Überraschungen
- Geheimgänge, Abkürzungen und Bonus-Level
- Verschiedene Multiplayer-Modi für bis zu 4 Spieler

www.frogger.de

PC CD-ROM

PlayStation

ATARI

HASBRO Interactive

KONAMI

BLITZ

© 2000 HASBRO Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. "KONAMI" und "FROGGER" sind eingetragene Warenzeichen von KONAMI Co. Limited. © 1981 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von BLITZ Games. Vertrieb und Marketing durch HASBRO Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld.