01/2001
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 60

fun generation

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

Die 50 besten Spiele des Jahres

Was lohnt sich zu Weihnachten?

PlayStation TEST

Final Fantasy IX

Frohes Fest für Rollenspieler

Dreamcast TEST

Starlancer

Der neue Hit nach Wing Commander

NINTENDO 64 TEST

Banjo Tooie

Übertrift Rare sich selbst?

Tipps
Driver 2
Tomb Raider
Zelda
u.v.a.



4 394081 006508 01
CyPress

Ego-Shooter-Duell

Top Highlights im Vergleichstest

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZ VERSAND

Joysoft – DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Rayman Revolution



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250033
erhältlich
DM 109.95

Dead or Alive 2



porto-freie Sonder-lieferung*

TOP

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250031
Release: DEZ. '00
DM 119.95

FIFA 2001



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250011
erhältlich
DM 119.95

Int. Superstar Soccer



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250019
erhältlich
DM 109.95

Techno Mage



porto-freie Sonder-lieferung*

TOP

PS One
Art.Nr.: SONYD909
Release: JAN. '01
DM 89.95

Crash Bash



porto-freie Sonder-lieferung*

PS One
Art.Nr.: SONYD1378
erhältlich
DM 89.95



porto-freie Sonder-lieferung*

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
erhältlich

DM 869.-

DVD

Abyss Special Edition	FSK: 12	DM	59.95
Apocalypse Now	FSK: 16	DM	49.95
Aus Liebe zum Spiel	FSK: 6	DM	49.95
End of Days	FSK: 16	DM	44.95
Gladiator	FSK: 16	DM	49.95
Gottes Werk und Teufels B.	FSK: 12	DM	39.95
Jurassic Park	FSK: 12	DM	49.95
Men In Black Coll. Ed.	FSK: 12	DM	49.95
Mission to Mars	FSK: 12	DM	44.95
Sleepy Hollow	FSK: 16	DM	49.95
Der Soldat James Ryan	FSK: 16	DM	49.95

PLAYSTATION 2

Playstation 2 inkl. DS		DM	869.00
Dual Shock Controller orig.		DM	59.95
Memory Card 8 MB orig.		DM	89.95
Horiz. Stand orig.		DM	29.95
Vert. Stand orig.		DM	29.95
LR M. Schumacher GTR		DM	139.95
Lenkrad 360 Modena		DM	99.95
Age of Empires 2	MÄRZ 01	DM	109.95
Armored Core	JAN 01	DM	109.95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM	119.95
Donald Duck Quack Attack		DM	109.95
ESPN Intern. Track &Field		DM	109.95
ESPN X-Games Snowboard.		DM	109.95
Evergrace	JAN 01	DM	109.95
F1 Championship S2000	JAN 01	DM	119.95
F1 Racing Championchip		DM	109.95
FIFA 2001		DM	119.95
Gradius III & IV		DM	109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM	109.95
Kessen	DEZ 00	DM	119.95
Moto GP	FEB 01	DM	119.95
NHL 2001		DM	119.95
Orphen		DM	109.95
R.2 R. Boxing Round 2		DM	109.95
Rayman Revolution		DM	109.95
Ridge Racer V		DM	119.95
Silent Scope		DM	109.95
Smuggler's Run		DM	89.95
SSX		DM	119.95
Swing Away Golf	DEZ 00	DM	119.95
Tekken Tag Tournam.		DM	119.95
Theme Park World	DEZ 00	DM	119.95
Time Splitters		DM	109.95
Unreal Tournament	FEB 01	DM	109.95
Wild Wild Racing		DM	109.95
X Squad	DEZ 00	DM	119.95

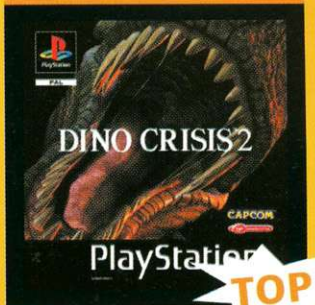
PS One

Playstation PSOne		DM	249.00
Controller Cyber Shock IR Blaze		DM	59.95
Memorycard 15B farbig Blaze		DM	14.95
Memorycard 60B farbig Blaze		DM	24.95
Scorpion Light Gun Silber		DM	39.95
Xploder FX		DM	69.95
Xploder CD9000 Unlimited		DM	34.95
007 Racing	DEZ 00	DM	89.95
Alien - Die Wiedergeburt		DM	89.95
Blade	DEZ 00	DM	79.95
Bond World is not enough		DM	89.95
Bundesliga 2001 Manager		DM	69.95
Bundesliga Stars 2001		DM	69.95
Chicken Run		DM	89.95
Danger Girl	DEZ 00	DM	79.95
Digimon World	JAN 01	DM	79.95
Dino Crisis 2		DM	89.95
Dino Crisis 2 inkl. orig. Spieleberater		DM	109.95
Disney's Dinosaurier		DM	84.95
Donald Duck Quack Attack		DM	79.95
Driver2 Back on t. Street		DM	89.95
Dschungelb. Groove Party		DM	89.95
F1 Championship S2000		DM	89.95
F1 Racing Championship		DM	59.95
FIFA 2001		DM	89.95
Final Fantasy IX	FEB 01	DM	109.95
Flintstones Bedrock Bowling	JAN 01	DM	59.95
Formel Eins 2000		DM	99.95
Fussball Live 2		DM	99.95
The Grinch	DEZ 00	DM	89.95
Legend of Dragoon	JAN 01	DM	99.95
Medal of Honor Undergrnd.		DM	89.95
Moorhuhnjagd		DM	49.95
NBA Live 2001		DM	89.95
NHL 2001		DM	89.95
Rainbow Six Rogue Spear	FEB 01	DM	89.95
Rayman 2		DM	79.95
Reel Fishing 2 Championship	DEZ 00	DM	79.95
Spiderman		DM	79.95
Spyro 3 Year of t. Dragon		DM	89.95
Techno Mage	JAN 01	DM	89.95
Toca World Touring Cars		DM	79.95
Tomb Raider 5 - Chronik		DM	89.95
Tony Hawk's 2		DM	79.95
Vanishing Point		DM	79.95
Verkehrsgigant	MÄRZ 01	DM	89.95
Woody Woodpecker Racing	DEZ 00	DM	89.95
WWF Smack Down 2		DM	89.95

DREAMCAST

Dreamcast-Online-Pack		DM	379.00
Xploder Schummelmodul		DM	64.95
VGA Box Blaze		DM	39.95
DC-Mouse		DM	59.95
Dreamcast Controller Pad		DM	49.95
Aero Wings 2	DEZ 00	DM	89.95
Chicken Run		DM	89.95
Crazy Taxi		DM	89.95
Dave Mira Freestyle BMX		DM	79.95
Dead or Alive II		DM	89.95
Dino Crisis		DM	89.95
Disney's D.D. Quack Attack		DM	89.95
Ducati		DM	79.95
Ecco - Defender of Future		DM	89.95
F1 Racing Championship	DEZ 00	DM	89.95
F1 World Grand Prix II		DM	99.95
Ferrari 355 Challenge		DM	89.95
Half Life dt. "Blue Shift"	FEB 01	DM	79.95
Jet Set Radio		DM	84.95
Kiss Psycho Circus		DM	89.95
Le Mans 24		DM	89.95
Metropolis Street Racer		DM	84.95
MTV Skateboarding		DM	89.95
Phantasy Star Online	JAN 01	DM	84.95
POD 2		DM	89.95
Railroad Tycoon II		DM	89.95
Ready 2 Rumble Round 2		DM	84.95
Resident Evil: Code Veronica		DM	89.95
Resident Evil 3 dt.		DM	89.95
San Francisco Rush 2049		DM	94.95
Sega Extreme Sports		DM	89.95

Dino Crisis 2



TOP

PS One
Art.Nr.: SONYD1419
erhältlich
DM 89.95

M.o.H.: Underground

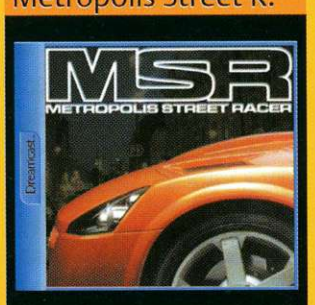


porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PS One
Art.Nr.: SONYD1300
erhältlich
DM 89.95

Metropolis Street R.



DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 003
erhältlich
DM 84.95

Jet Set Radio



TOP

DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 162
erhältlich
DM 84.95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOPSPIEL DES MONATS

Shen Mue



DM 99.95

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 153
Release: DEZ. '00

Sega GT	DEZ 00	DM	84.95
Shenmue TV	DEZ 00	DM	99.95
Silent Scope		DM	89.95
Snowcross Championship		DM	79.95
Space Channel 5		DM	89.95
Speed Devils Online		DM	94.95
Starlancer	JAN 01	DM	79.95
Time Stalkers		DM	84.95
Tomb Raider 5 - Chronik		DM	99.95
Tony Hawk's 2	DEZ 00	DM	89.95
Toy Story II		DM	89.95
UEFA Dream Soccer	DEZ 00	DM	84.95
Ultimate Fighting	DEZ 00	DM	89.95
Vanishing Point		DM	89.95
Virtua Tennis		DM	89.95
WWF Royal Rumble		DM	89.95

Zelda - Majora´s Mask		DM	129.95
Spieleberater Zelda - Majora's Mask		DM	24.95
GAMEBOY			
GameBoy Color		DM	139.00
AC-Adapter GBC & GBP Blaze		DM	9.95
XPloder Fun		DM	44.95
Bond Welt ist nicht genug	DEZ 00	DM	69.95
Cannon Fodder		DM	59.95
Chicken Run		DM	59.95
Croc 2		DM	69.95
Disney's Dschungelbuch		DM	59.95
Donald Duck Quack Attack		DM	59.95
Donkey Kong Country		DM	64.95
Dragon Quest Monsters		DM	64.95
F1 Championship Seas.2000	DEZ 00	DM	69.95
F1 Racing Championship		DM	69.95
Formel 1 2000		DM	59.95
The Grinch		DM	59.95
International Karate		DM	59.95
International Superstar Soccer 2000		DM	59.95
Moorhuhnjagd		DM	64.95
Perfect Dark		DM	69.95
Pokémon Gelbe Edition		DM	69.95
Spieleberater Pokémon gelb		DM	24.95
Pokémon Rote Edition		DM	69.95
Pokémon Blaue Edition		DM	69.95
Spieleberater Pokémon rot/blau		DM	9.95
Pokem. Trading Card Game	DEZ 00	DM	69.95
Spieleberater Pok. Trading Card Game		DM	24.95
Puzzled		DM	59.95
Tony Hawk's 2		DM	59.95
Tweety's High Fly Adventure		DM	59.95
UNO		DM	59.95

NINTENDO 64			
Nintendo 64 Pokémon		DM	249.00
Bond:Welt ist nicht genug		DM	119.95
Donald Duck Quack Attack		DM	99.95
F1 Racing Championship		DM	109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM	109.95
Mario Party 2		DM	119.95
Mario Tennis		DM	109.95
Mickey's Speedway USA		DM	129.95
Pokemon Snap		DM	129.95
Spieleberater Pokémon Snap		DM	24.95
Pokémon Stadium		DM	139.95
Spieleberater Pokémon Stadium		DM	24.95
Power Rangers		DM	109.95
Turok III		DM	79.95
WWF No Mercy		DM	109.95

PREISHAMMER !!!

PLAYSTATION			
C&C 2 Alarmst. Rot	Classic	DM	29.95
Castrol Honda Superbike	Classic	DM	29.95
Gran Turismo II	Platinum	DM	49.95
Landmaker		DM	49.95
NBA Live '99		DM	29.95
Need 4 Speed IV	Platinum	DM	49.95
NHL '99		DM	29.95
Rayman	Platinum	DM	29.95
Silent Hill	Platinum	DM	49.95
Spec Ops Ranger Elite		DM	29.95
Street Scooter		DM	49.95
Tomb Raider 4		DM	49.95
Tony Hawk Skateboarding	Platinum	DM	49.95
Warzone 2100	Ricochet	DM	29.95
Wild Rapids		DM	49.95
DREAMCAST			
Formula One Racing		DM	49.95
Sega Rally II		DM	44.95
Virtua StrikerII V.2000.1		DM	44.95
WWF Attitude		DM	9.95
NINTENDO 64			
ECW Hardcore Revolution		DM	19.95
F1 World GP II		DM	39.95
NBA Jam 2000		DM	69.95
Shadowman		DM	49.95
Waialae Country Club Golf		DM	44.95
GAMEBOY			
Drop Zone		DM	19.95
Int. Superstar Soccer 99		DM	19.95
Shadowgate	Classic	DM	19.95

UNSER WEIHNACHTSSERVICE: WER BIS ZUM 21.12. BESTELLT, HAT SEIN PÄCKCHEN RECHTZEITIG ZU HEILIG ABEND UNTERM BAUM!



Portofreie Sonder-Lieferung*

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

TOP - Top-Spiel

AB SOFORT - Neuheit - ab sofort erhältlich

!!! - Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET - Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

2 in 1 - Bundle - all inklusive

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Zelda: Majora's Mask



TOP

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 259
erhältlich
DM 129.95

Bond: Welt i. n. genug



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 268
Release: DEZ. '00
DM 119.95

Pok.: Trading Card G.



porto-freie Sonder-lieferung*

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 281
erhältlich
DM 69.95

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. 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

Heye & Partner



Inklusive 25,- DM Startguthaben auf der Pre-paidkarte
(Zuzahlung von 20,- DM)

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 01 01

Datum | 2. Unterschrift

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

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.

Spiele-Index

4x4 Evolution (DC) 66
Aerowings 2 (DC) 66
Agartha (DC) 30
Alien Front Online (DC) 28
Banjo & Tooie (N64) 76-77
Bionic Commando: Elite Forces (GBC) 22
Blade (PSone) 67
Blood Omen 2 (PS2) 25
Box Champions 2001 (PSone) 68
Buffy the Vampire Slayer (GBC) 69
Bust-A-Move Millenium (GBC) 70
Casper (GBC) 70
Castlevania: Legacy of Darkness (N64) 20
Championship Motocross 2001 (GBC) 71
Chicken Run (GBC) 69
Chrono Cross (PSone) 18, 19
Chu Chu Rocket (DC) 19
Colin Mc Rae Rally 2.0 (PSone) 18, 19
Crazy Taxi (DC) 16, 19
Dead or Alive 2 Hardcore (PS2) 57
Devil May Cry (PS2) 27
Discworld Noir (PSone) 15
Disney's Aladdin (GBC) 70
Donald Duck – Quack Attack (DC) 58
Donald Duck – Quack Attack (N64) 58
Donald Duck – Quack Attack (PS2) 58
Donald Duck – Quack Attack (PSone) 58
Donkey Kong Country (GBC) 22
Dragon Quest Monsters (GBC) 22
Driver 2 (PSone) 60
Ducati World (PSone) 61
ESPN Int. Track & Field (PS2) 14, 17
ESPN Winter X Games – Snowboarding (PS2) 14
Euro 2000 (PSone) 18
Exitebike 64 (N64) 20
F1 Championship Season 2000 (PS2) 52
F355 Challenge (DC) 16
FIFA 2001 (PS2) 14
Final Fantasy IX (PSone) 72-75
Front Mission 3 (PSone) 17
Gals Fighter (NGPC) 22
Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado (PSone) 63
Gran Turismo 2 (PSone) 18
Gun Pey (WonderSwan) 15
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Vol 2. (PSone) 21
Hundred Swords (DC) 31
ISS (PS2) 14
James Bond – Die Welt ist nicht genug (PSone) 42
Jet Set Radio (DC) 16
Kessen (PS2) 53
KISS – Psycho Circus (DC) 41
Konami Collection Vol.1 (GBC) 22
Legacy of Kain: Soul Reaver (DC) 16
Legend of Excalibur (PS2) 30
Madden NFL 2001 (PS2) 14
Mario Tennis 64 (N64) 20
Metal Gear Solid (GBC) 22
Metal Slug 2 (NeoGeo) 15
Metal Slug 2. Mission (NGPC) 22
Mickey's Speedway USA (N64) 20
Midnight Club Street Racing (PS2) 65
MOH Underground (PSone) 18
Moorhuhn (GBC) 70
MTV Pure Ride (GBC) 71
MTV Skateboarding (GBC) 71
NHL 2001 (PS2) 14
Ogre Battle 64 (N64 79
Orphen (PS2) 65
Perfect Dark (N64) 15, 20
Pokèmon – Special Pikachu Edition (GBC) 22
Pokèmon Snap (N64) 20
Power Rangers – Lightspeed Rescue (GBC) 69
Power Shovel (PSone) 17
Pumuckels Abenteuer im Geisterschloß (GBC) 69
Raycrisis (PSone) 17
Rayman 2 (DC) 16, 19
Rayman Revolution (PS2) 55
Ready 2 Rumble Round 2 (PS2) 56
Resident Evil CODE: Veronica (DC) 16, 19, 21
Ridge Racer 64 (N64) 20
Ridge Racer V (PS2) 14
Samba de Amigo (DC) 16
Sega Strike Fighter (DC) 31
Sheep (PSone) 61
Shenmue (DC) 46-49
Smuggler's Run (PS2) 14
SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium (NGPC) 15, 22
Sonic Shuffle (DC) 78
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure (NGPC) 22
Soul Reaver 2 (PS2) 24
Space Channel 5 (DC) 16, 17
Spyro 3: Year of the Dragon (PSone) 18
SSX (PS2) 14
Star Wars Demolition (PSone) 67
Starlancer (DC) 50-51
Tekken Tag Tournament (PS2) 14
The Legend of Zelda – Majora's Mask (N64) 15, 20, 21
Theme Park World (PS2) 54
Timesplitters (PS2) 40
TOCA Touring Car Championship (GBC) 71
TOCA Touring Car Championship (PSone) 18
Tomb Raider – Die Chronik (PSone) 59
Tony Hawk Skateboarding (N64) 20
Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC) 16, 17
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSone) 17, 18
Unreal Tournament (PS2) 38-39
Vagrant Story (PSone) 18
Virtua Tennis (DC) 16
WCW Backstage Assault (PSone) 68
WWF Smack!Down (PSone) 18
WWF Wrestlemania 2000 (N64) 20
Z.O.E. (PS2) 26

Alle Jahre wieder...

