fungeneration
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

Der große Vergleichstest
FIFA 2001 vs. ISS vs. Fussball Live 2

Wer holt den Titel?

12/2000
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 59



NINTENDO 64

TEST

Zelda: Majora's Mask

Das beste Spiel aller Zeiten?

Dreamcast

TEST

Tony Hawk 2

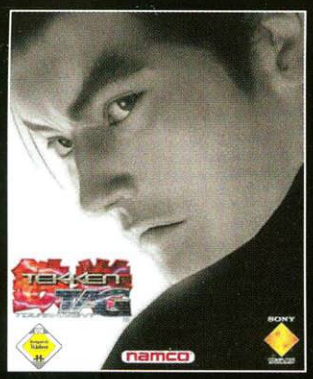
Geht es auf Dreamcast noch besser?

TEST PS2

SSX

EAs Überraschungshit für die PS2

4 394081 006508 CyPress



Die Mutter aller Kampfspiele öffnet wieder ihre Pforten. Im größten Fight-Club aller Zeiten treffen sich die Tapfersten der Tapferen zum Kampf. Alte und neue Gesichter werden dir begegnen und im Tag-Team-Modus kannst du ab jetzt mit zwei deiner Lieblings-Charaktere gleichzeitig fighten. Trau dich rein, aber pass gut auf dich auf.

TBWA FRANKFURT

PlayStation®2

TEKKEN TAG

namco PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.scee.com

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. TEKKEN TAG TOURNAMENT ™&© 1994, 1995, 1996, 1999 NAMCO LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd.

fun sucht Verstärkung!
Wenn ihr glaubt, den Aufgaben eines Videospieleredakteurs (und unseren Ansprüchen) gewachsen zu sein, schickt eure Bewerbungsunterlagen an:

Cypress GmbH
Redaktion fun generation
Stichwort "Ich auch"
Max-Plack-Str. 13
97204 Höchberg
oder per e-mail:
ichauch@fungeneration.com

Spiele-Index

18 Wheeler (DC) 72
Arielle (PSone) 64
Batman of the Future (N64) 23
c12 (PSone) 16
Chicken Run (DC) 23
Chicken Run (PSone) 23
Crash Bash (PSone) 56
Daffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers (N64) 63
Das Dschungelbuch (GBC) 66
Dead or Alive 2: Hardcore (PS2) 15
Dino Crisis (DC) 74
Dino Crisis 2 (PSone) 44-45
Donkey Kong Country (GBC) 65
Ducati World (PSone) 20
ESPN International Track & Field (PS2) 53
ESPN Snowboarding (PS2) 52
F1 Racing Championship (GBC) 67
Fantavision (PS2) 60
FIFA 2001 (PS2) 34-37
FIFA 2001 (PSone) 38
Frogger (PSone) 64
Fussball Live 2 (PSone) 33
Gradius III & IV (PS2) 63
HBO Boxing (PSone) 59
Hugo: The Quest for the Sunstone (PSone) 64
Inspector Gadget (GBC) 65
International Karate 2000 (GBC) 65
International Superstar Soccer (PS2) 34-37
Jet Set Radio (DC) 55
King`s Field (PS2) 22
Laura (GBC) 67
Legend of Zelda: Majora`s Mask (N64) 42-43
Madden NFL 2001 (PS2) 48
Mars Matrix (DC) 22
Mickey`s Speedway USA (N64) 58
Mike Tyson Boxing (PSone) 59
Mille Miglia (PSone) 63
Ms. Pac Man (PSone) 64
NHL 2001 (PS2) 47
Racing Simulation 2 (N64) 62
Sega GT (DC) 19
Sega Marine Fishing (DC) 76
Seven (PS2) 18
Shadow of Memories (PS2) 14
Silent Scope (DC) 54
Silent Scope (PS2) 54
Simple 1500: The Shooting (PSone) 77
Smugglers Run (PS2) 46
SSX Snowbarding (PS2) 49
Star Ocean (GBC) 19
Star Wars Bombad Racing (PS2) 22
Star Wars Demolition (PSone) 21
StarLancer (DC) 12-13
Surf Rocket Racer (DC) 18
The Ring: Terror`s Realm (DC) 76
Tom & Jerry in: Fists of Furry (N64) 23
Tom & Jerry: Mäusejagd (GBC) 66
Tony Hawk`s Pro Skater 2 (DC) 40-41
Tweety (GBC) 66
UFC – Ultimate Fighting Championship (DC) 73
Vampire Chronicles (PSone) 77
Verkehrsgigant (PSone) 20
Victorious Boxers (PS2) 22
Wetrix 2 – AquaAqua (PS2) 60
Wild Wild Racing (PS2) 62
Winnie Puuh (GBC) 66
WWF Smack!Down 2 (PSone) 57

Happy Birthday

Diesen Monat steht uns ein besonders freudiges Ereignis ins Haus: ***fun generation* wird fünf**! Fünf Jahre voller Höhen und Tiefen liegen hinter uns - fünf Jahre, in denen ihr uns die Treue gehalten habt. Danke!

Alle Jahre wieder beglücken uns Electronic Arts, Konami und Konsorten mit ihren neuen Fußballspielen. Wir zeigen euch in unserem großen ***fun*-Vergleichstest**, wo die Stärken und Schwächen der diesjährigen Kickergames liegen und mit welchem Titel ihr am besten bedient seid.

Auch wenn die PlayStation 2 in aller Munde ist, so bedeutet das noch lange nicht, dass Besitzer eines Dreamcast, einer PSone oder eines Nintendo 64 fortan nicht mehr auf qualitativ hochwertige Spiele hoffen dürfen; ganz im Gegenteil! Mit The *Legend of Zelda - Majora's Mask* (N64), *Tony Hawk's Pro Skater 2* (DC) und *Dino Crisis 2* (PSone) erwarten uns pünktlich zum Weihnachtsfest **geniale Alternativen für PS2-geschädigte Geldbeutel.**

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns zudem die Testversion von Driver 2. Zu unserem Erschrecken war die heißersehnte Gold-Disc jedoch alles andere als testfähig. Da wir von solchen Review-Versionen und den damit verbundenen inkompetenten Wertungen herzlich wenig halten, haben wir uns entschlossen, lieber zu warten und euch dafür im nächsten Monat einen ausführlichen Test der Vollversion zu liefern. Wir hoffen, ihr habt dafür Verständnis.

Und jetzt wird gefeiert!
Viel Spaß beim Lesen!
Euer ***fun***-Team



Inhalt Dezember 2000

fun gen
PLAYSTATION

Special

Der große Fussball-Vergleichstest ~~~~~~34-38
Jubiläums-Special: fun wird 5! ~~~~~~~~~~82

Vorschau

Dead or Alive 2: Hardcore ~~~~~~~~~~~~~~~~15
King`s Field ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~22
Seven ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~18
Shadow of Memories ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~14
Star Wars Bombad Racing ~~~~~~~~~~~~~~~22
Victorious Boxers ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~22
Chicken Run ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~23
Mars Matrix ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~22
Sega GT ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~19
StarLancer ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~12-13
Surf Rocket Racer ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~18
Star Ocean ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~19
c12 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~16
Chicken Run ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~23
Ducati World ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~20
Star Wars Demolition ~~~~~~~~~~~~~~~~~~21
Verkehrsgigant ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~20
Batman of the Future ~~~~~~~~~~~~~~~~~~23
Tom & Jerry in Fists of Furry ~~~~~~~~~~23

Tests

ESPN International Track & Field ~~~~~~~~~53
ESPN Snowboarding ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~52
Fantavision ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~60
FIFA 2001 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~34-37
Gradius III & IV ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~63
International Superstar Soccer ~~~~~~~~34-37
Madden NFL 2001 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~48
NHL 2001 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~47
Silent Scope ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~54
Smugglers Run ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~46
SSX Snowbarding ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~49
Wetrix 2 – AquaAqua ~~~~~~~~~~~~~~~~~~60
Wild Wild Racing ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~62
Jet Set Radio ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~55
Silent Scope ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~54
Tony Hawk`s Pro Skater 2 ~~~~~~~~~~~~40-41
Arielle ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~64
Crash Bash ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~56
Dino Crisis 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~44-45
FIFA 2001 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~38
Frogger ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~64
Fussball Live 2 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~38
HBO Boxing ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~59
Hugo: The Quest for the Sunstone ~~~~~~~~64
Mike Tyson Boxing ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~59
Mille Miglia ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~63

FIFA 2001 vs. ISS vs. Fussball Live 2

fun *krönt den Fussball-König!*



Special 34 -38



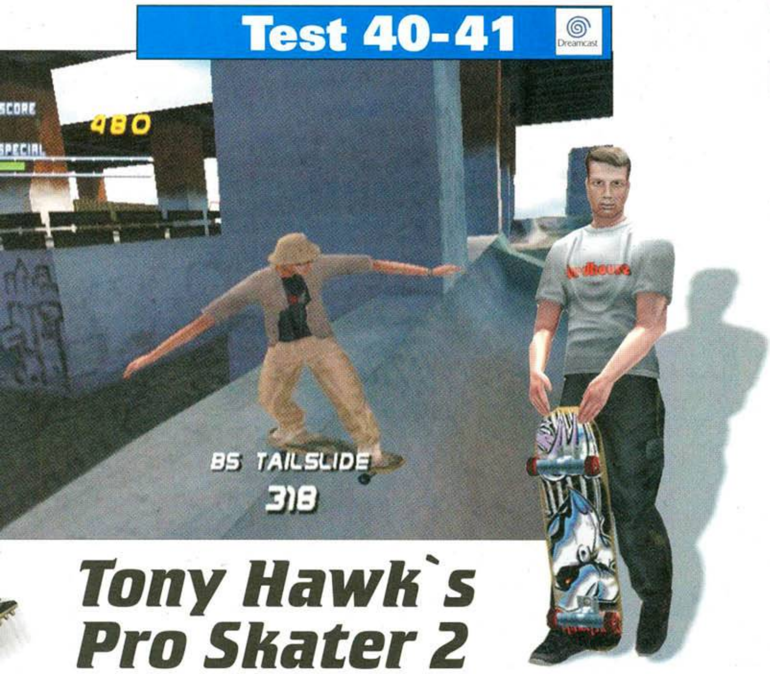
Test 42-43

Legend of Zelda: Majora`s Mask

Lest in unserem großen Test, weshalb uns Nintendos neuestes Meisterwerk überrascht hat!

eration
REAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

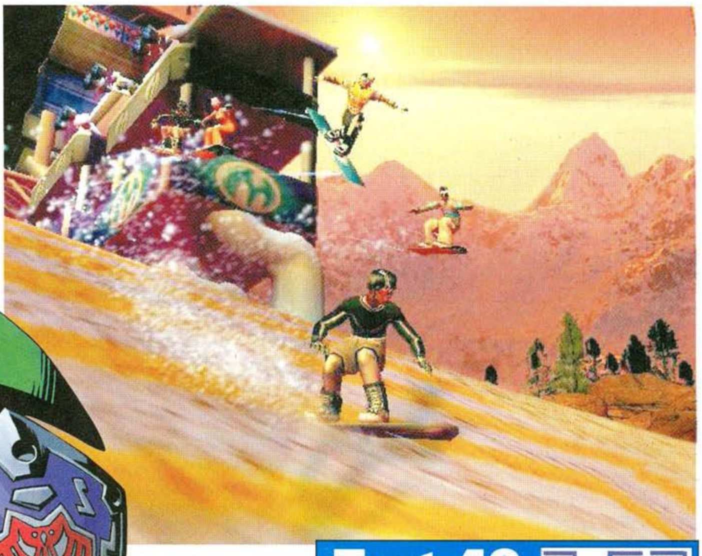
So erreicht ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: Feedback@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: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



Test 40-41

Tony Hawk`s Pro Skater 2

Die Next-Generation-Version der fun-Sport-Referenz bei uns als erstes im Test!





Test 49

SSX

EAs großer PlayStation 2-Angriff auf Nintendos 1080° Snowboarding!

Ms. Pac Man 64
WWF Smack!Down 2 57
Daffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers 63
The Legend of Zelda: Majora`s Mask 42-43
Mickey`s Speedway USA 58
Racing Simulation 2 62

Handheld-Tests

Donkey Kong Country 65
Inspector Gadget 65
International Karate 2000 65
Das Dschungelbuch 66
Tweety 66
Tom & Jerry: Mäusejagd 66
Winnie Puuh 66
Laura 67
F1 Racing Championship 67

NTSC-Tests

18 Wheeler 72
Dino Crisis 74
Sega Marine Fishing 76
The Ring: Terror`s Realm 76
UFC – Ultimate Fighting Championship 73
Simple 1500: The Shooting 77
Vampire Chronicles 77

Tipps & Tricks

Cheats und Tipps 83-85
Gamebuster-Codes 86
Lösung: Alien – Die Wiedergeburt, 2. Teil 87-90
Lösung: Dino Crisis 2 91-97

Rubriken

Abo 17
Ausblick 98
Charts 52
Editorial 3
Final Fantasy Chronik – Folge 7 70-71
fun-Fragebogen 26-28
Gewinnspiel-PlayStation 2 26
Gewinnspiel-Pokémon 8
Impressum 98
Leser schreiben für Leser 80-81
Leserbriefe 78-79
News 6-10
Referenzen 30-31
Resident Evil Akte – Folge 6 68-69
Spiele Index 3
Wertungssystem 33

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

+++ Die PS2-Version des Microsoft-Strategiehits **Age of Empires II** wird laut Entwickler Konami alle Online-Funktionen des PC-Originals unterstützen +++ Der japanische Entwickler ASK Kotensha simuliert ab März mit dem Spiel **Air Ranger** den Alltag eines Helikopter-Rettungsteams +++ In Bandais WonderSwan Color-Titel **Digimon Adventure 02: D1 Tamer** werden voraussichtlich satte 230 Digimons enthalten sein +++ Acer Labs arbeitet an einem **DVD-Player**, der sowohl DVDs als auch PC- und PSone-Titel abspielen kann +++ **Daytona USA 2001** wird ab dem 21. Dezember zeitgleich mit **Sonic Shuffle** in japanischen Dreamcasts rotieren +++ Der ostasiatische Staat Malaysia plant, sämtliche **Spielhallen** des Landes zu schließen – der Grund: Zu hohe Suchtgefahr. ***fun* meint**: Alle Automaten zu uns! +++ Die englische Version von **Shen Mue** ist fertig! +++ **Bauernweisheit des Monats**: Wer anderen eine Grube gräbt, hat mehr Arbeit als der, der reinfällt +++ Aufgrund von Lizenz-Schwierigkeiten fehlen in der DC-Version von **Samba de Amigo 2000** zwei Ricky Martin-Songs. ***fun* meint**: Oooh! +++ Die Vollversion von Segas großer Internet-Hoffnung Phantasy Star Online soll eine Demo von **Sonic Adventure 2** enthalten +++ Der böse, böse **ID-Titel** mit dem "Q" im Namen bebt seit Ende Oktober in den USA – soll allerdings auch deutsche BPJs-Listen erschüttern! +++ Capcom USA wird die zwei DC-Survival-Horror-Klassiker **Dino Crisis** und **Resident Evil 3: Nemesis** für günstige $19,95 (ca. 47,- DM) in den Handel stellen. ***fun* meint**: Wir auch günstig metzeln wollen! +++ Für kurze Zeit kursierte im Internet das Gerücht, **Square** hätte einen Xbox-Vertrag unterschrieben – das stellte sich jedoch als Ente heraus +++ SNK hat das Release-Datum des überfälligen **Metal Slug X** endgültig auf den 25. Januar festgelegt - der Preis soll 5800 Yen (ca. 120,- DM) betragen. +++ Namco veröffentlicht am 21. Dezember einen neuen **GunCon**-kompatiblen Lightgun-Shooter +++ Segas Edel-Schmiede AM2 hat offiziell die Entwicklung von **F355 Challenge II** bestätigt +++

MERCHANDISE

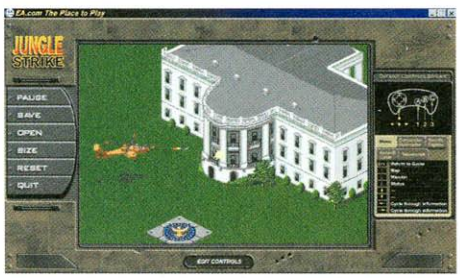
Für den Schumi in dir...

Bleifüße aufgepasst! Ab jetzt gibt es von Peripherie-Spezialist Blaze das offizielle Michael Schumacher GTR-Lenkrad! Was daran so "Schumi" ist? Naja ... es hat über dem Schaltknüppel ein silbrig-schimmerndes Michel-Autogramm und auf den Pedalen einen formschönen roten Aufkleber. Nicht gerade viel – allerdings hat das GTR-Lenkrad derartige "Schmankerl" auch überhaupt nicht nötig! Denn die kräftigen Fußpedale und das feste Lenkrad können auch so überzeugen. Leider ist der Plastik-Schaltknüppel alles andere als stabil und die zahlreichen Buttons wirken ebenfalls etwas "billig" – hier macht die feste Tippschaltung jedoch wieder einiges wett. Für 149,95- DM erhaltet ihr mit dem Blaze GTR-Lenkrad also ein überdurchschnittlich gutes Stück PSone- und PlayStation 2-Peripherie mit kleinen Mankos, Ferrari-Fanatiker greifen zu!



INTERNET

EA-Spiele für nix!

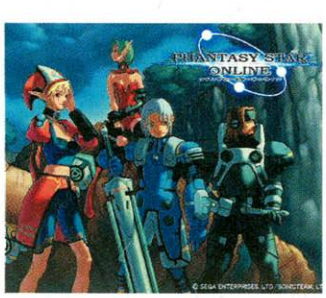




E-Mail, SMS, Musik, Bilder, lustige Schimpfwörter – im Internet gibt es nahezu alles kostenlos! Bis auf "richtige" Spiele – zumindest bis jetzt! Publisher-Riese Electronic Arts macht nun den Anfang, und präsentiert euch unter www.ea.com (neben zahlreichen Online-Games) zwei vollständige Videospiele zum Download. Nachdem ihr euch registriert habt, könnt ihr entweder mit dem Mega Drive-Klassiker *Road Rash 2* (1992 erschienen) über 2D-Pisten heizen oder im zweiten Teil der furiosen Strike-Serie – *Jungle Strike* (1993 erschienen) – gegen üble Terroristen antreten. Ein Emulator ist nicht nötig, das PC-Programm ist selbstlaufend und bietet sogar eine komfortable Speicher- und Controller-Funktion. Tolle Leistung EA, dafür gibt's von uns einen Ehren-Hi-Score ... wenn wir einen hätten!

SPIELE

Neue Phantasy Star Online Infos



Segas Sonic Team hat endlich detailliertere Informationen über das heißerwartete Online-Fest *Phantasy Star Online* veröffentlicht. So wird der Spieler seinen (im komplexen Menü selbstdesignten) Polygon-Charakter auch offline "aufpowern" können – über 50 unterschiedliche Szenarios können dazu aus dem Netz heruntergeladen werden. Die Endsequenz werdet ihr ohne Modem-Einsatz allerdings nicht zu Gesicht bekommen – denn die (noch unbekannte) Hintergrundgeschichte entwickelt sich ausschließlich auf dem PSO-Spielserver; zusammen mit über 20.000 anderen Zockern. Her damit!







Last Minute

Rennspiel-Fans frohlocken: Endlich hat Sega neue Hi-Res-Screenshots von *Daytona USA 2001* veröffentlicht – und die lassen uns dank 40köpfigem Fahrerfeld und grenzenloser Fernsicht schon jetzt das Benzin im Mund zusammenlaufen...

HARDWARE

Flotter Dreier



Leidet auch ihr unter Schlafschwierigkeiten, weil der gesamte Unterboden eures flauschigen Bettchens aus übereinandergestapelten Konsolen-Controllern besteht? Dann solltet ihr einmal die sog. Dream Connection in Betracht ziehen – das hilfreiche Kleinod bringt nämlich das zusammen, was rein biologisch (bzw. technisch) eigentlich nicht zusammengehört! Ein Klick genügt und euer Dreamcast kommt sowohl mit Saturn- und PlayStation-Controllern als auch mit einer Standard-PC-Tastatur sprichwörtlich "spielend" zurecht – das spart nicht nur Geld sondern auch Platz und lässt euch gleich viel gemütlicher schlafen! Den hilfreichen Port-Meister könnt ihr für $28 (ca. 66,- DM) z.B. über den Online-Händler www.levelsix.com ordern. Einziger Nachteil: Keine VMU-Unterstützung!

KORREKTUR

Wir schämen uns!

Oops – da ist uns in unserer letzten Ausgabe doch tatsächlich ein kleiner, großer Fehler unterlaufen: Kenji Enos Horror-Adventure *D2* haben wir doch tatsächlich mit satten 84% Spielspaß bewertet – und auch gleich noch einen silbernen Hi-Score dazugepackt. Dumm nur, dass ***fun***-Tester Sven das überdurchschnittliche Splatter-Spektakel eigentlich mit mageren 65% Spielspaß abgefertigt hatte – ein Layoutfehler (behaupten zumindest wir Redakteure) und unvollständig abgelieferte Angaben (behaupten wir Grafiker) haben die gute Laura Parton mit mehr Prozenten gewürdigt, als ihr eigentlich gebühren. Hiermit möchten wir diesen Fauxpas korrigieren und uns gleichzeitig bei den Entwicklern (bitte nicht hauen!) für den "zurückgenommenen" Hi-Score entschuldigen – vielleicht klappt`s ja



MERCHANDISE

Next Generation Lösungsstoff

Lösungsbücher sind heutzutage ein gutes Geschäft – klar, dass gerade die PlayStation 2 davon nicht "verschont" bleibt. Deshalb gibt es pünktlich zum Launch der PS2 auch gleich die ersten Lösungsbücher des Hamburger Verlags Future Press. "Tekken Tag Tournament – Die offizielle Tekken-Schule" (24,95- DM) führt euch auf 148 farbigen Seiten in alle Grundtechniken, Kampftaktiken und Special-Moves ein – eine Charakter-Analyse liefert außerdem nützliche Infos über Hintergrund, Stärken sowie Schwächen aller Kämfer.
Ebenfalls zeitgleich mit dem PS2-Launch findet ihr im Händler-Regal "Ridge Racer V – Das offizielle Buch zum Spiel" (24,95- DM). 116 farbige Seiten begleiten euch hier durch Ridge-City, stellen alle 21 Autos ausführlich vor, geben Fahrtipps und Streckenanalysen für jeden der 14 Kurse.
Beide Bücher sind reichlich mit Artwork ausgestattet und machen einen guten Eindruck – Bluthochdruck-Patienten und notorische Joypad-Zertrümmerer greifen zu!



INDUSTRIE

"Hello Xbox! Pfrzzz PS2!"

Oddworld Inhabitants-Gründer Lorne Lanning dreht wieder mal am Konsolen-Rad – nach der (ehemals noch als "furchtbar genial" geschimpften) PS2 ist nun plötzlich nur noch Microsofts Xbox stark genug für das Mammut-Projekt *Munch's Oddysee*. Die logische Konsequenz: Der Oddworld-Titel wird nun ausschließlich für das silberne X umgesetzt. Ob der plötzliche Sinneswandel allerdings tatsächlich an der Hardware-Performance oder doch an diversen, prall gefüllten und ohne zu klingeln vor Mr. Lanning`s Villa abgestellten Aktenkoffern liegt, wird wohl für immer ein Branchen-Geheimnis bleiben...



SPIELE

Beiß mir in die Augen, Baby!



Zombies und kein Ende: Capcom hat einen komplett eigenständigen *Resident Evil*-Titel angekündigt, der gleichzeitig auf PlayStation2, Dreamcast, Xbox, Gamecube und dem PC erscheinen soll. Der Clou: Alle Versionen sollen online-fähig sein – allerdings wurde noch nicht bekanntgegeben, ob sich Zocker verschiedener Plattformen lediglich unter "Gleichgesinnten" treffen oder gar gegen die Konsolen-Konkurrenten antreten dürfen. Wie wäre es z.B. mit einem virtuellen Raccoon-City, das zuerst von "normalen" Online-Bürgern bevölkert wird und sich erst im Laufe der Zeit zum blutbeschmierten, zombieverseuchten Kleinstadt-Inferno verwandelt? ***fun*** meint: Tasty!



GEWINNSPIEL

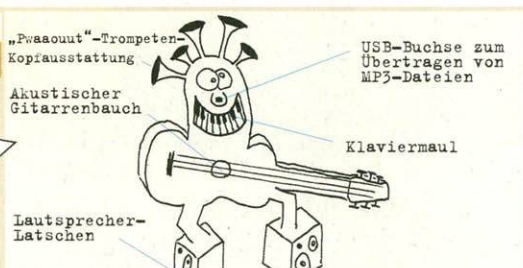
Schnappt euch ein Gratis-N64

Auf zur dritten und letzten Runde unseres Pokémon-Gewinnspiels! Zeichnet "euren" ganz persönlichen Pokémon und schickt ihn uns – ganz gleich wie gut oder schlecht das Endresultat aussieht. Neben der Optik zählt nämlich auch Erfindungsreichtum und (natürlich!) der "fun". Zu gewinnen gibt es:

1 x Pokémon Pikachu Nintendo 64
1 x Pokémon Snap N64
3 x Pokémon Gelbe Version GBC

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

Aufgrund der großen Leser-Resonanz konnten wir Nintendo sogar überzeugen, noch eine Handvoll Trostpreise herauszurücken – die endgültige Auflösung unseres Pokémon-Gewinnspiels findet ihr dann in der nächsten ***fun***. Einsendeschluß ist der 6. Dezember 2000 (Nikolausi) – damit die Gewinner ihre Preise auch pünktlich zum Weihnachtsfest unter dem Baum vorfinden. ***fun*** wünscht viel Spaß!



Musizilla

Auch diesen Monat haben wir es uns nicht nehmen lassen, unserer durch Überstunden und Sauerstoffentzug geprägten Phantasie freien Lauf zu lassen... Deshalb präsentieren wir euch hiermit stolz: Den Redaktions-Unterhaltungs-Pokémon Musizilla.

HARDWARE

Blind für wenig Geld



Ihr tragt keine Brille, seid aber trotzdem ein Fan von Star Trek und Lt. Commander LaForge? Dann hat Olympus Optical etwas ganz besonderes für euch: Den Eye-Trek FMD-2OP für die PS2. Klingt klingonisch, ist aber leider "nur" ein Erd-Produkt, dafür aber eines, dass euch (neben brüllenden Kopfschmerzen) eine Menge Spaß bereiten kann. Habt ihr den Eye-Trek auf den Kopf geschnallt und an Sonys schmucke Standheizung angeschlossen, könnt ihr auf einem Bildschirm direkt vor euren Augen - der für euch so groß wie ein 52"-Monitor wirkt - DVDs gucken oder die neuesten PS2-Titel zocken. Leider können wir euch noch keine fertige Version präsentieren, der Hi-Tech-Netzhaut-Brenner kommt erst am 18. November für einen Preis von 50.000 Yen (ca. 1090,- DM) auf den japanischen Markt. Mehr gibt's voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

HARDWARE

X-Box-Controller enthüllt!

Endlich rückt Microsoft mit ersten Infos zum zukünftigen Xbox-Standardcontroller heraus – und offensichtlich scheinen die Designer schon in der Schule ganz gern zum Banknachbar rübergeschielt zu haben...

Die Features:

- Zwei Erweiterungs-Ports – von denen einer voraussichtlich als Echtzeit-Mikrofon und der andere als Memory-Card-Slot genutzt wird.
- Force-Feedback dank zwei integrierter Vibrations-Motoren
- Zwei analoge Steuerkreuze
- Ein digitales Steuerkreuz
- Zwei analoge Schulter-Buttons
- Sechs Action-Buttons
- Zwei Menü-Buttons

Angesichts dieser (nicht gerade revolutionären) Facts freuen wir uns besonders auf das Echtzeit-Mikrofon – dank Microsofts Erfahrung im Gamespeak-Bereich könnte dies ein völlig neuer Impuls für die Zockergemeinde werden.

SPIELE

Spiele für den Schwan

Square- und Handheld-Fans aufgepasst! Bandai hat die endgültigen Release-Daten für sechs WonderSwan Color-Titel bekanntgegeben – vier davon werden am 9. Dezember gleichzeitig mit dem schmucken Handheld erscheinen. Unserer kleinen Liste entnehmt ihr außerdem den geplanten Preis pro Spiel:

Spieltitel	Release	Preis (Yen)	Preis (DM)
WonderSwan Color Grundgerät (5 Farben)	09.12	6800	ca. 141,- DM
Final Fantasy	09.12	4800	ca. 100,- DM
Final Fantasy Special Pack	09.12	9999	ca. 208,- DM
Lime Rider Kerorikan	09.12	3980	ca. 83,- DM
Gunpey EX	09.12	2980	ca. 62,- DM
Digimon Adventure 02: D1 Tamer	09.12	3980	ca. 83,- DM
Terrors 2	16.12	3980	ca. 83,- DM
Seikaiden 2	16.12	4500	ca. 94,- DM

SZENE

Pokésega?

Sega ist doch immer wieder für eine Überraschung gut – laut dem Online-Nachrichtenmagazin bloomberg.com plant der japanische Konzern den Release bereits erhältlicher Eigenproduktionen für PlayStation2, Gamecube und Xbox. In diesem Zusammenhang wurde ein joint-venture zwischen Sega und Nintendo bekanntgegeben. Segas Engagement für den hauseigenen Dreamcast bleibt davon jedoch unberührt – die neugegründete, noch unbenannte Firma wird sich voraussichtlich auf Internet-Terrain spezialisieren. ***fun*** meint: Zwei der innovativsten Spiele-Entwickler unter einem Dach – da freut man sich doch schon jetzt auf das übernächste Weihnachten...

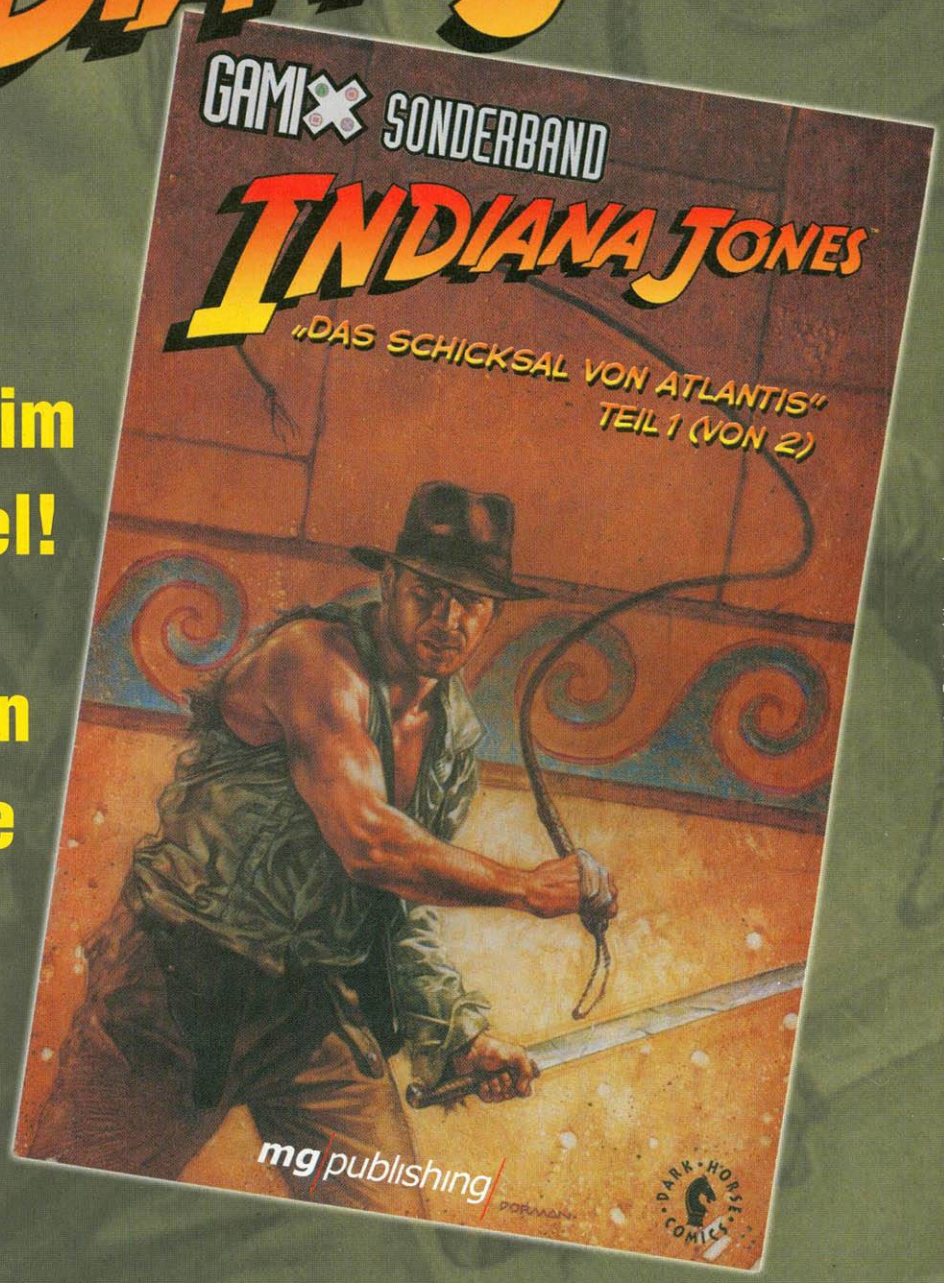




rt: Die ersten Spielecover der PS2-US-Launchtitel +++ ***fun*** präsentiert: Die ersten Spielecover der PS2-US-Launchtitel +++ ***fun*** präsentiert: Die ersten Spielecover der PS2-US-Launchtitel +++ ***fun*** präsent

GAMIX SONDERBAND #6

INDIANA JONES™



- **Ab jetzt im Handel!**
- **60 Seiten in Farbe**
- **DM 7,95**

mg publishing

Indiana Jones: Fate of Atlantis ™ & copyright © 1991, 2000 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Text, translations and illustrations copyright © 1991 Lucasfilm Ltd. All other material, unless otherwise specified, is © Dark Horse Comics, Inc. Dark Horse Comics® and the Dark Horse Logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

HARDWARE

Das mad Catz-Peripherie-Fest

Dream Pad



Eifrige *Crazy Taxi*-Zocker oder Track & Field-Fanatiker kennen das Problem: Blutende Finger, freigelegte Knochen – und noch viel schlimmer – wieder mal ein zerschraddelter Controller. Das Dreamcast Dream Pad schafft da zumindest für kurze Zeit Abhilfe. Wahlweise in rot, blau, grün, lila, orange (Iiih!), transparent und stylischem grau-blau bekommt ihr hier für 59,95- DM einen guten und handlichen Controller. Die rutschfesten Griffe halten auch den schweißigsten Zockergriffeln stand, während sich das flache Digital-Steuerkreuz besonders für Beat'em-Ups eignet. Als kleinen Bonus sind die über den Standard-Buttons angebrachten "Z" und "C"-Knöpfe programmierbar – wer Segas Standard-Pads nicht mehr sehen kann, schlägt zu!

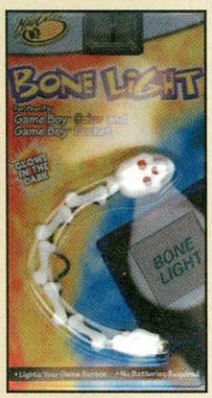
MC2 Racing Wheel

Ihr wollt das Mädel eurer Träume beeindrucken, habt aber weder eine pralle Geldbörse noch ein schmuckes Auto vorzuzeigen? Dann ist das Dreamcast MC2 Racing Wheel vielleicht genau das richtige für euch – hier bekommt ihr formschönes Design, zahlreiche Editier-Funktionen (jeder Knopf ist individuell programmierbar), verdammt coole Schaltwippen nebst stylischer Gangschaltung (mit perfekt ansprechenden Mikroschaltern) und eine gut proportionierte Gas/Bremse-Einheit (leider nur aus billigem Plastik) für gerade einmal 149,95 DM. Weitaus weniger als der Porsche eurer Träume...
Als kleinen Bonus lässt sich das MC2 wahlweise per Gummisauger (nicht das, was ihr jetzt denkt...) am Tisch oder per ausfahrbarer Plastikform auf den Knien befestigen – beides funktioniert in der Praxis tadellos. Wir können die Investition in dieses Stück Peripherie nur empfehlen!
Vielleicht klappt es ja damit – falls ihr die Gute jemals bis in eure Wohnung locken könnt...



Game Boy Bone Light

Pünktlich zu Halloween erreichte uns der skurrile Lichtspender für euren Handheld. An den Game Boy angeschlossen, glühen die Augen des am Ende angebrachten Totenschädels – und wem das noch nicht reicht, der freut sich über das in der Nacht leuchtende Plastik-Material... Unter Umständen taugt das Bone Light auch dazu, die kleine Schwester zu erschrecken, dieses Zusatz-Feature konnte von uns aufgrund mangelnder Geschwister jedoch nicht überprüft werden. Für gruselige 24, 95- DM seid ihr dabei!



SPIELE

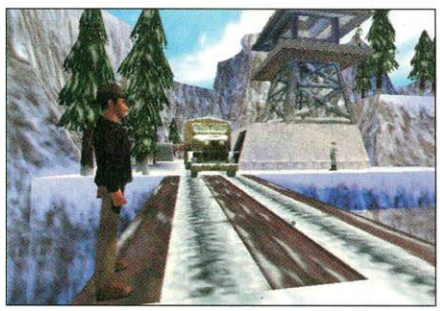
The Thunderbirds return

Kennt ihr noch den C64-Klassiker *Thunderbirds*? Lange bevor man wie z.B. *Vikings* kniffflige Rätsel durch das Wechseln zwischen mehreren Charakteren lösen konnte, durfte man schon in die kühle Metallhülle der fünf unterschiedlichen Thunderbird-Raumschiffe aus der gleichnamigen Puppenspiel-TV-Serie schlüpfen. SCi Entertainment hat nun die Entwicklung einer Umsetzung für PlayStation2 und den Game Boy Advance angekündigt. Als Release-Termin der Handheld-Fassung wurde launch-gerecht das 3. Quartal 2001 angekündigt – wir freuen uns jetzt schon!



SZENE

Indy for rent



Schlechte Nachricht für amerikanische N64-Besitzer: Die langerwartete PC-Umsetzung *Indiana Jones and the Infernal Machine* wird ausschließlich in US-Blockbuster-Videotheken zum Verleih erhältlich sein – kaufen könnt ihr Indy lediglich über die eCommerce-Seite von Publisher Lucas Arts. Noch ist leider unklar, ob der potentielle Hit überhaupt in deutschen Landen erscheint – hoffen wir das Beste!

SZENE

Dreamcast 2? Dreamcube? Dream 256?

Jetzt ist es offiziell: Vizepräsident Chris Gilbert von Sega of America hat in einem Interview bestätigt, dass angesichts der vielen Konkurrenzkonsolen an einem Dreamcast-Nachfolger gearbeitet wird. Sega befinde sich zur Zeit im Vorfeld der Konsolen-Planung – genauere Angaben wollte er allerdings nicht machen. Vielleicht hilft ein Blick in die Kristallkugel? ***fun*** meint: Hat jemand tatsächlich gedacht, der Sonic-Erfinder gibt sich so einfach geschlagen? Allerdings hätten wir nur allzu gerne ein Konto bei Segas Kreditinstitut – denn die scheinen es mit den Millionen ja nicht so genau zu nehmen...



In 80 Pfoten um die Welt!

Viele doofe »Midsekadsen« wollen Tweety™ im »Highflying Adventure« an die Federn! Doch keine Angst: Mit Deiner Hilfe gewinnt der Piepmatz! Reise in 80 Tagen um die Welt und sammle 80 Katzenpfoten. So ein knuddeliges Jump'n'Run findest Du so schnell nicht wieder!

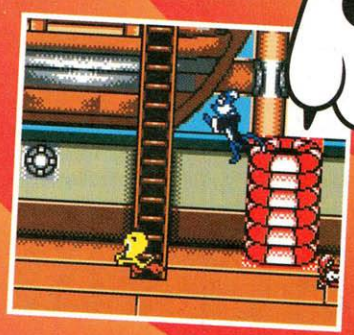


TWEETY'S™ HIGHFLYING ADVENTURE









LOONEY TUNES

GAME BOY COLOR KEMCO Vertrieb durch Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.

Nintendo ®, Game Boy ™ and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

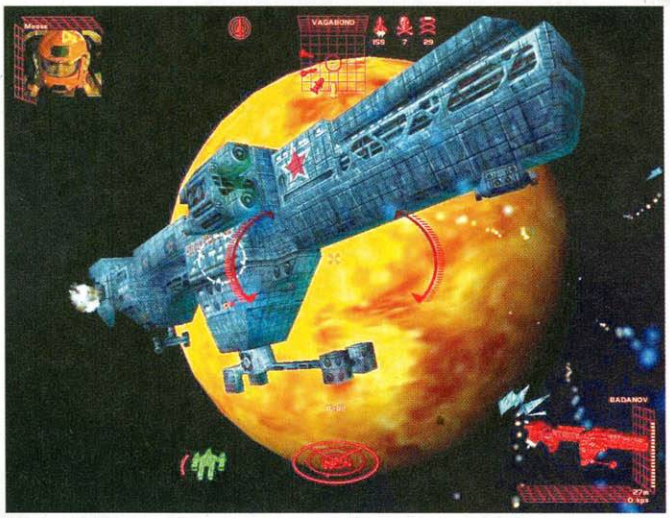
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000.

StarLancer

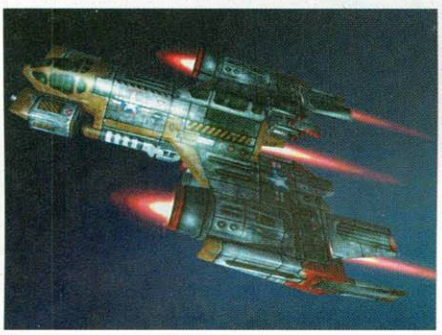
Helm auf, Luke zu, Geschütze entsichern: Der erste Dreamcast-Jäger verlässt das Next-Generation-Raumdock



Guck ma, meine Karre! Falls es der Kampf-Alltag zulässt, könnt ihr alle herumfliegenden Schiffe aus der Beobachter-Perspektive betrachten.



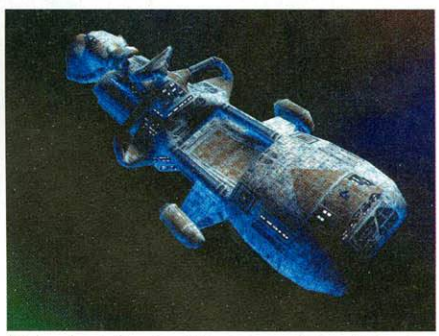
Die Verteidigungs-Flotte dieser Badanov habt ihr schon längst zu Sternenstaub zerpustet – jetzt geht's dem russischen Kreuzer an den Polygon-Kragen.



Space 2063? Das gesamte Schiffsdesign ist ähnlich wie bei der Sci-Fi-Serie möglichst "realistisch" gestaltet: Kantig, aggressiv sowie hier und da mit Geschwaderlogos oder Kriegs-Graffiti bemalt.



Darth Vader lässt grüßen! Vor dieser Massenvernichtungswaffe werdet ihr noch früh genug in Panik ausbrechen...



Das ist ein Brocken! Eines eurer größeren Allianz-Mutterschiffe aus der Totalen.

Freespace, *X: Beyond the Frontier*, *X-Wing*, *Privateer*, *Tachyon*, *TIE-Fighter*, *Allegiance* - PC-Spieler mit Hang zur Schwerelosigkeit haben's einfach! Ein Griff in das wohlsortierte Regal des Videospielhändlers reicht, und sie sind für die nächsten Wochen mit ausreichend Lasersalven, Explosionen und Nachbrenner-Qualm versorgt. Für Videospieler tut sich dagegen ein riesiges schwarzes Loch auf: Außer Genre-Oldie *Wing Commander*, Sonys Optik-Orgie *Colony Wars* und dem aktuellen *Star Trek: Invasions* sind packende Space-Operas im Konsolen-Universum rar gesät; Dreamcast-Besitzer schauen sogar komplett in die Genre-Röhre. Allerdings nicht mehr lange...

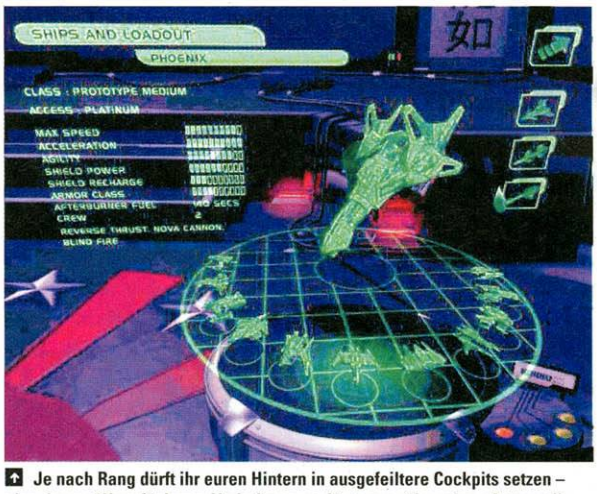
Immer die Russen...

Als Hintergrundstory diente den Entwicklern die altbekannte (und trotzdem immer wieder mit Freuden erzählte) Geschichte vom Kampf zwischen Gut und Böse. Und obwohl ihre heutigen Kollegen wohl nicht mal einen funktionsfähigen Wetterballon in die Luft bringen könnten, übernehmen hierbei die "bösen" Russen – wie so oft – den Part der Fieslinge. Allerdings werden diese auch vom besonders üblen Admiral Kulov angeführt – und der schmuggelt zuerst seine komplette Flotte unter dem Vorwand einer Friedensverhandlung ins feindliche System und zerlegt anschließend die überrumpelte Allianz-Flotte innerhalb weniger Stunden zu Metallfetzen und Pilotenstaub (bzw. umgekehrt).
So befinden sich nach nur einem schicksalhaften Kampf die kompletten Streitmächte der Amerikaner, Asiaten und Europäer im Rückzug – und das ist genau der Moment, an dem ihr als blutjunger Rookie die Szene betretet.

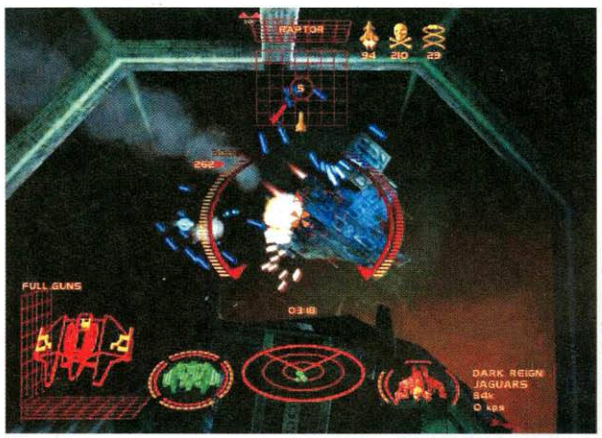
Epische Schlachten

Natürlich drücken euch die Alliierten nicht gleich zu Anfang den nächstbesten Atomsprengkopf in die Hand! Erst wenn ihr euch mehrfach im Kampf bewährt und die Karriereleiter erklommen habt, erhaltet ihr nach und nach größere Befehlsgewalt, fettere Waffen, flinkere Schiffe – allerdings auch





Je nach Rang dürft ihr euren Hintern in ausgefeiltere Cockpits setzen – eine der zwölf verfügbaren Variationen verfügt sogar über einen Automatiklaser und eine Tarn-Option.



Da schmiert er ab! Wir haben die linke Flügelseite des feindlichen Jägers zerschossen – und dem Russen bleiben nur noch wenige Sekunden, um zu beten...



Hallo, Übersicht? Zumindest in der PC-Version lässt sich der Bildschirm auf Wunsch mit Info-Bildschirmen zukleistern – wir sind gespannt, wie die Entwickler dieses Problem bei der (niedriger aufgelösten) DC-Version lösen werden!

mehr Verantwortung, falls die Mission scheitern sollte. Die packende Sci-Fi-Story, die sich wie ein roter Faden durch das komplette Spiel zieht, wird euch hauptsächlich im Briefing und während des Fluges "erzählt", FMV-Orgien á la *Wing Commander* solltet ihr also besser nicht erwarten! Das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch – im Gegenteil: Dadurch, dass alle wichtigen Geschehnisse "ins Spiel" verlagert wurden, werdet ihr noch tiefer in die Handlung hineingezogen.

Die Entwickler-Teams Warthog (*Star Trek: Invasions*) und Digital Anvil (von "*Wing Commander*"-Veteranen Chris und Erin Roberts gegründet) bestehen aus zahlreichen Branchen-Profis, und diese gesammelte Design-Erfahrung zeigt sich schon bei der ersten kurzen "Spritztour": Euer Jäger steuert sich äußerst intuitiv und je nach Waffenklasse unterschiedlich, trotzdem können Einstellungs-Fetischisten durch ein paar Kommandos von der Energieverteilung über die Bordkommunikation bis hin zum Tarnfeld an jeder Schraube ihres "Babys" selbst drehen.

Allerdings habt ihr die so gewonnene Konzentration auch bitter nötig, denn heiße Dogfights und epische Massenschlachten (stellenweise mit mehreren Gegner-Schwadronen und einem halben Dutzend Großkampfschiffen) sorgen für nassgeschwitzte Pads und durchzockte Nächte – zumindest wenn die Dreamcast-Version das hält, was die bereits erhältliche PC-Version verspricht!

Und wenn wir schon beim Vergleichen sind: Die "Windows"-Vorlage verfügt natürlich auch über einen flotten Multiplayer-Modus, in dem ihr mit bis zu vier Piloten in Deathmatch- oder Co-Operative-Missionen antretet – das lässt uns doch hoffend auf die Modem-Buchse des Dreamcast schielen...

Huiii!

Die stärkste Seite von *StarLancer* ist – neben dem ausgefeilten Missionsdesign – ganz klar die Optik! Filigran gestaltete Jäger, gigantische Kampfkreuzer, prachtvolle Planeten-Hintergründe: Bei *StarLancer* ist der Weltraum alles andere als ein schwarzes Nichts!

Die kilometerlangen, allesamt in Optik und Bewaffnung der Schiffsfunktion angepassten Träger, Transporter und Angriffsschiffe sind mit automatischen Abwehrkanonen und Raketenwerfern ausgestattet – die sich ebenso wie die Schiffseinheiten Antrieb und Schildgenerator einzeln ausschalten lassen. Treffen eure Geschützsalven auf einen Jäger, leuchtet der Schutzschild hell auf; ein paar Volltreffer später fliegen euch dagegen schon die ersten Rumpffetzen entgegen, während der Antrieb eures Opfers nur noch schwarzen Qualm in das Dunkel des Alls spuckt.

Nach der opulenten Explosion eines riesigen, bemannten Kampfkreuzers könnt ihr neben zahlreichen Rumpfstücken sogar winzige Menschen durch den leeren Raum schweben sehen – makaber, aber gut!

Alles in allem scheint uns mit *StarLancer* ein mehr als vielversprechendes Weltraum-Epos zu erwarten, allerdings müssen sich flughungrige Space-Veteranen noch bis Dezember gedulden – wir holen jedenfalls schon mal das Kill-Board aus dem Keller... ■ *(sk)*

Ersteindruck:	Exzellent!
Genre	Weltraum-Action
Anbieter	Crave
Entwickler	Warthog/Digital Anvil
Erhältlich ab	Dezember



Shadow of Memories

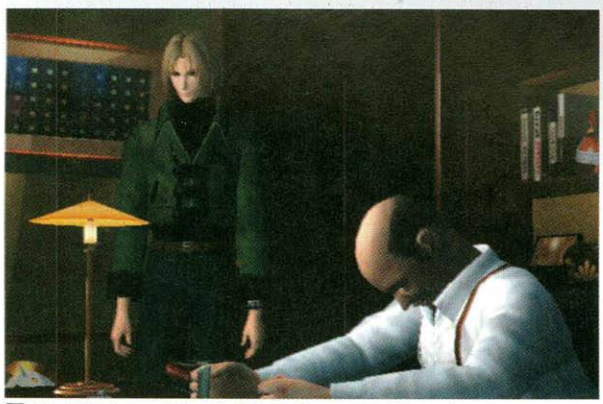
Zurück in die Zukunft: In Shadow of Memories jagt ihr euren eigenen Mörder per Zeitreise durch die Jahrhunderte.



In der Gegenwart trefft ihr auf die attraktive 19jährige Kellnerin Dana.



Wein, Weib und Gesang: Im Mittelalter geht es heiß her!



Die Zeitreise macht's möglich: Großvater Alfred ist noch ein junger Spund.



Die Kamera fängt bei Dialogszenen stets andere Ausschnitte ein.



Die Polygonmodelle bestehen aus bis zu 7.000 Polygonen.

Zeitmaschinen bilden in vielen Filmen und Romanen die Grundlage für eine aufregende Geschichte. Auch Konami hat das Reisefieber gepackt und konfrontiert euch in *Shadow of Memories* mit dem Phänomen der Zeitreise. Ihr übernehmt die Rolle des 22jährigen Eike Kusch, der in Europa lebt und Opfer eines heimtückischen Mordes wird. Doch der Tod meint es gut mit euch und statt im Jenseits landet ihr in einem Zeitstrudel. Der befördert euch geradewegs in die Vergangenheit, wo ihr euch bester Gesundheit erfreut. Nun seid ihr am Zug, denn ihr habt die Möglichkeit, euren eigenen Tod zu verhindern. Mit Hilfe einer Zeitreisevorrichtung reist ihr durch die Jahrhunderte, trefft auf viele Verwandte aus eurer Familie und versucht, das Geheimnis eures Todes sowie des Zeitreise-Phänomens zu lösen.

Im Wandel der Zeit

Ihr reist durch insgesamt 4 Zeitepochen: Die Gegenwart, 1980, 1902 und das finstere Mittelalter 1580. In der Vergangenheit beeinflussen eure Worte und Handlungen die Zukunft. Schlimmstenfalls entwickelt sie sich zu eurem Nachteil, so dass ihr jeden eurer Schritte genaustens überlegen solltet.

In den verschiedenen Zeitepochen sammelt ihr fleißig Gegenstände und bringt sie in einem anderen Jahr zum Einsatz. Auf diese Weise löst ihr kleine Puzzles oder spielt die technologischen Entwicklungen der einzelnen Jahre gegeneinander aus. Um bei den Zeitreisen nicht den Überblick zu verlieren, seid ihr im Besitz einer besonders cleveren Uhr. Sie informiert euch nicht nur über die Zeit in der Gegenwart, sondern auch über die in der aktuelle Epoche.

Auf dem Charakter-Karussell befinden sich zwölf Hauptcharaktere, die sich in den vier Epochen aufhalten. Darunter sogar einige Deutsche wie z.B. die 36jährige Helena Wagner, ihre 16jährige Tochter Margarete oder der 46jährige Museumsleiter Eckart Brum. Es gibt aber auch Personen, die in zwei Zeitabschnitten leben: Die 19jährige Kellnerin Dana arbeitet in der Gegenwart in einem Café, doch im Jahre 1980 wurde sie gerade erst geboren. Undurchschaubare Charaktere wie ein unheimlicher Wahrsager, der stets vermummt erscheint, geben euch hingegen Rätsel auf.

Sowohl die Umgebung als auch die Charaktere bestehen aus Polygonen. Für die Protagonisten legte Konami eine Extraschicht ein, denn mit fast ca. 7.000 Polygonen sind sie überaus detailreich modelliert. Viele der Bauwerke existieren in mehreren Zeitabschnitten und verändern dementsprechend ihr Äußeres. Spannung zu jeder Zeit: Durch die stetigen Wechsel zwischen vier Zeitepochen ergeben sich bei der Lösung des Adventures völlig neue Möglichkeiten und machen *Shadow of Memories* neben *Silent Hill 2* zu einem weiteren potentiellen Hitkandidaten für das nächste Jahr. ■ *(fm)*



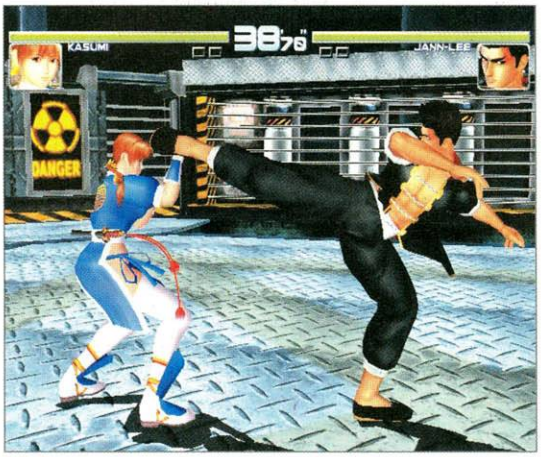
Ersteindruck: Exzellent!

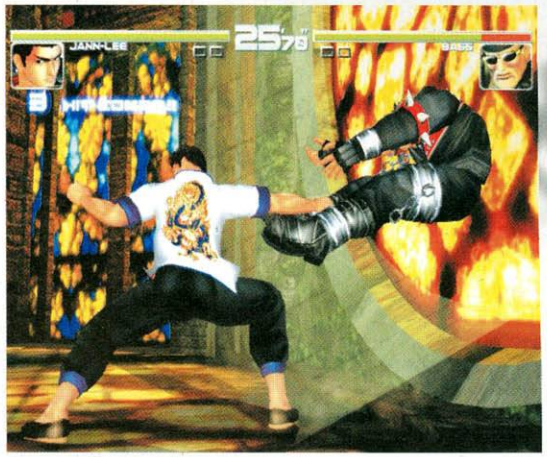
Genre	Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Februar 2001 (Japan)

Dead or Alive: Hardcore

PS2

Der Tekken-Herausforderer nähert sich mit großen Schritten. Kann die Hardcore-Version von Tecmos Edelprügler auch auf der PlayStation 2 grafisch und spielerisch überzeugen?







Der Drache auf Jann-Lees sportlichem Hemd sieht verdammt cool aus. Leider kann Bass ihn nicht auch bewundern. Er macht lieber einen unfreiwilligen Köpfer aus dem Fenster.

Im Ring herrscht Gleichberechtigung. Frauen bekommen genauso hart auf die Fresse, wie die Männer!



Da hat Zack wohl die Klappe etwas zu weit aufgerissen. Kasumi hat ihn ganz locker auf die Matte geschickt und renkt ihm spontan den Arm aus.



Respekt vor dem Alter kennt man in *DoA: Hardcore* nicht. Doch der Rentner GenFu hat auch noch einige Tricks im Ärmel.



Wenn Helena solch tiefe Einblicke gewährt, werden die männlichen Kollegen schwach. Doch Kasumi kann sie mit ihrem Silikon nicht beeindrucken.

Bereits auf dem Dreamcast sorgte *Dead or Alive 2* für Furore. Allerdings hatte die japanische Version des PS2-Pedanten technisch keine überragenden Neuerungen und konnte auch optisch die Sega-Konkurrenz nicht ausstechen. Ein Grund mehr, den Prügler noch mal zu überarbeiten und mit einer Handvoll Verbesserungen auf den westlichen Markt zu werfen. Aber reicht es, um Tekken endgültig den Thron unter dem Hintern wegzutreten?

Auf jeden Fall ist Dead or Alive 2: Hardcore wesentlich actionlastiger und dynamischer als Tekken Tag Tournament. Wie schon bei Virtua Fighter 3 benötigt ihr nur zwei Knöpfe, um die verschiedensten Attacken auszuführen. Ein weiterer Vorteil sind die viel kürzeren Tastenkombinationen für die Kombos, was einen bei Namcos Klopperei schon ultra auf den Sack gehen konnte.

Zu zweit sind wir stark

Wie in *Tekken Tag Tournament* gibt's auch in *DoA: Hardcore* einen Tag-Modus. Besonders spektakulär sind hier die "Tag Throws", die abhängig von den gewählten Charakteren unterschiedlich ausfallen. So packt der stämmige Hayabusa seinen Gegner und schleudert ihn zur flinken Kasumi, die ihn mit einem kräftigen Schulterstoß niederstreckt. Leon und Zack hingegen nehmen den Gegner an Armen und Beinen, holen Schwung und verpassen ihm einen knochenbrechenden Freiflug. Neben den geschmeidigen Animationen der Charaktere begeistern auch die dreidimensionalen Hintergründe – ein weiterer Pluspunkt, den *DoA: Hardcore* dem noch amtierenden König der Beat'em-Ups voraus hat. Hinzu kommt eine bis dato nicht bekannte Bewegungsfreiheit bei Beat'em-Ups: Manche Areale erstrecken sich über mehrere Etagen. Drescht ihr den Widersacher beispielsweise durch das riesige Fenster in der Kirche, fällt dieser metertief in den Vorhof. Euer Kämpfer springt automatisch hinterher und gibt ihm am nächsten Schauplatz den Rest.

Was ist neu?

Im Gegensatz zur japanischen Version stehen euch in *DoA: Hardcore* nun dreizehn Kämpfern zur Verfügung – allerdings erst, wenn ihr sie im Story-Modus freigespielt habt. Darüber hinaus besitzt die Hardcore-Version fünf nagelneue Spielmodi: In der "*CG* Gallery" schaut ihr euch gerenderte Artworks an, das "User Profile System" berechnet euer persönliches Sieg-/Niederlage-Verhältnis. Der "Watch"-Modus lässt euch bei einem Kampf zwischen zwei CPU-Gegnern zuschauen, "Collection" ist eine Sammlung aller erspielten Abspänne. Mit dem "Battle Record"-Modus zeichnet ihr einen Kampf auf und speichert ihn auf Memory Card. Die Kirsche auf dem Spiele-Sahnehäubchen sind die vier neuen Arenen für den "Team Battle"- und "Tag Team"-Modus. Insgesamt 80 versteckte Kostüme für sämtliche Kämpfer machen die Verbesserung komplett. Es sieht so aus, als wären die Tage von *Tekken* gezählt. ■ *(cg)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Tecmo
Erhältlich ab	Dezember

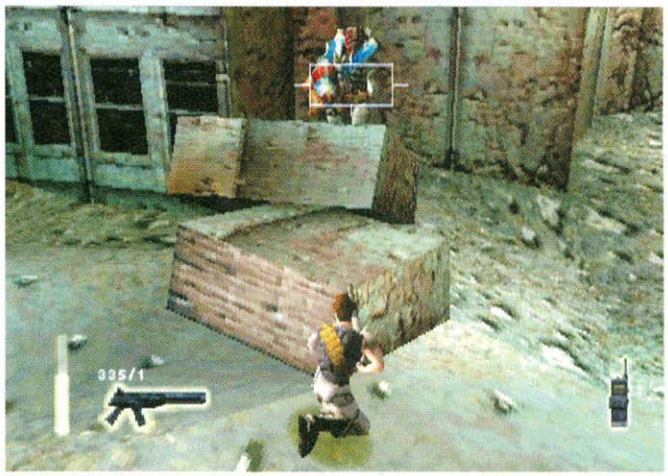
C12



Auf ihre alten Tage kommt die PlayStation noch einmal richtig in Schwung! Die MediEvil-Macher hetzen fiese Aliens auf euch!



