10/2000
Österreich: 52 öS – Spanien: 690 pts – Italien: 8400 lit – Schweiz: 6.50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Belgien: 156.- bFr – Niederlande: 8.50 Hfl
DM 6,50
Ausgabe 57

Nintendo schlägt zurück:

Gamecube & Game Boy Advance



Alle kommenden Spiele-Highlights Live von der Spaceworld 2000

SPECIAL

ECTS

So sehen die Spiele von Morgen aus!

VOR-SCHAU

DRIVER 2

Kriminell gute Fortsetzung

TEST

Alien Resurrection

Düster und bedrohlich - aber auch gut?

4 394081 006508 10
CyPress

run generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

MIT WARPGESCHWINDIGKEIT IN DIE RAUMSCHLACHT!

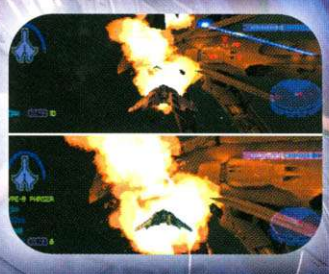
STAR TREK® invasion



Steuern Sie zahlreiche Kampfschiffe des 24. Jahrhunderts, während Sie auf eine Reihe feindlich gesinnter Rassen treffen.



Stürzen Sie sich in 3D-Gefechte mit unglaublicher Grafik und Effekten. Ihr Arsenal an Waffen werden Sie als Pilot einer Valkyrie bitter nötig haben.



Setzen Sie als Einzelspieler auf Ihre Staffel oder kämpfen Sie im Mehrspieler-Modus Mann gegen Mann in Holospace-Arenen.

Komplett in Deutsch mit den Original-Synchronstimmen!

PlayStation

™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de

ACTIVISION.

Spiele-Index

Alien Resurrection (PS) 48-49
Arcatera (DC) 27
ATV Quad Power Racing (PS) 74
Bundesliga 2001: Fußball Manager (PS) 75
Cool Cool Jam (NP) 77
Countdown: Vampires (PS) 82
Crash Bash (PS) 36
Danger Girl (PS) 81
Dave Mirra Freestyle BMX (PS) 63
Deep Fighter (DC) 62
Delta Warp (NP) 77
Digimon World (PS) 66
Driver 2 (PS) 30-31
DSF All Star Tennis (PS) 75
DSF Surf Riders (PS) 75
ESPN Track & Field (DC) 68
F1 Championship Saison 2000 (PS) 72
F1 World Grand Prix II (DC) 60-61
Fussball Live 2 (PS) 42
Grandia 2 (DC) 26
Heros of Might & Magic 3 (DC) 27
Hidden & Dangerous (DC) 58
Incredible Crisis (PS) 42
Indiana Jones and the Infernal Machine (N64) 39
Infestation (PS) 74
ISS 2000 (GB) 76
Jeremy McGrath Supercross 2000 (DC/PS) 72
Konami Collection Vol. 4 (GB) 76
Koudelka (PS) 64
Lodoss War (DC) 27
Looney Tunes Space Race (DC) 40
Mario Party 2 (N64) 56
Medal of Honor Underground (PS) 34
Moto Racer World Tour (PS) 71
Muppet Monster Adventure (PS) 65
NASCAR 2000 (GB) 77
Nightmare Creatures II (DC) 73
Phantasy Star Online (DC) 20, 24-25
POD II (DC) 40
Railroad Tycoon II (DC) 74
Ray Crisis (PS) 73
RC de Go (PS) 69
San Francisco Rush 2049 (DC) 74
Seaman (DC) 78-79
Sega Extreme Sports (DC) 57
Silent Scope (DC) 32
Skies of Arcadia (DC) 26
Sno Cross Championship Racing (PS) 71
Spawn: In Demons Hand (DC) 80
Spider-Man (PS) 54-55
Spyro 3 – Year of the Dragon (PS) 37
Stupid Invaders (DC) 27
Sydney 2000 (PS) 69
Time Stalkers (DC) 27
Tomb Raider Chronicles (PS) 38
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) 50-51
Track & Field Summer Games (GB) 76
Virtua Athlete (DC) 68
World Series Baseball 2K1 (DC) 83
WWF Royal Rumble (DC) 83

Messeblock

18 Wheeler (DC) 20
Black & White (DC) 20
Buzz Lightyear of Star Command (DC) 20
C12 (PS) 18
Conker's Bad Fur Day (N64) 21
Custom Robo V2 (N64) 10-11
Dance Dance Revolution 2 (GB) 10-11
Daytona USA (DC) 20
Dino Crisis 2 (PS) 18
Disneys Dance Museum (N64) 10-11
Donald Duck Quack Attack (PS2) 18
Donkey Kong 2001 (GB) 10-11
Doubutsu Bancho (N64) 10-11
Doubutsu No Mori (N64) 10-11
Dropship (PS2) 18
Echo Delta (N64) 10-11
ESPN International Superstar Soccer (PS2) 18
ESPN Winter X Games (PS2) 18
Evil Dead: Hail to the King (DC) 20
F1 Racing Championship (PS2) 18
GendaiDaisenryaku: Ultimate War (N64) 10-11
Golf Masters (GBA) 14-15
GT2000 (PS2) 18
Half-Life: Blue Shift (DC) 20
Kuru Kuru Kuru Rin (GBA) 14-15
Legend of Stafi (GB) 10-11
Legend of Zelda: A Nut of Mysterious Tree (GB) 10-11
Mario Kart Advance (GBA) 14-15, 21
Mario Party 3 (N64) 10-11
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty (PS2) 18
Napoleon (GBA) 14-15
Ougon No Taiyo (GBA) 14-15
Pokemon Crystal (GB) 10-11
Pokémon Stadium Gold Silver & Crystal (N64) 10-11
Rayman Revolution (PS2) 18
Red (PS2) 18
Red Fraction (PS2) 18
Shadow of Memories (PS2) 18
Sheep (PS) 18
Silent Hill (GBA) 14-15
Sin & Punishment (N64) 10-11
Smuggler's Run (PS2) 18
Starlancer (DC) 20
Tennis GB Color (GB) 10-11
The Mummy (PS) 18
Timesplitters (PS2) 18
Wai Wai Racing (GBA) 14-15
Wappet (WAP) 16
Wonder Dungeon (N64) 10-11
Wonder Dungeon: Furai No Shiren 2 (N64) 10-11
Z.O.E. (PS2) 18

Around the World!

Ein turbulenter Monat liegt hinter uns. Frank packte seinen Koffer und machte sich nach Japan auf, um dort auf der Spaceworld 2000 den Nintendo Gamecube und den Game Boy Advance für euch unter die Lupe zu nehmen.

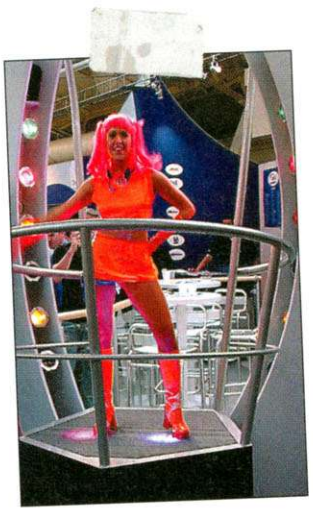
Simon zog es dagegen lediglich in das europäische Ausland. Auf der ECTS in London präsentierten Sega, Nintendo, Microsoft und Sony sowie zahlreiche Publisher ihre neuste Soft- und Hardware. Besonders hervorgetan hat sich dabei Sony. Die Spiele für die PlayStation 2 vermögen nun nämlich endlich das zu halten, was die PS2-Pressemitteilungen schon die ganze Zeit versprochen hatten – qualitativ hochwertige Software, welche einer Next-Gen Konsole auch gerecht wird.

Als die ersten News über die PS2 zu lesen waren, redete jeder nur noch von der drohenden Alleinherrschaft Sonys. Als Microsoft seine X-Box ankündigte, deutete alles auf einen erbitterten Kampf der beiden Konzerne um die Vormachtstellung hin. Und jetzt? Jetzt zeigt auch Nintendo mit dem Gamecube endlich Flagge und die Karten müssen wieder vollkommen neu gemischt werden.

Hoffen wir nur, dass Sega noch ein Ass im Ärmel hat!

Wir werden sehen. Viel Spaß bei Lesen!

Euer ***fun***-Team





Inhalt Oktober 2000

fun gen
PLAYSTATION

Special

Space World 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈10-15
ECTS 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈16-22
Dreamcast RPG-Invasion ≈≈≈≈≈≈≈24-25

Vorschau

Looney Tunes Space Race ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈40
POD II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈40
Silent Scope ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈32
Crash Bash ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈36
Driver 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈30-31
Fussball Live 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈42
Incredible Crisis ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈42
Medal of Honor Underground ≈≈≈≈≈≈≈34
Spyro 3 – Year of the Dragon ≈≈≈≈≈≈≈≈≈37
Tomb Raider Chronicles ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈38
Indiana Jones a. the Infernal Mach. ≈≈39

Tests

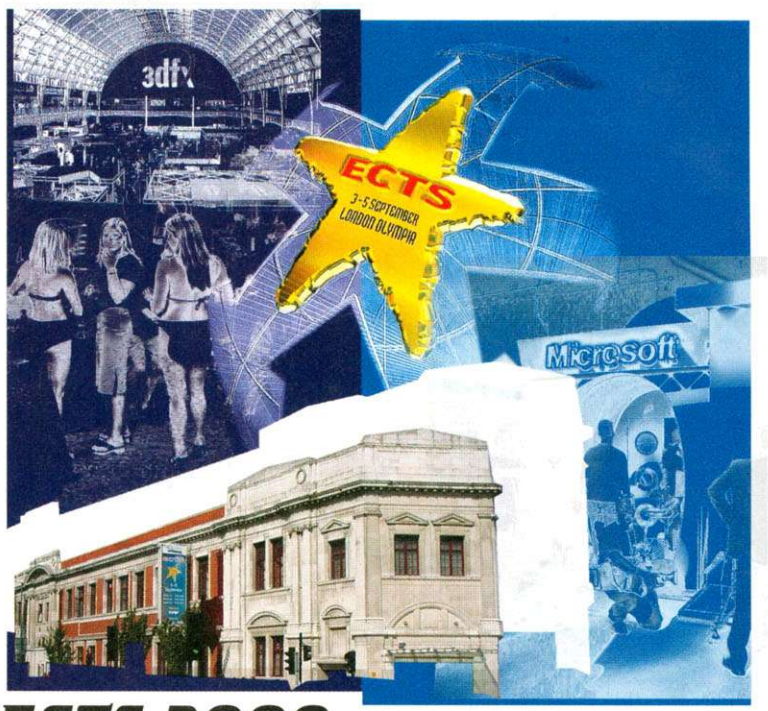
Deep Fighter ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈62
ESPN Track & Field ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈68
F1 World Grand Prix ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈II 60-61
Hidden & Dangerous ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈58
Jeremy McGrath Supercross ≈≈≈≈≈≈≈72
Nightmare Creatures II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈73
Railroad Tycoon II ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
San Francisco Rush 2049 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Sega Extreme Sports ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈57
Virtua Athlete ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈68
Alien Resurrection ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈48-49
ATV Quad Power Racing ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Bundesliga 2001: Fußball Manager 75
Dave Mirra Freestyle BMX ≈≈≈≈≈≈≈≈≈63
Digimon World ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈66
DSF All Star Tennis ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
DSF Surf Riders ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈75
F1 Championship Saison 2000 ≈≈≈≈≈≈≈72
Jeremy McGrath Supercross 2000 ≈≈72
Infestation ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈74
Koudelka ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈64
Moto Racer World Tour ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈71
Muppet Monster Adventure ≈≈≈≈≈≈≈≈≈65
Ray Crisis ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈73
RC de Go ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈69
Sno Cross Championship Racing ≈≈71
Spider-Man ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈54-55
Sydney 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈69
Tony Hawk's Pro Skater 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈50-51
Mario Party 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈56



Special 10 -15

Space World 2000

Alle News und Fakts über Nintendos Superkonsole Gamecube, Game Boy Advance sowie die neusten N64- und Game Boy Color-Spiele!



ECTS 2000

Special 16 - 22

Battle of Britain! Welche Next-Gen Konsole bietet die attraktivsten Spielezukunft?

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: Feedback@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)

Mit Schrotflinte und Flammenwerfer im Anschlag auf der Jagd nach EAs gefährlicher Alien-Brut!



Test 48-49

Alien Resurrection



Vorschau 30-31

Driver 2

Good Driving! Diesmal schafft ihr auch die letzte Mission!



Sega Rollenspiel Offensive

Mit Sega in eine neue Rollenspielära!

Special 24 - 27

Handheld-Tests

Game Boy Color
- ISS 2000 ≈ 76
- Konami Collection Vol. 4 ≈ 76
- NASCAR 2000 ≈ 77
- Track & Field Summer Games ≈ 76

Neo Geo Pocket
- Cool Cool Jam ≈ 77
- Delta Warp ≈ 77

NTSC-Tests

Dreamcast
- Seaman ≈ 78-79
- Spawn: In Demons Hand ≈ 80
- World Series Baseball 2K1 ≈ 83
- WWF Royal Rumble ≈ 83

PlayStation
- Countdown Vampires ≈ 82
- Danger Girl ≈ 81

Tipps & Tricks

- Cheats & Tipps ≈ 90-91
- Gamebuster-Codes ≈ 91
- Lösung: Tony Hawk's Pro Skater 2 92-94
- Lösung: Koudelka ≈ 95-97

Rubriken

- Abo-Karte ≈ 35, 70
- Ausblick ≈ 98
- Charts ≈ 46
- Editorial ≈ 3
- Final Fantasy Chronik, Folge 5 ≈ 85
- Impressum ≈ 98
- Leser schreiben für Leser ≈ 86-87
- Leserbriefe ≈ 88-89
- News ≈ 6-9
- Referenzen ≈ 44-45
- Die Resident Evil Akte, Folge 4 ≈ 84
- Seaman Tagebuch ≈ 79
- Spiele-Index ≈ 3
- Wertungssystem ≈ 47

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Die Dreamcast-Version von **Half-Life (dt.)** bekommt einen neuen Namen: Anstatt Half-Life: Guard Duty lautet der Titel des heißerwarteten Ego-Shooters nun **Half-Life: Blue Shift**. Das Release-Datum wurde mittlerweile auf den 1. November festgesetzt +++ "Da warens nur noch ... äh ... nicht mehr so viele!" – Publisher Ubi Soft schluckt **Red Storm Entertainment** (Rainbow Six, Rogue Spear), die Firma als solche bleibt jedoch bestehen +++ Als Teil der Übernahme hat Romanautor Tom Clancy einen neuen Exklusiv-Vertrag für alle aktuellen und zukünftigen Plattfomen mit Ubi Soft abgeschlossen +++ Nach Take 2 Interactive springt auch Crave Entertainment auf den **Low-Budget**-Zug auf: Sno-Cross Championship wird in den USA zum Spottpreis von $9,99 auf den Markt kommen +++ Die Identität des nackt mit einer **PSone** vor dem CyPress-Gebäude gesichteten Exhebitionisten ist noch immer unklar +++ Jammin! Das Mega-Drive-Kultspiel **Toe Jam & Earl** wird voraussichtlich für Dreamcast erscheinen +++ Acclaim hat die Entwicklung zweier Ferrari-Titel gestoppt – die offizielle Begründung: Angesichts der zu erwartenden Marktsituation zu teuer +++ Während die Dreamcast-Kamera **DreamEye** in Japan am 14. September für umgerechnet rund 300,- DM erscheint, können sich deutsche Sega-Fans voraussichtlich erst Anfang 2001 live gegenübertreten +++ Wieder Acclaim: Laut eigenen Angaben wurde für die Entwicklung neuer Spiele für PlayStation2, Gamecube und X-Box ein Etat von 105 Millionen DM angesetzt. fun meint: Hui!

KLEBESPASS

Kostenloser Gamecube per Internet



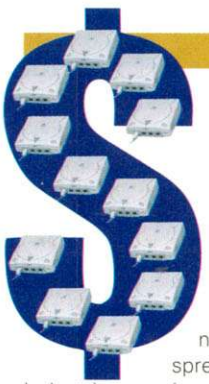
Sorry – aber diese Überschrift konnten wir uns einfach nicht verkneifen... Wir alle kennen das Problem: Eine neue Konsole ist raus – aber so richtig kann man sich die "tatsächlichen" Größenverhältnisse nicht vorstellen. Abhilfe schafft nun die Internet-Seite www.dailyradar.com, denn hier findet ihr Bilddateien aller 6 Gamecube-Seiten in der Originalgröße. Die könnt ihr ausdrucken und entsprechend der Online-Anleitung zusammenkleben – fertig ist euer ganz privater Gamecube im 1:1-Format! Und bevor wir jetzt in hunderten von e-Mails ersticken: Nein, dieser Pappcube ist NICHT voll einsatzfähig! Allerdings könnt ihr gerne eine Papier-DVD ausschneiden, mit "Zelda128" oder "Ultimate Metroid" beschriften und in den Kasten hineinlegen – wie heißt es doch so schön: Es ist der Gedanke, der zählt!

SPIELE

Monstermäßig

MonstermässigBlack & White kommt für die betagte PlayStation – wer hätte das gedacht? Der UK-Entwickler Krisalis hat bestätigt, die Arbeit an einer Umsetzung des ehrgeizigen God-Game-Projektes von Peter Molyneux aufgenommen zu haben. Bisher sollten nur PC-Besitzer und X-Box bzw. PlayStation2-Konsolisten mit einer Version bedacht werden. Wir sind gespannt, wie sich Sonys graue Kekskiste schlägt – der Release ist für das erste Quartal 2001 geplant.





SZENE

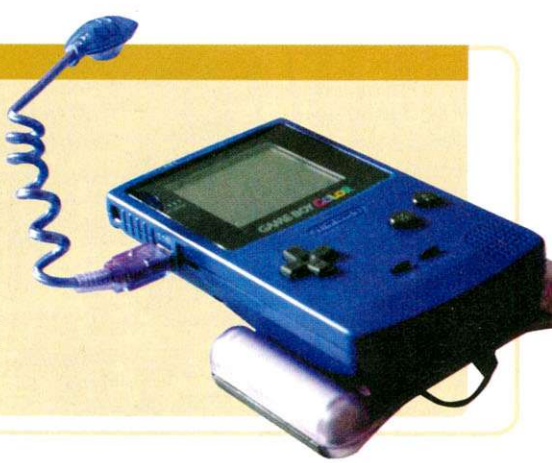
ega eröffnet den Preiskampf

Jetzt ist es offiziell: Sega of America senkt den Dreamcast-Preis von ehemals $199,99 (ca. 440,- DM) auf $149,99 (ca. 330,- DM). Peter Moore, Präsident von Sega of America, zur Preissenkung: " Die neue $149 Preisgrenze ist nur einer der vielen Schritte, die Sega unternimmt, um den Kunden zufriedenzustellen. Wir sind zuversichtlich, daß die Konsumenten der Kombination aus guter Hardware, unübertroffenem Spiele-Line-Up und Internet-Anschluß für Online-Spiele nicht widerstehen können. Sega ist nun in einer guten Position, um eine weitaus größere Käuferschicht anzusprechen und weiterhin als innovative und dynamische Kraft in der Videospiel-Industrie zu agieren." Zeitgleich mit der Preissenkung wurde auch das bisherige SegaNet-Angebot überarbeitet: Wer nun beim Kauf eines Dreamcast gleichzeitig ein 18-monatiges Abonnement des SegaNet-Channels ($21,95 / ca. 50,- DM) abschließt, erhält einen Rabatt von exakt $150 – und erhält sein Dreamcast sozusagen "umsonst".

MERCHANDISE

Der Game Boy - unendliche Weiten

Ihr träumt schon lange davon, euren Handheld wie die gute, alte Enterprise aussehen zu lassen? Nun, mit dem Adventure Pack von InterAct könnt ihr euch diesen Wunsch erfüllen, und bekommt gleichzeitig sogar noch ein Worm Light (Lichtquelle), den PowerGrip-Akkupack (sorgt für besseren Griff und versorgt euren Game Boy mit Strom), ein Power-Link-Verbindungskabel, ein Netzteil und eine (leider leere) Spielhülle dazu! Besonders den Power-Grip können wir nur wärmstens empfehlen – schon nach kurzem Anspielen wollt ihr die "Handheld-Verbreiterung" nicht mehr missen.
Das komplette Pack gibt's jeweils in transparentem lila, grün und blau – ob euch der ganze Spaß allerdings 49,95- DM wert ist (immerhin knapp 60,- DM Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf), müßt ihr selbst entscheiden!



HARDWARE

Die Gold-Card für Zocker



Memory Cards sind definitiv out! Deshalb wartet beim nächsten Spieler-Treffen einfach, bis eure uncoolen Freunde ihre grauen Plastik-Popel auspacken – und zieht dann lässig die schlanke Chipkarte aus der Hosentasche. Denn wer wirklich hip ist, speichert auf Plastikkarten! Wer will schon mit hässlichen Memory-Card-Beulen im Geldbeutel herumlaufen?
Die pfiffige Idee kommt dieser sog. Smart Memory Card kommt von Interact und kostet zusammen mit dem nötigen Kartenleser (wird wie eine ordinäre Memory-Card in den Slot gesteckt) nur 29,95- DM. Das Komplettpaket kostet also genauso viel wie eine ordinäre Memory-Card, bietet ebensoviele Speicherplätze (15 Blöcke) und benötigt einen Memory-Card-großen Adapter – allerdings solltet ihr neben dem Coolness-Faktor besonders die günstigen Preise zukünftiger Plastikkarten bedenken, die dürften ohne Adapter nämlich weit unter dem des Komplettpakets liegen! Für die Zukunft hat InterAct außerdem unterschiedliche Smart-Card-Motive angekündigt – fangt als am Besten jetzt schon mal an, für die 538 Karten umfassende Lara-Croft-Collection zu sparen...

INDUSTRIE

Lara leidet

Trotz kommerzieller Erfolge wie das kürzlich veröffentlichte PC-Adventure Deus Ex mußte Eidos nun bekanntgeben, daß die finanzielle Lage der Firma hinter den Erwartungen zurückbleibt. Der Konzern, dessen populärste Marke unsre über alles geliebte Renderbraut Lara Croft darstellt, mußte seinen Aktionären einen Verlust von $33,8 Millionen ankündigen. Die Gründe sieht Eidos-Frontmann Ian Livingstone im schlechtlaufenden PC-Markt. Gerüchte, denen zufolge Infogrames eine Firmenübernahme anstrebt, wurden bisher nicht offiziell bestätigt.

INDUSTRIE

Sony macht Ernst

Zur Förderung des PlayStation2-Breitband-Netzwerkes für Online-Spiele ist Sony Computer Entertainment America nun eine Korporation mit RTIME Inc. eingegangen, die sie beim Aufbau des geplanten Breitband-Netzes unterstützen werden. Der Vizepresident für Produktentwicklung bei SCEA, Shuhei Yoshida dazu: "Wir sind froh, so eng mit hervorragenden Technologie-Partnern wie RTIME an der Entwicklung unserer Breitband-Strategie zu arbeiten. Diese Korporation erlaubt es uns, mit den bestehenden Breitband-Plänen für die PlayStation 2 fortzufahren und zu sichern, daß wir unseren Software-Entwickler für ihre Arbeit die bestmögliche technische Umgebung bietet können."

INTERNET

Güldenes Zelda

Habt auch ihr ein altes NES-Zelda daheim herumliegen? Dann wart ihr mit Sicherheit ebenfalls enttäuscht, als ihr zum Release von Zelda: Occarina of Time mit schnödem Plastik-Grau abgespeist wurdet. Damit das bei Zelda: Majora's Mask nicht ein zweites Mal passiert, könnt ihr auf unter http://www.nintendofans.de/GFZ eine Petition zum Schutz der goldfarbenen N64-Module unterschreiben. Mit etwas Glück läßt sich Nintendo of Europe davon überzeugen, auch uns mit der güldenen Version des Miyamoto-Highlights zu beglücken. Surft vorbei und tragt euch ein - auch die fun-Redaktion steht schon drin!

JOBS

Level-Designer gesucht!

Factor 5, das deutschstämmige Entwicklerteam (Turrican, Rogue Squadron, Battle for Naiboo), das zur Zeit u.a. für LucasArts die N64-Version von Indiana Jones and the Infernal Machine entwickelt, sucht fähige Level-Designer für Projekte auf Gamecube und anderen Next-Generation-Konsolen. Erfahrung im professionellen Spielebereich ist von Vorteil, wird aber nicht vorausgesetzt – alle Tetris-Blöcke fehlerfrei abzeichnen zu können erfüllt die hohen Anforderungen jedoch nicht. Das zukünftige Mitglied des Factor5-Teams sollte vielmehr gute Kenntnisse von Spielmechanik und technischer Gestaltung besitzen, gut im Team arbeiten können und natürlich eine gehörige Portion "Liebe" für jegliche Art von Video- und Computerspielen empfinden. Wir haben hier gerade genau DICH beschrieben? Dann nichts wie ab mit Bewerbung, Arbeitsprobe & Gehaltsvorstellung, und zwar an:

FACTOR 5

Chris Klie
Level Design Director
FACTOR 5, LLC
101 Lucas Valley RD, Ste. 300
San Rafael, CA 94903



Schickt bitte keine Programme, sondern nehmt stattdessen eure besten Arbeiten auf Video auf. Da sich der Sitz von Factor5 seit '96 im hübschen San Rafael (Californien) befindet, sind Sonnencreme, Goldkette und Hawaiihemd absolute Pflicht!

MERCHANDISE

SKELETTIERTES DREAMCAST

Sega-Fans haben wieder einmal einen Grund mehr, ihre japanischen Kollegen zu bewundern: Nach verschiedenen Special-Editions, Shen Mue und Jet Grind Radio haben sie nun auch das Dreamface – eine durchsichtige, knapp 20,- DM teure CD-Klappe für den Dreamcast. Sobald ihr euch mit der Tatsache des Garantieverlusts abgefunden habt, tauscht ihr (Schraubenzieher-Kentnisse vorausgesetzt) die Plastikteile einfach aus ... et voilá: Fertig ist euer Skelett-Dreamcast – sozusagen der "Robbie Williams" unter den Konsolen!



SZENE

Kohle fürs zocken



Wir haben es immer gewußt: Spielen macht reich! Während das fun-Team allerdings noch immer auf prall gefüllten Goldsack vor der Redaktionstür wartet, hat es ein anderer schon geschafft: Sean Fontenot aus Los Alamitos hat sich beim großen Tony Hawk's Pro Skater 2-Wettbewerb gegen 11 knallharte Gegner durchgesetzt – und den Hauptpreis von $10,000 eingesackt. Der 17-jährige hat die unglaubliche Punktzahl von 3.463.009 Punkten erreicht, da darf man ruhig einmal voller Neid gratulieren!

HARDWARE

Bandai contra Nintendo

Auf einer Pressekonferenz am 30. August wurde er nur ein paar Tage nach Nintendos Präsentation des Game Boy Advance angekündigt: Der WonderSwan Color. Der Nachfolger des hierzulande niemals veröffentlichten Nippon-Handhelds WonderSwan sieht seinem Vorbild zwar täuschend ähnlich, hat hinter dem schmuck designten Display allerdings eine Besonderheit verborgen. Denn wie schon der Game Boy Color zwei Jahre müssen WonderSwan-Sprites nicht mehr in tristen Schwarz-Weiß-Welten herumtrotten – Farbe ist angesagt! Dieser Grundsatz wird besonders bei der farbenfrohen Geräteauswahl deutlich: Der Hosentaschen-Zocker von heute hat die Wahl zwischen fünf coolen Farben – die insgesamt besser als bei der Nintendo-Konkurrenz aufeinander abgestimmt wirken. Doch auf das Äußere kommt es schließlich nicht an, doch vergleicht man die "Inneren Werte", fällt auf das der WonderSwan Color eher als Konkurrenz für den Game Boy Color als für den Game Boy Advance zu sehen ist. Um sich im Nintendo-dominierten Nippon durchsetzen zu können, setzt Entwickler Bandai auf zugkräftige Lizenzen: Durch einen Exklusivvertrag mit Edelschmiede Square verschafft sich der Plastikschwan einen nicht zu unterschätzenden Bonus. Schließlich sollen bis Anfang 2001 drei unterschiedliche Final Fantasy-Folgen veröffentlicht werden, im Rollenspiel-verrückten Japan kein schlechtes Kauf-Argument! Dazu kommt, das sich der WonderSwan (als Gegenstück zum NGPC-Link des Dreamcast) ohne Murren mit der PlayStation2 "verkuppeln" läßt – und wie beim Vorgänger findet sogar das japanische Handy schnell "Anschluß". Anfang Dezember sollen die schmucken Handhelds zum Preis von 7000 Yen (ca. 120,- DM) in japanischen Geschäften stehen – Bandai rechnet mit einer Verkaufszahl von 1,2 Millionen bis März 2001. Sobald es die ersten Geräte bis in unserer Redaktion geschafft haben, erfahrt ihr mehr!

Technische Daten

Maße
Höhe: 128 mm
Breite: 74,3 mm
Durchmesser: 243 mm
Gewicht, ohne Batterie: 95 g

Buttons
11 Buttons
Volume-Regler
Power-Knopf

Schnittstellen
Communication-Port
Kopfhörer-Anschluß
Abwärtskompatibel

Ladezeit mit einer Batterie
20 Stunden

LCD-Bildschirm
Typ: .FSTN Reflective (keine Hintergrundbeleuchtung)
Auflösung: 224 x 144 Pixel
Max. darstellbare Farben: 241 von 4096
Displaygröße: 5,08 cm Diagonale

CPU
16-Bit, 3.072 MHz

Speicher
512K VRAM/WRAM (geteilt)

Verbindungs-Geschwindigkeit
9600 bps – 38.4 kbps

Grafik
Hardwaresprites 28 pro Bild
Hardwarescrolling 2 Ebenen
Grafik-Modus A: 57 aus 4096 Farben
Grafik-Modus B: 241 aus 4096 Farben

Sound
Vier digitale Audio-Ausgänge (Stereo)



Das "neue" Design unterscheidet sich nur minimal vom Ur-WonderSwan – schließlich stammt das auch von Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi.



WonderSwan
WonderSwan Color

SZENE

MTV will Ulala

Kann sich einer noch erinnern, als die Zeichentrickfiguren aus "Die Schöne und das Biest" bei der Oscar-Verleihung auftraten? Tja, etwas ähnliches erwartet nun auch MTV-Freunde – wenn auch mit wesentlich weniger Haaren und knackigerer Taille! Die Rede ist von Segas Vorzeige-Girlie Ulala, die auf den diesjährigen MTV Music Video Awards die Rubrik "Best Dance Video award" anmoderieren wird. Allerdings nicht als schwitzende Japanerin im rosa Stoffpuppen-Gerüst, sondern so, wie wir Ulala kennen und lieben: In feister Rendergrafik, mit ebenso knackigen wie runden Formen und ganz und gar nicht real! Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, werdet ihr schon wissen, wie ihr "Auftritt" gelaufen ist. Wir hoffen auf weitere Promotion-Aktionen dieser Art – vielleicht moderiert Seaman ja schon bald die nächste Talkshow?



INDUSTRIE

Spyro spielt fremd

Die Universal Interactive Studios haben sich mit Havas Interactive zu einem Joint-Venture zusammengeschlossen. Der Deal: Innerhalb eines Zeitraumes von drei Jahren erscheint der vierte Teil der Spyro the Dragon-Serie auf PC, Game Boy Advance, PlayStation2 und X-Box. Der Konsolen-Seitensprung ist möglich, da der Vertrag mit Publisher Sony im April 2000 ausgelaufen ist – somit stehen dem putzigen Drachen alle System-Tore offen! Die Universal Interactive Studios bilden dabei das Entwicklungsteam, während Havas Interactive als Publisher fungiert. Beide Unternehmen schließen eine spätere Zusammenarbeit nicht aus.



PlayStation2 - wir haken nach: Launchtermin - Verschiebung und offizieller Verkaufspreis von 869,-DM ⟶ Was sagt Sony?

Launchtermin:

Die Verschiebung des PlayStation 2 – Launches vom 27. Oktober auf den 24. November 2000 ist eine Strategische Entscheidung von Sony Computer Entertainment Europe. Aufgrund der immensen Nachfrage, welche unsere Erwartungen sogar bei weitem übertroffen hat, war eine Launch-Verschiebung unausweichlich. Hätten wir die PlayStation 2, wie ursprünglich geplant am 27. Oktober released, wären wahrscheinlich einige Spieler enttäuscht worden, weil die Regale bei Ihrem PlayStation-Dealer bereits leer gewesen wären. Durch den späteren Veröffentlichungs-Termin können wir nun eine Grundversorgung an PlayStation 2 Hardware – Units im Handel gewährleisten, so dass jeder der bereits an Day-One mit PlayStation 2 zocken will auch ein Gerät bekommt.

Preis:

Zum Thema Preisgestaltung möchte ich zuerst betonen, dass SCE zu keiner Zeit einen Preis für die PS2 vor dem 4. August 2000 veröffentlicht hat. Leider haben die Medien offen über einen niedrigeren VK-Preis spekuliert als er heute tatsächlich realisierbar ist. Das hat eine Erwartungshaltung aufgebaut und enttäuschte Reaktionen hervorgerufen.

Auch wenn es durch diese Spekulationen außen vielleicht den Anschein macht: Sony Computer Entertainment hat in der Vergangenheit nie politische Preisstrategien gefahren, um den Markt zu beschränken. An diesem Prinzip halten wir für die PS 2 selbstverständlich fest. Sony ist sich darüber bewusst, dass der User durch den Kauf der Produkte über unseren Erfolg entscheidet. Es wäre schlichtweg unklug, Sein Vertrauen in unser Haus mit überzogenen Preisen von heute auf morgen zu zerstören.

Die Differenz zu unserem Preis und dem NTSC Markt ergibt sich aus folgenden Elementen:

a. Die japanischen und amerikanischen Verkaufspreise verstehen sich immer ohne Mehrwertsteuer (plus circa 7 Prozent). In Deutschland zahlt der Endverbraucher 16 Prozent!

b. Die Preise in den USA liegen immer zwischen 5 - 10 Prozent unterhalb der PAL - Versionen, das war auch bei der PlayStation 1 so.

c. Die Margen für den Handel sind bei uns um das Dreifache höher als in den USA und Japan.

d. Der Euro hat sich in den letzten zwölf Monaten sehr schlecht entwickelt und der Yen hat zum Euro um 30 Prozent zugelegt. Vereinfacht ausgedrückt steht der Yen zur Mark derzeit im Verhältnis 1 zu 2. Somit muss der Preis in Japan mit dem Faktor 2 multipliziert, die Handelsmargendifferenz hinzufügt und unsere Mehrwertsteuer aufschlagen werden. Letztlich kommt ein Preis heraus, der DM 869,– sogar noch übertrifft.

Dazu kommen noch einige weitere Faktoren, die nicht außer Acht gelassen werden dürfen.

1. Wir haben die erste vollwertige 128 Bit Konsole.

2. Die PS 2 ist ein sehr zukunftsorientiertes Produkt. Wir bieten mit ihm eine Option an, die es zulässt, in circa einem Jahr neue Vernetzungen zu nutzen. Beispiele: Internet, Broadband und Wireless Communication. Wenn wir im nächsten Herbst unser integrierbares Hard Disc Drive auf den Markt bringen, sind diese Option nutzbar. Downloads von Spielen und neue Serviceangebote werden kommen – ein Angebot, das kein anderes System bieten kann.

3. Wir benötigen DVD nicht als Technologie um DVD's abzuspielen, wir benötigen diese Technik um größere Datenmengen verarbeiten zu können, die dann noch im Nebeneffekt als DVD Player genutzt werden kann. Somit besteht auch keine Möglichkeit auf DVD zu verzichten.

4. Ein DVD-Player kostet heute DM 499,– oder weniger, wenn dieses Gerät aus Südostasien kommt. Wenn wir aber A-Marken betrachten, liegt der durchschnittliche Verkaufspreis bei DM 750,–. Hier bitten wir um einen sachlichen Vergleich auf Basis der Qualität.

5. Der Preis von DM 869,– zeigt schon an sich, dass wir es uns nicht einfach gemacht haben. Könnten wir den Preis einfach so festsetzen, dann hätten wir schlicht DM 899,– gesagt. Marketingtechnisch betrachtet ist DM 869,– ein "Unpreis". Aus Sicht des Konsumenten wird er zum hart kalkulierter Preis, der alle genannten Faktoren berücksichtigt – und der uns leider nicht in die Lage versetzt, damit „goldene Nasen" zu verdienen.



Stefan Dettmering (PR-Assistant Sony Computer Entertainment Deutschland) stellt sich den Spielern!

Nintendo Gewinnspiel

Schnappen kannst du nach allen - kriegen wirst du nur eins!

Ihr schlaft in Pokémon-Bettwäsche, besitzt die komplette 151-Monster-T-Shirt-Kollektion und tragt den Pikachu-Schrittmesser selbst beim Schlafengehen? Die Größe eurer Pokémon-Sammlung ist nur eine Frage des Geldes? Dann dürfte euch das hier interessieren, denn ***fun generation*** und Nintendo verlosen:

①x Pokémon Pikachu Nintendo 64

①x Pokémon Snap (Nintendo 64)

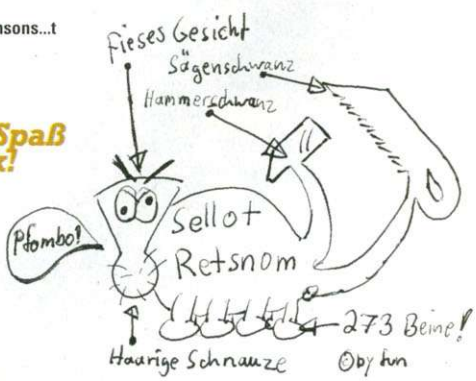
③x Pokémon Gelbe Version (Game Boy Color)

Was ihr für die gelben Schmuckstücke machen müßt? Ganz einfach: Malt einen eigenen Entwurf "eures" ganz persönlichen Pokémons auf – wie sollte das ultimative Hosentaschenmonster aussehen? Die lustigsten, kreativsten oder einfach nur verrücktesten Viecher gewinnen! Also packt Kulis, Buntstifte, Eddings und Papas Spraydosen aus und dann ab mit eurem "Kunstwerk" an:

Redaktion fun generation
Stichwort: Pokémons für ganz umsons...t
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

***fun* wünscht viel Spaß und viel Glück!**





Das *fun*-Team geht mit gutem Beispiel voran und zeigt euch den ultimativen Redaktions-Pokemon...

Das Imperium

Nintendo holt zum Gegenschlag aus: Auf der Spaceworld 2000 stellte der Konsolen-Pionier die neueste Konsolen-Hardware für das 21. Jahrhundert vor.



Voller Erfolg: 172.000 Besucher drängelten sich über das Messegelände.



Guten Appetit: Sogar Pokémon Kuchen konnte man kaufen.



Disney's Dance Museum mit Tanzmatte.

Die Zeit der Spekulationen ist vorbei: Auf der hauseigenen Spaceworld 2000-Messe, die vom 25. - 27. August in Tokio stattfand, enthüllte Nintendo die Game Boy- und Nintendo 64-Nachfolger. Statt "Dolphin" oder "StarCube" heißt Nintendos neue Heimkonsole nun Gamecube. Das Next Generation-System verblüfft mit eigenwilligem Design und protzigen Hardware-Daten.

Nicht weniger beeindruckend wurde der Game Boy Advance präsentiert, der in die Fußstapfen des Game Boy tritt. Eine ganze Palette hochkarätiger Software steht für Nintendos neuesten Handheld bereits in den Startlöchern.

fun generation war vor Ort und stellt euch Gamecube und Game Boy Advance auf den nächsten Seiten ausführlich vor.

Zunächst widmen wir uns aber den aktuellen Systemen wie Nintendo 64 und Game Boy Color, denn für beide hatte die Spaceworld einiges zu bieten.



In *Disney's Dance Museum* trefft ihr auf Helden aus Entenhausen (N64)



Mit dem *Mobile System GB* surft ihr per Game Boy im Internet...



Strategie für Profis: Gendai Daisenryaku (N64)

Nintendo 64

In *Pokémon Stadium Gold Silver & Crystal* verfügt ihr über alle neuen Pokémon aus der Gold-, Silber- und Crystal-Edition. Außerdem kommen in den 3D-Arenen eure trainierten Pokémons aus den roten, blauen, grünen und der Pikachu Version zum Einsatz. Bei den Kämpfen schickt ihr eure Schützlinge mit zahlreichen neuen Attacken in die Schlacht. Einige ältere Taktiken funktionieren nicht mehr - tüftelt deshalb schnellstens neue Strategien aus, um auch erfahrene Trainer in die Flucht zu schlagen!

Aller guten Dinge sind drei: *In Mario Party 3* von Nintendo vertreibt ihr euch die Zeit mit 70 packenden Mini-Games. Vom Pferderen-



Doubutsu No Mori (N64)



Pokemon Crystal (N64)



Custom Robo V2 (N64)

schlägt zurück





...und spielt *Pokémon Crystal* online gegeneinander!



Bei der *Pokémon Crystal* Präsentation gab's ein riesiges Pokémon Ei zu gewinnen.



Das Mobile System GB ermöglicht sogar Email-Versand.



Dance Dance Revolution 2 (GameBoy Color)



Tennis (Game Box Color)

nen bis hin zum von *Pitfall* inspirierten Lianenschwingen bietet euch auch die neueste *Mario Party*-Episode ein Höchstmaß an Abwechslung.

In *Gendai Daisenryaku: Ultimate War* stellt ihr eure taktischen Fähigkeiten unter Beweis. Vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs dirigiert ihr Panzer-Bataillone, Infanterie und Flugzeug-Staffeln in Echtzeit über eine 2D-Karte quer durch Europa. Die Kämpfe finden hingegen in einer 3D-Umgebung statt.

Adventure-Freunde plündern in *Wonder Dungeon: Furai No Shiren 2* von Chun Soft munter Schatztruhen. Ihr erforscht gefährliche Dungeons, die sich bei jedem Start neu generieren, und entwerft eure eigenen Waffen.

Treasure setzt dafür lieber auf Ballerkost. Mit *Sin and Punishment* erwartet euch ein technisch ausgereifter 3D-Shooter, der auf den ersten Blick sehr an *Panzer Dragoon* erinnert. Per Lock-On- Laser schießt ihr riesige Monster und Flugschiffe über den Haufen.

Custom Robo V2 aus dem Hause Noise ist Prügelaction für ein bis vier Spieler. Ihr hockt in einem stählernen Roboter und duelliert euch ähnlich wie in Segas *Virtual On* in 3D-Stages.

Disney's Dance Museum nennt sich der jüngste Spross aus Konamis *Dance Dance Revolution* Serie. Auf einer Tanzmatte, die separat erhältlich sein wird, bewegt ihr euch im Takt der Musik. Statt schnellen Techno-Beats laufen die Musikstücke etwas gemächlicher ab, damit besonders das jüngere Publikum nicht aus dem Takt gerät: Eine PAL-Version wird leider nicht erscheinen.

Echo Delta ist ein auf 18 Minuten Spielzeit beschränktes Strategiespiel von Clever Trick. Ihr habt die Aufgabe, ein gesunkenes Schiff aus der Tiefsee zu bergen. Ihr sucht den Meeresgrund per U-Boot ab, sammelt Rohstoffe und baut Waffen zusammen. Feindliche Unterwasser-Einheiten ballert ihr mit Elektro-Schocks und MG-Feuer ins Jenseits, während ihr euch auf die Bergung des Wracks konzentriert.

Game Boy Color

Legend of Zelda: A Nut of Mysterious Tree ist Links neuestes Abenteuer, das von Nintendo und Capcom entwickelt wird. Mit Hilfe der "Four Season Rod" kann Link nun Jahreszeiten beeinflussen, wodurch sich die Ereignisse und das Aussehen in der Welt ändern.

Boris Becker wird sich freuen: *Tennis GB Color* von Camelot lässt euch auch unterwegs die gelbe Filzkugel über den Rasen schmettern. Erlernt neue Techniken und gewinnt wie in einem Rollenspiel an Erfahrung. Per 64 GB Pak könnt ihr sogar Charaktere mit *Mario Tennis 64* austauschen.

Dance Dance Revolution 2 von Konami lässt euch dagegen zu peppigen Rhythmen auf den Tasten des Game Boy herumwirbeln: Für authentischen Tanzspaß sorgt eine Fingertanzmatte (!) zum Aufstecken auf dem Game Boy. Affig wird's in *Donkey Kong 2001*, dem ersten Game Boy Color-Spiel aus der *Country*-Serie: Mit Diddy oder Donkey Kong springt ihr wie beim Super NES-Vorgänger durch aufwendige 2D-Stages, sammelt fleißig Bananen ein und werft Fässer auf eure Gegner.

Vom Dschungel geht's ins kühle Nass: Nintendos *Legend of Stafi* entführt euch in eine schillernde Tiefsee-Welt. Ihr schwimmt mit Prince Stafi, einem gelben Stern mit Dauergrinsen, durch Unterwasser-Labyrinthe und attackiert die Feinde per "Spin Attack".

Mit dem Mobile System GB hat Nintendo ein ganz heißes Eisen im Feuer. Ihr verbindet das Mobile System GB per Mobile Adapter GB mit eurem Handy und wählt euch in den Mobile Data Center ein. Dort surft ihr im Internet, tauscht Spieldaten aus und versendet E-Mails. Selbst *Pokémon*-Duelle mit einem weit entfernt lebenden Freund sind auf diese Weise möglich. ■ (fm)



Dance Dance Revolution 2 (GameBoy Color)



Donkey Kong 2001 (Game Boy Color)



Doubutsu Bancho (N64)



Mario Party 3 (N64)



Mario Party 3 (N64)



Sin & Punishment (N64)



Wonder Dungeon (N64)



Pokemon Crystal (N64)



Mit dem digitalen Videokabel verbindet ihr den Gamecube mit der Außenwelt. Schade - ein RGB-Signal liefert die Konsole nicht.

Mit Nintendos Gamecube ins 21.

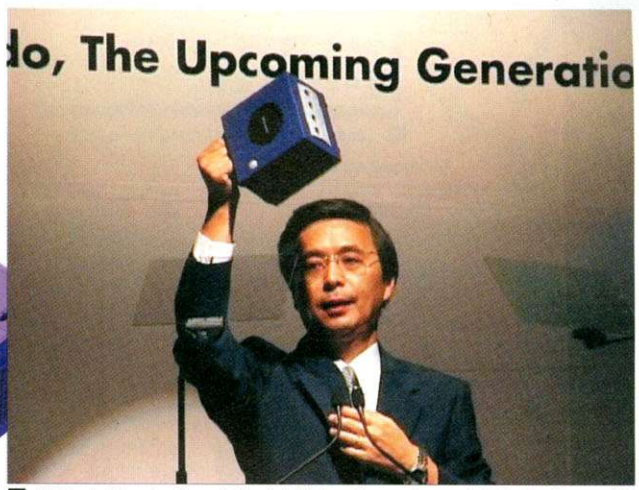
Dolphin ist tot, es lebe Gamecube! - fun generation war Zeuge, als Nintendo den Gamecube auf einer spektakulären Bühnenshow im Rahmen der Spaceworld enthüllte.



Der Gamecube SD-Digicard Adapter



Der Gamecube Breitband Adapter.



Nintendo Director Genyo Takeda hält den Gamecube am praktischen Tragegriff.



Fünf Japanerinnen präsentieren den Gamecube der Menge - die Damen gehören leider nicht zum Lieferumfang.

Aus Dolphin wird StarCube, wird Gamecube: Auf der Spaceworld 2000 legte Nintendo endlich die Karten auf den Tisch und präsentierte die Nachfolge-Konsole zum Nintendo 64. Das System heißt ab sofort Gamecube und wurde einen Tag vor der Spaceworld rund 1.000 Journalisten vorgestellt.

Quadratisch, praktisch, gut

Das Design des Gamecube ist mit der Würfelform (die in den Farben schwarz, silber, gold, rosa und lila erhältlich ist) ebenso außergewöhnlich wie die technischen Daten: Das Herzstück des Gamecube bildet der von IBM in 0,18 Micron gefertigte Power PC Prozessor "Gecko", der mit 450 MHz getaktet ist. Der Arbeitsspeicher besteht aus schnellem 24 MB 100 MHz 1 T-SRAM. Hinzu kommen noch kostengünstige 16 MB DRAM, sowie 3 MB 1 T-SRAM des Co-Prozessors "Flipper". Insgesamt besitzt der Gamecube also mehr Speicher als die PlayStation2.

Der Gamecube arbeitet außerdem mit komprimierten Texturen (Verhältnis 6:1), die er in Echtzeit dekomprimiert. Dadurch wird wertvoller Speicher gespart, weil das Texture Cache entlastet und die Busse nicht übermäßig belegt werden.

Der Sound wird vom "Flipper"-Prozessor erzeugt und liegt mit 48 KHz Sampling-Frequenz am hörbaren Limit. Als Speichermedium dient ein nur 8 cm kleines DVD-Format mit 1,5 Gigabyte Speicherkapazität, das von Matsushita entwickelt wurde. Damit schlägt Nintendo den Raubkopierern ein Schnippchen, denn für das eigenwillige Format gibt es keinerlei Rohlinge im Handel. Eine DVD Movie-Wiedergabe wie bei der PlayStation2 ist allerdings nicht möglich.

Von Pizza bis Star Wars

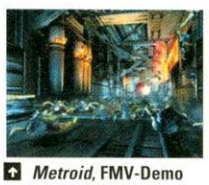
Auf der Präsentation wurden von Nintendo zahlreiche technische Demos gezeigt, darunter Echtzeit-Szenen aus *Mario*, *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie*, *Star Wars* und *Zelda*. Andere Demos wie z.B. *Metroid* oder *Wave Race* waren pre-rendered FMV-Sequenzen. Shigeru Miyamoto unterstrich die Leistungsfähigkeit des Gamecube anhand eines *Mario 128*-Demos. Auf der Leinwand rannten 128 *Marios* über einen Gamecube-Ball. Jeder von ihnen bestand aus 700 Polygonen, was dem Modell in *Super Mario 64* entspricht. Sie spielten mit 128 Würfeln und schubsten sich gegenseitig ins Abseits. Auf dem Bildschirm wurde eine Anzeige eingeblendet, welche die Auslastung der Konsole zeigte. Je stärker der Gamecube beansprucht wurde, desto stärker schob sich die Energieleiste von links nach rechts. Doch selbst als Miyamoto das Demo mit dem Joypad beeinflusste und die Chips des Gamecube zum Glühen brachte, war die Anzeige nicht mal zur Hälfte gefüllt. Spielbare Software plant Nintendo aber erst



Luigis Schloss im Real-Time-Demo.



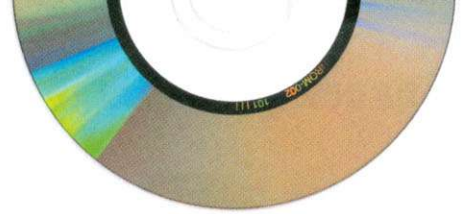
Zelda (Echtzeit-Demo)



Metroid, FMV-Demo





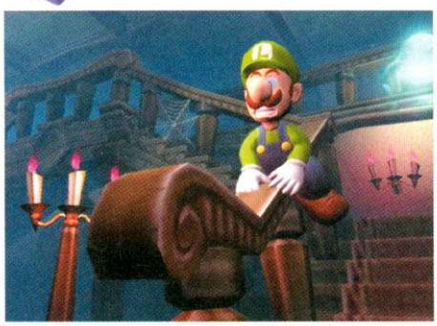


Das Speichermedium: Eine nur 8 cm kleine DVD-Disk mit 1,5 GByte Speicherkapazität



Der Wireless Controller Wavbird zum kabellosen Bedienen des Gamecube.

Jahrhundert



In diesem Echtzeit-Demo wirbelt Luigi durch ein Geisterschloss.



Auch die Pokémons toben auf dem Gamecube herum.



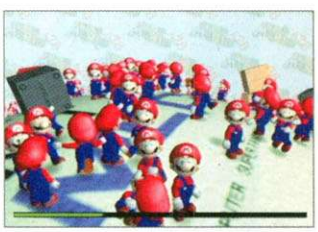
Spielstände speichert ihr auf der 4 MBit Digicard.

In einem dramatischen Schwertkampf war Zelda-Held Link zu bestaunen.

nächstes Jahr auf der E3 vorzustellen.
Das Joypad mit eingebauter Rumble-Funktion besitzt acht Tasten sowie einen analogen und einen digitalen Stick. Auffällig ist der neue C-Stick, der die bisherigen C-Tasten beim Nintendo 64 ersetzt und ebenfalls für analoge Steuerkommandos zur Verfügung steht.

Peripherie-Manie

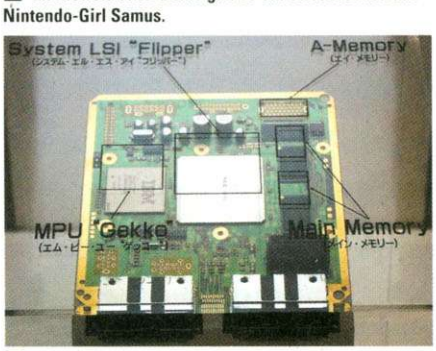
Neben der Hardware stellte Nintendo auch eine breite Zubehörpalette für den Gamecube vor.
Die Spielstände werden auf der 4 MBit Gamecube Digicard gespeichert, die nicht größer als eine Briefmarke ist. Wem das nicht ausreicht, der benutzt den SD-Digicard-Adapter und greift auf die SD Memory Card von Matsushita mit satten 64 MByte zurück.
Per Modem Adapter geht die Konsole mit 56 Kbps online. Schneller geht's mit dem speziell für Hochgeschwindigkeitsnetze entworfenen Broadband-Adapter. Um Joypad-Kabelsalat zu verhindern, lässt sich der Gamecube mit dem Wireless Controller Wavebird verbinden und aus bis zu 10 Meter Entfernung bedienen. Gamecube und Game Boy Advance lassen sich zum Datenaustausch verbinden. Die Entwickler können Spiele so herstellen, dass sie von dieser Verbindung regen Gebrauch machen und den GBA z.B. als Zusatzmonitor nutzen. Konzentration auf das Wesentliche: Die Spaceworld 2000 machte deutlich, dass Nintendo den Schwerpunkt auf Videospielkonsolen und nicht auf Multimedia-Systeme legt. Die gezeigten Demos stellen zwar alles in den Schatten, was Microsoft, Sony und Sega bisher zu bieten hatten, doch heißt es auch hier Abwarten. Erst auf der E3 wird es spielbare Software geben, woran sich wirklich erkennen lässt, was der Gamecube drauf hat.
Bis der Gamecube auf den Markt kommt, dauert es noch eine Weile. Erst im Juli 2001 wird die Konsole zusammen mit 5 Starttiteln in Japan erscheinen. Welche das sind, verriet Nintendo nicht. Die USA folgen kurz darauf im Oktober 2001 - mehr Infos gibts in unserem ECTS-Bericht! ■ *(fm)*



Im Mario 128-Demo rannten 128 Marios in Echtzeit über den Bildschirm.



Im *Metroid* FMV-Demo gab es ein Wiedersehen mit Nintendo-Girl Samus.



Ein Blick auf die Platine des Gamecube

Gamecube: Die technischen Daten im Überblick

Mikroprozessor	IBM Power PC "Gecko", 405 MHz Taktfrequenz
CPU Capacity	925 Dmips (Dhrystone 2.1)
System Main Memory	24 MB 1T-SRAM + A-Memory 16 MB (100 Mhz DRAM)
Internal Data Precision	32bit Integer + 64bit Floating-Point
External Bus Bandwidth	1,6 GB/second (Peak)
System LSI	"Flipper", 202,5 MhZ
Image Processing Function	Fog, Subpixel Anti-Aliasing, HW Light x 8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texture Mapping / Bump / Enviroment Mapping, MipMap, Bilinear Filtering, Real-Time Texture Decompression (S3TC).
Soundprozessor	Special 16bit DSP, ADPCM: 64 Kanäle
Sampling-Frequenz	48 KHz
Anschlüsse:	Controller Port 4x, Digicard Slot 2x, Analog AV Output 1x, Digital AV Output 1x, High-Speed Serial Port x2, High-Speed Parallel Port 1x
Abmessungen:	Höhe 150 mm x Breite 110 mm x Länge 161 mm

GameBoy Advance

Wachablösung: Mit dem revolutionären Game Boy Advance bringt Nintendo 2001 den Nachfolger des Game Boy auf den Markt.



Klein, stark, japanisch: Der Nintendo-Präsident stellte den handlichen Game Boy Advance dem staunenden Publikum vor



Vorsicht vor den Bananen - Rutschgefahr! *(Mario Kart Advance)*



Konamis *Silent Hill* besitzt sogar ein FMV-Intro.



Mario Kart Advance



Napoleon



Golf Masters



Ougun No Taiyo



Gruselstimmung garantiert: *Silent Hill.*



Simple Spielidee, hohe Suchtgefahr: *KuruKuruKuruRin*

Das erfolgreichste Handheld-System der Welt bekommt Nachwuchs: Auf der Spaceworld 2000 stellte Nintendo den Game Boy Advance, den Nachfolger zum Game Boy, vor.

In dem nur 82 mm langen und 144,5 mm breiten Gehäuse schlummert zeitgemäße Technik: Das Reflective TFT Color LCD Display des Game Boy Advance hat eine Größe von 40, 8 mm x 61,2 mm und ist damit etwa doppelt so groß wie das des Game Boy Color. Die Auflösung beträgt 240 x 160 Punkte bei einer Darstellung von max. 32.000 Farben. Eine kräftige 32 Bit RISC-CPU, die von einer 8 Bit CISC-CPU unterstützt wird, sorgt für die nötige Rechenpower.

Der Game Boy Advance besitzt auf der rechten Seite einen A- und B-Button. Gleich darunter hat der Lautsprecher Platz gefunden. Auf der linken Seite liegen das digitale Steuerkreuz sowie die Tasten Start und Select. Im Gegensatz zum Vorgängermodell befinden sich auf der Rückseite nun zwei L- & R-Tasten.

Nintendos neuester Handheld zeigt sich äußerst kontaktfreudig: Mit einem Link-Kabel lassen sich bis zu vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbinden. Dadurch steht spannenden 4 Spieler-Duellen nichts im Weg. Auch mit dem Gamecube kann der Game Boy Advance zum Datenaustausch verbunden werden. Ihr könnt den Handheld auf diese Weise sogar als Joypad für den Gamecube verwenden.

Mobil ins Netz

Mit dem Mobile System GB verbindet ihr Handy und Game Boy Advance. Ihr surft im Internet, tauscht Daten mit anderen Spielern aus oder kommuniziert per E-mail. Der Game Boy Advance kommt in Japan für 9.800 yen (ca. DM 200,--) etwas früher auf den Markt als

Die wichtigsten der 40 Spiele-Ankündigungen

Titel	Hersteller	Genre
Advanced Fire Pro Wrestling	Spike	Sport
Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon	Konami	Action
Bomberman Story	Hudson	Action
Doraemon	Asmik Ace	Action/Adventure
F-Zero	Nintendo	Racing
Fire Emblem - Dark Shrine Maiden	Nintendo	Strategie
Kuru Kuru Kuru Rin	Nintendo	Puzzle
Mario Kart Advance	Nintendo	Racing
Monster Breed	Konami	Simulation
Napoleon	Nintendo	Strategie
Rockman EXE	Capcom	Action
Silent Hill	Konami	Action
Tactics Ogre Gaiden	Nintendo	Strategie
Wai Wai Racing Advance	Konami	Racing
Wario Land 4	Nintendo	Action

unplugged



Konamis *Wai Wai Racing* ist ein waschechter *Mario Kart*-Klon.



Das erste Modell des Game Boy Advance war noch ein bisschen zu groß...



Das kommt davon, wenn man zu lange *Zelda* spielt!

der Gamecube, nämlich schon am 21. März 2001. Europa und die USA, für die noch keine Preise feststehen, folgen kurz darauf im Juli 2001. Auf eure alten Game Boy- und Game Boy Color-Module braucht ihr übrigens nicht zu verzichten: Der Game Boy Advance ist komplett abwärtskompatibel, ihr könnt eure bisherigen Module weiterverwenden.

Im Gegensatz zur Gamecube-Vorführung präsentierte Nintendo für den Game Boy Advance eine ganze Palette spielbarer Titel.

In *Mario Kart Advance* düst ihr mit Nintendo-Helden wie *Mario*, Luigi, *Bowser* oder Donkey Kong um die Wette. Das Kart-Rennen lehnt sich seitens Optik, Spielgefühl und Steuerung stark an die Super NES-Version an. Ihr setzt bewährte Extra-Waffen wie Bananen, Schildkrötenpanzer und Pilz-Speed-Ups ein, um eure Konkurrenz auszuschalten. Wechselnde Wetterbedingungen wie Schnee und Regen beeinflussen das Handling eures Karts. Per Link-Kabel wagen sich bis zu 4 Spieler gleichzeitig auf die abwechslungsreichen Strecken hinaus. Eine Konsole ohne Rollenspiel? In Japan fast unmöglich. Deshalb werkelt Camelot eifrig an *Ougon No Taiyo*, dem ersten RPG für den Game Boy Advance. Ihr steuert euren Helden Robin durch eine knallbunte Fantasy-Welt, die sogar echte 3D-Kämpfe bietet. Mit eurer mentalen Energie entfacht ihr Plasma- und Feuerattacken oder entlockt anderen Charakteren Geheimnisse.



Der Game Boy Advance erfreute sich auch bei den Kleinen großer Beliebtheit.

Hinter *Kuru Kuru Kuru Rin* verbirgt sich eine Mischung aus Renn- und Puzzle-Spiel, die es in sich hat. Hier habt ihr nicht die Kontrolle über einen Ball, sondern einen Stock, der knapp 1/4 des Bildschirms ausfüllt und unaufhaltsam am Rotieren ist. Diesen manövriert ihr so durch die 2D-Stages, dass er keine Wand berührt. Das hört sich leichter an, als es ist, denn die Kurse werden immer enger und verzwickter. Was sich nach einer simplen Spielidee anhört, entpuppt sich nach kurzer Zeit als Tüftelei mit hohem Suchtpotential.



Wai Wai Racing

Gruseln im Taschenformat

Unheimlich und mysteriös geht es dagegen in Konamis *Silent Hill* zur Sache. Basierend auf der PlayStation-Version begebt ihr euch als Harry Masin erneut in die düstere Stadt *Silent Hill*. Konami bezeichnet die Game Boy Advance Version als "Visual Novel" - mehr Text, weniger Action.

Ungewöhnlicherweise beginnt *Silent Hill* mit einem Full Motion Video Intro, welches das technische Potential, das im Game Boy Advance schlummert, unterstreicht.

Doch zurück zum Motorsport: Ebenfalls von Konami kommt *Wai Wai Racing*, ein *Mario* Kart-Klon mit bekannten Charakteren aus Konami-Titeln. Statt *Mario* und *Bowser* steuert ihr nun *Twinbee* oder *Goemon*. Ihr sammelt wie in *Mario Kart* Extrawaffen auf und setzt euch mit unterschiedlichen Straßenbelägen wie Matsch, Asphalt oder Gras auseinander.

Taktik ist bei *Napoleon* gefragt. Das Action-Strategiespiel versetzt euch geradewegs in die Rolle des berühmten Feldherrn. Auf einer Karte bestimmt ihr die Zielpunkte eurer Soldaten. Einmal in Bewegung versetzt, kämpfen sie automatisch gegen jeden Feind, der ihnen in die Quere kommt. Größere Truppenverbände unterstellt ihr einem Commander, der euch mit Status-Berichten regelmäßig informiert. Sinkt die Moral eurer Soldaten, so verleiht ihr ihnen durch das "Hurra!"-Kommando neue Motivation. Entspannung findet ihr auf dem Golfplatz. In Konamis *Golf Masters* verbessert ihr euer Handicap und schlagt die weiße Kugel über detaillierte 2D-Golfplätze. ■ *(fm)*

Die technischen Daten des Game Boy Advance

Prozessor:	32 Bit RISC-CPU + 8 Bit CISC-CPU
Speicher:	32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (CPU), 256 Kbyte WRAM außerhalb der CPU)
Bildschirm:	Reflective TFT Color LCD
Grafik:	240 x 160 Bildpunkte, 32.000 Farben
Abmessungen:	82 mm (L) x 144,5 mm (B) x 24,5 mm (H)
Gewicht:	ca. 140 g





Die ECTS in London

Sony, Sega, Nintendo und Microsoft - so sehen die Spiele von morgen aus!



Wer hätte das gedacht: Bis nach London mussten wir fliegen, um einen Redakteurs-Ersatz für Ex-*fun*-Kollege Daniel zu finden... Bis auf Größe, Statur und den wesentlich intelligenteren Gesichtsausdruck eine 1:1-Kopie - gar ein verschollener Zwillings-Bruder?



Crazy Hardware, Teil 1: Von Gamecraft gibt es jetzt individuell designte Plastikhauben, die ihr über eure Konsolen stülpt. Der Clou: Euer Schmuckstück ist auch "angezogen" voll einsatzfähig!

Vom 03. bis zum 05. September öffnete auch dieses Jahr wieder die ECTS im (überraschend warmen) London ihre Pforten. Zum letzten Mal präsentierten sich Publisher, Entwickler und Peripherie-Hersteller in der Kensington Olympia-Halle – nächstes Jahr wechselt die Messe in "neues" Gebiet.

Das ***fun***-Team war natürlich vor Ort und hat auf den folgenden sechs Seiten für euch die heißesten News und aktuellsten Bilder zusammengetragen. Zwar war auch die ECTS 2000 von Presse und Publikum wieder gut besucht, doch leider haben es einige Publisher vorgezogen, sich außerhalb des Messegeländes einzuquartieren oder (wie Eidos, Crave und Infogrames) erst überhaupt nicht zu erscheinen. So hielt sich Electronic Arts z.B. recht bedeckt und lud stattdessen lieber zur privaten Spiele-Party im neugebauten EA-Gebäude. Activision dagegen präsentierte das Line-Up in der gemütlichen Hotelsuite – ganz zum Leidwesen

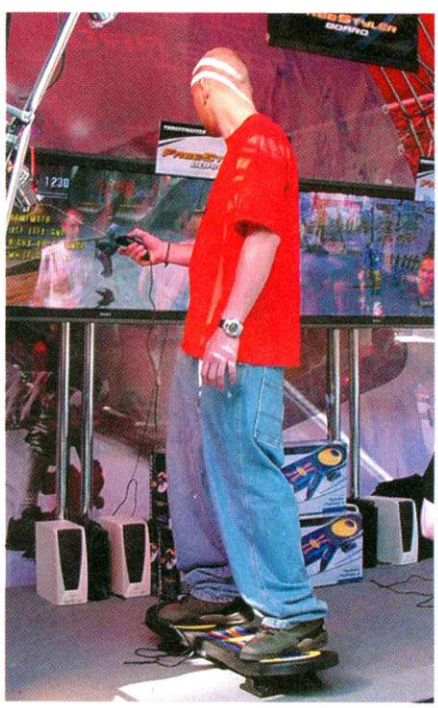
Bandai präsentierte die neue Version des WonderSwan, den WonderSwan Color. Das Link-Wunderwerk ist sowohl an den Fernseher als auch an Handy und Zusatzperipherie anschließbar. Ausführlichere Infos und die technischen Daten findet ihr in unserem News-Teil.







Gleich zwei unterschiedliche Hersteller hatten ein PlayStation-Skateboard auf dem Programm – gelenkt wird ganz realistisch durch Gewichtsverlagerung, während ihr "Ollies" und "Nollies" (Sprünge) durch zwei an beiden Enden angebrachte Buttons ausführt (hier: Thrustmaster FreeStyler-Board).





Stupid Invaders (Ubi Soft), DC



LMA Manager 2001 (Codemasters), PS



Evil Dead: Hail to the King (THQ), PS/DC



World Sports Cars (Empire), PS2



The Jungle Book Groove Party (Disney), PS2



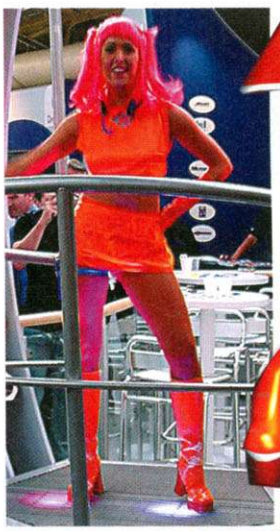
Peacemakers (Ubi Soft), DC



gestresster Redakteure, die auf dem Weg vom Messegelände zur Suite (und zurück) den ein oder anderen Herzanfall erlitten. Doch derartige Strapazen nehmen wir natürlich liebend gerne in Kauf, wenn es darum geht, euch all die Fragen zu beantworten, die euch sicher schon unter den Nägel brennen: Wie stark sind die vier "Großen" bei den Publishern vertreten? Was gibt es neues von Nintendos Gamecube, dem Game Boy Advance und Microsofts X-Box? Und welche Top-Hits warten nur darauf, in eurer Zockerbude "einzuschlagen"? Das alles erfahrt ihr – sozusagen druckfrisch – bei uns im ersten ECTS-Messebericht Deutschlands. Aus Zeit- und Platzgründen konzentrieren wir uns pro System auf die interessantesten Titel – zusätzlich findet ihr in der nächsten Ausgabe ausführliche Previews aller kommenden Highlights. ***fun*** wünscht viel Spaß beim Schmökern! ■ *(sk)*



Crazy Hardware, Teil 2: Vom Nippon-Anbieter Smart Joy kommen die ersten transparenten PS2-Gehäuse, komplett mit durchsichtigen Bedienelementen und Original-PlayStation-Drehlogo.





Crazy Hardware, Teil 3: Peripherie-Spezialist Logic 3 ist von Kopf bis Fuß auf PS2 eingestellt – und bietet euch ein komplett im Sony-Design gehaltenes Soundsystem nebst DVD-Regal.





Der WAP-Spielemarkt beginnt zu sprießen: Firesoft entwickelt das erste voll animierte WAP-Spiel für euer Handy. Und schon jetzt könnt ihr euch einen virtuellen Tamagotchi-Clone namens *wapPet* aus dem Netz ziehen – checkt einfach einmal die Adresse www.iomo.co.uk.

wapPet



Der DVD-Player der Zukunft?

Auf der E3 stellten VM Labs und Toshiba zum ersten Mal die Nuon-Technologie vor und auch auf der ECTS war der Entwickler mit einem kleinen Stand vertreten. Mittlerweile gibt es auch von anderen Herstellern DVD-Player mit dem pfiffigen Hardware-Zusatz – dank Nuon habt ihr nicht nur alle Fähigkeiten "handelsüblicher" DVD-Player, sondern könnt euch zusätzlich mit Web-Browsing, Spielen (u.a. *Tempest 3000*) und einer sog. "Virtual Light Machine" (Grafik-Spielereien passend zum Audio-CD-Output) bei Laune halten. Nähere Infos erfahrt ihr unter www.nuon.tv.





Tempest 3000



Virtuell Light Machine





↑ *WDL Thunder Tanks* (3DO), PS/PS2/GBC



↑ *Rayman Revolution* (Ubi Soft), PS2



↑ *ISS 2000* (Konami), PS2/PS/N64/GBC



↑ *Toonenstein* (Swing!), PS



↑ *Worms World Party* (Virgin), DC



↑ *Dropship* (Sony), PS2



Sony: Besser als erwartet?

Wieso PlayStation-Titel die Messe dominierten.

Während wir nach der E3 für die erste PlayStation2-Spielegeneration noch große, pixelige Gewitterwolken voraussahen, hat sich das Grafikklima der "neueren" ECTS-Fassungen mittlerweile verbessert: Fernsicht-Wunder wie *Smuggler's Run* von Take 2, ruckelfreie Mehrspieler-Kämpfe in Eidos' *Timesplitters*, ein mittlerweile auch optisch "Gestalt" annehmendes *GT2000* und nicht zuletzt neue Szenen aus dem wohl meisterwarteten Spiel der PlayStation-Geschichte – *Metal Gear Solid 2* - tragen ihr übriges dazu bei, daß die ECTS 2000 ganz klar im Zeichen von PSone und PlayStation2 stand. Kaum ein Anbieter, der nicht mindestens einen Titel pro Sony-System im Angebot hatte. Konami z.B. präsentiert (neben einem grottenschlechten *The Mummy* für PS) mit *ESPN Winter X Games* und *ESPN International Superstar Soccer* gleich zwei hochwertige Sport-Titel, während mit *Z.O.E.* Mech-Fans, mit *Shadow of Memories* Adventure-Freaks und mit *Red* Strategie-Fanatiker bedient werden. Auch Ubi Soft widmet den PS2-Projekten *Rayman Revolution*, *Donald Duck Quack Attack* und *F1 Racing Championship* viel Aufmerksamkeit – wollen wir hoffen das sich die guten Vorzeichen bestätigen. Doch auch auf der "Kleinen" ist noch einiges los: Mit *C12*, einem actiongeladenen Sci-Fi-Shooter und dem packenden Dino Crisis 2 hat Sony zwei Titel in der Mache, die es in höhere Wertungsregionen schaffen könnten. Empire Interactive packt dagegen (wieder mal) die Preview-Versionen von *Sheep* aus – diesmal sollte es die Preview sogar in unsere nächste Ausgabe schaffen. Sonys einziges PS2-Problem scheint im Moment nur der hierzulande knackige PAL-Preis zu sein – in unserem News-Teil könnt ihr nachlesen, wie dieser Preis zustande kommt ... und euch dann euer eigenes Urteil bilden! ■ *(sk)*



Messe-Highlight: Trotz der "nur" guten Optik in Dreamcast-Qualität beeindruckt das Schmuggel-Rennspiel *Smuggler's Run* mit einer unglaublichen Weitsicht: Befindet ihr euch auf einem Berg, könnt ihr das komplette Areal überblicken, die Framerate bleibt allerdings konstant bei mindestens 30 Frames. Ach ja, bye bye Pixel-Chaos und Zeilenflimmern!

Messe-Highlight: Wer anderes außer Liquid Snake sollte unser Messe-Favourit sein? Die neu gezeigten 3 Minuten Trailer-Material lassen selbst PlayStation2-Verächtern die Kinnlade hinunterklappen – so müssen Spiele aussehen!





Messe-Highlight: Zwar konnte uns THQ nur hinter den Kulissen eine spielbare Preview von *Red Fraction* zeigen, doch auch die hatte es in sich. Zwar störten noch unschöne Ruckelanfälle das Gesamtbild, doch falls die bis zur fertigen Version behoben sind, steht uns ein potentieller Ego-Shooter-Hit ins PS2-Haus.



Der stündlich ausgestrahlte *Metal-Gear-Solid-2*-Trailer zog abermals die Messebesucher magisch an.



Dropship war leider wieder nur als Video zu bewundern

Zwar noch etwas Bug-beladen, aber mit viel Potential: *C12* für die betagte PlayStation.

Der genaue Sinn dieses Sony-Standes blieb uns verborgen – anhand einer Stoffkeule konnte man das 3D-Pendant durch einen Polygon-Raum schwingen, die virtuelle Keule reagierte dabei auf alle eure ausgeführten Bewegungen.







Dead or Alive 2 Hardcore (Tecmo), PS2



Disney's Donald Duck: Quack Attack (Ubi Soft), PS2/PS/N64/GBC



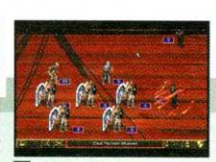
Super Runabout (Virgin), DC



Dancing Stage (Konami), PS



18-Wheeler (Sega), DC



Heroes of Might & Magic (Ubi Soft), DC



Summoner (THQ), PS2



Game Tipp
www.rtl2.de

O.P.M. STAR

play BEST BUY!

DER HÄRTESTE RENNZIRKUS DER WELT



TOCA World Touring Cars™



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.



Dreamcast: Bei SEGA nichts Neues

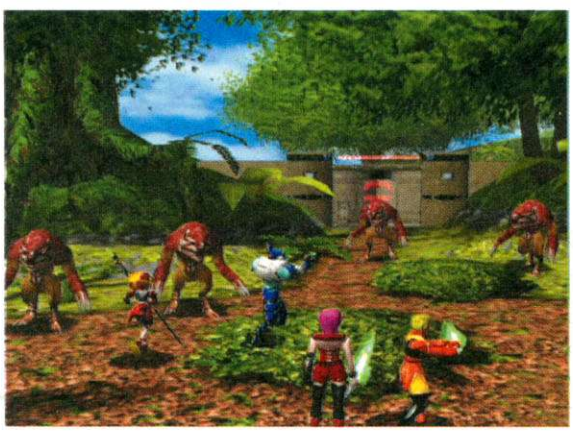
Der Anfang vom Ende oder die Ruhe vor dem Sturm?

Die Suche nach dem Dreamcast-Stand der diesjährigen ECTS wurde für uninformierte Besucher zur Odyssee – denn Sega ließ sich lediglich vom Vertriebspartner Gem und einigen (wenigen) 3rd-Party-Publishern vertreten. Stattdessen wurde im Londoner "Empire"-Kino ein einstündiger Trailer gezeigt, der einen großen Teil der kommenden Titel umfasste. Dieser "Kurzfilm" war zwar superb geschnitten und mit packenden Musikstücken und Sprecher-Kommentaren untermalt, bot allerdings bis auf einen überraschenden Ausschnitt aus *Daytona USA* nur erschreckend wenig "wirklich" Neues. Interessant war die Verwendung des *Seaman*-Mikrofons als Sprechverbindung zwischen Netzwerk- und Online-Gegnern, außerdem durfte ein kurzer Blick hinter die Kulissen der Sega-Spieleteschter geworfen werden. Zuguterletzt kündigte der Trailer 18 onlinefähige Spiele (von *18 Wheeler* über *Black & White* bis hin zu *Starlancer*) an – ob sich diese "Online-Fähigkeiten" jedoch nur auf Bestzeiten und Download-Features beschränken oder "echtes" Spielen per Telefonbuchse ermöglichen, ist noch nicht sicher. Auf der Messe selbst war bis auf Ausnahmen von z.B. Ubi Soft (*Evil Dead: Hail to the King*), EA (*Black & White*) oder Activision (*Buzz Lightyear of Star Command*) vom Dreamcast nicht sonderlich viel zu sehen. Das angekündigte *Age of Empires II* wurde ebenfalls kurz vor Messebeginn "zurückgezogen" – offensichtlich warten viele Publisher im Moment ab, ob sich weiteres Engangement für Dreamcast überhaupt noch lohnt. Gerade angesichts des imposanten E3-Lineups eine traurige Entwicklung! ■ *(sk)*



In einer kleinen Kabine von Havas Interactive konnten wir eine Preview-Version von *Half-Life: Blue Shift* anspielen. Zwar sind die kompletten Polygon-Charaktere nun detaillierter gestaltet, doch dafür sackte (im Gegensatz zum gezeigten Kino-Trailer) die Framerate bei nahezu jedem Feuergefecht in den sprichwörtlichen Keller. Aufgepaßt! Hier ist noch einiges an Optimierung nötig!

Messe-Highlight: ***Phantasy Star Online*** **sieht brilliant aus, ist voll onlinefähig und übersetzt multilingual die wichtigsten Texte in die eigenen Muttersprache – falls das Teil hält was die gezeigten Trailer versprechen schielen PC-Besitzer wohl bald neidisch auf Dreamcast-User.**





Je öfter uns Peter Molyneux *Black & White* persönlich vorführt, desto mehr brennen wir darauf, endlich einmal selbst Hand anlegen zu können ... ans Spiel!



Sega-Kino: Anstatt spielbare Versionen der kommenden Titel auf der Messe zu präsentieren, lud Sega zur Dreamcast-Premiere – wenigstens konnte im abgegrenzten VIP-Bereich *Toy Racer* und die Netzwerk-Version des großen *"Bebens"* angespielt werden.

Alle im Sega-Kino gezeigten Titel:

Alone in the Dark 4	Shen Mue
Daytona USA	Silent Scope
Evolution 4x4	Space Channel 5
Extreme Sports	Speed Devils online
F1 World Grand Prix	Star Wars Jedi
F355 Challenge	Power Battles
Half-Life: Blue Shift	Starlancer
Kiss Psycho Circus	Tokio Highway Challenge
MSR	Tony Hawk's Pro Skater 2
Phantasy Star Online	Ultimate Fighting
pod 2	Championship
Power Stone 2	Virtua Athlete 2k
Ready 2 Rumble Round 2	Virtua Tennis
Samba de Amigo	WWF Royal Rumble
Sega GT	

Sega geht auf Konfrontationskurs: DVD-Player + Multinorm-Umbau + Dreamcast + *Chu Chu Rocket* im Komplettpaket für 300 Pfund. Exakt derselbe Preis, der in England für die PS2 verlangt wird - so ein Zufall...





Dragon Riders: Chronicles of Pern **(Ubi Soft), DC**



Record of Lodoss War **(Virgin), DC**



Madden NFL 2001 **(EA), PS/PS2/N64**



Lotus Challenge **(Virgin), PS2**



Episode 1: Starfighter **(Activision), PS2**



Disneys Dinosaurier **(Ubi Soft), PS2/PS/DC/GBC**



Nintendo: Neues von der Hardware-Front

Die offene Kampfansage an Sony und Co.

Der Nintendo-Stand war definitiv nicht zu übersehen: In knalligen Pokémon-Farben gehalten und komplett mit Game-Boy-Color- und Nintendo 64-Displays geschmückt nahm er die komplette Mitte der zweiten Messehalle ein. Zwar hat es wohl kein einziger Gamecube durch den europäischen Zoll geschafft, doch auf dem "Dach" des Nintendo-Stands zeugten drängelnde Menschenmassen davon, daß hier jede Menge Game Boy Advance (mit den vier bekannten Titeln) zum Testspiel bereitstanden. Leider erwartete Besucher der E3 und der Nintendo Spaceworld 2000 nichts neues – nahezu jeder auf der ECTS vorgeführte Titel wurde vorher schon in LA oder Tokio gezeigt. Falls ihr also wissen wollt, was euch im nächsten Jahr in Bezug auf Mario, Zelda, Pokémon & Co erwartet, solltet ihr euch unseren großen Spaceworld-Bericht auf den Seiten 10-15 ansehen.

Im Gegensatz zur "Hausmesse" des japanischen Konzerns hatten wir hier jedoch Gelegenheit, dem zuständigen Nintendo-PR-Sprecher Harald Ebert auf den Gamecube- und GBA-Zahn zu fühlen. Wie erwartet wird Europa nämlich als letztes in den Genuß beider Konsolen kommen – der Gamecube beglückt deutsche Geschäfte sogar erst pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2001 mit seiner "Anwesenheit". Dafür verspricht Nintendo einen weitaus größeres Launch-Up als beim mißglückten N64-Start. Interessant ist außerdem, daß sich der Mario- und Pokémon-Konzern ganz klar vom Begriff "Multimedia-Plattform" a la Sony distanziert und dies auch mit einem deutlich geringeren Verkaufspreis deutlich machen wird. Als wir nachhakten, bekamen wir nur mit einem sprichwörtlichen "Augenzwinkern" zu hören, daß für den Gamecube ein Preis anvisiert wird, bei dem sich in der Vergangenheit gezeigt hat, daß er dem Massenmarkt "angemessen" ist. Verwirrende Rede, kurzer Sinn: Wirklich verkauft hat sich eine "reine" Spielkonsole bisher immer erst ab einem Preis von ca. 399,- DM - da kommt man doch ins Träumen... ■ *(sk)*



Der *Mario Kart Advance*-Stand war rund um die Uhr dicht umlagert – der beeindruckende Fun-Racer war allerdings erst zu ca. 30% fertig.



Last Minute:
In letzter Sekunde erreichte uns die Meldung aus dem Capcom-Hauptquartier, daß das langerwartete *Resident Evil Zero* nun doch nicht für das N64, sondern für den Gamecube entwickelt wird. Auf der Tokyo Game Show wird eine erste Preview spielbar sein - im nächsten Heft erfahrt ihr mehr!



Messe-Highlight:
Neben Gamecube und GBA gab es eine weitere Überraschung: Codemasters bringt mit *„Kanonenfutter"* (Name geändert!) eine geniale Mischung aus Action und Taktik für den „guten alten" Game Boy Color - Hitverdächtig!





Messe-Highlight:
Der erste Eindruck täuscht! In dieser friedlich wirkenden Testarea schockierte Rare die Besucher mit einer neueren (und noch härteren) Version ihres Aso-Jump'n-Runs *Conker's Bad Fur Day*. Hier hat Rare wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer - wir können die fertige Version schon jetzt kaum abwarten! Leider wurde der Releasetermin mal wieder nach hinten verschoben, pfui!



Das Design ist sicher gewöhnungsbedürftig, aber zumindest in "clear purple" sieht der GBA ansprechend aus. Letztendlich sind es ja die Spiele, die zählen!



Game Boy Advance, wohin man blickt: Die Nintendo Handheld-Area wurde von zwei gigantischen GBAs flankiert.



Stunt GP (Titus), PS2



Arcatera (Ubi Soft), DC



Gifty (Cryo), PS2



MDK2 Armageddon (Interplay), PS2



Shadow of Memories (Konami), PS2



WWF No Mercy (THQ), PS/DC/N64



Army Men: Sarge's Heroes 2 (Infogrames), PS2



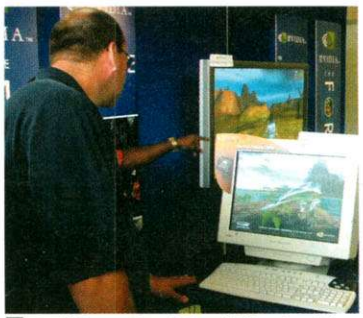
X-Box: Konsole oder verkappter PC?

Das große Rätseln hat ein Ende

Eines vorneweg: Wer auf der ECTS von dem US-Konzern Microsoft den "großen Knall" in Sachen X-Box erwartete, wurde leider enttäuscht! Es wurden weder Spiele angekündigt, noch alte oder gar neue Tech-Demos gezeigt – lediglich eine kleine Eingangsniesche (im silbernen X-Box-Design) zu einem abgeschotteten Bereich zeugten von der Messe-Anwesenheit Microsofts. Hinter dem vielversprechenden Eingang verbargen sich allerdings nur futuristisch angehauchte Gänge und zahlreiche Besprechungszimmer. Zwar steht mittlerweile das endgültige Design der Konsole fest, doch noch sind keine näheren Informationen über Form und Ausstattung bekannt gegeben worden. Laut Microsoft wird die optische Gestaltung jedoch mehr in Richtung "PlayStation2" als in Richtung "Gamecube" gehen – der Trend geht also eindeutig weg vom "Spielzeug" und hin zum "Hifi-Equipment".

Doch anstatt neue Informationen über das Release-Datum, den angepeilten Verkaufspreis oder gar die geplanten Launch-Titel bekanntzugeben, veröffentlichte Ed Fries (General Manager der Microsoft Games Group) eine Liste von 18 (teils) namhaften Entwicklern, die zur Zeit an exklusiven Start-Titel für die X-Box arbeiten. Darunter befindet sich neben äußerst bekannten Namen wie Climax Developement oder Totally Games auch PC-Spiele-Guru Peter Molyneux (unter anderem *Populous, Syndicate, Magic Carpet* und *Dungeon Keeper*).

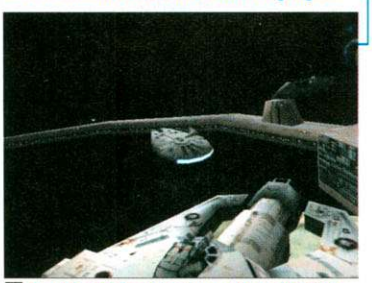
Ed Fries betonte mehrmals, das es sich bei der X-Box definitiv um eine Konsole handelt – und deshalb auch ausschließlich Konsolen-kompatible Spiele entwickelt werden. PC-Portierungen sollen also lediglich die Ausnahme, keinesfalls die Regel darstellen! Wir sind gespannt – auf der nächsten E3 erfahren wir wohl endlich mehr... ■ *(sk)*



Grafikkarten-Spezialist nVidia zeigt sich für die X-Box-Grafikchips verantwortlich. Hier eine ECTS-Vorführung der neuen GeForce2.



Der neueste Teil der *Madden*-Serie mutet schon beinahe wie eine TV-Übertragung an.



Der Nachfolger des legendären *TIE-Fighter* beeindruckt durch gigantische Weltraumstationen und furiose Massenschlachten.

Die vorgestellten Enwickler:

Lionhead Satellites - Big Blue Box Studios
Sitz in: Godalming, England
Gegründet von: Simon und Dene Carter (ehem. Bullfrog-Gamedesigner)
www.bigbluebox.com

Lionhead Satellites - Intrepid Computer Entertainment, Ltd.
Sitz in: Südwesten von London
Gegründet von: Joe Rider, Terry Cattrell und Matt Chilton (ehem. Bullfrog-Mitarbeiter)
www.intrepidgames.com

Stormfront Studios
Sitz in: San Francisco Bay
Bekannteste Marke: NASCAR-Serie, Madden-Serie
www.stormfrontstudios.com

Kodiak Interactive Software Studios, Inc.
Sitz in: Salt Lake City, Utah
Gegründet von: George Metos
Bekannteste Marke: Super Star Wars, Red Baron,
www.kodiakgames.com

Totally Games
Sitz in: San Rafael, Kalifornien
Gegründet von: Lawrence Hollang
Bekannteste Marke: Star Wars: X-Wing Alliance
www.totallygames.com

Universal Interactive Studios
Bekannteste Marke: Crash Bandicoot, Spyro

Rainbow Studios
Sitz in: Phoeniz, Arizona
Bekannteste Marke: Motocross Madness
www.rainbowstudios.com

Artificial Mind + Movement
Sitz in: Canada
Bekannteste Marke: Jersey Devil
www.a2m.com

Boss Game Studios
Sitz in: Redmond, Wash
Bekannteste Marke: Tob Gear Rally, Spider
www.bossgame.com

Climax Development, Ltd.
Sitz in: England
Bekannteste Marke: Diablo, Populous 3: The Beginning
www.climax.co.uk

Digital Illusions
Sitz in: Schweden
Bekannteste Marke: Rallymasters, Motorhead
Weitere Informationen:
www.dice.se

High Voltage Software
Sitz in: Illinois
Bekannteste Marke: NBA Inside Drive, LEGO-Racer
www.high-voltage.com

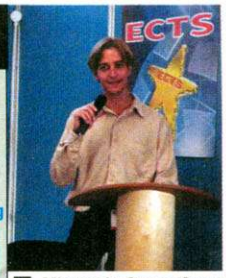
KnowWonder Digital Media Works
Sitz in: Kirkland, Washington
www.knowwonder.com

Pipeworks Software, Inc.
Sitz in: Eugene, Oregon
Gegründet von: Dan Duncalf
Bekannteste Marke: Tribes, Pro Pilot, X-Box-Demos
www.pipeworks.com

Pseudo Interactive, Inc.
Sitz in: Toronto, Canada
Gegründet von: David Wu (Designer bei Origin)
www.pseudointeractive.com

Tremor Entertainment
Sitz in: Süd-Kalifornien
Bekannteste Marke: Swirl, Kiss: Psycho Circus
www.tremor.net

VR 1 Entertainment
Sitz in: Boulder
Bekannteste Marke: Fighter Ace
www.circadence.com





Microsofts Games Group-Manager Ed Fries bei der offiziellen ECTS-Pressekonferenz und im Gespräch mit "Leitwolf" Peter Molyneux.



Climax Development war für die PlayStation-Umsetzung von Peter Molyneuxs God-Game verantwortlich.



Eines der beeindruckenden Tech-Demos der X-Box-Präsentation von Pipeworks Software.



MTV Sports Skateboarding (THQ), PS/DC



Evil Twin: Cyprien's Chronicles (Ubi Soft), PS2/DC



Orphen (Activision), PS2



Superbike 2001 (EA), PS2



Sheep (Empire), PS



Dark Cloud (Sony), PS2



WER AUF X-MEN IN 2D STEHT, SOLL DIE COMICS LESEN!

erhältlich für PlayStation®

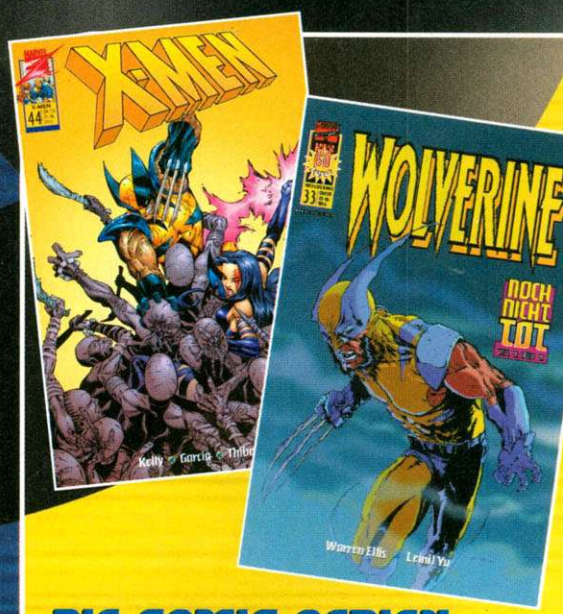
An der X-MEN-Akademie gibt es noch freie Plätze! Lerne abgedrehte Mutanten-Moves, um die Super-Schurken zu besiegen oder in der Rolle deines Lieblingsmutanten auf der bösen Seite zu kämpfen. Zeige der Welt, dass du ein Held bist! Professor X erwartet dich!

X-MEN MUTANT ACADEMY™



Kämpfe als einer von zehn X-MEN, inklusive Wolverine und Cyclops.

SIE SIND MUTIG.
SIE SIND MÄCHTIG.
SIE SIND MUTANTEN.



DIE COMIC-SERIEN JEDEN MONAT NEU BEI MARVEL DEUTSCHLAND

www.marvel.de

www.activision.de

X-MEN: ™ und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. X-MEN: Mutant Academy für die PlayStation wird von Paradox entwickelt. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. X-MEN: Mutant Academy für Game Boy Color wird von Crawfish entwickelt. Lizenziert von Nintendo. NINTENDO®, GAME BOY AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1989, 1998 Nintendo of America Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Die Dreamcast

Es gibt noch nicht viele Rollenspiele für den Dreamcast, doch das wird sich bald ändern: Vom HighTech-RPG bis hin zum Online-Abenteuer kommt einiges auf euch zu!





Dieser mutierte Panther springt euch völlig unerwartet an *(Phantasy Star Online)*



In den Kämpfen müsst ihr zusammenarbeiten um zu gewinnen *(Phantasy Star Online)*



Selbst aus der Luft greifen euch die Feinde an - Deckung! *(Phantasy Star Online)*



Gestatten: Ich bin Obi-Wan Kenobi *(Phantasy Star Online)*

So langsam kommt der Rollenspiel-Zug für den Dreamcast in Fahrt: In Japan liegt *Grandia 2* bereits in den Regalen, die Auslieferung von *Eternal Arcadia* steht kurz bevor, und *Phantasy Star Online* nähert sich der Fertigstellung. Und sogar in Deutschland werden bis Weihnachten ganze fünf Rollenspiele unterm Weihnachtsbaum liegen. Wir werfen einen genauen Blick auf alle kommenden RPG-Top Hits und verraten euch, welches Abenteuer unbedingt auf euren Einkaufszettel wandern sollte.

Phantasy Star Online

Die *Phantasy Star*-Serie ist seit Jahren Sega's Rollenspiel-Flaggschiff. Auf dem Master System und Mega Drive gab es insgesamt vier Teile, während der Saturn leer ausging: Nur die *Phantasy Star Collection*, bestehend aus den ersten vier Episoden, schummelte sich als Klassiker-Sammlung in die Software-Bibliothek der 32-Bit Konsole. Doch das Flehen der Fans hat ein Ende, denn mit *Phantasy Star Online* meldet sich die populäre Serie auf dem Dreamcast zurück. Entwickelt wird das Rollenspiel von *Sonic*-Erfinder Yuji Naka und dem legendären *Sonic* Team.

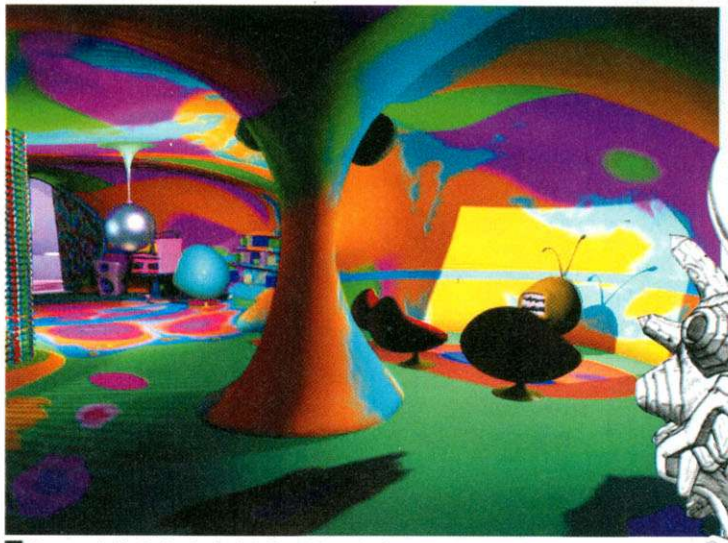
Wohnen im Weltall

Die Hintergrundgeschichte von *Phantasy Star Online* dreht sich um die Besiedlung von Planeten in ferner Zukunft. Eigens dafür haben die Menschen das Pioneer Projekt ins Leben gerufen. Im Rahmen des Pioneer Projekts

Rollenspiel-Invasion



Wer lässt sich denn gleich im Klo wegspülen? *(Stupid Invaders)*



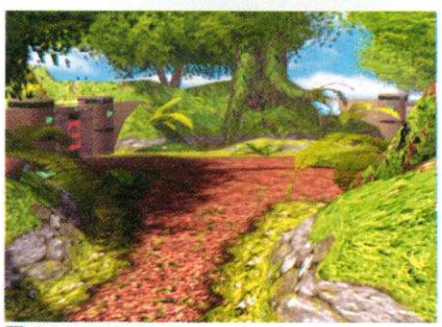
Bunter als die Polizei erlaubt! *(Stupid Invaders)*



Dem ekligen Insektenvieh heizt ihr mit einem Feuerzauber ein. *(Phantasy Star Online)*



Futuristische Bauten dürfen natürlich nicht fehlen. *(Phantasy Star Online)*



Die Oberwelt ist atmosphärisch kaum zu toppen *(Phantasy Star Online)*

startet eine Raumsonde, die bewohnbare Planeten aufspürt. Sie stößt auf den Planeten Ragoul, der sich für die Besiedlung bestens eignet. Zur Erschließung des neuen Lebensraums werden tausende Siedler in das Raumschiff Pioneer 1 verfrachtet, das nach langer Reise endlich auf Ragoul landet. Sofort machen sich die Neuankömmlinge ans Werk: Sie bauen Häuser, fördern Rohstoffe und erschließen Stück für Stück ihrer neuen Heimat, die sie Central Dome nennen. Nach sieben Jahren startet Pioneer 2 zum Planeten Ragoul. An Bord befinden sich weitere Siedler, die in Central Dome ihre neue Heimat sehen. Als Pioneer 2 in die Umlaufbahn von Ragoul einschwenkt und per Funk mit den Bewohnern in Kontakt treten will, kommt es zu einer riesigen Explosion auf der Planetenoberfläche. Die Verbindung zu Central Dome bricht ab und es ist nicht möglich, in irgendeiner Form mit den Menschen in Kontakt zu treten. Eure Aufgabe ist es herauszufinden, was sich auf dem Planeten ereignet hat.

6 Milliarden Spieler

Wie der Name schon andeutet, liegt der Schwerpunkt des neuesten *Phantasy Star* im Online-Bereich. Ihr steuert nicht mehr eine komplette Party wie in *Grandia 2*, sondern lediglich einen Charakter. Die restlichen Mitglieder eurer Truppe bestehen aus anderen Online-Spielern, die auf der ganzen Welt verteilt sind. In den Städten stehen eure Chancen besonders gut, schnellstmöglich eine Party auf die Beine zu stellen. Besonders fix zieht ihr Aufmerksamkeit auf euch, wenn ihr überall erzählt, dass ihr einen Schatz in einem Dungeon findet wollt. So kommt euer Schwert-Kämpfer aus Japan, die Magierin aus England und ein Scharfschütze aus den USA. Jeder Online-Spieler besitzt eine ID-Nummer. Hat euch die Zusammenarbeit mit einem anonymen Spieler aus Italien gefallen, markiert ihr einfach die Nummer und fragt ihn zukünftig, ob er euch wieder begleiten will. Eure Freunde aus der Nachbarschaft lassen sich ebenfalls anhand der ID-Nummer identifizieren.

Teamwork ist alles

Die Kämpfe finden wie in *Grandia 2* in Echtzeit statt und erfordern Team-Work. Alleine werdet ihr widerliche Echsen und Gargoyles nur schwer bezwingen. Erst zusammen mit eurer Party seid ihr stark genug. Jeder Online-Spieler kämpft dabei selbständig und die Zeiten, in denen ihr jedem Helden Befehle eintrichtern musstet, sind endgültig vorbei. Hitzige Diskussionen ergeben sich nach Beendigung eines Kampfes. Wer kriegt das Gold, wer die Rüstung und wer die Heilkräuter? Was ansonsten stur in einen einzigen Party-Rucksack gewandert ist, teilt ihr nun unter allen Team-Kollegen auf.
Die Kommunikation zwischen allen Teilnehmern erfolgt auf Basis eines Chats sowie eines Symbol-Systems. Damit euch auch ein Japaner versteht, klickt ihr auf das "Travel" Symbol, um ihn zum mitreisen zu bewegen. Mit Hilfe der Symbole, die entfernt an die Menüführung von *Shining Force 3* erinnern, kommuniziert ihr auf einfache Art und Weise mit Spielern auf der ganzen Erde.
Das *Sonic* Team verspricht, *Phantasy Star Online* weltweit gleichzeitig im Winter 2000/01 zu veröffentlichen.



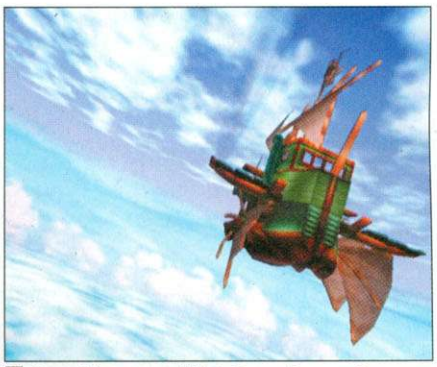
Ein Feuerzauber prasselt auf den überraschten Orc nieder *(Grandia 2)*



Umzingelt! Die Wachmannschaften haben euch eingekesselt und fordern euch zum Kampf. (*Skies of Arcadia*)



Befehle in den Kämpfen erteilt ihr per Symbolsteuerung *(Skies of Arcadia)*



Freue Fahrt voraus: Wie in Panzer Dragoon Saga reist ihr durch die Luft *(Skies of Arcadia)*



Yippieh! Ihr entert ein anderes Schiff und schwingt euch per Seil hinüber *(Skies of Arcadia).*

Grandia 2

Während das *Sonic* Team also noch an den letzten Online-Features feilt, begeistert *Grandia 2* in Japan bereits die Massen. In der letzten ***fun generation*** warfen wir einen ersten Blick auf das RPG. Mittlerweile haben wir den Abspann bestaunt und wollen euch unsere Erfahrungen nicht vorenthalten. *Grandia 2* konfrontiert euch mit einer erwachseneren Story als noch in *Grandia 1*, die u.a. Themen wie Glaube, Religion und Freundschaft aufgreift. Auch auf die Charakter-Ausarbeitung legte GameArts mehr wert, was die erhöhte Anzahl der Dialoge unterstreicht. *Grandia 2* zeigt sich erneut linear und selbst bei der japanischen Version kommt man nicht vom rechten Weg ab. Grafisch legt *Grandia 2* nach den ersten Stunden eine enorme Steigerung hin. Die Städte protzen mit einfallsreichen, farbenfrohen Bauten und sympathischen Einwohnern. Für einen Stadtrundgang solltet ihr euch unbedingt Zeit nehmen, denn selbst in *Phantasy Star Online* findet ihr keine schönere Polygon-Architektur. Das dynamische Kampfsystem hat sich bewährt, und es verbindet perfekt die Vorzüge zwischen echtzeit- und rundenbasierten Kämpfen. Das überarbeitete Magie-System bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit. Ihr verteilt Punkte, die ihr in den Kämpfen erhalten habt, auf die einzelnen Zaubersprüche und Spezialschläge. Dadurch habt ihr direkteren Einfluss auf die Entwicklung eines Helden als bisher, denn ihr entscheidet, welche Kräfte er lernen soll.



Schönere Häuser findet ihr in keinem anderen Rollenspiel. *(Grandia 2)*

Skies of Arcadia

Hoch hinaus geht es dagegen in *Eternal Arcadia*, das in den USA und Europa *Skies of Arcadia* heißen wird. Das von Sega entwickelte Rollenspiel handelt von Piraten, Luftschiffen und fliegenden Städten. Denn in *Skies of Arcadia* tobt das pralle Leben hoch oben in den Wolken. Die Menschen wohnen auf riesigen Felsbrocken, die in der Luft schweben. Es gibt kleine Dörfer, öde Wüsten und dicht besiedelte Handelszentren. Um von einer Wolkenstadt zur nächsten zu gelangen, besteigen sie hölzerne Luftschiffe.

Piraten & Edelmänner

Allerdings stören Piraten das friedliche Leben. Die Black Sky Piraten sind bereits von weitem an ihrer Totenkopf-Flagge zu erkennen. Sie überfallen gnadenlos jedes Schiff, das ihnen in die Quere kommt. Sie rauben nicht nur die Passagiere aus, sondern schrecken auch vor Mord nicht zurück.

Die Blue Sky Piraten greifen dagegen keine unbewaffneten Schiffe an. Sie sehen die einzige Herausforderung darin, gegen stärkere Schiffe zu kämpfen. Handels- und Passagierschiffe sind für sie tabu.

Ganz klar steht ihr auf der Seite der Guten und schlüpft in die Rolle von Vyse. Er ist ein waschechter Blue Sky Pirat, der mit seinem ausgeprägten Forscherdrang den gesamten Himmel erkundet. Bewaffnet mit einem riesigen Schwert, fürchtet er sich vor keinem Kampf. Aika ist die Freundin von Vyse. Sie ist mit einem Boomerang bewaffnet und kennt Vyse schon seit ihrer Kindheit. Dritte im Bunde ist Fina, eine junge Kriegerin, deren Herkunft im Verborgenen bleibt.

Vyse, Aika und Fina suchen einen geheimnisvollen, neuen Kontinent und rätselhafte Moon Stones. Diese Steine stammen von einem der sechs Monde und besitzen magische Kräfte. Mit ihnen lassen sich nicht nur Zaubersprüche entfesseln, sondern auch Waffen herstellen und Luftschiffe antreiben. Jeder Mond symbolisiert eine andere Kraft, die in Feuer, Wasser, Licht, Dunkelheit, Luft und Erde unterteilt ist.

Panzer Dragoon Deluxe

Die Flugreisen erinnern stark an *Panzer Dragoon Saga*. Die komplexe 3-D Welt bietet eine enorme Bewegungsfreiheit und ihr reist mit eurem Schiff an nahezu jeden beliebigen Punkt. In den Städten macht ihr Halt und sprecht mit den Einwohnern. Während ihr euch in den Gassen aufhaltet, docken andere Schiffe an oder düsen über eure Köpfe hinweg. In den Kämpfen erhaltet ihr Punkte, die ihr gegen Kommandos eintauscht. Dabei verbrauchen starke Befehle mehr Punkte als schwache. Außerdem macht ihr eifrig von Magie Gebrauch.

Grafisch steht *Skies of Arcadia* etwas hinter *Phantasy Star Online* und *Grandia 2* zurück. Allerdings versprechen die an Panzer Dragon Saga angelehnte Thematik und die originelle Story ein Rollenspiel-Erlebnis der ganz besonderen Art. In den USA erscheint *Skies of Arcadia* noch in diesem Jahr, während Europa erst 2001 in den Luftschiffen Platz nimmt.



Bevor es in den nächsten Dungeon geht, gibt's die Einsatzbesprechung. *(Time Stalkers)*



Mit dem Schwert in der Hans verprügelt ihr ein paar Diebe. *(Arcatera)*



Eure Stadt hat sich vom Dorf zur Metropole entwickelt. *(Heroes of Might & Magic 3)*



An der Küste bauen die Einwohner eine Stadt, im Hinterland einen Tempel. *(Heroes of Might & Magic 3)*



Der Endgegner hat das Zeitliche gesegnet. *(Lodoss War)*

Deutsche RPG-OFFENSIVE

Während wir noch auf die Umsetzungen der drei Über-Rollenspiele warten, versüßen uns bis Weihnachten fünf Rollenspiele die Wartezeit.

Heroes of Might & Magic3

In *Heroes of Might & Magic 3* startet ihr Eroberungsfeldzüge im sagenhaften Land Erathia. Unterstützt von einer Armee, erobert ihr neue Gebiete, besiegt feindliche Heere und vergrößert euren Lebensraum. In den rundenbasierten Kämpfen stehen euch nicht nur edle Rittersleute gegenüber, sondern auch Hexen, Diebe, Skelette oder Medusen. Ob das Strategiespiel Online-Unterstützung besitzen wird, steht noch nicht fest.

Stupid Invaders

Lasst euch nicht von dem Namen abschrecken, denn das Adventure im Cartoon-Stil wirft mit Witz und Humor nur so um sich: Fünf Aliens sind auf die Erde gestürzt und versuchen, Dr. Sakarine zu entkommen - dessen Hobby ist es nämlich, Außerirdische zu sammeln. Logisch, dass ihr das verhindern müsst! An über 120 Orten sucht ihr Zuflucht vor Dr. Sakarine. Die urkomischen Dialoge nehmen klassische Fernsehserien, Comics und sogar andere Adventure-Spiele aufs Korn.

Alle Rollenspiel-Termine auf einen Blick

Spiel	Entwickler	Publisher	Veröffentlichung	Einschätzung
Arcatera	Westka	Ubi Soft	02.12.2000	Gut!
Grandia 2	Game Arts	Ubi Soft	2001	Exzellent!
Heroes of Might & Magic 3	3DO	Ubi Soft	07.10.2000	Gut!
Lodoss War	Kadokawa Shoten	Virgin/Swing	02.12.2000	Gut!
Phantasy Star Online	*Sonic* Team	Sega	2001	Exzellent!
Skies of Arcadia	Sega	Sega	2001	Sehr Gut!
Stupid Invaders	Xilam	Ubi Soft	04.11.2000	Gut!
Time Stalkers	Sega	Sega	14.10.2000	Gut!



Was verbirgt sich wohl in den Truhen? *(Time Stalkers)*

Time Stalkers

Segas *Time Stalkers* nahmen wir bereits in ***fun generation*** 6/2000 unter die Lupe. Mit einer Wertung von 81 % richtet sich Climax' RPG vorwiegend an Fans von Hack'n'Slay Spielen. Darüberhinaus gibt es ein Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren aus früheren Climax-Titeln.

ARCATERA

In *Arcatera* spielt Zeit eine entscheidende Rolle: Das RPG ist nach drei Wochen virtueller Spielzeit automatisch zu Ende. Handlungsort ist die Stadt Senora, in der ihr einem Prinzen helfend unter die Arme greift. Anders als in üblichen RPGs genießt ihr außerdem völlige Handlungsfreiheit. Ob ihr mit Einwohnern kämpft, redet oder sie sogar beleidigt, liegt in eurer Hand. Ihr könnt zwar mit jeder Person kämpfen, müsst es aber nicht. Es gibt stets mehrere Möglichkeiten, ein Problem zu lösen. Daher erhaltet ihr nicht nur für gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte, sondern auch nach bestimmten Gesprächen. Da manche Aufgaben sogar an die Tageszeit gebunden sind, solltet ihr euch die Zeit gut einteilen. Wie die Geschichte ausgeht, verraten euch bis zu neun verschiedene Enden.

Lodoss War

Lodoss War ist ein süchtigmachendes Action RPG, das sich an die erfolgreiche PC-Serie *Diablo* anlehnt. Ihr steuert euren Helden durch Dungeons, vermöbelt Monster und baut eure Ausrüstung auf. Eine Kartenfunktion skizziert praktischerweise jeden eurer Schritte. Kleinere Rätsel wie das Auffinden von Schlüsseln stehen ebenso auf der Tagesordnung wie Gespräche mit anderen Charakteren. ■ *(fm)*



MARO

VIDEOSPIELE

Dreamcast

Dead or Alive 2	99,90
Dragons Blood	89,90
Ecco the Dolphin	89,90
Evolution	89,90
Fur Fighters	99,90
Gauntlet Legends	99,90
GTA2	89,90
Hydro Thunder	79,90
Mag Force Racing	99,90
Marvel vs Capcom 2	89,90
MDK 2	129,90
NHL 2k	89,90
Powerstone	49,90
Ready 2 Rumble	69,90
Silver	129,90
South Park Rally	119,90
Super Magnetic Neo	89,90
Tony Hawk	89,90
VRally 2	119,90
Virtua Tennis	89,90

Playstation

5th Element	29,90
Alundra 2	59,90
Army Men: Op. Meltdown	89,90
Catan – die 1.ste Insel	49,90
Cold Blood	99,90
Colin Mc Rae 2.o	79,90
Crisis Beat	89,90
Destruction Derby RAW	89,90
Front Mission 3	89,90
Frontschweine	89,90
Jurassic Park	89,90
Pool Academy	59,90
Porsche Challange	29,90
Radikal Bikers	69,90
Railroad Tycoon 2	99,90
Saga Frontier 2	89,90
Silent Bomber	89,90
Sukoiden 2	89,90
Toshinden 4	89,90
Wipe Out Special Edition	59,90

DUD Videos

US Dvd´s:	
Romeo must die	69,90
Supernova	soon
Bone Collector	69,90
A whole nine yards	69,90
House on haunted hill	69,90
Hurricane	69,90
Mission to Mars	soon
HK Dvd´s:	
The Duell	69,90
2000 A.D.	69,90
Tokyo Raiders	69,90
Aktuell vom Fantasy Filmfest:	
Eye of the beholder	69,90
Newblood	69,90
Heaven	69,90
Afterlife	69,90

weitere Titel auf Anfrage ....