...rollt pünktlich zur Weihnachtszeit eine gigantische Softwarewelle über uns hinweg, bereit jegliches Kleingeld aus den locker sitzenden Portemonnaies geplagter Weihnachtseinkäufer mit sich zu reißen. Wir sind in diese Fluten gesprungen und haben für euch die besten Spiele herausgefischt. Dabei sind uns nicht nur die Highlights des Monats Dezember, sondern auch die **besten 50 Spiele des gesamten Jahres 2000** ins Netz gegangen.

Auf der einen Seite zeigen uns Games wie **Unreal Tournament** (PS2), **Starlancer** (DC) oder ganz besonders **Shenmue** (DC), dass Videospielkonsolen dem PC in Bezug auf Technik und Softwareangebot in fast nichts mehr nachstehen.

Auf der anderen Seite jedoch beweisen Titel von der Klasse eines **Banjo & Tooie** (N64) oder eines **Final Fantasy IX** (PSone), dass der Spielspaß nicht an Taktfrequenz, Framerate oder Videospeicher gemessen werden kann.

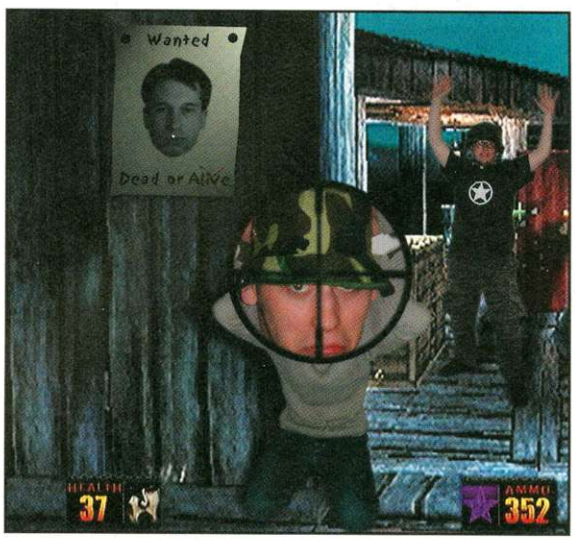
Für diese Flut an Spielen liefern wir euch auch eine ebensolche Flut an **Tipps & Tricks zu den aktuellsten Spielen** wie *Driver 2*, *Legend of Zelda: Majora's Mask* und *Tomb Raider – Die Chronik*.

Für reichlich Abwechslung in den kalten Wintertagen ist also bestens gesorgt.

Frohes Fest und einen guten Rutsch ins neue Videospieljahr.
Viel Spaß beim Lesen!

Euer ***fun***-Team

P.S.: Leider ist aufgrund der Masse an Spielen unsere "Leser für Leser"-Rubrik sowie die "Resident Evil-Akte" dem Rotstift zum Opfer gefallen. In der nächsten Ausgabe werden diese aber selbstverständlich in alter Frische weitergeführt.



fun generation
PLAYSTATION

Special

Die 50 besten Spiele 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈14-18
Frag-Fest: Vier Ego-Shooter im Vergleich 38-45
Hightech für die Hosentasche:
Neues von der Handheld-Front ≈≈≈≈≈≈12-13

Vorschau

Blood Omen 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈25
Devil May Cry 27 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈27
Legend of Excalibur ≈≈≈≈≈≈≈≈≈30
Soul Reaver 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈24
Z.O.E. ≈≈≈≈≈≈≈≈≈26
Agartha ≈≈≈≈≈≈≈≈≈30
Sega Strike Fighter ≈≈≈≈≈≈≈≈≈31
Alien Front Online ≈≈≈≈≈≈≈≈≈28
Hundred Swords ≈≈≈≈≈≈≈≈≈31

Tests

Dead or Alive 2 Hardcore ≈≈≈≈≈≈≈≈≈57
Donald Duck – Quack Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈58
F1 Championship Season 2000 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈52
Kessen ≈≈≈≈≈≈≈≈≈53
Midnight Club Street Racing ≈≈≈≈≈≈≈≈≈65
Orphen ≈≈≈≈≈≈≈≈≈65
Rayman Revolution ≈≈≈≈≈≈≈≈≈55
Ready 2 Rumble Round 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈56
Theme Park World ≈≈≈≈≈≈≈≈≈54
Timesplitters ≈≈≈≈≈≈≈≈≈40
Unreal Tournament ≈≈≈≈≈≈≈≈≈38-39
4x4 Evolution ≈≈≈≈≈≈≈≈≈66
Aerowings 2 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈66
Donald Duck – Quack Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈58
KISS – Psycho Circus ≈≈≈≈≈≈≈≈≈41
Shenmue ≈≈≈≈≈≈≈≈≈46-49
Starlancer ≈≈≈≈≈≈≈≈≈50-51
Blade ≈≈≈≈≈≈≈≈≈67
Box Champions 2001 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈68
Donald Duck – Quack Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈58
Driver 2 - Back on the Streets ≈≈≈≈≈≈≈≈≈60
Ducati World ≈≈≈≈≈≈≈≈≈61
Gold und Ruhm: Der Weg nach ElDorado ≈≈63
James Bond – Die Welt ist nicht genug ≈≈≈≈42
Sheep ≈≈≈≈≈≈≈≈≈61
Star Wars Demolition ≈≈≈≈≈≈≈≈≈67
Tomb Raider – Die Chronik ≈≈≈≈≈≈≈≈≈59
WCW Backstage Assault ≈≈≈≈≈≈≈≈≈68
Donald Duck – Quack Attack ≈≈≈≈≈≈≈≈≈58

Starlancer

Kann das Dreamcast den PC schlagen?



Test 50-51

Special 14 - 18

Die 50 besten Spiele 2000

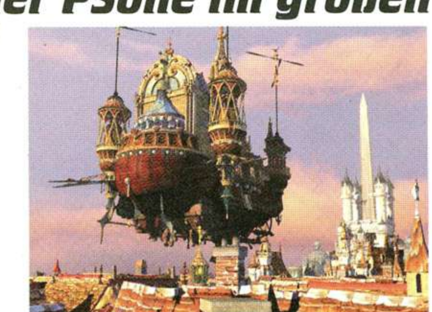
Wir verraten euch, in welche Spiele ihr euer Weihnachtsgeld am besten investiert.



Import-Test 72-75

Final Fantasy IX

Squarsofts letzter Auftritt auf der PSone im großen Test!





eration

DREAMCAST - NINTENDO 64 - HANDHELDS

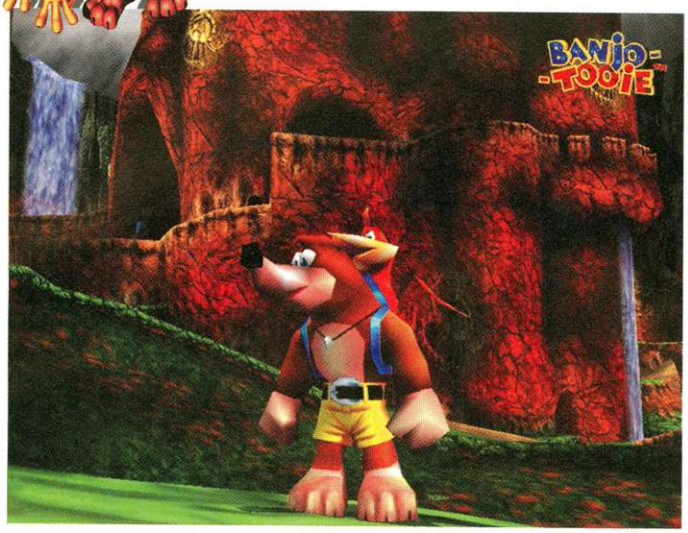
So erreicht ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: Feedback@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: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

NTSC-Test 76-77



Banjo & Tooie

Vermag Rare sich wieder einmal selbst zu toppen?



Special 38 - 45



Frag-Fest

Unreal Tournament
Timesplitters
KISS – Psycho Circus
James Bond – Die Welt ist nicht genug
Das große Special

Handheld-Tests

GAME BOY COLOR

Buffy the Vampire Slayer ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈69
Bust-A-Move Millenium ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
Casper ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
Championship Motocross 2001 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈71
Chicken Run ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈69
Disney's Aladdin ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
Moorhuhn ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈70
MTV Pure Ride ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈71
MTV Skateboarding ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈71
Power Rangers – Lightspeed Rescue ≈≈≈≈≈≈69
Pumuckels Abenteuer im Geisterschloß ≈≈≈≈69
TOCA Touring Car Championship ≈≈≈≈≈≈≈≈≈71

NTSC-Tests

Sonic Shuffle ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈78
Final Fantasy IX ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈72-75
Banjo & Tooie ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈76-77
Ogre Battle 64 ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈79

Tipps & Tricks

Cheats & Tipps ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈82-83
Gamebuster-Codes ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈83
Driver 2 - Back on the Streets ≈≈≈≈≈≈≈≈≈84-85
The Legend of Zelda: Majora's Mask ≈≈≈≈86-89
Tomb Raider – Die Chronik ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈90-97

Rubriken

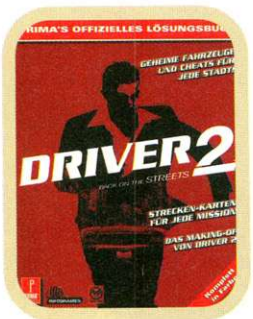
Abo ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈4
Ausblick ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Charts ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈35
Editorial ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈5
Final Fantasy Chronik ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈72-75
Impressum ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈98
Leserbriefe ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈80-81
News ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈8-11
Referenzen ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈32-33
Spiele-Index ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈5
Wertungssystem ≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈≈34

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

+++ Der Releasetermin von Konamis **Shadow of Memories** hat sich um einen Monat auf März 2000 verschoben +++ SNKs Dreamcast-Prügler **The Last Blade 2 Final Edition** ist in Japan ab dem 21. Dezember erhältlich +++ Tokio Bus Guide erhält am 21. Dezember einen Nachfolger – der Name: **Tokyo Bus Guide: Beautiful Lady Bus Guide** +++ Nintendo will im Launch-Monat des **Game Boy Advance** satte 1 Million Einheiten absetzen +++ Nochmal Nintendo: Der japanische Videospiel-Riese feiert den **100. Millionsten** Game Boy +++ Nach Samba de Amigo entwickelt Sega nun an **Shaker & Tambourine** – hier schüttelt ihr mit einem echten Tambourine zum Takt der Musik. ***fun*** meint: Unser einstiger April-Scherz Whistle to world cup erscheint uns immer realistischer... +++ Imagineer arbeitet an einer PS2-Umsetzung des PC-Titels **Might & Magic VIII: Day of the Destroyer**, das 1st-Person-RPG soll sogar die USB-Maus und den Popegg-Drucker unterstützen +++ Nintendo of Japan und Randnet haben beschlossen, das **64DD-Netzwerk** im Februar 2001 endgültig abzuschalten – das bedeutet den "offiziellen Tod" des exotischen Nintendo 64-Addons. Zuletzt hatte Randnet eine Benutzer-Basis von 15.000 angemeldeten Anwendern +++ **Bauernweisheit des Monats**: Liegt der Bauer auf der Lauer, ist Herr Lauer ziemlich sauer +++ Dragonstone Software arbeitet neben der PC-Version von **Dragon`s Lair 3D** auch an einer Xbox-Umsetzung +++ Capcom entwickelt zur Zeit eine überarbeitete Version des Dreamcast-Hits **Resident Evil CODE: Veronica**. Mit dem Zusatz "Complete" soll sie am 22. März 2001 für PS2 und Dreamcast erscheinen. Bisher hat Capcom laut eigenen Angaben allerdings noch Probleme, die Dreamcast-Grafikqualität auf der PS2 zu halten +++ Laut Squaresoft wird die **Final Fantasy X** nicht das PS2-Online-Netzwerk PlayOnline unterstützen – ihren Online-Einstand feiert die japanische RPG-Serie erst mit **Final Fantasy XI**, das auf 2002 angesetzt ist +++

MERCHANDISE

Führerschein?



Pünktlich zum Spielrelease kommt auch bei *Driver 2* wieder das obligatorische (offizielle) Prima-Lösungsbuch in die Redaktion gerast. Hier wird für 24,95 DM (!) auf 96 Seiten jede Mission geschildert, inklusive detailliertem Kartenmaterial und zahlreichen Screenshots. Dazu gibt's ein kleines Interview, Fahrtipps, Hintergrundinfos und Cheats – zusammen mit den gut gemachten Karten ein nettes Bündel Informationen, das Prima da zusammen geschnürt hat.

Unser Fazit: An der Buchqualität mangelt es zwar nicht, doch wer bei *Driver 2* die Stadt vor lauter Autos nicht mehr sieht, sollte sich lieber ein Wochenende frei nehmen - als hier für den Preis einer halben PSone-Platinum-Edition zuzuschlagen.

HARDWARE

Microsoft-Handheld?

Die Gerüchteküche im Internet brodelt wieder einmal: Während eines Interviews spekulierte Senior-VP Paul Gross von Microsofts Handheld-PC-Abteilung über einen möglichen Xbox-Handheld auf Basis aktueller Pocket-PC-Technologie – steht uns nach Dreamcast/NGPC, PS2/WonderSwan, Gamecube/Game Boy Advance etwa eine weitere Konsole/Handheld-Kombo ins Haus?



Der Xbox-Handheld, wie wir ihn uns vorstellen

MERCHANDISE

Fantastisch



Ist es der neue Duden? Ein Telefonbuch? Oder gar die bebilderte Ausgabe der Bibel? Auf derartige Gedanken kann man beim Durchblättern des vollfarbigen offiziellen *Technomage*-Lösungsbuches von Prima Publishing schon kommen – denn hier findet ihr auf 144 Seiten nahezu alles, was man über die *Technomage*-Welt wissen kann: Ausführliche Komplettlösungen (im Tagebuch-Stil), zahlreiche Screenshots, Item-, Waffen- und Magiebeschreibungen und jede Menge Hintergrund-Infos vom *Technomage*-Comic über "Insider"-Informationen bis hin zur Vorstellung der Entwickler. Zwar legt ihr auch hier stolze 24,95 DM auf die Theke, doch im Vergleich zum *Driver 2*-Lösungsbuch bekommt ihr wesentlich mehr für euer Geld!

SZENE

Gordon kommt später

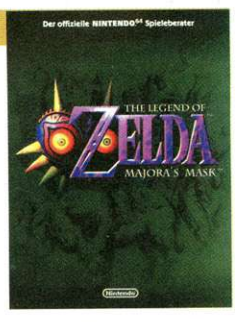


Havas Interactive kann sich einfach nicht entscheiden! Erst sollte deren heißerwartete PC-Umsetzung *Half Life (dt.)* als Komplettpaket (inklusive PC-Einspieler-Modus, Bonus-Episode und Multiplayer-Option) pünktlich zu Weihnachten erscheinen, dann wurde das Projekt aufgrund von Zeitmangel in eine Ein- und eine Mehrspieler-Version aufgeteilt. Allerdings sind aller guten Dinge ja bekanntlich drei, und deshalb hat sich der unentschlossene Publisher nun dazu entschieden, *Half Life (dt.)* doch als Kombi-Paket zu veröffentlichen – allerdings erst nach der Weihnachtszeit. Gründe: Optimierungsarbeiten an der Grafikengine. Die Zockergemeinde freut`s: Sie sparen Geld, bekommen ein Top-Spiel und können sich in der Weihnachtszeit auf andere Knüller "konzentrieren".

Weitaus weniger dürften sich dagegen Sega-Fans über folgende Meldung freuen: Für das zweite Quartal 2001 ist nun auch eine PlayStation 2-Umsetzung des Ego-Shooters geplant – inklusive aller Mehrspieler- und Deathmatch-Modi.

MERCHANDISE

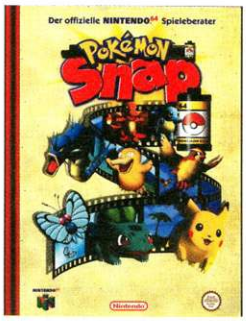
Der Termina-Reiseführer



The Legend of Zelda: Majora`s Mask* ist ein Garant für hohe Lösungsbuch-Verkäufe – das weiß keiner besser als Nintendo selbst. Deshalb könnt ihr euch nun für 24,95 DM mit dem offiziellen *Majora`s Mask-Spieleberater versorgen (stilecht in schmuckem Grün) – hier erfahrt ihr alles über jede einzelne Side-Quest, alle Masken und natürlich den Lösungsweg. Zwar ist auch hier die Anordnung der einzelnen Abschnitte etwas chaotisch geraten, aufgrund der zahlreichen verschachtelten Spiel-Aufgaben jedoch nicht anders zu machen. Nicht zuletzt aufgrund der detaillierten Karten und der hübschen Optik ein Muß für jeden, der wirklich "alles" in Termina finden möchte.