Unbemerkt hat sich Vaughan in die Basis eingeschlichen. Nur der Schlüssel zu dieser Kammer hat er noch nicht gefunden. Schon mal unter dem Fußabstreifer nachgesehen?



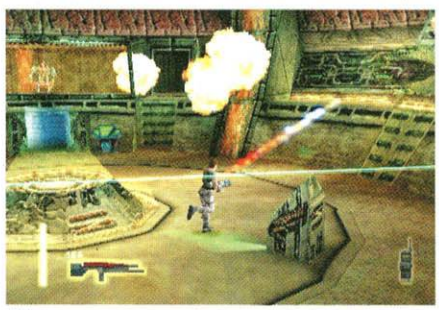
Euer Widersacher hat sich hinter dem Müllstapel versteckt. Nützen wird es ihn aber nicht viel. Nur kurz anlegen, anvisieren und...



Dank eingebauten Zoom-Modus könnt ihr aus einem sicheren Versteck heraus beobachten, was feindlich Patrouillen so machen... oder nicht machen.



Wenn ihr durch unbekanntes Gelände schleicht, solltet ihr euch lieber umsehen, bevor ihr weitergeht, ansonsten geratet ihr schnell in einen Hinterhalt.



Ihr seid entdeckt worden und nun fährt der Feind alles auf, was er so im Waffenarsenal hat. Schnell raus hier, bevor die Verstärkungstruppen eintreffen!

In nicht ferner Zukunft: Außerirdische Invasoren legten die Erde in Schutt und Asche und verwandelten wehrlose Menschen in willenlose Cyborgs – was aber noch schlimmer war: Sie verbrannten eure komplette "Bussi Bär"-Sammlung. Das Ziel der Eindringlinge: Sämtliche Kohlenstoff-Ressourcen unseres Planeten (daher der Name *C12*). Doch noch existiert Widerstand! Dummerweise wurden bei einem Angriff beide Rebellen-Anführer gefangen. Eure Aufgabe ist es nun als Lieutenant Vaughan in ein paar Alienärsche zu treten und das Duo zu retten. Um eure Chancen zu verbessern, wurde euch ebenfalls Alientechnologie implantiert.

Ihr stapft durch ausgebombte Stadtviertel, modrige Kanalisationsschächte und bedrohlich fremde Anlagen der Außerirdischen. Dabei folgt euch die Kamera von hinten auf Schritt und Tritt. Eure Anfangswaffe ist ein popeliges Energieschwert, das gerade mal ein besseres Buttermesser ist. Größere Argumentationsverstärker lassen aber nicht lange auf sich warten: Mit Scharfschützen- und Maschinengewehr, Panzerfaust sowie futuristische Waffen im Gepäck schickt ihr die E.T.s wieder nach Hause. Alle möglichen Arten von Feinden stellen sich euch in den Weg. So sind Spinnenkreaturen, Arbeiterdrohnen, Cyborg-Patrouillen und Wachroboter eine ideale Möglichkeit, um eure Feuerkraft zu testen.

Die Zukunft wird düster

Auch die Gegnerintelligenz variiert. Während einige Außerirdische scheinbar blind in eure Salven stolpern, suchen gerissenere Gegner erst mal Schutz hinter der nächsten Ecke, von wo sie euch unter Beschuss nehmen. Zusätzliche Fähigkeiten erleichtern euch hier den Nahkampf. Ihr springt, geht in die Hocke und schleicht in geduckter Haltung an Kisten und anderen Hindernissen vorbei. Im Kampf visiert ihr auf Knopfdruck den Feind an. Mit den Richtungstasten weicht ihr dann den Schüssen aus und "versorgt" im Gegenzug das Alien mit ausreichend Munition. Wer aber denkt, dass nur dummes Rumballern angesagt ist, irrt gewaltig. In manchen Abschnitten schleicht ihr in bester "Solid Snake"-Manier durch feindliche Anlagen – werdet ihr entdeckt, seid ihr tot. Ein anderes Mal schiebt ihr Kisten herum, um verborgene Durchgänge zu öffnen. Als besonderes Gimmick ist Vaughans Robo-Auge mit einer Ego-Perspektive ausgestattet: Damit inspiziert ihr nicht nur die Umgebung, sondern macht auch Laserbarrieren sichtbar. Für Abwechslung ist also gesorgt.

Mit der *C12* hat Sony ein heißes Eisen im PlayStation-Feuer. Das besondere an dem Action-Kracher sind die riesigen, komplexen Levels, die durch gekonnt eingesetzte Licht- und Schattenspiele eine düstere Endzeitstimmung vermitteln. Brennende Autowracks, riesige Gebäudetrümmer und weggesprengte Mauern sind stumme Zeugen der Verwüstung. Das Ganze ist mit detaillierten Texturen dekoriert. Nur die Bewegungen des Helden und seiner Feinde konnte noch nicht so recht überzeugen. Auch die Kameraführung ließ noch zu wünschen übrig. Allerdings vergehen bis zum Erscheinungstermin noch einige Monate und in dieser Zeit kann viel passieren. Wir sind gespannt, ob die Programmierer die Zeit nutzen. ■ *(cg)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	März 2001

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)

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen nach Erhalt dieses Widerrufrechtes ohne Begründung bei **"fun generation"** ,dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm" auf einen dauerhaften Datenträger (z.B.Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). FU 12 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 Trium Astral Handy (gegen Zuzahlung von 20,- DM)
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.: 01805/041349 (0.24 DM / Min)
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.

PS2 Seven



Feuer frei: Euer Priester greift mit einer Eis-Magie an.



Die Städte begeistern durch wunderschöne Bitmap-Architektur.



Die Truppen in der hintersten Reihe entfachen einen kräftigen Heilzauber.

Man nehme den handgezeichneten 2-D Grafik-Stil von *Legend of Mana*, garniere ihn mit etwas Gameplay von *Ogre Battle* und erhält nach kräftigem Umrühren *Seven*, Namco's Rollenspiel-Einstand auf der PlayStation2. Als wackerer Krieger habt ihr die Aufgabe, eine Horde wilder Dämonen zu vernichten, die das Königreich Almesera heimsucht. Die Dämonen griffen bereits vor tausend Jahren einmal an, bekamen aber damals von sieben Kriegern kräftig eins auf die Mütze. Um den erneuten Angriff abzuwehren, erhaltet ihr Unterstützung von sechs weiteren Charakteren. Die Oberwelt präsentiert euch Namco aus einer 2-D Seitenansicht, während die Kämpfe aus einer isometrischen Perspektive gezeigt werden. Besonders hervorzuheben ist die neuartige "Rotation Battle Engine": In den rundenbasierten Kampfszenen seht ihr eure Sprite-Truppe in drei Reihen hintereinander stehen. Die Helden in der ersten Reihe sind ausschließlich mit Angriffen beschäftigt, die in der zweiten assistieren den Frontkämpfern, und die hinteren schöpfen neue Kraft.

Mit Hilfe des "Rotate"-Kommandos platziert ihr eure Helden strategisch sinnvoll auf dem Schlachtfeld, um die Gegner mit mächtigen Zaubersprüchen zu attackieren oder ihnen das Schwert zwischen die Rippen zu rammen. Seven wird ende diesen Jahres in Japan erscheinen. Ob und wann der Titel auch in deutschen Landen erhältlich sein wird, ist leider noch nicht bekannt. Rollenspielfans sollten auf jeden Fall die Daumen drücken. ■ *(fm)*



Einkaufsbummel: Im Dorf rekrutiert ihr neue Soldaten und rüstet euch mit Waffen aus.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	4. Quartal 2000

Dreamcast Surf Rocket Racer



Überschwemmung oder wie? Wir springen dem Colosseum entgegen...



Déjà-vu? Einige der Screenshots lassen Ähnlichkeiten zum N64-Vorbild erkennen.



Noch ist die Wasser-Physik kein Vergleich zu tobenden Waverace-Gewässern – warten wir's ab!

Zum Europa-Release des Nintendo 64 war der Jet-Ski-Renner *Waverace* einer der beindruckendsten Launch-Titel – nie zuvor konnte die Zockergemeinde über einen derart realistischen Wellengang und ähnlich filigran gestaltete Strecken rasen. Sowohl optisch als auch spielerisch wurde die Meßlatte für Konkurrenz-Produkte deshalb gleich zu Anfang sehr hoch angesetzt; einer der Gründe, weshalb uns seitdem kein vergleichbares Wasser-Spektakel vor den Bildschirm locken konnte.

Dank Crave könnte der *Waverace*-Thron nun zumindest ins Wackeln kommen – denn der Next-Generation-Flitzer bietet (falls man den Entwicklern Glauben schenkt) nicht nur Polygon-protzende 3D-Fahrer und detaillierte Hi-Res-Gewässer, sondern auch all die kleinen Spielereien, die schon dem großen "Vorbild" zum Erfolg verhalfen. Realistischer Wellengang, authentische Jet-Ski-Steuerung, flexible Fahrermodelle und natürlich: Rampen, Rampen, Rampen!

In Punkto Streckendesign hat man sich an realen Vorbildern orientiert – einer kleinen Sightseeing-Tour durch die Häfen von New York steht also nichts im Wege! Anhand der Screenshots lassen sich jedoch auch einige Fantasie-Kurse erkennen – oder seit wann befindet sich das Colosseum von Rom mitten im Wasser?

Stellt sich nur die Frage, ob es Crave tatsächlich gelingt, die geniale Spielbarkeit des Referenz-Titels zu erreichen – bis zur fertigen Testversion dürften es nämlich sicher noch ein paar "Bahnen" dauern... ■ *(sk)*



Traditionsbewußt: Natürlich sind auch in Surf Rocket Racer wieder zahlreiche Bade-Nixen am Start...

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Fun-Sports
Anbieter	Crave
Entwickler	Crave
Erhältlich ab	tba

GAME BOY COLOR Star Ocean Blue Sphere



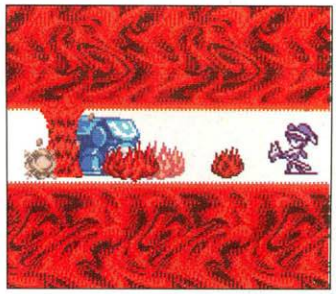
Aufpassen: Die Schatztruhe wird von einem giftgrünen Drachen bewacht.



Shopping-Meile: Auf dem Marktplatz feilscht Ihr mit den Händlern.



In Eurer Party befinden sich drei Helden, der Rest wartet im Hauptquartier.



Feuer frei! Dem Metallmonster heizt Ihr mit einem Feuerzauber gehörig ein.

Da sich *Star Ocean Second Story* auf der PlayStation hervorragend verkauft hat, werkelt tri-Ace eifrig an einem Nachfolger des außergewöhnlichen Rollenspiels: *Star Ocean Blue Sphere* erscheint allerdings weder auf PlayStation noch PlayStation 2, sondern nur auf dem Game Boy Color. Die Story knüpft jedoch nahtlos an den PlayStation-Vorgänger an. Außerdem hat tri-Ace sogar an Fans des ersten Teils, *Star Ocean*, gedacht. Die Helden, des nur für das Super Famicom in Japan erhältlichen Rollenspiels, sind allesamt in der Game Boy Color Version präsent. Insgesamt trefft Ihr auf zwölf Charaktere aus den beiden Vorgängern.

Das aus *Star Ocean Second Story* bekannte Private Action System ist auch im dritten Teil vorhanden: In bestimmten Situationen erscheint das Privat Action Symbol auf dem Bildschirm und Ihr habt die Möglichkeit einen kleinen Side-Quest zu starten. Dadurch erhaltet Ihr häufig wichtige Hintergrundinfos über einen Helden oder findet eine wertvolle Waffe. Neu sind die sog. Field Actions, die auf der Oberwelt aktiv sind: Eure Party ist im Stande hinderliche Steine aus dem Weg zu räumen, durch einen tiefen See zu schwimmen oder kaputte Brücken zu reparieren.

Alle Charaktere, die sich nicht in der aktiven Party befinden, greifen trotzdem ins Spiel ein. Sie stehen Euch beratend zur Seite oder spendieren nützliche Ausrüstungsgegenstände.

Bei den Kämpfen sind nun einzelne Körperpartien Eurer Gegner für Angriffe verwundbar. Ihr richtet Eure Attacken auf Arme, Beine, Kopf oder Rumpf und nehmt dadurch massiven Einfluß auf den angerichteten Schaden. Spezialtechniken oder Fähigkeiten Eure Helden im Laufe des Spiels lernen hängt davon ab, welche Angriffe und Magien Ihr in einem Kampf anwendet. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rollenspiel
Anbieter	tri-Ace inc.
Entwickler	Enix
Erhältlich ab	Januar 2001 (Japan)

SEGA GT



Im Licht der untergehenden Sonne sehen die Fahrzeuge und die Strecke besonders schön aus.



Eine Strecke im Gebirge führt auch durch einen langen Tunnel, in dem es schon mal eng wird!



Die Viper hat eine besondere Rennlackierung, denn mit knapp 500 PS ist sie auf jeden Fall ein schnittiger Rennbolide.

Ein wenig hat Sega schon immer mit Sonys Vorzeigerenner geliebäugelt, aber bis dato noch keinen ersten Versuch gemacht, den Meister vom Thron zu stoßen. Das hat jetzt ein Ende und vor uns liegt die schon weit fortgeschrittenen Europa-Version von *Sega GT*. Nach einem bekannt fetzigen Intro steht ihr gleich vor der Wahl des Spielmodus: Meisterschaft, Einzelrennen und Training laden zum munteren Vollgasfahren ein. Das Einzige, was euch noch fehlt, ist eine edle Sportkarosse mit möglichst viel PS. In der *Sega GT*-Garage findet ihr unter anderem Wagen von Toyota, Subara, Suzuki, Fiat, Daihatsu, Honda, Audi, Renault, Nissan, Alfa Romeo, Opel und Mercedes. Zwar ist die Auswahl schon sehr groß, sie kommt aber mit etwas über 50 Autos nicht an die eines Gran Turismo heran. Auf der Piste nix Neues: Die Wagen sehen durchschnittlich aus, Standards wie durchsichtige Scheiben sucht ihr vergebens; mal schauen, ob sich da noch etwas tut. Ein großer Vorteil gegenüber der japanischen Version ist aber bereits jetzt zu erkennen: Die Boliden steuern sich um ein Vielfaches angenehmer und sicherer. Entgegen dem sonst stets von Sega verwendeten Arcade-Fahrverhalten bekommt ihr diesmal eine waschechte Simulation präsentiert. Wer in einer Kurve zu spät bremst oder unvorsichtig von innen hinein fährt, wird prompt mit einem Ausritt ins Grün bestraft. Insbesondere bei Rennen über mehrere Runden ist volle Konzentration gefragt, denn nur so habt ihr eine Chance, gegen die anderen Rennboliden zu bestehen. Die Strecken für sich sind sehr unterschiedlich, so heizt ihr durch eine verwegene Wüstenstadt, durch eine Mega-Metropole mit verwinkelten Häuserschluchten oder ganz klassisch auf einer Standardrennstrecke. Besonders die Fahrt durch die nächtliche City verschlägt einem teilweise den Atem: Realistische Lichteffekte und blinkende Absperrlichter zieren den Parcours. ■ *(ju)*



Ersteindruck:	gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	Dezember

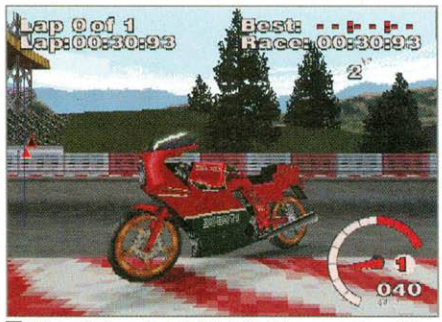
Ducati World



Upps, hier seid ihr wohl von der Strecke abgekommen. Wenn ihr jetzt zu viel Gas gebt, legt ihr euch in den Dreck.



Mit Vollgas durch die Kurve! Aus der Ego-Ansicht macht die Raserei am meisten Spaß.



Hier seht ihr, wie detailliert die Bikes aussehen. Alle kleinen Feinheiten sind deutlich zu erkennen.

"Ducati-Bikes sind der Ferrari unter den Motorrädern." Solche markigen Sprüche hört man von Ducati-Fans nicht selten, doch recht haben sie, denn der Preis wie auch die Qualität der Öfen ist definitiv vergleichbar mit der, die Ferrari abliefert. Ähnlich spektakulär ist auch ATDs *Ducati World*. Sämtliche Bikes, die der italienische Traditionshersteller je gebaut hat, finden sich auf der prall gefüllten CD. Das fängt an bei den nostalgischen Bikes aus den 50er und 60er Jahren über modernere und schnellere Motorräder aus den 70er und 80er Jahren bis hin zu den aktuellen Hightech-Rennmaschinen wie z. B. der Foggy. Diese schmucken Gefährte stehen euch aber nicht gleich von Anfang an zur Verfügung: Ein umfangreicher Story-Modus im Stile von Gran Turismo schaltet erst nach und nach Bikes, Strecken und Tuningmöglichkeiten frei.

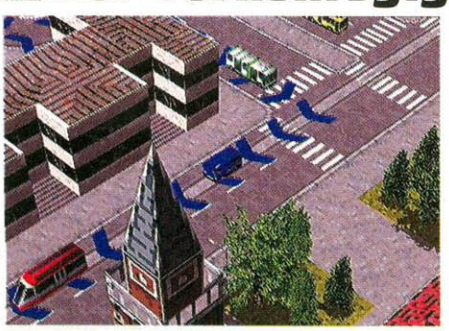
Ein besonderes Highlight von *Ducati World* ist mit Sicherheit die flotte Grafik, die auf der Engine von *Rollcage Stage II* basiert. Ihr rast mit einem Affenzahn durch Häuserschluchten einer Großstadt, durch staubige Wüsten oder über einen verwinkelten Bergkurs. Dabei empfiehlt sich die Ego-Perspektive, denn das Fahrverhalten und das realistischen Schwenken der Maschine ist besonders aus dieser Ansicht ein Genuss. *Ducati World* ist eines der realistischsten Motorradspiele für die PSOne, denn nicht nur das Fahrverhalten der Maschinen entspricht exakt dem der Originale. Stürze und alle Daten einer jeweiligen Maschine wurden korrekt umgesetzt. ■ *(ju)*



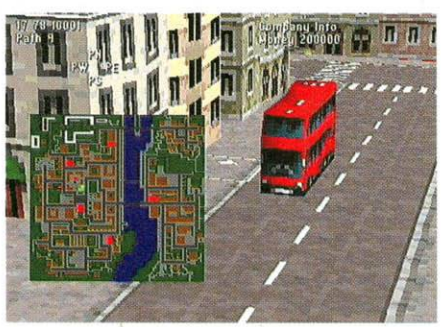
Die Cockpitamaturen entsprechen dem Originalvorbildern von Ducati.

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	ATD
Erhältlich ab	Dezember

Der Verkehrsgigant



Die blauen Pfeile zeigen die Fahrtstrecke der öffentl. Verkehrsmittel an. Im Vordergrund seht ihr eine Kirche.



Diesen Bus habt ihr gerade eingesetzt. Jetzt fehlt nur noch eine Haltestelle und die zu fahrende Route.



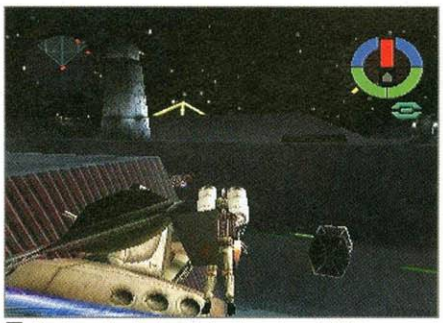
Diese Ansicht aus luftiger Höhe verschafft Überblick.



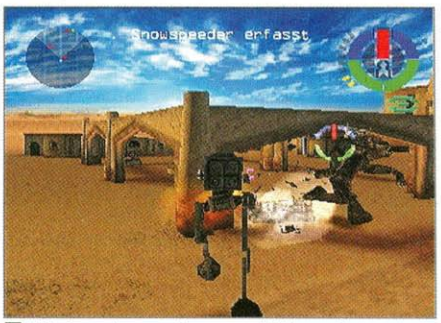
Bei *Der Verkehrsgigant* übernehmt ihr die Rolle eines Städteplaners, der sich hauptsächlich mit der Koordination und dem Anlegen von Verkehrswegen beschäftigt. Eure Aufgaben sind vielfältig und anspruchsvoll: Ihr plant und organisiert neue Straßen- und Eisenbahnstrecken sowie Buslinien und schafft die benötigte Infrastruktur wie Haltestellen, Bahnhöfe, Brücken usw. Auch die Wartung und Instandhaltung eurer Flotte spielt eine wichtige Rolle. Eurer Baulust sind Grenzen gesetzt, so muss am Anfang ein einfacher Bus bzw. eine Bahn reichen und erst später im Spiel könnt ihr euch Hightechgefährte leisten. Interessant ist bereits jetzt die Nachbildung einer gesamten Stadt mit all ihren Gebäuden und Bewohnern.Ihr seht kleine Personen durch die Straßen wandern, oder wie sie sich gerade an einer Haltestelle anstellen. Diverse Infobildschirme halten euch stets über alle aktuellen Geschehnisse in der City auf dem laufenden. Verhandlungen mit der Bank dem Bürgermeister oder anderen Parteien stehen genau so auf dem Programm wie die Einsatzplanung eures Fuhrparks. Eine perfekte Organisation ist wie in der Realität besonders wichtig, wollt ihr ein erfolgreiches Unternehmen führen. Zwar ist die Grafik noch ein wenig pixelig, aber dafür hochauflösend. Den Detailreichtum des PCs erreicht die PlayStation aber bei weitem nicht. Beim Planen der Routen solltet ihr beachten, welches Stadtgebiet welche Nahverkehrsmittel benötigt oder ob sogar Frachtaufkommen besteht. Nicht überall lohnt sich z. B. der Einsatz von Großraumwagen oder unterirdischen Bahnen. Ein wachsames Auge über die Geschehnisse in der Stadt sichern euch wertvolle Dollars. Schon auf dem PC feierte Publisher Infogrames große Erfolge, denn gerade das an Sim City angelehnte Spielprinzip ist bei Fans von Windows und Co. sehr beliebt. Mal schauen, wie das erste PlayStation-Spiel der Österreicher aussieht, wenn's fertig ist. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Wirtschaftssimulation
Anbieter	Infogrames
Entwickler	JoWood
Erhältlich ab	Dezember

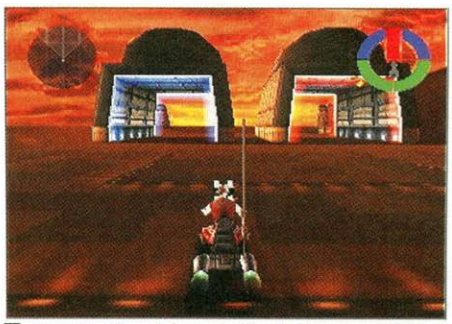
Star Wars Demoliton



Ein Kampf zwischen Boba Fett, einem AAT-Panzer und einem Tie-Fighter auf dem Todesstern - echte Star Wars Fans müssten jetzt eigentlich weinen!



Mit den schweren Blastern und Raketen ist man sogar in der Lage Gebäude in Schutt und Asche zu legen.



In den farbig markierten Hallen könnt ihr eure Waffen- und Schildenergie wieder aufladen.

Man nehme eine Portion *Vigilante 8*, mische diese mit einem kräftigen Schluck Star Wars und verfeinere das ganze anschließend noch mit einer dezenten Prise Marketing – schon haben wir das neuste Werk aus dem Hause Luxoflux: *Star Wars Demolition*.

Nachdem die Pod-Rennen verboten worden sind, musste sich Jabba the Hutt eine neue illegale Nebenerwerbsquelle suchen. Der Verbrecherkönig veranstaltet nun Wettkämpfe, in denen die Teilnehmer mit Fahrzeugen aller Art gegeneinander antreten. Zu den wagemutigen Gladiatoren zählen unter anderem Boba Fett, Aurra Sing oder Darth Maul. Jeder der mehr oder weniger bekannten Star Wars Charaktere verfügt über ein spezielles Gefährt. Während General Otto in einem AT-ST in die Schlacht zieht, verlässt sich der Wookie Quagga lieber auf einen ausgemusterten Panzer der Handelsföderation oder Malakili auf ein Rancor-Monster. Zu den Austragungsstätten zählen Tatooine, der Eisplanet Hoth, Naboo, der Todesstern, Yavin oder die Wolkenstadt Bespin.

Das Spielprinzip ist quasi mit dem von *Vigilante 8* identisch. Ihr jagt mit euren Gleitern, Walkern, Raketenrucksäcken und Monstern durch die verschiedenen Level, sammelt Extrawaffen (Traktorstrahl, Protonentorpedos, Thermalsprengsätze usw.), um damit euren Gegner nach allen Regeln der Kunst zu malträtieren. Die Stages bieten neben Aufladestationen für eure Waffen- und Schildbatterien auch Portale, mit deren Hilfe ihr innerhalb von Sekunden von einem Ende des Kriegsschauplatzes zum anderen gelangen könnt. *Vigilante 8* war einst ein sehr innovatives Spiel, aber die Zeiten ändern sich. Großartige Neuerungen waren im Preview noch nicht auszumachen, und ob ein paar flinke Fahrzeuge aus dem Star Wars-Universum reichen, um inzwischen sehr kritische Kunden zu überzeugen, ist eher fraglich. ■ *(ml)*

Ersteindruck:	*gut*
Genre	Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	Dezember



PS2 Victorious Boxers



Noch seid ihr motiviert, doch gleich gibt's was auf die Nase.



Nehmt ihr die Deckung hoch, blockt ihr gegnerische Schläge ab.

In *Victorious Boxers* teilt ihr als heißblütiger Box-Neuling kräftig Prügel aus. Basierend auf einer erfolgreichen japanischen TV-Anime-Serie schnürt ihr eure Polygon-Boxhandschuhe und steigt in den Ring. Im für Einzelspieler ausgelegten Story Mode beginnt ihr als unbedeutender Straßenkämpfer, dessen Boxkenntnisse sich lediglich auf Türsteher-Niveau bewegen. Nach einigen Sparings-Runden gegen euren Freund Miyata seid ihr jedoch für die ersten richtigen Turniere gestählt. Zwischen den Kämpfen erzählen kurze Videosequenzen die Geschichte eures Aufstiegs weiter. Bei den Matches wird besonders viel Wert auf realistisch animierte Muskelgruppen und Gesichtsausdrücke gelegt: Steckt ihr einen deftigen Schlag in die Magengrube ein, verzieht sich das Gesicht eures Schützlings vor Schmerzen, und ein Treffer auf euer Auge lässt selbiges blau anschwellen. Ihr tretet gegen insgesamt 40 Boxer an, von denen jeder einen anderen Kampfstil verfolgt. Darunter der seit 16 Kämpfen ungeschlagene Meister im Mittelgewicht Hawk und der japanische Fliegengewicht-Meister Eiji. Habt ihr einen der Profis auf die Matte befördert, steht er euch in einem 2 Player-Turnier als spielbarer Charakter zur Verfügung. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Sport
Anbieter	ESP
Entwickler	ESP
Erhältlich ab	14.12.2001 (Japan)

PS2 Star Wars - Super Bombad Racing



Gefährliche Sprünge stellen für eure robusten Karts kein Problem dar.



Mit dem riesigen Wasserkopf sieht Anakin 'etwas' anders aus als im Film.

Star Wars - Super Bombad Racing ist ein *Mario Kart* inspirierter Fun-Racer rund um das Star-Wars-Universum. Ihr schnappt euch einen von acht Charakteren, schwingt euch in ein futuristisches Kart und donnert durch neun Landschaften aus der bekannten Filmvorlage. Jeder Fahrer ist im witzigen "deformed"-Stil gehalten, der besonders in Japan sehr beliebt ist: Der Kopf eures Schumi-Verschnitts ist nicht nur größer als sein Körper, sondern auch als das Kart.
Neben Fiesling Darth Maul nehmen u.a. die Prinzessin Amidala, der alte Jedi-Meister Yoda und dessen Schützling Anakin an den Rennen teil. Jeder Fahrer besitzt sein ganz persönliches Kart: Darth Maul schlittert im edlen Sith Interceptor durch die Wüsten Tatoonines, während Anakin Skywalker den gemächlicheren Naboo Fighter bevorzugt. Rund 25 Power-Ups von Schutzschilden bis hin zu Lasern kommen bei den waghalsigen Rennen zum Einsatz. Abgesehen von Einzelspieler-Varianten wie dem Challenge Mode legt Hersteller Lucas Learning großen Wert auf umfangreiche Multiplayer-Duelle: Außer dem obligatorischen Versus Mode gibt es speziell designte Arenen, die ausschließlich zwei Spielern und mehr zur Verfügung stehen. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Fun Racer
Anbieter	Lucas Learning Ltd.
Entwickler	Lucas Learning Ltd.
Erhältlich ab	März 2001 (USA)

PS2 Kings Field 4



Besiegte Gegner zerglühen oder lösen sich in Nebel auf.



Kings Field 4 besticht besonders mit aufwendigen Lichteffekten.

Nachdem *Eternal Ring* bereits in den japanischen Verkaufsregalen liegt, arbeitet From Software emsig an dem Rollenspiel *Kings Field 4* für die PlayStation 2. Statt per Drauf- oder Seitensicht blickt ihr aus einer "Ich-Perspektive" wie in *Perfect Dark* in die 3-D-Polygonwelt. Die Kämpfe laufen ähnlich wie in einem Ego-Shooter ab: Schlagt ihr mit dem Schwert zu, seht ihr, wie euer rechter Arm durch das Bild streift. Der Schwerpunkt von *Kings Field 4* liegt auf Action, denn die meiste Zeit seid ihr damit beschäftigt, Skelette, Geister-Ritter und andere Monster zu zermetzeln. Als Waffen dienen euch ein unhandlicher Morgenstern, eine scharfe Axt oder ein robustes Langschwert. Aber auch mit Magie seid ihr bestens vertraut: Mit Heilzaubern kuriert ihr eure Wunden, tödliche Blitz-Magien pulverisieren in sekundenschnelle jeden Angreifer. Besonderen Wert legt From Software auf Spiegel- und Lichteffekte: Befindet ihr euch in einer Marmorhalle, so spiegeln sich auf dem edlen Boden alle Objekte, während Lichtquellen wie Fackeln, Feuerbälle und Explosionen die Umgebung unterschiedlich stark ausleuchten. Friedfertiger geht es bei Gesprächen mit anderen Charaktere zu, denen ihr wichtige Informationen entlockt. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Ascii
Entwickler	From Software
Erhältlich ab	2001 (Japan)

Dreamcast Mars Matrix



Der Standard-Laser ist stark genug, um Bunkeranlagen zu knacken.



Die mächtige Piercing-Cannon zerstört sogar gepanzerte Festungen.

Capcom will's noch einmal wissen: Nach dem eher durchschnittlichen *Giga Wing* erscheint mit *Mars Matrix* ein weiterer 2D-Shooter für den Dreamcast. Dabei handelt es sich um die Umsetzung eines Automaten, der auf dem Capcom System II Board läuft. In dem Vertikalscroller stehen Euch zwei Raumschiffe zur Auswahl: Der Mosquito 01 Jäger verfügt über einen Streuschufle bei durchschnittlicher Durchschlagskraft. Die Alternative ist das Mosquito 02 Schiff, welches zwar nur einen nach vorne ausgerichteten Laser besitzt, aber Euren Gegner dafür mit deutlich mehr Feuerkraft einheizt. Das Handling Eures Jägers ist ziemlich einfach, denn dank dem One Trigger Fire Control System" bedient Ihr glühende Laserkanonen und tödliche Gravitationsbomben mit nur einer Joypad-Taste. Die engen Geschoßteppiche Eurer Feinde könnt Ihr zu Eurem Vorteil nutzen. Die Projektile lassen sich einfach auf Eure Angreifer zurückschleudern, so daß Ihr selbst im dichtesten Kugelhagel noch eine Überlebens-Chance habt. Die DC-Version besitzt gegenüber der Arcade-Vorlage zahlreiche Extras: Außer einem Original Mode, welcher der Automatenversion entspricht, gibt es auch einen Arrange Mode, in dem Eure Waffen etwas stärker sind. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	November 2000 (Japan)

Batman of the future



Die fiesen Schläge vom Oberboss ziehen euch viel Energie ab.



Irgendwie sieht Batman in diesem Abenteuer ein wenig abgemagert aus.

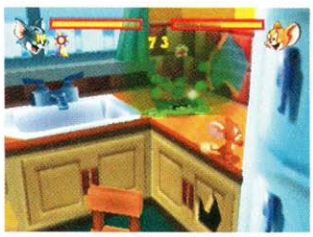
Hüpfen, schlagen, treten: Nicht viel Neues in Gotham City. Bei Batmans neuem Abenteuer für Nintendo 64 rennt ihr in bewährter Sidescroller-Manier durch Gebäude wie Lagerhallen, Laboratorien, Werkstätten und dunkle Seitenstraßen. Da ein reiner 2D-Scroller absolut nicht mehr zeitgemäß wäre, wandert ihr auch ein wenig in die Tiefe und erkundet höher gelegene Plattformen, Kisten oder sichtet einen geheimen Durchgang. Der Held selber schlägt und tritt, was das Zeug hält: Verschiedene Angreifer wie Blechkisten, besser bekannt als dumme Roboter, aber auch Angreifer aus Fleisch und Blut wollen gerne vom Helden mit den Fledermausohren verhauen werden. Teilweise tummeln sich auch ein paar mehr Gegner auf dem Bildschirm, dann ist es sinnvoll, eine eurer Spezialattacken auszulösen, die je nach aktiviertem Kampfanzug verschieden ausfallen. Richtig gefährlich wird es aber erst, wenn mehrere halbstarke Schläger mit einem Flammenwerfer auf euch losgehen. Benutzt in so einer Situation eines eurer Wurfgeschosse, die ihr in eurem Wundergürtel verstaut habt. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	mäßig
Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Kemco
Erhältlich ab	Dezember

Tom&Jerry in Fists of Furry



Auf der Farm findet ihr Kürbisse, mit denen ihr dem Gegner auf die Mütze haut.



Jerry hat Tom mit einem Virus belegt, der ihn für einige Sekunden schwächt.

Jetzt können Tom&Jerry Fans endlich ein mal selbst Hand anlegen und müssen nun nicht mehr nur zuschauen, wenn sich Katz und Maus gegenseitig auf die Mütze hauen. Ubi Softs etwas anderes Beat'em-Up versetzt euch direkt in die Mitte des actionreichen Comickampfes: In einem meist rechteckigen 3D Areal wie einer Küche oder auf einem Bauernhof. Die Kampfarenen sind mit vielen Extras bestückt, die eure Spielfigur aufheben kann. Unter anderem findet ihr Milchkannen, Tomaten, Besen, Früchte, Steine, Hufeisen oder Kisten mit denen ihr eurem Gegner Energie abzieht. Einfache Schläge verfehlen natürlich auch nicht ihre Wirkung, jedoch ist der Einsatz der Waffen sinnvoller. Im Verlaufe des Spiels können noch viele weitere Figuren der beliebten Trickfilmserie freigespielt werden. *Tom&Jerry in Fists of Furry* ist ein abwechslungsreiches Beat'em-Up das ein wenig frischen Wind in dieses Genre weht. Wer auf Mäuse und rhythmische 50iger Jahre Blues-Musik steht sollte sich diesen Titel schon mal vormerken. Bleibt zu hoffen das bis zur Fertigstellung noch ein paar grobe Slowdowns der Grafik-Engine ausgemerzt werden. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	interessant
Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	Dezember

Chicken Run



Achtung! Der Wachbauer will euch lieber als schmackhafte Frikassee auf einem Teller sehen als in der Freiheit.



Fangt eure Kollegen auf: Die Hühner werden hier mit einem Katapult in die Luft geschleudert.

Die armen Hühner haben es bei *Chicken Run* wahrlich nicht leicht. Das Spiel nach dem gleichnamigen Film benannt, versetzt euch direkt in die gefährliche Tweedy Eierfarm.
Wahrlich kein gemütlicher Ort für das gefederte Vieh, also nix wie raus hier! Doch eine Flucht ist nicht einfach, das Gelände ist mit Stacheldraht umzäunt, von Hunden bewacht und mit Flutlichtern ausgeleuchtet. Diese Gefahren solltet ihr meiden, wenn ihr durch das verzweigte Lager rennt. Die einzelnen Locations sowie die Animationen der Figuren sind mit denen des Films identisch, die Entwickler habe es sich zur Aufgabe gemacht den Spieler quasi direkt in den Film hineinzuversetzen. Schaut man sich die ersten Screenshots an, sieht man das es den Programmierern gelungen ist die einzigartige Atmosphäre der Tweedy Eierfam nachzumodellieren. Für Abwechslung sorgen zahlreiche witzige Mini-Games und original Filmszenen, die ihr als FMV-Video präsentiert bekommt. Wer schon immer mal mit Huhn und Co. aus einer gute bewachten Farm flüchten wollte, bekommt sowohl für PlayStation als auch für Dreamcast demnächst einige interessanten Umsetzung des Kino-Hits. ■ *(ju)*

Ersteindruck:	nicht spielbar
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Blitz Games
Erhältlich ab	Dezember

COMPUTER CTK KUDAK

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

Dreamcast

Grundgerät + CHuChuRocket	kpl.dt DM	399,00
102 Dalmatiner*	kpl.dt DM	94,95
Dinosaurier*	dt DM	94,95
Donald Duck Quack Attack*	dt DM	94,95
Ducati*	dt DM	89,95
F 1 Racing Championship*	dt DM	89,95
F 1 World Grand Prix 2*	dt DM	99,95
Heroes of Might & Magic 3	dt DM	89,95
Kiss Psycho Circus	dt DM	89,95
Le Mans 24	dt DM	89,95
MS - R	dt DM	89,95
Phantasy Star Online*	dt DM	89,95
Q....*	dt DM	89,95
Rainbow Six	dt DM	89,95
Ready 2 Rumble Round 2	dt DM	89,95
Samba de Amigo* (lim.Edition)	kpl.dt DM	259,00
Sega GT*	kpl.dt DM	89,95
Shenmue (4 GD's)*	dt DM	129,95
Time Stalkers	dt DM	89,95
Tomb Raider - Die Chronik	kpl.dt DM	94,95
Ultimate Fighting Championship*	dt DM	89,95

Sony Playstation

102 Dalmatiner*	kpl.dt DM	89,95
Alien - Die Wiedergeburt*	kpl.dt DM	89,95
Arielle 2: Sehnsucht...	kpl.dt DM	84,95
Box Champions 2001*	kpl.dt DM	89,95
Danger Girl	dt DM	79,95
Digimon World*	dt DM	79,95
Dino Crisis 2*	dt DM	79,95
Disneys Dinosaurier	dt DM	79,95
Donald Duck Quack Attack	dt DM	79,95
Ducati*	dt DM	79,95
Fifa 2001	kpl.dt DM	89,95
Fisherman's Bait 3*	dt DM	79,95
Harvest Moon	kpl.dt DM	79,95
Int. Superstar Soccer 2000*	dt DM	79,95
J. Bond: Die Welt ist nicht...	kpl.dt DM	89,95
Medal of H. Underground*	kpl.dt DM	89,95
Moorhuhnjagd	kpl.dt DM	49,00
NBA Live 2001	kpl.dt DM	89,95
Ready 2 Rumble Boxing 2	dt DM	79,95
Road to El Dorado*	kpl.dt DM	59,95
Sheep	kpl.dt DM	89,95
Spyro 3: Year...	kpl.dt DM	84,95
Techno Mage*	kpl.dt DM	79,95
The Grinch Stole Christmas	dt DM	79,95
The Mummy*	dt DM	79,95
Tomb Raider - Die Chronik	kpl.dt DM	89,95
UEFA Championsleague 2000	dt DM	59,95
Ultimate Fighting Championship*	dt DM	79,95
Vanashing Point*	dt DM	89,95
WCW Backstage Assault	kpl.dt DM	89,95
WWF Smack Down 2	dt DM	89,95

PLAYSTATION 2 - Jetzt vorbestellen!!

Nintendo 64

Pokémon Pikachu Konsole	kpl.dt DM	244,00
Bond:The World is not enough*	kpl.dt DM	99,00
Daffy Duck	kpl.dt DM	119,95
Donald Duck Quack Attack	dt DM	109,95
F 1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Hercules	dt DM	99,95
Mario Party 2	kpl.dt DM	109,95
Mario Tennis	kpl.dt DM	109,95
Mickey's Speedway USA*	kpl.dt DM	129,95
San Francisco Rush 2049	dt DM	99,95
Tom & Jerry - Fist of Fury	dt DM	109,95
WWF No Mercy	dt DM	119,95
Zelda - Legend of Majora's...*	kpl.dt DM	124,95

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 für Sony, Dreamcast, N64, Gameboy Color, PC ab Lager
Streetdays unter www.kudak.de

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



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



DIGIMON WORLD
FÜR PS ONE
89,90



STARSHIP TROOPERS
FÜR PC CD-ROM
89,90

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

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

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

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

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

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

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

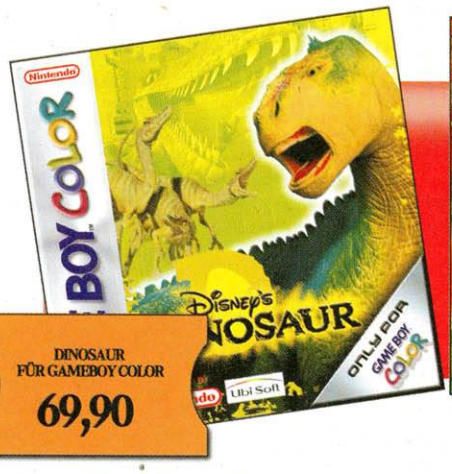
Nürnberg
STAGE ONE
Glogauer Str. 30/38
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

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

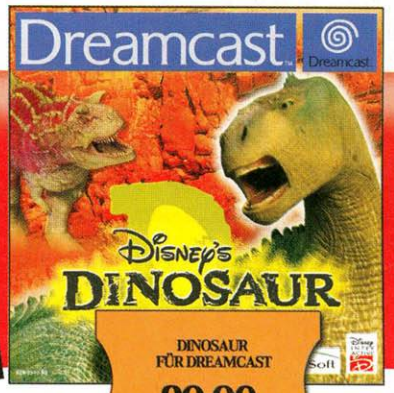
Hamburg
PLAY FAIR
Wandsbekker
Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836

FIGUREN AKTION
JE FIGUR
NUR 9,90 DM

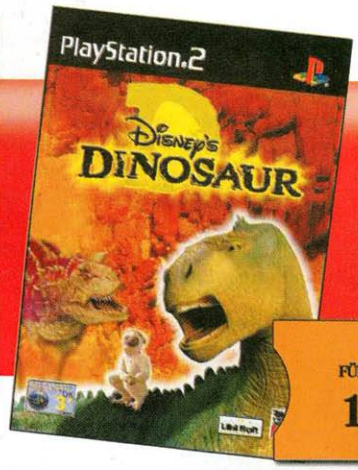




DINOSAUR
FÜR GAMEBOY COLOR
69,90

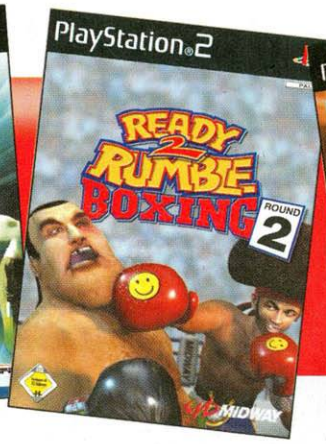


DINOSAUR
FÜR DREAMCAST
89,90



DINOSAUR
FÜR PLAYSTATION 2
109,90



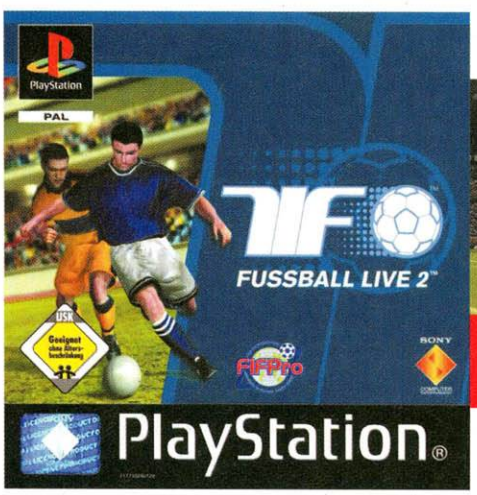








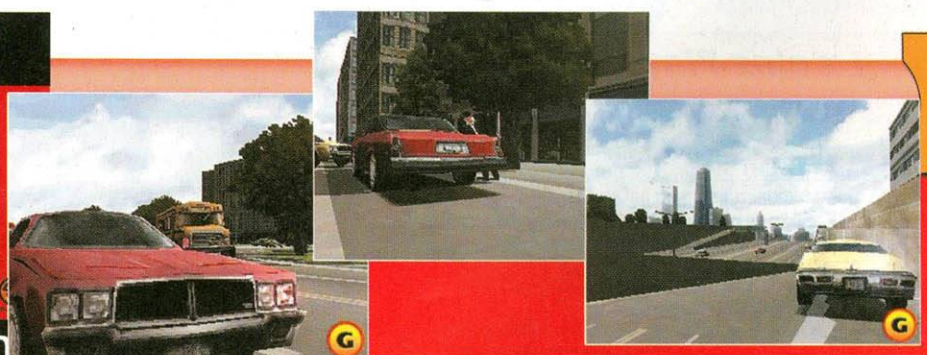
UNSERE TOP-TITEL
NUR FÜR PS 2 !!! JE
109,90





FUSSBALL LIVE 2
FÜR PS ONE
89,90





DRIVER 2
FÜR PLAYSTATION
89,90

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

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

Mitmachen und Gewinnen

Wir wollen wissen, was ihr von uns haltet. Deshalb starten wir unsere große Leserbefragung.

Wer seid ihr, was interessiert euch und wie können wir die fun generation noch besser machen? Auf diese Fragen brauchen wir Antworten. Schließlich wollen wir nur das Eine - ein brandheisses Magazin, randvoll mit den entscheidenden Infos. Damit sich der Aufwand auch für euch lohnt, warten hammermäßige Preise auf euch.



5 x ein Handy

Gewinnt ein Dualband-Handy Trium Astral incl. Ladegerät, 2. Oberschale und 25,- DM Startguthaben. Der Nickel-Metallhydrid-Akku hat eine Stand-by-Zeit von 150 Stunden.

1 x eine PlayStation2

Die heisseste Spielkonsole des Weihnachtsgeschäftes. Jeder will sie, niemand kann sie sich leisten. Wenn ihr bei unserer Leserumfrage mitmacht, habt ihr die Chance, Sony´s neue Konsole zu gewinnen

5 x Driver



Rasend schnelle Gangsterjagd durch amerikanische Großstädte.
Nicht nur für Rennspielfans ein Kultspiel.

5 x Silent Hill



Düster-spannendes Gruselabenteuer in einer Geisterstadt. Bekämpft alptraumhafte Kreaturen mit der Schrotflinte.

5 x Gran Turismo 2



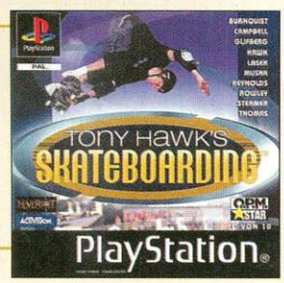
Das wohl umfangreichste Rennspiel auf der PlayStation. Im Fuhrpark findet fast jeder sein Traumauto.

5 x Spyro 2: Gateway to Glimmer



Das Jump'n'Run mit der vielleicht besten 3D-Engine für die PlayStation. Die Abenteuer des kleinen Drachen Spyro gehören in jedes Wohnzimmer.

5 x Tony Hawk's Skateboarding



Dieser Überraschungshit löste einen unglaublich Skateboard-Boom auf der PlayStation aus und ist auch für Nicht-Skater interessant.

UND SO GEHT´S:

Füllt einfach den Fragebogen auf der nächsten Seite gewissenhaft aus und schickt ihn an folgende Adresse:

Vogel Verlag
Marktforschung
fun generation
97064 Würzburg

aus allen EInsendungen werden die Gewinner gezogen. Einsendeschluss ist der:

20.12.2000

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich.

fun generation Leserumfrage

Wie gefällt Euch die fun generation?
Sagt uns die Meinung zu *fun generation* und gewinnt!
Einfach den Fragebogen ausfüllen und per Post an: **oder per Fax an:**

Vogel Verlag
Marktforschung
fun generation

97064 Würzburg

09 31 - 4 18 27 17

Wichtiger Hinweis zum Datenschutz:
Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt. Die Ergebnisse dieser Umfrage werden ausschließlich als statistische Größen (Durchschnittswerte, Summen usw.) dargestellt. Das bedeutet:
Niemand kann aus den Ergebnissen erkennen, welche Personen welche Antworten gegeben haben.

Wie lange liest Du im Schnitt in einer Ausgabe von fun generation?
Stunden:_____ Minuten:_____

Wie oft nimmst Du eine Ausgabe von fun generation in die Hand, bis Du sie als "endgültig ausgelesen" bezeichnen würdest?
ca. _____ Mal_____

Sammelst Du die Hefte?
ja, alle ❑ ja, einzelne ❑
einzelne Beiträge ❑

Wie viele Personen außer Dir lesen Dein Exemplar noch?
ca. _____ weitere Leser_____

Wie beurteilst Du folgende Punkte von fun generation?
Verwende bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht).
Wie beurteilst Du ...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	❑	❑	❑	❑	❑	❑
die Objektivität	❑	❑	❑	❑	❑	❑
den Informationsgehalt	❑	❑	❑	❑	❑	❑
die Aktualität	❑	❑	❑	❑	❑	❑
die Übersichtlichkeit	❑	❑	❑	❑	❑	❑
die Optik	❑	❑	❑	❑	❑	❑
die Praxisnähe	❑	❑	❑	❑	❑	❑
das Preis-/Leistungs-Verhältnis	❑	❑	❑	❑	❑	❑
fun generation insgesamt	❑	❑	❑	❑	❑	❑

Wie nutzt Du Anzeigen in fun generation?
Info allgemein ❑ zur Direktbestellung ❑
Info über neue Produkte ❑ zur Kaufentscheidung ❑
zum Preisvergleich ❑ überhaupt nicht ❑
Sammeln von Händler-Adressen ❑

Wieviel ist Dir ein PlayStation2-Heft mit Demo-CD/DVD wert?
3-4 DM ❑ 8-10 DM ❑ 14-16 DM ❑
5-7 DM ❑ 11-13 DM ❑ 17-19 DM ❑

Wie viele Stunden etwa nutzt Du pro Woche einen PC (das muss nicht Dein eigener sein)?
ca._____Stunden gar nicht, kein Interesse ❑
gar nicht, habe keinen Zugang ❑

Wie viele Stunden etwa pro Woche bist Du im Internet?
ca. Stunden _____ gar nicht, kein Interesse ❑
gar nicht, habe keinen Zugang ❑

Wo überall hast Du Zugang zum Internet?
zu Hause ❑ auf der Arbeit ❑
bei Freunden/Freundinnen ❑ woanders ❑
in Schule/FH/Uni ❑ ich habe keinen Zugang ❑

Falls Internet-Zugang: Wie oft pro Woche besuchst Du www.opm-net.de?
ca. _____Mal gar nicht, kein Interesse ❑
gar nicht, kenne ich nicht ❑

Falls www. opm-net,de bekannt: Wie beurteilst Du www.opm-net.de? Verwende wieder Noten von 1 bis 6.
Note: _____

Welche anderen Spiele-Zeitschriften liest Du regelmäßig?

Play Zone	❑	Expert	❑
Play Fun Magazin	❑	Maniac	❑
PSG	❑	Video Games	❑
Power Station	❑	Mega Fun	❑
PSM2	❑	PC Games	❑
Das Offizielle PlayStation Magazin	❑	Game Star	❑
Das Offizielle PlayStation2 Magazin	❑	PC Action	❑
Soft Sale Cheat Checker	❑	PC Joker	❑
sonstige	❑	welche?.....	

Ist eine von diesen mit fun generation vergleichbar?
nein ❑ ja:_____

Was trifft auf Dich zu? Bist Du ...
in Ausbildung ❑ berufstätig ❑
und zwar:_____ und zwar:_____
Berufsausbildung ❑ Arbeiter/Angestellter ❑
Schüler ❑ Beamter ❑
Student ❑ Selbständiger ❑
zur Zeit nicht/nicht mehr berufstätig ❑

für Schüler: Höhe des monatl. Taschengeldes: _____

für alle anderen: Höhe des monatl. Nettoeinkommens:
bis 749 DM ❑ 3.000 DM - 3.999 DM ❑
750 DM - 1.499 DM ❑ 4.000 DM oder mehr ❑
1.500 DM - 2.999 DM ❑

Welchen höchsten Schulabschluss hast Du bzw. strebst Du an?
Hauptschule ❑ Abitur ❑
Mittlere Reife ❑ Studium ❑

Welche der folgenden Produkte besitzt Du?
Und welche dieser Produkte möchtest Du Dir in den nächsten ein bis zwei Jahren kaufen oder schenken lassen?

	besitze ich	möchte ich		besitze ich	möchte ich
CD	❑	❑	Handy	❑	❑
DVD	❑	❑	Minidisk	❑	❑
PC	❑	❑	Surround Anlage	❑	❑
16:9 TV	❑	❑			

Rauchst Du?
nein ❑ ja, bevorzugte Marke:_____

Welche Hobbies hast Du außer Videospielen ?

Sport	❑	Fernsehen	❑
Internet	❑	Reisen	❑
Video	❑	Kino	❑
Musik/Konzerte/Disko	❑	mit Freunden treffen	❑
ein Buch lesen	❑		

Welche Sportarten treibst Du?

Mountain Bike/Rennrad	❑
Fussball	❑
Inlineskaten/Skateboarden/Snakeboarden	❑
Beach-Volleyball	❑
Tennis/Squash/Badminton	❑
Basketball	❑
Ski/Snowboard fahren	❑
Freeclimbing	❑

Wie stark treffen die folgenden Aussagen auf Dich zu?

	voll	teils	nicht
Ich kaufe mir immer die neuesten Spiele	❑	❑	❑
Wenn es um Videospielen geht, werde ich von meinen Freunden/Freundinnen oft um Rat gefragt	❑	❑	❑
Beim Kauf von Spiele-Zeitschriften achte ich auf den Preis	❑	❑	❑
Fort- und Weiterbildung hat für mich einen hohen Stellenwert	❑	❑	❑
Neue technische Entwicklungen möchte ich meist sofort ausprobieren	❑	❑	❑
Ich kaufe gern Sachen, die in meiner Altersgruppe "in" sind	❑	❑	❑
Die Anzeigen in ***fun generation*** haben mich schon öfters auf interessante Angebote oder Produkte aufmerksam gemacht	❑	❑	❑
fun generation ist sein Geld wirklich wert	❑	❑	❑
Aufgrund einer Anzeige in ***fun generation*** habe ich schon ein Produkt gekauft	❑	❑	❑
Poster, Aufkleber oder ähnliches in Spiele-Zeitschriften sind für mich ein starker Kaufanreiz	❑	❑	❑
Der Kauf von Markenartikeln lohnt sich fast immer	❑	❑	❑

Welche Konsolen besitzt Du?
Auf welchen Konsolen spielst Du außerdem (z.B. bei Freunden)?

	besitze ich	außerdem
Dreamcast	❑	❑
Playstation	❑	❑
Gameboy Color	❑	❑
Playstation2	❑	❑
Mega Drive	❑	❑
SNES	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑
andere	❑	❑
PC Engine	❑	❑

Welche Art von Spielen gefallen Dir besonders?

Action	❑	Ego-Shooter	❑
Shooter	❑	Adventure	❑
Jump'n'Run	❑	Simulation	❑
Beat'em up	❑	Online-Spiele	❑
Sport	❑	Brettspielumsetzung	❑
Rennspiel	❑	Strategie	❑
Denkspiel	❑	Rollenspiel	❑

Wie viele Stunden etwa spielst Du pro Woche?
ca. _____ Stunden

Wie oft spielst Du pro Woche?
ca. _____ Mal

Hast Du vor, in den nächsten ein bis zwei Jahren eine Konsole zu kaufen oder Dir schenken zu lassen?
ja, kaufe ich selbst ❑ nein ❑
ja, lasse ich mir schenken ❑

Falls ja, welche?

Dreamcast	❑	Gameboy Advance	❑	Gamecube	❑
PS2	❑	XBox	❑	andere Konsole(n)	❑

Für wieviel DM pro Monat kaufst Du Dir Spiele bzw. lässt Du Dir Spiele schenken?
ca. _____ DM

Wie viele Original-Spiele besitzt Du?
ca. _____ Spiele

Wo informierst Du Dich hauptsächlich über Spiele und Zubehör?

Zeitschriften: Inhalt	❑	Fachhändler	❑
Freunde	❑	TV	❑
Prospekte/Kataloge	❑	Internet	❑
Zeitschriften: Anzeigen	❑	Kino	❑
woanders	❑		

Wo kaufst Du normalerweise Spiele und Hardware?

Fachhändler/Gameshop	❑	Pro Markt	❑
Versandhändler	❑	Saturn Hansa	❑
Versandhandel (z.B. Quelle)	❑	Vobis	❑
Warenhaus (z.B. Kaufhof)	❑	Internet	❑
Media Markt	❑	von privat	❑
woanders	❑		

Adresse

Name: _____
Vorname: _____
Str., Nr.: _____
PLZ, Ort: _____
Telefon: _____
Geburtsdatum: _____
Geschlecht: männlich ❑ weiblich ❑

fun generation
erhalte ich im Abonnement ❑
kaufe ich, ca. _____Ausgaben von 12 ❑
kaufe ich nicht selbst, lese ich mit ❑

Würdest Du bei weiteren Umfragen wieder teilnehmen?
ja ❑ nein ❑

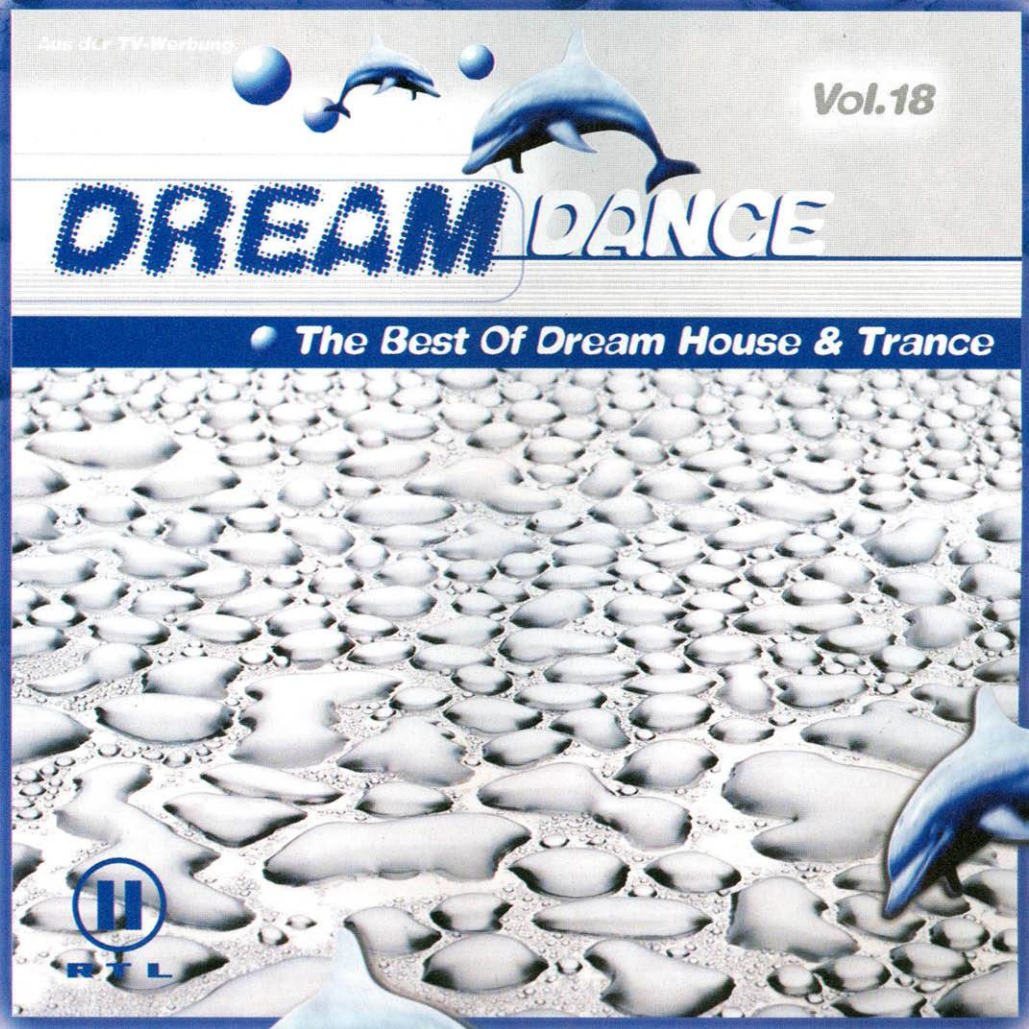
Falls Du regelmäßig per e-mail über aktuelle Ereignisse und Aktionen werden willst, gib uns Deine e-mail-Adresse:
_____

Willst Du weiterhin über interessante Aktionen von fun generation informiert werden, allerdings nicht oder nicht nur per e-mail?
ja, das möchte ich ❑ nein ❑

Sende oder faxe diesen Fragebogen bitte bis zum 20.12.2000 an:
Vogel Verlag, Marktforschung,
Kennwort ***fun generation***,
97064 Würzburg; Fax: 0931 418 2717
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von Cypress dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.

DREAM DANCE Vol.18

...eine Klasse für Dich!



Ab 27.11. im Handel!!!

