11/2000
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 58

fun generation

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

PlayStation2
Die ersten Spieletests!

Die Technik, das Zubehör, die Zukunft!

Dreamcast
TEST

MSR

Segas Gran Turismo-Killer auf dem Prüfstand!

PlayStation
TEST

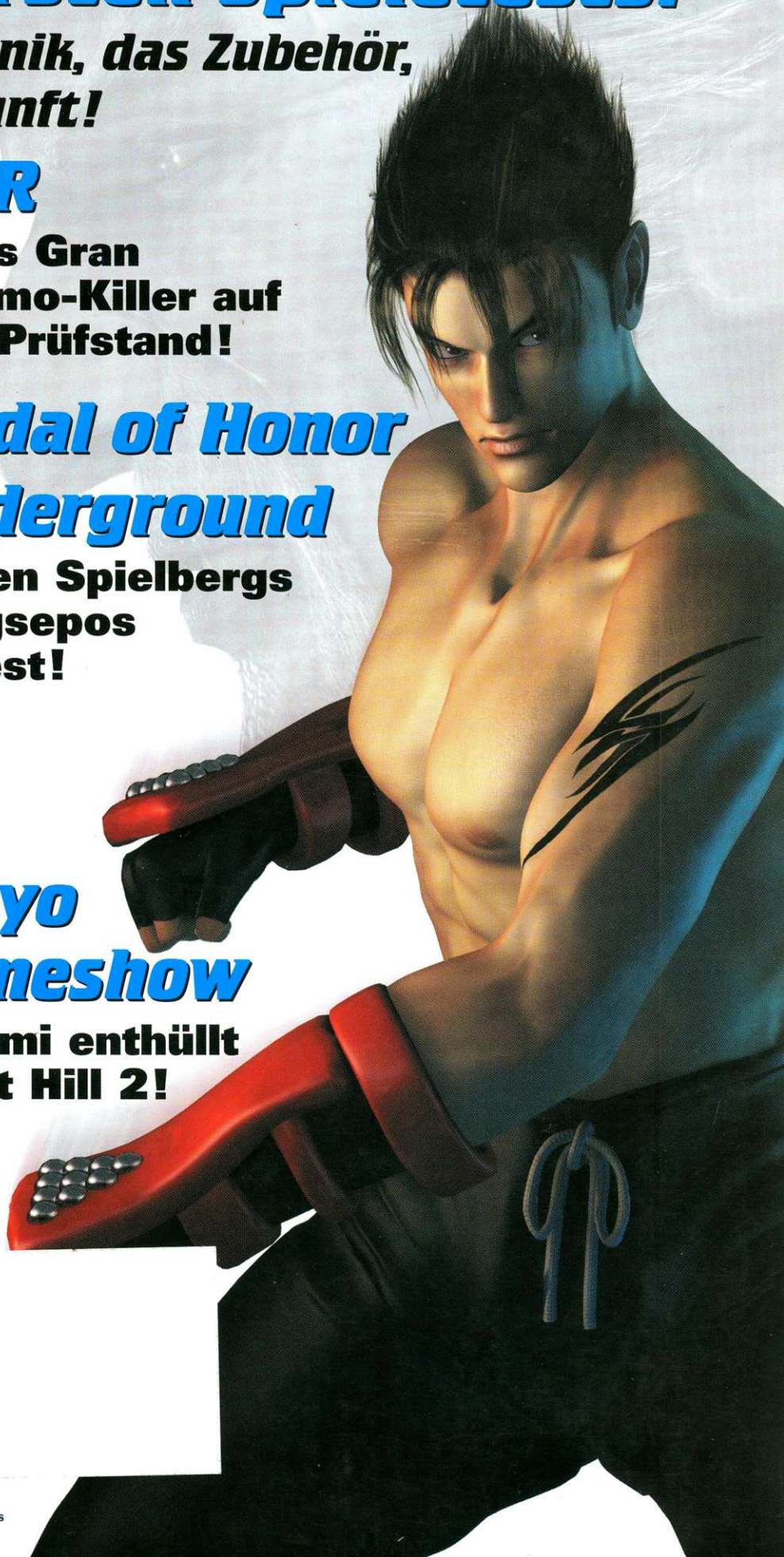
Medal of Honor Underground

Steven Spielbergs Kriegsepos im Test!

SPECIAL

Tokyo Gameshow

Konami enthüllt Silent Hill 2!



4 394081 006508 CyPress

OFFICIAL VIDEO GAME

Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...

...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

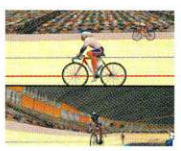
Sydney 2000 ™©

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

Spiele-Index

Aladdin (PS) 67
Breakout (PS) 68
Carl Lewis Athletics 2000 (GB) 75
Champ. Motocross 2001 – Featuring Ricky Carmichael (PS) 48
Chrono Cross (PS) 81
D2 (DC) 80
Daikatana (GB) 75
Dancing Stage (PS) 48
Daytona USA (DC) 38
Dino Crisis (DC) 38
Dino Crisis 2 (PS) 37
Disneys Dinosaurier (DC) 48
Disneys Dinosaurier (GB) 72
Disneys Dinosaurier (PS) 48
Disneys Dinosaurier (PS2) 48
Donald Duck Quack Attack (DC) 36
Donald Duck Quack Attack (GB) 72
Donald Duck Quack Attack (PS) 36
Donald Duck Quack Attack (PS2) 36
Formel Eins 2000 (PS) 64
freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana (PS) 48
Galaga: Insect Alliance (PS) 71
Gekikuukan Pro Baseball: At The End of the Century (PS2) 47
Giant Gram 2000 (DC) 83
Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado (DC) 42
G-Saviour (PS2) 47
Guilty Gear (DC) 47
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (DC) 34
Incredible Crisis (PS) 69
Jungle Book Rhythm n`Groove (PS) 67
Magical Drop (GB) 76
Magical Drop (PS) 69
Mario Tennis (N64) 70
Mat Hoffman's Pro BMX (PS) 44
Medal of Honor Underground (PS) 60-63
Metropolis Street Racer (DC) 58-59
Microsoft Entertainment Pack (GB) 74
MTV Sports - Pure Ride (DC) 44
MTV Sports - Pure Ride (PS) 44
NFL 2K1 (DC) 78
NHL 2001 (PS) 68
Pocket Racing (GB) 76
Pokèmon Snap (N64) 70
Pokèmon Pinball (GB) 74
Power Shovel (PS) 82
Puzzled (GB) 76
Rampage Through Time (PS) 71
Ready 2 Rumble Round 2 (PS2) 40
Record of Lodoss War (DC) 41
Ridge Racer V (PS2) 56-57
Ring of Red (PS2) 41
Sheep (PS) 46
Silpheed (PS2) 40
SNK vs. Capcom (DC) 79
Sonic Adventure 2 (DC) 42
Speedball 2001 (PS) 72
Spider-Man (GB) 75
Spyro 3 - Year of the Dragon (PS) 66
Tekken Tag Tournament (PS2) 54-55
The Mechsmith (PS2) 47
Toonenstein – Geisterstunde (PS) 71
Twisted Metal: Black (PS2) 46
Uno (GB) 76
Valkyrie Profile (PS) 82
WCW Backstage Assault (PS) 45
WWF Smack!Down 2 (PS) 45
X-Men – Mutant Academy (GB) 75

Der Countdown läuft!

Termingerecht zum 24. November wird die PlayStation 2 mit ihrem europäischen Eroberungsfeldzug beginnen. Mit im Schlepptau hat Sonys Home Entertainment System eine ganze Ladung an attraktiven Spielen sowie eine Vielfalt an Zubehör.

Terminlisten, Ankündigungen und Versprechungen hin oder her, aber wer weiß eigentlich, was Ende November auf uns genau zukommt? Wir versuchen deshalb mit unserem PlayStation 2-Special Licht ins Dunkel zu bringen. Erfahrt, was sich hinter dem schwarzen PS2-Gehäuse verbirgt, bei welchen Spielen ihr getrost zugreifen könnt und was wir in Zukunft von Sony & Co. erwarten dürfen. Zudem haben wir zwei der Launch-Titel deutschlandweit als erstes Spielemagazin unter die Testlupe genommen. Wie gut sind Ridge Racer V und Tekken Tag Tournament wirklich, wie stark sind die versprochenen Verbesserungen? Das alles erfahrt ihr zuerst bei uns!

Damit aber noch nicht genug. Mit Medal of Honor Underground und - wir können es noch immer nicht glauben - Metropolis Street Racer landeten kurz vor Redaktionsschluss noch zwei weitere Krachertitel auf unseren Schreibtischen.

Japanexperte Frank reiste erneut in das Land der aufgehenden Sonne, um für euch auf der Tokyo Gameshow und der Jamma Automatenmessen nach den Spielen von Morgen Ausschau zu halten.

Das alles und mehr in dieser Ausgabe!
Viel Spaß beim lesen!
Euer ***fun***-Team



Inhalt November 2000

fun gen PLAYSTATION

Special

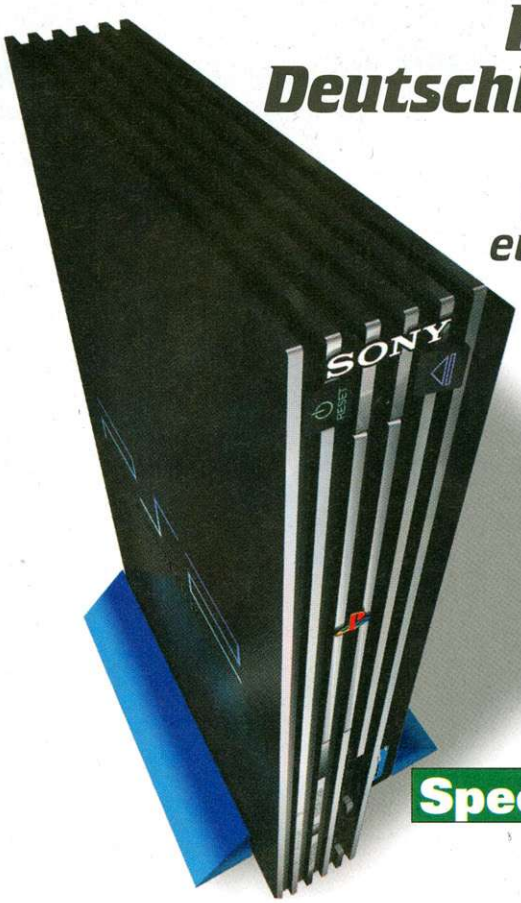
Jamma Messe ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~16-19
PS2 – Der Deutschlandstart ~~~~~~~~~~~20-31
Tokyo Gameshow ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~10-15

Vorschau

Disneys Dinosaurier ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~48
Donald Duck Quack Attack~~~~~~~~~~~~~~~~36
Gekikuukan Pro Baseb.: At The End o.t. Century 47
G-Saviour ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~47
Ready 2 Rumble Round 2 ~~~~~~~~~~~~~~~40
Ring of Red ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~41
Silpheed ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~40
The Mechsmith ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~47
Twisted Metal: Black ~~~~~~~~~~~~~~~~~~46
Daytona USA ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~38
Dino Crisis ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~38
Disneys Dinosaurier ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~48
Donald Duck Quack Attack~~~~~~~~~~~~~~~~36
Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado ~~42
Guilty Gear ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~47
Heavy Metal F.A.K.K. 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~34
MTV Sports - Pure Ride ~~~~~~~~~~~~~~~~~44
Record of Lodoss War~~~~~~~~~~~~~~~~~~~41
Sonic Adventure 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~42
Championship Motocross 2001 –
Featuring Ricky Carmichael ~~~~~~~~~~~~~48
Dancing Stage ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~48
Dino Crisis 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~37
Disneys Dinosaurier ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~48
Donald Duck Quack Attack~~~~~~~~~~~~~~~~36
freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana ~~48
Mat Hoffman's Pro BMX ~~~~~~~~~~~~~~~~44
MTV Sports – Pure Ride ~~~~~~~~~~~~~~~~44
Sheep ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~46
WCW Backstage Assault ~~~~~~~~~~~~~~~~~45
WWF Smack!Down 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~45

Tests

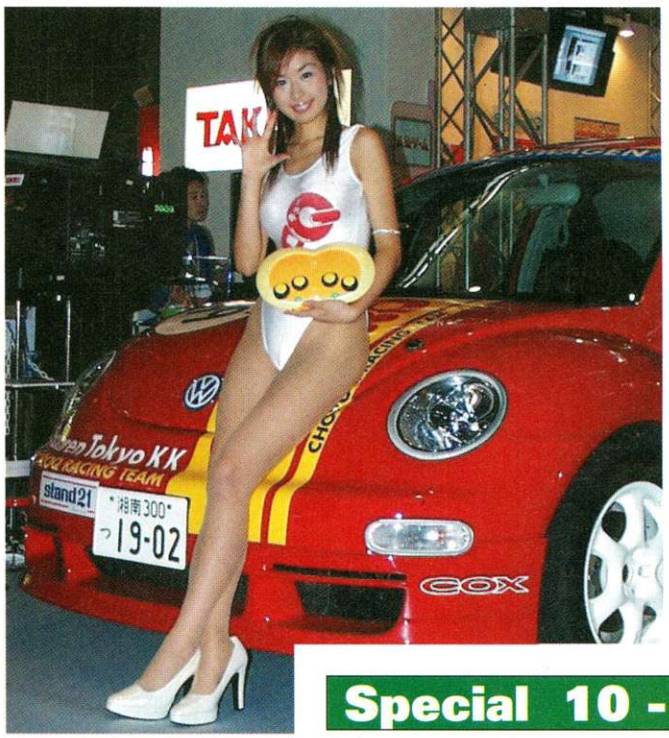
Ridge Racer V ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~56-57
Tekken Tag Tournament ~~~~~~~~~~~~~~~54-55
Metropolis Street Racer ~~~~~~~~~~~~~~~58-59
Aladdin ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~67
Breakout ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~68
Formel Eins 2000 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~64
Galaga: Insect Alliance ~~~~~~~~~~~~~~~~71
Incredible Crisis ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~69
Jungle Book Rhythm`n Groove ~~~~~~~~~~~67
Magical Drop ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~69
Medal of Honor Underground~~~~~~~~~~~~60-63



PS2 – Der Deutschlandstart

Was erwartet euch zum Start von Sonys Next-Gen Konsole?

Special 20 -31



Special 10 - 15

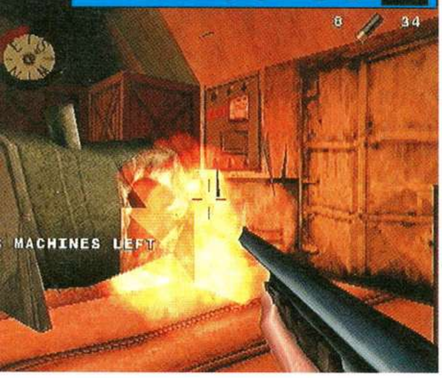
Tokyo Gameshow

Silent Hill 2, Gran Turismo 3, Castlevania: Circle of the Moon... Die heißesten Spiele aus Japan im Überblick!

eration
DREAMCAST - NINTENDO 64 - HANDHELDS

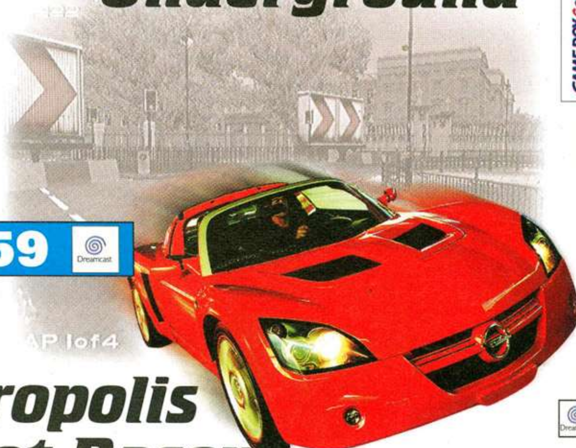
So erreicht ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: Feedback@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: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

Test 60-63



Vive la France! Auf in den Kampf für Wahrheit, Freiheit und Gerechtigkeit!

Medal of Honor Underground



Test 58-59

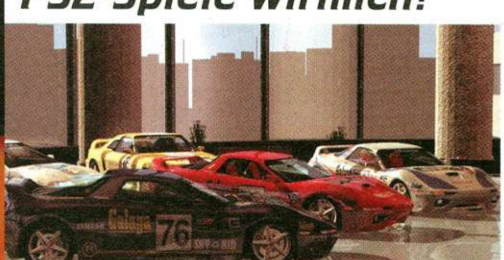
Metropolis Street Racer

Nach monatelanger Verzögerung endlich der Test des heiß erwarteten Rennspiels!

Tekken Tag Tournament & Ridge Racer V

PAL-Balken und Geschwindigkeits-einbußen? So gut sind die deutschen PS2-Spiele wirklich!





Test 56-57 & 54-55

- NHL 2001 — 68
- Rampage Through Time — 71
- Speedball 2001 — 72
- Spyro 3 - Year of the Dragon — 66
- Toonenstein – Geisterstunde — 71
- Mario Tennis — 70
- Pokèmon Snap — 70

Handheld-Tests

- Carl Lewis Athletics 2000 — 75
- Daikatana — 75
- Disneys Dinosaurier — 72
- Donald Duck Quack Attack — 72
- Magical Drop — 76
- Microsoft Entertainment Pack — 74
- Pocket Racing — 76
- Pokèmon Pinball — 74
- Puzzled — 76
- Spider-Man — 75
- Uno — 76
- X-Men – Mutant Academy — 75

NTSC-Tests

- D2 — 80
- Giant Gram 2000 — 83
- NFL 2K1 — 78
- Capcom vs. SNK — 79
- Chrono Cross — 81
- Power Shovel — 82
- Valkyrie Profile — 82

Tipps & Tricks

- Cheats & Tipps — 92-93
- Gamebuster-Codes — 93
- Lösung: Alien – Die Wiedergeburt — 94-97

Rubriken

- Abo — 35, 73
- Ausblick — 98
- Charts — 52
- Editorial — 3
- Final Fantasy Chronik — 86-87
- Impressum — 98
- Leser schreiben für Leser — 88-89
- Leserbriefe — 90-91
- News — 6-8
- Referenzen — 50-51
- Die Resident Evil Akte, Folge 5 — 84-85
- Spiele-Index — 3
- Wertungssystem — 53

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Der PAL-Release von **Alien Resurrection** wurde auf den 2. November verschoben **>>>** **Resident Evil 3: Nemesis** für Dreamcast wird Online-Wettbewerbe unterstützen und u.a. frei wählbare Kostüme für Jill bieten **>>>** Konami entwickelt **beat mania Da!**, einen Schreibmaschinen-kurs für PS2. Der Lernstoff wird dabei durch bekannte Bemani-Elemente vermittelt – im Lieferumfang befindet sich eine USB-Tastatur **>>>** **Ms. Pac-Man** führt in US-Fernsehspots eine Kampagne gegen Brustkrebs an **>>>** Die britische Entwicklerfirma Rage hat neben dem bereits angekündigten *e-Racer* zwei weitere Titel für **Xbox** bestätigt **>>>** Am 9. November erscheint in Japan **DreamStudio**, ein "Do-it-yourself" 3D-Adventure-Kit – aus einer reichhaltigen Bibliothek wählt ihr Texturen, Musik und Polygonobjekte (oder gestaltet sie selbst) und stellt euer eigenes Abenteuer zusammen **>>>** Konamis Bemani-Serien haben sich in Japan mittlerweile **über 7 Millionen** mal verkauft. ***fun meint:*** Swing! **>>>** **Bauernregel des Monats:** Donnert's im Mai, ist der April vorbei **>>>** **ShenMue** kommt voraussichtlich erst im Frühjahr 2001 nach Deutschland **>>>** Die japanischen Dreamcast-Spiele *Marionette Handler 2* (Micronet) und *The Greatest Striker* (Taito) werden **Spracherkennung** per DC-Mikrofon unterstützen und somit Spielsteuerung durch akustische Kommandos ermöglichen **>>>** Activision hat die Entwicklung von zwei **X-Men**-Titeln, einem **Spider-Man**-Spiel und einem Flugsimulator für die PlayStation 2 bestätigt **>>>** Eidos hat die offizielle **Tomb Raider Chronicles**-Webseite online gestellt – checkt: **www.tombraider.com/trchronicles** **>>>** **Tony Hawks Pro Skater 2** erreichte in den USA nach nur fünf Tagen den ersten Platz der Verkaufscharts – der Vorgänger befindet sich immerhin noch auf Platz drei **>>>** Der japanischen Verkaufsversion von **Zone Of Enders** (Release Februar 2001) wird eine spielbare Demo von **Metal Gear Solid 2** beiliegen **>>>** Nintendos **Paper Mario** wurde vom 26. Dezember auf das 1. Quartal 2001 verschoben **>>>** EA vertreibt ab sofort alle **LucasArts**-Titel in Deutschland **>>>** Capcom hat einen Nachfolger zu **Capcom vs. SNK** angekündigt. ***fun meint:*** Feurig! **>>>** Laut zahlreicher Internet-Gerüchte plant Capcom die Veröffentlichung eines neuen **Resident Evil**-Teils im März 2001. Dieser Teil soll jedoch nichts mit dem bereits angekündigten **Resident Evil 4** gemein haben. Insider vermuten eine Umsetzung von *CODE: Veronica* oder *Resident Evil Zero*.

MERCHANDISE

Alkoholfreier Six-Pack

Kennt ihr das nicht auch? Spät in der Nacht verlasst ihr die leere CyPress-Redaktion, schließt die Eingangstür ab, geht im Dunkeln Richtung Auto ... und fallt kopfüber in den Verlags-Teich! Haare matschig, Kleidung nass, ein Frosch sitzt im Schuh – und die Game-Boy-Module in der Hosentasche sind auch im Eimer! Zum Glück gibt es für derartige Berufsunfälle jetzt die InterAct Game Cases: Farbige Hüllen für eure Game-Boy-Spiele. In jeder Packung befindet sich ein bunter Farbmix aus insgesamt sechs Cases – zum "Und-das-nehm-ich-auch-noch!"-Preis von 9,95-DM, eine Investition, die sich früher oder später auszahlen könnte!

SPIELE

Half-Life: Blue Shift doch online?



In fun 09/00 haben wir noch spekuliert, jetzt ist es eine bittere Tatsache: *Half-Life: Blue Shift* für den Dreamcast wird definitiv ohne Online-Unterstützung erscheinen! Um den Release-Termin pünktlich zum Weihnachtsgeschäft halten zu können, splitten die Entwickler das Ur-*Half-Life (dt.)* in eine Heim- und eine Online-Version auf. Das komplette Original-Spiel wird also inklusive der DC-Bonusmission *Blue Shift*, aber lediglich mit einem Zweiplayer-Splitscreen-Modus in eurem Dreamcast rotieren – im Januar folgt dann die Online-Fassung ohne Einspieler-Missionen, aber dafür mit den drei beliebtesten Multiplayer-Modi *Opposing Force, Team Fortress* und *Counter Strike*! Titel oder Preis der "zweiten" Variante sind allerdings noch nicht bekannt.

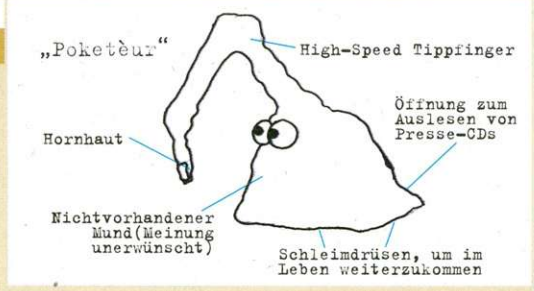
GEWINNSPIEL

Pokemon-Zeichenwettbewerb

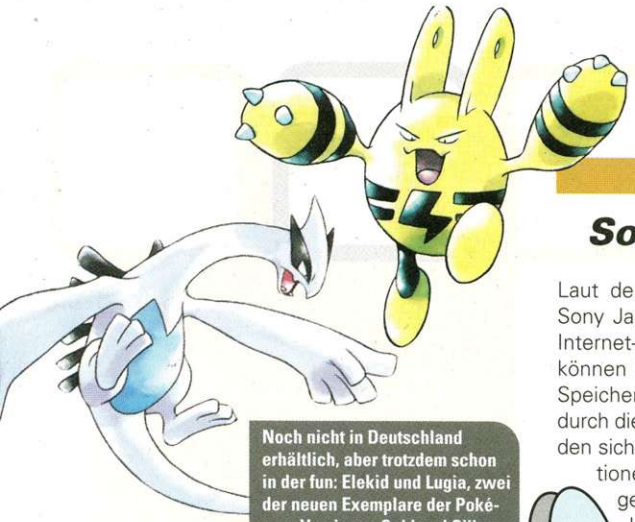
Die Resonanz auf unseren Pokémon-Aufruf in der letzten ***fun*** war so groß, dass wir uns entschlossen haben, das Nintendo-Gewinnspiel zu verlängern. Also raus mit Farben aller Art und ab mit "eurem" ganz persönlichen Pokémon an:

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

Zu gewinnen gibt es ein Pokémon Pikachu N64, ein Pokémon Snap (N64) und drei gelbe Pokémon-Editionen (GBC). Einsendeschluss ist der Nikolaus (6. Dez. 2000).
fun wünscht viel Glück!



Wir gehen mal wieder mit gutem Beispiel voran und präsentieren aus unserer Serie "Redakteure können nicht zeichnen": Den Redaktionspokémon "Pokéteur" – schiebt einfach eine Spiel-CD ein, und er tippt unverzüglich einen Text beliebiger Größe. Hach, wär das schön...



Noch nicht in Deutschland erhältlich, aber trotzdem schon in der fun: Elekid und Lugia, zwei der neuen Exemplare der Pokémon-Versionen Gold und Silber, die noch diese Weihnachten auf deutsche Brieftaschen zukommen!

ONLINE

Sony gibt Speicher

Laut dem Online-Magazin **Nikkei Net** plant Sony Japan im November den Launch eines Internet-Service namens **"Web Pocket"**. Hier können User digitale Daten bei einer Zentral-Speicherstelle des Sony-Konzerns "lagern" – durch die Verwendung von Digitalbändern würden sich die Lagerkosten im Vergleich zu traditionellen Festplatten um ca. 90% verringern. Die monatlichen Kosten des Users variieren dabei je nach Menge der gespeicherten Daten.



ONLINE

Mit Nintendo ins Internet

Der *Pokémon*-Wahn kennt offensichtlich keine Grenzen! Nintendo of America und MediaBrowser Inc. haben zusammen einen *Pokémon*-Internet Browser entwickelt. Hierbei bilden Kreaturen und Objekte aus den beiden Gold- und Silber-Versionen die Desktop-Elemente, während die Funktionen dem des Standard-Internet-Explorers entsprechen.

Herunterzuladen ist das lustige Gimmick unter **www.pokemon.com**.
Zur Zeit wird außerdem an einem *Mario Tennis*-Browser gearbeitet, den ihr noch diesen Monat bei **www.mariotennis.com** herunterladen könnt. Weitere Spiel-Browser sind geplant – mal sehen, wann uns Sony mit dem *Vib-Ribbon*-Explorer überrascht!

SPIELE

Neue WonderSwan-Color-Spiele

Leider hat die Liste der angekündigten WonderSwan Color-Spiele nicht mehr in die News der letzten ***fun*** gepasst, deshalb liefern wir euch diese jetzt nach:

Releases Dezember:

Firma	Spiele
Bandai	Gunpey EX Raimu Rider Final Fantasy Compilation Digimon Adventure 2: D1 Tamer Terrors II Princess Maker Senkaidenni Animation
Kaga Tek	Sorobangu
Bec	Dokodemo Hamster 3
Omega	Another Heaven
Square	Final Fantasy

Releases 2001:

Firma	Spiele
Bandai	NamcoWonder Classic Mobile Gundam Dark Eyes Battleship Yamato SD Gundam Hero Legend: Knight Chapter SD Gundam Hero Legend: Warrior Chapter Wizardry Scenario
Square	Final Fantasy II Final Fantasy III
Sammy	Guilty Gear King Breeder

SZENE

Saturn gegen Dreamcast

Segas Versuche, in Japan Fuß zu fassen, treiben mittlerweile recht seltsame Blüten. Hier können Sega-treue Saturn-Besitzer nun sogar durch Angabe der Konsolen-Seriennummer ein limitiertes Dreamcast-Paket für knackige 32.000 Yen (ca. 670,- DM) erstehen. Und das hat es wirklich in sich, und zwar: Ein Dreamcast-Grundgerät, ein VMU, ein Vibration-Pack, zwei Lightguns, **Space Channel 5, Jet Set Radio** und ein indizierter Lightgun-Shooter. Bei einem Einzelkauf-Preis von 47600 Yen (ca. 970,- DM) wirklich ein Spitzen-Angebot – leider können wir PALis auf derartige Bundles wohl noch lange warten...



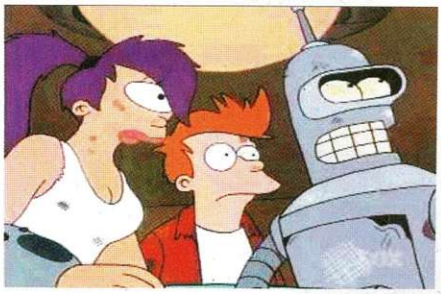
INDUSTRIE

SNK stockt auf

Beat'em-Up-Spezialist **SNK** hat nun in Zusammenarbeit mit **Aruze** den Nachfolger des MVS-Boards entwickelt. Die MVS2-Platine kann technisch mit Capcoms neuer CPS3-Platine mithalten. Zeitgleich hat der **SNK** fünf Fortsetzungen der bekanntesten Spiele angekündigt: *The King of Fighters 2001, Last Blade 3, Samurai Spirits 5, Garou 2* und *Metal Slug 4*.

SPIELE

Futuristic



"Muss ... Menschheit ... töten!" – Fans von Bender, Fry und Leela können sich auf ein Futurama-Jahr gefasst machen! Denn der schwedische Entwickler **UDS** (z.B. *No Fear Downhill Mountain Biking*) hat die Computer– und Videospiel-Rechte an Matt Groenings Kult-Zeichentrickserie erworben. Zusammen mit Publisher Fox Interactive wird **UDS** Futurama-Spiele für PlayStation, PlayStation2, PC, Dreamcast, Gamecube, X-Box und beide Game-Boy-Generationen entwickeln – nähere Infos gibt es jedoch leider noch nicht.

HARDWARE

Mach's nochmal Pikatchu



Der *Pokémon*-Boom weltweit ist ungebrochen – das weiß vor allen anderen Nintendo. Der japanische Konzern kann's einfach nicht lassen, mit "kleinen" *Pokémon*-Gimmicks die firmeneigene Portokasse aufzubessern. Deshalb können US-Kids am 16. Oktober neben den Gold- und Silber-Editionen auch den "Nachfolger" des Pikachu-Schrittzählers für satte $30 (ca. 67,- DM) kaufen. Dieser "Pokémon Pikachu 2" ist zwar eigentlich nur eine eingefärbte Version der zahlreichen, älteren Nippon-Kollegen, aber läßt sich dafür per Infrarot-Link mit dem Game Boy Color verbinden. Wir sind uns jetzt schon sicher: Auch deutsche Geldscheine werden der nahenden Weihnachtsoffensive nichts entgegenzusetzen haben...



X-Box: Alles hat seinen Preis - Microsoft greift an!

Man mag es kaum glauben: Da gründet ein bleicher Jüngling 1975 seine erste, kleine Firma – und hebt knapp 25 Jahre später den kompletten Konsolenmarkt aus den Angeln! Noch vor einigen Wochen haben nur die wenigsten gedacht, das gerade ein westlicher Konzern wie Microsoft sich in der – immer noch von Impulsgeber Japan gesteuerten – Videospiel-Welt behaupten kann. Doch spätestens seit dem magischen 20. September gehen den Nörglern "langsam" die Argumente aus! Denn an diesem Tag präsentierte Microsoft der versammelten Presse eine Liste aller bisher für die Xbox verpflichteten Entwickler – und nur um eines gleich vorwegzunehmen: Sie war lang, sehr lang...

Entgegen vieler Erwartungen hatten es "Chief Xbox Officer" Robbie Bach und sein Team geschafft, zahlreiche namhafte Entwickler (Squaresoft und Electronic Arts ausgenommen) ins Xbox-Boot zu ziehen – eine komplette Liste findet ihr weiter unten. Überaschenderweise kündigte z.B. Konami sowohl zukünftige Entwicklungen wie *Jurassic Park* und *The Thing* als auch potentielle Hits wie *Silent Hill, Metal Gear Solid* und *Crash Bandicoot* für die Microsoft-Konsole an – bisher ist allerdings noch nicht klar, ob es sich um Eigenentwicklungen oder "getunte" PS2-Umsetzungen handeln wird. Besonders interessant war in der Masse zahlreicher Mammut-Firmen allerdings ein eher unscheinbarer Name: OVER WORK'S Inc. Sagt euch nichts? Verständlich - aber wenn wir euch sagen, daß eben dieses Entwicklerteam früher auf den Namen "AM7" hörte? Genau! Hier hat sich doch tatsächlich eines der Sega-eigenen AM-Teams unter die Xbox-Entwickler gemischt – voraussichtlich können wir uns also von dieser Seite aus auf ein paar ganz besondere Spieleperlen (*Streets of Rage*?) bereit machen!

Abgesehen von diesem einmalig-gigantischen Entwickler-Support und der Ankündigung, daß die Xbox ebenfalls als vollwertiger DVD-Player zu benutzen ist, hielt sich Microsoft jedoch leider sehr bedeckt – es waren weder erste Titel oder Tech-Demos spielbar, noch wurde der gespannten Menge das endgültige Konsolen-Design präsentiert. Lediglich der offizielle Name der Xbox wurde bekanntgegeben: Bills kleines silbernes Schmuckstück heißt von nun an ... Xbox! ■ *(sk)*

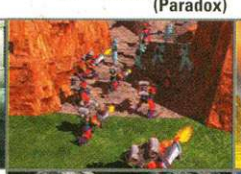
155 gute Gründe:

Oder: Wieso der Xbox-Spielenachschub schon jetzt gesichert ist!

Acclaim Entertainment, Inc.
Activision, Inc.
Aki Corp.
Alfa System Co., Ltd.
ALTAR interactive
Anchor Inc.
Angel Studios, Inc.
ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.
Argonaut Games plc
ARIKA CO., LTD.
ARTDINK CORPORATION
ARTOON CO., LTD.
Ask Co., Ltd.
ATLUS CO., LTD.
Attention to Detail Ltd.
Awesome Developments Ltd.
bam! entertainment
BANDAI CO., LTD.
Barking Dog Studios, Ltd.
Bethesda Softworks Inc.
BioWare Corp.
Blue Byte Software, Inc.
Blue Shift, Inc.
BUNKASHA PUBLISHING CO., LTD.
CAPCOM CO., LTD.
Charybdis Limited
CLIMAX Ltd. Co.
Codemasters Software
Conspiracy Entertainment
Core Design Ltd.
Crave Entertainment, Inc.
Criterion Software Ltd.
Cryo
Crystal Dynamics Inc.
DATAM POLYSTAR CO., LTD.
Deep Red Games Ltd.
DigitalWare Inc.
DMA Design Ltd.
DreamCatcher
DreamForge Intertainment, Inc.
DWANGO Co., Ltd.
Dynamix
Edge of Reality, Inc.
Eidos interactive Ltd
Empire Interactive
EON Digital Entertainment
Epic Games
Escape Factory, Ltd.
Fox Interactive
From Software, Inc.
Funcom
Gameplay
Gathering of Developers
GENKI Co., Ltd.
Global A Entertainment, Inc.
h.a.n.d. inc.
H.I.C. Co., Ltd.
Hasbro Interactive
Havas Interactive
HEADLOCK INC.
Heavy Iron Studios
Housemarque
HUDSON SOFT CO., LTD.
Humongous Entertainment, Inc.
id Software, Inc.
I-Imagine Interactive
image corporation
Imagineer Co., Ltd.
Incredible Technologies, Inc.
Infogrames
Interplay Entertainment Corp.
JALECO LTD.
Kaboom Studios Limited
Kalisto Entertainment
KEMCO / Kotobuki System Co., Ltd.
Kodiak Interactive Studios
KOEI Co., Ltd.
KONAMI CORPORATION
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS
Kuju Entertainment
Legend Entertainment Company
LightWeight Co., Ltd.
Lost Boys Interactive
Majesco, Inc.
Mass Media, Inc.
MAX-INTERNATIONAL INC.
MGM Interactive, a unit of
Metro-Goldwyn-Mayer Inc.
Microids
Midas Interactive Entertainment
Midway Home Entertainment Inc.
Monolith Productions, Inc.
Monster Games, Inc.
Mythos Games Ltd.
NAGI CORPORATION
NAMCO LIMITED
Nest Corporation
Neversoft Entertainment
Nihilistic Software, Inc.
NIHON CREATE INC.
NovaLogic, Inc.
OVER WORK'S Inc.
Pacific Coast Power & Light Co.
PANTHER SOFTWARE, INC.
Papyrus
Paradigm Studios
Pipe Dream Interactive
Qube
R A C
Radical Entertainment
Rage
Raven Software
Red Storm Entertainment, Inc.
Reflections Interactive
Ripcord Games, LLC
Riverhillsoft Inc.
Rockstar Games
Saffire Corporation
SCi Entertainment Group PLC
SHOEISHA Co., Ltd.
Sierra
Silicon Dreams Studio Ltd.
Simon & Schuster Interactive
SKY.Co., Ltd.
SouthPeak Interactive
Spike Co., Ltd.
Starbreeze Studios
T&E SOFT, Inc.
TAITO CORPORATION
TAKARA CO., LTD.
Take-Two Interactive Software
TAKUYO KOUGYO CO., Ltd.
TDK mediactive, Inc.
TECMO, LTD.
TELENET JAPAN CO., LTD.
Terminal Reality
The Collective, Inc.
The LEGO Compay A/S
The Pitbull Syndicate
The Whole Experience, Inc.
THQ
Titus
TopWare Interactive AG
Treasure, Inc.
Ubi Soft Entertainment
Valve, LLC
Victor Interactive Software Inc.
VIDEO SYSTEM Co., Ltd.
Virgin Interactive
VIS entertainment plc
Volition, Inc.
Warthog PLC
XeNN inc.
YAGER Development
Yuki Enterprise Inc.
Zono, Inc.

fun spekuliert! Das könnte euch auf der Xbox erwarten:


Warzone Online (Paradox)


Giants: Citizen Kabuto (Interplay)


Gunman Chronicles (Revolf)


Star Trek Voyager: Elite Force (Raven)


Team Fortress 2 (Havas)


Metal Gear Solid 2 (Konami)


Silent Hill 2 (Konami)


Mechwarrior 4 (Zipper)


Max Payne (Remedy/3D Realms)


Halo (Bungie)


Black & White (Lionhead)


Ridge Racer V (Namco)

SPIDER-MAN®

PLAY ZONE HIT 89%

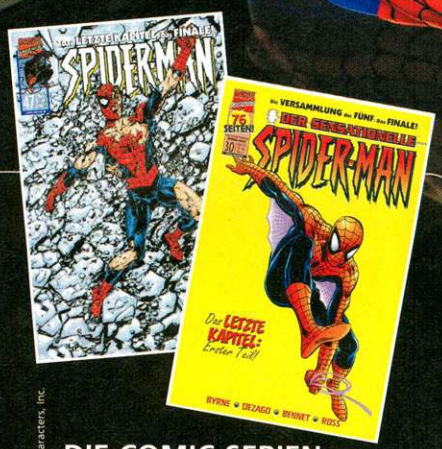
PLAY FUN MAGAZIN PLAYTIP 86%

play KING 85%

jugendfreigegeben Silber jugendfreigegeben 85%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC 84%

SCREENFUN AWARD Note 1



DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND
www.marvel.de

™ & © 2000 Marvel Characters, Inc.

"Eine überragende Comic-Umsetzung."
Fabian Döhla
PlayFun 10/00

EIN SPIEL FESSELND



WIE EIN SPINNENNETZ

Screenshots von der Sony PlayStation®-Spielekonsole.

MARVEL® NEVERSOFT VICARIOUS VISIONS GAME BOY COLOR PlayStation®

www.activision.de
ACTIVISION.

MARVEL und SPIDER-MAN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. 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 Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Tokyo Game Show 2000

Mit fun generation auf Messe-Tour: Wir schauten uns auf der Tokyo Game Show die neuesten Videospiele-Entwicklungen an und berichten live aus dem Land der aufgehenden Sonne

Die Tokyo Game Show ist die wichtigste Videospiel-Messe Japans und findet zweimal im Jahr statt. Während sich im Frühjahr ca. 130.000 Besucher über das Messe-Gelände drängelten, stieg die Besucherzahl im September auf stattliche 137.400 an. ***fun generation*** stürzte sich in das Gewühl und berichtet direkt aus Tokio von den heißesten Neuankündigungen.

PLAYSTATION 2

CAPCOM

Onimusha nähert sich nur langsam der Fertigstellung: Das blutige Hack'n-Slay-Spiel im *Resident Evil*-Stil ähnelt vom Gameplay her stark Berzerk auf dem Dreamcast. Ihr zerstückelt mit eurem Schwert mutierte Ninjas und stellt euch am Ende einer Stage einem riesigen Boss. Zwischensequenzen erzählen die Geschichte weiter, in der ihr die Aufgabe habt, eine entführte Prinzessin zu befreien. Der japanische Release wurde mittlerweile auf den 25. Januar 2001 verschoben.

GENKI

Waghalsige Rennen auf der Autobahn lieferten sich in den letzten Monaten lediglich Dreamcast-Besitzer mit der *Shutokou Highway Battle*-Serie. Doch dank ***Shutokou Highway Battle Zero*** duelliert ihr euch nun auch auf der PlayStation 2 im nächtlichen Tokio. Die wilden Verfolgungsjagden quer über die Highways von Tokio sehen bis auf das Fehlen von Anti-Aliasing etwas besser aus als beim zweiten Teil auf dem Dreamcast. Es gibt rund 60 Autos und eine neue Soul Power, mit deren Hilfe ihr den Ausgang des Rennens beeinflusst. Außerdem bei Genki: *Kengo*, das neue Prügel-Spiel der Bushido Blade-Macher Lightweight

KONAMI

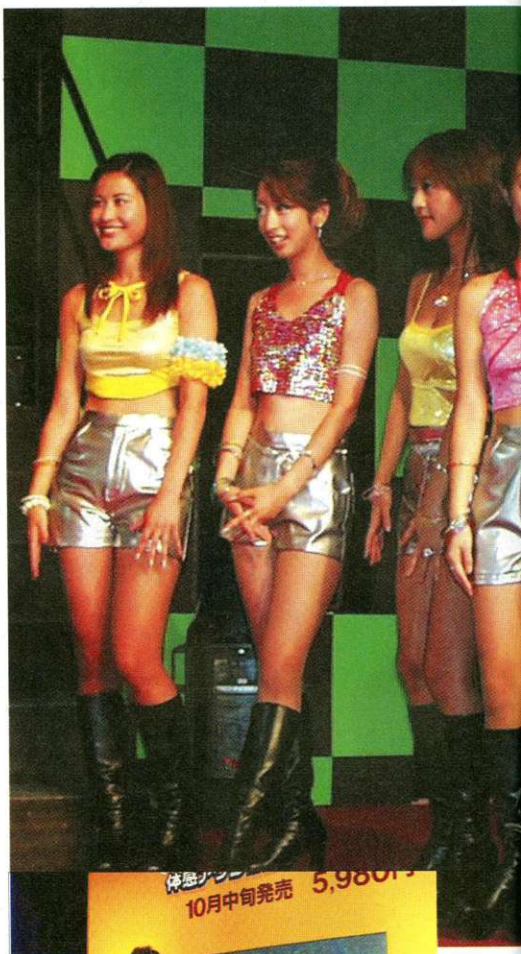
Das leider nur als Video vorgestellte *Silent Hill 2* gehörte zu den Höhepunkten der Messe. Den faszinierenden Ausflug in die Stadt Silent Hill stellen wir euch daher auf einer ganzen Seite am Ende des Messeberichts vor.

In *Guitar Freaks 3rd Mix* zupft ihr erneut die Saiten einer Gitarre, während ihr mit *DrumMania 2nd Mix* für die passende schlagzeugtechnische Begleitung sorgt. Überhaupt zeigte sich Konami sehr musikalisch und präsentierte mit *Keyboardmania* und *Beatmania II DX 3 rd Style* zwei weitere Vertreter der erfolgreichen Bemani-Serie.

Z.O.E., Zone of Enders, stellten wir euch bereits in ***fun generation*** 8/2000 in einem vierseitigen Special vor. Das effektgeladene Prügelspiel von Hideo Kojima hinterließ einen guten Eindruck, und besonders Fans von *Virtual On* sollten es im Auge behalten. Beim japanischen Release Anfang 2001 befindet sich übrigens eine spielbare Version von *Metal Gear Solid 2* mit in der Verpackung.

Kimme, Korn, ran: In ***Silent Scope*** übernehmt ihr die Rolle eines Scharfschützen, der sich mit Hilfe einer Zoomfunktion per Zielfernrohr an seine Opfer heranpirscht. Einmal im Fadenkreuz, nehmt ihr eure Feinde selbst aus hunderten von Metern Entfernung gezielt unter Beschuss.

In *Shadow of Memories* erkundet ihr, wie in Yu Suzuki's *Shenmue* für den Dreamcast,





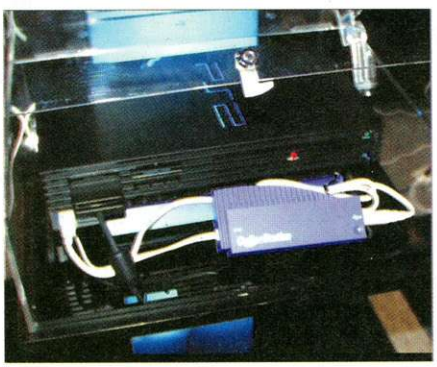
Psikyo präsentierte das PS2 Ping-Pong Spiel *Ikuze! Onsen Takkyu* auf einer Großleinwand.



Anschluss gefunden: Auch mit der PS2 hält der WonderSwan Kontakt.



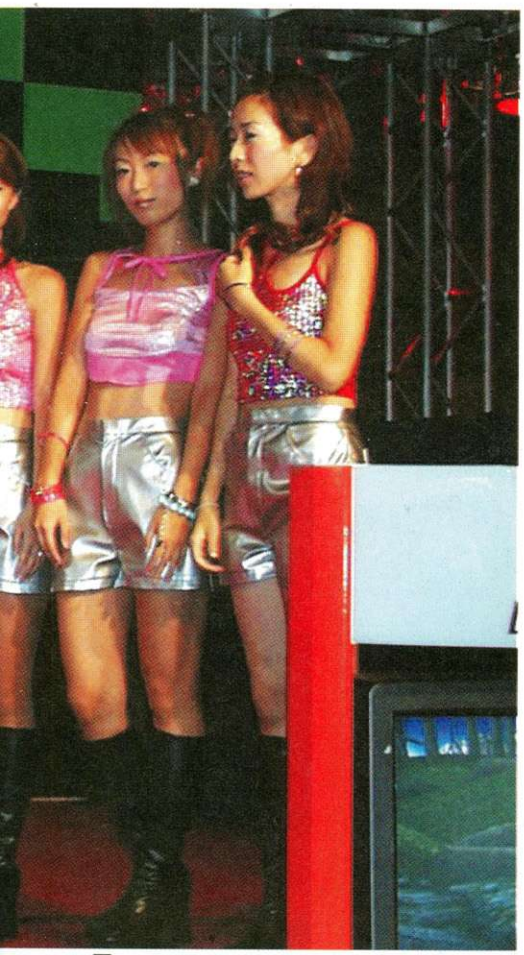
Zubehör gibt's, das gibt's gar nicht: Ein Bagger-Controller von Taito.



Mit Sunsofts Online Station geht's ab ins Internet (PS2).



Per USB Adapter lässt sich der WonderSwan mit dem PC verbinden.



Bei Tecmo war *Dead or Alive 2 Hardcore* für Dreamcast dank anderer Software nur Nebensache.



Leise rieselt der Schnee: *Snowboard Heaven* (Capcom, PS2).



Skurrile Hardware: Ein LCD Monitor für den Dreamcast.



Am Hudson-Stand hatten sich zwei mutierte Kinder verlaufen - die Moderatorin ruft die Eltern aus.



School sucks! In *Rival Schools 2* vermöbelt ihr andere Schüler (Capcom, DC).



Biker Action: Namcos *Moto GP* für die PlayStation2



Voll im Trend: Handy-Modems für WonderSwan.



Links, zwo, drei, vier: *Beatmania II DX 3rd Style* (Konami, PS2).

eine Stadt, sprecht mit den Einwohnern und erledigt kleinere Aufgaben.
Mit *ESPN NHL Hockey Night* kommt ein weiteres Eishockey-Spiel auf den Markt, während *ESPN NBA 2* Night ein Basketball Vertreter ist und ESPN *X-Games Snowboarding* euch auf verschneite Snowboard-Pisten entführt.
7 Blades ist ein Action-Spiel in der Machart von *Onimusha*. Ihr wetzt die Klinge und bekämpft feindliche Ninjas mit eurem Langschwert. Alternativ gibt es noch einen weiblichen Charakter, der statt eines Schwerts mit Pistolen bewaffnet ist. Last but not least durfte auch eine *Goemon*-Episode nicht im Konami-Sortiment fehlen.

NAMCO

Vollgas bei Namco: Mit dem Motorrad-Rennspiel *Moto GP* hängt Namco die Konkurrenz wie *Redline Racer* auf dem Dreamcast locker ab. Ihr schwingt euch auf eines von zwölf PS-starken Bikes von Suzuki oder Yamaha und brettert über die Kurse.
Klonoa 2 ist der Nachfolger zum 1997 veröffentlichen *Kaze no Klonoa*. Das Jump'n-Run, das außerhalb Japans unter *Klonoa: Door to Phantomile* erschien, setzt diesmal auf dieselbe Cell Shading Technik, die schon *Jet Set Radio* einen einzigartigen Look verlieh. Der Held Klonoa kann diesmal fliegen und hetzt durch 24 Stages.

SONY

Mit einer weiterentwickelten *Gran Turismo 3* Version als auf der ECTS sorgte Polyphony Digital am Sony-Stand für Staunen. Im Gegensatz zur ECTS Version, bei der nur zwei Strecken spielbar waren, standen nun fünf Kurse zur Verfügung. Etwa 30 Cockpits waren mit einem Force-Feedback Lenkrad und Pedalen vom PC-Spezialisten Logitech ausgerüstet.
Hobby-Piloten erinnern sich bestimmt noch an *Sidewinder* von Asmik, das auf der PlayStation erschien. Am Sony Stand war nun mit *Sidewinder Max* der dritte Teil des *Ace Combat*-inspirierten Flugsimulators zu finden.
Wir bleiben über den Wolken: In *Sky Gunner* steuert ihr schwerbewaffnete Propeller-Flugzeuge und zerballert feindliche Flieger mit einem Maschinengewehr.
Das Rollenspiel *Dark Cloud* hinterließ ebenfalls einen guten Eindruck. In dem RPG kreiert ihr eure eigene Welt, die ihr anschließend erkundet. Vorher kämpft ihr euch durch Dungeons, um wichtige Fragmente für eure Welt zu erhalten, da sich nur mit diesen Teilen Gebäude und Landschaften erschaffen lassen.
Mit dem Popegg-Drucker und der dazugehörigen Printfan-Software druckt ihr Bildschirminhalte mit einer Auflösung von 360 x 360 dpi aus. Der Popegg-Drucker besitzt eine Schnittstelle zu CyberShot-Digi-Kameras, so dass ihr auch selbstgemachte Fotos zu Papier bringen könnt. Selbst einige Spiele nutzen den kleinen Popegg-Drucker: In *Primal Image for Printer* druckt ihr eure selbstgebastelten "Virtual Idol"-Mädchen aus, mit der Angel-Simulation *Lake Master Ex* frisch gefangene Fische. Beide Titel erscheinen bereits im Dezember.

TAITO

Taito stellte einen Spracherkennungs-Controller namens Speech Recognition Controller vor, der über den USB Port angeschlossen wird.
Zwei Spiele werden den Controller zur Markteinführung im Dezember unterstützen: Die Fußballsimulation ***Greatest Striker***, bei der ihr euren Spielern per Sprache Befehle erteilt, und ***Mahjong Declare***, in dem ihr Befehle zum Setzen per Sprache eingebt.
Außerdem gab es mit ***Super Puzzle Bobble*** eine Fortsetzung der actionreichen *Puzzle Bobble*-Serie, die in Europa von Acclaim vertrieben wird.

SONSTIGE ANBIETER

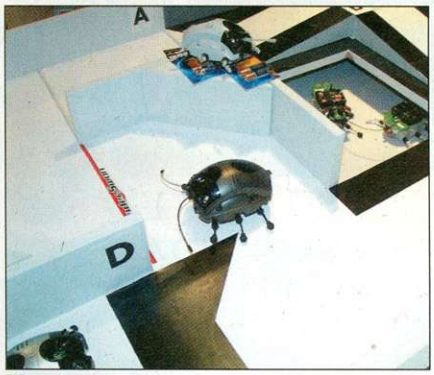
Gruselstimmung garantiert: ***Jaleco's Carrier - The Next Mutation*** nennt sich der Nachfolger zu *Carrier* auf dem Dreamcast. In bester *Resident Evil*-Manier durchforstet ihr dunkle Gänge und wehrt euch gegen Monsterhorden mit Shotgun, Pistole und Flammenwerfer.
Ebenfalls von Jaleco stammt ***Navy Force***, das leider nur als Video gezeigt wurde. Ihr übernehmt die Leitung einer Navy Einsatztruppe und dirigiert sie ähnlich wie in *Hidden & Dangerous* oder *X-Fire* durch die Stages. Mit dem knallbunten Dreamaudition bereichert Jaleco die Sparte der Musik-Spiele.
Es geht hoch hinaus: In ***Air Ranger*** von Ask nehmt ihr in einem wendigen Helikopter Platz und fliegt Rettungseinsätze. Grafisch konnte das simulationslastige 3D-Spiel leider nicht ganz mit aktuellen PS2-Entwicklungen mithalten. Eine ruhige Kugel schiebt ihr hingegen in der Billiard-Simulation ***Billiard Master 2***.
Mit Musik geht alles besser: ***Dance Summit 2001: Bust A Groove*** von Enix nennt sich der mittlerweile dritte Spross aus der *Bust A Groove* Reihe, in dem ihr eure Tänzer über das Parkett wirbelt.
Winback ist die Umsetzung des gleichnamigen Nintendo 64 Moduls von Koei, das mit zusätzlicher Sprachausgabe erweitert wurde. Speziell für die weibliche Zielgruppe erscheint ***Angelique Toris***, eine romantische Simulation. Außerdem ein Musikspiel namens ***Guitar Man***. Kessen 2 war leider nicht spielbar, sah als Demo dank neuer Magie-FX aber toll aus. Hoffentlich hat Koei nicht aufs falsche Pferd gesetzt: ***Winning Post 4*** und ***GI Jockey*** sind zwei Pferderennsimulationen.
Cool Boarders Alien von Uep Systems setzt die berühmte Trendsport-Serie rund um waghalsige Snowboard-Rennen fort. Neben Strecken in freier Natur gibt es nun auch Indoor-Level.
In ***Choro Q*** von Takara liefert ihr euch packende Straßenrennen mit "deformten" Autos.
Hudson zeigte lediglich ***D.N.A.***, während Psikyo den wohl außergewöhnlichsten PlayStation2-Titel parat hielt: ***Ikuze! Onsen Takkyu*** ist ein waschechtes Ping Pong Spiel.
Weiter geht's mit ***Generation of Chaos***, einem Simulations-RPG von Idea Factory, das 2001 erscheinen wird.
Das Tanz- und Musikspiel ***Unison*** durfte dagegen am Tecmo-Stand Probe gespielt werden. Die *Gundam* Serie steht bei den Japanern immer noch hoch im Kurs. Klar, dass Bandai es sich deshalb nicht nehmen lässt, im Dezember ***Mobile Suit Gundam*** zu veröffentlichen. Es handelt sich dabei um den ersten *Gundam*-3D-Shooter für die PS2.
Sacnoth, die Macher von *Koudleka*, arbeiten an einem PlayStation2-Rollenspiel, zu dem aber noch keine Infos vorliegen.
Takaras ***J-Phoenix*** bietet beste Mech-Roboter-Action im Stil von *Armored Core 2* und von Imganieer erscheint ***Aqua Aqua***, auch als Wetrix bekannt, sowie das RPG ***Mights & Magic***, das zum Popegg-Drucker kompatibel ist.
Sunsoft zeigte ein Sound-Circle-Raumklang-System und das "Online Station"-USB-Modem mitsamt "Enjoy Magic"-Browser



Capcoms ***Rockman EXE*** für Game Boy Advance.



Konami hatte allerlei Bemani-Zubehör für die PS2 im Angebot.



Ungeziefer bei Bandai! Die Wonderborgs krabbeln über den Tisch.

PLAYSTATION

Wenig Neues bei der PlayStation: Bei Konami wurden neue Titel aus der günstigen *Major-Wave*-Serie gezeigt, deren Vertrieb sich das Unternehmen seit knapp einem Jahr exklusiv gesichert hat. Für 1.500 Yen (ca. DM 30,--) erscheinen Klassiker wie ***Raiden, Qix, Striker 1945 II*** und ***Crazy Ballon***. Capcom hatte einen neuen ***Mega Man X5*** im Gepäck und Compile wird im Dezember ein weiteres Update von ***Puyo Puyo Box*** veröffentlichen.



PS2 Zubehör ohne Ende: Mit einer Videokamera könnt ihr euch filmen.



Heute schon gepoppt? Mit dem knuffigen Popegg für die PS2 druckt ihr Bilder aus.

DREAMCAST

Da Sega seltsamerweise nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, gab es für Dreamcast-Fans nicht viel zu entdecken. Am Rande der Messe kündigte Sega immerhin ***Fighting Vipers 2*** an. Zwar glänzten auch einige Drittanbieter mit Abwesenheit, doch ein paar Dreamcast-Neuheiten konnten wir trotzdem ausfindig machen.

CAPCOM

Bei Capcom gab es ein Wiedersehen mit dem 3D-Prügler ***Rival Schools 2***, den wir in unserem JAMMA-Bericht genaustens unter die Lupe nehmen. Dank Naomi-Unterstützung ist die Dreamcast Version mit dem Automatenvorbild identisch.
Ebenfalls ein alter Bekannter ist das Rollenspiel ***El Dorado Gate***, das aber nur in Videoform gezeigt wurde. Während Capcom vs. *SNK: Millenium Fight 2000* über die Monitore flimmerte, kündigte Capcom bereits den Nachfolger für die Arcade an: In ***Capcom vs. SNK II*** gibt es erneut ein Zusammentreffen von Charakteren aus Capcom und SNK Beat'em Ups.
Wer knapp bei Kasse ist, freut sich über das mit 1.980 Yen (ca. DM 40,--) preiswerte Tennispiel-Spiel ***Net de Tennis***.

GIB STOFF-
NICHT KOHLE!





DM 29,95

unverbindliche Preisempfehlung

UE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES

Renn-Action total! Die Value-Series bietet Play-Station-Fun vom Feinsten. Nur Top-Qualität von Codemasters wird aufgenommen. Jetzt zum megagünstigen Value-4-your-Money-Preis. Für Touring Car Championship und Micro Machines V3!

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. "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.



Während die Kollegin auf dem Rücksitz des *Choro Q*-Wagens 'arbeitet', steht das andere Takara-Girl Schmiere.

Trend in Prozent

Das Softwareangebot der Tokyo Game Show 2000

Gegenüber der Tokyo Game Show im Frühjahr 2000 wurden mehr Spiele für PlayStation- und Game Boy-Systeme gezeigt. Fast die Hälfte aller gezeigten Titel nutzte die Sony-Hardware. Durch das Fernbleiben von Sega waren nur mickrige 4,8 % der vorgestellten Neuheiten für den Dreamcast.

System	Softwareanteil TGS Herbst	Softwareanteil TGS Frühjahr	Veränderung
Playstation	28,1%	30%	-
Playstation 2	19,5%	11,8%	-
	47.6%	41,8%	+ 5,8%
Game Boy	14,7%	17,1%	-
GB Advance	5,4%	-	
	20,1%	17,1%	+ 3%
Win9x	9,3%	7,9%	-
Dreamcast	4,8%	10,5%	-
Wonderswan	4,2%	7,6%	-
N64	2,1%	1,0%	-
iMode	4,1%	-	-
Others	7,8%	14,1%	-

TECMO

In Deutschland ist *Dead or Alive 2* bereits erhältlich, doch auf der TGS feierte die Dreamcast-Version Premiere. Bis auf neue Stages, Kostüme und Spielmodi ist der 3D-Prügler unverändert.