MERCHANDISE

Snap! sie dir alle



Mit jedem guten Nintendo-Spiel gibt's vom Branchenprofi auch gleich das passende Lösungsbuch – da darf der offizielle Führer durch den *Pokémon Snap* Dschungel natürlich nicht fehlen! Auf 112 Seiten wird jeder Winkel der Safaristrecke beleuchtet – zusätzlich erhält der Foto-Unkundige jede Menge Tipps und (natürlich) eine Anleitung für das "perfekte Foto". Als kleinen zusätzlichen Anreiz findet ihr in dem 24,95 DM stolzen Machwerk alle Hi-Scores der Entwickler, allerdings machen die den relativ geringen (und leicht chaotisch angeordneten) Informationsgehalt der Seiten allerdings auch nicht wett.

HARWARE

Cheat me, baby



Angstschweiß beim Zocken? Weinkrämpfe beim Endgegner? Joypad-Kosten in Höhe der Wohnungsmiete? Dann seid ihr potentielle Action Replay-Kandidaten! Das mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 59,95- DM erstaunlich günstige Dreamcast-Paket von Datel besteht aus einer GD-Rom (hier sind bereits zahlreiche Codes gespeichert), einer VMU (hierauf speichert ihr neu eingegebene Codes ab) und – zur Freude aller Analphabeten – ein Lehrvideo, auf dem euch alle Schritte genauestens erklärt werden. Wer seinen Dreamcast-Spielstand also etwas "nach oben" korrigieren möchte, ist hier bestens aufgehoben!

HARDWAERE

Saiteks PlayStation 2-Lineup

Saitek RX400 Lenkrad



Bei all der PlayStation 2-Ausstattung darf ein passendes Lenkrad natürlich nicht fehlen, deshalb gibt es von Saitek nun auch eine Next-Generation-Variante ihres RX100-Lenkrades (die natürlich auch mit der PSone funktioniert). Das stylisch-blau-schwarze Stück Plastik lässt sich auf den Beinen platzieren oder am Tisch montieren – während letzteres einwandfrei funktioniert, macht die flache Bodenplatte das Zocken am Sofa zu einer äußerst rutschigen Angelegenheit. Darüber hinaus fehlt ein "echter" Schaltknüppel – wenigstens sorgen Lenkrad-Schalter für Formel 1-Feeling. Die Gas/Brems-Einheit ist ebenfalls nur durchschnittlich – zu oft rutscht ihr von dem harten Plastik ab; allerdings halten unten angebrachte Plastik-Rillen die Einheit bombenfest in der Position. Wer am Schreibtisch zockt und sich an geringem Lenkrad-Widerstand nicht stört, kann für 129,95 DM getrostzugreifen – alle anderen warten ab, was das nächste Jahr bringt.

Saitek PX4000 Gamepad



Dieser (laut Pressetext übrigens "ultracoole") PlayStation-Controller besitzt neben der Standard-Ausstattung eine Autofeuer-Funktion und lässt die zwei Analogsticks per Achsenarretierung auf vier Richtungen beschränken – besonders bei Rennspielen äußerst nützlich! Darüber hinaus beeindruckt das extralange Kabel und volle Kompatibilität zu PSone und PS2-Spielen. Allerdings ist das digitale Steuerkreuz nicht besonders griffig, dafür können die (im Vergleich mit dem Dual Shock 2 etwas weicheren) Analogsticks überzeugen. Nicht zuletzt aufgrund der fehlenden Button-Druckpunkte landet das Saitek PX4000 deshalb nur im Controller-Mittelfeld, für satte 59,95 DM gibt es besseres im Peripherie-Fundus!

Saitek DVD Fernbedienung



Peripherie-Hersteller freuen sich über die DVD-Funktion der PlayStation 2 sicher ebenso wie Konsolen-Besitzer – kann man doch (neben ominösen "Soundstations") nun auch PS2-Fernbedienungen an den Mann bringen. Saitek ist dabei keine Ausnahme – nimmt mit der Saitek DVD-Fernbedienung allerdings einen Platz an der oberen Qualitäts-Spitze ein. Das nicht zuletzt aufgrund eines simplen, aber genialen Features: Wo der Infrarot-Empfänger bei den meisten anderen Fernbedienungen einen ganzen Controller-Steckplatz belegt (und ihr deshalb vor dem Zocken wieder "umstöpseln" müsst), wurde dieser Steckplatz bei der Saitek-Variante einfach "durchgeschleift" – ihr habt also unter der Empfänger-Einheit einen zweiten Controller-Port zur Verfügung. Auch die übersichtlich angeordneten Buttons lassen sich gut bedienen, deshalb gibt es eigentlich nur ein einziges Manko zu bemängeln: Für das "richtige" Fernbedienungs-Gefühl habt ihr etwas zuwenig "Gewicht" in der Hand. Trotzdem: Für 49,95 DM ein empfehlenswertes PlayStation 2-Gadget!

COMPUTER KUDAK

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

Dreamcast

Grundgerät + ChuChuRocket	kpl.dt DM	389,00
Maus	kpl.dt DM	59,00
102 Dalmantiner*	kpl.dt DM	94,95
Dino Crises*	dt DM	84,95
F 1 Racing Championship	dt DM	89,95
F 1 World Grand Prix 2	dt DM	99,95
Kiss Psycho Circus	dt DM	89,95
Phantasy Star Online*	dt DM	89,95
Record of Losdoss War*	kpl.dt DM	89,95
Resident Evil 3*	dt DM	89,95
Sega GT	kpl.dt DM	89,95
Shenmue (4 GD's)	dt DM	99,95
Star Wars Demolition*	dt DM	89,95
Tomb Raider - Die Chronik	kpl.dt DM	94,95
Tony Hawk's Pro Skater 2*	kpl.dt DM	89,95
Toy Racer*	dt DM	19,95
UEFA Dream Soccer	dt DM	89,95

Playstation 1

007 Racing*	kpl.dt DM	89,95
Alien - Die Wiedergeburt	kpl.dt DM	89,95
Box Champions 2001	kpl.dt DM	89,95
Danger Girl	dt DM	79,95
Dino Crisis 2	dt DM	79,95
Driver 2	kpl.dt DM	79,95
F 1 World Grand Prix 2000	kpl.dt DM	84,95
Fisherman's Bait 3*	dt DM	79,95
Kasparov*	dt DM	59,95
Medal of H. Underground	kpl.dt DM	89,95
Moorhuhnjagd	kpl.dt DM	49,00
Rainbow Six - Budget*	dt DM	39,95
Techno Mage	kpl.dt DM	79,95
The Mummy	dt DM	69,95
Tomb Raider - Die Chronik	kpl.dt DM	89,95
WCW Backstage Assault	kpl.dt DM	89,95
WWF Smack Down 2	dt DM	89,95

Playstation 2

Armored Core	dt DM	109,00
Dead or Alive 2	dt DM	119,00
Disney Dinosaurier 2	dt DM	109,00
Dynasty Warriors 2	dt DM	109,00
Eternal Ring	dt DM	109,00
Evergrace	dt DM	109,00
F 1 Champ. Season 2000*	kpl.dt DM	109,00
FIFA 2001	kpl.dt DM	109,00
Int. Track & Field	dt DM	99,95
Kessen*	kpl.dt DM	109,00
Rayman Revolution	dt DM	109,95
Silent Scope	kpl.dt DM	99,95
Smugglers Run	dt DM	99,95
SSX	kpl.dt DM	109,00
Tekken Tag Tournament	dt DM	119,00
Theme Park World 2	dt DM	109,00
Top Gear Dare Devil	dtDM	109,95
X-Squard	kpl.dt DM	109,00

Nintendo 64

Pokémon Pikachu Konsole	kpl.dt DM	244,00
Batman of the Future - Return	dt DM	109,95
Donald Duck Quack Attack	dt DM	109,95
F 1 Racing Championship	dt DM	109,95
James Bond - Die Welt ist	kpl.dt DM	109,95
Mario Party 2	kpl.dt DM	109,95
Mickey's Speedway USA	kpl.dt DM	129,95
WWF No Mercy	dt DM	119,00
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

Es weihnachtet sehr!

Sony Computer Entertainment und ***fun generation*** spielen für euch den Weihnachtsmann! Wollt ihr zum Fest der Liebe reich beschenkt werden? Dann schnappt euch einfach eine Postkarte und schreibt uns unter folgender Adresse: Redaktion ***fun generation*** Max Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Schlägt euer Herz für Rollenspiele lautet das Stichwort: "Happy Birthday Jesus!" Gehört ihr jedoch zu der Sorte Spieler, für die auch im Winter Fußball ein absolutes Muss ist, könnt ihr mit etwas Glück unter dem Stichwort: "Jingle my Balls" groß absahnen.



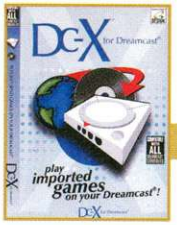
Final Fantasy XIII Gewinnspiel

1. Preis:
1x exklusive Final Fantasy XIII Airbrush PlayStation &
1x Final Fantasy Special Edition
2. - 5.
Preis: Je 1x Final Fantasy XIII Special Edition

Fussball Live 2 Gewinnspiel

1. Preis:
2x Eintrittskarten für ein Spiel der UEFA Champions League, 1x Psone, 1x Fussball Live 2, 1x exclusiver PlayStation Fussball, 1x PlayStation-Fussball Schlüsselanhänger, 1x Fussball Live 2 Trikot, 1x Special Silver Memory Card, 1x Dual Shock Controller (darkblue) & 20x Euromünzen zum naschen der Firma Katjes
2.-5. Preis:
Je 1x Fussball Live 2, 1x Special Silver Memory Card, 1x Dual Shock Controller (darkblue) & 20x Euromünzen zum naschen der Firma Katjes





HARDWARE

Hat alles, kann alles



Import-Spieler haben's wirklich nicht leicht! Zuerst deponieren sie knapp 50% mehr Geld auf dem Händlerkonto, dann verzichten sie auf eine deutsche Lokalisierung (was sich allerdings manchmal auch als "Vorteil" entpuppen kann...) und letztendlich läuft das gute Stück nicht einmal auf dem Standard-Dreamcast. Für all diese "Märtyrer des Import-Marktes" gibt es nun von Wolfsoft einen kleinen, aber genialen Helfer: Die DC-X Boot CD.Für läppische 34,99 DM bietet diese CD weitaus mehr als "nur" die Boot-Basis für Import-CDs jeder Art – zusätzlich könnt ihr US- und Jap-Spiele nun auch auf 60Hz abspielen! Darüber hinaus ist die DC-X Boot CD voll VGA-Box-tauglich und quetscht sogar RGB-untaugliche Spiele durch euer RGB-Kabel - diese Features sind natürlich auch über ein einfaches Menü ein- und ausschaltbar. Alles in allem eine mehr als herausragende Kombination, mit der Nippon-Fans und Englisch-Fanatiker keinen Fehlkauf machen! Ordern könnt ihr den Import-Freund unter der Bestell-Hotline 0 26 22 - 8 35 17 oder im Internet unter www.wolfsoft.de. Übrigens: "Sicherheits"-Kopierer haben sich diesen Absatz völlig umsonst durchgelesen – denn Rohlinge werden natürlich nicht unterstützt!

INTERNET

Chip-Tuning für euer Dreamcast

Nerven euch nicht auch hin und wieder die lahmen Übertragungsraten eures Dreamcast-Modems? Dann sorgen wir jetzt für Abhilfe: Mit einem kleinen Trick kann man den Geräten der ersten Generation nämlich etwas auf die Sprünge helfen: Nachdem ihr euch wie gewohnt in die DreamArena eingeloggt habt, wechselt ihr in die Optionen und wählt die Funktion "Modem" aus. Hier findet ihr eine Befehlszeile mit dem Namen "AT Setup". Stellt diese Auswahl auf "On" und gebt dann den Command "AT28=56" (ohne Anführungsstriche) ein. Speichert die Einstellungen auf eure VMU und verlasst das Optionsmenü. Mit etwas Glück solltet ihr nun beim Surfen von einem etwa doppelt so schnellen Seitenaufbau überrascht werden. Wie gesagt – dieser Trick funktioniert leider nur mit Geräten der ersten Generation, hat während unserer "Testläufe" allerdings tadellos geklappt. Wer sein DC also erst kürzlich erworben hat, wird bei der Prozedur unter Umständen keinen Erfolg haben! Wichtig: Ist der AT-Befehl auf der VMU gespeichert, wählt sich das Modem beim nächsten Online-Gang nicht in die DreamArena ein. Hierzu müsst ihr euch zunächst ohne Zugriff auf den Dreamkey-Speicherstand einloggen und erst dann die Daten von der VMU laden. ***fun*** wünscht viel Spaß beim "Speed-Surfen"!

SZENE

DVD light?

PS2-Käufer können es kaum fassen: Da schleifen sie den prall gefüllten Sparstrumpf zum Sony-Händler ihres Vertrauens, legen daheim fröhlich eine DVD ein, schließen das RGB-Kabel an und ... gucken in die sprichwörtliche Röhre! Nix mit exzellenter Bildqualität via RGB, stattdessen wird der frischgebackene PS2-Besitzer von einem fiesen Grünstich angegrinst. Das bedeutet nicht nur, dass ihr auf die bestmögliche DVD-Bildqualität verzichten müsst, sondern auch, dass Optik-Puristen ständig zwischen Spiel-RGB- und DVD-S-Video-Kabel umschalten müssen. Laut Sony Japan ist dieses (bei Stand-alone-DVD-Playern standardisierte) Feature bei PlayStation 2-PAL-Geräten nicht möglich, da der vom DVD-Konsortium verlangte Makrovision-Kopierschutz zu leicht umgangen werden könnte – den genauen technischen und firmenpolitischen Hintergrund wollte man uns jedoch nicht verraten. Kleiner Trost: Da der RGB-Ausgang nur softwareseitig deaktiviert wird, stehen die Chancen gut, dass sich Sony Deutschland eine Lösung für dieses Problem einfallen lässt – wir halten euch auf dem Laufenden!

Hinweis

Sie können Software im PlayStation®- und PlayStation®2-Format als Signale im Format RGB oder Y Cb/Pb Cr/Pr ausgeben. Die PlayStation®2-Konsole ist jedoch so konfiguriert, daß sie die Einstellung von "Komponenten-Videoausgang" im "Systemkonfiguration"-Menü überschreibt und DVD-Videosoftware immer als Y Cb/Pb Cr/Pr-Signale ausgibt. Wenn Sie diese Option auf "RGB" setzen, treten während der DVD-Wiedergabe Farbfehler auf.



HiTech für die Hosentasche
Neues von der Handheld Front

Handheld-Konsolen garantieren mobilen Spielspaß zu jeder Zeit und an jedem Ort. fun generation wirft einen Blick auf das handliche Spielvergnügen und stellt die interessantesten Neuheiten der nächsten Monate vor.

GAME BOY COLOR

Mit Swiv reanimiert SCI einen vom Super NES bekannten Vertikalshooter. Per Jeep oder Helikopter zieht Ihr gegen Aliens in den Kampf. Als Waffen in den sechs Stages benutzt Ihr Ionic Laser, Plasma Kanonen und Flammenwerfer. Seid Ihr von den Gegnern umzingelt, holt Ihr mit der allesvernichtenden Homing-Missile zum Rundumschlag aus.
Wo der Game Boy ist, sind auch die *Pokémon* nicht weit: In *Pokémon Crystal* von Nintendo taucht Ihr in ein Adventure ein und löst das Geheimnis um die Ruinen von Aplh. Dort macht Ihr Bekanntschaft mit dem mysteriösen Jungen Minaki. Zu Beginn sucht Ihr Euch aus, ob Eurer Held männlich oder weiblich ist. Das Spiel ist kompatibel zum auf der Spaceworld 2000 vorgestellten Mobile Adapter, der jedoch erst im Januar 2001 in Japan ausgeliefert wird.
Die PAL-Version von *Grandia 2* läßt noch auf sich warten, doch steht in Japan mit *Grandia - Parallel Trippers* bereits Nachschub in den Startlöchern. Kurz vor Weihnachten erscheint Hudson's Rollenspiel, das auf der Story des ersten *Grandia* basiert. Die Helden Justin, Feena und Sue werden in eine Parallel-Dimension verschlagen. Um in die normale Welt zurück zu gelangen, benötigt die Truppe mehrere magische Schlüssel. Leider sind die querbeet über die ganze Welt verstreut.
Wir bleiben im Reich der Phantasie: Enix veröffentlicht im Dezember mit *Dragon Quest III* eines der am sehnlichsten erwarteten Rollenspiele. Immerhin wurden die NES Version und das Remake auf dem Super NES 5,2 Millionen mal verkauft. Im Vordergrund von *Dragon Quest III* steht ohne Zweifel das ausgefeilte Job System, mit dem Ihr Eure Charaktere dazu verdonnert verschiedene Berufe zu erlernen. Neben Priestern, Händlern und Spielern gibt aus sogar den Beruf des Diebes. Bei den Kämpfen hinterläßt jedes besiegte Monster eine Medaille, die Ihr einsammeln könnt. Bis zu 450 Medaillen gilt es zu finden, die Ihr sorgfältig in ein virtuelles Sammelbuch legt. Per Link Kabel könnt Ihr Eure so erworbenen Schätze mit Euren Freunden austauschen.
Habt Ihr *Zelda - Majora's Mask* bereits durchgespielt, solltet Ihr nach Link's nächstem Abenteuer *Legend of Zelda - Acorn of the Mystical Tree* von Nintendo Ausschau halten. Neben einer Draufsicht präsentiert sich Link diesmal auch in klassischer Seitenansicht, wie sie in 2-D Jump'n'Runs sehr beliebt ist.