Mit den neuesten Hits von

**Delerium, Brooklyn Bounce, Chicane,
Green Court, Baby D., Cosmonova,
Mario Lopez u.v.m. ...**

Sony Music Media

DANCE DIVISION

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



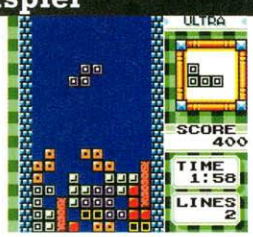
1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | --- | 92%
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | --- | 91%
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 84%
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 82%
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97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

Beat'em Up



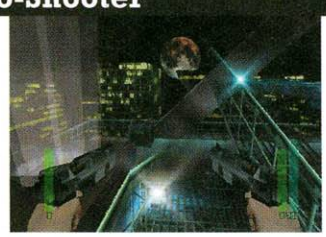
1. Street Fighter II Turbo
Super Nintendo | Capcom | --- | 93%
2. Fatal Fury Real Bout 2
Neo Geo | SNK | --- | 92%
3. Soul Calibur
Dreamcast | Namco | fun 10/99 | 91%
4. SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium
Neo Geo Pocket Col. | SNK | fun 03/00 | 91%
5. Tekken 3
PlayStation | Namco | fun 10/98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

Denkspiel



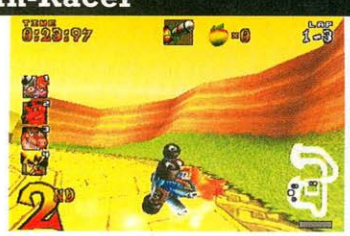
1. Tetris DX
Game Boy Color | Nintendo | fun 01/99 | 99%
2. Klax
Lynx | Epyx | --- | 86%
3. Gun Pey
WonderSwan | Bandai | fun 02/00 | 85%
4. Delta Warp
Neo Geo Pocket Color | SNK | fun 10/00 | 85%
5. Bust-A-Move 3
PlayStation | Taito | fun 04/98 | 83%

Ego-Shooter



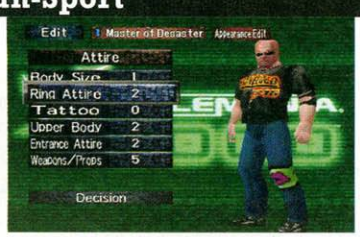
1. Perfect Dark
Nintendo 64 | Rare | fun 07/00 | 93%
2. Indiziert
Nintendo 64 | Rare | fun 11/97 | 92%
3. Indiziert
PlayStation | Dreamworks Int. | --- | 90%
4. Medal of Honor Underground
PlayStation | Dreamworks Int. | fun 11/00 | 89%
5. Alien Resurrection
PlayStation | Electronic Arts | fun 10/00 | 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



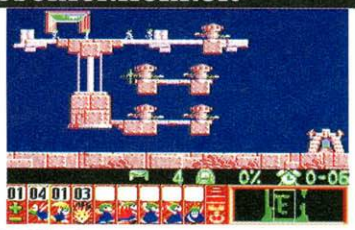
1. Tony Hawk's Pro Skater 2
PlayStation | Activision | fun 10/00 | 95%
2. WWF Wrestlemania 2000
Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 91%
3. WWF Smack Down!
PlayStation | Konami | fun 04/00 | 90%
4. Mario Tennis 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/00 | 84%
5. Giant Gram 2000
Dreamcast | Sega | fun 11/00 | 84%

Future-Racer



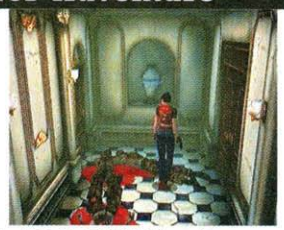
1. wipEout 2097
PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 91%
2. F-Zero X
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/98 | 90%
3. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 / DC | Lucas Arts | fun 11/99, 06/00 | 87%
4. F-Zero
Super Nintendo | Nintendo | --- | 86%
5. Killer Loop
PlayStation / DC | Team FEB | fun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



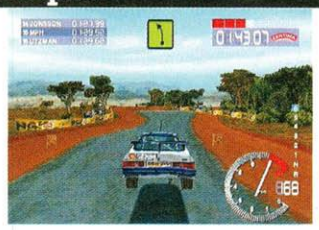
1. Resident Evil - CODE: Veronica
Dreamcast | Capcom | fun 06/00 | 93%
2. Indiziert 2
PlayStation | Capcom | fun 05/98 | 92%
3. Silent Hill
PlayStation | Konami | fun 08/99 | 92%
4. Resident Evil D.C.
PlayStation | Capcom | fun 12/97 | 91%
5. Resident Evil 3: Nemesis
PlayStation | Capcom | fun 03/00 | 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 Cross
PlayStation | Squaresoft | fun 11/00 | 92%
3. Chrono Trigger
Super Nintendo | Squaresoft | --------- | 92%
4. Vagrant Story
PlayStation | Squaresoft | fun 04/00 | 91%
5. Final Fantasy VII
PlayStation | Squaresoft | fun 11/97 | 91%

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. Power Shovel
PlayStation | Taito | fun 11/00 | 82%

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



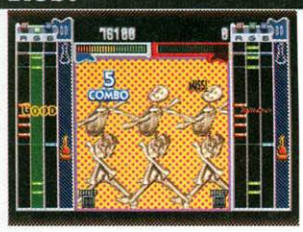
1. FIFA 99
PlayStation / N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 90%
2. All Star Baseball 2000
Nintendo 64 | Iguana | fun 06/99 | 89%
3. Euro 2000
PlayStation | EA Sports | fun 06/00 | 88%
4. NBA 2k
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution
PlayStation | Konami |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

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

Jeder Redakteur kann ein Liedchen davon singen: Da kommt man voller Enthusiasmus, Elan und Tatendrang an den Arbeitsplatz, freut sich auf ein gemütliches Sektfrühstück ... und dann haben die Verlags-Dienstmädchen mal wieder vergessen, frischen Kaviar einzukaufen. In solchen Momenten kann man von einem ruhigen Redaktions-Alltag eigentlich nur noch träumen - deshalb lautet die heutige Frage des Monats:

Leserfrage des Monats:
"Wovon träumt ihr"



mArk

1. Monopolherrschaften
2. Krieg und Zombies
3. toten Motorradsattelaufschlitzern
4. Pulverschnee
5. Angemalten Armeen
6. Good Life-Festival
7. Friede, Freude, Eierkuchen



Simon

1. Susi
2. `nem neuen Resident Evil-Drehbuch
3. Der langerwarteten NKL-Milliarde
4. Weiblichen Gogo-Kolleginnen
5. Presserabatt auf Wodka-Red Bull
6. Feng-Shui-optimierte Dusche
7. * zensiert * im Grünen



Jan

1. Urlaub auf Hawai
2. Zwei neuen Startbahnen am Airport Frankfurt
3. Ruhe im Karton!
4. Von meiner PPL
5. Pflaumenkuchen mit Sahne
6. `nem Job als Flugzeug (Anm. d. rest. Red.)



Frank

1. Essen auf Rädern
2. Ungeraden Zahlen
3. Mittelgroßen Steinen
4. Dem „Wer wird Millionär?" -Soundtrack
5. Der PS2-Preissenkung



Stefan

1. Sorglosigkeit ohne Sorglospulver
2. Fliegen ohne Hilfsmittel
3. Speichererweiterung für's Hirn
4. Vollautomatisches Layoutprogramm
5. Apfel ohne Kernhaus



Annette & Diane

1. Simon
2. Mark
3. Jan
4. Frank
5. Stefan



Japan-Charts

1. Dragon Quest VII: Soldiers from Eden ..... PlayStation
2. Eternal Arcadia ..... Dreamcast
3. Mysterious Dungeons 2 ..... Nintendo 64
4. Ranch Story GB: Boy meets Girl ..... Game Boy Color
5. Koro Koro Kirby ..... Game Boy Color

USA-Charts

1. Pokémon Silber ..... Game Boy Color
2. Pokémon Gold ..... Game Boy Color
3. Tony Hawk`s Pro Skater 2 ..... PlayStation
4. Tony Hawk`s Pro Skater ..... PlayStation
5. Madden NFL 2001 ..... PlayStation

Leser-Charts

Von Sega-Fan Ralf Duballa aus Hannover:

1. Virtua Tennis ..... Dreamcast
2. ESPN International Track & Field ..... Dreamcast
3. Virtua Athlet 2k ..... Dreamcast
4. Ion Storm ..... Saturn
5. Ecco the Dolphin ..... Dreamcast

Händler-Charts

Theo Kranz,
Würzburg
Tel: 0931 / 35 45 222

1. Mario Party 2 ..... Nintendo 64
2. Perfect Dark ..... Nintendo 64
3. Formel Eins 2000 ..... PlayStation
4. Tony Hawk's Pro Skater 2 ..... PlayStation
5. Pokèmon Pinball ..... Game Boy Color
6. Ferrari F355 ..... Dreamcast
7. Pokèmon Gelb ..... Game Boy Color
8. Bundesligastars 2001 ..... PlayStation
9. NHL 2001 ..... PlayStation
10. Gran Turismo 2 ..... PlayStation

Special-Charts

Diesmal unerwartet ernst - Spiele-Serien, von denen wir uns Next-Generation-Fortsetzungen wünschen:

1. Toe Jam & Earl ..... Mega Drive
2. Streets of Rage ..... Mega Drive
3. Super Probotector ..... Super Nintendo
4. Captain Commando ..... PlayStation
5. Bubble Bobble ..... PlayStation
6. Shinobi ..... Mega Drive
7. Kid Ikarus ..... NES
8. Parodius ..... Super Nintendo
9. Discworld ..... PlayStation
10. California Games ..... Mega Drive

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:

Jean Marc Kudlowski
für seine Frage des Monats

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

Redaktions-Charts

mArk spielt

1. SSX ..... PlayStation 2
2. NHL 2001 ..... PlayStation 2
3. UFC ..... Dreamcast
4. Counterstrike ..... CyPress-LAN
5. Warhammer ..... Tabletop

Simon spielt

1. Shenmue ..... Dreamcast
2. Zelda: Majora's Mask ..... Nintendo 64
3. Böses ID-Spiel ..... Dreamcast
4. Counterstrike ..... CyPress-LAN
5. ST Voyager: Elite Force ..... PC

Jan spielt

1. FIFA 2001 ..... PlayStation 2
2. NHL 2001 ..... PlayStation 2
3. Ready 2 Rumble Round 2 ..... PlayStation 2
4. Metropolis Street Racer ..... Dreamcast
5. 18 Wheeler ..... Dreamcast

Frank spielt

1. Jet Set Radio ..... Dreamcast
2. Ferrari F355 Challenge ..... Dreamcast
3. Ridge Racer V PlayStation2
4. Ogre Battle 64 ..... Nintendo 64
5. Chrono Cross ..... PlayStation

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!

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

25% Grafik · 50% Sound · 75% SPIELSPASS

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

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

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

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

Auszeichnung für Topspiele

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





Spiele im Test











TESTS ..... Seite

Arielle ..... (PS) 64
Crash Bash ..... (PS) 56
Duck Dodgers ..... (N64) 63
Dino Crisis 2 ..... (PS) 44-45
ESPN International Track & Field (PS2) 53
ESPN Snowboarding ..... (PS2) 52
Fantavision ..... (PS2) 60
FIFA 2001 ..... (PS) 38
FIFA 2001 ..... (PS2) 34-37
Frogger ..... (PS) 64
Fussball Live 2 ..... (PS) 38
Gradius III & IV ..... (PS2) 63
HBO Boxing ..... (PS) 59
Hugo: The Quest for the Sunstone (PS) 64
International Superstar Soccer .... (PS2) 34-37
Jet Set Radio ..... (DC) 55
Legend of Zelda: Majora`s Mask (N64) 42-43
Madden NFL 2001 ..... (PS2) 48
Mickey`s Speedway USA ..... (N64) 58
Mike Tyson Boxing ..... (PS) 59
Mille Miglia ..... (PS) 63
Ms. Pac Man ..... (PS) 64
NHL 2001 ..... (PS2) 47
Racing Simulation 2 ..... (N64) 62
Silent Scope ..... (DC) 54
Silent Scope ..... (PS2) 54
Smugglers Run ..... (PS2) 46
SSX Snowbarding ..... (PS2) 49
Tony Hawk`s Pro Skater 2 ..... (DC) 40-41
Wetrix 2 – AquaAqua ..... (PS2) 60
Wild Wild Racing ..... (PS2) 62
WWF Smack!Down ..... (PS) 57

HANDHELD-TESTS ..... Seite

Das Dschungelbuch ..... (GB) 66
Donkey Kong Country ..... (GB) 65
F1 Racing Championship ..... (GB) 67
Inspector Gadge ..... (GB) 65
International Karate 2000 ..... (GB) 65
Laura ..... (GB) 67
Tom & Jerry: Mäusejagd ..... (GB) 66
Tweety ..... (GB) 66
Winnie Puuh ..... (GB) 66

NTSC-TESTS

18 Wheeler ..... (DC) 72
Dino Crisis ..... (DC) 74
Sega Marine Fishing ..... (DC) 76
Simple 1500: The Shooting ..... (DC) 77
The Ring: Terror`s Realm ..... (DC) 76
Ultimate Fighting Championship ..... (DC) 73
Vampire Chronicles ..... (DC) 77

FIFA 2001 vs. ISS



Pünktlich zum Anpfiff der PS2 treffen mit FIFA 2001 und ISS zwei Referenztitel-Aspiranten auf dem Next-Gen-Spielfeld aufeinander.





Beim Elfmeterschießen kann durch die Schuß- bzw. Abwehranzeige wunderbar bluffen. (ISS)

Der Kampf zwischen Konamis *ISS* und der FIFA-Serie aus dem Hause Electronic Arts tobt bereits seit der 16bit-Ära. In den letzten Jahren dominierte EA's FIFA auf der PlayStation, während vor allem die N64-Versionen von *ISS* viel Lob für sich verbuchen konnten. Mit dem Release der PlayStation2 geht das Duell der Fußballgiganten in die nächste Generationenrunde.

Umfang

Die FIFA-Titel warteten schon seit jeher mit einer Unmenge an Lizenzen für Ligen, Team- und Spielernamen auf. Und jedes Jahr kommen wieder ein paar neue hinzu. In der aktuellen Version geben sich 58 Nationalmannschaften sowie die Teams 17 ausgesuchter Ligen (Belgien, Brasilien, Dänemark, Deutschland, England, Frankreich, Griechenland, Holland, Italien, Israel, Korea, MLS-Amerika, Norwegen, Österreich, Schottland, Schweden, Spanien) mitsamt ihrer Originalspieler die virtuelle Klinge in die Hand. Während sich die Clubmannschaften in einer Ligaoption, welche im Vergleich zu der Prequelversion auch die nachfolgenden Saisons umfasst, sowie dem europäischen Cup der Pokalsieger und dem Europa Cup messen können, steht den Nationalteams ausschließlich ein Weltmeisterschaftsmodus zur Auswahl. Selbstverständlich habt ihr die Möglichkeit, eure spielerischen Fähigkeiten zu trainieren oder Freundschaftsspiele auszutragen.

International Superstar Soccer hatte seit jeher mit der Crux zu kämpfen, dass Konami über keinerlei Lizenzen verfügte. Vielen Zockern ist dieses Manko weitestgehend egal, einigen Fußballpuristen dagegen ein Dorn im Auge. In diesem Jahr hat Konami diesen Schwachpunkt endlich ausgemerzt. Dank einer FifPro-Lizenz konnte nun fast der gesamte *ISS*-Polygonkader mit Originalspielernamen versehen werden. *ISS* für PS2 konzentriert sich zu 100% auf das internationale Fußballgeschehen. Vereinsmeier und Mitglieder gepflegter Bundesligastammtische werden deshalb den exakt 100 Nationalmannschaften sowie den 50 U23-Teams nur bedingt etwas abgewinnen können. Zwar könnt ihr euch mit den Elfs sowohl in verschiedenen Turnieren als auch in einer Weltliga messen, aber das ist (und da sind wir uns hoffentlich alle einig!) einfach nicht das Gleiche wie beispielsweise eine Begegnung zwischen dem F.C. Bayern München und der Borussia aus Dortmund. Fällt die Wahl auf den Szenario-Modus, steigt man während der spielentscheidenden Szene einer populären Begegnung ins Geschehen ein. Beispielsweise gilt es, das berühmt-berüchtigte Wembleytor zu schießen bzw. zu vereiteln.

Auch bei den virtuellen Austragungsorten müssen große Vorbilder herhalten. *FIFA 2001*



Im Taktikscreen habt ihr unter anderem die Möglichkeit direkte Manndeckung zu aktivieren. (ISS)



Der virtuelle Lothar Matthäus ist dem Rekordnationalspieler, Welt- und Europameister wie aus dem Gesicht geschnitten. (FIFA)



Das Detailreichtum der Spieler sowie die herrlichen Animationsphasen kann man besonders gut im Replay begutachten. (FIFA)

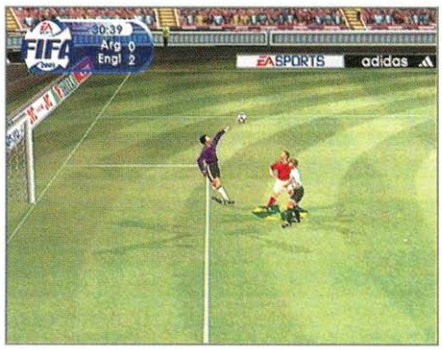




Im Replay-Mode könnt ihr das Geschehen nochmals aus der Nähe betrachten. (ISS)



Immer noch die alten Krankheiten. Das berühmte Flanke-Tor-Schema funktioniert auch in FIFA 2001 leider noch immer zu oft. (FIFA)



All zu sehr sollt man sich auf die Fähigkeiten des Torwarts nicht verlassen. (FIFA)

greift auf fünf Stadien, darunter beispielsweise das Dortmunder Westfalenstadion oder das Stade de France, zurück. Im Falle von *ISS* stehen euch dagegen sechs bekannte Fußballtempel wie etwa das Münchner Olympiastadion zur Auswahl.
Beide Titel beinhalten zudem einen Spieleredi-tor, in dem ihr nach Herzenslust eigene Kicker kreieren könnt. Kreative Schöngeister können hierfür auf zahlreiche Elemente wie verschiedene Gesichtsformen und –farben sowie unterschiedliche Frisuren zurückgreifen. Im Falle von *ISS* ist man sogar in der Lage zu bestimmen, ob der Athlet links-, rechts- oder beidfüßig ist.

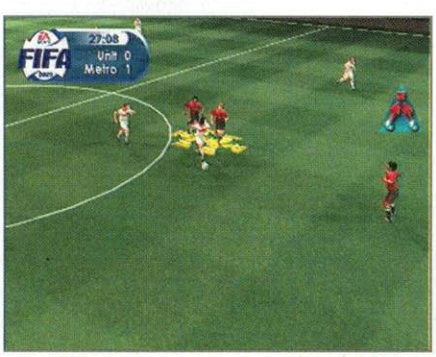
Gameplay

Auch wenn wir mit der PlayStation2 neue Hardwarewelten beschreiten: An den grundlegenden Spielmechanismen hat sich bei *FIFA 2001* nichts geändert. Mittels der Actionbuttons schlagt ihr hohe Flanken, spielt kurze Pässe, wagt Torschüsse und gebt mit eurem Fußballer Fersengeld. Befindet man sich in Ballbesitz, kann man mittels der Shoulderbuttons das Leder vor seinem Gegenspieler abschirmen oder artistische Tricks vollführen. Ein Druck auf L2 oder R2, und schon tänzelt der Polygonkicker mitsamt dem Rund an seinem Gegenüber vorbei, lupft den Ball gekonnt über seinen Kopf oder springt über das gestreckte Bein des Angreifers. Die Art des Kunststückchens hängt davon ab, wie lange ihr den Taster gedrückt haltet. Der lange Pass, welchen man durch den L1-Button aktiviert, ist ein wichtiges Feature, welches leider zu oft ungenützt bleibt. Befindet man sich in der Defensive, nutzt man die Schuss-und Passbuttons zum Angreifen. Beim Einsatz der Shoulder-Tasten solltet ihr Vorsicht walten lassen, da ihr damit die gefürchtete Blutgrätsche bzw. spezielle Verteidigungstaktiken (Pressing, Abseitsfalle) zum Einsatz bringt. Erfahrenen FIFA-Spielern klingt dies alles sehr vertraut. Trotzdem hat EA's neuester Fußballaufguss einige Neuerungen bzw. Verbesserungen zu bieten. Die Stärke eines Schusses wird nun durch einen Balken veranschaulicht. Im Großen und Ganzen muss man jedoch sagen, dass dieses neue Feature nicht unbedingt von Nöten gewesen wäre. Besonders gut gelungen ist dagegen das überarbeitete Handling der Fußballspieler. Die Protagonisten lassen sich, wohl nicht zuletzt wegen des Dualshock 2-Controllers, butterweich, ohne Hakeln oder Verzögerungen, über den Platz steuern.
Nicht nur EA setzt auf Altbewährtes. Auch bei *ISS* werden Veteranen des Fußballgenres sofort wieder ins Spielgeschehen eintauchen können. Schuss, hoher und flacher Pass werden über die Vierecks-, X- und Kreisbuttons aktiviert. Durch die Dreieckstaste hat der Spieler die Möglichkeit, seinem Teamkollegen einen Pass direkt in den Lauf zu spielen. Hält man den grünen Button dagegen gedrückt, schirmt der ballführende Protagonist das Leder vor Angriffen ab. Die *ISS*-Polygonkicker können sich bei dem Verteidigungsversuch bewegen und müssen nicht wie ihre FIFA-Kollegen dabei auf der Stelle verharren. Sprinten sowie eine Doppelpassfunktion aktiviert ihr mit Hilfe der rechten Shoultertaste. Auch Konamis Kickerriege ist in der Lage, die Zuschauermengen mit ihren spektakulären Ballkünsten, die nicht nur schön anzuschauen sind, sondern vor allem dazu dienen, durch die feindlichen Abwehrlinien zu dribbeln, in ihren Bann zu ziehen. Ähnlich wie bei FIFA bzw. den Vorgängern ändern sich auch bei *ISS* die Schuss- und Passknöpfe, sobald man sich in der Verteidigung befindet. Auf Blutgrätschen und andere garstige Notbremsen muss man allerdings verzichten. Die gewohnt hakelige Steuerung der *ISS*-Serie wird uns leider auch auf der PS2 erhalten bleiben.

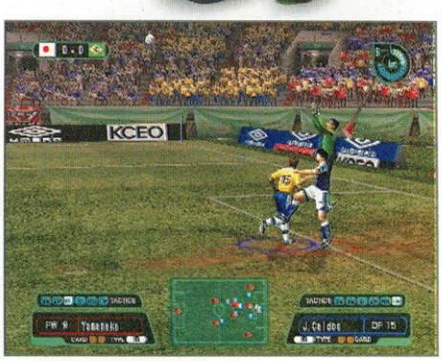




Durch die L2-Taste kann man seine Abwehrmauer in die höhe springen lassen, um so einen Torschuss abzufangen. (ISS)



Ein kurzer Druck auf den Shoulderbutton und schon wird der ballführende Gegenspieler von gleich drei Teamkollegen der Abwehr in die Zange genommen. (FIFA)



Sind die Spieler erschöpft oder verletzt, greifen sie sich an die Wade, trotten nur noch müde über den Platz oder vordern lauthals nach Auswechslung. (ISS)



So jung und schon so gemein! Wer in FIFA 2001 nicht aufpasst, hat sich schnell eine Verwarnung bzw. einen Platzverweis eingehandelt. (FIFA)



Nicht zuletzt wegen der Schmach der Weltmeisterschaft herrscht bei einer Begegnung zwischen Argentinien und England eine angespannte Stimmung. (ISS)



Im Strafraum wird stets mir harten Bandagen gekämpft. (FIFA)

Die Spielprinzipien der beiden Konkurrenztitel könnten unterschiedlicher nicht sein. *FIFA 2001* zielt zweifelsohne auf die breite Käufermasse ab. Das Gameplay ist schnell, spektakulär, actiongeladen und unkompliziert. Bereits nach wenigen Begegnungen beherrschen auch Fußballneulinge die Steuerung intuitiv. EA's erster Fußballtitel für die PlayStation2 soll vor allem unterhalten - und nicht zu einer Art Strategiespiel ausarten. Verschiedene Offensiv- und Defensivtaktiken sind zwar vorhanden, machen sich aber meist erst (wenn überhaupt) auf dem Weltklasse-Schwierigkeitsgrad wirklich bemerkbar. Auch wenn jedes erzielte Tor, das durch einen Fallrückzieher oder einen Kopfball erzielt wurde, gleich noch mal so schön ist, hätte man durchaus (wie von EA angekündigt) an der künstlichen Intelligenz des Torwarts feilen können. Wird es dem Spieler zu einfach gemacht, werden selbst die schönsten und eindrucksvollsten Tore mit der Zeit langweilig. *ISS* dagegen schlägt eine vollkommen andere Richtung ein. Hier ist vor allem ein kühles Köpfchen und einiges an Fußball-Know-How gefragt. Taktik und Strategie sind nicht die einzigen Komponenten, die bei einer *ISS*-Begegnung spielentscheidend sind. Sind die Spieler etwa durch einen frühen Treffer demotiviert, ist das Spiel so gut wie gelaufen. Jetzt hilft nur noch die Auswechslung des Teamkapitäns, der seine Mannschaft wieder mit neuem Elan vorantreiben soll. Der Torsegen ist im Gegensatz zu *FIFA 2001* alles andere als reichlich. Jeder Ball wird hart umkämpft - wenn man erst einmal vor dem Tor steht, bedeutet das noch lange nicht, dass das Leder auch hinter der Linie landet. Bei *ISS* ist der Balken für die Schusskraftstärke schon seit jeher ein Bestandteil. Nur ein kleines bisschen zuviel Druck, und schon segelt der Ball über die Latte; Fingerspitzengefühl ist deshalb auch das A und O! Umso schöner ist es allerdings auch, wenn ihr endlich den Goalie bezwungen und das Leder im Tor versenkt habt.



Technik

Die PlayStation2 eröffnet den Entwicklern, zumindest was die technische Inszenierung angeht, vollkommen neue Möglichkeiten. Vor allem bei *FIFA 2001* ist dies in aller Deutlichkeit zu merken. Wie bei jedem Teil der Serie wurden auch in diesem Jahr vollkommen neue Motion Capturings aufgezeichnet. Diesmal standen dem Entwicklerteam von EA Sports Stars wie Lothar Matthäus, Edgar Davids oder Paul Scholes bei ihren Arbeiten zur Seite. Aber damit nicht genug. Die Polygonmodelle warten mit einem unvorstellbaren Detailreichtum auf. Nicht nur, dass fast alle Spieler ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten sind, bei näherer Betrachtung kann man genau die fein modellierten Muskelpartien oder einzelne Haarsträhnen erkennen. Aber nicht nur auf dem Platz weiß *FIFA 2001* optisch zu überzeugen. Um das Spielfeld herum tummeln sich Ordner, Trainer rufen ihrer Mannschaft energisch



Findet ein Spiel bei Regen oder gar Schnee statt, kann es schon einmal passieren, dass ein Fußballspieler auf dem nassen Gras ausrutscht. (ISS)



In der Nahansicht sehen die Spieler sogar ganz gut aus, allerdings ist ISS mit diesem Kamerawinkel unspielbar. (ISS)





Spätesten jetzt hat der Torwart keine Chance mehr, den Ball zu halten. (FIFA)



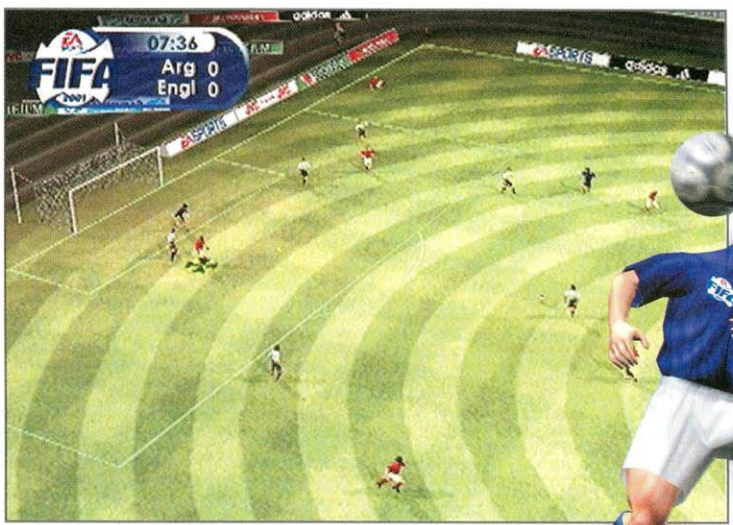
Wem die Standartspielgeschwindigkeit zu langsam ist, kann diese selbstverständlich auch erhöhen. (ISS)



Auch auf Kleinigkeiten, wie dem traditionellen Münzwurf wurde bei ISS geachtet. (ISS)

Spielzüge zu, Ersatzspieler machen sich für ihren Einsatz bereit und Kameramänner verfolgen mit ihren Objektiven gespannt das Spielgeschehen; Details, wohin das Auge blickt. Das Wichtigste ist für jeden FIFA-Fan jedoch, dass *FIFA 2001* endlich stabil und ohne Slow-Downs läuft. Nur bei Strategieänderungen kann es zu kurzen Verzögerungen kommen. Wie im letzten Jahr sorgen Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann wieder für den nötigen Kommentar. Das aktuelle Reporterteam kommt zwar um Längen nicht an die spritzig-frische Klasse des Traumduos Poschmann/Hansch aus den Jahren 98 und 99 heran, trotz alldem werfen sie ihre Kommentare aber stets passend ein und auch die nötigen Emotionen kommen dabei nicht zu kurz.

Es ist traurig, aber wahr. Wo *ISS* durch Anspruch und Spieltiefe in punkto Gameplay überzeugt, versagt es in technischer Hinsicht kläglich. Die Spieler sehen zwar nicht unbedingt schlecht aus, können den FIFA-Kickern aber beim besten Willen nicht das Wasser reichen. Die Animationen wirken unfertig und abgehackt, die Rasentexturen wie ein Stückchen plattgedrückter Teppichboden und über die Zuschauerränke scheint eine Dampfwalze gerollt zu sein. Aufgrund des extremen Flimmerns, welches eigentlich nur bei PS2-Games der ersten Stunde auftrat, sollte jeder Packung gleich ein Rezept für den Augenarzt beiliegen. Die unqualifizierten und emotionslosen Kommentare der beiden Eurosport-Journalisten Christian Schulz und Michael Schürmann, welche wohl in den berühmten Abbeyroad-Studios in England aufgezeichnet wurden, machen auch die originalen Fangesänge nicht wett. Alles in allem wirkt *ISS* eher wie eine extrem aufgebohrte N64-Version als wie ein Game für Sonys Next-Gen-Konsole. Einziger Trost ist, dass *ISS* von dem Team Major A stammt und der nächste Teil der Serie (*ISS* 2001), welcher Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, direkt von KCET (*ISS Pro Evolution*) entwickelt wird. ■ *(ml)*



Wie im TV! Diese Kameraeinstellung bietet zwar sehr viel Übesicht, die schöne Grafik kommt allerdings zu kurz. (FIFA)



FIFA

Genre	Teamsport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 120 ,- DM

Fungeneration Silber

PS2 Grafik 86% Sound 83% SPIELSPASS 84%

ISS

Genre	Teamsport
Anbieter	Konami
Entwickler	Major A
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 120,- DM

Fungeneration Silber

PS2 Grafik 67% Sound 62% SPIELSPASS 84%

fun meint:

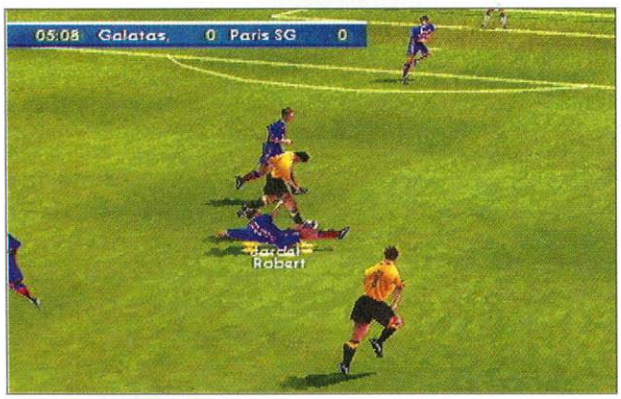
Beide Titel haben ganz klar ihre Vor- und Nachteile. Für FIFA 2001 spricht ohne Zweifel die technische Präsentation, auch wenn der spielerische Anspruch mit der Dauer auf der Strecke bleibt. ISS dagegen zeigt, dass ein gutes Spiel nicht zwingend optisch brillant sein muss. Am besten wäre natürlich eine Mischung aus beiden Spielen. Im Endeffekt kommt es ganz klar darauf an, was man sich von einem Fußballspiel erwartet bzw. welchen Anspruch man an sich selbst und den Titel hat. Liebt man es spektakulär, unkompliziert, technisch nahezu perfekt und möchte auch seine favorisierte Vereinsmannschaft nicht missen, sollte man zu FIFA 2001 greifen. Legt man seine Prioritäten jedoch eher auf Spieltiefe und kann auf den F.C. Bayern München sowie technische Feinheiten durchaus verzichten, fällt die Wahl auf ISS. FIFA 2001 und ISS waren schon seit jeher Fußballspiele, wie sie unterschiedlicher nicht hätten sein können. Dies ändert sich auch auf der PS2 nicht. Letztendlich entscheidet einzig und allein der Geschmack des Käufers über die richtige Wahl. Von daher sei jedem Interessierten eine ausgiebige Probespielrunde wärmstens zu empfehlen.

FIFA							
1-8 Spieler	Memory Card ca. 500 KB	Multi Tap	Analog	Dolby Surround	Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch	Für Anfänger und Fortgeschrittene

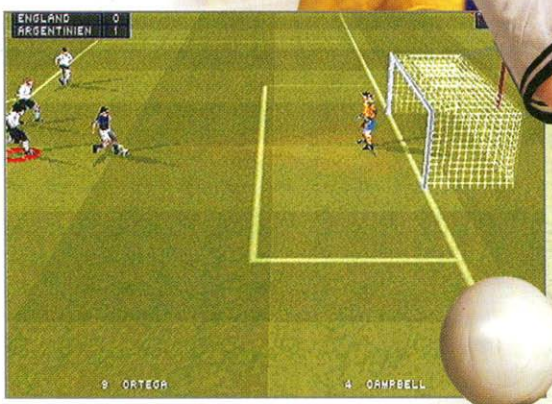
ISS						
1-4 Spieler	Memory Card ca. 500 KB	Multi Tap	Analog	Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch	Für Fortgeschrittene und Profis

FIFA 2001 vs. Fussball Live 2

Schon im letzten Jahr hat Sony mit Fussball Live versucht, am Thron von EA zu rütteln. Wird es ihnen in diesem Jahr vielleicht gelingen?



Zoomt man mit der Kamera näher an das Geschehen heran, werden die Slowdowns etwas vermindert. (FIFA 2001)



Strengt ihr euch bei Fussball Live 2 an, könnt ihr unter anderem neue Teams freispielen. (Fußball Live 2)



Die FIFPro-Lizenz beschränkt sich nur auf Spielernamen, nicht jedoch auf Vereinstitel. (Fußball Live 2)

FIFA 2001

Das jährliche FIFA-Update gehört zur PlayStation inzwischen wie das Salz zur Suppe.
Mit tatsächlichen Neuerungen kann *FIFA 2001* auf den ersten Blick nur bedingt aufwarten. Über 50 Nationalmannschaften und die Teams aus 16 internationalen Ligen (auf Korea muss man im Vergleich zu der PS2-Version leider verzichten) kämpfen in den Stadien um Ruhm, Ehre und Annerkennung. Zu den Spielmodi zählen neben den obligatorischen Freundschaftsspielen und der Trainingsoption auch eine WM, der Europa Cup, der europäische Cup der Pokalsieger sowie ein Saisonmodus.
In spielerischer Hinsicht hat sich bei näherer Betrachtung einiges getan. Zum einen kann man nun (endlich wieder) direkt in den Lauf der Mitspieler passen und zum anderen wurde die KI des Torwartes verbessert. Diese beiden Features vermisst man bei *FIFA 2001* für PS2 gänzlich. Mit *FIFA 2001* definiert EA den Begriff Slow-Down vollkommen neu. Während die Vorgänger "nur" relativ oft ins Stocken gerieten, ist *FIFA 2001* permanent am Ruckeln und Zuckeln. Auf den ersten Blick mag man deshalb denken, dass Animationsphasen wegrationalisiert wurden.

Fussball Live 2

Wie oft hat man sagen müssen, dass ein perfektes Fußballspiel eine Symbiose aus *FIFA* und *ISS* wäre. Team Soho hat sich dieser Herausforderung gestellt und ist mit *Fussball Live 2* einen Schritt in die richtige Richtung gegangen.
Mit 60 Nationalteams und den Mannschaften aus 12 Ligen (inklusiver der französischen und englischen Zweiten Divisionen) kann *Fussball Live 2* dem Konkurrenten aus Kanada das Wasser nicht ganz reichen. Dafür habt ihr die Möglichkeit in unzähligen Turnieren, Meisterschaften und dem Saisonmodus, 35 Trophäen zu ergattern. Steuerungs- und spieltechnisch hat man sich eindeutig an FIFA orientiert. Um dem Ganzen jedoch die Krone aufzusetzen, wurde das gesamte Gameplay mit einer gehörigen Portion Strategie á la *ISS* gewürzt. Vor dem Spiel kann man beispielsweise vier Taktiken auswählen oder den Spielern Teamrollen zuweisen.
Auch technisch hinkt *Fussball Live* 2 seinem Konkurrenten nicht hinterher. Die Bewegungsabläufe sind zwar nicht so lebensecht, wirken dafür zumindest aber vollständig und laufen stabil. Alles in allem macht *Fussball Live* 2 eine deutlich besser Figur als *FIFA 2001*. ■ *(ml)*



Holland gegen Thailand - keine ausgeglichene Partie, für Sportsadisten aber ideal, um seinen finsteren Gelüsten nachzukommen. (FIFA 2001)

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

FIFA 2001 — Grafik 81% — Sound 87% — SPIELSPASS 79%

1-8 Spieler | Memory Card 1-15 Blöcke | Multi Tap | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Genre	Teamsport
Anbieter	Sony
Entwickler	Team Soho
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM

Fußball Live 2 — Grafik 82% — Sound 81% — SPIELSPASS 83%

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

Fungeneration Silber

fun meint:

Man merkt deutlich, dass EA sich bei FIFA 2001 auf die PS2-Version konzentriert hat. Schade, denn FIFA 2001 für PSone bietet deutlich mehr Tiefgang als das für ihren großen Bruder. Aufgrund der technischen Mankos mag trotz alldem kein rechter Spaß aufkommen. Fussball Live 2 dagegen beeindruckt durch Spritzig- und Leichtgängigkeit. Im Grunde sind zwar viele, wenn nicht sogar alle Ideen von anderen Titeln übernommen, aber wenn es zu Gunsten des Spielers ist, kann uns dies nur recht und billig sein. Wer bereits mit einem der beiden letzten FIFA-Titel versorgt ist, der muss FIFA 2001 nicht zwingend sein Eigen nennen. Stattdessen empfehlen wir den Griff zu Fussball Live 2.

WWW.LETSPLAYIT.DE

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

PLAYSTATION TOP-TITEL DES MONATS



ALIEN
89,99*



WWF Smack 2
99,99*



Medal Of Honor2
89,99*



Dino Crisis 2
99,99*



Mike Tyson B.
99,99



Star Wars Demolition
59,99



Blade
89,99



FIFA 2001
89,99



Driver 2
79,99

DREAMCAST TOP-TITEL DES MONATS



Shen Mue *
99,99



Time-stalkers*
99,99



Rainbow Six
99,99



Ducati Racing
89,99



Vanishing Point*
99,99



Sega GT*
99,99



24h von Les Mans
99,99



Tony Hawk´s2
89,99



F355 Challenge
99,99

AB SOFORT LIEFERBAR: PLAYSTATION2

ESPN Track & Field
ESPN X-Games
ESPN Superstar Soccer
Silent Scope
Ready 2 Rumble 2
Gradius 3+4
FIFA 2001 EA Sports

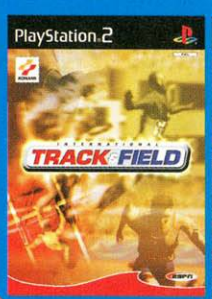
Madden NFL 2001
Swing Away Golf
SSX - Snowboarding
NHL 2001
X-Squad
Evergrace
Timesplitters

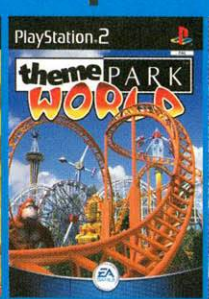
je Spiel
109,99 DM

Amored Core 2	109,99
Eternal Ring	109,99
Jet Ion GP	109,99
Midnight Club	99,99
Smuggler´s Run	99,99
Pool Master	99,99
Theme Park World	109,99
Driving Emotion TypeS	109,99
NBA 2001	109,99

DVD Fernbedienung
Mad Catz 49,99 DM

















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 per Nachnahme 6DM ab 100,- frei

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

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

Tony Hawk's Pro Skater 2

Dreamcast

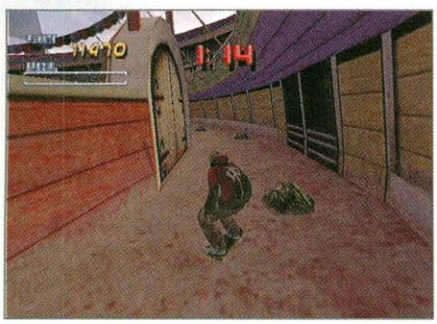
Tony Hawks Eroberungsfeldzug der Videospielewelt begann im September letzten Jahres auf der PlayStation. Inzwischen hat die Skateboardikone auf fast jeder Plattform Fuß gefasst. Auf Dreamcast geht Tony Hawk's Pro Skater nun, nur wenige Monate nach dem Release des ersten Teils, in die zweite Runde.



Wer sich anstreckt, darf sogar mit Spider-Man ein paar Runden auf dem Skateboard drehen.



Welcome to Skate-Heaven.



Sammelt man in der Stierarena die Dunghaufen auf, erhält mein Extrageld gutgeschrieben.



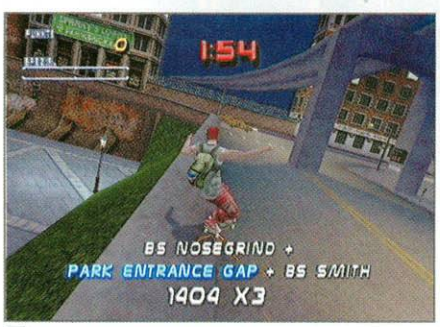
Die Deckdesigns sind gestochen scharf und wurde originalgetreu nachgebildet.



Selbst Laien können im Park-Editor ohne Probleme etwas auf die Beine stellen.



Punkt, Punkt, Komma, Strich fertig ist das Mondgesicht.



Allein in New York gitl es knapp 40 Gaps zu finden.

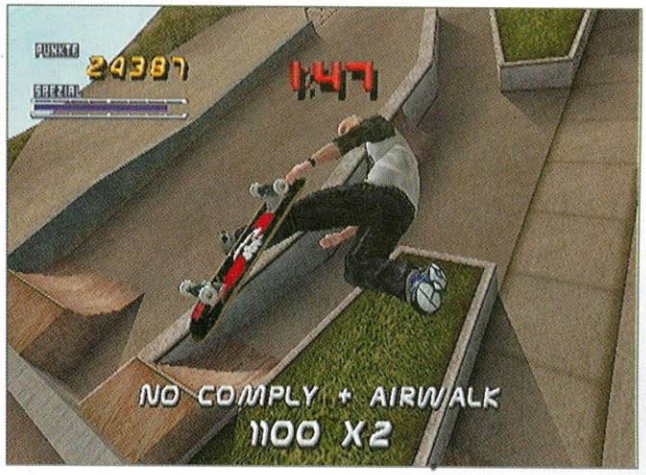
In *Tony Hawk's Pro Skater 2* geben sich neben Tony Hawk, Bob Burnquist, Elissa Steamer, Rune Glifberg, Jamie, Thomas, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska, Kareem Campbell und Bucky Lasek, welche bereits im Prequel vertreten waren, nun auch Eric Koston, Rodney Mullen und Skate-Urgestein Steve Caballero die Ehre. Jeder der dreizehn Rollbrettvirtuosen ist mit einem ganz persönlichen Trickrepertoire ausgestattet. Nur Standardtricks wie Kick- oder Heelflip gehören zum Programm eines jeden Profisportlers. Das Angebot an Grabs, Flips, Grinds und Slides wurde gehörig nach oben geschraubt. Zudem ist man jetzt auch in der Lage, mit Hilfe weiterer Liptricks (im ersten Teil war nur ein Handplant verfügbar) und Manuals das Punktekonto gewaltig aufzustocken. Liptricks wie etwa der Rock'n'Roll werden an einer Kante (Coping) ausgeführt. Bei einem Manual fährt der Spieler entweder nur noch auf seinen vorderen oder hinteren Rollen. Durch diese Neuerung ist es möglich, den Weg zwischen Rails (Treppengeländern, Mauerkanten usw.) und/oder anderen Obstacles zu überbrücken und so gigantische Combos zusammenzuschustern. Dementsprechend hoch fällt bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* auch der Punktesegen aus. Dies soll allerdings nicht bedeuten, dass der Nachfolger des erfolgreichsten PlayStation-Spiels des letzten Jahres einfach zu meistern ist. Durch die mannigfaltigen Trickmöglichkeiten und schier unendliche Combostrings muss man sehr konzentriert fahren und vor allem über ein paar flinke Finger verfügen.

Kontrolle ist alles

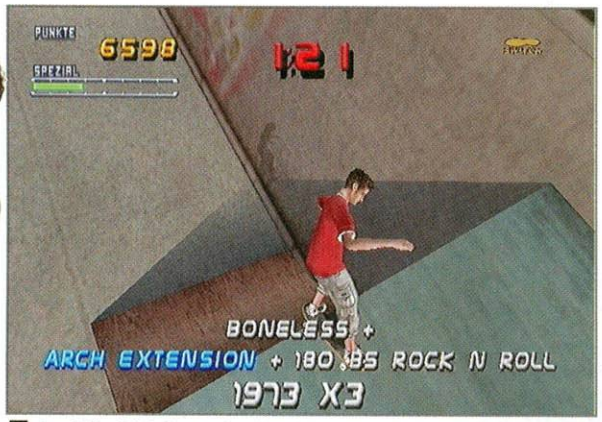
Wer bereits mit *Tony Hawk's Skateboarding* Erfahrung gemacht hat, wird sich bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* sofort heimisch fühlen. An der Steuerung wurde nichts verändert. Mittels des A-Buttons springt man mit seinem Brett in die Höhe (Ollie). Dieser ist die Ausgangsbasis für die zahlreichen Flips, Grabs und Grinds, welche durch die drei restlichen Actionbuttons aktiviert werden. Ja nachdem, welche Richtungstaste man drückt, wird ein anderer Trick vollführt. Specialmoves, von denen jeder Skater zu Beginn des Spiels drei beherrscht und für deren Aktivierung der Trickenergiebalken ganz gefüllt



Die Stürze sind besonders schön animiert.



Die Grafik ist so detailliert, man kann soagr das Lammellenprofil der Schuhsohle erkennen.



Durch Lip-Tricks kann schnell und ohne große Mühe eine Menge Punkte erzielen.



Der 900er ist Tony Hawks Signaturemove.



Jetzt nur noch das Rail erwischen und alles wird gut.



sein muss, werden durch Tastenkombinationen aufgerufen.



Skate or Die

Dem Spieler stehen bei *Tony Hawk's Skateboarding* zahlreiche Spielmodi zur Auswahl, von der Single Session über Freeskate bis hin zur 2 Player-Spieloption (Trick Attack, Graffiti, Horse, Tag). Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf dem Karriere-Modus. Hier gilt es, mit einem der 13 Charaktere die acht Levels (Hangar, Schule 2, Marseille, NY-City, Venice Beach, Skatestreet, Philadelphia, Stierarena) zu meistern und dabei so viel Geld wie möglich einzusammeln. Die Locations sind mit Rampen, Geländern, Mauern, Vorsprüngen und Gaps übersät und schreien förmlich danach, abgeskatet zu werden. Durch die perfekte Aufstellung der Obstacles könnt ihr euch nach Herzenslust austoben und eine Combo nach der anderen aus dem Ärmel zaubern. Im Vorgänger mussten lediglich fünf Aufgaben gemeistert werden. Im zweiten Teil gilt es dagegen, zehn Aufträge zu erledigen. Beispielsweise gilt es, Gegenstände einzusammeln bzw. zu zerstören, bestimmte Tricks an bestimmten Spots zu vollführen oder eine bestimmte Punktemenge herauszufahren. Sobald eine Aufgabe geschafft ist, erhält man etwas Geld. Die hart erskateten Moneten dienen dazu, die Werte (Balance, Sprungkraft, Geschwindigkeit usw.) eures Skaters zu verbessern und neue Tricks, welche nach Lust und Laune durch andere Moves ersetzt werden können, zu erstehen. Wer fleißig übt und der Konkurrenz zeigt, wo der Rollbretthammer hängt, wird mit versteckten Charakteren, Bonuslevels und Skatevideos belohnt.

Rampen nach Maß

Wer mit den zur Verfügung stehenden Skateprofis und den bestehenden Locations nichts anfangen kann, der darf in *Tony Hawk's Pro Skater 2* selbst kreativ werden. Zum einen besteht die Möglichkeit, einen eigenen Charakter mitsamt Hintergrundinfo wie Wohnort oder Musikvorlieben zu erstellen. Auf der anderen Seite könnt ihr euch mittels des Park-Editors auch einen eigenen Skatepark basteln. Die verschiedenen Bauteile sind in insgesamt 18 Kategorien unterteilt und lassen sich im Handumdrehen zu gigantischen Rampenlandschaften zusammensetzen. Hierbei wurde auch auf Details geachtet. Ihr könnt nämlich nicht nur die Obstacles zusammenstellen, sondern auch Bodenbelag sowie das Design der Halle bestimmen. ■ *(ml)*

fun meint:

Tony Hawk's Skateboarding 2 für Dreamcast ist eine perfekte Konvertierung der PlayStation-Version. Dieselben Skater, dieselben Parks, dieselben Bands (Rage against the Machine, Papa Roach, Naughty by Nature usw.). Leider gilt dies in gewisser Weise auch für die grafische Präsentation. Zwar ist die Auflösung höher, wodurch die Texturen feiner wirken, und auch die Skater sind um einiges detaillierter als auf der PlayStation, aus dem Dreamcast hätte man aber durchaus mehr herausholen können. Wer Tony Hawk's Skateboarding 2 schon auf der PlayStation sein Eigen nennt, muss also nicht unbedingt noch einmal die Geldbörse zücken. Technik hin oder her, Toni Hawk's Skateboarding ist und bleibt die Fun-Sport-Referenz schlechthin, auch auf Dreamcast.

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft/Treyarch
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

84% Grafik | 90% Sound | 94% SPIELSPASS

1-2 Spieler | VMU | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis



The Legend of Zelda: Majora's Mask

Miyamoto, wir lieben dich! Das vielleicht beste Spiel aller Zeiten hat endlich einen Nachfolger...



Prächtige Polygon-Bauten findet ihr in *Majora`s Mask* an jeder Ecke – allerdings wurde die Tempel-Anzahl auf vier heruntergeschraubt.



Detaillierter geht's fast nimmer! Allerdings unterscheiden sich die Cutscenes durch schnelle Schnitte und Grafik-Spielereien von denen des Vorgängers.



Der komplette Inventar-Bildschirm wurde beibehalten – und auch einige unserer Items dürften Zelda-Kennern bekannt vorkommen...



Immer nur rein in die gute Stube... Diese detaillierte Wohnung ist ein Paradebeispiel für Detailverliebtheit und geniale Texturen.



Schneelinkchen und der böse Rolf? Eine der vier "Welten" ist eine wunderschöne Schneelandschaft.



Natürlich erwarten euch auch dieses Mal wieder jede Menge Minigames: Hier rollt ihr als Link-Gorone mit euren Kumpels um die Wette – die ausfahrbaren "Spikes" geben euch dabei eine Extra-Portion Speed.



Sobald ihr die passende Maske aufgesetzt habt, könnt ihr euch sogar in einen Link-Zora verwandeln und wesentlich besser schwimmen.

Zelda gehört zu Nintendo wie ***fun*** zu ***generation*** (oder an Straßenlaternen festgefrorene Schulkinder zum Winter) – der toughe Elf-Kämpfer aus dem mystischen Fantasy-Land Hyrule ist untrennbar mit der erfolgreichen Firmengeschichte verwachsen. Seitdem Spiele-Mastermind Shigeru Miyamoto `86 mit *The Legend of Zelda* (NES, erschien hierzulande erst `90) den Zelda-Mythos geschaffen hat, wird jede neue Fortsetzung von Millionen treuer Fans heißhungrig erwartet. Für viele gilt die `91 veröffentlichte SNES-Episode *A link to the Past* auch heute noch als eines der besten Spiele aller Zeiten – und auch bei uns rangiert das erste 3D-Zelda *Ocarina of Time* bisher unangefochten auf Platz 1 der ***fun***-Referenzen-Liste.

Desto größer war die Enttäuschung, als Nintendo den mittlerweile fünften (Game Boy-Varianten und billige CDI-Plagiate ausgenommen) Zelda-Teil für das nur in Japan erhältliche N64-Add-On 64DD ankündigte. Aufgrund miserabler Hardware-Verkaufszahlen wurde die Entwicklung dann zum Glück doch wieder auf die "Hauptkonsole" konzentriert – und der Spieletitel von *Zelda Gaiden* in *Majora`s Mask* geändert. Jetzt ist endlich die komplett eingedeutschte Test-Version bei uns eingetrudelt und wir beantworten euch auf den folgenden zwei Seiten die wohl wichtigste Frage: Kann der "Sohn" den "Vater" vom Action-Adventure-Thron stoßen?

Des Zeldas neue Kleider

Bei Nintendo bahnt sich ein Generationswechsel an: Shigeru Miyamoto ist zwar auch an der Entwicklung von *Majora`s Mask* beteiligt, stand jedoch "lediglich" als Berater zur Verfügung. Der "Löwenanteil" wurde stattdessen von Eiji Aonuma und seinem Team erledigt – vielleicht ist das auch der Grund, weshalb Zelda-versierte Spieler während der ersten Spielstunden von zahlreichen Neuerungen überrascht werden.

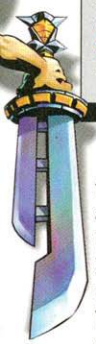
Schon die Story ist wesentlich komplexer und "Erwachsenen"-tauglicher als noch bei den Vorgängern: Während Link durch die Wälder des unbekannten Landes Termina reitet, wird er plötzlich von einem maskierten Kauz überfallen und beraubt. Als er während der Verfolgung des Diebes in die Stadt "Clock Town" gelangt, traut er zunächst seinen Augen nicht – über den Häuserdächern rast ein riesiger Meteorit direkt auf die Erde zu. Offensichtlich ist der maskierte Dieb auch für diese Gefahr verantwortlich, deshalb bleibt Link zur Ret-



Link ist käuflich!

Falls ihr nach dem (dringend empfohlenen) Kauf von *Majora`s Mask* noch etwas Wechselgeld (so ca. 90,- DM) übrig habt, könnt ihr euer Zocker-Zimmer mit einer 38cm großen Link-Statue schmücken. Die detaillierte, im Gegensatz zu unserem Bild voll eingefärbte Resin-Figur könnt ihr direkt online bei www.studiooxmox.de bestellen.





tung der Stadtbewohner nichts anderes übrig, als sich auf die Suche nach dem Fiesling zu begeben. Allerdings hat er nur 72 Stunden Zeit, bis der Meteor auf den Boden stürzt und das Land unter sich begräbt.

Wir wollen von der spannenden Geschichte nicht zuviel verraten, deshalb halten wir uns mit Details lieber zurück – allerdings kann sich Link mit Hilfe seiner Ocarina wieder an den ersten Tag "zurückversetzen"; ihr kämpft also weniger gegen die Zeit selbst, als vielmehr gegen die Tatsache, dass euch zur Lösung einer Aufgabe maximal drei Tage Zeit bleiben. Dazu kommt, dass diese 4. Dimension Zeit sowohl den Tagesablauf aller Charaktere als auch die Verfügbarkeit bestimmter Waren oder die Öffnungszeiten mancher Häuser vorschreibt. Das ganze geht sogar so weit, dass ihr in einem speziellen Buch alle wichtigen Ereignisse nachschlagen könnt: Wem sie passieren, wo sie passieren und – vor allem – "wann" sie passieren. Ihr habt sicher schon gemerkt: *Majora`s Mask* ist wesentlich "härterer" Stoff als noch *Ocarina of Time* – in der Termina-Welt begegnen euch allerhand skurrile Charaktere, mehr Rätsel und dafür weniger Action-Sequenzen. Darüber hinaus ist das aus dem Vorgänger bekannte "an der Hand führen" passé, hilfreiche Tutorials findet ihr ebenso selten wie "vorgeschriebene" Lösungswege.

Die wohl wichtigste und interessanteste Neuerung ist allerdings die Möglichkeit, sich mittels drei verschiedener Masken in unterschiedliche Geschöpfe zu verwandeln. Da wären die koboldhaften Laubkerle (Wald), die behäbigen Goronen (Berge) und die edlen Zora (Wasser), alle natürlich mit vollkommen unterschiedlichen Fähigkeiten. Doch davon nicht genug: Wer eifrig die unzähligen Subquests und Minigames löst, kann sich noch 21 zusätzliche Masken in den Rucksack stecken – von den gut drei Dutzend anderen Items ganz zu schweigen...

Das Spiel eurer Träume

Hach, was haben wir nach dem Einschalten von Nintendos Plastik-Toaster gestrahlt! Wer schon in *Ocarina of Time* mit feuchten Augen auf Links Pferd Epona durch die Täler geritten oder am Abend den malerischen Sonnenuntergang bewundert hat, dem droht in *Majora`s Mask* die Gefahr spontaner Freudentränen. Detaillierte Städte, düstere Dungeons und wunderschöne Täler entzücken selbst *Ocarina of Time*-verwöhnte Spieleraugen – in keinem anderen Action-Adventure fühlt ihr euch schon nach den ersten paar Minuten derart heimisch.

An dieser Stelle jedoch eine Warnung an alle 4MB-losen Zocker: Bevor ihr eure ersten Schritte über die prachtvolle *Majora`s Mask*-Landschaft machen könnt, wird unbedingt der Expansion Pak benötigt. Die dadurch freigewordenen Speicher-Ressourcen wurden von den Entwicklern allerdings nicht für die "übliche" Hi-Res-Auflösung verwendet, sondern strahlen euch stattdessen in Form von verspielten Texturen, fantastischen Lichteffekten und nahezu unbegrenzter Fernsicht entgegen. Unserer Meinung nach eindeutig der "bessere" Tausch: Wer braucht schon hochauflösendes 3D-Terrain, wenn er im Gegenzug über die schönsten Steppen der Nintendo-Geschichte reiten kann?

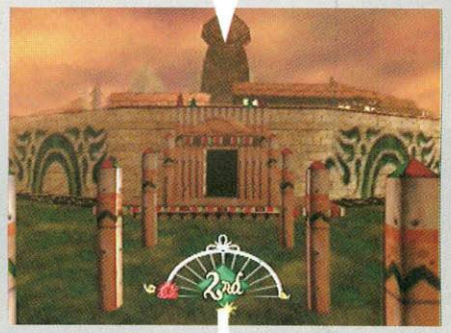
Darüber hinaus ist jeder der drei Spiel-Tage sowohl optisch als auch akustisch in einer ganz eigenen "Stimmung" gehalten. Wie ihr in unserem Extrakasten sehen könnt, ändert sich im Laufe der Zeit die komplette Farbgebung und wird dabei zunehmend bedrohlicher – doch nicht nur das! Auch akustisch werdet ihr auf den nahenden Weltuntergang "eingestimmt": Während der erste Tag noch von fröhlicher Säusel-Musik begleitet wird, klingt der nächste Morgen schon weitaus melancholischer – vom furchteinflößenden (Dolby-) Brummen des letzten Abends ganz zu schweigen. Atmosphäre pur! ■ *(sk)*

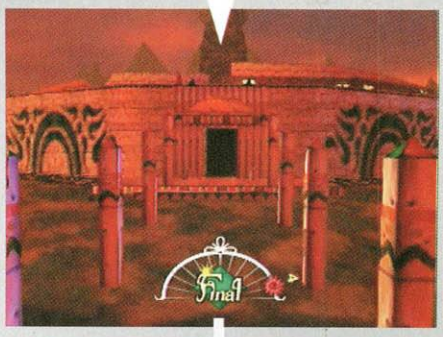


Countdown to hell

Während der todbringende Meteorit auf Termina zurast, taucht er das Land immer stärker in einen blutroten Schein. Während am ersten Tag noch alles an einen friedlichen Sommertag erinnert, wird diese Idylle bereits beim Anbruch des zweiten Tages vom dunklen Schatten des Meteoriten verdrängt. Am letzten Tag ist die nahende Katastrophe allgegenwärtig und kündigt sich mit stetig lauter werdendem Donnergrollen an – wer genau hinsieht, kann den (nun gigantischen) Meteoriten sogar näherkommen sehen...









fun meint:

Nintendo hat uns lieb! Da hat man gerade freudig die 100te Skultulla in den Rucksack gepackt, schon liegt das nächste Meisterwerk unterm Weihnachtsbaum! Obwohl viele Spiel-Elemente beibehalten wurden, ist Links neuestes Abenteuer mit innovativen Ideen, herrlicher Optik und genialer Atmosphäre so prall gefüllt wie Omas Weihnachtsgans. *Majoras Maske* sollte sich deshalb jeder aufsetzen, der auch nur einen Hauch Abenteuer-Lust im Blut hat. Und falls es da draußen tatsächlich einen N64-Besitzer gibt, der den Vorgänger nicht kennt ... dann sollte dieser Frevler zwei Scheine aus seinem PS2-Sparschwein am besten gleich in beide Teile investieren – und sich das nächste Quartal frei nehmen!

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



1 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Expansion Pak benötigt | Dolby Surround | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Dino Crisis 2



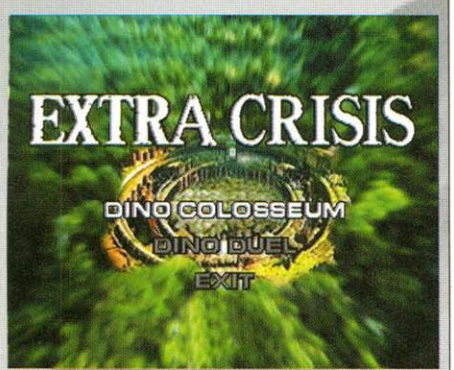
Erlebt fremde Wesen aus einer vergessenen Welt – und killt sie!