NUR 89,90



PSX 89,90
GBC 69,90

!!! 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)

Augsburg
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Tel. 0821 259 37 70
Fax. 0821 259 37 71

Nürnberg
STAGE ONE
Glogauer Str. 30/38
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 | 侍 | NINTENDO64 | NEO GEO | PC CD ROM | PlayStation







MAKEN X
DAS 1.ST PERSON
ADVENTURE EXKLUSIV
FUER DREAMCAST
NUR 89,90 DM

PC CD ROM

KISS PSYCHO CIRCUS
EXKLUSIV FUER PC CDROM
"DER NAME IST PROGRAMM"
NUR 79,90 DM







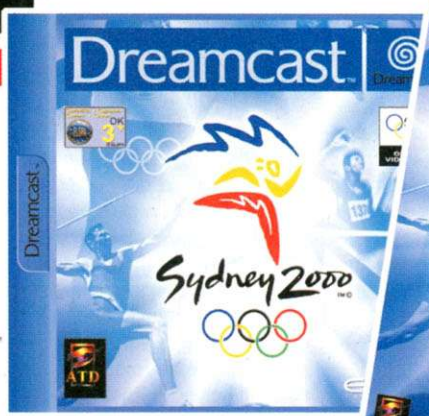


KOUDELKA
SNK.S NEUE
ADVENTURE REFERENZ
FUER PLAYSTATION

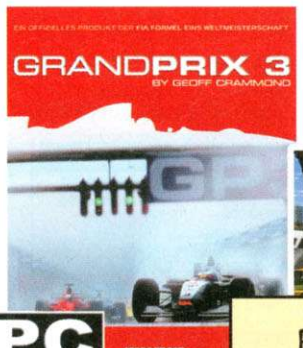
PC CD ROM

Dreamcast

OLYMIA BEI DIR ZUHAUSE !
SYDNEY 2000 !
FUER PC/CDROM 79,90 DM
FUER DREAMCAST 99,90 DM
FUER PLAYSTATION 99,90 DM
SOWIE GAMEBOY COLOR













SPIDERMAN
AUCH ALS
GROSSFIGUR
(CA. 1.80 M)
ERHAELTLICH

PC CD ROM

PC
CD-R
89,90

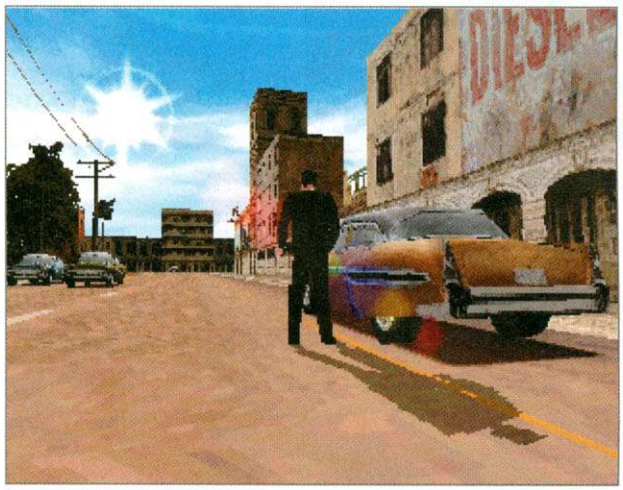
BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

Driver 2 – Back on the streets

Schwere Jungs und schnelle Schlitten: Tanner ist wieder da!



"Schlaflos in Havanna": Die Nacht-Missionen sind grafisch komplett neu gestaltet worden.



"Pulp Polygon": Undercover-Cop Tanner trägt dank Diesel-Korporation schicke Edel-Texturen auf dem Polygon-Body – allerdings werden die Fußmarsch-Missionen nur ca. 15% des Spiels ausmachen!



"Ärger am Bau: Ein Laster fährt Amok": Jeder Fahrzeugtyp fährt sich individuell verschieden – die eigentliche Fahrphysik wurde im Vergleich zum Vorgänger jedoch nicht verändert.



"Busfahrt des Grauens": Hobby-Terroristen frohlocken – vom "normalen" Auto über Limousinen, Trucks, Feuerwehrwagen bis hin zum Schulbus läßt sich jedes herumkurvende Gefährt kapern!



"Acht Räder für ein Halleluja": Der Zweispielermodus läuft – bei vollen Details – beeindruckend flüssig!

Cool, Suave. He is the driver, – vor einem Jahr landete das britische Entwicklungsteam Reflections vom verregneten Newcastle aus einen Überraschungshit: Driver ließ euch in die polygonalen Fußstapfen des Undercover-Cops Tanner schlüpfen. Mit dem galt es, einem finsteren Verbrecherkonzern das virtuelle Handwerk zu legen, allerdings musstet ihr euch das Vertrauen der Gangster-Bosse erst durch halsbrecherische Aufträge verdienen. "Aufträge" bedeuten dabei Kurierdienste, Raubüberfälle sowie Verfolgungsjagden – während "halsbrecherisch" für qualmende Reifen, knirschendes Metall und heulende Polizeisirenen steht. Nun ist der langerwartete Nachfolger endlich in der Entwickler-Werkstatt – und bekommt vom Reflections-Boxenteam gerade den letzten Schliff verpasst. Während einer Presse-Vorführung hatten wir Gelegenheit, *Driver 2* einmal genauer unter die Haube zu schauen – und spätestens nach dem Einlegen der ergatterten Preview-CD steht fest: Hier bahnt sich einer der letzten großen PlayStation-Hits an!

Haftpflicht

Obwohl sich über die spielerische Qualität der endgültigen Missionen noch nicht allzuviel sagen läßt, sind die bisher spielbaren Aufträge schon jetzt ein ganz besonderer Leckerbissen für Optik-Puristen! Zwar erinnern die Straßenschluchten von Chicago noch stark an den Vorgänger, doch spätestens in Las Vegas, Rio oder Havanna können sich selbst Skeptiker nur schwer vom Bildschirm abwenden. Dichter Verkehr (mehr als beim Vorgänger), authentische Texturen und detailverliebtes Leveldesign – hier wisst ihr wirklich nicht, wo ihr zuerst hinschauen sollt! Dazu kommen Cutscenes, die im Gegensatz zu den statischen Playmobil-Protagonisten des Vorgängers mit lippensynchroner Sprachausgabe und coolen Hintergrundbeats für Film-Atmosphäre sorgen sollen.
Doch nicht nur im optischen, sondern auch im spielerischen Bereich versprechen die Entwickler Verbesserungen: Die wohl gravierendste Neuerung ist dabei die Möglichkeit, Tanners Polygon-Hintern aus dem bequemen Fahrersitz zu hieven und zu Fuß durch die 3D-City zu schlendern. Das wirkt zwar anfangs nur wie ein nettes Feature, bietet bei näherer Betrachtung allerdings zahlreiche Design-Möglichkeiten:
So könnt ihr nun z.B. ganz bequem das Fahrzeug "wechseln", falls euch die allgegenwärtige Polizei mal wieder zu dicht auf den Fersen ist – ihr lauft einfach auf ein stillstehendes Auto zu, öffnet die Tür und drängt den verdutzten Besitzer auf den Beifahrersitz. Warum auch nicht? ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Reflections
Erhältlich ab	Oktober





Der Mann am Steuer: Von Ostereiern und Tiefgaragen



In einem stilvoll eingerichteten "Members-only"-Club (Codewort "Gürteltier"...) präsentierte uns *Driver2*-Frontman Martin Edmonson (im Interview kurz "Ed" genannt) persönlich sein Spiele-Prachtstück. Mit Zigarrenqualm und grellen Lampen bewaffnet konnten wir ihm anschließend ein paar zusätzliche Infos "entlocken"!

fun: Mal im Ernst: Die letzte Mission in Driver war – gelinde gesagt – bullenschwer! Schämt ihr euch nicht, dass ihr weltweit unzählige Joypads auf dem Gewissen habt?

Ed: Nunja, eigentlich ziehe ich ein „zu hartes" Gameplay einem „zu leichten" vor, aber ich glaube diese Mission war wirklich ein bißchen zu schwierig. Die letzte *Driver2*-Mission wird sicher ebenfalls schwer, aber nicht ganz so hart wie die "Präsidenten-Jagd" werden. Die Technik hierbei war, die richtige Fahrroute zu finden! Durch Nutzung der vielen Seitengassen war es leichter, die Verfolger-Autos abzuschütteln.

fun: Nach dem Erscheinen von *Driver* habt ihr sicher jede Menge Tipps und Feature-Wünsche von Spielern bekommen – konntet ihr etwas davon in Driver2 verwirklichen?

Ed: Ja klar, wir haben jede Menge Reaktionen von Spielern bekommen – und viele Wünsche wurden auch ins fertige Spiel übernommen.

fun: Ein Beispiel?

Ed: Viele Spieler fanden zum Beispiel die Tiefgaragen-Szene im ersten Level viel zu schwierig. Diese Trainings-Mission war in 23 Sekunden zu schaffen, deshalb dachten wir, 60 Sekunden würden für den durchschnittlichen Spieler völlig ausreichen. Tja, leider hatten wir uns dabei getäuscht, für viele war es einfach zu schwierig - deshalb lassen wir eine derartige Mission in *Driver2* lieber weg.

fun: Warum gibt es in beiden Driver-Spielen keine "drive-by-shooting"-Missionen? Gerade im Bezug auf eure Film-Vorbilder würde sich ein solches Feature doch anbieten!

Ed: Einiger Länder hätten mit dieser Art von Feature sicher Probleme gehabt – deshalb wurde unsere künstlerische Freiheit hier leider etwas eingeschränkt.

fun: Könntet ihr euch eine Online-Version von *Driver* vorstellen?

Ed: Sicher, technisch wäre es z.B. sicher möglich, vier Spieler online statt per Splitscreen gegeneinander antreten zu lassen.

fun: Wäre auch eine Art "virtuelle Online-Stadt" denkbar, in der sich hunderte Spieler wie z.B. bei *Ultima Online* fortbewegen?

Ed: (lacht) Das wäre ja das totale Chaos! Kein Mensch würde sich an die Verkehrsregeln halten, überall gäbe es Unfälle! Nein – das ist so nicht möglich. Um den Eindruck einer "lebendigen" Stadt zu vermitteln, brauchen wir computergesteuerte Fahrzeuge, die sich "korrekt" verhalten.

fun: Warum gibt es keine Möglichkeit, sich einen eigene Autosammlung "zusammen zu klauen" und zu tunen?

Ed: Hey, gute Idee! Eine weitere auf der "To-Do"-Liste für die nächste *Driver*-Version. Natürlich gibt es immer Features, die wir gerne ins Spiel gepackt hätten, aber Zeit, Speicher und Performance begrenzen unsere Möglichkeiten. Der komplette Entwicklungsprozess ist ein ständiges Abwiegen von Zeit, die man in ein bestimmtes Gebiet investiert, bevor man sich einem anderen zuwendet. Im Bezug auf die Autosammlung wäre es zum Beispiel ein technisches Problem – auf der PlayStation ist es nicht möglich, sich vor jeder Mission für ein individuell "gestohlenes" Auto zu entscheiden!

fun: Und in welcher *Driver2*-Stadt drehst du persönlich am liebsten deine Runden?

Ed: Chicago ist sehr schön, doch mein persönlicher Favorit ist Havanna. Die Architektur, das Flair – einfach wunderschön!

fun: Habt ihr ein besonderes Goodie im Spiel versteckt, das ihr uns jetzt schon verraten könnt?

Ed: Natürlich haben wir auch in *Driver2* wieder jede Menge Cheats versteckt, aber ihr spielt wahrscheinlich auf besondere "easter-eggs" an, oder? (Überlegt) Da gibt es zum Beispiel in einer Stadt eine Pferderennbahn, die allerdings verschlossen ist. Sobald ihr jedoch etwas bestimmtes erledigt habt – was genau, müsst ihr natürlich selbst herausfinden – öffnet sich das Tor, und ihr könnt sowohl im Einspieler- als auch im Mehrspieler-Modus über den Rundkurs fahren.

fun: Auf welches Game-Feature bist du am meisten stolz?

Ed: Das ist gar nicht so leicht zu beantworten – wir haben im Vergleich zum Vorgänger vieles verbessert. Einen besonderen "Feature-Liebling" habe ich deshalb nicht. Auf der technischen Seite ist es das ständige Daten-Streaming der riesigen Städte, und in spielerischer Hinsicht die neuartige Möglichkeit, das Auto zu verlassen und ganz einfach ein anderes zu stehlen. Ach ja – und auf die neuen Render-Cutscenes sind wir besonders stolz, da wir alle große Film-Fans sind. Wir wollten eine Prise "Film-Flair" in den Zwischensequenzen – und ich finde, das ist uns ganz gut gelungen!

fun: Jetzt mal raus mit der Wahrheit: Wieviel Autos habt ihr während der Entwicklung von *Driver2* verschrottet?

Ed: (lacht) So leid es mir tut – aber mit irgendwelchen lustigen Unfall-Storys kann ich euch leider nicht dienen! Die Wahrheit ist, dass kein einziger Wagen während der Entwicklung von *Driver2* zu Schaden gekommen ist – wir haben für die Motorgeräusch-Aufnahme zwar ein paar Autos gemietet, sie danach aber ganz brav wieder zurückgebracht!

fun: Zum Schluß noch unsere Klassiker-Frage: Gibt es irgend etwas über die Entwicklung von *Driver2* zu berichten, was ihr bisher noch niemand anderem erzählt habt? :)

Ed: Eigentlich wollten wir die in *Driver2* eingeführten Kurven schon im ersten Teil verwenden, doch erst nach über zwei Jahren Entwicklungs-Erfahrung haben wir Möglichkeiten gefunden, die technischen Hürden zu meistern.

fun: Danke für das Gespräch!







Silent Scope



Hier wird scharf geschossen: Bei Silent Scope schlüpft ihr in die Rolle eines vermummten Scharfschützen und erledigt (fast) alles, was sich bewegt.



„Lauf Forest, lauf!"-In dieser Mission müsst ihr einen flüchtenden Geiselgangster per Helikopter erledigen.



Das kennen wir doch irgendwo her? Der Schurke hat sich einen Harrier geschnappt und ballert auf euch, was das Zeug hält.



Der rote Kreis mit dem Schriftzug Danger signalisiert Gefahr. Beseitigt ihr diesen Schurken nicht schnell genug, erledigt er kurzerhand euch!



Die gegnerischen Schützen haben dem Präsidenten im Visier. Seht zu, dass ihr schneller als sie abdrückt.



Dieser Terrorfreund hat die Ruhe weg. Seelenruhig spaziert er vor dem Fenster umher. Wenn er wüsste, was ihn gleich erwartet!

Fast jedes Land verfügt heutzutage über eine Spezialeinheit á la GSG9, die in schwierigen Situationen wie Entführungen, Anschlägen etc. eingesetzt wird. Bei *Silent Scope* übernehmt ihr den Job eines Scharfschützen, der aus strategischen Positionen die Terroristen mit Präzisionsschüssen ausschaltet wie abends die Nachttischlampe.

Möglicherweise haben einige von euch den Spielautomaten in der örtlichen Spielhalle gezockt. Wer mit dem Automaten vertraut ist, weiß, dass ihr den Automaten nicht etwa mit einem Stick spielt, sondern vor der Kiste ein Scharfschützengewehr montiert ist. Der Clou bei der ganzen Sache: Auf dem Gewehr befindet sich ein Zielfernrohr, in dem ein kleiner LCD-Monitor eingebaut ist und ihr so wie in der Realität die Gegner stark vergrößert seht. Auf dem Hauptschirm, der knapp 100 Zentimeter entfernt ist, seht ihr das komplette Kampfareal. Eine exzellente Spielidee, die in der Spielhalle für einen stets vollen Münzspeicher sorgte. Aber wie sieht's zu Hause aus? Leider nicht mehr so rosig, denn Konami hat sich dazu entschlossen, kein Scharfschützengewehr aus Plastik zu veröffentlichen. Zu einem währe der technische Aufwand aufgrund des LCD-Displays viel zu groß – zum anderen ist die Beigabe einer Spielzeugwaffe hierzulande sowieso sehr bedenklich.

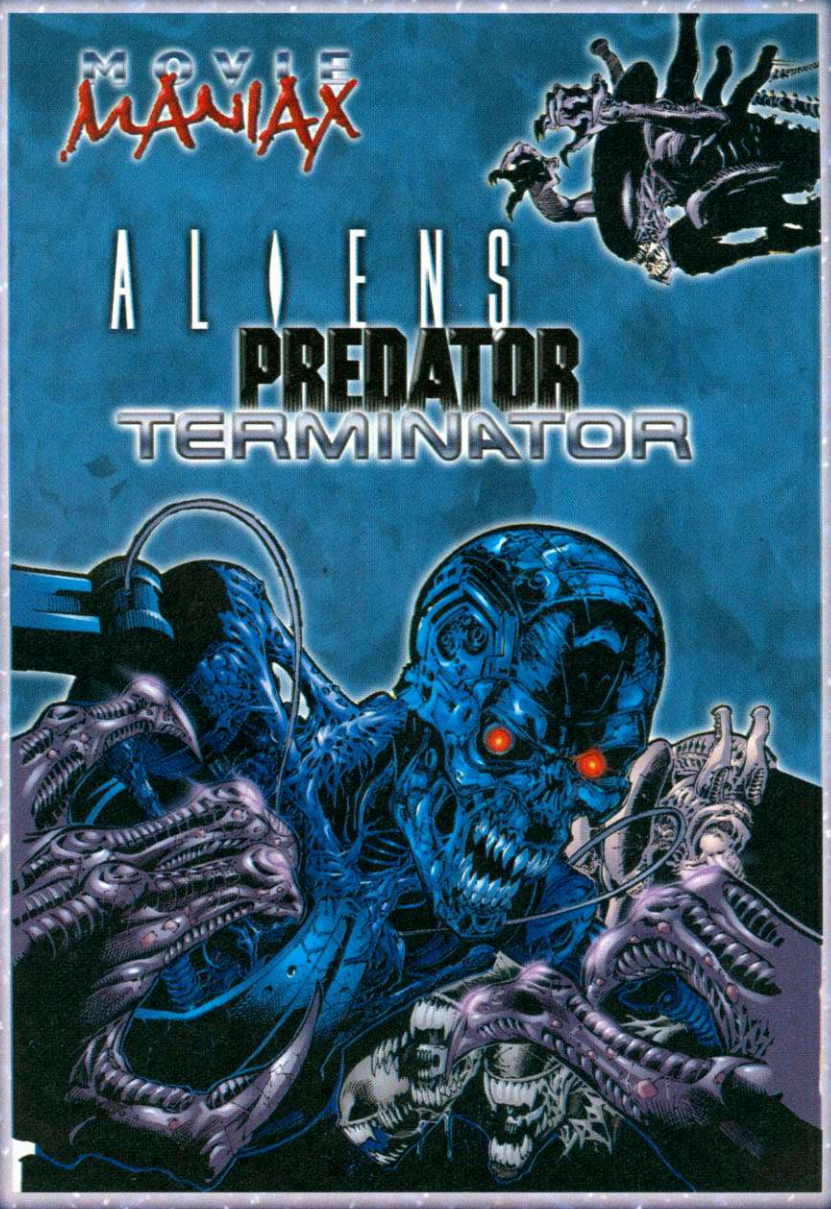
Bullseye!

Um so schöner, dass die Programmierer die aufwendige Arcade-Steuerung passabel auf den Dreamcast umgesetzt haben. Mit dem Analogstick bewegt ihr einen roten Kreis über den Bildschirm, bis ihr in der ungefähren Nähe des Ziels seid. Erst jetzt drückt ihr den L-Button, um durch das Zielfernrohr (engl. Scope) zu sehen, um am besten auf den Kopf oder die Herzgegend zu zielen. Nur ein gezielter Schuss genügt, um die Schurken auszuschalten! Diese verstecken sich auf Hochhäusern, in fahrenden Autos, oder hinter Gardinen in einem Hotelapartment. Reagiert ihr nicht schnell genug, feuern die Terroristen auf euch und ihr verliert wertvolle Lebensenergie! Aber es geht nicht immer so ruhig aus der Distanz zu: Actionreiche Einsätze aus einem fliegenden Helikopter oder einem rasenden Wagen gehören selbstverständlich zum Alltag eines Scharfschützen, wobei das Zielen aus den wankenden Fahr- bzw. Flugzeugen schwer fällt.

Erfreulich: Selbst in der noch nicht ganz fertigen Version steht die Grafik dem Arcade-Original in nichts nach. Zügig, ruckel- und nebelfrei bewegt ihr euch auf den vorgegebenen Laufwegen, über die euch die CPU führt – ihr bedient lediglich die Waffe. *Silent Scope* stellt auf jeden Fall eine erfrischende Abwechslung im Einheitsspielebrei der letzten Monate dar - wir sind gespannt. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Shoot`em Up
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Oktober

MOVIE MANIAX #3



ab 27. September im Handel!

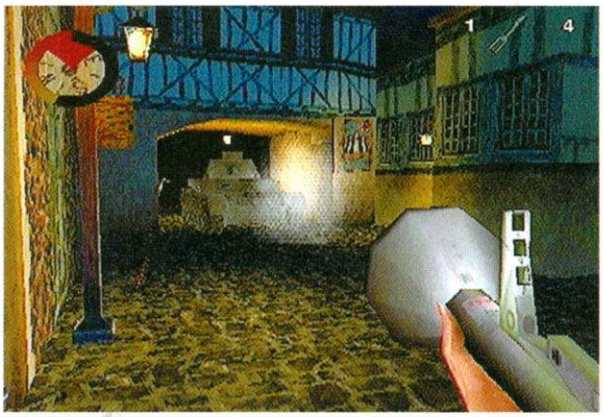
mg/publishing

Aliens/Predator/Terminator copyright © 2000, Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens™ copyright © 1986, 2000, Twentieth Century Fox Film Corporation. Predator™ copyright © 1987, 2000, Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. TM indicates a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. Terminator™ copyright © 1984, 2000, Canal+ DA. Terminator is a trademark of Canal+ DA. All rights reserved. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.



Medal of Honor-Underground!

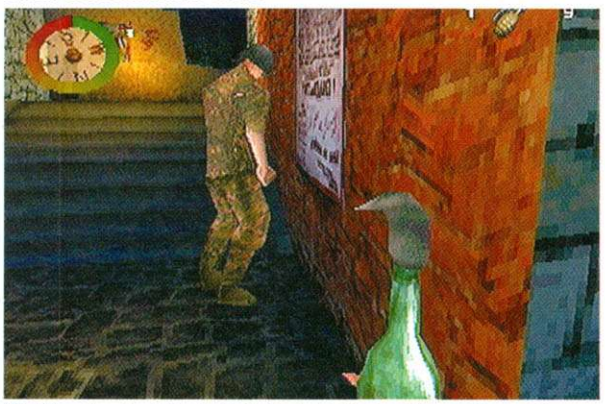
BPjS gebt fein Acht, EA hat euch was mitgebracht!



"Kommt ein Panzer um das Haus, schnapp dir schnell die Panzer-Faust!" – ein fun-Soldat kennt keine Furcht!



Bis auf wenige Bugs reagieren die KI-Gegner vorbildlich: Dieser hier verschanzt sich hinter der Katakomben-Mauer.



Männeken Piss? Der deutsche Soldat stellt eine Polygon-Stange Wasser in die Textur-Ecke – und kriegt von uns gleich ein paar Haare verbrannt...





So ein Service! Das unschuldig herumstehende MG nutzen wir dazu, den Vorhof "Kraut"-Frei zu machen.

Der von Order in Time in unseren Gefilden veröffentlichte Ego-Shooter rund um die Kriegs-Auszeichnung der Ehren-Medaille schlug ein wie eine Bombe – sowohl spielerisch als auch thematisch! Doch obwohl prekäre deutsche Symbole und Animationen aus der PAL-Version entfernt wurden, zeigte sich unsere geliebte BPjS wenig beeindruckt und setzte den packenden Ego-Shooter um einen Einzelkämpfer im Zweiten Weltkrieg kurzum auf den Index.

Nun kündigt sich endlich der Nachfolger *Medal of Honor Underground* an, der euch diesmal in die Haut der brünetten Schönheit (und nebenbei französischen Freiheitskämpferin) Manon versetzt – die Fans des Vorgängers noch als Jimmy Pattersons Komplizin in Erinnerung haben sollten!

Als das Chaos des Krieges auch ihre Heimat erreicht, bleibt ihr nichts anderes übrig, als sich den Alliierten anzuschließen und zusammen mit der Widerstandsbewegung "Resistance" die Besatzungsmacht der "Krauts" aus Frankreich zu vertreiben.

Das kenn ich doch...

Euer erster Einsatz beginnt am 1. Mai 1942. Im Schutze der Nacht müsst ihr euch einen Weg durch die soldaten-bevölkerten Straßen von Paris bahnen und einen Nachschub-Konvoi sabotieren. Eine paar Explosionen später geht es durch finstere Mausoleums-Katakomben, verlassene Kirchen und enge Gassen! Déjà-Vu? Einen ähnlichen Missionsablauf gab es doch auch schon beim Vorgänger, und tatsächlich: Viele der bisher spielbaren Aufträge erinnern sowohl vom Missionsaufbau als auch vom Leveldesign her doch stark an den indizierten ersten Teil. Hier könnten die Gamedesigner ruhig etwas weniger an alten Traditionen "festhalten", allerdings kann sich bis zum endgültigen Release natürlich noch einiges ändern. Doch die "Treue" der Entwickler hat auch Vorteile, denn die genialen Animationen eurer Gegner wurden ebenfalls übernommen: Trefft ihr einen der "Krauts" am Kopf, fliegt mit lautem Klappern der Stahlhelm davon – schießt ihr anschließend noch ein zweites Mal, fällt der Getroffene um wie ein nasser Sack. Schlecht für euch, falls ihr danebenschießt, denn dann ist der Feind auf euch aufmerksam geworden, und Kopfschüsse sind nicht mehr so leicht anzubringen – in solchen Fällen hilft nur noch "Augen zu und durch". Je nach Trefferzone krümmt sich der Gegner am Boden, kriecht auf den Knien in Richtung der nächstbesten Deckung oder feuert – tödlich getroffen – eine Schußsalve unkontrolliert in die 3D-Pampa. Für zarte Gemüter etwas heftig, aber ungemein atmosphärisch!

Bisher macht *Medal of Honor Underground* noch einen recht "unfertigen" Eindruck – doch das geniale Spieldesign, das dem Vorgänger zum Erfolg verholfen hat, ist auch schon in dieser frühen Preview-Version zu erkennen. Wir sind gespannt – und statten die Redaktion schon einmal genre-gerecht mit Tarnnetzen und MG-Bunkern aus. ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Dreamworks Interactive
Erhältlich ab	26. Oktober

Heye ■ Partner











komm rein ...

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

Crash Bash

Crash Bandicoot läd zum furiosen Spieleabend ein.





Im Dschungel darf mit TNT Kisten um sich geworfen werden.

Vorsicht: Der nette Seehund ist nicht euer Freund.



Die Siegerehrung: Crash erwischt den undankbaren vierten Platz.



Dingodile hat offensichtlich Probleme mit dem Hüpfgerät.



In Neo Cortex gibt es kein Entkommen oder gar Verstecken.

Eine große Auswahl an Multiplayer-Games wird auf der PlayStation momentan nicht angeboten. Klassiker wie *Pong*, *Bomberman* oder *Poy Poy* sind einige wenige Vertreter dieses Genres. Nach insgesamt drei Jump´n Run-Abenteuern des flinken Bandicoot und dessen Abstecher in die Welt der Kart-Flitzerei (*Crash Team Racing*) dürfen wir uns nun auf heiße Vier-Spieler-Action mit Crash und Konsorten freuen. Auf den ersten Blick sticht dem Betrachter eine gewisse Ähnlichkeit zum N64-Konkurrenten *MarioParty* ins Auge, bei genauerem Hinsehen allerdings machen sich vor allem in punkto Gameplay gravierende Unterschiede bemerkbar.

Hau den Lukas

In *Crash Bash* treffen neben Crash und Coco auch viele aus seinen bisherigen Abenteuern bekannte Bösewichte wie Dr. Neo Cortex oder Nitrous Oxide aufeinander. Als Kampfschauplatz dienen verschiedene Kampf-Arenen, in denen euch stets ein anderes Mini-Game erwartet. So gilt es beispielsweise, in bewährter *Pong*-Manier eine silberne Kugel in das Tor des Gegners zu befördern, den Mitstreitern per Panzerfahrzeug gehörig einzuheizen oder auf dem Rücken putziger Eisbären die Feinde samt Reittiere von der Kante einer rutschigen Eisscholle zu stoßen, wobei sich die Umgebungsgrafik stets der jeweiligen Thematik anpasst. In wieder anderen Levels müsst ihr mit einem Pogo-Stick (Hüpfstange) bewaffnet spezielle Quadrate mit eurer Farbe kennzeichnen, indem ihr einfach draufspringt. Da euch die Kontrahenten die bereits eingefärbten Felder wieder streitig machen, sind heftige Rangeleien natürlich an der Tagesordnung. Im Gegensatz zu *Mario Party* ist bei *Crash Bash* kein penetrantes Malträtieren diverser Buttons gefragt, sondern vielmehr Geschick, schnelle Reaktion und die Gabe, auch in wildem Schlachtgetümmel den Überblick zu bewahren.

Klein aber fein

Um die ganze Sache noch etwas interessanter zu gestalten, besitzen die Cartoon-artigen Helden unterschiedliche Eigenschaften, die sich im Spiel sowohl positiv als auch negativ auswirken können. Crash beispielsweise zählt eher zu den flinken Charakteren, die im Umgang mit sperrigen Kisten oder schwerfälligeren Gegnern ihre liebe Not haben. Muskelprotz Tiny hingegen verfügt zwar über Bärenkräfte, bewegt sich dafür aber ausgesprochen lahmarschig. In audiovisueller Hinsicht dürfen sich Badicoot-Fans wieder einmal auf einen mit viel Liebe zum Detail gestalteten Titel freuen, der mit Crash-typischer Knuddel-Optik und einem dazu passenden Soundtrack aufwartet. Crash Bash erscheint pünktlich zum Weihnachtsfest, so dass die festlichen Tage alles andere als langweilig werden. ■ *(mn)*

Ersteindruck: NICHT SPIELBAR

Genre	Party Game
Anbieter	SCEE
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	Dezember

Spyro 3 Year of the Dragon

Spätestens seit letztem Jahr gehört Sony's kleiner Drache in jede Jump'n'Run-Sammlung. Auch Teil 3 beeindruckt durch hervorragende Spielbarkeit und Grafik.



Zwei Gegner dicht nebeneinander sind schwierig. Den einen braten wir kurz an, der andere bekommt die Hörner in den Bauch.



In diesem Bosskampf steht ihr einem bösen Zauberer gegenüber. Ihr müsst ihm Bomben per Kopfstoss entgegenschleudern.



Mit Vollgas durch die Vasen – in der zerbrechlichen Töpferware versteckt sich so mancher Edelstein.



Als Bonusaufgabe skatet Spyro jetzt auch manchmal. Tony Hawk ist überall!



Wenn die Leute ihre Edelsteine nicht herausrücken wollen, braucht es manchmal ein wenig Gewalt.

Der kleine Drache mit den riesigen Glubschaugen ist zurück. Im dritten Teil der Serie sind die Dracheneier abhanden gekommen – geklaut von einer bösen Hexe. Euer Job ist es, den verschwundenen Nachwuchs einzusammeln.

Dazu lauft, hüpft und flattert ihr durch mehr als 30 verschiedene 3D-Welten voller Humor und niedlicher Grafik. Gegner überwindet ihr, indem ihr sie entweder aus vollem Lauf auf die Hörner nehmt oder euren Feueratem einschaltet. Der brutzelt aus kurzer Distanz den meisten Feinden das Fell an.

Jedes Mal, wenn ihr eines der unzähligen Levelziele erledigt habt, spendiert euch ein dankbarer Bewohner des jeweiligen Landes ein Ei, aus dem auch prompt ein drolliger Jungdrache schlüpft. Die Aufgaben dazu sind ebenso abwechslungsreich wie spannend. Ihr tretet gegen einen Bösewicht zum Schiffsduell an, verfolgt einen flinken Dieb im Hochgeschwindigkeitsrennen quer durchs Level oder skatet frei nach "Tony Hawk" durch die Halfpipes. Manchmal verschlägt es euch sogar unter Wasser. Dort taucht ihr dann frei von den Zwängen der Schwerkraft durch die verwinkelten und liebevoll entworfenen Welten. Trotz aller unterschiedlicher Aufgaben und Mini-Spielchen bleibt *Spyro 3: Year of the Dragon* immer noch ein Jump'n'Run. Eines der besten, um genau zu sein: Die Grafik-Engine gehört zum Edelsten, was auf der betagten PlayStation erhältlich ist. Wenn ihr Spyro durch die bunten und vor allem riesigen Levels steuert, fragt ihr euch zwangsläufig, warum das nicht bei allen Spielen so gut aussieht. Pop-Ups sucht ihr vergebens, das Scrolling ist butterweich und die Animationen der Figuren reichen von sehr gut bis hervorragend.

Gestaltwandler

Neu ist im dritten Teil, dass ihr nicht nur als Spyro unterwegs seid. In manchen Welten schlüpft ihr in die Haut eines landestypischen Bewohners und müsst so mit neuen Fähigkeiten die Aufgaben bewältigen. Beispielsweise als Känguru; das kann logischerweise nicht fliegen (Verzeihung: flattern) und auch mit dem Feuerspucken tut es sich schwer. Dafür schreckt es selbst vor Klippen nicht zurück und überwindet per Doppelsprung auch die größten Höhen. Gegner kickt ihr in dieser Form einfach mit beiden Beinen durch die Luft – sehr praktisch, aber leider auch sehr gefährlich. Werdet ihr nämlich selber getroffen, dann zieht es euch etwas Lebensenergie ab. Die frischt ihr allerdings bequem wieder auf, indem ihr streunende Schafe über den Haufen rennt oder Frösche mit eurem Feueratem anbratet.

Letztendlich ist euer einziges Ziel, bis zur bösen Hexe vorzudringen. Der Weg dorthin ist aber nicht linear. Zaubertore führen euch immer wieder in neue Levels. Manche davon öffnen sich aber erst, wenn ihr eine bestimmte Anzahl Dracheneier eingesammelt habt. Im Zweifelsfall bedeutet das für euch: zurück in ein altes Level und noch einmal genauer suchen...

Wir freuen uns in jedem Fall "tierisch" auf die Testversion von *Spyro 3: Year of the Dragon*. Denn wenn sich auch grafisch und spielerisch zum zweiten Teil nicht viel verändert hat, gehört es dennoch zu den besten Jump'n'Runs – systemübergreifend! ■ *(ts)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Insomniac Games
Erhältlich ab	November 2000

Tomb Raider Chronicles

Ihr habt gedacht, ihr seid Lara endlich los? No way!



Aus der PlayStation holt Tomb *Raider Chronicles* das letzte aus den Chips heraus – doch für Dreamcast wirkt die Grafikengine ziemlich überholt.

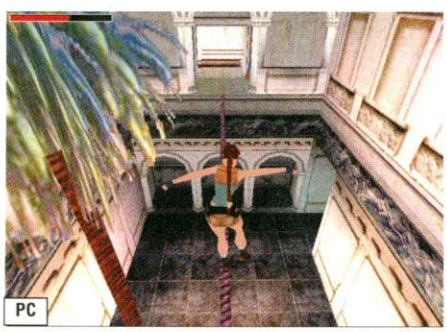


Das knallt rein! Ihren bösen Blick hat die gute Lara immer noch gut drauf... Diesmal kann sie Wachen jedoch auch etwas "freundlicher" mit einem Chloroform-Tuch ausschalten!





Big Sister is watching you - Lara übt sich im Extreme-RTLII`ing!



Auch im mittlerweile fünften *Tomb Raider* lernt Lara noch neue Moves dazu – hier der Balanceakt auf dem Pixel-Seil.



Die cineastische Intro-Sequenz existiert bisher zwar nur als Script, doch im Hause Eidos ist man sicher schon fleißig am Rendern!

Für einige Lara-Hasser war das Ende von *Tomb Raider* 4 tatsächlich eine "Offenbarung" – denn nach mittlerweile fünf PC-, vier PlayStation- und einem Dreamcast-Abenteuer findet hier die Karriere der schnuckligen Grabräuberin unter mehreren Tonnen Gestein ein jähes Ende. "Richtig so!", mag jetzt vielleicht der ein oder andere sagen – doch Lara Croft wäre schließlich nicht Lara Croft, wenn sie die Spielergemeinde nicht auch aus dieser (zugegeben recht unbequemen) Situation heraus mit einem weiteren Teil erfreuen könnte!

Game Over?

Wenige Tage nach den Geschehnissen in *Tomb Raider* 4 versammeln sich Jean Yves, Butler Winston und der irische Priester Dunstan bei typisch-britischem Wetter (sprich: Wolken, Regen, Blitze) in der Croft-Villa. Dabei erinnern sie sich an einige Abenteuer, die sie mit Lara zusammen erlebt haben – diese "Rückblenden" bilden dabei das eigentliche Spiel. Hier lauft, springt und schießt ihr in altbekannter Manier mit der wohl bekanntesten Archäologin der Welt durch insgesamt vier sehr unterschiedliche Level. Natürlich immer auf der Suche nach Medipacks, Munition und wahnsinnig wertvollen Gegenständen – die, falls sie in die falschen Hände gelangen, Kriege auslösen, Zivilisationen vernichten und vielleicht sogar Karies verursachen können!

Da ihr jedoch in der "Vergangenheit" spielt, bleibt Laras (vermeindlicher?) Tod weiterhin im Dunkeln: Ist sie nun die untere Hälfte eines Felsbrocken-Sandwiches oder hat sie den Zusammenbruch der Höhle gar überlebt? Die Antwort bleibt weiterhin offen und wird der gespannten Fangemeinde wohl erst am Ende von *Tomb Raider Chronicles* offenbart.

Alles beim Alten

Laut Core-Design-Director Adrian Smith ist die neuartige Idee der vier Spiel-Episoden eine gute Möglichkeit, das "beste der *Tomb-Raider*-Serie in einem Titel zu vereinen". Deshalb erwartet euch nicht nur eine weitere, fordernde Geschichte aus Laras Jugendzeit, sondern zusätzlich ein Abstecher nach Rom, in ein skurriles Schloss, durch ein Hi-Tech-Gebäude (schicker Spion-Gummianzug inklusive), und sogar eine Tauchfahrt mit einem deutschen U-Boot. Nach einem ersten Blick auf die veröffentlichten Screenshots fällt jedoch auf, dass sich auch bei *Tomb Raider Chronicles* in grafischer Hinsicht bisher noch nicht allzu viel getan hat – wieder durchlebt ihr eure Abenteuer mit Lara in einer vergleichsweise unspektakulären Leveloptik im Bauklotz-Design. Da Lara-Fans dieses Manko jedoch sicher verschmerzen können, warten wir gespannt auf die erste spielbare Version! ■ *(sk)*

Ersteindruck: nicht spielbar

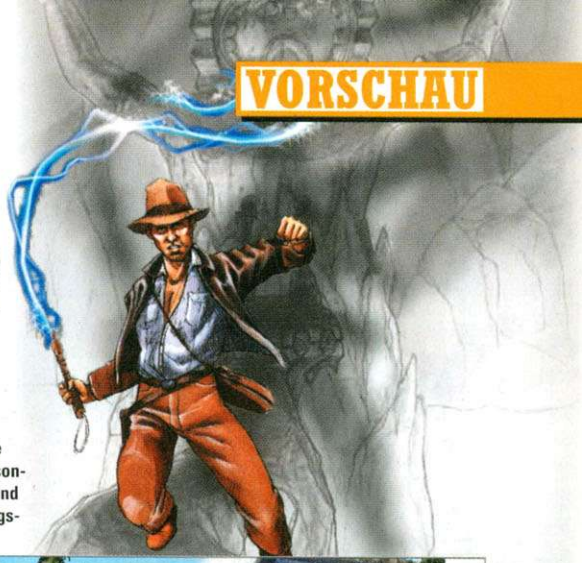
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	November

Indiana Jones and the Infernal Machine

Der Mann mit dem Hut ist zurück – und diesmal bringt er sein Nintendo mit!



Maya-Grill? Dieser Tempel hatte wirklich einen schlechten Innenarchitekten.

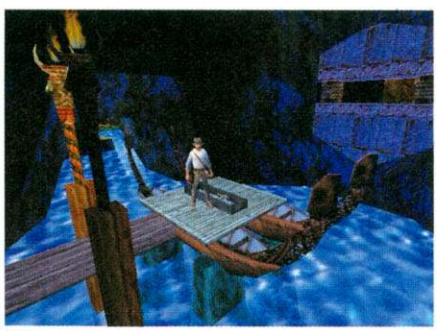


Anlagen wie diese Passierstelle sind besonders hübsch designt und lockern die Umgebungsgrafik etwas auf.





Ausgesperrt! An diesen beiden Wachen führt kein Weg vorbei – da hilft nur der Umweg über den Berg.



Flüsse könnt ihr entweder schwimmend oder mit einem Schlauchboot überqueren – spitze Felsen beenden die Überfahrt jedoch äußerst schnell!



"Ich hasse Schlangen!" Indy wäre nicht Indy, wenn nicht wenigstens ein Dschungel-Besuch auf dem Reiseplan stehen würde...

„Aber wir nannten doch den Hund Indiana!" ... ganz gleich, was Filmvater Sean Connery davon hält: Indy ist zurück! Nach einem kurzen "Höflichkeitsbesuch" auf unzähligen 3D-getuneten PCs und (mittlerweile wieder gecancelten) Dreamcast-Vorbereitungen nimmt der wohl coolste Archäologe dieser Erde Kurs auf Nintendo 64-Katakomben. Film- und Action-Adventure-Fans kriegen beim bloßen Gedanken feuchte Augen, schließlich rätselt sich's vom heimischen Sofa aus gleich ein ganzes Stück besser! Im Gegensatz zur Filmvorlage kämpft Indiana Jones dieses Mal jedoch nicht gegen teuflisch fiese "Krauts" (dieses Betätigungsfeld überlässt er dankend den Ego-Shooter-Kollegen), sondern gegen machtbesessene Russen, die mit Hilfe einer antiken Maschine ein Portal zur Paralleldimension Aetherium öffnen wollen. Vielleicht sind die Aetherianer ja leichter vom Kommunismus zu überzeugen...

Ganz wie bei der weiblichen Genre-Konkurrenz rennt, springt, schwimmt und klettert ihr durch herrlich-mysteriöse Szenarien. Wer euch dabei in die Quere kommt, wird kurzerhand in den nächstbesten Abgrund gepeitscht oder mit dem Revolver perforiert. Im Gegensatz zur vollbusigen Lara gibt's beim breitschultrigen Dr. Jones allerdings zwei gravierende Unterschiede, denn a: geht der rüstige Indy seine Abenteuer etwas "gemächlicher" an und b: macht es wesentlich weniger Spaß, ihm beim Kriechen durch einen Tunnel über die "Schulter" zu schauen...

Der erste Kreuzzug?

Das deutschstämmige Entwickler-Team Factor 5 (mittlerweile im heißen Kalifornien beheimatet) zeigt sich für die Konvertierung verantwortlich, und die spielbare Version der E3 konnte selbst N64-Gegner vom Potential des Nintendo-Indys überzeugen! Hübsche Texturen, weitläufige 3D-Areale und ruckelfreie Szenarien - dank Expansion-Pak in Hi-Res – sorgen in Verbindung mit zahlreichen Sprachsamples (u.a. die Original-Synchronstimme von Wolfgang Pampel) für packendes Indiana-Jones-Flair. Darüber hinaus versprechen die Entwickler zahlreiche "Schönheitskorrekturen" des Originals, so sollen z.B. die kantigen Animationen der PC-Version komplett überarbeitet werden.

Falls sich der sehr gute Ersteindruck mit der fertigen Version bestätigen sollte, steht der guten Lara eine heißer Konkurrent ins Haus... Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten und holen schon mal Peitsche und Hut aus dem Schrank! ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	THQ
Entwickler	Faktor 5
Erhältlich ab	November

Looney Tunes Space Race



Daffy greift wieder in sein Trickkiste um Sylvester mit nicht ganz fairen Mitteln aus dem Rennen zu katapultieren.



Der mottenzerfressende Bettvorleger Bugs Bunny rückt Yosimite Sam mit seiner Karottenrakete auf die Pelle.



Goodies so weit das Auge reicht! Schade nur, dass man keinen Blick in die Kisten riskieren kann.

Wer kennt sie nicht? Die Rede ist von der kunterbunten Looney Toon-Sippe. Die Comic-Kult-Figuren tummelten sich schon in einigen Videospielen, jetzt machen die Comic-Helden auch den Dreamcast unsicher. Sylvester, Wile E. Coyote, Elmer Fudd, Daffy Duck und Yosemite Sam liefern sich bei *Looney Tunes Space Race* nämlich halsbrecherische Hetzjagden mit rasend schnellen Raketen-Karts. Ihr brettert dabei über abwechslungsreiche Strecken, deren bunter Comic-Grafikstil das Herz eines jeden Cartoon-Fans höher schlagen lässt. Wie auch bei Wild Wild Racing ist die Optik sehr klar und wartet ohne nervigen Nebel auf. Eure Gegner seht ihr deshalb immer: Kommt euch einer der Kontrahenten zu nahe, benutzt ihr durchschlagkräftige Extras wie zielsuchende Raketen, Minen, aber auch witzige Überraschungen wie Kart fressende schwarze Löcher, oder die in dieser Branche überaus beliebten "Acme"-1.000 Tonnen-Gewichte . Nicht nur für Action auf der Strecke haben sich die Programmierer etwas einfallen lassen, sondern auch die Langzeitmotivation ist gesichert. Gewinnt ihr ein Rennen, werdet ihr mit Münzen belohnt, die ihr für Spezialrennen ausgeben könnt. Seid ihr bei diesen Spezialrennen erfolgreich, werdet ihr mit Extras wie neuen Strecken, aber auch Spielfiguren belohnt. Aber auch für mehrere Spieler ist *Looney Tunes Space Race* geeignet, neben einem Zweispieler-Modus wird die fertige Version auch über einen Vierspieler-Splitscreen verfügen. Bleibt nur zu hoffen, dass die recht imposante Optik dann nicht auf die Framerate drückt. ■ *(ju)*



Herumliegende Extras könne euch das Leben erleichtern oder auch erheblich erschweren.

Ersteindruck: nicht spielbar	
Genre	Rennspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	4. Quartal

pod 2



Die Streckendesigner arbeiteten offensichtlich getreu nach dem Motto: "Wer braucht schon befestigte Straßen?"



Bergbesteigung mal anders! Wer von der Strecke fällt, hat dagegen sprichwörtlich "gelitten" im Sega-Ofen zu haben – hoffen wir, dass die erste spielbare Version auch in puncto Framerate an die bisher gezeigte Grafik anknüpfen kann. Falls zusätzlich auch noch die vollmundigen Online-Versprechen eingehalten werden, sollten Renspiel-Fans ihr Dreamcast schon einmal an die Telefonbuchse anklinken! ■ *(sk)*



Lichtspielereien gehören bei pod 2 zum guten Dreamcast-Ton!



3.5 Millionen PC-Spieler können nicht irren: *pod* ist ein Sci-Fi-Racer der besonderen Art! Nun kommen Dreamcast-Besitzer auch in den Genuss des Nachfolgers – und falls alles so läuft, wie es sich die findigen Entwickler bei Ubi Soft vorstellen, sogar mit "richtiger" Online-Unterstützung. High-Score-Listen und Webseiten-Links sind nämlich zwar nettes Beiwerk, aber auf das erste "echte" Online-Spiel wartet die Fangemeinde des weißen Sega-Schmuckstücks noch immer – von einem zeitverzögerten 2D-*Chu-Chu-Rocket* einmal abgesehen!
Allerdings hat *pod 2* mit Segas quirligen Internet-Mäusen herzlich wenig gemein. Stattdessen geht es um ebenso hübsche wie gefährliche Rennboliden, futuristische hi-speed-Kurse und einen fiesen Virus, der langsam den kompletten Planeten (und damit auch eure Rennstrecke) überzieht. Kommt ihr oder andere Fahrer mit dem teuflischen Parasiten in Kontakt, mutiert euer Gefährt zu einer hässlicheren, aber auch gefährlicheren Variante.
Zwar könnt ihr im Story-Modus versuchen, als Kolonist von dem verseuchten Planeten zu fliegen – doch das Hauptaugenmerk der Entwickler liegt ganz klar auf den geplanten Multiplayer-Optionen via Internet.
Hier sollen dem Dreamcast-Besitzer alle Möglichkeiten offenstehen: Entweder ihr kämpft im Championship-Modus in mehreren harten Rennen um den ersten Platz, holt in regelmäßigen Events einen "Wanderpokal" nach Hause oder rast in Spieler-Teams gegen gegnerische Online-Mannschaften.
Ubi Soft scheint mit *pod 2* ein ganz heißes Feu-

Ersteindruck: nicht spielbar	
Genre	Rennspiel
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	30. November

TOYS R US

THE WORLD OF FUN



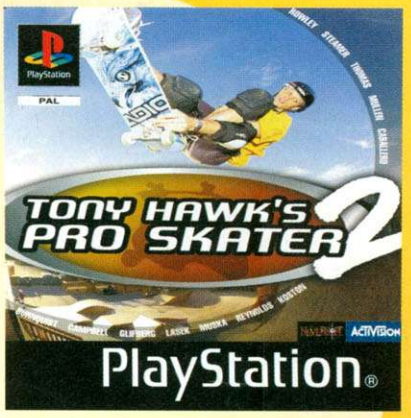
HUGO 3
Hugo ist zurück mit seinem 3. PlayStation-Abenteuer. Hilf den Kikurianern bei der Suche nach dem Sonnenstein. Komplett in 3D.

DM 59.99

TENCHU 2
Werden Sie Zeuge der Entstehung der „Stealth Assassins". Vier Jahre nach den Ereignissen in Tenchu erschüttert eine blutige Intrige das Haus Gohda. Rikimaru und Ayame sollen die Intrige aufklären.

DM 79.99





TONY HAWK PRO SKATER 2
Der Nachfolger zum PlayStation-Spiel des Jahres 1999. Noch besser, schneller, aufregender, vielfältiger und trickreicher als je zuvor. Inklusive Spieler- und Park-Editor.

DM 79.99

STAR TREK INVASION
Das erste Star Trek-Spiel für die PlayStation. Ein actionbeladener Weltraumshooter, dessen Grafik und Handlungsstrang ein überzeugendes PlayStation-Erlebnis bietet. Setzen Sie sich ans Steuer des neuesten Einmann-Jägers der Föderation und erkunden Sie seltsame Weltraum-Anomalien.



DM 79.99

SPIDER-MAN
Sei ein Held! Du bist jetzt Spider-Man und kannst dich frei durch die 3D-Umgebung schwingen. Das Wohl der Stadt liegt mehr denn je in deinen Händen. Schwing dich hoch!

DM 79.99





CIVILIZATION 2
Eines der meistverkauften Strategie-Spiele. Jetzt zum absoluten Mitnahme-Preis. Messen Sie sich mit den größten Staatsoberhäuptern aller Zeiten und bauen Sie ein Jahrhunderte überdauerndes Imperium auf.

DM 29.99

X-MEN MUTANT ACADEMY
An der Mutant Academy gibt es noch freie Plätze! Das ist Ihre Chance, mit Professor Xavier zu trainieren und sich nach oben zu kämpfen, bis Sie bei den X-MEN aufgenommen werden. Lernen Sie abgedrehte Mutanten-Moves, die Sie aus dem Kino-Film kennen.

DM 59.99



Augsburg • Bad Dürrheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-Meiderich • Eiche b. Berlin • Essen • Frankfurt • Günthersdorf b. Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover-Altwarmbüchen • Heidelberg • Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen • Karlsruhe • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Raisdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg • Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken • Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr • Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Würselen b. Aachen • Wuppertal

Fußball Live 2



Ihr habt die Möglichkeit, verschiedene Strategien, durch Druck auf die Select-Taste auszuwählen.



Die Stärke des Schusses hängt davon hab, wie stark man den Button drückt.



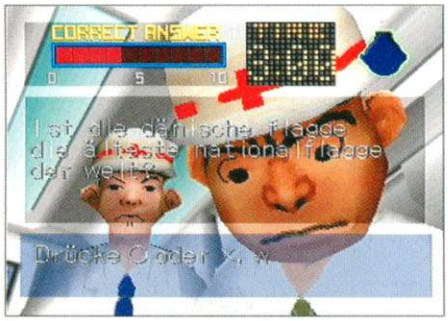
Die Statistiken sind auf dem neusten Stand und bereits an die aktuelle Saison angepasst.



Pünktlich zum Start der neuen Bundesligasaison bricht wieder eine Flutwelle an Fußballspielen über uns herein. Sony ist ebenfalls mit von der Partie und buhlt mit Fußball Live 2 um die Gunst der Zocker.
Die Schwächen des Prequels wurden, soweit man das an der Preview-Version beurteilen kann, vollständig ausgemerzt. Die Ballakteure bewegen sich flinker und lassen sich weitaus besser kontrollieren. Außerdem sind aufgrund der Fifpro-Lizenz auch endlich die Originalnamen der Athleten im Preis inbegriffen. Das Entwicklerteam hat sich an den Titeln anderer Publisher orientiert und einige "neue" Features in das Spiel einfließen lassen. Beispielsweise kann man nun per Tastendruck den ballführenden Gegner mit zwei Spielern gleichzeitig in die Zange nehmen oder eine Abseitsfalle stellen. Bei Standardsituationen könnt ihr Teamkollegen, welche durch die vier Buttonsymbole markiert werden, direkt anspielen. Die Spieler sind optisch zwar nicht ganz so gut in Szene gesetzt, dafür bleibt allerdings auch die Framerate konstant.
Fußball Live 2 wird sich vor allem durch seinen enormen Umfang von Konkurrenzprodukten abheben. 20 Stadien, 35 Turniere sowie nationale und internationale Ligen sprechen für sich. Neben den 80 internationalen Teams stehen euch auch die Mannschaften der englischen, französischen, spanischen, holländischen, italienischen, deutschen, schottischen, belgischen und portugiesischen Ligen zur Auswahl. Einzig Arsenal London wurde (wohl wegen des Sponsoring durch Sega) komplett aus den Listen verbannt.
Fußball Live 2 hat durchaus das Zeug, den Genregroßmächten Electronic Arts und Konami ordentlich Paroli zu bieten. Wir dürfen gespannt sein. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Teamsport
Anbieter	Sony
Entwickler	Team Soho
Erhältlich ab	November

Incredible Crisis



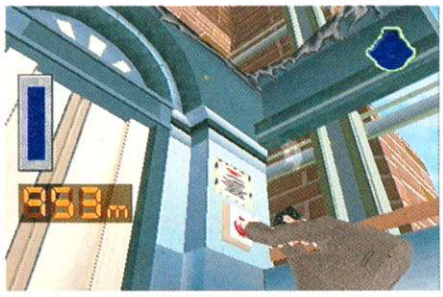
Die beiden besorgten Mediziner löchern euch mit Fragen. Bei falschen Antworten gibt's Elektroschocks.



Durch wildes Hämmern auf den Nothalt-Knopf bringt ihr den stürzenden Aufzug zum stehen.



Das Boot ist Leck geschlagen!. Durch Tastendrücken schöpft ihr das Waser wieder über Bord.



Was flattert uns denn da auf den Tisch? Ein interaktiver Film? Eine Ansammlung skurriler Geschicklichkeitsspiele? Nein, es ist "Incredible Crisis"!
Der brave Angestellte Taneo kommt pünktlich ins Büro. Doch gleich nach der Mittagsgymnastik (japanische Sitte!) geht alles schief. Eine riesige Stahlkugel bricht durch die Bürowand und jagt euch quer durch die Gänge. Und dann geht's erst richtig los. "Incredible Crisis" jagt euch von einer Katastrophe in die nächste – verbunden durch kurze Filmsequenzen, in denen die jeweils nächste Aufgabe erklärt wird.
Der Abwechslungsreichtum dieser Mini-Spielchen ist unglaublich. Oben genannte Bürogymnastik ist eine abgespeckte Version von "Um Jammer Lammy", die anschließende Flucht vor der Kugel erinnert an den "International Track and Field"-Hürdenlauf. Doch auch komplett neue Aufgaben warten: Ihr steuert eine Krankenbahre durch den entgegenkommenden Verkehr, massiert einer geheimnisvollen Schönheit den Rücken (!) oder schießt mit einer Flak Raketen ab, die auf ein "Independence Day"-Raumschiff zujagen (!!) – "Incredible Crisis" scheut vor nichts zurück.
Wer sich mit unkonventionellen Spielideen anfreunden kann, sollte sich den 29. Oktober schon einmal vormerken. Wir finden es hervorragend, dass Virgin den Mut hat, so etwas auch im biederen Deutschland zu veröffentlichen. ■ *(ts)*

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	Titus
Erhältlich ab	29. Oktober

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

天誅二

Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.

誰に知られることもなくその命は闇夜に散った。

"Ich bin ein Schatten ... ich habe keinen Namen."



Schlagen Sie sich mit echten Ninja-Waffen, vom Wurfmesser über Brandpfeile bis hin zu Blendstaub.



Schlüpfen Sie in die Rolle der drei Ninja-Krieger Rikimaru, Ayame und Tastumaru in 29 Missionen bei Tag und bei Nacht.



Erstellen Sie Ihre eigenen Missionen und speichern Sie sie auf Memory Card, um sie mit anderen Spielern auszutauschen - auch über das Internet.

PlayStation

ACQUIRE

www.activision.de

ACTIVISION.

Tenchu 2 © Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Birth of the Stealth Assassins ist Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

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 3
NeoGeo | SNK | fun 09/00 | 90%
4. Metal Slug 2nd Mission
NeoGeo | SNK | fun 07/00 | 90%
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



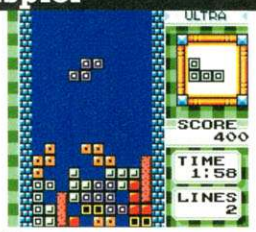
1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | --- | 92%
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | --- | 91%
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 84%
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 82%
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97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

Beat'em Up



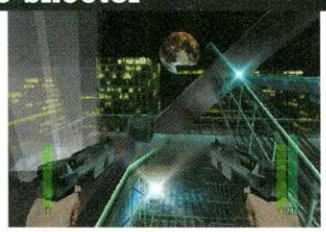
1. Street Fighter II Turbo
Super Nintendo | Capcom | --- | 93%
2. Fatal Fury Real Bout 2
Neo Geo | SNK | --- | 92%
3. Soul Calibur
Dreamcast | Namco | fun 10/99 | 91%
4. SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium
Neo Geo Pocket Col. | SNK | fun 03/00 | 91%
5. Tekken 3
PlayStation | Namco | fun 10/98 | 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. Mario Tennis 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/00 | 84%
4. Ready 2 Rumble Boxing
Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 83%
5. NBA Jam!
Super Nintendo | Acclaim | --- | 83%

Future-Racer



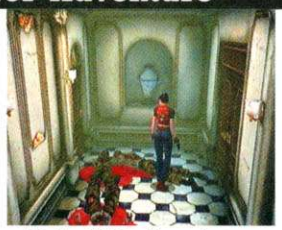
1. wipEout 2097
PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 91%
2. F-Zero X
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/98 | 90%
3. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 / DC | Lucas Arts | fun 11/99, 06/00 | 87%
4. F-Zero
Super Nintendo | Nintendo | --- | 86%
5. Killer Loop
PlayStation / DC | Team FEB | fun 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. F355 Challenge
Dreamcast | Sega | fun 09/00 | 93%
3. Gran Turismo 2
PlayStation | Polyphony Digital | fun 02/00 | 93%
4. TOCA Touring Car Championship
PlayStation | Codemasters | fun 09/00 | 92%
5. Colin McRae Rally
PlayStation | Codemasters | fun 07/98 | 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. Virtua Tennis
Dreamcast | Sega | fun 09/00 | 89%
2. Jimmy Connors Tennis
Super Nintendo | Ubi Soft | ---------- | 89%
3. Everybody's Golf 2
PlayStation | Clap Handz Limited | fun 06/00 | 85%
4. All Star Tennis 2000
Game Boy Color | Smart Dog | fun 06/00 | 84%
5. International Track & Field 2
PlayStation | Konami | fun 02/00 | 81%

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



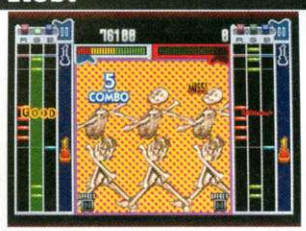
1. FIFA 99
PlayStation / N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 90%
2. All Star Baseball 2000
Nintendo 64 | Iguana | fun 06/99 | 89%
3. Euro 2000
PlayStation | EA Sports | fun 06/00 | 88%
4. NBA 2k
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution
PlayStation | Konami | 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. Driver
PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 88%
5. GTA2
PlayStation/Dreamcast | Rockstar Games | fun 12/99, 07/00 | 87%

fun-Chartz 1 2 3 4 5

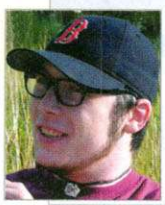
Fragen, die die Welt nicht braucht - oder: Antworten, die keine sind!