SONSTIGE ANBIETER

Das 2D-Prügelspiel ***Guilty Gear X*** von Sammy stellten wir euch bereits in einer der letzten Ausgaben vor. Außergewöhnlich ist die hohe Auflösung der Grafik, die *Guilty Gear X* zum bis dato bestaussehendsten 2D Prügler auf dem Dreamcast macht. Leider reicht die Optik nicht ganz an die Naomi-Vorlage heran. Die 14 Charaktere duellieren sich in bester *Street Fighter*-Manier, besitzen jedoch Waffen. Das Box-Spektakel ***Ready 2 Rumble*** wird von Koei in Japan vertrieben.

GAME BOY ADVANCE

Auch auf dem Game Boy Advance darf Mega Man nicht fehlen und so zeigte Capcom einen neuen Teil des beliebten Jump'n Runs. Koei stellt mit ***Winning Post 4*** eine Pferderennsimulation für Nintendos neueste Handheld-Hardware vor.

Vampire, Blut und modrige Schlösser: Konami entführt euch in ***Castlevania: Circle of the moon*** in das Reich der Blutsauger. Ganz in 2D rückt ihr als Vampierjäger Hugh Baldwin oder Bathan Grave Dracula's Sippe in Österreich auf die Pelle. Dabei orientiert sich die Game Boy Advance Version stark an der PlayStation2- und Saturn-Version von *Castlevania - Symphony of the Night:* Klassisch scrollendes 2D statt Rundum-3D-Kulissen wie in den mittelprächtigen N64-Versionen. Pünktlich zur Markteinführung des Game Boy Advance im März 2001 wird diese neueste *Castlevania*-Episode in Japan ausgeliefert. Für den Game Boy Color und den Game Boy Advance wird Konami in Zusamenarbeit mit Universal ***Crash Bandicoot*** veröffentlichen.

Silent Hill war nun das erste Mal spielbar und verstärkte den guten Ersteindruck der Spaceworld.

Bei Hudson befinden sich fünf Titel in Entwicklung: ***Momotaru, Pinobee, Morita Shogi Advance, Hatensatena*** und ***Bomberman Story.***

GAME BOY, X-BOX & Co.

Bandai stellte den Wonderswan Color vor, der bereits im Dezember in Japan veröffentlicht wird. Die Konsole ist zu 100 % abwärtskompatibel zu den bisherigen WonderSawn-Modulen. Ihr könnt die alten schwarz/weiß Spiele praktischerweise in einem Farbmodus genießen. Die schicke Handheld-Konsole erhält sogar Unterstützung von Squaresoft, die zum Start einige ***Final Fantasy***-Episoden besteuern: Auf der TGS spielbar, gegenüber den NES-Originalen grafisch geschmackvoll verbessert, spielerisch 1:1. Weitere Launch Titel: ***Lime Rider Keroikan, Hamster Anywhere 3*** und ***Gunpey EX***. Von Sammy wird 2001 der Prügler ***Guilty Gear Petit*** auf dem Wonderswan erscheinen.

Das GP32 ist ein neues Korea-Handheld-System mit 32-Bit-RISC-Prozessor, Online- und PC-Schnittstellen, sowie fünf grafisch netten Fantasy-, Action- und Rollenspielen.

Für das Nintendo 64 zeigte Capcom noch ***Mega Man Dash***. Dagegen präsentierte Hudson tonnenweise iMode-Handy-Spiele. Für Microsofts Xbox kündigte Konami überraschend ***Silent Hill X*** an. Namco zeigte für den Game Boy eine fast fertiggestellte Version des Rollenspiels ***Tales of Phantasia***, dessen Namensvetter 1995 in Japan für das Super NES und 1998 für die PlayStation erschienen. ■ *(fm)*



Das GP32 ist ein neues Korea-Handheld-System.



Haste Töne? Sunsofts Raumklang-System für die PlayStation2.

PS2 Silent Hill 2

Blut, Tod und unheimliche Gestalten: Mit Silent Hill 2 rückt der heißeste Horror-Schocker des nächsten Jahres für die PlayStation2 an.



Sehr wohnlich: Der Putz fällt von den Wänden und die Türen rosten vor sich hin.



Hey Du! Das kleine Mädchen erinnert an Cheryl aus dem Vorgänger - was sie wohl will?



Klarer Fall: Die Klo-Frau für dieses stille Örtchen kriegt keine 10 Pf!



Der Nebel wird erneut als Stil-Element genutzt und verdichtet die unheimliche Atmosphäre.



Auf solche freundlichen Zeitgenossen trefft Ihr alle paar Meter

Das Messe-Highlight auf der diesjährigen Tokyo Game Show war ohne Zweifel *Silent Hill 2* von Konami. Der Nachfolger zu *Silent Hill* auf der PlayStation wurde leider nur als Video gezeigt. Trotzdem gelang es uns, einige geheime Details des Gruselschockers in Erfahrung zu bringen.

Wie der Name schon vermuten läßt, landet Ihr erneut in der unheimlichen Stadt Silent Hill. Diesmal jedoch nicht als Harry Mason, denn die Geschichte von *Silent Hill 2* hat nichts mit dem Vorgänger zu tun: Ihr übernehmt die Rolle von James Sanderland, dessen Ehefrau vor rund drei Jahren verschwunden ist. Doch plötzlich erhält James einen mysteriösen Brief seiner Frau. Ein Blick auf den Poststempel führt ihn nach Silent Hill, jenem Ort, an dem der Brief aufgegeben wurde. James hofft, daß er in Silent Hill seine Frau wiederfinden wird. Aber schon bei seiner Ankunft wird ihm klar, daß er geradewegs in seinem schlimmsten Alptraum gelandet ist.

Während des Spiels trifft James auf viele bizarre Charaktere, darunter die fesche Maria, die seiner Frau täuschend ähnlich sieht.

In *Silent Hill* war die Grafik von dicken Nebelschwaden durchzogen. Den Nebel nutzt Konami auch diesmal als Stil-Element, der eine bedrohliche und schaurige Atmosphäre aufbauen soll.

Ihr stoßt auf abscheulich aussehende Gegner, die jedes Monster aus *Resident Evil* wie einen freundlichen Bekannten aus dem Bibel-Gesprächskreis aussehen lassen. Die mutierten und blutverschmierten Krankenschwestern aus *Silent Hill* sind wieder mit dabei und nur die Spitze des (Horror-) Eisbergs.

Die Stadt Silent Hill sieht heruntergekommen wie immer aus: Die Straßen sind einsam und verlassen, die Räume in den Häusern voller Dreck und Blut. Selbst auf einer völlig zertrümmerten Toilette, deren Wände voller Blut sind, treibt Ihr Euch rum.

Der blanke Horror

Spielernaturen mit nervösem Magen sollten sich vor *Silent Hill 2* in Acht nehmen: Der Ekelfaktor wurde stark nach oben geschraubt und der Blutgehalt spritzt wilder um sich als in einem Schlachthaus: In einer Szene war eine seltsame Gestalt zu sehen, die nackt und blutverschmiert eine Frauenleiche durch ein blutbesudeltes Zimmer schleifte. In der rechten Axt hielt das deformierte Wesen eine riesige Axt. Als es den blutigen Körper zu Boden schmetterte, kam es zu ähnlich bizarren Kamerafahrten wie zu Beginn von *Silent Hill*.

Während Ihr den widerlichen Horror-Kreaturen mit Eurer Knarre zu Leibe rückt, werden Eure Gehirnzellen von ähnlich knackigen Puzzles wie in *Silent Hill* gefordert : "First flew the greedy Pelican." - wer erinnert sich nicht an die merkwürdig umschriebenen Rätsel des Vorgängers? Auch in *Silent Hill 2* werdet Ihr mit allerlei Umschreibungen konfrontiert, die über das simple "Schlüssel finden und Kiste verschieben"-Prinzip hinausgehen.

Die Bezeichnung 'Horror' ist für *Silent Hill 2* eine eher harmlose Umschreibung: Konami sagt *Resident Evil* ganz klar den Kampf an und macht *Silent Hill 2* zu einem der absoluten "Most wanted"-Titel für die PlayStation2.

■ *(fm)*

Ersteindruck: nicht spielbar

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2001 (Japan)



Im Gegensatz zur Tokyo Game Show sorgte die JAMMA-Messe für zahlreiche Überraschungen.

Das gibt's nicht mal bei Ebay: Submarine von 1977.

Unbezahlbar: Ein Elepong Automat von 1973.

Die JAMMA-Automatenmesse in Tokio

Heute in der Arcade, morgen auf eurer Konsole: fungeneration reist zur JAMMA-Messe nach Tokio und stellt euch die neuesten Automaten-Entwicklungen vor.



↑ *Battle Gear 2* ist ein neues Rennspiel von Taito.



↑ Ein weiterer Klassiker: Segas *Outrun* von 1986.



↑ Zeitlos und schön: Der *Hang On* Automat von 1985 (Sega)



↑ Nichts Neues für PlayStation 2 Besitzer: *Ridge Racer V* Arcade.



↑ Zwar kein neues Daytona, aber trotzdem eine Runde wert: *Nascar* von Sega.



↑ Über den Wolken.... *Strike Fighter* setzt euch ins Cockpit eines Kampf-Jets.

Kurz vor der Tokyo Game Show fand die 38. Automatenmesse JAMMA statt. Auf der wichtigsten Arcade-Messe der Welt stellten Branchengrößen wie Namco, Konami und Sega ihre neuesten Automaten vor, die ***fungeneration*** für euch genaustens unter die Lupe nahm.

NAMCO

Namco enthüllte das *System 246 Arcade Board*, das technisch mit der PlayStation 2 identisch ist und dadurch 1:1 Heimkonvertierungen ermöglicht.

Ridge Racer V Arcade Battle nutzt als erstes Spiel das neue *System 246 Board*. Es handelt sich um eine Umsetzung der PlayStation2 Version von *Ridge Racer V*. Immerhin gibt es ein paar neue Strecken und Wagen, doch der Rest ist altbekannt. Da sich zwei Automaten verlinken lassen, rast ihr wahlweise zu zweit gegeneinander über die Pisten.

Beeindruckender zeigte sich dagegen *Ninja Assault*, ein Pistolenshooter auf Naomi Basis. Ihr übernehmt die Rolle eines Ninjas und ballert euch durch ein Gruselszenario, das sehr an *Resident Evil* erinnert. Einige eurer Gegner sind mit typischen Ninja Waffen wie Schwertern oder Wurfsternen ausgerüstet. ihr wütet durch Dojos, unheimliche Tempel und finstere Wälder. Wahlweise steht euch ein zweiter Spieler hilfreich zur Seite. Am Ende einer Stage tretet ihr zum Duell gegen einen Endboss an.

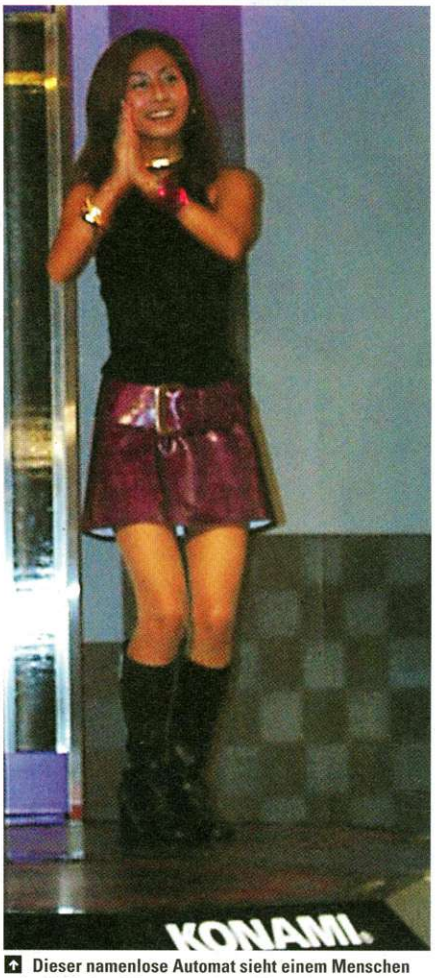
In *Golgo 13 II* geht es richtig zur Sache: Statt mit einem Revolver ballert ihr mit einer Maschinenpistole im Dauerfeuer durch über 20 Stages, die auf der gleichnamigen Comic-Serie basieren. Der dritte und letzte Pistolenshooter im Bunde ist *Gun Barret*, der auch unter *Point Blank 3* bekannt ist.

CAPCOM

Capcom zieht's hinaus auf die Piste. In *Snowboard Heaven* gleitet ihr auf einem Snowboard steile Berghänge hinab und vollführt waghalsige Kunststücke. Der Automat nutzt das PlayStation 2 Arcade Board und ist daher eine 1:1 Portierung der PlayStation 2 Heimversion. *Rival Schools 2* ist ein weiterer 3D-Prügler, der auf Segas Naomi Board läuft. Spielerisch hält sich der Automat, der übrigens auf der Tokyo Game Show als Dreamcast Version zu sehen war, mit Neuerungen zurück. Ihr schnappt euch ein 3er Team und vertretet den Namen eurer Schule mit dem Faustrecht. Ähnlich wie in *Marvel vs. Capcom 2* eilt euch einer der Kameraden zur Hilfe, wenn ihr beim Kampf in Bedrängnis



↑ Namco zeigte das PlayStation 2 Arcade Board 'System 246'.



↑ Dieser namenlose Automat sieht einem Menschen sehr ähnlich und hat sogar einen Münzeinwurf.

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

弐 隊二

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.

geratet. In den USA wird *Rival Schools 2* unter dem Namen *Project Justice* erscheinen. Der in Zusammenarbeit mit Psikyo entwickelte Action-Shooter *Gunspike* für das Naomi Board war ebenfalls am Capcom Stand zu finden.

KONAMI

Konami setzt voll und ganz auf die *Bemani* Serie und stellte hauptsächlich Nachfolger bekannter Automaten vor.
In *Keyboard Mania 2nd Mix*, dessen Vorgänger *Keyboard Mania* bereits für die PlayStation2 in Japan erschienen ist, haut ihr erneut in die Tasten. Außerdem gab es *Beat Mania II DX 4th Style, Pop'n Music 5, Dance Maniacs 2nd Mix, Dancing Stage Disney Tunes* und *Beat Mania Core Remix.*
Doch auch für Tanz- und Musikmuffel hatte Konami etwas im Angebot. In *Punch Mania - Fist of the North Star 2* schlagt ihr mit den Fäusten gegen Schaumstoffpolster und prügelt euch so durch die Stages.
Wer von derlei Stressabbau nichts hält, ballert im Pistolenshooter *Gun Mania Zone Plus* um sich oder geht in dem *Racer Code One Dispatch* mit dem Streifenwagen auf Patrouille. Mit einer interessanten Neuerung besticht der Pistolenshooter *24 o'clock Policeman Shinjuku*: Um den Kugeln auszuweichen, bewegt ihr euch vor dem Automaten zu den Seiten oder duckt euch. Nach solchen "sportlichen Aktivitäten" findet ihr bei *Take your best shot* die nötige Entspannung, denn als Fotograf ist es eure Aufgabe, verschiedene Schnappschüsse zu machen. *Anime Cartoon Camp Aiko* und *Salary Man the Champ*, die beide auf Anime-Serien basieren, bieten Mini-Games und runden das Angebot von Konami ab.

Technische Daten
der NAOMI 2 Arcade-Hardware

CPU: Hitachi SH4 128 Bit RISC CPU
Grafik Prozessor: Power VR2
Sound Engine: Super Intelligent Sound Prozessor 32 Bit RISC CPU (64 Kanäle ADPCM)
Hauptspeicher: 32 MByte
Grafikspeicher: 32 MByte
Model Data Memory: 32 MByte
Farben: 16,77 Millionen
Geometry Ability: 10 Millionen Polygone pro Sekunde
Rendering Ability: 2.000 MPixels pro Sekunde
Grafikeffekte: Bump Mapping, Fog, Anti Aliasing, Alpha Blending, Environmental Mapping, ...MIP Mapping, Tri-Linear Filtering, Specular Effect.





Death Crimson OX war wohl eine der schlechtesten Neuvorstellungen.

SEGA

Für zwei Messe-Überraschungen sorgte Sega. Zunächst wurde das Naomi 2 Arcade-Board vorgestellt. Das Herz des Naomi 2 Board bildet der neue Hitachi SH4 RISC Prozessor, der mit 128 Bit getaktet ist. Der Grafikspeicher wurde mit 32 MByte gegenüber dem Naomi Board nun verdoppelt. Generell ist die Hardware ca. viermal leistungsfähiger als das alte Naomi Board und bringt bis zu 10 Mio Polygone auf den Bildschirm. Die Spiele können sowohl auf ROM-Modulen als auch auf GD-Roms eingesetzt werden. Außerdem laufen alle "alten" Naomi-Titel auch auf dem Naomi 2 Board. Anhand von Videos zu *Virtua Striker 3, Club Kart* und *Wild Riders* unterstrich der Arcade-Gigant die Leistungsfähigkeit der neuen Hardware. Leider wird sich vor 2001 keines der angekündigten Spiele in der Arcade blicken lassen.
Als nächstes Highlight gab es im Naomi 2-Video eine mysteriöse Ankündigung zu *VFX*, das von Yu Suzuki und dem AM2 Team entwickelt wird. Allem Anschein nach handelt es sich hier um eine neue *Virtua Fighter* Episode. Nähere Details will Sega noch in diesem Jahr preisgeben.
Lang, lang ist's her, das *Space Harrier* 1985 für Aufregung sorgte. Der seinerzeit grafisch aufwendige 3D-Shooter begeisterte mit rasantem Tempo und aufwendiger Grafik. Mit *Planet Harriers* rückt nun der Nachfolger an, der auf dem Sega Hikaru Board läuft. Ihr schnappt euch einen von vier Charakteren



Mit der Knarre gegen Terroristen: *Confidential Mission* (Sega)



Schön im Takt bleiben. *Drumania 3rd Mix* (Konami).

und holt mit einem Laser wild umherfliegende Alien-Horden vom Himmel. Mit einem Lock-On Laser erfasst Ihr sogar mehrere Gegner gleichzeitig, eine Smart Bomb säubert in brenzligen Situationen den gesamten Bildschirm. Schnelle Ausweichmanöver vollführt ihr mit zweifachem Druck auf den Arcade Stick. Nach einer Stage begebt ihr euch in einen Shop und rüstet euch mit neuer Energie, Waffen oder Schutzschilden auf. Der Clou ist, dass sich der Automat vernetzen lässt und ihr zusammen mit einem Freund gleichzeitig zur Alien-Jagd antretet. Grafisch zählt *Planet Harriers* zu den besten Neuvorstellungen auf der JAMMA. Kein Wunder, arbeiten doch sogar Programmierer von *Virtua Fighter 3, Scud Race* und *Spikeout* an dem Automaten.
Wir bleiben in der Luft: Bereits im Oktober erscheint *Sega Strike Fighter*, der Nachfolger zum Model 2 Shooter *Sky Target*. Der Automat nutzt 3 Naomi-Boards mitsamt 3 Bildschirmen. Der dadurch gewährte Rundumblick verschafft euch ein besonders realistisches Spielgefühl an Bord eures FA18 Hornet Kampfjets. Neben einem Story Mode gibt es auch einen Normal und Expert Modus.
Die Rasselbande kehrt zurück: Das Sonic Team zeigte *Samba de Amigo 2000* für das Naomi Board, das jedoch nur ein Update statt ein Nachfolger ist. Mit ein paar spielerischen Neuerungen gilt es, wie im Vorgänger *Samba de Amigo* die Maracas im Takt zu schütteln. Die alten Songs wurden um 10 neue bereichert. Außerdem gibt es nun einen Normal Mode, in dem ihr mit den



Abgefahren: In Segas *Shakatto Tambourine* schüttelt ihr ein Tamburin.



In *Punch Mania - Fist of the North Star 2* schlagt ihr mit den Fäusten gegen den Automaten.



Planet Harriers (Sega) ist der Nachfolger des berühmten Space Harrier.



In *Ninja Assault* räumt Ihr Ninjas und Mutanten aus dem Weg.



Beatmania II DX 4th Style ist ein weiterer Bemani-Vertreter (Konami)

Maracas kreist und neue Posen vollführt.
Wer etwas Exotisches sucht, ist bei *Shakatto Tambourine* vom Hitmaker Team richtig. Bei dem Naomi-Automaten schüttelt und schlagt ihr ein Tamburin, was nichts anderes als eine Handtrommel mit Schellen ist, im Takt heißer J-Pop Rhythmen. Das Gameplay ist recht einfach gehalten und erinnert etwas an *Samba de Amigo*: Ihr drückt auf Kommando einen großen Button auf dem Tamburin und schüttelt es in eine von sechs Richtungen. Weiterhin schwingt, dreht und kreist ihr das Tamburin, dessen räumliche Position mit Hilfe von 3D Sensoren bestimmt wird.
Gänzlich unmusikalisch ist *Confidential Mission*, ein weiterer Pistolenshooter von Hitmaker für das Naomi Board. Als smarter Geheimagent Jack durchlöchert ihr Terroristen und feindliche Spione. Geiseln und Zivilisten solltet ihr verschonen, ansonsten droht kräftiger Punktabzug. In den Stages stoßt ihr auf neue Waffen wie Rauchbomben und energieauffrischende Power-Ups. In kleinen Mini-Games trainiert ihr eure Zielgenauigkeit, während die Story in Zwischensequenzen weitererzählt wird.
In *Crackin' DJ* von Hitmaker "scracht" ihr im Rhythmus der Musik an zwei Plattentellern, die sich selbständig drehen. Ihr bewegt sie wie ein DJ vor und zurück oder sorgt für sanftes Ein- und Ausblenden der Musik. Da der Automat ebenfalls auf dem Naomi Board läuft, steht einer Dreamcast Umsetzung mitsamt "teurem" Zubehör nichts im Weg. Der vor einiger Zeit bereits von Sega vorgestellte Racer *Nascar* war ebenfalls spielbar und lud zu einer Probefahrt ein.

TAITO, JALECO & CO.

Taito, die seit *Densha de Go!* als Experten für Zugsimulationen jeglicher Art gelten, enthüllten *Let's go Driver*. Ihr sitzt am Steuer einer Straßenbahn und navigiert die Passagiere durch die hektische Rush Hour einer Großstadt. *Battle Gear 2* ist hingegen ein reinrassiges Rennspiel mit Wagen von Honda, Nissan, Toyota, u.a..
Wenig Umwerfendes bei Jaleco: In *Speed Hunter* rast ihr mit schwerbewaffneten Rally und Formel 1 Wagen über die Piste.
Death Crimson 2, dessen Vorgänger in Japan als eines der schlechtesten Spiele aller Zeiten bezeichnet wird, macht sich auf in die Arcade: Hersteller Ecole werkelt an *Death Crimson OX*, einer grafisch leicht erweiterten Umsetzung des Dreamcast 3D-Shooters - mit einer Knarre fegt ihr Monster und Mutanten vom Bildschirm.
Bei all den Ausblicken in die Zukunft hatten die Aussteller aber nicht ihre Wurzeln vergessen: In einem Teil der Halle konnten frisch polierte Klassiker-Automaten in Top-Zustand wie *Hang On* (1985), *Elepong* (1973) oder *Outrun* (1986) bestaunt werden. ■ *(fm)*



Tatü Tata! Mit Konami auf Streife: *Code One Dispatch*.



Spaß aus Entenhausen: *Disneys Rave* von Konami.



Yoooo! An Cracking DJ von Sega hätte die *Jet Set Radio* Crew ihre Freude.

PlayStation 2 – Katze im Sack oder das Ei des Columbus ?

mArk Liebold

Selbst für ein sog. Multimedia Home Entertainment System sind 869.- DM ein mehr als stolzer Grundpreis, der jedes sparsame deutsche Spielergemüt in seinen Grundfesten erschüttert. Auf den folgenden zehn Seiten erfahrt ihr, was ihr fürs Geld tatsächlich bekommt, welche Spiele zur Markteinführung erhältlich sein werden und wie die Zukunftsperspektiven der PlayStation2 aussehen.

Am 4. März diesen Jahres war es endlich soweit, die lang ersehnte PlayStation2 erblickte im fernen Japan das Licht der Videospielwelt. **fun**-atiker Simon war seinerzeit vor Ort, um direkt aus Akihabara (Electronic City-Tokio) für euch zu berichten (**fun** 04/00). Fast genau zehn Monate nach der Markteinführung in Asien wird Sonys Next-Gen-Konsole nun auch endlich der europäischen Zockergemeinde frei zugänglich gemacht. Pünktlich zum 24. November sollen 100.000 PS2-Einheiten in den Regalen stehen und wenn es nach Sony geht, auch innerhalb kürzester Zeit über die Ladentische wandern.

Der angesetzte Verkaufspreis von 869.- DM war bei seiner Verlautbarung am 4. August ein Schlag ins Gesicht eines jeden Videospielers. Die Aufregung mag angesichts der bisherigen Einführungspreise für Spielkonsolen durchaus begründet sein, allerdings darf man nicht vergessen, dass die PS2 weitaus mehr als eben nur eine Spielkonsole ist. Das DVD-Laufwerk, die Fähigkeit, digitalen Sechskanal-Raumklang (Dolby Digital, DTS) wiederzugeben, sowie der dazugehörige optische Digitalausgang sind für jeden unbescholtenen Hobbycineasten die besten Voraussetzungen, um in die wunderbare Welt des Heimkinos abzutauchen. Mittels der beiden USB-Ports, des i.Link-Anschlusses sowie dem PCMCIA-Slots an der Rückseite der PS2 wird man in naher Zukunft Peripherie-Equipment wie Tastatur, Maus, Drucker, Digitalkamera, Festplatte oder Modem anschließen und so beispielsweise bequem vom Fernsehsessel aus die Weiten des World Wide Webs erforschen oder seine Doktorarbeit schreiben können. Wer sich in Geduld übt und darauf hofft, dass Sony den Grundpreis für das Computer Entertainment System relativ schnell senkt, wird enttäuscht werden. Um den angesetzten Preis auf jeden Fall halten zu können, werden sogar Großhandelsketten, die durchaus dazu bereit wären, die PS2 von Anbeginn für ca. 799.- zu verkaufen, bei der Belieferung außen vor gelassen.

Im Gegensatz zur Markteinführung in Japan werden uns nicht nur acht Spiele (*Ridge Racer V, Drum Mania, Kessen, Street Fighter EX3, Eternal Ring, A-Train 6, Stepping Selection, Morita Shogi*) sondern sage und schreibe über 30 Titel erwarten.

Dies hat nicht nur den Vorteil, dass man aus einer reichhaltigeren Palette auswählen kann. Die ECTS in London hat gezeigt, dass vor allem die westlichen Entwickler auf dem besten Wege sind, die technischen Kinderkrankheiten der PS2 vollkommen zu kurieren. Während die Games des japanischen Start Line Ups vor allem im technischen Bereich eher zu wünschen übrig ließen, und böse Zungen schon von einem Flop der Next-Gen-Konsole sprachen, überzeugen viele der europäischen Starttitel da-gegen schon im Vorfeld durch superbe Optik und interessante Spielkonzepte. Der VK wird ähnlich wie bei den ersten PlayStation Games bei ca. 119.- DM liegen.





Die Technik

Slots, Ports und Systemlogos, wohin das Auge blickt – Durch die Hardware und die Anschlussmöglichkeiten scheinen die Einsatzmöglichkeiten der PS2 grenzenlos.

DVD-Laufwerk

Das DVD-Laufwerk bildet zusammen mit der "Emotion Engine" das Herzstück der PlayStation2. Auf einer DVD-ROM finden bis zu 4,7 Gigabyte an Daten Platz. Eine CD-ROM kann zum Vergleich nur ca. 600 Megabyte fassen. Die Spiele der Zukunft verlangen wegen ihrer ausgefeilten Technik nach größeren Speichermedien. Dies haben bereits Referenztitel wie *Final Fantasy VIII* oder *Metal Gear Solid* unter Beweis gestellt. Der Schritt zur DVD-ROM als Datenträger war von daher unausweichlich.
Wie es sich für ein Home Entertainment-System gehört, kann die PS2 nicht nur Spiele, sondern auch Video-DVDs abspielen. Was Bild- und Tonqualität angeht, kann die PlayStation2 ohne weiteres mit einem DVD-Player der mittleren Preisklasse mithalten. Einzig die Bedienung, welche standardmäßig über das Joypad läuft, ist etwas unkomfortabel,
Die PS2 ist allerdings nicht nur in der Lage, silberne DVD- und blaue PS2-Scheiben, sondern auch gewöhnliche Audio-CDs und schwarze PSOne-ROMs zu lesen.

Digitaler optischer Ausgang

Sowohl bei der Wiedergabe von Video-DVDs als auch bei der kommenden Generation von Videospielen ist ein perfektes und vor allem räumliches Klangbild ein unabdingbares Muss. Um dies zu gewährleisten, unterstützt die PS2 "Dolby Digital", "AC-3" und "DTS". Für eine optimale Datenübertragung wurde das Home Entertainment System deshalb mit einem digitalen optischen Ausgang ausgestattet, der einen nahezu verlustfreien Datenaustausch garantiert. Um die räumliche Klangwelt eines Films bzw. eines Spiels vollends genießen zu können, ist natürlich das entsprechende Equipment (Surround-Verstäker, entsprechendes Boxenset) von Nöten.

USB-Port

Das Kürzel USB steht für Universal Serial Bus. Diese I/O-Technologie wurde bis dato vorwiegend von PC und Apple Mac-Usern genutzt, um Equipment wie Maus oder Tastatur an ihrem Computer anzuschließen. Das Besondere hierbei ist, dass jeglicher Installationsprozess vollkommen wegfällt. Die Hardware erkennt die Peripherie ganz automatisch.
Die PS2 ist mit zwei USB-Ports ausgestattet, welche sich direkt an der Front der Konsole befinden. Neben einer Maus und einem Keyboard ist für die nächste Zeit unter anderem auch ein Modem angekündigt. Ausgiebigen Ausflügen in das World Wide Web oder heißen Online-Duellen steht somit fast nichts mehr im Weg.

USB machts möglich...

Mit Hilfe des USB-Ports ist es beispielsweise möglich, den WonderSwan Color, das Handheld-System aus dem Hause Bandai, mit der PS2 zusammenzuschließen. Auf diese Weise sollt ihr in Zukunft etwa eure High-Scores ins Internet setzen oder Updates herunterladen können. Besonders interessant wird dieses Feature für alle Fans der *Final Fantasy*-Serie. Es ist geplant, das Rollenspielepos für den WonderSwan Color fortzusetzen. Theoretisch kann man so seine Abenteuer unterwegs, zu Hause oder im World Wide Web erleben. Wie und ob diese Zukunftsvisionen allerdings wirklich realisiert werden, bleibt leider noch offen.



Abwärtskompatibilität

Die PlayStation2 ist die erste Plattform, die serienmäßig abwärtskompatibel ist. Ihr legt einfach ein gewöhnliches PlayStation-Spiel ein und schon erscheint der Start-Screen auf dem Bildschirm. Das ist aber noch nicht alles. Dank eines Textur-Filters werden die altgedienten Games optisch sogar noch etwas aufgewertet. Die Pixel verschwimmen einfach ineinander, wodurch die Grafik nicht mehr so grob, sondern weicher wirkt. Zudem verkürzen sich bei den meisten Spielen die Ladezeiten.
***Metal Gear Solid* (stark vergrößert)**

Mit Textur-Filter



Ohne Textur-Filter



i.Link-Anschluss

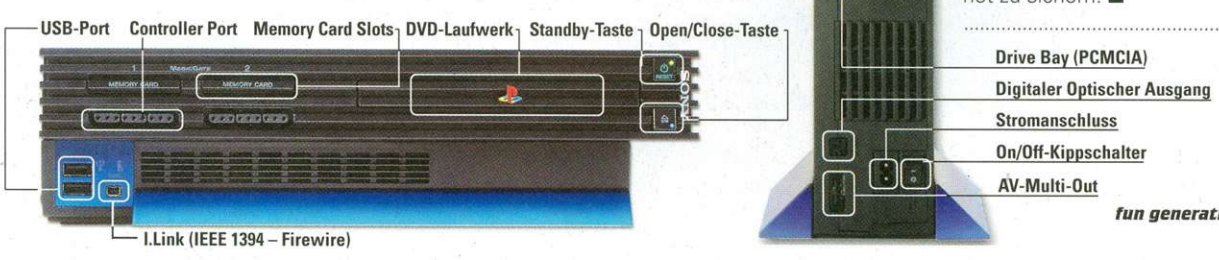
Die FireWire-Technolgie ist eine Entwicklung von Apple Computers. Die PS2 ist mit lediglich einem IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) 1394 bestückt. Dies genügt allerdings auch, da an einen einzelnen Port bis zu 16 Geräte angeschlossen werden können, ohne Einbußen bei der Datenübertragungsrate (400Mbit/Sek) in Kauf nehmen zu müssen. Der i.Link-Anschluss findet vor allem bei der digitalen Bildbearbeitung Anwendung. Fast jede moderne Kamera oder Drucker ist inzwischen mit einem IEEE 1394 ausgestattet. Ähnlich wie bei der USB-Technologie muss man die Hardware nicht erst großartig konfigurieren. Ihr stöpselt lediglich die Geräte zusammen, und schon kann es losgehen.Nicht nur Sony Computer Entertainment, sondern auch die restlichen Abteilungen des Mediengiganten sowie viele Drittherstellen werden Hardware wie Digitalkameras oder Drucker entwickeln, die auch mit der PS2 kompatibel sind.

PS2 - Technische Daten

Maße:	301 mm (B) x 182 mm (H) x 78 mm (T)
Gewicht:	2,4 kg
Unterstützte Formate:	PlayStation 2 CD-ROM / DVD-ROM PlayStation CD-ROM, Audio CD, DVD-Video, Dolby Digital (AC-3), DTS
Central Processing Unit (CPU)	128 Bit - "Emotion Engine"
Taktfrequenz des Systems	294,912 MHz
Hauptspeicher	Direct RDRAM
Speichergröße	32 MB
Grafiken	"Graphics Synthesizer"
Taktfrequenz	147,456 MHz
Embedded Cache VRAM	4 MB
Sound	SPU2
Spurenzahl	48 Kanäle plus Software
Soundspeicher	2 MB
IOP	I/O-Prozessor
CPU	PlayStation CPU+
Taktfrequenz	33,8688 MHz oder 36,864 MHz (wahlweise)
IOP-Speicher	2 MB
Laufwerke	CD-ROM und DVD-ROM
Geschwindigkeit	CD-ROM 24-fach, DVD-ROM 4-fach
Grafik-Synthesizer	147,456 MHz maximal 75 Millionen Polygone/Sek.
Schnittstellen:	DIGITAL OUT (OPTICAL)
	Universal Serial Bus (USB)
	i. S400 i.Link
	Controller (2)
	Memory Card-Steckplätze (2)
	AV-Mulit Out
	Laufwerkfach (für ein 3,5-Zoll-Laufwerk)
	Netzwerkschnittstelle
Lieferumfang	Analog Controller Dualshock 2
	AV-Multikabel
	Netzkabel
	Demo-CD-Rom

Laufwerkfach (3,5-Zoll)

Der ursprüngliche PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association)-Slot, welcher sich auf der Rückseite der PS2 befand und aufgrund seiner geringen Größe im Notebook-Sektor genutzt wird, musste einem größeren Laufwerkfach weichen. Dort soll zukünftig eine Festplatte ihren Platz finden. Das Speichermedium dient allerdings nicht nur dazu, eure Spielstände, sondern auch Digitalbilder oder Daten aus dem Internet zu sichern. ■





Appendix



ADPCM
Auf der Sound-Prozessor-Einheit integrierte Wave-Tabelle.

Alpha:Z Buffer
Spezielle Form des Bildaufbaus auf Bildschirmen; Bilder werden in Z-Form von der linken unteren Ecke ausgehend über den gesamten Bildschirm aufgebaut, wodurch Bildflimmern wesentlich vermindert wird.

Bit
Abk. für Binary digit (binäre Ziffer). Kleinste Informationseinheit in der Computertechnik. Die Daten, die ein Computer verarbeitet, bestehen alle aus Bits. Ein Bit kann lediglich die Werte 0 und 1 annehmen, was den grundlegenden Zuständen eines Stromschalters entspricht:
0 für aus, 1 für ein.
1 Byte = 8 Bit
1 KB = 1024 Bytes
1 MB = ca. 1 Mio. Bytes
1 GB = ca. 1 Mrd. Bytes

Bus
Leitungssystem innerhalb eines Rechners, das die Übertragung von Impulsen zwischen den einzelnen Rechnerkomponenten ermöglicht. Aufbau und Gestaltung des Bussystems ist weitestgehend bestimmend für die Leistungsfähigkeit eines Rechners.

Bus- Bandbreite
Gibt die Leistungsfähigkeit eines Datenübertragungsweges/Buses in Bit pro Sekunde an.

Busbreite
Bezeichnung für die Anzahl der Adern/Leitungen, die ein Bus hat. Sie ist bestimmend für die Bit-Anzahl, die parallel übertragen werden kann und damit (neben der Taktfrequenz) für die Geschwindigkeit verantwortlich ist, mit der die Datenübertragung erfolgt.

Cache-Speicher
Pufferspeicher, der dort eingesetzt wird, wo Daten zwischen zwei Einheiten mit unterschiedlicher Arbeitsgeschwindigkeit ausgetauscht werden. Der Puffer dient zur Entlastung der schnelleren Einheit. Dazu überträgt die schnellere Einheit die Daten in den Puffer und kann bereits wieder für andere Aufgaben eingesetzt werden.

CD-ROM
Abk. für Compact Disc – Read Only Memory. Datenträger, der nur gelesen werden kann und Löschen oder Verändern von Daten nichtzulässt. Gängige Speicherkapazität: bis zu 682 Megabyte.

Coprozessor / Mikroprozessor,
der sich durch hohes Eigensteuerungsvermögen auszeichnet und selbständig spezielle Berechnungen durchführt. Er dient der Entlastung des Hauptprozessors und erhöht durch die Parallelarbeit wesentlich die Gesamtleistungsfähigkeit des Systems.

CPU
Abk. für Central Processing Unit. Zentraleinheit/Hauptkomponente der Hardware, deren wichtigste Merkmale die Busbreite (Bit-Anzahl) sowie die Taktfrequenz sind. Die CPU steuert den Datenaustausch zwischen allen Systemkomponenten.

Digital
Verschlüsselung von Informationen anhand der Binärlogik (nur die Zustände 0 und 1 sind möglich).

Dolby Digital (AC-3)
Ein von dem US-amerikanischen Elektrotechniker R.M. Dolby entwickeltes Verfahren zur Verminderung des Rauschens bei elektroakustischen Geräten. Audioinformationen, die in Dolby Digital aufgezeichnet wurden, können auf fünf separaten Kanälen und einem zusätzlichen Tiefenkanalton für Spezialeffekte wiedergegeben werden (5.1-Tonsystem).

DRAM
siehe "RAM"

DTS
Abk. für Digital Theater System. Hochqualitatives Mehrkanaltonsystem, wie es häufig in Kinos verwendet wird. Die Datenrate fällt im Vergleich zu Dolby Digital deutlich höher aus und gewährleistet so die höchste Surround-Wiedergabequalität für den Heimbereich.

DVD
Abk. für Digital Versatile Disk. CD-artiger Datenträger mit einer Datenkapazität von 4,7 Gbyte (7fache einer CD) bis zu 17 Gbyte. Auf einer DVD werden Bilddaten im MPEG2- Datenkomprimierungs-Format aufgezeichnet, wodurch sie auf 1/40 ihrer ursprünglichen Größe komprimiert werden. Audio-Daten werden hauptsächlich im Dolby Digital-Format aufgezeichnet.

FPU
Abk. für Floating Point Unit. Einheit zur Steuerung der Fließkomma-Berechnungen.

GFLOPS
Abk. für Giga Floating Point Operations Per Second. Größe, an der die Leistungsfähigkeit von Prozessoren und FPUs gemessen wird.

i-Link
Digitaler Videoanschluss. Eine Schnittstelle, die den bidirektionalen Austausch hoher Datenmengen ermöglicht. Sie basiert auf dem internationalen Standard IEEE 1394.

Interface
Schnittstelle; Übergangsbereich zwischen zwei Systembereichen oder zwei Systemen, an der ein Ausgleich erfolgt, so dass die ausgetauschten Informationen vom empfangenden Teil so verstanden werden wie vom sendenden Teil

MPEG2
Abk. für ein Komprimierungsverfahren für Film-Daten, das von der Motion Pictures Expert Group entwickelt wurde, wobei MPEG2 die Weiterentwicklung des MPEG1-Standards darstellt.

PAL
Abk. für Phase Alternation Line. Ein von W. Bruch, Telefunken, entwickeltes Verfahren der Farbtonstabilisierung zum Farbfernsehen; ist von Phasenfehlern bei der Übertragung (zeilenweise Umpolung) und bei örtlichen Empfangsstörungen unabhängig.

PCMCIA
Abk. für Personal Computer Memory Card Information Association. International standardisierter Anschluss, über den Erweiterungskarten in Form von zusätzlichem Speicher oder auch ein Modem angeschlossen werden können.

Pixel
Kleinste adressierbare Einheit (Punkt) bei der Ausgabe auf einem Bildschirm oder Drucker. Wie viele verschiedene Farben bzw. Graustufen die einzelnen Pixel annehmen können, hängt von der Anzahl der Informationseinheiten, die pro Pixel reserviert sind (=Datentiefe) ab. Bei einer Datentiefe von einem Bit stehen lediglich zwei Farben zur Verfügung (i.d.R. schwarz und weiß), bei einer Datentiefe von 8 Bit sind es bereits 256 Farben/Graustufen, bei 24 Bit sind es 16,7 Millionen Farbabstufungen etc.

Polygon
Vieleck; geradlinige ebene Figur mit einer festgelegten Anzahl an Eckpunkten, aus denen sich sämtliche geometrischen Formen zusammen setzen, wobei jede Fläche eines Polygons eingefärbt werden kann.

RAM
Abk. für Random Access Memory. Arbeitsspeicher eines Rechners, in den Daten direkt mit freier Wahl der Datenadresse eingegeben oder ausgelesen werden können. Hierbei wird zwischen RAM, DRAM und RDRAM unterschieden, womit die mögliche Geschwindigkeit des Datenzugriffes bezeichnet wird.

RBG
Abk. für Rot Blau Grün. Farbmodell, bei dem sich die einzelnen Farbnuancen aus den drei getrennt übertragenen Grundfarben Rot, Grün und Blau zusammen setzen. RGB wird z.B. für die Darstellung von Farbbildern bei Bildschirmen und Fernsehern verwendet, wobei das Prinzip der additiven Farbmischung zur Anwendung kommt. Das RGB-Signal führt zu einem qualitativ hochwertigen Bild.

RDRAM
siehe "RAM"

RISC
Abk. für Reduced Instruction Set Computer. Relativ leistungsfähiger Prozessor, der im Vergleich zu anderen Prozessoren relativ wenige Informationen zur Ausführung bestimmter Prozesse benötigt.

ROM
Abk. für Read Only Memory. Speicher, der nur gelesen, aber nicht verändert oder gelöscht werden kann.

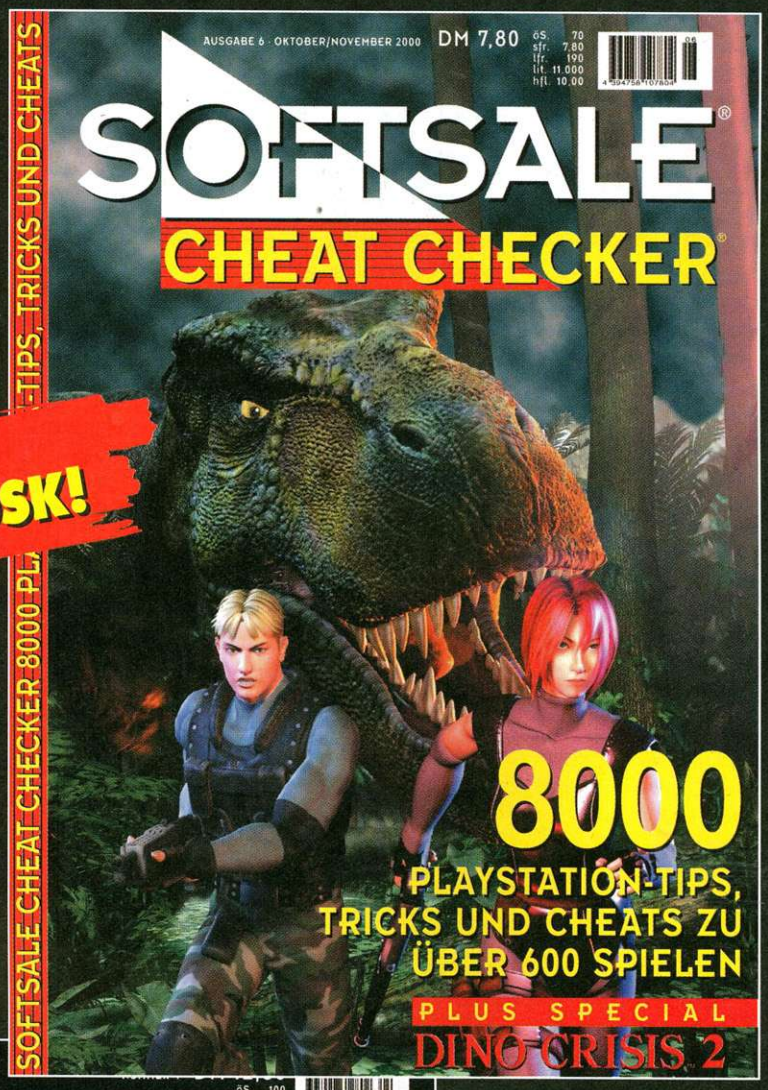
SPU
Abk. für Sound Prozessor Unit

Taktfrequenz
Häufigkeit der Datenübertragung pro Zeiteinheit, wobei Hertz als Maßeinheit dient. 1 Hz entspricht einer Datenübertragung pro Sekunde; die Taktfrequenz von 1 MHz bedeutet somit 1 Mio. Datenübertragungen pro Sekunde.

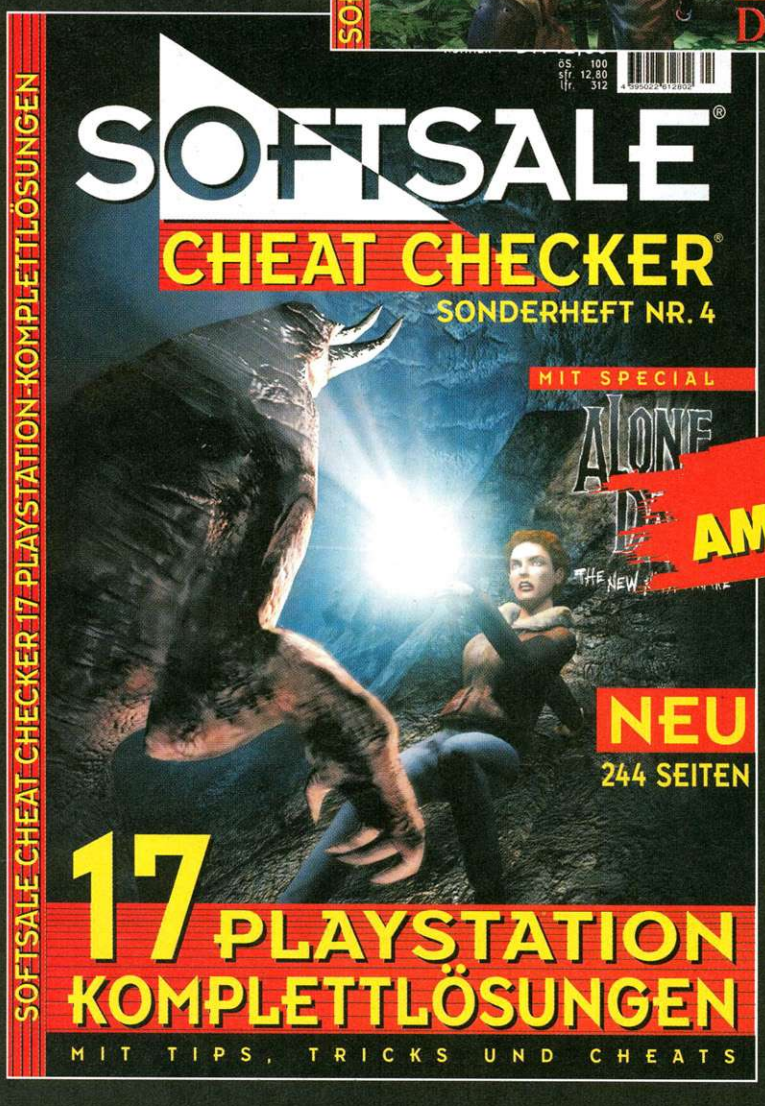
USB
Abk. für Universal Serial Bus. Schnittstelle zum Anschluss von Peripheriegeräten mit seriellen Anschlussteckern wie z.B. Maus, Tastatur, Scanner etc., wobei bei Bedarf mehrere verschiedene Geräte aneinander gereiht werden können.

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
NR. 6
8000 PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 600
SPIELEN
7,80 DM



NEU AM KIOSK!



NEU AM KIOSK!

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 4
17 PLAYSTATION-
KOMPLETT-
LÖSUNGEN
PLUS SPECIAL
ALONE IN
THE DARK – THE
NEW NIGHTMARE
12,80 DM



Das Zubehör

Im Lieferumfang der PS2 ist lediglich ein Dualshock 2 inbegriffen. Wer eine Memory Card oder gar ein Multitap sein Eigen nennen möchte, muss nochmals in die Tasche greifen.

Dualshock 2 Joypad



Das Dualshock 2 ähnelt dem Vorgängermodell rein optisch wie ein Ei dem andern. Lediglich ein dezenter blauer Aufdruck lässt erkennen, dass ihr ein PS2-Pad in euren Händen haltet. Beim Dualshock 2 werden nicht nur die beiden Thumb-Sticks analog abgefragt. Auch die Action- und Shoulder-Buttons sowie das D-Pad reagieren jetzt punktgenau auf die kleinste Berührung. Bei einem Rennspiel kann man Gas und Bremse nun auch mit den X- oder Kreis-Tasten dosieren. Zudem sind die Analog Sticks etwas straffer und reagieren direkter auf einen Eingabebefehl.



Multitap



Pro Multitap können vier Spieler am PS2-Geschehen teilnehmen. Bei ausgewählten Games, wie etwa den meisten Sporttiteln aus dem Hause EA, können insgesamt bis zu acht Athleten gleichzeitig gegen bzw. miteinander antreten. Sehr zum Leidwesen der Freunde gepflegter Multiplayer-Sessions ist das bumerangförmige PlayStation-Multitap mit der PS2-Hardware nicht kompatibel. Eine nochmalige Anschaffung des kleinen Freudenspenders ist von daher unausweichlich ist.



Die Standfüße (vertikal, horizontal) werden separat erhältlich sein und dienen vor allem der Optik.

PS2 – Kompatibilität des Zubehörs

Zubehör	PlayStation	PlayStation 2 (PlayStation Software)	PlayStation 2 (PlayStation 2 Software)
Dualshock	ja	ja	ja
Dualshock 2	ja	ja	ja
Multitap	ja	ja	nein
PS2-Multitap	nein	nein	ja
Memory Card	ja	ja	nein
8MB-Memory Card	nein	nein	ja

Memory Card – 8 MB



Die erste Generation von PlayStation Memory Cards konnte nur 128 KByte speichern. Die kleine schwarze PS2-Memory Card hat dagegen eine Speicherkapazität von sage und schreibe 8MB. Dies ist allerdings auch zwingend notwendig, da ein PS2-Spielstand das vielfache an Platz eines herkömmlichen PlayStation-Spiels benötigt. Ridge Racer 5 schluckt beispielsweise satte 400KByte. Herkömmliche Memory Cards sind mit der PS2 zwar kompatibel, allerdings können auf ihnen nur die Daten von PSone-Games gesichert bzw. diese Speicherstände auf die große 8MB-Card transferiert werden.

..was gibt es sonst noch?







Viele Drittthersteller wie Mad Catz oder Interact springen auf den PlayStation2-Zug auf und präsentieren zum Start ein großes Angebot an Zubehör. Equipment wie Memory Cards, Joypads, Lenkräder und Vier-Spieler-Adapter gibt es ja schon für die PlayStation zu genüge. Vollkommen neu im Peripheriesortiment ist die Fernbedienung. Dank des kleinen Infrarotkontrollkästchens kann der DVD-Player der PS2 bequem vom Sofa aus einfach per Knopfdruck bedient werden.

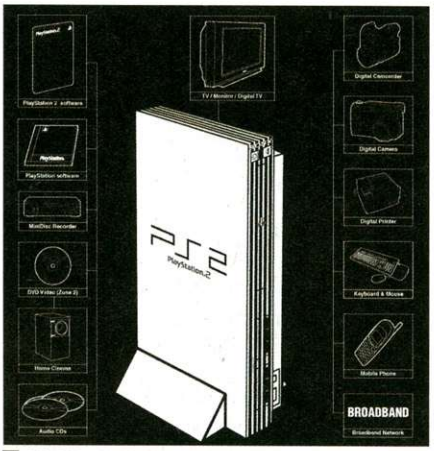




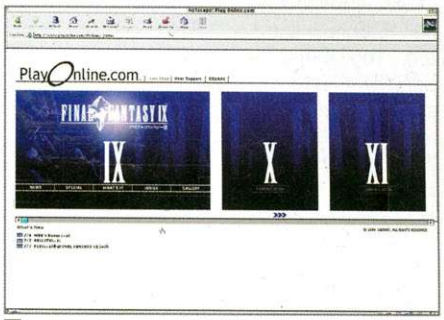
Ein Blick in die Zukunft



Noch entspricht das Angebot an PS2-Zubehör nicht dem, was man von einem Home Entertainment System eigentlich erwarten würde. Aber auch dies wird sich ändern.
Die Grundlage, um geplante Peripheriegeräte überhaupt nutzen zu können, bildet die Festplatte. Dort werden alle wichtigen Daten und auch Anwendersoftware wie etwa Bildbearbeitungsprogramme ihren Platz finden. Mittels einer Digitalkamera, wie sie Sony bereits selbst produziert (Cyper-shot Serie), können beispielsweise Fotos geschossen und direkt auf der PS2 weiterverarbeitet werden. Langweilige Dia-Abende sind da nur eine von vielen Möglichkeiten. Es ist durchaus denkbar, durch diese Technologie sein eigenes Gesicht auf das Polygonmodell eines virtuellen Helden oder Sportlers zu legen so in Persona Dungeons zu erforschen und und bei *FIFA 2001* Tore zu schießen. Selbstverständlich könnt ihr die gesammelten Werke auch ausdrucken. Hierfür steht der formschöne Tintenstrahldrucker Pop-egg parat.
Sony setzt zwar voll auf die Onlinefähigkeit ihres Home Entertainment Systems, doch im Gegensatz zu Sega, die bis jetzt nicht halten konnten, was sie versprochen haben, wird diese nicht im Zuge der Werbekampagne großspurig angepriesen. Geplant ist ein massiver Onlineauftritt, bei dem nicht nur Zocker zum Zuge kommen sollen. E-Commerce soll ebenso möglich sein wie actiongeladene Gefechte gegen PS2-User rund um den Erdball. Allen voran hat Squaresoft diesbezüglich große Pläne. Ab *Final Fantasy X* wird die Serie nur noch Online spielbar sein. Die entsprechende Seite gibt es jetzt schon im World Wide Web zu finden.



Die PS2 als Multimedia-Plattform.



www.playonline.com



Die Spiele

Bei keinem Start einer neuen Konsole waren so viele Spiele zusammen mit der neuen Hardware in den Läden wie beim Launch der PlayStation 2. Sage und schreibe über 30 Titel sind für den 24. November angekündigt.

Es ist geplant, bis zum März 2001 insgesamt 63 Spiele für PlayStation 2 auf den Markt zu bringen. Hier ein kleiner Vorgeschmack der Titel, die noch bis Ende des Jahres erhältlich sein werden.

PS2 Starttitel für den 24. November*

Titel	Genre	Hersteller
AquaAqua-Wetrix 2	Denkspiel	SCI
Billiard Masters	Sport	Take 2
Donald Duck Quack Attack	Jump'n Run	Ubisoft
Dynasty Warriors	Action	Midas
ESPN Int. Track and Field	Sport	Konami
ESPN Winter X Games	Sport	Konami
Eternal Ring	Rollenspiel	Crave
Evergrace	Rollenspiel	Crave
F1 World Racing Championship	Rennspiel	Ubisoft
Fantavision	Denkspiel	Sony
FIFA 2001	Sport	Electronic Arts
Fusion GT	Rennspiel	Crave
Gradius 3 & 4	Shoot'em up	Konami
ISS	Sport	Konami
Kessen	Strategie	Electronic Arts
Madden NFL 2001	Sport	Electronic Arts
Midnight Club Racing	Rennspiel	Take 2
Orphen	Rennspiel	Activision
Pro RC Revenge	Rennspiel	Acclaim
Rayman Revolution	Jump'n Run	Ubisoft
Ridge Racer V	Rennspiel	Sony
Silent Scope 2	Action	Konami
Smugglers Run	Rennspiel	Take 2
SSX Snowboard Supercross	Sport	Electronic Arts
Summoner	Rollenspiel	THQ
Super Bust A Move	Denkspiel	Acclaim
Swing Away Golf	Sport	Electronic Arts
Tekken Tag Tournament	Beat'em up	Sony
Theme Park World	Wirtschaftssim	Electronic Arts
Timesplitters	Ego-Shooter	Eidos
Top Gear Daredevil	Rennspiel	Kemco
Unreal Tournament	Ego-Shooter	Infogrames
Wild Wild Racing	Rennspiel	Rage Games
X Squad	Action	Electronic Arts

*ohne Gewähr

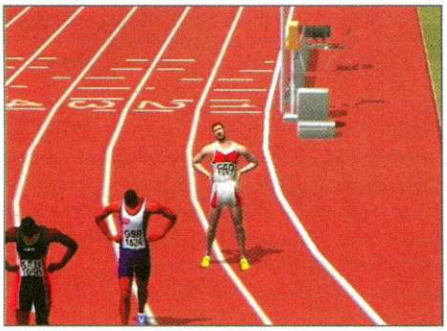
PS2 Spiele im Dezember*

Titel	Genre	Hersteller
Dead or Alive 2: Hardcore	Beat'em up	Sony
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	Electronic Arts
F1 World Grand Prix	Rennspiel	Konami
H30 Surfing	Sport	Take2
Moto GP	Rennspiel	Sony
NBA 2001	Sport	Electronic Arts
NHL 2001	Sport	Electronic Arts
Ready 2 Rumble Boxing	Funsport	Konami
Streetfighter(r) EX3	Beat'em up	Virgin Interactive
Stunt GP	Rennspiel	Titus Interactive
Type S	Rennspiel	Electronic Arts

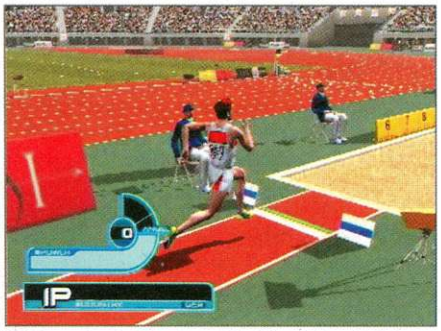
*ohne Gewähr

Damit ihr am 24. November auch wisst, bei welchen Spielen ihr getrost zugreifen könnt, haben wir für euch die Highlights unter den PS2 Starttiteln herausgepickt und auf den folgenden Seiten nochmals vorgestellt. Auf den Seiten 54/55 und 56/57 findet ihr zudem die ersten PS2-Tests für *Ridge Racer V* und *Tekken Tag Tournament*.

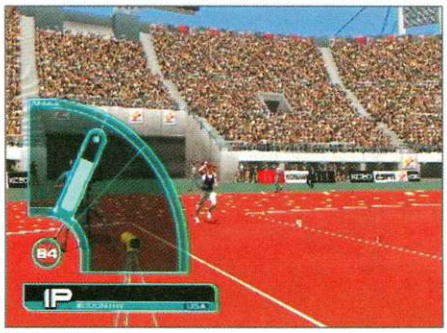
ESPN International Track and Field



Laufen war noch eine Stärke der deutschen Athleten.