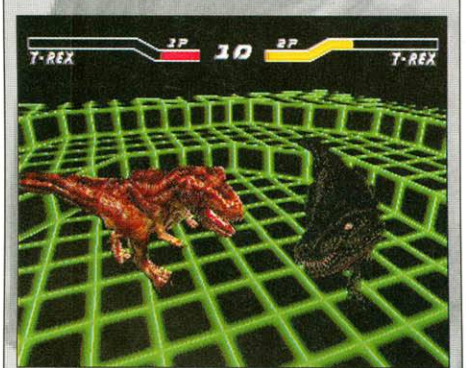


"Kannst du mal gucken? Ich glaub ich hab da einen Arm zwischen den Zähnen..." - Die Größe und Detailstufe der Dinos ist für die kleine PSone beeindruckend!

Tja, nen Rückspiegel müsste man haben... Während der Plesiosaurus an Land Kanonenfutter darstellt, wird er im Wasser zur tödlichen Gefahr.

Noch' ne Krise





Wie auch schon beim Vorgänger öffnet sich nach dem Durchspielen das Bonus-Game "Extra Crisis". Hier zerstückelt ihr euch entweder gegenseitig im Zweispielermodus (!) oder besiegt als Einzelkämpfer anrückende Dino-Horden. Zusätzlich lassen sich Gail, Rick, ein Panzer und sechs unterschiedliche Dinos freispielen - routinierte Dinojäger erhalten neben zahlreichen anderen Goodies sogar unendlich viel Munition für den Original-Modus.



Giftige Pflanzen haben ganze Insel-Abschnitte verseucht - hier kommt ihr ohne Atemmaske nicht weiter.



Der Triceratopslässt sich durch ein paar Kanonenschüsse schnell zu einem "Wettrennen" überreden.

Ein Jahr ist vergangen seit die Erforschung der "3. Energie" einen kompletten Stützpunkt in die Urzeit und ein Team von Spezialeinheiten in ihren schlimmsten Alptraum katapultierte. Doch anstatt aus den begangenen Fehlern zu lernen, führt die Regierung auf einer abgelegenen Insel die gefährlichen Experimente fort. Natürlich kommt es, wie es kommen musste, allerdings reißt die Katastrophe diesmal nicht nur das Labor, sondern auch die anliegende Militärbasis und eine benachbarte Kleinstadt mit sich – ins Zeitalter der Dinosaurier. Sofort wird ein Rettungstrupp los geschickt, die Überlebenden zu bergen, doch als deren Basiscamp von gierigen Raptoren überrannt wird, gelingt nur drei Mitgliedern die Flucht: Vollzeit-Rambo Dylan, Spaßvogel David ... und Dino-Veteran Regina.

Schneller, Schöner, Schrecklicher

Nach dem fulminanten Intro schlüpft ihr als erstes in die T.R.A.T.-Uniform von Dylan, allerdings solltet ihr euch hier nicht allzu heimisch fühlen: Schon bald springt ihr in unregelmäßigen Abständen zwischen ihm und Regina hin und her. Beide Charaktere verfügen dabei über komplett unterschiedliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände, außerdem können sie jeweils unterschiedliche Areale betreten, die dem anderen verschlossen bleiben. Alle Sequel-Skeptiker, die in diesem Feature auch schon die Hauptänderung zum *Dino Crisis*-Vorgänger erwarten, werden allerdings ebenso verzückt wie überrascht sein: Denn das ist erst der Anfang!

Außer Titel, Thematik und Hauptcharakter Regina hat nahezu nichts aus dem ersten Teil "überlebt" – *Dino Crisis 2* ist im Vergleich zum ersten Teil vielmehr eine Spiel-Adaption des Jurassic-Park-Nachfolgers "Vergessene Welt". Das fängt beim optimierten Handling an: Langsames Laufen ist passé, stattdessen setzen eure Polygon-Heroen auf ein wesentlich flotteres Schritttempo – zusätzlich könnt ihr nun auch mit gezogener Waffe durch den Dschungel flitzen.

Und das ist auch bitter nötig – denn in *Dino Crisis 2* kleben euch gierige Raptoren, flinke Flugdinos und meterhohe Allosaurier gleich dutzendfach am Textur-Hintern. Insgesamt elf unterschiedliche Spezies warten darauf, in ungefährliche Fleischkeulen zerstückelt zu werden; hilfreiche Kampftipps (wie nett!) findet ihr in überall verstreuten Militär-Daten-



"Guck mal, Mama - was zum spielen! Darf ich das behalten?" Lasst ihr euch mit dem Aufstehen zuviel Zeit, schnappen die Dinos auch ein zweites Mal zu.



In den Panzer, Luke zu - schon habt ihr vorm T-Rex Ruh! Hinter 10cm Stahl kämpft's sich gleich etwas leichter.





Gleich lernt der niedliche T-Rex eine wichtige Lektion: Es gibt immer einen, der größer und fieser ist! Und übrigens, liebes Konkurrenzmagazin mit den drei Buchstaben: Das Ding heißt "Giganotosaurus"...



Freund oder Feind? Erst kurz vor Schluss erfahrt ihr die wahre Herkunft der mysteriösen Amazonen.



Teamwork! Kollegin Regina sitzt im Geschützturm und wir markieren ihre "Ziele" per Leuchtrakete.

banken. Die beiden gravierendsten Neuerungen sind jedoch gleichzeitig auch die auffälligsten: Zum einen ist die sterile 3D-Optik von *Dino Crisis* nun einer wesentlich detaillierteren Render-Kulisse gewichen (die durch unterschiedliche Höhenstufen und manipulierbare Polygon-"Baustücke" jedoch besser als ihre *Resident Evil*-Kollegen wirkt); zum anderen wurde das komplette Item-System über den Design-Haufen geworfen und vollständig neu gestaltet.

Waffen, Munition, Upgrades und Ausrüstungsgegenstände lassen sich jetzt ganz bequem an fair platzierten Computer-Terminals kaufen. Das dafür nötige "Geld" bekommt ihr in Form von Punkten für getötete Dinos – Amokschützen holen sich für schnell hintereinander erlegte Kaltblüter sogar einen fetten Combo-Bonus! Der Vorteil: Ihr müsst euch weder Munitions- oder Energie-Sorgen machen noch jeden Render-Pixel nach versteckten Goodies absuchen. Der Nachteil: Früher oder später rennt ihr nur noch wild metzelnd durch die Pixel-Pampa, denn "verschwenden" könnt ihr eure (im Horror-Genre generell äußerst wertvolle) Munition schließlich nicht. Dafür werdet ihr mit ständigen "Minigames" auf Trab gehalten: Da wollen Bordkanonen bedient, Panzer bestiegen, Kameraden beschützt und miesgelaunte Triceratops mit dem Jeep abgehängt werden – um nur ein paar der zahlreichen Spiel-Intermezzos zu nennen! Die lockern das ansonsten lineare Spielkonzept zwar auf, können aber leider nicht über den größten Kritkpunkt von *Dino Crisis 2* hinwegtrösten: Capcoms Dino-Hatz ist viel zu kurz! Gerade als der Plot so richtig in Fahrt kommt, laufen auch schon die (äußerst hübschen!) Credits über den Schirm; geübte Capcom-Zocker sehen die (übrigens a la *CODE: Veronica* mit netten Matrix-Effekten gespickte) Endsequenz schon nach ca. drei Stunden.

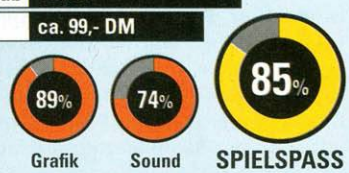
Generalüberholung

Einer der größten Kritikpunkte des Vorgängers war die fehlende Atmosphäre – die kühlen Forschungstrakte der *Dino Crisis*-Basis wollten einfach nicht das richtige "Jagdgefühl" aufkommen lassen. Die vorgerenderten Szenarien von *Dino Crisis 2* bringen deshalb gleich zwei wichtige Vorteile: Sie zeigen verwaiste Labortrakte, zerstörte Militärbasen und dichte Dschungel-Pfade in allen Details - und erlauben der entlasteten PlayStation, euch mehr als nur zwei armselige Polygon-Dinos gleichzeitig auf den Pelz zu hetzen. Wer Teil 1 also lediglich aufgrund der fehlenden Atmosphäre gemieden hat, sollte sich *Dino Crisis 2* unbedingt einmal ansehen: Hier sind die ehemals sterilen Laborgänge von Pflanzen, Wurzeln und herumwuselnden Aas-Käfern übersät; hier springen urplötzlich Raptoren aus dem Dickicht, grasen Triceratops-Familien friedlich im Hintergrund und schweben Pteranodon über die Insel; hier verfolgen euch Gegner quer durch mehrere Bildschirme, kämpft ihr im schweren Taucheranzug gegen flinke Plesiosaurier und sehen Leichen so aus, wie man es von einem "ordentlichen" Raptor-Opfer erwartet: Mit zerfetzter Kehle, aufgeschlitztem Magen und allerhand roter Flüssigkeit... ■ *(sk)*

fun meint:

Wow! Diesmal hat *Resident-Evil*-Mastermind Shinji Mikami ganze Arbeit geleistet – nahezu alle Schwachpunkte des Vorgängers wurden bei *Dino Crisis 2* ausgemerzt. Geniale Grafik, packende Atmosphäre und mehr Abwechslung als jeder andere Genre-Vertreter machen den zweiten Teil der Dinojagd zum absoluten Muss für Horror-Adventure-Fans. Negativ fällt neben den PSone-unvermeidlichen Clipping-Fehlern (hauptsächlich bei T-Rex & Co.) und stellenweise unverständlichen Waffen-Auswirkungen lediglich die viel zu kurze Spielzeit auf; hier kann man für einen glatten Hunderter wirklich mehr erwarten! Davon abgesehen ist *Dino Crisis 2* jedoch ein erstklassiger Non-Stop-Horrortrip – und nicht nur für Genre-Fans zu empfehlen!

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



1 Spieler (2 Spieler im Bonus-Game) | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger

Silber

Smuggler's Run

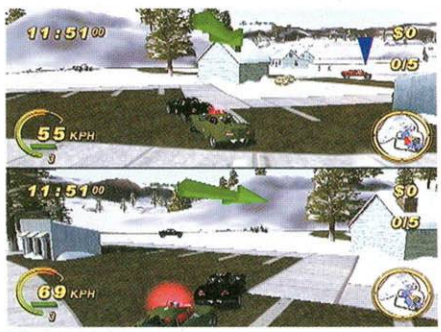
Grenzenlose Freiheit, traumhaftes Landschaftspanorama und knallharter Gangster-Alltag. Take 2 bringt zusammen, was nicht unbedingt zusammen gehört.



In den hügeligen Landschaften entlang der kanadischen Grenze findet man unzählige natürliche „Sprungschanzen".



Bei der Lieferung der heißen Ware genügt es, mit dem eigenen Gefährt über den mit Rauchsignalen markierten Punkt zu fahren.



Im Turf War tretet ihr gegen einen zweiten Mitspieler an - wahlweise mit mehreren CPU-Gangs oder im Zweikampf.



Beim Checkpoint-Race steht euch der gesamte Fuhrpark zur Verfügung.



Um den Gegnern die ergatterte Beute wieder abzujagen, genügt ein kleiner, aber gezielter Rempler.

Als Mitglied einer skrupellosen Bande von subversiven Kriminellen ist es in *Smuggler's Run* eure Aufgabe, in der Einöde des Grenzlandes allerlei Diebesgut wie Moneten, Juwelen, Goldbarren, ja sogar Plutonium, Sprengstoff, neuentwickelte Computertechnologien und Firmengeheimnisse an finanzstarke Interessenten zu liefern - für eine entsprechend hohe Entlohnung versteht sich. In über 30 Missionen muss der Spieler die gesetzwidrige Karriereleiter erklimmen. Prinzipielles Ziel ist es, mit einem Geländefahrzeug verschiedene Schmuggelware zunächst aufzugreifen und sodann beim Kunden abzuliefern. Sowohl die Aufsammel- als auch die Abgabepunkte sind durch verschiedenfarbige Rauchsignale gekennzeichnet und dank der nahezu grenzenlosen Fernsicht schon aus kilometerweiter Entfernung zu erkennen. Auseinandersetzungen mit Polizei und Grenzschutz sind dabei keine Seltenheit, wilde Verfolgungsjagden an der Tagesordnung. Meist in der Überzahl, versuchen die emsigen Schutzmänner, eure Fahrt blitzartig zu beenden. Darüber hinaus ziehen verfeindete Gangs oft im Rudel los, um euch die Fracht vor der sprichwörtlichen Nase wegzuschnappen.



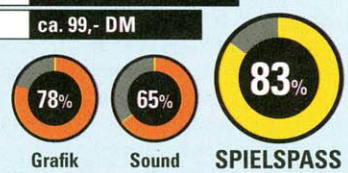
Idyllisches Szenario

Der zwielichtige Schmuggler-Job entführt euch in drei verschiedenartige Landschaften, die sich jeweils über ein riesiges Areal von mehr als 20 Quadratkilometern Fläche erstrecken. Trotzdem sind die Level keineswegs eintönig oder gar leblos. Autos, Lastwagen und Wohnmobile tuckern auf den wenigen asphaltierten Wegen dahin. In den Dörfern stößt man gelegentlich auf deren Bewohner, weiter draußen entdeckt man Rucksacktouristen und Pfadfinder sowie Hirsche und andere Lebewesen. Hinzu kommen eine Vielzahl interaktiver Objekte wie Laternenmasten, Gipfelkreuze, kleinere Felsbrocken und natürlich jede Menge Bäume, die sich stellenweise einfach über den Haufen bügeln lassen. In puncto Fahrphysik ist den Entwicklern die Gratwanderung zwischen realistischem, anspruchsvollem Fahrverhalten und arcade-lastigen Stunts bemerkenswert gut gelungen. Die Wagen sind passabel modelliert und geben nach einigen unsanften Landungen den Blick auf das Innere frei. Die klangliche Kulisse wird der ansprechenden optischen Inszenierung leider überhaupt nicht gerecht. Während Motorensounds, Polizeisirenen und verschiedene Umgebungsgeräusche gerade noch akzeptabel sind, werden eure Ohren von emotionslosen Elektro-Beats strapaziert, die auf Dauer nicht nur langweilen, sondern auch nerven. ■ *(to)*

fun meint:

Smuggler's Run **ist mit seiner kriminellen Thematik und der aufwendigen technischen Inszenierung auf jeden Fall ein besonderer PS2-Launchtitel. Spielprinzip und Handling wurden bewusst simpel gehalten, um auch Anfängern einen schnellen Einstieg ins Geschehen zu ermöglichen. Dennoch werden auch Profizocker für längere Zeit vor den Bildschirm gefesselt. Die riesengroßen, malerischen Landschaften stehen im krassen Gegensatz zu den gnadenlosen „Schlachten", die man darin ausfechtet. Die nahezu uneingeschränkte Fernsicht sorgt für staunende Gesichter. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Gameplay auf Dauer aber nicht geschadet. Wer sich davon nicht gestört fühlt, darf bedenkenlos unter die Schmuggler gehen.**

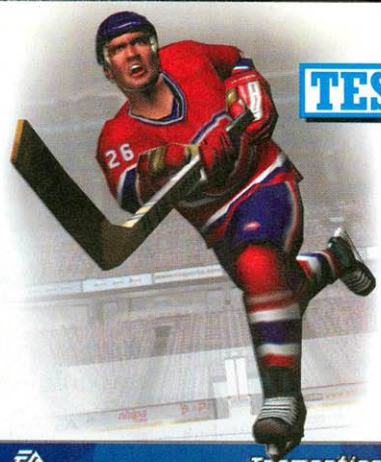
Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Rockstar Games
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 99,- DM



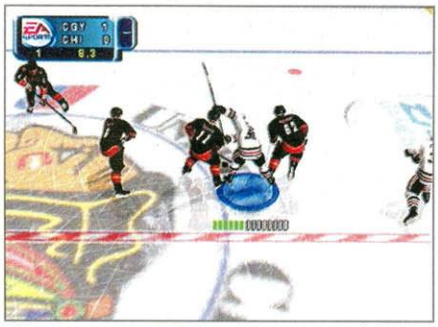
1–2 Spieler | Memory Card 324 KByte | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Analog | Dual Shock | Für Fortgeschrittene bis Profis

NHL 2001

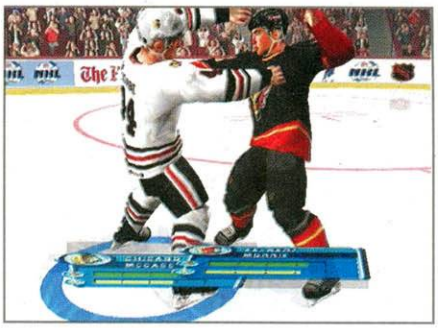
Silber – fungeneration



Trotz des anfänglichen Zweifels wird NHL 2001 nun doch zu Electronic Arts'PS2-Start Line Up zählen.



Je länger ihr den Schuss-Button gedrückt haltet, desto härter feuert der Feldspieler den Puck in Richtung Tor.



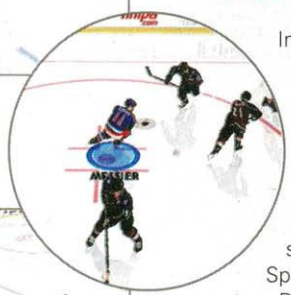
Manchmal muss man mit Nachdruck auf sein Recht bestehen.



Vor der Begegnung hat man die Möglichkeiten, sein Teamtrikot auszuwählen oder etwas an der Mannschaftsaufstellung sowie den Taktiken zu verändern.



Durch erfolgreiche Bodychecks oder Schüsse auf das Tor erhöht sich automatisch die Spielvorteil-Anzeige.





Der Hockeyschläger und der Hammer zeigen an, ob der Spieler ein guter Schütze, Verteidiger oder beides ist.

Electronic Arts ist vielen PlayStation-Besitzern vor allem durch ihre qualitativ hochwertigen Sportspiele ein Begriff. Kaum verwunderlich also, dass der Spielgigant seinen PS2-Einstand mit einer ganzen Reihe seiner berühmten Sporttitel feiert.

Alles beim Alten?

In Sachen Menüführung und Umfang ist *NHL 2001* für Sonys Next-Gen-Konsole mit der PSone-Version auf den ersten Blick identisch. Sämtliche Teams der laufenden NHL-Saison sowie ausgewählte National- und All-Star-Mannschaften können in zahlreichen Spielmodi gegeneinander antreten. Darunter findet sich neben dem obligatorischen Liga- und Turniermodus auch eine Shoot Out-Spieloption. Erst wenn man tiefer in das vielschichtige Optionsmenü vordringt, werden die Unterschiede zu *NHL 2001* für PSone ersichtlich. Beispielsweise können Puckhärte und Reibungswiderstand der Hartgummischeibe eingestellt sowie ein eigener Eishockeycrack kreiert und in das Lieblingsteam eingegliedert werden. In der PS2-Version müsst ihr allerdings auf die arcadelastigen Challenges verzichten.

Technik, die spielend begeistert!

Der größte Unterschied zwischen *NHL 2001* für die PSone und PS2 liegt natürlich in der optischen Darbietung und in der exzellenten Spielbarkeit des Titels. Die Grafik ist großartig und setzt (zumindest auf Konsolenebene) neue Maßstäbe. Die virtuellen Feldspieler ähneln ihren realen Vorbildern und bestechen durch eine Fülle an Details. Saubere Bewegungsabläufe sowie Facial Animation verleihen den Eishockeycracks eine unheimliche Lebensnähe. Auch das Drumherum stimmt. Die Eissporthallen bieten zwar optisch an sich wenig Abwechslung, dafür herrscht in den gigantischen Domes eine mitreißende Atmosphäre. Sowohl auf als auch neben dem Spielfeld sind zahlreiche Feinheiten zu erkennen. Die Eisfläche, welche zu Beginn eines Drittels noch die Ebenbilder der Protagonisten widerspiegelt, verkratzt während der Begegnung zunehmend und wird stumpf. Eine Trainerbank mitsamt Auswechselspielern ist ebenfalls vorhanden. Leider liegt hier, bei aller Detailverliebtheit, die Crux von *NHL 2001*. Selbst bei der höchstmöglichen Spielgeschwindigkeit läuft das Game konstant ohne Slow-Downs. Herrscht vor der Auswechselbank jedoch dichtes Gedränge, wie beispielsweise bei einem Reihenwechsel oder einem Bully, geht die Engine leider für einen kurzen Moment etwas in die Knie. ■ *(ml)*

fun meint:

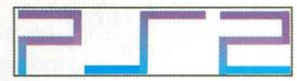
So muss ein Eishockeyspiel sein: Schnell, hart, direkt zu steuern und optisch brillant. Zwar hat das Game im Bereich der Trainerbänke mit minimalen Geschwindigkeitseinbußen zu kämpfen, doch in Anbetracht der allgemein sehr hohen Qualität des Titels kann man damit durchaus leben. Zum Glück ist *NHL 2001* für PS2 nicht nur eine grafisch aufgebohrte PSone-Variante. Die Spielphysik, die künstliche Intelligenz der Eishockeyspieler sowie das Handling wurden verbessert. Sportbegeisterte PS2-Besitzer können bei *NHL 2001* blind zugreifen. Dafür, dass die PS2 noch in den Kinderschuhen steckt, liefert EA ein beachtliches Stück Software ab. Wir freuen uns jetzt schon auf die nächste Generation!

Genre	Sportspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca.120.- DM

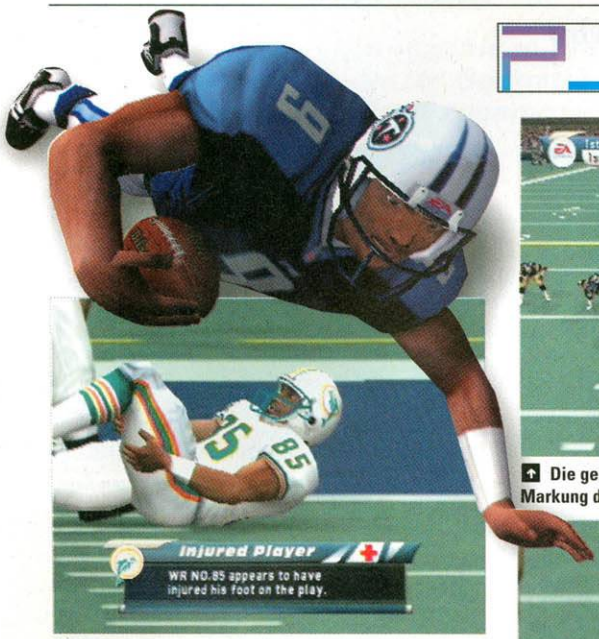
84% Grafik | 79% Sound | 88% SPIELSPASS

1–8 Spieler | Memory Card 2 MB | Analog | Dual Shock | Multi Tap | Dolby Surrond | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Madden NFL 2001



Zum US-Start der PlayStation2 war das Spiel zur Saison 2000/01 der Renner.



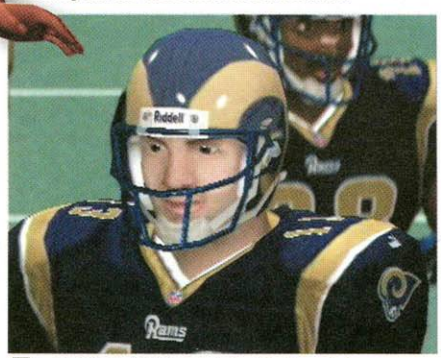
Auch NFL-Profis sind vom Verletzungspech geplagt.



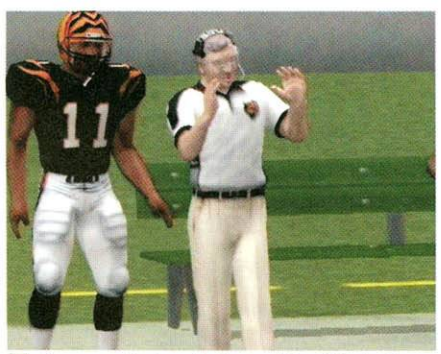
Die gelbe Linie im Hintergrund gibt stellt die 10 Yard-Markung dar, die überschritten werden muss.



Replays lassen tolle Spielzüge Revue passieren.



Detaillierte Spieler sind das Markenzeichen von Madden NFL 2001.



Kamerawechsel zum Seitenrand: Small Talk mit einem Spieler.

Dass Electronic Arts John Madden zum elften Mal für ihre erfolgreiche Football-Reihe an Land zog, ist kein Wunder. In den Vereinigten Staaten gilt der rüstige Mann als Football-Weiser. Zu Recht; denn der heutige Sportkommentator beim US-Sender Fox-Sports kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken.

Tampa wir kommen!

Bis zum Super Bowl XXXIV dauert es noch eine Weile. Am 28. Januar 2001 treffen dort die zwei besten Mannschaften beider Konferenzen aufeinander. Nicht anders verläuft es mit *NFL Madden 2001*. Ihr wählt ein Team der AFC oder NFC und gebt euer Bestes, um letztendlich im Finale in Tampa, Florida, zu stehen.. Herzstück des PlaySation 2-Debüts von Madden 2001 ist damit der Season Mode. Weitere Spielvarianten vervollständigen das Angebot. Mit Quickstart, Exhibition und Franchise denckt man die ganze Palette ab. EA-typisch führen euch übersichtlich gestalte Menüs euch zum ersten Kick Off. Nichts wurde dem Zufall überlassen.

Any Given Sunday

Abhängig von den erbrachten Leistungen in der letztjährigen Saison unterscheiden sich alle Mannschaften voneinander. Die beiden stärksten Teams stellen logischerweise die beiden Super Bowl-Finalisten St. Louis Rams und Tennessee Titans dar. Egal, ob Offense, Defense oder Special Team – jeder Spielzug wird anschaulich erklärt. Ungeübte dürfen obendrein per Knopfdruck einen virtuellen Coach zu Rate ziehen. Mit dem EAsy Play greift euch die CPU unter die Arme. Weite Würfe vom Quarterback auf spurtstarke Wide Receiver oder Tigh Ends gelingen dadurch beispielsweise auf Anhieb. Gleiches gilt für die Defensive, wobei unterbundene Raumgewinne einen guten Riecher verlangen. Ansonsten tänzelt der Gegner mühelos in die eigene Endzone. Für den Sprung von der PSone zur PlayStation2 hat sich EA Sport etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Als Anreiz für gute Leistungen lösen die Madden Cards die Madden Challenge Points ab. Mit den virtuellen Münzen können wiederum Trading Cards erworben werden. Auf der Memory Card abgespeichert, könnt ihr die digitalen Sammelobjekte folglich untereinander austauschen. Mit der neu erworbenen NFL Coaches Club Lizenz und der neuartigen Cyper Scan-Technologie stehen nun die Trainer an der Seitenlinie. Jeder von ihnen kommt dem realen Pendant ziemlich nahe. Weniger schön: Obwohl man Anti-Aliasing verwendet, stößt das störende Flackern der weißen Zahlen auf dem Spielfeld sauer auf. ■ *(diggler)*

fun meint:

EA Sports liefert mit Madden NFL 2001 ein hochkarätiges Produkt ab. Man registriert einfach die Erfahrung, die EA über Jahre hinweg gesammelt hat. Natürlich bietet die PlayStation2 viele Möglichkeiten neue Impulse zu setzen. Alle Animationsphasen gehen flüssig ineinander über. Situationsabhängige Gesichtausdrücke und Gesten erwecken die Polygonrecken zum Leben. Deshalb sind die Gestaltung der Spieler, des Spielfelds und vor allem das Gameplay über jeden Zweifel erhaben. Der letzte Funke Begeisterung mag dennoch nicht überspringen. Unserer Meinung nach liegt es an der nüchternen Gestaltung der Stadien. Ihnen fehlt es an der Detailversessenheit, mit der Madden 2001 sonst in keinster Weise geizt.

Genre	Teamsport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 119,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
84%	82%	85%

1-2 Spieler | Memory Card | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis



SSX

PS2

Electronic Arts revolutioniert die gesamte digitale Snowboardwelt.

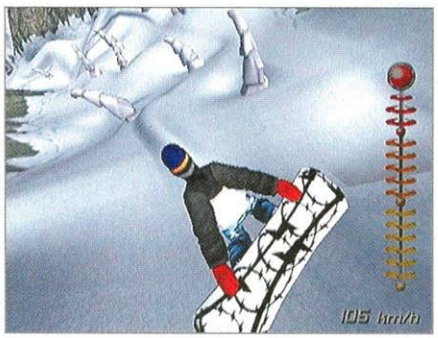
Gold

Das Spielprinzip von *SSX* basiert auf den beliebten Boardercross-Wettbewerben, bei denen mehrere Snowboarder auf motocrossähnlichen Strecken gegeneinander antreten. Dabei wird grundsätzlich zwischen drei Spielmodi unterschieden. Beim normalen Rennen gilt es, in einem dicht gedrängten Verfolgerfeld unter die drei Boarder zu gelangen, die am schnellsten die Ziellinie überqueren. Dabei darf auf der Piste mächtig gedrängelt und geschubst werden.

Im Rausch der Farben

Zu Beginn stehen dem Spieler zwei der insgesamt acht Strecken zur Verfügung. Durch den Sieg in den unterschiedlichen Wettbewerben werden die restlichen Kurse nach und nach freigeschaltet. Alle *SSX*-Strecken unterscheiden sich jedoch um einiges von herkömmlichen Boardercross-Tracks. Die leicht futuristisch angehauchten Abfahrten sind in unterschiedlichen Ländern angelegt worden und geben den jeweiligen Flair entsprechend wieder. Beispielsweise gilt es, seine Kanten in die Pisten der Alpen zu brennen oder sich durch einen verschneiten Großstadtdschungel zu kämpfen. Abgedrehter wird es dann in Tokyo, wo sich die Teilnehmer auf einer Art gigantischem Flippertisch wiederfinden. In Hawaii hat man gar einen künstlichen Traum aus Schnee und Eis in die Landschaft gezimmert.

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Detailverliebtheit die Designer hier zur Sache gegangen sind. Selbst nach der zwanzigsten Abfahrt gibt es immer wieder etwas Neues zu entdecken. Sämtliche Strecken sind nur so gespickt mit abgedrehten Abkürzungen und versteckten Abschnitten.



Im Bonuskurs Untracked kann man förmlich den Schnee schmecken.

Mitten drin statt nur dabei

Die Steuerung der Snowboarder geht unglaublich direkt von der Hand. Trotz der oft haarsträubenden Kursführung fühlt sich der Spieler stets in perfekter Kontrolle. Per Analogstick lässt man seinen Charakter in eleganten Schwüngen über die Piste preschen. Ähnlich wie bei Tony Hawk's Pro Skater lädt man mittels X-Button seinen Sprung auf. Hält man dabei den Analogstick in eine bestimmte Richtung gedrückt, setzen die Freaks zu den bekannten Drehungen und Loopings an. Die Kombination aller vier Shoulderbuttons sorgt in der Luft für die obligatorischen Grabs und alle anderen aus der Snowboardszene bekannten Manöver. Obendrein sind nahezu alle dieser Tricks miteinander kombinierbar. Dank der brillanten Animationen der Fahrer erfolgen sämtliche damit verbundene Bewegungsübergänge absolut flüssig und glaubwürdig. Einfach so, wie man es live auf der Piste oder im Fernsehen erwarten würde. ■ *(neVs)*



Grafikfehler und Pop-Ups sind ein völliges Fremdwort für SSX.



Die SSX-Kurse bieten massenhaft Abkürzungen und versteckte Routen.



Man beachte den detailierten Schattenwurf.



Opulente Feuerwerkeffekte untermalen spektakuläre Tricks.

fun meint:

SSX ist ohne Zweifel der Star in der ganzen Palette der PS2-Starttitel. Angefangen von der EA-typischen Präsentation über die sagenhafte Optik, das geniale Gameplay, einen überragenden Soundtrack bis hin zu dem wahnwitzigen Streckendesign: An diesem Titel stimmt einfach alles. Selbst die sehr seltenen und absolut nicht störenden Slowdowns nimmt man ungesehen hin. Trotz des stark arcadeorientierten Spielprinzips gibt es bis dato keine realistischere Umsetzung dieser Sportart. Selbst Nintendos geniales 1080° muss diesem Meisterwerk leider Platz machen. Selten konnte ein Videospiel süchtiger machen. Am 24. November gibt es definitiv einen Pflichtkauf: SSX!

Genre	Fun Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Kanada
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 119,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
90%	87%	93%

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

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

SONDER-AKTION

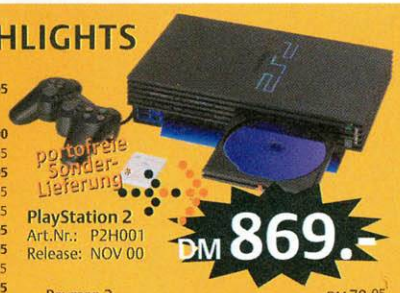
Skate Scooter		DM 94.95

PLAYSTATION 2

Playstation 2 inkl. DS	NOV 00	DM 869.00
Dual Shock Controller orig.	NOV 00	DM 59.95
Memory Card 8 MB orig.	NOV 00	DM 89.95
Horiz. Stand orig.	NOV 00	DM 29.95
Vert. Stand orig.	NOV 00	DM 29.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
Lenkrad 360 Modena	NOV 00	DM 99.95
Armored Core	NOV 00	DM 109.95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119.95
Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109.95
ESPN Intern. Track &Field	NOV 00	DM 109.95
ESPN X-Games Snowboard.	NOV 00	DM 109.95
Evergrace	NOV 00	DM 109.95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109.95
F1 Racing Championchip	NOV 00	DM 109.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 109.95
Gradius III & IV	NOV 00	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000	NOV 00	DM 109.95
Kessen	DEZ 00	DM 109.95
NHL 2001	NOV 00	DM 109.95
Orphen	DEZ 00	DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2	NOV 00	DM 109.95
Rayman Revolution	NOV 00	DM 109.95
Ridge Racer V	NOV 00	DM 119.95
Silent Scope	NOV 00	DM 109.95
SSX	NOV 00	DM 109.95
Tekken Tag Tournam.	NOV 00	DM 119.95
Theme Park World	DEZ 00	DM 109.95
Time Splitters	NOV 00	DM 109.95
X Squad	DEZ 00	DM 109.95

PLAYSTATION

Playstation PSOne		DM 249.00
Controller Cyber Shock IR		DM 59.95
Memorycard 15B blau		DM 14.95
Memorycard 30B transp rot		DM 19.95
Memorycard 60B transp grün		DM 24.95
Memorycard 120B grau		DM 49.95
Scorpion II Laser Vers.		DM 59.95
Falcon Light Gun Silber		DM 89.95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39.95
Xploder FX		DM 69.95
Xploder CD9000 Unlimited		DM 34.95
Xploder Classic V3.20		DM 44.95
Xploder CD9000 XL		DM 69.95
007 Racing	DEZ 00	DM 89.95
Alien - Die Wiedergeburt	NOV 00	DM 89.95
Bond World is not enough	NOV 00	DM 89.95
Bundesliga 2001 Manager		DM 69.95
Bundesliga Stars 2001		DM 69.95
Chase the Express		DM 89.95
Chicken Run	NOV 00	DM 89.95
Danger Girl	NOV 00	DM 79.95
Digimon World	NOV 00	DM 79.95
Dino Crisis 2	NOV 00	DM 89.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 84.95
Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 79.95
Driver2 Back on t. Street	NOV 00	DM 89.95
Dschungelb. Groove Party	NOV 00	DM 89.95
F1 Championship S2000		DM 89.95
F1 Racing Championship		DM 59.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 89.95
Formel Eins 2000	NOV 00	DM 99.95
Fussball Live 2	NOV 00	DM 99.95
Koudelka		DM 79.95
In einem Land vor unserer Zeit		DM 59.95
Landmaker		DM 79.95
Legend of Dragoon	DEZ 00	DM 99.95
Medal of Honor Undergrnd.	NOV 00	DM 89.95
Mille Miglia		DM 59.95
Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 49.95
Moto Racer WT		DM 89.95
MTV Skateboarding 2		DM 59.95
NHL 2001		DM 89.95
Nightmare Creatures II		DM 79.95
Parasite Eve 2		DM 79.95



Rayman 2		DM 79.95
Spyro 3 Year of t. Dragon	NOV 00	DM 89.95
Star Trek Invasion		DM 79.95
Syphon Filter 2		DM 89.95
Tenchu 2		DM 79.95
Toca World Touring Cars		DM 79.95
Tony Hawk's 2		DM 79.95
Vagrant Story		DM 79.95
Vanishing Point	NOV 00	DM 79.95
WWF Smack Down 2	NOV 00	DM 89.95

DREAMCAST

Dreamcast-Online-Pack		DM 379.00
Xploder Schummelmodul		DM 49.95
DCX Adapter zum Abspielen		DM 24.95
VGA Box		DM 39.95
DC-Mouse	NOV 00	DM 59.95
Dreamcast Controller Pad		DM 49.95
Dreamcast Keyboard		DM 59.95
Aerowings 2: Air Strike		DM 79.95
Arcatera	NOV 00	DM 89.95
Chicken Run	NOV 00	DM 89.95
Crazy Taxi		DM 89.95
Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 79.95
Dead or Alive II		DM 89.95
Deep Fighter		DM 89.95
Disney Mag. Racing Quest		DM 79.95
Disney's D.D. Quack Attack	NOV 00	DM 89.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 89.95
Ducati	NOV 00	DM 79.95
Ecco - Defender of Future		DM 89.95
ECW Anarchy Rulz	NOV 00	DM 49.95
F1 Racing Championship	DEZ 00	DM 89.95
F1 World Grand Prix II		DM 99.95
Ferrari 355 Challenge		DM 89.95
Grand Prix 3 Saison'99	NOV 00	DM 89.95
Grand Theft Auto 2		DM 79.95
Half Life dt. "Blue Shift"	FEB 01	DM 79.95
Hidden & Dangerous		DM 79.95
Intern. Track & Field		DM 84.95
Kiss Psycho Circus		DM 89.95
Le Mans 24		DM 89.95
Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 89.95
Metropolis Street Racer	NOV 00	DM 84.95
MTV Skateboarding		DM 89.95
NHL 2K		DM 89.95
Nightmare Creatures II		DM 84.95
Phantasy Star Online	DEZ 00	DM 84.95
POD 2	NOV 00	DM 89.95
Powerstone 2		DM 89.95
Railroad Tycoon II		DM 89.95
Ready 2 Rumble Round 2	NOV 00	DM 84.95
Resid. Evil Code Veronica		DM 89.95
San Francisco Rush 2049		DM 94.95
Sega Extreme Sports		DM 89.95
Sega GT	DEZ 00	DM 84.95
Sega Worldw. Soccer 2001	DEZ 00	DM 84.95
Shenmue TV	DEZ 00	DM 99.95
Silent Scope	NOV 00	DM 84.95
Sno-Cross Championchip	NOV 00	DM 79.95
Space Channel 5		DM 89.95
Speed Devils Online	NOV 00	DM 94.95
Star Wars Jedi Pow.Battle		DM 89.95
Starlancer	NOV 00	DM 79.95
SW EP1: Racer		DM 89.95
Sydney 2000		DM 99.95
Time Stalkers	NOV 00	DM 84.95

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, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Ridge Racer 5



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0004
Release: NOV 00
DM 119.95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119.95

Dino Crisis 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1419
Release: NOV 00
DM 89.95

Shenmue



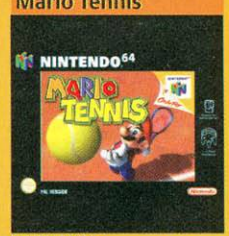
DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 153
Release: DEZ 00
DM 99.95

Starlancer



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 143
Release: NOV 00
DM 79.95

Mario Tennis



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 261
Release: NOV 00
DM 109.95

Tokyo Highway Challenge 2		DM 79.95
Tomb Raider 5		DM 99.95
Tony Hawk's 2	DEZ 00	DM 89.95
Vanishing Point	NOV 00	DM 89.95
Virtua Tennis		DM 89.95
Virtual Athlete		DM 89.95
WWF Royal Rumble		DM 89.95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokémon		DM 249.00
Batman of the Future	NOV 00	DM 99.95
Bond:Welt ist nicht genug	NOV 00	DM 99.95
Daffy Duck		DM 99.95
Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 99.95
F1 Racing Championship	NOV 00	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 109.95
Mario Party 2		DM 119.95
Mario Tennis	NOV 00	DM 109.95
Mickey's Speedway USA	NOV 00	DM 129.95
Operation: Winback		DM 99.95
Perfect Dark		DM 119.95
Pokemon Snap		DM 129.95
Pokémon Stadium		DM 139.95
Power Rangers	NOV 00	DM 109.95
San Francisco Rush 2049		DM 99.95
Scooby Doo	NOV 00	DM 109.95
Tom & Jerry	NOV 00	DM 99.95
Turok III		DM 99.95
WWF No Mercy	NOV 00	DM 109.95
Zelda - Majora´s Mask	NOV 00	DM 129.95

GAMEBOY

GameBoy Color		DM 139.00
AC-Adapter GBC & GBP		DM 9.95
XPloder GB/GBC		DM 69.95
Bond Welt ist nicht genug	DEZ 00	DM 69.95
Cannon Fodder	NOV 00	DM 59.95
Chicken Run	NOV 00	DM 59.95
Croc 2		DM 69.95
Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 59.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 59.95
Donald Duck Quack Attack		DM 59.95
Donkey Kong Country	NOV 00	DM 64.95
Dragon Quest Monsters		DM 64.95
Driver		DM 59.95
F1 Championship Seas.2000	DEZ 00	DM 69.95
Formel 1 2000		DM 59.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 59.95
Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 59.95
Metal Gear Solid		DM 59.95
Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 64.95
Perfect Dark		DM 69.95
Pokémon Blaue Edition		DM 69.95
Pokémon Gelbe Edition		DM 69.95
Pokémon Rote Edition		DM 69.95
Pokemon Trading Card G	DEZ 00	DM 69.95
Rayman		DM 64.95
Tomb Raider		DM 59.95
Tony Hawk Skateboarding		DM 59.95
Tony Hawk's 2	NOV 00	DM 59.95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben-

dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Driver 2



portofreie Sonder-Lieferung*

Überraschung für die ersten Besteller

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1250
Release: NOV '00

DM 89.95

M.o.H.: Underground



portofreie Sonder-Lieferung*

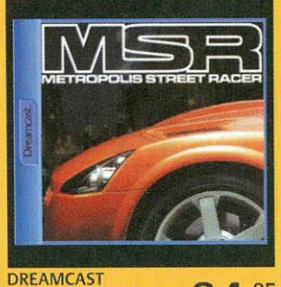
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1300
Release: NOV '00
DM 89.95

Danger Girl



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1296
Release: NOV '00
DM 79.95

Metropolis Street R.



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 003
Release: erhältlich
DM 84.95

Zelda: Majora's Mask



Überraschung für die ersten Besteller

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 259
Release: NOV '00
DM 129.95

PREISHAMMER

PLAYSTATION

C&C 2 Alarmst. Rot	DM 29.95
Castrol Honda Superbike	DM 29.95
ECW Hardcore Revolution	DM 19.95
Fifa Soccer 99	DM 19.95
Gran Turismo II	DM 49.95
Legend of Kartia	DM 34.95
NBA Live 99	DM 29.95
NHL 99	DM 29.95
Rayman Platinum	DM 29.95
Silent Hill - Platinum	DM 44.95
Tony Hawk Skateboarding	DM 49.95
Warzone 2100 Ricochet	DM 29.95
WCW Mayhem	DM 29.95

DREAMCAST

Formula One Racing	DM 49.95
Ready 2 Rumble Boxing	DM 49.95
Sega Rally II	DM 49.95
Virtua Strikerll V.2000.1	DM 49.95
WWF Attitude	DM 9.95

NINTENDO 64

ECW Hardcore Revolution	DM 19.95
F1 World GP II	DM 39.95
John Madden 64	DM 19.95
NBA Pro '98	DM 19.95
NHL Pro '99	DM 19.95
Shadowman	DM 49.95

GAMEBOY

Disney's Mulan	DM 29.95
Quest for Camelot	DM 14.95
Shadowgate Classic	DM 19.95

Gran Turismo 2



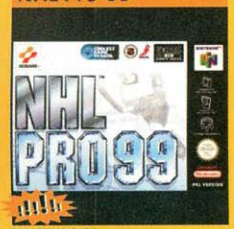
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1269
Release: erhältlich
DM 49.95

F1 World Grand Prix



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 036
Release: erhältlich
DM 49.95

NHL Pro '99



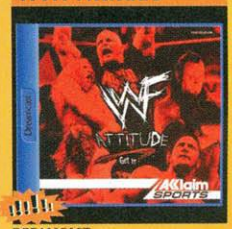
NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 145
Release: erhältlich
DM 19.95

Rayman Platinum



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD431
Release: erhältlich
DM 29.95

WWF Attitude



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 061
Release: erhältlich
DM 9.95

Shadowman



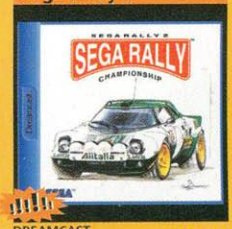
NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 135
Release: erhältlich
DM 49.95

FIFA Soccer '99



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD771
Release: erhältlich
DM 19.95

Sega Rally 2



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 015
Release: erhältlich
DM 49.95

Quest for Camelot



GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 003
Release: erhältlich
DM 14.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT vorbestellen — Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET — Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

2in1 — Bundle - all inklusive

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. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

fun generation Silber fun generation

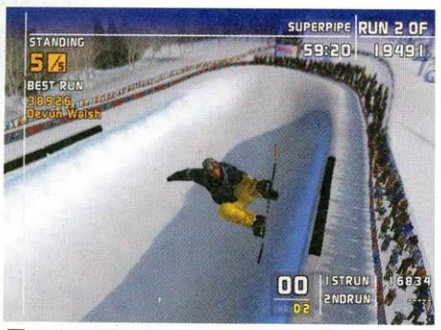
ESPN Winter X Games - Snowboarding

PS2

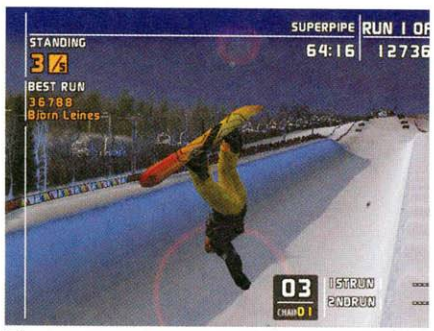
Eisiger Wind, Tiefschnee, steile Bergpisten - Konami eröffnet mit einer realistischen Simulation die Wintersport-Saison.



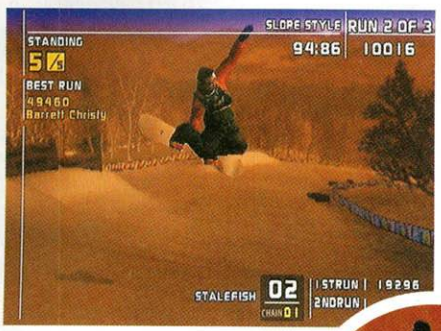
Konkurrenzkampf: Beim Snowboarder-X tretet ihr gegen vier weitere Athleten an. Verpasst ihr eines der Tore, seid werdet ihr sofort disqualifiziert.



In der Halfpipe kommt es auf genügend Abwechslung bei den gezeigten Tricks an, um in höhere Punkteregionen vorstoßen zu können.

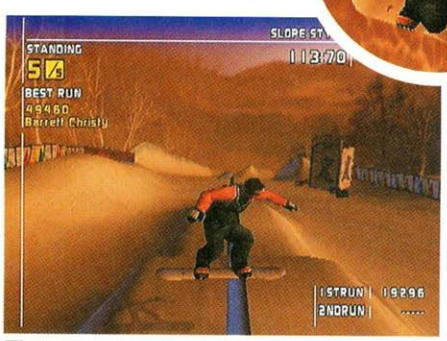


Nach jedem gelungenen Stunt habt ihr nur wenig Zeit, diesen mit einem weiteren Manöver zu einer „Chain" zu verbinden und damit den Multiplikator in die Höhe zu jagen.



Durch die Unschärfe der weiter entfernten Objekte ergibt sich ein guter Tiefeneffekt, stellenweise wurde dabei jedoch etwas übertrieben.





Die Pisten beim Slope Style sind nicht gerade mit Hindernissen gespickt. Nur selten stoßt ihr auf Rails und Rampen.

Da es sich um ein offiziell lizenziertes Produkt handelt, geben sich in ESPN Winter X Games Snowboarding insgesamt 15 real existierende Profi-Boarder die Ehre. Darunter finden sich nicht nur männliche Cracks wie Jamie Lynn oder Snowboard-Legende Terje Haakonsen, sondern ebenso viele weibliche Athleten wie beispielsweise Shannon Dunn oder Tara Dakides. Im X Games Mode, ist es euere Aufgabe, in jeder der Disziplinen Snowboarder X, Slopestyle, Halfpipe und Big Air eine Goldmedaille zu ergattern. Wollt ihr nicht gegen die CPU-Gegner, sondern gegen weitere Mitspieler antreten, so empfiehlt sich der Session Mode, der zudem drei weitere Events parat hält. Ein Splitscreen hierbei jedoch nicht zum Einsatz. In allen Disziplinen geht ihr stets nacheinander an den Start.

Eine steile Karriere...

...könnt ihr indes im Snowboarder Mode anstreben. Hier besteht eure Aufgabe darin, einen unbekannten Anfänger zum Pistenkönig zu avancieren. Oberstes Ziel ist es, sich für die bevorstehenden X Games zu qualifizieren und dort natürlich einen Platz auf dem Siegertreppchen zu ergattern. Nachdem ihr euren eigenen Boarder kreiert und dessen Equipment ausgewählt habt, kann's auch schon losgehen! Nun habt ihr die Möglichkeit, auf eigene Faust in einem riesigen Skigebiet herumzucruisen oder jederzeit der Lounge des Wintersporthotels einen Besuch abzustatten, um euch für verschiedene Contests und Videodrehs anzumelden und dadurch Siegesprämien einzusacken sowie Sponsoren an Land zu ziehen. Mit dem gewonnenen Geld könnt ihr sodann besseres Equipment aus dem reichhaltigen Angebot zahlreicher Originalhersteller erwerben, euch neue Liftpässe für bisher unzugängliche Pisten besorgen oder zum Heli-Boarding in schwindelerregende Höhen abheben.

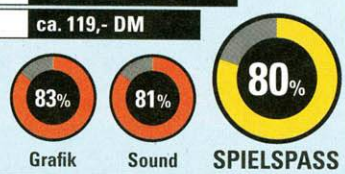
Der Berg ruft!

Wer sich mit ESPN Winter X Games Snowboarding intensiv auseinandersetzen will, braucht vor allem eines: Zeit! Das durchaus realistische, aber dennoch recht umständliche Tricksystem setzt einiges an Übung voraus, bis man auch komplexere Stunts ohne Sturz vollführen kann. Zudem sind auch die Leistungen und Rekorde der CPU-Gegner nicht von schlechten Eltern. Hat man sich an das Handling jedoch erst einmal gewöhnt und gelernt, mehrere halsbrecherische Tricks mit dem richtigen Timing zu sogenannten „Chains" zu kombinieren, steht höheren Punkteregionen und damit dem Spielspass nichts mehr im Wege. Besonders sehenswert sind außerdem die vielen Ausschnitte aus diversen Snowboard-Videos, die ihr im Video Mode bestaunen dürft. ■ *(to)*

fun meint:

Mit *ESPN Winter X Games Snowboarding* hat Konami einen Titel abgeliefert, der optisch beeindruckend in Szene gesetzt wurde und spielerisch einen hohen Realitätsanteil verbuchen kann. Dieses Streben nach Authentizität wirkte sich jedoch stellenweise leicht negativ auf das Gameplay aus. Darüber hinaus hätte die Spielgeschwindigkeit insgesamt einen Tick höher und das Tricksystem durchaus weniger umständlich ausfallen dürfen. Ansonsten ist mit der werbeträchtigen Lizenz, den waschechten Pros, vielen Originalprodukten von 36 verschiedenen Herstellern, abwechslungsreichen Disziplinen, dem stimmigen Soundtrack und der gelungenen Präsentation eigentlich alles vorhanden, was eine gute Simulation ausmacht.

Genre	Fun-Sports
Anbieter	Konami of Europe
Entwickler	Konami of Japan
Erhältlich ab	ab sofort
Preis	ca. 119,- DM



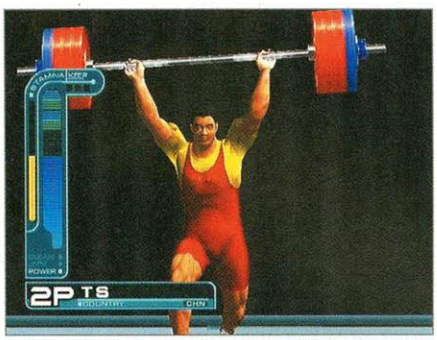
1–5 Spieler | Memory Card 437 KByte | Texte deutsch | Sony Analog Controller | Dual Shock | USK-Empfehlung ohne Beschränkung | Für Fortgeschrittene bis Profis

ESPN International Track & Field



Auf die Plätze, fertig, los! Hat Konami diesmal ein Herz für Joypads?

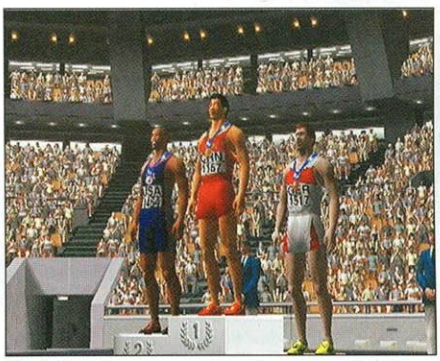
Beim Bodenturnen bestimmen die Melodien den Schwierigkeitsgrad.



Dem Gewichtheber steht die Anstrengung ins Gesicht geschrieben.



Es ist noch kein Meistern vom Himmel gefallen: Reckturnen fordert euch allerhand Geschick.



Bei der Siegerehrung stehen den Siegern die Tränen in den Augen.



Auch mit Unterwasserasser-Kamera kann man die Badenixen verfolgen.

Konamis *Track-&-Field* ist seit über 15 Jahren eines der besten Sportspiele für Videospielkonsolen. Es wurde oft kopiert, aber nie erreicht. Mit dem US-Fernsehsender ESPN als Lizenzpartner löst Konami den Startschuss für eine neue Ära aus.

Rekordverdächtig

Geläufige wie auch weniger geläufige Sportarten sorgen für angenehme Kurzweil. Evergreens wie 100m Sprint, Weitsprung und Speerwurf wissen zu überzeugen. Kleine Änderungen im Spielablauf lassen keine Routine einkehren. Ohne einmal ins Straucheln zu kommen, lassen sich auch die 110m Hürden meistern. Ähnlich verhält es sich mit dem Stabhochsprung. Problemlos räkelt sich eure Sportskanone über die Latte. So richtig ins Schwitzen kommt man nach wie vor beim Gewichtheben. Besonders lustig ist der 100 m Freistil der Frauen. L1 und R1 müssen schnellstmöglich gleichzeitig gedrückt werden. Zielwasser und blitzschnelle Reaktionen sind das A und O für das Tontaubenschießen. Ungewöhnlich gut präsentiert sich das Reckturnen. Die Leibesertüchtigung an der Metallstange geht mit der Eingabe von schnellen Richtungscombos von Statten. Kurios und ein Geheimtipp zugleich: die rhythmische Bodengymnastik. Der Wettkampf kommt einer Stage der in Asien äußerst beliebten Dance Dance Revolution-Serie gleich. Entweder mit dem Pad oder alternativ mir der Tanzmatte könnt ihr euch dem Goldrausch hingeben.

Es lebe der Sport

Alle 10 Wettkämpfe bestechen aufgrund der grandiosen Spielbarkeit. Eine vollkommen überarbeitete Steuerung bietet Chancengleichheit. Hektisches Buttondrücken kommt nur noch sehr selten vor. Bei vielen Disziplinen ist neuerdings Fingerspitzengefühl und Timing gefragt. Mit dem Championship Mode kommt ein längst überfälliges Feature zur Geltung. Während im Trial nur jede einzelne Sportart angewählt werden kann, bietet euch der Meisterschaft-Modus einen Zehnkampf mit allem Pipapo. Egal, ob alleine oder in geselliger Runde: *ESPN International Track & Field* macht einen Heidenspaß. Durch den Championship-Mode konnte das Spiel hinzugewinnen. Verantwortlich für das Gelingen ist natürlich auch die Spielgrafik. Leider unterscheiden sich die Athleten deutlich von den Wettkampfrichtern und dem Publikum. Dafür macht die Geräuschkulisse einiges wieder wett. ■ *(diggler)*

fun meint:

Wahnsinn, was Konami auf die Beine gestellt hat. ESPN International Track & Field ist womöglich das beste Spiel dieser Sorte. Europäische PlayStation2-Besitzer können sich über die Vorzüge eines späteren Erscheinungstermins freuen. Im Vergleich zur Nippon-Version (Mitte September erschienen) tragen die Verbesserungen ein wichtige Rolle zum Spielwitz bei. In Japan musste das Produkt rechtzeitig zu den Olympischen Spielen in den Regalen stehen. Nicht genügend Zeit für das sportive Komplettpaket, welches wir geboten bekommen. Deshalb kann man den neuartigen Championship-Modus nicht oft genug erwähnen. Alle Wettkämpfe, die dahinter stecken, wurden perfekt in die digitale Sportwelt umgesetzt.

Genre	Teamsport
Anbieter	Konamim Of Europe
Entwickler	KCEA
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 119,- DM

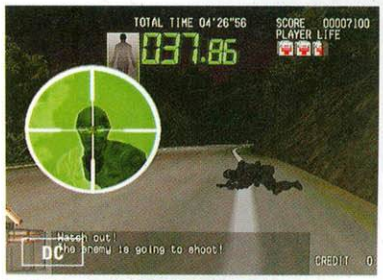
Grafik	Sound	SPIELSPASS
85%	84%	90%

1-4 Spieler | Memory Card | Analog | Dual Shock | Multitab | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger und Profis

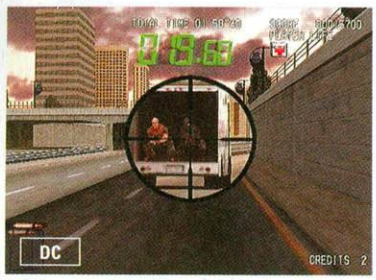
Silent Scope

Dreamcast PS2

Potentielle Amok-Schützen aufgepasst! Konami hat da was für euch...



Hübscher Effekt: Während eines finsteren Nachteinsatzes könnt ihr die Gegner nur durch das Nachtsicht-Fernrohr erkennen.



Vom fahrenden Auto schießt's sich schwer – immerhin habt ihr die freie Wahl, ob ihr auf den Schützen oder den Fahrer schießt!



Ein schwebender Harrier inmitten riesiger Wolkenkratzer? Das kennt man doch...



Während ein Terrorist mit der Präsidententochter über das Football-Feld flieht, erledigt ihr ihn per Kopfschuss – Touchdown!



So sieht *Silent Scope* in der Spielhalle aus: Während ihr auf dem Hauptbildschirm das Geschehen aus der Ferne beobachtet, nehmt ihr die Terroristen dank Zoom-Optik gezielt aufs Korn. Vor kurzem ist die spaßige Arcade-Ballerei mit *Dark Silhouette – Silent Scope 2* bereits in die nächste Runde gegangen.

Packt die Beruhigungspillen ein und ölt das Gewehr – die Spielhallen-Fassung des Konami-Spektakels *Silent Scope* macht nun endlich auch Jagd auf Next-Generation-Zocker! Als virtueller Scharfschütze müsst ihr im Dienste des Präsidenten möglichst viele Terroristen und Attentäter aufs Polygon-Korn nehmen – Nahkampf ausgeschlossen! Stattdessen positioniert sich der Sniper von Welt auf Hochhäusern, nimmt in fahrenden Autos Platz, pirscht mit Nachtsicht-Gerät durch den Wald oder schwebt per Fallschirm über dem Feindgebiet. Zwar bleibt ihr zu Beginn eurer Mission noch unbemerkt, doch schon nach dem ersten Fehlschuss haben euch die Gegner schnell im Visier. In diesem Fall bleiben euch nur wenige Sekunden, die nahende Gefahr durch einen gezielten Kopf- oder Bauchschuss auszuschalten!

Alle Missionen orientieren sich an der Arcade-Vorlage, Konsolen-Exklusiv sind lediglich eine Handvoll zusätzlicher Trainingsmissionen im Schießbuden-Stil.

No gun – no fun?

Sowohl spielerisch als auch optisch wurde das *Silent Scope*-Original 1:1 auf beide Konsolen "herübergezogen" – bis auf eine Ausnahme: Wo ihr in der Spielhalle euer Äuglein noch an das Zielfernrohr einer fest montierten Plastikwumme klatschen durftet, bewirkt derselbe Versuch bei der Konsolen-Variante höchstens ein mittelschweres Gehirntrauma. Denn hier wird der kleine Zielkreis des Fernrohrs direkt über das Bildschirm-Geschehen "geblendet" – ihr seht also ständig eine (abschaltbare) Vergrößerung des angepeilten Ziels. Natürlich geht durch diese "Notlösung" ein großer Teil der bisherigen *Silent Scope*-Atmosphäre verloren – welcher Scharfschütze peilt seine Opfer schon von der heimischen Couch aus an? Zwar muss man Konami zugute halten, dass eine Plastikwumme mit Ständer und LCD-Display sicher den ein oder anderen Zocker-Etat gesprengt hätte – doch dann stellt sich wiederum die Frage, inwiefern die Umsetzung eines technisch derart aufwendigen Spiels überhaupt Sinn macht?