Grandia Parallel Trippers (GameBoy Color)



Legend of Zelda: Acorn of the Mystical Tree (GameBoy Color)



Swiv (GameBoy Color)

Endbosse aus früheren *Zelda* Episoden sind ebenso mit dabei, wie Monster aus den Nintendo 64 Versionen.

GAME BOY ADVANCE

Nintendo's neuester Handheld kommt zwar erst nächstes Jahr auf den Markt, doch die Hersteller kündigen fleißig eine Neuheit nach der anderen an.
Castlevania - Circle of the Moon entführt Euch erneut in Dracula's Schloß. Das 2-D Action RPG von Konami lehnt sich stark an die PSone Version *Castlevania - Symphony of the Night* an. Mit zwei Charakteren, Nathan Grav und Hugh Baldwin, tretet Ihr mit Peitsche, Weihwasser und Kruzifix gegen Dracula an.



Front Mission (WonderSwan Color)

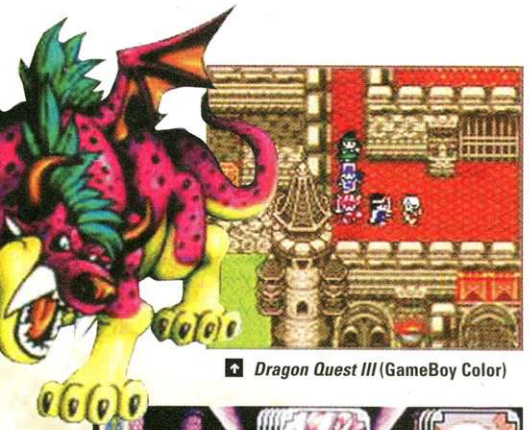




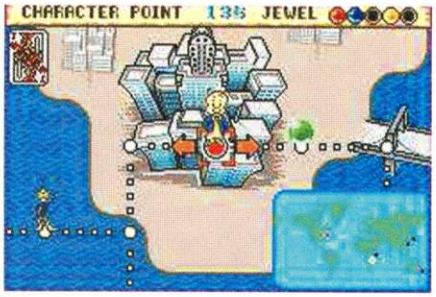
All-Japan GT Championship (Game BoyAdvance)







Dragon Quest III (GameBoy Color)



Tuiti - Jewel of Magic (Game Boy Color)



Lime Rider Kerorikan (WonderSwan Color)



Lime Rider Kerorikan (WonderSwan Color)





Final Fantasy I (WonderSwan Color)

Veröffentlichungstermine

Titel	System	Genre	Erscheinungsdatum
All-Japan GT Championship	Game Boy Advance	Racing	März 2001 (Japan)
Castlevania	Game Boy Advance	Action RPG	Juli 2001 (Japan)
Dragon Quest III	WonderSwan Color	RPG	2001 (Japan)
Final Fantasy I	WonderSwan Color	RPG	Dez. 2000 (Japan)
Front Mission	WonderSwan Color	Strategie	TBA
Grandia - Parallel Trippers	Game Boy Color	RPG	22. Dez. 2000 (Japan)
Lime Ride Kerorikan	WonderSwan Color	Musik	Dez. 2000 (Japan)
Pokémon Crystal	Game Boy Color	Adventure	Dez. 2000 (Japan)
Rockman EXE	Game Boy Advance	Action	März 2001 (Japan)
Romancing Saga	WonderSwan Color	RPG	TBA
Swiv	Game Boy Color	Shooter	Dez. 2000 (Europa)
Tuiti - Jewel of Magic	Game Boy Advance	Action	21. März 2001 (Japan)
Wild Card	WonderSwan Color	Card Game	Januar 2001 (Japan)
Zelda - Acorn o.t. Mystical Tree	Game Boy Color	RPG	Januar 2001 (Japan)

Von Kemco erscheint zum Start des GameBoy Advance das Party Spiel *Tuiti - Jewel of Magic*. In mehreren Mini-Games sammelt Ihr auf der ganzen Welt verstreute Juwelen ein. In einem Mehrspieler-Modus ist die witzige Juwelenjagd auch zu Viert möglich. Außerdem naht mit All-Japan *GT Championship* ein erstklassiges Rennspiel, das echte Teams und Wagen sowie einen 4 Spieler Modus besitzt. Neu im Angebot von Capcom ist *Rockman Exe*. Der legendäre Held in seiner stahlblauen Rüstung wird ebenfalls ab März 2001 den Game Boy Advance unsicher machen.

WONDERSWAN COLOR

Mit dem WonderSwan Color erscheint im Dezember ein Handheld, der Nintendo ernsthaft Konkurrenz machen könnte. Das tragbare 16 Bit Konsole genießt die Unterstützung wichtiger Software-Hersteller und hat eine ganze Palette hochkarätiger Software im Schlepptau:

Daß Musik ideal ist um Außerirdische zu vertreiben, ist nicht erst seit Ulala's Einsatz in *Space Channel 5* bekannt. In *Lime Ride Kerorikan* von Bandai bekämpft Ihr die Aliens mit wilden Tanzschritten und heißen Beats. Ihr drückt im passenden Moment die richtigen Tasten und schon schwingt Eure Heldin Hiromi das Tanzbein. Entwickelt wird der *Space Channel 5* Ableger übrigens von den *Parappa the Rapper*-Schöpfern.

Auch Squaresoft hat sich voll und ganz dem WonderSwan Color verschrieben: *Front Mission* setzt die Thematik der beliebten Strategie-Serie fort. Ihr kommandiert haushohe Mechroboter rundenweise über eine Karte und duelliert Euch auf einem isometrisch dargestellten Schlachtfeld. In Eurem Hauptquartier sorgt Ihr von der kleinsten Schraube bis zur Riesen-Wumme für die passende Ausrüstung Eures Mechs.

Unglaublich, aber wahr: Squaresoft setzt mehrere *Final Fantasy* - Episoden für Bandai's Handheld um. Den Anfang macht der Remix zu *Final Fantasy I*. Gegenüber der alten NES Version verbesserte Squaresoft die Grafik: Neu gezeichnete Monster und überarbeitete Kampfszenen heben die WonderSwan Umsetzung auf stattliches Super Nintendo Niveau. Die gesamte Menüstruktur wurde überarbeitet und übersichtlicher gestaltet. Die Musik profitiert vom leistungsstärkeren Soundchip und spielt die alten 8-Bit Tracks locker an die Wand.

In *Wild Card* besteht die ganze Welt aus Spielkarten. Monster, Gegenstände, Städte, Magien und Charaktere tauchen ausschließlich als Karte auf: Um zu kämpfen kombiniert Ihr einfach eine Charakter-Karte mit der eines Zauberspruchs. Auch das legendäre Rollenspiel *Romancing Saga* wird 2001 auf den WonderSwan Color umgesetzt. Mit Details hält sich Squaresoft aber leider noch zurück.

■ *(fm)*



Romancing SaGa (WonderSwan Color)



Castlevania (GameBoy Advance)



Die 50 besten Spiele des Jahres

Wir sagen euch, was ihr dieses Jahr auf euren Wunschzettel schreiben solltet – und was ihr besser gleich unter dem Baum stehen lasst!

Drauß vom Walde komm ich her" ... wenn ihr diese Ausgabe in euren Händen haltet, dürften es bis zum Fest der Spiele nur noch ein paar Tage sein – Grund genug, den Weihnachts-Wunschzettel ein letztes Mal mit der elterlichen Einkaufsliste bzw. dem leergefegten Gehaltskonto abzugleichen. Denn gerade im Weihnachtsstress ist der Sparstrumpf nur allzu leicht für die falschen Titel ausgegeben – und statt Schneeflöckchen wirbeln dann schnell Joypad-Splitter durch die Nacht.
Aus diesem Grund findet ihr auf den folgenden zehn Seiten die 50 besten Spiele des Jahres 2000 – da wir sie übersichtlich in System und Genre gegliedert haben, entgeht euch also kein einziger Hit der letzten zwölf Monate. Zusätzlich führen wir mit dieser Ausgabe unsere jährlichen fun-Awards ein, die wir in insgesamt 24 Kategorien an die jeweils Besten der Besten verleihen – viel Spaß! ■ *(sk)*



Die zehn besten PlayStation 2 - Spiele 2000



Titel	SSX
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Test in fun	12/00
Wertung	93%

1

Kurzbeschreibung:
Selbst Nintendos geniales *1080°* muss diesem Meisterwerk Platz machen – das *Tony Hawk Skateboarding* für Schnee-Funatiker. Habt ihr einmal angefangen, könnt ihr das Pad nur noch schwer loslassen.



Titel	ESPN International Track & Field
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Test in fun	12/00
Wertung	90%

2

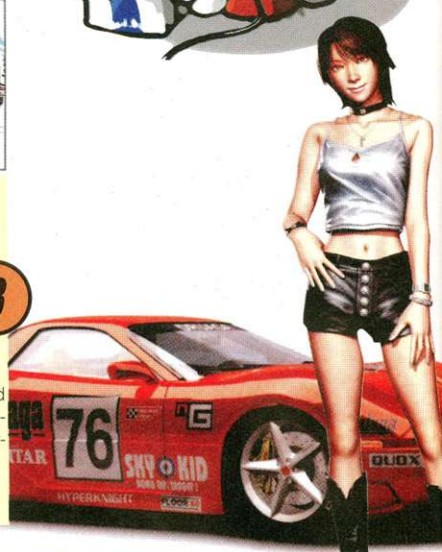
Kurzbeschreibung:
ESPN International Track & Field ist womöglich das beste Spiel dieser Sorte, europäische PlayStation 2-Besitzer freuen sich außerdem über zahlreiche Verbesserungen.



Titel	NHL 2001
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Test in fun	12/00
Wertung	88%

3

Kurzbeschreibung:
Schnell, hart, direkt zu steuern und optisch brillant. Mit *NHL 2001* liefert EA ein beachtliches Stück Software ab!



Titel	Ridge Racer V	Madden NFL 2001	FIFA 2001	ISS
Anbieter	Sony	Electronic Arts	Electronic Arts	Konami
Entwickler	Namco	EA Sports	EA Sports	Major A
Test in fun	11/00	12/00	12/00	12/00
Wertung	86 %	85 %	84%	84%
	4	**5**	**6**	**7**
Kurzbeschreibung	Der beste Arcade-Racer der Welt zeigt sich im Next-Generation-Gewand - und wird Rennspiel-Fans begeistern! Achtung bei der PAL-Version: Hier erwartet euch PAL-Balken und ein gestauchtes Bild, dafür habt allerdings unter keinerlei Geschwindigkeits-Einbußen zu leiden.	Ungemein realistische Animationen paaren sich mit situationsabhängigen Gesichtsausdrücken und Gesten – lediglich den Stadien mangelt es etwas an der sonst üblichen Detailverliebtheit.	Die größten Pluspunkte verdient sich *FIFA 2001* durch die hervorragende grafische Präsentation und knapp 400 Mannschaften. Im Gegensatz zu ISS ist das Gameplay eher arcadeorientiert und relativ simpel.	Grafisch kann Konamis *ISS* nicht mit der Konkurrenz aus dem Hause EA mithalten. Dafür besticht der Titel aus Fernost mit einem anspruchsvollen und realistischem Gameplay. Hier entscheidet vor allem der eigene Geschmack über den Kauf.



Titel	Smuggler's Run	Tekken Tag Tournament	ESPN Winter X Games - Snowboarding	
Anbieter	Take 2	Sony	Konami	
Entwickler	Rockstar Games	Namco	Konami	
Test in fun	12/00	11/00	12/00	
Wertung	83 %	81%	80 %	
	8	**9**	**10**	
Kurzbeschreibung	Das simple, aber packende Spielprinzip sorgt in Verbindung mit der nahezu uneingeschränkten Fernsicht für staunende Gesichter. Wer sich von der fehlenden Abwechslung nicht gestört fühlt, darf bedenkenlos unter die Schmuggler gehen!	*TTT* hat, wie auch seine Vorgänger, einige Qualitäten, an denen es nichts zu rütteln gibt – doch leider bleibt sowohl die Innovation als auch die Optik etwas auf der Strecke. Positiv: Die (trotz Geschwindigkeitsverlust) gelungene PAL-Anpassung.	Optisch beeindruckend in Szene gesetzt und spielerisch mit einem hohen Realitätsanteil – leider wirkt sich dieses Streben nach Authentizität stellenweise leicht negativ auf das Gameplay aus.	



King of the Genre 2000 Action

Titel . . . . . .Metal Slug 3
System . . . . . .Neo Geo
Anbieter . . . . . .SNK
Entwickler . . . .SNK
Test in fun 09/00
Wertung . . . . .90 %



Es bringt das Bankkonto eurer Eltern zum Verzweifeln, den Weihnachts-Wunschzettel zum Platzen und sorgt dafür, dass euch beim Verfassen eurer Kriegsdienst-Verweigerung die Argumente ausgehen: *Metal Slug 3* – das Action-Fest für die Exoten-Konsole Neo Geo. Wer eine dieser Edel-Plattformen besitzt, hat sicher schon den Sparstrumpf ausgepackt – alle anderen schauen aufgrund des fast PS2-würdigen "Kampfpreises" von ca. 2000,- (Spiel + Konsole) leider in die Röhre! Das hinderte uns allerdings nicht daran, den SNK-Knüller mit satten 90% an der diesjährigen Spielspaß-Spitze zu platzieren.

Der Rest vom Fest:

Metal Slug 2nd Mission (90%)	Neo Geo Pocket Color
MDK2 (87%) . .	Dreamcast

King of the Genre 2000 Action-Adventure

Titel . . . . . .The Legend of Zelda: Majora's Mask
System . . . . . .Nintendo 64
Anbieter . . . . . .Nintendo
Entwickler . . . .Nintendo
Test in fun 12/00
Wertung . . . . .93 %



Nintendo hat ein Herz für Hyruler und bringt in unerwartet schneller Geschwindigkeit einen Nachfolger zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* unter den Weihnachtsbaum. Dem fehlen zwar noch ein paar Prozentpünktchen bis zur Genre-Spitze, doch die diesjährigen Konkurrenten konnte Zelda-Veteran Link mit knappem Vorsprung in ihre Schranken verweisen. Aber: Falls ihr vor eurem Bildschirm tatsächlich noch ein jungfräuliches Nintendo 64 ohne Zelda im Modulschacht stehen habt, empfehlen wir euch zum "Einstieg" den (Anfänger-freundlicheren) Vorgänger.

Der Rest vom Fest:

Legacy of Kain: Soul Reaver (92%)	Dreamcast
Metal Gear Solid (90%)	Game Boy Color

King of the Genre 2000 Adventure

Titel . . . . . .Discworld Noir
System . . . . . .PSone
Anbieter . . . . . .GT Interactive
Entwickler . . . .Perfect Entertainment
Test in fun 01/00
Wertung . . . . .84 %



Freunde von Guybrush, George oder Rincewind hatten dieses Jahr wirklich nicht viel zu lachen – lediglich drei "reinrassige" Adventures haben es ins neue Jahrtausend geschafft! Da aus diesem Dreierpack auch nur ein einziges zu Hi-Score-Ruhm gelangen konnte, können wir euch lediglich *Discworld Noir* empfehlen. Das "etwas andere" *Discworld*-Adventure rund um Scheibenwelt-Detektiv Luton hat uns besonders durch die Kombination aus düsterer Stimmung, 60er-Jahre-Flair und genialem Terry Pratchett-Humor begeistert, hier können Liebhaber eines guten "2D"-Adventures noch genüsslich drauflosrätseln!

Der Rest vom Fest

Déjà-Vu I & II (71%)	Game Boy Color
Amerzone (15%)	PSone

King of the Genre 2000 Beat'em-Up

Titel . . . . . .SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium
System Neo Geo Pocket Color
Anbieter . . . . .SNK
Entwickler . . . .SNK
Test in fun 03/00
Wertung . . . . .91 %



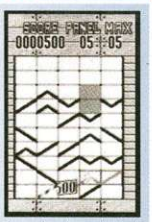
Ein Handheld-Beat'em-Up auf dem ersten Platz? Was Namco & Co. wohl vor einem Jahr noch für unmöglich gehalten haben, ist dank SNK nun ein feuriger Flammenball direkt in die Reihen der Next-Generation-Verfechter! *SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium* hat alles, was ein gutes Prügelspiel braucht: Stimmiges Design, tolle Optik, packendes Gameplay und unzählige Spielmodi, die den kleinen Neo Geo Pocket Color zu eurem treuesten Wegbegleiter machen – wer braucht da noch 3D-Arenen und Polygon-Overkill?