Der optimale Absprungwinkel liegt bei exakt 45°.



Das Design der Energiebalken wurde im Vergleich zu den Vorgängern etwas moderner gestaltet.

Das olympische Feuer ist zwar bereits seit ein paar Wochen erloschen, doch der olympische Gedanke wird zumindest auf virtueller Ebene die nächste Zeit noch weiterleben - auch wenn *Konamis Int. Track and Field* keine Originallizenz des IOC besitzt.
In *Int. Track and Field* warten klassische Disziplinen wie 100 Meter Sprint, 110 Meter Hürden, Stabhochsprung, Weitsprung, Speerwerfen, 100 Meter Schwimmen, rhythmische Sportgymnastik, Reckturnen, Tontaubenschießen oder Gewichtheben auf euch. Die meisten Events werden nach dem bekannten "Buttonhämmer bis der Notarzt kommt"-Prinzip bestritten. Für ein paar der Begegnungen wie z.B. beim Stabhochsprung ist zudem noch etwas Timinggefühl von Nöten. Wer nicht im richtigen Zeitpunkt den Jump-Button drückt, wird beim Weitsprung übertreten oder beim 110 Meter Hürdenlauf über die Hindernisse stolpern und so wertvolle Sekunden verlieren. Vollkommen von dem klassischen *Track'n Field*-Konzept weichen die Disziplinen rhythmische Sportgymnastik und Reckturnen ab. Hier wählt man eine Kür aus und tanzt diese anschließend mit dem Joypad bzw. mit einer Tanzmatte nach. Über das wilde Pfeilgehopse dürften sich vor allem Freunde der *Dance Dance Revolution*- oder *Bust-A-Groove*-Serie freuen.
Für die realistische Wiedergabe der Bewegungsabläufe wurden über 700 Motion Capturings aufgezeichnet. Hierfür gaben sich die Profiathleten Maurice Greene, Ato Boldon und Jeff Hartwig die Ehre. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Wer sich für *Int. Track and Field* entschließt, sollte auf keinen Fall vergessen, einen Mulitap gleich mit in den Einkaufswagen zu legen, da das Game eine Vier-Spieler-Option bietet.



Von den modernen Ganzkörperschwimmanzügen fehlt bei Int. Track and Field jede Spur.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami

FIFA 2001



Ob der Spieler es jetzt auf die Beine seines Kontrahenten oder auf den Ball abgesehen hat, ist wahrlich schwer zu erkennen.



Auf diesem Bild kann man besonders gut die Tiefe des Stadions sowie die Ordnungskräfte und die Trainerbank hinter der Bandenwerbung erkennen.



Auch der Schiedsrichter (unten im Bild) treibt auf dem Platz sein Unwesen.

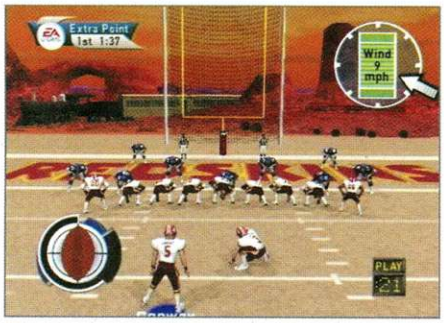


Der virtuelle Barthez (Torwart bei Manchester United) ist seinem realen Vorbild wie aus dem Gesicht geschnitten.

FIFA Soccer World Championship entwickelte sich in Japan zu einem Verkaufshit. Für den amerikanischen und europäischen Markt wurde das Spiel nochmals vollkommnen überarbeitet und auch gleich mit einem neuen Namen versehen. *FIFA 2001* wird die Welt des virtuellen Fußballs revolutionieren.
Wie bei den Vorgängern werden euch wieder zahlreiche Clubmannschaften und Nationalteams sowie wie ein vielschichtiges Repertoire an Spielmodi zur Auswahl stehen. Der große Unterschied zu allen bisherigen Vertretern der *FIFA*-Reihe liegt vor allem in der grafischen Inszenierung und der leicht veränderten Spielmechanik. Dass die PS2 mehr Rechen- und Grafikpower hat, ist ganz klar, aber dass ausgerechnet ein Titel der ersten Generation mit solch einer nahezu perfekten Optik aufwartet, ist beeindruckend. Der Detailreichtum, der von der Trainerbank über die authentisch aussehenden Trikots bis hin zur Trinkflasche des Torwarts reicht, ist ein Augenschmaus. Und dank der Fifa-Pro-Lizenz sieht ein Großteil der virtuellen Kicker nun auch aus wie ihre lebenden Counterparts. Zudem wird *FIFA 2001* nicht mehr von Slowdowns gequält. Ein Versprechen, dass seitens EA zwar schon lange gegeben wurde, aber nun endlich gehalten werden kann.
Die künstliche Intelligenz der Spieler wurde komplett neu aufgelegt, was vor allem dem bis dato sehr unausgewogenem Torwartverhalten zugute kommt. Für *FIFA*-Verhältnisse vollkommen neu ist ein Schusskraftbalken, welcher vielen Hobbykickern bereits aus Konamis *ISS-Serie* bekannt sein dürfte. Wem von euch *FIFA* bis dato immer zu unrealistisch war, wird also langsam aber sicher auch mit der Serie warm werden. Wer Fußballspiele mag, wird nicht um den Titel herumkommen.

Ersteindruck:	Excellent!
Genre	Sport
Anbieter	EA
Entwickler	EA-Sports

Madden NFL 2001



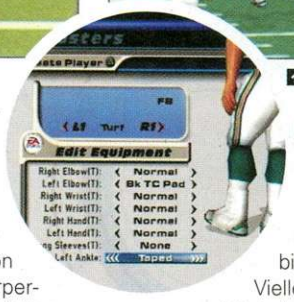
Neben den herkömmlichen Stadien sind auch außergewöhnliche Spielfelder im Game enthalten.



Die Mitspieler werden durch die entsprechende Taste angespielt.



Lauf, Scotty, lauf!!!



Wer seine eigenen Footballspieler kreiert, kann diese mit verschiedenem Equipment ausstatten.

American Football zählt in unseren Gefilden nicht gerade als Nationalsport, trotzdem erfreut sich das taktisch oft unterschätzte und sehr körperbetonte Spiel immer größerer Beliebtheit.

Madden NFL 2001 ist bereits der elfte Teil der erfolgreichen Football-Serie aus dem Hause EA. Spieltechnisch wird sich an der PS2-Version nicht sehr viel ändern. Die Menüführung wird übersichtlicher gestaltet und leichter zu bedienen sein, so dass auch unerfahrene Coaches leicht in komplexe Spiel finden. Für versierte Footballcracks sind vor allem neue Taktiken, Passmöglichkeiten, ein verbessertes Teamplay, welches sich vor allem bei Defensivspielzügen bemerkbar macht, von Interesse.

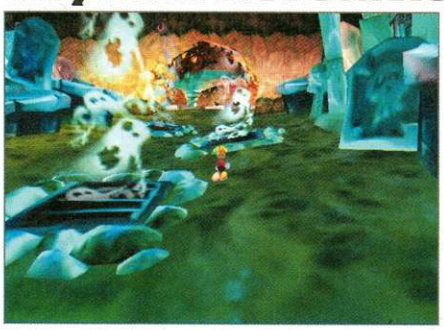
Besonders positiv bei *Madden NFL 2001* ist die realistische Spielphysik. Kollisionen zwischen den Footballspielern werden nicht nach einem zufälligen Schema ausgewertet. Wer nach einem Zusammenstoß wie, wohin und wie weit fliegt bzw. noch steht, hängt von der Aufprallgeschwindigkeit, der Körpergröße und –Masse der beteiligten Athleten sowie vom Aufschlagwinkel ab. Realistischer geht es kaum noch.

Wie bei allen Starttiteln aus dem Hause Electronic Arts besticht auch *Madden NFL 2001* vor allem durch eine brillante Optik. An den Feldspielern ist alles zu erkennen, was bei jedem Profifootballer dran sein muss: verschiedene Knie- und Ellenbogenschoner oder sogar Nasenpflaster. Vor allem die lebensechten Animationen und die vielen Details (Schweißbänder, Gatorade-Kanister am Spielfeldrand, usw.) sind ein grafischer Leckerbissen.

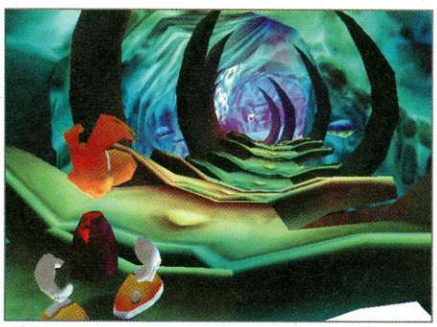
Vielleicht ist American Football nicht jedermanns Sache, dies ändert aber nichts daran, dass *Madden NFL 2001* zweifelsohne zu den technisch am besten in Szene gesetzten Titeln des gesamten Start Line-Ups zählt.

Ersteindruck:	Excellent!
Genre	Sport
Anbieter	EA
Entwickler	EA-Sports

Rayman Revolution



Wenn sich die Toten aus ihren Gräbern erheben, heißt es, Beine in die Hand nehmen.



Rayman Revolution besticht durch eine enorme Texturschärfe.



Death from above!



Festhalten und los gehts! Viele von Raymans Freunden stehen ihm nach ihrer Befreiung mit Rat und Tat zur Seite.

Ubi Softs Vorzeigemaskottchen Rayman treibt auf jeder bekannten Konsole sein Unwesen. Kein Wunder also, dass der knuffige Held auch die PS2 unsicher machen wird.

Der Name *Rayman Revolution* ist eigentlich eine Mogelpackung, da es sich bei dem Spiel um kein neues Spiel, sondern lediglich eine Umsetzung von *Rayman 2* handelt. Wer den Titel also bereits für Dreamcast oder PlayStation besitzt, kann sein Geld, vorrausgesetzt er ist kein *Rayman*-Fan oder setzt besonders viel Wert auf Grafik, getrost in ein anderes Spiel investieren.

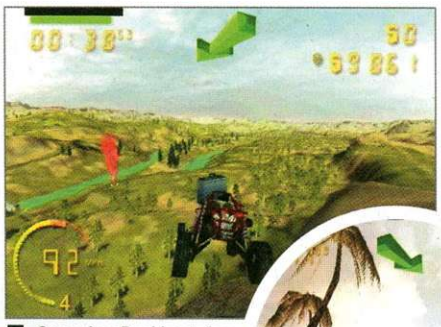
Freunde gepflegter Jump'n Runs, die das Spiel noch nicht ihr Eigen nennen, sollten durchaus einen Blick riskieren. In der Rolle des quietschfidelen Rayman müsst ihr eure Freunde aus den Klauen des bösen Piraten Eisenbart befreien. Ihr rennt, springt, klettert und fliegt mit Hilfe von Raymans Probellerohren durch märchenhafte Wälder und Vulkanlandschaften, flitzt mit Wasserskis durch modrig stinkende Sümpfe, taucht in schimmernde Unterwasserhöhlensysteme ab und heizt mit euren magischen Fäusten dem üblen Piratenpack ein. Kleine Rätsel und Aufgaben lockern das relativ lineare Jump'n Run nochmals etwas auf. Um überhaupt zu Raymans gefangenen Freunden zu gelangen, müsst ihr Lums einsammeln. Diese eröffnen dem Spieler den Zugang zum nächsten Level. *Rayman* geht auf der PS2 mit bekanntem Charm, Witz und der putzigen Knuddeloptik an den Start. Der Titel wird zwar optisch besser aussehen als *Rayman 2* für Dreamcast, bahnbrechende Verbesserungen solltet ihr allerdings nicht erwarten.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Jump'n Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft

Smugglers Run



Straßenblockaden sind für jeden Offroadrowdie kein wirkliches Hindernis.



Smugglers Run bietet eine Weitsicht sondergleichen.



Hoppla! Niemand sollte sich einem profitorientiertem Schmuggler in den Weg stellen.

Die Wagen sind so detailliert, dass man sogar das Fahrwerk erkennen kann.

In *Smugglers Run* übernehmt ihr die Rolle eines Kleinganoven, der mit seiner Gang "heiße Ware" über nahegelegene Staatsgrenzen schmuggeln muss. Hierfür stehen dem illegalen Grenzgänger eine ganze Garage der unterschiedlichsten Karossen zur Auswahl: von kleinen wendigen Buggies über getunte Straßenwagen bis hin zu schweren Transportern. Das Fahrwerk der Boliden ist für unebenes Gelände ausgelegt. Ein enormer Federweg und extreme Bodenfreiheit sorgen dafür, dass das Stückgut sicher über die "Grünen Grenzen" transportiert wird. Die Fahrphysik der Wagen ist realistisch, die Steuerung hingegen ist arcadeorientiert – eine Mischung, die es sowohl Einsteigern als auch Profis ermöglicht, schnell ins Spielgeschehen einzutauchen. Damit die Wagen allerdings nicht all zu schnell ins Kippen kommen, sorgt ein sog. "Hand of God"-Mode dafür, dass sie auch bei größeren Geschwindigkeiten und weiten Sprüngen die Spur halten. Ähnlich wie bei *Driver* seit ihr nicht an einen festen Streckenverlauf gebunden. Der Spieler kann mit seinem Fahrzeug ganz nach Belieben durch die Landschaft heizen und dabei sogar Gebäude demolieren.

Bei den zu erfüllenden Missionen, zu denen nicht nur kriminelle Botengänge, sondern auch beispielsweise Checkpoint-Rennen oder teamorientierte Aufträge (Capture the Flag etc.) zählen, kommen euch nicht nur die örtlichen Gesetzhüter in die Quere.

Andere Schmugglerbanden versuchen mit allen Mitteln, euch den Profit streitig zu machen. Die Einsatzgebiete reichen von hügeligen Waldgebieten über staubige Wüsten bis hin zu bitterkalten Schneearealen.

Nicht nur das innovative Spielprinzip macht *Smugglers Run* zu einem der empfehlenswertesten Starttitel. Aufgrund seiner enormen Weitsicht ist der Titel auch in technischer Hinsicht ein Novum.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Take2
Entwickler	Angel Studios

Summoner



Bei *Summoner* können ähnlich wie bei *Vagrant Story* Angriffscombos ausgeführt werden.



Die Licht-Schatteneffekte sind beachtlich.



Nur wenn man die verschiedenen Kampftechniken der Charaktere miteinander kombiniert, sind Kämpfe gegen solch enorm große Monster von Erfolg gekrönt.

Die Inneneinrichtungen können sich durchaus sehen lassen.

Volition, die sich für die PC-Titel *Decent* und *Freespace* verantwortlich zeichnen, war das erste Entwicklerteam, die das Anti-Aliasing-Problem der PlayStation 2 lösten und somit wieder Hoffnung in den Herzen einer verunsicherten PS-Gemeinde säten.

Die Macht eines Summoners ist weitaus größer als die eines gewöhnlichen Magiers. Mit Hilfe von magischen Ringen können Summoner Monster, Elementare und andere mythische Wesen heraufbeschwören. Joseph (euer Alter-Ego) ist solch ein Summoner. Er ist nicht besonders glücklich mit seiner Gabe. Bei dem Versuch, sein Dorf vor einem Überfall zu bewahren, liefen seine beschworenen Kreaturen Amok und machten die gesamte Ortschaft dem Erdboden gleich. Jetzt ist Joseph zusammen mit dem Dieb Flece, dem Krieger Jekhar und der Magierin Rosalinde auf den Weg, um im Auftrag des weisen Yago verschollene Summoner-Ringe zu finden. Ihre Reise führt sie vom Imperium von Ikaemos und die Wildnis von Liangshan über die Festung von Khosani bis hin zum Jadefluss.

Summoner ist ein Rollenspiel, bei dem die Action alles andere als zu kurz kommt. Jeder der Charaktere verfolgt einen bestimmten Kampfstil. Während sich Jekhar auf seine Körperkraft verlässt, verschmilzt Flece stattdessen mit den Schatten und attackiert seine Gegner von hinten. Joseph dagegen beschwört mächtige Wesen, die für ihn in den Kampf ziehen. Zu diesen Kreaturen zählen beispielsweise Minotauren, Elementargeister oder kleine Dämonen.

Eigentlich dürfte bei Summoner nicht viel schief gehen. Gute Story, gute Ideen, gute Technik und gut 50 Stunden Spielzeit. Bleibt nur zu hoffen, dass sich das Game auch bei den Käufern durchzusetzen vermag.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rollenspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Volition Inc.



Game Tipp
www.rtl2.de

O.P.M. STAR

play BEST BUY!

DER HÄRTESTE RENNZIRKUS DER WELT



TOCA World Touring Cars™



PlayStation 2 kompatibel

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

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks 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.

Timesplitters



Jetzt gilt es, so schnell wie möglich den Abzug zu ziehen.



Auf den Friedhöfen finden die Toten alles andere als ihre Ruhe.



Dieser nette Herr hier ist im wahrsten Sinne des Wortes "Dressed to kill"



Die Charaktere wirken sehr grotesk und unproportioniert.

Dank der Hardware können nun auch endlich technisch aufwendige Ego-Shooter vermehrt auf der PlayStation 2 realisiert werden. Pünktlich zum Start werden gleich zwei Titel des beliebten Genres in den Regalen stehen. In *Timesplitters* liegt der Schwerpunkt vor allem auf Mulitplayer-Matches. Der Single-Player-Modus dient in erster Linie dazu, all die versteckten Deathmatch-Modi und –Extras freizuspielen. Eure Aufgabe ist es, eine Bande marodierender Aliens durch die Zeit zu verfolgen und ihnen das Handwerk zu legen. Das Design der Level ist der jeweiligen Zeitepoche angepasst. Die Ziele in den Stages sind relativ simpel gestrickt. In den meisten Fällen gilt es, lediglich einen Gegenstand zu finden, alle Gegner zu eliminieren und sich anschließend wieder aus dem Staub zu machen.

Der Mutiplayer-Modus bietet zahlreiche Spieloptionen. Angefangen von den bekannten Capture the Bag-(Flag)-Sessions, über Eskortmissionen bis hin zu Tag-Wettbewerben. Bis zu vier Revolverhelden können gleichzeitig via Splittscreen an den virtuellen Shoot-Outs teilnehmen. Wer keine Freunde zur Hand hat, muss nicht verzweifeln, da diese auch durch Bots (computergesteuerte Gegner bzw. Mitspieler) ersetzt werden können. Bei maximaler Belastbarkeit (4 Spieler+10 Bots) geht die Framerate zwar etwas in die Knie, aber das Game ist nach wie vor gut spielbar.

Besonders positiv hervorzuheben ist der Mapmaker. Hier kann man durch ein einfach zu bedienenden Baukastensystem im Handumdrehen seine eigenen Level kreieren. Für die selbstgebastelten Maps wird auf der Memory Card gerade einmal 1 KB benötigt.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Ego Shooter
Anbieter	Eidos
Entwickler	Free Radical Design

Unreal Tournament



Je größer die Knarre, desto besser!



Mit etwas Geschick und Wagemut kann man seinen Raketenwerfer auch als Sprunghilfe einsetzten.



Das rote Team bereitet sich auf den Sturm der blauen Stellung vor.

Auf der E3 hinterließ *Unreal Tournament* für PS2 noch keinen besonders nachhaltigen Eindruck. In den vergangen Monaten wurde der Titel jedoch nochmals einem gewaltigen Feinschliff unterzogen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Unreal Tournament ist ein reinrassiges Multiplayer-Game. Neben dem obligatorischen Deathmatch-Mode werden dem Spieler noch vier weitere Spielmodi geboten (Domination, Assault, Capture the Flag und Mutators). Insgesamt stehen über 40 Level und 21 Charaktere zur Auswahl, wobei einige der Stages und Spielfiguren erst freigespielt werden müssen. Ein Großteil der Protagonisten und der Maps wurden eigens für die PS2-Version neu gestaltet. Entweder bekriegt man sich mit bis zu vier Freuden oder man zieht gegen eine Horde intelligenter Bots in die Schlacht. Normalerweise werden die Mulitplayer-Gefechte via Splittscreen ausgetragen, aber das muss bei *Unreal Tournament* nicht unbedingt zwingend der Fall sein. Mit Hilfe des i.Link-Anschlusses und der entsprechenden Kabel kann man sich ein kleines Vier-Spieler-Netzwerk aufbauen. So kann sich jeder menschliche Botkiller vor seinem eigenen TV-Gerät auf die Jagd nach Frags machen, ohne dass neugierige Augen stets wissen, wo man sich versteckt hat.

Wie bei allen Ego-Shootern kommt es auch bei *Unreal Tournament* auf ein gutes Steuerinterface an. Das Handling mit dem Joypad ist zwar ganz passabel, aber nichts geht über eine kombinierte Keyboard/Maus-Kontrolle. Wer daheim rein zufällig eine USB-Maus und ein USB-Keyboard stehen hat, kann sich freuen, da diese bereits voll unterstützt werden.



Energieschilde schützen euch vor den Angriffen der Gegner.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Ego Shooter
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Epic Mega Games

X Squad



Die Zerstörungswut der Protagonisten macht vor nichts und niemandem halt.



Die fantastischen Vier auf dem Weg zu neuen Abenteuern.



Ein sehr nützlicher Gegenstand ist der Schildgenerator, allerdings ist er ein wahrer Energiefresser.



Neben den aufwendigen Lichteffekten zählen vor allem die wirklich runden Oberflächen zu den absoluten Hinguckern des Spiels.

Electronic Arts setzt mit *X-Squad* auf Action pur. Der Elitesoldat Ash und sein dreiköpfiges Team haben einen simplen Auftrag. Sie sollen eine Bande militanter Ökoterroristen, die eine geheime Militärbase besetzt halten, Dingfest machen.

Aus der Sicht der dritten Person begleitet man die X-Squad auf ihrer Exkursion durch den verwinkelten Armeekomplex. Der Spieler übernimmt hierbei die Rolle von Ash. Eure Kameraden eröffnen nicht nur von selbst das Feuer auf feindliche Terroristen. Per Tastendruck kann man den Teammitgliedern Befehle erteilen. Beispielsweise sind die drei Soldaten in der Lage auszuschwärmen, die Feinde einzukreisen und sie dann in ein verheerendes Kreuzfeuer zu nehmen. Um in späteren Levels gegen die intelligente Gegnerschar zu bestehen, ist eine taktische Vorgehensweise, bei der jeder Schritt genau überlegt sein will, ein unabdingbares Muss.

Insgesamt stehen eurem Team 17 Waffen zur Auswahl. Unter den Schießprügeln finden sich neben Schrotflinten, MGs und Scharfschützengewehren auch Raketen-, Flammen-, und Granatwerfer wieder. Diese sind jedoch nicht einfach so erhältlich. Um an die todbringende Waffen zu gelangen, muss man kräftig Bonuspunkte sammeln. Je mehr Bonuspunkte man am Ende eines Levels ausgeben möchte, desto durchschlagskräftiger werden die Waffen mit der Zeit. Die begehrten Extrapunkte erhaltet ihr für, wenn ihr einen Level besonders schnell durchlaufen habt oder für eine besonders hohe Treffsicherheit.

Technisch muss sich *X-Squad* nicht hinter anderen Titeln verstecken. Vielleicht ist das Spiel kein optischer Überflieger, dafür hält es seinen grafischen Anspruch über die gesamte Länge des Abenteuers hinweg konstant auf einem Level und weiß gekonnt mit ansehnlichen Effekten zu überzeugen.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action
Anbieter	EA
Entwickler	EA Square

Was hält fun vom Deutschlandstart der PS2 ?!

mArk



Der Preis ist zugegebenermaßen hoch und hat auch mich zunächst etwas abgeschreckt. Inzwischen muss ich allerdings gestehen, dass 869.- DM in Anbetracht der Technik und der Möglichkeiten der PS2 gerechtfertigt sind. Die PS2 ist weder eine reinrassige Spielekonsole (was viele nur allzu gerne vergessen) noch ein verkappter DVD-Player, mit dem man Games zocken kann. Was die Software angeht, wird uns im vergleich zum Start in Asien ein wahres Feuerwerk geboten. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht zeigen vor allem die Drittherstellter wie Electronic Arts oder Konami was man aus der PS2 herausholen kann – und das ist erst der Anfang.

Ob die PS2 nun ein Erfolg wird oder nicht, entscheiden letztendlich die Käufer, also ihr! ■

Frank



869,- DM sind eine Menge Geld, und bei dem hohen Preis fragt man sich unweigerlich: Kaufe ich mir eine PS2 oder tanke ich lieber einmal voll?

Mit 869,- DM hat Sony meine persönliche Schmerzgrenze der weihnachtlichen Spendierfreudigkeit überschritten. Multimedia hin, Entertainment System her: Mit einem Spiel wandern fast 1.000,-- DM in die Taschen der Händler und lassen am Weihnachtsabend statt Gans und Wein nur trocken Brot und Wasser auf den Tisch kommen. Das Softwareangebot der PS2 hat mich weniger umgehauen als die Preisankündigung. Doch tummeln sich in den Ankündigungslisten einige Titel, die mich sehr reizen - von zukünftigen Squaresoft-Rollenspielen ganz zu schweigen. Da auf anderen Konsolenplattformen in dieser Jahreszeit die übliche Softwarelawine ins Rollen kommt, fällt meine Entscheidung für oder gegen eine PS2 derzeit recht leicht: Ich warte auf eine Preissenkung, decke mich über Weihnachten mit Software-Hits für PlayStation, Dreamcast & Co. ein und hoffe, daß der PS2-Preis in den nächsten Monaten ähnlich schnell sinken wird, wie in der Vergangenheit der Kurs des Euro. ■

Simon



Mhmm... wenn ich mich bei mir daheim so umschaue, sehe ich: Einen DVD-Player, 5.1-Equippment, den Dreamcast und eine japanische PlayStation 2 – eigentlich habe ich also alles, was das Zockerherz begehrt! Wieso also "noch einmal" das Konto plündern und für 869,- DM eine "Multimediaplattform" holen, wenn ich doch schon ausreichend Stromsauger zu Hause stehen habe?

Daher mögen meine Kollegen noch so in Jubel ausbrechen: Mir kommt die deutsche PS2 erst dann neben seinen fernöstlichen Kollegen, wenn der Preis ein Simon-taugliches Maß erreicht hat – oder mir Ken Kutaragi persönlich eine Handvoll Scheine für den dann nutzlos gewordenen DVD-Player in die gierige Kralle drückt!

Leider ist mir auch jetzt schon klar, daß diese Wartezeit verdammt schwierig werden wird ... denn noch nie zuvor habe ich ein überzeugenderes und vielfältigeres Spiele-Line-Up gesehen! Jetzt bleibt mir zur Weihnachtszeit wirklich nur noch eines übrig: "Geldbörse zu und durch!". ■

Jan



Erst mal vorweg: Ich freue mich wirklich auf den Launch der Konsole in Deutschland. Es kommt nicht jeden Tag vor das einer der "Großen" eine neue Unterhaltungsplattform veröffentlicht. Wenn man sich die Fakten einmal betrachtet, ohne den Preis im Hinterkopf zu haben seht ihr, dass die PS 2 ein starkes Stück ist. DVD Power, Videospiele, formschönes Design, Anschlüsse ohne Ende und ein Spiele-Lineup zum Launch das es in sich hat. Nicht, dass ihr mich falsch versteht, ich will keinem die Sony-Kiste aufschwatzen, dafür ist der Einzelhandel verantwortlich, sondern nur mitteilen was ein Videospiel-Redakteur von dem neuen Sony Entertainment System hält. Apropos Entertainment System: Unter diesem Namen preist Sony ihre vermeidliche Wunderkonsole an. Das hört sich zwar zuerst nach einem interessanten Marketingspruch an, dem ist aber nicht so. Denn wie ihr auch unserem Spaceworld-Artikel entnehmen könnt, wird es für die PlayStation 2 eine Menge Zubehör geben. Hier nur ein paar Beispiele: Drucker, Digitale Kamera, Tanzmatten, Modem, Tastatur, Maus etc. Hier geht was! ■



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

Neo Geo

Neo Geo Pocket Color

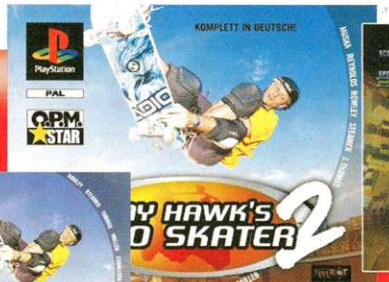
Samurai Shodown	99,90
Neo Geo Cup Color	99,90
Tennis Color	99,90
Sonic Pocket Adventures	99,90
Pac Man	99,90
Baseball Stars	99,90
NeoGeo Turf Masters	99,90
King of Fighters R2 Color	99,90
SNK vs. Capcom	99,90

Neo Geo CD

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



STAR TREK INVASION (PSX)
89,90







TONY HAWK 2 FÜR PSX
89,90





TONY HAWK 2 FÜR 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 1 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

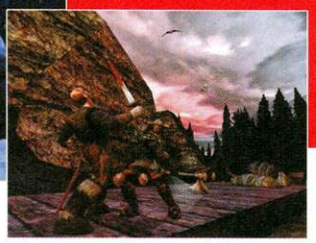
Hamburg
PLAY FAIR
Wandsbekker
Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836

FIGUREN AKTION
JE FIGUR
NUR 9,90 DM









R.U.N.E. PC-CD-ROM
VON DEN UNREAL MACHERN
89,90





VIRTUA TENNIS
FÜR DREAMCAST
89,90



DREAMCAST+CONTROLLER
+CHU CHU ROCKET
369,90





VIRTUA ATHLETE
NUR FÜR DC
89,90

INTERNATIONAL
TRACK & FIELD 2 (PSX)
89,90



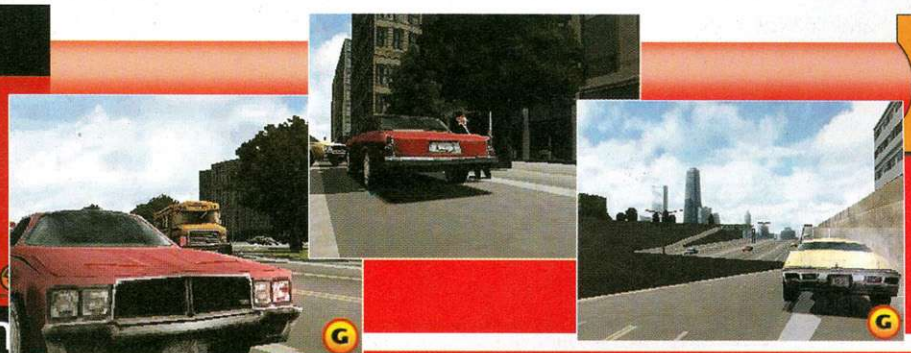
E S P N
TRACK & FIELD (DC)
89,90



INT. TRACK & FIELD
SUMMER GAMES (GBC)
69,90







DRIVER 2
FÜR PLAYSTATION
89,90

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR



Heavy Metal F.A.K.K.2

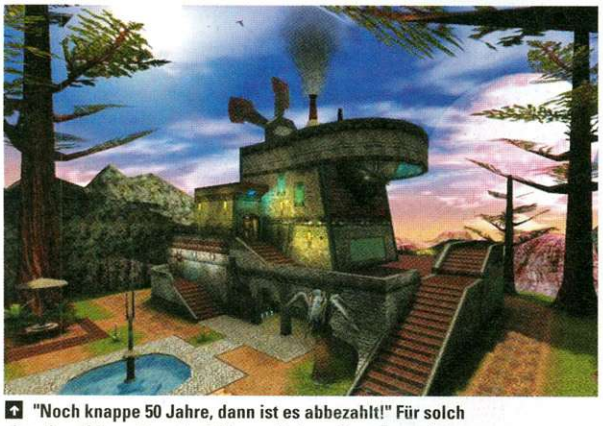
Dicke Monster, dicke Wummen, dicke Dinger – ist Amazone Julia die Lara Croft der "Ab 18!"-Generation?



El Torro! Ein derart ekliges Monster verdient den Gnadenstoß...



Aufstand der Vegetarier? Manche der Gegner sehen weit mehr als "nur" seltsam aus...



"Noch knappe 50 Jahre, dann ist es abbezahlt!" Für solch ein schnuckliges Haus im Grünen würden wir auch zur Axt greifen!



Kann zwei Kerle auf einmal bedienen: Superbabe Julia hält in jeder Hand eine Waffe.



Besondere Highlights von F.A.K.K.2 sind sicher die zahlreichen Latex-Kostüme.

Core Design hat's vorgemacht: Anstatt die freie Stelle des *Tomb Raider*-Hauptcharakters mit einem simplen Indiana-Jones-Klon zu besetzen, platzierten sie anstelle der bis dato "üblichen" männlichen Spielfigur einfach ein schnuckliges Weibchen. Die Vorteile liegen auf der Hand, bzw. im Auge des (zumeist männlichen) Betrachters: Statt gestählter Männerbrust 3D-gepowerte Silikon-Polygon-Implantate, statt brachialem Benehmen galante Bewegungen und statt haarigem Hintern ausgefeilte Rundungen – gerade bei Spielen aus der 3rd-Person-Perspektive drei nicht zu unterschätzende Pluspunkte! Mit der Videospiel-Umsetzung des Comic- und Filmspektakels *Heavy Metal F.A.K.K.2* bahnt sich nun ein weiterer Vertreter der Amazonen-Klasse seinen Weg in die Herzen der Videospieler – sprichwörtlich! Denn *F.A.K.K.2*-Heldin Julia verspeist Samus Aran, Lara Croft und die kompletten Danger Girls zum Frühstück, mit frischem Monster-Steak als Nachtisch ... möglichst blutig, bitteschön!



Schnipp-Schnapp, Rübe ab!

Die Spiel-Story beginnt dort, wo der Kinofilm endet, nämlich zur schönsten "Friede-Freude-Eierkuchen"-Zeit. Amazone Julia bewundert gerade die herrliche Fauna ihres Heimatplaneten, als plötzlich die Hölle über dem friedlichen Eiland losbricht. Gierige Raumpiraten wollen auch ihr Stück vom reichhaltigen Ressourcen-Kuchen des Planeten abbekommen – und beschließen spontan eine blutige Invasion. Jetzt liegt es einmal mehr an der knackigen Kriegerin, den Frieden wiederherzustellen – und das geht leider nicht, ohne die gesamte Invasionsstreitmacht in blutige Stückchen zu hacken...

Zu diesem Zweck kann sich Julia sowohl im Nah- als auch im Fernkampf martialisch zur Wehr setzen: Zahlreiche futuristische Waffen Marke Soul Sucker, aber auch "traditionelles" Mordwerkzeug wie Pistole, Schrotflinte oder Riesenaxt findet sich in ihrer Handtasche - und als ob das nicht genug wäre gibt's noch ein nettes Kettenschwert dazu! Durch herumliegende Kristalle könnt ihr die Waffe eurer Wahl zusätzlich noch weiter ausbauen – schließlich kann eine Schneide nie scharf genug sein!



Bisher ist lediglich die bereits erhältliche PC-Version spielbar, die besonders durch opulente Optik und herrliche 3D-Szenarien begeistert. Als Grundgerüst dient den Entwicklern die Grafikengine des dritten ID-Titels (ihr wisst schon, der mit dem "Beben"...), hoffen wir also, dass die Dreamcast-Version ebenso beeindruckend ausfällt! ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Ritual Entertainment
Erhältlich ab	Dezember

Heye ■ Partner



Komm rein

...und hol dir deine Prämie!

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

Ich bin der neue Abonnent:

Ja, ich möchte fun regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von DM 72,– erhalten (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo gilt für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Telefon / Fax

E-Mail-Adresse Geburtsdatum

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ **Ich sichere mir meine Prämie sofort durch Bankabbuchung**

Geldinstitut

Kontonummer Bankleitzahl

☐ **Gegen Rechnung**

Datum 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 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, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm.

FU 11 00

Datum 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich habe den neuen Abonnenten geworben. Als Prämie wähle ich Nr.

1 **Dualshock 2-Controller**
2 **PS2-Fernbedienung**
3 **PS2-Memory-Card 8MB**
4 **Dreamcast-Maus**
5 **Dreamcast-Tastatur**

Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht die gleiche Person sein

Die Prämie schickt ihr bitte an:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ Ort

Telefon / Fax

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

Fast 10% vom Kioskpreis sparen geht ganz einfach: Füll' aus, schneid' aus und schick' oder faxe an:

fun
dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132-959-231 Fax: 07132-959-101

Noch schneller
e-mail: cypress@dsb.net
oder per net: www.cypress.de

Alle Prämien nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Prämienauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Prämien. Wichtiger Hinweis:
Die Empfehlung von Neuabonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun-Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie. Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht einem Haushalt angehören und dürfen nicht die gleiche Person sein.





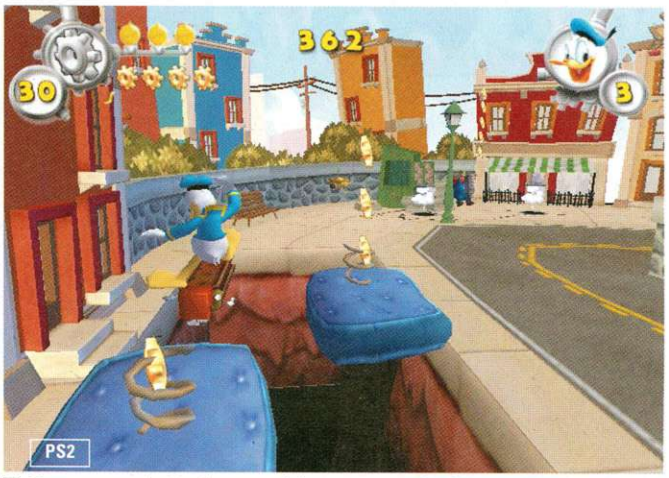
Donald Duck Quack Attack

PlayStation | NINTENDO 64 | GAME BOY COLOR | PS2

Ab nach Entenhausen! Ubi Soft ist auf die Ente gekommen...



Gut subventioniert! Die Waldhüter sind nicht gerade schlecht ausgestattet – da gehen also unsere Steuergelder hin...



Ein ganz normaler Spaziergang auf einem ganz normalen Bürgersteig – abgesehen von Matratzen mit Sprungfedern, die auf Kisten in einem riesigen Straßenloch gestapelt sind!



Die PS one-Fassung muß mit einer geringeren Auflösung und wesentlich weniger Details auskommen. Hey, wer hat da gerade die Totenglocke geläutet?



Wir haben`s immer gewußt: Zucker macht aggressiv! Nach einem Milchshake krempelt Donald die Feder-Ärmel hoch und flitzt mit fliegenden Fäusten durch die Landschaft.



Auch die Panzerknacker sind mit von der Polygon-Partie und stampfen Donalds Ego per Abrißbirne wieder auf ein geregeltes Maß.

Quak! Wer kennt ihn nicht, den glücklosen Enterich mit Hang zu unkontrollierten Wutausbrüchen? Genau – Pechvogel Donald Duck betritt die Next-Generation-Bühne. Schließlich konnte der sympathische Enterich zu 16-Bit-Zeiten mit *Quackshot* & Co. schon jede Menge Spiel-Erfahrung sammeln, da war es nur eine Frage der Zeit, bis Disney Interactive die Comic-Sippe auch zum polygonalen Leben erweckte.

Für ein zünftiges Abenteuer muß natürlich auch die passende Story her – und wer würde sich hierfür besser eignen als die heißeste Ente Entenhausens, Daisy Duck? Die wird nämlich vor den Augen von Donald und seinem ewigen Widersacher Gustav Gans vom fiesen Magier Merlock entführt. Klar, daß die beiden Streithähne lieber im Ofen enden würden, als zusammen zu arbeiten, deshalb machen sich beide getrennt voneinander auf die Suche nach ihrer Angebeteten. Mit *Donald Duck Quack Attack* erwartet euch Jump`n-Run-Futter im klassischen Sinn: Im Polygon-Gefieder von Donald steckend watschelt ihr – entweder aus der Verfolger- oder der Seitenansicht – auf einer vorgegebenen Route quer durch das Level. Wie es sich für einen ordentlichen Genre-Vertreter gehört, warten neben allerhand kuriosen Cartoon-Gegnern jede Menge Kisten auf euch, die – wenn ihr sie hüpfenderweise dazu auffordert – zwischen einem und zehn Punkte-Sterne ausspucken. Zusätzlich sind in jedem Level je vier Bonusitems versteckt: Während euch Tick, Trick und Track als Dank für ihre wiedergefundenen Spielzeuge bei der Suche nach Daisy unterstützen, sind die überall verstreuten Warpplattform-Stücke unerläßlich, um am Ende jeder der vier Welten einem bitterbösen Endgegner die fiesen Gedanken aus dem Comic-Schädel zu prügeln.

Duck Bandicoot?

Ein kurzer Blick genügt: Parallelen zur Sony-Prominenz rund um die Crash-Sippe lassen sich bei *Donald Duck Quack Attack* nicht von der Hand weisen. Donald von der Seite, von hinten oder von vorne während der Flucht vor einem Gegner, das alles hatten wir schon in jedem der drei *Crash Bandicoot*-Teile – sogar das Einsammeln der zahlreichen Punkte-Sterne erinnert frappierend an die Äpfel-Eskapaden des frechen Sony-Fuchses. Doch trotz dieser Ähnlichkeit können (nicht zuletzt aufgrund des unvergleichlichen Disney-Charmes) die Abenteuer von Comicstar Donald schon jetzt begeistern. Alle drei Konsolen-Versionen waren bereits spielbar, wobei die Optik natürlich mit wachsender Bit-Zahl gehörig ansteigt – wir sind gespannt, wann die Ente mit Hit-Potential endlich gar ist! ■ *(sk)*



Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	November

Dino Crisis 2

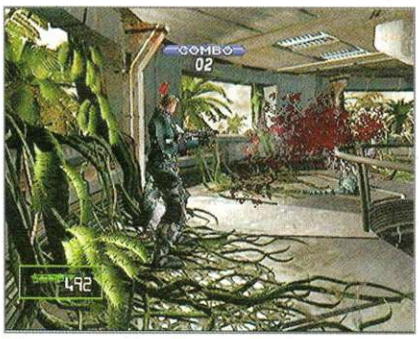
Denn "ausgestorben" soll auch "ausgestorben" bleiben...



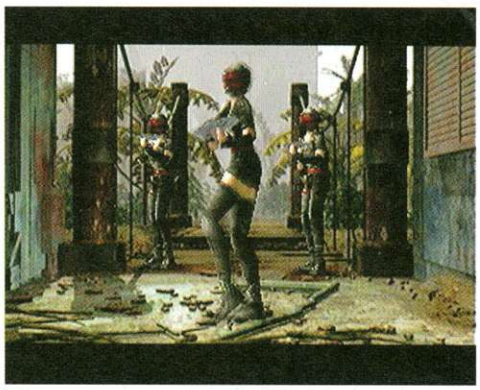
"Können wir nicht einfach Freunde sein?" – Der mächtige T-Rex verfolgt euch kreuz und quer über die Insel!



Wohl zuviel *CODE:Veronica* gespielt? Auch Regina kann mit zwei Dingern gleichzeitig umgehen...



Autsch - das hat sicher weh getan! Die verwahrlosten Render-Räume erzeugen nun endlich die richtige Jurassic-Park-Atmosphäre.



Schnuckliger Dreierpack! Später im Spiel trefft ihr auf diese seltsamen Amazonen – allerdings müßt ihr erst herausfinden, auf welcher Seite sie wirklich stehen.



Ab auf den Grill! Der riesige Allosaurus schützt sich mit zahlreichen Knochenplatten gegen Angriffe – bei Feuer sieht er jedoch schnell alt bzw. braun aus!

Manche lernen's einfach nie! Nachdem ihr mit Dinojägerin Regina die *Dino-Crisis*-Insel von den blutrünstigen Urzeit-Killern gesäubert und die missglückten Zeit-Experimente korrigiert habt, wird das Projekt "3. Energie" brav an die Regierung übergeben. Deren Wissenschaftler können natürlich ebenfalls nicht die gierigen Forscher-Finger von dem brisanten Stoff fernhalten – und so kommt es, wie es kommen musste... Allerdings ist es diesmal nicht nur das Labor, das direkt in die Urzeit katapultiert wird! Der "Unfallradius" erstreckt sich über die Küste, eine militärische Basis und die komplette Kleinstadt Edward's City. Parallelen zu bereits existierenden Zombie-Städten sind natürlich vollkommen unbeabsichtigt...

Tränen, Schweiß und jede Menge Blut

Schon das fulminante – stark Jurassic Park 2-geprägte – Renderintro zeigt eindrucksvoll, um was es in *Dino Crisis 2* geht: Action, Dinos und jede Menge handfester Waffen! Rätsel? Ja, die gibt's auch – aber primär regiert hier ganz klar das Motto: "Erst schießen, dann fragen, dann nochmal schießen, nachladen und weiterschießen!" Die einzigen Überlebenden des Intro-Gemetzels sind die drei TRAT-Teammitglieder Dylan, David und (wieder mal) Regina, die sich allerdings gleich zu Beginn aufteilen und ihr Glück alleine versuchen. Und man glaubt es kaum! Capcom hat sich die zahlreiche Kritik am Vorgänger offensichtlich zu Herzen genommen und im zweiten Teil nahezu alles verändert, was Zockern weltweit übel aufgestoßen ist. Statt steriler 3D-Gänge verrottete Render-Räume und bedrohliche Dschungel-Pfade, statt vereinzelt herumtrottender Raptoren dutzendfach anstürmende Urzeit-Jäger der unterschiedlichsten Variationen und statt Gameplay-Verwirrung endlich verständliche Karten, einfaches Kampf-Handling und eine stark entschärfte Munitions- und Schlüsselsuche. Die wichtigste Neuerung bemerkt ihr allerdings erst dann, wenn ihr selbst durch den tödlichen *Dino-Crisis*-Dschungel streift...

Herzrasen!

Nachdem ihr auf eurer Flucht durch den Dschungel blutrünstige Raptoren gleich im Dutzend erledigt habt, erreicht ihr endlich die rettende Militärbasis – denkt ihr zumindest! Denn plötzlich durchbricht ein majestätischer Tyrannosaurus Rex die Mauer, und euch bleibt dank fehlender Feuerpower nichts anderes übrig, als vor dem fiesen Oberdino ins Gebäude zu flüchten. Später könnt ihr beim Überqueren einer wackligen Holzbrücke einen gigantischen Allosaurus unter euch hindurchstampfen sehen, nur um kurze Zeit später von ihm quer über offene Felder verfolgt zu werden. Oder ihr beobachtet einen friedlichen Triceratops beim Grasen mit seiner Herde, die gleichzeitig dafür sorgt, dass sich feige Raptoren vorerst aus eurer Reichweite fern halten. Kurz gesagt: Endlich hat *Dino-Crisis* auch die passende Dino-Atmosphäre, mit einer kleinen Portion Lehrfilm und einer gehörigen Portion Hollywood-Action! Freut euch, denn in der nächsten Ausgabe gibt's bei uns den großen Test. ■ *(sk)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Action-Aventure
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (NTSC), Oktober (PAL)

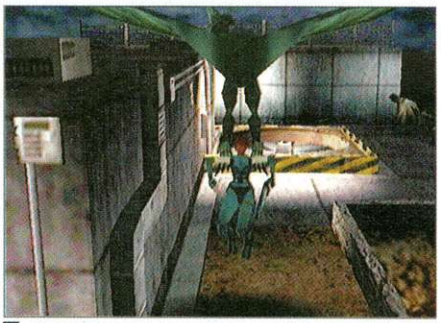
Dino Crisis



Mit dem schmucken Granatwerfer macht die Jagd gleich doppelt Spaß!



"Er ist tot, Jim!" – die unbewaffneten Forscher sind leichte Beute für hungrige Dinos.



Freiflug? Jetzt nur schnell genug drücken und der Flugsaurier landet im Ventilator - Urzeit-Ketchup...

Schnapp! Letzendlich hat Capcom nach langem Hin und Her doch noch den Dreamcast erwischt – und präsentiert den PlayStation-Hit nun im Next-Generation-Gewand. Sollte man zumindest meinen, doch bisher sieht es leider so aus, als ob uns mit dem "neuen" *Dino Crisis* ein simpler Port der PC-Fassung erwarten würde. Hochauflösende Grafik, aber primitive Polygon-Charaktere, flüssiges Gameplay, aber langweilige 32-Bit-Texturen: diese Art von "Konvertierung" kennen wir ja leider schon zu genüge von Multi-Plattform-Titeln wie *Soul Reaver, Shadowman* oder *Tomb Raider*... Positiv dagegen, dass in puncto Gameplay ebenfalls alles beim Alten geblieben ist! Mit Hauptcharakter und Dinojägerin Regina landet ihr als Teil eines Rettungsteams auf einer wissenschaftlich genutzten Insel, nur um euch plötzlich inmitten gieriger Dinos wiederzufinden, die gegen ein Häppchen knackiges "Hühnchen" absolut nichts einzuwenden haben. Parallelen zu Jurassic Park sind dabei sicher kein Zufall... Auch wenn schon die PlayStation-Fassung von *Dino Crisis* nicht an die Klasse eines *Resident Evil* heranreichen konnte, sollten Survival-Horror-Fans auf unseren Test warten. Denn in unserem Redaktions-Dreamcast rotiert zwar schon die bereits erhältliche Japan-Version, doch die ist dank komplett japanischer Texte (+ englischer Sprachausgabe in den Zwischensequenzen) leider absolut unspielbar – zu oft müsst ihr in den zahlreichen Textdokumenten nach Passwörtern und Codes suchen. Mit einer genaueren Bewertung halten wir uns deshalb lieber zurück – und warten auf die verständlichere US-Version! ■ *(sk)*



Die Dinos von heute halten einfach nichts mehr aus – der hier streckte schon nach zwei Schüssen die Krallen.

Ersteindruck:	gut
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort (NTSC)

Daytona USA: Network Racing



Huh? Den Sonic-Felsen kennen wir doch von irgendwoher...



"Einen McSonic, Fritten und `ne große Cola light!" Auch der Pit-Stop darf natürlich nicht fehlen!



Hey, Baby, kuck ma meine Karre! Die Boliden können zumindest optisch überzeugen, lediglich die Reifen verlangen nach der Polygon-Feile

"Daytooona!" – Wer kennt es nicht, das laszive Digi-Säuseln niedlicher Saturn-Boxenluder? Mit der Umsetzung des Arcade-Hits *Daytona* und der "Fortsetzung" *Daytona CCE* hat sich Segas AM3-Entwicklerteam in die Herzen der Rennspiel-Fans gerast. Und die saßen bei der Dreamcast-Spielvorführung der diesjährigen ECTS anscheinend alle im Sega-Kinosaal, denn hier wurde das fünfsekündige Auftauchen einer kurzen *Daytona*-Rennsequenz von frenetischem Jubel begleitet. Nun sind endlich erste Screenshots dieser Szene zusammen mit (spärlichen) Infos von Sega of America aufgetaucht – und schon stehen die Fans vollends Kopf! Allerdings nicht nur vor Freude! Denn anstatt eine Arcade-gerechte Umsetzung der Fortsetzung *Daytona* 2 auf den Dreamcast zu portieren, konzentriert man sich lieber auf das wesentlich ältere Original – und das hat immerhin schon sechs Jahre auf dem Polygon-Buckel! Laut Sega of America-Product-Manager Rich Briggs wird *Daytona USA: Network Racing* jedoch trotzdem zu "einer völlig neuen Erfahrung" – nicht zuletzt dank des integrierten Vierspieler-Online-Modus! Um auch dem Spielhallen-Unkundigen mehr als "nur" eine Umsetzung zu bieten, werden (neben zahlreichen noch nicht beschriebenen Features) die drei *Daytona*-Strecken durch weitere Zusatzkurse ergänzt. Ein Mix aus *Daytona, Daytona CCE* und *Daytona* 2 ist also ebenso denkbar wie vollständig neue Strecken und Fahrzeuge, bisher hält sich Sega hier aber leider noch sehr bedeckt. Die bisherigen Bilder reichen jedoch schon jetzt aus, um den Gasfuß in unkontrollierbare Zuckungen ausbrechen zu lassen... ■ *(sk)*



Das Car-Setting-Menü sieht doch schon mal nicht schlecht aus – hoffentlich gibt's noch mehr davon!

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	AM3
Erhältlich ab	2. Quartal 2001

MIT WARPGESCHWINDIGKEIT IN DIE RAUMSCHLACHT!

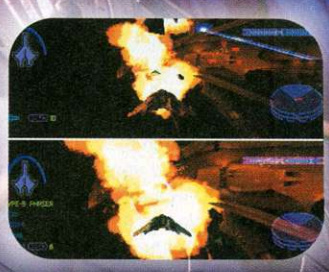
STAR TREK® invasion



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!

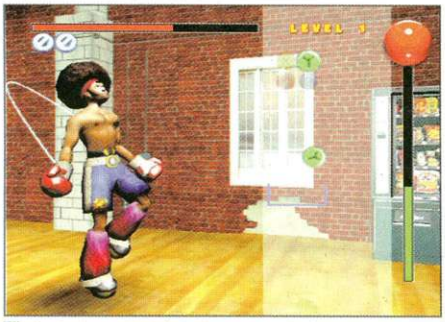
PlayStation®

™, ® & © 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.

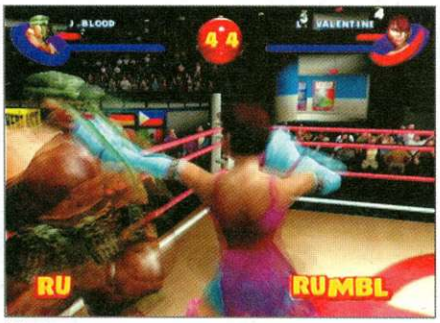
www.activision.de

ACTIVISION.

Ready 2 Rumble Round 2



Auch dieses Mal (relativ unverändert) mit dabei: Der Trainings-Modus.



Da freut sich der Videospiel-Spanner: Ringluder Valentine steht auf hautenge Kämpferkluft.



Jeder Kämpfer beherrscht eine individuelle Gegner-Verhöhnung, die euch einen der Rumble-Buchstaben einbringt.



Neben Michael und Shaq der genialste Charakter: Robox. Beachtet den Punching-Ball-Kopf!

Lust, Michael Jackson einmal so richtig die löchrige Nase zu deformieren? Oder bei Shaquille O'Neal einen unfairen Tief-Schwinger weit unter der Gürtellinie anzusetzen? Dann könnt ihr euch diesen "Traum" schon bald erfüllen – denn mit *Ready 2 Rumble Round 2* steigt der Überraschungshit des letzten Jahres erneut in den Ring. Zwar müssen Kenner des Vorgängers zweimal hinsehen, um einen optischen Unterschied zwischen beiden "Versionen" zu erkennen, doch dafür hat sich Entwickler Midway in puncto "Charakterdesign" mal wieder selbst übertroffen!

Denn wie oben schon erwähnt, findet sich unter den sieben neuen Boxern gleich zweifache Prominenz: Neben Basketball-Superstar Shaquille O'Neal (der übrigens nicht zum ersten Mal in einem Videospiel erscheint) hat sogar Michael Jackson höchstpersönlich zwischen Sauerstoffzelt und Kindergymnastik kurz Zeit für einen kleinen Kampf gefunden. Die spielerischen Neuerungen sind dagegen wesentlich unspektakulärer ausgefallen: Neben den bekannten Modi können zwei Spieler nun auch im Tag-Modus loslegen, sich während des Kampfes gegenseitig verhöhnen oder eine zweite Rumble-Leiste füllen – und dem Gegner ordentlich die Digi-Grütze aus dem Schädel prügeln!

Klar: Wie groß die Unterschiede zwischen "*Round* 1" und "*Round* 2" letzten Endes wirklich sind, werden wir erst in der fertigen Testversion sehen können – aber in Bezug auf Grafik, Atmosphäre und Spieldesign kann der Nachfolger schon jetzt überzeugen. Her damit! ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Fun-Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Oktober

Silpheed – The Lost Planet



Auch den vernichtendsten Gegnerattacken könnt ihr meist mit einem flinken Ausweichmanöver entrinnen.



Bunte Lichteffekte gibt es wie Sand am Meer. Hier haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen.



Habt ihr beim Endgegner nicht die passende Bewaffnung an Bord, dauert die Zerstörung deutlich länger.

Allem Anschein nach bleibt auch die PS2 nicht von der Retro-Welle verschont. Während Konami bereits zum Launch der neuen Hardware mit dem Remake der Klassiker *Gradius III & IV* aufwartet, erscheint die Neuauflage von *Silpheed* erst Anfang nächsten Jahres in unseren Gefilden.

Im Gegensatz zur Sega Mega CD Version setzen die Entwickler von GameArts diesmal vollkommen auf Dreidimensionalität. Bis auf die Laserschüsse, die ausschließlich aus Sprites bestehen, präsentiert sich das gesamte Spiel im futuristischen Polygongewand. Die vielfältigen Feindflugzeuge und Geschützstellungen beeindrucken ebenso wie die bildschirmfüllenden Endgegner, denen ihr euch am Ende eines jeden Levels stellen müsst. Spektakuläre Kamerafahrten sorgen zwischen den Action-Sequenzen für ein laues Gefühl in der Magengegend und unterstreichen zusammen mit den vielen Cut-Scenes den effektgeladenen Höllenritt.

Genre-typisch gilt es im Laufe des Spiels, für das eigene Schiff eine bessere Bordbewaffnung zu besorgen, da die anfangs zur Verfügung stehenden Energiekanonen nur wenig Durchschlagskraft besitzen. Allerdings müsst ihr euch pro Levelabschnitt stets für zwei von insgesamt neun Waffensystemen entscheiden. Am Ende einer Stage dockt ihr an ein Versorgungsschiff an, das einerseits geschwächte Schutzschilde repariert und andererseits euren Gleiter mit neuen Geschützen aufrüstet. Abhängig vom Levelboss sollte die eigene Bewaffnung klug gewählt werden, da die Zerstörung der übermächtigen Flaggschiffe eine bestimmte Strategie voraussetzt.

In Anbetracht der immensen Hardware-Power sollte man meinen, dass die PS2 mit einem Spiel dieser Gattung locker fertig werden würde, trotzdem mussten wir in der uns vorliegenden japanischen Version massive Einbrüche in der Framerate feststellen. Sollte dieses Manko bis zum Europa-Release behoben werden, dürfen sich Ballerfreunde auf ein adrenalinförderndes Sci-Fi-Spektakel freuen. ■ *(to)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Shoot'em Up
Anbieter	Swing! Entertainment
Entwickler	GameArts
Erhältlich ab	1. Quartal 2001

Ring of Red



Ihr zieht eure Figuren hin und her. Trefft ihr dabei auf eine feindliche Einheit wird ein 3D-Kampf eingeleitet.



Ooh, der arme Roboter ist total kaputt. Ihr habt gute Arbeit geleistet, denn so einen haut ihr nicht jeden Tag um.



Diese Kolosse haben eine ungeheure Feuerkraft! Nehmt euch in Acht, wenn ihr so einem Riesen begegnet!

Riesige tonnenschwere Mechs aus Stahl und Blech dominieren bei Konamis neustem Strategiespiel, diesmal jedoch auf PlayStation 2. In *Ring of Red*, welches in den 60er Jahren angesiedelt ist, tobt der zweite Weltkrieg nach wie vor. Die technische Neuerungen der vergangenen Jahre veränderten das Gesicht des Kriegs. Muskelkraft musste Hydraulik- und Computertechnik weichen. Die Truppen wie Mechs, Panzer, Infanterie, Schiffe, Kanonen und anderer militärischer KrimsKrams dirigiert ihr die meiste Zeit über auf einer Oberlandkarte. Dort habt ihr einen guten Überblick über das Geschehen bzw. die Truppenbewegungen der Gegner. Ähnlich wie beim Schachspiel zieht ihr dann eure Einheiten in eine taktisch kluge Position. Lässt es sich nicht vermeiden, kommt es zum Kampf.