Schade nur, dass die Dreamcast-Version Segas hauseigene Lightgun aus technischen Gründen nicht unterstützt (die Sega-gun "zielt" nur dann, wenn der Abzug gedrückt wird; der *Silent Scope*-Schütze zielt jedoch permanent) - gerade hier hätte sich das Zielen per "Fingerzeig" angeboten! Immerhin wird die USB-Maus-Schnittstelle der PS2 angesprochen (ihr könnt also mit jeder beliebigen USB-Maus "snipern"), doch leider sinkt *Silent Scope* mit der wesentlich reaktionsschnelleren Hand-Steuerung auf das Schwierigkeitsgrad-Niveau eines Vorschülers. ■ *(sk)*

fun meint:

***Silent Scope* zieht seine Faszination ganz klar aus der Verbindung von Plastik-Heckler&Koch und LCD-Display – auf dieses Goodie müsst ihr in der Heim-Variante leider verzichten! Allerdings weiß die Scharfschützen-Hatz dank abwechslungsreicher Missionen und forderndem Schießstand auch ohne Hardware-Beiwerk zu begeistern. Aber Vorsicht: Falls ihr ein Spiel sucht, dass euch die nächsten vier Wochen beschäftigt, seid ihr hier definitiv fehl am Platz! *Silent Scope* ist ein Titel fürs Wochenende – selbst Anfänger haben die Endsequenz innerhalb weniger Stunden gesehen. Dann liegt der einzige Reiz nur noch im Verbessern von Timing und Trefferquote. Fans des Automaten werden jedoch ihren Spaß haben!**

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort (DC), 24. Nov. (PS2)
Preis ca.	99,- DM, 119.- DM

Grafik (DC)	Grafik (PS2)	Sound	SPIELSPASS
71%	65%	74%	70%

1 Spieler | VMU 11 Blöcke | Memory Card 77 Blöcke | Vibration Pak | Dual Shock | VGA-Box | USB-Maus | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger

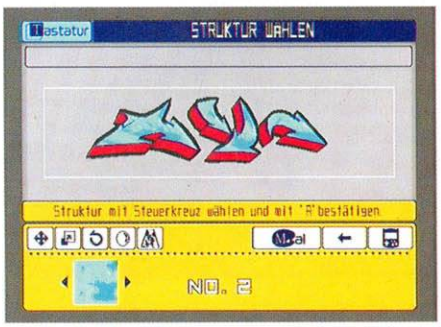


Jet Set Radio

Dreamcast

funGeneration Gold

Graffiti ist Kunst, Undergroundkultur und Lebenseinstellung. In Segas Jet Set Radio für Dreamcast könnt ihr selbst zu Inline-Skates und Sprühdose greifen, ohne dabei Gefahr zu laufen, für eure kreativen Ausbrüche zu wochenlanger gemeinnütziger Arbeit verdonnert zu werden.



Im Graffitieditor könnt ihr ohne Probleme eure eigenen Tags erstellen.



Die roten Flaschen versorgen einen mit Energie, die gelben Symbole hingegen sorgen für ein neues Graffitidesign.

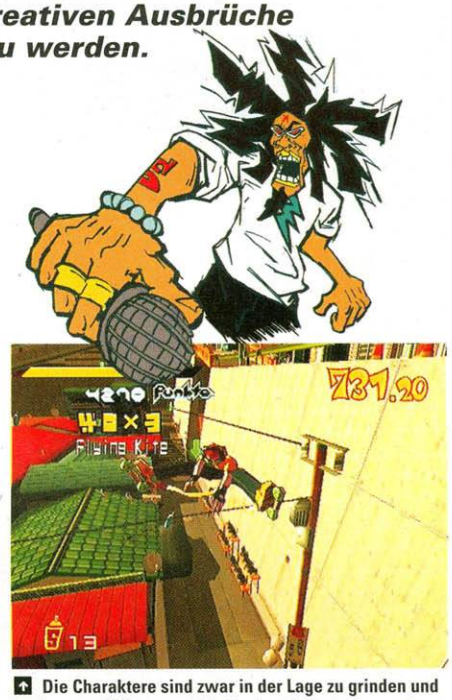
Jet Set Radio entführt euch in die Millionenmetropole Tokio. In den drei Stadtteilen Benten, Shibuya und Kogane ist ein Kampf zwischen den ansässigen Gangs ausgebrochen. Allerdings wird bei den Auseinandersetzungen zwischen den Banden fast gänzlich auf Handgreiflichkeiten verzichtet. Territoriale Ansprüche werden nicht mittels Faustrecht, sondern mit der Sprühdose geltend gemacht.

Der Untergrund lebt!

Bevor ihr in das harte Alltagsgeschäft einer kleinkriminellen Sprayerbande einsteigen könnt, gilt es zunächst, ein paar Gangmitglieder zu mobilisieren. Hierzu müsst ihr gleich zu Beginn des Spiels die beiden Neo-Tech-Kidz Gum und Tab von eurem Können überzeugen. In Sprüh- und Movecontests muss man die Vorgaben des Gegenüber erfüllen. Dadurch kann sich der Spieler nicht nur neue Kompagnons angeln, sondern wird auch gleich mit der Steuerung vertraut gemacht.
Mit euren Nitro-Inline-Skates flitzt ihr durch verwinkelte Straßenzüge und finstere Kanalsysteme, über verdreckte Hafengegenden und stark besuchte Einkaufsmeilen, um an Ort und Stelle die Gangzeichen der rivalisierenden Banden zu übersprühen. Meist genügt ein kurzer Druck auf den L-Button und schon ist das Aerosolkunstwerk übertagget. Bei größeren Graffitis wird es etwas komplexer, da ihr beim Sprühen innerhalb weniger Augenblicke mit dem Analogstick vorgegebene Bewegungsabläufe nachahmen müsst. Im Gegensatz zu den kleinen Tags benötigt ihr bei großen Bildwerken zudem noch weitaus mehr Sprühdosen. Diese stehen dem Spieler nicht in unbegrenzter Menge parat, sondern müssen von Beat (dem Anführer eurer Gang) und seinen Freunden in den Levels eingesammelt werden.
Da diese Art von künstlerischer Selbstverwirklichung nicht ganz legal ist, hängen euch die meiste Zeit uniformierte Gesetzeshüter an den Fersen. Anfangs beschränken sich deren "Überredungsversuche" auf den Einsatz von Gummiknüppeln. Im Eifer des Grafittigefechts werden jedoch schnell Tränengaswerfer gezückt oder Kampfhubschrauber und Panzer zur Verstärkung gerufen.

Welcome to tomorrow

Das Spielprinzip erinnert zwar an eine Mischung aus *Crazy Taxi* und *Tony Hawk's Pro Skater*, in technischer Hinsicht betritt *Jet Set Radio* dagegen absolutes Neuland. Grafisch ähnelt das Spiel einem Comicfilm. Die Protagonisten sind zwar polygonal, wirken allerdings wie gezeichnete, "platte" Sprite.



Die Charaktere sind zwar in der Lage zu grinden und Tricks zu vollführen, auf die Art der Tricks hat man allerdings nur sehr wenig Einfluß.



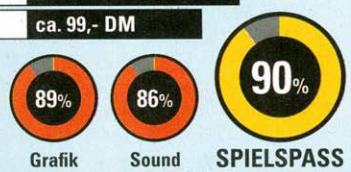
Mittels des R-Buttons könnt ihr einen Turbo zünden.

Sobald sich die Spielcharaktere jedoch bewegen, kann man ihre Plastizität erkennen. Auch soundtechnisch macht *Jet Set Radio* eine gute Figur. Der Japanopop und die elektronischen Technoklänge sind zwar nicht jedermanns Geschmack, verstärken die einzigartige Atmosphäre jedoch vorzüglich. ■
(ml)

fun meint:

Sega ist für gute Pal-Umsetzungen bekannt und Jet Set Radio bildet da keine Ausnahme. Dank einer 60-Hz-Option und der optimalen Bildschirmanpassung kommen wir in den vollen Spielgenuss. Lediglich minimale Slowdowns, welche in der japanischen Version nicht auftraten, nagen etwas an diesem Pluspunkt.
Jet Set Radio ist von Kopf bis Fuß durchgestylt. Sei es das Gameplay oder die Grafik, alles ist perfekt aufeinander abgestimmt. Fraglich ist allerdings, ob die inzwischen leider sehr eingefahrene Spielerschar an solch einem für unsere Verhältnisse dann doch recht außergewöhnlichem Titel auch Gefallen findet. Eine Chance hätte Jet Set Radio auf jeden Fall verdient!

Genre	Skate'n Spray
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 99,- DM



1 Spieler | VMU 30 Blöcke | Modem | 60 Hz | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis



Crash Bash

fungeneration Silber fungeneration

Nach drei erfolgreichen Jump´n Run Abenteuern und eines hervorragenden Kart-Rennens stürzen sich Crash Bandicoot, Coco und Co. in ein neues aufregendes Genre -dem Party-Game.

Versucht Dingo Dile den Blitz abzuluchsen, dann werden alle anderen geröstet.



Je höher ihr im Level steigt, desto fieser werden die Hindernisse.

Crash hat bereits das zeitliche gesegnet. Jetzt liegt es an Neo Cortex das Spiel noch zu gewinnen.





Der Balken zeigt, wieviel Energie vorhanden ist. Die Zahlen, die noch zu bewältigenten Runden.





Egal ob groß oder klein, der CPU Gegner sorgt für ein ausgewogenes Verhältniss.

Zu Beginn dürft ihr aus dem Abenteuermodus, dem Kampfmodus oder dem allseits beliebten Tournier auswählen. Wenn gerade kein Mitspieler zur Hand ist, übernimmt die CPU den Teampartner beziehungsweise die gegnerische Mannschaft. Außer Crash nehmen diesmal auch wieder die niedliche Coco, der verrückte Dr. Neo Cortex, Bösewicht Nitrous Oxide, Dingo Dile, Tiny und zwei weitere neue Charaktere an dem Wettstreit teil. Aus den acht anwählbaren Figuren nehmen jeweils vier am Kampfgeschehen teil. Habt ihr euren Startkandidaten erst einmal ausgesucht, behaltet ihr ihn bis zum bitteren Ende. Ebenfalls beibehalten wird, falls ihr mit zwei Spielern startet, das es keine Möglichkeit gibt auf einen Spieler umzuschalten. Deshalb sollte sich der Spieler vorher gut überlegen ob er die Herausforderung alleine oder zu zweit annimmt.

Warpgeschwindigkeit

In vier Welten geht prinzipiell darum, durch das Besiegen jeglicher Gegenspieler eine bestimmte Anzahl von Pokalen, Juwelen und Gems zu erhalten. Diese benötigt ihr, um den jeweiligen Endbossen wie Papu Papu, dem Bearminator, Big Bad Fox oder N. Oxide gegenübertreten zu können. Angefangen mit vier Arenen einschließlich Endgegner, kommt zu jeder neuen Warp Base ein neues Mini-Spiel hinzu. In Crashball nehmt ihr beispielsweise in einer Art Autoscooter Platz und wehrt -ähnlich wie bei Pong- herumflitzende Kugeln ab, damit jene nicht hinter eure Linie gelangen. Schubsen und Drängeln ist in Polarpanic gefragt. Auf den Rücken kleiner Eisbären solltet ihr zusehen, nicht über den Rand einer Eisscholle hinausgestossen zu werden. Auf Pogosticks (Hüpfstäbe) gilt es, in Pogopainter so viele Quadrate wie möglich mit eurer Farbe zu kennzeichnen. Angebotene Geschwindigkeitsschuhe sind hier sehr hilfreich. Des weiteren steht das Werfen mit explosiven Kisten, Panzerfahren sowie ein rasantes Kreisumrennen in Miniflitzern an.
Jede Disziplin muss mindestens dreimal gewonnen werden, um die benötigten Pokale zu erhaschen. Um an Juwelen oder Gems zu gelangen steht zum einen eine Runde auf Zeit und zum anderen ein weiteres Match unter erschwerten Bedingungen aus. Ein Balken am oberen Bildschirmrand zeigt eure verbleibende Energie an. Glücklicherweise liegen ab und an sogenannte Wumpa-Früchte in der Umgebung herum, welche den Energiepegel wieder steigen lassen, wenn ihr sie einsammelt. ■ *(mn)*

fun meint:

**Achtung Suchtgefahr! Einmal mit *Crash Bash* angefangen fällt es einem schwer wieder die Finger davon zu lassen.
Aufgrund der simpel aber liebevoll gestaltenen Level, den witzigen Animationen der Comicfiguren sowie den abwechlungsreichen Spielprinzipien bleiben keine Spielerwünsche mehr offen. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist ausserdem eine Langzeitmotivation garantiert. Durch den schwungvollen Soundtrack wird die Stimmung zusätzlich angeheizt. Leider wurde es versäumt den Comic - Helden Namen zu geben; daher wissen nur eingefleischte Fans, für welche Figur sie sich entschieden haben. Zur anstehenden Winterzeit ist *Crash Bash* genau das richtige Party-Game, um nicht gelangweilt zu Hause sitzen zu müssen.**

Genre	Party Game
Anbieter	SCEE
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	Dezember 2000
Preis	60.-DM

72% Grafik
76% Sound
85% SPIELSPASS

Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Multilingual

WWF Smackdown!2

Endlich Nachschub: Wer auf konzentrierte (Schau-)Action in einem rechteckigen Ring steht, hat Grund zu jubeln! Der preisgekrönte Nachfolger zu WWF Smackdown! ist endlich fertig. Setzt Teil zwei noch einen drauf?



Bradschaw setzt zum Cover an! Hat der Gegner noch genug Kraft, sich daraus zu befreien? Alles ist möglich.



Vier gegen vier! Das ist keine neue Nachmittagstalkshow, sondern diese extrem harte Matchvariante.



Auch wenn der Wrestler eher soft aussieht, sollte man seine Schlagkräftigkeit nie unterschätzen.



Selbst wenn ihr nah an die Catcher zoomt, sind kaum Verpixelungen zu erkennen.



Der Wrestler AI ist hausgemacht! Auch ein süßes rosa Höschen und Tattoos stehen euch zur freien Verfügung.

Bis auf das wirklich sehenswerte Intro gibt es vor dem Spiel nicht viel zu sehen. Gemeint ist dabei die optische Komponente der Menüs, denn die ist schlicht. Ein einfaches Design bedeutet aber nicht gleich wenig Inhalt, denn in Sachen Matchvariationen und Kreationsmöglichkeiten gibt es einiges zu entdecken. Fangen wir mit dem „Wrestlerkreations"-Modus an. Dieser ist gegenüber dem Vorgänger um einiges umfangreicher, selbst Acclaims Vorzeige-Wrestlerbaukasten von *WWF Attitude* kann da nicht mithalten! Ihr verändert z.B. die Farbe jeglichen Kleidungsstücks, bestimmt Aufschriften, verändert Gesichtskonturen, legt fest, wie das Haar im vorderen bzw. hinteren Teil des Kopfes aussieht usw. Außerdem entscheidet ihr über Beliebheit, Moves, Attribute und bestimmt sogar die Plakate, die das Publikum hochhält. Eine so detaillierte Wrestler-Werkstatt hat man selten gesehen. Auch der Umfang der verschiedenen Matchvariationen ist gewaltig. Insgesamt stehen euch sage und schreibe über 18 verschiedene Variationen der actionreichen Sportart zur Verfügung. Hier einige Beispiele: King of the Ring, Cage Match, Tag Team, Iron Man, Hell in a Cell, I quit, Table, Survivor, Royal Rumble usw.

Auch um hochkarätige Teilnehmer für die obskuren Matchvariatonen braucht ihr euch keine Gedanken zu machen. Wie der Titel des Spiels schon sagt, handelt es sich um ein lizenziertes Wrestlingspiel der WWF, somit sind alle Catcher der aktuellen Saison mit dabei. Eine kleine Auswahl des bunten Wrestlerreigens: Undertaker, Al Snow, Cash, Essa Rios, The Godfather, Kane, Mankind, Big Boss Man, Buh buh Ray Dudley und noch über 40 weitere! Habt ihr euch für einen der Muskelberge entschieden, geht's auch schon fast los. Vor der Action im Ring erwartet euch noch das offizielle Einlaufvideo inkl. der dazugehörigen Musik.

Der Klang der Ringglocke ertönt: In gewohnter Manier prügelt ihr mit Tritten und Schlägen auf euren Kontrahenten ein. Eine Anzeige am oberen Bildschirmrand informiert euch stets über eure Energie und die verbleibende Zeit sowie die Anzahl der Smackdown-Punkte. Sind diese fünf Punkte alle ausgefüllt, könnt ihr per Druck auf die L1-Taste euren Finishing-Move ausführen. Generell heißt's bei *WWF Smackdown!2* Action ohne Umwege, denn selbst halsbrecherische Special-Moves gehen per Druck auf die Kreistaste und gleichzeitiges Drücken auf das Steuerkreuz leicht von der Hand. Zwar wird dem Spieler schnelle, unkomplizierte Action geboten, nur kann dies auf Dauer ein wenig eintönig werden. Wer auf so eine Art des Catchens steht, wird *WWF Smackdown!2* lieben. Beachtlich sind besonders die Neuerungen in Sachen Grafik: Unglaublich, was die Programmierer noch aus der PSone herausgekitzelt haben! Die Animationen sind sehr geschmeidig und wirken ungemein realistisch. Toll ist auch das grölende Publikum, das je nach Wrestler verschiedene Pappschilder hochhält und mit diesen sogar winkt! Ein weiteres kleines, aber feines Detail ist das um den Ring gespannte Tuch, das realistisch hin und her flattert, wenn es im Ring zur Sache geht. ■ *(ju)*

fun meint:

THQ setzt mit diesem Meisterwerk noch mal einen drauf. Alle Wrestler mit ihren Moves, verbesserte Grafik und Details bis zum Umfallen. Zwar regiert bei *WWF Smackdown!2* die Action und es stehen weniger ausgefeilte Joypadkombinationen im Vordergrund, doch gerade deshalb macht's soviel Spaß. Wer auf der Suche nach einer aufregenden Umsetzung der amerikanischen Action-Sportart ist, wird mit diesem Titel gut bedient. Lediglich Besitzer des ersten Teils sollten sich überlegen, ob sich eine Anschaffung lohnt; zwar gibt es einige Neuerungen, doch im Großen und Ganzen ist's "nur" ein Nachfolger. Ein Manko gibt's aber dennoch: Ein Stadionsprecher oder Ansager fehlt auch diesmal, trotzdem ein Wrestlinghighlight!

Genre	Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Jacks Interactive
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 89,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
82%	80%	83%

1-4 Spieler | Memory Card 3 Blöcke | Multi Tap | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

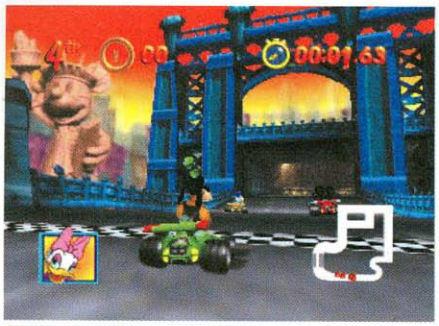
fun generation Silber

Mickey`s Speedway USA

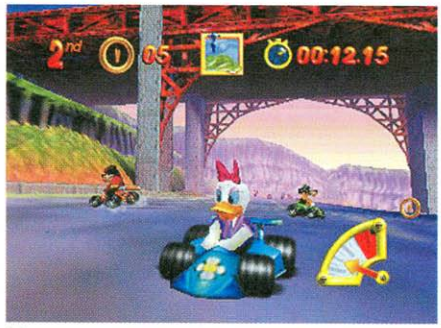
Rare ist wieder da! Stößt die Disney-Sippe den Affen-Clan vom Referenz-Thron?



Nach gelungenem Rennen lasst ihr euren Kampf um den ersten Platz noch einmal Revue passieren – hier hat man wenigstens Zeit, die knuffige Optik zu genießen!



Statue of Mickeyty? New York gehört zu den "besseren" Strecken...

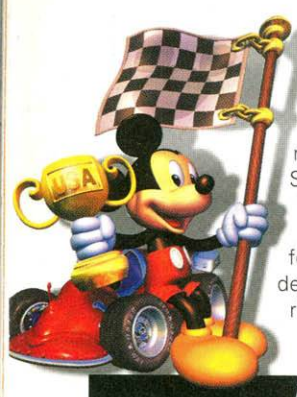


Selbst Diddy Kong kann nicht derart detaillierte Polygon-Piloten bieten – schaut euch nur einmal die Kart-Reifen an!



Selbst bei vier Spielern geht die Grafik-Engine nicht in die Knie, lediglich für Goofy, Donald und Kater Karlo ist die Sicht etwas "verregnet".

Wir gehen ein paar Jahre zurück in der Videospiel-Zeit: Es ist das Jahr '92, da wirft Nintendo einen Fun-Racer auf den vom Super Nintendo dominierten Markt – und sorgt so für Millionen durchzockter Nächte, blutunterlaufener Augen und leerer Schulbänke. Vier Jahre später erscheint der langerwartete Nachfolger *Mario Kart 64* in den Modulschächten gieriger N64-Besitzer – kann allerdings nicht an die Qualität des brillanten Originals anknüpfen! Dies gelingt erst Edelschmiede Rare mit *Diddy Kong Racing*, das wir in Ausgabe 12/97 mit satten 91% Spielspaß für ausgezeichnete Spielbarkeit und gigantischen Umfang belohnt haben. Bei soviel Vorschuss-Lorbeeren bleibt Rares neuestem Fun-Racer *Mickey´s Speedway USA* nichts anderes übrig, als sich in allen Belangen am "Vorgänger" messen zu lassen!



Rare + Disney = Hi-Score?

Die lächerliche Hintergrund-Story der Rare/Disney-Connection (Mickeys Hundekumpel Pluto wird von fiesen Wieseln entführt und quer durch die Metropolen Amerikas geschleift) kann getrost wieder in der Spielepackung verstaut werden – schließlich gibt es 21 unterschiedliche Rennen zu gewinnen! Die sind auf insgesamt fünf Cups verteilt, während drei Schwierigkeitsgrade für unterschiedliche Motorleistungen und knallharte Gegner sorgen – Rare-Kenner wissen, welcher Horror ihnen hier bevorsteht...

Dabei führt eure Hatz nach dem güldenen Rennpokal über allerhand prominente Strecken: Locations Marke New York, Chicago, Seattle, San Francisco und Texas stehen auf dem Reiseplan – Disney-Versionen der Freiheitsstatue und Mount Rushmore eingeschlossen.

Im Gegensatz zu *Diddy Kong Racing* gibt es allerdings weder eine adventure-lastige Oberwelt noch unterschiedliche Fahr- und Flugzeug-Varianten; die insgesamt neun wählbaren Charaktere unterscheiden sich lediglich in puncto Handling und Leistung.

Ersteres ist Rare-typisch natürlich wieder genial gelöst worden: Während sich euer Kart per Analog-Stick milimetergenau auf der Strecke halten lässt, vollführt ihr durch Druck auf die R-Taste einen galanten Hüpfer – mit dem ihr euch quietschend (und wesentlich schneller) in die Kurven schmeißen könnt.

Im direkten Vergleich mit der hauseigenen Affen-Konkurrenz fallen besonders zwei Mankos auf: Zum einen kann der Multiplayer-Modus "dank" viel zu kleiner Kampfarenen (und lediglich zwei Spiel-Varianten) nicht an den Party-Spaß eines *Diddy Kong Racing* anknüpfen – und zum anderen fehlte dem Streckendesign der berühmte "letzte Schliff". Zu breite Straßen, zu wenig Abkürzungen, spärlich verteilte Hügel – lediglich der integrierte Übungs-Level zeigt, was in der opulenten Grafik-Engine wirklich steckt!

■ *(sk)*

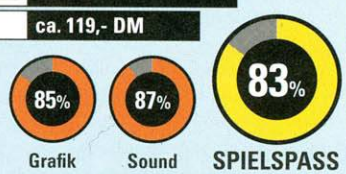


fun meint:

Was ist los, Rare? **Nach dem furiosen Diddy Kong Racing hätten wir mit Mickey`s Speedway USA nur zu gerne einen neuen Fun-Racer-König gekürt – doch zu viele "alte Bekannte" und zu wenig "neue Freunde" machen uns hier einen Strich durch die Spielspaß-Rechnung. Natürlich ist die Disney-Hatz auch trotz der angesprochenen Design-Mankos ein Klasse-Titel, doch als Rare-Produkt muss es sich nun mal mit dem "Original" messen lassen – und hier schneidet es leider in nahezu allen Belangen schlechter ab!**

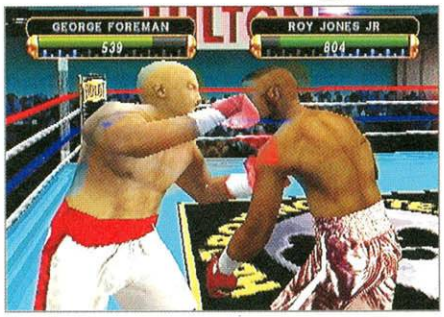
So holt ihr euch mit Mickey`s Speedway USA "nur" einen spaßigen Fun-Racer ins Videospiel-Haus, der über verdammt viel Potential verfügt, das aber gerade ein Spitzenteam wie Rare weitaus besser hätte nutzen können.

Genre	Fun-Racer
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



1–4 Spieler | Modulspeicher | Lenkrad | Rumble Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

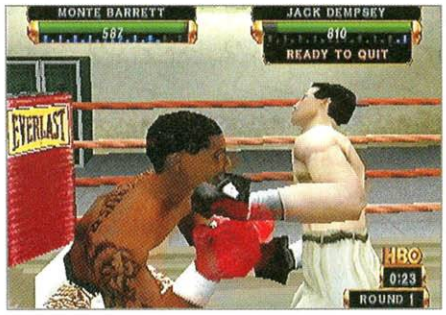
HBO Boxing



George Foremans rechter Haken ist gefürchtet wie eh und je.



Roberto Duran ist für seinen langen linken Ausleger bekannt.



Hoffentlich hat er seinen Mundschutz eingesetzt!

Momentan bricht eine Flutwelle an Boxspielen über die PlayStation-Gemeinde herein. Mal sehn, wie sich "HBO Boxing" im Ring um die Gunst der Spieler hält. In diesem Acclaim-Gekloppe schlüpft ihr u. a. in die Haut der bekannter Boxchampions wie Jones Jr. und George Foreman. Hier stehen euch zwei Modi zur Auswahl: Im "Pay per View"-Turnier steigen auf Wunsch zwei von 34 bekannten Boxer/-innen in den Ring und klopfen sich per individuell einstellbarer Regeln gegenseitig windelweich. Im Karriere-Modus dagegen stellt ihr euch selbst einen Boxer zusammen: In umfangreichen Baukasten legt ihr Aussehen, Brusttoupet, Auslage und Kampfstil fest und schickt in dann in die Schlacht gegen die Boxprofis. Viel Arbeit investierte Acclaim in die fernsehgerechte Gestaltung der animierten Menüs und die Steuerung der Athleten. Allerdings wirken die Sportler nicht so detailreich wie bei der Konkurrenz. Dafür sind die Fights um einiges flotter und dynamischer ab als bei "Mike Tyson" & Co. Obwohl, die Präsentation, Spieltempo und Variantenreichtum stimmen, hat "HBO Boxing" einen nicht zu übersehenden Schwachpunkt, der ihm den Einzug in die Oberliga verwehrt: die unausgewogene CPU-Intelligenz: Mal lassen sich die gegnerischen Faustkämpfer problemlos von euch umnieten. Ein anderes Mal gehen sie ab, wie von einer Tarantel gebissen und mähen euch mit Schlagsalven nieder Auch der englische Kommentator ist langweilig – cooler wäre es gewesen, wenn Trainer-Anweisungen aus der Ringecke kämen. Trotz dieser kleinen Schwächen macht "HBO Boxing" Spaß: Anfänger wie Profis freuen sich auf solide Unterhaltung mit etwas zu langen Ladepausen. ■ *(cb)*



Genre	Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Osiris Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	99,- DM



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

Mike Tyson Boxing



Spezialangriffe werden mit Lichteffekten verdeutlicht.



Schade: Selbst in leichteren Gewichtsklassen kommt kein richtiger Spielfluß auf.

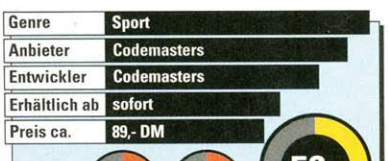


Das Geschehen ist zäh: Tänzerisches Boxen wie bei Muhammed Ali ist unmöglich!

Realismus ist Trumpf bei "Mike Tyson Boxing". So erwarten euch neben dem spartanischen Trainingsmodus und dem arcadelastigen Turnier (acht Boxer zum Freispielen) ein sogenannter "Welt"-Modus. Hier krallt ihr euch einen Boxer, entscheidet euch für eine der drei wählbaren Gewichtsklassen und führt dann euren Nachwuchs-Champion durch ein umfangreiches und umständliches Wirrwarr aus Trainings-, Ranglisten- und Status-Menüs zum Weltmeistertitel. Als Trainer fungiert der Namensgeber des Spiels: Mike Tyson unterstützt euch bei mit nützlichen Tipps auf eurem Weg nach oben. Im Ring kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Dank der trägen Steuerung werden die Kämpfe bei dieser Keilerei eher zu einer Geduldsprobe – Schläge erfolgen immer mit Verzögerung auf euren Knopfdruck. Haltet ihr den Button länger gedrückt, setzt euer Jüngling zum zweiten Schlag an und wird nicht selten vom Gegner mit gezielten Schlägen eingedeckt. Selbst agile Kämpfer kriegen aufgrund der Verzögerung mehr als einmal die Hucke voll. Allerdings sorgen Spezialschläge, Abducken und das "Aufladen" der Schlaghärte für etwas Finesse im Fight. Immerhin bringen richtiges Umrunden und das Nutzen von Schlag- und Führhand Vorteile im Ring gegen euren Widersacher. Eigentlich hätte "Mike Tyson Boxing" das Zeug, den amtierenden Weltmeister "Box Champions 2000" von EA zu entthronen – dummerweise sind die Macken zu eklatant. Die meisten Gefechte arten hier schnell in stures Eindreschen auf den Widersacher aus. Dass im Ring die Gegner auch noch wie hirntote Zombies agieren und die Animationen abgehackt wirken, schickt "Iron" Mike endgültig auf die Matte. ■ *(cb)*



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



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

PS2 FantaVision



Die Quadrate zeigen eure ausgewählten Farben an. "next" gibt eine Vorschau auf noch bevorstehende Raketen.



Seit ihr besonders fleißig gewesen, dürft ihr im Bonus-Level Starmine extra Punkte sammeln.



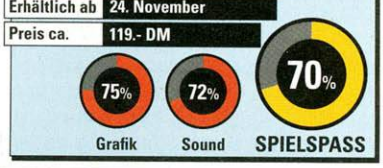
Im Replay-Mode könnt ihr nach Wunsch die Kameraperspektive sowie das Wetter bestimmen.

Das Spielprinzip ist simpel aber einzigartig. Im Prinzip geht es darum, Feuerwerkskörper der gleichen Farbe (beispielsweise rot) miteinander zu verbinden und sie dann zur Detonation zu bringen. Je mehr ihr von diesen glühenden Himmelskörpern erwischt, desto mehr Punkte dürft ihr einheimsen. Geschick und Geschwindigkeit stehen an oberster Stelle, denn die farbigen Geschosse verweilen nur kurze Zeit am Firmament, bevor sie wieder zur Erde fallen.

Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt euch die verbleibende Zeit an. Mit dem X-Button bündelt ihr die vom Boden aufsteigenden Raketen, um sie dann mit dem O-Button auszulösen. Quadratische Kästchen auf dem Bildschirm zeigen euch die genaue Position der Himmelskörper an. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit solltet ihr in der Lage sein, mehrere Combos mit vielen verschiedenen Farben freizusetzen.

Auf einer fest vorgegebenen Route, welche als Karte zusätzlich eingeblendet wird, fliegt ihr beispielsweise an der Skyline einer Großstadt vorbei, über virtuelle Zukunfts-Metropolen bis hin zu Planeten und Weltraum-Stationen. Die Farbbrillanz sowie die einzelnen Locations, welche ausschließlich bei Nacht zu bewundern sind, begeistern das Auge immer wieder aufs Neue. *FantaVision* ist allerdings nur ausgesprochenen Hardcore-Zockern zu empfehlen. Optisch faszinieren die imposanten, farbenprächtigen Explosionen sowie die dynamischen Fahrten durch die Großstädte bei Nacht. Geschmacksache ist auf jeden Fall die Hintergrundmusik Marke „Fahrstuhl", welche aber durchaus entspannend und beruhigend auf den Spieler wirken kann. Wer es bis Silvester nicht aushält, soll sich nicht davon abhalten lassen, diesen Außenseitertitel käuflich zu erwerben. ■ *(mn)*

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	SCEE/SCEI
Entwickler	SCEE
Erhältlich ab	24. November
Preis ca.	119.- DM

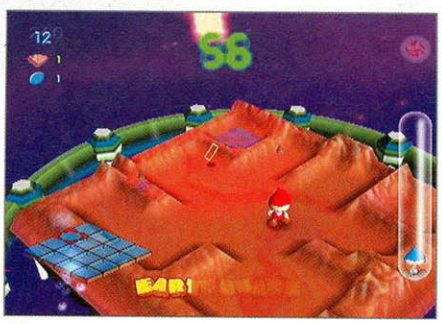


1 Spieler | Analog | Texte deutsch | Memory Card 1Block | Für Anfänger bis Profis

PS2 Aqua Aqua: Wetrix 2



Sobald ein Eiwürfel im Wasser landet, friert die Flüssigkeit und somit eure gesamten Punkte ein.



Mit dem glühenden Meteor verdampft ihr das Wasser und bekommt wichtige Punkte gut geschrieben.



In einem ausführlichen Trainings-Modus erklährt euch ein Aqua, wie ihr die Steine setzen müsst.

Aqua Aqua: Wetrix 2 gehört zu den Vorreitern der Geschicklichkeitsspiele auf der PlayStation 2.Vom Prinzip lässt sich das Spiel am ehesten noch mit dem Videospielkult-Klassiker *Tetris* vergleichen. Das Ziel des Knoblers ist recht einfach: Baut auf einem dreidimensionalen Grund Wälle und Dämme, um so Regenwasser aufzufangen. Die dafür vorgesehenen Bauelemente fallen in bester *Tetris*-Manier von oben auf euch herab. Je nach Item unterscheidet sich auch deren Wirkung. Neben den gewöhnlichen Aufbau-Objekten erhaltet ihr immer wieder Einzelstücke, die zum Abtragen der von Erhebungen und Unebenheiten geprägten Landschaft dienen. Zusätzlich erschweren einige Hindernisse eure Arbeit. So sprengen Bomben tiefe Löcher in die unwirtliche Umgebung und Eisblöcke frieren für einige Sekunden das Wasser ein. Habt ihr einen großen Behälter mit dem heiß begehrten Wasser gefüllt, sackt ihr hierfür Punkte ein, indem ihr einen Meteor herabstürzen lasst, der die Flüssigkeit einfach verdampft. Auch auf der PS2 steht bei einem Geschicklichkeitsspiel die Spielbarkeit im Vordergrund – nicht die Grafik. Tja, und da hakt es leider bei *Aqua Aqua: Wetrix 2*. Die übersensible Steuerung macht es schwierig, die Bau-Elemente präzise auf den vorgesehenen Feldern zu platzieren. Außerdem erschwert die nicht frei verstellbare Kameraperspektive eure Aktionen – ihr braucht schon ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, um euch nicht zu verbauen. Knobel-Fans können trotzdem einmal Probe spielen, denn das Spielprinzip von *Aqua Aqua: Wetrix 2* ist durchaus interessant und macht anfangs auf alle Fälle Spaß. ■ *(mh)*



Aus dieser Perspektive verliert ihr leicht den Überblick. Allerdings könnt ihr so das Wesen besser beobachten.

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	SCi
Erhältlich ab	24. November
Preis ca.	80,- DM



1-2 Spieler | Memory Card 59 KBytes | Analog | Texte deutsch | Für Anfänger bis Götter

READY TO WIN

PlayStation.2



PS2/Universal-Fernbedienung
- Cooles Design
- Auch für Video und Fernseher
- Mit Infrarot-Technik und Empfangsteil

Advanced Controller Dual Force Analog
- Analoge Steuerung
- Mit programmierbaren Makro-Funktionen
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



Memory Card 8 MB
- In den Farben rot, schwarz, blau grün und lila



Basic Controller Analog
- Analoge Steuerung
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



Lenkrad MC2
Modern, durchdacht und ausgereift



SAV-Kabel
- Für bessere Bildqualität



Verlängerungskabel
- Länge 2 Meter
- In blau, rot, schwarz, grün und lila

MadCatz™
www.madcatz.de

Im Exklusiv-Vertrieb von:
NBG MULTIMEDIA
www.nbg-online.de

F1 Racing Simulation 2



Die Konkurrenz kennt keine Gnade: Hier wird gedrängt und gerammt, wo es nur gerade geht!



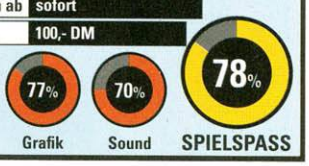
Aus der Cockpitperspektive spielt sich's am besten. Hier auf dem Hockenheimring gebt ihr Vollgas!



Im Replay-Modus schaut ihr euch das Rennen nochmal in aller Ruhe an.

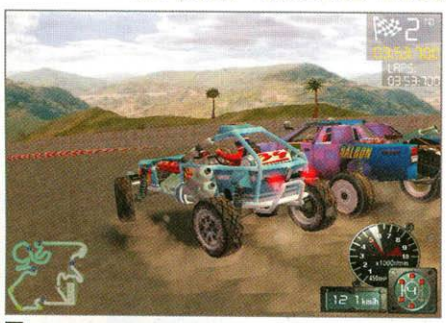
Bevor ihr euch ins eigentliche Renngeschehen stürzt, entscheidet ihr euch entweder für den Arcade- oder den Simulationsmodus, was sich hauptsächlich auf die Steuerung der Rennboliden auswirkt. Wer noch nicht so fit auf der F1-Piste ist, übt vorher ein paar Runden im gelungenen Trainingsmodus. Hier bekommt ihr als Lernhilfe angezeigt, an welcher Stelle ihr vor einer Kurve bremsen solltet. Die gewonnenen Erfahrungen setzt ihr dann gleich beim Einzelrennen oder der Meisterschaft um, wo ihr gegen 22 Kontrahenten antretet. Alle Strecken und Fahrer der 99er Saison finden sich auf dem Modul, deshalb gibt es leider noch nicht die neue Strecke in Indianapolis und ein aktuelles Fahrerangebot, schade eigentlich. Dafür entschädigt aber die eigentliche Action auf der Piste. Eure Rennwagen lassen sich gut steuern und reagieren direkt, aber sehr feinfühlig auf eure Eingaben. Zweikämpfe enden somit nicht zwangsläufig im Kiesbett, wobei jedoch im Simulationsmodus immer die Gefahr besteht, dass ihr mal abfliegt. Bei solch einem Zwischenfall werden dann die gelben Flaggen geschwenkt. Die Grafik dieser Formel Eins- Simulation ist allerdings ein zweischneidiges Schwert. Doch erstmal die gute Nachricht: Es gibt keinen Nebel und nur sehr wenige der gefürchteten Pop-Ups, dies konnte aber möglich gemacht werden, weil die Anzahl der Polygone runtergeschraubt wurde. So sehen die Autos nicht sonderlich spektakulär aus und bei dichtem Gedrängel auf der Piste gerät das Ganze auch schon mal ins Stocken. Alles in allem rast ihr aber mit einem angemessenen Speed über die Piste. Formel Eins- Fans greifen dank mangelnder Konkurrenz bedenkenlos zu. Zwar trüben ein paar technische Patzer den Spielspaß, aber fürs N64 ist die Grafik gar nicht mal schlecht. Ein makelloses Handling gepaart mit vielen Einstellungsmöglichkeiten und intelligenten Fahrern sind die Highlights. ■ *(ju)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	UBI Soft
Entwickler	UBI Soft Kanada
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	100,- DM



1-2 Spieler | Controller Pack 3 Seiten | L enkrad | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

PS2 Wild Wild Racing



Rempeln erwünscht! Eure Gegner gehen nicht gerade zimperlich mit euch um.



Bei eurer "Rundreise" habt ihr kaum Zeit, auf die abwechslungsreichen Hintergründe zu achten.

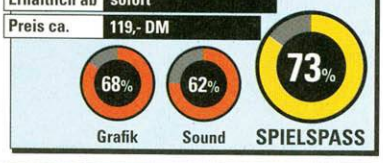


Auch im Mehrspielermodus kann sich "Wild Wild Racing" sehen lassen.

Zum PS2-Start steht mit "*Wild Wild Racing*" ein knallharter Gelände-Renner im Regal.
Das Spiel unterteilt sich in zwei verschiedene Schwerpunkte: Innovativ ist der Challenge-Modus. Bonusfahrzeuge erhaltet ihr, wenn ihr im Quest-Modus in einem Level die einzelnen Buchstaben eines Wagennamens findet. Im Stunt- und im Skill-Modus arbeitet ihr dagegen an besseren Motoren und weiteren Upgrades.
Besonders der Stunt-Parcours hat es in sich. Eine mit Haarnadelkurven, wilden Sprüngen und Abhängen gespickte Strecke muss in einer bestimmten Zeit absolviert werden. Sobald ihr alle Challenges gemeistert habt, befinden sich bis zu 11 Fahrzeuge in eurem Fuhrpark – neben dem in allen Leistungsmerkmalen überragenden Extrawagen Wild Wolf sogar eine fliegende Untertasse! Derart gerüstet geht es dann in die Meisterschaft. Im Renn-Modus rast ihr auf fünf verschiedenen Strecken in aller Welt. Auf allen Kursen findet ihr Abkürzungen, die euren evtl. Rückstand wett machen. Eine genaue Streckenkenntnis ist aber Voraussetzung, damit ihr wichtige Meter gewinnt. Zudem sorgt ein Multiplayer-Modus für coole Duelle.
Wild Wild Racing bringt eine Menge Spaß! Sobald ihr euch mit der gewöhnungsbedürftigen, aber direkten Steuerung angefreundet habt, meistert ihr selbst enge Kurven durch gekonnte Drifts. Ein Hauptkritikpunkt neben der uninspirierten Musik bleibt jedoch: Durch die geringe Weitsicht erkennt ihr Hindernisse und Abkürzungen meist viel zu spät. Auch die Grafik erscheint der Leistungsfähigkeit der PS2 eher unwürdig. Wir empfehlen vor dem Kauf eine ausgiebige Testfahrt. ■ *(cg)*



Genre	Rennspiel
Anbieter	UBI Soft
Entwickler	Rage
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	119,- DM

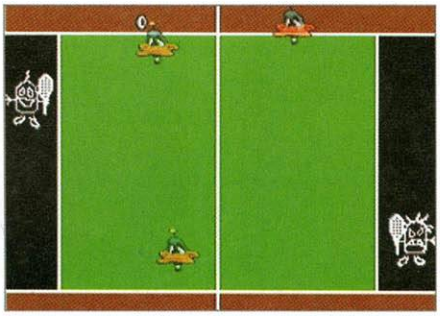


1-2 Spieler | Memory Card ?? Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Daffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers



Weltraumkadett Schweinchen Dick hilft steht euch mit Ratschlägen zur Seite.



Manche Atome erhält Duck Dodgers nur, nachdem er ein Minispielchen gewonnen hat.



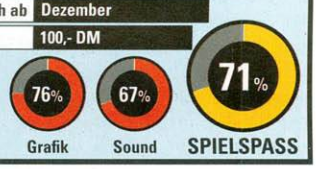
Erst nachdem genügend Atome eingesammelt wurden, erhält man Zugang zu neuen Levelabschnitten.

Wir schreiben das 24-te Jahrhundert. Eure Aufgabe ist es, in der Rolle von *Duck Dodgers* (Duffy Duck) Atome, mit deren Hilfe Marvin und seine Bande ihre gigantische Erdstrahlenkanone betreiben wollen, zu finden. *Duck Dodgers* präsentiert sich gänzlich im schicken 3D-Gewand. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass sich der Titel vorwiegend an klassischen Jump'n Runs orientiert. Zwar kann unser Held ab und an auf hilfreiche Gimmicks aus dem Hause ACME (Jetpack, Strahlenpistole oder Instantmarsianer) zurückgreifen, die meiste Zeit muss er sich jedoch auf den klassischen Doppelsprung, eine Trittattacke sowie die allseits beliebte Arschbombe, mit der man seinen Gegnern auf die Pelle rückt, verlassen. Die Such nach den Atoms führt *Duck Dodgers* und seinen Gehilfen (Weltraumkadett Schweinchen Dick) auf fünf Planeten. Auf jedem Himmelskörper warten neben den 08/15-Gegnern noch ein Reihe bekannte Warner Brothers Cartooncharaktere (Hassan, Rocky, Yosemite Sam usw.), welche dem durchtriebenen Marsianer bei seinen finsteren Plänen unterstützen. Animation, Soundeffekte und Leveldesign erinnern frappierend an die Zeichentrickserien aus den samstäglichen Vormittagsprogramm der Privaten. Die optische Inszenierung wäre auch im allgemeinen sehr gut gelungen, wäre da nicht das leidige Grafikproblem des N64. Zwar stören keine lästigen Nebelbänke, dafür wird der Spielspaß durch eine abnorme Unschärfe getrübt. Auch die Hintergrundmusik, die das Spielgeschehen zwar mit typischen Cartoon-Klängen zu untermalen weiß, aber leider sehr eintönig ist, zehrt mit der Zeit am Nervenkostüm. ■ *(ml)*



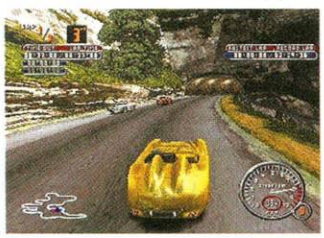
Auch Fans von Ego-Shootern kommen auf ihre Kosten: Mit Strahlenwumme auf der Jagd nach laufenden Rieseneiern.

Genre	3D Jump'n Run
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Erhältlich ab	Dezember
Preis ca.	100,- DM



1 Spieler | Modulspeicher | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Mille Miglia



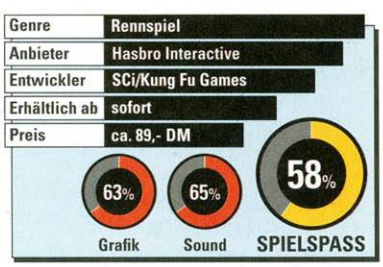
Dank der verkorksten Steuerung hängt man der Konkurrenz meist hinterher.



Überholmanöver enden meist in einem Zusammenstoß.

Die Mille Miglia ist ein Oldtimer-Rennen, das seine Glanzzeit von 1927 bis 1957 in Italien hatte. Bei der Umsetzung der Mille Miglia für die PSone dreht sich wie damals alles um Geschwindigkeit. Ihr habt die Möglichkeit, ein Zufallsrennen zu starten, im Arcade-Modus eine einzelne Etappe zu absolvieren oder gleich an einer kompletten Meisterschaft teilzunehmen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls an Bord, allerdings müsst ihr hier auf CPU-Gegner komplett verzichten. Die benutzen Oldtimer entstammen den Marken Alfa Romeo, Ferrari, Mercedes, Fiat, Jaguar und Lotus. Entsprechend ihrem Baujahr sind diese in drei Rennklassen unterteilt. In puncto Grafik ist es den Entwicklern gelungen, die italienischen Landschaften authentisch nachzubilden. Die grobpixelige Optik macht dieses Ambiente allerdings wieder zunichte. Hauptkritikpunkt ist die ungenaue Steuerung. Die langen Ladezeiten strapazieren eure Geduld zusätzlich. ■ *(to)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Hasbro Interactive
Entwickler	SCi/Kung Fu Games
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Level | Dual Shock | Texte deutsch | Sony Analog Controller | USK-Empfehlung ohne Einschränkung

PS2 Gradius III & IV



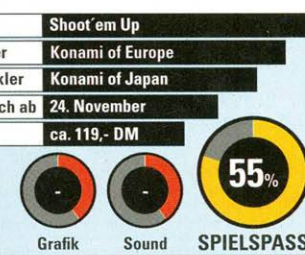
Die Optik wirkt etwas bunter und lebendiger als das Original.



In einem der neuen Spielmodi tretet ihr nacheinander gegen alle Levelbosse an.

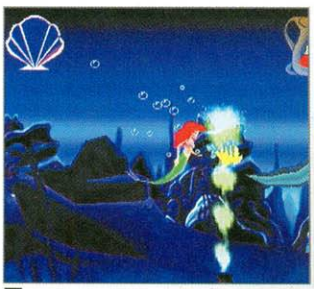
Bei Gradius III handelt es sich um eine Umsetzung des 1989 erschienenen Spielhallen-Shooters. Gradius IV hingegen ist trotz der antiquiert wirkenden Optik ein relativ neuer Titel, der erst 1999 in japanischen Spielhallen auftauchte und bis dato noch auf keine andere Plattform portiert wurde. Fans der Kultballerei haben erstmals die Möglichkeit, auch Teil 4 auf heimischen Bildschirmen zu genießen. Wer sich von den Remakes jedoch bahnbrechende Innovationen erhofft, wird gründlich enttäuscht. Neben einem Highscore- sowie einem Boss-Mode besteht die einzige Neuerung des Vollpreisprodukts aus dem spektakulären und qualitativ hochwertigen Render-Intro. Das eigentliche Gameplay der Oldies wurde 1:1 übernommen, wobei lediglich Grafik und Sound hier und da eine leichte Politur erhalten haben. Retro-Fans werden beim Anblick dieser Optik wahrscheinlich in äußerste Verzückung geraten. ■ *(to)*

Genre	Shoot'em Up
Anbieter	Konami of Europe
Entwickler	Konami of Japan
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca. 119,- DM



1 Spieler | Memory Card | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Arielle die Meerjungfrau 2



Die blaue Muschel links zeigt eure Lebensenergie an. Seesterne füllen diese Kraft wieder auf.



Melody versucht mit Steinwürfen gegen Ursulas Kraft anzukommen.

Ziel für Arielle und ihre Freunde, Fisch Fabius und Krabbe Sebastian, ist es, der hinterlistigen Ursula, die nach dem Dreizack des Königs trachtet, einen Strich durch die Rechnung zu machen. Als Wassernixe beherrscht Arielle das Tauchen, einen Schlag mit der Flosse und einen Druckwellenschock. Durch zwölf Level dürft ihr die Wassernixe oder Menschenkind Melody schwimmend unter Wasser oder laufend an Land begleiten. Es gilt, Perlen, Seesterne, Münzen oder diverse Gegenstände wie Schlüssel oder Ringe aufzuspüren. Dabei steuert ihr die holde Maid von links nach rechts beziehungsweise von oben nach unten durch Disney-typische 2D-Areale. Gegner wie Haie, herab fallende Steine oder Krebse lassen sich bequem umschwimmen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ausgefallen, und die Animationen der Figuren wirken eher dürftig. Daher eignet sich Arielle 2 eher für die Kleinsten der Kleinen. ■ *(mn)*

Genre	Jump'n Run
Anbieter	SCEE
Entwickler	Blitz Games
Erhältlich ab	1. November
Preis	ca. 89,95 DM



1Spieler | Mem card: 1 Block | Sprachausgabe: deutsch | Texte deutsch | Analog Controller:ja | Dual Shock: ja

Frogger 2: Swampys Revenge



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



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

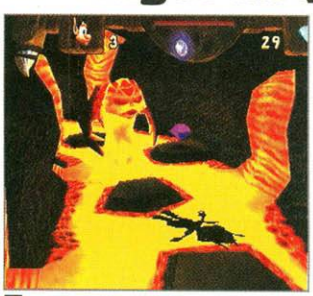
Mit "Frogger 2" kehrt der grüne Hüpfer wieder zu seinen Wurzeln zurück, allerdings in 3D. Ziel des Hüpfspiels ist die Befreiung der Froschbabies aus den Klauen von Froggers Erzfeind Swampy. Froggers Rundreise führt ihn durch bunte Gärten, hochtechnisierte Labors sowie spacige Weltraumstationen. Rasenmäher, Roboter und Laserstrahlen u. ä. versuchen ihn aufzuhalten. Absolviert ihr einen Level, wird ein Minispiel freigeschaltet, die stark an den Uraltautomaten erinnern. Schließlich gibt's noch einen Mehrspielermodus, der euch per Multitap zu viert in acht froschhaltigen Levels gegeneinander antreten! Nennenswerte Fehler gibt's in dem Hüpfspiel nicht. Simple Steuerung, witzige Grafik und einige neue Ideen machen den grünen Frosch zum perfekten Videospiel-Happen für zwischendurch. ■ *(fe)*

Genre	Jump'n Run
Anbieter	Hasbro
Entwickler	Blitz Games
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 59,95 DM



1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Multi Tap | Texte deutsch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Hugo: The Quest for the Sunstone



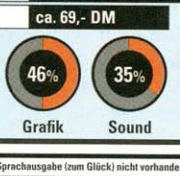
Hugo hat auch seine guten Seiten! Es macht z.B. unheimlichen Spaß, ihm beim Ertrinken oder Verbrennen zuzuschauen!



Per Button-Druck könnt ihr die Item-Leiste ausschalten

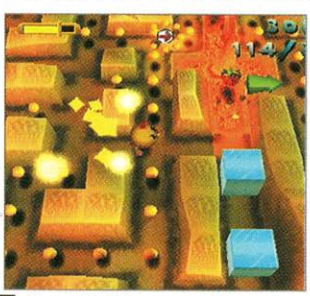
A Nightmare on Max-Planck-Street: Hugos Rache! NBG zeigt sich von zahlreichen traumatisierten Spielern weltweit völlig unbeeindruckt und schickt Vorzeige-Gnom Hugo in sein erstes 3D-Abenteuer. Allerdings nicht – wie von vielen gehofft – in Ego-Shooter-Form, sondern als (beeindruckend primitive) Jump'n-Run-Kopie. Stupide Gegner, mieserable Kollisionsabfrage und ein Leveldesign, daß 1:1 vom Malblatt eines unbegabten Vorschülers übernommen sein könnte. Eins muß man NBG allerdings lassen: Der "neue" Hugo ist bei weitem nicht so schlecht wie von uns erwartet – im Gegenteil: Mit simpler 3D-Engine, minimalistischem Spielprinzip und langweiligem Gameplay hat sich der Schrecken aller Zocker immerhin ins zweit-schlechteste Wertungszentel vorgekämpft! ■ *(sk)*

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	NBG Multimedia
Entwickler	ITE MEDIA
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM



1 Opfer | Passwort | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe (zum Glück) nicht vorhanden | Für absolut niemanden

Ms. Pac-Man: Maze Madness



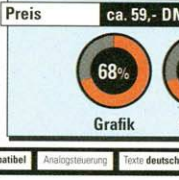
Um an die Erdbeere zu gelangen muss Ms. Pac-Man die Eisblöcke in die kochende Lava schieben.



Ja! Auch der Automatenklassiker darf wieder bezwungen werden.

Durch einen unglücklichen Umstand liegt es an Ms. Pac-Man, das schutzlose Pac-Land zu retten. Die gelbe Lady durchforstet dabei verschiedene labyrinthartige 3D-Level. Aus der Vogelperspektive betrachtet, geleitet ihr die Lady beispielsweise durch das Antike Ägypten oder in von Yetis bewachte Eiswelten. Für Ms. Pac-Man gilt, so viele Dots wie möglich einzusammeln. Zusätzlich warten Extra Leben, Brezeln, unterschiedliche Früchte sowie verschieden farbige Schlüssel darauf eingeheimst zu werden. Da eure Heldin nicht springen kann, benutzt ihr einfach Trampoline, um über kleine Schluchten zu gelangen. Zudem lassen sich im Weg stehende Blöcke durch das Verrücken von TNT- Bausteinen sprengen, oder Lava-Flüsse durch das Benutzen von Eisbrocken zum Erkalten bringen. Im Mehrspielermodus dürft ihr zu zweit gegen CPU-Gegner, leuchtende Dots sammeln oder Geister jagen. ■ *(mn)*

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	15. November
Preis	ca. 59,- DM

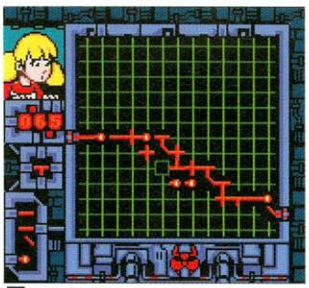


2 Spieler | Dual Shock Compatibel | Analogsteuerung | Texte deutsch | Multilingual | Ohne Alterseinschränkung

GAME BOY COLOR Inspector Gadget



Wofür Schuh-Federn alles gut sind...



Röhrig: Eines der Minigames.

"Go-Go Gadgetto Game Boy!" – der ungewöhnliche Kommissar hat nun auch den Sprung von der Fernsehserie zum Videospiel geschafft. Sowohl alle drei wählbaren Charaktere (zwischen denen ihr während des laufenden Spiels hin- und herschalten könnt bzw. müßt) als auch eure Gegner und die abwechslungsreiche Leveloptik sind detailliert animiert und gestaltet; dank geschicktem Leveldesign spielen sich eure Jump'n-Run-Missionen außerdem angenehm flott. Die Wahl des Charakters hat allerdings nicht nur grafische Aspekte: Während Inspektor Gadget so einige Schläge wegstecken und austeilen kann, gelangt Brain per Doppelsprung leicht an schwer zugängliche Plattformen – Penny kann dagegen schwimmen und Computerterminals bedienen.
Inspector Gadget ist eine erfrischende Abwechslung vom üblichen Jump'n-Run-Allerleit. ■ *(sk)*

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

81% Grafik | 76% Sound | 77% SPIELSPASS

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

GAME BOY COLOR International Karate 2000



Wie im echten Leben gilt auch hier: Immer auf die Bälle achten!



Grüß Gott! Vor dem Kampf wird sich ordentlich verbeugt.

Einer der Urväter des Beat'em-Up-Genres kehrt in die Videospiel-Welt zurück! Das Entwicklerteam Studio 3 hat sich des Klassikers angenommen und optisch nahezu 1:1 für den Game Boy Color umgesetzt. Zusätzlich zum Hauptspiel, hat es ein spezieller Dojo-Modus ins Modul geschafft.
Weniger stimmig ist dagegen das gewöhnungsbedürftige Handling eurer Karate-Recken: Zwar könnt ihr euch wie beim Original durch gleichzeitigen Druck aufs Steuerkreuz und A oder B für einen von insgesamt fünf Tritten, vier Schlägen und zwei Block-Varianten entscheiden – doch eure Handheld-Kontrahenten reagieren leider nur recht träge auf all eure Kommandos.
Fazit: Umsetzung missglückt, Patient mittelmäßig – nur Retro-Fans greifen zu! *(sk)*

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Virgin
Entwickler	Studio 3
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 69,- DM

69% Grafik | 74% Sound | 68% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Passwort | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene und Profis

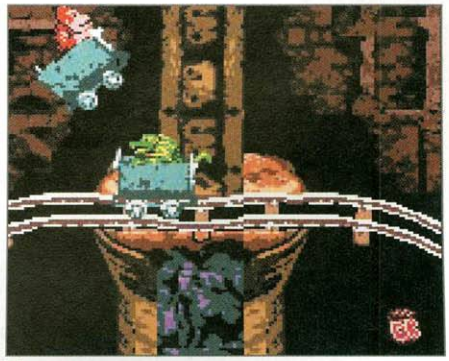
Donkey Kong Country



Taucht ein Affe ab... Donkey Kong Country führt euch auch ins Wasser und durch die Lüfte.



Alle SNES-Level wurden 1:1 übernommen – lediglich ein Bonus-Level ist "Handheld-exklusiv".



Darf natürlich nicht fehlen: Die Lorenfahrt! Besonders viel Spaß machen die Mini-Games für zwei Spieler.

Aaaaaiaiaaaaaiaiaaaa! Der König des Dschungels ist zurück – allerdings nicht Tangaträger Tarzan, sondern Videospiel-Veteran Donkey Kong. Zusammen mit dem kleinen Schimpansen Diddy bildet der alteingesessene Nintendo-Gorilla ein "dynamisches Duo", denn nur zusammen können sie ihrem Traditions-Feind, dem fiesen K. Rool in den pixligen Render-Hintern treten. Der hat in einer Nacht- und Nebel-Aktion nämlich alle leckeren Bananen aus Donkey Kongs Lager geklaut. Klar: Das kann der verfressene Affe nicht auf sich sitzen lassen! Lahme Story, kurzer Sinn: In Gestalt einer der beiden tierischen Helden wütet ihr über die komplette Insel, sammelt die herumliegenden Bananen wieder ein und fegt "nebenbei" K. Rools fiese Kremling-Schergen vom Dschungel-Plateau.
Und man glaubt es kaum: Die "kleine" Game Boy Color-Fassung des (übrigens meistverkauften!) Super Nintendo-Titels steht dem großen 16-Bit-Bruder in nichts nach – von der Render-Optik über die genialen Animationen, das rasante Gameplay und die umfangreichen Levelszenarien hat es jedes Detail in den Handheld-Urwald geschafft! Wer das Rare-Original kennt, weiß, was ihn erwartet: Eine riesige Oberwelt, abwechslungsreiche Level, unzählige Bonusstages und zu guter Letzt ein Wiedersehen mit der kompletten Affen-Sippe – von Candy Kong bis Funky Kong.
Donkey Kong Country gehört zu den wenigen Titeln, die man unbesehen im nächstbesten Videospiel-Laden einstecken kann – also raus aus der dunklen Zockerbude und ab mit dem Game Boy in den nächsten Park! ■ *(sk)*

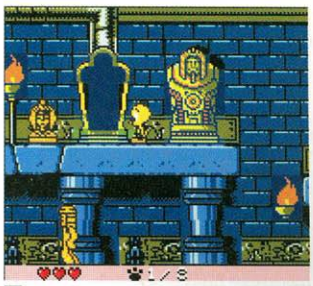
Genre	Jump'n-Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Fun Generation Gold

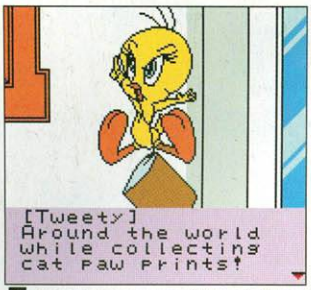
94% Grafik | 89% Sound | 91% SPIELSPASS

1 Spieler (2 Spieler in den Minigames) | Batterie | Dialogkabel | Infra-Rot | Game Boy Drucker | Game Boy Color only | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

GAME BOY COLOR Tweety's Highflying Adventure



Das primitive Leveldesign lockt keinen Kater hinter dem Käfig hervor...



Comic-Sequenzen erzählen die "Handlung" – falls man das so nennen kann!