Der Rest vom Fest:

Capcom vs. SNK Millenium Fight 2000 (88%)	Dreamcast
Dead or Alive 2 (85%)	Dreamcast

King of the Genre 2000 Denkspiel

Titel . . . . . .Gun Pey
System . . . . . .WonderSwan
Anbieter . . . . . .Bandai
Entwickler . . . .Bandai
Test in fun 02/00
Wertung . . . . .85 %



Handheld-bewehrte Denkspieler haben's gut – hier knobeln gleich drei Genre-Vertreter um den ersten Platz. Das hierzulande eher unbekannte *Gun Pey* ist das letzte Projekt des 1997 unter tragischen Umständen gestorbenen Game-Boy-Entwicklers Gunpei Yokoi und erreicht zeitweise sogar Tetris-Qualitäten. Wer einen von Bandais exotischen WonderSwan-Handhelds oder den Neo Geo Pocket Color sein Eigen nennt, sollte unbedingt zugreifen – Konsoleros haben nämlich leider nur durchschnittliche Titel zur Auswahl.

Der Rest vom Fest

Delta Warp (85%)	Neo Geo Pocket Color
Puzzle Bobble Mini (82%)	Neo Geo Pocket Color

King of the Genre 2000 Ego-Shooter

Titel . . . . . .Perfect Dark
System . . . . . .Nintendo 64
Anbieter . . . . . .Nintendo
Entwickler . . . .Rare
Test in fun 07/00
Wertung . . . . .93 %



Über 2 Jahre musste die Fangemeinde des indizierten Bond-Shooters darauf warten – dann hatte der (inoffizielle) Ego-Shooter-Nachfolger endlich die Joypads der Fans und den ersten Platz der Genre-Referenz erobert. Hier stimmt einfach alles: Abwechslungsreiche Optik, spannende Duelle, packendes Missionsdesign und ein Multiplayer-Spaß, der seinesgleichen sucht! Aber Vorsicht: Ohne 4MB-Speichererweiterung habt ihr nur auf einen Teil der zahlreichen Spieloptionen Zugriff; für den vollen Story-Modus muss der ca. 59,- DM teure Expansion Pak ebenfalls auf dem Wunschzettel stehen.

Der Rest vom Fest:

Medal of Honor Underground (89%)	PSone
Alien Resurrection (83%)	PSone



Die zehn besten Dreamcast - Spiele 2000



Titel	Tony Hawk's Pro Skater 2
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Test in fun	12/00
Wertung	94 %

1

Kurzbeschreibung:
Der König ist tot - es lebe der König! Das beste Trend-Sport-Spiel aller Zeiten hat endlich einen Nachfolger – wer *Tony Hawk's Pro Skater 2* nicht kauft, ist selber schuld!



Titel	Resident Evil CODE: Veronica
Anbieter	Eidos
Entwickler	Capcom
Test in fun	06/00
Wertung	93 %

2

Kurzbeschreibung:
Zwei faulige Daumen nach oben – Capcoms Dreamcast-Premiere ist ein voller Erfolg! Wer hier nicht zuschlägt, verpasst den bisher besten *Resident Evil*-Teil.



Titel	F355 Challenge
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	09/00
Wertung	93 %

3

Kurzbeschreibung:
Spannungsgeladene Renndramatik bis hin zur letzten Runde, verpackt in die schönste Rennspielgrafik der Videospielgeschichte, unterlegt mit infernalischem Ferrari-Achtzylinder-Sound – *F355 Challenge* ist ein Fest für die Sinne! Aber Vorsicht: Nichts für Simulations-Verächter!



Titel	Space Channel 5
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	06/00
Wertung	93 %

4

Kurzbeschreibung:
Space Channel 5 ist die perfekte Symbiose aus Musik und Grafik – ein interaktives Spektakel ... und ein echter Dreamcast-Kaufgrund. Segas Polygon-Babe ist einfach zu süß, um es links liegen zu lassen!

Titel	Crazy Taxi
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	03/00
Wertung	92 %

5

Arcade-Ambiente pur! *Crazy Taxi* macht süchtig, ist ansteckend und überhaupt schlimmer als die Pest – kurzum: Ein echter Spiele-Virus! Kompliment, Sega!

Titel	Samba de Amigo
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Test in fun	07/00
Wertung	92 %

6

Draußen sind es 28 Grad, die Sonne scheint und ihr steht auf einer Gummimatte in der Wohnung und schüttelt wie verrückt mit zwei Rasseln: Auch wenn es auf den ersten Blick schwer zu glauben ist – *Samba de Amigo* ist ein Erlebnis für jeden Spieler!

Titel	Legacy of Kain: Soul Reaver
Anbieter	Eidos
Entwickler	Chrystal Dynamics
Test in fun	03/00
Wertung	92 %

7

Kurzbeschreibung:
Eines der besten Spiele des letzten Jahres erstrahlt im Next-Generation-Gewand. Kein anderes Action-Adventure ist größer, schöner, stimmungsvoller oder auch nur ähnlich innovativ – habt ihr erst einmal Blut geleckt, wollt ihr gar nicht mehr aufhören.

Titel	Rayman 2
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Test in fun	03/00
Wertung	91 %

8

Das ohnehin schon geniale *Rayman 2* läuft auf der leistungsfähigen Dreamcast-Hardware zur Höchstform auf; neben kleinen Levelveränderungen erwartet euch außerdem noch ein zusätzlicher Vierspieler-Modus.

Titel	Jet Set Radio
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	08/00
Wertung	90 %

9

Wow! Was für eine Grafik, was für ein Sound, was für ein Spiel! *Jet Set Radio* gehört zu den wohl innovativsten Spielen des Jahres, ein Muss für jeden zwischen 10 und 99 Jahren!

Titel	Virtua Tennis
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	09/00
Wertung	89 %

10

Game, Set and Match! Wer Tennis bis jetzt als eine langweilige Sportart angesehen hat, wird dank *Virtua Tennis* seine Meinung sehr schnell revidieren. Kein anderes Sportspiel vermag so viele ungebremste Emotionen und Leidenschaft freizusetzen.

King of the Genre 2000 Shoot'em-Up

Titel .....Raycrisis
System .....PSone
Anbieter .....Taito
Entwickler ....Taito
Test in fun 10/00
Wertung .....80 %



Das Jahr 2000 hatte leider nur wenige gute Shoot'em-Ups zu bieten – lediglich Taitos Fortsetzung der mit *Layer Section* und *Raystorm* begonnenen Schooter-Serie gelang der Sprung ins silberne Hi-Score-Gebiet. Dabei setzt *Raycrisis* auf bewährtes Gameplay, das mit stilvoller Präsentation, spannungsreichen Leveln und allerlei optischen Schmankerln angereichert ist – hier bekommt ihr endlich wieder neue Schwielen auf dem Feuer-Daumen!

Der Rest vom Fest:

Bakuretsu Muteki Bangaioh (78%)	PSone
Space Debris (66%)	PSone

King of the Genre 2000 Simulation

Titel .....Power Shovel
System .....PSone
Anbieter .....Taito
Entwickler ....Taito
Test in fun 11/00
Wertung .....82 %



Die spinnen, die Japaner! Im fernen Nippon ist das aufregendste Spiel offensichtlich das Leben selbst – denn hier sind "Alltags"-Simulationen des ganz normalen U-Bahn-Schaffners über den DJ bis hin zum Flugzeugkapitän gerade groß in Videospiel-Mode. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass ihr in *Power Shovel* das aufregende Leben eines Bauarbeiters "nachspielen" dürft. Wer über ausreichende Finanzen verfügt, sollte zusätzlich noch den speziellen Bagger-Kontroller ordern – ohne ihn macht das fröhliche Schaufeln nur halb soviel Spaß.

Der Rest vom Fest:

Theme Park World (79%)	PSone
Railroad Tycoon II (78% / 80%)	Dreamcast / PSone

King of the Genre 2000 Strategie

Titel .....Front Mission 3
System .....PSone
Anbieter .....SVG
Entwickler ....Square Soft
Test in fun 07/00
Wertung .....87 %



Nach Monaten des Warten komen endlich auch europäische Mech-Piloten ins Cockpit; und das für Strategie-Verhältnisse sogar in ungemein hübschem 3D-Gewand. Dabei verkommen die Endzeit-Schlachten allerdings nicht zur puren Effekt-Orgie, sondern sorgen durch bewährtes Spieldesign und umfangreiche Missionen für eine enorm hohe Langzeitmotivation. Eine kleine Warnung geht jedoch an alle Schulschwänzer: Auf eine deutsche Lokalisierung wurde leider komplett verzichtet – um die ausdauernden Dialoge verfolgen zu können sind fundierte Englisch-Kenntnisse also Pflicht!

Der Rest vom Fest:

Starcraft 64 (81%)	Nintendo 64
Dune 2000 (80%)	PSone

King of the Genre 2000 SPORT/TEAM SPORT

Titel .....ESPN International Track & Field
System .....PlayStation 2
Anbieter .....Konami
Entwickler ....Konami
Test in fun 12/00
Wertung .....90 %



Der aktuellste Next-Generation-Ableger von Konamis erfolgreicher *International Track & Field*-Reihe setzt sich durch unzählige abwechslungsreiche Disziplinen und eine konkurrenzlose Optik an die Referenz-Spitze des Sportgenres – da können die beiden ärgsten Team-Sport-Konkurrenten aufgrund mangelnder Abwechslung nicht mehr mithalten. Falls an eurer PlayStation 2 mehr als nur ein Controller hängt, ist *ESPN International Track & Field* genau das Richtige für euch!

Der Rest vom Fest:

Virtua Tennis (89%)	Dreamcast
Euro 2000 (88%)	PSone

King of the Genre 2000 Trend-Sport/Fun-Sport

Titel .....Tony Hawk's Pro Skater 2
System .....PSone/Dreamcast
Anbieter .....Activision
Entwickler ....Neversoft
Test in fun 10/00 12/00
Wertung .....95 % / 94 %



Da können die *SSX-Snowboarder* noch so viel Hi-Res-Schnee aufwirbeln bzw. Segas *Jet Set Radio-Skater* mit ihren Sprühdosen herumfuchteln: Tony Hawk ist der unumstrittene König des Trend-Sports! Nichts bringt euch für nur einen einzigen Schein soviel Spaß, soviel Abwechslung und so viele Features – zumindest kein Spiel... Hier sollte ganz einfach jeder zugreifen, der eine PSone oder ein Dreamcast besitzt.

Der Rest vom Fest:

SSX (93%)	PlayStation 2
Jet Set Radio (90%)	Dreamcast

King of the Genre 2000 Der Rest

Titel .....Space Channel 5
System .....Dreamcast
Anbieter .....Sega
Entwickler ....AM
Test in fun 06/00
Wertung .....93 %



Nicht zuletzt dank Kuriositäten-Schmiede Sega ist unsere "Rest"-Rubrik im Jahre 2000 fest in Dreamcast-Hand – da fällt die Auswahl schwer! Das Rennen machte letztendlich Polygon-Babe Ulala, die sich mit kultigem 60er-Jahre-Look und fantastischen Animationen in die Herzen (oder Hosen?) der Blaukringel-Fans getanzt hat. Lag unser Zusatz-Prozentpunkt gegenüber der *Samba de Amigo!*-Crew etwa am knappen Polygon-Mini oder doch der lieblich-säuselnden Digi-Stimme? Die wahre Antwort glaubt ihr uns sowieso nicht – aber spielen solltet ihr auf jeden Fall beide!

Der Rest vom Fest:

Samba de Amigo (92%)	Dreamcast
Seaman (87%)	Dreamcast

Die zehn besten PSone - Spiele 2000





1

Titel	Tony Hawk's Pro Skater 2
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Test in fun	10/00
Wertung	95 %

Kurzbeschreibung:
Was gibt zu diesem Spiel noch zu sagen? Selbst wer noch nie in seinem Leben auf einem Board gestanden hat, wird von diesem Meilenstein nicht mehr loskommen!

2

Titel	Colin Mc Rae Rally 2.0
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Test in fun	07/00
Wertung	94 %

Kurzbeschreibung:
Meine Güte, was für ein Spiel! Codemasters Rally-Sequel verweist sowohl die Konkurrenz als auch den eigenen Vorgänger deutlich in ihre Schranken; Nicht nur für Genre-Fans ein Pflichtkauf!



3

Titel	Gran Turismo 2
Anbieter	Sony
Entwickler	PolyphonyDigital
Test in fun	02/00
Wertung	93 %

Kurzbeschreibung:
Wer's noch nicht hat, ist selber schuld! Die Fortsetzung des berühmten Vorgängers bietet euch ausreichend Spaß für die nächsten paar Monate, jetzt sogar schon zum günstigen Platinum-Preis.



4

Titel	Chrono Cross
Anbieter	SVG
Entwickler	Squaresoft
Test in fun	11/00
Wertung	92 %
Kurzbeschreibung	*Chrono Cross* ist ein traumhaftes Meisterwerk, eine randvolle Zocker-Wundertüte, die bei jedem Öffnen neue Überraschungen parat hält und immer wieder aufs neue Spaß macht – sprich: Ein Rollenspiel, wie es nur alle Jubeljahre erscheint!

5

Titel	TOCA Touring Car Championship
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Test in fun	09/00
Wertung	92 %
Kurzbeschreibung	*TOCA 3* überholt seine Vorgänger mit Leichtigkeit und platziert sich mühelos im 90er-Wertungsbereich: Manchmal sind eben doch aller guten Dinge drei!

6

Titel	Vagrant Story
Anbieter	SVG
Entwickler	Squaresoft
Test in fun	04/00
Wertung	91 %
Kurzbeschreibung	Nach *Metal Gear Solid* ist dieser Square-Titel der zweite gelungene Versuch, klassische Spielelemente mit neuen Ideen zu einem hochdramatischen "Interactive Movie" für die PSone zu verbinden.

7

Titel	Spyro 3: Year of the Dragon
Anbieter	Sony
Entwickler	Insomniac
Test in fun	11/00
Wertung	91 %
Kurzbeschreibung	*Spyro 3* stellt eindrucksvoll unter Beweis, was sich mittels geschickter Programmierung so alles aus der betagten Hardware herauskitzeln lässt. Während alte Hasen bedenkenlos zugreifen, können sich Neueinsteiger allerdings auch an die Platinum-Editionen der beiden Vorgänger halten.

8

Titel	WWF Smack!Down
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Test in fun	04/00
Wertung	90 %
Kurzbeschreibung	Trotz niedriger Bildschirmauflösung überbietet *WWF Smack! Down* jeden anderen PSone-Wrestlingtitel – und sticht als strahlende PSone-Referenz aus der Masse der Genre-Kollegen heraus!

9

Titel	Medal of Honor Underground
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Dreamworks
Test in fun	11/00
Wertung	89 %
Kurzbeschreibung	Stellt euch eine Mischung aus "Der Soldat James Ryan", "Indiana Jones" und einer Doppelstunde Geschichtsunterricht vor, verbunden mit riesigen, ab-wechslungsreichen Missionen, intelligenten Gegnern und einer Musikkulisse, die im Spielebereich ihresgleichen sucht – et voilá: Ihr habt *Medal of Honor Undergound!*

10

Titel	Euro 2000
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Test in fun	06/00
Wertung	88 %
Kurzbeschreibung	Wer echtes Europameisterschafts-Feeling auf der PSone erleben will, der kommt an *Euro 2000* nicht vorbei, zu ausgeklügelt ist diese fussballerische Offenbarung!





King of the Genre 2000 Fun-Racer

Titel . . . . . .Crazy Taxi
System . . . . . .Dreamcast
Anbieter . . . . . .Sega
Entwickler . . . .Sega
Test in fun 03/00
Wertung . . . . .92 %



Action? Rennspiel? Fun Racer? Oder gar Trend-Sport? *Crazy Taxi* ist ein Titel, der sich nur schwer einordnen lässt. Sicher ist dagegen, dass Segas 1:1 Automaten-Umsetzung - ebenso simpel wie innovativ - eine willkommene Abwechslung zum "üblichen" Rennspiel-Trott darstellt – eine actionge ladenere Hi-Speed-Hatz gibt es bislang auf keiner anderen Konsole! Oder, um unser damaliges Test-Fazit zu zitieren: "Das verdammte Mist-Spiel will einfach nicht langweilig werden!".

Der Rest vom Fest:

Mickey's Speedway USA (83%)	Nintendo 64
Whacky Races (82%)	Dreamcast

King of the Genre 2000 Rennspiel/Future-Racer

Titel . . . . . .Colin McRae
. . . . . .Rally 2.0
System . . . . . .PSone
Anbieter . . . . .Codemasters
Entwickler . . . .Codemasters
Test in fun 07/00
Wertung . . . . .94 %



Bei Codemasters zweiter Version des schmutzigen Rally-Sports wurde nahezu alles richtig gemacht: Unübertroffenes Fahrverhalten, ruckelfreie Rennen, zahlreiche Spielmodi und nicht zuletzt eine brillant gestylte Präsentation lassen Zockerherzen höher schlagen – hier muss man als Rennspiel-Fan einfach zugreifen! Lediglich PSone- und Dreamcast-Besitzer greifen zur optisch beeindruckenderen *V-Rally 2* Expert Edition.

Der Rest vom Fest:

F355 Challenge (93%)	Dreamcast
Gran Turismo 2 (93%)	PSone

King of the Genre 2000 Geschicklichkeit/Multiplayer

Titel . . . . . .Chu Chu Rocket
System . . . . . .Dreamcast
Anbieter . . . . . .Sega
Entwickler . . . .Sonic Team
Test in fun 06/00
Wertung . . . . .89 %



Chu Chu Rocket ist DER Garant für Bluthochdruck, Schweißausbrüche und Zockersessions am Rande des Schlaganfalls – besser kann ein Multiplayer-Spiel fast überhaupt nicht aussehen! Darüber hinaus gibt's den voll onlinefähigen Party-Knüller sogar zum Sonderpreis – wer sich pünktlich zum Release in der Dreamarena angemeldet hatte, erhielt das gute Stück kostenlos zugeschickt. Leider ist *Chu Chu Rocket* (neben dem bösen Ego-Shooter mit der 3 im Namen) bislang das einzige, komplett onlinetaugliche Dreamcast-Spiel.