Dieser ist dann glücklicherweise nicht in langweiligem Einheits-3D der Überlandkarte, sondern wird der PlayStation 2 gerecht! Riesige Stahlkolosse wanken durch die hügelige Polygonlandschaft, die sogar mit einige Bäumen und anderen Extras verschönert wurde. Ein komplett japanisches Menü gilt es nun zu bedienen: Hier steuert ihr unter anderem die Laufrichtung, Bewaffnung, Angriffstechnik und löst letztendlich einen Schuss aus. Dabei sind Faktoren wie Distanz, Winkel, Wind und die allgemeine Verfassung des Mechs zu berücksichtigen, denn nicht jeder Schuss ist auch automatisch ein Treffer. Deshalb heißt's aufpassen, denn solltet ihr zu oft getroffen werden ist euer Kampfroboter schnell lahmgelegt und ihr verliert womöglich eine strategisch wichtige Position auf der Karte. ■ *(ju)*



Die komplexen Menüs sind wahrlich nichts für Anfänger: Wer Japanisch versteht hat dagegen schon (fast) gewonnen.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Strategie
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2001

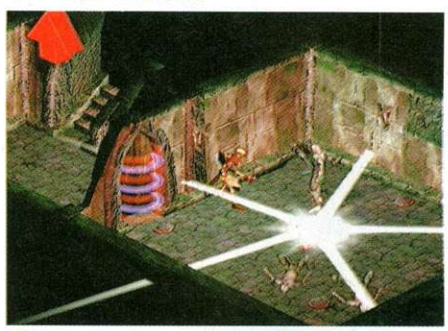
Record of Lodoss War: The Advent to Cadice



Nicht immer bringt euch Gewalt ans Ziel. Der nette kleine Gnom verrät euch, wie ihr ungesehen in die Festung der Goblins gelangt.



Teamwork: Zusammen mit dem Zauberer Wart stürmt ihr in die Kammer des Endgegners. Während ihr euch um die Skelette kümmert, mäht er den großen Brocken nieder.



Um den Durchgang zu öffnen, erledigt ihr erst das blutgierige Pack. Dann wird es auch für ihren Anführer Zeit zu sterben...

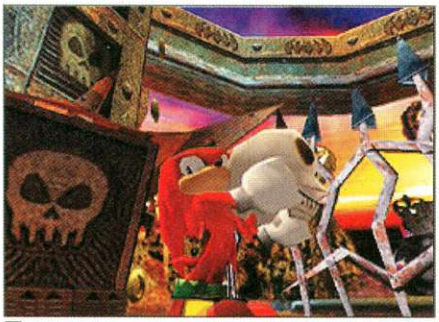
Nahezu kein erfolgreicher Manga oder Anime hat es nicht mindestens zu einer Videospiel-Adaption gebracht. So basiert das Fantasy-Adventure *Record of Lodoss War* sehr lose auf einer auch hierzulande nicht unbekannten japanischen Video- und Comic-Reihe. Auf der Insel Marmo herrscht wieder einmal Ungleichgewicht zwischen den Mächten des Lichts und der Dunkelheit. So beschwört der weise Zaubermeister Wart den mächtigsten Helden der Zukunft herauf, der die Sache wieder geradebiegen darf. Ihr übernehmt diesen Part des geschrumpften Conan-Verschnitts. Eure Aufgabe: Tötet die böse Göttin Kardis! Optisch erinnert *Record of Lodoss War: The Advent to Cadice* frappierend an *Diablo*. So schlagt ihr euch in isometrischer Ansicht durch verwinkelte Labyrinthe, verfallene Friedhöfe und düstere Wälder. Tipps für eure Suche holt ihr euch bei den Bewohnern der Insel. Auf der Reise trefft ihr auf unzählige Feinde, die allesamt Fantasy-Romanen entsprungen zu sein scheinen: Neben Gnomen, Orks, Skeletten warten auch Trolle und Drachen darauf, dass ihr ihnen die Murmel verbeult. Der Schwerpunkt bei *Record of Lodoss War: The Advent to Cadice* liegt eindeutig auf Niedermetzeln von Gegnern. Zum einen macht es eine Menge Spaß und zum anderen sammelt ihr so Erfahrungspunkte. Unterwegs findet ihr vereinzelt Truhen, die euch bessere Waffen und Ausrüstung bescheren. Grafisch wird der Dreamcast nicht unbedingt überfordert. Auch die Musik haut keinen um. Wahre Hack'n'Slay-Fans stört das sicherlich recht wenig. Die Geschichte bietet dafür einige ansehnliche FMV-Schnipsel, die die Geschichte weitererzählen. In der finalen Version wird *Record of Lodoss War: The Advent of Cadice* deutsch untertitelt und synchronisiert sein. Wer auf schlichtes Rumrennen und Abschlachten steht, wird bei dem Teil sicherlich selig werden. Allerdings solltet ihr nicht allzu viel Wert auf Abwechslung legen.■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Action-Adventure
Anbieter	SWING!
Entwickler	Kadokawa Shoten
Erhältlich ab	November

Sonic Adventure 2



Wer braucht schon Fallschirme? Sonic schmeißt sich ins Abenteuer...



Sein oder nicht sein, dass ist hier der Knuckles...



Hartes Schuhwerk! Offensichtlich spielt auch das Sonic Team *Jet Set Radio*.

Sonic Adventure 2 ist eines der bestgehütetsten Sega-Geheimnisse: Wer es sich auf der E3 im Sega-eigenen Kino bequem gemacht hatte, konnte schon damals den ersten Trailer zum zweiten Igel-Streich bewundern. Leider waren die gezeigten Szenen lediglich Zusammenschnitte aus dem ersten Teil, gefolgt von einer atemberaubenden Verfolgungssequenz, in der Sonic vor einem heranrasenden Truck davonflitzt.

Erst jetzt beginnt sich langsam der Spiele-Schleier zu lichten. Ende September fand im Internet das Sonic Team Fall Festival statt – die Macher kommender Hits wie *Phantasy Star Online, Samba de Amigo 2000* und eben *Sonic Adventure 2* stellten deshalb zehn Tage lang täglich neue Infos über alle drei Titel ins Netz (zu sehen unter der Seite: **www.sonicteam.com/event**). Hier könnt ihr nicht nur Knuckles beim Schwimmen und beim Ausführen eines hübschen Feuer-Uppercuts beobachten, sondern auch Sonic beim Sprung aus einem Helikopter oder dem Sliden auf einem Geländer über die Schulter schauen. Schenkt man den vollmundigen Versprechungen des Sonic Teams Glauben, wird *Sonic Adventure 2* nicht nur das größte und beste Sonic-Spiel aller Zeiten, sondern auch noch weltweit zur gleichen Zeit veröffentlicht!

Ehrgeizige Pläne – allerdings haben die Entwickler auch alle Gründe, die hochgesteckten Ziele zu erreichen: Dieses Jahr feiert der flinke Igel nämlich seinen zehnten Geburtstag! ■ *(sk)*



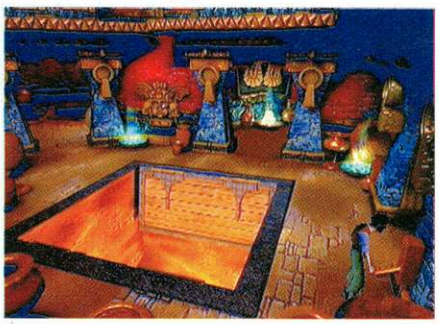
Die aus Teil 1 bekannten Jungle-Passagen sind natürlich auch wieder dabei!

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	tba

Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado



Unten links seht ihr das jeweils aktive Item – hier bahnen wir mit dem Säbel einen Weg durch den Jungle.



Hmm... Eine derart große Falltür verlangt nach einem großen Opfer...



Hier müsst ihr eine Tonne voller Karotten stehlen – nur wie kommt ihr an den Wachen vorbei?

Revolution Software – die Macher der Adventure-Hits *Beneath a Steel Sky, Lure of the Temptress, Baphomet's Fluch I & II* sowie des erst kürzlich erschienenen Agenten-Spektakels *Cold Blood* – gelten neben Lucas Arts als eine der letzten Adventure-Hochburgen der Spieleindustrie. Während die britischen Entwickler bei der *Baphomets Fluch*-Reihe (an einem dritten Teil wird gerade gearbeitet) allerdings noch auf das bewährte Point-and-Click-Interface setzten, haben sie sich mit *Cold Blood* schon einen "Schritt" von dem klassischen Adventure-Handling entfernt. Die Spiel-Umsetzung des Dreamworks-Streifens *Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado* führt diesen Weg fort – und lässt euch die beiden Hauptcharaktere Miguel und Tulio "direkt" steuern. Vor gezeichneten Hintergründen (die z.T. aus der Filmvorlage "geliehen" sind) könnt ihr euch nahezu völlig frei bewegen – manipulierbare Gegenstände oder Personen werden wie bei *Cold Blood* leuchtend angezeigt. Zum Glück scheint ansonsten alles beim Alten bzw. Guten zu bleiben: Unsere frühe Preview-Version überzeugt schon jetzt mit kniffligen Rätseln, hübscher Grafik und witzigen Dialogen; auf der Suche nach dem versteckten Goldschatz von El Dorado nehmen eure beiden "Helden" kein Blatt vor den Mund. Einziges Manko: Bisher werden die meisten Animationen der Polygon-Charaktere noch von unschönen "Zuckungen" und Ruckelanfällen begleitet, wir sind allerdings sicher, dass diese Technik-Mankos bis zum Release der fertigen Testversion noch behoben werden. Dann steht Freunden von George Stobbard, Guybrush Threepwood & Co. ein kniffliger Winter bevor! ■ *(sk)*



Dieser Steinpfad bröckelt unter euren Füßen entzwei – sterben können die Dreamworks-Helden allerdings nicht!

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Adventure
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Revolution
Erhältlich ab	November

DIE RICHTIGE ZEIT FÜR SPIELE!



Spiderman
Du bist es! Du bist jetzt Spider-Man und kannst dich frei durch die übersichtlichen 3D-Umgebung schwingen. Kletternd, kämpfend, kriechend und am Netz schwingend legst du dich mit einer ganzen Legion finsterer Schurken an. Das Wohl der Stadt liegt mehr denn je in deinen Händen. Schwing dich hoch!

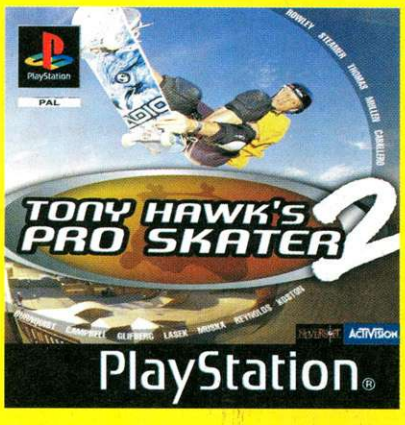
X-MEN Mutant Academy
An der X-MEN Academy gibt es noch freie Plätze! Das ist deine Chance, mit Professor Xavier zu trainieren und sich nach oben zu kämpfen, bis du bei den X-MEN aufgenommen wirst. Lerne die abgedrehten Mutanten-Moves und setz deine besonderen Kräfte ein, um die Super-Schurken zu besiegen.



Für Sony PlayStation
DM 89.95
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

Spiderman auch für Gameboy Color erhältlich!

Für Gameboy Color
DM 69.95
35,76 €
Der ProMarkt-Preis



Tony Hawk's Pro Skater 2
Besser, schneller, höher, weiter – so könnte man den Nachfolger des schon legendären Tony Hawk's Skateboarding beschreiben.

Für Sony PlayStation
DM 89.95
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

Für Sony PlayStation
DM 59.95
30,65 €
Der ProMarkt-Preis

X-MEN auch für Gameboy Color erhältlich!

Für Gameboy Color
DM 69.95
35,76 €
Der ProMarkt-Preis



Tenchu 2
Werde Zeuge der Entstehung der „Stealth Assassins und enttarne die Verräter von Fürst Gohda.

Für Sony PlayStation
DM 89.95
45,99 €
Der ProMarkt-Preis



Star Trek Invasion
Actiongeladener Weltraum-Shooter.

Für Sony PlayStation
DM 89.95
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

Rayman 2
Mach dich bereit für das schnellste und abgedrehteste Action-Game, das du je auf der PlayStation gesehen hast.

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





Bonelight
Super-helle Lichtquelle für den Gameboy

Für Gameboy Color
DM 19.99
10,20 €
Der ProMarkt-Preis

MADCATZ



Gamer-Pack
Beinhaltet Kopfhörerset, Link-Kabel, Lichtlupe, Tasche, Befestigung.

Für Gameboy Color
DM 49.95
25,54 €
Der ProMarkt-Preis



Multi-Link-Kabel
Verbindet zwei Gameboys für heisse Spiele.

Für Gameboy Color
DM 9.99
5,11 €
Der ProMarkt-Preis

ProMarkt

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

Die Angebote dieser Anzeige sind in folgenden Märkten erhältlich:

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

MTV Pure Ride



Wooho! Die Hintergründe sind äußerst schnuckelig - ja nahezu realistisch!



So ein Grab am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen!



Aufgepasst – nicht gegen die zahlreichen Bäume knallen.



Product-Placement?! MTV und Diesel sind allgegenwärtig...

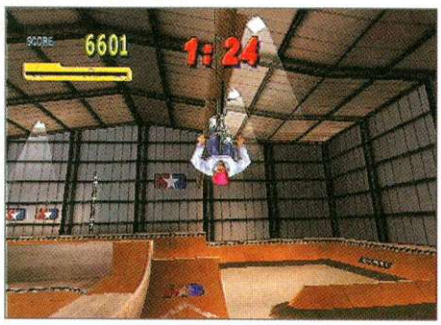
Trend-Sport-Spiele sind (Achtung Wortspiel!) groß im Trend – und mit *MTV Sports Pure Ride*, dem Nachfolger von *MTV Sports Snowboarding*, kommt nun noch ein vielversprechender Genre-Vertreter dazu. Mit dicker MTV-Mucke (Punk & Hip Hop) und schneller Grafikengine hat sich Entwickler Radical vorgenommen, der Konkurrenz ein Schnippchen zu schlagen. Und nach unserer spielbaren Preview-Version zu urteilen, könnte das sogar gelingen; Pure Ride spielt sich genau so, wie man es von einem Snowboard-Spiel erwartet: Schnell, intuitiv und motivierend! Besonders die hübschen Polygon-Hänge können überzeugen – Hügel, Schanzen und versteckte Stuntareas wohin das Freestyler-Auge blickt!
"Do it yourself!"-Zocker schrauben sich einfach wie bei THPS2 einen eigenen Parcours zusammen, während Realismus-Fetischisten mit den Polygon-Modellen der Pro-Rider Blaise Rosenthal, Marc Montoya, Brad Scheuffele und Michele Taggart aufs Board steigen. Habt ihr euch im Freeride "warmgefahren", warten schon Pipe, Big Air und Slope auf eure halsbrecherischen Tricks – Profis versuchen sich gar am Stunt-Modus.
Mit High-Speed düst ihr über das kühle Weiß, springt über Hügel oder slidet auf Geländern dahin - das Spielgefühl passt! Wäre da nicht ein störendes Ruckeln bei schnellen Board-Turns, würden wir *MTV Sports Pure Ride* schon jetzt zum potentiellen Hit erklären – so reicht es leider nur für ein "Abwarten!" ■ *(sk)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Trend-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Radical
Erhältlich ab	sofort (NTSC), Nov. (PAL)

Mat Hoffman's Pro BMX



Auf den verschiedenen Rampenkonstruktionen dürft ihr euch wieder so richtig austoben.



Spektakuläre Backflips beherrschen die Profi-Biker aus dem ff.



Dank der Achsverlängerungen (Pegs) lassen sich vielfältige Grind-Variationen ausführen.

Nach Acclaim steigt nun auch Activision ins lukrative Fahrradgeschäft ein. Hierzu machte man sich die durchweg geniale Engine von THPS zu Nutzen, die für *Mat Hoffman's Pro BMX* natürlich sorgfältig überarbeitet und verändert wurde, um der wesentlich komplexeren Physik eines BMX-Rades (BMX=Bycicle Moto Cross) gerecht zu werden. Wirft man einen Blick auf die uns vorliegende Preview-Version, so kann man trotz des noch recht frühen Entwicklungsstadiums eindeutig behaupten, dass die Entwickler von Runecraft diese Aufgabe auch bestens gemeistert haben. Von der ersten Minute an lässt sich der zehnfache Halfpipe-Weltmeister Mat Hoffman mindestens genauso gut durch die Luft wirbeln wie die virtuellen Skateboarder. Dies mag wohl vor allem daran liegen, dass man das Steuerungskonzept unverändert übernommen hat und sich deshalb sofort ein vertrautes Spielgefühl einstellt.
Tatkräftige Unterstützung bekommt Mat von den Profi-BMXern Mike Escamilla, Cory Nastazio, Joe "Butcher" Kowalski, Rick Thorne, Dennis McCoy, Kevin Robinson und Simon Tabron, die sich in den bewährten Modi Einzel-Session, Free Ride und Karriere über insgesamt acht komplett neu gestaltete Parcours hetzen lassen. An den verschiedenen Spots gilt es, á la *Tony Hawk* bestimmte Aufgaben zu erledigen, sowie auch in mehreren Contests gegen die anderen Biker anzutreten. Zwischen den Stages könnt ihr zudem die Statistiken eures Fahrers aufwerten und die bisher verdiente Kohle in neues Zubehör für euer Rad stecken. Zu den enthaltenen Multiplayer-Modi zählen unter anderem Horse, Demolition Derby und Graffiti. Erfreulicherweise wird auch *Mat Hoffman's Pro BMX* eine ähnliche Version des in *THPS2* erstmals enthaltenen Skatepark-Editors beinhalten, der es euch erlaubt, unendlich viele neue Kurse zu entwerfen und auf Memory Card abzuspeichern. Schier unendlicher Spielspaß ist also auch in *Mat Hoffman's Pro BMX* garantiert. ■ *(to)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Trend-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Runecraft
Erhältlich ab	Dezember

WCW Backstage Assault



Auch vor Würfen schrecken die Recken nicht zurück. Hier katapultiert der Muskelmann den Gegner auf den Boden.

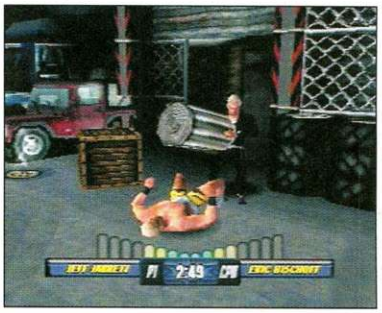


Immer mitten ins Gesicht: Das ist das Motto von *WCW Backstage Assault*, denn so ein Riesen-Holz richtet mit Sicherheit großen Schaden an.



Auf der Laderampe geht's hoch her. Hier wird ausgeteilt, bis sich die Balken biegen.

Mit der Tonne geht's doch viel besser! Mit diesem schweren Teil zieht ihr eurem Gegenüber ziemlich viel Energie ab.



So langsam gibt es ja genug Wrestlingspiele für die PlayStation, zumal das geniale *WWF Smackdown!* demnächst mit einem Nachfolger bedacht wird. Ganz richtig, da muss etwas Neues her! Electronic Arts' neue Wrestlingidee sind die Kämpfe hinter der Arena. Wrestling: ja. Ring: nein.
Wozu auch diese weichen Ringseile und der gepolsterte Boden, wenn man mit Gegenständen wie Cola-Automaten, Baseballschlägern, Besen, Tischen, Stühlen, Holzlatten und all dem Kram, der Backstage so zu finden ist, auf den Kontrahenten eindreschen kann? Ihr wütet z.B. in Umkleideräumen, Badezimmern, Krankenstationen, Trainingsräumen, TV-Studios und sogar im Heizungskeller. Dort ist fast nichts vor euch sicher: Denn geschlagen wird nicht mit den Fäusten, sondern nur mit hartem Material. Dabei greift ihr natürlich auf die originalen WCW Wrestler zurück, von denen über 50 den Weg ins Spiel gefunden haben.
Natürlich gibt es auch verschiedenen Spielmodi: So prügelt ihr euch durch einen Turniermodus oder aber lasst nur zum Spaß die Fäuste fliegen. Schade nur, dass es keinen Vier-Spieler-Modus geben wird. Gerade Tag Team Matches hätten in so einer engen Arena wirklich Spaß gemacht.
Auf jeden Fall ist *WCW Backstage Assault* eine interessante Erfrischung des Wrestlinggenres. Mal schauen, was EA noch bis zur Fertigstellung mit ins Produkt packt. ■ *(ju)*

Ersteindruck: nicht spielbar

Genre	Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	Dezember

WWF Smackdown! 2



The Rock schmettert die hübsche Trish mit einer Closeline auf den harten Ringboden.



Haha: Rache ist süß! Jetzt bekommt der Muskelmann gehörig was auf die Mütze.



Selbst wenn man näher an die Wrestler heranzoomt, sind kaum Pixel zu erkennen.

Hier gibt's was auf die Zwölf: THQ bläst zum Angriff auf die Wrestlingspiele der Konkurrenz. Bereits das erste *WWF Smackdown!* war jeden Pfennig wert und begeisterte Wrestling-Fans rund um den Globus. Zwar ist unsere Version noch nicht ganz fertig, doch es lassen sich bereits einige Neuerungen ausmachen. So ist die Grafik zum Beispiel noch mal um einiges aufgebohrt worden. Man mag kaum glauben, dass diese weichen Animationen der Wrestler, das bewegte Publikum und die sagenhafte Detailvielfalt von der nunmehr knapp sieben Jahre alten Konsole berechnet werden. Wrestling-Fans wird mit Sicherheit schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen, denn nicht nur die optische Seite weiß zu überzeugen. Es treten sämtliche Muskelmänner und mittlerweile sogar Frauen zu Tag-Team Matches, Anywhere-Fall Begegnungen, Royal Rumble, King of the Ring oder der Survivor Series an. Dabei geizen die Profi-Prügler nicht mit Special-Moves: Wie die realen Vorbilder hämmert ihr euch mit gefährlichen Angriffen wie Dropkicks, Summer Saults und wrestlerspezifischen Finishing-Moves auf den Pixelbody. Erfreulich, dass die Steuerung diesmal direkter reagiert als noch beim Vorgänger. Spektakulären Combo-Aktionen steht nun nichts mehr im Wege. Sollten euch die Moves eines Wrestlers oder gar sein Aussehen stören, ist das auch nicht weiter schlimm, denn der mitgelieferte Editor lässt fast keine Wünsche offen: Nach Herzenslust erstellt oder editiert ihr die muntere Wrestlerschar. THQ beweist, dass sie die Lizenz nicht ohne Grund besitzen: Mit *WWF Smackdown 2!* steht ein Kracher ins Haus. ■ *(ju)*



Ersteindruck: sehr gut

Genre	Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	THQ
Erhältlich ab	November

PS2 Twisted Metal: Black



Wow! Zumindest die Explosionen können schon jetzt überzeugen.



Business as usual: Wie immer zerlegt ihr die Gegner mit MG- und Raketen-Beschuss.



Freiflug! Wie weit Entwickler Incognito "echte" Physik ins Spiel einfließen lässt, bleibt abzuwarten

PlayStation-Zockern der ersten Stunde sollte *Twisted Metal* ein Begriff sein: Als Multiplayer-Vorreiter auf der graue Zigarrenkiste sorgte das actionbetonte Rennspiel für durchzockte Nächte und beendete Freundschaften. Grund war nicht zuletzt das ebenso simple wie spaßige Spieldesign: Rein in ein waffenstarrendes Gefährt eurer Wahl, raus auf das Schlachtfeld und runter mit der Energieleiste eurer Gegner, bestenfalls mit MG-Salven, Raketenbeschuss oder skurrilen Special-Waffen.

Leider konnten die Nachfolger spielerisch nicht an die Klasse des Originals anschließen, doch mit dem mittlerweile fünften *Twisted Metal*-Teil verspricht Entwickler Incognito eine völlige Generalüberholung. Acht große Kamfarenen, 14 Fahrzeuge, wechselhafte Wetterbedingungen, herumirrende Fußgänger (uh, oh – sehen wir hier als einzige ein kleines Problem auf die PAL-Version zukommen?) und endlich eine realistische Fahrphysik. Grafik-Fetischisten werden mit herrlichen Explosionen, detaillierten Szenarios und 60 Frames verköstigt, Gameplay-Puristen erwarten dagegen zahlreiche Spielmodi – unter anderem ein Cooperative-Modus. Allerdings kennen wir Entwickler-Versprechen natürlich zu genüge, deshalb ist es abzuwarten, ob *Twisted Metal*: Black neben verbesserter Optik und Menüwüsten auch Innovationen zu bieten hat – dieser Bereich kam bei den Vorgängern nämlich etwas zu kurz! ■ *(sk)*





Heftigen Zweispieler-Gefechten steht nichts im Wege – hoffentlich gibt's auch einen Link-Modus!

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Action-Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Incognito Studios
Erhältlich ab	tba

Sheep



Ab in den Tiertransporter! Leider werden einige Schäfchen den rettenden LKW nicht erreichen...



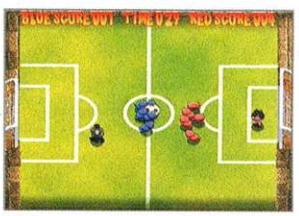
Platsch! Die lustigen Farbflecken waren mal frisch umgefärbte Schafe – jetzt sind's 1A-Teppiche!



Herumstehende Maschinen tunen eure Herde, hier z.B. mit formschönen Luftpolstern unter den Hufen.

"Artificial Stupidity" Bei diesen beiden Wörtern denkt man an Lemminge, Politiker, Fahrkartenverkäufer und Chefredakteure – allerdings nicht mehr lange! Zumindest wenn man den Versprechungen der Empire-Entwickler Glauben schenken will. Bei deren neuestem (und gleichzeitig ältestem) Titel *Sheep* ist die "künstliche Dummheit" nämlich Programm! Denn die "Hauptcharaktere" – eine Horde Schafe eben – sind alles andere als kleine Einsteins, im Gegenteil: Die zweite Silbe "Stein" beschreibt ihren IQ wesentlich treffender... Allerdings schlüpft ihr nicht etwa in die Rolle der flauschigen Pulli-Lieferanten, sondern blickt durch die wachsamen Kulleraugen von vier außerirdischen Schafhütern. Klingt seltsam? Ist es auch! Doch wie schon *Lemmings* gezeigt hat, kann eine konfuse Story ohne Probleme mit genialem Gameplay einhergehen – und die erste spielbare Preview-Version deutet schon an, welches Potential in dem tierischen Spektakel steckt.

Anders als bei Psygnosis' grünen Wuschelköpfen könnt ihr die im Level herumwuselnden Schafe jedoch weder steuern noch sonstwie manipulieren – stattdessen lenkt ihr sie mit einem der oben erwähnten Schafhüter lediglich in die "richtigen" Bahnen. Neben herumfahrenden Mähdreschern, Walzen, Jägern und bissigen Hunden warten nämlich noch unzählige weitere Gefahren auf eure Schützlinge – und die dämlichen Wollknäuel haben nichts besseres zu tun, als mit 100%iger Treffsicherheit genau darauf zuzusteuern. Bisher sieht es so aus, als würde uns mit *Sheep* eine gelungene Mischung aus Denkspiel und Geschicklichkeit erwarten – mit einer gehörigen Portion Dummheit versteht sich! ■ *(sk)*



Der ungewöhnliche Zweispieler-Modus lädt zu einer Runde Schaf-Fußball ein.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Wool'em-Up
Anbieter	Empire
Entwickler	Minds Eye
Erhältlich ab	November

The Mechsmith



Was darf's denn sein? Leider fehlt der "Spiel wieder verkaufen"-Button...



Du nix englisch? Im Garagen-Menü regiert das Schriftzeichen!

Die japanischen Zocker sind bekanntlich fanatische Mech-Verrückte, die ihre Alltags-Kleidung wohl am liebsten mit Metallplatten und Selbstschussanlagen garnieren würden... Grund genug, jeden Monat ein neues Mech-Spiel auf den Markt zu werfen! Allerdings kommt es in *Mechsmith* weniger auf Reaktionsvermögen, sondern vielmehr auf die richtige "Taktik" an – denn anstatt euren Metall-Recken manuell übers Schlachtfeld zu steuern, läuft dieser auf "Automatik". Eine virtuelle (und leider unglaublich schlechte) Kamera fängt das Geschehen in der 3D-Arena dabei mit ständig wechselnden Perspektiven für euch ein. Das ganze verkommt jetzt natürlich nicht zu einer reinen Peepshow – stattdessen habt ihr zu jeder Zeit des Kampfes die Möglichkeit, in das Geschehen einzugreifen. Mit simplen Anweisungen wie "Angreifen!", "Deckung!" oder "Näher ran!" zeigt ihr eurem Robbie den Weg zum Sieg. Prinzipiell ein netter Ansatz, der aber leider nur schlecht umgesetzt wurde – weshalb ihr (auch aufgrund der happigen Sprach-Barriere) lieber einen großen Bogen um *Mechsmith*-Import-Händler machen solltet... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Strategie
Anbieter	Idea factory
Entwickler	Digital Dreams Studios
Erhältlich ab	sofort (NTSC)

Guilty Gear X



Jede Stage entzückt auf ihre eigene Art und Weise.



Der Anime-Look fasziniert schon in der Vorab-Version.

2D-Beat'em Ups haben zumindest in Japan noch Hochkonjunktur. Alle paar Monate erscheint ein neues Spiel aus dem Hause Capcom. Bei SNK gehen leider Gottes langsam und allmählich die Lichter aus. Mit *Guilty Gear X* präsentiert Sammy den Nachfolger zum `98er PlayStation-Geklop-pe. Auf der Tokyo Game Show Autumn 2000 vorgestellt, zog es die Massen förmlich an. Kein Wunder; denn kein anderer Bitmap-Prügler für Segas Dreamcast vermochte bisher grafisch einem Anime-Film gleich zukommen. An Pixel-Blut geizte man auch nicht zu wenig. Spielerisch geben sich Schwertkämpfer und Zauberer in edlen Outfits die Ehre. Herrlich anmutende Special-Moves, Schläge und Tritte sind die Folge. Schon in der uns vorliegenden Preview-Version stellte sich heraus, dass sich selbige am besten mit dem Arcade-Stick bzw. dem ASCII-Controller ausführen lassen. Einziges Manko ist bislang das allzu langsame Tempo. Zu träge huschen die Akteure über den Bildschirm. Derzeit sind Attacken wie Ausweichmanöver noch schwer zu handhaben. Eventuell spendiert Sammy einen Normal- und Turbo Mode. Wir sind dennoch zuversichtlich, zumal man bis zum Erscheinungstermin einige Änderungen vornehmen wird. ■ *(diggler)*

Ersteindruck:	sehr gutg
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sammy
Entwickler	Sammy
Erhältlich ab	Ende 2000 (NTSC)

G-Saviour



Gotcha! Gleich gibt's `nen Schwinger mit dem Laserschwert...



Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr die Kamera manuell bedienen.

Und noch ein Mech-Spektakel aus dem fernen Nippon! Im Gegensatz zu *The Mechsmith* ist *G-Saviour* allerdings ein reines Action-Spiel in bester *Armored Core*-Tradition. Da die gute, alte Erde von dem schiefgelaufenen Militärprojekt "Raven" (hat hier gerade jemand X-Box gesagt?) bedroht ist, wird die Lightning Squad – eine Gruppe kampferfahrener Mechs - ausgeschickt, um wieder für Ruhe zu sorgen. Eure Kollegen im Kommandoraumschiff versorgen euch dabei regelmäßig mit neuen Einsatzzielen und Angriffstaktiken – ihr seid lediglich der "Mann fürs Grobe"! Mit Plasmaschuss und Laserschwert bewaffnet, stampft ihr über die spärlich ausgestattete Erdoberfläche und recycelt Geschütze, Panzer sowie feindliche Roboter zu handlichen Metallklumpen. Seid ihr vom fiesen Feind umzingelt, hilft nur noch der panische Druck auf die Kreis-Taste: Euer Mech zündet unzählige Smart-Bomben und schießt sich seinen Weg durch die Gegnermenge frei. Insgesamt ein eher unterdurchschnittlicher Genre-Vertreter, den wir aufgrund der Sprach-Barriere (englische Sprachausgabe, aber japanischer Text) nicht empfehlen können. ■ *(sk)*

Ersteindruck:	Mäßig
Genre	Action
Anbieter	Sunrise Interactive
Entwickler	Atelier Sai
Erhältlich ab	sofort (NTSC)

Gekikuukan Pro Baseball: At The End of the Century 1999



Die Schlagfunktion ist leicht erlernbar.



Diverse Kameraeinstellung stellen das Geschehen dar.

Nach dem wenig überzeugenden *All Star Pro Wrestling* versucht sich *Squaresoft* an Baseball. Man kann es gar nicht glauben, aber Japans NPB Baseball-Teams brauchen den Vergleich mit der US-amerikanischen MLB nicht scheuen. In dieser Sportart ist man auf internationaler Ebene viel erfolgreicher als im Fußball. *Gekikuukan Pro Baseball* braucht sich bezüglich Abverkaufszahlen (439 546 Einheiten/Stand: 25. September 2000) nicht verstecken. Ein Grund dafür ist die superbe Grafik. Herrlich animierte Spieler fighten in jedem Inning auf Teufel komm raus. Egal, ob Batter oder Pitcher – Probleme mit der Steuerung gibt es nicht. Home Runs und Strike Outs gehen leicht von der Hand. Die Stadionatmosphäre samt herrlich dargestelltem Publikum tut ihr übriges. Sorge bereitet uns die Spielgeschwindigkeit, da die Akteure hektisch auf dem Platz umherwuseln und der Ball eine übertrieben hohe Fluggeschwindigkeit aufweist. Neben *FIFA 2001* ist der Titel dennoch ein weiteres Vorzeigeprodukt im Sportspielsektor. Zudem das beste Baseballspiel, was in Japan gegenwärtig erhältlich ist. ■ *(diggler)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Teamsport
Anbieter	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	sofort (NTSC)

Championship Motocross 2001



Die großen TV-Screens und die tobende Menge erzeugen echte Renn-Atmosphäre.



Zurück zur Natur! Die Außenstrecken sind besonders hübsch designt.

Ricky Carmichael is back! Der Motocross-Spezialist und dreifacher AMA National Champion stand schon einmal für Entwickler Funcom als Namensgeber und 3D-Modell zur Verfügung, jetzt schickt sich der "Meister" persönlich an, den ruhmreichen Vorgänger noch zu toppen! Natürlich ist er dabei nicht alleine – 30 authentische Fahrer der Klassen 125cc, 250cc und Freestyle sind vertreten, um mit Mike Labrocco, Jeff Emig oder Carey Hart nur ein paar aufzuzählen.
Gewohnt realistisch präsentiert sich auch unsere Preview-Version: Kniffliges Handling, schwierige Kurse und Gegner, an denen man sich die Zähne ausbeißt – oder ausschlägt, nachdem man von ihnen per Crash gegen die Bande geschickt wurde. Bei besonders hohen Sprüngen vollführen eure Fahrer wieder waghalsige Stunts, die allerdings wesentlich realistischer als z.B. bei Acclaims *McGrath vs. Pastrana* ausfallen. Ganze 20 unterschiedliche Motocross-, Supercross- und Freestyle-Events sorgen für durchzockte Nächte, während die Mehrspieler-Meisterschaft sowie der Karriere-Modus Langzeitmotivation versprechen. Und da auch die detaillierte Grafik dieser Feature-Wut in nichts nachsteht, können wir die endgültige Testversion kaum abwarten! ■ *(sk)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Funcom
Erhältlich ab	November

Dancing Stage



Hier geht die Post ab. Wer nicht im Takt bleibt, hat schon verloren!



Während ihr auf der Matte hüpft, schwingt diese Braut das Tanzbein.

Heutzutage tanzt man nicht mehr in stillgelegten U-Bahn-Schächten, schwitzigen Discos oder auf trendigen Szenepartys, sondern direkt vor der PlayStation. Das Spielprinzip ist einfach: Auf einer etwa 1,50 x 1,50 Meter breiten Matte aus Kunststoff sind bis auf die L&R-Buttons alle Knöpfe des PlayStation-Controllers als drucksensible Punkte zu finden. Vor euch auf dem Bildschirm laufen nun Kommandos ab, die euch sagen, auf welchen dieser Punkte ihr als nächstes springen sollt.
Den Takt bestimmen dabei natürlich die Songs: Ihr tanzt z.B. zum Megahit von Boyzone oder dem Partyklassiker "I will survive". Weitere Titel stammen aus den Bereichen Techno, Dance und House. Aber auch rhythmische Latinoklänge gehören zum Repertoire von *Dancing Stage*. Gerade bei etwas schnelleren Liedern kommt ihr gehörig ins Schwitzen: Ihr stapft von einem Feld zum anderen, um mit der Musik im Takt zu bleiben. Seid ihr gar im Besitz von zwei Tanzmatten, tretet ihr gegeneinander an oder tanzt ein Doppel gegen einen Freund. Wer auch unter der Woche mal richtige Discoatmosphäre zu Hause haben möchte, ist mit *Dancing Stage* sicher gut bedient.■ *(ju)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Musik
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	November

freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana



Wenn das mal das Steißbein aushält!



Hochmut kommt vor dem Faaaaaaaaa...

Mc Grath und Pastrana – zwei wahre Motocross-Maniacs, die dank Acclaim nun auch virtuell gegeneinander antreten können! Die zwei Matsch-Fetischisten haben sich nämlich polygonal verewigen lassen – und wieder mal nichts besseres zu tun, als mit ihren Bikes die Strecke unsicher zu machen.
Nachdem ihr euch zwischen Altmeister McGrath und Rookie Pastrana entschieden habt, schwingt ihr euch auf das Bike eurer Wahl und geht auf einer von neun kuriosen Strecken an den Start. Hier erwartet euch nicht nur die Fahrt durch eine Geisterstadt, sondern auch rund um einen Vulkankrater – oder wie wäre es, Nessie persönlich mit Auspuffgasen einzustänkern? Auch über das Punktesystem entscheidet ihr: Fun-Sportler punkten beim Freestyle-Contest mit atemberaubenden Stunts (die bisher allerdings noch ziemlich unrealistisch wirken), während Freizeit-Raser ein "richtiges" Rennen vorziehen. Um Stürze so authentisch wie möglich wirken zu lassen, hat Z-Axis dem Animations-Bereich besondere Aufmerksamkeit geschenkt – Autsch! Warten wir ab, was die fertige Testversion bringt... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Z-Axis
Erhältlich ab	November

PS2 Disneys Dinosaurier



Der Flugsaurier schwebt über dem Strand auf der Suche nach Beute.



Der kleine Affendino bedient sich an den Früchten die hier wachsen.

Bei *Disneys Dinosaurier* steuert ihr einen von drei Dinos, die auf einer Insel gefangen sind und eine Vielzahl verschiedener Aufgaben erledigen müssen. Zuerst gilt es ein Dino-Ei in Sicherheit zu bringen: Diese geht am Besten, wenn ihr mit dem Flugsaurierer über dem Nest kreist und das Ei erst dann einladet. Der süße Mini-Dino der aus dem Ei schlüpft, ist sehr hungrig, deshalb heißt's Früchte sammeln. Mit einem kleinen Affendino erkundet ihr nun das Eiland nach Essbarem, stets mit der Gefahr im Nacken von einem Fleischfresser gepackt zu werden. Jeder Dino hat seine speziellen Fähigkeiten: Der eine kann durchs Wasser laufen, ein anderer Steine zerstören und manche sogar Fliegen – für Abwechslung ist also gesorgt. Auch Kämpfe stehen auf dem Dino-Programm: Einige grimmige Fleischfresser machen euch schon mal das Saurierleben schwer. Für Kids scheint dieses Spiel auf jeden Fall interessant zu werden. Leider ist auch die Grafik noch nicht so der Kracher, aber die Programmierer haben ja noch ein wenig Zeit diese kleinen Fehler auszumerzen. Wer Dinos mag, sollte sich diesen Titel schon mal vormerken. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Jump'n'Run / Geschicklichkeit
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	November

DER VERKEHRS GIGANT



Verkehrssünder ?

JoWooD Productions
www.jowood.com



JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

Exclusivvertrieb für Deutschland: www.infogrames.de

Exclusivvertrieb für Österreich: www.dynamic.at

Exclusivvertrieb für Schweiz: www.gamecity.ch

PlayStation

"P" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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



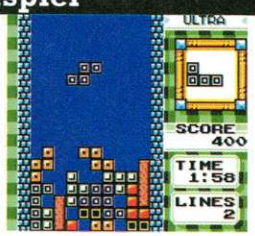
1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | --- | 92%
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | --- | 91%
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 84%
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 82%
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97 | 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. Delta Warp
Neo Geo Pocket Color | SNK | fun 10/00 | 85%
5. Bust-A-Move 3
PlayStation | Taito | fun 04/98 | 83%

Ego-Shooter



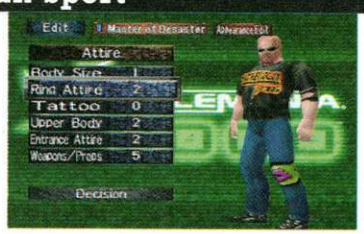
1. Perfect Dark
Nintendo 64 | Rare | fun 07/00 | 93%
2. Indiziert
Nintendo 64 | Rare | fun 11/97 | 92%
3. Indiziert
PlayStation | Dreamworks Int. | --- | 90%
4. Turok 2
Nintendo 64 | Iguana | fun 11/98 | 85%
5. Alien Resurrection
PlayStation | Electronic Arts | fun 10/00 | 83%

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. Tony Hawk's Pro Skater 2
PlayStation | Activision | fun 10/00 | 95%
2. WWF Wrestlemania 2000
Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 91%
3. WWF Smack Down!
PlayStation | Konami | fun 04/00 | 90%
4. Mario Tennis 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/00 | 84%
5. Ready 2 Rumble Boxing
Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 83%

Future-Racer



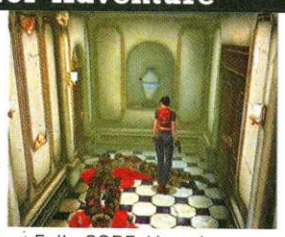
1. wipEout 2097
PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 91%
2. F-Zero X
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/98 | 90%
3. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 / DC | Lucas Arts | fun 11/99, 06/00 | 87%
4. F-Zero
Super Nintendo | Nintendo | --- | 86%
5. Killer Loop
PlayStation / DC | Team FEB | fun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



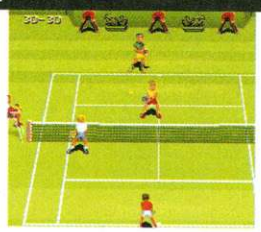
1. Parodius
Super Nintendo | Konami | --------- | 92%
2. Starwing
Super Nintendo | Nintendo | --------- | 90%
3. R-Type Delta
PlayStation | Irem | fun 02/99 | 87%
4. Thunder Force IV
Mega Drive | Tecnosoft | --------- | 85%
5. Raycrisis
PlayStation | Taito | fun 07/00 | 83%

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



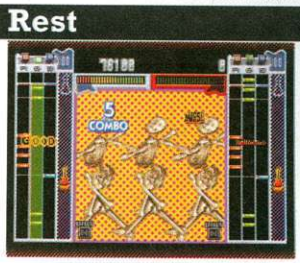
1. FIFA 99
PlayStation / N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 90%
2. All Star Baseball 2000
Nintendo 64 | Iguana | fun 06/99 | 89%
3. Euro 2000
PlayStation | EA Sports | fun 06/00 | 88%
4. NBA 2k
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution
PlayStation | Konami | 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. Seaman
Dreamcast | Sega | fun 10/00 | 87%
5. Driver
PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 85%

fun-Chartz 1 2 3 4 5

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

Jeder Redakteur kennt das Bild nur zu gut: Kommt er nach Wochen der Schlaf-Abstinenz ausgehungert und hirngeschädigt ins heimische Domizil zurück, wird er dort schon lautstark von der privaten Ungeziefer-Sammlung begrüßt. Da stellt sich doch glatt die Frage, was die fun-Mannschaft sonst noch so alles "aufhebt"...

Leserfrage des Monats:
"Was sammelt ihr außer Videospielen sonst noch?"



mArk

1. Warhammer (40K)
2. Comics & Bücher
3. Actionfiguren
4. Militaria
5. Horror- und Science Fiction-Zeux
6. Alles was sonst noch Staub fängt! (Anm. v. Simon)



Simon

1. Köpfe von Layoutern, die mein Foto nachträglich mit lustigen Pickeln und Flecken "verzieren"...
2. Absagen von gefühllosen Weibchen
3. Viel zu kleine Hemden, die auch sonst keinem Menschen passen
4. Den "Mount Müll" in meiner Küche
5. R.B.-Memorial-Bilder – die mit der Schlange!



Jan

1. Steine aller Art
2. Unbezahlte Rechnungen
3. Herpa Flugzeugmodelle
4. Lufthansa Meilen
5. Tüten mit Luft aus fernen Ländern



Frank

1. BRAVO-Starschnitte
2. S-Bahn-Sitze
3. Keks-Krümel im Zockersofa
4. Altes Badewasser in Plastiktüten
5. Getragene Damenunterwäsche (Anm. d. restl. Red.)



Stefan

1. Minuspunkte
2. Erfahrung
3. Schrott
4. Sonnenstrahlen
5. Antworten



Georg

1. Fahrräder
2. Staubsauger
3. Alte Designsachen
4. Überstunden
5. Keine Videospiele

Japan-Charts

1. Sakura Taisen ..... Dreamcast
2. Dragon Quest VII: Soldiers from Eden ..... PlayStation
3. Pokémon Panepon ..... Game Boy Color
4. Dino Crisis 2 ..... PlayStation
5. Gensuo SuikoGaiden Vol.1 ..... PlayStation.

USA-Charts

1. Tony Hawks Pro Skater 2 ..... PlayStation
2. Madden NFL 2001 ..... PlayStation
3. Tony Hawks Pro Skater ..... PlayStation
4. NFL 2K1 ..... Dreamcast
5. Gran Turismo 2 ..... PlayStation

Leser-Charts

Von Survival-Horror Freak Karsten Mäke aus Dessau

1. Chase the Express ..... PlayStation
2. Syphon Filter 2 ..... PlayStation
3. Parasite Eve 2 ..... PlayStation
4. "Blendadent Esel 2" ..... PlayStation
5. Resident Evil D.C. ..... PlayStation

Händler-Charts

Theo Kranz,
Würzburg
Tel: 0931 / 35 45 222

1. Tony Hawks Pro Skater 2 ..... PlayStation
2. Pokémon Snap ..... Nintendo 64
3. Rayman 2 ..... PlayStation
4. Perfect Dark ..... Nintendo 64
5. Nightmare Creatures II ..... PlayStation
6. Virtua Tennis ..... Dreamcast
7. Turok 3 ..... Nintendo 64
8. Koudelka ..... PlayStation
9. Spider-Man ..... PlayStation
10. F1 Racing Championship ..... PlayStation

Special-Charts

Special Charts:
Diesmal - Spiele-Crossover,
die wir uns immer gewünscht haben:

1. QUARK 3 – Milram's Mayhem
2. Gute Zeiten Schlechte Zeiten – Gun Survivor
3. Super Ore no Ryouri featuring Jan
4. Mark Liebold Skateboarding: Bone Collection
5. Seaman vs. Arabella: Fight until Death
6. Pizza Pronto Racer – Famous Funghi
7. Biene Maya – Time to Kill
8. Moppel Kombat 4
9. PokéSim Deluxe Drinking – Blaue Version
10. Night Trap: Big Brother Edition

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 Brachstädter
für seine Frage des Monats

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

Redaktions-Charts

mArk spielt

1. Counterstrike ..... PC
2. Samba de Amigo ..... Dreamcast
3. Spider-Man ..... PlayStation
4. Ring of Red ..... PlayStation 2
5. Pokémon Pinball ..... Game Boy Color

Simon spielt

1. Dino Crisis 2 ..... PlayStation
2. Capcom vs. SNK ..... Dreamcast
3. Perfect Dark ..... Nintendo 64
4. Starlancer ..... PC
5. Feuer ..... Mikrowelle

Jan spielt

1. Dino Crisis 2 ..... PlayStation
2. MSR ..... Dreamcast
3. Spyro 3: Year of the Dragon ..... PlayStation
4. NFL 2k1 ..... Dreamcast
5. Fifa 2001 ..... PlayStation 2

Frank spielt

1. MSR ..... Dreamcast
2. Buchigire Kongou ..... PlayStation 2
3. Simple 1500: The Shooting ..... PlayStation
4. Chrono Cross ..... PlayStation
5. Ridge Racer V ..... PlayStation 2

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?

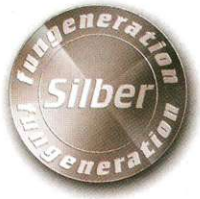
Genre	Action-Adventure
Anbieter	XXX
Entwickler	XXX
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



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 Achtziger-Feld vergeben wir Silber, Gold dagegen hat sich nur verdient, wer 90% oder mehr kassiert.





Spiele im Test



Tests ..... Seite

Aladdin ..... (PS) 67
Breakout ..... (PS) 68
Formel Eins 2000 ..... (PS) 64
Galaga: Insect Alliance ..... (PS) 71
Incredible Crisis ..... (PS) 69
Jungle Book Rhythm n'Groove ..... (PS) 67
Magical Drop ..... (PS) 69
Mario Tennis ..... (N64) 70
Medal of Honor Underground ..... (PS) 60-63
Metropolis Street Racer ..... (DC) 58-59
NHL 2001 ..... (PS) 68
Pokèmon Snap ..... (N64) 70
Rampage Through Time ..... (PS) 71
Ridge Racer V ..... (PS2) 56-57
Speedball 2001 ..... (PS) 72
Spyro 3 - Year of the Dragon (PS) 66
Tekken Tag Tournament ..... (PS2) 54-55
Toonenstein – Geisterstunde ..... (PS) 71

Handheld-Test ..... Seite

Carl Lewis Athletics 2000 ..... (GB) 75
Daikatana ..... (GB) 75
Disneys Dinosaurier ..... (GB) 72
Donald Duck Quack Attack ..... (GB) 72
Magical Drop ..... (GB) 76
Microsoft Entertainment Pack ..... (GB) 74
Pocket Racing ..... (GB) 76
Pokèmon Pinball ..... (GB) 74
Puzzled ..... (GB) 76
Spider-Man ..... (GB) 75
Uno ..... (GB) 76
X-Men – Mutant Academy ..... (GB) 75

Import-Tests ..... Seite

Chrono Cross ..... (PS) 81
D2 ..... (DC) 80
Giant Gram 2000 ..... (DC) 83
NFL 2K1 ..... (DC) 78
Power Shovel ..... (PS) 82
SNK vs. Capcom ..... (DC) 79
Valkyrie Profile ..... (PS) 82







Tekken Tag Tournament



Für viele Fans ist die Tekken-Reihe nach wie vor der heilige Gral der 3-D-Prügler. Für Namco ein Grund mehr für die Playstation 2 einen Teil nachzuschieben, frei nach dem Motto "Komm auch du, schlag zu!"



Der Shaolin-Tempel liefert eine hervorragende Atmosphäre für Prügeleien. Im Hintergrund trainieren die Mönche, während weiter vorne der Platz gekehrt wird.



Die Passanten im Hintergrund sind derart lebensecht animiert, man könnte glauben, man schaut einen Film. Die Pfützen im Boden reflektieren die Umgebung.

Nur wenige Prügelspiele können auf so viele erfolgreiche Vorgänger zurückblicken wie *Tekken*. Die herausragenden Animationen der Kämpfer versetzten viele Zuschauer auf der PS1 ins Staunen. Dazu kam noch eine überaus umfangreiche "Special Move"-Palette der zahlreichen Kämpfer. Diese beiden Faktoren waren einen Garant für langanhaltenden Spielspaß und den Erfolg der Serie. Da war es absehbar, dass Namco auf der PlayStation2 wohl eher auf Tradition als auf Innovation setzen würde. Doch eins gleich vorneweg: Bei *Tekken Tag Tournament* handelt es sich nicht um den offiziellen vierten Teil. Vielmehr haben sich die japanischen Entwickler die besten Kämpfer aus den vorangegangenen Teilen geschnappt, eine "Tag Team"-Option dazugenommen und natürlich das ganze in ein PS2-würdige Optik verpackt.

Filmreifer Vorspann

Gleich zu Beginn fetzt ein genial animierte Rendersequenz euch von den Beinen. Seid ihr aus dem Staunen heraus, wählt ihr am besten als erstes den "Practice"-Modus, wo ihr euch die gesamten Spezialbewegungen und Kombos reinzieht. Die Move-Liste kann jederzeit über ein Menü aufgerufen werden. Per Tastendruck wird euch die gewünschte Aktion vom Computer vorgeführt. Da darf ein spezielles Kombo-Training natürlich nicht fehlen. Für diejenigen unter euch die noch kein *Tekken* ihr eigen nennen (soll es auch noch geben) eine kurze Einführung der Handhabung eures Kämpfers:
Mit zwei Aktionsknöpfen führt ihr rechte und linke Schläge aus, die anderen beiden Tasten sind für Tritte zuständig. Durch das Drücken beider Schlag- oder Tritttasten, packt ihr



Altbekannter Tekken-Move: Ihr liegt am Boden und der Gegner schlägt euch ins Gesicht. Durch Druck auf die Schlagtasten könnt ihr seine Attacken blocken.

euren verdutzten Widersacher und werft ihn durch die Luft. Die *Tekken*-Veteranen unter euch, wenden sich lieber gleich dem "Arcade"-Modus zu.
Das "Tag Team"-Motto lautet: "Doppelt gemoppelt hält besser." So entscheidet ihr vor dem Kampf, welche beiden der anfangs 20 Prügel-Spezialisten ihr in die Schlacht führen wollt. Im Kampf wechselt ihr via Knopfdruck zwischen denn beiden Fightern hin und her. Gehen bei einem eurer Teammitglieder die Lichter aus, bevor ihr den Feind in den Staub geprügelt habt, ist die Runde verloren. Daher ist Taktik gefragt: Ist die Energieleiste eurer Figur nahezu aufgebraucht, solltet ihr schleunigst euren Partner in die Arena schicken. Während dieser weiter fleißig die Murmel des Kontrahenten verbeult (oder verbeult bekommt), regeneriert sich die Energie des ausgetauschten Weg-Gefährte bis zu einem gewissen Grad wieder. So prügelt ihr euch durch etliche Arenen und gegnerische Kämpfer-Duos bis sich letztendlich der mysteriösen Obermotz "Unknown" die Ehre gibt.



Der rostige Russen-Roboter Gun Jack schnappt sich Lei und setzt an zu einem Bodyslam.

Nur Gewalt zählt...

Dieser weibliche Endgegner wird von ihrem Werwolf-Totem beschützt. Durch ihn ist es ihr möglich während des Kampfes ihre verlorene Energie wieder zu regenerieren. Zusätzlich beherrscht sie - natürlich - alle Kampfstile eurer Kontrahenten. Habt ihr die Dämonin umgeklopft, werdet ihr je nach Spielfigur mit einem individuellen Abspann in Spielegrafik belohnt. Im "Theater"-Modus könnt ihr diesen dann jederzeit wieder ansehen. Oben drauf gibt's natürlich noch einen der 19 versteckten Charaktere. Neben dem "Arcade"-Modus erwartet euch noch ein sogenannter "1 on 1"-Modus, der für diejenigen unter euch, die lieber alleine kämpfen genau das Richtige ist. Hier wählt ihr in alter Spielhallen-Tradition nur einen Knochenbrecher aus und tretet auch nur jeweils gegen Schläger ein. Im "Team Battle" rekrutiert ihr bis zu acht Leute für euer Team, die ebenso vielen Gegnern die Stirn bieten. Steht ihr auf Akkordarbeit? Dann werdet ihr euch über den "Time Attack"-Modus freuen. Denn hier gilt es den "Arcade"-Modus so schnell wie möglich durchzuspielen. Des



Besondere Griffe, Schläge oder Special-Moves werden durch rasante Kamerafahrten spektakulär in Szene gesetzt.



Armor King gehört diesmal zum Standard-Kontingent der Kämpfer. Ebenso wie der Sumoringer Ganryu, der ordentlich was in den Wanst bekommt.



Die Animationen sind wieder mal allererste Sahne. Trotzdem merkt man deutlich, dass nicht alle Moves per Motion-Capture-Verfahren erstellt wurden. Manche Bewegungen wirken etwas hölzern.



Die Arenen haben auch diesmal keine Grenzen, der Boden ist wie bei den Vorgängern eine endlos scrollende "Scheibe".



Teakwondomeister Baek aus Teil 2, gesellt sich zur "Buttonsmasher"-Riege der Prügelrecken.

weiteren gibt es einen speziellen "Versus"-Modus, der das Multitap unterstützt. So können vier Leute zwei Teams bilden, jeder Kämpfer wird von einem Spieler gesteuert. Last but not least bekam das PS2-Tekken noch einen speziellen Geheim-Modus spendiert, der den "Tekken Ball"-Modus aus Teil 3 ersetzt. Bei "Tekken Bowl" setzt ihr wieder ein Team aus zwei Kämpfern zusammen. Dann geht's ab auf die Bowling-Bahn, wo ihr goldene Heihachi-Statuen umkegelt. Spaßige Angelegenheit!

Familientreffen

Tekken Tag Tournament verbindet das altbewährte Spielprinzip mit der Power der PlayStation 2. Nahezu alle Kämpfer finden sich in der neuesten Version des Namco-Prüglers wieder. Außer der "Tag Team"-Option und den dazugehörigen "Tag Moves", bei denen ihr zu zweit einen Gegner windelweich drescht, werdet ihr so ziemlich keine Innovationen finden. Die meisten *Tekken*-Fans hatten gehofft, dass ihnen ein PS2-Update ihres geliebten Prüglers ermöglichen würde, mit den Kämpfern über ein echtes dreidimensionales Fundament zu wandeln und vielleicht irgendwann an eine Wand zu stoßen. Doch Fehlanzeige: Der Boden ist immer noch eine flache "Scheibe", die immer wieder nachscrollt – der Rand der Arena ist und bleibt unerreichbar. Ob ihr im Tempel die Shaolin-Mönche bei ihren täglichen Training beobachtet, das Spiegelbild von Neonreklamen in einer Regenpfütze bewundert oder auf einem Militärstützpunkt vor patrouillierenden Soldaten kämpft – die Hintergründe bieten euch eine Menge Abwechslung. Sowohl die lebensecht animierten Statisten als auch die Gebäude präsentieren sich in äußerst detaillierter 3D-Grafik - die Kämpfer sind sogar noch eine Ecke besser geraten.

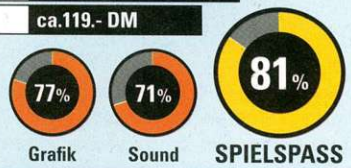


Feinste Texturen, Muskeln, Finger, Augenlider, wehende Haare und animierte Gesichtsmimik auch während des Kampfes versetzen euch ins Staunen. Darüber hinaus bewegen sich die Kämpfer äußerst realistisch, doch das ist war ja schon bei den Vorgängern Standard. *Tekken Tag Tournament* reizt die Fähigkeit der PS2-Hardware aber nicht aus. Vor allem die Umgebung hätten ruhig etwas aufwendiger ausfallen dürfen. Zumindest werden wir von einer schlampigen PAL-Anpassung verschont. Im Gegensatz zur japanischen Version flimmert die deutsche "Tekken"-Variante nicht. Auf Balken und gestauchte Bilder müsst ihr "leider" verzichten. Bedauerlicherweise läuft die PAL-Klopperei merklich langsamer die Nippon-Variante. Auch die Musikuntermalung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Die Kampfgeräusche können sich hören lassen – besonders authentisch klingen diese allerdings nicht. ■ *(cg)*

fun meint:

Tekken Tag Tornament **hat wie auch seine Vorgänger einige Qualitäten, an denen es nichts zu rütteln gibt. Spielerisch befindet sich das Update auf einem hohen Niveau. Die umfangreiche Kämpferpalette mit ihren reichhaltigen Special-Move-Repertoire wird auch der PlayStation2 die Herzen der Prügelspiel-Fans im Sturm erobern. Doch wie schon erwähnt bleibt die Innovation auf der Strecke: Das "Tag"-Feature ist zwar ganz nett, gibt es allerdings nicht erst seit *TTT* und echte dreidimensionale Untergründe gibt es wohl erst im nächsten Teil. Die Optik hätte durchaus etwas aufwendiger ausfallen können. Prügel-Veteranen werden also nicht sonderlich überrascht sein, Anfängern jedoch wird die PS2-Prügelei gefallen.**

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca.119.- DM



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



Ridge Racer V



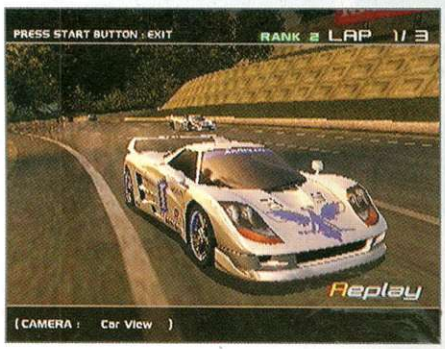
Ungefähr sechs Jahre ist es her, seitdem Ridge Racer das Licht der PlayStation-Welt erblickte. Jetzt zum Start der PlayStation2 soll Namco erneut zum Hardwarekauf animieren. *fun* testet die PAL-Version.