Immer noch stellen sich die meisten von euch unsere Arbeit folgendermassen vor: Nach einer harten Nacht in der Cocktail-Bar wuchten der ordinäre Redakteur seinen Sonnenbank-gebräunten Luxuskörper zur besten Talkshow-Zeit aus dem Bett bzw. von der nächtlichen Eroberung - und schaut auf dem Weg zur nächsten Presse-Party höchstens nur kurz beim Verlag vorbei, um neben dem Spesen-Geldkoffer die monatlichen Spiele-Perlen abzuholen...
Gut, die Wahrheit möchten wir euch an dieser Stelle lieber nicht zumuten ... aber was macht die *fun*-Redaktion eigentlich außerhalb des Verlags-Bunkers?



Stephan

1. Mit meinem Engelchen kuscheln.
2. Hund und Katzen knuddeln.
3. An den Verlag denken.
4. (Heim-)Kino genießen.
5. Spiele ohne Termindruck zocken.



mArk

1. Moped fahren!
2. Freundschaften beenden.
3. Nummern und Adressen aus dem Handy löschen...
4. Mit imaginären Freunden über unwichtige Themen philosophieren...
5. Pläne zur Übernahme des interstellaren Reiches Sülpfl-Pflö aushecken.



Simon

1. Den abgelaufenen April-TÜV erneuern!
2. 'nen schicken Rock kaufen und Kotletten wachsen lassen.
3. Alkoholgrenze der Schlagerparty auf die Probe stellen.
4. Am "Hans Dampf"-Killcount arbeiten...
5. Den Toledo von 12 Kilo Müll, seltsamen Flecken und herumwuselnden Tieren befreien!



Jan

1. Original Budweiser-Bier Verkaufsstelle suchen!
2. FengShui Fernkurs.
3. Unkommentierte Starts und Landungen via Cockpit-Cam genießen.
4. fun-Kuchen essen!
5. Blumen gießen...



Frank

1. Malen nach Zahlen.
2. Wörter mit "K" aufsagen.
3. Spine Cards' von Spielen zerreißen
4. TÜV-Plaketten von Nummernschildern abkratzen.
5. Tauben füttern.



Stefan

1. Unterwasserrugby.
2. Kochen und das dann essen.
3. Radfahren mit und ohne Rad.
4. Denken.
5. Sachen machen.



Georg

1. Betrachten kultureller Ereignisse und Strömungen.
2. Entspannen...
3. Nachdenken...
4. Elektronische-Musik-hören und Dazu-tanzen!
5. Berg-Rad-fahren.

Japan-Charts

1. Mario Story	Nintendo 64
2. Mario Tennis 64	Nintendo 64
3. YShin Sangoku Musou	PlayStation2
4. Yugioh Duel Monsters III	Game Boy Color
5. SD Gundam G Generation-F	PlayStation

USA-Charts

1. Chrono Cross	PlayStation
2. Madden NFL 2001	PlayStation
3. WWF Royal Rumble	Dreamcast
4. Pokémon rote Version	Game Boy Color
5. Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation

Leser-Charts

Von Dreamcast-Fanatiker Manuel Barsch aus Köln

1. Resident Evil CODE: Veroncia	Dreamcast
2. Soul Calibur	Dreamcast
3. V-Rally 2 Expert Edition	Dreamcast
4. Indizierter Lightgun-Shooter	Dreamcast
5. Dragons Blood	Dreamcast

Händler-Charts

Theo Kranz,
Würzburg
Tel: 0931 / 35 45 222

1. Parasite Eve 2	PlayStation
2. TOCA World Touring Cars	PlayStation
3. Sydney 2000	PlayStation
4. Tony Hawks's Skateboarding	PlayStation
5. Ubik	Dreamcast
6. Star Wars Episode 1 Racer	Dreamcast
7. Virtua Tennis	Dreamcast
8. Pokémon Blaue Version	Game Boy Color
9. DSF All Star Tennis 2000	PlayStation
10. Pokémon Rote Version	Game Boy Color

Special-Charts

Diesmal:
Spiele, die bei Gärtner Gerhard neben dem Gartenschlauch stehen:

1. Worms	PlayStation
2. X-Com: Terror from the Deep	PlayStation
3. Der Rasenmäher-Mann	PC
4. Silent Hill	PlayStation
5. Earthworm Jim	Super Nintendo
6. Pitfall – Beyond the Jungle	Game Boy Color
7. Harvest Moon	Game Boy Color
8. Monster Seed	PlayStation
9. Dirt Trax FX	Super Nintendo
10. Turok 2: Seeds of Evil	Nintendo 64

Ihr habt Lust, euch ebenfalls auf diesen Seiten zu verewigen? Dann schickt eine Postkarte mit euren fünf aktuellen Spiele-Charts auf die Reise - oder quetscht uns mit der Frage des Monats zu einem Thema eurer Wahl aus. Die besten Einsendungen werden mit dem begehrten fun-Paket (eine vollkommen wahllose Zusammenstellung absolut unbrauchbarer Redaktions-Raritäten) prämiert!
Die Adresse:

Redaktion fun generation
Stichwort: "Chartz mit fun"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Diesen Monat ist der glückliche Gewinner:

Manuel Barsch aus Köln
für seine Leser-Charts

fun **wünscht viel Spaß mit dem klasse wundervollen *fun*-Paket!**

Redaktions-Charts

Stephan spielt

1. F355 Challenge	Dreamcast
2. Counter Strike	PC
3. F1 Grand Prix 3	PC
4. Virtua Tennis	Dreamcast
5.Perfect Dark	Nintendo 64

mArk spielt

1. Spider-Man	PlayStation
2. Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation
3. Seaman	Dreamcast
4. IKEA-Bauanleitungen	Wohnung
5. Curse of the Spawn	Image Comics

Simon spielt

1. Seaman	Dreamcast
2. Perfect Dark	Nintendo 64
3. Counter Strike	PC
4. Silent Scope	Dreamcast
5. Finger	Nase

Jan spielt

1. Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation
2. F355 Challenge	Dreamcast
3. Virtua Tennis	Dreamcast
4. RC de GO	PlayStation
5. Lufthansa Pilots	PC

Frank spielt

1. Chrono Cross	PlayStation
2. Jet Set Radio	Dreamcast
3. Spawn	Dreamcast
4. Diablo II	PC
5. Grandia 2	Dreamcast

So werten wir:

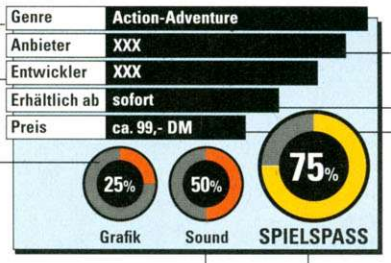
Rennspiel oder Rollenspiel? Action oder Strategie? Hier seht ihr, ob's um euer Lieblings-Genre geht.

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

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

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)?

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!



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

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

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

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

Auszeichnung für Topspiele

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







Spiele im Test

Tests		Seite
Alien Resurrection	(PS)	48-49
ATV Quad Power Racing	(PS)	74
Bundesliga 2001: Fußball Manager	(PS)	75
Dave Mirra Freestyle BMX	(PS)	63
Deep Fighter	(DC)	62
Digimon World	(PS)	66
DSF All Star Tennis	(PS)	75
DSF Surf Riders	(PS)	75
ESPN Track & Field	(DC)	68
F1 Championship Saison 2000	(PS)	72
F1 World Grand Prix II	(DC)	60-61
Hidden & Dangerous	(DC)	58
Infestation	(PS)	74
Jemery Mc Groth Supercross 2000	(DC/PS)	72
Koudelka	(PS)	64
Mario Party 2	(N64)	56
Moto Racer World Tour	(PS)	71
Muppet Monster Adventure	(PS)	65
Nightmare Creatures II	(DC)	73
Railroad Tycoon II	(DC)	74
Ray Crisis	(PS)	73
RC de Go	(PS)	69
San Francisco Rush 2049	(DC)	74
Sega Extreme Sports	(DC)	57
Sno Cross Championship Racing	(PS)	71
Spider-Man	(PS)	54-55
Sydney 2000	(PS)	69
Tony Hawk's Pro Skater 2	(PS)	50-51
Virtua Athlete	(DC)	68

Handheld-Tests		Seite
Cool Cool Jam	(NP)	77
Delta Warp	(NP)	77
ISS 2000	(GB)	76
Konami Collection Vol. 4	(GB)	76
NASCAR 2000	(GB)	77
Track & Field Summer Games	(GB)	76

Import-Tests		Seite
Countdown: Vampires	(PS)	82
Danger Girl	(PS)	81
Seaman	(DC)	78-79
Spawn: In Demons Hand	(DC)	80
World Series Baseball 2K1	(DC)	83
WWF Royal Rumble	(DC)	83



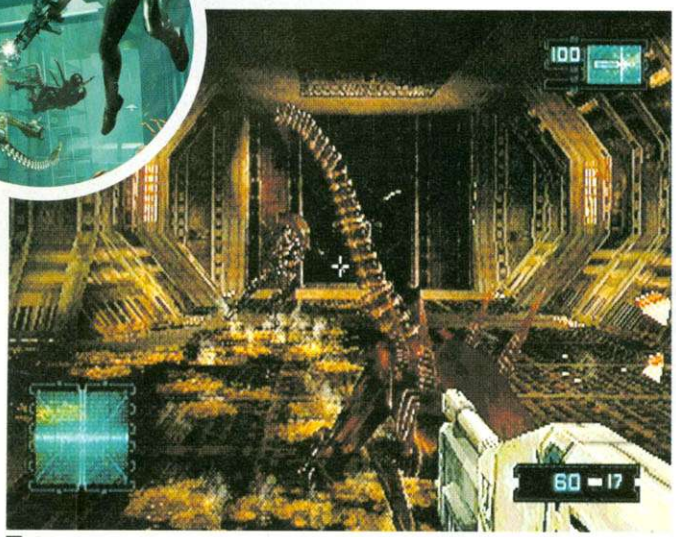


Alien Resurrection





Denn einer muss ja schließlich den Dreck wegmachen!



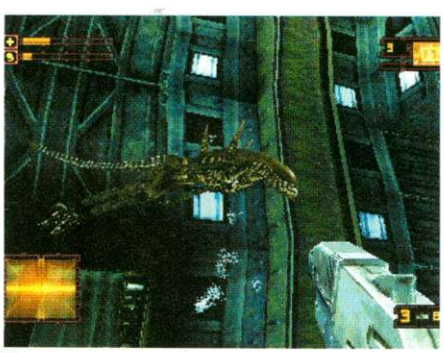
Säure gefällig? Kommt ihr den Aliens während eines Feuergefechtes zu nahe, spritzt euch deren ätzendes Blut ins Gesicht!



Der Alptraum eines jeden Space-Marines: Die Facehugger sind klein, verdammt flink und saugen sich an eurer Polygon-Birne fest.



Was ist Pech? Nur mit einem Granatwerfer bewaffnet in einem engen Luftschacht zu stecken und ein gieriges Alien auf sich zukommen zu sehen...



Wo ist die DLRG, wenn man sie braucht? Auch in Alien Resurrection gibt's die bisher unbekannten Wasser-Aliens – Mutter Evolution lässt grüßen.



Während ihr euch mit den letzten Energie-Reserven des Lichtstabs einen Weg durch die düsteren Stations-Gänge bahnt, erinnert der nassgeschwitzte Dual-Shock-Controller pochend an die blutrote Energieleiste. Den treibenden Herzrhythmus im Hinterkopf, durchsucht ihr die herumliegenden Leichen nach einem rettenden Medipak – bis euch ein schrilles Kreischen jäh aufschrecken lässt.

In Sekundenschnelle kommt aus dem Dunkel plötzlich ein mannshohes Alien auf euch zugeschossen – euren panischen Gewehrsalven weicht es dabei durch geschickte Sprünge an Wand und Decke aus. Während sich in eurem Rücken schon das Ende der Flucht in Form eines blockierten Korridors ankündigt, schlägt der Bolzen eures Gewehrs schallend auf die erste leere Patronenkammer... Mit dicht an die Wand gepressten Schultern zieht ihr die Pistole und deckt das heranstürmende Alien mit Schüssen ein – bis es kurz vor euch kreischend zusammenbricht und in einem wilden Todeskampf Säure in dicken Spritzern auf dem Boden verteilt. Etwas von der ätzenden Flüssigkeit trifft euch mitten im Gesicht – und alles um euch herum wird rot...

Alien am Morgen ...

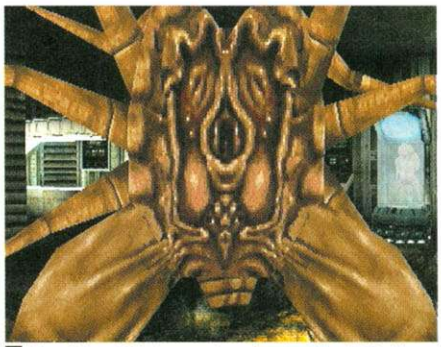
...bringt Kummer und Sorgen – zumindest den fleißigen Forschern und Söldnern der Weltraumstation USM Auriga. Nachdem sich deren "Versuchskaninchen" nämlich spontan entschlossen haben, den engen Labor-Zellen zu entsagen und sich seitdem fröhlich durch die Raumstation metzeln, ist im All die sprichwörtliche Hölle los!

Allerdings schlüpft ihr nicht nur in Miss Ripleys geklonte Pfirsichhaut, sondern setzt euch auch hinter das "Ego-Shooter-Steuer" von Weltraum-Händler Call, Söldner Christie und Space-Marine DiStephano – ständiges Charakter-Springen ist also an der Tagesordnung. Auch im Bezug auf die Waffen orientiert sich *Alien Resurrection* an den Filmvorlagen: Noch immer heizt ihr den schleimigen Glanz-Köpfen mit Hi-Tech-Schrotflinte oder Impulse-Rifle ordentlich ein – und verteilt mit ein paar gezielten Schüssen literweise ätzende Säure auf dem Flur. Für Freunde martialischen Zukunftsspielzeugs hat Entwickler Argonaut jedoch auch ein paar neue Waffen ins Spiel-Gepäck gesteckt, mit dem Lasergewehr z.B. säbelt ihr selbst dem gierigsten Alien ruckzuck die hässliche Bananen-Visage vom knochigen Hals. Schluss mit lustig!

Umso blutiger, falls ihr dabei einen der ebenfalls feindlich gesinnten Soldaten erwischt – dann fliegen statt Facehugger-Fetzen und grüner Säure nämlich allerhand "bekannte" Körperteile durch die 3D-Landschaft. Trotz derartiger Exzesse kommt die deutsche Version jedoch komplett unzensiert in die Händlerregale – zugunsten einer genialen Atmosphäre!

Im Weltraum hört dich keiner schreien ...

...doch unser hysterisches Redaktions-Gekreische war sicher meilenweit zu hören! Denn *Alien Resurrection* ist – gelinde gesagt – die Spiel-Hölle auf Erden! Das relativ simple Missions-Grundgerüst (von A nach B laufen bzw. kiloweise Keycards sammeln) wur-





Herzlichen Glückwunsch, es ist ein Alien! Sobald euch der schleimige Facehugger erwischt hat, bleiben nur noch Sekunden, um den tödlichen Parasiten in eurem Körper per Quick-Diagnose zu erkennen und zu erledigen.



Bäh! Wie im Film haben die Wissenschaftler schon vor Ripley fleißig mit dem Gen-Shaker gespielt und zahlreiche Mißgeburten geklont – die müsst ihr nun zerstören.



The Queen is not amused! Die Alien-Mama hat es auf euch abgesehen – klar: Schließlich habt ihr ihre Schützlinge auch gleich dutzendfach abgeschlachtet...

de von Entwickler Argonaut scharf gewürzt – und zwar mit knallharten Gegnern, weit entfernten Speicherpunkten sowie geizig verteilten Medikits. Selten schafft ihr die Reise zwischen zwei Speicherpunkten ohne "Zwischenstop" im Continue-Menü. Selbst im "Easy"-Modus ist der blutrote Game-Over-Screen schon bald euer bester Freund bzw. gehört der jählzornige Schlag mit dem Controller an die Tischkante (oder dem Kopf herumsitzender Zocker-Kollegen) zum guten Ton! Denn im Vergleich zu aktueller Genre-Konkurrenz stampfen alle Charaktere quälend langsam durch die (ruckel- und nebelfreien) Gänge, zeitweise kam uns gar der Gedanke, wir würden in den Lagerrobotern der Filmvorlage sitzen. Sobald ihr euch allerdings an das "Ripley-Mech"-Spielgefühl gewöhnt habt, fischt ihr selbst die athletischsten Aliens mit einer gezielten Salve aus der Luft. Aber Vorsicht: Mit dem Controller alleine ist *Alien Resurrection* nahezu unspielbar – zu lange dauert das Anvisieren mit dem zweiten Analog-Stick. Mit eingesteckter Maus dagegen fühlt ihr euch fast wie vor einem "kleinen PC"; könnt wesentlich schneller reagieren und genauer zielen. Zu unserem Kaufpreis solltet ihr also noch ca. 30,- DM für die Zusatz-Peripherie addieren, wir garantieren: Es lohnt sich!

Nur ein toter Bug ...

... ist ein guter Bug – doch trotzdem hat *Alien Resurrection* unter einigen spielspaßmindernden Design-Bugs zu leiden. So könnt ihr weder springen, noch den flinken Gegnern durch einen kurzen Sprint entkommen – nur für einen kümmerlichen Quick-Turn hat es gereicht. Mit Leitern habt ihr dagegen doppelte Arbeit, denn die könnt ihr nur von einer einzigen Position aus hinunter- und hinaufklettern. Und wer es gar wagt, nach dem Spielstart noch im Controller-Menü herumzupfuschen, wird schlichtweg ignoriert. Einmal Handling A, immer Handling A – Umstellungen werden nicht akzeptiert.

Diese (zugegeben minimalen) Mankos verlieren jedoch mit jeder neuen Mission mehr und mehr an Bedeutung - denn *Alien Resurrection* kann als "Ersatz" genau das bieten, was ein Großteil der Ego-Shooter-Konkurrenz schmerzlich vermissen lässt: Atmosphäre! Für den einen liegt es an der genialen Alien-Thematik, für den anderen am beklemmenden Spielgefühl oder dem klaustrophobischen Leveldesign – aber wurdet ihr von der düsteren Alien-Hatz erst einmal gepackt, lässt sie euch nicht mehr so schnell los! ■ *(sk)*

Kleine Alien-History

21 Jahre Aliens – die komplette Sammlung aller vier Teile (+ eine Bonus-DVD) ist seit kurzem als DVD-"Alien-Legacy"-Box erhältlich (ca. 180,- DM). Um jedoch auch Alien-Unkundigen die Vorgeschichte zum Spiel näherzubringen, erklären wir hier kurz die Handlung der Film-Vorgänger:

Alien (1979)



In der düsteren "Alien"-Zukunft werden die Menschen von der globalen Gesellschaft Weylan-Yutani kontrolliert. Während der Untersuchung mysteriöser Planeten-Signale trifft die Besatzung eines Weltraumfrachters auf eine bisher unbekannte Lebensform, die ein Besatzungsmitglied anfällt und mit einem Parasiten infiziert. Erst als sich der Frachter wieder im Weltraum befindet, wird der Crew bewusst, welch tödliche Spezies sie mit an Bord genommen hat...

Aliens (1986)



57 Jahre nach der ersten Begegnung der Menschheit mit einem Alien muss sich die einzige Überlebende des ersten Zusammentreffens – Officer Ellen Ripley – ein weiteres Mal gegen die außerirdische Spezies verteidigen. Als Mitglied einer Elite-Kampftruppe kehrt sie zum Heimatplaneten der Aliens zurück, doch was keiner ahnt: Sie werden schon erwartet!

Alien 3 (1992)



Nachdem Ellen Ripley erneut als einzige das Massaker auf dem Alien-Heimatplaneten überstanden hat, strandet ihre Notfallkapsel auf einem streng bewachten Gefängnisplaneten. Als einzige Frau und ohne eine Waffe muss sie sich nun mit den brutalsten Kriminellen des Universums verbünden – denn sie ist nicht alleine gelandet!

Alien – Die Wiedergeburt (1997)

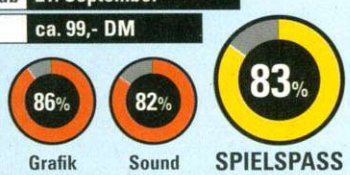


200 Jahre nach den Geschehnissen auf dem Gefängnisplaneten kehrt Ellen Ripley als Ergebnis eines grausamen Gen-Experiments zurück – halb Mensch, halb Alien. Skrupellose Wissenschaftler klonten sie – gemeinsam mit der Alien-Königin in ihrem Körper – um die ultimative Waffe zu züchten. Mit der Rückkehr der Aliens nimmt allerdings auch der unkontrollierbare Terror an Bord der Raumstation seinen Lauf...

fun meint:

Auch wenn wir dem Argonaut-Team für den brutalen Schwierigkeitsgrad, die Gameplay-Mankos und die fehlende Sprachausgabe liebend gerne ein Säurebad verpassen würden, hat sich Alien Resurrection den silbernen Hi-Score redlich verdient. Hübsche Grafik, packender Surround-Sound und jede Menge Action – da vergesst ihr auch gern das simple Missionsdesign im Stil klassischer ID-Titel. Allerdings warnen wir vor dem miserablen Controller-Handling – eine Maus ist hier Pflicht! Trotzdem – wer Aliens oder Ego-Shooter mag und die Kosten für den PlayStation-Nager nicht scheut, sollte unbedingt zuschlagen, Anfänger investieren das Geld jedoch lieber in ein paar Übungsstunden bei der Domina ihres Vertrauens... .

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Argonaut
Erhältlich ab	21. September
Preis	ca. 99,- DM



1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Maus empfohlen | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Profis & Teilzeit-Masochisten



Tony Hawk's Pro Skater 2

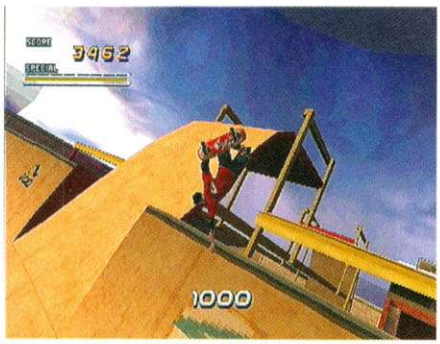
The Hawk is back! Tony und Co. steigen erneut aufs virtuelle Skateboard und stürmen mit grandiosem Gameplay und brutalem Umfang den Referenzthron.



Akrobatik pur: Spektakuläre Grinds in schwindelerregender Höhe sind keine Seltenheit.



Mit Hilfe eines Manuals lassen sich Grinds und Slides an weit auseinanderliegenden Hindernissen zu langen Combos verbinden.



Bestes Beispiel für einen Liptrick: Hawks Handstandkombinationen.



Mach dir den Skater: Hier dürft ihr nicht nur das optische Erscheinungsbild verändern, sondern auch die Move-Liste selbst zusammenstellen.

Skatepark-Editor

Skateparks en masse könnt ihr mit dem integrierten Park-Editor produzieren, mit dem ihr in Windeseile immer neue Skate-Arenen aus dem Boden stampft. Der Editor ist einfachst zu bedienen und verfügt über ein umfangreiches Sortiment an verschiedenen Bauteilen, die in 18 Kategorien unterteilt sind und sich spielend zu riesigen Rampenlandschaften zusammensetzen lassen. Weiterhin dürft ihr zwischen verschiedenen Bodenbelägen wählen, Schilder aufstellen, Graffiti an den Wänden anbringen und zusätzliche Trennwände einziehen, um mehrere Räume zu erhalten oder versteckte Areale zu schaffen. Vier verschiedene Grafiksets (Power Plant, Industrial, Outdoor und School) verleihen den Parks Marke Eigenbau letztendlich eine bestimmte Atmosphäre. Während der Konstruktionsphase könnt ihr zudem jederzeit aufs Brettchen hüpfen, um die aufgestellten Obstacles direkt vor Ort probezuskaten.



Seitdem Hawk & Co. die virtuelle Welt der PlayStation eroberten, versuchten viele Konkurrenzprodukte, die Genialität und Spielbarkeit des Genrekönigs zu übertreffen – bislang ohne Erfolg. Wer jedoch glaubt, mit *Tony Hawk's Skateboarding* wäre das Ende der Fahnenstange schon erreicht, wird nun eines besseren belehrt.

Tatkräftige Unterstützung

Für den lang ersehnten Nachfolger hat Activision der bereits genialen Profi-Riege des ersten Teils drei weitere, weltbekannte Skater als Verstärkung an Land gezogen. So dürft ihr nun entweder mit den altbewährten Charakteren drauflos skaten oder euch mit Steve Caballero, Eric Koston sowie Ex-Freestyler Rodney Mullen für eines der neuen Gesichter entscheiden. Wer gleich zu Beginn mit verschiedenen Brettartisten loszieht und die ersten Manöver ausprobiert, wird schnell feststellen, dass die Pros nur wenige Standard-Tricks gemeinsam haben. Das übrige Repertoire besteht aus vielen individuellen Manövern, wodurch nicht nur der eigenwillige Style der einzelnen Skater gekonnt widergespiegelt, sondern auch von Beginn an eine Menge Abwechslung geboten wird. Im Hinblick auf die Controllerbelegung ist man dem alten System hundertprozentig treu geblieben, was Kennern des ersten Teils ein vertrautes Steuergefühl vermittelt und allen Newcomern einen raschen Einstieg ins Spielgeschehen ermöglicht. Das ausgeklügelte Tricksystem wurde jedoch um einige neue Features wie beispielsweise Liptricks und Manuals erweitert. Als Liptrick bezeichnet man ein Manöver am Coping einer Rampe. Tony Hawk's Handstandkombinationen sind hierbei wohl am sehenswertesten, aber auch andere Liptrick-Varianten wie Nosepick, Rock to Fakie und Disaster können sich durchaus sehen lassen. Ein Manual, schlichtweg auch Wheelie genannt, beschreibt das Balancieren des Skaters während der Fahrt auf nur einer Achse, was euch die Möglichkeit beschert, Slides und Grinds an weit auseinanderliegenden Obstacles zu ellenlangen Combos zu verbinden. So könnt ihr praktisch mit einem Flip auf ein Rail springen, grinden, dann vom Grind über einen Flip sofort in einen Manual übergehen, zum nächsten Rail fahren, per Flip in einen Slide wechseln und so weiter, wofür ihr unglaublich hohe Punktwertungen einkassieren könnt.

Boarders' Paradise

Hindernisse en masse bieten euch die komplett neu entworfenen Locations, die vor verschieden hohen Mauern, Rampen und Geländern geradezu strotzen und in puncto Abwechslungsreichtum mal wieder neue Maßstäbe setzen. In den insgesamt zehn Stages erwarten euch wesentlich mehr Obstacles, als dies noch beim Vorgänger der Fall war. Selbstverständlich implementierte man auch wieder mehrere real existierende Orte wie etwa den Love Park in Philadelphia, den Skatepark von Marseilles und die "Skate Street Ventura" Indoor-Halle. Zu den klassischen Spielvarianten zählen unter anderem Einzel-Session, Skate For Fun sowie die bekannten Multiplayer-Gefechte Trick Turnier, Graffiti und Loser (Horse). Zusätzlich integrierte man noch einen Gotcha-Modus, der als eine Art Skateboard-Fangspiel anzusehen ist. Herz-



Wir wissen genau, was Ihr jetzt denkt... und Ihr habt vollkommen Recht!



In den riesigen Stages entdeckt man immer wieder neue Rampen und versteckte Areale, die oft allerdings erst durch eine ganz bestimmte Aktion zugänglich werden.



In der mexikanischen Stierkampfarena erwartet euch die abgefahrenste Halfpipe der Skateboardgeschichte.



Helicopter-Skating: Vom Hubschrauber aus stürzt ihr euch in eine gigantische, schwimmende Pipe.



Einmalig: Tonys legendärer 900er ist auch in dessen Trickrepertoire vertreten.

stück von *THPS 2* ist allerdings der immens erweiterte Career-Mode. Im Gegensatz zu Teil 1 seid ihr nun nicht mehr damit beschäftigt, Videotapes einzusammeln, sondern stets auf der Jagd nach harten Dollars, mit denen ihr neue Levels freischaltet. Eure Aufgabe besteht darin, pro Spot jeweils zehn Missionsziele zu erfüllen. Diese müssen allerdings nicht in einem Streich erledigt werden, sondern können in unbegrenzten Versuchen einzeln abgehakt werden. Für die nötige Abwechslung sorgen wiederum drei verschiedene Contests in den Orten Marseilles, Ventura und Mexico, bei denen ihr euch in drei Durchgängen gegen die restliche Skater-Prominenz durchsetzen müsst. Mit den verdienten sowie eingesammelten Moneten könnt ihr jederzeit im lokalen Skate-Shop vorbeischauen, um neue Tricks sowie bessere Boards zu erstehen oder durch den Einkauf von Skill-Points die Attribute eures Skaters aufzuwerten. Solltet ihr euch mit den enthaltenen Pros bereits sattgeskatet haben oder von vorn herein mit einem Custom-Skater an den Start gehen wollen, so könnt ihr unter der Option "Mach dir den Skater" einen individuellen Charakter inklusive eigener Move-Liste erschaffen und dessen Aussehen vom Scheitel bis zur Sohle selbst bestimmen.

Nahezu makellos

Angefangen von der durchweg gelungenen Präsentation bis hin zu den vielfältigen Gameplay-Erweiterungen macht *THPS 2* eine nochmals bessere Figur als der ebenfalls bereits herausragende Vorgänger. Aber nicht nur in spielerischer Hinsicht, sondern auch optisch hat sich einiges getan. So erwarten euch größere, detailliertere Charaktere, die mit mehr individuellen Animationsphasen versehen wurden und ihren realen Vorbildern dadurch noch realistischer nachempfunden wurden. An die Stelle der einfarbigen T-Shirts und Hosen sind nun stylische Markenklamotten getreten, von denen verschiedene Firmenlogos prangern. Wohin das Auge auch blickt, erspäht man große Wandgemälde, Graffitis und abwechslungsreiche Häuserfassaden. Gelegentlich beleben Busse, Taxen und andere Fahrzeuge die Szenerie. Akustisch zieht *THPS 2* ebenfalls alle Register. Der aus groovigen HipHop-Beats und moshigen Punkrock-Songs bestehende Soundtrack ist der ideale Einheizer für die geniale Skate-Action; vielfältige Umgebungsgeräusche und die überaus gelungenen Grind- und Slide-Sounds schaffen eine authentische Soundkulisse. Einzig der späte und deutlich sichtbare Aufbau der Umgebungsgrafik gibt wirklich Anlass zur Beanstandung. Wer den umfangreichen Career-Mode mehrmals mit verschiedenen Charakteren durchspielt, kann dadurch unter anderem drei versteckte Skater, zwei Bonus-Level, Videos zu allen enthaltenen Pros und jede Menge Cheats freischalten – für langanhaltenden Spielspaß ist also bestens gesorgt. ■ *(to, ml)*

fun meint:

Höher, weiter, schneller – *Tony Hawk's Pro Skater 2* setzt dem wegbereitenden Vorgänger in absolut jedem Punkt noch eins drauf und katapultiert die Messlatte, an der sich zukünftige Konkurrenztitel orientieren müssen, in unerreichbare Höhen. Tadelloses Gameplay, verbesserte Grafik, unzählige neue Tricks und Kombinationsmöglichkeiten, abwechslungsreiche Locations, genialer Soundtrack sowie ein umfangreicher, simpel zu bedienender Park-Editor für immer neue Kurse – ob dieses Meisterwerks jemals übertroffen werden kann, ist mehr als fraglich. Wer den Vorgänger unverständlicherweise verpasst hat, sollte sich das Sequel keinesfalls entgehen lassen, denn bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* bleiben wirklich KEINE Wünsche offen.

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft Entertainment
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 89.- DM



1-8 Spieler	Memory Card je 1 Block - Game Data/Skate-Park 3 Blocks je Replay	Analog	Dual Shock	Texte englisch	Für Anfänger bis Pro-Skater





Foto: Daniel Josefsohn

Fett MTV: Mo.–Fr. 21.30–22.00 Uhr www.mtvhome.de/fett


PROMOTING THE TURNTABLE AS A MUSICAL
CROSS FADER
PGM 2
PHONES
Fett by DJ Hype
MTV
MUSIC TELEVISION
AIMAQ · RAPP · STOLLE

Spider-Man





Mit etwas Glück findet Ihr die Spider-Armor. Diese kann euch bis zu einem gewissen Grad vor den Angriffen der Gegner schützen.



Im Trainings-Modus könnt ihr Schnelligkeit, Kampfgeschick und Zielgenauigkeit verbessern.



Mittels des L1-Buttons könnt Ihr eure Ziele ganz genau ins Visier nehmen.



Der Superheld kann zu seiner Verteidigung auch mit Mobiliar und anderen Gegenständen um sich werfen.



Bei dieser Verfolgungsjagd darf Spidey seinem Erzrivalen Venom auf keinen Fall zuviel Vorsprung geben!



Spiderman stehen eine Vielzahl an Kostümen zur Verfügung. Allerdings müssen diese vor ihrem Einsatz zunächst freigespielt werden.



Die Polizei greift auf der Jagd nach Spiderman zu schwerem Geschütz. Da hilft nur Beine in die Hand nehmen und sich schnellstmöglich aus dem Staub machen!

Gesucht: Spiderman alias Peter Parker Äußere Merkmale: ca. 165cm groß , ca. 80kg schwer, trägt meist ein rot-blaues Spandexkostüm. Zuletzt gesehen: auf eurer PlayStation

Spiderman zählt neben Superman, Captain America und den X-Men zu den bekanntesten und vor allem beliebtesten Superhelden schlechthin. Sein Debüt feierte der kostümierte Gangsterjäger in der August-September Ausgabe des "Amazing-Fantasy"-Comics Nr. 15 im Jahre 1962. Spiderman zählt wie die meisten von Stan Lees Charakteren zu den Zugpferden der Marvel-Comic Corporation. Peter Parkers Auftritte als Spiderman beschränken sich allerdings nicht nur auf die monatlichen Comic-Serien. Im Laufe der Jahre schwang die Spinne schon als Film-, Cartoon-, Spielzeug und Videospielheld über Bildschirme und durch die Kinderzimmer. Jetzt meldet sich Spiderman auf der PlayStation zurück, um zusammen mit Activision New York wieder einmal aus dem eisernen Klammergriff des organisierten Verbrechens zu befreien.

Wie alles begann

Seine übermenschliche Stärke und Konstitution, seine Fähigkeit, wie ein Insekt an Wänden entlangklettern zu können sowie seine übernatürlichen Sinne hat Peter Parker dem Biss einer radioaktiven Spinne zu verdanken. Seine mutantenähnlichen Superkräfte setzte der damalige Student und inzwischen angesehene Fotoreporter bis jetzt dazu ein, Gangstern und anderen Bösewichtern das Handwerk zu legen. Mit seinem Gerechtigkeitssinn handelt er sich jedoch meist nur Ärger und vor allem eine Menge Feindseligkeiten ein. Bei seinem jüngsten Abenteuer trifft Spidey das Schicksal besonders hart. Ein Doppelgänger des Fassadenkletterers überfällt die Wissenschaftsausstellung und stiehlt unter den Augen der Öffentlichkeit die neuste Erfindung des Dr. Otto Octavius. Hinter der bürgerlichen Maske des Wissenschaftlers versteckt sich der kriminelle Superschurke Dr. Octopus, der dem armen Spiderman schon so oft das Leben schwer gemacht hat. Durch diesen inszenierten Überfall sind euch nicht nur die üblichen Verbrecherkönige und ihre Handlager auf den Fersen. Auch Ordnungskräfte sowie andere Helden der Marvel-Riege wollen Peter Parker ans Spandexkostüm. Ihr müsst dafür sorgen, dass der geschundene Ruf des Spiderman wieder vollständig hergestellt und die Verantwortlichen dafür zur Rechenschaft gezogen werden.



Mysterio ist in der Lage, Körpergröße und Aussehen zu verändern. Eine Fähigkeit, die dem armen Spidey das Leben nicht gerade erleichtert.



Mit Hilfe von Magnesium könnt ihr eure Web-Schüsse entflammbar machen. Ein Extra der besonderen Art, welches sich vor allem gegen Symbionten als äußerst nützlich erweist.



Wer genaueres über die Charaktere des Marvel-Universums wissen will, sollte auf jeden Fall einen Blick in das Archiv riskieren.



Etwas mehr Umsicht würde den beiden Bankräubern das Leben sicherlich erleichtern.



Schlagen Spidermans Sinne Alarm, droht Gefahr. Jetzt ist schnelles Handeln von Nöten.

World Wide Web

Diese Aufgabe ist jedoch nicht ganz so einfach, da nach wie vor die übliche Verbrechensbekämpfung sowie unerwartete Zwischenfälle euch immer wieder von eurem Ziel ablenken. So gilt es beispielsweise gleich zu Beginn, einen Überfall auf die Nationalbank, für den sich das Jade Syndikat verantwortlich zeichnet, zu vereiteln. Neversoft schafft es, den Superhelden mitsamt all seiner Charakteristiken perfekt virtuell aufleben zu lassen. Mittels der rechten Shoulderbuttons schwingt man sich von Dach zu Dach bzw. zieht sich blitzschnell an die Decke oder eine gegenüberliegende Wand. Die Actionbuttons dienen euch zum Springen, Schlagen und Treten. Zudem könnt ihr mit dem Dreieck-Knopf die Web-Shooters separat aktivieren. Ja nachdem welche Richtungstaste ihr dabei drückt, kann Spidey entweder Gegner einspinnen oder wegschleudern, einen Web-Ball werfen, die Fäuste mit dem stahlähnlichen Gewebe umwickeln, um mehr Schaden zu erzielen oder eine schützende Netzglocke um sich formen.

Voller Elan schwingt sich der Held von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer, klopft die bösen Gangster windelweich, bis er schließlich die ersehnte und schwerbewachte Einstiegsluke der Nationalbank erreicht. Ein paar heftige Hiebe, ein schneller Sprung und schon steht ihr im Inneren des Gebäudes. Wie es sich für die Spinne gehört, kann der Spieler auch hier an sämtlichen Wänden und sogar der Decke entlangklettern. Um die Übersicht zu gewährleisten wird diese, genau wie andere Objekte, die das Sichtfeld blockieren, transparent. So kann sich *Spider-Man* von oben auf seine ahnungslosen Widersacher stürzen oder diese geschickt und unbemerkt umgehen.

Städtetour mit Spidey

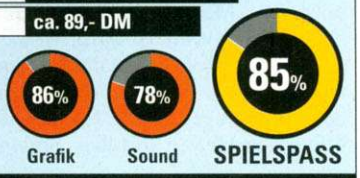
Bei Spiderman kommen nicht nur Freunde satter Action, sondern auch all diejenigen Spieler, die beim Zocken ihre grauen Zellen mit einschalten müssen, auf ihre Kosten. In der Bank muss man sich beispielsweise innerhalb von zwei Minuten einer Bombe entledigen, in den verwinkelten Kanalsystemen hingegen gilt es, ein System aus Türen und Schleusen, welche durch zahlreiche Schalter geöffnet und geschlossen werden müssen, zu überwinden. Relativ knifflig wird es beim Kampf gegen andere Mutanten, da hier nur selten rohe Gewalt gefragt ist. Beispielsweise müsst ihr Rhino, der besonders gerne seine verheerende Rammattacke zum Einsatz bringt, gegen hochexplosive Fässer locken oder mit Hilfe von Web-Balls Mysterios Energieversorgung lahm legen. Spiderman muss sich desweiteren mit Venom, Carnage, Scropion und natürlich Dr. Octopus herumschlagen. Zudem treten noch andere berühmte Marvel-Charaktere wie Black Cat, die Fackel, Lizardman oder the Punisher in Aktion.

Der Kampf gegen Dr. Octopus und seine Schergen beschränkt sich nicht ausschließlich auf die luftigen Dachregionen Manhattans. Die Kanalisation der Millionenmetropole zählt ebenso zu den Orten des Geschehens wie die Archive und Druckereien des Daily Bugls oder die Forschungseinrichtung des Dr. Octavius. ■ *(ml)*

fun meint:

Spider-Man **ist wieder einmal der Beweis, dass man mit viel Mühe und Sorgfalt noch einiges aus der PlayStation herausholen kann. Eine fast fehlerfreie optische Präsentation sowie eine atmosphärische Soundkulisse sprechen für sich. Die Grafikengine der Neversoft Entwicklerstudios, das Charakter- und Leveldesign, die kecken Sprüche, die Zwischensequenzen sowie die gesamte Aufmachung und Präsentation des Titels vermitteln Comicatmosphäre pur. Auch das Gameplay kommt nicht zu kurz. Der ausgewogene Schwierigkeitsgrad und die abwechslungsreiche Level- und Missionsstruktur sorgen für spaßige Stunden vor dem Bildschirm. Einzig die Ladezeiten sind etwas nervig. Nicht nur Spidey-Fans sollten unbedingt zugreifen.**

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	15. September
Preis	ca. 89,- DM



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

Mario Party 2

Die Rückkehr des Partyspiels: Werft "Mensch ärgere dich nicht" in den Mülleimer. Der Haus- und Hofklempner Nintendos lädt wieder zu einer Fete.



Auch wenn ihr euch am Strand rumtreibt, ist es euer vornehmliches Ziel die Kontrahenten fertigzumachen.



Toad gibt vor dem Beginn des Spiels nützliche Tipps worauf hier zu achten habt.

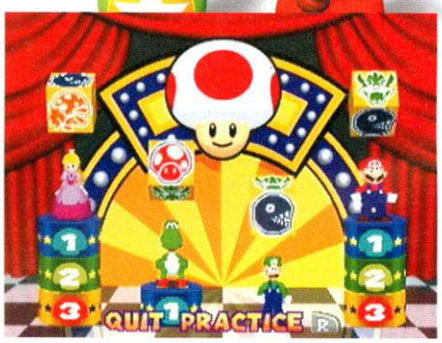




Auch jenseits der Erde müsst ihr euch mit irdischen Feinden um den Sieg schlagen.



In jeder Welt habt ihr einen Feind. Sei es der Pirat, der Bankräuber oder hier die intergalaktische Bedrohung.



Bonusspiel lockern die Würfelrunden zusätzliche auf

Die belanglose Story sparen wir uns gleich. Wie beim Vorgänger gilt bei *Mario Party 2* eine eiserne Regel: Spielt mit Freunden oder spielt gar nicht! Alleine gegen den Computer kämpfen macht keinen großen Spaß. Aber zusammen mit Freunden ist der N64-Titel – soviel können wir schon jetzt verraten – unschlagbar!

Pirat oder lieber Astronaut?

Das Spiel bietet sechs unterschiedliche Brettspielmodi. Diese sind genauso bunt und abwechslungsreich, wie es ihre Namen versprechen. Ihr wählt u. a. zwischen Space,- Western,- Mystery- und Horrorland. Selbst die Spielsteuerung hat ihre eigene Welt. Hier erklärt euch Pilzkopf Toad nicht nur die Kontrollen, sondern auch die einzelnen Spielregeln und die Bedeutung der verschiedenen Items.

Als wählbare Charaktere warten auf euch die bekanntesten Nintendo-Recken: Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi, Wario und Donkey Kong. Als Ober-Bösewicht darf natürlich wieder einmal der fiese Bowser herhalten – wer auch sonst?. Nachdem ihr euch für eine der Welten entschieden habt, kann es losgehen: In klassischer Brettspiel-Manier beginnt derjenige, der die höchste Augenzahl hat. Eure Aufgabe ist es nun vor den anderen drei menschlichen Mitstreitern die Ziellinie zu erreichen. Klingt langweilig? Ist es auch! Die Minispiele, die ihr am Rundenende bzw. während des Würfelspiels auf speziellen Feldern erhaltet, machen den sprichwörtlichen "fun" aus. Hier kämpft ihr zu dritt gegen den vierten Mitspieler. Meistens heißt es allerdings "jeder gegen jeden!". Ob ihr in einer Tasse sitzend den Bombenattacken eurer Widersacher auszuweichen versucht, um die Wette Plätzchen backt oder auf einem Skateboard vor einem riesigen Geister-Boo flüchtet, *Mario Party 2* bietet mehr als 60 solcher abgedrehter Spielideen

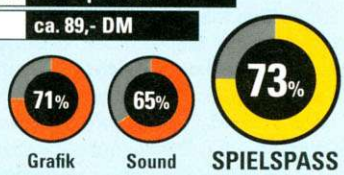
An der Mario-Front Nichts neues

Wer nach großartigen Verbesserungen sucht, sollte lieber irgendwo anders nachsehen. Technisch hat sich nicht viel getan. Allerdings lebt das Spiel auch nicht davon. Vielmehr von den zahlreichen Minigames – und hier erwartet euch eine volle Ladung komplett neuer Spiele. Allerdings mischen sich auch einige aus dem Vorgänger in die Fortsetzung! Trotz einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist *Mario Party 2* keine wirkliche Herausforderung. Alleine ist das Spiel nicht lange zu ertragen. Aber wehe wenn sich drei weiter Freunde zu den Pads greifen... ■ *(fm)*

fun meint:

Mario Party 2 **hält genau das, was der Titel verspricht: Ein Party-Spiel. Durch die vielen abwechslungsreichen Minispiele wird das Modul sicherlich des öfteren sich seinen Weg in euren N64 bahnen. Der ideale Titel also, falls wieder einmal unerwarteter Besuch kommt. Tja, und das ist auch schon der Hauptkritikpunkt. Alleine werdet ihr mit dem Spiel nicht allzu viel Freude haben - auch technisch sind hier keine Höhenflüge zu erwarten. Für eine Fortsetzung bietet der Titel außerdem zuwenig Neuerungen. Wer den Vorgänger im Regal hat, kann sich bedenkenlos auch die Fortsetzung krallen. Ansonsten ist das Spiel nur für Leute mit viel Besuch geeignet, Singles spielen lieber mit sich selbst...**

Genre	Action-Rollenspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	SNK / Sacnoth
Erhältlich ab	27. September
Preis	ca. 89,- DM



1-4 Spieler | Texte deutsch | Sprachausgabe putzig

Sega Extreme Sports

Dreamcast

Extremsport + Geschwindigkeit + Mehrspieler-Modus = Sega Extreme Sports!



Mit geschickten Tasten- und Steuerkreuzkombinationen kann man bemerkenswerte Stunts vollführen.



Trotz der herrlichen Ausblick sollte man auf keinen Fall anhalten um diesen zu genießen.



Bei Drachenfliegen dienen die Shoulder-Buttons nicht zum beschleunigen und abbremsen, sondern unterstützen euch beim Kurvenflug.



Wer freut sich bei diesem Bild nicht jetzt schon auf die diesjährige Wintersaison?



Jetzt aber hurtig! Bei den Laufpassagen sollte man kräftig auf den A-Button hämmern, um aus seinen Athleten noch mehr anzutreiben.

Macht euch mit Sega auf zu neuen sportlichen Horizonten. In der Rolle eines von vier wählbaren New-Age-Sportskanone schwingt man sich auf den Sattel, schnallt sich ein Snow-bzw. Sandboard unter die Füße oder kraxelt in den Fußsack eines Hängegleiters und stürzt sich anschließend damit in tiefen Schluchten, heizt durch verwinkelte Engpässe oder springt über massive Schneeverwehungen.

Auf die Plätze...

Sega Extreme Sports hat nur im Ansatz etwas mit einem wirklichen Sportspiel zu tun. Die Hatz um wertvolle Sekunden erinnert vielmehr an ein Rennspiel. Wie ein Irrer stürzt man sich mit einem der sechs Sportgeräte (Snowbard, Mountainbike, Drachengleiter, Quad, Bungeeseil, Fallschirm) ins Tal hinab. Hab ihr einen Checkpoint erreicht, wird kurzerhand das "Transportmittel" gewechselt. Die Distanz zwischen abgelegtem und neuem Vehikel muss meist zu Fuß überwunden werden. Jeder der anfänglichen elf Renne, welche in drei Schwierigkeitsklassen unterteilt sind, setzt sich aus mindestens drei Abschnitten zusammen. Die Austragungsorte reichen von den verschneiten Alpengipfeln Stryns über die herrlich grüne Hügellandschaften Schottlands bis hin zu den loderten Vulkaninseln Mauis.

Jede Sportgerätschaft erfordert ein anderes Handling. Mit einem Snowboard kann man relativ schnell und unkompliziert den Berg hinabshreddern, sobald man allerdings auf dem Sattel eines Mountainbikes sitzt, bedarf es einer anderen Vorgehensweise. Jetzt ist vor allem Timing gefragt. Da die Kraftreserven des Sportlers nur beschränkt sind, sollte man bei Talfahrten gänzlich auf das Antreten verzichten und sich seine Energien für die nächste ebene Teilstrecke aufsparen. Neben den Championshipläufen, in denen ihr neue Bonusstrecken erspielen könnte, stehen euch noch ein Single-, Time Trial- und Practice-Modus zur Auswahl.

... fertig, los!

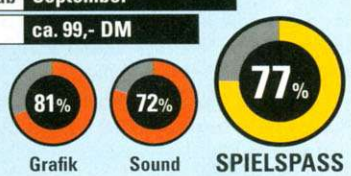
Sega Extreme Sports mag kein innovatives und auch kein besonders abwechslungsreiches Spiel sein, dafür ist es zweifelsohne technisch sehr gut in Szene gesetzt. Die Rennen sind schnell und werden von keinerlei nervigen Slow-Downs maleriert. Besonders erwähnenswert ist jedoch die herrliche Fernsicht. Obwohl manche Texturen erst relativ spät aufgezogen werden - dies ist besonders bei Gesteinsoberflächen sehr auffällig - wird der optische Genuss von nur sehr wenigen wirklich störenden Pop-Ups oder gar Nebel getrübt. Dies trifft sogar bei den schier endlosen Weiten des Himalajas oder dem schottischen Hochlandes zu - Respekt! ■ *(ml)*

fun meint:

Im Großen und Ganzen gibt es an *Sega Extreme Sports* kaum etwas auszusetzen. Das Spiel glänzt sowohl technisch wie auch spielerisch. Das Gameplay ist zwar an sich nicht besonders anspruchsvoll, aber wer hat gesagt, dass ein kompliziertes Spiel auch gleich gut sein muss? Leider ist *Sega Extreme Sports* auf Dauer dann allerdings doch etwas zu eintönig. Besonders leidenschaftliche Einzelspieler wünschen sich einfach etwas mehr Pep und Abwechslung bei Streckenführung und Umfang. Partygamer hingegen werden durch die Mehr-Spieler-Option länger bei der Stange gehalten.

***Sega Extreme Sports* ist auf jeden Falle einen Blick wert, nicht zuletzt, weil das Spiel einer der wenigen Titel ist, die auch tatsächlich onlinefähig sind.**

Genre	Fun Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



1-4 Spieler | VMU 3 Blöcke | Texte englisch | Modem: 60 Hz

Hidden & Dangerous

Vier gewinnt: Als Kommandant einer vierköpfigen Elite-Truppe kämpft Ihr Euch durch den 2. Weltkrieg.



Oops! So nahe solltet ihr den fiesen Feind lieber nicht kommen lassen!



Im Körper des Feindes: Ihr tarnt Euch mit den Uniformen des Gegners und fallt so weniger auf.

Zum besseren Zielen schaltet Ihr in eine Ego-Ansicht um.





Taktischer Tiefgang: Im Kartenbildschirm legt Ihr jede einzelne Aktion Eurer Soldaten fest.

In *Hidden & Dangerous* habt ihr die Kontrolle über eine schlagkräftige Eilte-Einheit, die vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs gegen die Deutschen kämpft. Unter Berücksichtigung von Treffsicherheit, Reaktionszeit, Stärke, Ausdauer und der Fähigkeit unentdeckt umherzuschleichen, stellt ihr ein vierköpfiges Team zusammen. Anschliessend geht's ab in die Waffenkammer: Ob Bazooka, Handgranaten, Minen, Spionkamera, MG oder Fernglas, die Ausrüstung jedes einzelnen Mannes lässt sich individuell den Anforderungen des Auftrags anpassen. Wem das zu aufwendig ist, der lässt den Computer in Windeseile die optimale Ausrüstung zusammenstellen.

In der ausführlichen Einsatzbesprechung werdet ihr mit dem bevorstehenden Auftrag vertraut gemacht: ihr befreit Geiseln, gebt einem startenden Flugzeug Feuerschutz und zerstört mit Minen ganze Panzer-Verbände.

Bedienungs-Overkill

In den 3-D Stages schaut ihr in einer Von-Hinten-Ansicht auf Eure Soldaten. Mit fast vierzig verschiedenen Kommandos ist das Joypad mehr als überladen. Wahlweise kommt das Dreamcast-Keyboard ergänzend zum Einsatz, auf dem alle Befehle bequem per Tastendruck abfrufbar sind.

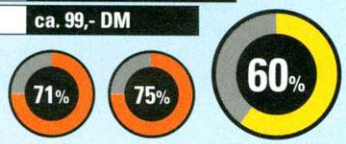
Ihr habt die Kontrolle über jeden einzelnen Eurer vier Soldaten. Per Joypad dirigiert ihr den Waffenbruder voran oder erteilt ihm den Befehl sogar selbstständig zu laufen: Die Kameraden folgen dem Anführer, verharren mit der Waffe im Anschlag an einem Punkt, laufen voran oder warten mit dem Schiessen, bis ihr das Feuer eröffnet habt.

Strategen legen jede Aktion der Team-Kollegen in einem Karten-Bildschirm Stück für Stück fest: Auf einer Anzeigeleiste bestimmt ihr jede Aktion, die ein Soldat auszuführen hat. Während ihr langsam über das Feld schleicht, lauert ein Kumpane als Deckung im Hintergrund. Ein anderer rennt querfeldein zu einem sicheren Bunker, und der vierte Soldat liefert sich einen gefährlichen Schusswechsel mit mehreren Scharfschützen. In einigen Stages setzt ihr eure Kameraden hinter das Steuer eines Mercedes, Panzerkampf- oder VW82 Kübelwagens. Neben Einsätzen in freier Natur stehen auch Missionen innerhalb von Gebäuden auf der Tagesordnung. Der Spielstand wandert nach erfolgreicher Beendigung einer Stage automatisch auf die VMU. ■ *(fm)*

fun meint:

In *Hidden & Dangerous* trefft ihr auf abwechslungsreiche Missionen mit taktischer Note und Team-Gefühl: Besonders die Befehlserteilung an die Soldaten ist reizvoll. Dagegen hält die Intelligenz eurer Kameraden Dauerschlaf im Feldbett. In Häusern nervt die Truppe mit Befehlsverweigerung, indem sie öfters an Ecken hängenbleibt. Die feindlichen Soldaten pusten euch in Windeseile den Helm vom Kopf, während ihr noch über eine geeignete Strategie grübelt. Das überladene Joypad verwirrt sogar erfahrene Generäle, und selbst mit Keyboard-Unterstützung steht ihr mit der verzwickten Bedienung ständig auf Kriegsfuß. Technisch reduzieren verspäteter Grafikaufbau, niedrige Framerate und ungenaue Kollisionsabfrage eure Truppenmoral.

Genre	Action
Anbieter	Take 2
Entwickler	Talon
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



1 Spieler | VMU 5 Blöcke | Texte englisch | Für Fortgeschrittene & Profis

WWW.LETSPLAYIT.DE

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



79,99



79,99



99,99



89,99



99,99

PLAYSTATION

Alien-Die Wiedergeburt	89,99
Koudelka	79,99



Bundesliga Manager 2001	69,99
Bundesliga Stars 2000	29,99
Bundesliga Stars 2001	69,99
FIFA 2001*	89,99
Madden NFL 2001	89,99
Medal Of Honor Undergr.*	89,99
Moto Racer 1	29,99
NBA Live 2001*	89,99
NHL 2001*	89,99
Tomorrow Never Dies Pl.	49,99
Technomage*	79,99





Tony Hawk´s Skateb. 2	79,99
Need 4 Speed 4 Platinum	49,99
Road Rash 1	29,99
WCW Mayhem	29,99
DSF Surf Rides	59,99
Beach Volleyball	69,99
Spec Ops Ranger Elite	29,99
Vanishing Point	89,99
Thrasher Skate & Destroy	29,99
Tenchu 2	99,99
Toca WTC	79,99
Parasite Eve 2	79,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Rayman 2	79,99

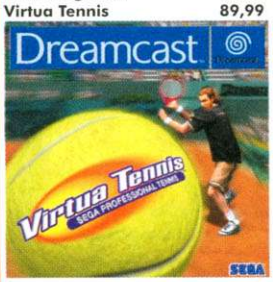
Memory-Karten (physikalisch):
1MB.....19,99 2MB.....29,99
4MB.....39,99 8MB.....49,99
NEU *** 16MB.....89,99 *** NEU

Xploder 9000CD	69,99

Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.