Der Rest vom Fest:

Crash Bash (85%)	PSone
Bishi Bashi Special (85%)	PSone

King of the Genre 2000 Horror-Adventure

Titel . . . . . .Resident Evil
. . . . . .CODE: Veronica
System . . . . . .Dreamcast
Anbieter . . . . .Capcom
Entwickler . . . .Capcom
Test in fun 06/00
Wertung . . . . .93 %



Mit dem Dreamcast-exklusiven *Resident Evil-Sequel CODE: Veronica* befindet sich die beliebte Horror-Adventure-Serie auf dem bisherigen Höhepunkt – in grafischer und spielerischer Hinsicht! Fürchterliche Mutationen, abwechslungsreiche Szenarien und faszinierende Cutscenes: Hier bekommt der Fan wirklich alles, was das T-Virus-infizierte Herz begehrt! Da kann selbst die Capcom-eigene Horror-Konkurrenz nicht mehr mithalten. Genre-Fans müssen einfach zugreifen!

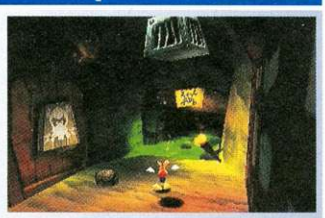
Der Rest vom Fest:

Resident Evil 3: Nemesis (87%)	PSone
Dino Crisis 2 (85%)	PSone



King of the Genre 2000 Jump'n'Run

Titel . . . . . .Rayman 2
System . . . . . .Dreamcast
Anbieter . . . . . .Ubi Soft
Entwickler . . . .Ubi Soft
Test in fun 03/00
Wertung . . . . .91 %



Schon die Nintendo 64-Version war dank wunderschöner Fantasiewelten und ungemein abwechslungsreichen Leveln ein Spiele-Meilenstein, doch die Dreamcast-Fassung setzt *Rayman 2* mit höherer Auflösung und einer Extraportion Polygone die sprichwörtliche Spiel-Krone auf! Wer bei sich zu Hause Nintendos Modulschlucker stehen hat, hupft wahrscheinlich schon längst durch Raymans Welten – Dreamcast-Besitzer greifen dafür umso lieber zu!

Der Rest vom Fest:

Spyro 3: Year of the Dragon (91%)	PSone
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure (91%)	NGPC



King of the Genre 2000 Rollenspiel

Titel . . . . . .Chrono Cross
System . . . . . .PSone
Anbieter . . . . . .SVG
Entwickler . . . .Square Soft
Test in fun 11/00
Wertung . . . . .92 %



Rollenspieler haben es im Jahr 2000 wirklich leicht gehabt; zumindest auf der PSone buhlen zahlreiche hochwertige Genre-Vertreter um ihre Gunst. Der absolute Höhepunkt dieses Jahres: *Chrono Cross*. Zwar ist der Vorsprung zur Konkurrenz äußerst dünn, doch die detaillierten Hintergründe, das innovative Kampfsystem und nicht zuletzt geheimnisvolle Story-Abzweigungen und Side-Quests heben Squaresofts Ausnahmetitel an die Spielspaß-Spitze.

Der Rest vom Fest:

Vagrant Story (91%)	PSone
Alundra 2 (90%)	PSone

Die zehn besten Nintendo 64 - Spiele 2000







Titel	The Legend of Zelda: Majora's Mask
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Test in fun	12/00
Wertung	93%

1

Kurzbeschreibung:
Nintendo hat uns lieb! Obwohl viele Spiel-Elemente vom Vorgänger *Ocarina of Time* beibehalten wurden, ist Links neuestes Abenteuer mit innovativen Ideen, herrlicher Optik und genialer Atmoshäre so prall gefüllt wie Omas Weihnachtsgans..



Titel	Perfect Dark
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Test in fun	07/00
Wertung	93%

2

Kurzbeschreibung:
Perfect Dark ist nicht "nur" ein simpler Ego-Shooter: Opulente Optik, packende Dolby Surround-Kulisse und geniales Spieldesign halten die Langzeitmotivation konstant auf höchstem Niveau – holt euch das Teil, ihr werdet es lieben!



Titel	WWF Wrestlemania 2000
Anbieter	THQ
Entwickler	Aki
Test in fun	01/00
Wertung	91%

3

Kurzbeschreibung:
Wer auf TV-gerechte Catch-Nächte steht, kommt am Nintendo 64 und *WWF Wrestlemania 2000* nicht vorbei. Are you ready to Rrrumble?







Titel	Tony Hawk Skateboarding
Anbieter	Activision
Entwickler	Neversoft
Test in fun	04/00
Wertung	89 %
Kurzbeschreibung	Zwar etwas verwaschen, ohne Blut und mit qualitativ schlechterem Soundtrack, doch immer noch ein Tony Hawk! Wer keine PSone oder ein Dreamcast zuhause stehen hat, sollte unbedingt zugreifen!

4

Titel	Mario Tennis 64
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Test in fun	09/00
Wertung	84 %
Kurzbeschreibung	Nintendo erreicht spielerisch fast *Virtua Tennis*-Niveau – und ist neben *Perfect Dark* und *Chu Chu Rocket* definitiv DAS Spiel für gesellige Multiplayer-Abende.

5

Titel	Ridge Racer 64
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Test in fun	03/00
Wertung	83 %
Kurzbeschreibung	Endlich! Eine der erfolgreichsten Rennspiel-Serien wechselt die Spur – und beschert Nintendo 64-Besitzern einen Geschwindigkeitsrausch der besonderen Art.

6

Titel	Mickey's Speedway USA
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Test in fun	12/00
Wertung	83 %
Kurzbeschreibung	Zwar muss die Disney/Rare-Connection im Platzierungs-Kampf mit dem fulminanten *Diddy Kong Racing* zurückstecken, doch *Mickey's Speedway USA* ist auch trotz einiger Design-Mankos ein Klasse-Titel!

7

Titel	Castevania: Legacy of Darkness
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Test in fun	02/00
Wertung	82 %
Kurzbeschreibung	Das Prequel zum bekannten Horror-Spektakel *Castlevania* lehrt euch ein weiteres Mal das Fürchten – sollte von Besitzern des Vorgängers aufgrund fehlender Neuerungen jedoch erst einmal Probe gespielt werden.

8

Titel	Exitebike 64
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Left Field Produktion
Test in fun	09/00
Wertung	82 %
Kurzbeschreibung	*Exitebike 64* hat das Potential, ohne weiteres an den Erfolg des legendären Vorgängers anzuknüpfen und sollte schon allein wegen der integrierten NES-Version des Klassikers in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.

9

Titel	Pokémon Snap
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Test in fun	11/00
Wertung	82 %
Kurzbeschreibung	Wer nicht gerade allergisch auf den *Pokémon*-Hype reagiert, wird mit *Pokémon Snap* eine Menge Spaß haben – außerdem braucht ihr im Gegensatz zum Stadium-Ableger keinerlei Handheld-"Vorkentnisse".

10



fun-Sonderauszeichnung Zockerschreck 2000

Titel .....Gute Zeiten,
.....Schlechte Zeiten
System .....PSone
Anbieter .....Software 2000
Entwickler ....Software 2000
Test in fun 02/00
Wertung .....6 %

Überraschung in der fun-Redaktion: Was wir auf den ersten Blick für den Einstellungstest drittklassiger philippinischer Hobby-Entwickler hielten, stellte sich nach dem Herausfischen aus Simons Papierkorb doch tatsächlich als ernstgemeintes Vollpreisprodukt heraus. Und was haben wir gelacht! Selten konnte ein PSone-Titel so wenig Spiel auf so viel Speicherplatz verbuchen – veralteten Standfotos und herrlich lächerlichen "Film"-Ausschnitten dilettantischer Hobby-DeNiros sei Dank. Auch der von uns aus dem örtlichen Kindergarten konsultierte Soap-Fan konnte die Kastanien leider nicht aus dem Feuer bzw. die Laiendarsteller zurück auf die Schauspielschule holen.
Kleiner Trost für die Entwickler bei Software 2000: Immerhin hat`s dann doch noch für einen fun-Award gereicht! So ist *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Vol. 2* eben das erste, voll interaktive Klick`n`Langweil...

Fast genauso mies:

Catz & Dogs (6%)	Game Boy Color
Godzilla Generations: Maximum Impact (9%)	Dreamcast
Amerzone (15%)	PSone

fun-Sonderauszeichnung Entwickler des Jahres

SEGA

Chu Chu Rocket, Crazy Taxi, F355 Challenge, Jet Set Radio, Space Channel 5, Samba de Amigo, Virtua Tennis – ein kurzer Blick in die aktuelle Referenzen-Liste genügt, um den Top-Entwickler 2000 herauszufinden: Dreamcast-Erfinder und Arcade-Veteran Sega! Nicht zuletzt dank ihrer AM- und Sonic-Teams bringt Sega als einer von wenigen noch bahnbrechende Innovationen auf den Sequel-übersättigten Spielemarkt – und denkt nicht einmal daran, die japanischen Perlen uns "unmündigen" Massenmarkt-Europäern vorzuenthalten. Hier werden noch echte Polygon-Ideen geboren, hier ist der Zocker-Geist am Leben; hoffen wir nur, dass uns Sega zumindest als Spiele-Entwickler niemals verloren geht!



Auch nicht schlecht:
Electronic Arts
Squaresoft
Konami
Nintendo

fun-Sonderauszeichnung Sequel des Jahres

Titel .....Legend of Zelda:
Majora's Mask
System .....Nintendo 64
Anbieter .....Nintendo
Entwickler ....Nintendo
Test in fun 12/00
Wertung .....93 %



Es war ein harter Kampf, doch letztendlich konnte Nintendo-Veteran Link die Auszeichnung zum Sequel des Jahres an sich reißen. Und die hat sich *The Legend of Zelda: Majora`s Mask* auch redlich verdient: Trotz identischem Spielsystem haben die Entwickler rund um Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma eine fantastische neue Welt geschaffen, die sich in nahezu allen Belangen vom Vorgänger unterscheidet! Die düstere Endzeit-Stimmung, das komplett neudesignte Zeitsystem, die komplexe Side-Quest-Struktur und – gerade für ältere Semester interessant - die intelligente Story sorgen selbst bei Zelda-Kennern für ein völlig neuartiges Spielgefühl. Bei keinem anderen Nachfolger wurde soviel beibehalten und gleichzeitig mit soviel Innovation verbunden!



Knapp daneben:

Tony Hawk`s Pro Skater 2 (95%/94%)	PSone/Dreamcast
Resident Evil CODE: Veronica (93%)	Dreamcast
Dino Crisis 2 (85%)	PSone

fun-Sonderauszeichnung Spiel des Jahres

Titel .....Resident Evil
CODE: Veronica
System .....Dreamcast
Anbieter ....Eidos
Entwickler ....Capcom
Test in fun 06/00
Wertung .....93 %



Bei der Wahl zum Spiel des Jahres waren sich nahezu alle CyPress-Redaktionen einig: Diese Ehre gebührt ganz klar Capcoms Edel-Zombies! Nach dem "hausbackenen" *Resident Evil 3: Nemesis* ist der bislang Dreamcast-exklusive Nachfolger *Resident Evil CODE: Veronica* ein Musterbeispiel für packende Sequels – die gute Lara sollte sich am fauligen Virus-Volk ein Beispiel nehmen! Von der intelligenten VMU-Unterstützung über die brillanten Echtzeit-Cutscenes bis hin zum einzigartigen 1st-Person-Modus stimmt hier einfach alles – und ist darüber hinaus sogar in eine fantastische 3D-Kulisse verpackt. Vergesst die PSone, der neue Star am Horror-Adventure-Himmel heißt Dreamcast!

Knapp daneben:

The Legend of Zelda: Majora`s Mask (93%)	Nintendo 64
Perfect Dark (93%)	Nintendo 64
SSX (93%)	PlayStation 2

das ist in 12 Ausgaben fun passiert Zahlenspielereien

- Zwischen Ausgabe 01/00 und 12/00 wurden insgesamt 516 Spiele von uns auf Herz und Polygon geprüft.
- Es wurden dabei 112 silberne und 37 goldene Hi-Scores vergeben.
- Ausgabe 12/00 ist mit 21 verteilten Hi-Scores (Silber + Gold) dabei die Hit-trächtigste **fun**.
- Ausgabe 04/00 hat dagegen nur läppische vier Gold- und Silber-Titel zu bieten.
- In Ausgabe 08/00 haben es (Sommerloch-bedingt) gerade einmal 27 Spiele-Test geschafft.
- Ausgabe 01/00 platzt dagegen mit 62 getesteten Spielen aus allen Nähten.
- Insgesamt haben wir euch 74mal unsere Redakteurs-Visagen entgegengestreckt.
- **fun**-Redakteur Simon ist dabei mit genau 26 Ablichtungen der unangefochtene Foto-King. (Auf dem verdienten zweiten Platz: Ex-Kollege Daniel mit insgesamt 18 Seiten-Schändungen).
- Als Resultat haben wir Simon die Redaktions-Kamera abgenommen!
- 2 Wertungskorrekturen (*Bangaioh* und *D2*) wurden vorgenommen.
- Ausgabe 06/00 war trotz mehrfacher Gänge ins **fun**-Archiv immer wieder spurlos aus der Redaktion verschwunden.
- In den Leserbriefen und der Short-Mail-Ecke fielen insgesamt 21 frauenfeindliche Bemerkungen.
- Diese wurden lediglich 1mal von Simon als "Humoristische Einlage" gerechtfertigt.
- Als Resultat können weibliche Leser seine Adresse nun bei der Redaktion erfragen.
- Über das Jahr verteilt haben 23 Redakteure (inkl. Freier Mitarbeiter) und 6 Layouter an der **fun generation** mitgearbeitet.

Die zehn besten Handheld - Spiele 2000











1

Titel	SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium
System	NGPC
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Test in fun	03/00
Wertung	91%

Kurzbeschreibung:
Unglaublich hübsch, unglaublich komplex und unglaublich gut – Import-Händler sollten den Handheld-Exoten ohne *SNK vs. Capcom* erst überhaupt nicht ausliefern!



2

Titel	Sonic the Hedgehog Pocket Adventure
System	NGPC
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Test in fun	02/00
Wertung	91%

Kurzbeschreibung:
Gibt es eine bessere Verbindung als Sega und SNK? Nach einem kurzen Blick auf dieses, wohl bestes Sonic-Sequel gibt es nur eine spontane Antwort...

3

Titel	Donkey Kong Country
System	GBC
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Test in fun	12/00
Wertung	91%

Kurzbeschreibung:
Ein Traum wird wahr: Die hübschesten Render-Affen des Nintendo-Dschungels wagen sich auf neuartiges Handheld-Terrain; und bringen Super Nintendo-Besitzer an den Rand der Freudentränen!



Titel	Metal Gear Solid
System	Game Boy Color
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Test in fun	05/00
Wertung	90 %

Kurzbeschreibung:
Solid Snake im Handy-Format: Kann das gut gehen? Und wie! Die hohen Erwartungen wurden voll erfüllt – Metal Gear Solid ist definitiv einer der besten Game Boy Color-Titel und darf in keiner Spiele-Sammlung fehlen!



4

5

Titel	Metal Slug 2. Mission
System	NeoGeo Pocket Color
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Test in fun	07/00
Wertung	90 %

Kurzbeschreibung:
Der zweite Handheld-Teil der genialen Serie ist ein fulminantes Spielspaß-Gewitter. NGPC-Besitzer greifen unbedingt zu ... und alle anderen holen sich schnellstens beides!

6

Titel	Konami Collection Vol. 1
System	Game Boy Color
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Test in fun	01/00
Wertung	89 %

Kurzbeschreibung:
Castlevania, Konami Racing, Probotector und *Gradius*: Vier motivierende Klassiker auf einem Streich in überarbeitetem Handheld-Gewand – das gabs noch nie!

7

Titel	Gals Fighters
System	NeoGeo Pocket Color
Anbieter	SNK
Entwickler	SNK
Test in fun	07/00
Wertung	88 %

Kurzbeschreibung:
Selbst Mädel-Hasser sollten über ihren eigenen Schatten springen und den knuffigen Girls eine Chance geben. Außer *SNK vs. Capcom* findet ihr im Moment kein besseres Prügelspiel auf eurer Pocket-Konsole.



Titel	Pokémon - Special Pikachu Edition
System	Game Boy Color
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Test in fun	08/00
Wertung	87 %

Kurzbeschreibung:
Wer *Pokémon* nicht kennt, hat definitiv das letzte Jahr in einer zugeschütteten Latrine verbracht. Aber Vorsicht: Außer dem knuffigen Dauer-Anhängsel Pikachu unterscheidet sich diese Special Edition nicht von der blauen und roten Edition!

8

9

Titel	Bionic Commando: Elite Forces
System	Game Boy Color
Anbieter	Capcom
Entwickler	NST
Test in fun	06/00
Wertung	86 %

Kurzbeschreibung:
Bionic Commando: Elite Forces ist nicht nur ein müder Aufguß – stattdessen kommt hier ein Klassiker in der Game Boy Color-Ära zu neuen Ehren!