Im Vorspann begrüßt euch die echtzeitberechnete Ai Fukami mit einem netten Lächeln. Kurz darauf brettern zwei schnittige Sportwagen an ihr vorbei.



Die CPU-Gegner fahren teilweise sehr aggressiv! Durch geschickte Täuschungsmanöver oder gewagte Drifts schnappt ihr euch aber auch den hartnäckigsten Konkurrenten.



Die Replayfunktion bietet zwei automtische und zwei frei bewegliche Kameraeinstellungen und macht mindestens genauso viel Spaß wie die von *Gran Turismo*.



Nachtfahrten haben ein ganz eigenes Flair. Die Laternen leuchten die Straße nur teilweise aus, gute Streckenkenntnis ist gefragt.



Urlaubsidylle: Vor einem Rennen wird die Strecke aus den verschiedensten Blickwinkeln vorgestellt. Bei "Sunny Beach" bekommt man schon fast Fernweh.

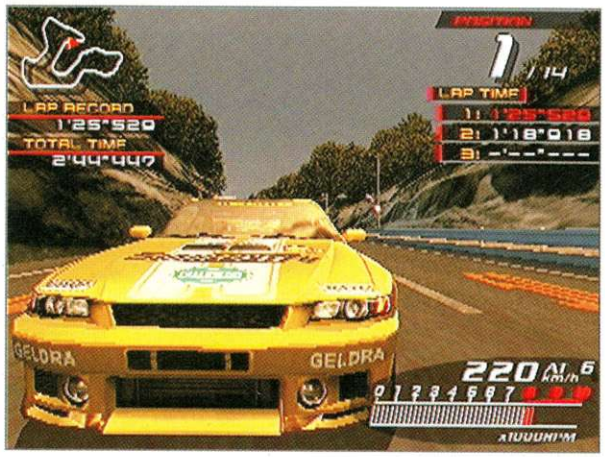
Alle Titel der *Ridge Racer*-Serie waren grafisch ihrer Zeit voraus und lockten die Rennspiel-Freunde mit einem einzigartigen Spielgefühl. Anstatt wie bei realistischen Rennspiel-Simulationen vor einer Kurve stark abzubremsen, um nicht in die Bande zu knallen, fahrt ihr mit Vollgas in die Kurve, geht vom Gas und lenkt ein. Das Heck bricht aus und ihr driftet mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Schikane. Das ist vielleicht auch der Grund, weswegen nicht jeder etwas mit Namcos Vorzeige-Racern anfangen kann. Simulations-Fetischisten sind die *Ridge Racer*-Spiele zu unrealistisch, Arcade-Fans schwören dagegen auf das rasante Gameplay.

Mit Vollgas zum Sieg

Nachdem euch das echtzeitberechnete Intro mit dem neuen *Ridge Racer*-Girl Ai Fukami und einer Hetzjagd zweier Sportwagen durch "Ridge City" in Stimmung gebracht hat, klickt ihr euch durch die wohl schicksten Menüs der Videospielgeschichte. Neben den Modi "Time Trial" und "Free Run", wo ihr Rundenrekorde aufstellt und die Strecken kennenlernt, ist der "Race"-Modus der Kern des Spiels.

Als Rookie schwingt ihr euch in einen von sechs heißen Sportwagen der "Standard"-Klasse, die sich deutlich in Beschleunigung, Top Speed und Handhabung unterscheiden. Als erstes bestreitet ihr also den "Standard"-Grand-Prix, der aus vier Strecken zusammengesetzt ist. Ihr startet immer von der letzten Position aus, dreizehn Konkurrenten wollen überholt werden. Steht ihr am Ende ganz oben auf dem Siegertreppchen, bekommt ihr nicht nur einen Pokal für euren Trophäenschrank, sondern auch eine aufgemotzte Rennversion des Siegerfahrzeugs nebst Motor. Breitere Reifen, schickere Felgen, Frontschweller, Heckspoiler, Spurverbreiterung und nicht zuletzt mehr PS steigern nochmals die Freude am Fahren. Mit dieser bissigen Superkarre steigt ihr automatisch in die "Extra"-Klasse auf. Hier gibt es jetzt nicht mehr nur einen, sondern gleich vier Grand Prix, von denen die ersten drei wieder aus vier Strecken bestehen. Beim ersten gibt's keine Besonderheiten im Regelwerk, wohingegen euch beim zweiten ein Zeitlimit im Nacken sitzt. Nach bester Spielhallen-Manier füllt ihr dieses durch Passieren der Checkpoints immer wieder auf. Und bei der dritten Rennveranstaltung befahrt ihr die Kurse in umgekehrter Richtung. Der vierte Grand Prix schließlich hebt sich von der Masse ab: Mit einem unbändigen Hochleistungsmotor unter der Haube brettert ihr zehn Runden über einen Oval-Kurs. Bei knapp 400 Stundenkilometern steigt der Adrenalinspiegel rapide an. Als Belohnung für den ersten Platz gibt's wieder einen Pokal und den bulligen Motor für euren Wagen oben drauf.

Auf diese Weise rüstet ihr auch die übrigen fünf "Standard"-Wagen auf. Doch *Ridge Racer V* hat noch einiges mehr in der Garage. Im "Time Trial" schlagt ihr bestimmte vorgegebene Rundenzeiten, um den "Duel"-Modus freizuschalten. Hier tretet ihr im Zweikampf gegen aggressive Bonus-Wagen



Bedrohlich: Ein Toreador hängt an eurer Stoßstange. Mit den hinteren Schultertasten werft ihr einen Blick nach hinten, einen Rückspiegel wie bei *Ridge Racer Revolution* gibt es nicht.



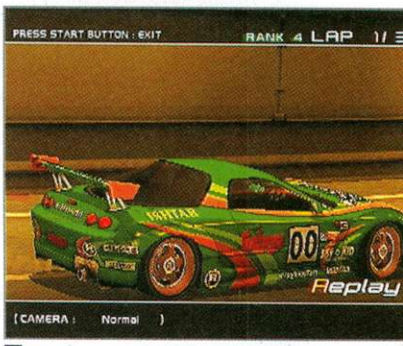
Mitten im Rennen geht dem Crinale die Puste aus. Er schaltet die Pannenblinker an und schleicht mit 50 km/h über die Strecke. Eine gute Gelegenheit, einen Blick auf die faszinierende Auspuffanlage zu werfen.



Im Zweispielermodus fahrt ihr gegen vier weitere CPU-Gegner. Schade nur, dass eine dicke Nebelsuppe den Bildaufbau kaschieren muss. Die Sichtweite reicht jedoch völlig aus.



Sprünge gehören ebenso wie Drifts zur Tagesordnung. Kracht ihr während des Sprungs eurem Vordermann ins Heck, verliert ihr einiges an Geschwindigkeit.



Fahrt ihr durch einen Tunnel, wird automatisch das Licht eingeschaltet. Wer genau hinsieht, erkennt die beleuchteten Armaturen im Auto.

an. *Ridge Racer*-Profis ist der schwarze Crinale schon als *Devil* vom ersten Teil bekannt, der weiße Angelus ging im zweiten Teil das erste Mal an den Start. Darüber hinaus machen euch ein riesiger Cadillac mit einem brüllenden V8-Triebwerk und Heckflossen sowie ein VW-Käfer-Verschnitt mit überirdischer Kurvenlage das Leben schwer. Gewinnt ihr den Zweikampf, gesellt sich der jeweilige Superschlitten zu eurem Fuhrpark. Nachdem ihr das Bonus-Quartett ergattert habt, dürft ihr am "Battle Royal" teilnehmen, bei dem die vier Nobelkarossen gleichzeitig an den Start gehen.

Bleibt noch der "99 Trial"-Modus, den ihr im "Grand Prix"-Modus freischaltet. Der Name ist Programm: Auf dem Rennplan stehen sage und schreibe 99 Runden auf der Strecke "Sunny Beach", auf der ihr im ersten *Ridge Racer* schon die Reifen quietschen lassen durftet. Da wird aus dem Vergnügen beinahe eine Strapaze.

Schöne neue Welt

Eins gleich vorneweg: Eine ordentliche PAL-Anpassung bleibt uns Europäern verwehrt. Dicke PAL-Balken trüben den optischen Genuss. Noch schlimmer ist die Tatsache, dass Namco es nicht für nötig hielt, das Bild anzupassen. Die Autos sind gestaucht und wirken dadurch breiter als im japanischen Original, die Proportionen stimmen einfach nicht mehr. Traurig auch, dass man das Flimmerproblem nicht behoben hat, das durch die geringe vertikale Auflösung entsteht.

Abgesehen von diesen Mängeln gibt es zum Glück nichts zu meckern, eher was zum Staunen. Besondere Beachtung verdienen die Autos. Derart detaillierte Karossen gab's bisher höchstens in der Spielhalle zu bestaunen. Der Lack spiegelt die Umgebung wider und schimmert je nach Tageszeit in den unterschiedlichsten Farben. Jede noch so unbedeutende Kleinigkeit ist erkennbar. Scheibenwischer, Felgenspeichen, Bremsscheiben, Scheinwerfer, Heckleuchten, Lüftungsschlitze und sogar beleuchtete Armaturen bei Nachtfahrten bleiben dem Spielerauge nicht verborgen.

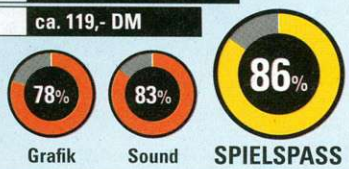
Sehenswert auch die Streckenbebauungen: Ihr fahrt vorbei an Hochhäusern, Strandbungalows und Tankstellen, heizt durch beleuchtete Tunnels und über Hängebrücken und bestaunt über euch fliegende Flugzeuge, Helikopter und Möwen. Das Ganze präsentiert sich in knallender Mittagssonne, träumerischem Abendrot oder im kühlen Licht der Straßenlaternen bei Nacht. Allerdings hätten es hier und da ruhig ein paar detailliertere Texturen sein dürfen, manche Gebäude wirken doch sehr trist.

Abgerundet wird die schicke Grafik durch eine passende Soundkulisse. Auch wenn außer Technoguru Mijk van Dijk die restlichen Interpreten wie Kotha oder U hierzulande eher unbekannt sind, so passen deren sanfte bis harte Techno-, Drum'n-Bass-, BigBeat- und Trance-Stücke hervorragend zum schnellen und bunten Spielgeschehen. Der satte Motorensound, das authentische Reifenquietschen sowie zischende Windgeräusche tun ihr Übriges zum akustischen Erlebnis. ■ *(cg)*

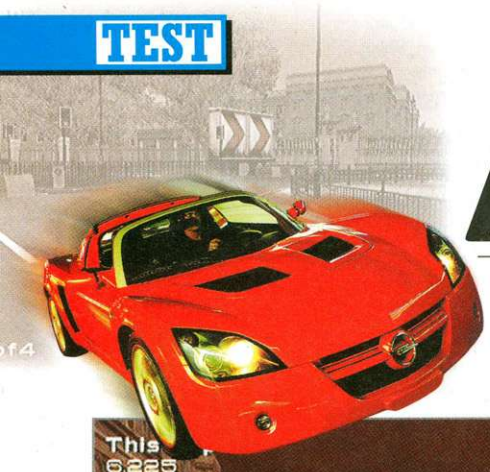
fun meint:

***Ridge Racer V* ist die Offenbarung für alle Fans der Serie, denn noch nie sind schönere Wagen so schnell durch eine derart fantastische Umgebung gebraust.**
Weitere Pluspunkte sind die gewohnt hervorragende Steuerung sowie die versteckten Spielmodi und Bonuswagen. Die Mängel beschränken sich auf fehlende Innovationen und den vernebelten Zweispielermodus. Beides wäre noch verzeihlich, wäre da nicht die schlampige PAL-Anpassung. Wenigstens rasen wir Deutsche genauso schnell wie die Japaner, Geschwindigkeitseinbußen gibt's nämlich keine.
Tipp: Misstrauische Naturen schauen sich das Spiel vor dem Kauf an und wägen ab, ob sie mit den Balken und dem gestauchten Bild klarkommen. Der Rest greift zu!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 119,- DM



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



Metropolis Street Racer

Dreamcast

Nach mehr als einjähriger Verspätung gelang es den Programmierern von Bizarre Creations schließlich, den Vorzeige-Racer fertigzustellen.

fun generation Silber fun generation



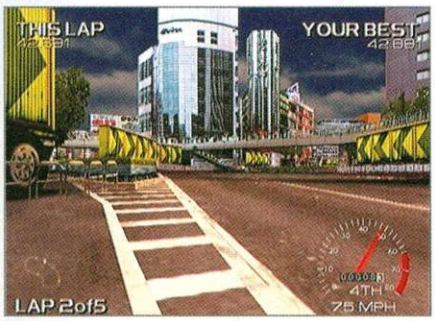
Die künstliche Intelligenz der CPU-Fahrer lässt gerade bei engen Situationen zu wünschen übrig.



Karossen, wie der fahrstabile Mercedes SLK eignen sich insbesondere für Fahranfänger, müssen jedoch leider erst freigefahren werden.



Sobald ihr während der Einzelrennen an den Schikanen aneckt, werden euch harte zeitliche Strafen auferlegt.



Abhängig von der jeweiligen Ortszeit ändern sich auch die Sichtbedingungen, wie etwa während der Dämmerung.



So mancher Kurs in San Francisco birgt selbst für ortskundige Fahrer noch die ein oder andere Überraschung.



Die Wiederholungen glänzen mit toll gemachten Verzerr-Effekten, welche das Geschehen noch rasanter erscheinen lassen.



Selten zuvor gab es einen Konsolen-Racer, der optisch derart opulent inszeniert wurde.

Bizarre Creations hat sich mächtig Zeit gelassen. Ursprünglich war der Release des Rennspiels nämlich schon für den Konsolen-Launch des Dreamcast in Europa angedacht gewesen, jedoch immer wieder verschoben. Wer jedoch nun glaubt, die Verschiebungen hätten mit mangelnder Qualität zu tun, sieht sich sehr schnell getäuscht.

Was lange währt...

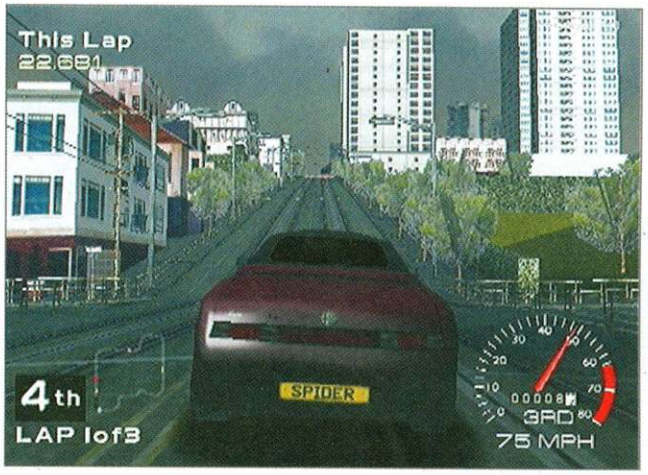
So oder ähnlich könnte das Motto der Coder gelautet haben, denn alleine der mit dem Titel verbundene Arbeitsaufwand würde bereits einen Sonderpreis rechtfertigen. Doch eins nach dem anderen! Bizarre Creations wir vielen unter euch mit Sicherheit noch wegen des hervorragenden Formel1'97 im Gedächtnis sein. Die längere Schaffenspause investierte man vollends, um an der Fertigstellung von *Metropolis Street Racer* zu werkeln. Sage und schreibe 40,000 Photos, sowie mehr als 40 Stunden Videomaterial wurden durchforstet, um den Städten, um die sich hier das rasante Geschehen dreht, einen möglichst authentischen Look zu verpassen. Wie schon hinlänglich bekannt sein dürfte, spielt sich das temporeiche Geschehen in drei Metropolen, die rund um den Globus verteilt sind ab. Neben den kurvigen Straßen von San Francisco dürfen auch die malerischen Parks und breiten Straßen Londons, sowie das futuristisch anmutende Tokyo befahren werden. Viele mögen unken, dass es den meisten Vertretern diese Genres mehr oder weniger an zugkräftigen Innovationen mangelt. Doch nach einigen Probefahrten im *MSR*-Cockpit werden selbst diese eines besseren belehrt werden. *MSR* wartet nämlich mit einigen wirklich innovativen Fakten auf. Zum einen wäre die Tatsache zu nennen, dass ihr, abhängig von der internen Uhrzeit des DC, jeweils zu unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten über die Kurse flitzen dürft. Angenommen eure Uhr zeigt 14 Uhr mittags, startet ihr in Tokyo mitten in der Nacht, während in San Francisco gerade ein neuer Tag heranbricht.

Ohne Kudos keine Fortschritte

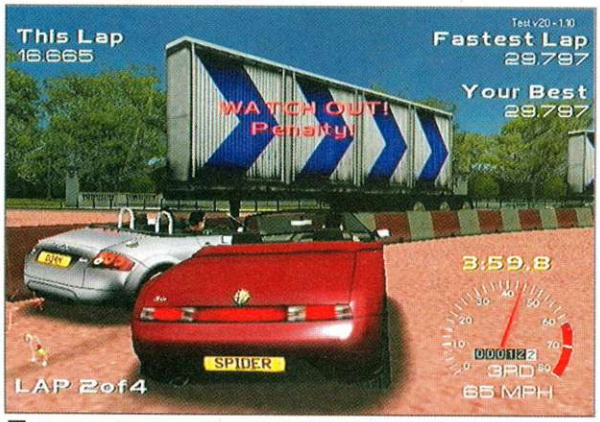
Die nun aufkeimende Frage ist mit Sicherheit: Was ist Kudos? Die Programmierer haben sich einen neuartigen Ansatz ausgeheckt, um einen Racer einmal von einer anderen Seite zu beleuchten. Kudos entstammt aus dem grie-



Alle Städte wurden bis ins kleinste Detail absolut authentisch in Szene gesetzt.



Wer schon einmal das Vergnügen hatte, durch die hügelige Westküstenmetropole zu düsen, wird sich in *MSR* sofort zurechtfinden.



Eine derartige Fahrweise stellt mit Sicherheit nicht die feine, englische Art dar, bringt jedoch einen wichtigen Zeitvorteil.



Gerade die Nachtfahrten überzeugen mit aufwändig inszenierten Lichteffekten.



Bizarre Creations gestattet euch sogar, mit einem frisierten Rasenmäher durch die Städte zu mähen.

chischen Sprachgebrauch und umschreibt ein neuartiges Rating-System. Der Begriff umfasst hierbei zum einen den Respekt gegenüber den anderen Kontrahenten. Zum anderen bezieht sich Kudos auf euren Fahrstil, bzw. eure Fähigkeit, gesteckte Ziele zu erfüllen. Genau dieser Faktor stellt das Herzstück des umfangreichen Tempo-Gebolzes dar. Neben den obligatorischen Spielmodi Time Attack, bzw. einem Quick Race, müsst ihr euch im wahrsten Sinne des Wortes während der langwierigen Kudos-Challenge alles erarbeiten. Dies erfordert eine Menge Schweiß. Die Challenge unterteilt sich in 25 Kapitel mit jeweils 10 Stages, einer Gesamtanzahl von satten 250 Einzelrennen. Da euch zu Anfang noch keines der mehr als 40 insgesamt verfügbaren Vehikel zur Verfügung steht, müsst ihr euch zuerst durch den fahrerischen Respekt einen PKW verdienen. Dies läuft folgendermaßen ab: Ihr wählt ein beliebiges der im Fuhrpark verfügbaren Vehikel und beginnt, um diese Kiste zu fighten. Die gestellten Aufgaben variieren hierbei vom Unterbieten diverser Zeitvorgaben bis hin zu siegreich beendeten Competitions mit CPU-Fahrern. Durch diesen Schachzug schaltet ihr weitere Bonus-Autos frei, die ihr wiederum in euren Fuhrpark einverleiben dürft. Apropos Autos: Die Programmierer stellen ein umfangreiches Repertoire an namhaften Herstellern zur Verfügung. Von Audi über Mercedes-Benz bis hin zu Toyota oder TVR fährt man einige große Namen ins Feld. Darüber hinaus dürft ihr hinter dem Lenkrad eines umgebauten Rasenmähers oder eines typisch Londoner Doppeldeckerbusses Platz nehmen. Bis ihr allerdings in den Genuß kommt, diese Geschosse fahren zu können, müsst ihr eine Menge Kudos-Punkte gewinnen. Der Nachteil an diesem Punktesystem ist allerdings die Tatsachen, dass ihr durch nassforsche Fahrweise Punkte abgezogen bekommt, die ihr erst bei nochmaligem Versuch wieder gutmachen könnt. Schon der kleinste Rempler in die Schikanen oder ein Touchieren eines gegnerischen Fahrzeuges sorgt für den unweigerlichen Abzug. Demgegenüber erhaltet ihr für eine möglichst fehlerlose und souveräne Fahrweise eine Gutschrift. Durch diese System wird langanhaltender Spielspass garantiert.

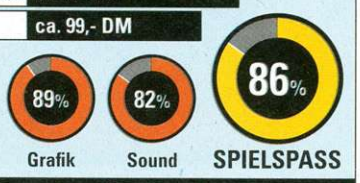
Technisch herausragend

Es ist schon überragend, welche Performance die Jungs aus dem Dreamcast zu kitzeln imstande sind. Kein vergleichbares Konsolen-Rennspiel hat es bislang fertig gebracht, optisch derart zu überzeugen.
Die einzelnen Städte wurden derart liebevoll inszeniert, dass man sich schon beinahe in den Metropolen wähnt. Am Design, bzw. dem Erscheinungsbild der zahlreichen Autos wurde ebenfalls nicht gespart. Durch eine hohe Polygonzahl erstrahlen dieselben in einem verschwenderischen Look. Ferner sorgt man endlich für einen authentischen Motorensound, der diesen Namen wirklich verdient.
In zeitaufwändigen Aufnahmeprozessen wurden die Originalgeräusche der jeweiligen Boliden digitalisiert. Als besonderes Bonbon dürfen aus dem Internet die besten Kudos-Werte down- bzw. upgeloadet werden. Gleiches gilt für verfügbare Ghost-Cars. ■ *(tos)*

fun meint:

Wie lange haben wir auf diesen Titel warten müssen. Ständige Verschiebungen ließen den Verdacht aufkeimen, dass man eventuell doch nicht den zu erwartenden Mega-Knaller unter die lechzenden Zocker werfen würde. Doch weit gefehlt. *MSR* bietet nahezu alles, was der virtuelle Rennfreund erwartet. Am Umfang, sowie dem enorm motivierenden Kudos-System gibt es nicht zu mäkeln, auch wenn die Größe eines *Gran Turismo 2* bei weitem, nicht erreicht wird. Jedoch hat auch diese Perle mit einem leidigen Problem zu kämpfen, dem Handling. In vielen Situationen neigen die Vehikel zu ungenauen Lenkbewegungen. Witerhin fällt die unausgegorene KI der CPU-Fahrer ins Gewicht, die zu unüberlegtem Handeln in unbedrängten Situationen neigen. Trotz allem ist *MSR* das mit Abstand beste Spiel dieser Art für den DC!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Bizarre Creations
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM

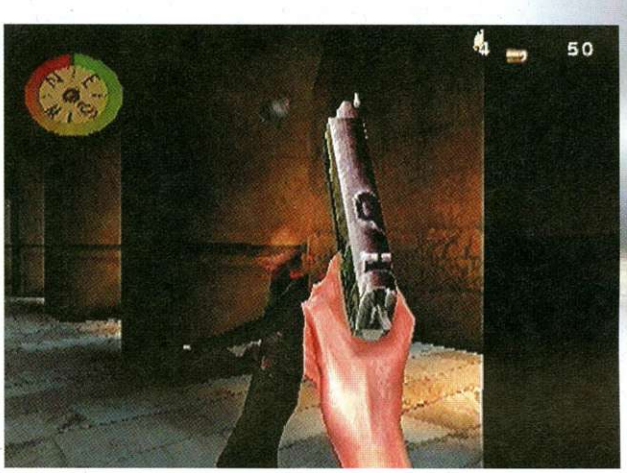


1-2 Spieler | VMU 11 Blöcke | Vibration-Pak | VGA-Box | Modem | 60 Hz | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Medal of Honor Underground

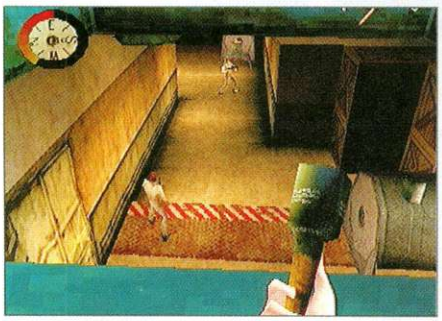


Freiflug! Nach dieser feurigen Explosion ist es für den armen Deutschen leider unmöglich, das Rauchen einzustellen...



Bullseye! Trägt euer Opfer einen Helm, verschafft ihm das zumindest eine Schrecksekunde - bis ihr zum zweiten Mal abdrückt...

Der zweite Weltkrieg - zum "Mitspielen"! Stößt der Nachfolger das Original vom PlayStation-Thron?



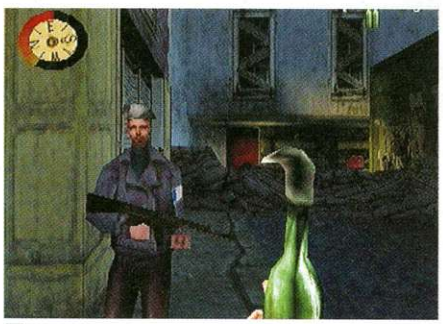
"Alles gute kommt von oben!" - zumindest für unsere Manon, die vor der Explosion geschützt im Lüftungsschacht sitzt.



Einer hin, sechs im Sinn: Stück für Stück sabotiert ihr eine V-1-Fabrik.



Könnt ihr leider ziemlich vergessen: Der Zweispieler-Modus ruckelt sich den Wolf...



"Molotow-Cocktails gefährden ihre Gesundheit!" Gegen Ende des Spiels erobert ihr mit euren Widerstands-Kameraden Paris zurück!



Eben noch kratzt sich der Kraut am Hintern, kurz darauf ist er plötzlich im Ar...!

Das Ego-Shooter-Genre auf der PlayStation liegt in den letzten Atemzügen. Verständlich: Wer möchte im Next-Generation-Zeitalter noch gegen plumpe 3D-Gegner antreten, deren künstlicher IQ in etwa der Menge ihrer Polygone entspricht? Oder an Wand-Texturen vorbei schleichen, die sich Joanna Dark nicht einmal auf ihre Waffe klatschen würde? Um die Fan-Gemeinde von Sonys grauer Kekskiste also trotz dieser technischen Mankos noch zu begeistern, müssen sich die Entwickler deshalb auf die wohl wichtigste Eigenschaft eines guten Ego-Shooters konzentrieren: Atmosphäre!

Mittendrin statt nur dabei

Und schon der Vorgänger von *Medal of Honor: Underground* begeisterte durch eine Atmosphäre, wie sie sonst nur noch von Kriegsfilmen á la "Der Soldat James Ryan" oder "Der schmale Grat" erzeugt wird. Entwickler Dreamworks Interactive ließ ein komplettes Orchester extra für das Spiel packende Musikstücke einspielen – und der Spieler wurde in Verbindung mit authentischem Kriegsgetümmel, Schussgeräuschen und gebrüllten Befehlen der Feinde tief in die Handlung hineingesogen. Selten überkam uns bei einem Spiel ein beklemmenderes Gefühl als hier, selten kämpften wir gegen intelligentere Gegner. Kurzum: Selten hielten wir einen besseren Ego-Shooter in den Händen.

Leider machte auch hier mal wieder die BPjS dem deutschen Zocker einen Strich durch die Einkaufsliste: Obwohl Publisher Order in Time (als einzige Firma, die sich "traute", den brisanten Stoff hierzulande zu veröffentlichen) alle Weltkriegs-Symbole und –Gesten aus dem Spiel entfernte, wurde der erste Teil kurzerhand auf den Index gesetzt.

Nach langem Warten erreicht mit *Medal of Honor Underground* nun endlich die Fortsetzung des virtuellen Geschichtsunterrichts deutsche PlayStation-Stellungen. Und diese "Verstärkung" kam genau zur rechten Zeit – hat mit dem famosen *Alien Resurrection* doch gerade ein ernstzunehmender Genre-Gegner den Kampf um Wertungen und Verkaufszahlen angetreten. Die Frage lautet also: Kann *Medal of Honor Underground* in die großen Fußstapfen des Vorgängers treten, oder muss sich der Nachfolger an zweiter – oder gar dritter – Stelle einreihen?





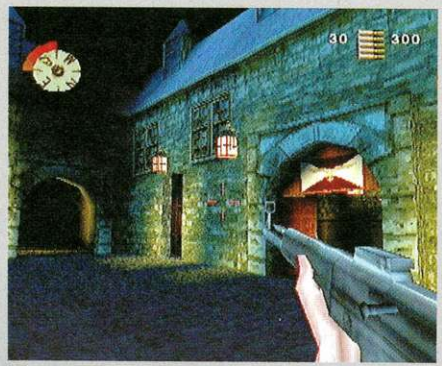
Kommt ein Brauner von rechts... Nicht einmal im stillen Wald habt ihr Ruhe!

Zurück in die Vergangenheit

Chronologisch spielt *Medal of Honor* vor dem ersten Teil, deshalb kämpft ihr diesmal auch nicht in der Polygon-Pelle von Jimmy Patterson. Stattdessen blickt ihr auf die manikürten Frauenhände der französischen Freiheitskämpferin Manon – eben jene, die Jimmy im ersten Teil als Kameradin zur Seite steht. Mr. Patterson himself tritt allerdings nicht in Erscheinung. Ein Wiedersehen mit dem netten Alliierten von nebenan gibt's voraussichtlich erst im (offiziellen) *Medal of Honor 2*, dass nächstes Jahr auf der PS2 gezündet wird. In *Medal of Honor Underground* durchlebt ihr stattdessen Manons "Werdegang" von Widerstands-Kämpferin zu hochdekorierter Alliierten-Soldatin. In Einsätzen quer über den Erdball (unter anderem Afrika, Frankreich und natürlich Deutschland) müsst ihr dabei nicht nur eure Fertigkeiten im Umgang mit MP, Panzerfaust oder Scharfschützengewehr beweisen, sondern auch "undercover" als Wehrmachts-Fotografin getarnt tief im feindlichen Gebiet operieren. Seid ihr hier nur für eine Sekunde unbedacht, werden die "Krauts" schnell misstrauisch. Und dann fliegt eure Deckung schneller auf als ihr "Stielhandgranate" sagen könnt...

Spiel und Wirklichkeit

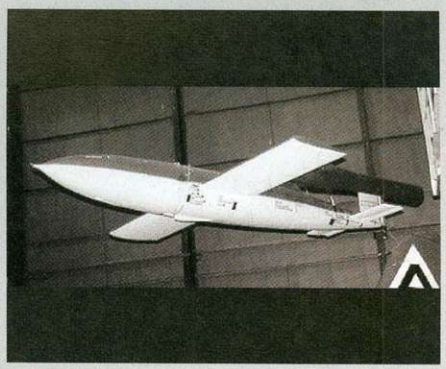
Hält sich Dreamworks an die Geschichtsbücher?





Die westfälische Wewelsburg, im 17. und 18. Jahrhundert zweite Residenz der Fürstbischöfe von Paderborn, wurde zur Zeit des zweiten Weltkriegs von den Deutschen als "Ordens-" und "Gralsburg" der SS, sowie als Heinrich Himmlers "Walhalla" oder gar der "Mittelpunkt der Welt" bezeichnet.





Die sog. V-1 Vergeltungswaffe, auch flying bomb, buzz bomb und doodlebug genannt, wurde 1931 vom deutschen Erfinder Orbeth entwickelt und gilt als Vorgänger der heutigen Cruise Missles. Unbemannt und durch eine Jet-Düse angetrieben, konnte die V1 sowohl vom Boden als auch aus der Luft abgefeuert werden – die Reichweite betrug maximal 240 km. Über 8000 V-1s wurden zwischen 1944 und 1945 Richtung London abgefeuert, ca. 2400 davon trafen ihr Ziel.





Der "Tiger" wurde 1941 erstmals gebaut: Henschel konstruierte das völlig neue Fahrgestell, während Krupp den Turm entwickelte. Die Panzerung wurde so konstruiert, dass die meisten Projektile und Granaten an der schrägen Oberfläche abprallten. Obwohl der erste Einsatz des "Tigers" ein kompletter Fehlschlag war, und ihn Designfehler leicht verwundbar machten, galt er in der deutschen Öffentlichkeit als nahezu unbesiegbar.



Missions-Check

So spielt sich Medal of Honor Underground:

Den Alliierten bleibt keine Wahl: Um die Deutschen aus Monte Cassino zu vertreiben, müssen sie die von ihnen besetzte Abtei durch einen Bomberangriff zerstören. Im Innern der mittelalterlichen Festung befinden sich allerdings alliierte Kriegsgefangene, deshalb ist es unsere Aufgabe, sie zu befreien und anschließend das versteckte Kommandozentrum zu zerstören.



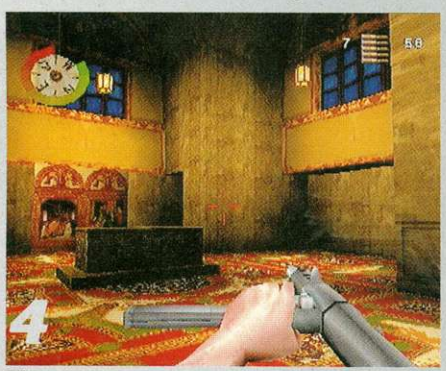
Über einen Geheimgang schmuggeln wir uns hinter die schwerbewachten Mauern. Nach kurzer Suche finden wir den kommandierenden Offizier der abgeschossenen Piloten hinter der Glasscheibe einer Verhörzelle. Wir schießen auf das Glas und erledigen die Wache.



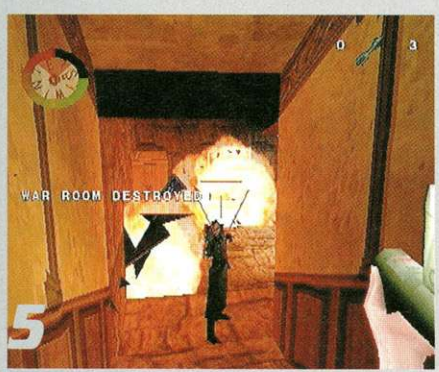
Sobald er zu sich gekommen ist, öffnet der befreite Pilot die Zellen seiner gefangenen Kameraden, dabei müssen wir ihn vor den heranstürmenden Soldaten beschützen!



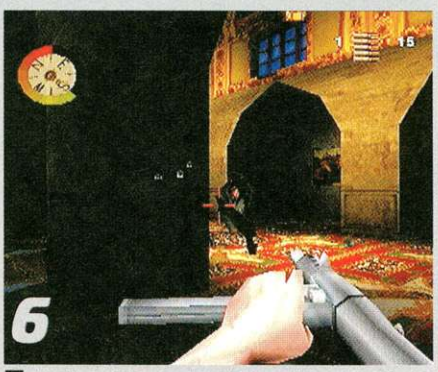
Nachdem alle Kriegsgefangenen befreit wurden, gibt uns der Offizier Feuerschutz.



In der prunkvollen Kapelle angelangt, suchen wir die Wände nach versteckten Türen ab - bis wir schließlich direkt hinter dem großen Altarbild fündig werden.



Der freigelegte Gang führt direkt in das Herz der Basis: Das deutsche Kommandozentrum. Mit der Panzerfaust jagen wir die anwesenden Krauts direkt in die braune Hölle - und zerstören nebenbei das komplette Funk-Equipment.



Durch den Lärm wurde allerdings die gesamte Festung alarmiert, deshalb müsst ihr euch den Weg zum rettenden Ausgang mit Stabhandgranate und MG freikämpfen.

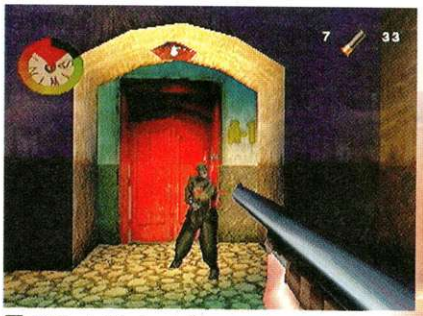
Doch auch "an der Front" erwartet euch kein stupides Gemetzel: Da wollen übermächtige Panzer zerstört, Tanklaster sabotiert, Dokumente fotografiert, Waffenlager ausgehoben, Geschütze vernichtet und sogar ganze Produktionsstätten lahmgelegt werden! Vor jeder Mission werdet ihr stilecht mit Schwarzweiß-Filmchen und gebrochenem Englisch auf die einzelnen Ziele eures nächsten Auftrags hingewiesen, simple "rein – schießen - raus"-Einsätze sind dabei die klare Ausnahme. Fast immer gibt es irgendetwas zu zerstören oder einzusammeln – die "Krauts" scheinen ihre wichtigen Dokumente einfach überall herumliegen zu lassen!

Echte Gegner!

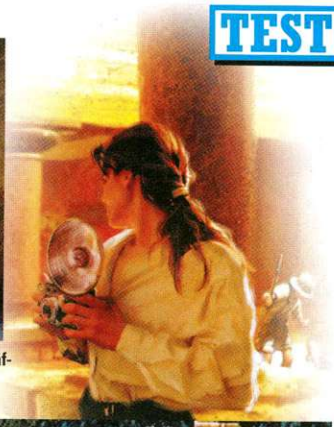
Angespannt schleiche ich durch das deutsche Schloss, die Schultern bei jeder Ecke fest an die Steinmauer gepresst. Das Gewehr entsichert im Anschlag, blicke ich in den nächsten Gang. Ein paar Meter weiter von mir entfernt stehen zwei Wehrmachts-Soldaten und unterhalten sich wild gestikulierend. Meine Chance! Für einen gezielten Schuss mit dem weitstreuenden MG ist die Entfernung viel zu groß, deshalb ziehe ich eine Stielhandgranate aus meinem Gürtel, drehe den Sicherungsstift und werfe sie den beiden verdutzten "Krauts" vor die Stiefel. Schnell gehe ich hinter der Ecke in Deckung und bereite mich auf die Explosion vor ... als mir plötzlich die eigene Granate in hohem Bogen entgegen geflogen kommt. Noch bevor ich den Absender bis in alle Ewigkeit verfluchen kann, explodiert sie direkt neben mir; ich kann gerade noch rechtzeitig in den nächsten Gang hechten. Als sich der Qualm wieder lichtet, wage ich einen scheuen Blick zu den Soldaten – beide weg! Langsam schleiche ich durch den Gang und warte nur darauf, von einer durch den Lärm aufgeschreckten Wachen in den Rücken geschossen zu werden. Gerade, als ich mich halbwegs sicher fühle und auf das Gangende zugehe, schnellt eine Hand um die Ecke und schießt blind mit einem Gewehr in meine Richtung. Ich werde getroffen und taumle völlig überrascht zurück – schon kommt der



Al Bundy? Legt ihr die Kamera an, zeigen die deutschen Amateur-Model-Soldaten "typisch" deutsche Heldenposen ... meistens zumindest.



Flinte ahoi! In den Außenszenarien stören leider kräftige Ruckelarien - die allerdings recht selten auftreten.





Als Fotografin verkleidet schmuggeln wir uns in eine deutsche Basis - das nützliche Gewand müsst ihr allerdings erst finden!



Abwechslung wird im Krieg großgeschrieben: Im Beiwagen eines Motorrads sitzend zerlegen wir deutsche Straßen - damals war das Benzin für derartige Späße ja auch noch billig genug!

zweite Soldat um die Ecke und schmeißt sich in voller Montur auf den Steinboden, um mich von dort aus mit Schusssalven einzudecken. Langsam werden die beiden Trottel zu einem wirklichen Energie-Problem! Schimpfend greife ich zu meiner letzten Granate und schleudere sie rückwärts rennend in ihre Richtung. Dieses Mal sind sie allerdings nicht schnell genug... game over!

Medal of Honor Underground-Veteranen können von Feindbegegnungen dieser Art ein Liedchen singen – hier erwarten euch definitiv die intelligentesten Gegner, die ihr jemals auf der PlayStation vor den Lauf bekommen habt! Zwar hatten auch schon die Truppen des Spiel-Vorgängers einiges auf dem (grauen?) Kasten, doch für den Nachfolger haben die Entwickler ihren Polygon-Sturmtruppen noch einen zusätzlichen Löffel KI ins Hirn geklatscht. Zwar merkt ihr während der ersten drei Aufträge davon noch nicht allzu viel, doch sobald die ersten "Trainings"-Missionen vorbei sind, geht es sprichwörtlich ans Eingemachte. Eure Gegner stehen nicht mehr als simple Zielscheiben herum, sondern agieren im Team; geben sich gegenseitig Deckung, verschanzen sich hinter Kisten, Mauern und Pfeilern oder werfen sich auf den Boden, sobald ihr sie im Visier habt. Dabei verhalten sie sich aber niemals "berechenbar", sondern reagieren bei jeder Konfrontation anders!

Oskarverdächtig

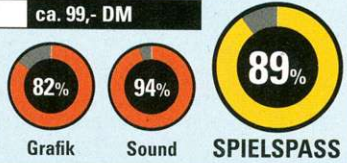
Dieses intensive Gefühl "echter" Gegner wird durch die geniale Musikuntermalung und die authentischen Soundeffekte noch viel intensiver – ihr blickt nicht einfach nur auf das Geschehen, ihr seid mittendrin! Beim Kampf in einem von Deutschen besetzten Schloss ertönen Chorgesänge, auf dem Schlachtfeld werdet ihr dagegen von treibendem Trommelfeuer auf Trab gehalten. Seid ihr auf einem Spionageeinsatz, hört ihr Lautsprecherdurchsagen, die auf einen feindlichen Eindringling hinweisen – hat man euch bereits enttarnt, werden die "Krauts" mit Sprüchen wie "Schnappt sie! Es ist doch nur eine Frau!" angeheizt. Von den zahlreichen Beleidigungen, die euch die Deutschen im Nahkampf entgegenschreien, erst gar nicht zu sprechen...

Im Vergleich mit dem Vorgänger wirkt die Optik von *Medal of Honor Underground* einen Tick abwechslungsreicher, zwar stören immer noch hässliche Textur-Blitzer und Clipping-Fehler das Gesamtbild, doch dafür seid ihr nun sowohl in der Nacht als auch am Tag unterwegs. Auch grafisch muss sich der zweite Teil erst "entwickeln": Während gerade die ersten Schauplätze stark an den Vorgänger erinnern, werden die Level mit jeder Mission schöner und abwechslungsreicher. ■ *(sk)*

fun meint:

Stellt euch eine Mischung aus "Der Soldat James Ryan", "Indiana Jones" und einer Doppelstunde Geschichtsunterricht vor, verbunden mit riesigen, abwechslungsreichen Missionen, intelligenten Gegnern und einer Musikkulisse, die im Spielebereich ihresgleichen sucht. Klingt appetitlich? Ist es auch – und deshalb ist Medal of Honor Underground erste Wahl für Action-Freunde und alle, die es werden wollen. Zwar hat Dreamwork in allen Belangen ordentlich bei sich selbst geklaut, doch das Endergebnis kann sich sehen lassen. Für einen goldenen Hi-Score-Orden gibt es allerdings zuviel Recycling und zuwenig "wirklich" Neues, deshalb heben wir uns diese Ehre lieber für den potentiellen Hit-Nachfolger Medal of Honor 2 auf.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Dreamworks Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



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



Formel Eins 2000

Dank exzellenter Technik und gelungenem Gameplay lässt Psygnosis die Konkurrenz weit hinter sich.

fungeneration Silber

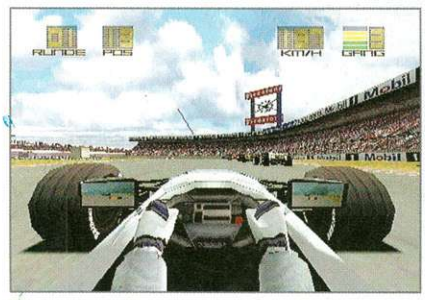


An den detaillierten Streckenrändern lassen sich vollbesetzte Zuschauertribünen, wehende Fahnen, Blitzlichtgewitter und viele andere Kleinigkeiten ausmachen.



Unter Druck: Wer im Arcade-Modus die Checkpoints nicht rechtzeitig erreicht, scheidet aus dem Rennen aus.

Lediglich in Monaco lassen sich gelegentliche Einbrüche in der Framerate ausmachen, ansonsten bleibt's auch im Splitscreen-Modus flüssig.



Aus dieser Perspektive ist totale Streckenkenntnis unerlässlich



Für Experten: In den Ladepausen erwartet euch ein Quiz mit vielen Fragen rund um die Formel 1.



Passend zum neuen Millennium präsentiert sich *Formel Eins 2000* in einem schicken, völlig überarbeiteten Look. An die Stelle von schmutziger Werkstattoptik und eintönigen Auswahlbildschirmen ist nun ein futuristisch getrimmtes Outfit mit durchgestylten, übersichtlichen Menüs getreten.

Der Blick auf die Spielmodi allerdings enttäuscht zunächst. Nur drei Spielmodi – Arcade, Meisterschaft und Einzelrennen – haben es ins 2000er Update geschafft.

Kein Trainingsmodus, keine nachspielbaren Szenarien, kein Time Trial – da hat die Konkurrenz stellenweise doch erheblich mehr zu bieten. Dafür dürft ihr im Zweispieler-Modus nun endlich auch gegen das gesamte Fahrerfeld antreten und sogar die komplette Saison mit all ihren Höhen und Tiefen durchleben.

Arcade und Simulation

Ob allein oder mit einem Teamkameraden – im Simulationsmodus erlaubt euch eine Vielzahl an Optionen und Einstellmöglichkeiten, Schwierigkeitsgrad und Anspruch an das eigene Können anzupassen. Wetter, Gegner-KI, Start- und Boxenhilfe, Spritverbrauch, Rundenzahl, Strafen, Schäden und Totalausfälle – was euch nicht gefällt, könnt ihr einfach deaktivieren. Im Arcade-Modus hingegen sind die 23 offiziellen Formel 1-Kurse zu fünf Streckengruppen zusammengefasst.

Es gilt, aus jeder Streckengruppe als Sieger hervorzugehen und somit in eine höhere Rennklasse aufzusteigen, in der ihr es logischerweise mit härteren CPU-Kontrahenten aufnehmen müsst. Checkpoint-System, Pokalvergabe und versteckte Boni sorgen für die nötige Langzeitmotivation.

Abhängig vom gewählten Spielmodus steuern sich die Formel 1-Flitzer doch spürbar unterschiedlich. Für den Arcade-Modus wurde das Handling weitestgehend vereinfacht, wodurch Dreher und Abflüge von der Piste deutlich seltener vorkommen. Tretet ihr jedoch im Simulationsmodus an, so ist selbst mit aktivierter Lenk- und Bremshilfe einiges an Feingefühl verlangt, um nicht ständig unfreiwilligen Kontakt mit der Bande zu knüpfen. In visueller Hinsicht lässt *Formel Eins 2000* die gesamte Konkurrenz weit hinter sich. Euch erwartet eine bestechend gute Hi-Res-Umgebung, die dank der leistungsfähigen Grafik-Engine ruckelfrei und mit einem Affenzahn an euch vorüberzieht. In puncto Sound treten neben den authentischen Motorgeräuschen vor allem die Kommentare von RTL-Reporter Heiko Wasser und Motorsport-Experte Christian Danner in den Vordergrund; auf informativen Boxenfunk müsst ihr leider verzichten. ■ *(to)*

fun meint:

Technisch wie spielerisch ist *Formel Eins 2000* den Konkurrenztiteln um eine Wagenlänge voraus, und die futuristische Präsentation setzt neue Maßstäbe in Sachen Menüführung. Grafisch konnten die Entwickler den Vorgänger nochmals übertrumpfen und überraschen mit ruckelfreier, hochauflösender Optik. Allerdings hapert es an der Ausstattung. Nur drei Spielmodi sind nicht mehr zeitgerecht, und statt des Geplappers der Kommentatoren wäre Funkkontakt zur Boxencrew deutlich hilfreicher gewesen. Zudem sind die enthaltenen Kameraperspektiven sehr flach ausgefallen, was den Überblick doch arg mindert. Einen dicken Pluspunkt gibt es hingegen für den Zwei-Spieler-Modus, der mit CPU-Gegnern und einer kompletten Meisterschaft aufwartet.

Genre	Rennspiel
Anbieter	SCEE
Entwickler	Psygnosis
Erhältlich ab	24. Oktober
Preis	ca. 99,- DM

87% Grafik | 81% Sound | 88% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Memory Card 3 Blöcke | Analog | Dual Shock | neGcon | Lenkrad | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

WWW.LETSPLAYIT.DE

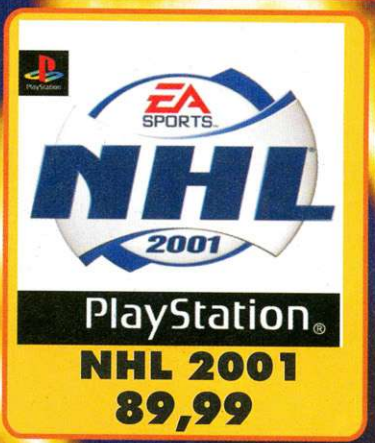
NEU - DER BESTE ONLINE-SHOP DEUTSCHLAND`S - NEU



FIFA 2001
89,99*



BundStars 2001
69,99



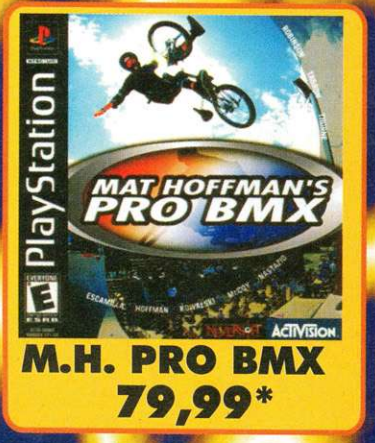
NHL 2001
89,99



Fus-Manager 2001
69,99



DRIVER 2
79,99*



M.H. PRO BMX
79,99*



HUGO 3
69,99



St.TREK:INVASION
79,99



Digimon
79,99



Koudelka
79,99



Need For Speed 5
29,99



Techno-mage
79,99



Tony Hawk 2
79,99

TOP-ANGEBOT DES MONATS

Paket 1: 3 Spiele

Micro Maniacs
Discworld Noir
Fear Effect

zusammen nur **75 DM**













Paket 2: 3 Spiele

Theme Park World
Railroad Tycoon 2
Thrasher

zusammen nur **75 DM**



Perfect Dark
129,99



Banjo Tooie
109,99



Silent Scope
99,99



F355 Challenge
99,99



Rainbow Six
99,99



M.S.R.
89,99



Vanishing Point*
99,99

Lieferservice per Post 24h

Bestellen Sie doch einfach in unserem Online-Shop. Dort finden Sie außer Dreamcast-Artikeln auch eine Riesenauswahl an Playstation, Nintendo64, GameBoy und PC-Spielen. Jedes Spiel ist dort mit Vorder- und Rückseite des Covers abgebildet ! Der Shop wird täglich aktualisiert ! Dort finden Sie auch DVD´s zu Top-Preisen !

Versandkosten 6DM ab 100,- frei

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

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

Spyro 3 Year of the Dragon

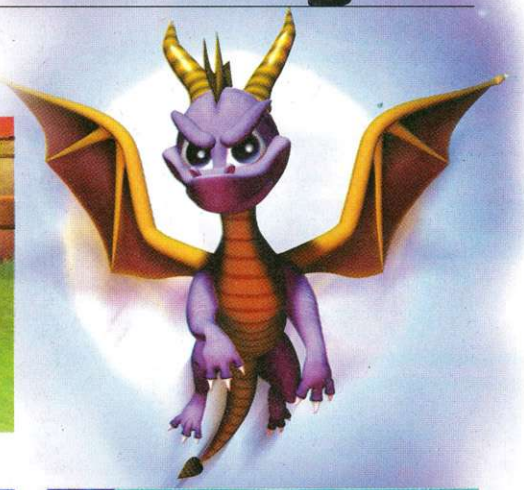
Im Jahr des Drachen gibt sich der purpurfarbene Spyro ein letztes mal auf der PSone die Ehre.



Ein Endgegner kommt selten allein...

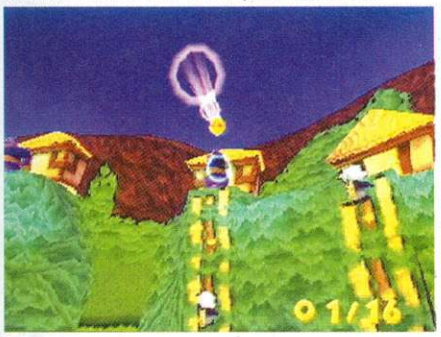


Nicht alle Feinde lassen sich rösten. Bei vielen ist eine Rammattacke oder eine Kopfnuß angebracht.





Ein Ausflug ins kühle Naß empfiehlt sich nicht immer.



Beschützt die Pandabären, indem ihr mit eurer Superflame-Attacke die Nashörner aufs Korn nehmt.



Wenn's dem Drachen zu bunt wird, geht er aufs Eis.

Havas Interactive und die Universal Interactive Studios gingen nämlich am 3. September eine strategische Allianz ein, nach der Havas Interactive im Frühjahr 2002 *Spyro 4* veröffentlichen wird - für PlayStation2, Xbox, PC und Game Boy Advance. Produziert wird das Spiel von UIS. Die Publishingvereinbarung mit Sony wurde im April "im beiderseitigen Einvernehmen" aufgelöst.

Klein, aber oho

Wer geglaubt hatte, Spyro würde in seinem dritten Abenteuer flügge werden, hat sich getäuscht; aber dies ist ist angesichts seines Aktionsrepertoires, das ein knappes Dutzend Möglichkeiten umfaßt, auch gar nicht einmal notwendig. Im Grunde bleibt alles beim alten: Spyro kann gehen, traben, springen, schwimmen, tauchen, klettern, für kurze Zeit in der Luft gleiten und schweben; er kann seine Feinde mit einem Flammenstoß rösten, sie mit einer Kopfnuß ausschalten oder auch eine Rammattacke ausführen. Nur hat Spyro diesmal Verstärkung mitgebracht. Das Känguruh Sheila tritt seinen Gegnern bevorzugt in den Allerwertesten, der Pinguin Sgt. James Byrd (ein Kriegsveteran), heizt ihnen mit Raketen ein, der gutmütige Riese Bentley strotzt nur so vor Kraft und Special Agent 9 hat sogar eine Sniper-Waffe im Marschgepäck. Sparx ist natürlich ebenfalls mit von der Partie und macht sich diesmal sogar in einigen Runden selbständig.

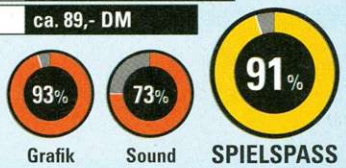
Dragon Quest

Die Entwickler haben es jedoch verstanden, den Spieler behutsam mit den neuen Charakteren vertrautzumachen. Auch Spyro benötigt in den ersten der insgesamt 37 neuen Runden bei weitem nicht alle seine elf Moves. Letztendlich gehen einem die "neuen" Möglichkeiten aber im Nu in Fleisch und Blut über. So langsam wie die Macher den Spieler an Spyro & Co. heranführen, so langsam steigt aber auch der Schwierigkeitsgrad an - eines der wenigen Mankos in einem Jump'n Run, das davon abgesehen in technischer und spielerischer Hinsicht sämtliche Register zieht. Aber auch die Kameraführung oder die Bonusspielchen wie Eishockey, Skateboarding und Boxen sind alles andere als von schlechten Eltern - *Spyro 3* wurde sehr routiniert in Szene gesetzt. Primär sollte es für euch natürlich darum gehen, so viele Dracheneier und Kristalle wie irgendwie möglich einzusammeln, denn nur dann erlebt ihr auch die höheren Weihen des Spiels, d.h. Zugang zu neuen Runden und Special Moves. ■ *(mw)*

fun meint:

Mit *Year of the Dragon* hat Insomniac Games mit Sicherheit nicht das Rad neu erfunden, aber doch die bewährten Spyro-Elemente zu einem neuen, stimmigen Ganzen verschmolzen. Sei es das abwechslungsreiche Leveldesign, der durchweg faire Aufbau, die kleineren Rätsel, die vier neuen spielbaren Charaktere, die originellen Bonusgames oder der erstaunlich hohe Umfang - bis auf den niedrigen Schwierigkeitsgrad gibt sich *Spyro 3* überhaupt keine Blöße und stellt ein weiteres mal unter Beweis, was sich mittels geschickter Programmierung so alles aus der betagten Hardware herauskitzeln läßt. Während alte Hasen bedenkenlos zugreifen, können sich Neueinsteiger auch an *Spyro 1 & 2* als Platinum-Edition halten.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	SCED
Entwickler	UIS, Insomniac Games
Erhältlich ab	8. November
Preis	ca. 89,- DM

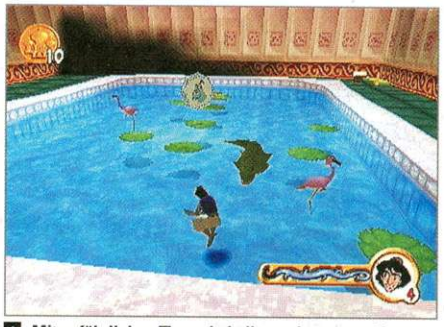


1 Spieler | Memory Card 1 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Aladdin



Der kleine Shalahama hat euch gerade eine Aufgabe erteilt: Jetzt nur keine Zeit verlieren!



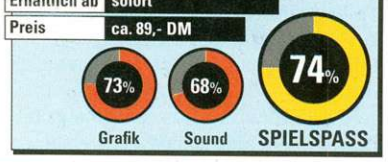
Mit gefährlichen Tieren habt ihr euch rumzuschlagen. Dieses Krokodil gibt eine Münze preis, sofern ihr es erlegt.



Diese Tür öffnet sich erst, nachdem ihr einen Schlüsel eingesammelt habt.

Na endlich: Mittlerweile gibt es die PlayStation schon über fünf Jahre, doch erst jetzt erscheint ein Jump'n'Run mit dem populären Helden aus dem Abendland. Gleich zu Beginn eures Abenteuers findet ihr euch in einem orientalischen Dorf mit einigen Feinden, aber auch nützlichen Helfern wieder. Zu euerer Standardausrüstung gehört nur ein Säbel, jedoch ist *Aladdin* nicht auf den Kopf gefallen; er beherrscht weitere Angriffstechniken wie Stampfbomben oder Säbelsprünge. Auch in der Defensive hat *Aladdin* einiges zu bieten: Ihr blockt Angriffe ab oder schleicht an sehr gefährlichen Gegnern vorbei. Vom Grafikstil und dem Levelaufbau her ähnelt *Aladdin* der *Spyro the Dragon*-Reihe. Ihr lauft an typisch orientalischen Gebäuden, Marktständen, Palästen, Palmen und Sanddünen vorbei, immer mit der Aufgabe im Hinterkopf, die ihr am Anfang des Levels erhalten habt. So sucht ihr nach einer verschollenen Flöte, die ihr nur bekommt, wenn ihr Vögel mit Apfelgeschossen verscheucht; aktiviert Plattformen, tötet Wachen oder verschiebt Gegenstände. Die Rätsel sind nicht schwer, denn ihr werdet quasi immer auf den richtigen Weg geleitet. Eure Exkursionen durch die grafisch solide gestalteten Levels sind sehr linear. Manchmal hat man das Gefühl, man käme mit geschlossenen Augen auch ans Ziel. Diverse Extras wie besondere Münzen, die gegen Belohnungen getauscht werden können, sowie Bonuslevels bringen ein wenig Abwechslung in den Alltag des Orienthelden. Leider springt der Funke nicht so rüber, wie dies manch anderes *Aladdin* Spiele schon vermochte. Die Grafik ist gut, aber nicht spektakulär. Auch die musikalische Untermalung nervt nach ein paar Minuten, die Stücke wiederholen sich einfach zu oft! Für ein jüngeres Publikum und Fans des Orienthelden ist *Aladdin* sicher kein Fehlkauf, solltet ihr aber ein geniales 3D Jump'n'Run suchen, werdet ihr mit dem aktuellen *Spyro*-Hit besser bedient. ■ *(ju)*

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



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

Jungle Book Rhythm n`Groove



Jetzt nicht schlapp machen Mogli! Tanz was das Zeug hält um genügend Punkte zu bekommen.