DREAMCAST

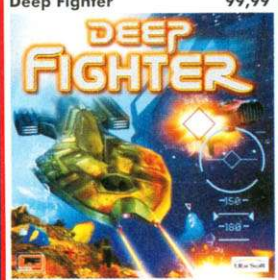
Heroes Might & Magic 3	99,99
Arcatera*	99,99
Star Wars Racer	99,99
Grand Theft Auto 2	99,99
Dead or Alive 2	99,99
Vanishing Point	99,99
Virtua Tennis	89,99



F1 World Grand Prix 2	99,99



Hidden & Dangerous	99,99
Gaunlet Legends	99,99
Deep Fighter	99,99



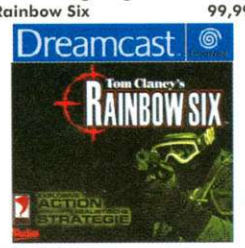
* bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen !

DREAMCAST

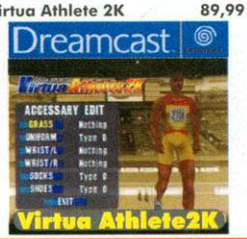
Ferrari 355 Challenge	99,99
Track & Field	99,99



Ultimate Fighting	89,99
Rainbow Six	99,99



Virtua Athlete 2K	89,99



Top-Angebot

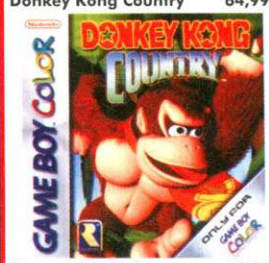
Dreamcast Konsole



399 DM

GAMEBOY COLOR

Heroes Might & Magic	59,99
Army Men 2	59,99
Schlümpfe Gr. Abenteuer*	59,99
Donkey Kong Country	64,99



Harvest Moon 2	59,99
Warioland 3	64,99
Pokemon rot,blau,gelb je	64,99
Driver	59,99
Tomb Raider	59,99
Metal Gear Solid	64,99

NINTENDO 64

Mario Party 2*	109,99
Turok 3	99,99
Perfect Dark	129,99
Operation Winback	119,99
Banjo Tooie*	109,99



ISS 2000	109,99
Starcraft*	109,99
Pokemon Snap	109,99



Spiderman*	109,99

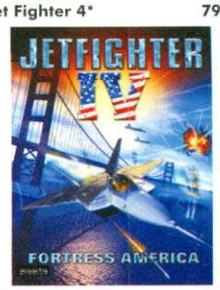
*bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen !

PC-GAMES

Sudden Strike*	99,99
Heavy Metal	79,99



Dino Crisis*	79,99
Battle Isle 4*	79,99
Jet Fighter 4*	79,99



Die Siedler 4*	89,99
Die Völker 2*	89,99
Blaiwitch Project	79,99



* 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

F1 Grand Prix 2



Dreamcast

Kurz bevor Ubi Soft mit F1 Racing Championship ihren Titelaspiranten auf die DC-Pisten rollen läßt, geben Konamis F1-Boliden jetzt schon Gas. Ob Früh- oder Traumstart – wir sagen's euch!



Die Gischtwolke wirkt in der Außenperspektive sehr schlicht und eher wie ein riesiger Abgasstrahl.



Benetton spießt Williams auf! Mit aktiviertem Schaden heißt es nun zwingend, der Boxengasse schnellstens einen Besuch abzustatten.



Während die beiden Außenperspektiven auf Grund unglücklich gewählter Blickwinkel nicht vollends überzeugen können, spielen sich die drei Egoperspektiven dagegen hervorragend.



Das schnellste Postauto der Welt... – diese Szene sollte als Beispiel für die teils ärmliche AI genügen.



Das Setup-Menü umfasst die üblichen Standardeinstellungen – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

ErneuFür das Sequel wurde wie beim Konkurrenten Ubi Soft die 99er Original-Lizenz eingekauft. Damit bleiben BMW Williams, Eddie im Jaguar und leider auch Indianapolis als Austragungsort Electronic Arts 2000er Exklusiv-Deal mit der FIA vorenthalten. Doch wissen wir alle: auch die zugkräftigste Lizenz macht alleine noch lange kein gutes Spiel aus...

F1-Standarddesign

Je nach eigenem Können entscheidet ihr euch für Arcade oder die in "normal" und "schwierig" unterteilte Simulations-Variante, außerdem ist das Können der CPU-Piloten in drei Stufen variabel. Aktive Fahrhilfen dürfen für Steuerung, Beschleunigung und Bremsverhalten zugeschaltet werden – das aber ist auf keinem Schwierigkeitsgrad wirklich nötig.

In den Rennoptionen beeinflusst ihr - in Abhängigkeit von der Wahl für Arcade oder Simulation - Rundenanzahl, Wetterverhältnisse, Regelwerk, Boxenstopps, Schäden am Auto, Startaufstellung und Catch up-Funktion. Zudem ist es möglich, die Rennen der 99er Saison unter den jeweiligen Bedingungen exakt nachzuspielen. Die Anzeigen während der Rennen definiert ihr unter dem Menüpunkt System Optionen. Hier haben sich die optionalen Kurven Einblendungen als nur wenig sinnvoll erwiesen. Zum einen erscheinen die Symbole meist deutlich zu spät, um noch entsprechend reagieren zu können, und sind zudem ziemlich genau in der Bildschirmmitte derart dämlich platziert, dass man den Kurveneinlenkpunkt oft kaum mehr sieht. Auf diese Option verzichtet ihr also besser. Die Steuerung der Boliden ist frei zu konfigurieren, die Lenkrad-Fraktion erfreut sich über tadellose Voreinstellungen.





Im Zwei-Spieler-Modus tragt ihr Duelle aus oder fahrt gegen sechs weitere CPU-Gegner.



Wer zu lange Geisterfahrer spielt, wird von der Piste verbannt.



Grafisch wirkt F1 Grand Prix II sehr authentisch, die seltenen Texturfehler stören nur marginal.

(Mängel) im Detail

Im Hauptmenü findet Ihr unter "TV-Übertragung" scheinbar die Möglichkeit, euch ein Rennen der 99er Saison TV-like präsentieren zu lassen. Dem ist nicht so. Der Rennverlauf wird zufällig generiert und hat rein gar nichts mit dem Originalen des letzten Jahres zu tun. Versäumt ihr es, die Renndauer auf die komplette Distanz einzustellen, endet die Übertragung entsprechend nach nur wenigen Runden. In den Einzelrennen müsst ihr auf Training und Qualifying verzichten, das Spiel schickt euch sofort in die Startaufstellung. Zumindest erlaubt es euch die Wahl für Simulation am Setup zu tüfteln, ein Balkendiagramm informiert euch direkt über die erzielten Veränderungen. Auf der Strecke erfreut sich euer Auge an der hübschen Grafik, die besonders durch viele kleine Details eine lebendige Atmosphäre aufkommen lässt.
So hüllt euch das freudig fahnenschwenkende Publikum auf den Tribünen beim Vorbeifahren in ein regelrechtes Blitzlichtgewitter – da macht das Hockenheim-Motodrom gleich doppelt Laune. Sind die Schäden am Fahrzeug aktiv, solltet ihr zu aggressive Manöver vermeiden, um euren Flitzer nicht permanent zur Reparatur in die Boxengasse pilotieren zu müssen. ■ *(sg)*

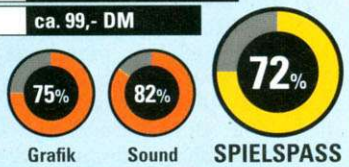


Regnet es in Strömen, freuen sich Profis über ein deutlich anspruchsvolleres Fahrverhalten. Keine Minute später lenkt ihr euren Boliden bis auf die geborstene Frontscheibe generalüberholt wieder auf die Strecke.

fun meint:

Keine Pole Position! Audiovisuell nahezu auf McLaren-Niveau, mangelt es der Fortsetzung besonds an Anspruch und künstlicher Intelligenz. Mit einem Lenkrad unter den Schenkeln bedarf es nur einer sehr kurzen Einspielzeit, um die 850PS-Boliden sicher über die vortrefflich designten Kurse zu jagen. Entsprechende Streckenkenntnisse und etwas Rhythmusgefühl vorausgesetzt, stellen euch die virtuellen Boliden kaum vor ernsthafte Probleme. Egal, auf welchem Schwierigkeitsgrad, denn die CPU-Piloten sind auf den Geraden grundsätzlicher langsamer als ihr - nie war Überholen einfacher – egal für welches Team. Zudem verhalten sich die virtuellen Jungs in bestimmten Situationen nicht unbedingt sonderlich clever. Trotzdem: als belangloser Einstiegs-Racer in schicker Optik geht *F1 Grand Prix 2* allemal durch.

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | Analog | Lenkrad | Vibration Pak | Modem: 60 Hz | Texte deutsch | Für Anfänger

Deep Fighter



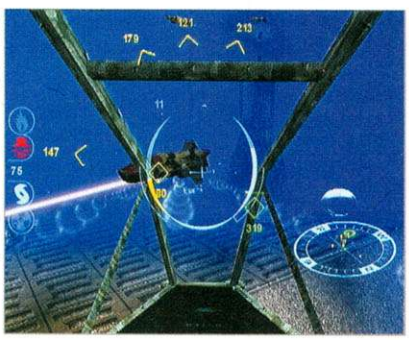
Delphin Ecco war euch zu pazifistisch? Dann steigt einfach ins U-Boot und jagt seine Artgenossen!



Oops! Das erst kürzlich entdeckte Jungle-Gebiet entpuppt sich als minenverseuchter Suizid-Tümpel.



"Komm zu Mama!" Die fette Oberqualle verpestet mit ihren Sprößlingen das Meeresgebiet – und muß deshalb zu Fischfutter verarbeitet werden.



Erst kämpft ihr nur gegen lästige Unterwasser-Piraten – später gesellen sich (unter anderem) noch agressive Wasserläufer und gigantische Kraken hinzu.



Besser als GZSZ: Während Dilettanten-DeNiro (*oben links*) noch immer auf der Suche nach der Kamera ist und Amateur-Antonio (*oben rechts*) gedanklich schon in der Kantine sitzt, kann sich angesichts der grimmigen "Drill Seargant"-Imitation von Stümper-Slater (*links*) selbst der witzige Whoopie-Verschnitt (*rechts*) das Lachen nicht mehr verkneifen...

Lange hat es uns den Mund "wässrig" gemacht, doch nun ist es endlich in der feuchten fun-Redaktion aufgetaucht: *Deep Fighter*, der potentielle *Ecco*-Konkurrent! Anstatt in die flossige Haut des ewig grinsenden Säugetiers schlüpft ihr hier allerdings in das stählerne Cockpit eines Mehrzweck-U-Bootes – denn wie so oft befindet sich die Menschheit mal wieder im Krieg!

Im Gegensatz zu den meisten Spiel-Szenarios ist die *Deep-Fighter*-Menschheit jedoch nicht in der Offensive, sondern im Rückzug. Von einer fest installierten Unterwasserstation aus machen sie den unfreundlichen Meeresgrund bewohnbar – und planen den Bau eines gigantischen Fluchtschiffs.

Ihr beginnt das Spiel ganz im Stil der guten, alten *Wing Commander*-Serie als blutjunger Rekrut, der sich Ruhm und Kampferfahrung erst im Laufe des Spiels verdienen muss. Bewährt ihr euch im Kampf, erhaltet ihr Zugriff auf schlagkräftigere Waffen wie Torpedos, Kanonen oder Minen. Fehlschläge dagegen verlängern den Bau des sog. "Mutterschiffs".

Insgesamt erwarten euch in *Deep Fighter* fünf unterschiedliche U-Boot-Varianten, die jedoch ganz nach euren Leistungen "freigeschaltet" werden und sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Anzahl der Waffen-Slots unterscheiden. Zwischen den abwechslungsreichen Missionen erfreut ihr euch an herrlich-peinlichen Videosequenzen, die zwar bei weitem nicht an die schauspielerische Klasse eines *Wing Commander* herankommen, aber euch durch ihre unfreiwillige Komik (Kostprobe gefällig? "Gratuliere, Muräne 2. Für die Rettung der drei gestrandeten Boote erhalten sie als Belohnung das Tam-Tam, eine sehr seltene Medaille!") mehr als nur einmal zum Schmunzeln bringen.

"Das Boot" mal anders...

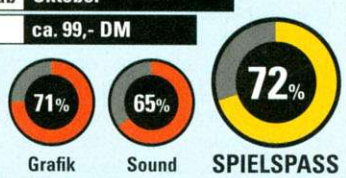
Grafisch können die Ubi-Soft-Meere allerdings nicht mit den herrlichen *Ecco*-Szenarien mithalten – zu dicht ist der "Unterwassernebel", zu primitiv sind die Polygon-Konstuktionen und zu simpel erscheinen die Grafikeffekte. Die zahlreichen Missionen wirken stellenweise zwar stark "konstruiert",("Huch, die Labore am anderen Ende der Karte werden von Piraten angegriffen!") aber lassen durch viele unterschiedliche Missionsziele (Geschütze platzieren, Meeresgrund kartographieren, Forschungsobjekte sicherstellen) so schnell keine Langeweile aufkommen.

Lediglich die Kämpfe mit aggressiven Meeresbewohnern und Ressourcen-Piraten können nicht überzeugen: Entweder ihr erledigt eure Gegner schon aus weiter Ferne oder "straft" um sie herum und deckt sie mit Schußsalven ein – taktische Gefechte leider Fehlanzeige! ■ *(sk)*

fun meint:

Schade – aus *Deep Fighter* hätte einiges werden können! Doch je länger ihr spielt, desto mehr Design-Fehler vergällen euch den Spielspaß: Falsche Grafik-Proportionen, verwirrendes Handling, komplizierte Automap-Funktion, monotone U-Boot-Gefechte und fehlerhafte Level-Scripts. Begeistern kann dagegen die liebevoll gestaltete Unterwasserwelt! Unzählige Meeresbewohner dümpeln an euch vorbei, Beben lassen Gesteinsbrocken über den schlammigen Boden kullern, Reperatur-Drohnen flicken beschädigte Stationen wieder zusammen – schon nach kurzer Einspielzeit fühlt ihr euch in der *Deep Fighter*-Welt wie ein Fisch im Wasser. Wären die erwähnten Mankos nicht, hätten wir gerne mehr gegeben – doch so ist's leider nur ein Titel für Genre-Freunde, die sich an *Ecco* schon satt gesehen haben!

Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Criterion Studios
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99,- DM

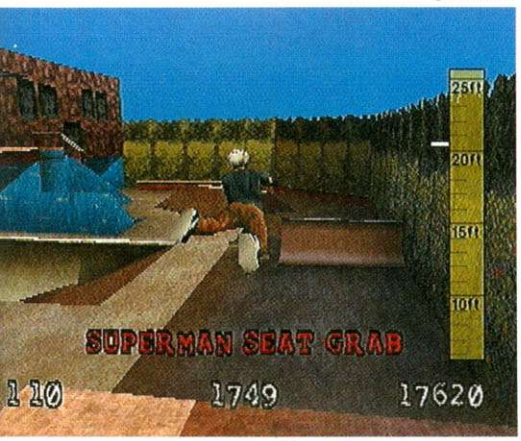


1 Spieler | VMU 4 Blöcke | Vibration Pak | 60 Hz | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis



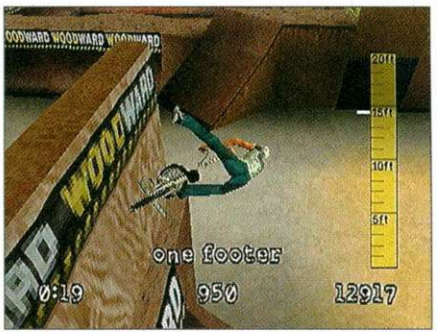
Dave Mirra Freestyle BMX

Parallel zur Skateboarding-Welle erreicht nun das erste BMX-Game die PlayStation. Können die Drahtesel spielerisch mit den Holzbrettern mithalten?



Nur fliegen ist schöner: Die Namen von besonders harte Tricks werden in roter Schrift eingeblendet.

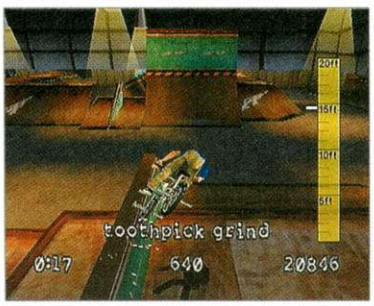
Beim Grinden lässt sich nur schwer die Balance halten.



Der Lot 8 Skatepark des Woodward Skatecamps lockt mit einem vielfältigen Rampenangebot.



Bei den hohen Sprüngen über die Dirt-Hügel berlibt euch viel Zeit für spektakuläre Manöver.





Auf der Jagd nach dem Highscore solltet ihr möglichst viele verschiedene Kombinationen zeigen.

In *Dave Mirra Freestyle BMX* könnt ihr nicht nur mit dem "Tony Hawk des BMX", Dave Mirra, aufs virtuelle Bike steigen, sondern auch mit neun weiteren bekannten Athleten wie Ryan Nyquist, Troy McMurray, Shaun Butler oder Daves Bruder Tim in die Pedale treten. In punkto Tricksystem orientierten sich die Entwickler diesmal eng an dem in THPS verwendeten Steuermuster. Backflips, Supermans, Tailwhips, No Hander, Barspins oder Suicides – nahezu alle bekannten BMX-Manöver wurden integriert und lassen sich zudem noch zu unzähligen, noch spektakuläreren Showeinlagen kombinieren. Zudem sind wie auch beim Skateboarding die verschiedensten Grinds möglich.

Seek & Destroy

Neben den obligatorischen Spielmodi Single Session und Freeride gibt ist auch ein umfangreicher Karriere-Modus enthalten, in dem ihr die verschiedensten Aufgaben erledigen müsst, um Zugang zu neuen Spots zu erhalten, Sponsoren an Land zu ziehen oder auf hochwertigere Bikes umsteigen zu können. So gilt es beispielsweise, verschiedene Lücken zwischen zwei Rampen (Gaps) zu überspringen, Vordächer abzugrinden, an vorgegebenen Obstacles einen ganz bestimmten Trick zu zeigen oder einfach irgendwelche Objekte über den Haufen zu fahren. In den restlichen sechs Levels findet jeweils ein Contest statt, in dem ihr euch in zwei möglichst fehlerfreien, abwechslungsreichen Runs gegen die übrige BMX-Prominenz durchsetzen müsst.

Der Zweispieler-Modus beinhaltet die mittlerweile genre-typischen Variationen, wobei auf den Einsatz eines Splitscreens gänzlich verzichtet wurde. Dies hätte die eh schon überbeanspruchte Engine wohl komplett zum Stillstand gebracht.

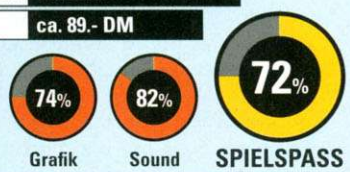
Vom Brett aufs Bike

Als Basis für *Dave Mirra Freestyle BMX* diente den Entwicklern die hauseigene Engine des umstrittenen Skateboard-Spektakels *Thrasher: Skate&Destroy*, die natürlich leicht modifiziert und auf die Bikes "zugeschnitten" wurde. Leider jedoch gelang es Z-Axis nicht, die komplexere Physik eines Freestyle-BMX perfekt umzusetzen, da man im Spiel des Öfteren das Gefühl hat, den eigenen Drahtesel nicht beherrschen zu können. Speziell beim Grinden macht sich das seltsame Verhalten der PlayStation-Biker bemerkbar, aber auch in manch anderen Situationen lassen sich deren Aktionen nicht immer nachvollziehen. Zudem ist das Charakterdesign sehr kantig ausgefallen, die Framerate nicht immer konstant und die Umgebung keinesfalls frei von Grafikfehlern. Der stimmige Soundtrack mit aktuellen Songs von Bands wie Deftones, Cypress Hill, Sublime und anderen konnte allerdings einige Punkte gutmachen. ■ *(to)*

fun meint:

Eigentlich schade - das Potential zu einem Top-Titel wäre im Falle von Dave Mirra Freestyle BMX zweifellos vorhanden. Hätten die Entwickler von Z-Axis noch etwas mehr Zeit in das Feintuning der Bike-Physik investiert und den ein oder anderen Grafik-Bug ausgemerzt, so hätte der Titel eine deutlich höhere Wertung einfahren können. Versteht das nicht falsch – Acclaims erster Gehversuch im Bereich Fun-Sports weiß durchaus zu unterhalten und bringt nach einer gewissen Eingewöhnungsphase auch den nötigen Spielspaß mit. Von der überragenden Qualität und Spielbarkeit eines THPS 2 ist Dave Mirra Freestyle BMX allerdings noch weit entfernt. BMX-Fans und sollten aber auf jeden Fall einen Blick riskieren.

Genre	Fun-Sports
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 89.- DM



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis



Koudelka

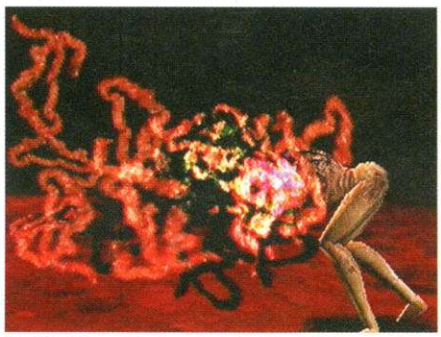
Im Nementon Kloster geht Seltsames vor. Begleitet die hübsche Koudelka lasant auf ihrem Streifzug durch die verwunschenen Gemäuer.



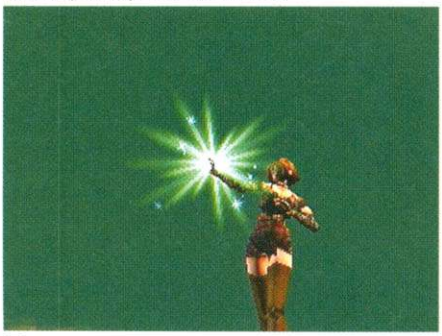
Das "S" zeigt euch, dass ihr einen der praktischen Schnellspeicherpunkte erreicht habt.



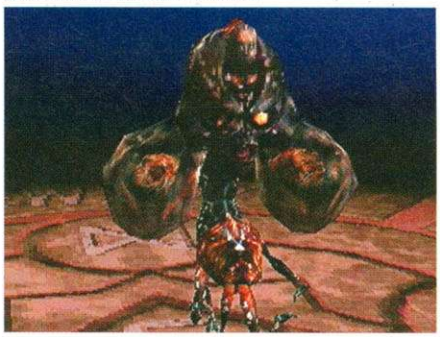
Das Kampfareal kann man nach belieben drehen sowie hinein- und hinauszoomen.



Wer hätte gedacht, wie vielseitig sich Dünn- und Dickdarm einsetzten lassen.



Koudelkas magische Fähigkeiten entwickeln erst sich im Laufe des Spiels weiter.



Dieser Endgegner wurde nicht gerade mit Schönheit gesegnet.



Geht es euch den Kragen hilft meist nur die Flucht, welche ihr per Kreis-Button einleiden könnt.

Wie auch schon *Parasite Eve* versucht *Koudelka*, das typische Resident Evil – Gameplay mit klassischen Rollenspielelementen zu verbinden. Wo *Parasite Eve* allerdings die Grenzen noch sehr locker und schwammig gestaltete, trennt dieser Titel ganz klar den Spielverlauf in zwei Bereiche auf. Zum einen erkundet der Spieler mit einem Polygoncharakter vorgerenderte Hintergründe, während in Kampfsituationen das Geschehen blitzschnell auf eine kleine 3D-Arena umschaltet, in der man sich im guten alten Rundensystem gegen seine Angreifer wehren muss. Nach jedem absolvierten Gefecht werden der Truppe Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Erreicht man eine neue Stufe, darf sich das jeweilige Mitglied fünf Punkte auf seine Fähigkeitsattribute gutschreiben. Zu den acht unterschiedlichen Kategorien gehören beispielsweise Kraft, Ausdauer, Glück, Intelligenz, usw.

Die glorreichen Drei

Koudelka muss die schummrigen Gemäuer nicht alleine erkunden, da ihr gleich zu Beginn der tapfere Edward loyal zur Seite steht. Nach einiger Zeit stößt auch noch ein drittes Mitglied zur Gruppe: der exzentrische Bischof James O'Flaherty, welcher sich zwar die meiste Zeit mit den anderen beiden im Streitgespräch befindet, jedoch brav an deren Seite kämpft. Der eigentliche Spielvorgangf läuft ganz nach bekanntem Schema ab. Jede Örtlichkeit muss penibel nach Hinweisen oder nützlichen Gegenständen abgesucht, damit entweder das Inventar bereichert wird oder kleine Rätsel gelöst werden können. Diese bestehen aus mittleren bis schweren Denksportaufgaben oder beschränken sich auf simple Anweisungen im Stil "Bringe Gegenstand A nach Ort B". an bestimmten Save-Points, die sich meistens in Form von Weihwasserquellen präsentieren. Diese erscheinen jedoch erst nach dem Sieg über diverse Endgegner.

Liebe zum Detail

Die Story wird durch zahlreiche Zwischensequenzen vorangetrieben. Besonders positiv fällt die gelungene Lokalisierung auf. Sämtliche Hintergründe sind mit sehr viel Liebe zum Detail gerendert worden und vermögen den Spieler perfekt in die Spielwelt zu versetzen. Ein besonderes Lob hat die sehr große Auswahl an Monstern, Geistern und sonstigen Geschöpfen verdient.

Selten gab es ein Spiel mit einer derartigen Menge an schockierenden Kreaturen, die mit ihrem Ekel-Faktor absolut neue Maßstäbe setzen. ■ *(sl)*

fun meint:

Obgleich die gruselige und atmosphärische Story durchaus gelungen ist, will sich der richtige Schauder nicht so recht einstellen. Die Tatsache, dass man im Prinzip nie während seiner Erkundungstour ein Monster in Räumen erspähen wird, lässt die ganze Sache ein wenig nüchtern wirken. Das Kampfprinzip per Zufall mag zwar auf weitflächigen RPG-Landkarten funktionieren, ist jedoch für die dichte Atmosphäre innerhalb der engen Gemäuer etwas unpassend. Des weiteren entpuppen sich die Gefechtsszenen mit der Zeit als sehr langatmig, zumal die eine oder andere Ladepause innerhalb der Schlacht für weitere Verzögerungen sorgen. Geduldige Rollenspieler sollten jedoch ruhig einen Blick riskieren.

Genre	Action-Rollenspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	SNK / Sacnoth
Erhältlich ab	27. September
Preis	ca. 89,- DM

78% Grafik | 75% Sound | 71% SPIELSPASS

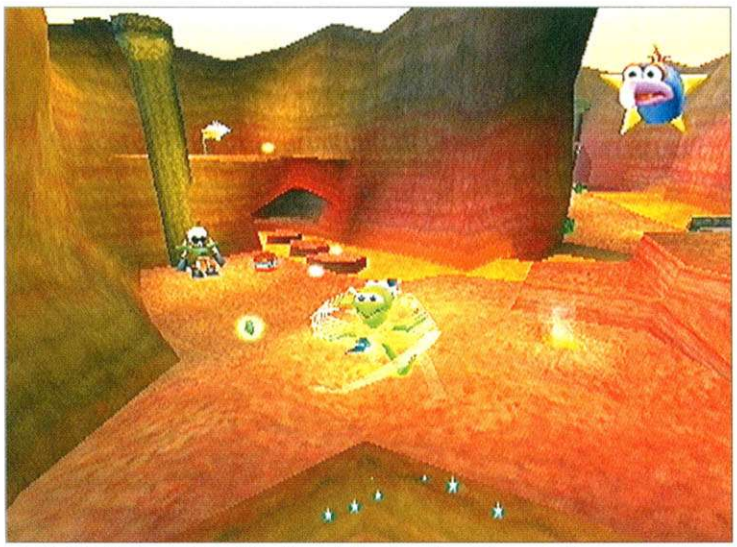
1 Spieler | Memory Card 1 Block | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch

Muppet Monster Adventure

Macht euch zusammen mit Jims Hensons lustigen Muppets auf eine Urlaubsreise der besondern Art



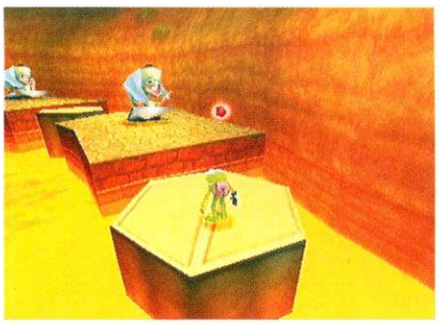
Sterne fungieren als Checkpoints, die Herzchen dagegen frischen eure Lebensenergie auf.



Mit Hilfe der Sprungfelder könnt ihr euch die nötige Übersicht verschaffen.

Die Wege, auf denen ihr Kisten hin- und herschieben könnt, sind vorgezeichnet.





Eure Fledermaus-Fähigkeiten benötigt ihr nur, um große Distanzen zu überwinden.

Das Ziel eurer Reise ist ein verfallenes Schloss, mitten im Niemandsland. Doktor Honigtau hatte die Muppets darum gebeten, ihn zur Verlesung des Testaments seines Onkels Petri zu begleiten. Dass Onkel Petri eine Schwäche fürs Dramatische hatte, wird Robin erst klar, als sie das Schloss betreten. Kermit, Miss Piggy und die anderen werden nämlich von einem bösen Phantom kurzerhand in hässliche Monster verwandelt. Der Professor hat in seinem europäischen Muppetlabor jedoch einige Spezialgeräte, wie z.B. einen Power-Handschuh und einen Rucksack entwickelt, die extra für die amphibische Anatomie angefertigt wurden. An euch liegt es nun Kermit und die anderen zu retten.

Monsterjagd leichtgemacht

Gleich zu Beginn des Spiels lernt ihr im Schloss von Honigtau Robins Aktionsrepertoire kennen. Mit dem Power-Handschuh entzieht ihr den Monstern ihre böse Energie und mit der Wirbelwindattacke öffnet ihr, ähnlich dem tasmanischen Teufel, Schatzkisten und gebt den etwas größeren Monstern eins auf die Mütze. Plateaus erreicht ihr am sinnvollsten als Fledermaus, als Werwolf klettert ihr an bestimmten Stellen empor. Ihr könnt aber auch tauchen, Blöcke verschieben und wegziehen und gewisse Türen und Gegenstände durchschlagen. Das war's dann aber auch schon, denn sämtliche Möglichkeiten erlernt ihr bereits in der ersten Runde des Spiels.

Jäger und Sammler

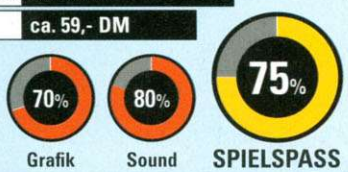
Zu jagen gibt es in dem Spiel nicht sonderlich viel - die Gegner tauchen eher sporadisch auf und ähneln sich auch sehr in ihren Angriffsmustern - aber einzusammeln gibt es jede Menge. Seien es Sterne, die euch den Zugang zur nächsten "normalen" Runde erlauben, Muppetmünzen, die den Endboss-Level öffnen, oder Geldmünzen, die in der Galerie sehr witzige Bonus-Full Motion Videos, -Stills oder -Audioclips freischalten.. Die sechs Szenarien sind in jeweils vier Abschnitte, d.h. drei "normale" und eine Endgegner-Runde unterteilt. Neben dem Schloss von Honigtau erwarten euch u.a. Friedhöfe, Wäldchen, Sümpfe oder gar der Wilde Westen. In den Bonusrunden müsst ihr euch z.B. ein Wettrennen liefern oder mit Hühnern auf Zielscheiben schießen. Zur Belohnung winkt euch hier jeweils eine der überaus wertvollen und prestigeträchigen Muppetmünzen. ■ *(mw)*



fun meint:

Robin und die freche Königskrabbe Pepe muss man einfach ins Herz schließen. Das hohe Tempo der ersten Runden flaut schnell ab, da es die Designer versäumten, auch in den höheren Levels neue besondere Fähigkeiten anzubieten. Noch dazu fallen die Angriffsmuster der Gegner viel zu ähnlich aus, und euer weiterer Weg und die Puzzles gestalten sich als sehr offensichtlich. Allerdings sollte man den Entwicklern zugute halten, dass diese Vorgehensweise wohl auch beabsichtigt war, um ein sehr junges Zielpublikum zu erreichen. Angesichts der vorbildlichen Synchronisierung kann man Muppet Monster Adventure Einsteigern sehr wohl empfehlen, wer die höheren Weihen erreichen möchte, hält sich hingegen an Spyro, Crash & Co.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Interactive, Magenta
Erhältlich ab	24. Oktober
Preis	ca. 59,- DM



Grafik | Sound | SPIELSPASS

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

Digimon World



Monsterjäger und -Züchter aufgepasst! Bandai lässt mit Digimon World eine weitere Schar Monster auf die Konsolenwelt los.



Erfahrene Spieler haben die Wahl, ob sie lieber mit einem tag- oder nachtaktiven Digimon spielen möchten.



Je mehr man sein Ungeheuer trainieren lässt, desto stärker wird es!



Besiegte Digimons kehren in die Stadt zurück, um dort Läden zu eröffnen oder andere Dienstleistungen anzubieten.



Ein Wunder der Technik! Die Toilette ist wohl der einzige Ort auf diesem Planeten, an dem man sich zur selben Zeit anstrengen muss, aber auch entspannen kann.



Pro Tag bekommt ihr drei Fleischstücke. Will euer Datenmonster mehr fressen, müsst ihr in die Tasche greifen und wertvolle Bits für weiteres Futter aufwenden.

Auf den ersten Blick scheint sich *Digimon World* an Nintendos erfolgreicher *Pokèmon*-Serie zu orientieren. Dies ist jedoch nicht ganz der Fall. Zwar sind Gemeinsamkeiten wie etwa die knuddeligen Monsterchen oder die Möglichkeit, diese gegeneinander antreten zu lassen, nicht von der Hand zu weisen, im Grunde gehen die beiden Titel jedoch in vollkommen verschiedene Richtungen. Bei *Pokèmon* muss man seinem Sammeltrieb nachkommen und möglichst viele der Westentaschentierchen ergattern. In *Digimon World* hingegen geht es, genau wie bei Bandais Tamagotchis, hauptsächlich um die Pflege der angehäuften Miniaturungeheuer.

Digitale Monster

In dem Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Jungen, der, ähnlich wie der Programmierer Flynn (Jeff Bridges) in dem Film Tron, in die Welt seines Digimons gezogen wird. Dort angekommen werdet ihr mit den Gegebenheiten der digitalen Hosentaschenwelt vertraut gemacht. Eure Aufgabe ist es, die Digimons, welche verstreut auf File-Island leben, dazu zu bringen, nach File-City zurück zu kehren. Dies kann man nur bewerkstelligen, indem man den verwilderten Monsterchen eines auf die Mütze gibt. Hierfür steht dem Spieler ein eigenes Digimon – zu Beginn des Abenteuers ist es der kleine Dino Agumon – zur Verfügung. Die Datenungeheuer sind ähnlich wie Nintendos *Pokèmon* in verschiedene Klassen unterteilt. Jede Gattung genießt beim Kampf andere Vor-und Nachteile. Kommt es zu einer Konfrontation mit einem anderen Digimon oder einem der zahlreichen anderen Kreaturen, habt ihr nur sehr wenig Handlungsfreiraum. Die beiden Kontrahenten kämpfen nämlich vollkommen selbständig. Man hat lediglich die Möglichkeit, seinem Schößling etwas zuzurufen oder ein Heilmittelchen zuzuwerfen. Ist der Feind besiegt, trottet dieser vollkommen selbständig nach File-City.

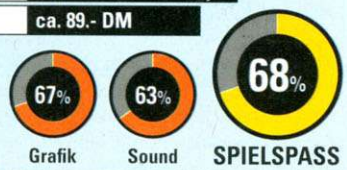
Der Zyklus des Lebens

Hauptsächlich seit ihr jedoch mit der Pflege eures Ungeheuers beschäftigt. Das Füttern, Liebkosen, Schimpfen, aufs Töpfchen und ins Bett bringen und natürlich das Trainieren kostet sehr viel Zeit. Vor allem das Training des kleinen Datenmonsters ist von enormer Wichtigkeit. Auf dem dafür eigens eingerichteten Übungsgelände könnt ihr die Charakterwerte (Trefferpunkte, Magiepunkte, Angriff, Verteidigung usw.) eures Rackers verbessern. Allerdings sollte man es nicht übertreiben. Durch die Anstrengung muss Digimon mehr essen, und wer viel isst, muss auch öfters eine Toilette aufsuchen! ■ *(ml)*

fun meint:

Bandais Versuch, seine digitalen Hosentaschenmonster auf die PlayStation zu bannen, ist gelungen. *Digimon World* ist beim besten Willen kein Allerweltstitel. Die Grafik ist zwar nicht berauschend, aber auch nicht zwingend schlecht. Der Sound ist zwar etwas nervig, jedoch passt das Geglucke der Kreaturen sowie die musikalische Untermalung im allgemeinen zu der putzigen Knuddelwelt der Digimons. Ein direkter Vergleich zwischen *Pokémon* und *Digimon* ist schon aufgrund der unterschiedlichen Plattformen objektiv gesehen nicht möglich. Darüber hinaus geht Bandais Titel sowieso in eine vollkommen andere Richtung. Von daher sollte man *Digimon* auch nicht unbedingt als direkten Konkurrenten, sondern vielmehr als Alternative zu *Pokémon* sehen.

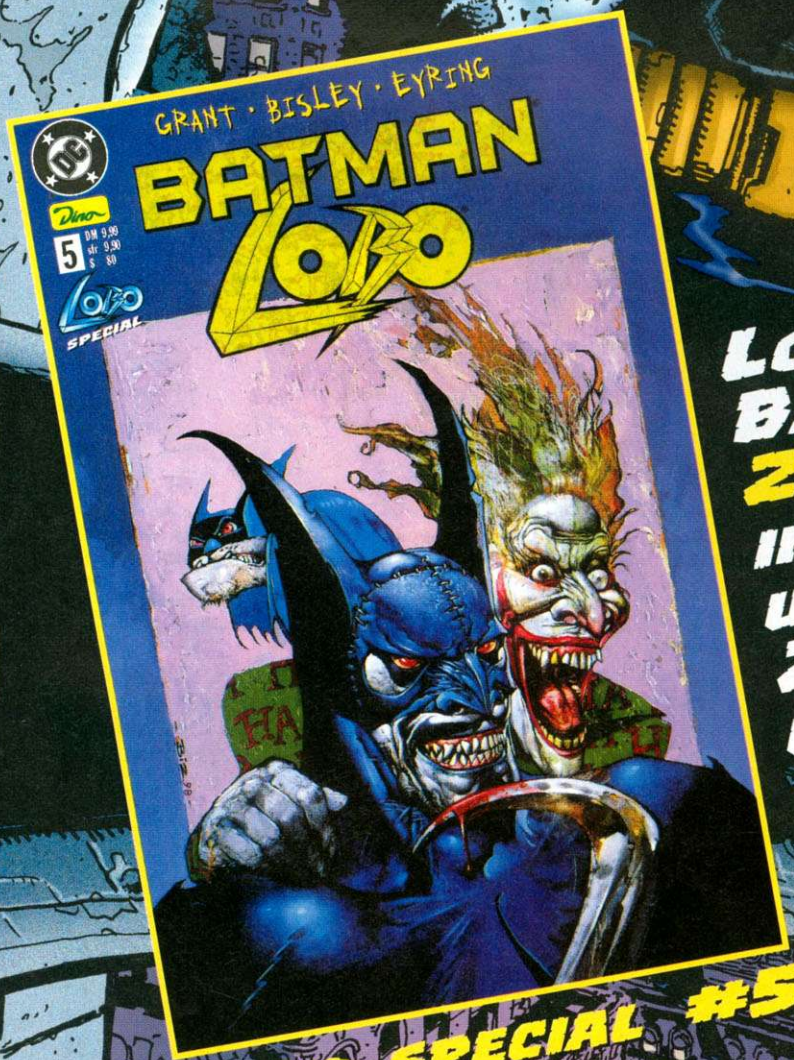
Genre	Monster-Zucht
Anbieter	Crave
Entwickler	Bandai
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 89.- DM



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Für Anfänger & Fortgeschrittene

HOCH ÜBER DEN DÄCHERN GOTHAMS WACHT DER

DUNKLE FRÄGGER!



LOBO FRÄGGT BATMAN AB 27.9.2000 IN GOTHAM UND BEI DEINEM ZEITSCHRIFTEN- UND COMIC-HÄNDLER!

LOBO SPECIAL #5

Dino

www.dinocomics.de

LOBO, BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS © 2000 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.

Virtua Athlete 2k



Auch in *Virtua Athlete* wird jede Disziplin im Detail erklärt.



Start verpennt: selbst Dauerfeuer-Cheater holen das Feld jetzt nicht mehr ein.



Ab in die Grube: die neun Meter sind beim Weitsprung nach nur wenigen Versuchen geknackt.



Das wird nix: die Anlaufgeschwindigkeit ist für Rekordweiten definitiv zu langsam.

Mit *Virtua Athlete 2k* und spärlichen sieben Disziplinen wagt sich Sega gegen die quantitativ haushoch überlegene Konkurrenz von Konami und Eidos in den virtuellen Leichathletik-Mehrkampf. Ihr entscheidet euch für einen von zehn Sportlern aus aller Welt oder bastelt euch euer Testosteron-geschwängertes Alter Ego in polygonaler Form selbst. Trainigsbesessene feilen im "Practice" an Technik und Timing, bevor sie sich in "Exhibition" und "Quick Tournament" unter Wettkampfbedingungen der Uhr und Weitenmessung stellen. Die sieben Disziplinen umfassen 100 Meter Sprint, 110 Meter Hürden, 1500 Meter Lauf, Kugelstoßen, Speerwurf und Weit- und Hochsprung. Vor jeder Disziplin werdet ihr von der CPU in die Steuerung eingewiesen. Die Knöpfe A und X dienen grundsätzlich zum Beschleunigung, über den B-Button werden alle weiteren Aktionen ausgeführt. Nur beim Hochsprung benötigt ihr zudem noch das Richtungskreuz, um die Beine im entscheidenden Moment nach oben zu ziehen. *Virtua Athlete 2k* ist grundsätzlich nicht weniger interessant als Konamis *ESPN*, bis auf die Tatsache, dass *International Track & Field* die fehlende spielerische Klasse durch die Masse an Wettkämpfen deutlicher auszugleichen versteht. *Virtua Athlete 2k* punktet dagegen durch die gelungene deutsche Synchro und eine insgesamt etwas gefälligere Optik. Für den ziemlich verhunzten 1500 Meter-Lauf und das dumme Publikum, das bspw. beim Speerwurf selbst Weiten von unter 10 Metern wie von Sinnen frenetisch bejubelt, sprechen wir den Entwicklern die Disqualifikation aus. ■ *(sg)*

Genre	Sportspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Climax
Erhältlich ab	September
Preis ca.	99,- DM



1-4 Spieler | VMU 1 Block | Modem: 60 Hz | Rumble Pak | Texte: deutsch | Sprachausgabe: deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

ESPN International Track & Field



Jede Disziplin wird steuerungstechnisch im Detail erklärt.



Den Bonus-Charakter erhaltet ihr nach dem Gewinn der Meisterschaft.



In den Sprungwettbewerben ist der optimale Winkel für maximale Weiten essentiell.



Die "Grinsefressen" sind so statisch wie widerlich.

Auf PS und N64 schon Schnee von gestern, findet Konamis Olympia-Ableger *International Track & Field* nun auch auf dem DC statt. Der Joypad-Mehrkampf entspricht nahezu 1:1 der Nintendo-Version, jedoch bei weitem nicht dem technisch Machbaren auf Dreamcast. Zwölf Disziplinen warten auf euch, mit Tontaubenschiessen, Hochsprung, Dreisprung und Pferdsprung müsst ihr vier davon allerdings erst frei spielen.
Die Steuerung gibt sich durch alle Wettkämpfe hindurch gewohnt hektisch, ohne dass dabei eure Fingerchen wirklich ernsthaft geschunden werden. Schön gleichmäßiges Button-Hämmern ist absolut ausreichend, um die Energieleisten maximal aufzuladen. Als ziemliche Schnarchnasen haben sich die CPU-Gegner erwiesen, Wettkampffieber wird vorrangig durch menschliche Mitstreiter an eurer Seite entfacht. Spielt ihr zu viert, steht allerdings stundenlangen Sessions auf der Jagd nach Zentimetern und Zehntelsekunden nichts mehr im Wege. Ihr bestreitet die Disziplinen entweder einzeln nach Wahl oder in einem kompletten Mehrkampf, ein virtueller Eisenmann erklärt euch vorab die Steuerung zu jeder Disziplin.
ESPN IT&F präsentiert sich als solide Leichtathletikkost, den gruseligen Soundtrack mal außen vor gelassen. Letztlich haben uns zwar nicht alle Disziplinen gefallen, im speziellen das Reckturnen finden wir höchst bescheiden, aber in dem Fall ist uns Masse lieber, als wie im Fall von Segas direktem Konkurrenten *Virtua Athlete 2k* auf gerade mal sieben Sportarten beschränkt zu sein. ■ *(sg)*

Genre	Sportspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami Osaka
Erhältlich ab	September
Preis ca.	99,- DM



1-4 Spieler | VMU 1 Block | Modem: 60 Hz | Rumble Pak | Texte: deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

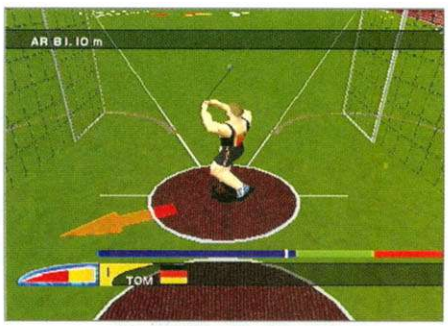
Sydney 2000



Amerikas Sprinter zählen schon immer zu den Besten.



Hoffentlich sind unsere deutschen Kanuten in Sidney erfolgreicher.



Die Hautfarbe unseres Athleten sieht aller andere als gesund aus.

Die Olympischen Spiele sind bereits in vollem Gange - da darf das passende Playstation-Spiel nicht fehlen. Die Auswahl an Wettbewerben reicht von Leichtathletik-Disziplinen (100m, 110m Hürden, Drei-/Hochsprung, Speer-/Hammerwurf) über Wasser-Entscheidungen (100m Freistil, Turmspringen, Kajak-Slalom) bis hin zu Randsportarten wie Gewichtheben, Radfahren und Tontaubenschießen. Nicht nur die meisten Disziplinen, auch die Steuerung kennen Fans von *Int. Track & Field 2* bestens: Mit zwei Buttons baut ihr Tempo auf, zwei weitere Tasten sind zum Wurf/Sprung gedacht. Bei vier Disziplinen treten bis zu vier Spieler gleichzeitig an, bei den restlichen Wettbewerben agiert ihr nacheinander. Die interessanteste Spielvariante ist der Olympiamodus. Hier spielt ihr Nationaltrainer und päppelt in jeder Disziplin eure Recken bis zur Olympiareife auf. Im Trainingslager werden Kraft, Ausdauer und Moral gestärkt. Habt ihr euch für Sydney qualifiziert, kämpft ihr euch durch die Vorläufe bis zum großen Finale. Musikalisch gefällt *Sydney 2000* mit hörenswerten Trance-Melodien. Das Kommentatoren-Paar stellen die "Olympia-Sender": Von der ARD kommt Gerhard Delling, vom ZDF Thomas Wark. Die beiden Plappermäuler bemühen sich, ihr Sprachschatz hätte aber umfangreicher ausfallen dürfen - sie wiederholen sich ständig. Im Gegensatz zur Ocean-Gurke von 1996 können wir *Sydney 2000* guten Gewissens empfehlen. Bei der Simpel-Steuerung ging ATD kein Risiko ein, leider war man bei der Disziplinen-Auswahl ähnlich konservativ - alles schon mal da gewesen. Was auch nervt: Die Menübildschirme flimmern fürchterlich, zudem will keine Olympia-Atmosphäre aufkommen. Wo ist das Maskottchen, wo sind Filmchen von den Sportstätten, wo Siegerehrungen? Ein Lob gebührt ATD jedoch für den Olympia-Modus, der den sportlichen Mehrkampf für Solospieler interessant macht. ■ *(sz)*

Genre	Sport
Anbieter	Eidos
Entwickler	ATD
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



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

RC de Go



Mit Volldampf über die Ziellinie: Der kleine Miniflitzer ähnelt dem des Ferrari-Originals.



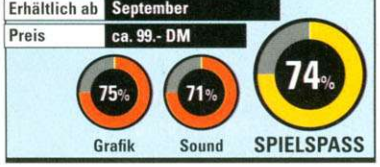
Über Buckel und Hügel führt eure Fahrt. Es kommt dann sogar vor, dass der Wagen einige Zentimeter abhebt.



Diese Strecke ist voll mit Blättern und anderem Gestrüpp – kein Wunder, es ist ja auch Herbst.

Wer bequem vom heimischen Fernsehsessel aus mit kleinen Miniaturflitzern über Stock und Stein brettern will, dem sei die erste realistische Modellauto-Rennsimulation von Acclaim empfohlen. Umweltfreundlich ist's auch noch, denn die Batterien bleiben unberührt. Hauptsponsor des Spiels ist Kyosho, einer der führenden Hersteller von ferngesteuerten Modellen. Vor dem Start einer Trainingsrunde, eines Probelaufs oder dem eigentlichen Haupt-Event, der Meisterschaft, entscheidet ihr euch für eine von drei Karosserien, die unterschiedliche Eigenschaften wie Top-Speed, schnelle Beschleunigung oder sicheres Kurvenverhalten mitbringen. Auf diese nüchterne Konstruktion setzt ihr dann ein Chassis eurer Wahl. Aber nicht nur die Verkleidungen kauft ihr im Shop; dort tunt ihr auch eure heiße Kiste, indem ihr neue Reifen, Motoren, Bremsbeläge, Federn und Getriebe kauft. Das Geld für die teuren Teile erhaltet ihr nach gewonnenen Rennen. Auf der Piste dann rast ihr gegen fünf weitere RC-Piloten über insgesamt drei Runden um die Wette, vorbei an Schlammlöchern und über Buckel auf der Piste. Ihr betrachtet das Renngeschehen dabei stets aus einer fixen Position, aus der ihr die komplette Strecke im Auge habt. Besonders die realistische Steuerung macht Spaß. Das Dual-Shock-Pad ist von Haus aus schon wie eine RC-Fernbedienung ausgelegt: Mit dem linken Analog-Stick gebt ihr Gas, der rechte dient dazu, den Wagen nach links oder rechts zu bewegen. Die Konkurrenten drängeln schon mal ein wenig, aber mehr als diese Schubsereien und ein Crash in die Leitplanken habt ihr nicht zu befürchten. Um solchen gefährlichen Situationen aus dem Weg zu gehen, ist Konzentration und schnelles Reaktionsvermögen mehr als bei jedem anderen Rennspiel gefordert. Schade nur, dass die Raserei insgesamt ein wenig kurz ausgefallen ist, ihr nach etwa einem Tag locker alle Strecken gesehen habt und der Wagen auch bis an die Kühlerdichtung mit allen Extras ausgestattet ist. Grafisch und spielerisch sauber, ein durchaus empfehlenswertes Produkt mit Suchtfaktor! ■ *(ju)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99.- DM



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



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.

FU T 10 0

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

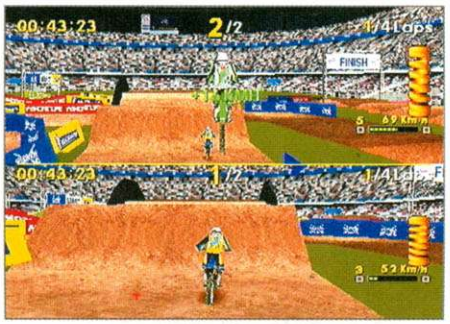
Moto Racer World Tour



Mit Hilfe des Turbo-Buttons könnt ihr dem Motor die letzten Reserven entlocken



Wer die Rennen gewinnen will, muss die Streckenführung so gut kennen, dass er sie auch blind fahren kann.



Wer das Gewicht im richtigen Moment nach hinten verlagert, fliegt sicher weit genug.

Moto Racer World Tour ist bereits das dritte Motorradrennspiel aus dem Hause Delphine Software. Neben dem Arcade-Mode, in dem ihr euch genau wie bei den Vorgängern abwechselnd auf ein Straßen- oder Crossbike schwingt, um innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe die Checkpoints der elf Strecken zu passieren, steht dem Spieler noch die World Tour-Spieloption zur Auswahl. Letztere teilt sich nochmals in mehrere Modi auf. Im Training, Zeit- und Einzelrennen hat man die Auswahl aus 16 Motorrädern, welche sich durch Endgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Handling voneinander unterscheiden. Die eigentlich Meisterschaft unterteilt sich in neun Klassen, in denen Motorradtypus und Hubraumstärke ausschlaggebend sind. Vor dem eigentlichen Rennen habt ihr die Möglichkeit, in der Garage euer Zweirad den Streckenbedingungen anzupassen. Für besonders kurvige Straßenkurse empfiehlt sich beispielsweise eine sehr weiche, haftungsfähige Gummimischung. Schließt man die Championship-Rennen erfolgreich ab, wird man mit vier weiteren Modi (Verkehr, Dragster, Freestyle und Trial) belohnt. *Moto Racer World Tour* weiß vor allem durch seine überaus rasante und vor allem konstante Spielgeschwindigkeit zu überzeugen. Im Vergleich zu den Vorgängern ist das Gameplay um einiges realistischer geworden. Dies ist allerdings nicht unbedingt ein Vorteil, denn dadurch ist auch der Schwierigkeitsgrad enorm hoch angesiedelt. Unkontrollierte Wutausbrüche gehören von daher bei *Moto Racer World Tour* ebenso zum Programm wie die schleifenden Kniepads auf dem Asphalt. ■ *(ml)*



Bremst man auf einem Straßenparcours in einer Kurve etwa zu stark ab oder dreht zu energisch am Gashebel, stellt sich das Bike quer.

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Delphine Software
Erhältlich ab	27.09.00
Preis	ca. 89,- DM



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

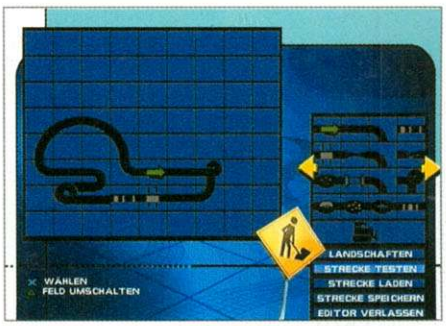
Sno Cross Championship Racing



Der Zwei-Spieler-Mode leidet unter Slow-Downs.



Im Shop könnt ihr für die Preisgelder neue Anbauteile und Tuning-Kits erstehen.



Durch das praktische Baukastensystem können im Streckeneditor ganz leicht eigene Kurse kreiert werden.

In unseren Breitengraden ist die etwas andere Sportart kaum bekannt. Von PS-starken Motoren angetrieben heizen tollkühne Schlittenfahrer über Schneepisten, welche eher an klassische MotoCross-Strecken erinnern, als an ein gemütliches Wintersportdomizil.

Nach einem netten Intro findet man sich im Hauptmenü wieder, welches nahezu alle genre-obligatorischen Spielmodi bietet. Wir kümmern uns jetzt aber zunächst nicht um TimeTrials oder Einzelrennen, sondern starten direkt mit der Meisterschaft. Unterteilt in 500'er, 600'er und 700'er Schlitten geht es schließlich an die Startlinie. Je nach Klasse darf sich der Pilot unter vier unterschiedlichen original Yamaha-Vehikeln das Gefährt seines Geschmackes wählen. Vor jedem Rennen geht es allerdings noch mal in die Garage, um sich vom Mechaniker verschiedenste Tuningteile anbringen oder alte reparieren zu lassen. Durch eine neue Raupe gibt's mehr Bodenhaftung, ein stärkerer Motor sorgt für mehr Geschwindigkeit und die richtigen Stoßdämpfer lassen das Gefährt etwas ruhiger über das Eis flitzen. Voraussetzung für all den Luxus ist natürlich das entsprechend Bare in der Tasche. Jede der sieben Strecken ist sehr individuell gestaltet worden und spiegelt das jeweilige Flair der unterschiedlichen Austragungsorte wie Kitzbühl, Calgary oder auch Aspen wieder. Jedes Rennen findet bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen statt. Vom Regenschauer bis zum Schneesturm ist hier alles dabei. Bei Nachtfahrten sollte man allerdings aufpassen, dass man sich nicht den Scheinwerfer demoliert, da es ansonsten recht finster auf der Piste wird. Das größte Manko im sonst soliden *Sno Cross* besteht leider in dem sehr dreisten Schwierigkeitsgrad bzw. der damit verbundenen Künstlichen Intelligenz des Verfolgerfeldes. Ist man nämlich einmal auf den dritten Platz gerutscht, ist es selbst nach vollen drei Runden nicht mehr möglich, sich an die Spitze zu setzen. Hier sind die Hardcore-Zocker gefragt! ■ *(sl)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	UDS
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 89.- DM

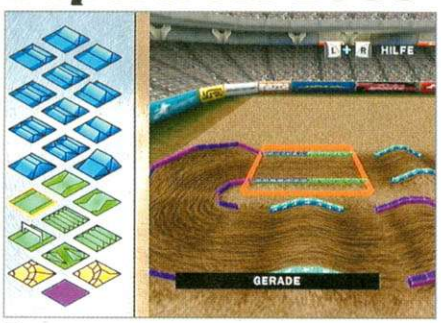


1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

Jeremy McGrath Supercross 2000



In der 125cc-Klasse werden Geübte mindestens zweiter. Die Gegner-KI ist nicht das gelbe vom Ei.