Die Hintergrundstory in einem Satz: Der quierlige Tweety muss in 80 Tagen um die Welt flattern und währenddessen ebenso viele Tatzenabdrücke einsammeln. Diese "Trophäen" bekommt unser gelbes Federknäuel dabei immer auf die gleiche Methode: Indem sie den herumstreunenden Katzen möglichst viele, schwere Gegenstände in den unterschiedlichsten Variationen an die Comic-Birne knallt! Diese findet ihr überall im Level verteilt in Form von z.B. Saugpistolen, Öldosen oder dem guten, alten Holzhammer. Habt ihr die Katze getroffen, klaut ihr kurzerhand die Pfoten, bevor sie wieder zu sich kommt. Das macht anfangs zwar Spaß, ist aber spätestens nach den ersten 15 Minuten so interessant wie eine laufende Microwelle – wenn sie nicht gerade Feuer fängt! So landet *Tweety's Highflying Adventure* deshalb leider nur im Mittelfeld; die Miezekatze freut's! ■ *(sk)*

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

Grafik 68% | Sound 60% | SPIELSPASS 55%

1-2 Spieler | Passwort | Dialogkabel | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger

GAME BOY COLOR Das Dschungelbuch



Formula Jungle? Simple Minigames sorgen für Abwechslung.



Wie 2D-Kollegin Lara – von Moglis Hühnerbrust mal abgesehen...

An die Lianen, fertig, los! Die Dschungelbuch-Clique tobt nun auch auf eurem Game Boy Color – allerdings ist von "Gemütlichkeit" nur wenig zu spüren... Stattdessen flüchtet ihr mit Mini-Tarzan Mogli vor dem fiesen Shir Khan durch den Dschungel – und das erinnert vielmehr an eine Doppelstunde Fitnessstudio als an einen friedlichen Spaziergang: Mogli rennt, springt, klettert, krallt sich an Plattformen fest und rollt über den Boden. Herumstapfende Affen werden entweder "erhupft" oder mit einem geschickten Bananenwurf abgelenkt, dicke Warzenschweine (Pumba?) lassen sich dagegen prima zum Trampolin "umfunktionieren". Sowohl die brillanten Animationen aller Charaktere als auch die detaillierte Hintergrundoptik werden vor allem Zeichentrick-Fans begeistern – und dank geschicktem Leveldesign sowie erlernbarer Zusatzfähigkeiten kommt auch die Motivation nicht zu kurz. ■ *(sk)*

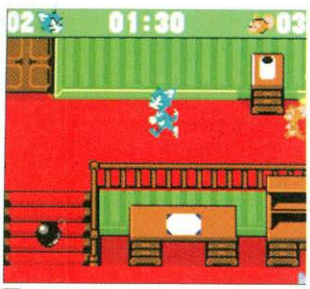
Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 81% | Sound 79% | SPIELSPASS 80%

Fun Generation Silber

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

GAME BOY COLOR Tom & Jerry Mäusejagd



Bombig! Was in normalen Cartoon-Häusern so alles rumliegt...



Gotcha – Tom hat sich einen der kleinen Nager geschnappt!

Seit Jahrzehnten hetzen sich mit Tom & Jerry die beiden bekanntesten Vertreter der ungleichen Tierarten Katz und Maus über deutsche Bildschirme. *Mäusejagd* ist dabei eine Mischung aus *Chu Chu Rocket* und dem Klassiker *Spy vs. Spy*. Sammelt in einem von insgesamt 25 abgesteckten Arealen so viele Mäuse wie möglich und prügelt "nebenbei" eurem eifrigen Cartoon-Kontrahenten mit allerlei fiesem Haushalts-Werkzeug die Farbe aus dem Pixel-Hintern. Leider beschränkt sich das Duell zwischen Tom & Jerr auf das Einsammeln der punktebringenden Mäuse – für eine kurze Jagd auf den tierischen Gegenüber ist in der Hektik des Spiels keine Zeit. Schade, aus der guten Zeichentrick-Vorlage hätte man sicher einen passenderen Gameplay-Pulli stricken können; so ist Tom & Jerry lediglich für fanatische Fans zu empfehlen. ■ *(sk)*

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Swing !
Entwickler	Conspiracy
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 65% | Sound 68% | SPIELSPASS 61%

1-2 Spieler | Passwort | Dialogkabel | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger und Fortgeschrittene

GAME BOY COLOR Winnie Puuh Abenteuer



Her mit dem Zeug! Kleine Minigames lockern die Runden auf.



"Guck mal, wie fett ich bin!" – in Winnies Häusle beginnt das "Abenteuer".

Winnie Puuh - wer kennt ihn nicht? Jetzt kriegt der dicke, verfressene Knuddelbär endlich sein eigenes Spiel, und zwar als kindgerechte Mini-Spiele-Sammlung. Um eben diese Minigames nacheinander freizuspielen, wandert ihr mit Winnie durch den Hundert-Morgen-Wald und löst zahlreiche Aufgaben, für die ihr nützliche Spielkarten erhaltet. Die könnt ihr wiederum bei Würfel-Runden mit euren Wald-Kollegen Tigger, Rabbit und Ferkel einsetzen. Gewinnt ihr die Spiele, werden neue Wege auf der Oberwelt-Karte freigelegt. Doch auch wenn es an der Quantität der vorhandenen Minigames nichts auszusetzen gibt – qualitativ finden sich im Hundert-Morgen-Wald leider nur durchschnittliche Würfelspiele, kurzweilige Reaktionstests und simple Geschicklichkeits-Aufgaben. Selbst Kiddies, für die Winnies Abenteuer letztendlich auch gedacht sind, können auf bessere Titel zurückgreifen. ■ *(sk)*

Genre	Spielesammlung
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	NewKidCo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 74% | Sound 54% | SPIELSPASS 53%

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

GAME BOY COLOR

F1 World Championship



Wie bei der Dbox – Schumi aus der Ego-Perspektive.



Die Hintergrund-Grafik ist äußerst schick!

Die WM ist um, Schumi ist Meister und alle Kritikermäuler sind endlich gestopft – jetzt liegt es an euch, Ferraris Sieg nachzuspielen oder gar einen anderen Fahrer auf das Treppchen zu hieven. Nach dem hübschen F1-FMV entscheidet ihr euch für Arcade- oder Simulations-Modus, die sich allerdings nicht stark voneinander unterscheiden; bei letzterem habt ihr lediglich die Möglichkeit, euer Getriebe, die Federn, den Benzintank, die Flügel und die Reifen im 3-Stufen-System einzustellen. Im Rennen selbst beeindruckt besonders die schnelle Pseudo-3D-Optik, allerdings ist das Handling komplexer als man es von einem GBC-Titel erwartet: Wer in den Kurven zum falschen Zeitpunkt bremst oder aufs Gas steigt, wird mit einem zeitraubenden Dreher belohnt. Zu Hi-Score-Ehren gelangt *F1 Racing* allerdings durch den "Missions"-Modus, in dem ihr historische Begegnungen nachspielt. Empfehlenswert! ■ *(sk)*

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

Silber

86% Grafik | 66% Sound | 81% SPIELSPASS

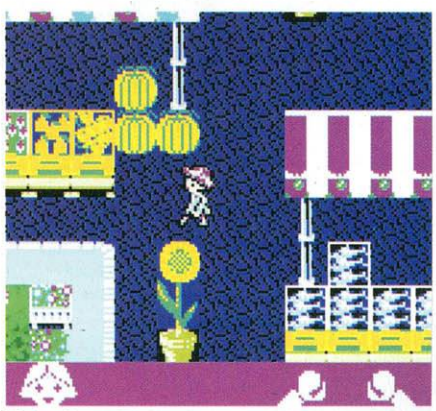
1 Spieler | Batterie | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

GAME BOY COLOR

Laura



"Pink is beautiful" - die Zielgruppe von Laura ist nicht allzu schwer zu erkennen!



Für diverse Minigames wechselt ihr in eine 2D-Jump`n-Run-Perspektive.

"Bist du schon mehr als 6 Jahre alt?" – wenn ein Spiel mit diesem Satz anfängt, kann das für Hardcore-Zocker nichts Gutes bedeuten... Und wenn die Spiel-"Missionen" daraus bestehen, einen hübschen Strauß Blumen für Papas Hochzeitstag, eine Schleife für Mamas Geschenk oder eine geheimnisvolle Höhle zu suchen, steigert das nicht gerade das Spieler-Vertrauen in die "Erwachsenen-Tauglichkeit" des Playmobil-Titels *Laura*. Allerdings peilt Ubi Soft hier auch eine wesentlich jüngere Zielgruppe an, weshalb selbst Playmobil-Fanatiker einen großen Bogen um *Lauras* "Abenteuer" machen sollten – für jüngere Semester ist der Mix aus zahlreichen Minigames, Frage-Antwort-Spielchen und Adventure-Einlagen aus der Vogelperspektive dagegen mit ruhigem Gewissen zu empfehlen. Wer also nach einem passenden „Geschenk" für die nervige Schwester oder den neuen Typ der Ex-Freundin sucht, schlägt zu ... oder kauft Laura! ■ *(sk)*

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

75% Grafik | 72% Sound | 70% SPIELSPASS

1 Spieler | Passwort | Ubi-Key-Unterstützung | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis 6 Jahre

Eure Adresse für Videogames & Animes in der
SCHWEIZ
WWW.GAMEACTIVITY.CH
Versandhandel & Ladengeschäft
Rössligasse 9 - 6004 Luzern
Tel. 041/410 01 50 & 55 Fax. 55
INFO@GAMEACTIVITY.CH
PlayStation 2
Wir haben all die Hits aus Europa, Japan & USA zu Tiefstpreisen!
津波 TSUNAMI
Ladengeschäfte
Zürich
Zähringerstr. 39 - 8001 Zürich
Tel. 01/251 51 77 & Fax 02
Bern
Kramgasse 17 - 3011 Bern
Tel. 031/311 57 27 Fax 26
Wir führen Playstation 1&2, Dreamcast, N64, Gameboy, Saturn, Neo Geo, DVDs und Animes. Bring uns Eure durchgezockten Spiele. Bares lacht.

DIE RESIDENT EVIL AKTE

Teil 6

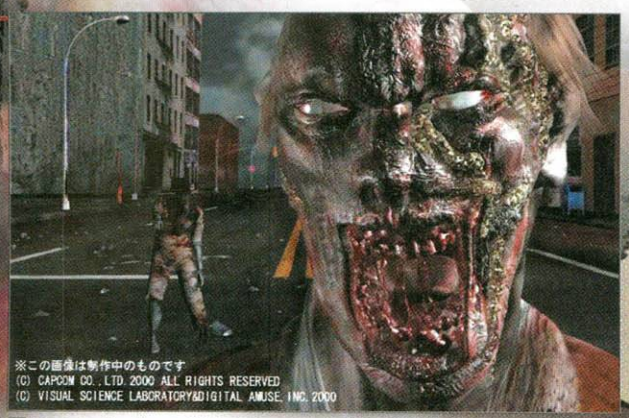
Willkommen zum sechsten Teil unserer Resident Evil-Akte. In dieser monatlichen Rubrik versorgen wir euch regelmäßig mit heißen News, interessanten Infos oder bisher unveröffentlichten Kuriositäten über die beliebteste Horror-Serie unserer Zeit.

Diesen Monat können wir euch gleich zwei brandheiße *Resident Evil*-Infos anbieten, bei denen euer Survival-Horror-Herz ein paar Takte höher schlagen dürfte!

Denn auf dem "Tokyo International Fantastic Film Festival" vom 27. Oktober bis 3. November präsentierte Entwickler Capcom (in Zusammenarbeit mit dem "Visual Science Laboratory" und Anime-Veteran Kouichi Oohata) erstmals einen 22-minütigen *Resident Evil*-Kurzfilm. Bio Hazard 4D: Executer ist komplett computeranimiert und zeigt das kleine Städtchen Raccoon City, wie es Millionen Spieler weltweit lieben – und fürchten! Neblige Straßen, verrottete Häuser und herumwankende Zombies, die dank herrlich-verfaulter Textur-Haut und detailliertem Leichenkörper erstaunlich realistisch wirken. Dazu kommen brillante Licht- und Nebel-Effekte, die dem herrschenden Chaos den nötigen "Anstrich" verleihen. Der Kurzfilm soll (auf 17,5 Minuten geschnitten) im Rahmen einer Theme-Park-Attraktion gezeigt werden – vergleichbar mit den "Terminator"-Rides der Universal Studios in Florida. Nachdem die Zuschauer in Hydraulik-Sitzen Platz genommen haben, werden sie von der Action auf dem Bildschirm gehörig durchgeschüttelt – in Verbindung mit den packenden CGI-Szenen sicher ein Fest für Horror-Fans! Seine Premiere feiert der digitale Zombiestreifen am 27. Oktober in Japan. Punkt Mitternacht!

Ob Szenen oder Figuren des *Resident Evil*-Kurzfilms in irgendeiner Form auch im ersten PS2-Pendant Verwendung finden, bleibt abzuwarten – es wäre jedoch sicher eine große Versuchung für die Entwickler, sich ganz einfach am fertigen Edel-Zombie-Renderwerk zu bedienen...

Das zweite Highlight dieses Monats ist dagegen "aus Fleisch und Blut": Constantin Film hat endlich mit der Produktion eines *Resident Evil*-Films begonnen! Nachdem das Drehbuch-Script von Horror-Spezialist George Romero aus unbekannten Gründen abgelehnt wurde, hat sich John Anderson ("Mortal Kombat", "Event Horizon", "Soldier") der packenden Umbrella-Story angenommen. Lest in unserer Filmvorschau, ob der "2. Versuch" dem brisanten Videospiel-Stoff gerecht wird! ■ (sk)



Gesichts-Peeling gefällig? Waren die *CODE: Veronica*-Zombies schon ein Vorstoß in Richtung "echtes Grauen", könnten die Bio Hazard 4D-Untoten wohl nicht mehr ekliger aussehen...



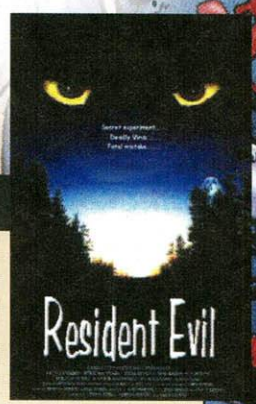
Grimmiges Maul, sehnige Arme, jede Menge Klauen - sehen wir hier etwa die neueste Nemesis-Mutation?

Resident Evil – die Fakten

Was viele nicht für möglich gehalten haben, ist endlich Wirklichkeit geworden: Resident Evil kommt auf die große Leinwand! Leider ist von der "traditionellen" Spiel-Story rund um Umbrella, Raccoon City und die S.T.A.R.S.-Mannschaft nicht mehr viel übrig geblieben – lediglich die zahlreichen Zombies bilden die einzige Parallele zur Videospiel-Serie. Entscheidet selbst, ob euch Paul Andersons Variation besser gefällt...

Produzenten: .....Bernd Eichinger / Jeremy Bolt / Paul Anderson
Drehbuch: .....Paul Anderson
Start-Datum: .....2. Januar-Woche 2001
Drehorte: .....Großbritannien und andere europäische Länder
Eingeplantes Budget: .....40 Millionen US$
Hintergrundgeschichte: .....Ein Trupp erfahrener Kämpfer ist in einem Laboratorium gefangen, in dem ein unerklärlicher Unfall das gesamte Personal ausgelöscht hat. Als sie den für das Chaos verantwortlichen Supercomputer "Red Queen" angreifen, schickt der ihnen eine Armee von Untoten entgegen.





Schon kurz, nachdem die ersten Informationen über einen geplanten *Resident Evil*-Film durchsickerten, versuchten sich zahlreiche Fans an selbst designten Kinoplakaten – eine kleine Auswahl seht ihr hier!

Charakter-Übersicht

Alice: Die 21-jährige, athletisch gebaute Frau erwacht eines Tages ohne jegliche Erinnerung, sie kann sich nicht einmal an ihren Namen erinnern. Während sie versucht, sich zu erinnern, trifft sie auf den Polizisten Matt, der mit einer Elite-Einheit zusammenarbeitet. Gemeinsam müssen sie erkennen, dass sie in einem vom Supercomputer "Red Queen" kontrollierten Labor festgehalten werden. Während sie sich gegen die Angriffe des Computers verteidigen, erlangt Alice Stück für Stück ihre Erinnerung zurück – und entdeckt dabei ein grausiges Geheimnis...

Matt: Auch der kräftige Matt muss leider zu spät erkennen, dass der "Red Queen"-Supercomputer alle Ausgänge des Labors blockiert hat. Gegenüber Alice und One gibt er sich als Polizist aus – die Mitglieder der Elite-Einheit halten ihn allerdings für einen Betrüger. Es scheint, als weiß Matt mehr über die mysteriösen Vorgänge im Labor, als er zugibt – die Frage ist nur, auf welcher Seite er steht!

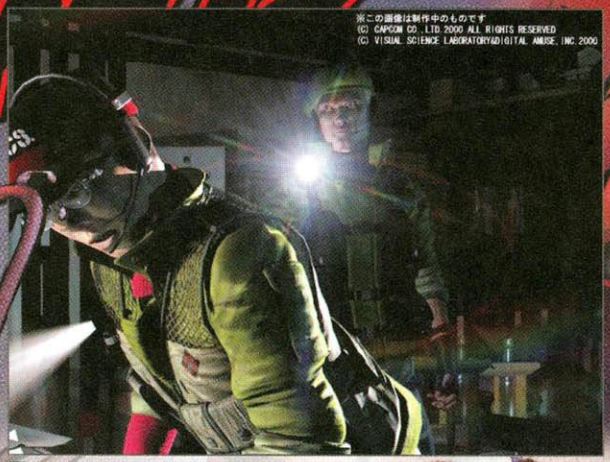
One: Die Elite-Einheit wird von dem erfahrenen Kämpfer One geleitet – ihr Auftrag: Die Zerstörung des "Red Queen"-Computers. Er verfügt über enormes Selbstvertrauen und führt seinen Trupp couragiert durch die Laborgänge bis tief ins Rechenzentrum des Supercomputers. Hier stellt sich der vermeintlich leichte Auftrag jedoch als sein schlimmster Alptraum heraus...

Twelve: Twelve ist ein Mitglied des Elite-Teams, dass "Red Queen" zerstören soll. Er hält sich selbst für einen knallharten Kämpfer mit ausgeprägten Führungsqualitäten – und wartet nur darauf, das zu beweisen. Es scheint, als würde er bei diesem Auftrag endlich seine Chance bekommen!

J.D.: Der rauhe J.D. ist ein ehemaliger Straßenkämpfer, der sich dem Einsatz-Trupp um den charismatischen One angeschlossen hat. Er und Matt können sich nicht ausstehen – deshalb lassen beide keine Möglichkeit aus, sich gegenseitig das Leben schwer zu machen. Gefährdet ihr Konflikt die Mission?

Spence: Der recht seltsame Spence leidet ebenfalls unter Amnesie, als das Einsatz-Team ihn inmitten des Rechenzentrums findet – da er denselben Ehering wie Alice trägt, gehen beide davon aus, dass sie verheiratet sind. Ist der beidseitige Erinnerungs-Verlust des "frischgebackenen" Ehepaares reiner Zufall oder ein geschicktes Täuschungsmanöver?

Rain: Das einzige weibliche Teammitglied – die knackige Rain - und ihren Kameraden J.D. verbindet eine enge Freundschaft, die inmitten des Chaos aus Intrigen und Gewalt auf eine große Probe gestellt wird.



S.T.A.R.S.-Einheiten oder Umbrella-Söldner? Auf jeden Fall sind die beiden gleich Zombie-Futter.



Yes! So muss ein Monster aussehen – dann klappt's auch mit dem Nachtisch!

RE-AKTE



Ruhig wie der sprichwörtliche Friedhof – allerdings hätte man die Gebäude etwas opulenter ausstatten können!



Realistische Lichteffekte und Schattenwürfe sorgen für die richtige Stimmung unter den Besuchern.



Autsch! Das Einsatzkommando muss einmal mehr als zweites Frühstück herhalten...

Unsere Wunschbesetzung

Story: Story? Natürlich die wohl bekannteste *Resident Evil*-Geschichte: Altes Haus, Rettungsaktion, S.T.A.R.S.-Team, allerhand gierige Zombies, ein blutrünstiger Tyrant ... und ein möglichst großer Raketenwerfer!

Drehbuch: Ein Sakrileg am Videospiel-Vorbild, wenn Zombie-Vater George Romero nicht höchstpersönlich die Armee der Untoten anführen darf! Mindestens 50% des Film-Budgets werden dabei für möglichst viele, eklige Virusmutationen reserviert – und von der zweiten Hälfte kann man die anschließende Set-Reinigung bezahlen.



Regisseur: Eine Doppel-Kombo aus John Woo und Paul Verhoeven wäre DER Garant für jede Menge Blut, Körperteile und Gekröse – und was will der Cineast mehr? Während S.T.A.R.S.-Recke Chris den mutierten Tyrant in Zeitlupe durch Tauben-verseuchte Laborgänge jagt, metzeln sich die restlichen Teammitglieder sprichwörtlich "durch" heranstürmende Zombiehorden - und vielleicht bleibt ja sogar noch Zeit für einen spontanen Jill Valentine-Strip?



Chris Redfield: Als Hauptcharakter kann die Wahl des coolen S.T.A.R.S.-Mitgliedes nur auf den wohl bekanntesten B-Movie-Darsteller des Horror-Genres fallen: Bruce Campbell! Schließlich wirken seine Wald-Eskapaden gegen das Chaos im Herrenhaus höchstens wie ein schlechter Witz – die Frage ist nur, wie man die "Sache" mit der Kettensäge erklärt...



Jill Valentine: Jetzt, wo es schon nicht mit der *Tomb Raider*-Rolle geklappt hat, wäre die schnucklige Sandra Bullock die perfekte Besetzung für die kampferprobte S.T.A.R.S.-Amazone Jill. Einzige Bedingung: Sie schlüpft in das hautenge Latex-Kleid aus *Resident Evil 3: Nemesis*!



Barry Burton: "You were almost a Jill-Sandwich!" Niemand kann komplexe Geschehnisse einfacher in simple Sätze verpacken als S.T.A.R.S.-Brummbär Barry. Und wer würde sich für sein Real-Pendant besser eignen als Ex-*fun*'ler und Freizeit-Eremit Stephan? Zumindest der Bartwuchs passt wie angegossen - und als DVD-Magazin-Chefredakteur kennt er sich im Film-Business bestens aus!

Rebecca Chambers: Sie ist der Liebling aller Schnulzen-Fans: Wynona Rider. Wer würde also besser zur niedlichen Rebecca passen? Der unschuldige Blick, die großen Rehäuglein – süß! Und wie süß sie erst aussehen wird, wenn sie im Director's Cut-Ende von zwölf hungrigen Zombies zerfleischt wird...



Albert Wesker: Albert Wesker – ein Mann, der ebenso schlecht schauspielern wie böse gucken kann. Der ideale Charakter für: BigBrother-Psycho und Teilzeit-Batman Christian! Zumindest die optische Ähnlichkeit ist verblüffend ... und falls ihm das S.T.A.R.S.-Team aufgrund mangelnder schauspielerischer Fähigkeiten auf die Schliche kommt – dann klaut ihnen der Nominator ganz einfach die Duschmarken!



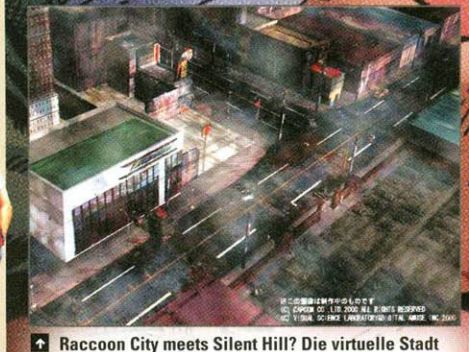
Tyrant: Tyrant - die "Königsklasse" unter den Virus-Mutanten - stinkt, hat gigantische Hauer und hat nichts außer Schwachsinn im Hirn... Die ideale Rolle für ***fun***-Chefredakteur Mark! Einziges Problem: Die Chancen stehen schlecht, dass unser "Rollenvorschlag" den Weg ins fertige Heft schafft...



Horror Online-Teil 5

http://mercury.beseen.com/guestbook/g/184821/guestbook.html

Ihr findet die geplante Storyline des *Resident Evil*-Films Schwachsinn? Ihr wollt lieber die "richtigen" Spiel-Charaktere auf Celluloid gebannt sehen? Oder seid ihr an den Meinungen anderer *Resident-Evil*-Fans interessiert? Dann schaut auf dieser – brandaktuellen – *Resident Evil*-Petitions-Seite vorbei! Hier machen nicht nur Hunderte von Survival-Horror-Fans ihrem Unmut Luft, sondern bieten den Drehbuch-Autoren auch Lösungs-Vorschläge aus dem Story-Dilemma an. Und wer weiß? Mit genügend Stimmen lässt sich Constantin Film vielleicht sogar zu einer Änderung überzeugen? Einen Versuch ist es jedenfalls wert!



Raccoon City meets Silent Hill? Die virtuelle Stadt ist von Nebelschleiern durchzogen.



FINAL FANTASY CHRONIK

Folge 7 — Final Fantasy IX

Kurz vor der Veröffentlichung von Final Fantasy IX in den USA werfen wir einen Blick auf Marketing-Aktionen und Werbung für das Mega-Rollenspiel



Die Übersetzung ist abgeschlossen und die englischen Texte sind bereits integriert.

Wenn ihr diese Zeilen lest, spielen die Amerikaner bereits eifrig *Final Fantasy IX*. Die letzte *Final Fantasy*-Episode für die PSOne erscheint am 14. November in den USA und wird den Rollenspiel-Fans mit einem immensen Werbeaufwand schmackhaft gemacht. Wir schauen deshalb über den großen Teich und den Marketing-Leuten auf die Finger, wie sich die USA auf *Final Fantasy IX* "vorbereiten": In ca. 2.000 Kinos läuft vor Beginn des Hauptfilms ein *Final Fantasy IX*-Werbespot, und zusätzlich schmücken riesige Pappaufsteller fast 250 Kinos mit dem passenden Charakter-Artwork.

TV Total

Kinomuffel haben keine Chance, dem Hype zu entkommen: Ab dem 13. November sind fünf Wochen lang auf den wichtigsten Fernsehsendern *Final Fantasy*-TV-Spots zu sehen. Außerdem sind speziell für die populären Wrestling-Übertragungen der World Wrestling Federation (WWF) besonders außergewöhnliche Spots geplant.



Zwei Szenen aus dem amerikanischen Final Fantasy IX TV-Spot.



In den amerikanischen Fachzeitschriften prangen währenddessen doppelseitige Anzeigen sowohl zum Spiel als auch zum offiziellen Lösungsbuch, das von Brady Games veröffentlicht wird.

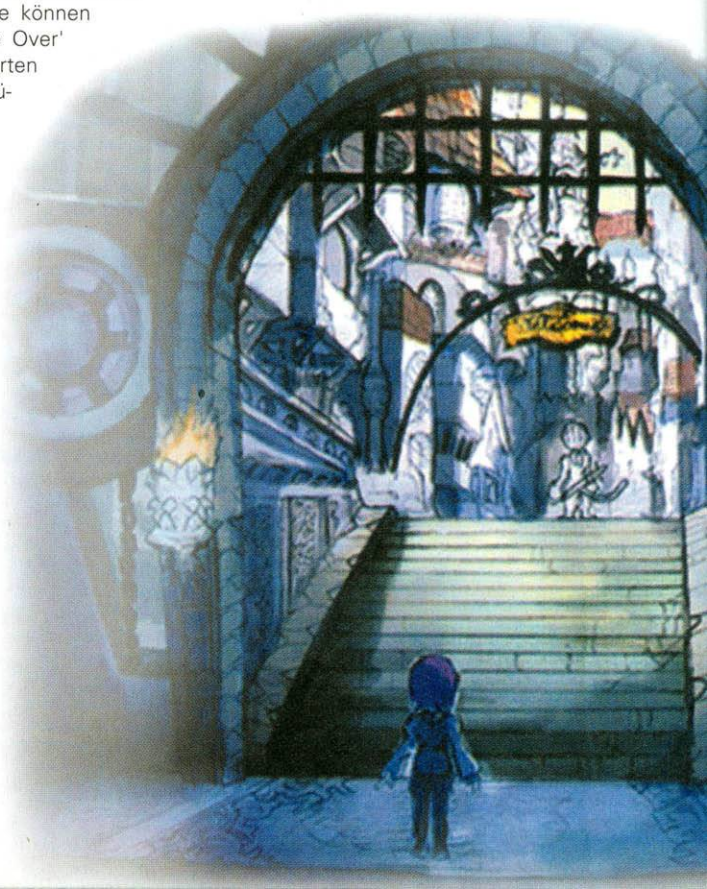
Merchandising-Material darf natürlich auch nicht fehlen und im Fall von *Final Fantasy IX* kommt es in den USA fast zu "japanischen Verhältnissen": Es gibt Kalender, Schlüsselanhänger, Action-Figuren, T-Shirts, Bettwäsche, Baseballkappen, Uhren, uvm..

Ab dem 13. November ist in den USA ein Soundtrack erhältlich: Unter dem Titel "Uematsu's Best Selection - Music from the *Final Fantasy IX* Video Game können Fans auch nach dem 'Game Over' den hervorragend komponierten Soundtrack genießen. Gegenüber dem japanischen Soundtrack befinden sich auf der amerikanischen CD zahlreiche Extra Tracks, darunter Remixe und Musik aus den Zwischensequenzen. In Japan erscheint dieser erweiterte Soundtrack etwas später, nämlich erst am 6. Dezember.

Häufig werden bei der Umsetzung eines japanischen Spiels für die USA Änderungen vorgenommen, und *Final Fantasy IX* bildet da keine Ausnahme: Das schlichte japanische Cover wurde in den USA gegen ein farbenfrohes ausgetauscht, auf dem nun einige Charaktere zu sehen sind. Im Spiel sind die meisten Namen der Charaktere gleichgeblieben, nur drei wurden geändert. Aus Adelbert Steiner wird Edward Steiner, Freija Crescent wird zu Freya Crescent und Salamander Coral heißt nun Amarant Coral.



In Deutschland wird der Marketingaufwand wohl um einiges geringer ausfallen. Aber bis zum PAL-Release 2001 bleibt den Werbestrategen noch genügend Zeit, *Final Fantasy IX* auch in Deutschland einen gebührenden Empfang zu bescheren. ■ *(fm)*



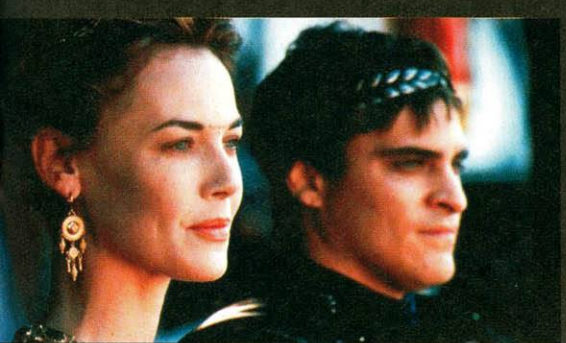
Dezember 2000 6 MARK

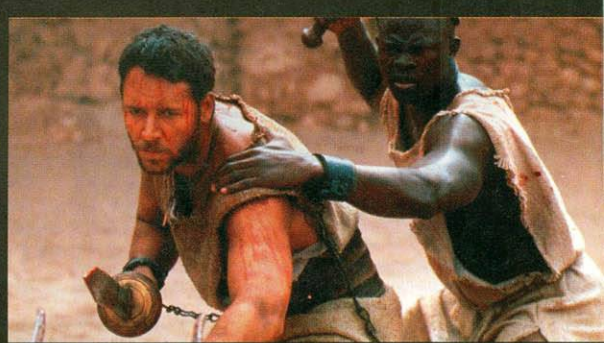
DVD VISION

DVD VISION

NEU
Ab 14.12.00 am Kiosk

Gladiator
Tests
Home-Cinema
News
Emotionen
Leidenschaft
Charts
Sound
US-DVDs
Hollywood





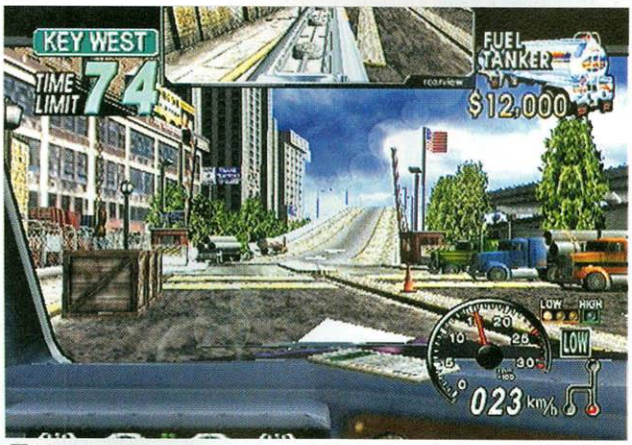
Deutschlands neues großes DVD-Magazin ab 14.12.00 am Kiosk

DVD VISION von CyPress www.cypress.de

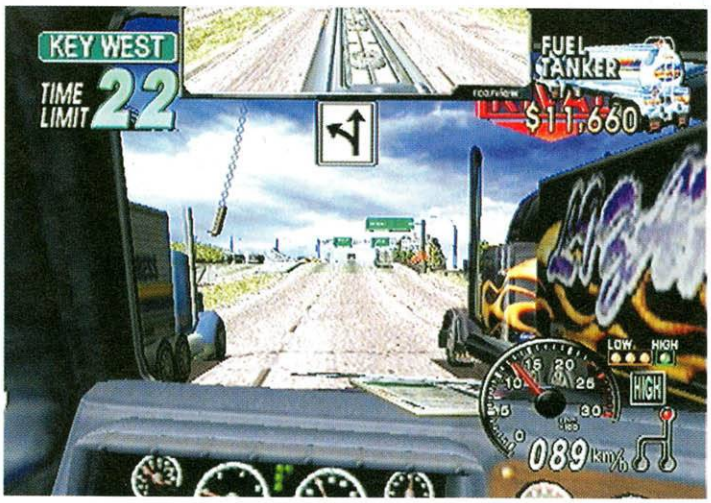
18 Wheeler



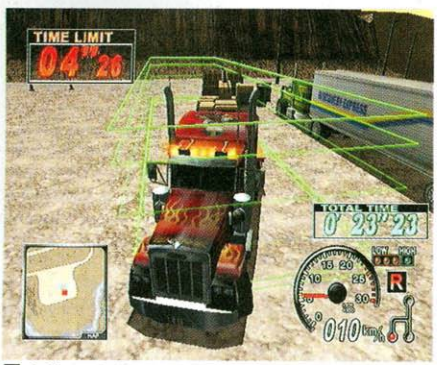
„Country Road" singt ihr nun auch auf dem Dreamcast: Mit einem Truck rast ihr quer durch die USA



Trucker-Idylle pur. Ihr verlasst das Lager mit dem Ziel Florida.



Zwei andere Trucks versperren euch den Weg und hindern euch am Weiterkommen.



Leider seht ihr die Trucks nur selten von vorn, denn es gibt weder ein Replay noch eine solche Kameraposition.



Crasht die vorausfahrenden Vans der Gegner, um einen Zeitbonus zu erhalten. Nur so schafft ihr es rechtzeitig über die Ziellinie.

Verrauchte Kneipen, lauwarmes Bier, Stau, Termindruck und nervende Polizei: All dies muss ein Trucker heutzutage aushalten. Wahrlich kein Job, um dem man die fahrende Zunft beneidet, doch auf eins können die Helden der Autobahn wirklich stolz sein: ihre Trucks! Die mächtigen Zugmaschinen ziehen Tag für Tag Anhänger mit Gütern aller Art von A nach B. Genau diese Herausforderung stèht euch bei Segas *18 Wheeler* bevor.

Wählt zu Anfang einen von vier verschiedenen Trucks, die je mit unterschiedlichen Fahreigenschaften (Beschleunigung, Masse, Höchstgeschwindigkeit), Lackierung und Fahrer aufwarten. Habt ihr euch für eines der PS-Monster entschieden, geht's ab auf die Piste. Ihr startet eure Tour in New York mit einer Ladung Benzin, die ihr nach Florida bringen sollt. Kein Problem, den Motor angeschmissen und los geht's. Die Uhr tickt und bis zum nächsten Checkpoint bekommt ihr es mit Gefahren wie einem rivalisierenden Truck, Gegenverkehr, Baustellen, umstürzenden Laternen und sogar Wirbelstürmen zu tun. Euren Truck schaut ihr euch dabei aus zwei Perspektiven an: Entweder rast ihr direkt aus dem Cockpit inklusive kitschigem Anhänger am Rückspiegel, oder ihr entscheidet euch für eine hinter dem Truck gelegene Außenansicht.

Trotz Vollgas und einigermaßen guter Fahrerleistung erreicht ihr die Checkpoints meist nicht, *18 Wheeler* ist verdammt schwer. Was zählt, ist Tempo, Tempo, Tempo sowie ein wenig Geschick; man merkt, dass *18 Wheeler* eine Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Automaten ist. Wer darauf gehofft hat, dass wahres Truckerleben simuliert wird, liegt leider falsch. Aber auch so rechte Arcade-Stimmung mag nicht aufkommen. Zwar ist die Grafik flott und wirkt lebendig, dafür stört leichtes Pop-Up und das Nichtvorhandensein von Anti-Aliasing. Langzeitmotivation sucht man mit der Lupe, denn die gibt es einfach nicht. In knapp einer Stunde habt ihr den kompletten Arcade-Modus durchgespielt: Einmal quer durch die USA in Rekordzeit. Glücklicherweise findet sich noch ein zweiter und dritter Spielmodus auf der wohl nicht allzu vollen GD. Beim "Einpark"-Spielchen bugsiert ihr euren schweren Truck durch enge Gassen, über Steilpässe und verwinkelte Straßen, immer mit einem Auge auf die Umgebung, denn dort stehen Hindernisse wie Laternen, Kisten, Autos und anderer Kram. Beim "Score-Attack"-Spielchen rast ihr auf einem von drei Rundkursen einfach nur um die Wette. Kurzweilig unterhaltsam, aber viel zu schnell durchgespielt. Da hilft dann auch der spaßige Zweispieler-Modus nicht weiter. ■ *(ju)*

fun meint:

Schade, Schade! Aus *18 Wheeler* hätte man wirklich mehr machen können. Das Grundgerüst passt: Die Fahrphysik ist realistisch und die Trucks sehen dazu noch gut aus. Nur leider ist die Konstruktion um dieses Gerüst sehr wackelig: Akute Spielmodi-Armut und ein jämmerlicher Umfang von nur fünf USA-Routen sind einfach zu wenig, um auch auf Dauer ans Pad bzw. Lenkrad zu fesseln. Zwar begeistert *18 Wheeler* für kurze Zeit, mit Extra Modis wie dem Einparken oder Rennen auf einem Rundkurs, doch spätestens an einem kalten Winterabend habt ihr's leider schon durchgespielt. Technisch eher Mittelmaß und auf keinen Fall mit Perlen wie *Crazy Taxi* vergleichbar. Wir empfehlen vor dem Kauf ein Probespiel.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.130.- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
72%	68%	64%

1-2 Spieler | VMU 3 Blöcke | Lenkrad | Vibration Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Ultimate Fighting Championship



Beim Ultimate Fighting gibt es (fast) keine Regeln. In Deutschland ist dieser Extremsport allerdings verboten. Wer dennoch die bandagierten Fäuste sprechen lassen will, hat dazu jetzt auf Dreamcast Gelegenheit.



Bis zum letzten Atemzug! Viele Matches werden vorwiegend auf der Matte liegend ausgetragen.



Aufgabegriffe sind der schnellste Weg zum Sieg.



Einige UFC-Stars wie etwa Ken Shamrock oder Tank Abbott finden nach ihrer Karriere als Hardcorefighter eine Bleibe in den Wrestlingligen der WWF oder WCW.

Ultimate Fighting ist ein Sport , bei dem es keine Kompromisse gibt. Die Kämpfe sind brutal, blutig und gnadenlos. In den achteckigen Arenen der UFC-Liga geben sich Kampfsportler der unterschiedlichsten Schulen die Klinge in die Hand. Vom Karatemeister über Kickboxer und Wrestler bis hin zum zahnlosen Streetfighter – jeder der durchtrainierten Kraftpakete will nur eins: Gewinnen, und das um jeden Preis! Der Kampf gilt als gewonnen, wenn man seinen Gegner K.O. geschlagen oder zur Aufgabe gezwungen hat bzw. die Ärzte einen verletzten Akteur für kampfuntauglich erklären.

Auge um Auge

In UFC für Dreamcast geben sich 22 der berühmten Hardcoresportler die virtuelle Ehre. Wer die UFC und ihre Größen kennt, dem wird bei Namen wie Tito Ortiz, Frank Shamrock oder Ron Waterman das Wasser im Munde zusammenlaufen. Bevor man sich in einen Einzelkampf, Turnier oder den UFC-Mode wagt bzw. gar auf die Championshiproad begibt, sollte man zuvor unbedingt in der Trainingshalle vorbeischauen. Anfänglich wirkt das Handling der Protagonisten unausgegoren. Wer sich jedoch die Zeit nimmt und sich Schritt für Schritt mit den verschiedenen Kampftechniken sowie den zahlreichen Kicks, Punches, Combos, Klammer- und Aufgabegriffen vertraut macht, wird schnell merken, dass die Steuerung vielschichtig und vor allem sehr durchdacht ist. Beat'em up-Spezialisten müssen bei UFC umdenken, da jeder einzelne Schlag spielentscheidend sein kann und vor allem Strategie, eine gute Defensivtaktik und das richtige Timing gefragt sind. Zudem solltet ihr nicht nur auf die Energie- sondern auch auf die Konstitutionsanzeige achten, da eure Recken auch zu Boden gehen bzw. die Schläge und Tritte der Kontrahenten nicht mehr so gut blocken können, wenn die nötigen Kraftreserven fehlen.

Zahn um Zahn

Neben den vorgefertigten Kämpfern, könnt ihr euch auch euren eigenen UFC-Fighter zusammenbasteln. Hierfür stehen dem Spieler zahlreiche Stile (Freestyle, Submission Fighting, Sumo usw.) sowie wie vorgefertigte Polygonmodelle zur Auswahl. Durch Sparringkämpfe verdient man sich Skillpoints. Mit den zusammengetragenen Punkten könnt ihr eure Eigenschaften (Faust- und Fußtechnik, Ausdauer usw.) verbessern oder neue Combos lernen. Nach langem und vor allem bitter nötigem Training kann man seinen Traumfighter in den verschiedenen Spielmodi auch gegen die dicken Brocken der UFC antreten lassen. ■ *(ml)*

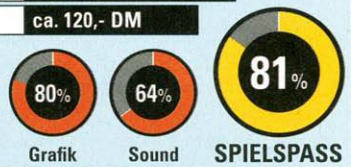


Diesmal war der Konterversuch leider schon im Vorfeld zum Scheitern verurteilt.

fun meint:

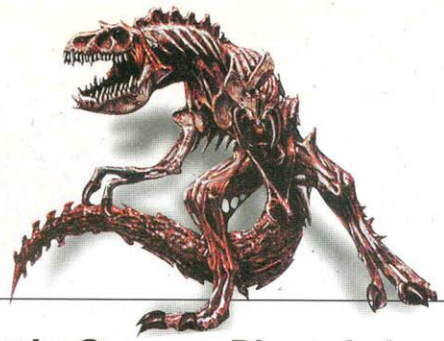
Ultimate Fighting Championship **ist ein sehr anspruchsvolles und vor allem sehr gut umgesetztes Prügelspiel. Hier kommt es nicht darauf an, wer am schnellsten Viertel-und Halbkreisdrehungen vollführen kann, ohne einen Fingerkrampf zu bekommen. Zu Beginn ist die Umstellung auf dieses, für ein Beat'em up außergewöhnlich hohes Niveau etwas gewöhnungsbedürftig. Ehrgeizige Spieler werden jedoch relativ schnell mit Erfolgserlebnissen belohnt. Leider wird *UFC,* aufgrund des geringen Bekanntheitsgrades des Vorbilds, in deutschen Landen wohl nur sehr wenig Beachtung geschenkt werden. Vielleicht haben wir aber auch Glück und können aufgrund des Games schon bald Tank Abbott & Co. im Vorabendprogramm bewundern.**

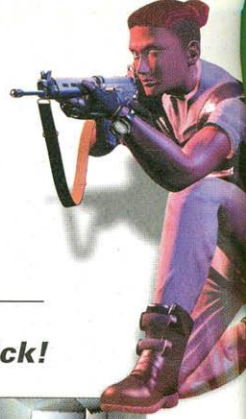
Genre	Beat'em up
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	Anchor Inc.
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM



1-2 Spieler | VMU 4 Blöcke | Texte englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Dino Crisis



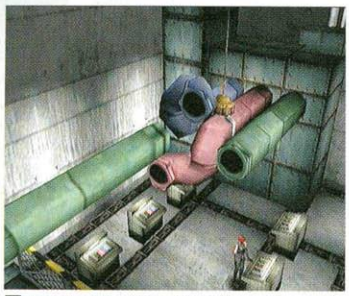


Dreamcast

Scharfe Zähne, spitze Klauen, schrille Schreie: Capcoms Dinos sind zurück!



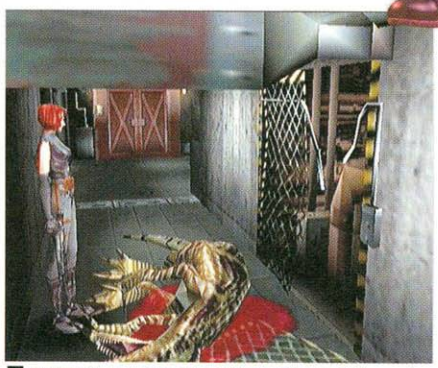
↑ ***fun*** **empfiehlt: Dreimal täglich Zähne stutzen! Mit der popligen Pistole habt ihr gegen den riesigen Rex keine Chance.**



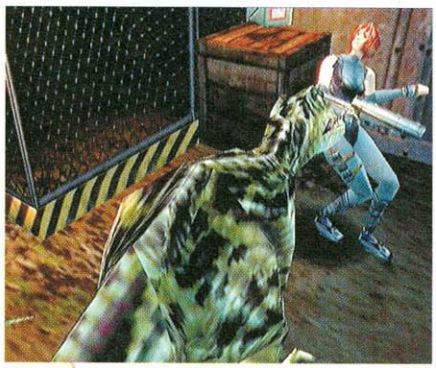
↑ **Der Rätselanteil in *Dino Crisis* ist geringfügig höher als bei den Zombie-Kollegen – hier müsst ihr die korrekte Rohrplatzierung herausfinden, um einen Generator anzutreiben.**



→ **Schlimmer als eine Nacht im Ameisenhaufen: Die kleinen Mini-Dinos knabbern nicht nur ihre eigene Spezies an, sondern hauen ihre Beißerchen auch liebend gerne in Reginas Hintern.**



↑ **Defibrilieren mal anders: Diesen Dino habt ihr per Stromschlag gekillt...**



↑ **Anhänglich wie ein Staubsaugervertreter! Hat euch ein gieriger Raptor erst zwischen den Fängen, könnt ihr euch nur durch panisches Button-Getrommel wieder befreien.**

Endlich ist sie da, die Dreamcast-Fassung von *Dino Crisis*. Und sie hat einen langen Weg hinter sich: Ende letzten Jahres erschien die packende Saurierhatz für die PlayStation und staubte satte 8 von 10 Punkten ab (79%). Anschließend folgte eine PC-Umsetzung, die nun wiederum 1:1 auf die Windows-nahe Dreamcast-Hardware übertragen wurde. Bei einer derart schweren "Geburt" stellt sich natürlich die Frage, ob sich die ganze Mühe letztendlich auch gelohnt hat...

Capcom Park?

Spielerisch halten sich die Dreamcast-Dinos mit Neuerungen bedeckt – noch immer müsst ihr in der knackigen Lederkluft von "G.I.Jane" Regina steckend die seltsamen Vorgänge auf einer wissenschaftlichen Forschungsanlage untersuchen. Denn anstatt wie ihre Umbrella-Kollegen mit tödlichen Viren herumzupanschen, haben es die *Dino-Crisis*-Forscher auf die Urzeit abgesehen – mit dem Ergebnis, das auf der abgelegenen Insel vom flinken Raptor bis zum gigantischen Tyrannosaurus Rex nun alles herumläuft, was Rang und Namen bzw. Zähne und Krallen hat. Jetzt liegt es an euch, zusammen mit dem Rest des Einsatzkommandos (Anführer Gail und Computer-Spezialist Rick) für Ruhe zu sorgen. Pech nur, daß die Dinos mittlerweile Geschmack an leckerem Menschenfleisch gefunden haben – und noch vor eurer Ankunft ihre ganz eigene "Jagdsaison" eröffnet haben...

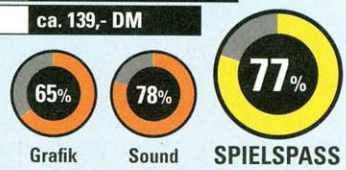
McMensch

So müßt ihr euch in alter *Resident-Evil*-Tradition den Weg durch die verwüsteten Labor-Gänge freikämpfen, Schlüsselkarten und Paßwörter gleich dutzendfach einsammeln und immer wieder kleine Rätsel lösen. Im Gegensatz zum Zombie-Spektakel gestaltet sich ein *Dino-Crisis*-Kampf allerdings vollkommen anders, denn die agilen Biester halten herzlich wenig davon, als schlurfende Zielscheiben zu agieren! Doch auch Regina macht ihren steifen *Resident-Evil*-Kollegen einiges vor: Sie kann nicht nur mit gezogener Waffe laufen und den aus *Resident Evil: Nemesis* bekannten Quickturn vollführen, sondern sich durch schnellen Button-Druck auch aus der unromantischen Umarmung einer gierigen Echse befreien. Blutige Blessuren heilt die Frau von Welt anschließend mit selbstgemixten Medikits, während fiese Fleischwunden nach stärkeren Mitteln in Form von blutstillendem "Hemostat" verlangen. ■ *(sk)*

fun meint:

Spielerisch krankt *Dino Crisis* leider immer noch an denselben Fehlern der PS-Fassung: Sterile Gänge, spärlich verteilte Gegner, mangelnde Abwechslung und fehlende Atmosphäre. Zwar halten die Story, die hübschen Dinos und die spannenden Kämpfe die Motivation trotzdem im oberen Bereich, doch die Klasse eines *CODE: Veronica* erreicht Capcom mit dem hauseigenen Plagiat nicht! Enttäuscht hat uns dagegen die DC-unwürdige Grafik – trotz höherer Auflösung starrt ihr immer noch auf kahle Gänge, klobige 3D-Modelle und langweilige Texturen. Trotzdem: Dino-Jäger und Horror-Freunde sollten auf jeden Fall einmal Probe spielen – dank zahlreicher Bildschirmtexte allerdings nur mit der US- oder der bald erscheinenden PAL-Version!

Genre	Horror-Adventure
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM



1 Spieler | VMU 4 Blöcke | Vibration Pack | Dolby Surround | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Ay Caramba!

50 Ausgaben Simpsons-Comics müssen gefeiert werden:

Die große Simpsons-Jubiläumsausgabe

64 mega-starke Seiten

MEGA-EXTRA: ORIGINAL SIMPSONS PEZ® SPENDER! (5 verschiedene Motive)



© 2000 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Ab 6. Dezember im Handel! Nur DM 5,90!

Dino entertainment

www.dinocomics.de

COMICS BONGO GROUP

Sega Marine Fishing



Der arme Koch muss mal wieder für alle 488 Gäste des Luxuskreuzers das Abendessen fangen...



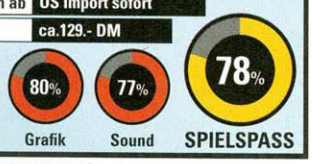
Wow: So einen gigantischen Fisch fangt ihr nicht alle Tage!



Besonders das Korallenriff bietet etwas fürs Auge. Im Vordergrund seht ihr einen kräftigen Barakkuda.

Habt ihr beim Vorgänger *Big Bass Fishing* noch verhältnismäßig kleine Barsche und andere Flussfische aus dem Wasser gezogen, geht es beim zweiten Teil um einiges wilder zu. Diesmal kämpft ihr mit Hochseefischen wie Hammerhaien, Barrakudas, Stechrochen, Hochseemakrelen oder Thunfischen. Ihr steuert mit eurem Boot dabei verschiedene Angelzonen an. Beim Korallen- riff seid ihr von flachem, hellblauem Wasser umgeben; am Horizont seht ihr Palmen, startende Wasserflugzeuge und ein paar Möwen umherkreisen. Wer auf Hochseefischerei steht, wird auch bedient, denn auch Angelausflüge in der Nähe eines Kreuzfahrtschiffes, in einem Seehafen bei Nacht oder im Schutz einer düsteren Bucht stehen auf dem Programm. Neben der Auswahl des Angelplatzes müsst ihr euch natürlich auch für einen Spielmodus entscheiden: Holt ihr beim Arcade-Modus noch unter Zeitdruck Fische im Akkord aus dem Wasser, gibt's beim Free-Fish Modus keine Zeitbegrenzung. Beim zweitgenannten Spielmodus werdet ihr bei guter Fangquote mit Extras wie neuen Ködern, Kleidungsstücken oder Musik-Remixes belohnt. Anfänger entscheiden sich für den Trainingsmodus: Hier erlernt ihr den richtigen Umgang mit der Angel, den Ködern und das korrekte Einholen der Leine. Habt ihr dann endlich einmal einen dicken Brocken am Haken, gerät man schnell ins Staunen, denn die Ansicht unter Wasser ist ziemlich beeindruckend. Die Polygon-Unterwasserwelt protzt mit Details wie Korallen, Felsen, Bojen-Verankerungen, kleinen Fischschwärmen und ab und an schwimmt sogar eine Flaschenpost vorbei. Fans actionreicher Arcade-Unterhaltung werden mit *Sega Marine Fishing* gut bedient. Ihr bekommt eine aufgebohrte Version des Arcade-Originals mit mehr Spielmodi und motivierenden Extras. Einziges Manko: Trotz der Optimierung gegenüber dem Original spielt ihr das Angelabenteuer zu schnell durch. Fans, die im Besitz einer Sega-Angel sind, greifen bedenkenlos zu. ■ *(ju)*

Genre	Simulation
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	US Import sofort
Preis	ca.129.- DM



1 Spieler | VMU 20 Blöcke | Vibration Pak | Angel Controller | Texte englisch | Sprachausgabe deutsch, englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

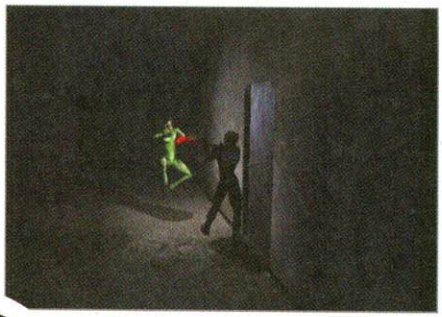
The Ring - Terror's Realm



Schwerbewaffnet durchforstet Ihr die unheimliche Parallel-Welt.



Bei so starker Körperbehaarung hilft auch kein Lady-Shaver mehr.



In der Dunkelheit benutzt Ihr eine Taschenlampe wie in Silent Hill.

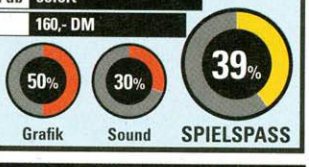
Spielend ins Jenseits: In einem Viren-Forschungslabor sterben vier Wissenschaftler unter mysteriösen Umständen, nachdem sie an ihrem PC eine Runde *The Ring* gespielt haben.

Unter den Opfern befindet sich auch Meg's Freund, dessen Tod sie näher untersuchen will. Sie fängt kurzerhand in dem Labor an zu arbeiten und versucht die Gründe für seinen Tod herauszufinden. Als auch Meg *The Ring* spielt, befindet sie sich plötzlich nicht mehr an ihrem Arbeitsplatz, sondern in einer grauenvollen Parallelwelt. In der realen Welt lauft Ihr als Meg im konservativen Business-Dress durch eine 3-D Polygonumgebung. Ihr sammelt Key Cards zum Türen öffnen, haltet Small Talk mit Arbeitskollegen und schnüffelt in Büros herum. Spielt ihr an Eurem Notebook *The Ring* gelangt Ihr in eine virtuelle Welt: Im hautengen Kampfanzug ballert Ihr mit Pistole, Raketenwerfer oder Shotgun affenartige Kreaturen über den Haufen, die in heruntergekommenen Räumen ähnlich wie in *Silent Hill* ihr Unwesen treiben.



Gruseln mit Hindernissen: Die banale Story wirkt zusammen mit den emotionslosen Dialogen einschläfernd. Jeder Schritt wird Euch zigfach ins Gedächtnis gehämmert, so daß Ihr nie vom rechten Weg abkommt. In der Parallel-Welt halten euch die beklemmende Atmosphäre und ein paar Schockmomente kurzfristig bei Laune. Der wahre Horror geht jedoch von den kargen Polygon-Räumen, den peinlichen Animationen und der ungenauen Kollisionsabfrage aus. *The Ring* ist ein tempoloses Valium-Adventure, das Euch mit Simpel-Story und Uralt-Technik an einsamen Winterabenden in tiefe Depressionen stürzt. ■ *(fm)*

Genre	Horror Adventure
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Asmik Ace
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	160,- DM



1 Spieler | VMU 29 Blöcke | Vibration Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger

Vampire Chronicle



"Kein Mitleid mit Buletta: Das kleine Luder zückt mit Vorliebe das Maschinengewehr!"



"In Strapsen auf dem Friedhof: Lilith heizt der überraschten Lei-Lei kräftig ein."



"Der schwerfällige Sasquatch ist besonders zäh und kann eine Menge einstecken."

Mit *Vampire Chronicle* bringt Capcom eine Spielsammlung auf den japanischen Markt, in der alle vier Episoden der 2D-Prügelserie *Darkstalkers* vereinigt sind: *Vampire, Vampire Hunter* und *Vampire Savior 1 & 2*. Ein Markenzeichen von *Vampire* sind die ausgefallenen Grusel-Charaktere, die sich in den 2D-Arenen die Sprite-Schädel einschlagen, sei es der Frankenstein-Verschnitt Victor, der Werwolf Gallon oder die mutierte Katzenfrau Felicia.
Die Auswahl an Spielmodi ist mit einem Arcade- und Trainingsmode gering ausgefallen. Dafür stehen drei Gameplay-Varianten zur Verfügung, welche u.a. die Super Attacks oder die Energieanzeige beeinflussen. Außerdem legt ihr noch den Kampfstil eures Fighters fest: Hinter *Vampire, Hunter, Savior* und *Savior 2* verbergen sich exakt die Schläge und Kicks, die der Held in der jeweiligen *Vampire*-Episode besitzt. Das Gameplay lehnt sich an die *Street Fighter*-Serie an. Mit Viertel- und Halbkreis-Drehungen des Steuerkreuzes entfacht ihr jedoch einige der witzigsten Special Moves der Beat'em Up-Geschichte.
Die Hintergründe halten sich mit Animationen etwas zurück, glänzen aber mit satten, kräftigen Farben: Ihr prügelt euch in einem modrigen Schlosszimmer, vor einer heruntergekommenen Stadtkulisse oder auf einem verfallenen Friedhof.
Vampire Chronicle weiß mit seinem überschaubaren Gameplay besonders Einsteigern zu gefallen: Urkomische Siegerposen, durchgeknallte Charaktere und schaurig schöne Grusel-Atmosphäre heben sich klar von anderen Prügelspielen ab. Zwei Wermutstropfen zum Schluss: Die GD-Rom ist leider auf nur 5.000 Exemplare limitiert und nicht RGB-tauglich. ■ *(fm)*



"Die ausgefallenen Special Moves wurden grafisch besonders aufwendig inszeniert."

Genre	Beat'em Up
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 200.- DM

Silber

Grafik	Sound	SPIELSPASS
81%	76%	80%

1-2 Spieler | VMU 3 Blöcke | VGA-Box | Texte japanisch | Sprachausgabe japanisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Simlpe 1500: The Shooting



Mit einem Lock-On System feuert Ihr bis zu 16 zielsuchende Raketen ab.



Vorsicht Sandsturm! Fliegt Ihr hinein, werdet Ihr wild herumgewirbelt.

Unter dem *Simple 1500* Label erscheint in Japan Software kleiner Hersteller, die zum Dumping Preis von ca. DM 30,– über den Tisch geht. CyerDreams veröffentlichte mit *Simple 1500: The Shooting* einen 2-D Horizontalshooter im Stil von *Thunder Force V*. Mit einem schwerbewaffneten Raumschiff fliegt Ihr durch nächtliche Groflstadtkulissen, verödete Wüstenabschnitte und bizarre Unterwasserwelten. Dank Lasern und einem Lock-On Raketensystem dezimiert Ihr die Angreifer in Windeseile. Mit Hilfe eines Booster zertrümmert Ihr bei einer Kollision jeden Gegner und durchfliegt unbeschadet feindliche Geschosse. Am Levelende kommt es schlieflich zum Showdown mit einem riesigen Endboss. Grafisch erinnert The Shotting an die Anfangstage der PlayStation. Hardcore-Freaks pochen auf das sorgfältig ausgearbeitete Gameplay und drücken bei der Optik beide Augen zu. ■ *(fm)*

Genre	Shoot'em-Up
Anbieter	D3 Publishing
Entwickler	Cyber Dreams
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
30%	58%	55%

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

bundesweit

wir suchen

Spielefreaks und Experten

für Telefonsupport rund um PC- und Videospiele
in Teilzeit von zu Hause aus

Voraussetzungen:
Exzellente Kenntnisse der gängigsten
Computer- und Videospiele,
insbesondere hinsichtlich der spielerischen Fragen
der einzelnen Spiele

Ein PC mit ISDN-Internetanschluß ist erforderlich.

InfoGenie GmbH
Wolfgang Irion
An den Treptowers 1
12435 Berlin
Tel. 030/726103-205
Fax 030/726103-299
www.infogenie.de
e-mail: wirion@infogenie.de

Segafredo, Futurama und Post aus Argentinien

Die Irrwege der *fun*-Redaktion, Folge 6: Diesen Monat war Feiern angesagt: Unser Lieblingsheft wird fünf Jahre alt! Ein Grund, die Tastatur für ein paar Stunden in die Ecke zu pfeffern, alle Hugo-CDs an den Boden zu nageln und die Redaktions-Wände mit Schampus zu taufen – nur leider warten Mark, Jan und meine Wenigkeit noch immer auf das versprochene Prickelwasser! Das köstliche Nass wird die Geschäftsführung doch nicht etwa in einem Anfall von Euphorie selbst inhaliert haben? So müssen wir unsere 5-Jahres-Feier wohl noch um einen Monat verschieben – ihr dagegen könnt euren „*fun*-Quotienten" schon jetzt in unserem Jubiläums-Special herausfinden.
Euer *fun*-Team erfreut sich währenddessen an wesentlich primitiveren Freuden: Wir haben es nämlich endlich geschafft, mittels einer komplizierten Konstruktion aus Antennenkabeln, Metallfetzen und naiver Praktikanten den ProSieben-Satelliten anzuzapfen – und verpassen von nun an auch bei nächtlichen Zock-Sessions keine einzige Futurama-Folge mehr! Soviel zum Thema: „Die Freuden des kleinen Mannes" ■ *(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.