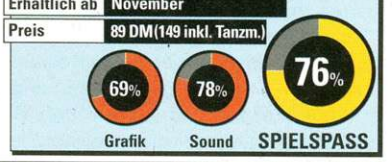
Wenn ihr einen Volltreffer landet, also den Punkt genau trefft, werdet ihr mit mehr Punkten belohnt.



Hier tanzt ihr mit einem kleinen Elefanten zusammen. Er bringt euch einen echten Militär-Marsch bei.

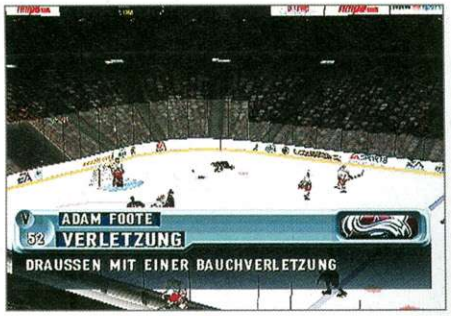
Disneys Zeichentrickfilm Das Dschungelbuch ist wohl einer der beliebtesten Zeichentrickfilme, die das Studio aus Hollywood jemals produziert hat. Auch heute begeistern sich noch viele Kids für Moglis Abenteuer im gefährlichen Urwald. Besonders die Musik des Streifens verzauberte ganze Kinosäle: Kein Wunder, dass Sony sich die Rechte an selbiger gesichert hat und ganz dem aktuellen Trend entsprechend ein Tanzspiel auf die Beine gestellt hat. Ihr übernehmt bei *Jungle Book Rhythm n`Groove* die Rolle von Mogli, der von den verschiedenen Tieren wie z.B. Baghira dem schwarzen Panther, Balu dem Bär oder der listigen Schlange das Tanzen beigebracht bekommt. Auf dem Bildschirm seht ihr das jeweilige Tier sowie Mogli vor einer Dschungelkulisse tanzen, wobei auf der rechten Seite Kommandos eingeblendet werden. Diese tanzt ihr am besten auf der im Lieferumfang enthaltenen Matte nach. Diese etwa 1,5 x 1,5m große Kunststoffmatte ist mit drucksensiblen Punkten ausgestattet, auf die ihr bei entsprechendem Kommando, das auf dem Bildschirm erscheint, hüpft. Sind die ersten Levels noch weniger anspruchsvoll, bekommt ihr spätestens bei "Probier's mal mit Gemütlichkeit" oder "Shir Khans Herausforderung" ordentlich etwas zu tun. *Jungle Book Rhythm n`Groove* ist ein Geschicklichkeitsspiel, das sich eher an das jüngere Publikum richtet, denn anders als bei Konamis *Dancing Stage* werden weniger anspruchsvolle Multi-Tanzschritten, sondern rhythmische Bewegungsabläufe gefordert. Wer auf fetzige Musik gepaart mit den lustigen Charakteren des Dschungelbuchs steht, wird mit Sicherheit viel Freude an diesem Produkt haben. Ältere Generationen sollten sich lieber die Produkte der Konkurrenz anschauen, da geht's mitunter mehr zur Sache. ■ *(ju)*

Genre	Musik
Anbieter	Sony
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	November
Preis	89 DM(149 inkl. Tanzm.)



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Tanzmatte | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger

NHL 2001



Leider wirken die Einwürfe der Kommentatoren gekünstelt und kommen meist zu spät.

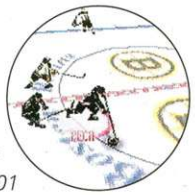


Besonders mutige Eishockeycracks können den Torwart auch manuell steuern.



Um eure Chance auf einen Sieg zu vergrößern könnt ihr verschiedene Taktiken auswählen oder die Reihen selbst zusammenstellen.

Inzwischen ist es schon ein Ritual. Alle Jahre wieder beschert uns Electronic Arts ein neues Update ihrer laufenden Sportspiele, mit der *NHL*-Serie verhält es sich nicht anders. Natürlich wurde das Spiel wieder vollkommen überarbeitet und verbessert. Grafisch ist aus der PlayStation kaum mehr herauszukitzeln, mehr Teams bietet die NHL und der internationale Eishockeyzirkus nicht, also was tun? EA Sports hat trotz des spärlichen Angebotes einige Neuerungen und vor allem Verbesserungen untergebracht. Das Spiel läuft jetzt weitestgehend mit einer konstanten Framerate – nur bei höchster Spielgeschwindigkeit kommt es besonders beim Powerplaygewusel vor den Toren zu minimalen Verzögerungen. Zudem wurden das automatische Linienspiel (im Prequel wurde auch während eines Konterangriffes einfach automatisch gewechselt) und die „Täuschen"-Funktion optimiert. Neuartig ist ein Energiebalken in der oberen linken Bildschirmecke sowie die Challenges. Sobald man auf das Tor schießt oder einen Gegner checkt, füllt sich die Energieanzeige. Ist diese gefüllt, ist das Team motivierter und spielt besser. Die Challenges sind Aufgaben, die der Spieler erfüllen muss. Beispielsweise gilt es, ein Tor in Unterzahl zu schießen oder innerhalb von 30 Sekunden nach dem Anpfiff ein Tor zu schießen. Als Belohnung erhält man Bonuspunkte, mit denen man die Werte eines selbsterstellten Eishockeyspielers verbessern kann. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht verweist *NHL 2001* sowohl seinen Vorgänger als auch Genrekollegen wieder einmal in ihre Schranken. Wer allerdings schon ein Prequel der NHL-Serie in seinem Schrank stehen hat, sollte sich wirklich zweimal überlegen, ob er sich das Geld nicht lieber sparen oder einfach auf *NHL 2001* für PS2 warten sollte. ■ *(ml)*



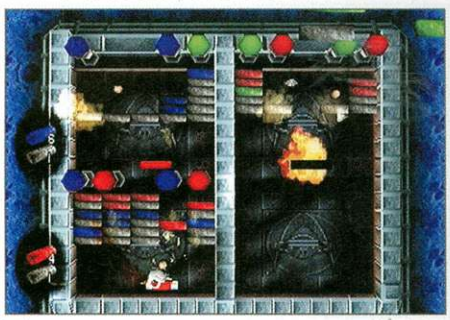
Genre	Teamsport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	89,- DM

Silber

83% Grafik | 71% Sound | 82% SPIELSPASS

1-5 Spieler | Memory Card 9 Blöcke | Analog | Dual Shock | Multi Tap | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Breakout



Im Mehrspieler-Modus heißt es alle Balken vernichten, um die Rakten für die Gegner zu starten.



Entenattacke! Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr kommen von diesen schnatternden Viechern.



Flink ausweichen, und blos keinen Fehler machen. Ist der Wolf zu nah, ist es mit der Rettungsaktion aus.

Auf einer Insel im Ozean feiern vergnügt sieben Freunde eine Strandparty. Die Feier wird jedoch jäh von dem Bösewicht Batnix unterbrochen. Er entführt Bouncers Freundin Daisy und hält zudem alle Freunde unseres Helden in verschiedenen Welten gefangen. Nach einer kleinen Einweisung im Umgang mit eurem "Balken", welcher sich nicht nur von links nach rechts steuern lässt, sondern auch die Richtung eures Geschosses bestimmt, gilt es zunächst, aus einem düsteren Gefängnis auszubrechen. In Ägypten warten modrige Mumien, auf einer Farm möchten aufmüpfige Schafe gezähmt werden, und selbst in einem mittelalterlichen Schloss und einer futuristischen Fabrik stellen sich Drachen und Ufos in den Weg. In alter *Breakout*-Manier dürfen Kisten, Hühner, Ritter und sogar Schafe aus dem Weg geräumt werden. Um etwas Abwechslung in das Spiel zu bringen, heißt es zudem, Enten von einem Floß zu stoßen und auf der Flucht vor dem bösen Wolf einen Hindernis-Parcours zu bewältigen. Der Schwierigkeitsgrad stellt sich je nach Absolvieren des Trainingsmodus ein. Angefangen vom Beginner bis hin zum Superstar dürft ihr jeden geschafften Level erneut spielen, um den höchstmöglichen Rang zu erreichen. Je höher die Qualifikation, desto schneller und schwerer agieren natürlich die Gegner. Der integrierte Mehrspielermodus ermöglicht zusätzlich vier Spielern gleichzeitig, den Ball gegen farbige Balken zu dreschen. Optisch lässt die witzige Comic-Grafik keine Wünsche übrig, der Soundtrack sowie die abenteuerliche Geschichte sorgen für einige Stunden Spielspaß und als Belohnung winkt am Ende der erfolgreichen Story noch eine Überraschung. ■ *(mn)*



Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	supersonic
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	29,- DM

71% Grafik | 69% Sound | 72% SPIELSPASS

1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Multi Tap | Texte deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Incredible Crisis



Oh Schreck! Was soll unser tapferer Bürohengst jetzt nur tun?



Kein japanisches Spiel scheint mehr ohne Tanzeinlagen auszukommen.



Um die zehn Fragen richtig zu beantworten, habt ihr nur knapp 2 Minuten Zeit.

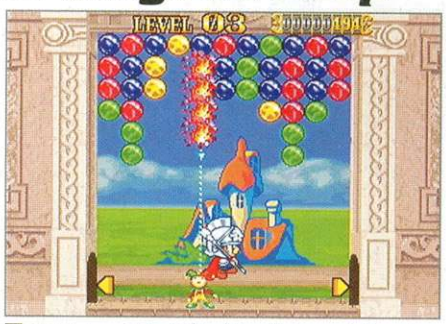
Wirklich abgedrehte Spiele aus Fernost schafften bislang nur selten den Sprung nach Europa, die meisten Spielepublisher räumten den Nippon-Games nämlich nur geringe Verkaufschancen ein. Schade eigentlich, denn so blieben uns viele einzigartige Japano-Softwareperlen vorenthalten. Verkaufchancen hin oder her, Virgin Interactive veröffentlicht mit *Incredible Crisis* demnächst ein abgedrehtes Spiel. Was euch bei diesem Abenteuer erwartet, ist einzigartig und wahrlich nicht alltäglich. Apropos Alltag: Genau so beginnt *Incredible Crisis*. Eine japanische Familie sitzt am gut gedeckten Frühstückstisch und bemerkt, dass das älteste Familienmitglied Geburtstag hat. Die Großmutter der Familie wünscht sich zu ihrem Ehrentag nichts anderes, als dass alle Familienmitglieder pünktlich am Abend wieder zu Hause sind. Und genau da fängt der Stress und das eigentliche Abenteuer an. Die Spielfiguren geraten im Verlaufe ihres Arbeitstages wohl öfter in ein Schlamassel als Al Bundy. So scheffelt ihr Wasser aus einem sinkenden Boot, rennt vor einer riesigen Steinkugel weg, tanzt rhythmisch zu Musik oder beantwortet knifflige Fragen, die euch ein paar Rettungssanitäter stellen. Gesteuert wird meist nur mit simplen Button-Kommandos oder abwechselndem Buttonsmashen à la *Track & Field*. Ihr weicht gefesselt auf einer Krankenbahre heranpreschenden Autos aus oder zielt mit Geschick auf angreifende Ufos. *Incredible Crisis* ist eine Mischung sehr gelungener Mini-Games, die allesamt mit Liebe zum Detail erstellt worden sind und viel Abwechslung bieten. Grafik und Sound haben uns auch vollends überzeugt: Der sehr groovy und funky angehauchte Soundtrack haut euch beinahe aus dem Sessel, selten hat man so etwas in einem Videospiel gehört. Klasse, dass dann auch kaum Grafikfehler zu erkennen sind. Im Gegenteil, *Incredible Crisis* ist stets flüssig und ist sehr sauber programmiert. Fun empfiehlt euch diese abgedrehte Abwechslung, sofern ihr auf das etwas andere PlayStation-Spiel steht, das wohl gerade bei einer Party für den einen oder anderen Lacher sorgen wird. ■ *(ju)*

Genre	Spielesammlung
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	Polygon Magic
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	69,- DM



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

Magical Drop



So ist das mit den Bällen: Kaum hat man ein Paar in der Hand, verschwinden sie...



Auch vorbereitete Puzzles wollen mit der richtigen Ballkombination gelöst werden.



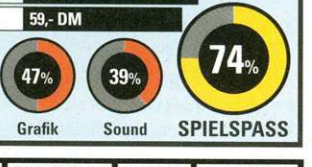
Mario Party läßt grüßen: Im Brettspiel-Modus geht ihr auf Talerjagd.

Magical Drop und kein Ende: Hielten wir eben noch die Game-Boy-Version in Redakteurs-Händen, erwartet uns auf der PlayStation gleich ein *Magical Drop*-Doppelpack! Das Spielprinzip ist dabei identisch geblieben: Noch immer pickt ihr mit dem Charakter eurer Wahl Ballons via Enterhaken aus einer ständig nach"wachsenden" Menge heraus und platziert sie neben- und übereinander. Haben sich mindestens drei Ballons derselben Farbe gefunden, explodiert die gesamte Kette – und der Rest der Ballons rutscht in die entstandenen Freiräume.

Während ihr auf der ersten CD den "Urvater" spielen (und im Galerie-Modus zahlreiche Artworks und Animationen betrachten) könnt, wurde der dritte Teil auf eine zweite CD ausgelagert – viel geändert hat sich während der dreiteiligen "Spiel-Evolution" allerdings nicht. Während ihr im ersten Teil nur die Wahl zwischen Ein- und Zweispieler-Modus (leider hängt bei einem VS-Match sehr viel vom Faktor "Glück" ab) habt, erwartet euch im dritten Teil ein zusätzlicher Story-Modus, in dem ihr entweder alleine oder zu zweit á la *Mario Party* auf einem Spielfeld gegeneinander antretet. Die aus Nintendos Multiplayer-Spektakel bekannten Minigames werden dabei durch zahlreiche Spiel-Varianten ersetzt – als Belohnung winken dem Sieger Geldstücke und seltsame Bonus-Items (Beispiel gefällig? "Juhu, ein Frechapfel! Wenn du den ißt, wirst du auch frech!" Noch Fragen? Danke!). Wie auch schon auf dem kleinen Bruder kann das simple Spielprinzip begeistern und wird euch immer wieder vor die Konsole locken. Die zahlreichen Beigaben (Bonus-CD, Galerie) sind für europäische Zocker jedoch recht nutzlos. ■ *(sk)*



Genre	Denkspiel
Anbieter	Swing!
Entwickler	Data East
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	59,- DM



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

Pokémon Snap

PALRelease



Springt ein Mauzi aus dem Busch: Bei einigen Pokémons müsst ihr blitzschnell reagieren.



Schmeißt ihr ihm Äpfel an den Kopf, gibt's Pokémon im Lava-Topf...



Ein Königreich für eine Angel!



Meisterschuss! Genau in der Mitte und ziemlich wütend – das gefällt dem Poképrof!

Wer kennt sie nicht, die süßen Kleinen, die ihr gesamtes Hab und Gut bereits in jedes erdenkliche *Pokèmon*-Gimmick investiert haben.Darum liebe Eltern, haltet eure Geldbörsen fest! Mit *Pokémon Snap* erscheint nämliche ein weiterer Vertreter der Kategorie "Lizenz zum Gelddrucken" – und stellt im Gegensatz zum Poké-Kollegen *Pokémon* Stadium diesmal auch handheld-lose Spieler zufrieden. Wie der Titel schon vermuten lässt, zeigen sich Nintendos Mini-Monster diesmal ungewohnt pazifistisch. Keine Kämpfe, keine Gewalt – nur Friede, Freude und eine Kamera! Mit der knipst ihr die *Pokémons* in freier Wildbahn, die Safariroute ist dabei vorgegeben. Ihr könnt euch lediglich drehen, verschiedene Gegenstände (Apfel, Rauchball, Pokéflöte) werfen und natürlich knipsen. Die geschossenen Fotos werden anschließend von Prof. Eich bewertet. Ist das *Pokémon* ganz zu sehen? Wie groß ist es im Bild? Ist es alleine? Schaut es in die Kamera? Wirft es sich besonders in Pose? Nur besonders gute Fotos werden entsprechend belohnt und öffnen letztendlich den nächsten der sieben "Jagdgründe". Wie erwartet, ist auch *Pokémon Snap* sehr "zielgruppengerichtet", wer also gegen bunte Farben allergisch ist oder den Stoff-Pikachu der kleinen Schwester am liebsten an die Decke nagelt, sollte Abstand nehmen. Fans ungewöhnlicher Spielideen, Pokémaniacs und solche, die es werden wollen, sollten - nicht zuletzt aufgrund des simplen aber fesselnden Spielprinzips – jedoch unbedingt zugreifen! ■ *(sk)*

Genre	Fotosafari
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	ca. 119,- DM

Silber

62% Grafik | 61% Sound | 82% SPIELSPASS

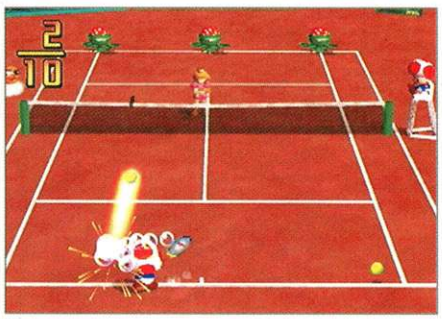
1 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Transfer Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe Pika | Für Anfänger und Fortgeschrittene | Für Pokémon-Freaks

Mario Tennis

PALRelease



Man kann ihn förmlich spüren, den "Geist" von Wimbledon...



Nichts für Herzpatienten! In der Piranha Challenge fliegen euch die Bälle nur so um die Ohren bzw. den Pilz.



Was wäre ein Mario-Titel ohne Bowser? Auf seinem Tennisplatz kämpft ihr mit wesentlich härteren Bandagen.



Hach, ist das niedlich! Die süße Toadstool versprüht beim Superschlag kleine Herzchen...

Mario Golf, *Mario Kart*, *Mario Tennis* – für einen derart sportlichen Hobby-Hintergrund hat Nintendos Meisterklempner allerdings noch immer eine ordentliche Wampe! Grund genug, ihm ein paar Extra-Trainingseinheiten zu gönnen: Bei der PAL-Version des in Ausgabe 09/00 getesteten *Mario Tennis*.

Die PAL-Anpassung des schnellen Ballwechsels ist in alter Nintendo-Tradition wieder mal vortrefflich gelungen: Ihr merkt keinen Geschwindigkeitsunterschied zur US-Version und könnt euch an deutschen Screentexten erfreuen.

Spielerisch hat sich erwartungsgemäß überhaupt nichts geändert: Noch immer tritt die komplette Mario-Sippe (+ den neu vorgestellten Waluigi) auf zahlreichen (teils skurrilen) Tennisplätzen gegeneinander zu einem zünftigen Match an! Wie beim "realistischen" Genre-Kollegen *Virtua Tennis* ist das Handling ebenso intuitiv wie genial. Mit lediglich zwei Buttons prescht ihr eurem Gegenüber die Bälle um die polygonalen Ohren, den richtigen "Drill" gebt ihr Mr. Filz dabei per Steuerkreuz. Wie bei Nintendo-Titeln üblich, werdet ihr außerdem mit lustigen Minigames überhäuft, in denen ihr z.B. auf einer schwebenden Plattform um Punkte, Bomben und Schildkrötenpanzer spielt.

Mario Tennis ist das perfekte Spiel für gesellige Multiplayer-Abende und kann darüber hinaus auch einsame Singles begeistern. Dank des von "kinderleicht" bis "schweineschwer" regulierbaren Schwierigkeitsgrades ist für knifflige Gegner und packende Duelle jedenfalls gesorgt – also los! ■ *(sk)*

Genre	Sport
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Camelot Software
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	119,- DM

Silber

81% Grafik | 70% Sound | 84% SPIELSPASS

1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Masochisten

Galaga: Insect Alliance



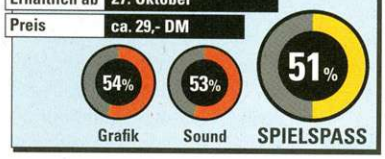
Man muss auch von einem Geschützturm aus auf die Jagd gehen.



Die Smartbomb ist zwar effizient, doch nur begrenzt verfügbar.

1981 entging die gesamte Erdbevölkerung nur knapp ihrer Vernichtung durch eine außerirdische Rasse. Über 200 Jahre später machen sich die Aliens erneut daran die Menschheit zu vernichten. Auf den ersten Blick erinnert *Galaga: Insect Alliance* sofort an den Spielhallenklassiker von damals, jedoch bietet das Spiel einige Neuerungen. Mit seinem kleinen, inzwischen polygonalem Raumschiff geht ihr nämlich nicht auf die bekannte horizontale Alienjagd. Während der Missionen(!), in denen es neben der totalen Auslöschung der Feinde beispielsweise Rettungskapseln aufzusammeln gilt, schwenkt die Kamera und ihr müsst den Gleiter aus der 3rd Person Perspektive steuern. Kleine Extras ermöglichen es euch, Gegner auf eure Seite zu ziehen oder die Wendigkeit und Schussfrequenz des Raumschiffes zu verbessern. *Galga: Insect Alliance* ist weder ein technisches noch ein spielerisches Meisterwerk. Jedoch zählt in erster Linie der Spielspaß, und der ist vor allem durch das Preis-Leistungsverhältnis gegeben. ■ *(ml)*

Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Hasbro
Entwickler	King of the Jungle
Erhältlich ab	27. Oktober
Preis	ca. 29,- DM



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

Toonenstein – Geisterstunde



Die drei Helden schauen ziemlich dumm aus der Wäsche.



Drücken oder nicht drücken, dass ist hier die Frage!

Die muntere *Toonenstein*-Comicsippe hat sich in das Anwesen der schrecklichen Elmira verirrt. Nur wenn ihr der alten Nervensäge den Strom abdreht, gibt sie Ruhe. Also werden flugs alle energiefressenden Apparate und anderer Elektrokrimskrams angeschaltet, der euch über den Weg läuft. „Über den Weg läuft" ist wohl wahrlich die richtige Beschreibung, denn bei *Toonenstein – Geisterstunde* bewegen sich die Helden nur an vorgerenderten Hintergründen vorbei, mit denen ihr kaum interagieren könnt! Das ist wahrlich kein Vergnügen für die angedachte junge Zielgruppe. Denn selbst ein Sechsjähriger wird sich mit großer Wahrscheinlichkeit nach ein paar Minuten langweilen. Ab und an geratet ihr dann schon mal in den "Genuss" einer komplett interaktiven Szene. Hierbei schwingt ihr euren Comic-Hintern auf ein Geschütz und ballert auf umherfliegende Bomben. *Toonenstein – Geisterstunde* ist ein langweiliges Comic-Spiel ohne jegliche Überraschungen und Langzeitmotivation. Technisch und soundmäßig leider nicht mehr auf der Höhe der Zeit. ■ *(ju)*

Genre	Adventure
Anbieter	Swint Entertainment
Entwickler	Terraglyph
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. ??,- DM



Memory Card 1 Block | Texte deutsch | Für Anfänger

Rampage Through Time



Futurama? Nicht wirklich – denn Bender & Co. haben Klasse!



Haben wir's schon erwähnt? Ihr könnt auch schlagen und treten...

Wie bei allen anderen *Rampage*-Teilen auch stampft ihr erneut mit einem von acht pixel-, farb- und animationsarmen Mini-Möchtegern-Metzelmonstern unzählige Städte ein. Das Besondere dabei: Diesmal reist ihr quer durch die Zeit! So was!!! Die hochkomplexe Joypad-Belegung lässt eure Monster treten, schlagen, kicken, hauen, einen Schlag oder Tritt vollführen oder mit Fuß und Faust ausholen – das ist doch mal eine Auswahl! Erst wenn alle Häuser vernichtet, alle herumfahrenden Fahrzeuge zerstört, möglichst viele Zivilisten aufgefuttert und überhaupt die komplette Stadt zu Klump geprügelt wurde, geht es zur nächsten – spielerisch vollkommen identischen – City. Der Höhepunkt jeder Epoche ist eines von 17 Mini-Bonusspielchen, die an Banalität sogar den Freddy Krüger der Videospiele – Kabel1-Hasskotchen *Hugo* – vor Neid erblassen lassen würden.

So ist das lustigste an *Rampage Through Time* eigentlich der Ladezeiten-Schriftzug "Ich lade" - Tja, nur was bloß? ■ *(sk)*

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



1-3 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Multi Tap | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für niemanden

COMPUTER STREET KUDAK

CTK

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
Action Replay CDX	DM	99,95
Maus*	kpl.dt DM	59,00
Alone in the Dark IV	dt DM	94,95
Arcatera	dt DM	89,95
F 1 Racing Championship	dt DM	89,95
F 1 World Grand Prix 2	dt DM	99,95
Ferrari 355	dt DM	99,95
Half Life (dt.)	DM	84,95
Hidden & Dangerous	dt DM	89,95
Mat Hoffmanns Pro BMX*	kpl.dt DM	89,95
MS - R	dt DM	89,95
Q....*	dt DM	89,95
Sega Extreme Games	dt DM	89,95
Sega GT*	dt DM	89,95
Shenmue*	kpl.dt DM	129,95
Silent Scope	dt DM	79,95
Sno-Cross Championship Racing*	dt DM	89,95
Time Stalker	dt DM	89,95
Ultimate Fighting Championship	dt DM	89,95
Vanishing Point	dt DM	99,95

Sony Playstation

Alien - Die Wiedergeburt	kpl.dt DM	89,95
Bundesliga 2001 - Manager	kpl.dt DM	69,95
Bundesliga Stars 2001	kpl.dt DM	69,95
Chicken Run*	kpl.dt DM	79,95
Danger Girl	dt DM	79,95
Digimon World*	dt DM	79,95
Dino Crisis 2*	dt DM	79,95
European Super League*	dt DM	84,95
F 1 Championship S. 2000	kpl.dt DM	89,95
F 1 World Grand Prix 2000*	kpl.dt DM	84,95
Fifa 2001	kpl.dt DM	89,95
Frogger 2	kpl.dt DM	59,95
HBO Boxing After Dark	dt DM	89,95
Iron Soldier 3	dt DM	79,95
Koudelka (4 CD's)	kpl.dt DM	79,95
Medal of H. Underground*	kpl.dt DM	89,95
MK Special Forces	dt DM	59,95
Ms. Pacman M.M.*	kpl.dt DM	84,95
MTV Skateboarding	dt DM	59,95
NHL 2001	kpl.dt DM	89,95
Reel Fishing 2	dt DM	79,95
Sno-Cross	dt DM	79,95
Spyro 3: Year...*	kpl.dt DM	84,95
Star Wars Demolition	dt DM	59,95
Strider 2	dt DM	79,95
The Mummy*	dt DM	79,95
Techno Mage*	kpl.dt DM	79,95
Ultimate Fighting Championship*	dt DM	79,95
Vanishing Point	dt DM	89,95

PLAYSTATION 2 - Jetzt vorbestellen!!

Nintendo 64

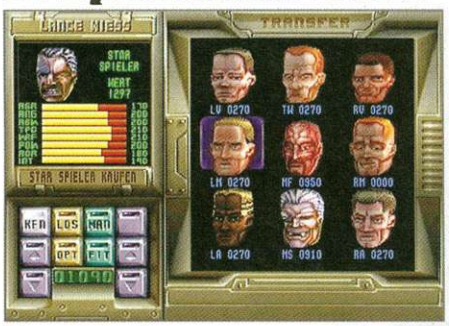
Pokémon Pikachu Konsole	kpl.dt DM	249,00
Blues Brothers 2000	dt DM	99,95
Daffy Duck*	kpl.dt DM	119,95
Excitebike*	kpl.dt DM	109,95
F 1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Hercules	dt DM	99,95
International SSS 2000*	kpl.dt DM	109,95
Legend of Zelda's Majora's...*	kpl.dt DM	109,95
Mario Tennis	kpl.dt DM	109,95
Mario Party 2*	kpl.dt DM	109,95
Starcaft 64	dt DM	109,95
The World is not enough	kpl.dt DM	99,00
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

Speedball 2100



In *Speedball 2100* müsst ihr nicht unbedingt ins Spielgeschehen eingreifen, sondern könnt euch auch vollkommen aufs managen konzentrieren.



Ihr könnt nicht nur den Namen eures Teams, sondern auch die Farbe der Spielkleidung nach euren Vorstellungen gestalten.



Trifft man die Spirale an der Seite des Spielfelds, kann man die Trefferpunkte, die man für ein erzieltes Tor erhält, multiplizieren.

Videospielnostalgiker werden vor Freude einen Luftsprung machen. Nach zwölf Jahren heißt es endlich wieder, raus mit den Nietenhandschuhen und die Stahlkugel poliert – es ist Zeit für eine Runde *Speedball*!
Veteranen unter euch dürfte das Spiel nur allzu gut vom Amiga oder dem Sega Mega Drive her in Erinnerung sein. Zwei Mannschaften, zwei Tore, eine Stahlkugel, keine Regeln – das ist *Speedball*, der Volkssport der Zukunft! Das Spielprinzip ist relativ simpel. Um ein Tor zu erzielen, ist alles erlaubt. In erster Linie wird die Stahlkugel (Lederbälle sind schließlich 'was für Seifenbücker) über das Spielfeld getragen oder geworfen. Kommt euch ein Gegenspieler in die Quere, wird dieser einfach mit einem deftigen Fausthieb oder einem Beinfeger aus dem Weg geräumt. Punkte erhält man allerdings nicht nur durch Tore. Prügelt man einen Kontrahenten krankenhausreif oder trifft einen Bonusstern an der Seite der Arena, gibt es nochmals ein paar Zähler gutgeschrieben. Für gewonnene Begegnungen erhaltet ihr Crediteinheiten, mit deren Hilfe ihr die Statuswerte eures Extremsportlers verbessern oder Starspieler einkaufen könnt. Zu Beginn wird die Spielgeschwindigkeit dem Namen *Speedball* noch nicht gerecht, doch sobald die ersten Athleten ein paar Trainingseinheiten durchlaufen haben, nimmt auch das Tempo zu. *Speedball 2100* ist eine 1:1 Umsetzung des alten Klassikers. Vom Charakterdesign über die Soundeffekte bis zu der Menüführung wurde alles vom Original übernommen, nur die Spielgrafik wurde im Vergleich zu damals verbessert. Fans des alten *Speedball* werden trotz der nicht besonders bestechenden Optik mit *Speedball 2100* ihre helle Freude haben. Spieler, die mit dem Kulttitel bist dato noch nichts anfangen konnten, sollten beim Kauf Vorsicht walten lassen. ■ *(ml)*

Genre	Teamsport
Anbieter	Empire Interactive
Entwickler	Bitmap Brothers
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 80,- DM

54% Grafik | 43% Sound | 63% SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR

Donald Duck Quack Attack



Dem Bären muss man mit seiner Lieblingsspeise ein Schnippchen schlagen.



Im Inka-Level wimmelt es nur so vor schwingenden Klingen und Pfeilgruben.

Donalds geliebte Daisy wurde von dem bösen Merlock entführt. Eure Aufgabe ist es nun, die Entendame aus den Klauen des Magiers zu befreien. Hierzu muss man ganz im Stile klassischer Jump'n Runs 20 Level, welche sich in vier Regionen (Wald von Entenhausen, Entenhausen-Stadt, Geisterschloss und Inkatempel) aufteilen, durchqueren. Bei der Rettungsaktion müsst ihr euch gänzlich auf Donalds Sprungkraft verlassen. Wie ein Frosch hüpft man über die Plattformen, springt auf den Köpfen seiner Gegner herum und weicht tödlichen Fallen aus. Die herrliche Grafik, kann man ohne weiteres mit der Optik der Donald Duck Titel auf dem Master System oder dem Game Gear vergleichen. Wer schon an *Rayman* für den Game Boy Color mochte und ein Fan klassischer Jump'n Runs ist, wird an *Donald Duck Quack Attack* durchaus gefallen finden. ■ *(ml)*

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

81% Grafik | 68% Sound | 77% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Link Kabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

GAME BOY COLOR

Disneys Dinosaurier



Schlechte Wahl: Mit dem Mini-Dino habt ihr gegen den Raptor keine Chance!



So'ne Bootsfahrt, die ist lustig... Der dickste Dino fungiert als lebende Fähre.

Eure Aufgabe ist es, einer Horde friedlicher Dinos bei der Flucht quer durch die Urzeit zu helfen. Auf bestimmten Wechsel-Punkten könnt ihr dabei in die Haut eines anderen der insgesamt sechs prähistorischen Fleischlieferanten schlüpfen – vorausgesetzt, ihr habt die Kameraden, von denen jeder mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet ist, vorher in einem der elf Level ausfindig machen können.
Disneys Dinosaurier ist zwar oberer Spielspaß-Durchschnitt, allerdings auch eindeutig für "jüngere" Zocker-Semester gestaltet. Erfahrene Spieler werden sich wegen des simplen Levelaufbaus, der kurzen Spielzeit und der einfachen "Rätsel" schnell langweilen – wer jedoch gerade erst lesen gelernt hat und grinsende Dinos gaaaanz doll lieb hat, sollte probespielen! ■ *(sk)*

Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

51% Grafik | 68% Sound | 70% SPIELSPASS

Batterie | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger

Schenk dir – oder lass dir schenken – das FUN - Abo mit all' seinen Vorzügen!

WEIHNACHTS ABO



Die totalen Millenniums-Vorteile:

- **Aktueller:** du hast die neue **FUN** einige Tage bevor das Heft am Kiosk liegt
- **Bequemer:** Nicht nur an Weihnachten – Einfach den Briefkasten öffnen
- **Cool:** du erhältst deine neue **FUN** jeden Monat frei Haus ohne Portokosten geliefert
- **Billiger:** Du sparst fast 10%: 12 Ausgaben für 72 Mark (statt 78,00 Mark)
- Als Weihnachtsgeschenk an Dich verlosen wir unter allen Einsendungen 555 Mal **1 Spawnfigur**

Coupon ausschneiden und schicken oder faxen an:

dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm
Fax: 07 13 2 - 959 - 101

FUN GENERATION Weihnachtsabo:

☐ **Ich schenke mir selbst** ☐ **Ich verschenke** (wer verschenkt, bekommt einen coolen Geschenkgutschein zugeschickt)

Name, Vorname

Straße/Postfach PLZ, Ort

Telefon e-mail Adresse Geburtsdatum

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ per Bankabbuchung Geldinstitut

Kontonummer Bankleitzahl

☐ gegen Rechnung

☐ **Das Geschenkabo sendet ihr an** (nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid) : FU W120

Name, Vorname Telefon

Straße/Postfach PLZ, Ort

Zustellung nur bei Bestelleingang bis 19.12.00. Das Cypressabo läuft ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden .

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, welche mit Absendung dieser Karte (Datum des Poststempels ausschlaggebend) beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

GAME BOY COLOR

Pokèmon Pinball



Je nach Tisch könnt ihr verschiedene Pokèmons fangen.



Nur noch wenige Treffer und Pummeluff ist im Pokèdex gefangen.



Mauzi, das einige Pokèmon, das sprechen kann ist auch mit von der Partie.



Die Spieltische erstrecken sich über zwei Displayhälften.

In *Pokèmon Pinball* für den Game Boy nimmt die Hatz nach den beliebten Hosentaschenmonstern vollkommen neue Formen an. Wie der Titel des Spiels schon erahnen lässt, gilt es, die 150 Tierchen nicht mehr durch rollenspielähnliche Zweikämpfe, sondern mit Hilfe eines Flippers zu fangen.

Für diese Aufgabe stehen euch zwei Tische (rot und blau) zur Verfügung. Genau wie bei den drei Pokèmon-Versionen sind die Monster auf die virtuellen Spielautomaten aufgeteilt, weshalb sich der Spieler auch mit beiden Tischen auseinander setzen muss. Die Flipper unterscheiden sich durch ihr Design und bieten alles, was das erfahrene Zockerherz begehrt (Bumper, verschiedene Bahnen und Spinner). Dies hört sich zwar wie ein ganz gewöhnliches Pinball-Spiel an, jedoch ist *Pokèmon Pinball* um einiges reichhaltiger. Um ein Pokèmon zu fangen, ist nämlich sehr viel Geduld, Fingerfertig- und Zielgenauigkeit von Nöten. Bevor ein Monsterchen überhaupt auftaucht, müssen nämlich zunächst verschiedene Stationen angespielt und Balken aufgeladen werden. Sobald alle Kriterien erfüllt sind, erscheint eines der Knuddelviecher auf dem Display. Nun muss man es lediglich ein paar Mal mit dem Pokèball treffen, und schon ist es auf eurem Pokèdex gespeichert.

Selbstverständlich kann man seine ergatterten Pokèmon auch tauschen. Allerdings erfolgt dies nicht wie gewohnt via Link Kabel, sondern bequem über die Infrarotschnittstelle des Game Boy Color. *Pokèmon Pinball* ist eine durchaus gelungene Weiterführung der "Fang-Sammel-Tausch"-Thematik. Vor allem Sammler, welchen das recht eintönige Herumgehopse der klassischen Pokèmon-Versionen zu langweilig war, werden mit dem Spiel ihre helle Freude haben. ■ *(ml)*

Genre	Geschicklichkeitsspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	ca. 79,- DM

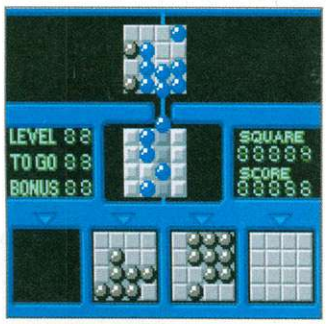
Silber

67% Grafik | 52% Sound | 81% SPIELSPASS

1 Spieler | Infra-Red-Link | Rumble Game | Drucker | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

GAME BOY COLOR

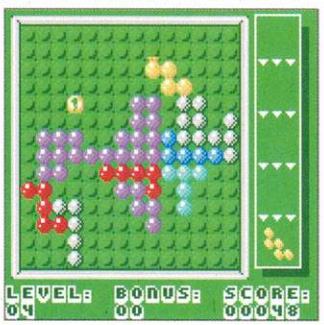
Microsoft Entertainment Pack Vol. 1



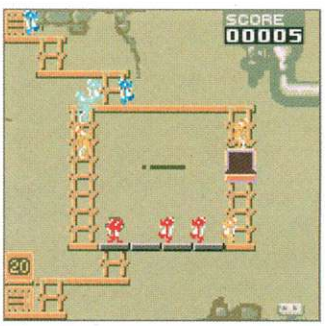
Komplex: *Finty Flush*



Geldgierig: *Jewel Chase*



Tetris-lastig: *Line Up*



Verwirrend: *Rat Poker*

Wer wollte nicht schon immer einmal ein Stück Bill Gates auf seinem Handheld? Mit dem *Microsoft Entertainment Pack Vol.1* könnt ihr euch jetzt diesen (kranken?) Wunsch erfüllen! Sechs unterschiedliche Puzzle-Spielchen warten darauf, euch während der Mittagspause zu unterhalten: *Jewel Chase* läßt euch als "eiskaltes" Pixel-Händchen Geld und Edelsteine sammeln, ihr könnt allerdings nur auf Bodenplatten einer Farbe herumlaufen und müßt ständig zwischen zweifarbigen Platten wechseln, um soviel Gegenstände wie möglich einzusacken. (50%) In *Spring Weekend* dreht ihr herumstehende Pflanzen, Frösche und Blumen solange im Kreis, bis sie – neu geordnet – dem oben rechts abgebildeten Beispielbild entsprechen. (69%) *Line Up* dreht das altbekannte Tetris-Prinzip um: Hier plaziert ihr Stücke unterschiedlicher Form so auf einem quadratischen Spielfeld, daß sie die Feldbegrenzungen entweder waagerecht oder senkrecht verbinden – habt ihr das geschafft, lösen sich alle angrenzenden Stücke auf. Störende Fremdkörper erhöhen dabei den Schwierigkeitsgrad. (70%) Weiter geht's mit *Finty Flush*: Wechselt zwischen vier Rastern und füllt sie mit Bällen, die sich jedoch nur an eine ganz bestimmte Stelle des Rasters setzen – der wohl tiefsinnigste Vertreter dieser Sammlung! (80%) In *Color Collision* dreht sich sinnigerweise alles um Farben: Als simples Strich-Gebilde fliegt ihr über den Bildschirm und sammelt Kreise derselben Farbe ein, falsche Farben bringen euch dagegen dem "Game Over" ein Stück näher. (72 %) Letztes Mini-Game im Bunde ist *Rat Poker*, das am ehesten als "lebendiges Kartenspiel" zu beschreiben ist. Sammelt herumlaufende Ratten ein und bringt mindestens drei derselben Farbe zum Ausgang, allerdings könnt ihr immer nur eine herumtragen. (65%) *Der MEP Vol.1* ist nicht mehr als ein sehr kurzweiliger Zeitvertreib – will aber auch überhaupt nichts anderes sein. Notorische Langweiler und Faulpelze greifen zu! ■ *(sk)*

Genre	Denkspiel
Anbieter	Swing!
Entwickler	Conspiracy
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	ca. 69,- DM

50% Grafik | 78% Sound | 68% SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR Spider-Man



Gut geschnürt, Spinne! Jetzt ist der Pixel-Ganove reif für eine saftige Tracht Prügel...



Chackie Chan im Lagerhaus? Leider ist Spidey nur halb so galant unterwegs!

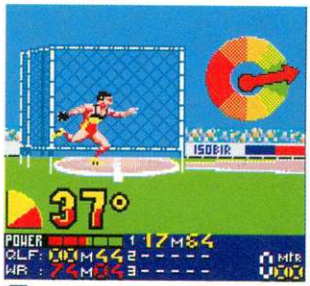
Nach der genialen PS-Fassung von *Spider-Man* versuchen sie ihr Glück nun auf dem Game Boy Color – und knallen beim Spagat zwischen Konsole und Handheld leider voll auf die Spantex-Schnauze. Im Kostüm von Pixel-Spidey steckend deckt ihr rennender-, springender- und hüpfenderweise eine üble Mutanten-Verschwörung auf – erwehren könnt ihr euch der zahlreichen Gegnern mit Schlag, Tritt und Fangnetz. Je nach eingesammelten Bonus-Items erhaltet ihr im Laufe des Spiels zusätzliche Spinnen-Fähigkeiten dazu. Per Pedes oder Netzschwung könnt ihr euch völlig frei in der komplexen Handheld-Version von Manhattan bewegen. Leider sorgen die ungenaue Kollisionsabfrage, das träge Handling und die ewig gleichen Gegnerkämpfe schnell dafür, dass selbst *Spider-Man*-Fans die Puste ausgeht. Schade! ■ *(sk)*

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Activision
Entwickler	Vicarious Visions
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

69% Grafik · 67% Sound · 50% SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR Carl Lewis Athletics 2000



Galant! Doch mit dem Winkel ist kein Blumentopf zu gewinnen...



Jetzt bloß nicht falsch landen... Der Zweispieler-Modus.

Ähnlich wie beim Genre-Kollegen *Int. Track and Field* dreht sich bei *Carl Lewis Athletics 2000* in alles um die Welt des Sports: 100m-Sprint, Hochsprung, Speerwurf, Staffellauf, Kugelstoßen – insgesamt 14 Disziplinen warten darauf, eure Game-Boy-Buttons in zwei verschmolzene Plastikklumpen zu verwandeln. Denn auch hier gebt ihr eurem Pixel-Sportler durch schnelles Drücken von A und B die virtuellen Sporen – Aktionen wie Sprung oder Winkeleinstellung werden durch Druck aufs Steuerkreuz ausgeführt. Wie bei Track & Field ist fraglich, ob die Entwickler hier die richtige Handling-Wahl getroffen haben - ein Timing-System wäre für den zarten Game Boy Color sicher besser. Fazit: Spielerisch ist Carl Lewis seinem Konami-Konkurrenten ebenbürtig, lediglich die herausragende Grafik lässt Optik-Puristen zum hübscheren Ubi Soft-Pendant greifen. ■ *(sk)*

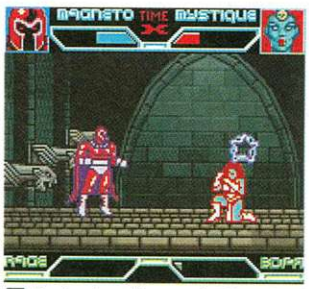
Genre	Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Planet Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Silber

89% Grafik · 50% Sound · 80% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Passwort | Ubi Soft Key | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger

GAME BOY COLOR X-Men Mutant Academy



Dank seiner Mutantenkräfte schwebt Magneto über dem Boden.



Treffe gleiche Protagonisten aufeinander, verändert sich das Outfit von einem.

Elf X-Men, darunter Wolverine, Cyclops, Magneto, Sabertooth oder Storm, kloppen sich durch insgesamt fünf Spieldmodi (Story-, Vs-, Battle-, Survival- und Trainigsmodus). *X-Men Mutant Academy* ist zwar an die bekannte *Street Fighter*-Serie angelehnt, jedoch stehen euch nur eine Punch- und Kick-Variante zur Verteidigung zur Verfügung. Die Mutanten sind zwar in der Lage, Specialmoves anzuwenden, das Steuerkreuz des Game Boys ist aber leider alles andere als für schnelle Viertel-oder gar Halbkreisdrehungen ausgelegt. Unterm Strich macht *X-Men Mutant Academy* zwar einen optisch sehr guten Eindruck, aber leider bleibt der Spielspaß, insofern man nicht zwingend auf stupides und eintöniges Buttongehämmere steht, auf der Strecke. ■ *(ml)*

Genre	Beat'em Up
Anbieter	Activision
Entwickler	Crawfish Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

76% Grafik · 58% Sound · 60% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Link Kabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

GAME BOY COLOR Daikatana



Wie bei Sony: Die Geheimbasis des Obermotz strotzt nur so vor Technik.



Später schleudert euch die Kraft des Daikatana-Schwerts nach Griechenland.

John Romero treibts nun auch auf dem unschuldigen Handheld bunt, doch im Gegensatz zu den Konsolen-Kollegen ist die dominierende Farbe hier nicht rot! Denn Entwickler Kemco hat eine hochwertige Hintergrundstory mit bewährtem *Zelda*-Spieldesign gepaart. Nun verfolgt ihr die Suche eures Samurai-Recken nach dem magischen *Daikatana*-Schwert aus der Vogelperspektive – und müsst neben zahlreichen Gegnern auch kleine Sprungpassagen sowie unzählige Schlüssel/Schalter-Einlagen meistern. Wie es sich für einen guten Genre-Vertreter gehört, legt ihr im Laufe der Story Hand an über zwanzig Items. *Daikatana* ist ein kurzweiliges Action-Adventure mit interessanter Story, gutem Leveldesign und zahlreichen Mini-Rätseln – Genre-Freunde sollten zugreifen! ■ *(sk)*

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

76% Grafik · 80% Sound · 79% SPIELSPASS

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

Pocket Racing



Knuffig sind sie ja schon, die Taschenrenner...



Schön schnell: Die Pseudo-3D-Engine kann begeistern!

Gran Turismo für die Hosentasche! Nachdem ihr euch auf einer "Oberwelt"-Karte für eine der 32 Strecken entschieden habt, setzt ihr euch in eines der (ebenfalls 32) Pixel-Vehikel und rollt an den Start – als Siegesprämie erwarten euch neue Fahrzeuge, neue Strecken und hilfreiche Tuning-Goodies, mit denen ihr eure Sprite-Kiste ordentlich aufmotzen dürft!

Leider fällt schon kurz nach dem Start das gewöhnungsbedürftige Handling auf, denn selbst mit Proleten-Spoiler und Manni-Reifen hat euer PS-Bolide das Kurvenverhalten von einem Sack voll feuchtem Reis! Dafür kann die flüssige Grafik, das abwechslungsreiche Streckendesign und der hübsche Fuhrpark begeistern – und gerade dank der zahlreichen Kurse wird euch *Pocket Racing* länger als die Genre-Kollegen an den Handheld fesseln. Probespielen! ■ *(sk)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	MTO
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



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

UNO



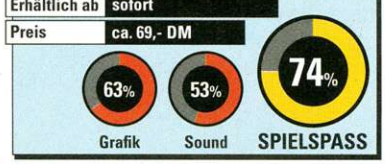
Die untere Kartenreihe zeigt, was ihr auf der Hand haltet.



Ändert sich die Spielfarbe, wird dies durch ein kleine Animation angezeigt.

Das bekannten Kartenspiels *UNO* ist gleichermaßen einfach wie genial. Jeder Spieler, darunter bis zu drei Computer- und/oder ein menschlicher Gegner erhält sieben durch Farben und Zahlen codierte Spielkarten. Wer als erstes sein Blatt vollständig abgelegt hat, wobei man nur die gleiche Farbe bzw. Zahl, welche als letztes ausgespielt wurde, abwerfen darf, gewinnt. Wer weder über die richtige Farbe noch über die entsprechende Ziffer verfügt, muss eine Karte ziehen. Neben den Standardkarten gibt es auch kleine neckische Gimmicks, mit denen man beispielsweise die Laufrichtung des Spiels ändern oder seinem Nachbarn vier Karten aufs Auge drücken kann. *UNO* ist eine erstklassige Umsetzung des Originals. Leider muss man bei der Game Boy-Version auf Hausregeln oder die illustre Gesellschaft von Freunden verzichten. ■ *(ml)*

Genre	Kartenspiel
Anbieter	Mattel Media
Entwickler	HotGen Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



1-2 Spieler | Link Kabel | Texte englisch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

Puzzled



Aller Anfang ist (noch) leicht...



In späteren Levels ist das pure Chaos angesagt, hier müßt ihr "Ausprobieren".

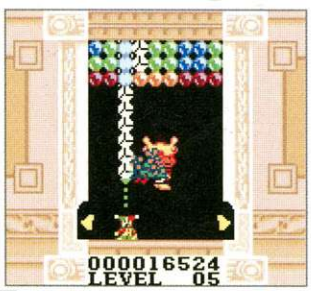
Zwar ist die "Hintergrund-Story" von *Puzzled* so wasserdicht wie ein Küchenschwamm, doch aus spielerischer Sicht kann es Hauptheld Blob sehr wohl mit der Genre-Prominenz aufnehmen. Spielziel ist, alle Bodenplatten eines Levels aufzulösen und anschließend durch den rettenden Teleporter zu entkommen. Das gelingt dem sympathischen Schleimklumpen allerdings nur, wenn er sich selbst in zwei Hälften spaltet und als "Brücke" zwischen zwei identischen Bodenplatten fungiert – denn hat er beide verbunden, verschwinden sie. Leider kann er diese "Brücken" nur waagerecht und senkrecht bilden – deshalb müssen die meisten Platten erst an die richtige Stelle gezogen werden. *Puzzled* ist intelligenter und abwechslungsreicher Knobel-Stoff, bei dem ihr immer einen Schritt voraus denken solltet. ■ *(sk)*

Genre	Denkspiel
Anbieter	Swing!
Entwickler	Conspiracy
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

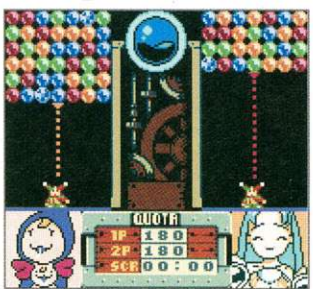


Passwort | Game Boy Printer | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

Magical Drop



Und weg das Zeug! Wir haben gerade eine 11er-Kette gebildet.



Im Zweispieler-Modus seht ihr auch den Bildschirm des Gegners.

Ganz wie bei *Bust-A-Move* müßt ihr herunterfallende Ballons zum Platzen bringen, im Gegensatz zum bunten Blasenspektakel des *BubbleBobble*-Ablegers macht ihr das allerdings ganz ohne den Einsatz "fremder" Ballons. Stattdessen grabscht ihr euch die bunten Bälle per Enterhaken und plaziert sie an einer anderen Stelle des Bildschirms. Sobald sich nun mindestens drei Ballons derselben Farbe in einer Reihe befinden, explodieren sie und geben so den Platz für neue Farb-Ballons frei. Einzelne Puzzle-Bildschirme wie bei *Bust-A-Move* gibt es jedoch nicht, stattdessen entscheiden Level-Stufen á la *Tetris* über Fallgeschwindigkeit und Anordnung der nachfolgenden Ballons – mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad kommt ihr in alter Denkspiel-Tradition also ordentlich ins Schwitzen. ■ *(sk)*

Genre	Denkspiel
Anbieter	Swing!
Entwickler	Conspiracy
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

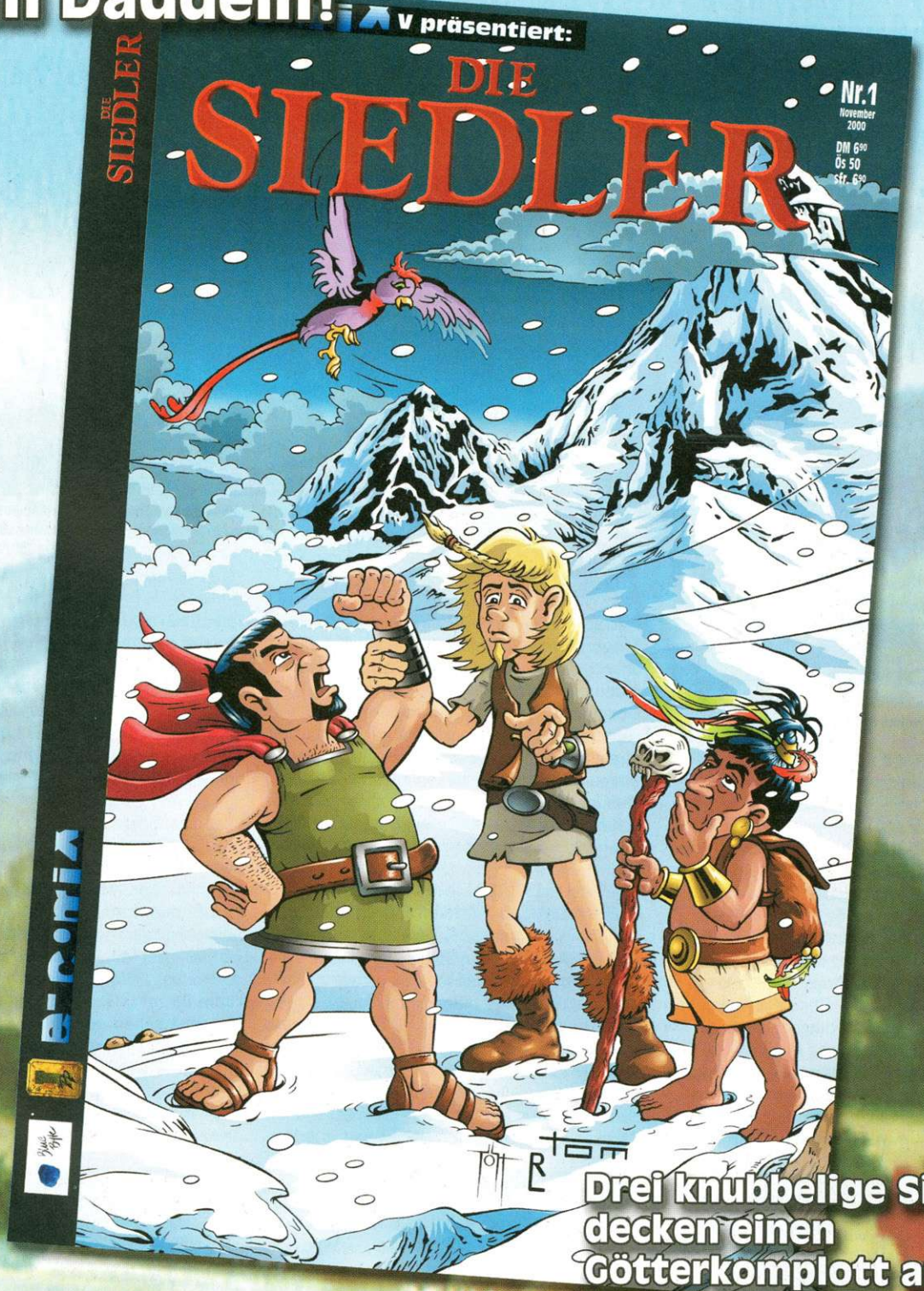


1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Game Boy Printer | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

e-comix präsentiert:

Read'n'Chill

Die neue Comic-Alternative zum Daddeln!



Drei knubbelige Siedler decken einen Götterkomplott auf!
ISBN 3-7704-2376-3
Zuschnappen: ab 31.10.00 überall im Handel!

Mehr Siedler? Mehr e-comix?
Mehr unter: www.ehapa.de!

Die Siedler TM & © 1998 & 2000 Blue Byte

NFL 2K1



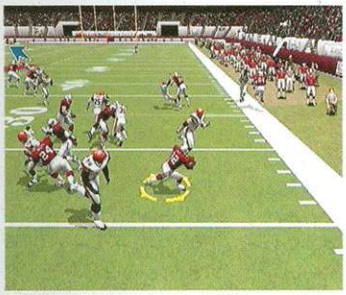
Kein Sport für Weicheier: Bei Segas NFL 2K1 prallen gut gepolsterte 130kg- Muskelberge aufeinander. Der amerikanische Volkssport so realistisch wie noch nie?



Die Buttonsymbole über den Spielern lassen euch erkennen, mit welchem Knopf ihr nun passen könnt.

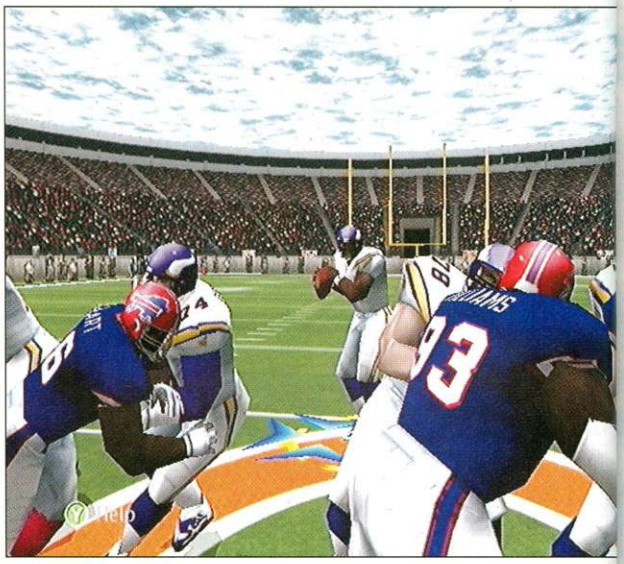


Das *FIFA* für den Footballfan: *NFL 2K1* lockt jeden Fan des amerikanischen Ballspiels vor den Bildschirm.



Das geht wohl nicht gut: Die gegnerischen Spieler sind in der Überzahl und ihr rennt zu alledem noch auf die Auslinie zu.





Ab und an blendet das Spiel auf die Cinema-Perspektive um.

Selbst wenn ihr an die Spieler heranzoomt, sind kaum Pixel zu erkennen. Ob *Madden 2001* für PS2 genauso aussieht?

Die Amerikaner sind voll aus dem Häuschen, denn *NFL 2K1* ist eines der ersten Spiele, bei dem ihr mit bis zu acht Mitspielern im SegaNet gegeneinander antreten könnt. Dies ist wohl die herausragendste Neuerung gegenüber dem Vorgänger *NFL 2K*, doch auch die Grafik und die künstliche Intelligenz wurde nochmals aufgebohrt. Doch erst mal ganz langsam. Für Nicht-Footballfans hier die wichtigsten Regeln und Grundlagen im Überblick: Beim Football geht es um Raumgewinn, der durch taktisches Laufen, Passen, Rennen und Blocken erreicht wird. In der Mannschaft gibt es feste Positionen: So stellt ein Teil sicher, dass die gegnerischen Spieler abgeblockt werden, ein anderer passt den Ball und ein weiterer rennt mit der Pille so weit er kann. Schafft er es, bis in die Endzone vorzulaufen, heißt es „Touchdown!" Aber nun zurück zum Spiel: Im Hauptmenü habt ihr die Wahl zwischen Training, Übungsspiel, Playoffs oder sogar einer ganzen Saison. Entscheidet ihr euch für Letzteres, kauft, tauscht oder trainiert ihr Spieler, um eure Mannschaft zu verbessern. Bevor es aber losgeht, wird per Münzverfahren entschieden, ob ihr in der Defensive oder als offensiver Angreifer beginnt.