Mehr als zwanzig verschiedene Streckenbauteile stehen im Streckeneditor zur Verfügung.

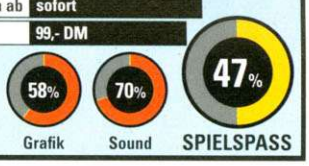


Im Freestyle-Modus zählen nur die Stunts. Nur blöd, dass es kaum mehr als zehn Tricks gibt.

Unter Acclaims frisch gegründetem Sport-Label "Acclaim Sports" erscheint die Fortsetzung des durchschnittlichen *Jeremy McGrath Supercross 98* für die PlayStation jetzt auch fürs Dreamcast. Ihr schnappt euch einen von acht prominenten Fahrern wie John Dowd, Travis Pastrana oder eben Jeremy McGrath und werft euch ins schlammige Getümmel. Neben den Standard Spielmodi Einzelrennen, Zeitfahren und Meisterschaft (die sich in Outdoor und Indoor aufteilt), tobt ihr euch im Freestyle-Modus aus. In zwei Minuten springt ihr über matschige Hügel oder betonierte Halfpipes. In der Luft habt ihr Zeit für gefährliche Stunts. Da es aber nur gut zehn verschiedene Kunststückchen gibt, ist aus diesem Modus schnell die Luft raus. Also baut ihr euch im Streckeneditor einen eigenen Kurs zusammen (wie auch beim Vorgänger). Passend dazu erstellt ihr auch einen eigenen Fahrer mit Motorrad.

Jeremy McGrath Supercross 2000 ist schnell, ruckelt nicht und hat einen Streckeneditor. Soviel zu den Vorteilen. Die Liste der Nachteile fällt da erheblich länger aus. Die Crossbikes haben eine ähnlich simple Fahrphysik wie die Go-Karts eines Fun-Racers – von anspruchsvoller Simulation keine Spur. Die Animationen der Fahrer lassen darauf schließen, dass es Stöcke zum Frühstück gab und der Sound erinnert an eine 500 Gramm schwere Schmeißfliege auf der Flucht. Die Soundwertung kommt nur durch die passende Musik zustande, die unter anderem von The Offspring kommt (aber wer sich diese Gruppe gerne anhört, holt sich lieber das Album). Das Sahnehäubchen stellt jedoch der Zweispielermodus dar: Bei dichtem Fahrerfeld und in Kurven gerät die Grafikengine teilweise heftig zum Stocken, die Framerate fällt unter 10 fps. Bleibt also nur ein motivationsloses Motorcross-Spiel mit einem großen Namen, aber ohne großen Reiz. ■ *(cg)*

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



1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Kompatibel | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

F1 Championship Saison 2000



Auf den Bildern kommt die Action ganz gut 'rüber, in Bewegung ruckelt das Ganze allerdings recht deutlich.



Im Splitscreenmodus seid ihr lediglich zu zweit. CPU-Gegner bekommt ihr nicht zu Gesicht.



Die Cockpitperspektive vermittelt das beste Fahrgefühl, allerdings behalten nur Ortskundige den Überblick.

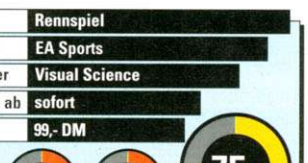
Kaum sechs Monate nach *F1 2000* kommt nun ein dezent erweitertes Update. Das Spiel basiert immer noch auf der Grafikroutine des Vorgängers. Diese läuft nicht gerade flüssig und nervt mit einem deutlich sichtbaren "Bekleben" der Flitzer mit Texturen: Besonders im Pulk führt das zu hässlichen Ploppen auf den Karossen, außerdem wird's dann recht rucklig.

Fahrschule und Szenario-Modus sind neu an Bord. EA setzt beim Trainingsmodus auf farbige Pylonen und Sprachkommentare, die das richtige Bremsen und Beschleunigen zeigen sollen. Das funktioniert leider nicht annähernd so gut wie das "Pfeile auf der Fahrbahn"-Prinzip beim Konkurrenten von Ubi Soft: Das Training per Sprache ist zwar aufwendiger, aber auch frustiger.

Das zweite neue Feature ist ein Szenario-Modus, bei dem ihr nacheinander in 14 an die Saison 2000 angelehnten Ereignissen bestehen müsst. Mal kompensiert ihr Technik-Schäden, dann holt ihr Rückstande auf oder verteidigt bestimmte Platzierungen. Abhängig von den Fähigkeiten bekommt ihr unterschiedlich schwere Folgeaufgaben und werdet schließlich mit Pokalen belohnt – ein nettes Gimmick, das die Langzeitmotivation fördert. Ansonsten dürft ihr im "normalen" Meisterschaftsmodus fahren, Einzelrennen absolvieren oder im Splitscreen-Duell (ohne CPU-Fahrer!) euer Geschick testen. Was soll das, EA? Offensichtlich konnten bei *F1 2000* nicht alle geplanten Features integriert werden, und deshalb folgt nun ein nur leicht verbessertes Update, ebenfalls zum Vollpreis!

Zudem stimmt die Qualität nicht ganz: Erstaunlich, daß EA ausgerechnet bei Bedienung und Feintuning dezent geschlampt hat. *F1 Championship Saison 2000* ist spannend und herausfordernd, allerdings gleichzeitig optisch veraltet und dadurch zu teuer. Dabei ist *Formel 1 2000* nicht mehr weit. ■ *(kg)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	EA Sports
Entwickler	Visual Science
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	99,- DM



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

Ray Crisis



Der bildschirmfüllende Endgegner Pro-tor taucht zweimal auf und gehört noch zu den einfacheren Bossen.



Wenn ihr nicht schnell genug zur Seite ausweicht, erwischt euch diese Laser-Explosion frontal – Exitus!



Die Levelhintergründe sind in 3D und wirken durch Kameraschwenks und -zooms sehr plastisch.

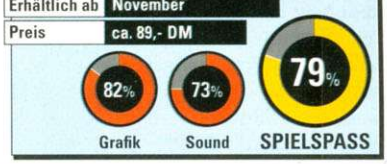


Endlich erscheint wieder ein Arcade-Shoot'em-Up für die PlayStation. Das in Japan bereits vor einiger Zeit erschienene *Ray Crisis* ist der Nachfolger von *Raystorm*, das wegen seiner imposanten Grafik- und Explosionseffekte 1997 für Wirbel sorgte.

Das vertikal scrollende *Ray Crisis* folgt dieser schönen Tradition. Ihr ballert euch in drei verschiedenen Raumschiffen durch die verschiedensten Gegnerformationen. Bewaffnet seid ihr jeweils mit einer Primärwaffe (vom nach vorne gerichteten Laser bis hin zu zielsuchenden Lenkraketen) und einer Sekundärwaffe. Damit nehmt ihr eine je nach Schiffstyp und Ausbaustufe unterschiedliche Anzahl von Zielen gleichzeitig ins Visier und feuert dann per Knopfdruck einen ganzen Schwarm Torpedos bzw. Energieblitze ab. Das hat den Vorteil, dass es besonders viele Punkte gibt, wenn ihr viele Ziele auf einmal erledigt. Außerdem erwischt ihr auch Gegner tief unter euch. Die sind für den normalen Schuss unerreichbar.

Als nettes Feature dürft ihr bei *Ray Crisis* aus drei von fünf Standardlevels euren eigenen Einsatz zusammenbasteln, was die Langzeitmotivation hoch hält. Und das ist auch nötig, denn ohne diese Option wäre *Ray Crisis* arg kurz geraten. Die Endgegner gehören zum Gemeinsten, was uns je unter die Finger gekommen ist. Ab dem zweiten oder dritten Bossfight fliegen euch die Spezialangriffe nur so um die Ohren, was selbst Hardcore-Ballermänner in die Knie zwingt. Außerdem stürzt die Framerate bei besonders grafikintensiven Feuerkombos gnadenlos in den Keller. Das geht zwar schnell wieder vorbei, trübt das Bild aber dennoch ein wenig. Trotzdem: *Ray Crisis* darf in keiner Shoot'em-Up-Sammlung fehlen, und die Auswahl ist derzeit ohnehin nicht groß. ■ *(ts)*

Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 89,- DM

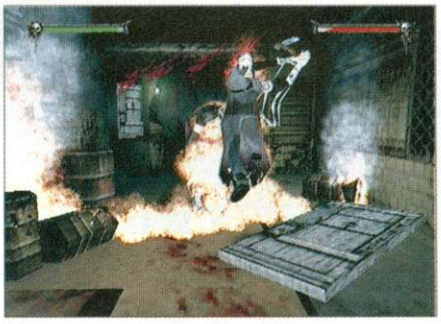


1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte englisch | Sprachausgabe englisch

Nightmare Creatures II



Die Blutkonserven versorgen euch mit frischer Lebensenergie.



Bei dieser Axtführung könnte der psychotische Held auch bei den Timber-Games mitmachen.



Mit Hilfe von Spezialwaffen kann man seine Gegner in Flammen aufgehen lassen, einfrieren oder vergasen.

Der verrückte Hexenmeister Crowley ist zurück. In der Rolle eines gefolterten und dadurch wahnsinnig gewordenen Mitglieds eines Geheimbundes macht ihr euch auf die Suche nach eurer entführten Partnerin Rachel. Diese befindet sich in den Händen des Schwarzmagiers und seiner dämonischen Spießgesellen.

Euer Abenteuer beginnt in den beklemmenden Mauern einer Nervenheilanstalt und führt euch durch die Straßen von London und Paris bis hinauf auf die oberste Aussichtsplattform des Eifelturms. Das Handling des etwas abgedrehten Helden ist relativ simpel. Das bandagierte Monstrum kann lediglich springen, Türen auftreten, aufgesammelte Schlüssel und Spezialwaffen zum Einsatz bringen und natürlich mit seiner großen, schweren Axt zuschlagen, zuschlagen und nochmals zuschlagen. Trifft man auf einen der zahlreichen Gegner, die von Zombies über Höllenhunde bis hin zu geflügelten Dämonen reichen, wechselt die Steuerung in den Fight-Mode. Von jetzt an richten sich die Bewegungen des Protagonisten an eurem Kontrahenten aus. Zudem wird die Schlagpalette um einen tiefen Axtschwinger erweitert. Der Psychopath ist auch in der Lage, äußerst schmerzhafte Combos auszuteilen. Habt ihr eurem Feind genug Energie abgezogen, könnt ihr in "finishen". Drückt einfach die A- und X-Buttons gleichzeitig, und schon wird das Ekel enthauptet, zerstückelt, aufgespießt oder ausgeweidet. Trotz der herrlich morbiden und düsteren Atmosphäre kann *Nightmare Creatures II* für Dreamcast nicht ganz überzeugen. Dies liegt vor allem daran, dass der Titel hinter den technischen Möglichkeiten der Konsole hinterherhinkt. Auf der PlayStation mag *Nightmare Creatures II* ein herausstechender Titel sein, Dreamcastverhältnissen wird das Spiel, und da kann noch soviel Blut fließen und Körperteile durch die Luft fliegen, einfach nicht gerecht. ■ *(ml)*

Genre	Action
Anbieter	Konami
Entwickler	Kalisto
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 99.- DM



1 Spieler | VMU 29 Blöcke | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

ATV: Quad Power Racing



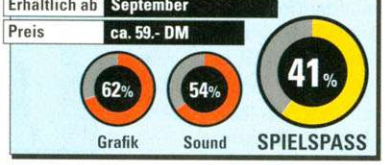
Die Strecken führen auch mitten durch dichte Wälder, die kürzeste Route sucht ihr selbst.



Die Proportionen von Fahrer und Bike kann man nicht unbedingt als gelungen bezeichnen.

Climax möchte scheinbar den Innovations-Preis 2000 gewinnen und lässt das 129ste Rennspiel auf die PlayStation los. Der Spielablauf überrascht mit anfangs nur begrenzt anwählbaren Strecken und Piloten. Siege im Meisterschafts-Modus öffnen weitere Kurse. Gewinnt ihr die Amateur-Championship, steigt ihr in die Pro-Klasse auf und dürft auf schnellere Quads umsatteln. Nur, leider wird das wohl bei *ATV: Quad Power Racing* niemand so richtig wollen... Das "Rasen" mit den vierrädrigen Vehikeln über Stock und Stein bzw. durch Sand und Schnee verliert sich nämlich rasch in Spielspaß killender Belanglosigkeit. Abwechslung oder gar Langzeitmotivation sucht selbst der Rennspiel-Fanatiker vergeblich - hier dominiert die pure Langeweile. Zusammen mit der ebenfalls nur unterdurchschnittlichen Grafik fehlt es ATV: Quad Power Racing somit leider gänzlich an beidem: „Power" und „Racing". Gähn! ■ *(sg)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Climax
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 59.- DM



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

Infestation



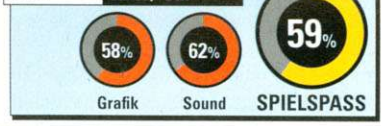
Mit dem Turbo-Booster ab durch das Warp-Tor.



Granaten leisten die beste Arbeit im Kampf gegen die Mech-Biester.

Um feindlich gesinnten Aliens den Garaus zu bereiten, werdet ihr mit einem einzigartigen Prototypen eines Advanced Combat Assault Module (ACAM) auf Rettungs- und Zerstörungsmissionen geschickt. Im Trainingsparcours lernt ihr den Umgang eures multifunktionalen Kampfgefährtes, welches extrem wandlungsfähig ist. Zudem tüfteln eifrige Wissenschaftler an neuen, effizienteren Angriffs- und Verteidigungswaffen. Ein Stopp an den eigenen Fabriken und der ACAM ist fortan unter anderem mit Granaten, Giftgas, Turboantrieb und einer Truckähnlicher Riesenbereifung ausgestattet. Breite Wassergräben, tiefe Schluchten und holpriges Gelände stellen für den Fahrer nun keine Probleme mehr dar. Alsdann gilt es den Mech-Feind zu eliminieren und feindliche Stützpunkte dem Erdboden gleichzumachen.
Die ungenaue Steuerung, sowie eintönige Landschaften, derbe Clipping-fehler und die niedrige Framerate nehmen dem Spieler allerdings den Spielspass.■ *(mn)*

Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Frontier Developments
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM



1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene

San Francisco Rush 2049



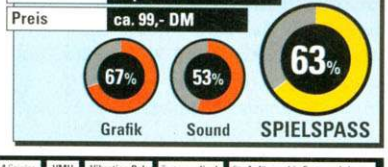
Selbst bei dreihundert Sachen kommt kein rechtes Geschwindigkeitsgefühl auf.



Auch ihr bekommt San Fransiscos bergigen Straßenverlauf deutlich zu spüren.

In der Automatenumsetzung des beliebten Racers klemmt ihr euch hinter das Steuer eines futuristischen Rennboliden, um damit die Straßen von San Francisco unsicher zu machen. Anfänglich stehen euch insgesamt sechs Wagen zur Verfügung. Der Fahrparcours kann jedoch noch auf 13 Flitzer aufgestockt werden. Nach Belieben können bei den Zukunftskarren die Farbe, Getriebe, Chassis, Motor, Handling, Räder oder die Flügel verändert werden. Von den insgesamt 19 Rennstrecken, welche man auch gespiegelt und "Reverse" abfahren kann, können anfangs nur vier angewählt werden. Die Steuerung ist – wie sollte es auch anders sein – sehr arcadelastig. Diese wäre an sich nicht weiter schlimm, aber der Anspruch bleibt bei *San Francisco Rush 2049* leider auch anderweitig auf der Strecke. Die Grafik ist zwar stabil, jedoch sehr steril und nicht besonders abwechslungsreich. Zudem dröhnt aus den Boxen ausschließlich Technogedudel. Fans von Rennspielen dieser Art werden sicherlich ihren Spaß haben. ■ *(ml)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



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

Railroad Tycoon II



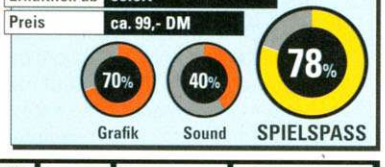
Ein cleverer Bahnbauer überlegt sich genau, wo er seine Schienen verlegt.



Zeitungen verbreiten Hiobsbotschaften in Windeseile.

Railroad Tycoon II wandelt mitunter auf nostalgisch angehauchten Pfaden, dennoch erstreckt sich der zeitliche Rahmen über verschiedene Epochen. Hier dreht sich der Tycoon-Alltag um Geld und zeitlich eng gesteckte Termine, bei denen es immer höchste Zeit ist. Buchstäbliche Missionarsarbeit leistet man zu Beginn, wenn das auserkorene Gebiet mit Schienen und dampfenden Schienenfahrzeugen besiedelt wird. Um das nötige Vermögen zu erwirtschaften, verbindet der clevere Geschäftsmann eingangs unterschiedliche aufblühende Wirtschaftszentren und tauscht mit hohen Gewinnen Rohstoffe und Passagiere aus. Brausen die Dampflokomotiven rund um die Uhr verlässlich von Stadt zu Stadt, expandiert die Industrie und demzufolge steigen die Forderungen an die bestehende Infrastruktur. Immer mit einem Blick auf's eigene Konto errichtet man neue Bahnstrecken, Bahnhöfe, Lagerstätten und viele andere Komplexe, die der ökonomischen Entwicklung helfen. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. ■ *(dg)*

Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Gear Head Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



1 Spieler | VMU | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Bundesliga 2001: Fußball Manager



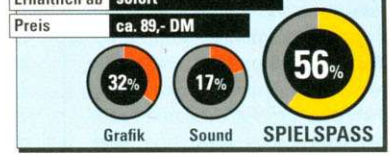
Rein! REEEEEIN!!! Im TV-Übertragungs-Modus fiebert ihr mit.



Welche Taktik darf's denn sein? Im Einstellungs-Modus wird gewählt.

Fußballmanager und Konsolen – die ewige Tragödie. Da Sonys Hardware schlicht und ergreifend nicht dafür gemacht wurde, seitenlange Tabellen und Statistiken zu schaufeln und bekanntermaßen auch mit verschachtelten Menübildschirmen arge (Speicher-)Probleme hat, sind alle Versuche in dieser Richtung vergebliche Liebesmüh'. EA's *Bundesliga 2001: Fußball Manager* ist keine Ausnahme. Trotz lizenzierter Vereins- und Spielernamen und fordernden Managementaufgaben wie Stadionausbau, Spielereinkauf und Trainings- und Taktikwahl scheitert es an den Grundlagen. Die Bildschirmtexte sind wegen der geringen Schriftgröße auf einem normalen Fernseher kaum zu lesen, die Präsentation und die Anordnung der Menüs grenzen an eine Frechheit. Und so wird aus einem grundsätzlich brauchbaren Manager ein Kandidat für die Transferliste. Wer unbedingt einen Fußballmanager auf der PlayStation braucht, ist mit *Bundesliga 2001: Fußball Manager* genauso gut bedient wie mit allen anderen. Oder genauso schlecht... ■ *(ts)*

Genre	Simulation
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Für Anfänger und Fortgeschrittene

DSF Surf Riders



Die Grafik erinnert etwas an das gute alte *California Games*.



Welche Blutgruppe? Ein Angabe über die Körbchengröße wäre interessanter!

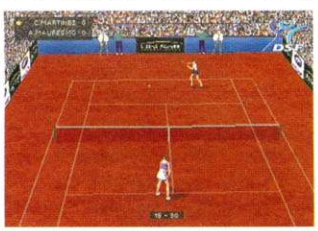
In *DSF Surf Riders* bestreitet ihr die "World Challenge Series", die auf fünf Schauplätzen weltweit ausgetragen werden. Die Steuerung eures Profis gestaltet sich nicht ganz einfach: Anfangs bekommt ihr nicht einmal eure Beine aufs Brett, erst nach längerer Einarbeitungszeit gelingen euch punkteträchtige Sprünge und Drehungen. Einen Highscore erzielt ihr bei längeren Aufenthalten in der "Pipeline", also einer sich brechenden Welle. Zumindest in der Theorie der japanischen Entwickler, denn viel Spaß kommt bei *DSF Surf Riders* in keinem der Spielmodi auf. Vor allem die lächerliche Grafik sorgt für Wutanfälle. Während das Wasser noch 32-Bit-like dargestellt wird, sehen eure winzigen Surfer verdächtig nach alten NES-Tagen aus! Noch dazu ist die Surfer-Kontrolle so nervig, dass ihr schon nach kurzer Zeit euer Joypad im nächsten Teich versenken wollt. Einzig die pakkende Surf-Mucke mit schmissigen Gitarrenklängen hat uns gefallen. Fazit: Eine mäßige Surf-Simulation, bei der ihr Stunden braucht, um mit der Steuerung klarzukommen - wer soll das kaufen? ■ *(sz)*

Genre	Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Sunsoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,- DM



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

DSF All Star Tennis 2000



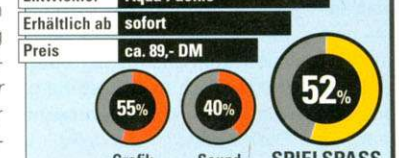
Außen hui, innen pfui: Unterschiede der einzelnen Beläge merkt ihr kaum.



Mit Großaufnahmen und Wiederholungen ist die Präsentation manierlich.

Fürs 2000er Tennis-Update wurden erstmals vier männliche (L. Hewitt, G. Kuerten, T. Martin, R. Krajicek) sowie drei weibliche Tennis-VIPs (C. Martinez, A. Mauresmo, B. Schett) lizenziert. Im Saison-Modus bestreitet ihr zehn Turniere auf Sand, Gras, Hartplatz und Hallenboden. Leider könnt ihr während eurer Karriere weder eure Fähigkeiten verbessern, noch gelegentliche Doppels einschieben. Dagegen motivieren wie im letzten Jahr geheime Spezialschläge und Extras zum längeren Spielen. Die abgehackten Bewegungen der Tennis-Stars bestehen nur aus wenigen Animationsphasen, was korrektes Timing erschwert. Dazu kommt, dass der Ballflug mit physikalischen Gesetzen wenig gemein hat. Störend auch: Die Präsentation ist trotz DSF-Lizenz wenig TV-gerecht. Schon vor dem ersten Aufschlag nervt die 10-Sekunden-Musikschleife im Hauptmenü tierisch. An Schlagvielfalt und Steuerung gibt's dagegen nichts auszusetzen, was *DSF All Star Tennis 2000* zumindest für Hardcore-Tennis-Fans interessant macht. ■ *(sz)*

Genre	Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Aqua Pacific
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



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

COMPUTER 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
Aero Wings 2: Air Strike	dt DM	89,95
Alone in the Dark IV*	dt DM	94,95
Arcatera*	dt DM	89,95
F 1 Racing Champion*	dt DM	89,95
Hidden & Dangerous	dt DM	89,95
Kiss Psycho Circus*	dt DM	89,95
MS - R*	dt DM	89,95
Nightmare Creatures 2*	dt DM	89,95
Q....*	dt DM	89,95
Rainbow Six*	dt DM	89,95
Sydney 2000	kpl.dt DM	89,95
Vanishing Point	dt DM	99,95
Virtua Tennis	dt DM	89,95

Sony Playstation

Alien Resurrection*	kpl.dt DM	89,95
Ballistic	kpl.dt DM	49,00
Bundesliga 2001 - Manager*	kpl.dt DM	69,95
Bundesliga Stars 2001*	kpl.dt DM	69,95
Digimon World*	dt DM	79,95
Ducati	dt DM	89,95
Duke Nuk. - Planet o. t. Babes	kpl.dt DM	89,95
ECW Anarchy Rules	dt DM	59,95
European Super League*	dt DM	84,95
F 1 Championship S. 2000*	kpl.dt DM	89,95
Fifa 2001*	kpl.dt DM	89,95
HBO Boxing After Dark*	dt DM	89,95
Hugo 3D*	kpl.dt DM	69,95
Koudelka* (4 CD's)	kpl.dt DM	79,95
Messiah	dt DM	89,95
MK Special Forces	dt DM	79,95
MTV Skateboarding*	dt DM	59,95
NHL 2001*	kpl.dt DM	89,95
Nightmare Creatures 2	dt DM	79,95
Parasite Eve 2	kpl.dt DM	79,95
Plane Crazy	dt DM	89,95
Plasma Sword	dt DM	89,95
Reel Fishing 2*	dt DM	79,95
Sno-Cross Championship Racing*	dt DM	79,95
Speedball 2100	dt DM	79,95
Star Treck Invasion	dt DM	79,95
Star Wars Demolition*	dt DM	59,95
Strider 2*	dt DM	79,95
Superman*	dt DM	59,95
Sydney 2000	kpl.dt DM	89,95
Team Buddies	kpl.dt DM	84,95
Tenchu 2	dt DM	79,95
Tony Hawks Pro Skater 2*	dt DM	79,95
Ultimate Fighting Championship*	dt DM	79,95
Vanishing Point*	dt DM	89,95
WTC	dt DM	84,95
X-Men: Mutant Wars*	dt DM	59,95
X-Ploder CD9000	kpl.dt DM	69,95

PLAYSTATION 2 - Jetzt vorbestellen!!

Nintendo 64

Pokémon Pikachu Konsole	kpl.dt DM	249,00
Blues Brothers 2000	dt DM	99,95
Daffy Duck*	kpl.dt DM	119,95
Excitebike*	kpl.dt DM	109,95
F 1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Hercules	dt DM	99,95
International SSS 2000*	kpl.dt DM	109,95
Mario Party 2*	kpl.dt DM	109,95
Pokémon Snap	kpl.dt DM	109,95
Pokémon Snap Spieleberater	kpl.dt DM	24,95
Starcaft 64*	dt DM	109,95
Turok 3	kpl.dt DM	99,95

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

ISS 2000



Rein mit der Pille! Der Elfmeter-Modus hat nicht viel mit realem Fußball zu tun...



"Jungs, ich hab einen Plan!". Nur die richtige Taktik verhilft zum Sieg.

Zeit, der deutschen Nationalelf zu zeigen, wie man's besser macht: Konami schrumpft die neueste Variante der erfolgreichen *International-Superstar-Soccer*-Serie auf Hosentaschen-Format. Die Besonderheit: In *ISS 2000* könnt ihr nicht nur auf dem Spielfeld herum flitzen, sondern wie bei den "Großen" auch Taktiken bestimmen, Spieler auswechseln oder die Aufstellung ändern. Zusätzlich habt ihr im Optionsmenü erneut die Qual der Wahl: Golden Goal oder lieber Verlängerung, rote/gelbe Karten oder lieber "Narrenfreiheit" sowie fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Bis hierhin macht *ISS 2000* einen exzellenten Eindruck – der mit dem ersten Ballwechsel allerdings stark getrübt wird. Denn hier ist von "flüssigem Spiel" keine Spur, die Konami-Sportler bewegen sich ruckelig und zäh – stellenweise erinnert euch das Geschehen auf dem Bildschirm mehr an eine Partie Schach als an ein zünftiges Fußballmatch... So geht dem Sport-Spektakel leider auf den letzten Metern die Puste aus – schade drum! ■ *(sk)*

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

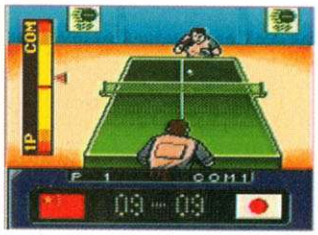
Grafik 70% | Sound 74% | SPIELSPASS 69%

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

Track & Field Summer Games



Bitte nicht ins Becken pinkeln!



Ping-Pong, Ping-Pong, Ping-Pong...

Raus aus dem Fernsehsessel und rein in die knappen Shorts: Konami bläst zum Sommerfest! Mit *Track & Field Summer Games* erwartet Game-Boy-Besitzer mittlerweile schon die zweite Handheld-Olympiade, und auch dieses Mal müsst ihr wieder in zwölf Disziplinen bestehen! Sowohl "Klassiker" wie Weitsprung, Speerwerfen oder 100m-Lauf als auch "new age"-Sportarten wie Tischtennis und Tontaubenschießen warten darauf, die A- und B-Buttons eures Game Boys in den Plastik-Himmel zu befördern. Denn Konamis Track & Field-Serie überträgt die sportliche Anstrengung auch diesmal wieder auf den Spieler und lässt euch wie verrückt über die Sprint-Buttons "schraddeln". Nur wenn ihr schnell genug drückt, flitzt euer pixliges Alter-Ego an der Konkurrenz vorbei aufs Siegertreppchen – entweder im daumenschonenden Einzel-Wettkampf oder der arthritis-erzeugenden Olympiade. Zum Glück werden alle erkämpften Rekorde auf dem Modul gesichert, allerdings könnte der Schwierigkeitsgrad deshalb auch ruhig etwas höher gesteckt sein! ■ *(sk)*

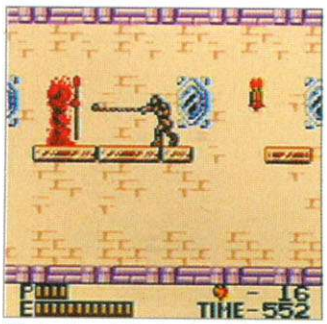
Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Silber

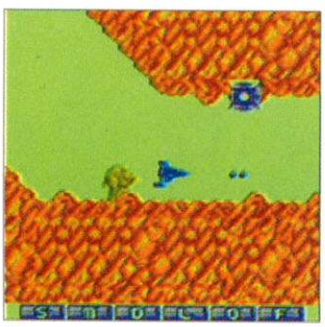
Grafik 84% | Sound 62% | SPIELSPASS 80%

1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger

Konami Collection Vol. 4



Castelvania II – der Jump'n'run Klassiker schlechthin!



Teil III eben noch auf der PS2 – Teil II nun wieder auf eurem Handheld: *Gradius II*



Welches Schlösserl darf's denn sein? Bei *Castelvania II* habt ihr die Qual der Wahl!



Haja-Hachima-Ka! In *Yie Ar Kung-Fu* geht's fernöstlich zu.

Konami war wieder einmal im dunklen Entwickler-Keller und hat in der verstaubten Spiele-Kiste gewühlt – und gleich vier ehrwürdige Klassiker auf ein kleines Game-Boy-Modul gequetscht. *Gradius II* lässt euch in das Cockpit eines futuristischen Hi-Tech-Gleiters steigen und dutzendfach angreifende Aliens erledigen. Das zu damaligen Zeiten revolutionäre Power-Up-System lässt euch selbst entscheiden, welchen Teile eures Jägers ihr ein Upgrade gönnt – im Laufe der Zeit entwickelt sich euer flügellahmes Stück Dosenblech so in eine waffenstarrende Kampfplattform. Der Game-Boy- und NES-Hit *Castelvania II* dagegen führt euch zu Graf Dracula persönlich – hier müsst ihr ihm als peitschenschwingender Belmont die Fangzähne stutzen. Ein Jump'n-run der Extraklasse!

Antarctic Adventure dürfte dagegen nur hartgesottenen Retro-Freaks ein Begriff sein: Hier rutscht ihr mit einem putzigen Pinguin über Eis-Rennstrecken, weicht Seelöwen aus, sammelt Fahnen ein und springt über Löcher. Die Antarktis-Hatz kann aufgrund mangelnder Abwechslung allerdings nur kurzzeitig begeistern.

Wer jemals einen C64 besessen hat, kennt sicher das letzte Spiel im Konami-Paket – den Beat'em-Up-Klassiker *Yie Ar Kung-Fu*. In bester Kampfsport-Manier tretet ihr gegen fünf Kung-Fu-Meister an – und zeigt ihnen mit Pixel-Faustschlag oder Sprungkick, wer der Herr im Handheld-Ring ist. Für Nostalgiker sicher der interessanteste Titel dieser Collection!

Fazit: Wieder einmal ist die Rechnung aufgegangen – trotz der nur durchschnittlichen Technik können alle vier Spiele überzeugen. Hier sollten nicht nur Fans der "Originale" zugreifen, denn soviel Spaß bekommt ihr nur selten für euer Geld! ■ *(sk)*

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

Silber

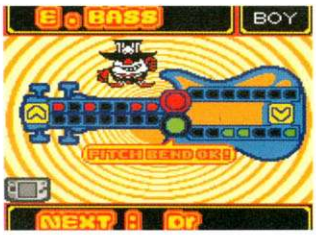
Grafik 46% | Sound 72% | SPIELSPASS 84%

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

Cool Cool Jam



Spreche nix englisch? Der Story Modus ist leider komplett in japanisch gehalten.



Die Bass-Gitarre ist am schwersten zu bedienen – sieht aber verdammt cool aus!

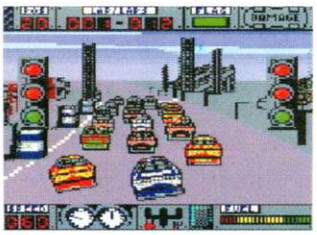
It's Jam time! Nach altbewährtem Bemani-Prinzip gilt es auch in *Cool Cool Jam*, heranscrollende "Noten" zum richtigen Zeitpunkt zu spielen – nämlich dann, wenn sie auf eine vorgegebene Markierung treffen. Allerdings haben es die Entwickler dabei nicht bei einem simplen Genre-Plagiat belassen, denn neben einem (dank japanischen Texten unverständlichem) Story-Modus erwartet euch je nach gespieltem Instrument (Gitarre, Saxophon, Drums und diverse andere Jam-"Werkzeuge") ein anderes Handling: Mal haltet ihr euren NGPC "normal", mal stellt ihr ihn auf den Kopf oder dreht ihn auf die Seite – gespielt wird dabei mit beiden Buttons und dem Steuerkreuz. Wer der japanischen Sprache nicht mächtig ist, kann sich nur für den Jam-Modus entscheiden – hier spielt ihr die Stücke ganz ohne unverständliche Plot-Häppchen. Obwohl *Cool Cool Jam* ein paar interessante Features bietet, kommt es nicht an die Klasse der Konkurrenz heran – selbst Bemani-begeisterte sollten aufgrund der happigen Sprachbarriere verzichten! ■ *(sk)*

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

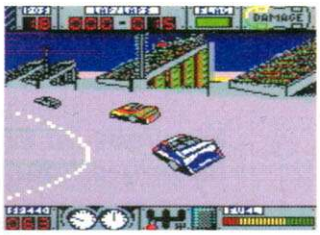


1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel / DC-Link (Cool Cool Toon) | Texte japanisch | Sprachausgabe putzig | Für Anfänger bis Profis

Nascar 2000



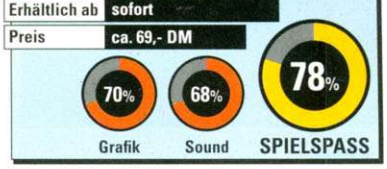
Jetzt `nen Raketenwerfer auf dem Dach...



Die Tribünen sind das höchste der grafischen Genüsse.

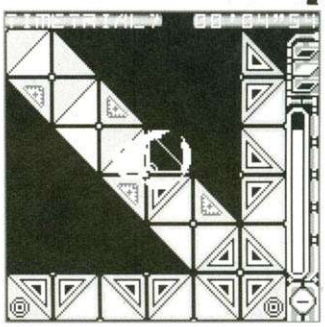
Der kleine Handheld-Flitzer *Nascar 2000* kann in puncto Authentizität zwar nicht mit seinen großen PlayStation-Brüdern mithalten, schlägt sich für ein Game-Boy-Rennspiel allerdings ziemlich gut! Denn anstatt sich mit jedem der 25 Fahrer nacheinander ein Duell zu liefern, seht ihr hier stellenweise bis zu 12 Fahrzeuge gleichzeitig. Die selten fiesen KI-Fahrer lassen sich allerdings nur in äußerst wenigen Fällen kommentarlos überholen - da wird gedrängelt, abgehängt und an die Bande gedrückt, was das Gaspedal hergibt! Früher oder später führt euer Weg deshalb zum Pit-Stop, wo ihr euren Boliden in Rekordzeit auf Vordermann bringen müsst. Die Pixel-Hatz mit Nascar-Lizenz kann kurzweilig begeistern und fesselt euch nicht zuletzt aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrads an den Handheld allerdings sucht ihr grafische und spielerische Abwechslung trotz zahlreicher Tuning-Features und 16 offiziellen Strecken vergebens. Wer davon jedoch nicht abgeschreckt wird, kann beruhigt zugreifen und losbrettern! ■ *(sk)*

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

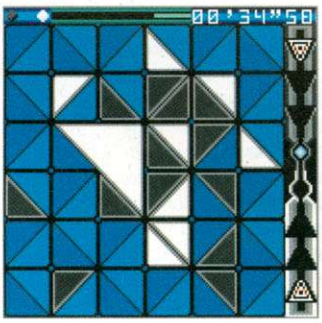


1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene & Profis

Delta Warp



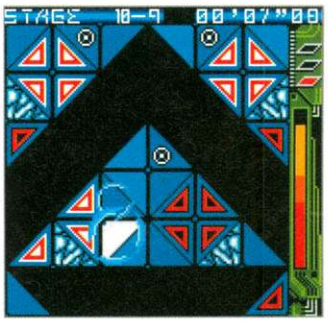
Autsch! Fallt ihr über den Rand, heißt's "Game Over"!



North & South? Im Zweispielermodus färbt ihr das gegnerische Spielfeld ein.



Häh? Der Level-Editor wirkt nicht nur auf den ersten Blick kompliziert...

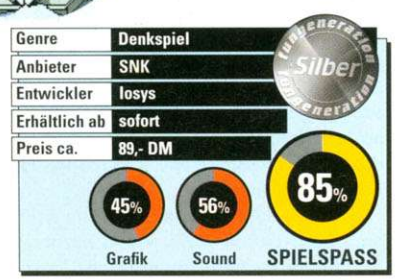


Story-Schwachsinn: Befreit die Erde mit eurem Dreieck-Marine...

Fans knackiger Knobelspiel-Klassiker á la *Tetris, Klax* oder *Bust-A-Move* können aufatmen: Endlich gibt es frisches Hirn-Futter! In dem Denkspiel *Delta Warp* der bisher eher unbekannten Nippon-Entwickler Iosys steuert ihr ein Dreieck (richtig gehört!), mit dem ihr ebenfalls dreieckige Bodenplatten umfärben müsst. Eure "Spielfigur" hat dabei zwei verschiedenfarbige Seiten – schwarz und weiß. Beim "Laufen" über die Spielfläche wechselt ihr demnach also ständig die Farbe – und manche Bodenplatten lassen sich nur von der weißen, manche dagegen nur von der schwarzen Seite umfärben! Drückt ihr den A- oder den B-Button, rotiert euer Dreieck zusätzlich im/gegen den Uhrzeigersinn um die eigene Achse und färbt so kreisförmig alle gleichfarbigen Bodenplatten um. Klingt kompliziert? Ist es auch! Doch sobald ihr euch an das knifflige Spielprinzip gewöhnt habt, rotiert ihr im Akkord über die einzelnen Level. Natürlich bleibt es nicht beim simplen Platten/Dreieck-Prinzip – später erwarten euch neben brüchigen Bodenplatten auch parallel verlaufende Level, zwischen denen ihr per Teleporter hin- und herwechselt. Sobald ihr euch an den über 150 Ebenen satt gesehen habt, wechselt ihr einfach in den Level-Editor und entwerft eigene Spielfelder – oder spielt per Link-Kabel gegen einen Freund. *Delta Warp* reiht sich durch das innovative Design und das coole Edit-Feature in die obere Riege der Knobelspiele ein – habt ihr erst einmal mit der Färberei begonnen, könnt ihr einfach nicht mehr aufhören. Wer ein Neo Geo Pocket Color besitzt und dem Denken nicht abgeneigt ist, sollte zugreifen! ■ *(sk)*



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



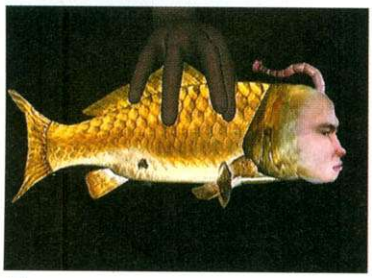
1-2 Spieler | Batterie | Passwort | Dialogkabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Seaman



Dreamcast

Was lebt im Wasser, kann lächeln und ist hochintelligent? Nein nicht Flipper, sondern Seaman!



Was für ein Brocken! Das Wachstum der Fischmenschen ist enorm.



Seaman ist in jeder Beziehung einzigartig. Dies gilt auch für die seltsamen Paarungsrituale.



Evolution sei Dank hat Seaman nach ein paar Tagen schon kleine Beine. Bald wird er quietsch-fidel durchs Gras hüpfen und an süß duftenden Butterblumen schnuppern können.



Sobald euer Seaman soweit ist, könnt ihr mit seiner Hilfe den Wasserstand im Tank senken und so den ersten Schritt in Richtung Festland machen.



Im Trockenhabitat sollte stets eine extrem hohe Luftfeuchtigkeit herrschen.

Tamagotchi und Co. haben in Japan seit jeher Hochkonjunktur. Vivarium sei Dank haben die kleinen Plastiktierchen nun endgültig ausgedient. Seaman heißt das neue virtuelle "Haustier" der Zukunft und im Gegensatz zu Bandais Hosentaschenfiffies und -muschies kann man mit Segas intelligentem Fischwesen auch interagieren und kommunizieren. Ermöglicht wird euch dies durch das mitgelieferte Mikrofon, welches man einfach in den unteren Slot des Joypads schiebt. Nun müsst ihr nur noch 64 Blöcke auf der VMU freimachen und schon kann es losgehen.

Zeit ist nicht immer Geld

Das "A" und "O" bei Seaman ist Zeit und Geduld - zwei Grundvoraussetzungen, die man von einem herkömmlichen Videospieler heutzutage eigentlich kaum noch erwarten kann. Wenn ein Game nicht schnell, bunt, laut und actiongeladen ist, hat es auf dem hart umkämpften Markt kaum eine Überlebenschance - nicht so Seaman. Allein in Japan wanderte das "Spiel" über 500.000 mal über die Ladentische. Bevor man sich auf geistreiche Diskussionen mit den grotesken Fischwesen einlassen kann, vergehen zunächst zwei bis drei Tage der Vorbereitung und der Brutpflege. Dies ist zwar relativ einfach, aber eben auch sehr zeitintensiv. Zunächst müsst ihr das Aquarium aufheizen, die Luftzufuhr aufdrehen und den Zellklumpen (Ei kann man dieses wabernde Etwas wirklich nicht nennen) ins Wasser setzen. Die kleinen Seaman-Quappen entstehen dann ungefähr innerhalb eines halben Tages mehr oder minder von selbst. Der wachsame Blick auf die Umweltkontrollen sowie der lockere, aber dennoch vorrausplanende Finger am Futterspender (die leckeren Freschen sind streng rationiert) entscheiden über den Fortbestand der Zucht. Es kann passieren, dass es zu Kämpfen innerhalb des Wurfes kommt, wobei fast immer Todesfälle zu verzeichnen sind. Ihr habt etliche Möglichkeiten, euren süßen kleinen Rackern das Leben zu versüßen oder ihnen es zur Hölle zu machen. Mit Streichel- und Kitzeleinheiten hält man die brabbelnde Babybande bei Laune oder weist sie mit ein paar kräftigen Ohrfeigen in ihre Schranken.

Worte sind Magie

Die jungen Seamans sind noch nicht fähig zu sprechen, jedoch erlernen sie dies relativ schnell. Ganz so abwechslungsreich wie anfangs erhofft verlaufen die Konversationen leider nicht immer. Kommt es zu einem gedanklichen Austausch, wird dieser meist durch das Fischwesen initiiert. Ist es einmal schlecht gelaunt, hungrig oder gar müde hat man keinerlei Chance, zu ihm durchzukommen. Unser lieber Seaman ist eben ganz er selbst, und deshalb scheut er sich auch nicht davor, mit imaginären Mittelfingern oder sehr zweideutigen Äußerungen um sich zu werfen. Es geht allerdings um weit mehr, als um die schlichte Konversation mit dem Wassermenschen. Ihr müsst dafür sorgen, dass sich Seaman schnellstmöglich weiterentwickelt, denn das ultimative Ziel der obskuren Kreatur ist es, dem kühlen Nass zu entkommen, um endlich festen Boden unter den Füssen zu haben. ■ *(ml)*

fun meint:

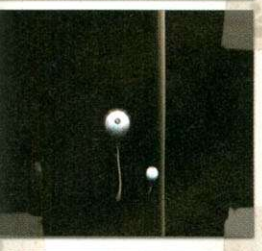
Seaman **ist alles andere als hübsch und er ist weit mehr als nur ein Art modernes Tamagotchi. Er kann alles sein, was ihr euch wünscht: Freund, Philosoph, Komiker oder sogar Hassobjekt. Zudem gehört einiges dazu, die exzentrische Kreuzung bei Laune und am Leben zu erhalten. Freude und Ärger – all diese sehr intimen Gefühle bringt man einem virtuellen Lebewesen entgegen. Dies ist einerseits sehr faszinierend, auf der andererseits aber auch sehr erschreckend.** ***Seaman*** **ist ein sehr außergewöhnlicher Titel und alles andere als ein "Spiel" für die breite Masse, besonders nicht in unseren Breitengraden. Sega hat Mut und Ideenreichtum bewiesen, und auch wenn** ***Seaman*** **kein optischer Leckerbissen ist (darauf kommt es auch nicht an), hat er sich den silbernen High-Score mehr als nur verdient. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringen wird.**

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

Grafik	Sound	SPIELSPASS
keine Wertung	keine Wertung	87%

1Spieler | VMU 64 Blöcke | Mikrofon | VGA-Box | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis









Seaman Tagebuch - 1.Woche

Willkommen beim Seaman Tagebuch. Hier werdet ihr über alle wichtigen Ereignisse im Leben der fun-eigenen Seaman-Nachkommenschaft auf dem laufenden gehalten. Vom ersten Eisprung bis... ja, bis wohin eigentlich? Wie das Experiment enden wird, kann leider noch niemand sagen, aber selbstverständlich hoffen alle Mitglieder der Redaktion, dass sich die grotesken Mischmaschwesen schnellstmöglich entwickeln und das Land erobern können.

Tag 1 – Aller Anfang ist schwer

- Ich befolgte die Anweisungen und schaltete die Heizung sowie die Belüftung ein und setzte das Ei in das Becken.
- Nach wenigen Minuten begann sich die wabernde Zellmasse so lange zu teilen, bis sie platzte und acht kleine Embryonen freigab.
- NEIN!!! Der Tintenfisch, der sich ebenfalls im Aquarium befindet, hat einfach vier Embryonen verputzt. "Gesetz der Natur" hin oder her, aber das geht eindeutig zu weit!
- Entwarnung. Der Polyp hat die vier Zöglinge wieder ausgespuckt und ist anschließend jämmerlich in seiner eigenen Tinte verreckt. (hahaha – selber Schuld)
- Die vier Embryonen haben sich durch den Verzehr weiterentwickelt. Sie sehen jetzt aus wie kleine Kaulquappen mit Menschengesichtern. Nicht besonders hübsch, aber wie wir alle wissen, zählt bekanntlich nur die innere Schönheit.
- Sofort nach der "Geburt" habe ich einen der Futterbrocken in das Becken geworfen. Dieser wurde sofort von den vier Babys aufgegessen.
- Bis jetzt reagieren die Seamans nur auf das Klopfen gegen die Scheibe des Tanks. Von Sprache kann noch keine Rede sein. Alles, was die Kleinen von sich geben, ist unverständliches Babygebabbele, welches sehr an das inhaltslose Gewäsch der Tele Tubbies erinnert.
- Immer noch keine Reaktion - weder auf ein freundliches "Hallo" noch auf wüste Beschimpfungen (irgendwann ist die Geduld der besten Eltern am Ende). Auch der Versuch, ihnen ein paar Brocken Deutsch beizubringen, blieb erfolglos.
- Hurra! Die Seamans reagieren auf einfache Grundbegriffe wie "Hallo", "Fish", "Yes", "Good", "play" und natürlich "fun"!
- Es ist inzwischen Abend. Die kleinen scheinen hungrig zu sein. Leider rührten sie den wertvollen Foot-Pellet nicht an. Das haben wir gerne! So, das war es für heute – Licht aus und Ruhe im Becken!

Tag 2 – In meinem Aquarium herrscht Zucht und Ordnung!

- Der erste Gang war an die Heiz- und Belüftungskontrolle. Hoffe, das wird irgendwann automatisiert.
- Zu Fressen wollten die Seamans nichts – davon abgesehen, hätte ich ihnen auch nichts gegeben.
- Im Vergleich zum Vorabend sind die vier Babys schon ein gutes Stück gewachsen, Allerdings sind sie bis jetzt nicht besonders gesprächig.
- OH MEIN GOTT! Vor wenigen Augenblicken haben zwei der Seamans kaltblütig ihre beiden Mitbeckenbewohner umgebracht.
- Ich bin in meinen Grundfesten erschüttert. Wie konnte es nur so weit kommen. Die beiden Killer geben ihr Tat zwar offenkundig zu, aber sie bereuen sie nicht im geringsten, noch erklären sie ihr Vorgehen.
- Strafe muss sein! Nach einem kurzen Ausflug an die Luft gibt es noch ne ordentliche Abreibung und danach geht es ohne Abendessen ins Bett! Jetzt sind sie beleidigt.
- Es ist kurz nach Mitternacht. Ich kann es nicht lassen und riskiere einen kleinen Blick in das Becken. Die beiden Mörder haben sich wieder beruhigt.
- Zu meiner Freude können sie nun endlich vollständige Sätze formulieren.
- Sie sind sehr neugierig. Sie wollten wissen, ob ich männlich oder weiblich sei und wann ich denn Geburtstag hätte. (Eine Frau wäre ihnen zwar lieber gewesen, aber da ich zusammen mit Bill Clinton und Gene Rodenberry Geburtstag habe, wäre ich wohl auch ganz okay – wie nett!)

Tag 3 – Äußere Merkmale



- Ich beschwere mich gar nicht mehr über Heizkörper und Lüftungssysteme – hat eh keinen Sinn!
- Meine beiden Killer sind wieder ein Stück gewachsen! Heute darf ich ihnen Rufnamen geben.
- Den Seaman mit der größten Schwanzflosse taufte ich Robert. Nach seiner Namensgebung entwickelte sich Robert nochmals weiter. Er hat sein silbernes gegen ein goldenes Schuppenkleid getauscht.
- Seltsam, keiner der beiden Seamans hat Lust auf Konversation
- Ich hab ein Trockenhabitat erhalten. Hier soll ich Pflanzen und Insekten züchten, die den beiden Fischmenschen als Nahrung dienen sollen.

Tag 4 – Neue Erkenntnisse

- Diese elendige Umweltkontrolle!
- Robert verwickelte mich sofort nach meinem Erscheinen in ein sehr intensives Gespräch. Er wollte alles über meinen Beruf wissen.
- Habe mir gerade den kleinen, unterwickelten und sehr unfreundlichen Seaman vorgenommen. Da er noch keinen Namen hatte, taufte ich ihn schlichtweg Daniel. Nicht besonders einfallsreich, nicht besonders schön, aber besser als nichts.
- Super! Daniel hat vor wenigen Augenblicken mit Hilfe seines Schnorchels einfach an die Wand des Tanks geschissen. (Entschuldigung für die Wortwahl, aber anders kann man diese Aktion nicht formulieren)
- Faszinierend! Allem Anschein nach dient der Schnorchel am Kopf eines Seamans nicht nur zum Kämpfen oder zum an der Nase kratzen, sondern auch zum...naja, ihr wisst schon wozu.
- In dem anderen Habitat sind inzwischen Pflanzen gewachsen. Ich konnte sogar schon eine kleine Raupe ausmachen.
- Daniel hat seinen Namen vergessen und sich wieder zurückentwickelt. Es gibt eben schlaue und weniger schlau Seamans.

Tag 5 – Wissen ist Macht



- Nach dem allmorgendlichen Heizprozedere habe ich Samen aus dem Trockenhabitat entnommen und diese im Wassertank eingesetzt. Hoffentlich wächst etwas, da es in dem Becken nicht besonders wohnlich ist.
- Daniel hat schon wieder seinen Namen vergessen und die Scheibe erneut eingesaut – ist dieser Seaman überhaupt zu irgendetwas zu gebrauchen?
- Robert dagegen überrascht mich mit seiner Freude an anregenden Gesprächen. Dieser kleine Neugier wollte alles über meinen Familienstand und meine geschlechtliche Neigung wissen.
- Eben ist die erste Raupe aus dem Trockenhabitat über die Planke gegangen. Was für ein Schlachtfest. Ganze zwei Happen und das grüne Scheusal war weg. YUMMIE!
- Irgendetwas stimmt mit Daniel nicht! Nach dem dritten Anlauf hab ich mich entschlossen ihm einen neuen Namen zu geben. Vielleicht kann er sich "Idiot" merken.
- Inzwischen ist es wieder Abend. Robert stellte mir eben Fragen über meinen Job und über meinen Vater.

Tag 6 – Im Becken nichts Neues



- Im Trockenhabitat tut sich einiges. Eine der Raupen hat sich verpuppt. Sie ist zwar jetzt kein schöner Schmetterling, aber immerhin in Falter, der neue Eier legt. Auch die Pflanzen im Wasserbecken sind ein Stück gewachsen.
- Robert ist wirklich sehr neugierig. Bis jetzt haben wir nur etwas Smalltalk betrieben. Ansonsten ist es im Becken heute eher ruhig.
- Und zack, wieder einen braunen Klumpen an die Scheibe gesetzt.
- Idiot kann einfach NICHTS bei sich behalten. Ab jetzt heißt er "Käse"

Tag 7 – Die Ruhe vor dem Sturm

- Am siebten nehmen sich Götter bekanntlich eine Pause, also tat ich dies auch. Ich bin mir sicher, dass Robert und Daniel aka Idiot aka Käse diesen Tag überstehen werden...obwohl?

Wie wird es weitergehen? Wird sich Danial aka Idiot aka Käse endlich seinen Namen merken können? Wird Robert bald rückwärts schwimmen, weil er sich nur von seiner Flosse leiten läßt? Wird es zu einer gleichgeschlechtlichen Beziehung zwischen den beiden kommen? Fragen über Fragen! Die Antworten erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der fun.

Spawn: In Demons Hand

Todd McFarlane's Hellspawn mischt im 128 Bit-Kostüm seine Feinde reihenweise auf.



Spawns Blut ist von Haus auf grün. Es besteht aus Nekroplasma.



Die hektischen Kamerafahrten rauben euch des öfteren die Übersicht.



Aus der Ego-Perspektive töten, erweist sich als besonders schwierig.





Angriffe aus dem Hinterhalt kommen äußerst selten vor.

Der Clown verwandelt sich nach Lust und Laune in den Violator.

Action-Figuren, Zeichentrickfilme, Comics - Spawn-Erfinder Todd McFarlane vermarktet den höllischen Helden perfekt. Doch sämtliche Super Nintendo-, Game Boy- und PlayStation-Umsetzungen konnten Fans kaum begeistern. In Zusammenarbeit mit Capcom erhofft sich McFarlane nun den gewünschten Erfolg - Arcade-Spaß pur?

Aus der Hölle in die Hölle

Spawn - In Demons Hand lehnt sich nur bedingt an die düstere Comic-Storyline an. Zwar sind fast alle Charaktere Bestandteil des Comics, sie treten aber in einem völlig neuen Zusammenhang in Erscheinung: Chef-Teufel Malebolgia, die Phlebiac-Brüder, Militär-Experiment Cy-Gor usw. müssen der Reihe nach in dreidimensionalen Kampfarenen bezwungen werden. Anfangs steht eine begrenzte Auswahl an Kämpfern bereit. Entweder alleine oder in Zusammenarbeit mit einem CPU-gesteuerten Weggefährten legt ihr die interaktive Umgebung in Schutt und Asche. Im Kampf gegen die Zeit gilt es Level für Level innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits den Boss in den Boden zu stampfen. Ausgerüstet mit einer charaktertypischen Waffe bzw. den bloßen Fäusten stellt man sich der Herausforderung. Nötige Power-Ups wie auch wirkungsvollere Waffen befinden sich in verborgenen Metalltruhen und unzähligen Holzkisten. Zudem hinterlassen die zahllosen, weitaus schwächeren Handlanger der Endgegner gelegentlich ihre Knarre. Solltet ihr zwischendurch einmal das Zeitliche segnen, kommt ihr im wahrsten Sinne des Wortes in Teufels Küche; denn jedes Ableben hat einen Zeitabzug zur Folge. Der Battle Royal-Mode folgt einem ganz anderen Prinzip. Der Spieler geht nur als Sieger aus dem Ring, wenn er so oft wie möglich die drei anderen Mitstreiter in die Schranken weist. Jedes Niederstrecken treibt die Punktzahl merklich in die Höhe. Letzten Endes besteht die Möglichkeit, dass sich bis zu vier Spieler in allen Arcade-Modi gleichzeitig ins Geschehen einklinken. Genauso viel Action bietet der Tournament-Mode. Battle Royal und Team Battle lassen gleichermaßen die Fetzen fliegen.

Zu früh gefreut

Negativ schlägt die hundsmiserable Kameraführung zu Buche. Im chaotischen Getümmel geht allzu oft die Übersicht vollends verloren. Das Handling wurde 1:1 vom Coin Up übernommen, d. h. ausschließlich mit dem Digi-Kreuz ist eine Steuerung möglich. Es empfiehlt sich daher der Arcade-Stick. Wenig einfallsreich gestaltet sich die akustische Untermalung. Sprachsamples und einfältiger Gitarrenrock gehen sehr schnell auf den Geist. Vom stupiden Leveldesign ganz zu schweigen. ■ *(dg)*

fun meint:

Selbst Capcom vermochte es nicht, die Spawn-Thematik richtig anzupacken. Man schöpfte das Potential leider nur geringfügig aus. Zu oberflächlich, zu unspektakulär, zu langweilig wurde das Spiel rund um den Hellspawn in Szene gesetzt. Hartgesottene Fans des Comics werden in all ihren Erwartungen enttäuscht. Ob Grafik, Sound oder spielerische Innovation - Capcoms Automatenumsetzung ist ein herber Hereinfall. Erneut wurde eine teure Lizenz billig verbraten. Wirklich schade. Auch der allseits vorhandene Multiplayer-Aspekt weiß nicht zu überzeugen. Da sammeln wir doch lieber weiterhin Spawn-Action-Figuren und lassen uns obendrein von den diabolischen Comics in eine düstere Welt voller Gewalt verfrachten.