Schlechter Reim des Monats:
„Hol' mir mal 'ne fun generation – sonst spürst du auf deiner Backe 'ne Vibration! ... ich muss weg!"
alex.brechtl2@de.dreamcast.com



Auch diesen Monat hat uns die Redaktions-Fee einen ordentlichen Schlag mit der Kreativitäts-Keule verpasst – deshalb präsentieren wir euch den zweiten Teil des beliebten *fun*-Bilderrätsels. Welches Wortspiel sich hinter Redaktions-Maskottchen und OPM-Redakteur Carsten Grauel verbirgt, könnt ihr am Bildrand lesen.

Post aus dem Busch...

> Moin ***fun***-Redaktion,
Ich bin jetzt seit zwei Jahren Leser eurer Zeitschrift und zusätzlich stolzer Abonnent (ich gehöre sozusagen zur „höheren Klasse" *g*). Nur bis jetzt wusste ich nie so wirklich, was ich schreiben sollte – auch wenn ich euch so gerne geschrieben hätte... <

< Du empfindest dich also als die „höhere Klasse" gegenüber dem regulären Kiosk-Pöbel? Wieso – nur weil du (*Werbung-Modus an*) als Abonnent meist Stunden, Tage, ja gar Wochen vor den Kiosken mit einer frischgedruckten, von den Redakteuren handpolierten ***fun*** beliefert wirst? Und dafür nur einen „Das-glaub-ich-ja-nicht!"-Preis von läppischen 72,– DM bezahlst? Das sind gerade mal 14,5454 Big Macs! UND als ob das nicht genug wäre, legen wir sogar noch eine von fünf fantastischen ***fun***-Prämien für DC oder PS2 dazu – das kriegen nicht mal wir Schreiberlinge! (*Werbungs-Modus aus*) Sorry, aber das musste einfach einmal gesagt werden – und jetzt auf mit dem Geldbeutel und rüber mit der Kohle! :) >

> Aber jetzt haben sich die Umstände geändert, da ich noch bis zum ersten Juli 2001 in der Konsolenwildnis – auch Argentinien genannt – gefangen bin. Ich bin in einem Land gefangen, in dem eine PlayStation ungefähr 600DM kostet und zwei Prozent der jungen Bevölkerung wissen, was ein Dreamcast ist. <

< Na und? Hier kostet die PlayStation (zumindest Version 2.0) gleich happige 869,– DM – und nach den „gelungenen" Sega-Werbespots möchten wir lieber nicht spekulieren, wieviel Deutsche Dreamcast für einen besonders klobigen Rasierapparat halten... >

> Zum Glück schenkte mir die Natur eine Mutter, die sich um ihren Kleinen sorgt und ihm deshalb monatlich die ***fungeneration*** nachschickt. Das heißt, ich habe gestern Ausgabe 10/00 bekommen, womit ich nicht wirklich auf dem „neuesten" Stand bin... <

< Allerdings bist du so immer noch aktueller als die Leser mancher Konkurrenz-Zeitschriften *grins* >

> Was mich sehr beeindruckt hat, war euer Bericht zu Seaman. Jetzt habe auch ich endlich einen Grund, mir ein Dreamcast zu kaufen, nach langer Suche... Trotz all dem Wechselstress eurer Zeitschrift seid ihr für mich immer noch die absolute Nummer eins. Und dass mir jetzt nicht so ein Pseudo-Spruch à la „Wir wollen sowas doch gar nicht hören..." kommt! Das kann ich mir nun wirklich nicht vorstellen. <

< Hmm... guter Punkt! >

> Aber bei euch hat sich ja neuerdings wieder einiges geändert, wie ich sehe. Ich meine in Sachen Redakteure! Was mich dabei immer wundert: Wo findet ihr in Deutschland nur die Leute, die ebenfalls euren Humor haben??? <

< Natürlich da, wo wir auch herkommen: Auf der Straße! Oder in einer der zahlreichen städtischen Fortbildungs-Einrichtungen: McDonalds (hinter der Theke), Beate Uhse (vor der Theke) oder Joe Penas Cocktailbar (unter der Theke). >

> Jetzt mal Schluss mit der Lobeshymne. Eine Frage, die ihr sicher schon tausendmal gehört und beantwortet habt: Wie bekommt man so einen Job wie ihr? Ja, ich weiß: Der Redakteursalltag ist nicht so rosig, wie man sich das als Ottonormal-Leser vorstellt. Schon tausendmal gehört. (...) <

< Tja, aber leider wahr... oder glaubst du, unser Redaktions-Alltag besteht nur aus dem, was monatlich in den „Hilfsmitteln" zu lesen ist? Auch wenn du's dir sicher schon denken kannst: Die Verbindung von „Zocken" und „Freizeit" ist leider „Arbeit" ... und meistens gibt's davon sogar soviel, dass ihr für letzteres kaum noch Zeit habt!
Gerade deshalb sind wir natürlich immer auf der Suche nach geeignetem „Brennholz", also immer her mit euren Bewerbungen! >

> Und was habt ihr in der Redaktion eigentlich für einen Musikgeschmack? (...) <

Worte des Monats:
„Mein Herz sagt ja zu Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Metal Gear Solid 2 und DVD, aber mein Kopf sagt nein zu 869,- DM!"
b.moldenhauer@web.de

< Einfache Frage, einfache Antwort! Jans CD-Sammlung liest sich wie die Ausschuss-Liste der „Bravo-Hits"-Verantwortlichen (nicht umsonst hat an seinem Geburtstag das gesamte Verlagsgebäude für Kopfhörer zusammengelegt), während Simon seine Gehirnmasse wahnsinnig gerne im BigBeat-Rhythmus an die Schädeldecke klatscht. Und Mark .. ja, Mark lauscht zum Leidwesen seiner beiden Büro-Insassen besonders gerne brüllenden Teilzeit-Zombies mit Vorliebe für identische 6er-Zahlenfolgen beim Verprügeln ihrer Bandmitglieder mit E-Gitarre und Drum-Stick. >



***fun* enthüllt: Nach dem Saturn-Debakel '98 hat Sega Japan einen Geheimbund mit der italienischen Mafia geschlossen – dieses Joint-Venture operierte bislang von der Spielergemeinde völlig unbemerkt unter dem listigen Tarnnamen „Segafredo".**

Teil 3 unserer Reihe „ Wie bescheuert kann ein Mensch aussehen": PlayPlayStation-Layouter Fränk. Nach dem Genuß einer hochprozentigen Kinder-Cola aus dem Redaktions-Getränkeautomaten mutierte der überzeugte Pazifist zum Redakteurs-mordenden Libido-Protz - sehr zum Leidwesen seiner (im Hintergrund sichtbaren) Freundin Sibylle.



> Ach ... früher hatte ich doch so schöne Ideen für einen Leserbrief. Und jetzt? Sinnloses Gebrabbel...
Doch da kam dem Verfasser dieser Mail eine geniale Idee: Ich denke mal nicht, dass ihr einen „Lagechecker" in Argentinien habt. Ich denke, da habe ich recht ... Ja! ... Habt ihr nicht irgend etwas für mich zu tun? Soll ich vielleicht nach alten Spielen für euch suchen? Neue wären nämlich eher sinnlos... Oder ein neue Sparte „Der verwaiste Gamefreak"... Auch nicht? Mhmm... bin mal gespannt, ob überhaupt einer antwortet...
Daniel aus der Botanik <

< Daniel? Hey, wir kennen auch einen Daniel in Argentinien – Ex-*fun*'ler Daniel Johannes! Laut Redaktions-Gerüchten wurde er vor kurzem in die Videospiel-Metropole Argentinien strafversetzt – und lehrt die ansässigen Entwicklungs-Zocker nun die „Regeln des Pong"... Richte ihm bitte ein fröhliches „Hi-Score!" von uns aus, falls er dir in der Essensschlange über den Weg läuft! >

> PS: Was macht eigentlich Götz Schmiedehausen? Falls ihr es nicht mehr wisst, der war mal Chefredakteur... Und Kai? Sowas muss man doch mal wissen! <

< Kai ist den Weg alles Irdischen gegangen ... direkt durch den CyPress-Haupteingang. Über seinen genauen Aufenthaltsort wird bisher jedoch nur spekuliert – man munkelt, er hat sich dem Männer-Tanzkabarett der „Prostata-Prinzen" angeschlossen und ist zur Zeit auf großer „Outing"-Tour durch Hinter(n)tupfingen. Götz wurde trotz mehrfacher Bewerbungen allerdings abgelehnt und geistert deshalb immer noch durch die Verlagsflure... >

> PPS: Ha! Da fällt mir noch was ein: Da ich denke, dass ihr nicht gerade Verfechter des Antialkoholismus seid, frage ich euch nun: Was ist euer Lieblingsbier? <

< Das ist einfach: Bier! >
danielpetereit@gmx.net

Sony stinkt

> Hi fun!
Also, ich muss ehrlich sagen, ich habe mir eure Zeitschrift zum ersten Mal gekauft und bin gleich negativ überrascht! (...) Und wieso? <

< Ja genau: Wieso? >

> Also, als Multiformatmagazin solltet ihr wenigstens halbwegs neutral bleiben – tut ihr aber nicht! Beispiel? Z.B. Seite 91- 11/2000, links unten: „... konnten wir bei Sony persönlich ein In-Game-Video der nahezu fertiggestellten Version sehen – und das konnte (endlich!) auch im optischen Bereich überzeugen." Ach, auf einmal oder wie? <

< Dieser Punkt ist uns nicht ganz klar: Seit wann ist es Entwicklern verboten, ein Spiel in der Entwicklung zu verbessern? >

> Ihr glaubt doch wohl selber nicht, dass Sony sich `nen Dreck um den europäischen Markt schert – man sehe sich nur mal die PAL-Umsetzungen an, die Sony fabriziert! <

< Aha, du arbeitest also offensichtlich an einer CD-Presse und kennst einen Arbeitskollegen, der für Sonys PS2-Produktion am Band steht ... oder wie kommst du schon im Oktober an eine PAL-Konsole nebst dazugehöriger Launch-Software? Klar – Ridge Racer V ist mit PAL-Balken und gequetschtem Bild sicher nicht das Gelbe vom Renn-Ei und kein Vergleich zu Segas 60Hz-Politik, aber wie viele der anderen Launch-Titel hast du schon in Bewegung gesehen? Also! Damit du (und alle anderen Leser) uns nicht falsch verstehen: Wir sind weder fanatische Sony-Fans noch Halbbrüder von Ken Kutaragi – aber es ist schlichtweg unfair, eine noch „junge" Konsole oder Firma schon im Vorfeld zu verurteilen. Und keine Angst: Ob es fette PAL-Balken und lahme Karren in *GT3* oder eine erbärmliche Synchro von *Metal Gear Solid 2* betrifft – sobald ein Publisher den deutschen Markt stiefmütterlich behandelt, lest ihr es in unserem Testbericht! >

> Aber bei Sega ist das was anderes oder wie? Die machen und dürfen das nicht – kann ja nur Sony, die Superhelden. Und jetzt denkt bitte nicht, ich hätte zu Hause nur Sega-Konsolen oder so... im Gegenteil! Ich finde es nur mittlerweile ungerecht, wie ihr vorgeht! Für den Preis der PS2 bekommt man ein Dreamcast mit etwa gleichwertigem DVD-Player, wie in der PS2 – und sogar noch `ne Fernbedienung! >

< Den unserer Meinung nach überhöhten PS2-Preis haben wir in unserem News-Bericht auch ausführlich kritisiert. >

> Was nützen mir die ganzen Ausgänge der PS2, wenn nach 2 Baureihen sowieso 3/4 davon wieder wegrationalisiert wurden? <

< Soviel zum Stichwort „Vorurteil"... >

> Und wer ist bitteschön bereit, für die PS2 knapp 900,– DM zu blechen? <

< Eines können wir dir versprechen: Auch wir Redakteure werden zum PS2-Launch nicht alle ein Exemplar von Sonys schicker Buchstütze unter dem Weihnachtsbaum finden – dafür ist z.B. Simon und Frank der Preis deutlich zu hoch. Allerdings liegt es wieder mal an den Verbrauchern – also euch – die Nachfrage zu bestimmen; wer also keine Großmutter zum Verkaufen und keine Geschwister zum Erpressen hat, sollte einfach warten, bis der PS2-Preis zu seinen Finanzen passt. Für die Überbrückungszeit gibt es schließlich genug blaugekringelte Alternativen... >

> Aber naja, es gibt ja immer noch das Marketing... das wird`s schon richten, wie immer bei Sony. Die können den größten Dreck verkaufen! Da seid ihr nicht anders als die Durchschnittsuser dem Sony-Wahn verfallen – und ihr habt nicht mal mitbekommen, dass ihr euch schon wieder reinhaut! Zum Deutschlandstart werden nur 100.000 Konsolen zu haben sein. na und? Künstliche Verknappungstheorie! Das einzige, was ich hoffe: Hoffentlich bietet Microsoft der PS2 mit der Xbox ordentlich Kontra! <

< Holt die guten Gläser aus dem Schrank, stellt den Champagner kalt und sperrt die Kinder weg: Hier haben wir doch tatsächlich ... (wie heißt es in Führungsetagen immer so hübsch geschwollen?) ... Konsens! Denn das hoffen wir ebenso sehr wie du – schließlich sind wir kein Single-, sondern ein Multiformat-Magazin. Und da Konkurrenz auch das Polygon-Geschäft belebt, freuen wir uns schon jetzt auf ein heißes Weihnachten 2001! >
cu, denny

< Eigentlich hatten wir ja nicht mehr vor, auf derartig „einseitige" Briefe zu antworten – dafür bekommen wir zu viele Mails von Zockern, die sich ernsthaft mit dem Thema „Next-Generation-Konsolen" beschäftigen, bevor sie zu Stift oder Tastatur greifen. Mit dieser Meinung von Denny schließen wir allerdings die Akte „Zocker gegen Marktführer" – und warten ab, bis sich alle Turnier-Teilnehmer warmgelaufen haben! >

Hilfsmittel dieser Ausgabe:
Ich, beide und Sie, Toe Jam & Earl-mp3, Halloween, „Blass ist in"-Schild am CyPress-Eingang, uglypeople.com, e-Mail-Brüller von Frank, Cradle of Filth, Indieparty, daheim vergessene Handy-Akkus, Daniels B-Day-Party, 5 volle Gorbatschows, Bässe am Anschlag, taubstumme Nachbarn, Labby-Türsteher, doppelte Bettlaken.

Special thanx an:
Den süchtigen Flur-Frosch, die Play-Jungs, kAtrin, Frank Emmerling, Carsten Grauel, Jack the Pumpkin King, DJ RankerPunker, ca. 145 Leser-Pokémons, Airbrush-Mike, die Poperze, Knödel-Karl und die süße SuSi.

Mittwoch des Monats:
Donnerstag

Zitat des Monats:
Simon (über Berufsberater):
„Wenn die was von guten Jobs verstehen würden, hätten sie einen!"

Jan (sitzt in Simons Toledo):
„Kann mich hier mal jemand rausschälen?"

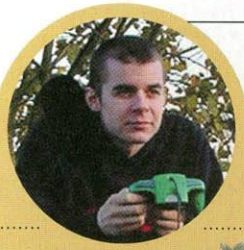
Arzt (zu Simon)
„Hmm... sie sollten den Job wechseln!"

Hilfsmittel Hilfsmittel Hilfsmittel

Schleimerei des Monats:
„Meine absolute Hochachtung – wegen dieser Zeitung, die ich mir jeden Tag aufs Neue durchlese"
Christian.Sieczkowski@aventis.com

Videospiele = Beziehungskiller?

Oder: Das "nur noch einen Level!"-Syndrom



Wer zum...?

Name:	André
Nick:	Hartmut
Wohnort:	Würzburg
Alter:	26
Beruf:	Staatlich anerkannter Erzieher
Videospiel-unabhängige Hobbies:	Bücher und Rollbretter
Steht bei mir daheim:	Mineralwasser
Was ich mag:	Spanferkel
Was ich nicht mag:	Einiges
Größter Traum:	57m Minirampe in Feinholz
What's hot?	Gojira
What's not?	Parasiten
Auf eine einsame Insel nehme ich mit:	Yps Solar-Grill
Meine Message an alle Zocker:	Keep music evil



Beziehungsregel Nr.2: Von Fall zu Fall kann es bei der Partnerin zu spontanen und unbegründeten Kuss- oder Knuddelattacken kommen – in diesem Fall erhöht unhandliches Spielgerät die Entdeckungsgefahr dramatisch!

In Zeiten, in denen Moralverfall und mangelnde Sozialkompetenz immer weiter fortschreiten, in denen die Werte manch vergangener Tage schwer bis gar nicht zu finden sind, wird einem eventuell bewusst, dass einiges in Zusammenhängen steht, von deren Verbindung man auf diese Art unter Umständen nie etwas geahnt hätte. So stellt man sich unter Umständen eines schönen Abends die Frage, ob nicht auch Videospiele einen Teil dazu beitragen, dass so manches Verhältnis zwischen Frau und Mann (der Einfachheit halber greife ich hier allerdings nur eine der drei Kombinations-"Möglichkeiten" heraus) nachhaltig negativ beeinflusst wird. Und in der gleichen Sekunde ahnt man auch schon, dass diese Frage wohl ein gleichermaßen gefährliches wie interessantes Terrain darstellt.

Das ganze Leben nur ein Spiel?

Zunächst einmal kann und soll diese Frage natürlich keinesfalls direkt und aufs Geratewohl hinaus beantwortet werden. Hierfür bedarf es vorausgehender Erläuterungen: Hat sich nicht nahezu jeder von uns einmal die Frage gestellt, ob das Leben nicht sowieso ein einziges Videospiel ist? Kennt ihr nicht die Situation, in (vermeintlich) romantischen Momenten die sprichwörtliche 50/50 Chance vor Augen zu haben? Die nagenden Gedanken ("Fühlt sie dasselbe wie ich fühle?" - "Will er den Arm um meine Schulter legen oder juckt es ihn am Ellbogen?")? Stand nicht jede/r bereits oft genug vor der Herausforderung, eine weisen Entschluss in der Wahl der Warteschlange an der Supermarktkasse zu treffen?

Und genau hier wären wir im schönsten Action-Adventure: Leben – und zwar so, wie es ein begnadetes Team von Spieleentwicklern nicht besser hätte hinbekommen können. Nur das wohl niemand ein derart seltsames Spiel kaufen würde (ok, Japaner mal ausgenommen) – ganz besonders wenn sich herausstellt, dass schon alleine die "Endsequenz" unzählige Spekulationen feinster Art offenlässt und – zumindest für einige - im Endeffekt doch eher enttäuschender Natur ist.

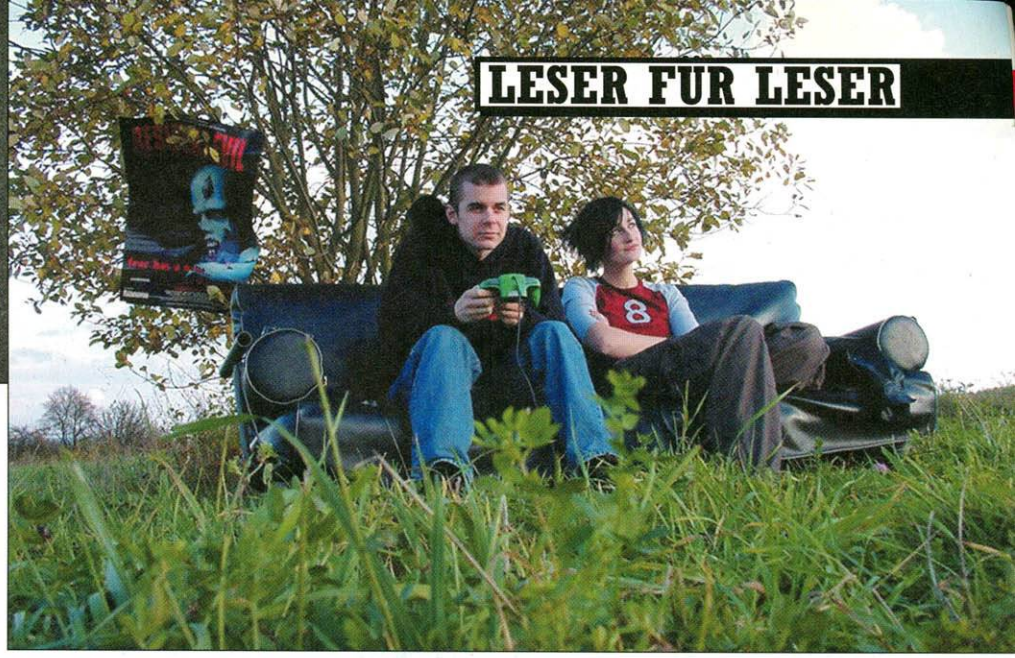
Das Spiel – der Feind jeder Frau?

Wie aber kann es dazu kommen, dass dies die Beziehung zwischen Mann und Frau negativ beeinflussen kann, alles im Konsens des Videospiels selbstverständlich?
Hierzu muss man sich über einige einfache Dinge im Klaren sein; z.B. darüber, dass jede Aktion eine entsprechende Reaktion hervorruft - so und nicht anders! Ungnade ist die Ernte von leichtfertigem und sorglosem Gebrauch von Videospielen. Ein simples Spiel kann ein scheinbar heiles Verhältnis zerplatzen lassen wie eine in spiegelndem Sonnenlicht funkelnde Seifenblase.

Ein Beispiel, wie es wohl ein jeder von uns in seinem Freundeskreis schon mehrmals erleben durfte, ist, dass jenes Geräusch, das ein in die Konsole gestecktes Modul verursacht, nicht allzu selten eine harmlos aussehende Freundschaft zwischen Mann und Frau zu einer explosionsartigen Corona mutieren lässt – und anschließend bei allen Beteiligten Betroffenheit hervorruft. Ein jeder muss sich im Klaren sein, dass Videospiele gleichermaßen Konkurrenz wie Auseinanderleben zwischen den Geschlechtern provozieren. Diese Schuld können wir allerdings getrost auf die Realisten abwälzen, denn ohne ihre monierenden Rufe nach mehr Realitätsanspruch in Videospielen würde es wohl weder Polygonbrüste noch in Echtzeit berechnetes Hüftschwingen geben (und wäre das nicht eine Schande? Anm. d. Red.).
Nun, eigentlich kann man es noch wesentlich besser auf die Programmierer schieben, denn nur ihr unermüdlicher Forscherdrang hat so mancher totgeglaubten Spiele-Engine ein Ungeheuerliches an Leistung entlockt.



Beziehungsregel Nr.1: Schneller Sex spart Zock-Zeit und ermöglicht die Konzentration auf wichtigere Dinge. In Einzelfällen kann ersteres allerdings zu einer Wiederholung des selbigen führen – in diesem Fall einfach KO-Tropfen einsetzen.



Beziehungsregel Nr.3: In den gemeinsamen Picknick-Korb gehören Brote, Früchte und vielleicht sogar etwas Sekt – aber keinesfalls Couch, Fernseher oder Konsole! Steigen sie in diesem Fall lieber auf einen leichter versteckbaren Handheld um oder überreden sie ihren Schatz zu einem gemütlichen Fernsehabend bei offenem Fenster.

Fazit?

Ist die Ausstrahlung eines originalverpackten Videospiels also nur eine trügerische Idylle? Umhüllt ein Spiel lauerndes Übel, während es ruhig auf dem Fußboden liegt; bereit, seine unsichtbaren Stemmeisen zwischen die nächstbeste Mann/Frau-Beziehung zu klemmen? Mitnichten, denn wie der aufmerksame Beobachter bereits unschwer erkennt, liegt auch hier die Gefahr in der Person, und nicht im Medium an sich. Der sorglose Umgang mit Videospielen kann für eine glückliche Beziehung zwischen Mann und Frau eine latente Gefahr bedeuten! Der leichtfertige Umgang mit einem Spiel kann das Aus und die Zerstörung sein! Damit meine ich den totalen Untergang – inklusive lächerlicher Schuldzuschreibungen und peinlichen Rückhol-Versuchen! Nur, um sich hernach wiederum mit weiteren Videospielen zu trösten?
Ist also ein Eremitendasein im Kreise seiner Spiele eine gute und hilfreiche Lösung, wie man als Mann oder Frau sein oder ihr Leben gestalten soll? Ohne sexuelle Kontakte und sonstige makabren Abenteuerlichkeiten? Hierauf kann nach ausführlicher Praxis meine Antwort nur "ja" lauten.

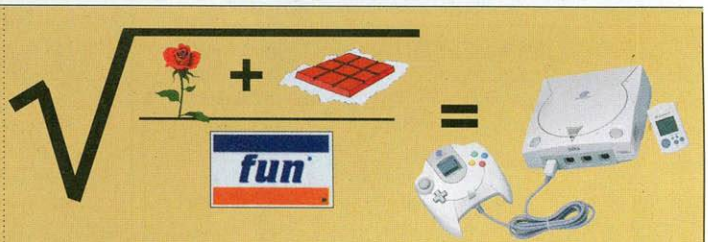
In diesem kurzen Anriss kann demnach erkannt werden, dass der/die SpielerIn zum gänzlichen Ausschöpfen dieses sensiblen Themas gleichermaßen eine bereitwillige Ader zum analysieren wie tiefgreifende Erkenntnisse um die Natur des Spieles an sich benötigt. Jawohl, er oder sie wird/werden sich bereitwillig den Herausforderungen ihres ganz persönlichen Gran Turismo stellen müssen, um sich zu guter Letzt im eigenen Tempel of Doom wiederzufinden. Bereit, einen Schritt nach vorn zu gehen und Gefahr zu laufen, vielleicht gar wunderliche Dinge vorzufinden.
Besser ist, darauf vorbereitet zu sein! ■

Der fun-Beziehungsretter

oder: Kleine Geschenke erhalten das Spielvergnügen:

Zumindest männliche Videospieler kennen ihn alle, den kleinen oder großen Streit mit der Freundin! Kaum nimmt man mal die fun generation mit zum Essen oder spielt im Bett nicht an ihr, sondern am Game Boy sehen sie im hübschen, kleinen Freudenspender "Videospiel" gleich eine Gefährdung ihres Prioritäten-Status. Zum Glück sind derartige Ausfälle ebenso häufig wie unvermeidlich - allerdings scheitern viele Zocker an der Mammut-Aufgabe, die Laune der Angebeteten wieder auf ein erträgliches Maß zu steigern. Deshalb gibt es an dieser Stelle von uns exklusiv zahlreiche 100% fun-geprüfte Geschenke, die euch die ein oder andere friedliche Zockerstunde ermöglichen:

- Kleiner Strauß Blumen (Bahnhof) = 10 Minuten Tetris
- großer Blumenstrauß (Florist) = 1 Stunde Bobby geht heim
- Uhr aus dem Jahrmarkt-Greifautomaten = Eine 5-Minuten-Runde Crazy Taxi
- Schmuckstück aus dem Kaufhaus = 20 Minuten Grind Session
- Schmuckstück vom Juwelier = 2 Stunden Code Veronica
- Versprechen, sie zum Essen einzuladen = 15 Minuten Space Channel 5
- Dieses Versprechen auch einlösen = 3 Stunden Mario Kart
- Fußmassage = 4 Stunden Zelda
- Gutschein für billiges Einkaufszentrum (30km entfernt) = 1 Stunde Toe Jam & Earl
- Gutschein fürs teures Einkaufszentrum (100km entfernt) = 3 Stunden X-Com
- Kreditkarte aushändigen = Spiel nach Wahl
- Heiratsantrag = Erlaubnis, SNES aufzubauen
- Heiraten (standesamtlich) = Erlaubnis, Amiga 500 aufzubauen
- Heiraten (kirchlich + in weiß) = 2,5 Stunden Burning Rubber



Achtung!

Für ungetrübten Spielgenuss sind folgende Fauxpas unbedingt zu vermeiden, da die Dame eures Herzens nach der Vollendung weitere Aufmerksamkeit erwartet:

- Ein schnuckliges Dessous kaufen
- Unaufgefordert kochen
- Sich unter der Woche treffen
- Gemeinsam duschen
- Eine Bust-A-Move, Pang, Tomb Raider oder Baphomets Fluch-CD einlegen

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!

Ihr bei uns

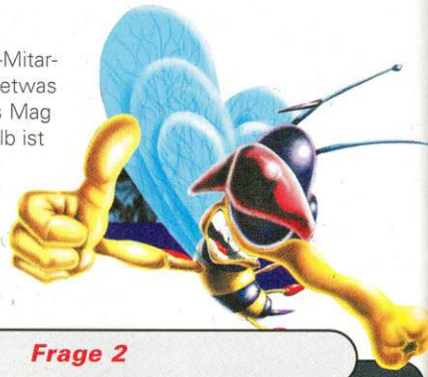
Bewerbung erwünscht!
Wenn auch Ihr mal einen Tag in der fun-redaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

Redaktion ***fun generation***
Leser schreiben für Leser
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

fun generation wird 5!

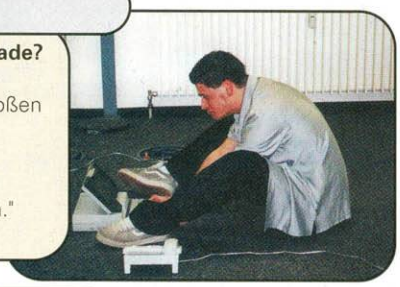
Wer hätte das gedacht? Was im November 1995 als Experiment von vier ehemaligen Mega Fun-Mitarbeitern begann, ist nun schon seit fast 60 Ausgaben monatlich für zehntausende Zocker das "etwas andere Videospiel-Magazin" – Grund genug für uns, die Korken knallen zu lassen! Kein anderes Mag hat sich im Laufe der Zeit in soviele unterschiedliche Richtungen entwickelt wie die ***fun generation***, deshalb ist es selbst für treue Leser schwer, den "Überblick" zu behalten. Aus diesem Grund haben wir uns einen kleinen Fragebogen ausgedacht, mit dem ihr euren ganz persönlichen "***fun***-Quotienten" errechnen könnt – natürlich wie immer mit der für uns selbstverständlichen Seriösität und auf Basis streng psychologischer Grundsätze... Wir wünschen viel Spaß!



Frage 1

Was überlegt *fun*-Redakteur Simon hier gerade?

A: "Also irgendwie hab ich mir das mit dem "großen Schreibtisch" anders vorgestellt..."
B: "Mist, das Ding hat gar kein Farb-Display!"
C: "Hmm... wenn sie erstmal Strom & Heizung anstellen, wird's hier sicher richtig gemütlich."



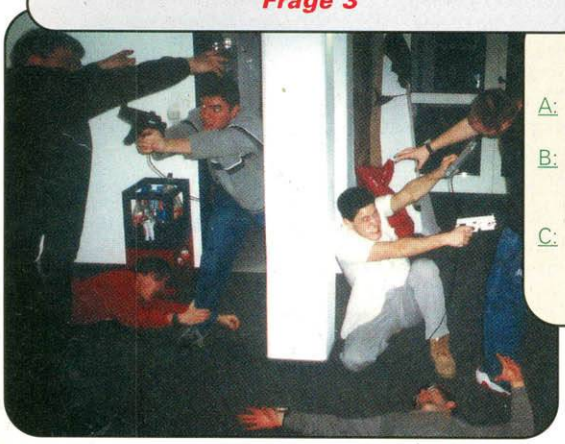
Frage 2

Welcher Gedanke geht Redaktionsdirektor Stephan gerade durch den Kopf?

A: "Jungs, mein Baumhaus ist fertig!"
B: "Dieser neue Rasierer ist echt klasse! Und morgen kauf ich die passenden Klingen!"
C: "Wenn die Idioten von der fun noch ein einziges Mal dieses blöde Bild von mir nehmen, schnitz ich mir `ne Keule!"



Frage 3



Was seht ihr hier?

A: Das alltägliche Gedränge in der CyPress-Kantine
B: Zwei dilettantische Redakteure im unveröffentlichten Resident-Evil-Fotoroman
C: Simon und Daniels verzweifelte Versuche, Jungfrau zu bleiben

Frage 4



Was denkt *fun*-Redakteur Daniel in dieser Situation?

A: "Echt geil, so eine Tastatur! Äh... und mit welcher Taste speicher ich jetzt meinen Text ab?"
B: "So ein Handy ist schon praktisch – und lecker!"
C: "Hihi, Simon wird nie mer ken, daß ich seinen ganzen Kalender neu aufgefüllt hab..."

Frage 5



Über was grübelt *fun*-Redakteur Jan auf diesem Bild?

A: "Huiii ... das neue Sorglos-Pulver im Redaktions-Kaffee ist wirklich klasse!"
B: "Wenn die nur wüßten, was ich in die Bowle getan habe..."
C: "Wenn ich nur wüßte, wer mich da grad am Hintern streichelt ?!?"

Frage 6

Was will Ex-*fun*-Chef Robert der Fotografin mit diesem Blick sagen?

A: "Na wart nur, dich krieg ich noch!"
B: "Dich krieg ich noch, wart nur!"
C: "Wart nur ... wart nur!"



Dein fun-Quotient:

Frage	A	B	C
1	3	3	6
2	3	3	6
3	0	6	3
4	3	6	0
5	6	3	0
6	6	6	6

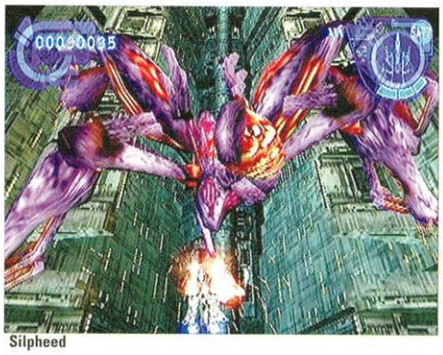
Auflösung:
0 – 11 Punkte:
Du belügst dich entweder gerne selbst oder brauchst dringend einen Mathe-Crash-Kurs!
12 – 30 Punkte:
Mindestens eines der drei fun-Konzepte kann dich begeistern – oder du hast die minimale Punktzahl erreicht. Ergo: So oder so – wir kriegen euch alle! :)
31 – 36 Punkte:
Konzeptänderungen können dir nichts anhaben und Redakteurs-Wechsel machen dir ebenfalls nicht das geringste aus! Das macht dich zum Traum unserer schlaflosen Nächte, zur Antwort auf all unsere Fragen, zur Hoffnung auf alle Gebete – sprich: Zum idealen fun-Leser. Weiter so!

Chefchen wechsle dich:



Knallharte Kompetenz, hellwacher Verstand und ein Ohr immer am Puls der Zeit bzw. der Kante des Büroschreibtischs – das sind die Anforderungen, die an den Job des fun-Chefredakteurs gestellt werden.
Während Redaktions-Hund **Rasta (1)** nach einer durchzechten Nacht das komplette fun-Konzept im Alleingang erarbeitet hatte, hielt er hinter der Chef-Fassade von **Götz (2)** für lange Zeit die fun-Fäden in der Hand. Erst in der blondgefärbten Locke von **Robert (3)** fand er einen würdigen Nachfolger, der die fun generation auch sofort zu völlig neuen Ufern führte. Als jedoch sowohl die angepeilte Zielgruppe als auch Roberts Gesundheit auf der Strecke blieben, übernahm **Bene (4)** für zwei Monate das Redaktions-Zepter – bis der blondgelockte Ex-Man!ac wieder auf dem Spiele-Damm war.
Als es diesen dann letztendlich doch wieder zurück nach "unten" zu seinen Meringer Wurzeln zog, wurde die ganze Ver"fun"twortung an playPlayStation-Veteran **Mark (5)** übergeben – der das älteste CyPress-Schiff seitdem auch geschickt durch die rauhe Kiosk-See steuert. Aber Vorsicht: Auch die hauseigene Redakteurs-Konkurrenz schläft natürlich nicht und wartet stattdessen gierig auf ihre Chance, den Chefsessel zu besetzen **(6)**.


Silpheed


Silpheed


Silpheed

GAME BOY COLOR Croc

Level-Anwahl

Gebt ihr das Password "PQHPBFDHJB" ein, sind alle Levels freigeschaltet.

GAME BOY COLOR San Francisco Rush 2049

Level-Passwörter

Level	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE
10	

GAME BOY COLOR Spiderman

Passwörter

Venom besiegt	GVCBF
Venom und Lizardman besiegt	QVCLF

PS2 Dynasty Warriors 2

Alle Charaktere

Gebt im Titelbildschirm ●, ●, L1, L2, R1, R2, ●, ● ein, um alle 19 versteckten Generäle freizuschalten.

Alle Shu Generäle

Auch der folgende Cheat wird direkt im Titelbildschirm eingegeben. Mit der Tastenkombination ●, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2 schaltet ihr alle Shu-Generäle frei.
Editor Modus

Gebt L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 im Titelbildschirm ein, um den Editor-Modus freizuschalten.
BGM-Test Option

Gebt im Titelbildschirm schnell R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2 ein, um die BGM Test-Option freizuschalten.

PS2 Silpheed: The lost Planet

Alle Waffen

Gebt ihr das Passwort "XACALITE" ein, startet ihr das erste Level mit allen neun Waffen.

PS2 SSX Snowboarding

Mercury City Meltdown Strecke

Gewinnt eine Medaille auf dem Elysium Alpen Kurs, um die Mercury City Meltdown Strecke freizuschalten.

Mesablanca Strecke

Schafft ihr es, auch eine Medaille auf dem Mercury City Meltdown Kurs zu ergattern, werdet ihr mit dieser neuen Strecke bedient.

Tokyo Megaplex Strecke

Um diese Strecke freizuschalten, müsst ihr auf der Mesablanca Strecke Edelmetall gewinnen.

Aloha Ice Jam Strecke

Schliesst auf der Tokyo Megaplex Strecke erfolgreich mit einer Medaille ab, um diesen Bonus-Kurs freizuschalten.
Mit Jurgen spielen
Gewinnt eine Goldmedaille auf irgendeinem Kurs, um diesen Bonus-Boarder freizuschalten.

Mit JP spielen

Gewinnt zwei Goldmedaillen bei einer frei wählbaren Disziplin.

Mit Zoe spielen

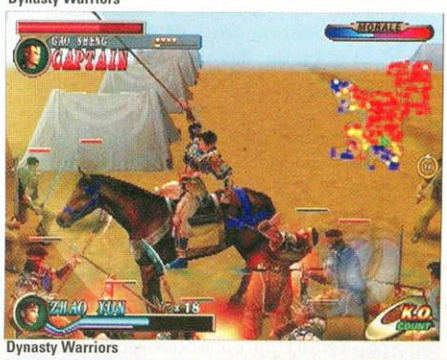
Für diesen Spieler müsst ihr schon drei goldene Medaillen gewinnen.

Mit Hiro spielen

Für Hiro müsst ihr euch schon ein wenig anstrengen, denn nur, wenn ihr vier goldene Medaillen gewinnt, könnt ihr diesen Boarder anwählen.



Dynasty Warriors



Dynasty Warriors



Dynasty Warriors

MTW Sports Skateboarding Cheat-Modus
Gebt als euren Spielernamen "PASWRD" ein, um alle Boards, Parks und Outfits freizuschalten.

AeroWings 2: Airstrike

Cheat Modus
Startet ein neues Spiel und haltet im "Game Select"-Bildschirm L gedrückt und tippt gleichzeitig auf A + Y. Ertönt nun ein Sound, habt ihr den Code korrekt eingegeben.

Freeflight Mission 20 und 21
Beendet alle Fighter- bzw. Tacitalchallenges, um diese beiden geheimen Missionen freizuschalten.

F-18 Aggressor Fighter
Um diese Variation der F-18 freizuschalten, müsst ihr auf mehr als neun Flugzeugträgern landen.

F-15DJ Aggressor 2 Fighter
Schafft 50 oder mehr Kills für diesen genialen Kampfflieger.

T-3 Fighter
Erreicht 100 oder mehr Kills im Spiel.
Bonusflugzeuge
Beendet eine der untenstehenden Missionen, um den entsprechenden Bonus-Flieger freizuschalten.

Flugzeug	Mission
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ	Tactical Challenge 8

Ready 2 Rumble to Boxing: Round 2

Freak E. Deke freischalten

Beendet den Arcade-Modus, um Freak E. Deke freizuschalten.

Michael Jackson freischalten

Beendet den Arcade-Modus zweimal, um Michael Jackson freizuschalten.

Box as G.C. Thunder freischalten

Um diesen witzigen Boxer zu erhalten, müsst ihr den Arcade-Modus dreimal durchspielen.

Wild "Stubby" Corley freischalten

Für den wilden Stubby müsst ihr den kompletten Arcade-Modus insgesamt viermal beenden.

Shaquille O'Neal freischalten

Schafft ihr es, den Arcade-Modus fünfmal durchzuspielen, könnt ihr diesen bekannten Basketballer spielen.

Freedom Brock freischalten

Nach fünf kommt sechs, also spielt den Arcade-Modus sechsmal hintereinander durch, um Zugriff auf Freedom Brock zu erhalten.

Rocket freischalten

Beendet den Arcade-Modus insgesamt siebenmal, um diesen neuen Kämpfer freizuschalten.

Box as Robox Rese-4 freischalten

Spielt den Arcade-Modus achtmal durch, um mit diesem lustigen Roboter in den Ring zu ziehen.

Bill Clinton freischalten

WOW: Sogar mit dem Präsidenten steigt ihr in den Boxring! Der gute Bill steht euch aber erst zur Verfügung, wenn ihr den Arcade-Modus neunmal durchgespielt habt.

Die First Lady Hillary Clinton

Nach dem zehnten Durchspielen des Arcade-Modus steht euch die First Lady zur Verfügung.

Champion Outfit

Beendet ihr den Championship-Modus, erhaltet ihr Zugriff auf neue Outfits.

Medal of Honour: Underground

DreamWorks Interactive Infos

Gebt "DWIECRANS" als Code ein.

Programmierer-Fotos

Tippt "MOHUEQUIPE" als Code ein

Cartoon-Galerie

Um diese nette Galerie anzuschauen, müsst ihr "MOHDESSINS" als Code eingeben.



Ready 2 Rumble Boxing



Ready 2 Rumble Boxing

Alien Resurrection

Cheat-Modus

Tippt im Hauptmenü ●, ←, →, ●, ↑, R2 ein. Eine neuer Menüpunkt namens "Cheat" erscheint. In diesem Menü könnt ihr nun alle Waffen, Levels, einen God-Mode usw. auswählen bzw. einschalten.

Research-Modus

Gebt im Hauptmenü ■, ↑, ↓, ●, ←, R1 ein, um den geheimen Research-Modus freizuschalten.

Summoner

Versteckte FMV-Sequenz

Wählt die Option "Credits" aus und drückt dann auf X, während die Namen der Programmierer über den Schirm laufen. Ihr bekommt nun ein geheimes Video zu sehen.

Chinese Chef

Beendet das 1970iger Chinesenlevel im Story-Modus auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad, um Chinese Chef im Arcade-Modus freizuschalten.

Badass Cyborg

Schafft ihr es, das 2005 Cyberden Level im Story-Modus auf einfachem Schwierigkeitsgrad zu beenden, bekommt ihr zur Belohnung Badass Cyborg.

PS2 Midnightclub: Street Racing

Fahrzeuge aus Smuggler's Run fahren

Steckt eine Memory-Card mit einem Spielstand von Smuggler's Run in eure PS2 und startet ein Spiel. Ihr könnt nun mit einem Rennbuggy durch die Straßen brettern.



TimeSplitters


Summoner

PS2 TimeSplitters

Neue Charaktere und Levels

Beendet die ersten drei Levels im Story-Modus, um die Levels Chemical Plant, Planet X und The Village freizuschalten. Außerdem sind jetzt noch Dr. Seth Graven, Dr. Katje Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon und Angel freigeschaltet.

PS2 Madden 2001

Touchdown Freudentänze

Haltet eine der folgenden Tastenkombinationen gedrückt, um nach einem erfolgreichen Touchdown die entsprechende Jubelsequenz auszuführen.

Hüftenstoß

L1 gedrückt halten + ■ Jump Spike

L1 gedrückt halten + ●.

Dankgebet

L1 gedrückt halten + ▲

Spike Football

L1 gedrückt halten + X

Schulter-Shake

L1 gedrückt halten + R1

Slam Dunk

L1 gedrückt halten + R2

PS2 Track&Field

Metallische Haut

Gebt eines der untenstehenden Passwörter als euren Namen ein, um die Athleten in der entsprechenden metallischen Farbe erscheinen zu lassen.

Passwort	Athletenfarbe
MONTREAL	Gold
SYDNEY	Silber
HELSINKI	Bronze
ROMA	Kupfer
MOSCOW	Cream
L.A	Blau
MUNICH	Aluminium
MEXICO	Grün
TOKYO	Rot
ATHENS	Grau
ATLANTA	Orange
SEOUL	Lila

PS2 Swing Away Golf

Alle Golfer

Tippt im Hauptmenü L2, R2, L2, R2, ↑, ↓, ←, L1, R1 ein, um alle Golfer im Strokeplay-Modus freizuschalten.

N64 The Legend of Zelda: Majora's Mask

Die Zeit um zwölf Stunden vorstellen

Spielt die folgenden Kombination auf eurer Ocarina: C-Rechts, C-Rechts, A, A, C-Unten, C-Unten, um zur nächsten Zeitzone zu reisen. Z. B. ist es gerade 18:00 Uhr am Abend und ihr spielt den Song am erstenTag, werdet ihr 12 Stunden nach vorne gebeamt nämlich zum zweiten Tag 6:00 Uhr am Morgen.

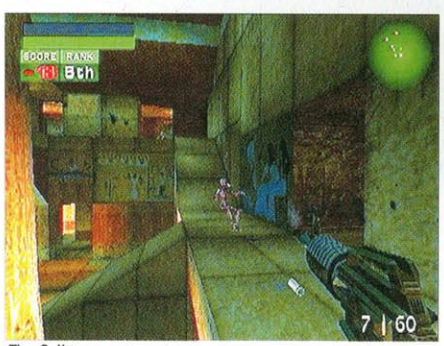
Zeit verlangsamen

Nehmt eure Ocarina aus der Tasche und spielt das folgende Lied, um den Ablauf der Zeit stark zu verlangsamen: C-Unten, A, C-Right, C-Down, A, C-Right. Wollt ihr die Zeit wieder normal ablaufen zu lassen spielt ihr den Song einfach noch ein weiteres mal.

Dreamcast PS2 Dead or Alive 2

Deluxe Abspann

Beendet das Spiel mit jedem Kämpfer auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad, um einen besonderen Abspann freizuschalten. Ihr bekommt ihr neue Musik, geheime Zeichnungen und noch viele weitere Extras zu sehen.



TimeSplitters



TimeSplitters

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!

GAMEBUSTER-CODES

Alle Codes für PlayStation

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*!

Hugo – Quest for the Sunstones

Lebensenergie nimmt nicht ab
D003 DF90 005C
8003 DF8C 0000
D003 DF90 005C
8003 DF8E 0000

Unendlich Lebensenergie
D003 DB2C 0060
8003 DB28 0000
D003 DB2C 0060
8003 DB2A 0000

Unsichtbar
D002 88A2 0090
8002 88A4 0000
D002 88A2 0090
8002 88A6 0000

MTV Sports: Skateboarding

Mit HighScore starten
D00A 02A8 0000
800A 02A8 8760
D00A 02AA 0000
300A 02AA 0003

Jeder Trick ist 50.000 wert
D10A 02B8 C350
800A 02B8 C350

Moon Jump
D00A CE42 BFEF
800A 0582 004F
D00A CE42 BFEF
800A 0B10 0001

ECW Anarchy Rulz

Alle Extras freigeschaltet
800B 805C FFFF
800B 805E FFFF

Timer angehalten
D006 2908 A068
8006 2908 0000

Migle Milia

Turbo-Boost
D01F 4CB8 1040
801F 4598 0190
D01F 4CB8 1040
801F 4E28 09CA

Rennen immer gewonnen im...

3-Runden Rennen
D016 EB5A FFFE
301F 4DFC 0003

5-Runden Rennen
D016 EB5A FDFF
301F 4DFC 0005

7- Runden Rennen
D016 EB5A DFFF
301F 4DFC 0007

MoHo

'The Doctor' anwählbar
300E 58C0 0001

Alle Gefängnise freigeschaltet
300E 58B4 0001

Alle Bonus-Levels anwählbar
300E 58BC 0001

MTW Sports: Snowboarding

Für alle Challenges qualifiziert
5000 0714 0000
8008 2AE4 4E20

Tsering freischalten
8007 E444 0000

Alaska Mountain freigeschaltet
8007 E440 0001

Maximale Challenge Points
8007 E3A0 FFFF

Muppet Race Mania

Immer Mega-Boost möglich
D00C 302A 0000
800C 302A 015E

Immer normaler Boost
D00C 302A 0000
800C 302A 005E

Volle Punktzahl Spieler Eins
300C 18D8 00FF

R/C Stunt Copter

Unendlich Zeit im Training
8009 F144 22B7

Alle Trainingsübungen bestanden
5000 0A02 0000
800C 3BAC FFFF

Einzelspielermodus und alle Hubschrauber freigeschaltet
5000 0502 0000
800C 3B94 0303

Radikal Bikers

Unendlich Geld
800C C2A8 423F
300C C2AA 000F

Unendlich Zeit
800A C4DC 0000
800A C4DE 0000

Rollcage Stage II

Alle Extras freigeschaltet
8001 9DEC 0300
3001 9DEE 0019
8001 9DF0 00FF
8001 9DF2 0000
8001 9DF4 0000

Turbo Powerups nehmen nicht ab
8008 BB96 2A00

Speedball 2100

Unendlich Geld
8004 F0D4 2710

Theme Park World

Unendlich Geld
801D 56B8 A120

5 goldene Tickets
8010 3984 0005

Railroad Tycoon II

Unendlich viel Geld für das jeweilige Level:

Die stählerne Faust:
8015 DAB2 7FFF

Ein Stück vom Kuchen:
8018 2826 7FFF

Eine Nation wächst zusammen:
8018 245E 7FFF

Silberboom und Marktzusammenbruch:
8017 E20E 7FFF

Stippvisiten und Versprechungen:
8019 669E 7FFF

Eine Kluft wird geschlossen:
8018 284E 7FFF

Exzess im Orient Express:
8019 0E16 7FFF

Netz aus Eisen:
8018 86A6 7FFF

Auf dem Weg ins 20. Jahrhundert:
8019 7F1A 7FFF

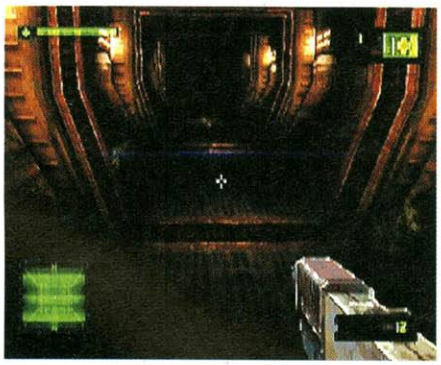
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!
Cheats & INFOS
09 31-4 06 91 70
CYPRESS-HOTLINE



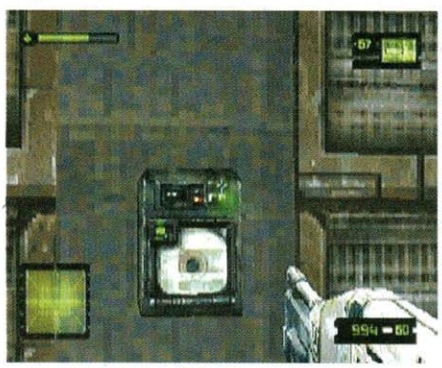
Alien - Die Wiedergeburt

Teil 2

Das Ende naht: In dieser Ausgabe zeigen wir schwer bewaffneten Nachwuchs-Ripleys, wie sie durch die alienverseuchte UMS Auriga zum verdienten Abspann gelangen.







Level 6

Maximum Security

In diesem Abschnitt ist es eure Aufgabe, fünf "High Level Command"-Karten zu finden, um Zutritt zur letzten Klonkammer zu erhalten. Gleich nach dem Schott passiert ihr eine **blaue Laserbarriere** und löst den Alarm aus. Im Büro auf der linken Seite schaltet ihr die Sirene wieder ab. Durch das nächste Schott gelangt ihr über einen Korridor zu einer Brücke. In dem Raum rechts schaltet ihr die **Sicherheitssperren** aus. Auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke findet ihr links vom Durchgang die "High Level Command 1"-Karte. Der nachfolgende Korridor mündet in einem Verbindungstrakt. Der Lift an der rechten Wand, der zum Trainingsraum führt, ist noch verschlossen. Folgt also dem Schott vor euch. Im anschließenden Korridor befindet sich auf der linken Seite eine Kammer mit einem Speicherpunkt. Der Tunnel endet an einer Leiter. Im Untergeschoss führt euer Weg zu drei Türen. Die Zell-Blöcke A und B sind verschlossen. Das unmarkierte Schott bringt euch in einen Korridor, der langsam die organische Struktur der Aliens angenommen hat. Dieser endet an einem weiteren Durchgang. Einen riesigen **Spannungsgenerator** findet ihr hinter dem rechten Schott. Hier aktiviert ihr die beiden **Handsensoren**, die den Zugang zu den beiden Zell-Blöcken sowie dem Trainingsraum ermöglichen. Das Schott (A) direkt vor euch ist erst interessant, wenn ihr die anderen drei Bereiche erledigt habt. Im Trainingsraum erhaltet ihr die **"High Level Command 3"-Karte**, nachdem ihr einen recht zähen Soldaten erledigt habt. Versucht die Gegenstände als Deckung zu nutzen, damit er euch mit seinem Raketenwerfer nicht erwischt. Beim ersten Speicherpunkt sichert ihr noch einmal und begebt euch dann in den Zell-Block A. Der Abschnitt ist sehr geradlinig aufgebaut. Über Verbindungskorridore kommt ihr immer in Zwischenpassagen mit je zwei Gefängniszellen. Nur wenige Zellen stehen euch offen. Mit dem **Lift** fahrt ihr in die nächste Etage und aktiviert die einzelnen Handsensoren. Dadurch können weitere Zellen auf dem Rückweg untersucht werden. Am Ende der Etage speichert ihr ab. Dann wieder zurück, mit dem Lift nach unten und die anderen Zellen durchstöbert. In Zelle 2 bekommt ihr die **"High Level Command 5"-Karte**. Sichert erneut beim ersten Speicherpunkt und geht anschließend in Zell-Block B. Hier verhält es sich umgekehrt wie im vorherigen Areal. Aktiviert erst die Handsensoren und fahrt dann mit dem Lift zu den offenen Zellen in das Untergeschoss. Beim Handsensor der achten Zelle befindet sich ein weiterer Speicherpunkt. Die **"High Level Command 2"-Karte** liegt in Zelle 10. Lauft wieder Richtung Levelanfang und sichert erneut beim ersten Speicherpunkt. Nun wartet noch das vergessene Schott (A) auf euch. Der Weg führt euch in einen riesigen Raum. Rechts befindet sich das Schott zur Klonkammer. Da ihr aber erst vier Karten habt, lauft ihr geradeaus weiter durch die nächste Tür. Nach einer kurzen Wegstrecke gelangt ihr in einen längeren Quergang. Geht zuerst nach rechts. Am Ende befindet sich ein Speicherpunkt. Besucht die Räume in nachfolgender Reihenfolge, beschrieben aus der Sicht mit dem Rücken zum Speicherpunkt. Zweite Tür links, erste Tür rechts, dritte Tür rechts. Jetzt folgt dem Gang bis zur Biegung. Es befinden sich dort noch drei Schotts auf der rechten Seite. Im ersten klettert ihr in das Obergeschoss und öffnet mit dem Handsensor die beiden verbleibenden. Im zweiten Schott gibt's einige















Extras. Im dritten gelangt ihr in einen dunklen Zellenabschnitt. Den ersten Seitenarm rechts ignoriert ihr. An der nächsten Kreuzung befinden sich im Querkorridor drei Zellen. Versiegelt sie mit den jeweiligen Handsensoren. Die restlichen drei Zellen befinden sich einen Parallelkorridor weiter oben. Wenn ihr die sechste Zelle schließt, öffnet sich das Schott links von euch. Dort speichert ihr erst einmal. Aktiviert noch den **Handsensor** und verlasst den Raum durch das verbleibende Schott. Im beleuchteten Gang geht ihr an den Abzweigungen immer nach links. So gelangt ihr in den letzten Bereich des Gefängnistrakts. Dort erhaltet ihr die letzte Karte. Bei dem Schott zur Klonkammer setzt ihr alle Karten ein. Noch ein längerer Laufweg sowie eine Handsensor-Betätigung und ihr gelangt zum letzten Klon. Vernichtet ihn und verlasst den Raum durch den Ausgang. Marschiert noch in Richtung des Ladekrans und das Level ist geschafft.

Level 7

Mess Hall Complex

Ihr beginnt in einer sehr dunklen Halle – benutzt eure Taschenlampe! Das Schott vorne links öffnet sich erst, wenn ihr alle nicht humanoiden Lebensformen eliminiert habt. Durch die Verbindungskammer gelangt ihr auf eine Brücke. Rechts von ihr liegt der **Granatwerfer**. Dieser sowie die Taschenlampe sind die einzigen Objekte, welche ihr unter Wasser einsetzen könnt. Wenn ihr hier nun ins kühle Nass springt, befindet sich direkt unter euch am Grund ein Durchgang. Durch ihn gelangt ihr in einen schmalen Tunnel, der senkrecht nach oben führt. Die zweite Verbindungsklappe öffnet ihr mit dem Rad. So gelangt ihr an die Oberfläche. Den **Lift** erreicht ihr über die Brücke in der Mitte des Raums. Ihr fahrt damit in den Kontrollraum des Generatorsystems. Der linke Durchgang führt euch zu einer zerstörbaren Glasscheibe. Unterhalb davon befindet sich eine riesige Halle. Links des Rahmens schafft ihr es, ohne Energieverlust auf den Fußboden zu springen. Die linke Treppe führt in eine Kammer mit einem Rad. Dieses öffnet für kurze Zeit die nächste Wasserverbindung neben der rechten Treppe. Taucht nun durch den Tunnel. Ihr gelangt in ein größeres, geflutetes Areal. Direkt vor euch führen mehrere Rohre senkrecht nach oben. Im ersten aktiviert ihr zwei Räder. Danach taucht ihr in das zweite Rohr. Dort steht euch ein weiterer Speicherpunkt und ein Verbindungsrohr offen. Im nachfolgenden Raum schnappt ihr erst einmal nach Luft. Gegenüber dem Punkt, von dem ihr aus hereingetaucht seid, befindet sich ein schmaler Luftschacht. Dieser führt nach einer kurzen Tauchpassage nach oben an einer Leiter. Die nächste Brücke erwartet euch bereits. Das Schott ist allerdings unpassierbar. Benutzt den linken Seitenflügel. Auch das Brückenschott hier bleibt euch verwehrt, doch an der Wand findet sich noch ein offener Liftzugang. In dem Kontrollraum speichert ihr ab. Drückt noch den Schalter und fahrt mit demselben Lift wieder herunter. Ihr kommt jetzt unterhalb des Brückenkomplexes heraus. Rechts dreht ihr an dem Rad, um das Schott zum nächsten Wassertunnel auf der linken Seite zu öffnen. Hier müsst ihr schnell sein, denn das Schott am Ende der Tauchpassage schließt sich nach kurzer Zeit wieder. Durch den modrigen Raum gelangt ihr in eine Zwischenkammer mit Lift. Dieser führt euch direkt zum Levelende.

Level 8

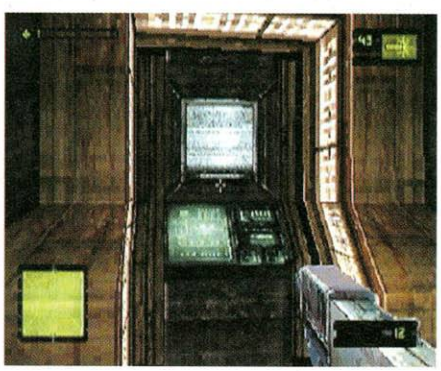
Warehouse Complex

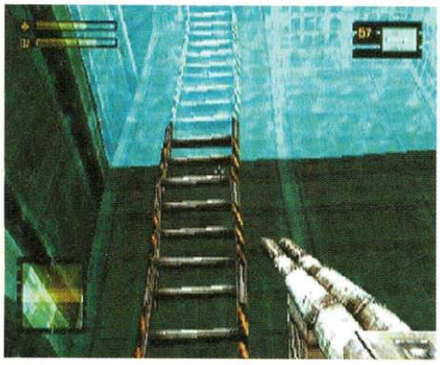
Tipp für die Wasserabschnitte: Die austretenden Luftblasen können genutzt werden, um eure Sauerstoffleiste beim Tauchen wieder aufzufüllen.