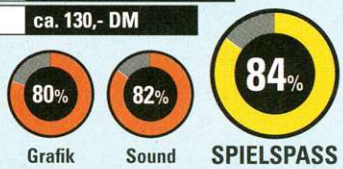
Das Playbook ist randvoll.

Bei der Auswahl der Spielzüge, einem elementaren Bestandteil des Football, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Jedes Team verfügt über ihr eigenes Playbook, in dem die aktuellen Spielzüge der Saison 2000/2001 aufgelistet sind. Je nachdem, ob ihr eure Spielhälfte gerade verteidigt oder zum Angriff ansetzt, werden die passenden Taktiken präsentiert, von denen es für jedes Team über 100 Stück gibt. Entscheidet euch für ein defensives Feld und schickt einen Spieler nach vorne, der einen Pass empfängt, oder aber versucht es mit der brutalen "Blitz"-Methode. Je abgedrehter der Name eines Zugs, desto mehr Action auf dem Rasen! Die Steuerung ist durchdacht und auch für Anfänger schnell zu erlernen: Passt ihr zum Beispiel, werden die entsprechenden Buttons über einem Spieler angezeigt, zu dem ihr den Ball werfen könnt. Beachtlich, wie perfekt Sega den amerikanischen Volkssport umgesetzt hat: Die Grafik ist sehr detailliert, so seht ihr z.B. den Atem, wenn es sehr kalt ist, ein Spieler hält sich den Arm, nachdem er verletzt wurde, oder euer Quarterback tanzt, nachdem er das Field-Gold verwandelt hat. Es sind kaum Blitzer oder Pop-Ups zu erkennen und nur ganz selten geht die Frame-Rate in die Knie. Leider sind manche Texturen etwas trist gestaltet worden, gerade kleine Details im Hintergrund wie die Abgrenzung des Stadions, aber auch die Trikots der Spieler sind etwas simpel. ■ *(ju)*

fun meint:

***NFL 2K1* setzt noch mal einen drauf: Tausende von Spielzügen, alle Stadien, realistischer amerikanischer TV-Kommentar und eine Multiplayerfunktion verwöhnen das Footballspieler-Herz. Ihr bekommt für euer Geld wohl das beste Footballspiel, das es im Moment auf dem Markt gibt. *NFL 2K1* bringt die Atmosphäre eines echten Footballspiels dank der genialen Soundkulisse, dem kompletten Regelwerk sowie guter Spielbarkeit voll rüber. Auch wenn ihr noch nie Football auf einer Konsole gespielt habt, solltet ihr euch diesen Titel näher anschauen. Einzige Schwachpunkte sind die teils etwas einfallslosen Texturen und leichtes Ruckeln, das man aber ohne weiteres verschmerzen kann.**

Genre	Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Visual Concepts
Erhältlich ab	NTSC sofort
Preis	ca. 130,- DM



1-4 Spieler | Modem | VMU 1 Block | Vibration Pack | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis



Capcom vs. SNK

Millennium Fight 2000

Ryo gegen Kyo, Chun-Li gegen Mai, Bison gegen Geese: Der Kampf des Jahrtausends hat begonnen!

fungeneration Silber



Geese gegen Vega - wenn da mal nur das Stadtviertel heil bleibt...



Terry musste leider ein paar Federn lassen: In *Capcom vs. SNK* beherrscht er lediglich seine *Fatal Fury1*-Standardmoves.





"Immer mitten in die Fresse rein..." - die neuen Lichteffekte sehen wirklich beeindruckend aus!

Leider wurde das Timing einiger Special-Moves verändert - Kyos R.E.D.-Kick und sein Super-Special dauern nun z.B. etwas länger als noch in *KoF '99 Dream Match*.

Capcom und SNK – zwei Entwickler, die sich eigentlich schon vor knapp neun Jahren den "Kampf" angesagt haben! Wenn auch nicht – wie man es eigentlich erwarten sollte – in dunklen, verregneten Hinterhöfen, sondern vor den geldbringenden Münzschlitzen der Spielhallen. Mit dem Erscheinen des grandiosen *Street Fighter II* für SNES (1992) wurde für beide 2D-Pioniere allerdings eine neue Arena erschlossen, die Konsolenwelt. Und dank der geballten Naomi-Power des Dreamcast sind nun endlich alle Voraussetzungen geschaffen, um Beat'em-Up-Fans in aller Welt einen Kindheitstraum zu erfüllen...

Wer ist hier der Boss?

Endlich können SNK und Capcom-Anhänger den ultimativen Vergleich antreten: Wer ist der "wahre" *King of Fighters*? Knapp drei Dutzend Kämpfer aus den *Street Fighter*-, *King of Fighters*-, *Fatal Fury*- und sogar *Samurai Showdown*-Serien warten nur darauf, dem schwächlichen Gegner die Faust in den Magen und den Kick an den Kopf zu knallen! Zwar müssen treue Genre-Fans auf einige SNK- und Capcom-Stars (z.B. Dan, K´, Andy Bogard oder Haohmaru) verzichten, doch dafür ist die Kämpfer-Elite nahezu komplett versammelt: Da hätten wir z.B. die Capcom-Aushängeschilder Ryo und Ken, Fatal-Fury-Recke Terry Bogart und natürlich Feuerfaust Kusanagi, das menschliche "Zippo". Gleich zu Beginn könnt ihr euch zwischen SNK- oder Capcom-Groove entscheiden, diese Wahl bestimmt sowohl die Artworks der Kämpferauswahl als auch die Super-Special-Move-Variante – entweder ihr heizt euren Fighter manuell auf oder prügelt die Power-Leiste im Laufe des Kampfes nach oben. Eine weitere Neuerung erwartet euch auch im Auswahlmenü: Jeder Kämpfer wurde einer von drei Klassen zugeteilt, die über Power und Schwierigkeitsgrad des Charakters entscheiden. Kämpfer der untersten Klasse sind z.B. leicht zu handhaben, aber technisch jedem "Zweier" oder "Dreier" unterlegen – deshalb dürft ihr euch für einen Level3-Haudegen auch gleich vier Level1-Gegner herauspicken. Dieses neue System ist gewöhnungsbedürftig und – vor allem – Geschmackssache, eine freispielbare Bonus-Option garantiert jedoch Chancengleichheit für alle. Wie wir es von SNK gewöhnt sind, erwarten Langzeit-Spieler neben skurrilen Features wie "Color Edit" oder "Match-Replay" insgesamt 77 kleine Goodies (neue Kämpferfarben, neue Kämpfer, neue Arenen, neue Optionen), die sie durch erspielte Groove-Punkte "einkaufen" können.



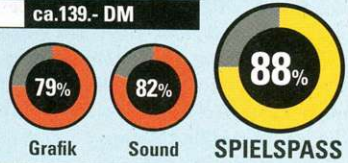
Eyecatcher

Eines vorneweg: Selten ist uns ein stylischeres Spiel als *Capcom vs. SNK* untergekommen! Vom Vorspann über die Menüpräsentation bis hin zu den Arena-Intros kann es der Prügler in puncto Design locker mit der *Ridge Racer*- oder *WipEout*-Serie aufnehmen – lediglich die primitiven Abspänne stören hier das Gesamtbild! Um die unterschiedlichen Zeichenstile beider Entwickler auf einen Grafik-Nenner zu bringen, wurden alle Capcom-Kämpfer von SNK designt, während sich die Capcom-Mannschaft auf die SNK-Charaktere stürzen durfte. Verständlich, dass die Ergebnisse deshalb von "genial" bis "trashig" reichen – interessanter als die altbekannten Versionen sind die "Neuen" jedoch allemal! ■ *(sk/ak)*

fun meint:

Ja! Die unzähligen Gebete an die Beat'em-Up-Götter wurden erhört! Bis auf ein paar "faule Eier" beim Charakterdesign (Blanka und Sagat sind z.B. einfach frech aus der Alpha/Zero-Reihe importiert) stimmt einfach alles: Grafik, Sound, und vor allem das Gameplay. Besonders hübsch sind die mit allerhand Lichteffekten garnierten Specials; Kyo´s und Ioris´ Feuerfäuste brennen so stylisch wie noch nie! Und auch der überraschend gute Techno-Sound bläst eure eingestaubte Bassröhre von dem üblichen *Street Fighter*-Geplänkel wieder frei – Capcom ist mit diesem Crossover einfach ein echter Hammer gelungen. *Capcom vs. SNK* sollte jeder im Regal stehen haben, der schon einmal Street Fighter gespielt hat, alle anderen spielen unbedingt Probe!

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



1-2 Spieler | VMU 9 Blöcke | Vibration Pak | NGBC-Linkkabel | Modem | Dolby Surround | Paßwort | VGA-Box | Texte englisch | Sprachausgabe englisch/japanisch | Für Anfänger bis Hardcore-Profis

D2



Als Sega vor 2 Jahren ihre Dreamcast Konsole ankündigten, konnte man vor allem die ersten Bilder des Horror-Adventures D2 bestaunen. Doch was steckt hinter der Fassade?



Mit der Start-Taste kommt man ins gut designte Inventory.

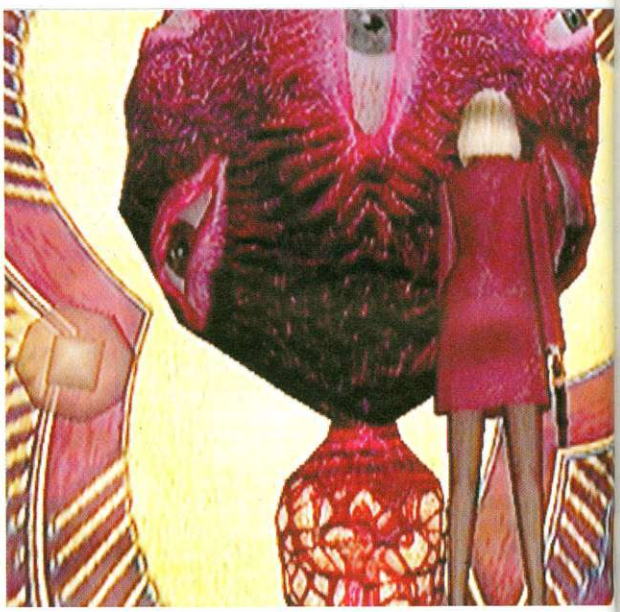


Grafisch präsentiert sich D2 in allerhöchster Qualität.



Die Feuergefechte machen zwar Spaß, entwickeln sich aber im Laufe des Spiels zum einzigen "echten" Gameplay-Element.





Fast alle Cutscenes sind in Echtzeit gehalten.

Achtung Wegkucken! Das ist der Endgegner.

Genie oder Psychopath

Nach einem fatalen Flugzeugabsturz in den verschneiten Bergen Kanadas findet sich der Hauptcharakter, die hübsche Laura Parton, in einer Blockhütte wieder. Die Schriftstellerin und Mitüberlebende Kimberly Fox erklärt uns, dass sie Laura vier Tage nach dem Absturz im Schnee gefunden habe. Leider kann sich die amnesiegeplagte Schönheit an keines der Geschehnisse erinnern. Kurz darauf stolpert auch schon das erste Monster in die Hütte und streckt seine schleimigen Tentakel nach den beiden aus, wird jedoch von Parker Jackson, einem weiteren Charakter in *D2*, in die Flucht geschlagen. Dies war ein kleiner Abriss aus dem fast 20-minütigen Intro, bevor man auch nur einen Button auf dem Joypad betätigen darf.

Der D2 Schöpfer Kenji Eno versetzt den Spieler in eine japanophile Variante der epischen Auseinandersetzung von Gut gegen Böse. In einem riesigen Meteorit kracht der sinistere Schadow the final destroyer in einen Berg und verursacht während seines Niedergangs unter anderem auch den Absturz des besagten Flugzeugs mit Laura an Bord. Auserwählt von einer höheren Macht liegt es nun an ihr, die Vernichtung allen Lebens auf der Erde durch Shadow zu verhindern.

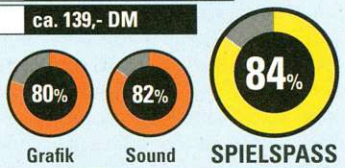
Nur mit einem relativ kurzen Dress bekleidet, erforscht man die eisigen Gebiete rund um die Absturzstelle. Diese Erkundungstouren sind im Stile von *CODE: Veronica* gehalten und stehen dem Capcom-Shocker in Sachen Grafik in nichts nach. Obwohl *D2* ein Titel der ersten Softwaregeneration ist, erlebt man prachtvolle Polygonlandschaften, die den Spieler förmlich in das Geschehen eintauchen lassen. Von den Fußspuren im Schnee über dichte Schneetreiben oder sich im Wind biegende Bäume feuern die Entwickler ein wahres Grafikfeuerwerk ab. Häuser und andere Räumlichkeiten können allerdings meist nur auf einem vorgegebenen Pfad erkundet werden, obwohl auch diese in Echtzeit dargestellt werden.

Auf dem Weg wird man nach RPG-Zufallsprinzip von garstigen Mutationen angegriffen, die überraschend aus der Schneedecke springen. *D2* schaltet dann in die Egoperspektive, damit wir mit unserer UZI mächtig viel Blei in die Schleimbolzen pumpen können. Im Laufe der Story wird das Waffenarsenal sogar noch mit allerlei tödlicher Artillerie erweitert, wobei die schwerkalibrigen Waffen mit einem Munitionslimit behaftet sind, während der Rest unbegrenzten Kugelnachschub bietet. Die durch das Ableben der Monsterkreationen gewonnenen Erfahrungspunkte sorgen für den Ausbau der eigenen Lebenskraft sowie die Steigerung der Feuerkraft. ■ *(neVs)*

fun meint:

_D2_ ist ein zweischneidiges Schwert. So sehr Story und Grafik den Spieler in den Bann ziehen, bleibt das Gameplay doch arg auf der Strecke. Das stundenlange Wandern von A nach B lässt auch die noch so genial aussehenden Schneelandschaften irgendwann zur Frustzone werden. Allein der Fakt, dass man von rund zehn Stunden Spielzeit fast die Hälfte der Zeit Zeuge langatmiger Dialoge wird, lassen _D2_ eher zum interaktiven Spielfilm mutieren. In der englischen Version fielen auch einige extreme Szene dem Schneidepult zum Opfer. Wer über die Schwächen im Spielspaß hinwegsehen kann, wird dennoch eine packende, wenn auch sehr durchgeknallte Geschichte erzählt bekommen und sich auf eine wirklich sehr psychedelische Endsequenz freuen können.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Warp
Entwickler	Warp
Erhältlich ab	NTSC sofort
Preis	ca. 139,- DM



1 Spieler | VMU 11 Blöcke | Vibration Pack | Dolby Surround | Paßwort | VGA-Box | 60 Hz | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Chrono Cross



fungeneration Gold

Squaresoft in Bestform: Mit Chrono Cross liefert die japanische Edelschmiede ein atemberaubendes Rollenspiel-Spektakel ab.



Kid entfesselt eine todbringende 'Magma Bomb'.



In den dynamischen Gefechten kämpft ihr mit drei Charakteren.



Mit dem Boot schippert ihr zu einem neuen Kontinent.



Die Häuser bestechen mit einer detailreichen Innenausstattung.

Chrono Cross - bei diesem Namen horchen besonders Videospiel-Veteranen auf. Kein Wunder, lehnt sich Squaresofts neuestes RPG doch an die beiden Super NES Hits *Chrono Trigger* und *Radical Dreamers* an. Letzeres wurde leider nur in Japan per Satellaview System vertrieben.

In *Chrono Cross* schlüpft ihr in die Rolle des 17jährigen Serge, der in dem verschlafenen Fischer-Dorf Arni lebt. Als Serge eines Tages zum Strand marschiert, passiert jedoch etwas Unglaubliches: Er wird von einer unbekannten Macht aus seiner Welt gerissen und findet sich in einer völlig fremden wieder. Zwar gleicht sie auf den ersten Blick seiner "alten Heimat", doch beim ersten Gespräch mit den Bewohnern macht er eine fürchterliche Entdeckung...

Grafisch setzt Squaresoft erneut auf Renderhintergründe. Auf der Oberweltkarte seht ihr eure Polygon-Helden aus der Draufsicht als Miniaturen durch die Landschaft streifen. In den Städten plauscht ihr mit den geschwätzigen Einwohnern und studiert die üppigen Angebote der Händler. Eure Feinde laufen in Echtzeit durch muffige Dungeons, unheimliche Wälder und verwinkelte Schlösser.

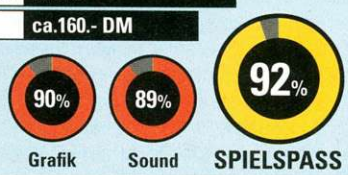
Kampfkunst

Das Kampfsystem besteht aus den Befehlen „Attack", „Element", „Defend" und „Run Away". Feiglinge klicken auf „Run Away" und treten die Flucht an. Mit „Defend" geht ihr in Abwehrposition und schmettert feindliche Attacken ab. Beim „Attack"-Kommando wählt ihr aus drei unterschiedlich starken Schlagvarianten. Je schwächer eure Attacke ist, desto höher ist die Treffer-Chance, die in Prozent hinter jedem Schlag angegeben ist. Euer Charakter besitzt ein Element-Gitter, in das sich die Elemente bzw. Zaubersprüche im Menü legen lassen. Mit ihren Kräften führt ihr per Element-Befehl Wasser-Attacken, Blitz-Angriffe, Feuerzauber, uvm. aus. Die Elemente benötigen je nach Stärke des Zauberspruchs unterschiedlich viel Element Power, die ihr nach einem erfolgreichen physischen Angriff erhaltet. Jeder Held ist in einer Element-Farbe besonders stark. Sind z.B. weiße Elemente die Stärke eures Helden, dann sind seine Angriffe speziell gegen schwarze Elemente des Feindes effektiv. Der bei den Kämpfen eingeblendete Field Effect gibt farblich an, welches Element derzeit besonders stark ist. Euren Spielstand sichert ihr an festgelegten Speicherpunkten oder auf der Oberweltkarte. ■ *(fm)*

fun meint:

Chrono Cross **ist ein Rollenspiel, wie es nur alle Jubeljahre erscheint: Die knallbunten Hintergründe besitzen Lebendigkeit und sprühen nur so vor Detailreichtum. Das innovative Kampfsystem besticht optisch mit brillanten Animationen, kolossalen Zaubersprüchen und energiegeladenen Kameraschwenks. Geheimnisvolle Story-Abzweigungen und Side-Quests führen euch zu rund zehn verschiedenen Abspännen und bestimmen, welchen der Helden ihr in eure Party aufnehmt. Ein perfekt arrangierter Soundtrack rundet das überwältigende Gesamtbild ab.** ***Chrono Cross*** **ist ein traumhaftes Meisterwerk, eine randvolle Rollenspiel-Wundertüte, die bei jedem Öffnen neue Überraschungen parat hält und immer wieder aufs neue Spaß macht.**

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Squaresoft EA
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.160.- DM



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

Power Shovel



Anfangs schaufelt ihr den Sand noch mit diesem kleinen Bagger, der bis zu 150kg in seine Schaufel bekommt.



Auch aus der Ego-Perspektive steuert ihr euren Bagger: Realer geht's fast nimmer!



Besonderes die Geschicklichkeitsaufgaben fordern absolute Konzentration am Steuerknüppel.

"Einmal Baggerfahrer sein!" Dank Taito bietet sich jetzt eine wunderbare Gelegenheit, diesen Traum zu verwirklichen. Wurde in früheren Teilen noch euer Können als U-Bahn-Fahrer oder Verkehrspilot gefragt, geht's diesmal ab auf die Baustelle! Ihr steuert einen von drei bulligen *Komatsu*-Baggern. Eine Vielzahl von Aufgaben gilt es mit den Helden der Baustelle zu bewältigen: So baggert ihr Straßengräben aus, füllt LKWs mit Erde, reißt Häuser ab oder zerstört Geröll. Sofern ihr das robuste Bagger-Steuerpult besitzt, lenkt ihr die virtuellen Bagger genauso wie in der Realität. Mit dem linken Stick bewegt ihr die vordere Partie des Auslegers, wobei ihr mit dem rechten die Schaufel wie auch den Hauptarm steuert. Oft entscheiden Schnelligkeit und ein paar Zentimeter über Erfolg und Misserfolg. Beachtlich ist außerdem, wie die verschiedenen Stoffe wie Wasser, Sand, Kies und Geröll virtuell nachmodelliert wurden. Der Sand staubt, fällt aber nicht so schnell aus der Schaufel wie Geröll, Wasser schwappt wie wild hin und her, wenn ihr nicht aufpasst, und Holz zerbirst unter dem tonnenschweren Druck eures Baggerarms. Man kann das Gefühl wirklich kaum beschreiben, wenn ihr an den beiden Steuerhebeln sitzt und einen LKW mit Sand auffüllt. Ihr hört alle typischen Geräusche: das dumpfe Brummen der Dieselmotoren, das Surren der Übersetzung, wenn der Bagger dreht, oder das Rappeln beim Abladen. Zeitweise kommt ihr richtig ins Schwitzen, wenn ihr wie wild an den Hebeln zerrt und vor Ablauf der Zeit versucht, den letzten Stein in den LKW zu hieven. Fans der "de GO!"-Reihe greifen bedenkenlos zu, doch dank der überaus beeindruckenden Qualität sowie der Langzeitmotivation (Mini-Spiele, neue Bagger, Photoalben etc.) werden auch alle anderen nicht enttäuscht. *Power Shovel* ist das technisch wie auch vom Umfang her beeindruckendste Spiel der "de GO!"-Reihe! ■ *(ju)*

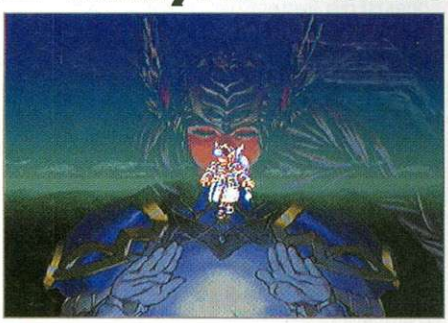
Genre	Simulation
Anbieter	Taito
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 270.- DM

fungeneration Silber

72% Grafik | 80% Sound | 82% SPIELSPASS

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

Valkyrie Profile



Valkyrie in höchster Konzentration. Sie horcht nach Simmen voller Angst und Verzweiflung.



Eindrucksvolle Lichteffekte zieren die Welt der Sterblichen.



Am eingeblendeten Balken seht ihr wieviel Stärke der Gegner noch besitzt.

Im Reich der Götter herrscht Ausnahmezustand und Valkyrie -besser bekannt als Göttin des Krieges- wird auf die Erde geschickt um menschliche Seelen als neue tapfere Streiter für bevorstehende Ankunft Ragnaröks zu trainieren. Unter zu Hilfenahme ihrer göttlichen Fähigkeit – eine Art spiritueller Intuition – soll sie Leid, Angst und Tod unter den Lebenden aufspüren. Es gilt in insgesamt acht Chaptern, welche jeweils in 24 Zeit -Perioden unterteilt sind, bis zu 24 tapfere Heldenseelen Charakterlich und kämpferisch zu perfektionieren. In guter alter 2D-Manier bewegt ihr Valkyrie über teilweise animierte handgemalte Bitmaps. Lediglich nach links oder rechts lässt sich die Diva steuern. Um in Gebäude oder Höhlen, welche sich auf der hinteren gezeichneten Ebene befinden, zu gelangen, wird kurzerhand ein Richtungsbalgen eingeblendet, woraufhin der Protagonist selbständig den Weg einschlägt.



Trotz vieler eingefangener Seelen können nur vier Akteure am klassischen Rundenkampf teilnehmen. Die Gegner sind sichtbar und deshalb auch leicht zu umgehen. Im Kampfgeschehen selbst heißt es schlagen, zaubern und dann auf den gegnerischen Angriff warten. Die gezeichneten Hintergründe sind zwar teilweise sehr schön in Szene gesetzt, aber des öfteren ruckelt es heftigst im Background. Auch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit von links nach rechts lässt das Spiel eher an ein Jump´n Run erinnern. Nicht gerade motivationsunterstützend klingt auch der Soundtrack: Eher hysterisch als nordisch. Wer hartgesotten genug ist und einen Hang zur Mythologie der Wikinger hegt, sowie an nostalgischen Spielprinzipien hängt, darf gerne mal einen Blick riskieren. ■ *(mn)*

Genre	RPG
Anbieter	Enix Amerika
Entwickler	tri-Ace
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	140,- DM

69% Grafik | 68% Sound | 71% SPIELSPASS

1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

Giant Gram 2000



Mit Karacho auf die Ringmatte! Dieses harte Manöver zieht dem Gegner eine Menge Energie ab.



Volle Kanne ins Gesicht. Mit einem sauberen Drop-Kick heizt ihr dem Gegner richtig ein.



Beim Tag Team Match geht's manchmal wild zu: Gleich vier harte Kerle auf einmal prügeln sich die Birne weich.

Wilde Wrestlingorgien feiern nicht nur die Amerikaner: Auch in Japan fliegen die Fetzen. Dort hauen sich die werten Herren in der All Japan Pro Wrestling Liga auf die Zwölf. Somit wartet *Giant Gram 2000*, das offizielle lizenzierte Spiel, mit allen originalen fernöstlichen Wrestling-Stars auf. Nachdem man sich endlich durch die komplett japanischen Menüs gequält hat, geht's auch schon los. Zuerst werdet ihr mit den von Wrestler zu Wrestler unterschiedlichen Ringeinläufen bedient, worauf der Ringrichter den Kampf ansagt und freigibt. In bester Wrestlingmanier heißt's dann austeilen, nicht einstecken. So heizt ihr euren Gegnern mit kräftigen Schlägen und Tritten, Hebegriffen, Würfen, unfairen Kratzattacken und neckischen Auslachmanövern ordentlich ein. Im Gegensatz zu den westlichen Wrestlingpedanten ist *Giant Gram 2000* sehr viel realistischer und ähnelt ein wenig einem Ringkampf. Besonders das Repertoire an Special-Attacken ist beeindruckend: Jeder Catcher wartet mit seinen eigenen Moves auf. Geratet ihr selbst einmal in arge Bedrängnis, gibt es sogar eine Möglichkeit, sich aus einer Umklammerung oder Ähnlichem zu befreien. Die sogenannten Reversals sind Buttonkombinationen, mit denen ihr im wahrsten Sinne des Wortes den Spieß umdreht. Erstaunlich ist ebenfalls die geniale Grafik: Vom animierten Publikum über detaillierte Gesichter bis hin zu sauberen Animationen gibt es nichts zu meckern – wahrlich meisterlich. Wer vor japanischen Menüs nicht zurückschreckt, bekommt ein Wrestlingspiel der Extraklasse! ■ *(ju)*



Hups, da hat sich jemand euer Bein geschnappt. Hoffentlich prallt ihr nicht zu hart auf den Boden auf.

Genre	Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort / Japan Import
Preis	ca. 140.- DM

Silber

81% Grafik | 78% Sound | 84% SPIELSPASS

1-4 Spieler | VMU 2 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Besorgen Sie es sich !

www.GetMoreSun.com

Mc Laren Steering Wheel für PS/PS2
Erstes Lenkrad mit Rumble Unterstützung in allen Komponenten.
- Verstellbar in Höhe und Neigung
- Drei Betriebsmodi
- Realistisches Lenksystem

Bald auch für DC & PC erhältlich !

Empf.VK : 99,95 DM

SUN! Double Force für PS

Flashing Force Feedback
- Turbo und Slowmotion
- Erhältlich in fünf Farben

Empf.VK : 29,95 DM

SUN! Memory Cards für PS
(2 MBit , 4 MBit , 8 MBit oder 24 MBit Speicher)

Empf.VK : ab 14,95 DM

ab November auch als PS2 Version erhältlich !

Info Hotline : 0700 - Sunflex!
78635390

Exklusiv Vertrieb :

Sunflex GmbH
Hombrucher Weg 7
58638 Iserlohn

Tel. : 02371 - 93570
Fax : 02371 - 935711
E-Mail : Sales@GetMoreSun.com

SUN! ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sunflex GmbH.

4:00

DIE RESIDENT EVIL AKTE

Teil 5

Willkommen zum fünften 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 haben wir uns einmal genauer in der Comic-Welt von *Resident-Evil* umgesehen – denn die von Comic-Spezialist Gamix gestartete *Resident-Evil*-Reihe ist mit dem Erscheinen des fünften Teils vorerst abgeschlossen; über eine Fortsetzung wird gerade verhandelt. Deshalb findet ihr hier eine komplette Zusammenfassung aller bisher veröffentlichten Ausgaben – inklusive einer ausführlichen Bewertung: Wie gut ist die bekannte Hintergrund-Geschichte in die einzelnen Folgen eingearbeitet, erwartet euch eine *Resident-Evil*-typische Story oder nur plumpes Gemetzel? Wie gut sind Zeichenstil und Gorefaktor – und was wohl gerade Kenner der Spiele-Serie interessieren dürfte: Welche Einblicke erhaltet ihr in die komplexe Umbrella-Verschwörung? Leider fehlt der dritte Teil der Comic-Serie in unserer Zusammenfassung – denn er wurde von unserer geliebten BPjS indiziert. Alle vorgestellten *Resident-Evil*-Comics (+ die indizierte dritte Folge) könnt ihr für 89,- DM als *Resident Evil Collector's Edition #1* bei Gamix bestellen – für fünf Ausgaben zwar ein happiger Preis, aber dafür werdet ihr mit einem edlen Hirschleder-Einband verwöhnt!
Währenddessen startet in den USA eine komplett neue *Resident-Evil*-Comicreihe, die sich jedoch gänzlich von den Spiel-Vorgaben löst und auf einer eigenständigen Hintergrundgeschichte basiert. Unter dem Namen *Resident Evil: Fire & Ice* verfolgt ihr in vier Ausgaben den Kampf einer neuen S.T.A.R.S.-Einheit namens Charlie Company, die erste Folge der vielversprechenden Adaption erscheint auf dem amerikanischen Markt am 4. Oktober und kostet $2.50. Natürlich halten wir euch auch hier auf dem Laufenden – mehr erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.■ *(sk)*





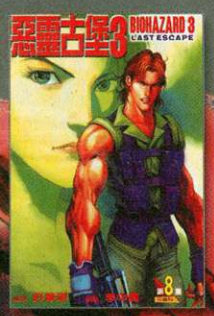










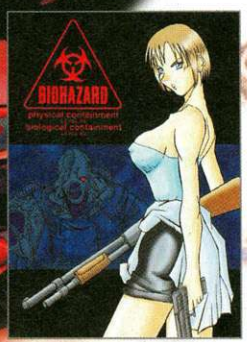








Die exklusive *Resident Evil: Nemesis*-Comicserie ist bisher leider nur in Japan erschienen – und rückt für den Fan mit jeder Ausgabe einen weiteren bekannten *Resident Evil*-Charakter ins Comic-Licht. Gamix steht zur Zeit in Lizenz-Verhandlungen – hoffen wir, dass bis zum ersten "deutschen" Nemesis-Comic nicht schon die Fortsetzung für PS2 erschienen ist...





Im Internet tummeln sich auch jede Menge Fan-Arts – hier zwei Exemplare zu *Resident Evil: Nemesis*. Auf welchen Aspekt des Spiels die "Künstler" besonderen Wert gelegt haben, dürften selbst Comic-Laien nach einem kurzen Blick erkennen...

Horror Online-Teil 4

http://www.gamix.de

Falls ihr eines oder mehrere der hier vorgestellten Comics bestellen möchtet, solltet ihr euch unbedingt einmal die Webseite von Gamix ansehen – hier wartet ein zusätzlicher *Resident-Evil*-Online-Comic auf euch!
Auch sonst hat sich der Rastatter Verlag auf Videospiel-Comics und Film-Crossover spezialisiert. Neben den bekannten Witchblade/*Tomb-Raider*-Comics findet ihr hier auch *Turok*- und *Shadowman*-Ausgaben – außerdem wird gerade fleißig an einer Movie-Maniacs-Serie und der Fortsetzung der *Resident-Evil*-Comics gearbeitet.



Frisches Blut...

...für Leseratten! Die in Teil 3 unserer Chronik vorgestellte Autorin der *Resident-Evil*-Buchreihe, S.D.Perry, arbeitet zur Zeit an der Adaption des dritten PlayStation-Abenteuers. Unter dem Titel *Resident Evil: Nemesis* soll der mittlerweile fünfte Teil der Buchserie am 3. Oktober zum Preis von $6.50 (14, 78 DM) in den USA erscheinen. *Resident-Evil*-Fans mit zuviel Freizeit können schon jetzt vorbestellen (ISBN: 067178496X) oder auf unsere Vorstellung in der nächsten Ausgabe warten.



Resident Evil #1

Erschienen:	Juni 1999
Veröffentlicht:	in Gamix Nr. 3
Umfang:	42 Seiten (40 Seiten Comic)
Preis:	7,95 DM





Die "Pilotfolge" der fünfteiligen Comicreihe führt in das komplexe *Resident-Evil*-Szenario ein und erklärt nicht nur die Vorgeschichte zum Spiel, sondern verbindet die Story-Häppchen aus den Spiel-Tagebüchern auch zu einem verständlichen Handlungsstrang. Die in vier Episoden aufgeteilte Geschichte startet mit Weskers Bravo-Team-Einsatzplanung und endet bei der Ankunft von Leon S. Kennedy in Raccoon City. *Resident Evil #1* ist vollgestopft mit bekannten Figuren aus der Spiel-Vorlage, allerdings werden *Resident-Evil*-Laien von der Story-Fülle etwas abgeschreckt – den Comic-Inhalt hätte man gut auf zwei Folgen verteilen können. Für Fans des ersten *Resident Evil*-Teils gibt es übrigens einen kleinen Insider-Gag!

Story:	●●●●○
Optik:	●●●●●
Gorefaktor:	●●●○○
Hintergrund-Infos:	●●●●●

Resident Evil #2

Erschienen:	August 1999
Veröffentlicht:	in Gamix Nr. 4
Umfang:	58 Seiten (47 Seiten Comic)
Preis:	7,95 DM





Die erste der drei *Resident Evil #2*-Episoden beschreibt ausführlich die Flucht von Leon und Claire aus der verseuchten Stadt. Lediglich ein paar unpassend melodramatische Sprüche ("Du Monster hast Hunderte von Toten auf dem Gewissen!") und der viel zu kurze Showdown stören das gute Gesamtbild. Info am Rande: Auch in der Comic-Adaption hat Claire noch immer nicht gelernt, dass man einen Verband nicht AUF der Kleidung anbringt...

Die zwei anderen Geschichten beziehen sich auf keine Spiel-Vorlage: In der ersten Episode kämpft ein Wächter des Raccoon-City-Stadtzoos nach dem Ausbruch des G-Virus ums nackte Überleben, während in der zweiten Episode S.T.A.R.S.-Mitglied Barry bei einem Arztbesuch "zufällig" ein geheimes Umbrella-Labor entdeckt. Beide erreichen nicht ganz die Klasse der ersten Episode, sind für Splatter-Freunde jedoch ein "Genuss"!

Story:	●●●●○
Optik:	●●●●○
Gorefaktor:	●●●●○
Hintergrund-Infos	●●●●○

Resident Evil #4

Erschienen:	Dezember 1999
Veröffentlicht:	in Gamix Nr. 6
Umfang:	58 Seiten (45 Seiten Comic)
Preis:	7,95 DM





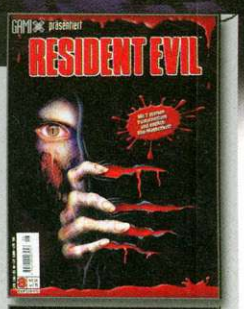


Alle drei Episoden von *Resident Evil #4* haben keinen Bezug zur Spiel-Serie – was sich leider in der (durchgängig schwachen) Story niederschlägt. Während Leon ein Fledermaus-verseuchtes Berg-Labor aushebt und ihr den Piloten des aus *Resident Evil: Nemesis* bekannten Kanister-Helikopters kurz über die Schulter schaut, geht das S.T.A.R.S.-Team auf die Suche nach Umbrellas Europa-Hauptquartier. Highlight ist dabei ein "Besuch" des zombie-verseuchten Oktoberfests – o`gzapft is! Letztendlich findet die etwas andere "Europa-Reise" in einem deutschen Schloss ihr Ende – und eine Fortsetzung in der nächsten Ausgabe.

Story:	●●○○○
Optik:	●●●○○
Gorefaktor:	●●●○○
Hintergrund-Infos:	●○○○○

Resident Evil #5

Erschienen:	April 2000
Veröffentlicht:	in Gamix Nr. 8
Umfang:	58 Seiten (45 Seiten Comic)
Preis:	7,95 DM







In der ersten *Resident Evil #5*-Episode nimmt ein gepeinigter Student blutige Rache, indem er sich selbst mit dem G-Virus infiziert. Erst die zweite Episode nimmt Bezug auf die Spiel-Vorlage des indizierten zweiten Teils und zeigt, was in Emmy's Café geschah, bevor Claire eintrifft. Die dritte und letzte Episode führt die vor zwei Ausgaben (im indizierten dritten Teil der Comic-Serie) begonnene Fortsetzungsgeschichte weiter – und das S.T.A.R.S.-Team in ein weiteres Umbrella-Labor. Auffällig ist, dass alle drei Geschichten einen stark unterschiedlichen Zeichenstil aufweisen – während gerade die letzte Episode durch witzige Dialoge ("Was geht hier vor? – Nur der übliche Endgegner!") und sehr hübsch gestaltete Mutationen hervorsticht!

Story:	●●●●○
Optik:	●●●●○
Gorefaktor:	●●●●○
Hintergrund-Infos:	●●○○○

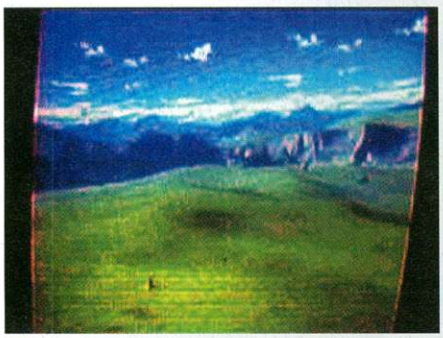
GRARGHHHHH!



FINAL FANTASY CHRONIK

Folge 6 — Final Fantasy X

Jetzt seid Ihr drin: Mit Final Fantasy X betritt Squaresoft das erste Mal die Online Arena.



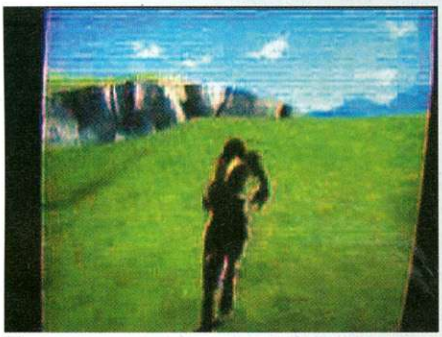
Auf der Oberwelt zoomt die Kamera so weit weg, daß Ihr nur noch ein Pixel in der Landschaft seid.



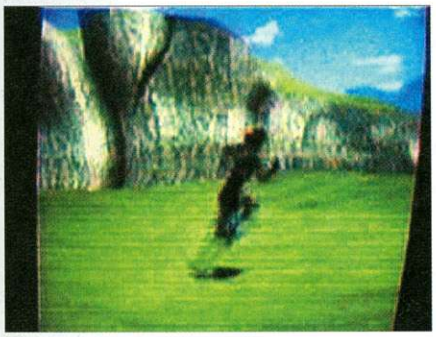
Blick in den Abgrund: Von einem hohen Felsen schaut Ihr in eine Schlucht.



Die Kamera wechselt auf der Oberwelt häufig die Position.



Euer Blick reicht diesmal weit bis zum Horizont.



Schnell wie der Blitz: Im Eiltempo rast Ihr von einem Ort zum anderen.



Das Charakter-Design ist wieder etwas 'westlicher' und erwachsener.

Final Fantasy IX ist noch in weiter Ferne: Erst 2001 dürfen wir uns in Deutschland durch Squaresoft's neuestes Rollenspiel-Abenteuer kämpfen. Doch während wir hierzulande geduldig ausharren, gibt es in Japan bereits Neuigkeiten zu *Final Fantasy X*. Um Euch die Wartezeit auf die neunte Episode zu verkürzen, schauen wir etwas in die Zukunft und analysieren die Infos zu *Final Fantasy X*, dem ersten *Final Fantasy* für die PlayStation2. Als Grundlage dient ein Video, auf dem zahlreiche Sequenzen aus dem zehnten Teil zu sehen sind. Die Bildqualität der Screenshots ist daher nicht gerade berauschend, sollte aber ausreichen, um sich einen groben Ersteindruck und Überblick verschaffen zu können.

Ähnlich wie Sega's *Phantasy Star Online* wird *Final Fantasy X* regen Gebrauch von der Internet-Funktion machen. Dank dem Play Online Netzwerk erleben die Japaner 2001 das erste *Final Fantasy*-Abenteuer mit massiver Internet-Unterstützung.

Alles wie gehabt?

Die Oberwelt-Grafik in *Final Fantasy X* ist vom Aufbau ähnlich wie in den drei PlayStation-Vorgängern: Ihr rennt mit Eurem Helden über eine reinrassige Polygonlandschaft. Auffallend ist die enorme Weitsicht, mit der Ihr bis zum Horizont schauen könnt. Pop-Up Fehler wie in *Final Fantasy VII* treten auf dieser Weltkarte nicht auf.

Vielmehr strotzt sie nur so vor Details und einer komplexen Umgebungs-Grafik, die fast die Qualität eines Render-Videos erreicht. Ebenfalls neu sind die dramaturgischen Kamerschwenks, die auftreten, sobald sich Euer Held in Bewegung setzt: Ihr seht ihn von vorne, hinten oder seitlich.

An Schlüsselpunkten, wie z.B. einer Klippe, schwenkt die Kamera automatisch zur Seite und fängt diese besonders aufregende Szene wie in einem Film gekonnt ein.

Realismus erwünscht

Die Charakter Modelle sind diesmal wieder mehr an der Realität angelehnt. Statt wie in *Final Fantasy IX* mit Phantasie-Gestalten umherzulaufen, entwarf Squaresoft diesmal ein Design, das sich stark an *Final Fantasy VIII* anlehnt. Der erneute Wechsel des Charakter-Designs ist logisch, denn das ausgefallene, japanische Artwork ist in westlichen Gefilden nicht gerne gesehen. Realistische Figuren eignen sich dagegen besser, um auch in Amerika und Europa den Geschmack der Spieler zu treffen.

In dem Video konnten wir einen Blick auf das Menüsystem von *Final Fantasy X* werfen. So wie es aussieht werden sich max. drei Charaktere gleichzeitig in Eurer Party tummeln. In dem übersichtlich strukturierten Menü klickt Ihr auf den untersten Punkt und schon werdet Ihr mit dem Play Online Netzwerk verbunden. Die Anwahlprozedur dauert auf dem Video ca. 3 Sekunden und geht recht fix von statten.



Das Menüsystem ist sehr übersichtilche gestaltet.



Ein Klick auf 'Yes' und Ihr wählt Euch ins Play Online Netzwerk ein.



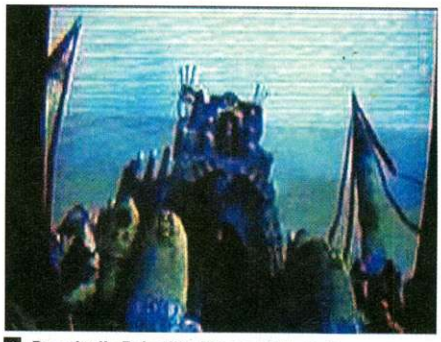
Nach ungefähr 3 Sekunden seid Ihr mit dem Play Online Netzwerk verbunden.



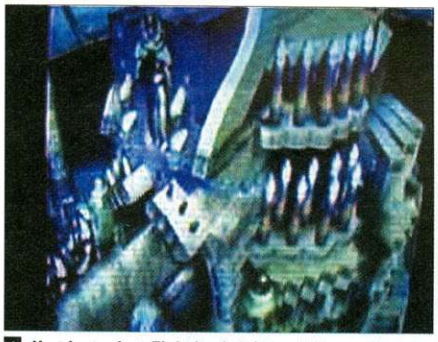
Online with the trend: Ein Menü von *Final Fantasy X* im Online-Modus.



Online Archiv: Ihr informiert Euch in einer Datenbank über die Kreaturen der Welt.



Da geht die Reise hin: Ein ziemlich modrig ausschauendes Schloß.



Hereinspaziert: Einladend sieht es nicht gerade aus....



Im Schloß angekommen, ruft Ihr online einen Lageplan auf.



Klickt Ihr bestimmte Begriffe an, erhaltet Ihr Zusatz-Infos.

Sobald Ihr online seid, findet Ihr einen Kartenausschnitt Eurer momentanen Umgebung vor. Hier ruft Ihr Informationen zu den Städten ab oder stöbert in einer Monster-Datenbank. In dem Video entdeckt Ihr auf der Karte ein mysteriöses Schloß, das sich für eine nähere Erkundungstour bestens eignet. Vielleicht gibt es dort Schätze, Reichtümer oder Waffen? Ihr geht wieder offline und marschiert eiligst zum menschverlassenen Schloß. Gleich am Burgtor kommen die Play Online Features wieder ins Spiel: Die Online Funktion nutzt Ihr u.a. als wichtige Hilfestellung und Auskunfts-System. Seid Ihr in dem Schloß angekommen wählt Ihr Euch vor Ort wieder in das Play Online Netzwerk ein.

Klick mich!

Mit Hilfe einer Übersichtskarte macht Ihr Euch mit den Gängen und Gruften des Schlosses vertraut. Außerdem werdet Ihr über die Geschichte und die vielen Eigenheiten des Schlosses informiert. In dem Text sind bestimmte Schlüsselwörter farblich markiert. Ein Klick und Ihr erhaltet auf einem neuen Bildschirm weitere Infos zu diesem Begriff - ganz so, als wenn Ihr im Internet eine Website anschaut. Auf der Schloß-Karte sind sogar Gegenstände verzeichnet, die Ihr mitnehmen könnt. Zu einem Schwert ruft Ihr vorher die passenden Informationen ab: Lohnt sich der gefahrvolle Weg, um es zu ergattern oder ist es nur ein nutzloses Stück Metal? Das Play Online Netzwerk verrät es Euch! Anschließend geht Ihr wieder offline und macht Euch auf den Weg das Schwert zu finden.

Wie der Ablauf der Kommunikation zwischen einzelnen Spieler per Play Online Netzwerk funktioniert, kann bis jetzt nur vermutet werden. Ebenso, wie sich die Online-Funktion bei Kämpfen oder der Konfrontation mit anderen Parties verhält. Wir vermuten, daß sie ähnlich genutzt wird, wie in Sega's *Phantasy Star Online*.

Das Video läßt trotzdem noch viele Fragen offen und alles weitere liegt im Bereich der Spekultaion. Für einen ersten Einblick in die reizvolle Online-Welt von *Final Fantasy X* hat es auf alle Fälle gereicht. Da der japanische Release schon im Jahr 2001 liegt, wird Squaresoft hoffentlich bald genauere Details preisgeben, denn eines steht fest: Mit dem Play Online Netzwerk wird sich die *Final Fantasy* Welt für immer verändern! ■ *(fm)*



Ein schönes Schwert - wo ist es im Schloß wohl zu finden?



Das Titelbild verrät's: Bitte warten bis 2001.

Battle of the

Jetzt wird abgerechnet! fun generation klärt ein für alle Mal die Frage: Wer ist der bessere Zocker – Mann oder Frau?



„Starkes" Geschlecht:

Name: .....Alexander Gruber
Nick: .....Jonny Rico (Squad Leader)
Wohnort: .....München
Alter: 27
Beruf: .....gelernter Koch
Videospiel-unabhängige Hobbies: ..StarWars, Motorradfahren, Rottweiler, Heimkino, DVD´s
Steht bei mir daheim: ...Sega Master System, Sega Master System2, PC-Engine, PC-Engine CD, Mega Arkade Konsole, Sega Mege Drive, Super Nintendo, Nintendo64, Neo Geo, Playstation jp, Dreamcast jp, PS2
Was ich mag: Freundin, StarWars, alle guten Sci-Fiction und Actionfilme, Rottweiler und Schäferhunde, meinen Fernseher mit Anlage, Sicherheitsdienste, Resident Evil, meine Arbeit
Was ich nicht mag: .....Raubkopierer, schlecht programmierte Spiele, früh aufstehen, Regen, ...kl. Fernseher
Größter Traum: .....Eine Statistenrolle in einem StarWars-Film
What's hot? .....Resident Evil; in jedem Teil schaurig, schöne Steigerung
What's not? .....Tomb Raider, außer Laras Kurven in keinem Teil Verbesserungen
Auf eine einsame Insel nehme ich mit: .....Freundin, alles von StarWars, Coke, mein Motorrad
In meinen Hosentaschen hab' ich: .....Mein Handy mit StarWars-Melodie, Motorradschlüssel
Meine Message an alle Zocker: .....Lieber ein teures Originalspiel im Besitz, als Raubkopien, ...die nur Ärger bringen

- Könige des Joypads! -

Gestresst kehre ich von meiner Arbeit heim, um mich meinem liebsten Hobby zu widmen. Doch was sehen meine überraschten Augen im Wohnzimmer? Belagerung!
Zwei Frauen sitzen vor meiner Kiste und prügeln sich von einer Seite zur anderen. Die DC-Joypads rauchen durch das stupide Buttongehämmere, meine Anlage beginnt zu beben ... da - der "Siegesschrei"!
Das siegreiche Weibsbild jubelt, als wären wir Weltmeister im Fußball geworden...
Von der taktischen Überlegenheit der männlichen Zocker lässt sich die Frauenwelt nicht überzeugen. Statt dessen heißt es nur, "Los Alter, nächste Konsole her", "Geh in die Küche und mach was zu essen!". Warum wollen Frauen unbedingt mit Konsolen spielen, wenn sie nicht mal zwischen 50 und 60 Hz unterscheiden können?
Seit Beginn der Konsolenära beschäftigt mich die Spielewelt. Seit Moon Patrol auf dem Atari VCS 2600 wollte ich immer mehr und mehr. Die Steigerung bis zu meinem "geheiligten" Dreamcast hat mich viel Nerven und Zeit gekostet – und das soll ich jetzt mit einer Frau teilen?
Seit wann ist es das oberste Gebot des Zockers, kartenlesend und wild gestikulierend neben seiner Freundin zu sitzen, damit sie mit ihrem Polygon-Pendant Lara alle Geheimnisse findet? Als "Multikonsolero" nehme ich so gut wie nie Schützenhilfe entgegen, schon gar nicht von Mädels, die nicht mal Karten lesen können. Im Adventure-Genre braucht man Nerven, die nur "gelernte Köche" zu bieten haben. Selbst "niveaulose" Spiele wie Ego-Shooter sind vor der Männerwelt nicht sicher. Hier wird alleine oder in der Herde "niveaulos" geballert, was das Zeug hält. Von weiblichem Verständnis für dieses Genre keine Spur. Statt dessen müssen wir die wohlgeformte Miss Croft durch eintönige Dungeons lotsen, ha!
Wenigstens zeigen sich bei Beat´em-Ups á la Soul Calibur oder Dead or Alive 2 die wahren "Könige des Joypads". Mit Fingerakrobaten wie uns Männern können weibliche "2-Button-Slasher" nicht konkurrieren.
Nach lockeren 10 Stunden Aufwärm-Training kommen von den weiblichen Zockern schon die ersten Beschwerden: Sehnenscheidenentzündung, Fischaugeneffekt und 100 andere Übelkeiten, für die echte Hardcorezocker natürlich nur ein müdes Lächeln parat haben. Aber so sind sie nun mal, die Frauen...■

Männlein

Alexanders Einzelsiege

Rennspiel

Ridge Racer Revolution (Link über 3 Runden)
Runde 1: Alexander
(Laprekord: Alex = 1.06.051)
Runde 2: Alexander
(Laprekord: Alex = 1.04.772)
Runde 3: Alexander
(Laprekord: Alex = 1.03.360)

Ego-Shooter

Turok: Legenden des verlorenen Landes (Deathmatch)
Runde 1: Alexander(7:10)

Sportspiel

Virtua Tennis (3 x 3 Games)
Runde 1: Alexander(0:3)
Runde 2: Alexander(1:3)
Runde 3: Alexander(0:3)

Entscheidungsrunde:

Jungle Book Groove Party (3 Lieder)
"No place for a boy"
Runde 2: Katharina (Punktzahl: 38.700)
"Join the ranks"
Runde 3: Katharina (Punktzahl: 36.075)
"The bare necessities"
Runde 1: Alexander(Punktzahl: 43.775)

sexes!

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 einen 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! Alle anfallenden Kosten übernehmen natürlich wir. 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



Katharina: "Gratuliere mir!"

Katharina: "Wo ist denn der Ball? Der flimmert doch total, der Fernseher!!!"

Katharina: "Wart nur, bis wir daheim sind!"

„Schwaches" Geschlecht:

Name:	Katharina Erendt
Nick:	Lillith
Wohnort:	München
Alter:	20
Beruf:	Empfangsdame bei ATI ;-)
Videospiel-unabhängige Hobbies:	Freund, Rottweiler, Internet, Reisen, Sprachen
Steht bei mir daheim:	Playstation, Dreamcast
Was ich mag:	gute Spiele, meinen Schatz, Sushi, BMW, tanzen
Was ich nicht mag:	ID-Shooter, schlecht gelaunte Menschen, langsame Autos
Größter Traum:	Alterswohnsitz in Florida, realitätsnahe Spiele, viele Fortsetzungen von Final Fantasy
What's hot?	FF8, Code Veronica, DoA2, Soul Calibur
What's not?	alle ID-Shooter, Ridge Racer, Ready2Rumble
Auf eine einsame Insel nehme ich mit:	meinen Freund, Apollo, Fernseher mit PS und DC
In meinen Hosentaschen hab' ich:	Laserpointer, Schlüssel, ne Menge Münzen
Meine Message an alle Zocker:	Schickt nie Mann, weil Frau es besser kann...

Weiblein

Katharinas Einzelsiege

Denkspiel
Bust-A-Move 4 (3 x 3 Runden)
Runde 1: Katharina (3:0)
Runde 2: Alexander(0:3)
Runde 3: Katharina (2:1)

Beat'em-Up
Dead or Alive 2 (2 Runden)
Runde 1: Alexander(1:2)
Runde 2: Katharina (2:0)
Runde 3: Katharina (2:0)

Bemani
Guitar Freaks (Lied: Cutie Pie)
Runde 1: Katharina (Punktzahl: 320.600)
Runde 2: Katharina (Punktzahl: 466.000)
Runde 3: Katharina (Punktzahl: 412.600)

Katharina = Gesamtsieger

Endergebnis
Männer : Frauen = 3:4
Gewinner: Frauen
Schämt euch, Männer!



- Rätsel - Überlegenheit -

Visionen vom Geschlechterkampf vor dem Fernseher haben ja viele von uns. Doch was ist dran an dem Gerücht, dass Frauen weg von den Joypads und dafür lieber in die Küche sollten? Wollt ihr meine Meinung hören? Gar nichts!

Wie oft wohnte ich langen Zocksessions bei, bei denen sich die "ganz harten" Jungs um ihre Ehre prügelten oder wild um sich ballernd allerhand Zombies und Dinos hinterherjagten. Oft frage ich mich schon, was ich dort eigentlich soll...

Denn meistens bin ich es, die die Taktiken im Kopf entwickelt, um dann meine Männer durch schwierige *Dino Crisis*-Passagen zu lotsen oder für sie kleine süße *Resident Evil*-Rätsel zu lösen. Es mag ja auch sein, dass euch euer angeborener Jagdtrieb und der Instinkt zum Überleben in den ersten zwei Stunden nach Kauf eines neuen Spiels besser macht, aber was kommt dann? Mann verzweifelt an Bilderrätseln und kriegt sich nicht mehr ein, wenn er immer und immer wieder von fiesen Tyrants gekillt wird - da können schon mal die Joypads und sonstige in der Nähe stehenden Gegenstände kostenlosen Flugunterricht bekommen. Als ob das unschuldige Mobiliar was für die Unfähigkeit der Männer kann... Dann ist man als Frau plötzlich erwünscht, um das Gehirn einzuschalten und nach einer Lösung für all die Männer-Problemchen zu suchen. Und wenn man die Lösung dann parat hat, was denkt ihr, bekommt man dann zu hören? "Das hätte ich auch gewusst", natürlich, klar, weiß ich doch...

Unsere Rätsel-Überlegenheit liegt aber auch an einer besseren Konzentration: Schließlich sitzen wir NICHT sabbernd und geifernd vor dem Fernseher und haben nur die üppigen Brüste unserer virtuellen Gegnerin im Kopf! Allerdings liegt das auch stark am mangelnden Angebot von gutaussehenden, nackten Männer-Spielfiguren...

Doch das allerwichtigste (auch wenn es beim fun-Geschlechterkampf nicht immer der Fall war): Frauen können verlieren. Wir zweifeln nicht an uns selbst, wenn das Ego mal wieder Amok läuft, weil es in *Dead or Alive 2* nicht so gut wie beim letzten Mal funktioniert hat. Oder sind tagelang beleidigt, wenn die Freundin bei "Snake" eine höhere Punktezahl erspielt hat, man selbst aber nicht über die 860 hinaus kommt. Aber so sind sie nun mal, die Männer...■

Carsten, Ex-Kollegen und Mikrowellen

Die Irrwege der *fun*-Redaktion, Folge 5:
Diesmal: Geht ein Gag nach hinten los...
Das hatte er sich hübsch gedacht, der gute Carsten von unserem Schwestermagazin O.P.M.! Da läßt man den Single-Formatgepeinigten Aushilfs-Redakteur einmal ein Next-Generation-Spiel testen und dann sowas: Versuchte der im CyPress-Trakt nur als "der Schatten" bekannte Hesse doch tatsächlich, uns einen 2. Meinungskasten im Ridge Racer V-Text unterzujubeln ... in unscheinbarem (und von übermüdeten Redakteuren schnell übersehenen) Hellgrau. Leider hat er dabei nicht mit der Adleraugen des fun-Teams gerechnet – und mußte sich deshalb leider recht unsanft von seinem "Special-Feature" verabschieden (und darf sich stattdessen auf eine zukünftige, äußerst gemeine Vergeltungsaktion unsererseits gefaßt machen). Da er die ganze Sache nun auch noch tatsächlich zu leugnen wagt, sehen wir nur eine Lösung: Öffentliche Demütigung! Deshalb findet ihr auf diesen Seiten exklusiv Carstens "inoffiziellen" Wertungskasten in seiner vollen Pracht. Und das beste ist: Er kann überhaupt nichts dagegen tun, hehe! ■ *(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.

Bestechung des Monats:
Wenn ihr den Brief nicht druckt, überleg ich mir da mit dem Abo und den 200[illegible] DM für die Kaffeekasse nochmal!
Justus aus Hasbergen



Dieses Meisterwerk schickte uns die talentierte Ying Zhou Cheng aus Bad Nauheim

Retro-Flash

> Hallo ***fungeneration*** Team!
Ihr seit eine der wenigen Konsolen-Zeitschriften, die mehrere Konsolen beleuchten und die entsprechenden Spiele dafür testet. Ich hätte mal eine Frage zum Thema alte Konsolen wie z.B.: Jaguar CD, LYNX, 3DO, NEO-GEO, Phillips CDi, Sega Master System, Mega Drive, Game Gear, usw.!
Könntet ihr nicht ein paar Seiten eurer Zeitung für dieses Thema opfern? Oder wie wäre es mit einem "Extra" in der ***fungeneration***? Eine eigene Zeitschrift darüber wäre am besten, vielleicht mit dem Titel: "Konsolen-Oldies"...
Das wäre doch noch mal eine Idee, oder? <
Sascha Hoffmann aus Heide

< Autsch! Mit deinem Brief hast du einen empfindlichen Nerv der ***fun***-Redaktion getroffen – wer schwelgt beim Lesen all der feinen Konsolen-Oldies nicht gerne in Spiel-Erinnerungen? Nicht nur, weil der verbogene Redakteurs-Rücken damals noch faul in der heimischen Zockercouch hängen durfte, sondern auch, weil man sich zu Weihnachten oder Geburtstag auf eine kostenlose Spielewelle freuen konnte! Und heute? Versucht einmal, eurer Mutter mit 21 zu erklären, weshalb diesen Winter unbedingt eine PS2 anstatt der üblichen Mami-Plätzchen unter dem Baum liegen muß. Oder noch besser: Weshalb sie euch das gute Stück am besten gleich in die eigene Wohnung liefern läßt – schließlich läßt sich mit den "richtigen" Freunden doch viel besser Weihnachten feiern...
Öh, hat da jemand etwas von "abschweifen" gesagt? Um wieder auf deine Frage zurückzukommen: Natürlich würden wir gerne ein Oldie-Special für euch zusammenstellen, nur wieviele Leser könnten wir damit erreichen? Stehen bei euch die "Erinnerungen" auch noch so hoch im Kurs, daß sich der Platz lohnt? Schreibt uns eure Meinung! >

X,Y oder gar Z?