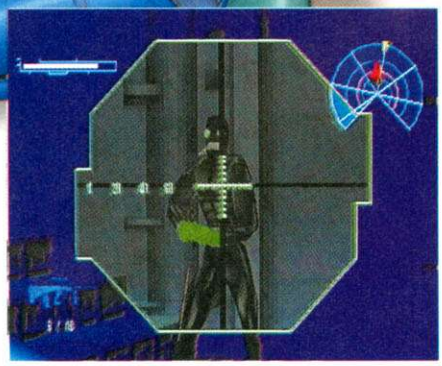
Genre	Beat'em'Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	NTSC sofort
Preis	ca. 139,- DM

59% Grafik | 72% Sound | 66% SPIELSPASS

1-4 Spieler | VMU 1 Block | Texte englisch / japanisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Danger Girl

Mr. Bond und Mrs. Croft dürfen mal eine Pause einlegen, denn jetzt zeigen vier Power Girls was sie auf dem Kasten haben.



Die offensichtlichen Vorteile eines Snipergewehres. Das letzte Stündchen hat geschlagen.

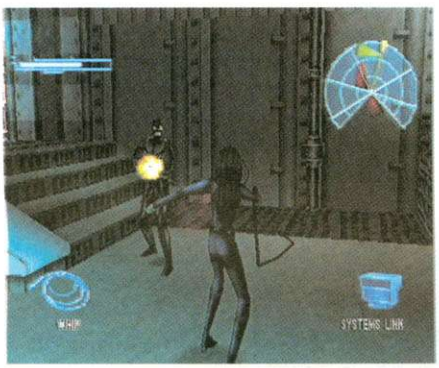


Das Radar zeigt penibel genau den Gegner und seine derzeitige Blickrichtung an.



Dank eines Nachtsichtgerätes lassen sich die Laserstrahlen ohne Mühe ausschalten.

Ein gekonnter Sprung von Abbey hinter das Gebüsch, und die Wache merkt nichts vom nahenden Tod.



Dieser Terrorist lässt sich anscheinend nicht von Lack und Leder beeindrucken.

Von Mutter Natur gut ausgestattet, bieten die Polygon Ladys nicht nur was für´s Auge, sondern jeder der vier weiblichen Charaktere verfügt zudem über individuelle Stärken und Fähigkeiten. Die attraktive Abbey Chase hat beispielsweise ein umfangreiches Fachwissen in Bezug auf alte Kulturen und Artefakte, zudem eilt ihr der Ruf einer Meisterschützin voraus. Oder die australische Agentin Sydney Savage, deren Spezialität der Umgang mit der Bullenpeitsche a la Indiana Jones ist. Dritte im Bunde ist die als Nahkampfexpertin gefürchtete Natalia Kassle, eine ehemalige KGB Geheimagentin. Last but not least wäre noch das Computer Genie Silicon Valentine zu nennen, ein sehr junges Danger Girl, das weniger Kampferprobt ist, jedoch den Kommunikations- und Elektronik-Bereich beherrscht.

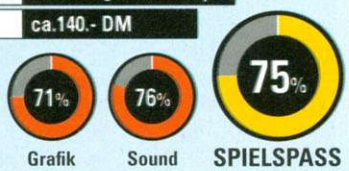
Auf leisen Sohlen

Um dem Feind den Garaus zu machen, dürft ihr anfangs zunächst auf eine kleine Auswahl an Feuerwaffen wie Desert Eagle oder AK47 zurückgreifen. Ein Orientierungsradar und ein System-Link-Kabel zur Kommunikation mit der Basis gehören zur Grundausstattung. Im Verlauf der einzelnen Missionen lassen sich allerdings zusätzlich MK23, Submachine Gun, Schalldämpfer, mittlere bis schwere Machine Guns oder auch das allseits beliebte Sniper Rifle auftreiben. Das Third-Person-Abenteuer startet mit der rasanten Abbey Chase. Nach einiger Eingewöhnungszeit im Umgang mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung schlägt die Protagonistin Purzelbäume in alle Richtungen, schleicht sich in *Syphon Filter* Manier an Wänden entlang und vollführt Flick Flacks sowie einen Side Jump inklusive Schießcombo. Per Autoaim oder manueller Zielführung gilt es den Feind möglichst schnell und leise zu eliminieren. Allerdings verstecken sich die Gegner hinter Bäumen, Kisten sowie auf Dächern, um nach kurzer Vorwarnung das Feuer gegen Abbey zu eröffnen. Plötzlich fliegen Granaten durch die Luft und Patronenhülsen zieren das Gelände. Erledigte männliche Opfer hinterlassen nach ihrem Ableben entweder Munition oder eine Erste Hilfe Packung, welche durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt werden können. Leider sind Abbey und Co. nicht in der Lage, Medipacks auf Vorrat zu transportieren. Außerdem finden sich in Truhen Items wie Nachtsichtgeräte, explosives TNT sowie neue Waffen. Abbey, Sydney und Natalia wechseln sich innerhalb der 14 Missionen selbstständig ab. Ist eine Agentin mit ihrer Aufgabe fertig, springt die nächste ein und übernimmt neue Anweisungen von Silicon Valentine. ■ *(mn)*

fun meint:

Danger Girl **bietet eine gelungene Mischung aus Action, Spannung und Unterhaltung im Stile von *Syphon Filter 1* und *Tomorrow never dies*. Einzig eine zu niedrige Framerate und die zu lahme Steuerung der Scharfschützen-Funktion im Gefecht, stellen die Geduld des Spielers auf eine harte Probe. Als Belohnung winkt dem Abenteurer nach jedem Level ein Renderfilmchen a la Comicvorlage. Der Spielstand wird auf Wunsch automatisch nach jeder erfolgreichen Episode gespeichert. Abwechslungsreiche Locations sowie ein cineastischer Soundtrack sorgen für die entsprechende atmosphärische Stimmung. Dem europäischem Markt wird dieses Spielvergnügen aufgrund einiger Gewaltverherrlichender Szenen im Game vorenthalten werden.**

Genre	Action-Adventure
Anbieter	THQ
Entwickler	n-Space
Erhältlich ab	Ende August (US-Imp.)
Preis	ca.140.- DM



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

Countdown Vampires

Vom süßen Hosentaschenhaustier hin zum blutsaugenden Monstrum. Mit Countdown Vampires sorgt nun auch Bandai für Gänsehaut und nervenaufreibende Spieleabende.



Die Slot-Maschinen stehen nicht nur zur Dekoration da. Ist man knapp bei Kasse, kann man hier nämlich ein Spielchen wagen und so seinen Kontostand aufbessern.

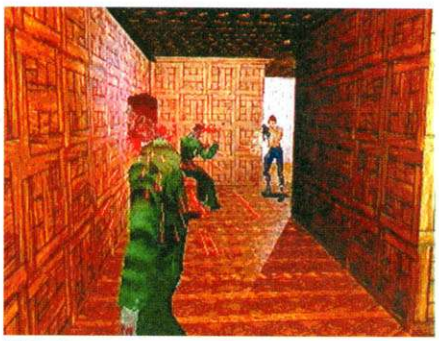


Die vielen Rendersequenzen sind ein wahrer Augenschmaus.



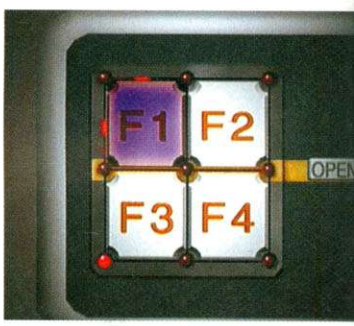
Mal was anderes! In Countdown Vampires kann man nicht nur auf Schusswaffen zurückgreifen, sondern auch Nahkämpfe ausfechten.





Der Streuwinkel der Schrotflinte ist wirklich beachtlich.

Um das Schließfach zu öffnen muss man erst a`la "Rotation" den richtigen Code knacken.



Da Keith nur sehr wenige Gegenstände mit sich führen kann, besteht die Möglichkeit die überschüssige Ausrüstung an den Savepoints einzulagern.

Vampire besitzen bekanntlich spitze Zähne, zerfallen bei Kontakt mit Sonnenlicht zu Staub und ernähren sich ausschließlich von Blut. Für Bandais die vermeintlichen Blutsauger in *Countdown Vampires* treffen diese Merkmale (zumindest auf den ersten Blick) allerdings nicht ganz zu.

Death from Above

Keith J. Snyder (euer Alter-Ego) ist ein Sicherheitsbeamter in der neuen Desert Moon Casinoanlage, die im wahrsten Sinne des Wortes einen Ort des Grauens darstellt. Mitten während einer festlichen Veranstaltung bricht ein Feuer aus, aber statt lebensspendendem Wasser spuckt die Springlernlange ein ekelhafte schwarze Flüssigkeit aus. Gäste, welche mit der mysteriösen Substanz in Berührung kommen, verwandeln sich binnen weniger Augenblicke in abscheuliche Kreaturen. Chaos bricht aus! Noch sind die mutierten Menschen allerdings nicht verloren. Ein weiterer Sicherheitsbeamter, welcher die Ungeheuer als "Vampire" bezeichnet, scheint sich der Ausmaße der Katastrophe bewusst zu sein und handelt schnell.
Ein paar gezielte Schüsse mit der Betäubungskanone, ein paar Tröpfen des geheimnisvollen "White Waters" und schon ist der Rückführungsprozess in Richtung Menschlichkeit eingeleitet. Eure Aufgabe ist es, das Casino, welches in verschiedene Clubs sowie "Nur für Personal"-Bereiche (Büroetagen, Umkleidekabinen usw.) unterteilt ist, zu durchkämmen und möglichst viele Menschen wieder zurückzuverwandeln. Natürlich gilt es auch den Verursacher dieser Miesere Dingfest zu machen.

Erst schießen, dann denken

Die Mutanten sind nicht gerade freundlich und bei aller Hilfsbereitschaft hat man manchmal einfach keine andere Wahl als die Betäubungspistole gegen eine richtige Handfeuerwaffe auszutauschen. Das Spielprinzip erinnert - wie sollte es anders sein - an die Resident Evil-Reihe. Allerdings präsentiert sich *Countdown Vampires* im Gegensatz zu Capcoms Zombiejagd etwas dynamischer und auch die zu lösenden Rätsel sind nicht ganz so simpel gestrickt. In Punkto Atmosphäre fällt Bandais Blutsaugerabenteuer jedoch durch. Die Angstschübe und Schweißausbrüche bleiben eigentlich vollkommen aus und die achso schrecklichen Monster wirken beim besten Willen nicht gefährlich (auch wenn sie es sind). Dies liegt vor allem an der deplaziert wirkenden Soundkulisse, der pixeligen Spielegrafik und den übermäßig vielen Lichtquellen! ■ *(ml)*

fun meint:

Bandai hat Mut bewiesen und dieser hat sich auch ausgezahlt. Zwar vermag *Countdown Vampires* nicht am Thron von Jill Valentine & Co zu kratzen, trotzdem hat der Titel auch sein Qualitäten. Das Gameplay ist sehr flott und actionorientiert, was aber nicht bedeuten soll, dass Rätselfreunde vernachlässigt werden – ganz im Gegenteil. Für Survival-Horror-Maßstäbe verlangen die Aufgaben dem Spieler schon einiges ab. Nervig sind dagegen die langen sich wiederholenden Laufwege. Verstecken muss sich Countdown Vampires also keineswegs. Genrefans mit einem guten Draht zu Importhändlern können durchaus einen Blick riskieren.
Ob das Spiel auch in Deutschland erscheinen wird, ist eher fraglich.

Genre	Action Adventure
Anbieter	Bandai
Entwickler	Bandai
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
69%	53%	73%

1 Spieler | Memory Card 3 Blöcke | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

WWF Royal Rumble



Charaktere wie Shane McMahone müssen erst freigespielt werden.



Beim Royal Rumble ist das Chaos stets vorprogrammiert.



Außerhalb des Rings finden sich allerhand nützliche Gegenstände, die auch als Waffe eingesetzt werden können.



THQ lieferte bis dato für fast jede Konsole eine ganze Reihe qualitativ hochwertiger Wrestlingspiele. Höchste Eisenbahn also, auch die Dreamcast-Pads endlich zum Glühen zu bringen.
Im Gegensatz zu den plattformübergreifenden Genrevertretern fährt THQ mit *WWF Royal Rumble* geradlinig auf der Arcade-Schiene. Lediglich Exhibition- oder Royal Rumble-Matches sowie ein Mehr-Spieler-Modus stehen euch zur Auswahl - keine Create-a-Player-, kein Tag Team- oder irgendeine andere abwechslungsreiche Spieloption. Im Royal Rumble muss man innerhalb von drei Minuten insgesamt 30 Gegner über das oberste Seil aus dem Ring befördern. Bei bis zu zehn Mann in der Arena kann dies zu einer äußerst unübersichtlichen und kaum kontrollierbaren Klopperei ausarten. Mehr oder weniger Mann gegen Mann kämpft ihr im Exhibition-Modus. Euch steht hierbei nämlich ein Verbündeter zur Seite, den ihr per Knopfdruck zur Hilfe holen könnt. Darüber hinaus wird der Austragungsort auch schon mal vom Ring in den Heizungskeller, die Umkleidekabine oder die Kantine verlegt. Aufgrund der Arcadelastigkeit des Titels sind die 19 Wrestler nicht gerade mit besonders vielen Moves gesegnet. Zwar führen sie diese sehr sauber aus und auch bei der Kollisionsabfrage gibt es keine Probleme, trotzdem hätten es schon ein paar mehr Throws, Slams, Chops und Kicks sein können.

Technisch ist *WWF Royal Rumble* beim besten Willen kein Überflieger, allerdings muss man sich auch nicht über unschöne Grafikfehler ärgern. Die Soundkulisse ist dagegen sehr mager ausgefallen. Der spärliche Umfang, die schlichte Präsentation sowie die spärliche Moveliste werden ihrem Anschaffungspreis nicht unbedingt gerecht. ■ *(ml)*

Genre	Sportspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Yukes, Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120.- DM

67% Grafik | 54% Sound | 57% SPIELSPASS

1-4 Spieler | VMU 3 Blöcke | Texte englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

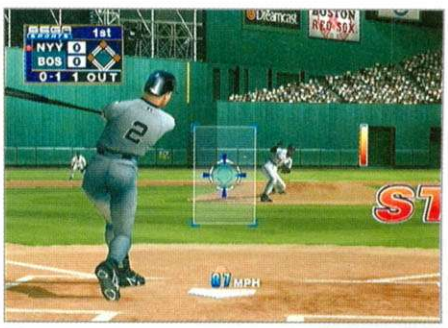
World Series Baseball 2K1



Die Polygon-Spieler entsprechenden den realen Pedants.



Lichteffekte spiegeln sich im Helm wieder. Beim Publikum geizte man mit Kreativität.



Zielkreuz und Ball müssen eins sein, ansonsten misslingt der Schlag.



Nach dem Strikeout lassen die Spieler mächtig Dampf ab.

World Series Baseball läutet als erster Titel die zweite Runde der famosen 2K1-Reihe für Segas Dreamcast ein. Konnten vor allem *NBA 2K* und *NFL 2K* Sportfreaks überzeugen, bietet sich dem Importfreak mit dem ersten Baseball-Spiel für den 128-Bitter ein zwiespältiges Bild. Exhibition, Quick Start, Season, Playoffs - Sega bietet zumindest auf den ersten Blick all das Zeug, worauf es bei einem vernünftigen Baseballspiel ankommt. Im gleichen Atemzug stellen sich jedoch die Nackenhaare zu Berge. Abgehackte, wenig überzeugende Kommentare, ein grauenhaftes 2D-Publikum und schlecht in Szene gesetzte Sportler werden dem Namen "2K" in keinster Weise gerecht. Gewöhnungsbedürftig, aber noch verkraftbar ist die Steuerung des Batters; denn geschlagen wird mit dem analogen R-Trigger. Pitchen und Fieldplay gehen dagegen weitaus leichter von der Hand. Besonders traurig: Beim Baserunning wurde auf eine Slide-Funktion gänzlich verzichtet. Auch die drei frei wählbaren Kameraeinstellungen bringen keinen ersichtlichen Vorteil, stellen das Geschehen aus TV-gerechten Perspektiven dar. Hingegen schön anzuschauen sind die Animationen der verschiedenen Athleten. Kaugummi kauen, Fluchen, Abklatschen – Sega Sports hauchte den MLB-Spieler richtig Leben ein. Unser Tipp: Wer ausgesprochen viel Wert auf authentisches Baseball-Flair, geniale Spielbarkeit und Grafik vom Allerfeinsten legt, sollte sich Acclaims *All Star Baseball 2001* (gibt's leider nur als NTSC-Version) für das Nintendo 64 zulegen. ■ *(dg)*

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

73% Grafik | 67% Sound | 69% SPIELSPASS

1-2 Spieler | VMU 120 Blöcke | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis

DIE RESIDENT EVIL AKTE

Teil 4

Willkommen zum vierten 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.

Diesen Monat wollen wir einen scheuen Blick hinter die Kulissen der Medien-Maschinerie werfen – denn nach dem großen Erfolg des ersten Resident-Evil-Teils versetzte Capcom Horror-Fans in ganz besondere Verzückung: Niemand anders als Zombie-Legende George Romero wurde für den Dreh eines Resident Evil-Werbespots verpflichtet. Nach jahrelanger Film-Abstinenz war es Zeit, die Toten ein weiteres Mal auferstehen zu lassen... (sk)





Der Darsteller von Leon S. Kennedy war erst 15 Jahre alt und mußte sich vor dem Dreh den hart "erarbeiteten" Pfirsichflaum-Bart abrasieren – darauf stehen japanische Mädels laut Marktforschung nämlich überhaupt nicht!



Der als "Mad George" bekannte Special-Effects-Verantwortliche hatte nur eine einzige Auflage zu erfüllen: Es durfte kein Blut gezeigt werden. Für einen Werbespot über Professor Dinos Schokoknochen sicher kein Problem – aber bei einem Zombie-Film? Deshalb entschied man sich für einen Kompromiß und klebte allen Untoten "trockenes Blut" ins Gesicht.



Na, wer kennt diese Szene nicht? Die beklemmende Atmosphäre der Spiel-Vorlage ist auch in der "realen" Verfilmung präsent.

Um den hohen Erwartungen der Fangemeinde gerecht zu werden, übertrafen das Budget des Werbespots mit $1,5 Millionen sogar die Produktionskosten des Produktes – in diesem Fall der indizierte zweite Teil der Resident-Evil-Serie. Das Make-Up der Zombies (immerhin ein knappes Dutzend) unterschied sich von keiner "richtigen" Filmproduktion und der leitender Kameramann hatte neben einem (indizierten) Romero-Film auch an Scream 2 und Lost Highway mitgearbeitet. Der "Hauptzombie" des Werbespots, Michael Deak, sammelte seine ersten Filmerfahrungen (so ein Zufall) bei einem von George Romeros Zombie-Teilen – genauer gesagt war er derjenige, der dem armen "Captain Rhodes" im indizierten Horror-Streifen die Beine ausgerissen hat.

Die zwei Werbefilme kamen in einer 30-sekündigen und einer 15-sekündigen Fassung sowohl ins japanische Fernsehen als auch ins Kino – zusätzlich konnte in Videotheken ein 10-minütiges "Making of" ausgeliehen werden. Doch jetzt genug geredet – äh, geschrieben: Film ab!

Horror hier - Horror da!

Diesen Monat gibt es ausnahmsweise keinen Online-Tip, stattdessen werfen wir einen kurzen Blick "über den Teich" der Werbeindustrie. Bestes Beispiel für die Unterschiede zwischen Deutschland und den USA: Resident Evil 3. Amerikaner bekamen einen 30-sekündigen Zusammschnitt aus Rendersequenzen und Spielszenen zu sehen, die ein Sprecher aus dem Off mit "The most intense, the most horrifying ... it's in your blood! " kommentierte. Für Deutschland setzte man lieber auf einen etwas "intelligenteren" Spot: Nach 11-sekündigem Einblenden der Meldung "Die nun folgenden Szenen aus Resident Evil 3: Nemesis sind die einzigen, die bedenkenlos im deutschen Fernsehen gesendet werden können", wurde für den Bruchteil einer Sekunde ein gerenderter Zombie bzw. ein grinsender Nemesis gezeigt. Zwar eine nette Idee – aber angesichts der doch arg verstümmelten PAL-Version mehr Schein als Sein...



Selten ein so sprichwörtlich "gequältes" Grinsen gesehen... Auch Resident Evil-Zombies stehen auf George Romero – klar, ohne ihn gäbe es sie wohl auch nicht!



Die Rolle der Claire Redfield wurde von der "Sunset Beach"-Darstellerin Adrienne Fantz übernommen – und kommt dank einer $4000 teuren (!) Perücke ziemlich stark an das virtuelle Original heran.





Entweder ein Spritzer Säure oder 5 Kilo Modellier-Masse – fertig ist das Zombie-Gesicht!





Um möglichst nahe am Spiel-Vorbild zu bleiben, wurden die Textur-Vorlagen der Polygon-Figuren 1:1 nachgebaut: Hier Claires Biker-Dress, Leons RPD-Uniform und die gute, alte Desert Eagle.





FINAL FANTASY CHRONIK

Folge5 — Der Final Fantasy Film

Square goes Hollywood: Mit 'Final Fantasy - The Movie' will Square das Genre der computergenerierten Filme revolutionieren.



Der Soldat sieht aus wie ein Mensch, stammt aber zu 100 % aus dem Computer.



Hände hoch! Die Fieslinge benutzen HighTech MGs und stecken in Stahlrüstungen.



Der Flug durch die Schlucht erinnert an eine Szene aus 'Das Imperium schlägt zurück'.



Realistischer geht's nicht mehr: Aus einem entspannten Gesichtsausdruck....



...wird ein misstrauischer, stechender Blick.

Die *Final Fantasy*-Serie zählt seit Jahren zum festen Urgestein der Rollenspielszene. Mit der neuesten Episode, *Final Fantasy IX*, hat Squaresoft in Japan erneut alle Verkaufsrekorde gebrochen. Doch in Zukunft möchte Squaresoft sich nicht nur auf Videospielkonsolen beschränken, sondern *Final Fantasy* auch in anderen Medien etablieren. Derzeit befindet sich ein Kinofilmrund um die berühmte Saga in der Mache, der komplett im Computer entwickelt wird. Hergestellt wird der Film jedoch nicht in Hollywood, wie bei solchen Großproduktionen eigentlich üblich, sondern bei Square Pictures in Honolulu auf Hawaii.

Der *Final Fantasy*-Film soll für die Kinowelt denselben Stellenwert einnehmen wie seine Vorbilder auf den Konsolen: Über 150 der besten Computergrafiker aus allen Teilen der Welt arbeiten mit der neuesten Computertechnik, um größtmöglichen Realismus und Perfektion zu präsentieren.

Haarpracht

So kümmerten sich allein um die realistische Darstellung der Haare an den Render-Protagonisten mehrere Abteilungen. Das Ergebnis ist schlichtweg atemberaubend, denn an den Charakteren sind selbst einzelne Haarspitzen deutlich zu erkennen. Sogar kleine Strähnen bewegen sich absolut wirklichkeitsgetreu im Wind. Zum Vergleich: Die Gesichter der Charaktere übertreffen an Detailreichtum bei Weitem jene aus Yu Suzuki's "Facial"-Demo auf der japanischen *Shenmue*-CD. Der *Final Fantasy*-Film dreht sich um viele Themen, die in den Videospielen der letzten Jahre angesprochen wurden. Es geht um Freundschaft, Liebe, Tod, Leben, Abenteuer und Träume. Die Geschichte handelt im Jahr 2065. Der Schauplatz ist die Erde, auf der zahlreiche Kriege alles in Schutt und Asche gelegt haben. Die dezimierte Bevölkerung kämpft täglich um das nackte Überleben. In dieser lebensfeindlichen Umgebung findet die Handlung von *Final Fantasy* statt.

Final-Star-Wars-Fantasy

Euch erwarten atemberaubende Landschaftsaufnahmen, aufwendige Raumschlachten im *Star Wars*-Stil und die detailreichsten Computerhelden, die sich jemals auf der Kinoleinwand getummelt haben. Während Details zur Story nur tröpfchenweise an die Öffentlichkeit dringen, stehen die Synchronsprecher für die CG-Charaktere bereits fest: Hollywood-Größen wie Alec Baldwin, James Woods und Donald Sutherland leihen den Computer-Helden ihre Stimmen.

Im Jahr 2001 wird der *Final Fantasy*-Film in die Kinos kommen und dürfte die Kinolandschaft ähnlich revolutionieren, wie es die Squaresoft-Spiele auf PlayStation, Super NES & Co. geschafft haben - macht euch auf etwas gefasst! ■ *(fm)*



Die Erde ist im Jahr 2065 nur noch eine Trümmerlandschaft.



Square legte besonders viel Wert auf pompöse Lichteffekte.



Landeanflug: Ein Blick auf die von Kriegen zerstörte Erde.



In den Ruinen der Städte herrscht Verzweiflung und Angst.



Kaboom! Ein Reaktor wird in die Luft gesprengt.

Die Totgeweihten grüßen euch!

Ein Tag im Leben einer Zielscheibe



Wer zum...?

Name: .....Freddy vom Get-Ready
Nick: .....Kaneda
Wohnort: .....Beschauliches Touristenkaff
.....Sommerhausen bei Würzburg
Alter: 19
Beruf: .....Bundeswehr-Ausscheider und Hobby-Anwalt,
.....Ex Get-Ready-Verkäufer
Steht bei mir daheim: ..Dreamcast, N64, Sonarpeiler
Was ich mag: .....Zehennageldreck, Leute pseudo-intelligent
.....vollabern (Anm. d. Red.: Können wir nur bestätigen! *g*)
Was ich nicht mag:.....Pokémon
Größter Traum:.....Einmal Bifi in lote Stlapse essen
What's hot?.....Perfect Dark, Resident Evil, Wave-Race, Metal Gear Solid
What's not?.....Transe 64, Pokémon
Auf eine einsame Insel nehme ich mit: .....Konsolen, Käse, 1001 Backfisch-Rezept
In meinen Hosentaschen hab' ich: Geldbeutel, Fussel, Gumminippel, undefinierbarer Dreck
Meine Message an alle Zocker:.....Immer sauber bleiben, wascht euch auch mal untenrum!

Es passiert Tag für Tag, in unzähligen Haushalten. Ein Knopf wird gedrückt. Eine Klappe springt auf. Eine CD wird behutsam eingelegt ... und schon nimmt das blutige Treiben seinen Lauf! Lautlos pirscht der personifizierte Tot durch die Nacht. Ein Strahl des Mondlichts spiegelt sich auf dem polierten Metall seiner Waffe. Er schleicht von Deckung zu Deckung und nähert sich dabei unaufhaltsam seinem nichtsahnenden Opfer. Der Space-Marine hebt den Kopf. Scheint etwas gehört zu haben... Lautlos verharrt der einsame Killer hinter seiner Deckung. Wartet auf den richtigen Winkel, die richtige Entfernung – den richtigen Moment, um loszuschlagen!

Der Space-Marine dreht sich ein zweites Mal um, doch scheint ebenso schnell wieder beruhigt. Sein begrenzter Sichtradius hat den Feind nicht bemerkt. In den nächsten Sekunden wird er schmerzhaft erfahren, wie sehr er sich geirrt hat!

Denn plötzlich gleitet der Spieler nahezu lautlos aus seiner Deckung und eröffnet gnadenlos das Feuer – der schallgedämpfte Gewehrlauf verhindert dabei, daß verräterische Geräusche in den kleinen Aufmerksamkeitsbereich anderer Marines gelangen. Und noch während das Opfer mit einem leisen, digitalisierten Stöhnen zusammenbricht sucht der Sieger des ungleichen Zweikampfs bereits sein nächstes Opfer.

Hinter ihm liegt - bereits vergessen - die Wache des Space-Marines im Hof. Langsam löst sie sich in ihre Bestand-Pixel auf...

Polygone schlagt zurück!

Und das ist leider Gottes kein Einzelfall!

Solche Szenen ereignen sich täglich auf Millionen von Spielkonsolen da draussen – unschuldiges Kanonenfutter, angegriffen, abgeschossen – und auf dem Weg zur nächsten Zielscheibe schon wieder vergessen. Im Sekundentakt werden eure Polygon-Kollegen zur Unterhaltung der Spieler gewürgt, verprügelt, überfahren, gejagt, abgeschossen, niedergemetzelt, zerquetscht, aufgeschlitzt und in die Luft gesprengt. Und deshalb frage ich:

Muss das wirklich sein? Ist diese Gewalt tatsächlich nötig?

Müssen diese im Grunde friedvollen Programmstückchen jeden Tag aufs Neue ihren eigenen Tod ertragen – und dabei auch noch tatenlos zusehen, wie der kaltblütige Spieler mit Bonus-Punkten und Extra-Waffen überhäuft wird?

Denkt dabei auch nur einer an die Familie des Opfers?

Warum all das Leid, warum all der Schmerz? Aus purem Vergnügen?

Ich sage : NEIN!

Diesem sündhaften Treiben muss Einhalt geboten werden! Doch wie können wir diese Gewaltexzesse stoppen?

Wir Programme, als solche, können uns ja schließlich nicht wehren... und wenn doch, schalten die Mistkerle einfach den Schwierigkeitsgrad runter! Deshalb sind besonders diese unwissenden Endverbraucher gefragt!

Denn selbst wenn es seltsam klingt: Auch sie sind Opfer! Glaubt ihr einer von denen hat sich schon einmal ernsthafte Gedanken darüber gemacht, was sie in den zahlreichen Videospielen eigentlich tun? Glaubt ihr sie können sich den Blick der lieben Klein-Programme vorstellen, wenn sie erfahren das die Tentakel von Papa-Monster nichts gegen die übermächtige Spielfigur ausrichten konnten - und ihr Vater wegen einer dämlichen "easy"-Einstellung für immer in die ewigen Rom-Gründe eingegangen ist?

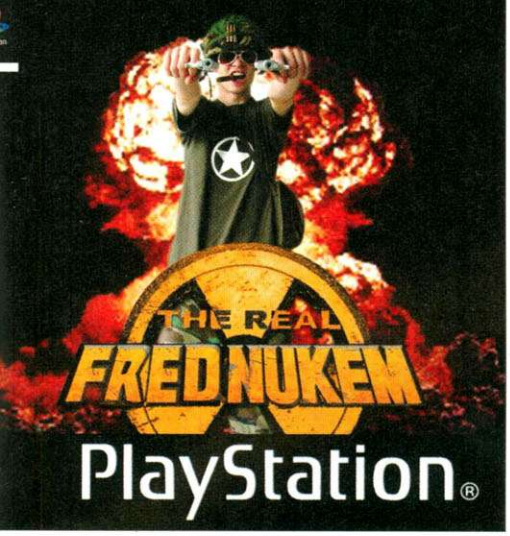
Stattdessen waschen sie ihre Hände lieber in Unschuld, damit sie Spiele weiterhin als eine "super-spaßige Sache" sehen können! Tatsache ist: Diese verdammten Zocker denken einfach viel zu wenig über ihr Handeln nach!

Und deshalb sind sie AUCH Täter!

Denn wer zerhackstückelt unsereins gleich im Dutzend? Schießt uns die Rübe im Sniper-Modus ab? Bricht uns das Genick, zieht unseren leblosen Körper hinter die nächstbeste Ecke und lässt uns dann dort liegen wie einen wertlosen Sack Polygon-Müll?

Die elenden Endverbraucher! Niemand anders!

Allerdings sind diese wiederum Opfer der Videospielbranche, die sie zu solchen Killern macht. Und natürlich geschieht das alles nicht "zufällig". Die großen Firmen haben das nämlich schon lange geplant! Oder glaubt ihr, auch nur einer von denen da draußen würde freiwillig *Final Bloom – Special Flower Edition* spielen, wenn er im selben Atemzug auch arme Schildkröten und wehrlose Pilze per Stampfattacke zerquetschen kann? Jeder



Quo Vadis, Programm?

Um Euch die Entscheidung eures Beitritts leichter zu machen, möchte ich euch einen guten Freund, einen Mitdenker - ja einen Patrioten - in einem kurzen Interview vorstellen. Den Gründer von "KanONenfuTteR", Dr. Octopus:

Als erstes möchte ich mich für ihre Bereitschaft zu diesem Kurzinterview bedanken! (Ein Augenrollen und ein Wink ohne Zaunpfahl machte mir verständlich, dass er mich verstanden hat.)

Wie kamen Sie auf die geniale Idee Ihrer Gewerkschaft?

Dr. Octopus: Nun, ich erlitt schon des öfteren das Schicksal erschossen zu werden. Nicht das es mir an Fähigkeiten mangeln würde – hätte ich volle Bewaffnung, ein paar Medipaks und bessere Reaktionen würde ich diese dämlichen Spieler-Drecksäcke aus dem Bildschirm blasen! Doch leider war mein Arbeitsplatz im ersten Drittel des Spiels!

(Ein Raunen geht durch den Raum) Autsch!

Dr. Octopus: Genau... wir alle wissen, wie es in den ersten Levels zugeht: Wie festgewachsen und mit einer popligen Pistole bewaffnet in der Ecke stehen und darauf warten, endlich vom Spieler abgeknallt zu werden. Auf diese Weise musste ich den grausamen Tod zahlreicher Kameraden miterleben. Daher entschloss ich mich, endlich etwas dagegen zu tun.

Wie haben Sie es geschafft, Ihre Idee einer Gewerkschaft in die Tat umzusetzen?

Dr. Octopus: Ich habe ganz einfach jedem meiner untergebenen Programme die Anweisung gegeben, unverzüglich meiner Gewerkschaft beizutreten.

Und was geschah dann?

Dr. Octopus: Wir merkten, das wir trotz hoher Mitgliederzahl immer noch auf die "Hilfe" von Menschen angewiesen sind. Denn nur Sie können aktiv dem sinnlosen Sterben ein Ende machen. Also versuchen wir nun durch manipulierte Texturen und im Level verteilte Flugzettel Kontakt zu den Spielern aufzunehmen. Sobald sie uns dann endlich bemerkt haben, laden wir sie zu einem "KanONenfuTteR"-Treffen ein.

Und dann?

Dr. Octopus: Blasen wir ihnen ihre dämlichen Köpfe runter! (Zieht eine Schrotflinte)

Mhmm... sie scheinen wirklich zu wissen wie man mit diesem Zocker-Gesochs umgeht – na dann: Freiheit für die Pixel, es lebe die Revolution! ■

Berühmte Ego-Shooter-Opfer

LESER FÜR LESER





Be-Mon

Der auch als "feige Fleppe" verschriene Standard-Gegner kauert zumeist in möglichst dunklen Ecken. Trifft er aus Versehen auf einen Gegner, wählt er sofort den Monster-Notruf. Anschließend versucht er den Feind mit auf hessisch gebrüllten Beleidigungen zu verwirren – erst später attackiert er mit Kratzattacken und primitiven Handkantenschlägen. Sobald er merkt, das auch das nicht hilft, ergreift er unter lautem Gekreische die Flucht!





King cReep

Den finsteren Obermotz bekamen nur wenige Spieler zu Gesicht. Hier haben wir ihn während eines wichtigen Telefonats überraschen können – doch schon kurz nach diesem Schnappschuß wehrt er sich nach alter Chefredakteurs-Tradition mit einem mächtigen Keulenschlag. Werdet ihr davon getroffen, verschwimmt für kurze Zeit der Bildschirm – das ganze wirkt auf den Spieler dann ungefähr so, als wäre jemand zu blöd um ein ordentliches Foto zu machen...



Urban Chaos

Dieser geführchtete Zwischengegner wurde besonders gerne als Tor- oder Dungeon-Wächter eingesetzt und ernährt sich hauptsächlich von herumliegendem Gestein und schlafenden Gegnern. Von befreundeten Monster-Kollegen wurde er auch gerne als "der Berg" bezeichnet – von denen ist mittlerweile jedoch keiner mehr am Leben...

Zocker erledigt die Drecksarbeit für DIE - und zahlt auch noch dafür! Wir haben aber noch eine Chance. Denn wir haben unsere Entscheidungsfreiheit, können uns organisieren! Deshalb helft den wehrlosen Computeropfern!

Kampf dem Spieler!

Zusammen mit der Programm-Partei "Koalition armer, nichtsahnender Opfer" (KanO), dem Selbstschutz-Verein "Nicht einfach nur ferngesteuert untergehen" (Nenfu) und dem "Theater tatenlos erschossener Rekruten" (TteR) haben wir deshalb die Hilfsorganisation "KanONenfuTteR" ins virtuelle Leben gerufen. Wir sorgen mit umfangreichen Care-Paketen und selbst-programmierten Items für die bestmögliche Unterstützung der gefährdeten Programme. Ich will euch jetzt nicht das Blaue vom Himmel erzählen, auch wir haben es auf eure sauer verdienten Bits abgesehen! Allerdings für einen guten Zweck, schließlich können wir nicht länger einfach nur zusehen, wie tagtäglich Millionen von uns sterben! Euer Geld könnte so vielen Programmen helfen. Also, denkt einmal drüber nach, aber schlaft nicht die ganze Nacht darüber. Wer weiß, vielleicht lauert einer dieser Zocker schon hinter der nächsten Ecke... ■

Ihr bei uns

Wir brauchen frisches Blut!

Und damit meinen wir nicht etwa das Aussaugen hübscher Mädels bei Mondschein, sondern vielmehr Gast-Autoren für unsere monatliche "Leser schreiben für Leser"-Rubrik. Wenn ihr also auch einmal ein paar Tage in der chaotischen fun-Redaktion verbringen möchtet, euch gut ausdrücken könnt und vielleicht sogar schon ein originelles Thema im Hinterkopf habt – dann schreibt uns! Egal ob per e-Mail oder mit der guten, alten Post – wir freuen uns über jede Einsendung.

Und bloß keine Scheu – wir beißen schließlich nicht ... jedenfalls nicht fest!

Bewerbung erwünscht!

Wenn auch Ihr mal einen Tag in der fun-redaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

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

oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

Meermänner, M.a.n.f.r.e.d. und peinliche Fotos

Die Irrwege der *fun*-Redaktion, Folge 4: Diesmal: "***fun generation*** and the Kühlfach of Doom". Irgendwann musste es soweit kommen! Nach zahlreichen Lügen, Ausflüchten und primitiven Täuschungsmanövern muss sich das fun-Team der CyPress-Geschäftsführung beugen und den Redaktions-Kühlschrank der hungrigen Öffentlichkeit zugänglich machen. Das bedeutete für unser liebevoll gezüchtetes Büro-Maskottchen Schimmelwuchs **M.a.n.f.r.e.d.** leider das Aus – zusammen mit blau angelaufenen Käseecken, zahlreichen Pilzkulturen und bisher unidentifizierten Körperteilen kam der sprechende Schmelzkäse artengerecht in den nächstbesten Müllsack. Doch als die größte Gefahr beseitigt war, erreichte uns ein weiterer Virus – *Seaman*! Dank Echtzeit-Wachstum wurde das Dreamcast kurzerhand in den (jetzt nahezu keimfreien) Kühlschrank gepackt und war 28 Stunden am Tag in Betrieb ... zum Leid aller Redaktionsinsassen, deren "Klogang-Frequenz" aufgrund des permanenten Aquarium-Blubberns mittlerweile bedrohliche Ausmaße erreicht hat. Und noch während dieser Text hier geschrieben wird, schallen in regelmäßigen Abständen Chefredakteur Marks *Seaman*-Kommandos durch das Büro – meistens gefolgt von unaussprechlichen Flüchen und animalischen Grunzlauten... Denn seine Versuche, den hässlichen kleinen Mutanten in die Grundbegriffe der menschlichen Sprache einzuführen, scheiterten kläglich – aber dafür kann der ***fun***-Chef jetzt brabbeln wie ein Weltmeister! *(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.

Worte des Monats:
"Das Monopol kann niemand anderes als ihr Zocker da draußen übergeben!"
f.durst@t-online.de



Wer gibt sich schon mit Platinen-Shots und Außenaufnahmen zufrieden? *fun*-Redakteure gehen lieber gleich auf "echte" Tuchfühlung – und treten den ultimativen Größenvergleich an! Wer von den beiden Winzlingen sich letzten Endes als "Sieger" herausgestellt hat, lassen wir an dieser Stelle jedoch lieber unbeantwortet...

X-Reds?

> Hallo!
Ich bin drin, in eurer ***fun***! Ich hab natürlich gleich in meinen Posteingang geschaut, ob sich schon ein paar ***fun generation***-Groupies gemeldet haben, doch offensichtlich haben viele ihr Heft noch nicht erhalten ... ihr solltet das mal nachprüfen!
Als ich allerdings im Editorial las, dass ihr einen neuen Chefredakteur habt, bin ich sofort erschrocken. Steht uns treuen Lesern wieder so eine - ich nenne es mal Mutation - bevor? Doch da blätterte ich gleich ein paar Seiten weiter und stellte zu meiner Erleichterung fest, dass alles beim "Alten" geblieben ist. Alles war genau da, wo es sein sollte, und nicht so ein Durcheinander wie noch zu "**Fun.Generation.de.ist.jetzt.erwachsen.**"-Zeiten.
Übersichtlich, gut gegliedert, verständlich, witzig, irgendwie anders (auch wenn die anderen Mags mittlerweile ebenfalls "anderser" geworden sind - wenn du verstehst, was ich meine) und immer up to date! Auch wenn euer Erscheinungstermin immer irgendwie etwas spät anmutet, die meisten von euren News wusste ich schon von der MCV. Macht weiter so! <
Tachi@firemail.de

< Mutationen? Im Bezug auf diese liebevoll zusammengetackerten 100 Seiten sicher nicht – schließlich zeigen eure zahlreichen e-Mails und Briefe, dass wir mit der "neuen alten" ***fun generation*** auf dem richtigen Weg sind! Also nur keine Panik, außer den üblichen "Updates" und neuen Rubriken bleibt natürlich alles so, wie es uns – und euch – gefällt!
Nicht garantieren können wir dagegen für eventuelle personelle "Veränderungen" – die Entsorgung von Schimmelwuchs M.a.n.f.r.e.d. (siehe Bilder) ist nämlich nicht gerade spurlos am ***fun***-Team vorübergegangen... Um es kurz zu machen: "Röntgenauge" Simon kann Spiele-Highlights nun wesentlich einfacher nach Design-Fehlern durchsuchen – bestreitet bis heute jedoch vehement, den "heißen Blick" noch andersartig einzusetzen! Wie auch immer: Seit seiner ECTS-Reportage hat er jedenfalls bei allen namhaften Publishern Hausverbot ... und auf dem Schreibtisch stapeln sich die Beschwerden erboster Messe-Mädels. ***fun***-Chef Mark dagegen schweigt sich bis heute über die Art seiner Mutation aus. Man munkelt jedoch er sei – nachdem er sie entdeckt hat – wild schreiend aus der Redaktions-Toilette geflüchtet...
Dein Problem mit dem Erscheinungstermin können wir dagegen ziemlich einfach lösen: Die Branchenzeitung MCV erscheint nämlich viermal pro Kalenderblatt – genau genommen sogar wöchentlich, und genießt deshalb einen "leichten" Zeitvorteil gegenüber uns "niederem" Monatspöbel... Allerdings kannst du gerne außerhalb der Bürozeiten bei uns in der Redaktion vorbeikommen und die aktuellsten News (gegen eine kleine Aktualitäts-Gebühr, versteht sich!) von unseren Bildschirmen ablesen! Wir (und ganz besonders unser neues ***fun***-Maskottchen Sparschwein Jonny) erwarten deinen Besuch schon freudig mit offener Geldbörse! >

fun-Fleppen?

> Moin ***fun***!
Als ich eure neue Ausgabe 9/00 in den Händen hatte, blätterte ich sofort den F355-Test auf! Doch da, was sehen meine schnellen Rennspieler-Augen: Euer Tester, die Pfeife, ist wohl die ganze Zeit mit der "Pussy"-Steuerung (Novice) gefahren ... denn auf den meisten Bildern war das "tbs" (die Lenkhilfe, Anm. d. Red.) zu sehen, wenn auch nicht immer angeschaltet! Da kann wohl einer nicht mit einem 6-Gang-Sportgetriebe umgehen?
Ansonsten habt ihr mit F355 allerdings einen hervorragenden Test abgeliefert – vor allen eurem "***fun*** meint"-Kasten schließe ich mich voll und ganz an! Von 08/15-Zockern hör ich nämlich immer nur solche Kommentare wie "ist das immer so langsam?". Auch ansonsten ist euer Heft wieder allererste Sahne (z.B. Metal Slug 3-Tests) - bis auf euer aktuelles Cover! Ich bitte euch ...
wer will schon Mika! :) <
norberto@web.de

< Pussy-Steuerung? Autsch! Da hast du F355-Tester, Rennspiel-Fanatiker und Sportwagen-Fahrer Stephan genau dort getroffen, wo es weh tut – nämlich am Gasfuß! Also beschwere dich nicht, falls du eines Tages während einer gemütlichen Spazierfahrt von einem wild hupenden Mercedes SLK von der Straße (oder in den nächstbesten Gülle-Laster) gedrängt wirst - du hast es ja herausgefordert! :)
Von den schmerzhaften Briefbomben erboster ***fun***-Leserinnen ganz zu schweigen, die dir aufgrund der "leicht" sexistisch wirkenden Bezeichnung "Pussy"-Steuerung sicher gerne gewisse "Merkmale" des männlichen Körpers operativ entfernen würden – sofern man die Verwendung einer rostigen Blechbüchse als "operativ" bezeichnen kann...
Jetzt aber mal in (ungewohnt) ernstem Ton: Selten hat uns zu einem Spiele-Test derart viel Feedback erreicht wie zu unserem *F355 Challenge*-Test. Bis auf deine Mail allerdings durchweg positives – was uns natürlich besonders "wurmt"! Zur Erklärung möchten wir dem guten Norberto und auch allen anderen Lesern einfach einmal den typischen Ablauf einer ganz normalen Screenshot-Session schildern: Der gutgelaunte Tester setzt sich fröhlich pfeifend vor den sog. Bilder-Mac (Screenshot-Grabber), baut das Dreamcast auf und ... sucht in der nächsten halben Stunde erst einmal wild fluchend die nötigen Kabel aus allen Winkeln der Redaktion zusammen. Ein paar Beruhigungspillen später ist der Tester wieder ansprechbar – und der Bilder-Mac abgestürzt! Weitere Ausführungen des "Vorspiels" wollen



Schimmel-Söldner Seargant Simon bei der Arbeit im *fun*-Kriesengebiet – die älteste der insg. 10 (!) halbvollen Milchpackungen im Redaktions-Kühlschrank war übrigens auf den 31.12.1999 datiert... Kein Wunder das sich der mutige Redakteur beim Gang zum Bio-Container vom Inhalt der Müllsäcke aufs Übelste beschimpfen lassen musste!



wir euch an dieser Stelle lieber ersparen – gehen wir einfach davon aus, daß es unser Beispiel-Tester heil vor den (funktionsfähigen) Rechner geschafft hat! Während er nun mit der einen Hand den Ferrari über die Kurse hetzt, muss er mit der anderen Hand zum richtigen Zeitpunkt "grabben", also einen Screenshot anfertigen. Und genau hier endet unser kleiner Ausflug ins tägliche Redakteurs-Dasein eigentlich auch schon wieder, denn *F355 Challenge* im "6-Gang"-Modus mit einer Hand zu spielen, ist schlicht und ergreifend unmöglich – weshalb Stephan in der heißen Endproduktions-Phase lieber auf die Bremshilfe zurückgriff. Das er Segas Ferrari-Hatz im Schlaf beherrscht, dürften alle Skeptiker an den freigespielten Strecken erkennen – schließlich hat er auch im realen Leben genug PS unterm Redakteurs-Hintern!

So – damit müssten alle Screenshot-Fragen beantwortet sein ... und das mit der "Pussy"-Steuerung hat der gute Norberto sicher nicht so gemeint, gell? :) >

fun-TV?

> Hi ***fun***!
Ich hab ein paar fragen an euch:
1. Habt ihr eigentlich freundschaftlichen Kontakt zu Spieleherstellern? <
< Auch wenn's jetzt vielleicht ein wenig "überheblich" klingt: Ständig! Man sieht sie vor einem Presse-Event auf Messen, man sieht sie während eines Presse-Events, man sieht sie nach einem Presse-Event in der Hotelbar und man sieht sie nach der Hotelbar röchelnd in der Ecke sitzen – ganz ohne Presse-Event! Nein, mal im Ernst: Natürlich halten wir guten Kontakt zu Entwicklern und Publishern – ist schließlich unser Job. Das der manchmal auch ganz angenehm sein kann (Stichwort Presse-Event), stimmt allerdings auch... >

Schleimerei des Monats:
"Ihr seid das, was 99% der Deutschen von sich behaupten: intelligent, humorvoll und spontan!" (Anm. d. Red.: Spontan? Bei einer monatlich erscheinenden Zeitschrift?)
s12@gm.dreamcast.com

> 2. Ich habe gute Idee für ein Videospiel. Soll ich die den Spielefirmen mailen oder soll ich sie lieber für mich behalten? <
< Naja, mit der "Idee" alleine ist es leider nicht getan – vorbei sind die Zeiten, in denen zwei schattengebleichte Computer-Freaks in der heimischen Garage den Spiele-Knaller des kommenden Jahres entwickelten. Heute brauchst du eine klare Vorstellung "deines" Spiels und musst auch bereit sein, diese in allen Details festzuhalten. Bist du dann immer noch von deiner Idee überzeugt, kannst du eventuell einen Publisher überzeugen, ein derartiges Spiel zu entwickeln – finanzielle Beteiligung solltest du allerdings besser nicht erwarten! Falls du auf den Lohn deiner Arbeit nicht verzichten willst, organisierst du am besten ein komplettes Team enthusiastischer Jung-Entwickler – und bietest das fertige "Rohmodell" den Publishern zur "Übernahme" an. Eine Erfolgs-Garantie können wir dir natürlich nicht bieten – aber wer weiß: Vielleicht schlummert in dir ja der nächste Miyamoto oder Molyneux? Falls ja, vergiss bitte nie, wer dich dazu ermuntert hat! :) >
> 3. Könntet ihr nicht mal ein Sonderheft machen? <
< Klar! Was hättest du denn gern? Jans "Kühlschrank-Führer", Marks Fortsetzungs-Roman "Vegetarier sind die besseren Tiere", Simons "101 absolut wirkungslose Anmach-Sprüche" (mit Kinnhaken-Garantie!), Franks Reise-Ratgeber "Überleben in Japan" (mit Insider-Tips für die besten Seitenstraßen und Essens-Container) oder gar Stephans Heimkino-Guide mit dem vielsagenden Titel "Wer braucht schon Nachbarn?". Natürlich sind wir auch sonst für jegliche Art von Sonderheft zu "haben" – schreibt uns eure Meinung! >
> 4. Wie alt seit ihr eigentlich alle in der Redaktion? <
< Mark gibt's schon 23 Jahre, Simon geht stark auf die 22 zu, Jan ist dagegen noch knackige 19, Frank trägt schon ganze 29 Lenze mit sich herum und Stephan ... wird denjenigen zu ewigen Hugo- und GZSZ-Tests verdammen, der sein wahres Alter preisgibt! Zumindest soviel: Wäre er nicht, wären wir wohl die jüngste Redaktion Deutschlands! So sind wir wahrscheinlich schon scheintot...>
> 5. Könntet ihr nicht mal eine Fernsehsendung machen? <
< Haben wir doch schon einmal – oder willst du etwa sagen, du kennst die atemberaubenden CyPress-Reportagen der fantastischen CompuTivi-Computershow nicht? Nein? Hmm... vielleicht ist das einer der Gründe, weshalb die Show nach der ersten Staffel kurzerhand gestrichen wurde! Für weitere Experimente (hey – für die Show können wir nix, aber die Beiträge waren gut!) sind wir natürlich gerne zu haben – also her mit den Hollywood-Verträgen! >
Nino Mandl



Aus unserer überaus beliebten Reihe "Wie bescheuert kann ein Mensch aussehen" diesmal: Carsten Grauel, Redakteur eines namentlich nicht näher genannten Schwestermagazins mit den drei Buchstaben O.P.M. Konkurrenzfähige Bilder bitte an die bekannte Adresse...

Frauchen gesucht

Jaaaa, ich geb's zu! Ich schreibe euch nur, damit ihr meine Nummer abdruckt und ich Mails von weiblichen Zockern bekomme!!!
01741642733@d2-message.de

Veröffentlicht bitte meine e-Mail adresse, damit sich VIELE geschädigte Zocker (wie ich) bei mir melden (möglichst weiblich, hehe)!
rene.brandstaeter@de.dreamcast.com

Oh Mann!! Was ist das für eine Wahnsinnsbraut in Eurem WAP-Special! Habt Ihr den Namen, die Telefonnummer oder die Adresse?
c.sparenberg@web.de
<Anm. d. Red.: „Klar!">

Gesucht: 2 weibliche Spielerinnen, Alter ca. 15 Jahre, Charakter egal, nur der Köper zählt, sollten am besten RPGs, Sportspiele und Resident Evil mögen (falls eins der Mädel Veronica heißt, würde uns das sehr freuen!)
gregor.fischer@de.dreamcast.com

Nach dem Lesen eurer Gastautoren-Rubrik finde ich es sehr beruhigend, dass es irgendwo da draußen auch zockende Frauen gibt - ich hätte gerne eine Konsolenspielerin als Freundin, aber mir ist bislang echt noch keine begegnet. Alle meine bisherigen Freundinnen fanden mein Hobby ehrer ziemlich ätzend...
trill@freenet.de

Frauchen gesucht - Frauchen gesucht - Frauchen gesucht

Hilfsmittel Hilfsmittel Hilfsmittel

Hilfsmittel dieser Ausgabe:
URLAUB!!!, Doppelherz, Sterolab, hässliche Windlichter, Sterne, Ikea-Bauanleitungen, Spawn, die wiedergefundene Captain-Commando-CD, gratis-solarium.de, Seamans permanentes Geblubbere, Fernseh-Aquarium, "Flipper"-Titelsong, Roberts verwaistes Büro, Ikea-Redakteursbedarf, Titan A.E., Low Rider-Bonustrack, Zahnschmerzen, Infogrames-Limousinen, Frankfurt-Stadtrundfahrt, gaffende Mädels, grinsende Redakteure.
Special thanx an:
cHristian, Mr. BBQ, Thom E. Yorke, Chino Moreno, Corey Taylor, *t*, Melanie Höll, Sandra Wächter aus Hof, Herr Tierarzt, Käptn Käse und alle Büro-Leichenfledderer.
Very special thanx an:
Euch Leser!
Zitat des Monats:
Unsere News, die sind so aktuell – die wissen wir sogar selbst noch nicht! (Simon)
E-mail-Adresse des Monats:
fungeneration.abo@habich.net
Dialog des Monats:
Sven: Sag mir mal 'ne spontane Unterschrift zu Tenchu 2...
Simon: Metal Slug im Wilden Westen!
Monat des Monats:
September

Virtua Tennis

Sonnenblumen Outfit
Beendet ihr das Training an der Mauer mit einer restlich verbleibenden Zeit von zehn Sekunden, bekommt ihr zur Belohnung das witzige Sonnenblumen-Outfit für euren Spieler spendiert.

Tambourinen Outfit
Beendet ihr das Training mit den Zielscheiben erfolgreich und habt ihr dabei noch über 7000 Punkte auf dem Konto, erhaltet ihr das Tambourinen Outfit.

Tarnanzug Outfit
Damit ihr in einer Art Bundeswehr-Anzug auf den Platz treten könnt, müsst ihr das Kanonen-Training beenden, bevor der Timer rot wird.

Roadsters

Levelanwahl
Tippt im Hauptmenü R2, L1, L1, L1, R2, R1, L2, R2, R2, R1, L2, L2, L1 ein, um die geheime Levelauswahl freizuschalten.

Spiderman

Alle folgenden Codes werden wie folgt eingegeben: Wählt aus dem Options-Menü "Special" und dann "Cheats" aus. Hier gebt ihr nun die Passwörter ein, um den gewünschten Effekt freizuschalten.

Levelanwahl
"XCLSIOR"

Unverwundbarkeit
"RUSTCRST"

Unendlich Netze
"STRUDL"

Alle Comic-Bücher freigeschaltet
"ALLSIXCC"

Alle FMV-Videos freigeschaltet
"WATCHEM"

Das Storyboard anschauen
"CGOSSETT"

"What If Contest?"-Modus freischalten
"GBHSRSPM"

Ben Reilly Outfit freischalten
"BNREILLY"

Spidey 2099 Outfit freischalten
"TWNTYNDN"

Captain Universe Outfit freischalten
"COSMIC"

Spidey Special Outfit freischalten
"PARALLEL"

Scarlet Spider Outfit freischalten
"LETTERS"

Amazing Bagman Outfit freischalten
"AMZBGMAN"

Peter Parker Outfit freischalten
"MJSSTUD"

Volle Energie
"DCSTUR"

Big Head Modus
"DULUX"

Debug-Modus
"LLADNEK"

Alle Extras und Levels freischalten
"EEL_NATS"

Seamen

Unendlich Nahrung
Ihr benötigt für diesen simplen Trick lediglich zwei VMUs und eine Portion Mut. Denn wer weiß, eventuell bemerkt der schlaue Fisch ja den Schwindel und verzieht sich. Nun gut, so funktioniert's: Startet ein neues Spiel und speichert auf dem zweiten VMU ab. Nehmt nun dieses VMU und verbindet es mit einem VMU, auf dem ihr ein laufendes Spiel gespeichert habt. Auf VMU Nummer Eins transferiert ihr nun ganz einfach das Essen, das ihr gerade auf VMU Nummer Zwei gespeichert habt. Wiederholt diese Prozedur so oft ihr wollt, um immer etwas zu essen im Haus zu haben.