Verlasst den Verbindungskorridor. Im nächsten Raum findet ihr hinter der rechten Säule die **Shotgun**. Links um die Ecke führt eine Leiter nach oben. Folgt dem Pfad, aktiviert den Schalter und wechselt durch die Verbindungstür in einen recht ähnlichen Raum. Hier klettert ihr auf der gegenüberliegenden Seite die Leiter wieder in das Erdgeschoss. Zwischen den beiden Säulen liegt eine Pulse **Rifle**. Legt noch die beiden Hebel um und geht durch das Schott. Am Ende der Brücke springt ihr ins Wasser. Unter der Brücke klettert ihr erst einmal ans Ufer, krallt euch die Extras und speichert. Taucht dann den Gang hinab. Vor euch führt ein Weg in eine Kammer, wo Stromstöße es unmöglich machen, aufzutauchen. Dreht um und schwimmt um die Schachtröhre herum. Durch eine Öffnung dahinter gelangt ihr in ein Becken. Klettert hier die Leiter hoch und schaltet den Strom in der Seitenkammer ab. Jetzt könnt ihr zurückkehren: betätigt hier die vier Räder. Ganz unten im Wasserschacht schnappt ihr euch in einem Seitenraum von dem toten Soldaten die **Zutrittskarte**, die ihr einige Ecken weiter gleich einsetzt. Die nachfolgenden Korridore

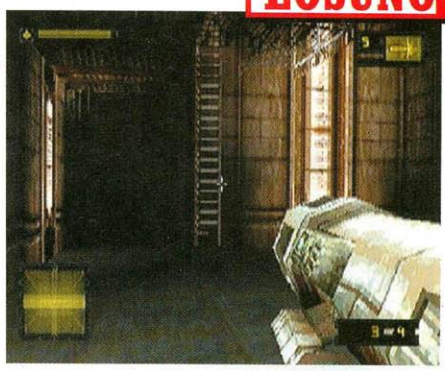


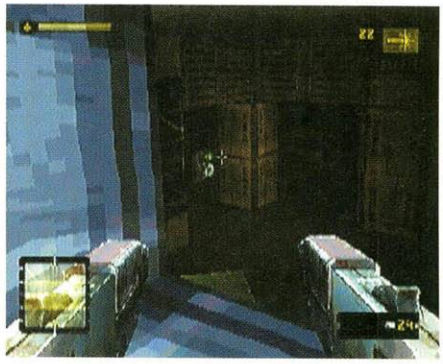






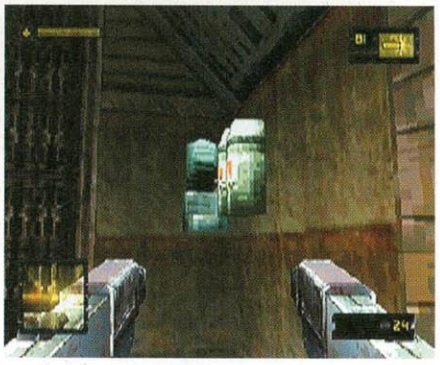


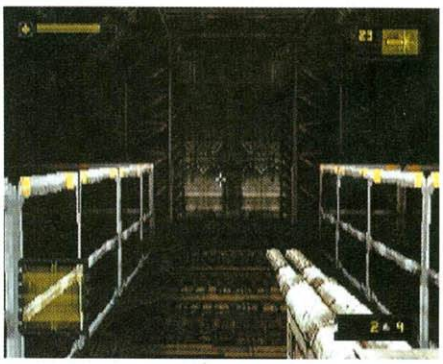


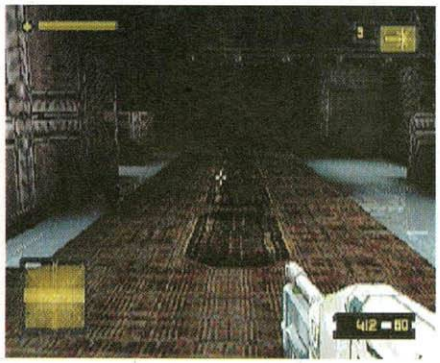


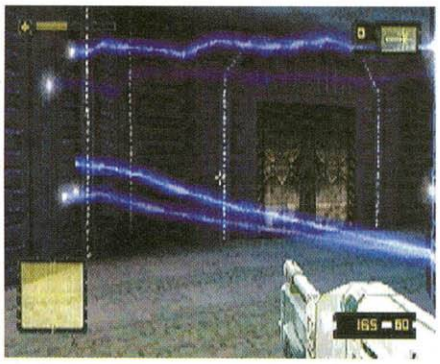
führen in einen Raum, wo ihr erst einmal Luft holt. Auf der Insel in der Mitte des Raums befindet sich ein Schott. Dieses führt einen steilen Gang nach oben. Die nachfolgende rechte Tür ist noch verschlossen. Durch die linke gelangt ihr über eine Leiter in die obere Etage. Im rechten Schott dreht ihr an dem Rad. Folgt dann der Brücke zum nächsten Schott. Betätigt den Handsensor. Geht aber nicht durch das geöffnete Schott, die Laserbarriere würde sofort die Selbstschuss-Anlage auslösen. Kriecht links in den schmalen Schacht. Ihr kommt in der Kammer mit dem Verteidigungssystem heraus. Zerlegt vom Schacht aus die beiden Geschütze und speichert ab. Schnappt euch den **Raketenwerfer** und aktiviert den Handsensor. Jetzt klettert wieder nach unten zum ehemals verschlossenen Schott. Es folgen scheinbar endlose Korridore. Sammelt unterwegs noch den Flammenwerfer ein. In der folgenden Halle warten insgesamt sechs **Räder** darauf, von euch betätigt zu werden. Nehmt euch vor den brennenden Gas-Ausstößen in Acht. Mit den Rädern wird nicht nur die Gaszufuhr abgedreht, sondern auch das Schott am Ende der Halle geöffnet. Durch die Passage gelangt ihr in eine Kammer, in dessen Zentrum ein riesiger Computer steht. Den Handsensor auf der rechten Seite betätigt ihr lieber sehr schnell. Wenn ihr euch dem Sensor nähert, löst ihr einen Kurzschluss aus und dieser entzieht euch eine Menge Energie. Das Schott auf der linken Seite ist nun offen. Zerlegt noch den **Generator** auf der Rückseite des Computers und betretet den Raum. Zerstört hier die beiden Generatoren und klettert die Leiter hoch. Der folgende Abschnitt ist ziemlich geradlinig. Schießt unterwegs noch auf den letzten Generator. Der Weg führt euch in einen großen Raum mit einer offenen Säule. Der vordere Zugang ist euch durch die heißen Dämpfe verwehrt. Von der Rückseite habt ihr Zutritt. Mit dem Hebel öffnet ihr das Verbindungsschott. Über die folgende Passage gelangt ihr zu einer Brücke. Das Schott am Ende mündet nach einer weiteren Passage in einen Tunnelarm. Im Gang vor euch aktiviert ihr im rechtem Tunnelarm den Durchgang. Der anschließende Korridor führt wieder zu einem Rad mit dem dazugehörigen Schott. Nach einem längeren Laufweg landet ihr in einem Raum mit einer Leiter. Oberhalb befindet sich ein verriegeltes Schott. Folgt also erst dem Schott vor euch. Nach der Brücke gelangt ihr in eine Kammer, in der ihr erst einmal speichert. Dreht noch an dem Rad und das verschlossene Schott steht euch offen. So gelangt ihr in einem Raum mit einem Wasserbecken, über das eine Brücke führt. Direkt darunter taucht ihr in einen Tunnel. In den Unterwasserkorridoren lauern mehrere riesige Rotoren. Schwimmt erst dann an ihnen vorbei, wenn sie sich langsamer drehen, ansonsten endet ihr als Fischfutter. Ihr kommt in dem Teil des Raumes heraus, der beim letzten Speicherpunkt über den kleinen Mauervorsprung erkennbar war. Dreht an den vier Rädern und taucht zurück. Am Ende der Brücke bei den Wasserbecken ist nun das Schott offen. Über mehrere Gänge gelangt ihr in eine Halle, die durch austretendes brennendes Gas erhellt wird. Klettert rechts mit der Leiter auf den Vorsprung. Von dort gelangt ihr mühelos auf die Rohre. In der Mitte dreht ihr den zwei Riesenflammenwerfern die **Gaszufuhr** mit den beiden Rädern ab. Über das Schott links oben gelangt ihr mit einer Leiter auf die andere Seite des eingestürzten Ganges. Folgt dem Pfad. Nach Kurzem klettert ihr wieder eine Etage tiefer. Vor euch liegen eine Leiter und ein Schott. Die Leiter klettert ihr erst hinauf, wenn ihr die Zugangskarte erhalten habt. Dazu geht es im rechten Schott weiter. Über mehrere Gänge gelangt ihr zu einem kleinen **Rundparcours** mit drei Türen. Die dritte Tür ist noch durch Energieblitze unpassierbar. Folgt dem rechten Schott. Die Passage mündet in einen Gang, wo ihr die beiden Generatoren zerstört. Jetzt zum linken Schott. Hier das gleiche Spiel. Das dritte Schott bringt euch direkt zur Zugangskarte. Zurück zur Leiter, kurz hochgehoppelt, die Karte benutzt und rein in das pralle Vergnügen. Gleich links klettert ihr die Leiter hoch und holt euch im Büro eine Zugangskarte. Dann zurück zum Hauptgang. Die **Zugangskarte** benutzt ihr für das rechte Schott. Speichert aber vorher noch im Raum hinter dem Durchgang vor euch. Das Schott bringt euch zum Brutplatz der Aliens. Der rechte Gang führt zu einem verschlossenen Schott. Also erst einmal durch den anderen Gang marschieren. So gelangt ihr zu dem Terminal, mit dem ihr die Sicherheitsverriegelung deaktiviert. Zurück zum Schott. Zerstört noch den unfreiwilligen Brutkasten an dem Durchgang und folgt den Korridoren. Ihr gelangt in einen Raum mit drei weiteren Schotts. Im linken und rechten Schott öffnet ihr den Durchgang zum Bereich "51." Ihr lauft wieder durch scheinbar endlose Korridore, bis ihr einmal mehr in einem Raum mit drei Schotts landet. Hier dasselbe Spiel wie gerade eben: Die Schotts rechts und links öffnen den Durchgang "55." So gelangt ihr zur "Betty." Betätigt beide **Handsensoren** und geht dann zum Übertragungsterminal. Nach einem kurzen Echtzeit-Filmschnipsel lauft ihr noch vor dem Alienboss davon und speichert.









Level 9

Docking Bay

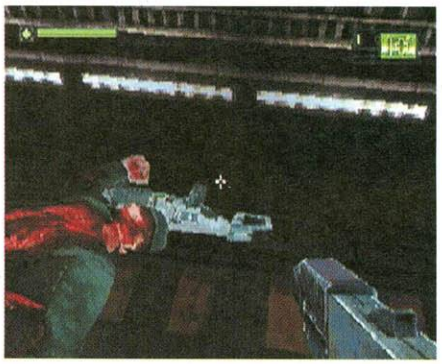
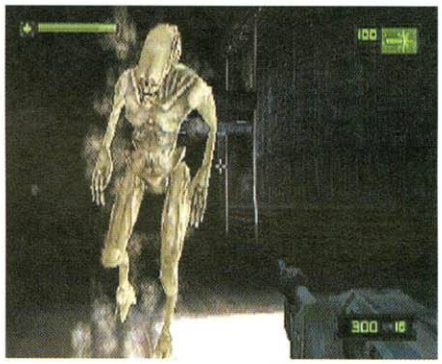
Eurer Waffen und Gegenstände beraubt folgt ihr dem Korridor. Gleich im nächsten Raum findet ihr die **Electric Gun** und kurze Zeit später eine Taschenlampe und die Shotgun. Der Weg ist gar nicht zu verfehlen. In der großen Kammer stellt ihr euch das erste Mal dem riesigen Alien-Nachwuchs. Beharkt ihn so lange mit der geladenen Electric Gun, bis das Monster flieht. Durch das Schott auf der rechten Seite geht's dann weiter. Hier speichert ihr ab. Folgt weiter dem Tunnel. An der rechten Wand findet ihr einen Schacht. Folgt dem linken Pfad und aktiviert den Handsensor. Zurück zum Hauptkorridor. Einige Windungen weiter gelangt ihr in einen Lift. Nun folgen wieder sehr lange Tunnelpassagen und zwei Liftfahrten. Folgt im Anschluss dem linken Gang. Ihr gelangt zum zweiten Kampf mit dem Endgegner. Vertreibt das Biest auf gleiche Weise wie zuvor. Im Schott danach speichert ihr ab. Wieder schlagt ihr euch durch den langen Korridor. In der großen Halle links führt der Durchgang zu einem Lift. Letztendlich endet euer Weg an einem großen Schott. Aktiviert noch die beiden Handsensoren und ihr habt das vorletzte Level geschafft.

Level 10

The Betty

Den Weg zur Brücke könnt ihr gar nicht verfehlen. Alle unnötigen Schotts sind verschlossen. Dort angekommen, meldet euch der Computer, dass er einen Riss in der Außenhülle entdeckt hat. Ihr lauft wieder in die Richtung, aus der ihr gekommen seid. Ab jetzt ist euch der finale Endgegner auf den Fersen. Da ihr das Alien nicht töten könnt, betäubt ihr es ab und an kurzfristig mit der Electric Gun. Das verschafft euch Zeit bei dem nachfolgenden Weg.

Das Schott rechts nach der Passage mit den Handsensoren ist nun offen. Der Korridor mündet in einen Lagerraum. Zerschießt die Scheiben und betätigt **alle vier Räder**. Dann verlasst den Raum wieder. Rechts geht es weiter. Aktiviert den Handsensor und lauft in die rechte Kammer. Hier dasselbe Spiel mit den vier Rädern. Dann schnell raus aus dem Raum und rein in die Tür gegenüber. Der schmale Gang führt nach einigen Biegungen zu einem Handsensor. Dieser verschafft euch Zugang zur nächsten Kammer. Kriecht an der hinteren Wand rechts in den Schacht. Ihr kommt in einem Zwischenraum mit drei verschlossenen Schotts heraus. Gleich rechts führt ein weiterer Schacht in die Wand. Vor euch liegen nun zwei Ausgänge.

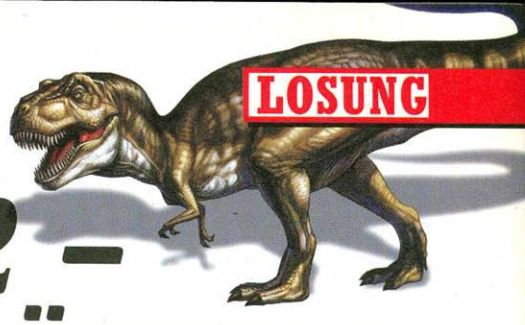




Kriecht durch den zweiten. Ihr befindet euch hinter Panzerglas oberhalb der Kammer, wo ihr vorhin zum ersten Mal in den Schacht gekrochen seid. Der Endgegner tobt dort wütend durch den Raum. Aktiviert den Handsensor. Das Ladeschott öffnet sich und der Feind darf sich mit wenig angenehmen Temperaturen außerhalb des Raumschiffs herumschlagen. Lehnt euch zurück und zieht euch den Abspann rein. ■ *(fe)*

ENDE



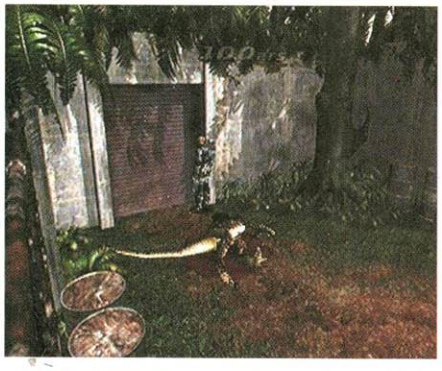




Dino Crisis 2 – Die Komplettlösung

Obwohl die actiongeladene Dinosaurierjagd nur wenige Rätsel und knifflige Stellen bietet, erspart euch die folgende Komplettlösung doch einiges an unnötiger Laufarbeit. Beachtet aber bitte, dass ihr möglichst viele Dinosaurier erledigt. Nur dadurch erhaltet ihr genügend "Geld", um euch immer die neuesten Waffen zu kaufen.







Allgemeine Tipps

Augen auf
Auch kleine Dinos richten mächtig Schaden an, wenn sie sich verbeißen. Seid also ständig auf der Hut und achtet immer auch auf Angriffe aus dem Hinterhalt. Die Biester tauchen aus den unmöglichsten Stellen auf.

Ohren spitzen
Meist hört ihr die Dinos, bevor ihr sie seht. Reißt die Waffe hoch, sobald ihr etwas rascheln hört. Wenn eure Spielfigur daraufhin automatisch etwas ins Ziel nimmt, beginnt sofort zu schießen. Ihr trefft auch, wenn der Gegner noch nicht zu sehen ist.

Keine Munition sparen
Jeder getötete Dino gibt in der Regel mehr "Geld", als ihr an Munition verbraucht. Scheut deshalb nicht davor zurück, aus einer sicheren Position ganze Saurierhorden zu erlegen. Solange ihr in der Nähe eines Speicherpunktes seid, könnt ihr jederzeit Munition und Medi-Packs nachkaufen.

Nicht mit Geld sparen
Um möglichst unverletzt durch das Spiel zu kommen, braucht ihr immer die neuesten Waffen und Rüstungen. Wenn es etwas Neues zu kaufen gibt, dann holt es euch. Wenn das Geld dazu nicht reicht, dann geht zurück an bereits erledigte Stellen und verdient es euch. Es zahlt sich niemals aus, wenn ihr euch mit zu schwachen Waffen durch ein Level quält.

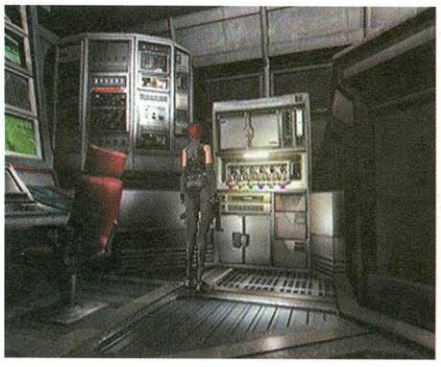
Waffen erweitern
Bei jeder Waffe lässt sich das Magazin aufrüsten. Es hat sich bewährt, wenn ihr zumindest die kleine Erweiterung kauft. Die mittlere ist natürlich besser, doch hängt das von eurem Geldbeutel ab. Die große Erweiterung ist meist Geldverschwendung, da die Speicherpunkte recht dicht beieinander liegen.

Dino-Akten lesen
Auch wenn das Lesen lästig ist: In den Dino-Akten findet ihr sinnvolle Tipps, wie die verschiedenen Gegner zu erledigen sind. Sie sind also nicht nur schmückendes Beiwerk.

Speicherpunkte
Füllt an jedem Speicherpunkt eure Munition für alle Waffen wieder auf und kauft, wenn nötig, auch alle verbrauchten Medi-Packs nach. Es ist äußerst ärgerlich, wenn ihr kurz nach einem Speicherpunkt sterbt, weil euch die Munition ausgeht.

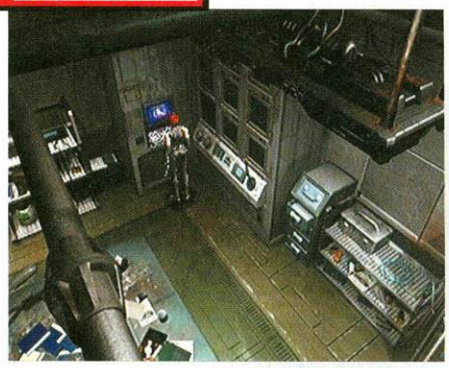
Dylan

Nach der einleitenden Renderszene steuert ihr den mit einer Machete bewaffneten Dylan. In der Leiche neben euch findet ihr ein Medi-Pack, danach hackt ihr euch durch die zugewachsene Tür.
Schlagt euch nach Nordosten durch, dort findet ihr ein Medi-Pack. Die verschlossene Tür dort ignoriert ihr und biegt nach Nordwesten ab. Klettert die Leiter hoch und dahinter wieder ein paar Leitern nach unten.
Ihr könnt euch eigentlich gar nicht verlaufen. Haltet nur immer die Schrotflinte bereit und kämpft euch den Pfad entlang bis zum Ende. Vorsicht, wenn ihr eine Leiter hochgeklettert seid – Raptoren überspringen diese Absätze. Auf dem ersten Container in der Dschungel Nord Route 4 findet ihr ein Medi-Pack sowie ein Recovery-Pack. Behaltet aber eure Munition im Auge, die könnte knapp werden.













Ihr erreicht nun irgendwann den **Wasserturm**. Hier findet ihr endlich einen **Speicherpunkt**. Daneben liegt ein Dino-File auf dem Boden. Oben auf dem Wassertank findet ihr auch ein Recovery-Pack. Eine der beiden Türen ist verschlossen, weshalb ihr eigentlich nur eine Möglichkeit habt. Verlasst den Ort in Richtung **Military Facility**, wenn ihr alles erledigt habt.

An der Südseite des Pfades liegt ein Medi-Pack. Ansonsten gilt es nur, euch zum Ausgang durchzuschlagen. Vor der Military Facility trefft ihr den stocksauren T-Rex. Er ist mit normalen Waffen nicht zu besiegen, deshalb bleibt euch nur die Flucht. Klettert die Leiter neben eurer Startposition hoch und auf der anderen Seite wieder hinunter. Lauft in Richtung des Recovery-Packs und klettert die Leiter hoch. Lauft den Pfad entlang und klettert am anderen Ende wieder hinunter. Es folgt eine kleine Sequenz, in der Dylan selbständig in Sicherheit springt.

Am Eingang zur Military Facility liegt eine versteckte Dino-Akte auf dem Tisch im Südwesten. Wenn ihr die gefunden habt, verlasst den Raum durch die andere Tür in dem Raum. Hier habt ihr erst einmal Ruhe. Das Regal neben der verschlossenen Tür enthält ein Medi-Pack. Verlasst den Raum durch die **mittlere Tür**. Hier findet ihr sowohl eine **Akte** als auch ein **Keyplate** auf dem Bett – nehmt beides auf. Außerdem ist in den Regalen ein Recovery-Pack versteckt. Geht dann wieder zurück zur Front Area. Diesmal nehmt ihr aber die andere Tür, die ihr vorher nicht betreten konntet.

Hier ist wieder eine **Akte**. Verwendet dann das Keyplate mit dem **roten Panel** an der westlichen Wand. Dylan erhält dadurch die **Research Facility Keycard**. Leider wird er dadurch auch eingeschlossen und Regina betritt die Bühne...

Regina

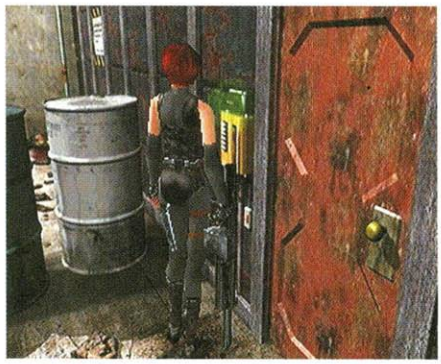
Es liegt ein Medi-Pack auf dem ersten Container. Dann lauft ihr zur südwestlichen Tür, die noch verschlossen ist. Vorsicht: Ihr könnt auch durch die nördliche Tür gehen, aber das bringt euch nur in eine Sackgasse. Mit dem Stun-Gun könnt ihr beide Türen öffnen. Auf der Hängebrücke nehmt die herumliegende **Dino-Akte** von dem toten Soldaten. Außer dem gigantischen T-Rex, der unter euch einen Spaziergang macht, gibt's nicht viel zu sehen, und ihr betretet die Südroute durch den Dschungel. Es folgt das gleiche Spiel wie vorher bei Dylan: Ein gerader Pfad und Unmengen an Dinos. Wenn ihr den zweiten Abschnitt erreicht habt, wartet eine Abzweigung auf euch. Nehmt zuerst die südliche Tür und ihr kommt zur Research Facility.

Nachdem ihr die Leiter hochgeklettert seid, steht ihr eurem ersten Allosaurier gegenüber. Nehmt am besten die Beine in die Hand und lauft weg – die paar Punkte sind den Aufwand nicht wert. Oberhalb der östlichsten Leiter findet ihr ein Recovery-Pack, falls er euch doch erwischt hat.

Im Inner Compound habt ihr keine Ausweichmöglichkeiten. Am Ende findet ihr an der **eingestürzten Brücke** ein Medi-Pack. Kurz davor ist eine Tür, die zu einem **Speicherplatz** führt. Das wichtigste ist hier, dass ihr die **Akte** über die giftigen Pflanzen findet und euch dann einen Flammenwerfer kauft. Die billigere "Flame Wall"-Subweapon ist nicht zu empfehlen.

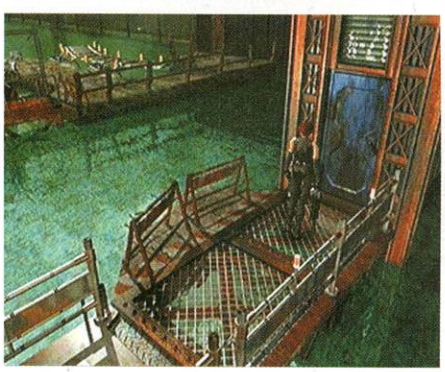
Verlasst den Raum dann wieder und nehmt nach der kurzen Zwischensequenz den Weg zurück bis zu **Süd Route 2**. Dort geht ihr durch die westliche Tür und betretet den giftigen Bereich.

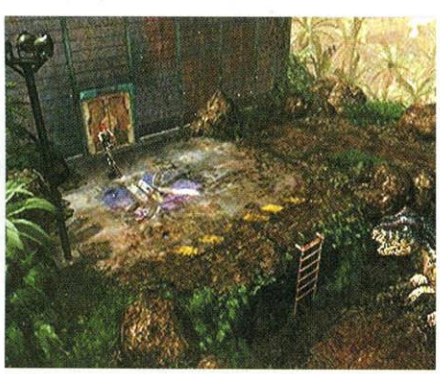
Bewaffnet euch mit dem Flammenwerfer und fackelt damit alle Pflanzen ab, die Giftgas ausstoßen. Stellt euch NICHT davor, denn wenn ihr getroffen werdet, verliert ihr rund 2/3 eurer

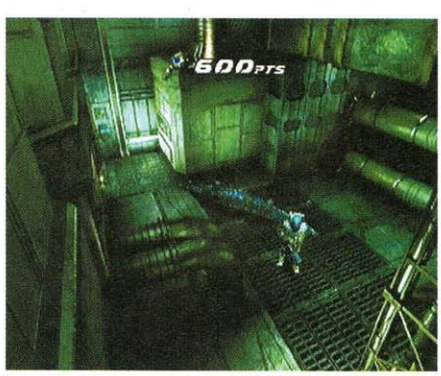


Lebensenergie. Geht so lange weiter, bis ihr zum **Nordtor** kommt. Dort wartet ein Medi-Pack auf euch. Die Leiter unterwegs könnt ihr getrost links liegen lassen, da ihr zuerst die Gasmaske finden müsst. Schließlich erreicht ihr eine Tür im Norden, die ihr aufschließt. Sie bringt euch zurück zu Water Tower. Ihr könnt hier speichern und den Flammenwerfer neu auffüllen, wenn ihr wollt. Wenn ihr euch wieder auf den Weg zur **Military Facility** macht, folgt eine kurze Sequenz mit den geheimnisvollen Helmträgern , danach verlasst ihr den Pfad durch den einzigen Ausgang. Vor der Military Facility ist der T-Rex nicht mehr da, dafür machen euch ein paar Flugsaurier das Leben schwer. Versucht ohne großen Schaden zum Maschinenraum zu kommen. Hier müsst ihr die Research Facility Keycard und das Keyplate aufheben, die beide auf dem Boden liegen. Danach geht's ab in Richtung Hauptteil der Basis. Am Ende der Passage könnt ihr die Tür mit Reginas Stun Gun öffnen.

Wenn ihr die Leiter nach oben klettert, findet ihr eine **Akte**, die den Gebrauch der **Keyplates** erklärt. Setzt dann am Ende des Raumes die Keyplate aus eurem Inventar wieder ein. Dann entnehmt ihr die **blaue Keyplate**. Geht damit zurück zu Dylan und helft ihm aus seiner misslichen Lage. Verwendet dazu im Military Facility-Maschinenraum die blaue Keyplate mit dem blauen Panel links von der Tür. Fertig.

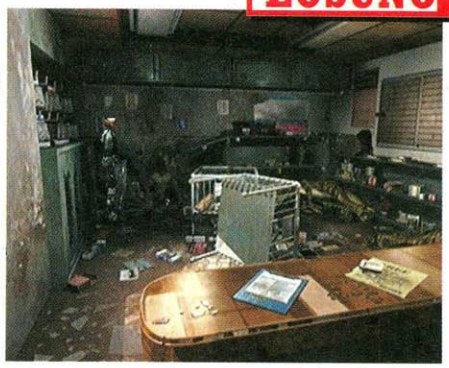












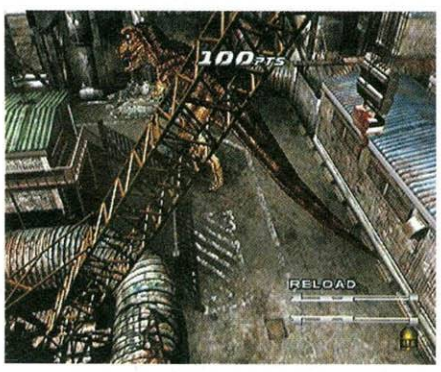
Dylan

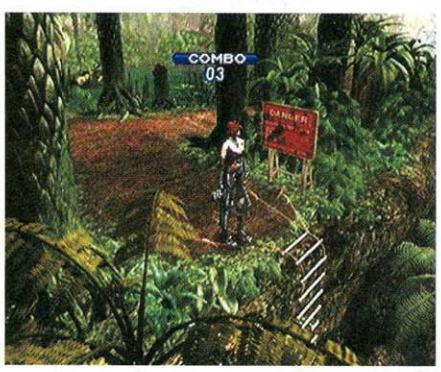
Macht euch vom **Schiff** wieder in Richtung Research Facility auf den Weg. Wenn ihr dort seid, könnt ihr mit der Machete die Tür dort frei schlagen. Ihr werdet von vielen kleinen Echsen attackiert. Alles was ihr tun müsst ist, euch zur nächsten Tür durchzuschlagen. Dort verwendet ihr die Research Facility Keycard. Haltet euch links und ihr findet einen Speicherpunkt. Außerdem findet ihr einige Luftschächte, die sich öffnen und schließen lassen. Lasst sie alle so, wie sie sind. Verlasst den Raum und geht zur nächsten verschlossenen Tür. Wenn ihr dort die Research Facility Keycard verwenden wollt, kommt ein kleiner Saurier und klaut euch das Teil. Verfolgt den Kerl; sobald er durch den Luftschacht entkommt, lauft ihr ihm nach und schließt die Luken. Treibt den kleinen Dieb in den offenen Käfig, um die Karte wieder zu bekommen. Außerdem erhaltet ihr noch eine **Dino- Akte**. Jetzt könnt ihr auch die Tür aufschließen und findet dahinter die benötigten Teile. Lauft dann zurück zum Schiff.
Fahrt jetzt mit dem Schiff zur **3rd Energy Facility**. Es folgt eine Action-Sequenz, in der ihr Wasser- und Flugsaurier abschießt. Zielt einfach immer auf die Köpfe, dann sollte es kein Problem sein.

Regina

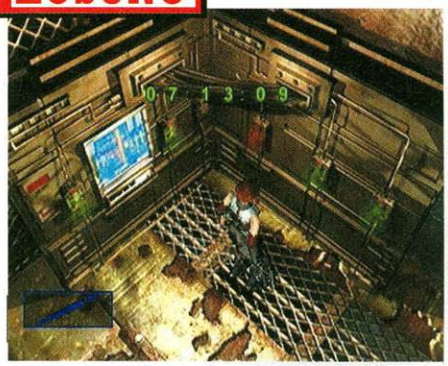
Die Wassersaurier neben dem Steg sind eine hervorragende Einnahmequelle. Kauft euch einfach die beste Waffe, geht nach draußen und ballert so lange Saurier ab, wie die Munition hält. Wenn es zu brenzlig wird, frischt ihr euch am Speicherpunkt im Boot wieder auf. Irgendwann werden keine neuen Gegner mehr auftauchen und ihr könnt euch weiter vorwagen. Mit den Flugsauriern müsst ihr vorsichtiger sein. Spätestens jetzt solltet ihr die beste Ausrüstung haben, die ihr kaufen könnt. Am besten trefft ihr sie, wenn sie kurz innehalten. Vorsicht: Wenn ihr jetzt nicht trefft, beißen sie zu. Am Ende des Weges ist eine verschlossene Tür, daneben liegt ein **toter Soldat**. In einer **Notiz** neben ihm findet ihr den Hinweis, wo der Schlüssel liegt.
Geht zurück zum Schiff und fahrt wieder in den Dschungel. Ihr solltet keine Probleme haben, den **Wasserfall** zu finden. Stellt euch davor und untersucht die Stelle, wo das Wasser in den Teich plätschert. Folgt dann dem wegtreibenden Blatt zu der Stelle, wo es blinkt. Ihr habt nun den Schlüssel zur 3rd Energy Facility und könnt mit dem Schiff zurückkehren.
In der Energy Facility findet ihr ein Boot mit einer verschlossenen Box. Ignoriert es und geht weiter zur nächsten Tür; dahinter könnt ihr speichern. Außerdem findet ihr dort zwei Akten und den **Schlüssel zur Box**. In der Box auf dem Schiff findet ihr ein zufälliges Passwort. Vom Speicherraum aus führt eine Tür ins Freie. Dort liegt eine Leiche, in der ihr eine **ID-Karte** findet. Benutzt diese Karte im Speicherraum mit dem Lift und gebt dann noch das Passwort ein.
Unten angekommen seht ihr einen **großen Generator** mit vier Lichtern darunter. Immer wenn ihr den Generator einschaltet, beginnt ein Licht zu blinken. Ein freundlicher Schlag mit der Stun Gun hilft der maroden Technik auf die Sprünge. Wiederholt den Vorgang so lange wie nötig.
Jetzt könnt ihr die **Tauchausrüstung** entnehmen und mit dem Lift unter Wasser abtauchen.
Achtet auf die schwimmenden Saurier, sie bewegen sich extrem schnell. Ihr müsst sie euch mit der Needle Gun so lange vom Hals halten, bis ihr bis ganz nach unten vorgedrungen seid. Hinter der Tür seht ihr als erstes einen **Speicherpunkt**. Kauft euch dort in jedem Fall die Aquagrenade. Außerdem findet ihr hier noch einen Computer mit fehlender Sicherung. Merkt euch den Ort, ihr müsst hierher zurück. Sobald genügend Medi-Packs im Rucksack sind, geht's weiter. Die halb geöffnete Schleuse könnt ihr problemlos überspringen. Den folgenden Raum mit der Leiche und dem **Aufzug** durchquert ihr einfach, ebenso wie den nächsten. Ihr geht einfach so lange weiter, bis ihr den nächsten **Speicherpunkt** findet. Von dort aus geht es zurück in den Raum davor. Gleich neben der Tür könnt ihr auf eine niedere Plattform springen. Von dort aus gelangt ihr über mehrere Sprungeinlagen bis zu einer Plattform mit kaputter Säule. Ein Schuss mit der Aquagrenade auf die Säule und es geht weiter. Aktiviert unterwegs auf jeden Fall den Lift, sonst könnt ihr alles nochmal machen, falls ihr nach unten fallt. Ganz am Ende findet Ihr die Sicherung, die ihr am allerersten Computer einsetzt, um die Schleuse zu öffnen.
Danach geht es zurück nach unten und ihr kommt durch die vorher verschlossene Schleuse zu einem Endkampf. Vergesst aber unterwegs nicht die **Edward City Keycard**. Den Endkampf solltet ihr mit genügend Medi-Packs und voller Munition eigentlich einfach überstehen. Danach geht's noch einige Vorsprünge nach oben und ihr kommt in Edward City heraus.



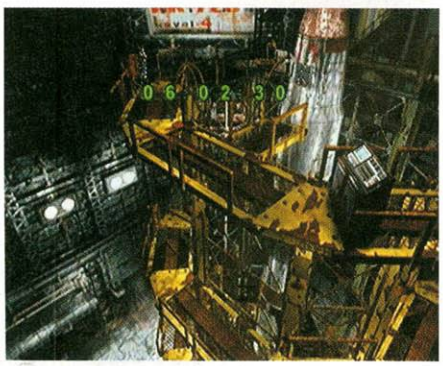


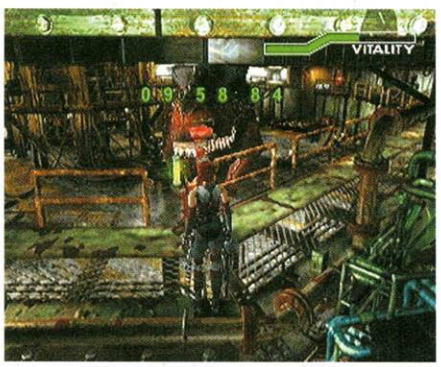












Dylan/Regina

Nach ein paar Kämpfen seht ihr links eine blaue Tür, dahinter liegt ein Raum mit Speicherpunkt. Vorsicht: Ein kleiner T-Rex treibt hier sein Unwesen – weicht ihm aus und lauft zum Speicherterminal. Vergesst dort nicht, die Chain Mine zu kaufen. Danach könnt ihr den Raum wieder verlassen. Draußen untersucht ihr noch die Leiche, um eine Dino-Akte aufzusammeln. Mit der Machete öffnet ihr die verwachsene Tür und trefft dahinter Regina. Wenn ihr Davids Markierungen folgt, kommt ihr zu einem **blockierten Höhleneingang**. Sprengt den Felsen mit der Chain Mine zur Seite. Folgt den Markierungen in der Höhle bis zum nächsten Speicherpunkt. Die Dinos hier sind sehr langsam, aber extrem gefährlich. Der Raketenwerfer leistet hier gute Dienste. Ansonsten könnt ihr die Biester auch mit der Chain Mine auf den Rücken werfen und sie dann mit einem Schuss in den Bauch erlegen.

Nach dem nächsten Treffen mit Regina folgt eine nette Aufgabe. Ihr müsst beide Helden durch eine Gegend voller Riesensaurier leiten. Als erstes solltet ihr alle im Weg stehenden Container als Ziel markieren, danach könnt ihr noch ein wenig mit den Sauriern spielen. Sie geben dicke Punkte, so dass ihr hier nicht zu früh verschwinden solltet.

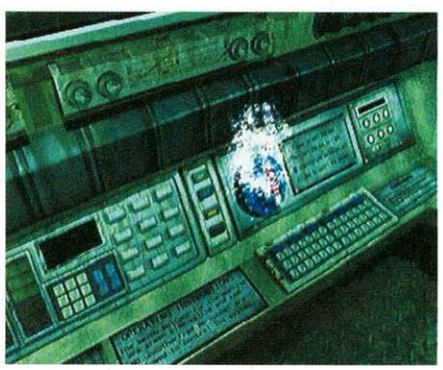
Sobald Regina ihren ersten Zwischenstopp erreicht hat, nimmt Dylan den gleichen Weg und wagt sich dann in das nächste Gebiet vor, wo das gleiche Spiel noch einmal beginnt. Nach dieser Sequenz könnt ihr speichern und findet außerdem eine **Dino-Akte**.

Danach folgt gleich das nächste Zwischenspiel: In einem **Jeep** werdet ihr von wütenden Triceratopsen verfolgt. Regina fährt die Kiste selbständig, ihr müsst die Angreifer mit dem Geschütz auf Distanz halten. Achtet darauf, dass die Biester auch von der Seite angreifen.

Nach einer beeindruckenden FMV-Szene steht ihr nun mit Dylan im zerstörten Edward City. Hinter der offenen Tür im Laden findet ihr einen Schlüssel, mit dem ihr weiter kommt. Es folgt wieder eine Action-Sequenz. Ihr müsst mit dem **Panzer** vor dem wütenden T-Rex flüchten. Wichtig ist, dass ihr vor allem alle Hindernisse aus dem Weg schießt. Nur wenn Zeit ist, könnt ihr den T-Rex direkt aufs Korn nehmen. Nach dieser Szene findet ihr endlich die **Gasmaske** und ihr fahrt mit dem **Schiff** zurück in den **Dschungel** und schlagt euch wieder bis zu den Giftpflanzen durch. Dort könnt ihr nun endlich die Leiter hinabsteigen. Folgt dem Pfad, bis ihr zu einer grünen Tür kommt. Danach geht ihr noch die folgende Treppe nach unten und entnehmt die Data Disk aus einem der Computer. Sobald ihr den Raum wieder verlassen wollt, trefft ihr den T-Rex und ein Endkampf beginnt. Ihr habt zehn Minuten Zeit, den Riesensaurier mit Hilfe der Dampfrohre auszuschalten und die Rakete zu deaktivieren. Mit Unterstützung des Raketenwerfers schafft ihr es deutlich schneller. Aktiviert dann die Kontrolltafel und verwendet wieder eure Stun Gun. Macht euch auf den Weg nach oben. Dort deaktiviert ihr mit beiden Schaltpulten die Rakete und steigt wieder nach unten.

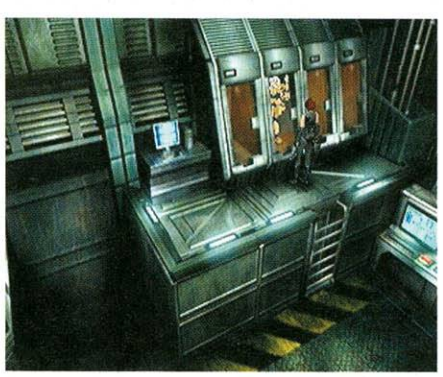
Ihr findet euch in einem **Speicherraum** wieder. Draußen trefft ihr Dylan und David. Es folgt eine weitere Action-Ballerei: Beschützt David vor den Raptoren. Danach spielt ihr wieder Dylan. Schützt das Mädchen vor den angreifenden Dinos und folgt ihr in den Raum. Mit den Knöpfen auf den Reaktoren deaktiviert ihr die Laser. Dahinter findet ihr einen Speicherplatz. Kauft hier auf jeden Fall Medi-Packs und den Raketenwerfer ein. Wenn ihr den Raum verlasst, folgt nach einer langen Zwischensequenz ein letzter Bosskampf. Drückt alle Knöpfe auf den drei **Computern**, um die Satellitenkommunikation zu aktivieren. Sobald ihr durch die nächste Tür geht, folgt die abschließende FMV-Sequenz. Gratulation, ihr habt *Dino Crisis 2* gelöst! ■ *(ts)*











WAFFENDETAILS UND EXTRAS

Alle Waffen und Extras werden bei *Dino Crisis 2* nicht vom Boden aufgehoben, sondern alle Gegenstände könnt ihr gegen Bares erstehen. Die sog. Extinct Points sind die Währung, mit der ihr die neuen Waffen an den Save-Shops kauft. Nicht alle Gegenstände und Waffen sind schon von Anfang an erhältlich, denn viele der schweren und durchschlagkräftigen Angriffsgeräte benötigt ihr eh erst, wenn T-Rex und Co. auf euch Jagd machen.
Diese Auflistung ist eure Einkaufsliste, mit Bewertung, Preis und weiteren Extras, über die die jeweilige Waffe verfügt.



Pistole .....Regina / Dylan

Geschwindigkeit 80
Angriffsstärke 20
Reichweite 30
Preis .....Standard-Ausrüstung



Diese Handfeuerwaffe habt ihr als Standard-Ausrüstung zu Beginn des Spiels. Sie ist zwar nicht gerade sehr durchschlagskräftig, reicht aber für den ersten Teil des Spiels völlig aus. Es ist auf jeden Fall eine sinnvolle Ergänzung, wenn ihr gleich zu Anfang an das Magazin ein wenig aufstockt.



Sub-Machine Gun ....Regina

Geschwindigkeit 90
Angriffsstärke 20
Reichweite 80
Preis .....12.000 EP



Diese Waffe ist besonders gut geeignet, wenn ihr viele kleinere Dinos auf einmal töten möchtet, denn ihr haltet jeweils eine Maschinenpistole in einer Hand und könnt somit auf zwei Ziele gleichzeitig zielen. Ein großer Nachteil ist allerdings die geringe Angriffsstärke dieser Waffe, deshalb ist sie nur für kleine Dinos geeignet.



Schrotflinte .....Dylan

Geschwindigkeit 70
Angriffsstärke 30
Reichweite 70
Preis .....Dylans Standard-Ausrüstung



Im Gegensatz zu Reginas Grundausrüstung ist diese Waffe um einiges besser. Ein besonderer Vorteil gegenüber vielen anderen Waffen ist die breite Streuung eines Schusses. Gleich zwei oder sogar drei Dinos könnt ihr mit ein wenig Glück auf einmal treffen. Es dauert allerdings immer einen kurzen Moment, bis die Waffe wieder einsatzbereit ist, somit sind Combos nicht ganz so einfach zu schaffen.



Maschinenpistole .....Regina

Geschwindigkeit 90
Angriffsstärke 60
Reichweite 40
Preis .....35.000 EP

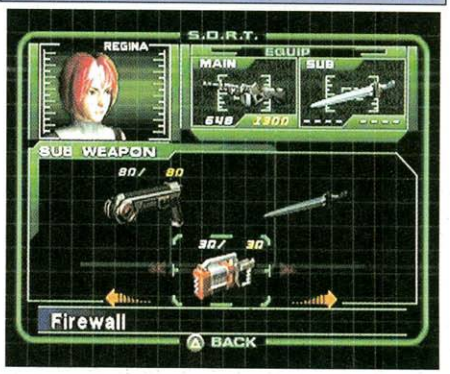


Eine geniale Knarre, aber leider ein wenig schwer. Ihr richtet mit diesem bulligen Gerät zwar gewaltige Zerstörung an, nur könnt ihr euch nicht mehr so schnell bewegen und somit seid ihr schnellen Angriffen flinker Dinos ausgeliefert. Kombiniert diese Waffe mit der Firewall und versucht, nach Möglichkeit eine Mauer in eurem Rücken zu haben, um Dinos fern zu halten.



Fire-Wall .....Regina / Dylan

Geschwindigkeit 70
Angriffsstärke 30
Reichweite 90
Preis .....5.000 EP



Eine sinnvolle Ergänzung, die in jede Waffensammlung gehört, denn mit diesem Feuermaschinchen zündet ihr eine Wand aus Feuer direkt vor euch. Dinos hassen die Hitze und das grelle Licht und kommen somit nicht näher. Kombiniert diese Waffe sinnvoll mit anderen, die euch langsamer machen. Einziger Nachteil: Ihr richtet nur wenig Schaden an und gerade bei großen Dinos ist diese Waffe eher durch eine andere sekundäre zu ersetzen, um nicht als Nachtisch eines T-Rex zu enden.



Stun-Gun .....Regina

Geschwindigkeit 100
Angriffsstärke 10
Reichweite 90
Preis .....Reginas Standard-Ausrüstung



Dieses Gerät eignet sich nicht nur, um verschlossene Türen zu öffnen, sondern ihr könnt Feinde auch wunderbar betäuben. Gerade wenn ihr in einem dichten Dinogedrängel seid, habt ihr die fleischfressenden Horden schnell unter Kontrolle. Durch die hohe Angriffsgeschwindigkeit lassen sich viele Feinde schnell hintereinander attackieren. Nur leider ist der Schaden, den ihr verursacht, nur sehr gering.



Anti-Tank-Rifle ..... Dylan

Geschwindigkeit 30
Angriffsstärke 90
Reichweite 70
Preis ..... 38.000 EP



Die wohl beste Waffe des Spiels, denn mit diesem Gerät macht ihr fast alle Dinos mit nur einem Schuss platt. Die extreme Angriffsstärke verletzt sogar den sonst so zähen T-Rex, nur leider ist die Nachladegeschwindigkeit nicht so gut. Gerade bei mehreren Dinos auf einem Haufen kann euch das zum Verhängnis werden, wenn ihr nicht schnell genug nachladen könnt.



Chain Mine ..... Regina

Geschwindigkeit 70
Angriffsstärke 60
Reichweite 50
Preis ..... 12.000 EP

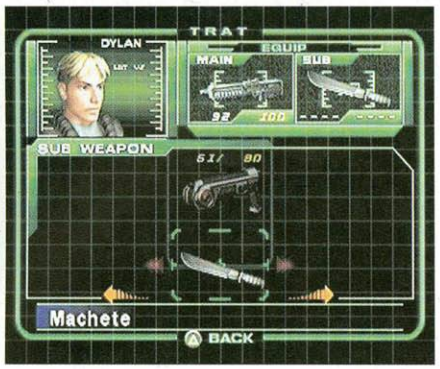


Dieses Gerät ist nützlich, wenn ihr euch Dinos vom Leib halten wollt, aber gleichzeitig nicht auf eine durchschlagskräftige Waffe verzichten möchtet. Mit diesem Minenwerfer schleudert ihr nämlich in Sekundenschnelle fünf hochexplosive Minen in den Boden, die dort sofort explodieren und im Umkreis von ein paar Metern jeden Dino auf den Rücken schleudern. Sollte er dann noch nicht tot sein, könnt ihr bequem noch einmal draufhalten.



Machete ..... Dylan

Geschwindigkeit 100
Angriffsstärke 50
Reichweite 90
Preis ..... Dylans Standardausrüstung



Mit diesem Dschungel-Messer könnt ihr Türen öffnen, die mit dicken Ranken überwuchert sind. Zur Verteidigung eignet sich diese Waffe nicht besonders, da sie nicht besonders viel Schaden anrichtet und immer nur einen Dino trifft. Da euch im Verlauf von *Dino Crisis 2* eigentlich nie die Munition ausgeht, dürftet ihr diese Waffe eh nicht brauchen.



Solid Cannon ..... Dylan

Geschwindigkeit 60
Angriffsstärke 70
Reichweite 60
Preis ..... 18.000 EP



Diese Waffe sieht zwar sehr angsteinflößend aus, ist aber leider nicht so effektiv. Ihr richtet mit einem Schuss bei einem mittelgroßen Dino nur wenig Schaden an, denn der Energieblitz reicht einfach nicht aus, um die dicke Panzerung der Echsen zu durchdringen. Gegen kleine Dinos ist diese Waffe aber auf jeden Fall eine der effektivsten.



Raketenwerfer ..... Dylan

Geschwindigkeit 20
Angriffsstärke 100
Reichweite 10
Preis ..... 50.000 EP



Diese Waffe ist die mit der stärksten Angriffsstärke, ist aber leider sehr langsam beim Nachladen. Besonders gegen Endgegner ist der Raketenwerfer sehr effektiv, obwohl die Reichweite nicht die Beste ist. Somit müsst ihr schon mal ein wenig näher an den bissigen T-Rex gehen, um ihm mit einem lauten Krachen großen Schaden zuzufügen.



Missile Pod

Geschwindigkeit 20
Angriffsstärke 80
Reichweite 100
Preis ..... 50.000 EP



Diese Waffe ist Reginas Gegenstück zu Dylans Raketenwerfer, jedoch verfügt sie nicht über eine ganz so große Angriffsstärke, hat dafür aber eine exzellente Reichweite. Benutzt diesen Mini-Raketenwerfer gegen große und zähe Dinos, die sich nicht mehr mit der Sub-Machine-Gun bändigen lassen. Da diese Waffe eine große Reichweite hat, solltet ihr euch dies auch zu Nutze machen: Greift also aus der Distanz an.



Combo-Schule

Wie ihr schnell viel Geld verdient.

Wer möchte das nicht: Viel Geld in möglichst kurzer Zeit scheffeln. Was in der Realität meistens nicht klappt, funktioniert aber in der virtuellen *Dino Crisis 2* Welt, sofern ihr ein paar wichtige Grundregeln beachtet.

Das Combo-Grundprinzip

Bei *Dino Crisis 2* bekommt ihr für jeden erlegten Dino Extinct Points gutgeschrieben. Je größer und gefährlicher die Echse, desto mehr Punkte werden eurem Konto gutgeschrieben. Um die Anzahl der gewonnenen Punkte in die Höhe zu schrauben, müsst ihr euch des Combo-Systems bedienen.
Eine Combo ist die Kombination von schnell hintereinander erlegten Dinos, ohne dabei Schaden zu nehmen. Das heißt: Habt ihr eine Echse umgelegt, bleibt nicht lange stehen, sondern rennt zum nächsten Gegner und erledigt auch diesen – dann steht der Combozähler schon auf zwei. Lasst die Combo-Kette nun nicht abreißen und tötet schnell weitere Dinos, ohne dabei Energie zu verlieren. Erfüllt ihr diese Vorgaben, könnt ihr Combos mit bis zu 20 Dino-Kills am Stück erreichen.

Combo-Tipps

- Bleibt nicht lange stehen: Wer in Bewegung bleibt, läuft nicht Gefahr, von einem Dino aus dem Hinterhalt angegriffen zu werden.
- Rennt los, sobald ihr alle Dinos auf einem Bildschirm erledigt habt.
- Benutzt die R2-Taste, um euch binnen Sekunden um 180° zu drehen und somit einen Angreifer aus dem Hinterhalt schnell abzuschießen.
- Springt zwischen zwei Bildschirmen hin und her. Ist der eine leer, rennt gleich zum anderen zurück. Dort verstecken sich manchmal noch weitere Dinos!
- Sollten mal mehr als 2 Dinos auftauchen, müsst ihr euch schnell eine Taktik zusammenlegen. In den meisten Fällen macht es Sinn, einen Teil der Dinos mit einer sekundären Waffe zu betäuben, dann die andere Hälfte mit einer durchschlagskräftigen Waffe schnell zu erledigen und nun wieder zurück zum Rest.
- Nehmt ihr in einem kompletten Abschnitt keinen Schaden, erhaltet ihr einen Punktebonus von 2.000 EP
- Benutzt eine Waffe wie die Maschinenpistole, die Sub-Machine-Gun oder die Schrotflinte, welche allesamt eine hohe Feuerrate haben. Je schneller ihr die Dinos tötet, desto besser.
- Grast einen Abschnitt mit einer hohen Dinoanzahl öfter als nur einmal ab. Fast überall trefft ihr die Dinos öfter an als nur einmal.

Die Secrets

Die versteckten Extras von Dino Crisis 2

Wie es sich für ein gutes Capcom-Spiel nun mal gehört, haben die Programmierer auch in *Dino Crisis 2* eine Menge versteckter Extras eingebaut. Die meisten Secrets kann man allerdings nicht mit einer simplen Tastenkombination aktivieren, sondern ihr müsst euch schon ein wenig anstrengen.

Unendlich Munition

Um an dieses geniale Extra zu gelangen, müsst ihr schon ein wenig ackern. Sammelt alle elf Dino-Files (Lageplan weiter unten), beendet das Spiel und speichert ab. Startet ihr nun ein weiteres Abenteuer mit dem geladenen Spielstand, verfügt ihr über unendlich Munition für jede Waffe! Jetzt macht *Dino Crisis 2* noch mal so viel Spaß.

Das Dino-Colosseum

Diesen Modus schaltet ihr frei, indem ihr das Spiel einmal komplett durchspielt. Was euch hier erwartet, ist unterhaltsam und actionreich: In einer Arena tretet ihr mit einem Charakter eurer Wahl gegen verschiedene Dino-Typen aus dem Spiel an. Jeweils zwei Haupt- sowie zwei Sekundärwaffen findet ihr neben ein paar Medikits in eurem Inventar. Jetzt heißt's aufpassen, denn aus allen Himmelsrichtungen strömen Dinos in die Arena. Behauptet ihr euch hier gut, bekommt ihr wieder Extinct Points gutgeschrieben, mit denen ihr neue Charaktere kauft. Beachtet dazu auch die "Preisliste" weiter unten.

Das Dino-Duell

Dieses Mini-Spielchen wird ebenfalls freigeschaltet, sobald ihr *Dino Crisis 2* einmal durchgespielt habt. Hierbei handelt es sich um ein Beat'em-Up für zwei Spieler, das ebenfalls in einer Arena stattfindet. Die Charaktere, die ihr im Dino- Colosseum freischaltet bzw. kauft, könnt ihr auch beim Dino-Duell anwählen.

Die Charaktereinkaufsliste

Name	Preis in EP
Rick	100.000
Gail	100.000
Panzer	120.000
Oviraptor	150.000
Tyrannosaurus Rex	150.000
Inostrancevia	160.000
Allosaurus	180.000
Triceraptos	200.000
Compsognathus	250.000

Weitere Dinos könnt ihr kaufen, sobald ihr alle Figuren aus dieser Liste erstanden habt. ■ *(ju)*

Die Dino-File-Liste

Insgesamt gibt es elf versteckte Dino-Files. Diese Disketten sind an verschiedenen Stellen im Spiel versteckt und nicht immer leicht zu finden. Hier findet ihr eine Auflistung aller Fundorte sowie Name und Ort auf der Karte.

Name	Fundort
D.F. 1 – Velociraptor	Dschungel Speicherraum
D.F. 2 – T-Rex	Military Facility / erster Raum direkt am Anfang
D.F. 3 – Allosaurus	Toter Körper des Wachmanns am Dschungeleingang
D.F. 4 – Compy	Der größte Speicherpunkt im südlichen Teil der Research Facility
D.F. 5 – Pteranodon	In der Nähe des Trucks in der 3rd Energy Facility
D.F. 6 – Mosasaurus	Speicherpunkt in der Nähe des Bootschlüsselfundortes
D.F. 7 – Plesiosaurus	Am toten Körper im östlichen Teil des 3rd Energy Reactor
D.F. 8 – Inostrancevia	Im Eingangsbereich der Areaway
D.F. 9 – Triceratops	Der letzte Speicherpunkt im Spiel in der Nähe der Areaway
D.F. 10 – Oviraptor	Bei der Leiche neben dem Jeep in der Edward City
D.F. 11- Gigantosaurus	In der Nähe der Steuereinheit des Computers, wo ihr die dritte Energy Data Disc bekommt

AUSBLICK

Ego-Shooter Fest

Half-Life (dt.), Unreal Tournament, KISS: Psycho Circus und Timesplitters
Wer schießt schneller? Das große fun-Duell!



Final Fantasy IX

Der neunte Teil des Rollenspiel-Epos im großen US-Test!



Starlancer

Die erste, große Space Opera für Dreamcast!



Dead or Alive 2 Hardcore

Wirklich verbessert oder nur ein müder Abklatsch?



Tomb Raider – Die Chronik

Ein neuer Anfang oder die unendliche Geschichte? Wir testen Lara auf Brust und Nieren!



Shenmue

Das schönste Spiel aller Zeiten – oder nur gnadenlos gehypt?



fun generation 01/2001...
...ab 20. Dezember am Kiosk!
Mit fun unter den Weihnachtsbaum

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, Sven Liebold, Carsten Grauel, Mone Neuss, Toni Opl
LAYOUT: geOrg Behringer, Stefan Kachur, Diane Feiniger, Annette Sahlmüller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: Electronic Arts
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 06 91 61
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.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
Verkaufte Auflage (IVW III/00) 21.686 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

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

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, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



portofreie Sonder-Lieferung*

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: NOV 00

DM 869.-

HARDWARE

Playstation 2 inkl. DS	NOV 00	DM 869.-
Dual Shock Controller (orig.)	NOV 00	DM 59.95
Memory Card 8 MB (orig.)	NOV 00	DM 89.95
Multi Tap (orig.)	NOV 00	DM 99.95
RFU-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 49.95
Euro AV-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 89.95
AV-Adapter Kabel (orig.)	NOV 00	DM 39.95
S.Video-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 59.95
Horiz. Stand (orig.)	NOV 00	DM 29.95
Vert. Stand (orig.)	NOV 00	DM 29.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
Lenkrad 360 Modena		DM 99.95
Rave Station Tanzmatte		DM 79.95
Micro Wizard analog Joyp.		DM 39.95
Controller Cyber Shock Infrarot		DM 59.95
X-tender PSX		DM 9.95
Scart Kabel Plus		DM 9.95
Antennenkabel RF-Unit		DM 19.95
Controller Extension Cable	NOV 00	DM 19.95
Scart&RCA-Cable 2in1	NOV 00	DM 19.95
Multiplayer Adapter	NOV 00	DM 99.95
RX 400 PS 2 Wheel	NOV 00	DM 119.95
Shadow Blade Arcade Stick	NOV 00	DM 159.95
PX 4000 Gamepad	NOV 00	DM 69.95
PS2 DVD Fernbedienung	NOV 00	DM 49.95
DVD Remote Control	NOV 00	DM 39.95
Memory Card 8 MB	NOV 00	DM 79.95
DVD Remote Controller	NOV 00	DM 39.95

SOFTWARE

Armored Core	NOV 00	DM 109.95
Cool Pool Billiards Maste	NOV 00	DM 109.95
Cueball	NOV 00	DM 109.95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119.95
Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109.95
Disney's Dschungelbuch	JAN 01	DM 109.95
Donald Duck Quack Attack	DEZ 00	DM 109.95
Drakan	DEZ 00	<TBA>
ESPN Intern. Track &Field	NOV 00	DM 109.95
ESPN X-Games Snowboard.	NOV 00	DM 109.95
Eternal Ring	NOV 00	DM 109.95
Evergrace	NOV 00	DM 109.95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109.95
F1 Racing Championchip	NOV 00	DM 109.95
Fantavision	NOV 00	DM 119.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 109.95
Force of One	DEZ 00	DM 109.95
Formula One 2001	APR 01	DM 119.95
Fusion GT	NOV 00	DM 109.95
Gradius III & IV	NOV 00	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000	NOV 00	DM 109.95
Jet Ion GP	NOV 00	DM 109.95
Kengo	JAN 01	DM 89.95
Kessen	DEZ 00	DM 109.95
Madden NFL 2001	NOV 00	DM 109.95
Midnight Club Street Rac.	NOV 00	DM 109.95
Moto GP	DEZ 00	DM 119.95
NBA Live 2001	JAN 01	DM 109.95
NHL 2001	NOV 00	DM 109.95
Orphen	DEZ 00	DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2	NOV 00	DM 109.95
Rayman Revolution	NOV 00	DM 109.95
RC Revenge	NOV 00	DM 109.95
Ridge Racer V	NOV 00	DM 119.95
Roadsters	NOV 00	DM 109.95
Sidewinder	DEZ 00	DM 109.95
Silent Scope	NOV 00	DM 109.95
Sky Surfer	NOV 00	DM 109.95
Smugglers Run	NOV 00	DM 109.95
SSX	NOV 00	DM 109.95
Street Fighter EX 3 Plus	NOV 00	DM 109.95
Stunt GP	DEZ 00	DM 109.95
Summoner	NOV 00	DM 119.95
Super BAM	NOV 00	DM 89.95
Super Bust-a move	NOV 00	DM 89.95
Swing Away Golf	NOV 00	DM 109.95
Tekken Tag Tournam	NOV 00	DM 119.95
Theme Park World	DEZ 00	DM 109.95
Time Splitters	NOV 00	DM 109.95
Unreal Tournament	FEB 01	DM 109.95
Wipeout Fusion	FEB 01	<TBA>
World Sports Cars	DEZ 00	<TBA>
X Squad	DEZ 00	DM 109.95

Ridge Racer 5



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S 0004
Release: NOV '00

DM 119.95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119.95

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0011
Release: NOV 00
DM 109.95

Silent Scope



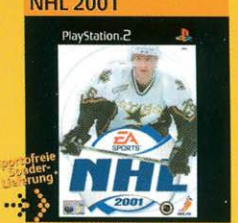
PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0018
Release: NOV 00
DM 109.95

F1 Racing Champ.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0032
Release: NOV 00
DM 109.95

NHL 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0013
Release: NOV 00
DM 109.95

Orphen



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0040
Release: DEZ 00
DM 109.95

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 Eurocheck 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. Bestell-Annahme: Mo-Fr: 9:00 Uhr bis 20:00 Uhr, Sa 10:00 Uhr bis 16:00 Uhr. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

SPIDER-MAN®

PLAY ZONE HIT 89%

PLAY FUN MAGAZIN PLAYTIP 86%

play KING 85%

Jugendgeneration Silber 85%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC 84%

SCREEN FUN 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.