10

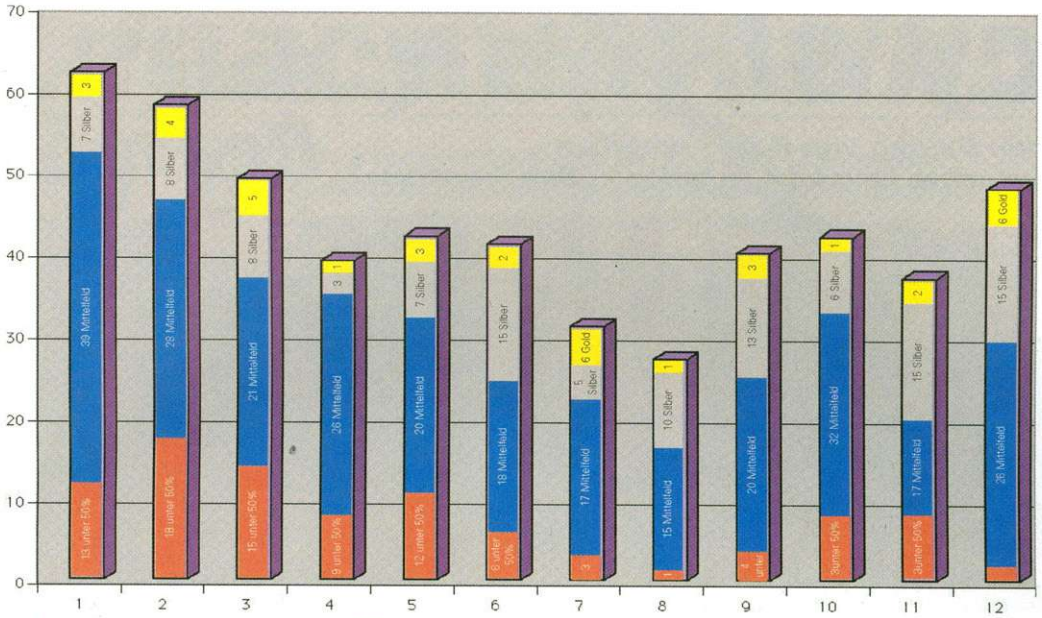
Titel	Dragon Quest Monsters
System	Game Boy Color
Anbieter	Eidos
Entwickler	Enix
Test in fun	03/00
Wertung	86 %

Kurzbeschreibung:
Endlich hat es eine *Dragon Quest*-Episode nach Deutschland geschafft! Falls ihr auf der Suche nach dem derzeit besten Hack`n`Slay-Rollenspiel für die Hosentasche seid, solltet ihr zugreifen



Getestete Spiele

Medaillen-Fieber



fun-Top 5 Mark



1.	*SSX*	PS 2
2.	*Virtua Tennis*	Dreamcast
3.	*Vagrant Story*	PSone
4.	*Ghost'n* Gobins	GBC
5.	*Samba de Amigo*	Dreamcast

Größte Überraschung:
Nintendo Gamecube
Weil: Nintendo beim Kampf zwischen Sony und Microsoft der lachende Dritte sein könnte.

Größte Enttäuschung:
Marketing und Pressearbeit von Sega
Weil: Sich geniale Spiel nicht alleine vermarkten können.

fun-Top 5 Simon



1.	*Resident Evil CODE: Veronica*	Dreamcast
2.	*Perfect Dark*	N 64
3.	*The Legend of Zelda: Majora's Mask*	N 64
4.	*Crazy Taxi*	Dreamcast
5.	*Böses ID-Spiel*	Dreamcast

Größte Überraschung:
Crazy Taxi (92%) Dreamcast
Weil: Ich niemals gedacht hätte, dass ein simpler Arcade-Racer meinen Schlafzyklus derart drastisch durcheinanderbringt, mich in ein zitterndes Bündel Jähzorn verwandelt und bis zum heutigen Tag drei Dreamcast-Controller auf dem Gewissen hat.

Größte Enttäuschung:
Turok 3: Shadows of Oblivion (75%) N 64
Weil: Ich mir von der verbesserten Expansion-Pak-Optik und dem Half Life-Gameplay einen genialen Ego-Shooter versprochen habe ... und nicht eine zusammenhanglose Aneinanderreihung hübscher Level, die nur durch jede Menge Mankos verbunden sind!

fun-Top 5 Frank



1.	*Chrono Cross*	PSone
2.	*Böses ID-Spiel*	Dreamcast
3.	*Resident Evil CODE: Veronica*	Dreamcast
4.	*Front Mission 3*	PSone
5.	*Crazy Taxi*	Dreamcast

Größte Überraschung:
Dino Crisis 2 (85%) PSone
Weil: Aus dem eher mäßigen Vorgänger ein dynamischer Shooter geworden ist!

Größte Enttäuschung:
Barbie Super Sports (32%) PSone
Weil: Die Hintergrund-Story so unglaublich schlecht ist und ich mir eigentlich einen Barbie Ego-Shooter gewünscht habe...

Quo vadis, 2000?

fun zieht Bilanz: Was hat das Jahr 2000 dem Zocker von heute gebracht?

Die vergangenen zwölf Monate waren – wie ihr auch an unserem Graphen erkennen könnt – ein ständiges Auf und Ab. Über ein Jahr vor dem PAL-Release der PlayStation 2 betrat Segas Dreamcast den deutschen Markt und beglückt seitdem uns Redakteure ebenso wie unzählige Zocker mit fantastischen Arcade-Umsetzungen und innovativen Neu-Entwicklungen. Allerdings hat es der Videospiel-Veteran versäumt, mit den richtigen Mitteln auf die hohe Spielequalität aufmerksam zu machen! Die mehrmals angekündigte "Werbe-Offensive" ist derart "gigantisch", dass sich die Sega-Fans in deutschen Internet-Foren gegenseitig auf die spärlich verteilten Spots hinweisen müssen.

Tatsache ist: Mittlerweile hat Sega den bislang größten Vorteil verspielt – die Zeit! Während vor 8 Monaten noch eine von Kinderkrankheiten geplagte PlayStation 2 gerade mit den ersten Sparring-Übungen begonnen hatte, ist sie jetzt auch in unseren Gefilden harte (und nicht zu vergessen: spielbare) Realität – und kann Sega nun sowohl mit einer gigantischen Medienoffensive als auch mit einem riesigen Line-Up abwechslungsreicher Launch-Titel begegnen. Im Sinne des Multiformat-Marktes können wir nur hoffen, dass Sega mit genügend Ausdauer und Finanz-Polstern in den Weihnachts-Ring steigt – damit auch im Jahr 2001 noch immer Konkurrenz das Konsolen-Geschäft belebt!

Denn man kann es halten, wie man will: Die innovativsten Spiele kommen lediglich von einer Handvoll erlesener Entwickler, während viele andere Programmier-Teams auch dieses Jahr wieder auf "Altbewährtes" setzen – die Zahl "2" oder "3" im Spieletitel ist im heutigen Händler-Sortiment nicht ohne Grund keine Seltenheit mehr. Über die altbekannte Art des "Spielspaß-Klonens" hinaus ist diese gängige Praxis allerdings auch für das Aussterben ganzer Genres verantwortlich. So ist dieses Jahr z.B. mit *Discworld Noir* lediglich ein einziges, reinrassiges Adventure für Genre-Fans empfehlenswert – nicht gerade eine berauschende Auswahl! Und es ist keine Besserung in Sicht: Für die Zukunft sieht es trotz potentieller Perlen á la *Stupid Invaders* (DC), *Ruhm und Ehre: Der Weg nach El Dorado* (PSone, DC) und Monkey Island 4 (bisher leider nur PC) ziemlich düster aus...

Wenn die Publisher nicht bald für etwas mehr Abwechslung im Videospiel-Regal sorgen, bleiben die Spielspaß-Perlen der nächsten Jahre wohl nur noch wenigen Genres vorbehalten – denn wer will schon auf ein Pferd setzen, neben dem bereits der Metzger gierig mit dem Messer wetzt? Und genau hier seid ihr gefragt! Unterstützt die Entwickler, kauft Original-Spiele und springt nicht blind auf jeden Hype auf – sondern werft vorher lieber einen Blick in unseren Testbericht! In diesem Sinne, auf weitere zwölf Ausgaben voller Spiele-Highlights,

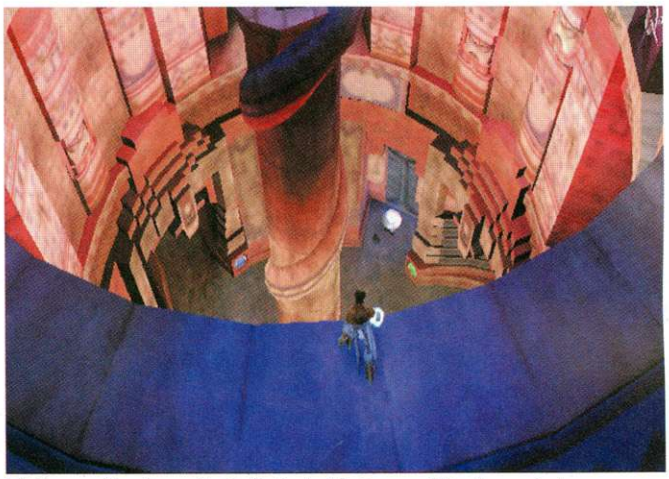
euer *fun*-Team

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Auf den Spuren von Raziel und Kain - fun besuchte Crystal Dynamics in San Francisco!



Birne ab! Manche abgetrennten Körperteile der Gegner können sogar als Waffe verwendet werden.



Die gewaltige Power der Grafik-Engine lässt nun auch Rundungen in der Architektur zu.



Insgesamt arbeiten zur Zeit 26 Personen an dem ehrgeizigen Projekt.



Die Spektralebene wird ebenfalls neue Kreaturen beherbergen.



Sämtliche Lichteffekte werden noch deutlich überarbeitet werden.

In dem trotz November immer noch sonnigen Kalifornien trafen wir uns mit den Entwicklern von *Soul Reaver 2* und wurden vor allem von der uns gezeigten grafischen Pracht äußerst positiv überrascht.

Der Pfahl im Herz

Soul Reaver 2 wird, ebenso wie Raziels Speer, gespickt sein mit neuen Charakteren - darunter viele neue Vampirtypen, wie beispielsweise eine katzenähnliche Gattung. Ganz in der alten Blutsaugerjäger-Tradition darf also wieder kräftig gepfählt werden. Sonnenlicht und Wasser sind ebenfalls nicht kompatibel mit dem Vampir-Teint. Neben all den unterschiedlichen Nosferatus tummeln sich diesmal sogar Dämonen in Nosgoths Bevölkerungsschicht.

Außerdem werden einige Schlüsselcharaktere wie Moebius, Ariel, der Sarafan Anführer sowie der finstere Vorador aus *Blood Omen* mit von Partie sein. Auf diesem Weg wird dem Spieler die Mythologie Nosgoths nähergebracht und ein Grundstein für viele "AHA!"-Effekte gelegt.

Gekämpft wird in einem leicht verbesserten System, das aber im Grunde nach denselben Spielregeln wie schon beim Vorgänger funktioniert, nur dass jetzt wesentlich mehr Figuren gleichzeitig auf dem Bildschirm agieren. Der Gegner wird so lange weichgeklopft, bis er benommen zu taumeln beginnt. Danach folgt der berühmte Gnadenstoß, damit sich Raziel seiner Seele bemächtigen kann. Je nach Gegnertyp müssen verschiedene Taktiken angewandt werden, um den Widersacher endgültig ins Jenseits zu befördern (Köpfen, Verbrennen, Wasserbad, etc).

Die schneidigen sieben

Eine der größten Neuerungen ist definitiv der viel komplexere Einsatz des berühmten Soul Reaver-Schwertes. Ganze sieben unterschiedliche Klingen werden im Laufe des Spiels in den Besitz unseres kieferlosen Helden wandern. Jeder Reaver ist einem bestimmten Element zugeordnet: Luft, Erde, Licht, Dunkelheit, Feuer, Geist und Wasser. Befindet sich Raziel im Besitz einer dieser Waffen, wird er gleichzeitig mit vier bis sechs neuen Fähigkeiten pro Reaver ausgestattet. Grob gerechnet kommen wir so auf ca. satte 40 verschiedene Eigenschaften. "Im letzten Spiel setzten wir den Soul Reaver lediglich als Waffe ein. Von diesem Gedanken wollten wir uns lösen. Durch seine flexiblen Funktionsweisen sind unterschiedliche Reavers zwingend notwendig, um viele Rätsel zu lösen und die Story voranzutreiben.", erklärt Director Amy Hennig. Mit dem Licht-Reaver ist es möglich, wie mit einer Taschenlampe dunkle Räume zu erleuchten, kleine Projektile abzuschießen oder kurzeitig die gesamte Umgebung auf einen Schlag in ein gleißendes Licht zu tauchen, das nicht nur zur Orientierung dienlich ist, sondern auch anwesende Personen blendet und somit kampfunfähig macht. ■ *(neVs)*



Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	März 2001

Legacy of Kain: Blood Omen II

PS2

Ein Stockwerk tiefer im Crystal Dynamics Gebäude werkelt man bereits an der nächsten Geschichte aus dem Land Nosgoth



Die Umgebungsgrafik lebt vor allem durch den Einsatz von vielen Licht- und Partikeleffekten.



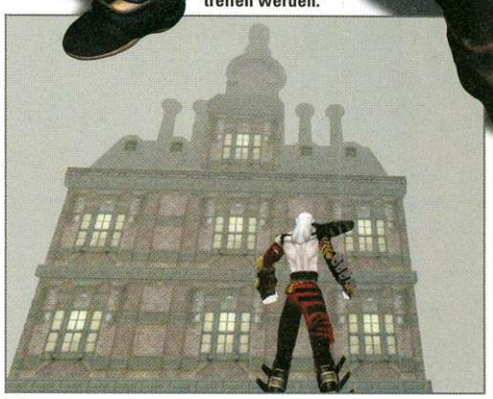
Euch erwarten monumentale Bauten, die den architektonischen Wahnsinn von Soul Reaver2 noch übertreffen werden.



Wie man auf den Entwürfen erkennt, wirkt Kain noch wesentlicher menschlicher als bei seinem Kampf gegen Raziel.



Sämtliche Häuslichkeiten können betreten und durchsucht werden.



Kain erlernt immer mehr neue Fähigkeiten im Spiel. Mit einem gigantischen Sprung könnte er sogar das Dach dieses Gebäudes erreichen.

Blood Omen II schließt storytechnisch fast nahtlos an den besagten Vorgänger an. Nachdem sich Kain für den Verfall von Nosgoth entschieden hatte, formierte er eine riesige Vampirarmee, um gegen die verhassten Vampirjäger des Seraphan-Ordens ein für alle mal die Schlacht zu entscheiden. Der Anführer des Ordens machte seinen Plänen allerdings einen Strich durch die Rechnung und besiegte den finsteren Blutsauger in einem Schwertduell. Daraufhin verbrachte Kain die nächsten 200 Jahre in einem Heilungsschlaf, um quasi seine Wunden zu lecken. An diesem Zeitpunkt wird der Spieler die Kontrolle über die Handlung übernehmen, denn Kain ist aufgewacht und äußerst wütend über den Verlust des mächtigen Soul Reaver-Schwertes, welches nun im Besitz des Seraphan-Lords verweilt.

Großstadtdschungel

Ähnlich der Soul Reaver Steuerung wird man auch Kain aus der 3rd Person Perspektive durch die 3D-Umgebung steuern, die jedoch nicht wie Raziels Welt permanent von der CD gestreamt wird, sondern in 12 lineare Level aufgeteilt wurde. Fast die gesamte Handlung wird in verschiedenen Distrikten der Hauptstadt von Nosgoth, Meridian, stattfinden. Sämtliche Architektur lässt sich dabei am besten als eine Mischung aus dem Dampf-Zeitalter mit mittelalterlichen Elementen beschreiben. Dargestellt wird das ganze in einer fulminanten Umgebungsgrafik.
Anmutig läuft der hervorragend animierte Vampir durch belebte Straßen und verursacht je nach seinem Auftreten ganz unterschiedliche Reaktionen bei den Passanten. Geht Kain in Angriffsstellung und hebt drohend seine Hände oder zieht gar eine Waffe, beginnen brave Bürger, die unmittelbar in seiner Nähe stehen zu flüchten oder angsterfüllt zu schreien. Dabei kann es sogar passieren, dass einige Betroffene aus Panik stolpern und fallen. Obendrein gibt es noch, ähnlich dem DC-Shooter Half-Live (dt.), viele andere interaktive Szenen und Animationen zu bewundern. Man fühlt sich einfach in eine lebenden Stadt integriert.

Supreme Vampyric Evil



So richtig fies wird es, wenn unser Anti-Held seine besonderen Vampirkräfte einsetzt. Zwar kann er sich nicht wie im ersten Teil in verschiedene Erscheinungsformen verwandeln (Nebel, Wolf, Fledermaus), verfügt jedoch über beispielsweise die Fähigkeit, in den Geist anderer einzudringen und so seine Opfer quasi fernzusteuern. Schleicht sich Kain unbemerkt von hinten an eine Wache heran, gibt es eine Vielzahl an sehr brutalen Methoden, den Gegner mit einem Schlag auszuschalten.
■ *(neVs)*

Ersteindruck:	Exzellent!
Genre	Action-Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

Z.O.E.