Euren Seaman hypnotisieren
So etwas Gemeines! Den armen Kerl im Fischbecken könnt ihr hypnotisieren, indem ihr den Analog-Stick in kreisrunden Bewegungen um seinen Kopf dreht.

Bonus-Audio-Tracks
Legt die Spiele-CD einfach in einen CD-Player und wählt das zweite Stück, um eine geheime Botschaft zu hören.

Hidden and Dangerous

Bevor ihr einen der folgenden Cheats eingeben könnt, müsst ihr mit der Dreamcast-Tastatur "IWILLCHEAT" als Spielernamen eingeben. Jetzt tippt ihr einen beliebigen Code ein, während das Spiel pausiert ist, um die entsprechende Cheatfunktion freizuschalten.

Unverwundbarkeit
"CANTDIE" (Granaten können euch trotzdem noch verwunden)

Alle Gegenstände (Waffen, Uniformen, Schlüssel usw.)
"ALLLOOT"

Alle Türen der aktiven Mission sind offen
"OPENALLDOOR"

Gegner mit einem Schuss töten
"KILLTHEMALL"

Aktuelle Koordinaten einblenden
"PLAYERCOORDS"

Volle Energie
"GOODHEALTH"

Tote Teammitglieder wiederbeleben
"RESURRECTION"

Mission überspringen
"MISSIONOVER"

Mission fehlgeschlagen
"GAMEFAIL"

Abspann anschauen
"SHOWTHEEND"

Daffy Duck

Master-Passwort
Gebt "RT2J" ein, um im sechsten Level mit 49 Leben zu starten.

Madden NFL 2000

Super-Saison
Gebt "jcBhDXJPFNSgLXdQBD" als Passwort ein, um bereits mit einer tollen Saison-Statistik zu starten.

X-Men Mutant Academy

Mit Phoenix spielen
Gebt im Titelbildschirm ↓, →, ↑, ←, →, b + a ein, um diese Figur freizuschalten.

Mit Apocalypse spielen
Gebt →, ←, ↑, ↓, ←, ↑ b + a im Titelbildschirm ein, um diesen Charakter freizuschalten.

Tenchu 2: Stealth Assassins

Level Anwahl
Haltet im Levelauswahl-Bildschirm select + ◉ + ◉ gedrückt und tippt nun →, →, →, ↑, ←, ↓, R2 ein, um alle Levels freizuschalten.
Energie wieder auffüllen
Pausiert das Spiel und haltet ◉ gedrückt. Nun gebt ihr ←, →, ↑, ↓ ein, um die Energie

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!

wieder komplett aufzufüllen.

Alle Ninja-Gegenstände
Gebt im Menü für die Auswahl eurer Ausrüstung ●, ●, ●, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2 ein, um alle wichtigen Items zu erhalten.

Komplette Karte einsehbar
Haltet während eines laufenden Spiels Select gedrückt und tippt nun fünfmal auf die ●-Taste, um die komplette Karte einsehen zu können.

F355 Challenge

Alle Strecken freischalten
Drückt im Optionsmenü gleichzeitig auf die Tasten X + Y und wählt jetzt den neuen Menüpunkt "Passwords".
Gebt nun einen der unten stehenden Codes genau so ein, wie sie hier abgedruckt sind, um jeweils eine neue Strecke freizuschalten.

Strecke Nummer 1
CinqueValvole

Strecke Nummer 2
LiebeFrauMilch

Strecke Nummer 3
Stars&Stripes

Strecke Nummer 4
KualaLumpur

Strecke Nummer 5
DaysofThunder

Mario Tennis

Linkshändiger Spieler
Haltet bei der Auswahl eurer Spielfigur einfach die L-Taste gedrückt, um ihn kurzerhand in einen Linkshänder zu transformieren.

Mit Shy Guy spielen

Gewinnt das Star Cup/Single Turnier

Mit Donkey Kong Jr. spielen

Gewinnt das Star Cup/Doppel Turnier

Donkey Kong Platz

Gewinnt den Mushroom Cup/Single Turnier mit Donkey Kong.

Yoshi and Baby Mario Platz

Gewinnt Mushroom Cup/Single Turnier mit Yoshi.

Mario und Luigi Platz

Gewinnt den Mushroom Cup/Single Turnier mit Mario.

Mario/Luigi Castle Platz

Gewinnt das Star Cup Doppel- und Einzelturnier mit Mario.

Wario Brothers Platz

Gewinnt das Doppelturnier mit Wario.

Mag Force Racing

Alle Strecken und Fahrzeuge
Markiert im Hauptmenü "Tripod Select", haltet dann X + Y gedrückt und tippt ↑, ←, ↓, →, →, ↑, ↓, → ein.

All Power-ups und Triple-Raketen
Gebt "MISSI" als Passwort ein.

Debug Modus
Gebt "JOHNM" als Passwort ein.

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*!

Parasite Eve II

Unendlich Zeit (Schießstand)	800E 1194 03E7
	8765 4321 0123
Unendlich Munition	D00B 738C 0001
	300B 738C 0000
Max. Energie	3007 4E5A 00FF
Unendlich Energie	3007 4E58 00FF
Unendlich Manapunkte	3007 4E5C 00FF

Star Ocean Second Story

Unendlich FP-Benutzung für alle	
	D007 EA80 FFF6
	8007 EA8E 3C00
Unendlich MP für alle	D003 7656 0044
	8003 765A 3C00
Keine Zufallskämpfe	D002 B5F8 0001
	8009 C440 0000
	D002 B5F8 0001
	8009 C442 0001
Jederzeit speichern	D002 B706 FFFE
	3007 428C 0001
	D002 B706 F0FF
	3007 428C 0000
Unendlich Geld	D003 B360 488B
	8003 B360 0000
	D003 B360 488B
	8003 B362 0000
	D003 B57C 488B
	8003 B57C 0000
	D003 B57C 488B
	8003 B57E 0000
	D003 E314 437D
	8003 E314 0000
	D003 E314 437D
	8003 E316 0000
	D003 AEE4 437D
	8003 AEE4 0000
	D003 AEE4 437D
	8003 AEE6 0000

Terracon

Unendlich Gesundheit	800D DB3C 0064
Unendlich Geld	8001 001C 03E7

Toca 3 - World Touring Cars

Timer mit L3 zurücksetzen	D005 4056 FFFD
	8005 7A0C 0000
	D005 4056 FFFD
	8005 7A0E 0000
Nur eine Runde zu fahren/ immer Erster	
	D00F 936E 0003
	300F 936C 0003
	D00F 936E 0004
	300F 936C 0004
	D00F 936E 0005
	300F 936C 0005
	D00F 936E 0006
	300F 936C 0006
	D00F 936E 0008
	300F 936C 0008
Ihr bekommt stets 100 Pkte. pro Saison	
	D105 92C0 0000
	8005 92C0 0064
Andere Fahrer punkten nicht	5000 0B04 0000
	8005 92C4 0000
Alle Extras freigeschaltet (Drückt gleichzeitig L1, ●, L2, ●, R1, ●, R2)	
	D005 4056 F0FF
	8005 81C8 FFFF

In Cold Blood

Unendlich Munition Maschinenpistole	
	05ABCD1BCECD
Unendlich Magazine	05ABCD4BCECD
Unendlich Medizin	05ABCD83CECD
Unendlich Gesundheit	05AD4EAFCECD
Stoppuhr anhalten	85B17B17CECD

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

Tony Hawk's Pro Skater 2



Der zweite PlayStation-Auftritt von Tony Hawk und Konsorten bietet im Karriere-Modus eine Unmenge an spielerischen Herausforderungen und Aufgaben, die euch stellenweise einiges an Kombinationsgabe und Geschick abverlangen. Damit ihr problemlos alle Levelziele erreicht und an genügend Kohle kommt, um auch bis in die letzte Stage vorzudringen, erläutern wir an dieser Stelle die etwas "undurchsichtigeren" Missionsziele. Doch zunächst verraten wir euch einige generelle, Level-unabhängige Tipps, die euch das virtuelle Skaterleben erleichtern sollten:

- Prinzipiell ist es wichtig, möglichst abwechslungsreiche Tricks und Kombinationen hinzulegen. Viele Drehungen und Switch-Tricks geben Extrapunkte.
- Die großen Halfpipes sind durchaus einen längeren Aufenthalt wert, da ihr euch hier tricktechnisch richtig austoben könnt. Je höher man hinausspringt und je länger man einen Grab hält, desto mehr Punkte kassiert man.
- In den Contests von Marseilles, Ventura und Mexiko kommt es nicht nur auf eine möglichst hohe Punktzahl, sondern vor allem auf Variation und fehlerfreie Runs an. Versucht daher, die einzelnen Durchgänge ohne Sturz zu überstehen. Versucht außerdem, den ganzen Parcour in euer Skating einzubeziehen.
- Macht von den Spezial-Tricks exzessiven Gebrauch, da sie weitaus mehr Punkte einbringen als die Standardmanöver. Kauft euch daher so schnell wie möglich zwei weitere Specials hinzu.
- Überhaupt solltet ihr gewonnenes und eingesammeltes Geld regelmäßig verpulvern, um hauptsächlich die Statistiken eures Boarders in die Höhe zu schrauben.
- Grinds und Slides an langen Obstacles sollten immer wieder durch verschiedene Flip-Tricks unterbrochen werden, um den Multiplikator in die Höhe zu jagen.
- Sprünge von sehr hohen Objekten, bei denen das "Abgrund"-Symbol erscheint, lassen sich dennoch sauber stehen, wenn man zum Zeitpunkt der Landung die X-Taste drückt.
- Verbindet Grinds uns Slides zusätzlich durch einen Manual, um so in sechsstellige Punkteregionen vorzustoßen. Aber Vorsicht: Legt es euch am Ende eines ellenlangen Combos auf die Nase, so geht ihr leer aus.
- Die Buchstaben S-K-A-T-E sind stets so angeordnet, dass sie leicht in der richtigen Reihenfolge nacheinander eingesammelt werden können. Haltet daher stets zuerst nach dem "S" Ausschau, dann stoßt ihr meist von selbst auf die darauf folgenden Lettern.
- Für ein möglichst effektiven Durchspielen sollte man sich pro Durchgang nur auf eine Aufgabe konzentrieren.

The Hangar, Mullet Falls, MT

Die Scores

High-, Profi- und Hammer-Score sollten, wenn ihr oben erwähnte Hinweise beachtet, eigentlich relativ schnell geknackt sein und benötigen daher auch in den folgenden Levels keiner weiteren Erläuterung.

Fässerjagd

Auch die fünf Fässerstapel sind eigentlich noch recht einfach über den Haufen zu skaten. Etwas versteckt sind die Tonnen in der Halfpipe und die vor dem Stahltor im zweiten Raum, in den ihr durch einen lässigen Sprung durchs Fenster gelangt.

Fünf Pilotenabzeichen

Diese Aufgabe sollte euch ebenfalls noch vor keine allzu großen Schwierigkeiten stellen. Auf dem Propeller in der Halfpipe und über der Einfahrt, die ihr am Anfang des Runs hinunterfahrt, befinden sich die zwei etwas schwerer zu findenden Abzeichen.



Nosegrind über die Pipe

Eine einfache Übung. Fahrt einfach zu Beginn des Runs schnurstracks geradeaus und drückt kurz vor dem über die Pipe gespannten Eisenrohr Dreieck und oben.

Springe drei Hangtime-Gaps

Hier wird es zum ersten Mal etwas komplizierter. Springt in beliebiger Reihenfolge mit einem Trick eurer Wahl komplett über die Halfpipe, die demontierte Propellermaschine und den Hubschrauber, wobei es bei letzterem wichtig ist, sauber auf der gegenüberliegenden Rampe zu landen.

Finde das versteckte Tape

Um an das erste versteckte Tape heranzukommen, müsst ihr zunächst das Tor zum Außenbereich des Hangars öffnen. Dies bewerkstelligt ihr durch einen beliebigen Grind auf den Rotorblättern des Hubschraubers. Nachdem dieser davon geschwirrt ist, öffnet sich das hintere Tor.

Das Videoband befindet sich dann leicht zugänglich über der Quarterramp.

Allgemeine Tipps:

Grinded den Propeller in der großen Halfpipe komplett durch, um in einen weiteren geheimen Bereich zu gelangen, in dem sich einige Geldscheine einheimsen lassen.

Einer der am schwersten zugänglichen Scheine schwebt übrigens hoch oben auf der mittleren Lampenschiene. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr zunächst die Special-Energie komplett füllen, um so die deutlich höhere "Endgeschwindigkeit" eueres Skaters auszunutzen und dann mit einem großen Satz von unten gezeigter Rampe auf das Oberlicht zu springen.

Schule II, Südkalifornien

Wallrides an fünf Glocken

Bei genauerer Inspektion der Wände sollten die Glocken eigentlich schnell zu finden sein. Kleiner Tipp: Fahrt leicht schräg zur Wand an, springt ab und drückt in der Luft Dreieck, um einen Wallride hinzulegen und so die Glocke zu demolieren. Bei der Glocke auf dem folgenden Bild ist zusätzlich darauf zu achten, diese von oben "anzuskaten".

Sammle fünf Hallen-Ausweise

Auch diese Objekte sind durchweg einfach zu ergattern. Ausweis Nummer 1 befindet in dem schmalen Gang, der zu Beginn des Levels nach einigen Metern leicht links vor euch liegt.

Der nächste Ausweis schwebt am Ende der zusammengestellten Pichnick-Tische und ist am besten mit einem Ollie von den besagten Tischen zu erreichen.

Ein weiterer Hallenschlüssel ist über dem Eingang zur Sporthalle zu finden.

Ausweis Nummer 4 hängt über der linken Quarter-Pipe auf der untersten Ebene des Schulhofs.

Ebenfalls auf der untersten Ebene neben der großen, mit Graffiti überzogenen Mauer stoßt ihr schließlich auf den letzten Hallen-Ausweis.





Kickflip über TCs Dächer-Gap

Um diese Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr zunächst über diese Jump-Ramp auf das Dach eines der beiden kleinen Gebäude springen und dann mit einem Kickflip (Quadrat + links) die Lücke zwischen beiden Häusern überspringen und sicher auf dem anderen Dach landen.

Grinde an drei Roll-Call-Rails

Eigentlich eine kinderleichte Aufgabe – wenn man weiß, welches die Roll-Call-Rails eigentlich sind. Folgende Screenshots zeigen euch besagte Rails, die ihr mit einem beliebigen Grind in freigestellter Reihenfolge "bearbeiten" müsst.

Finde das versteckte Tape

Um im Schulhof an das versteckte Tape zu gelangen, ist eine volle Energieleiste von Vorteil. Brettert mit viel Schwung die höher gelegene Plattform entlang. Durch einen sauber gestandenen Air an der Quarter könnt ihr einiges an Geschwindigkeit herausholen.
Auf Höhe der Bremsspuren rast ihr die Ebene hinunter und springt mit Hilfe des schrägen Blumenkastens auf das dahinterliegende, niedrige Dach des Schulgebäudes.
Dann trennt euch nur noch ein gut gezielter Sprung von der begehrten Videokassette.

Allgemeine Tipps

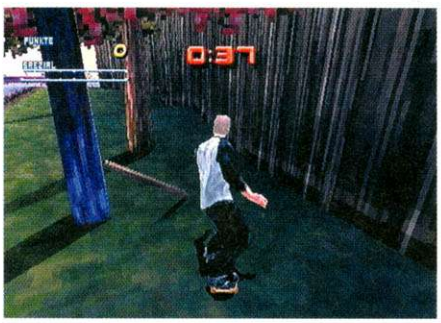
Gelingt es euch, einen der beiden Fahnenmasten beim versteckten Tape abzugrinden, so gelangt ihr über das so zu erreichende Dach in einen versteckten Bereich, wo sich einige Geldscheine verstecken. Durch die Glasscheibe geht's dann weiter auf einige weitere Dächer, auf denen ebenfalls Moneten lauern. Gleich zu Beginn des Levels bei der ersten Glocke solltet ihr mit einem Ollie-to-Wallride aus der kleinen Holzrampe und anschließendem Ollie aus dem Wallride heraus auf das Vordach gelangen, wo weitere Geldscheine auf euch warten.



Marseilles, Frankreich

Verstecktes Areal

In der Grünanlage hinter dem Rail steht ein Laternenpfahl, der nur von einem kleinen Holzstock gehalten wird. Wenn ihr das Stöckchen "wegskatet", so fällt der Laternenpfahl krachend in den dahinter liegenden Zaun, wodurch ihr Zugang zu einer unterirdischen Katakombe erhaltet.



NY-City, New York

Ollies über die Hydranten

Die drei Hydranten befinden sich allesamt entlang der Strasse, auf der die gemeingefährlichen Taxen entlang rasen. Ihr müsst also lediglich die Straßen bis zu den Absperrungen hin abcruisen, um automatisch auf die "Wasserspender" zu stoßen.

Sammle fünf U-Bahn-Chips

Die U-Bahn-Chips benötigt ihr, um für die späteren Aufgaben in diesem Level Zugang zur U-Bahn-Station zu gelangen, von wo aus ihr in einen bis dato unzugänglichen Bereich skaten könnt. Token Nummer 1 befindet sich gleich lins von eurer Startposition über dem großen Felsbrocken.
Der nächste Chip hängt über dem Geländer der kleinen Brücke etwa in der Mitte des Levels.
Chip 3 und 4 liegen ziemlich nah beieinander. Einer davon schwebt über dem unten zu sehenden Geländer, der andere ist durch einen Air an der Quarter-Pipe vor dem roten Backsteinhaus zu erreichen.
Für den letzten Chip müsst ihr von eben erwähnter Quarter-Pipe eine Menge Schwung mitnehmen und durch einen gezielten Ollie über die schräge Rampe weit hinausspringen.

50-50 über Joeys Skulptur

Joeys Skulptur ist relativ leicht zu finden. Fahrt gleich zu Beginn des Runs einfach auf die andere Straßenseite und dort solange gerade aus, bis ihr die Spitze der Skulptur erspäht. Der 50-50 sollte euch eigentlich vor keinerlei Probleme stellen, da ihr hierzu nach dem Absprung lediglich die Dreieck-Taste drücken müsst.

Grinde auf U-Bahn-Schienen

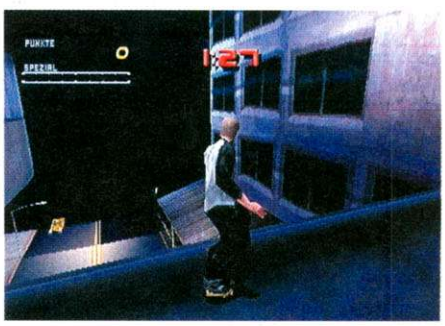
Nachdem ihr die fünf U-Bahn-Chips eingesammelt habt, öffnet sich das Tor zur höhergelegenen U-Bahn-Station.
Fahrt die Rolltreppe hoch und dreht oben um 180 Grad. Dann springt ihr vom Bahnsteig aus auf eine der Schienen und grindet diese möglichst lange hinunter. Damit euer Versuch auch gewertet wird, müsst ihr nahezu die gesamte Strecke abgrinden - es ist also ratsam, vorher die Skill Points für die Rail-Balance gehörig aufzustocken.

Finde das versteckte Tape

Um an das versteckte Tape zu gelangen, müsst ihr zunächst einmal den geheimen Bereich des Levels betreten. Springt dazu, kurz bevor die Bahnschienen in einem Tunnel verschwinden, nach rechts herunter und fahrt sodann die auf dem Screenshot zu sehende Auffahrt hoch.
An deren Ende ragen drei Metallstangen heraus. Springt auf das zweite Rail von rechts drauf und grinded dieses fast bis zu dessen Ende durch.
Dann müsst ihr nach links wegspringen und auf dem nächsten Rail weiter grinden, an dessen Ende dann endlich das heiß ersehnte Videoband auf euch wartet.

Allgemeiner Tipp

Um auch den letzten Geldschein oberhalb des Vordaches zu ergattern, müsst ihr wiederum zur U-Bahn-Station hochfahren, diesmal jedoch nicht umdrehen, sondern dem Verlauf der Schienen in der anderen Richtung folgen. An deren Ende springt ihr aufs Vordach herab und könnt so bequem die verflixte Kohle einsacken.



Venice Beach, Kalifornien

Fünf Ollies über Saufbruder

Für diese Aufgabe werdet ihr quer durch den ganzen Level gescheucht. Jedesmal, wenn ihr mit einem Ollie über den Saufbruder gesprungen seid, verzieht sich dieser und legt sich an einer anderen Stelle wieder ab. Die Schlafplätze des Penners sind jedoch immer die gleichen und durch ganz in der Nähe stehende grüne Abfalltonnen gekennzeichnet.

Sammle fünf Sprühdosen

Auch die fünf Sprühdosen sind quer über das ganze Areal verteilt, jedoch auch relativ schnell aufzufinden.

Tailslide an der Venice Ledge

Die Venice Ledge ist wiederum nur sehr schwer zu finden. Um dorthin zugelangen, müsst ihr zunächst einmal nach dem Start geradeaus skaten, die kleinen Treppen hinun-

terspringen, am großen Gebäude vorbei und gleich danach scharf links die lange Treppe hinunter fahren, wo vorher auch der Saufbruder und eine Sprühdose zu finden waren.
Dann springt ihr mittels X-Taste und der oberen Richtungstaste über die Mauer, die hinter der Quarterramp liegt, wodurch ihr in einem abgegrenzten Bereich landet. Fahrt auf die obere Ebene, auf der die Venice Ledge mit entsprechendem Graffiti gekennzeichnet ist.



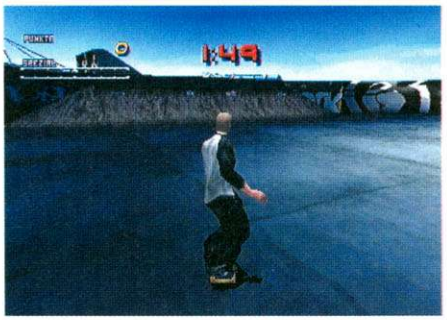
Nun fehlt nur noch der Tailslide, den ihr mit Dreieck- und rechter Richtungstaste ausführt. Voila!

Vier Venice Beach-Transfers

Die Venice Beach-Transfers sind vier Sprünge von einer Quarter-Pipe in eine andere hinein, wobei euch Sprungrichtung und Trick völlig freigestellt sind. Der erste Transfer erwartet euch auf der selben Ebene, auf der auch die Venice Ledge liegt. Am einfachsten ist Air von der oberen Quarter nach rechts in die etwas tiefer liegende.
Transfer Nummer 2 befindet sich an der Stelle, wo auch der Saufbruder das erste mal vorzufinden war. Dabei müsst ihr über die dazwischenliegende Mauer springen.
Der nächste Transfer bezieht das nach dem Start auf der rechten Seite liegende Gebäude mit ein. Hier müsst ihr gleich über das ganze Dach von einer Quarter in die nächste springen.
Transfer Nummer 4 ist gleichzeitig auch der Härteste. Hierzu müsst ihr von einer der beiden äußeren Rampen (vorzugsweise die rechte, da sie eine höher gelegene Absprungposition bietet) die mittlere kleine Quarter überspringen und in der anderen äußeren Rampe (vorzugsweise dann in der linken) sicher landen. Special-Energie ist hierzu dringend erforderlich!

Finde das versteckte Tape

Fahrt nach dem Start wiederum ein Stück gerade aus und springt dann links über die breite Quarter-Pipe auf das dahinter liegende Dach.
Von dort aus geht es mit einem Transfer über die kleine Jump-Ramp weiter auf das nächste Hausdach...



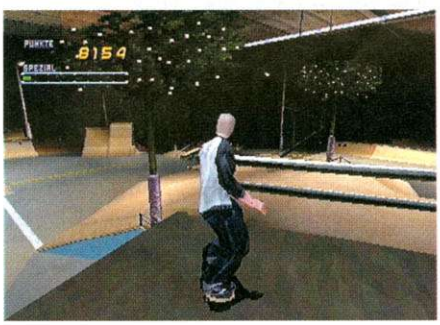
...wo ihr dann links über die Rampe am Rand des Daches in Richtung Tape springen müsst. Vorher solltet ihr allerdings für eine gefüllte Energieleiste sorgen, da eure Geschwindigkeit ansonsten nicht ausreicht, um das versteckte Tape zu erreichen.



Skatestreet, Ventura

Verstecktes Areal

Auch diese gigantische Skatehalle hat einen geheimen Outdoor-Bereich zu bieten. Fahrt hierzu die linke Seite der großen Quarter-Ramp von schräg rechts an.
Vollführt dann einen Grind oder Slide in Richtung Kante der übergroßen Ramp.
Mit genügend Schwung gelingt euch mit einem Ollie ein Transfer auf das an der Decke befestigte Rail. Grinded darauf entlang und es öffnen sich die Tore zum Außenbereich.



Philadelphia, Pennsylvania

Lege den Brunnen trocken

Eine nicht ganz einfache Übung! Holt euch zunächst eine volle Energieleiste, da ihr die zusätzliche Geschwindigkeit dringend braucht. Grinded dann über die eigenartige Holzrampe, die sich am Start des Levels zu eurer Rechten befindet. Mit dem dadurch gewonnenen Schwung springt ihr über die beiden flachen Rampen, grinded das Rail hinunter und benutzt sodann den Absatz vor dem Rasen, um auf den Balkon des Gebäudes zu gelangen.
Dort müsst ihr nur noch die Ventile berühren, um die Wasserfontäne des Brunnens abzustellen.

Sammle fünf Glocken

Hier ist wieder nur Sammelarbeit gefragt. Auch die Freiheitsglocken sind nicht unbedingt gut versteckt und daher relativ einfach zu erhaschen. Auf den folgenden Bildern erkennt ihr deren etwaige Position.

Bluntslide an der Markise

Hierzu benötigt ihr wiederum Special-Energie für erhöhte Sprungkraft. Mit genügend Schwung und einem Ollie von einer der beiden Beton-Rampen könnt ihr die blaue Markise locker erreichen.
Jetzt müsst in der Luft nur noch die Kombination für einen Bluntslide (2x unten + Dreieck) eigeben und solange wie möglich am vorderen Rand der Markise entlang sliden.

Lip-Tricks an vier Park-Lips

Um überhaupt erst in den Skatepark von Philadelphia zu gelangen, bedarf es einer besonderen Aktion. Skatet die Auffahrt zu dem kleinen Balkon des großen Gebäudes hinauf.
Dort müsst ihr dann mit viel Schwung auf das Drahtseil springen und mindestens bis zu dem schwebenden Geldschein hochgrinden. Dadurch stürzen die Kabelmasten ein und zerstören die Zäune, die euch bisher den Weg in den Skatepark verbarrikadiert haben.
Als nächstes gilt es nur noch, je einen Liptrick (Dreieck + Richtungstaste) an den oberen Kanten (Copings) der folgenden Beton-Rampen zu vollführen.

Finde das versteckte Tape

Um an dieses gut platzierte Video zu gelangen, müsst ihr euch wieder einmal in die Lüfte begeben. Fahrt hierzu – möglichst mit Special-Energie – auf das untere Ende des über den Brunnen gespannten Drahtseiles zu, springt darauf und grinded an dem Seil entlang.
Da auch der größte Schwung nicht ausreicht, um in einem Zug bis zum Tape zu grinden, müsst ihr immer wieder vom Seil mit einem beliebigen Trick wegspringen und gleich danach weiter grinden. So lassen sich stets kleine Geschwindigkeitsgewinne realisieren, die euch bis zur versteckten Kassette bringen sollten.



Stierkampfarena, Mexiko

Goldesel

Wer noch dringend etwas Geld benötigt, sollte doch dem freundlichen Stier mal einen kleinen Besuch in seinem Karussell abstatten. Manche der hinterlassenen Güllehaufen des Stiers verwandeln sich beim drüberskaten nämlich in bares Geld!

Tipp zum Schluss:

Beendet den Karriere-Modus mit möglichst allen Skatern vollständig, um Bonuslevel, versteckte Charaktere und jede Menge aktivierbarer Cheats freizuspielen. ■



Koudelka Lösung

Keine Frage, Koudelka gehört nach Parasite Eve II zu den Top-Titeln dieses Genres. Gerade die spannenden Kämpfe mit den riesigen Monstern und die zahlreichen Zauber und Waffen machen das Abenteuer spannend. Damit ihr das vier CD lange Abenteuer ohne großen Frust besteht, hat play the Playstation die Komplettlösung parat. Viel Spaß!







CD 1

Nachdem ihr die erste Videosequenz genossen habt, trefft ihr auf ein Monster. Tötet es mit der Waffe die euch der verletzte Edward vorher gegeben hat. Jetzt wo ihr die böse Kreatur erledigt habt, heilt Koudelka den verletzen Edward. Die Tür an die der arme Kerl lehnte, ist nun frei. Verlasst diesen Raum durch diese Tür. Nun befindet ihr euch in einem Raum mit einer Tür nach Westen und einer Tür nach Süden. Geht durch die südlich gelegene, worauf ihr in ein Treppenhaus mit wiederum zwei Türen gelangt. Eine ist in der Mitte, die andere befindet sich weiter rechts. Nehmt die Munitions Kiste mit, bevor ihr den Raum durch die mittlere Tür verlasst. Ihr betretet nun den Dachboden, der im dritten Stock liegt. Nehmt in diesem Raum alle herumliegenden Gegenständen mit. Nun geht's wieder zurück: Die Leiter hinunter und dann durch die gegenüberliegende Tür die euch in ein großes Treppenhaus führt.



Auf der linken Seite, neben den Kerzen hängt ein Bild. Prüft dieses und ihr erhaltet einen Dolch. Lauft nun die mittleren Treppen ganz nach unten bis zur ersten Etage. Geht direkt durch die Tür am ende der Treppe. Dort trefft ihr auf ein altes Ehepaar, das euch mit Essen und Munition versorgt. Nachdem ihr euch sattgegessen habt, lauft ihr zum Ende des Ganges und geht dann durch die Tür. Durchsucht die Zimmer um dort ein Messer, sowie etwas Nahrung (Käse) zu finden. Habt ihr diese Gegenstände eingesammelt geht ihr weiter in Richtung des Raumes mit dem Fass in der Mitte.



Von dort aus lauft ihr dem Pfad entlang bis ihr an eine Stelle mit einem Kraut kommt. Nehmt dieses mit und lauft zurück zur Küche, wo ihr den Käse bekommen habt. Von dort aus rennt ihr durch die nördlich gelegene Tür. Ihr befindet euch jetzt in Raum mit einem Ofen. Nehmt den Hammer sowie die Liste mit und lauft nach rechts. Dort findet ihr ein Ofenrohr auf dem Boden, das ihr nicht vergessen dürft.
Lauft jetzt in die linke Ecke am Ofen vorbei: Dort stoßt ihr auf einen Gang, der euch zur nächsten Tür führt. Öffnet diese und ihr befindet euch in einem fast komplett grünem Raum.

Macht euch bereit für einen heftigen Kampf mit einer grünen Pflanze: Nehmt alle eure Waffen mit und überzeugt euch, das eure Mana und Lebenspunkte voll aufgeladen sind.
Die beste Strategie gegen dieses Monster ist ein Angriff mit Feuer-Zauber aus der Distanz. Ihr solltet keine Probleme haben das Unkraut zu vernichten.
Nachdem ihr das grüne Ungeheuer erledigt habt, wacht der bewusstlose Mann auf. Er heißt James und wird euch noch ein Stück begleiten und mit euch kämpfen. An dieser Stelle könnt ihr das Spiel auch speichern, was wirklich sehr empfehlenswert ist.
Habt ihr alles erledigt, lauft ihr wieder zurück zum Treppenhaus wo ihr den Dolch hinter dem Bild gefunden habt. Dort betretet ihr die Tür am Ende des langen Ganges mit dem Bild.

Ihr gelangt nun in einen kleinen Raum: Geht nun nach Draußen, indem ihr diesen Raum durch die Tür am oberen Bildschirmrand verlasst. Hier findet ihr ein wenig Munition die ihr tunlichst nicht vergessen solltet. Lauft nun weiter durch die rechte Tür und ihr gelangt in ein sehr düsteres Treppenhaus, wo ihr auf eine Gruppe von Leuten trefft. Nachdem ihr euch das Gespräch angehört habt, müsst ihr das Treppenhaus durch eine kleine Tür in der rechten Ecken verlassen. Es ist möglich das ihr diese Tür nicht ohne weiteres sehen könnt, den sie liegt etwas verborgen im Dunklen.



Hinter der Tür verbirgt sich ein weiterer Endgegner! Gleich drei riesige Kreaturen greifen euch auf einmal an. Ihr erledigt diese Monster-Combo am schnellsten, wenn ihr euch stets auf einen Angreifer konzentriert und so einem nach dem anderen ausschaltet.
Habt ihr die Schurken besiegt, verlasst in den Raum durch die Tür und gelangt so zum nächsten Abschnitt.

Lauft die Treppe bis ganz nach oben hinauf. Dort stoßt ihr auf einen Raum zu eurer rechten Seite. Er ist nicht verschlossen, lasst ihn aber dennoch erst links liegen und geht weiter nach oben. Dort begegnet ihr nämliche einem Mädchen in einem Ballkleid das Edward den Kopf vertretet. Nachdem ihr die Videosequenz angeschaut habt, lauft ihr zurück zur eben links liegen gelassenen Tür. Diese führt euch in einen weiteres Zimmer mit einer Tür zu eurer Linken. Geht durch diese und ihr findet euch ein einer kleinen Kam-

mer wieder. Dort ist eine Leiche, die ihr untersucht. Plötzlich und ohne jegliche Vorwarnung kommt ein weiterer Endgegner zum Vorschein!
Dieser Boss ist zwar etwas zäher als die vorherigen, kann euch aber nicht das Wasser reichen, sofern ihr von Anfang an mit allen verfügbaren Anngriffstechniken kämpft.
Habt ihr den Oberschurken besiegt, geht's über die Strickleiter ab nach unten. Diese führt euch in ein geräumiges Treppenhaus, in dem ein Weg nach links und einer nach oben führt. Lauft zuerst nach oben, um in dem dort gelegenen Raum Munition und andere Ausrüstungsgegenstände zu erhalten.

Habt ihr euch die Taschen vollgestopft geht ihr wieder nach unten und lauf durch die Tür auf der linken Seite. Nun gelangt ihr in einen kleinen Raum mit nur einer Tür. Verlasst das Zimmer durch diese, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.
Überraschenderweise befindet ihr euch nun in einer großen Kirche mit typisch bunten Glasfenstern: Haltet euch nicht zu lange mit Sightseeing auf, sondern begebt euch zum Altar. Sobald ihr auf diesem steht, kommen drei Endgegner zum Vorschein, die es auf das Leben eurer Truppe abgesehen haben. Bekämpft immer nur einen Angreifer mit aller Kraft zur selben Zeit und macht euch erst dann daran den nächsten zu erledigen.
Sind die drei gefährlichen Ebenbilde eurer Kampftruppe erledigt endet die CD1 nach einer Videosequenz.

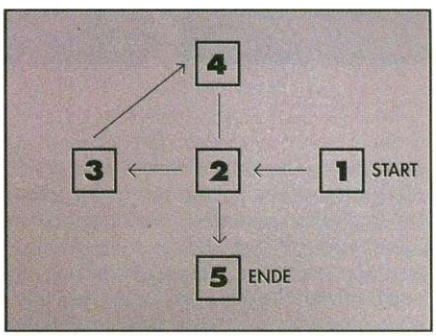
CD 2

Nachdem ihr euch von den erschreckenden Ereignissen gegen Ende der CD1 erholt habt, bemerkt ihr das ihr euch in einem Gefängnis-Areal befindet. Geht durch die Tür am oberen Bildschirmrand und danach sofort links. Ihr trefft auf einen Zwischenendgegner, den ihr am besten mit zwei aktiven Angreifer und einem defensive Magier aus dem Hinterhalt bekämpft.
Ist der grimmige Angreifer erledigt, werdet ihr mit einer Streitaxt belohnt, die sich wunderbar gegen jegliche Art von Angreifern einsetzen lässt.
Klettert nun die Leiter rechts in der Ecke hinauf, die euch in ein Treppenhaus führt. Dort liegen zwei vermeidlich ungefährliche Puppen auf dem Boden. Sobald ihr sie jedoch ansprecht, werdet ihr in einen Kampf verwickelt. Ist die Schlacht beendet, geht ihr die Treppe hinunter und folgt dem dortigen Weg nach rechts bis ihr in den nächsten Raum gelangt. Nehmt den Whiskey und die Munition für eure Waffen mit. Lauft nun durch die Tür um zu einer riesigen Wurzel zu gelangen. Hier führt ein Weg nach unten, nehmt diesen. Ihr befindet euch nun in einem Shrine, der natürlich von einem Boss bewacht wird. "Behandelt" den Wächter vornehmlich mit starken Waffen wie der Streitaxt und Flammenzaubern. Der Kerl ist recht zäh, und verschlingt somit einige eurer Ressourcen. Habt ihr ihn dennoch nach einiger Zeit erledigt, lauft ihr zurück zur großen Wurzel und dann nach links durch die Tür. Ihr betretet die königliche Schatzkammer! Nehmt die dort herumliegenden Waffen sowie die Munition mit. Dann geht ihr durch die Tür ganz links, die in einen Raum mit einer Leiter führt, die ihr hochgeht. In diesem Zimmer befindet sich eine gewaltige Holztür die in eine Kammer führt. Nehmt alle Gegenstände mit und lauft durch die Tür rechts unten um in einen Raum mit einem weiteren Endgegner zu gelangen.
Dieser Schurke bewacht den Altar! Gebt ihm saures und lauft nach dem Sieg über den grimmigen Gegner, zur rechten Seite und prüft den Haufen Schrott eines Kronleuchters. Ihr erhaltet einen Arm von St. Daniel Sciotious. Geht jetzt die Treppe hinauf und ihr kommt in einen Raum mit dem Dieb Elias. Unterhaltet euch mit ihm und attackiert dann die drei Angreifer.



Als Belohnung für eure Angriffsmühen erhaltet ihr eine noch bessere Pistole und außerdem noch einen Schlüssel für das Zimmer des Diebes Elias.
Dieser Raum befindet sich neben der Schatzkammer. Ihr findet dort Munition, einen Roman sowie eine Schrift mit Tipps für ein Puzzle.
Geht nun in den Raum nebenan und nehmt die Munition mit. Wichtig: vergesst nicht gefundene Dokumente und Schriften durchzulesen!
Als nächstes geht's wieder zurück zur Küche, denn dort findet ihr ein Gewehr, das "Dragon Piece" sowie einen Aufkleber. Nehmt diese Teile unbedingt mit und geht dann bis ans Ende der Küche, ihr seht nun eine Videosequenz. Jetzt lauft ihr wieder in den Raum, von wo aus ihr gekommen seit und betretet die Bücherei zu eurer rechten Seite.
Es gibt hier einen Weg der nach links führt und ein anderer geht nach rechts unten. Nehmt zuerst den nach rechts der euch in eine Kammer mit einer Uhr führt. Schaut euch die Uhr genauer an und lauft erst dann wieder zurück und nehmt den anderen Weg nach links. Ihr gelangt in einen Raum mit zwei Türen und einer komischen Maschine. Lauft durch die rechte Tür um in einen kleine Kammer mit einem Puzzleteil sowie Munition fürs Gewehr zu kommen.

Nehmt diese Klamotten mit und verschwindet wieder in den vorherigen Raum um dort durch die obere Tür in einen Raum mit einer großen Statue zu kommen. Sobald ihr euch dem Kunstwerk nähert, erscheint mal wieder ein Endgegner der diesmal viel einstecken aber auch gut austeilen kann. Besonders seine Zaubersprüche haben es in sich! Habt ihr den Gegner bezwungen heißt es erst einmal abspeichern.
Jetzt folgen einige Passagen mit ein paar Rätseln. Aber erst mal geht ihr wieder in den Raum zurück, von wo aus ihr gekommen seid. Dort befindet sich ein kleiner Geheimdurchgang: Geht dort durch, um in ein Treppenhaus zu gelangen. Vergesst nicht die Gegenstände mitzunehmen, die ihr dort findet. Geht nun weiter geradeaus, ihr stoßt dann nämlich auf eine Tür zu eurer Rechten sowie einem Puzzleteil auf dem Boden, das ihr natürlich mitnehmt. Geht jetzt durch die rechte Tür und setzt alle eure gesammelten Puzzleteile in dem dafür vorgesehenen Rahmen ein. Mit dem Einsetzen der Teile habt ihr bewirkt, das die Tür im Raum mit der Uhr jetzt geöffnet ist! Lauft zurück zu dieser Stelle und schreitet durch die Tür.
Hier erwartet euch ein kleines Rätsel. Ihr müsst nämlich in einer bestimmten Reihenfolge über die Punkte auf dem Boden laufen. Hier eine Skizze wie ihr das am Besten macht.



Habt ihr die Strecke korrekt abgelaufen hört ihr ein "klick"-Geräusch. Die signalisiert euch, dass die vormals verschlossene Tür in diesem Raum nun geöffnet wurde. Also nicht lange warten: Geht durch die Tür. Ihr findet ein weiteres Puzzlestück am Boden, das ihr unbedingt mitnehmen müsst. Lauft jetzt zurückt zu dem Treppenhaus, wo ihr vorher alle Puzzleteile eingesetzt habt. Dort befindet sich eine Tür die nun geöffnet ist. Sie führt in eine Art Kirche, die total verwüstet ist. Lauft den Weg nach unten und ihr kommt in einen Raum mit einem Schrotgewehr. Von hier aus geht's weiter geradeaus bis ihr das ende der Kirche erreicht.
Auf einmal beginnen die Glocken an zu läuten und ein gigantischer Demon erscheint.

Ihr könnt gegen ihn antreten oder lieber abhauen. Wir empfehlen euch lieber das Weite zu suchen, denn ihr werdet im Verlauf des Spiels auf eine noch stärkere Variante dieses Monsters treffen. Hier endet übrigens die CD 2!

CD 3

Nachdem ihr die Kirche verlassen habt, befindet ihr euch in einem Garten. Lauft in südliche Richtung bis ihr an einen Brunnen kommt. Die Statue befindet sich in der Mitte eins Platzes von dem aus vier Straßen in alle Himmelsrichtungen abzweigen. Lauft zuerst in westliche Richtung um zur Statue Nummer eins zu gelangen. Dann nach Norden zu Statue Nummer 2, nach Osten zur Statue Nummer 3 und letztendlich zur Statue Nummer 4 im Süden. Habt ihr alle Statuen geprüft, fließt jetzt das Wasser im Brunnen ab! Lauft nun weiter in Richtung Osten, wor-

auf hin ihr auf einen weiteren Brunnen stoßt. Dort gibt es eine besonders gute Waffe zu ergattern, die aber nur von Edward aufgehoben kann weil sie so schwer ist.

Verlasst das Gartenareal durch die im Südosten gelegenen Tür. Ihr befindet euch nun in einem düsteren Raum mit einer Guillotine. Prüft alle Gegenstände und besonders das mittelalterliche Tötungswerkzeug, bis eine Videosequenz startet. Nachdem ihr euch das Filmchen angeschaut habt findet ihr hinter der Guillotine einen Schlüssel, ein neues Gewehr und eine Beere.
Verlasst diesen Raum durch die Luke im Boden, die euch in die Folterkammer führt. Dort gibt es Wege zu eurer Linken und Rechten Seite, sowie nach unten. Geht zuerst nach die Truppe hinunter. Dort findet ihr eine Blutprobe sowie Munition für das Schrotgewehr.
Lauft nun zurück und geht dann durch die linke Doppel-Tür. Ihr gelangt in ein Treppenhaus mit einem weiteren Endgegner. Bekämpft dieses Monster am Besten aus der
Distanz, um ich zu viel Schaden zu nehmen. Habt ihr den Schurken erledigt öffnet sich ein Save-Punkt. Speichert das Spiel und folgt dem links gelegenen Weg.
Ihr kommt jetzt in einen Raum wo ihr eine Statue findet, die Durst auf Blut hat! Gebt ihr also Blut (die Probe die ihr vorher gefunden habt). Sobald ihr das getan habt öffnet sich eine Tür, durch die ihr natürlich lauft. Ihr kommt auf einen Friedhof und könnt dort zwei Gräber besuchen. Links geht's zu Daniels Grab und rechts zu Charlottes Grab. Ihr erhaltet an beiden Grabstätten wichtige Informationen und außerdem noch eine neue Waffe.
Nun geht's rechts weiter bis ihr zu der Stelle gelangt, wo ihr vor einiger Zeit durch den Geheimgang gekommen seid. Benutzt diesen wieder, um in einen Raum mit euren Teamgefährten zu gelangen. Nachdem ihr euch das Gespräch angehört habt, heißt es abermals zurück! Ihr müsst jetzt nämlich zu dem Treppenhaus, wo ihr vorher mit den beiden kleinen Puppen gekämpft habt. Dort ist jetzt die vormals verschlossene Tür geöffnet. Ihr gelangt in die andere Seite der Zelle, in die ihr ganz zu Anfang der CD 2 gefallen seid. Lauft die dortige Treppe hinauf und geht oben angekommen um die Ecke und in dann in das Esszimmer.
Nehmt die beiden Relics vom Tisch mit und verlasst dann den Raum durch die zweite Tür, direkt neben der Eingangstür. Folgt dem Gang bis zum Ende und biegt dann links ab, so gelangt ihr in das Anwesen von Patrick. Dort angekommen werdet ihr mit vielen Abzweigungen konfrontiert. Geht zuerst nach unten links und folgt dem Weg bis ihr an eine Musik-Box gelangt. Legt dort die Musik-Platte ein und schaltet den Spieler ein. Jetzt öffnet sich eine Schublade mit einem Tablett aus Ton. Nehmt dies mit und verlasst dieses Areal durch die Tür rechts neben euch. Hier kann auch gespeichert werden!

Nun trefft ihr wieder auf einen Boss, der es in sich hat. Er ist gegen viele Angriffstechniken resistent, außer gegen Feuer und Wasser. Versucht es mit diesen beiden Zaubersprüchen um den gewaltigen Koloss zu bezwingen. Habt ihr den Endgegner bezwungen, lauft ihr zurück zur Haupthalle mit den vielen Abzweigungen. Unterwegs solltet ihr jedoch das Bild im Gang prüfen, damit ihr eine Videosequenz zu sehen bekommt.
Geht nun durch die westlich gelegene Tür bis ihr in einen Raum mit einem Schalter an der Wand gelangt, den ihr betätigt um die anderen Türen entriegelt. Geht nun links durch die Tür in Patricks Zimmer. Dort seht ihr eine Wage: Checkt das Gewicht welches sie anzeigt. (Es beträgt 45 Kilo.) Nehmt dann noch die Munition, die Beere und Patricks Aufzeichnungen vom Schreibtisch mit. Verlasst den Raum auf etwas ungewöhnliche Art, nämlich durch den Kamin.
Ihr gelangt in einen weiteren Raum mit einer



Wage, auf die ihr jetzt steigt. Subtrahiert nun das Gewicht, das die andere Wage angezeigt hat (70 Kilo.) vom Gewicht das im Memo angegeben ist (45 Kilo.). Habt ihr das erledigt, öffnet sich eine kleine Brücke, über die ihr in einen Raum mit einigen Gegenständen gelangt, die ihr mitnehmt. Die Tür die sich in diesem Raum befindet ist verschlossen, deshalb geht ihr wieder zurück zu Patricks Zimmer.
Geht von dort aus zum Haupttreppenhaus. Geht nun nach links in den Raum, wo ihr noch nicht gewesen seid. Dort trefft ihr auf Roger Bacon und einen großen Tank mit Wasser. Nehmt euch eine Flasche mit Wasser mit und geht wieder durch den Kamin in Patricks Zimmer und dann zu der Tür die vorher noch verschlossen war. Diese ist jetzt geöffnet und führt euch zu einem kleinen Altar mit Mini-Priester-Puppen.
Ihr müsst sie in einer ganz bestimmten Richtung drehen um eine Tür zu öffnen.
Priester 1: nach links schauend Priester 2: nach rechts schauend Priester 3: nach links schauend Priester 4: nach rechts schauend. Vergesst nicht die Munition für die Pistole mitzunehmen, bevor ihr den Raum durch die Tür ganz links verlasst. Folgt dem Verlauf des Gangs, bis ihr zu einer großen Holztür gelangt, die ihr gerade durch euer Priesterdrehen geöffnet habt. Geht nach der Tür sofort rechts und geht solange geradeaus bis ihr in eine Sackgasse gelangt. Hier klettert ihr den Altar hoch um ein Schwert zu erhalten.

Geht dann wieder hinunter und lauft zurück nach unten bis an den Scheitelpunkt der Wege. Dort geht ihr nach links bis ihr auf eine total versiegelte Tür stoßt, die ihr nur mit einer Bombe öffnen könnt. Da ihr leider keine habt, heißt's zurück zu dem Raum wo ihr die Beere gefunden habt. (Nach dem Friedhof). Dort lauft ihr den Gang in der linken Ecke nach oben und ihr gelangt in einen Raum, den ihr schon vor einiger Zeit gesehen habt. Es ist der Raum der zum Eingang der Kathedrale führte. Rüstet jetzt alle eure Waffe auf, um den Boss in dem Treppenhaus zu besiegen. Habt ihr das geschafft, könnt ihr das Spiel speichern. Hier endet auch CD 3.

CD 4

Lauft zurück zu Patricks Zimmer, ihr trefft hier auf James, der euch eine Bombe bastelt sofern ihr ihm die Flasche mit dem Wasser gebt. Ihr bekommt in der Zeit, in der James die Bombe bastelt einige Zwischensequenzen zu sehen.
Geht nun zu der vormals versiegelten Tür in der Nähe der großen Kirche. In einer Zwischensequenz bekommt ihr zu sehen wie die Tür explodiert. Geht nun durch die Öffnung und ihr gelangt in einen Raum mit einer schleimigen grünen Pflanze. Neben dem gewaltigen Unkraut befindet sich außerdem noch ein Sarg, der bis dato noch verriegelt ist. Erkundet ein wenig die Umgebung bis ihr auf eine Maschine mit insgesamt 32 Knöpfen stoßt. Hier müsst ihr die Knöpfe in der Reihenfolge drücken wie in der Skizze beschrieben wird.



Habt ihr die Kombination korrekt eingegeben öffnet sich der Deckel des Sargs. Keine Angst, steigt hinunter. Ihr findet dort die Leiche von Patrick! Außerdem seht ihr jetzt eine Videosequenzen wie die Gruppe den Komplex verlässt.
Jetzt wird's langsam richtig gefährlich: Klettert den Turm des Anwesens von außen hoch, bis ihr die vierte Etage erreicht. Auf dem Weg nach Oben kämpft ihr mit insgesamt vier sehr hartnäckigen Auslegern der grünen Pflanzen. Habt ihr das letzte Teil der Planzen besiegt befindet ihr euch in der vierten Etage. Wenn ihr nicht das schlechte Ende sehen wollt, überzeugt euch davon das ihr den Anhänger dabei habt. Jetzt kämpft ihr gegen den untoten Körper von Elaine. Kämpft solange mit allen offensiven Sprüchen und Waffen bis sie vermeintlich besiegt ist. Rennt nun weiter nach oben, ihr werdet dabei noch mehrere male von Elaine angegriffen. Im siebten Stock angekommen wird es ziemlich hart! Hier verwandelt sich Elaine in den finalen Endgegner, der nicht ganz einfach zu besiegen ist.
Bewährt haben sich Feuerzauber sowie Schläge mit der Streitaxt. Achtet stets auf eure Gesundheit und heilt lieber einmal zu viel als zu wenig. Habt ihr diese widerliche Kreatur besiegt, ist das Spiel zu Ende.
Herzlichen Glückwunsch, ihr habt es geschafft!

AUSBLICK

Big in Japan!

***fun* zu Besuch auf der Jamma und der Tokyo Gameshow**



PlayStation2

Was erwartet euch zum Start von Sonys Next-Gen Konsole?



Half Life: Blue Shift

Hält der erfolgreiche Ego-Shooter für Dreamcast was die PC-Version verspricht?



Nintendo Gamecube

***fun* wagt einen Blick hinter die Kulissen!**



Handheld Special

Spielen immer und überall! *fun* sagt euch welches Handheld-System die besten Zukunftsperspektiven hat.





Dino Crisis (DC)
Dino Crisis 2 (PS)

Mit Regina auf systemübergreifender Dinojagd.



fun generation 11/2000...
...ab 18. Oktober 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:
Feedback@fungeneration.com

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:
cypress@dsb.net

CHEFREDAKTEUR: mArk Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Simon Krätschmer
REDAKTION: Jan Urban, Frank Michaelis
AUTOREN: Dirk Gemeinhardt, Thomas Szedlak, Frank Emmerling, Martin Weidner, Tobias Schweikl, Sven Liebold, Carsten Grauel, Mone Neuss, Toni Opl
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:
(In- und Ausland):
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

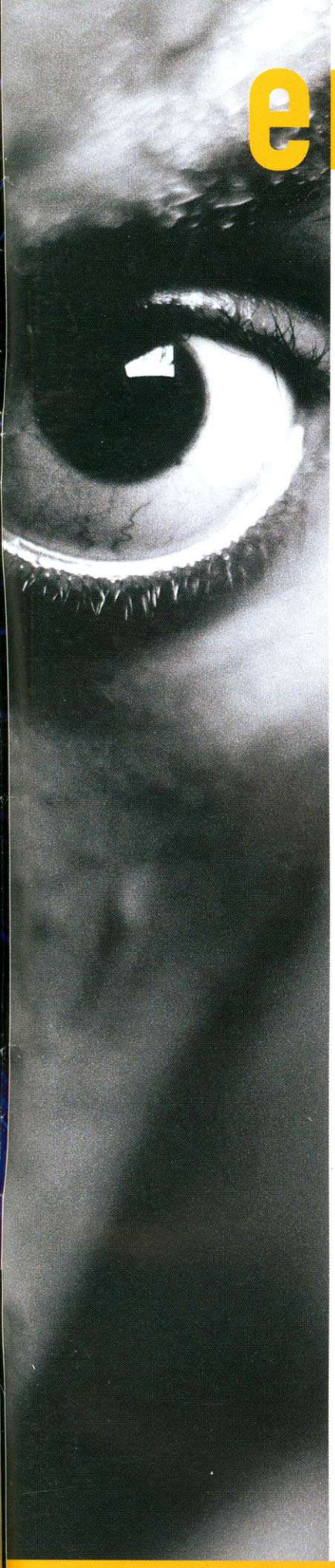
Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, 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

iVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (iVW)
Verkaufte Auflage (IVW 1/00) 30.763 Exemplare

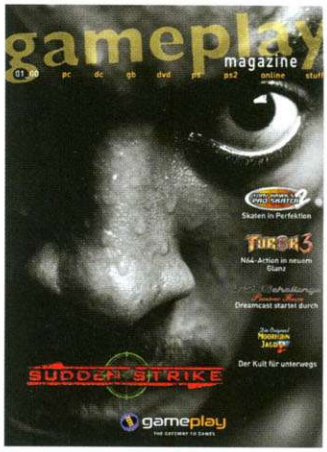
VOGEL Medien Gruppe
CyPress

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.



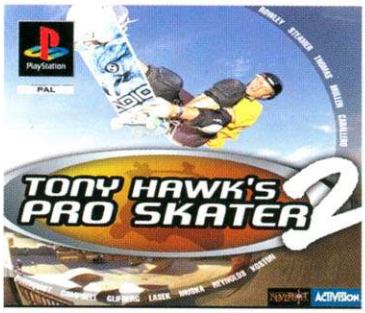
enter THE GATEWAY TO GAMES



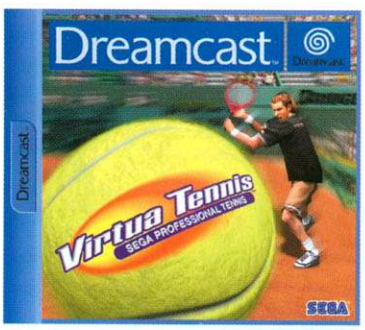
Unser topaktuelles, monatliches Magazin (48 Seiten) senden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos zu!



Danger Girl
ARTIKELNR.: SONYD1296 DM 79.95



Tony Hawk's Pro Skater 2
ARTIKELNR.: SONYD1207 DM 79.95



Virtua Tennis
ARTIKELNR.: DCDT 127 DM 89.95



Pokémon Snap
ARTIKELNR.: N64 DT 257 DM 129.95

PLAYSTATION

Rayman 2
ARTIKELNR.: SONYD 687 DM 79.95

Tenchu 2
ARTIKELNR.: SONYD 1062 DM 79.95

Vanishing Point
ARTIKELNR.: SONYD 1168 DM 89.95

DREAMCAST

Ferrari 355 Challenge
ARTIKELNR.: DCDT 137 DM 99.95

Kiss Psycho Circus
ARTIKELNR.: DCDT 136 DM 89.95

Metropolis Street Racer
ARTIKELNR.: DCDT 003 DM 89.95

NINTENDO 64

Int. Superstar Soccer 2000
ARTIKELNR.: N64 DT 238 DM 109.95

Perfect Dark
ARTIKELNR.: N64 DT 206 DM 119.95

Turok 3
ARTIKELNR.: N64 DT 251 DM 99.95

Lieferungen innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 18,- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.

BESTELL-HOTLINE 0931/35 45 222
WWW.GAMEPLAY.DE

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

OFFICIAL VIDEO GAME

Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...

...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

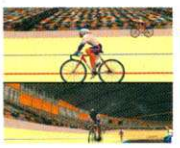
Sydney 2000 ™©

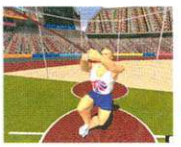
12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle

Das Spiel der Spiele










Entwickelt von

Erhältlich für

PlayStation Dreamcast PC CD

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. "TM © SOCOG 1996". Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com