> Hi @ all!
Ich habe nur zwei kurze Fragen an euch!
Kann sich die PlayStation 2 auf Dauer gegen den Nintendo Gamecube und gegen die Xbox durchsetzen?
Und lohnt es sich, die PS2 für 869,- DM sofort zu kaufen oder sollte man besser abwarten, bis sie günstiger wird? <
Ffmaster15@aol.com

< Neeein! Schon nach dem Lesen der ersten zwei Zeilen wollte sich "Mr. Leserbrief" Simon persönlich aus dem Redaktionsfenster in den frisch veralgten Verlagsteich stürzen – und konnte nur durch ruhiges Zureden, übermäßiges Striegeln und eine Extraportion Trockenbrot überredet werden, zurück zu seinem Stall .. äh, Arbeitsplatz zu traben. Der Grund? Ganz einfach: "Ist System X besser als System Y"-Fragen sind der Alptraum eines jeden Redakteurs und lassen ihn bedrohlich grinsend nach dem Butterbrotmesser greifen...
Damit ihr uns nicht falsch versteht: Wir freuen uns natürlich über das Vertrauen, daß ihr uns entgegenbringt – aber wie können wir über Systeme urteilen, die bisher nur als Import-Version, Entwicklersystem oder technisches Infoblatt verfügbar ist? Das wäre nicht nur euch, sondern auch der Industrie gegenüber unfair!
Nehmen wir das aktuelle Beispiel PlayStation 2: Wir bewerten die Spiele, beschreiben die Technik, werfen das eine Auge in die Zukunft und das andere über den Tellerrand – Richtung Konkurrenz. Ob sich Sonys sympathische schwarze Stehheizung aber nun für euch ganz speziell lohnt, können wir beim besten Willen nicht beurteilen – letztendlich erschließt sich unsere Leserschaft vom Schulgänger (wenig Geld) über Azubis (noch weniger Geld), Redakteure (eine Handvoll Staub) und Angestellte (langsam geht's bergauf) bis hin zu diversen Bankpräsidenten (wir glauben zumindest fest daran). Wie sollen wir hier also eine inviduelle Kaufempfehlung treffen, noch dazu wo alle drei Konsolen bisher noch nicht einmal in Deutschland erschienen sind? Gamecube, Xbox & Co. nehmen wir uns zum ausführlichen Vergleichstest vor, sobald die guten Stücke hier in unserer Redaktion stehen. Dann könnt ihr selbst entscheiden, welche Spiele ihr bevorzugt, welche Zukunftsperspektiven für euch interessant sind und wie hoch die ganz persönliche Schmerzgrenze eurer Brieftasche liegt! >



Stefan Raab hat's vorgemacht – und wir schämen uns nicht, es nachzumachen: Am Beispiel von PlayZone-Redakteur Florian Brich seht ihr was passiert, wenn ihr euch in einem Fahrzeug mit der heißen *fun*-Mannschaft befindet! OPM-Redakteur Carsten (rechts) bleibt dagegen völlig cool – allerdings auch nur mehr als verständlich: Schließlich ist es sein Auto!

Trant's Schnauze: Voll krass des RitschRacer, is so sauschnell, wie besser als Formel1 und Schumi, Alter. Des geht so ab, mit Umdiekurverutschen und dann wiede Vollgas, Autoüberholen undalles schnell wie Moped, altEr, ich sag die. Geil sind auch die Extraautos, die sind nochmal 10mal so schnell wie die nomale, und sehen auch viel fetter aus weil breiter und mit grose Speuler. Und wenn isch dann an die Strand vorbeifahr, ey, des siht so escht aus, das ich manchma denk isch bin zu hause an Mittelmeer, wo beste Frauen rumlaufen.





Tja, das hatte sich Ex-Kollege Daniel wohl auch anders vorgestellt! Da wurde ihm beim Bewerbunsgespräch versprochen, er bräuchte sich von nun an "keine Sorgen" mehr machen... Leider wurden seine Karriere-Träume kurze Zeit später durch einen kleinen Verständigungs-Fehler jäh zerstört – gemeint war natürlich, dem Ex-funler "große Ohren" zu machen! FUN-Magazin-Kollege Moritz Menzel (rechts) freut sich dagegen wie ein Schnitzel über seine neue Verlags-Aufgabe ... und hat schon mal die Folter-Finger angewärmt!

3 Themen in einem

> An die Redaktion!
Die derzeitige Entwicklung und der Konkurenzkampf im anstehenden Weihnachtsgeschäft ist fast so spannend wie ein 100 Meter Finale bei den Olympischen Spielen in Sydney. Dabei ist es wie im Sport besonders wichtig, dass der Wettstreit mit fairen Mitteln ausgetragen wird. Da gerade dieser Punkt in der Vergangenheit vom Mediengiganten Sony des öfteren durch manipuliertes Bildmaterial und diversen Falschmeldungen mißachtet wurde, appeliere ich hiermit an die Redaktionen der Spielemagazine, dieses nicht weiter mitzutragen. <

< Manipuliertes Bildmaterial? Verwechselt bitte gerenderte Artworks, CGI-Impressionen und Tech-Demos bitte nicht mit endgültigen Spielen, die letztendlich in eurem Händlerregal stehen! Darüber hinaus liefern gerade bei der ungewöhnlichen Auflösung der PlayStation 2 leider viele Redaktions-Grabber "lediglich" durchschnittliche Screenshot-Qualität, weshalb die meisten Titel in "echt" höher aufgelöst wirken. An der Lösung dieses Problems arbeiten wir jedoch gerade – laßt euch überraschen! >

> Schaut man sich den immer wieder verschobenen Heißmacher *GT2000* für die PS2 an, wundert es mich doch, wie die graphischen Ansprüche der Sonygemeinde (zu der ich ebenfalls mal zählte) im Laufe des Jahres 2000 immer weiter gesunken sind, so dass niemand mehr Anti-Alaising erwartet und schon fein modelierte Autos ausreichen um das GT-Herz höher schlagen zu lassen. Mit den vor 10 Monaten gezeigtem Bildmaterial (angeblich aus dem Spiel selber) hat das nichts mehr zu tun. Vielmehr werden blasse Farben und eintönige Hintergründe in den Berichten unberücksichtigt gelassen und jeder fixiert in seinen Ausführungen die sicherlich beigehaltene und sehr guten Spielbarkeit der beiden vorangegangenen Folgen. <

< Klar: Grafik ist eine Sache, aber der Spielspaß steht letztendlich im Vordergrund! Allerdings können wir dich beruhigen: In der Zwischenzeit konnten wir bei Sony persönlich ein In-Game-Video der nahezu fertiggestellten Version sehen – und das konnte (endlich!) auch im optischen Bereich überzeugen. >

< (...) Nun wird endlich *MSR* für die Dreamcast erscheinen, doch noch bevor es erschienen ist, regt ihr euch darüber auf, daß die Grafik angeblich zu steril sei. Keine Fußgänger, kein Verkehr, keine Lebendigkeit. Liebe Leute, wer das haben will muß sich *Crazy Taxi* oder *Driver* kaufen. Hier handelt es sich doch nun einmal um ein Rennspiel, welches auf geniale Weise in den Metropolen unserer Welt ausgetragen wird. >

< Natürlich! Die Qualitäten von *MSR* sind auch unbestritten – wie du an unserem Test auf Seite 58-59 sehen kannst. Allerdings ist die sterile Grafik ein klarer Minuspunkt! Stell dir vor, du rennst mit Solid Snake in *Metal Gear Toom* durch den nächstbesten Supermarkt und schmeißt mit Käsehäppchen frisch vom Probiertisch um dich! Sicher – die Supermarktgänge sind genial realistisch gestaltet, die KI der Fleischfachverkäuferinnen ist fantastisch und die Käsegeschosse fliegen in atemberaubenden Matrix-Sequenzen an euren Gegnern vorbei – aber würde dir hier nicht trotzdem ein gehöriges Maß an "Atmosphäre" fehlen? > .

< (...) Die aktuelle Ausgabe (09/2000) der **fun** hat es uns mit dem Importtest von *F355* vorgemacht (93%) und die Importspieler haben mit dem Kopf genickt. Wie eine solche Simulation, wie in der Xxxxx Xxxxx nur ca. 70% bekommen kann ist mir und allen Importspielern da draußen schleierhaft. (...) Wer dieses Spiel bei der Xxxxx Xxxxx getestet hat, scheint Rennspiele zu hassen oder hat nie hinter einem echten Lenkrad gesessen. >

> Auf unseren ausführlichen *F355*-Test haben wir zahlreiche positive Leserbriefe bekommen – offensichtlich teilt ihr unsere Meinung über den – schlichtweg genialen – Dreamcast-Ferrari! <

< Liebe Tester, nehmt euch diese Zeilen bitte zu Herzen, denn ich bin durch aufmerksame Beobachtungen nur das Sprachrohr vieler Spieler, die mittlerweile die Qualität der Mag-Spieletests immer häufiger anzweifeln. Ich weiß, dass jeder von uns seine Lieblingsplattform hat und nicht frei von Einflüssen ist. Ihr müßt euch frei von diesen Einflüssen halten und ein Spiel danach bewerten, wie es an dem Tag der Bewertung im Vergleich zu bereits erschienen Titeln zu bewerten ist. Bewertet nach heute und nicht nach morgen! >



Hilfsmittel Hilfsmittel Hilfsmittel

Hilfsmittel dieser Ausgabe:
Sorglos-Pulver, kAtrin, grüne Kuliflecken in Simons sauteurer Jacke, Cineworld, brennende Saucen-Packung, explodierte Mikrowelle, Schokopudding, Käsezwiebeln mit Frühlingstoast, Smashing Punpkins, Jan-Tenner-Kassette Nr.8 "Red Rock in Flammen", Fabian und Daniel Mailterror, Airport Schlagerparty, Binzi's "1001 Farbe auf einem 3 cm² Stoffhemd"-Hemd, www.brotohnewurst.de.

Special thanx an:
Gamix, Frank Tuppie, kAtrin, Agio, Mone, Katja, Billy Corgan, Shelter, Schleuder, Jan Tenner, Skeletor.

Hiferuf des Monats:
StupidGirl80" aka "RainPrincess1904" wird von einem verzweifelten Neu-Münchner namens DanJ gesucht!

Zitat des Monats:
Simon (Jan und Mark reißen dreckige Witze): "Jungs, wenn das einer hören würde, ihr wärt sofort indiziert!"

Carsten (Versucht ein 7110-Snake-Match per Infrarot zu starten): "Nicht so! Argh! Ihr verbrecht die Unterbindung!!!"

Jan (Versucht seinen Test zu schreiben): "Ich brauch Kalorien, ich kann nicht denken!"

Dialog des Monats:
Simon: "Oh, die olympischen Spiele sind ja vorbei!"
Mark: "Klar..."
Simon (ernst): "Und? Wer hat gewonnen?"

Schleimerei des Monats:
fun,fun-die hilft mir immer aus dem schlamm egal bei schnee oder bei regen-es wird nie etwas besseres geben
werrr@2die4.com

> Dein Wort in die Ohren des PR-Sprechers, dessen Herzschrittmacher aussetzt nachdem wir *Metal Gear Toom 5* knallhart 31% gegeben haben! Nein, im Ernst: Natürlich sind wir objektiv genug, um alle deine Einwände zu berücksichtigen, aber Geschmäcker sind nun mal verschieden – will heißen: Nicht immer deckt sich die Meinung einiger Leser mit der unseren ... wäre ja auch langweilig, oder? :) <

Olaf Ludens
100.257556@germanynet.de



Lösung fun-Bilderrätsel: Scart-Kabel

Diesen Monat haben wir etwas ganz Spezielles für euch: Unter massivstem Redaktions-Brainstorming wurde dieses Bilderrätsel entwickelt – die Auflösung findet ihr irgendwo auf diesen zwei Seiten versteckt. Viel Spaß!

Teil 2 unserer Reihe "Wie bescheuert kann ein Mensch aussehen?": PlayPlayStation Chef Sven Liebold. Über den Grund für Svens dämlichen Gesichtsausdruck gibt es viele Spekulationen, wir denken, er lauscht gerade den teuflischen Eingebungen von Detlef, dem Dämon – entweder das oder er vernimmt als einziger den leisen Lockruf eines brünftigen Bahnschaffners...

San Francisco Rush 2049

Intermediate-Kurs: Beendet ein Rennen auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad auf dem Anfängerkurs, um den geheimen Kurs freizuschalten.
Extreme-Kurs: Beendet ein Rennen auf dem harten Kurs unter den ersten drei Plätzen, um die Geheimstrecke freizuschalten.
Venom Auto: Sammelt alle silbernen Münzen, um das Venom Auto freizuschalten.
Crusher Auto: Sammelt alle 16 goldenen Münzen, um den Crusher Wagen freizuschalten.
Euro LX Auto: Sammelt alle 24 goldenen Münzen, um diesen geheimen Wagen in eure Garage zu holen.
GX-2 Auto: Sammelt die Hälfe aller goldenen Münzen auf dem Stuntkurs, um dieses Fahrzeug freizuschalten.
Disco-Kurs: Sammelt mindestens 100,000 Punkte oder mehr im Stunt-Modus, um den Disco-Kurs freizuschalten.
Oasis-Kurs: Sammelt ein Minimum von 250,000 Punkten, um diese Strecke freizuschalten.
Warehouse-Kurs: 500,000 oder mehr Punkte benötigt ihr für diesen spektakulären Kurs.
Hindernis-Kurs: 1,000,000 oder mehr Punkte im Stunt-modus sind hierfür nötig.
Downtown-Kurs: Sammelt 100 Kills im Battle-Modus, um diesen neuen Kurs freizuschalten.
Plaza-Kurs: Killt mindestens 250 Leute im Battle-Modus, um diese Arena freizuschalten.
Roadkill-Kurs: Sammelt 500 Kills im Battle-Modus, um diesen neuen Kurs freizuschalten.

Dave Mirra Freestyle BMX

Slim Jim freischalten: Beendet das komplette Spiel mit einem beliebigen Fahrer, um ein Bonus-Motorrad sowie den Fahrer Slim Jim freizuschalten.
Amish Boy freischalten: Gewinnt das Spiel mit den folgenden Fahrern, um den Extrabiker Amish Boy freizuschalten: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, und Leigh Ramsdell.
Alle Motorräder: Gebt im Motorradauswahl-Bildschirm (Proquest-Modus) ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ◉ ein, um alle Bikes freizuschalten.
Alle Outfits und Levels:
Tippt im Style-Auswahlbildschirm (Proquest-Modus) ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↑, ←, ◉ ein, um alle Outfits freizuschalten.
Härtere Unfälle: Beendet das Spiel mit Leigh Ramsdell, um diesen Extra-Modus freizuschalten.
Ego-Perspektive: Beendet ihr das Spiel mit Mike Laird, steht euch danach die First-Person- Perspective zur Verfügung.

Hot Shots Golf 2 US

Cheat-Modus:
Gebt als Spielernamen "2GSH" ein, um alle Spielfiguren, Kurse, Bälle, Schläger und Extras freizuschalten.

NFL Blitz 2001

Gebt die untenstehenden Codes als Spielernamen ein. Vergesst bei der Eingabe des Codewortes auch nicht, den Pin einzugeben.

Name	PIN	Player
ALEC	1197	"Scream" mask
BOXER	2111	Boxer with corn row hair
BRAIN	1111	Brain with eyes
CARLTN	1111	Headless player
CURTIS	1111	Rat mascot
DANIEL	0604	Dan Thompson
DINO	1111	Stegosaur head
FORDEN	1111	Dan Forden
GENTIL	1111	Jim Gentile
GRINCH	0222	Punk with spikes
JAPPLE	6660	Jeff Johnson
JASON	3141	Jason Skiles
JENIFR	3333	Jennifer Hedrick
LUIS	3333	Luis Mangubat
PIRATE	1111	Pirat
PUNKR	1221	Punk with red moAdler
RAIDEN	3691	Raiden from Mortal Kombat
RALPH	1111	Wolf mascot
SKULL	1111	Skull
SMILE	1111	Smiley face
TREX	1111	T-Rex head

Tony Hawk's Pro Skater 2

Neversoft Skateboarder
Haltet im Hauptmenü L1 gedrückt und tippt nun ↑, ■, ■, △, ↓, ', ◉, △ ein. Habt ihr den Code richtig eingegeben, dreht sich die Menü-Scheibe. Schaltet nun in den "Mach dir einen Skater"-Modus und gebt einen Namen des Neversoft-Entwicklerteams wie "Joel Jewett", "Connor Jewett", "Mick West" oder irgend einen anderen Namen der Programmierer ein. Ihr seht jetzt einen fertig erstellten Skater, der dem entsprechenden Entwickler ähnelt.
Special-Balken immer voll: Pausiert das Spiel und haltet L1 gedrückt und tippt nun ✕, △, ◉, ◉, ↑, ←, △, ■ ein. Selbst wenn ihr jetzt stürzt, verliert ihr nicht mehr den vollen Balken.
Stats auf 10 hochschrauben: Pausiert das Spiel und haltet L1 gedrückt und tippt nun ✕, △, ◉, ■, △, ↑, ↓, ein, um alle Skater Stats auf 10 hochzuschrauben.
Turbo Modus: Pausiert das Spiel und haltet L1 gedrückt und tippt nun ↓, ■, △, ↓, ↑, ◉, ↓, ■, △, ↓, ↑, ◉ ein, um die Spielgeschwindigkeit um 25% zu erhöhen. Ihr skatet nun mit einem Affenzahn durch die Skateparks!
Blut ausschalten: Um die kleinen Blutspritzer bei Stürzen auszuschalten, pausiert ihr das Spiel einfach, haltet L1 gedrückt und gebt ↓, ↑, ■, △ ein.
Dicke Skater: Um euren Skater ein wenig an Gewicht zulegen zu lassen, haltet ihr L1 gedrückt, während ihr das Spiel pausiert habt, und gebt dann ✕, ✕, ✕, ✕, ←, ✕, ✕, ✕, ✕, ←, ✕, ✕, ✕, ✕, ← ein. Nach der ersten Eingabe beträgt das Gewicht ca. 200kg. Gebt ihr diesen Code jedoch noch ein weiteres Mal ein, wird sich die Masse des Skaters ein weiteres Mal verdoppeln.
Dünne Skater: Um den obigen Cheat wieder zu deaktivieren, oder um euren Lieblingsskater noch dünner zu machen, haltet ihr wieder L1 gedrückt, während das Spiel pausiert ist, und tippt jetzt ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ✕, ✕, ✕, ✕, ■ ein. Jeder Skater schaut nachher aus, als sei er ein paar Monate ohne etwas zu essen durch die Wüste gewandert.
Kid-Modus: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) dreimal im Karriere-Modus.
Unendlich Geld: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) viermal im Karriere-Modus.
Wire-Frame Modus: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) achtmal im Karriere-Modus.
Big Head Modus: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) zehnmal im Karriere-Modus.
Keine Erdanziehungskraft: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) 13mal im Karriere-Modus.
Levels stehen auf dem Kopf: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) 15mal im Karriere-Modus.
Mit Spider-Man spielen: Erfüllt alle Aufgaben des Karriere-Modus zu 100% mit einem selbst erstellten Skater, um diesen Modus freizuschalten.
Mit Officer Dick spielen: Beendet das Spiel zu 100% (Alle Aufgaben sind bewältigt) mal im Karriere-Modus.
Mit Private Carrera spielen: Erledigt alle Gap-Sprünge in jedem Level.
Mit McSqeeb spielen: Um die 80iger-Jahre-Klamotten von Tony Adler freizuschalten, müsst ihr mit dem Meisterskater das Spiel komplett beenden.
Chopper Drop: Hawaii Level: Gewinnt drei Goldmedaillen mit jedem Skater.
Neversoft Bails FMV-Sequenz: Gewinnt bei jeder Skate Competition eine Goldmedaille
FMV-Sequenz jedes Fahrers: Gewinnt eine goldene Medaille in allen drei Competitions, um ein Extra-Video des jeweiligen Skaters freizuschalten.

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 Tipps, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, dass Ihr auch den Tipp bekommt, den ihr braucht.
Sonst kriegt ihr eure Telefongebühren zurück!

Dynasty Warriors 2

Alle Shu-Generäle: Tippt im Titelbildschirm ●, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2 ein, um alle Shu- Generäle freizuschalten.
Editor-Modus: Tippt im Titelbildschirm L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 ein, um den Editor-Modus freizuschalten.
Huang Zhong, Ma Chao, and Jiang Wei freischalten: Beendet ihr den Mudou-Modus mit irgendeinem Mitglied des Shu Kingdom Klans, werdet ihr mit diesen neuen Spielfiguren bedacht.
Xiahou Yuan und Zhang Liao freischalten: Beendet den Mosou-Modus mit irgendeinem Mitglied des Wei Kingdom Klans, um diese Spielfiguren freizuschalten.
Taishi Ci, Lu Meng und Gan Ning freischalten: Beendet den Mosou-Modus mit irgendeinem Mitglied des WuKingdom Klans, um diese Spielfiguren freizuschalten.

Turok 3: Shadow of Oblivion

Cheat Codes
Wählt den Menüpunkt "Secrets" aus den Optionen und gebt einen der folgenden Codes ein.
Unverwundbarkeit: [Rabe] [Lachs] [Adler] [Bär] [Eidechse] [Hase]
Alle Waffen: [Eule] [Bär] [Eule] [Insekt] [Adler] [Eule]
Stärkere Waffen: [Rabe] [Adler] [Bulle] [Frog] [Schlange] [Adler]
Unendlich Munition: [Lachs] [Elch] [Bulle] [Schlange] [Adler] [Lachs]
Alle Schlüssel: [Eidechse] [Libelle] [Bulle] [Bär] [Wolf] [Adler]
In Level 1 springen: [Frog] [Elch] [Pferd] [Libelle] [Wolf] [Hase]
In Level 2 springen: [Eule] [Eule] [Pferd] [Elch] [Elch] [Elch]
In Level 3 springen: [Eule] [Hase] [Bär] [Insekt] [Frog] [Panther]
In Level 4 springen: [Bär] [Pferd] [Rabe] [Adler] [Pferd] [Kojote]
In Level 5 springen: [Bär] [Libelle] [Pferd] [Bär] [Frog] [Elch]
Kopflos-Modus: [Eidechse] [Elch] [Adler] [Eule] [Lachs] [Pferd]
Big Head Modus: [Panther] [Wolf] [Schlange] [Hase] [Eidechse] [Kojote]
Große Hände und Füße: [Eidechse] [Eidechse] [Libelle] [Pferd] [Eidechse] [Kojote]
Alles ist geschrumpft: [Frog] [Frog] [Lachs] [Insekt] [Wolf] [Panther]
Einfarbige Texturen: [Jaguar] [Pferd] [Elch] [Fisch] [Jaguar] [Adler]
Verzerrte Grafik: [Eidechse] [Lachs] [Insekt] [Lachs] [Wolf] [Libelle]
Abspann anschauen: [Elch] [Elch] [Elch] [Elch] [Elch] [Elch]

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*!

Wild Rapids

3 Turbos (L1 & L2 & R1 & R2 drücken)
D00D 3A4A F0FF
3006 9270 0003

Turbo immer voll 8001 8658 0000

Alle Extras freigeschaltet 8001 02A0 FFFF

Chase the Express

Unendlich Gesundheit
8001 0402 1000

Unendlich Munition & Gegenstände
8007 D6DE 0000

Alle Karten komplett
5000 0704 0000
8001 0A80 0080
5000 0804 0000
8001 0AA0 0080
5000 0404 0000
8001 0AD0 0080
5000 0204 0000
8001 0AE4 0080
5000 0704 0000
8001 0B14 0080

Habe alle Waffen in der Kiste
D00D 8E8E FBEF
5000 0202 0100
8001 0470 0200
D00D 8E8E FBEF
5000 0202 0200
8001 0474 3000
D00D 8E8E FBEF
5000 0202 0100
8001 0478 3800
D00D 8E8E FBEF
5000 0202 0100
8001 047C 3D00

Habe alle Gegenstände in der Kiste
(Oben & R1)
D00D 8E8E F7EF
5000 0502 0100
8001 0470 0500
D00D 8E8E F7EF
5000 1202 0100
8001 047A 1800

Jeremy Mc Grath Supercross 2000

Spieler Eins immer erster
8009 28BC 0000

Spieler Eins maximale Punktzahl
8009 3D68 03E7

In der letzten Runde des Rennens starten
D009 3FE0 0003
3009 28C4 0003
D009 3FE0 0004
3009 28C4 0004

Alle Serien freischalten 3009 4420 0005

Alle Stunttracks freischalten
5000 0404 0000
8009 43F4 0001

Maximale Stunt-Punkte
3009 42BE 0073

ECW Anarchy Rulz

Unendlich Gesundheit
D006 7F94 0652
8006 7F94 0000
D006 7F94 0652
8006 7FB0 0000

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

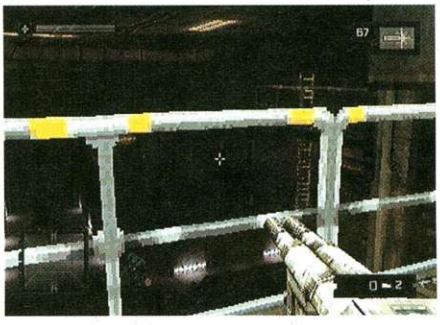
Alien - Die Wiedergeburt



Die Aliens sind die gefährlichste Spezies der Galaxis. Als kleine Hilfestellung zeigen wir euch einen der möglichen Wege durch das riesige Raumschiff. Die Lösung zeigt euch nur den Weg, nicht aber, wo die miesen Biester lauern oder ihr alle Extras finden könnt. Also immer schön die Augen offen halten!

- Zerstört alle Kisten. In vielen verbergen sich Extras.
- Die meisten Kisten lassen sich mit der Pistole aufschießen.
- Treppen immer herunterklettern, nicht springen: verhindert unnötigen Energieverlust.
- Immer alle Gänge, Schächte und Winkel absuchen. Hier sind des Öfteren hilfreiche Goodies versteckt
- Vermeidet unnötigen Energieverlust durch Kontakt mit Energie-Entladungen und austretenden heißen Dämpfen.
- Nutzt in dunklen Gängen das Flashlight, um Feinde frühzeitig zu erkennen.
- Immer auf den Motion-Tracker achten.
- Aufnahme von Extras sind häufig Auslöser für Alienangriffe.









1. Level:

Detention Block Alpha

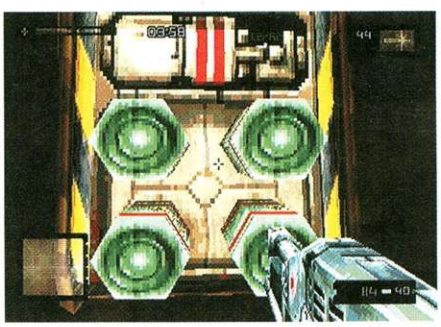
Durch einen technischen Defekt könnt ihr euer Gefängnis verlassen. Nach einigen Schritten findet ihr zwei Türen. In der rechten schnappt ihr euch von der toten Wache die Karte. Damit öffnet ihr das andere Schott. Vergesst aber nicht das Medipack am Ende des Ganges, bevor ihr weitergeht. Nach der Passage kommt ihr an einen Gang mit drei beleuchteten Durchgängen. Nehmt den linken Durchgang. Auf der linken Seite befindet sich eine Ausbuchtung, aus der in regelmäßigen Abständen Energieblitze zucken. Links von der defekten Stelle findet ihr bei dem toten Soldaten die Pistole. Ein Stück weiter führt eine Treppe hinab in das Untergeschoss. Folgt dem Pfad. Bei den toten Marines am Ende findet ihr das Flashlight. Folgt dem Korridor. Nach dem Schott links speichert ihr ab. Im Gang rechts führt eine Leiter unter eine kleine Brücke. Nehmt die Energie und die Warehouse Card an euch. Am Gangende aktiviert ihr damit den Lift. Im Lager erwarten euch mehrere Marines. Schleicht euch rechts durch den Rundparcours. Regelmäßig umdrehen, falls Feinde auftauchen. Schaltet alle Wachen aus und den Alarm ab. Im folgenden Areal findet ihr auf der gegenüberliegenden Wand ein Schott und rechts von euch eine Leiter. Klettert zuerst die Leiter runter und dreht an dem Rad. Im Anschluss geht ihr durch das Schott. Durch ein Sichtfenster seht ihr den inhaftierten Professor. Nehmt den nächsten Durchgang, geht den Gang rechts entlang und befreit den Wissenschaftler. Von ihm erhaltet ihr die Karte, mit der ihr das verbleibende Schott öffnet. Über das Terminal kontaktiert ihr Call.

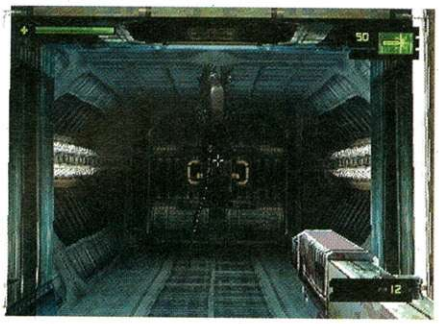
2. Level:

Engineering Deck

Außerhalb der Tür erwarten euch mehrere Ebenen, die ihr mit Leitern hinabsteigt. Auf dem zweiten Untergeschoss findet ihr in der Kiste die doppelläufige Schrotflinte. Im dritten Untergeschoss befindet sich neben einer verschlossenen Tür hinter einem Fass ein versteckter Durchgang. Zerstört den Behälter und kriecht hinein. Folgt dem Tunnelarm auf der rechten Seite. Dort erspäht ihr ein Alien beim Frühstück. Durch die rechte Tür gelangt ihr in das nächste Areal. Klettert über mehrere Leitern ganz nach oben zum Ausgang. Der Korridor führt in eine große Halle. Elektrische Spannung verhindert euer Weiterkommen. Klettert die Leiter hoch in den Generatorraum und schaltet den Strom ab. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums geht's dann weiter. Der Weg führt euch zu einem abgeriegelten Schott, welches netterweise von einem Alien geöffnet wird. Auf der anderen Seite findet ihr einen weiteren Speicherpunkt. Folgt den Schotts. Unterwegs findet ihr in einer der Kisten eine Laser-Rifle. Einige Schritte weiter habt ihr wieder einmal die Wahl zwischen zwei Türen. Geht zuerst rechts. Dort findet ihr ein defektes Rohr, aus









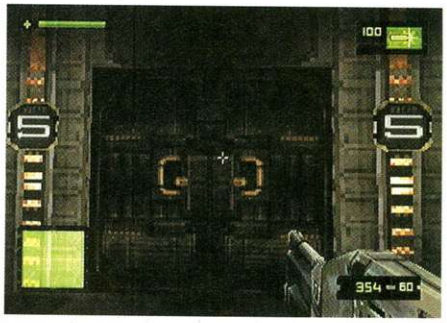


dem Gas austritt. Dreht das Gas mit dem Rad ab. Danach zurück zur zweiten Tür. Der Korridor führt euch zu einer Leiter. Ihr seht noch, wie ein Alien hinunterhuscht. Solange Reaktor 1 noch aktiviert ist, könnt ihr den rechten Durchgang vergessen. Folgt also erst dem Gang hinter der linken Tür. Dieser führt euch nach einigen Windungen an eine Brüstung. Klettert die Leiter hinab. Haltet euch links. Klettert dort die Leiter hoch. Deaktiviert dort den Zufluss zum Reaktor 1. Zurück zum ehemals versperrten Durchgang. Im hinteren Bereich befindet sich auf der linken Seite ein Durchgang. Dort dreht ihr wieder am Rad A, kehrt zurück zur verbleibenden Tür in dem großen Raum. Folgt dem Korridor zum Rad B. Danach kehrt wieder zum Rad A zurück und schaltet nun dort alle Reaktoren ab. Jetzt zurück zur Brüstung, die Treppe heruntergehoppelt und an der Kreuzung rechts wieder hoch. Die Tür führt zu einem Speicherpunkt. Durch das Schott gelangt ihr in ein dunkles Areal. Hier müsst ihr in zehn Minuten vier Sprengsätze ausfindig machen, ansonsten seid ihr Asche. Geht zuerst über die Brücke und nehmt den rechten Gang. Die zweite Tür führt euch in die Schiffskathedrale: der erste Detonator. Kehrt zur Brücke zurück und steigt über die Leiter in das Untergeschoss. Rechts von euch findet ihr den zweiten Detonator: Dreht euch um und lauft an der Leiter vorbei in den Durchgang in der rechten Wand. Klettert dort die Leiter hoch: dritter Detonator gefunden. Die Leiter wieder runtergestiegen, kriecht ihr in den Schacht auf der gegenüberliegenden Seite. Einer der Wege führt hinab in eine Kammer. Ein Alien sitzt über einem toten Soldaten und klaut ihm die Rolex. Zerstört die Kisten und nehmt den vierten Detonator an euch. Kehrt in die Passage zurück, wo sich der Durchgang zur Kathedrale befindet. Nehmt vor dem Eingang die Leiter, setzt alle vier Detonatoren in den Mechanismus ein und aktiviert den Schalter. Klettert wieder die Leiter he-runter. Die Tür nach dem Kathedralen-Zugang ist nun offen. Noch ein Schott und das Level ist geschafft.

3. Level

Clone Research

In dem Abschnitt erwarten euch zwei neue Plagen: Zum einen die Facehugger. Dank einer mobilen Autodoc-Einheit könnt ihr euch bei einer Infizierung von dem unwillkommenen Schmarotzer wieder befreien. Zum anderen automatische Geschütze. Sucht euch einen Punkt, wo es euch nicht sehen kann, und zerlegt seinen Sensor (grünes Licht) mit der Pistole. Verlasst den Raum und ihr kommt an eine Kreuzung. Der linke Durchgang ist zwar offen, doch durch eine elektronische Barriere geschützt. Dahinter wartet ein Alien geduldig darauf, dass ihr sie abschaltet. Geht zuerst nach rechts. Ihr gelangt in einen Lagerraum. Geht geradeaus weiter. Im nächsten Raum findet ihr eine Shotgun. Zurück im Lagerraum sucht ihr die verschlossene Tür und die Leiter. Oberhalb der Leiter aktiviert ihr den Sensor und kriecht in den Schacht. Schnappt euch dort die Securitycard. Die Tür unterhalb der Leiter ist nun offen. Nehmt die Karte, deaktiviert das Kraftfeld und zerstört den Klon. Vergesst den Motion-Tracker und die Security-Card nicht. Kehrt zur Kreuzung zurück. Nehmt nun die einzige Tür, die weiter führt, und klettert dort die Leiter nach oben. Deaktiviert den Schutzschirm und verlasst das Arbeitszimmer durch das Schott. Folgt dem Gang zum Lift. So gelangt ihr in einen weiteren Bereich. Folgt den Korridoren, bis ihr an ein verschlossenes Schott und zu einer Leiter gelangt. Klettert in die obere Etage. Dort findet ihr die Security-Karte für die dritte Tür am Anfang des Levels. Ein Tastendruck öffnet die noch verschlossene Tür unter euch. Hier findet ihr auch die



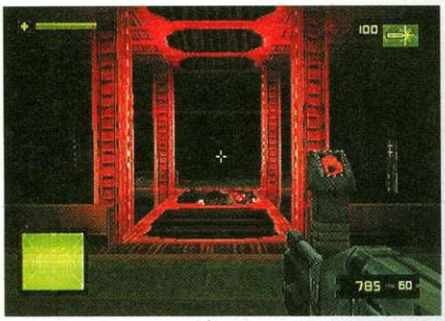
Pulse Rifle. Erledigt noch den Klon und kehrt zum Levelanfang zurück. Erledigt noch das wartende Alien hinter dem Sensor und der Weg in den R & D Sektor steht euch offen. Fahrt mit dem Lift hinunter und folgt dem Schott ins Areal 2. Der Storage-Room ist noch verschlossen. Folgt den Schotts über das dritte Areal ins fünfte. Aktiviert hier den Schalter und krallt euch die Security-Card. Über Areal 4 gelangt ihr in einen Raum ohne Kennung. Hier könnt ihr speichern. Zum Storage-Room gelangt ihr über das dritte Areal ins zweite. Dort gibt's einige Extras. Geht zurück in Areal 3 und nehmt die linke unnummerierte Tür. Fahrt mit dem Lift in die nächste Sektion. Schlagt euch von dort noch zu drei weiteren Liftfahrten durch. In der Kammer vor euch ist die Tür verriegelt. Sucht die Leiter auf der Rückseite der Pfeiler. Ein Alien lungert dort faul bei einem toten Marine herum. Im Keller das Flashlight benutzen. Folgt



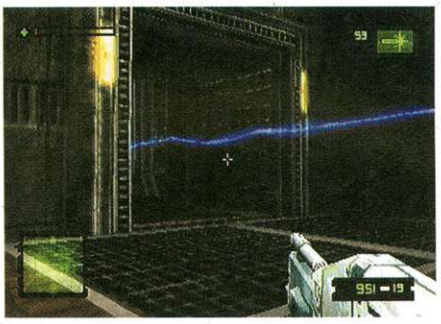


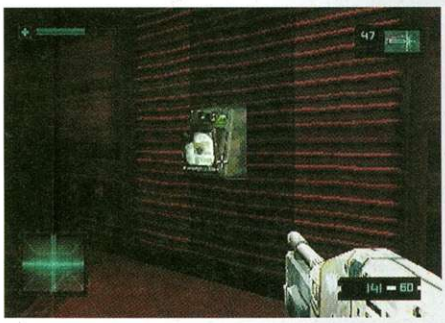










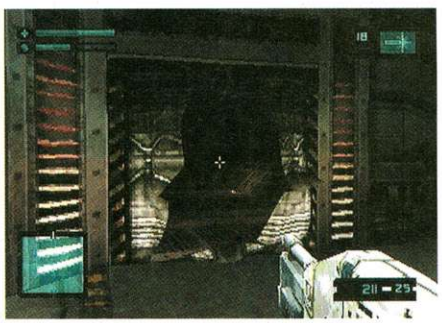


dem linken Hauptkorridor zur zweiten Leiter. Lasst diese vorerst links liegen und geht um die Ecke. Auch den rechten Durchgang beachtet ihr erstmal nicht. Marschiert bis zum Ende des Tunnels und speichert ab. Jetzt kehrt ihr zu dem ignorierten Seitenarm zurück und folgt ihm zur zweiten Treppe. Dort oben deaktiviert ihr alle Sicherheits-Sperren. Alle Räume oberhalb der Leitern können nun untersucht werden. Eine der Türen oberhalb der zweiten Leiter führt zu einer Laserbarriere. Diese könnt ihr nur einige Sekunden abschalten. Lauft schnell hindurch und klettert an der rechten Leiter in den Graben. Ein Lift wartet auf seine Benutzung. Folgt dem Pfad zu einem weiteren Lift, den ihr noch aktivieren müsst. Speichert vorher noch im Nebenraum ab. Der Lift führt euch in einen breiten Korridor. Die linke Tür ist noch versiegelt. Also müsst ihr den kleinen Parcours durch die Alienkokons nehmen. Erschwert wird das Ganze durch austretendes brennendes Gas. Die Tür am Ende des Parcours führt zum Levelende. Zuerst müsst ihr aber noch den fehlenden Klon vernichten. Mit dem Handsensor schaltet ihr die letzten Sicherheitsvorkehrungen aus. Die Tür am Anfang des Korridors und die Tür rechts des Sensors sind nun offen. Dort befindet sich jeweils einer der beiden Schalter, mit denen ihr das Kraftfeld des Klons ausschalten könnt. Zerstört beide und geht dann zum Ausgang.

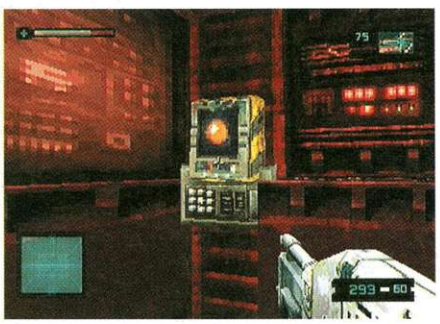
4. Level

Quarantine and R & D

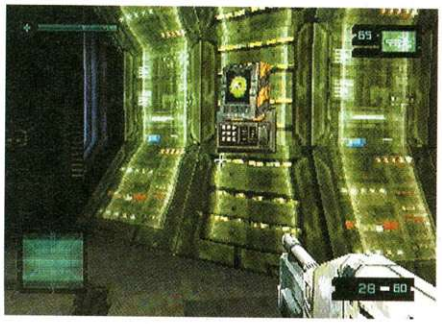
Ihr folgt dem Korridor und gelangt in einem Raum mit zwei Türen und einem Kraftfeld. Die linke Tür ist noch verriegelt. Nehmt ihr den Lift zu eurer Rechten. Auf Ebene B2 folgt ihr der Tür vor euch. Am Ende des Weges aktiviert ihr den Handsensor. Fahrt wieder nach oben. Nun könnt ihr das gegenüberliegende Warehouse betreten. Hinter einer Kiste befindet sich ein Schacht. Durch ihn gelangt ihr auf die andere Seite des Kraftfelds vom Levelanfang. Schnappt euch die Karte und zerschießt den Generator, um sich beide Kraftfelder abzuschalten. Fahrt zuerst mit dem Lift wieder nach B2 und geht den Gang nach rechts. Verschafft euch mit der Karte Zutritt. Aktiviert die beiden Handsensoren und kehrt zum deaktivierten Kraftfeld zurück. Nehmt die dort verbleibende Tür. Der Pfad führt euch ins Forschungslabor. Zerschießt hier den Generator, geht durch die Tür, haltet euch links und speichert ab. Kehrt zurück zum letzten Kraftfeld, deaktiviert es und passiert das Schott. Der Weg führt euch in einen großen, dunklen Korridor. Der rechte Gang führt in einen Raum, der durch freigesetzte Elektrizität nicht passierbar ist. Folgt zuerst dem Hauptweg. Am Ende des Ganges führt ein Schott zu einer Leiter. So gelangt ihr zu einem riesigen Generatorsystem. Zerschießt alle vier Verbindungen. Die fünfte ist innerhalb eines Nebenraums und nur schwer zu treffen. Versucht es kniend. Kehrt zurück zu dem Raum, wo vorher die freigesetzte Elektrizität den Weg versperrt hat. Kehrt zurück ins Bio Cell 3. Über das dortige Schott gelangt ihr in einen großen Korridor. Rechts aktiviert ihr einen Handsensor geht wieder zurück zum Bereichseingang. Nehmt nun das verbleibende linke Schott (Bio Cell 2). Speichert und aktiviert den Handsensor. Bio Cell 1 wartet auf euren Besuch. Der Gang führt euch zu einem Loch im Boden. Hier ist präzises Springen gefragt. Zwei schmale Rohre bringen euch ohne Energieverlust auf den Boden (das zweite seht ihr nur mit Flashlight). Der Tunnel mündet an einer Leiter. Aktiviert oben am Schreibtisch beide Handsensoren und passiert das Tor. Der Lift führt euch zu zwei weiteren Türen. Das Schott direkt vor euch ist nur mit Karte zu öffnen. Geht durch das rechte Tor und nehmt die Leiter in die tiefere Etage. Ein Verbindungsschott führt in einen weiteren Gang. Durch den gelangt ihr zu zwei weiteren Türen. Geht zunächst durch die linke. Einige Räume weiter gelangt ihr wieder in einen Korridor mit zwei Generatoren. Zerstört diese, ignoriert den Gang und geht zur zweiten Tür zurück. Hier dasselbe Spiel. Klettert die Leiter wieder nach oben. Nun ist das vormals verschlossene Schott offen. Auf der anderen Seite gelangt ihr über den rechten Durchgang zu zwei Türen. In der linken findet ihr die Karte und einen Gefangenen. Kehrt zum Lift zurück und öffnet nun das Schott. Der Weg führt vorbei an einem großen Kraftfeld. Um das einzige Schott hier zu öffnen, müsst ihr links in dem kleinen Seitenraum den Handsensor aktivieren. Der nächste Weg mündet wieder an zwei Türen. Geht zuerst durch die rechte. Ein Hebel befindet sich hinter einem Dutzend Alienkokons. Vergesst den Generator hinten links in der Ecke nicht. Zurück im Hauptgang speichert ihr nach der zweiten Tür ab. Das hintere Schott bringt euch weiter. Der Durch-









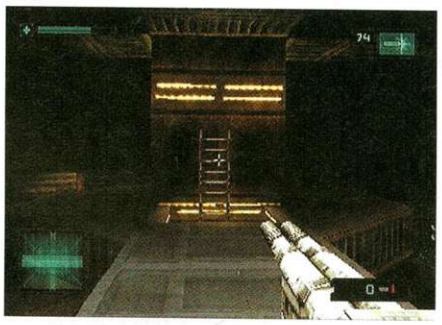


gang am Ende des Korridors ist nur mit Karte zu öffnen. Im rechten Seitenarm klettert ihr die Leiter in die Tiefe und sucht im verwinkelten Schacht nach der Karte. Kehrt noch einmal zum Speicherpunkt zurück und nehmt dann den noch verschlossenen Durchgang: die Alien-Queen erwartet euch bereits. Bleibt auf Distanz und deckt sie mit dem Pulse Rifle ein. Versucht um sie herumzulaufen. Geratet lieber nicht in das brennende Gas. Ist sie platt, marschiert ihr zur Öffnung auf der linken Seite. Sobald die elektrische Entladung kurz aussetzt, lauft ihr in den Tunnel hinein. In dem Raum legt ihr den ersten Hebel um. Verlasst den Raum und lauft schnurstracks zu nächsten Wand. Bei dem flackernden Licht rechts passiert ihr das nächste Tor. Dort wartet der zweite Hebel auf euch. Sammelt die Munition ein und kriecht in den Schacht. Der Tunnel führt euch in Richtung des austretenden Riesenflammenwerfers. Zerschießt erst die Kiste auf der anderen Seite. Wartet, bis der Ausstoß kurz aussetzt, und kriecht dann weiter. Aktiviert den dritten Hebel, nehmt den Flammenwerfer mit und verlasst den Raum durch die Tür. Lauft wieder geradeaus und erreicht die dritte Tür mit dem letzten Hebel. Der Schacht führt euch in den gläsernen Gang, den ihr anfangs in der kammer der Alien-Queen gesehen habt. Aktiviert den Handsensor und kriecht in den Schacht rechts von euch. Dieser mündet im Raum mit dem Schalter Nr. 1. Das einzig, verbleibende Tor ist nun passierbar. Der Weg führt euch zu zwei Türen und einem Speicherpunkt. Nehmt das offene Schott. Durch die Passage gelangt ihr zur Klon-Kammer. Im linken Schott endet das Level. Geht aber zuerst durch das rechte Schott. Gleich links befindet sich eine weitere Kammer mit dem letzten Klon. Vernichtet ihn und beendet dann den Abschnitt.

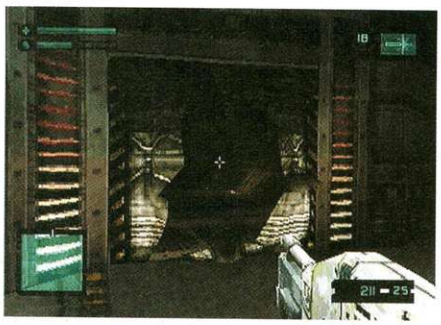
5. Level

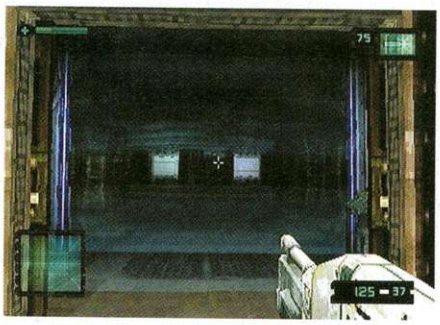
Military Systems Complex

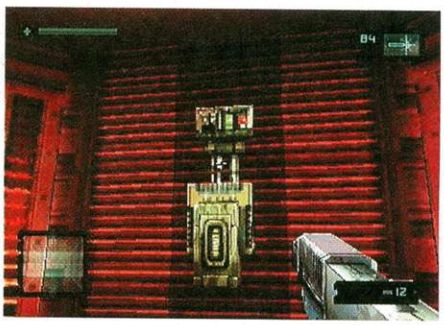
Verlasst die Übertragungskammer und folgt dem Korridor bis zu seinem Ende. Das Schott führt euch in einen weiteren Gang, der in einem Kontrollraum mündet. Das verschlossene Schott öffnet ihr mit dem Knopf am Konsolenkomplex in der Mitte. Folgt dem Schott zu einer Leiter. Unten links findet ihr hinter der Säule eine Schrotflinte. Im Nebenraum geht's gleich wieder die Leiter hoch. In dem folgenden Gang erwarten euch jede Menge Laserbarrieren, unter denen ihr durchkriechen müsst. Nach der zweiten Barriere führt auf der linken Seite ein Schacht in die Wand. Ihr gelangt in ein Büro mit einem Speicherpunkt. Hier schaltet ihr auch die Laserbarrieren ab. Kehrt wieder in den Hauptkorridor zurück. Das nun erreichbare Schott gewährt euch Zugang in einen Lagerraum. Klettert mit der Leiter auf die Terrasse und deaktiviert das Sicherheitssystem. Da sich das Schott nur für einige Sekunden öffnet, beeilt ihr euch besser. Nehmt nicht die Leiter. Lasst euch von der Terrasse auf die erste Kiste fallen, springt von ihr runter und flitzt durch das offene Schott. Der anschließende Korridor führt durch einen weiteren Kontrollraum zu einem Lift. Ihr kommt in einem Zwischenraum mit zwei Schotts heraus. Das linke ist noch verschlossen, also bleibt nur das rechte. Ihr gelangt auf eine Brücke mit zwei Türen. Beim linken Seitenarm findet ihr einen Schalter, der die Tür auf der Hauptbrücke öffnet. Es folgen nun unzählige Schotts, die an einer hohen Treppe enden. Oben gelangt ihr an zwei Schotts. Geht nach rechts ins Forschungslabor und eliminiert den Klon Nr. 7. Aktiviert den Handsensor, damit ihr das zweite Schott passieren könnt. Dort habt ihr die Möglichkeit zu speichern. Den Granatwerfer findet ihr in unmittelbarer Nähe. Der Gang führt über mehrere Schotts zu einer weiteren Leiter, die in die untere Etage führt. Der Durchgang zum Warehouse noch verschlossen. Geht zuerst durch das Schott links. Hier öffnet ihr den Zugang zum Warehouse. Eine längere Laufstrecke später fahrt ihr einmal mehr mit dem Lift. Der Weg führt euch wie so oft zu zwei Türen. Nehmt zuerst die linke (A). Kurz vor dem Gangende links ist ein Schott. Dort findet ihr den ersten Handsensor. Zurück zum Ausgangspunkt; nehmt jetzt die rechte Tür (B). Geht gleich noch einmal rechts. Hier findet ihr den zweiten Handsensor. Verlasst den Raum und geht den Gang rechts weiter. An der linken Wand befindet sich ein Schott. Die inneren Laserbarrieren sind nun abgeschaltet. Lauft ins Zentrum des riesigen Areals und klettert die Leiter hinunter. Speichert hier erst einmal. Drückt alle Knöpfe. Die Schutzfelder sind nun abgeschaltet. Geht wieder durch das Schott (A). Die Schutzschirme sind deaktiviert und ihr könnt euch die Extras krallen. Folgt dem Tunnel. Geht so lange geradeaus, bis ihr in einen Raum kommt, durch den elektrische Entladungen zucken. Achtet auf deren Rhythmus, um so die Tür auf der anderen Seite ohne Energieverlust zu erreichen. Fahrt mit dem Lift in die nächste Etage. In dem Bereich ist nun ein Schott offen. Marschiert über die Brücke zum nächsten Schott. Auch dieser Korridor führt euch zu einer Brücke. Der nächste Raum wird mit zwei Geschützen bewacht. Über ihn gelangt ihr zur dritten Brücke. Einige Räume weiter befindet sich der nächste Speicherpunkt. Das Schott am Ende ist verschlossen. Der Handsensor ist noch funktionsunfähig. Kehrt zurück durch das Schott, durch das ihr gekommen seid. Gleich links von euch hat ein Alien Dosenöffner gespielt und das verschlossene Schott mit Gewalt geöffnet. So gelangt ihr über einen weiteren Gang zum ersten von vier Sensoren. Die restlichen findet ihr am schnellsten über das Schachtsystem. Sobald "Vater" euch mitteilt, dass das Schott geöffnet werden kann, kehrt ihr zum Speicherpunkt zurück und aktiviert den Handsensor. Der Lift bringt euch in den Hauptbereich von "Vater". Der Kern ist von einem Rundparcours umgeben, der vier direkte Zugänge besitzt. Einer ist momentan genau vor euch. Allerdings sind die Türen durch jeweils zwei Schutzfelder gesichert. Folgt dem Hauptkorridor rechts um den Kern herum. In jeder der vier Eckkammern findet ihr einen Generator, den ihr zerstören müsst. Dadurch werden die äußeren Schutzfelder neutralisiert. So habt ihr Zugang zu den Handsensoren an den vier Türen zum Kern. Deaktivert alle vier an jedem der Zugänge und die inneren Schilde schalten sich ab. Nun habt ihr Zutritt zu "Vaters" Kern. Drückt die beiden Knöpfe an den Säulen und startet so Vater neu. Im Anschluss habt ihr Zugang zur letzten Tür im Rundparcours. Dort endet das fünfte Level!



Fortsetzung folgt in der nächsten fun...







AUSBLICK







PlayStation2

Noch mehr Fakten, noch mehr Spiele, noch mehr Tests!

Legend of Zelda – Majora`s Mask

Das letzte große N64-Spiel?



Final Fantasy IX

Das Ende der PlayStation-Ära!



ISS vs. FIFA 2001 vs. Fussball Live 2

fun krönt den neuen Fußballkönig!



Dino Crisis 2

Sieht so das perfekte Spiel aus?



Driver 2

Verbrechen lohnt sich...



fun generation 12/2000...
...ab 22. November 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: Frank Michaelis, Jan Urban
AUTOREN: Dirk Gemeinhardt, Frank Emmerling, Martin Weidner, Sven Liebold, Carsten Grauel, Mone Neuss, Toni Opl, Tom Schmidt
LAYOUT: geOrg Behringer, Stefan Kachur
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: Sony
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 werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

IVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
Verkaufte Auflage (IVW 1/00) 30.763 Exemplare

VOGEL Medien Gruppe
CyPress

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem: play, PlayStation

© copyright by fun generation,
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND | Joysoft | gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wir haben sie alle!

Anschauen, auswählen, bestellen!

BESTELL HOTLINE: 0931 - 35 45 222

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele- Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinder- leichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

PLAYSTATION

Alien - die Wiedergeburt
ARTIKELNR.: SONYD862
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

Bundesliga Stars 2001
ARTIKELNR.: SONYD1227
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 69.95

Danger Girl
ARTIKELNR.: SONYD1296
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 79.95

Digimon World
ARTIKELNR.: SONYD1352
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 79.95

Driver 2 - Back on the Street
ARTIKELNR.: SONYD1250
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

Formel Eins 2000
ARTIKELNR.: SONYD1260
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 99.95

Fussball Live 2
ARTIKELNR.: SONYD1373
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 99.95

Spyro 3 - Year of the Dragon
ARTIKELNR.: SONYD1375
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

WWF Smackdown 2
ARTIKELNR.: SONYD342
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

DREAMCAST

HalfLife Blue Shift dt. Vers.
ARTIKELNR.: DCDT 180
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 79.95

Metropolis Street Racer
ARTIKELNR.: DCDT 003
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 84.95

Phantasy Star Online
ARTIKELNR.: DCDT 182
RELEASE DATUM: Dez. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 84.95

Shenmue TV
ARTIKELNR.: DCDT 153
RELEASE DATUM: Dez. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 129.95

NINTENDO 64

Mario Party 2
ARTIKELNR.: N64 DT 253
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 119.95

Mario Tennis
ARTIKELNR.: N64 DT 261
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 119.95

PLAYSTATION 2

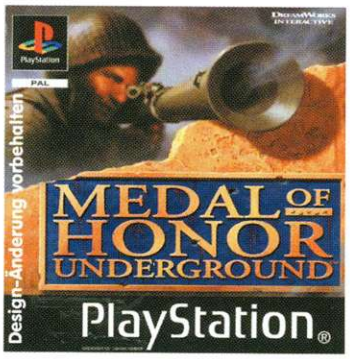
Jetzt vorbestellen!
ARTIKELNR.: P2H001
RELEASE DATUM: 24.11.00
DM 869.-



Für das komplette Spiele-angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung 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.

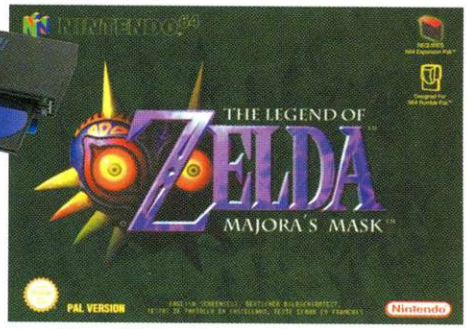
DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



Medal of Hon.: Underground
ARTIKELNR.: SONYD1300
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95



Ferrari 355 Challenge
ARTIKELNR.: DCDT 137
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95



Zelda - Majora's Mask
ARTIKELNR.: N64 DT 259
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 119.95

INTERNET: www.gameplay.de

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

play KING
95%

PLAY FUN MAGAZIN PLAYTIP
95%

O.P.M. STAR
94%

VIDEO GAMES Platin CLASSIC
94%

MEGA FUN GOLD GAME
93%

PLAY ZONE HIT
92%

Gold
92%

FUN AWARD
NOTE 1



"Schöner, größer, besser - THPS2 setzt dem wegbereitenden Vorgänger in jedem Punkt noch eins drauf und katapultiert die Messlatte, an de sich künftige Konkurrenztitel orientieren müssen, in unerreichbare Höhen."

Toni Opl, play the PlayStation 09/2000

MACH DEINEN EIGENEN PROFI ZUR LEGENDE

TONY HAWK IST ZURÜCK! Und dieses Mal hat er neue Profis (Caballero, Koston, Mullen), neue Tricks (Bluntslides, BS/FS Noseslides + Tailslides, Hurricanes, Heelflip Varials, Melon Grabs, Airwalks, Judos etc.) und neue Bearbeitungsmodi (Echtzeit-Skatepark-Editor, Mach-dir-den-Skater) im Gepäck. Bau dir deinen eigenen Skatepark zu Hause und mach Kleinholz daraus. Erstelle deinen eigenen Skater – seinen Style entscheidest du – und trete gegen die echten Profis an. Das neue Skategelände hat es in sich und bei den Videos kann einem schon mal anders werden. Im Karriere-Modus kannst du mit gewonnener Kohle deine Statistiken verbessern. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 skatest du auf einem Niveau, das einst nur wahren Legenden vorbehalten war.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ÜBERSICHT:



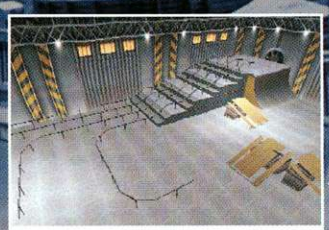
2-SPIELER-MODUS

2-Spieler-Modi und Einzelspieler-Karriere-Modus



JEDE MENGE NEUERUNGEN

Neue Tricks, neues Gelände und neue Skater



SKATEPARK-EDITOR

3D-Echtzeit-Skatepark-Editor

Screenshots von der PlayStation®

FEATURING

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

DER COOLE HIP-HOP- UND PUNK-SOUNDTRACK BRINGT EUCH RAGE AGAINST THE MACHINE, BAD RELIGION, NAUGHTY BY NATURE UND VIELE MEHR.

Empfohlen von:
skateboard
blond magazine

PlayStation · Dreamcast · GAME BOY COLOR · PC CD ROM · NEVERSOFT · www.activision.de ACTIVISION

© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Neversoft Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding und Pro Skater 2 sind Warenzeichen von Activision Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation®-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Lizenziert von Nintendo. © 1989, 1998 Nintendo of America, Inc. Sega, Dreamcast und das Dreamcast-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises, LTD. NINTENDO®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.