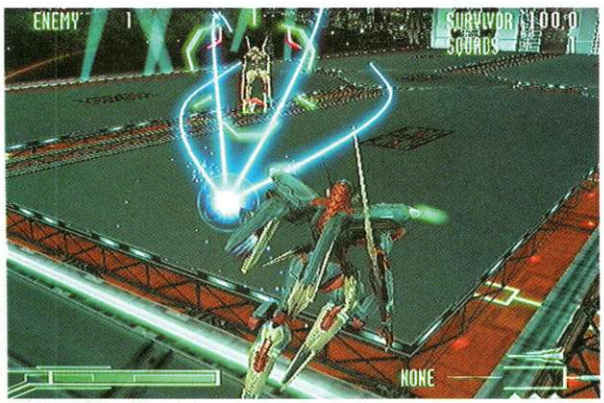
Neben Metal Gear Solid 2 arbeitet Videospiel-guru Hideo Kojima derzeit an einem weiteren Titel für die PS2: Zone of the Enders.



Die Energiekugel ist anfangs Jehutys wirksamste Waffe.



Von den verheerenden Laserstrahlen sollte man sich tunlichst fernhalten.



Feuert ihr während eines Dashs (schnelle Seitwärtsbewegung), so hat die jeweilige Waffe eine andere Wirkung.



Ist euch ein feindlicher Mech auf den Fersen, so lässt sich dieser mit Hilfe der Lasermienen leicht abschütteln.



Die Rundumschläge lassen sich nicht blocken und zerlegen den Gegner spielend in seine Einzelteile.

Die Geschichte von Z.O.E spielt in ferner Zukunft auf einer weit vom Zentrum unseres Sonnensystems abgelegen Satelliten-Kolonie namens Antilia. Unfreiwilliger Held des futuristischen Abenteuers ist der junge Leo Stenbuck, der sich bei einem Überfall auf ein Lagerhaus in die Schaltzentrale einer eigenartigen Maschine retten. Ungewiss der Tatsache, dass es sich bei dieser Maschine um den Schlüssel für das Überleben der gesamten Menschheit handelt, übernimmt der Grünschnabel die Kontrolle über den wahrscheinlich mächtigsten Kampfroboter, den die Welt je gesehen hat – den Orbital Frame Jehuty.

Ein Schritt nach dem anderen

Ein VR-Training à la *Metal Gear Solid* vermittelt euch zu Beginn die Grundkenntnisse in punkto Steuerung und Waffensysteme, die ihr im Anschluss an das ausführliche Tutorial an einem simulierten feindlichen Orbital Frame weiter vertiefen könnt. Obwohl man sich in den verschiedenen Levels absolut frei bewegen und zudem gleich mehrere Waffen zum Einsatz bringen kann, erweist sich die Steuerung des Kampfgiganten als überaus einfach, extrem direkt und bereits ab der ersten Sekunde intuitiv. Während man den Mech mit dem linken Analog-Stick seitwärts sowie vor und zurück bewegt, dienen Dreieck- und X-Button für die Kotrolle der Höhenlage. Die exzellente Kameraführung behält euren Orbital Frame dabei perfekt im Blickfeld und ist genau hinter dem Mech fixiert. Werdet ihr jedoch von einem feindlichen Roboter angegriffen, so lässt die virtuelle Linse nicht mehr von dem Aggressor ab – ganz egal, in welche Richtung ihr euch bewegt. Auf diese Art ist es ausgeschlossen, dass man den Gegner in der Hitze des Gefechts aus den Augen verliert.

Auf ins Gefecht

Direkt nach der Einweisung verlasst ihr die finstere Lagerhalle und seht euch sofort von mehreren heranschwebenden Droiden konfrontiert, die nichts gutes im Schilde führen und euch von einer Sekunde zur nächsten unter Beschuss nehmen. Doch dank der immensen Feuerkraft von Jehuty habt ihr die Angreifer schnell in ihre Blechteile zerlegt. Nebst Plasmagewehr, Landminen, Laserklinge und riesigen Energiekugeln, die sich auf die Widersacher schleudern lassen, steht dem Orbital Frame auch ein wirksames Schutzschild zur Verfügung, mit dem sich feindliche Attacken abwehren lassen. Coolstes Feature ist jedoch die Beat'em Up-typische Throw-Funktion, mit denen man die Gegner packen und mitten durch Gebäude dreschen kann. *Z.O.E.* bietet eine messerscharfe Optik, die euch bereits auf den ersten Blick in ihren Bann zieht. Eine atmosphärische Umgebung, wahnsinnig detaillierte Orbital Frames und eine Unmenge an Special-Effects sorgen reihenweise für herunterklappende Kinnladen. Wenn das mal keine harte Zeit bis April wird... ■ *(to)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Shooter/Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	KCEJ
Erhältlich ab	April 2001

Devil May Cry

Er ist cool und brutal: In Capcom's Devil May Cry verteidigt Ihr als abgebrühter Dämonenjäger Dante die Menschheit.



Keine Ecken und Kanten: Bemerkenswert sind die weichen Rundungen der Säulen und Torbögen.



Mit dem Langschwert schickt Ihr den Diener des Teufels zurück ins Jenseits.

Zum Jahresende macht Capcom nochmal richtig Dampf: Am 16. November stellte die japanische Software-Schmiede auf einer Pressekonferenz im Tokioter Hotel Century Hyat *Devil May Cry* für die PlayStation 2 vor.

In dem 3D-Actionspiel übernehmt Ihr die Rolle von Dante, der halb Mensch und halb Dämon ist.

Vor eintausend Jahren vernichtete einer seiner Vorfahren alle Dämonen auf der Welt, was den Menschen eine ruhige Zeit bescherte. Doch die Ruhe trügt: Immer mehr Familienangehörige von Dante werden auf brutale Art und Weise ermordet. Die Anzeichen verdichten sich und es steht fest, dass die Dämonen und der Teufel erneut versuchen die Welt ins Chaos zu stürzen.

Bewaffnet mit einem riesigen Schwert, zahlreichen Bomben und zwei Pistolen stellt sich Dante der Bedrohung in den Weg.

Capcom's Elite

Devil May Cry wird von *Dino Crisis*- und *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami entwickelt. Ihm zur Seite steht Hideki Kamiya als Director, der bereits für die *Resident Evil*-Serie tätig war. Ursprünglich war *Devil May Cry* sogar einmal als neue *Resident Evil* Episode geplant.

Wie in *Dino Crisis 2* (PSone) steht in *Devil May Cry* jedoch kompromifllose Baller-Action im Vordergrund. Eure Gegner sind ein Querschnitt durch Capcom's gesamtes Survival Horror Angebot:

Ihr vermöbelt bewaffnete Mutanten, diabolische Flugechsen und wankende Zombies. Seid Ihr von Gegnern umzingelt oder naht ein Boss-Kampf, verwandelt Ihr Dante in einen kraftvollen Dämonen. Ausgestattet mit zweii Flügeln attackiert Ihr Eure Widersacher mit grellen Blitzmagien aus der Luft.

Mit eleganten Rückwärtssalti bringt Ihr Euch vor Angreifern in Sicherheit, während Ihr mit kühnen Kletteraktionen an Wänden und Mauern hinaufsteigt. Die Kamera rotiert selbständig um Euren Helden und liefert Euch in besonders dramatischen Szenen Einstellungen wie im Film *Matrix*.

PlayStation2 goes Gotik

Die Stages entführen Euch in riesige Tempel, zerfallene Kathedralen und modrige Kerker. Dank einer neuen 3D-Engine, die Capcom eigens für *Devil May Cry* entwickelt hat, bestaunt Ihr opulente Bauwerke, die mit detaillierten Texturen verziert sind: Verschnörkelte Torbögen, mächtige Rundpfeiler und ausgeschmückte Thronsääle im Gotik-Baustil sind Schauplatz für Dante's Schlachten. Flackerndes Laternenlicht und durch Fenster einfallende Sonnenstrahlen leuchten jeden Ort auf einzigartige Weise aus und erzeugen eine gespenstische Atmosphäre.

Devil May Cry nutzt die technischen Vorteile der PlayStation 2 und präsentiert mit Dante einen Helden, der hart, gefährlich und unglaublich cool ist. ■ *(fm)*



Die automatische Zielerfassung trifft selbst fliegende Angreifer.



Dante ist cool, gnadenlos und pumpt jeden Dämonen in sekundenschnelle voll Blei.



Mit Hilfe einer neuen 3D-Engine ist die Grafik auf die PS2 Hardware zugeschnitten.

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Action
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	Sommer 2001 (Japan)

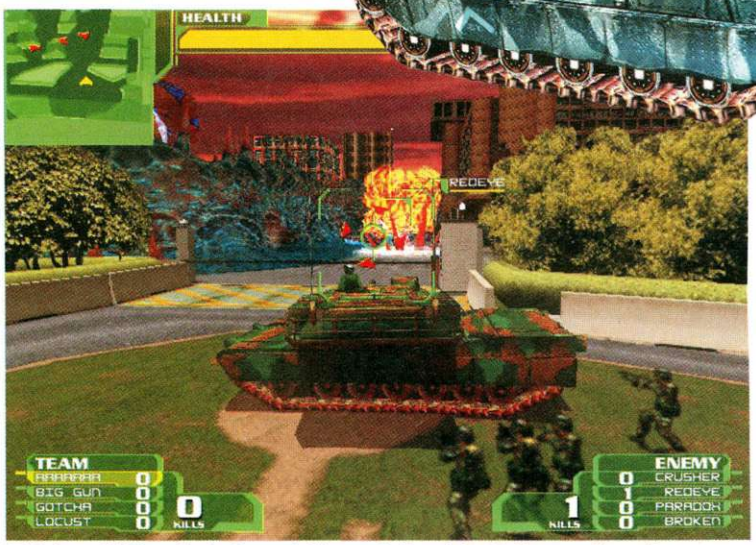
Alien Front Online



Showdown im Datennetz: In Alien Front Online kämpfen bis zu acht Spieler gleichzeitig um das Schicksal der Welt.



Zu spät: Hinten rechts wird euer Team-Kollege von Alien-Lasern gegrillt.



Kabooom! Während in der Ferne ein Alien explodiert, rücken Soldaten zur Unterstützung an.



Ausweichen unmöglich! Der Raketeneinschlag steht unmittelbar bevor.



Stress pur: Umzingelt von Aliens, bittet ihr per Mikrophon eure Teamgefährten um Hilfe.



Mit einem Fadenkreuz nehmt ihr die Alien-Brut ins Visier.

Invasion aus dem All: Außerirdische fallen über die Erde her und es liegt wieder mal an euch, sie aufzuhalten. Dazu stehen euch mehrere Panzer zur Verfügung, mit denen ihr die Metropolen der Welt verteidigt. Angefangen von einem M-1 Abrams Koloss bis hin zu einem aus den 50er Jahren stammenden M109, unterscheiden sich die Panzer in Geschwindigkeit, Waffensystemen und Handling.

Mit einer Von-Hinten-Ansicht wie bei *Tomb Raider* schaut ihr auf euer Vehikel, während ihr durch aufwendig gestaltete 3D-Stages rollt. Mit einem Fadenkreuz nehmt ihr die Angreifer ins Visier und feuert zielsuchende Raketen, tödliche Granaten und mächtige Bomben auf die Alien-Brut ab.

Ihr habt aber auch die Möglichkeit, auf der Seite der Eindringlinge zu spielen. Statt mit herkömmlichen Panzern holt ihr mit außerirdischer Technologie zum finalen Schlag gegen die Menschheit aus: Ihr sitzt in einem riesigen zweibeinigen Walker, in einem Star Wars inspirierten AT-AT Ungetüm oder einem schnittigen Hovercraft. Zu eurem Waffenrepertoire gehören todbringende Anti-Gravitationsbomben, zielgenaue Laser und wuchtige Disruptor-Kanonen.

Eure Kampfschauplätze reichen von der Tokioter Nachtkulisse bis hin zum Weißen Haus in Washington. Die Level besitzen riesige Ausmaße und bieten euch viele Möglichkeiten, euch hinter Gebäuden zu verstecken und Schutz vor feindlichem Dauerfeuer zu finden.

Auf Bauwerke und Häuser braucht ihr keinerlei Rücksicht nehmen: Verfehlt eure Rakete das Ziel und landet in einem Wohnblock, fällt er in einer gigantischen Rauchwolke in sich zusammen. Im Weg stehende Autos zerquetscht ihr kurzerhand durch einfaches Darüberfahren. Die Gegenseite steht euch in nichts nach und die Aliens versuchen alles, die Städte dem Erdboden gleichzumachen. Selbst auf Passanten oder Soldaten nehmen die Außerirdischen keine Rücksicht und ballern mit ihren Lasern auf alles, was sich bewegt.

Flotter Achter

Alien Front Online verbindet auf außergewöhnliche Weise die Arcade mit dem Dreamcast: Bis zu acht Spieler gleichzeitig kämpfen per Onlinefunktion um die Weltherrschaft. Ein Vierer-Team versucht, als Aliens die Welt zu vernichten, während die übrigen vier die Menschheit verteidigen. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich die Teilnehmer in der Arcade oder zu Hause vor dem Dreamcast befinden.

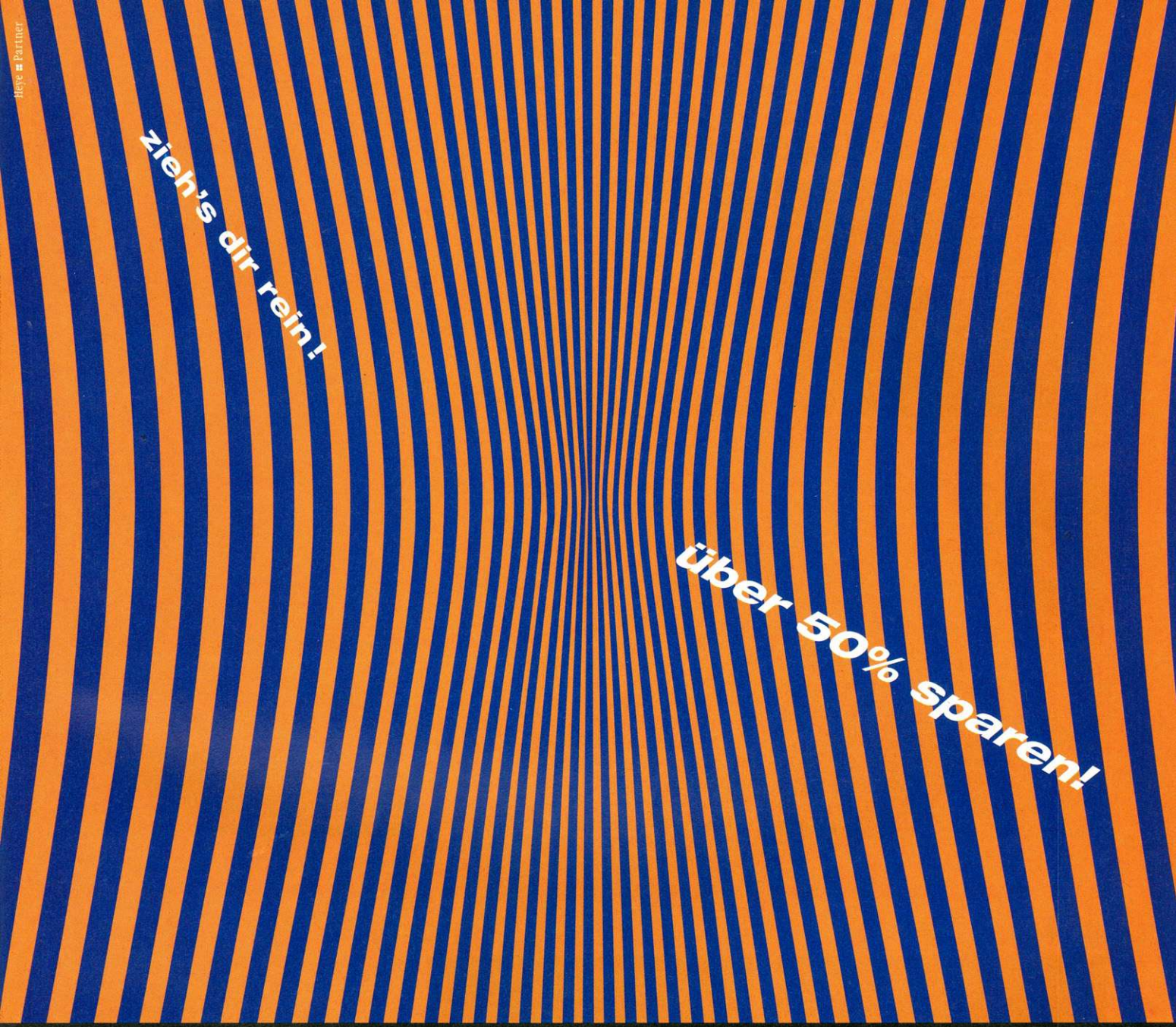
Mit Hilfe des Mikrophons, das bereits bei *Seaman* zum Einsatz kam, kommuniziert ihr mit eurem Team, gebt Anweisungen, schreit um Hilfe oder jubelt, wenn ein Gegner das Zeitliche segnet.

Alien Front Online ist ein in vielerlei Hinsicht spektakulärer 3D-Shooter, der euch mit ausgefeilter Online-Technik und detailreicher Grafik besonders packende Mehrspieler-Duelle bietet. ■ *(fm)*

Ersteindruck: Exzellent!

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Sega
Entwickler	Wow Entertainment
Erhältlich ab	2.Quartal 2001 (USA)

Heye = Partner



3 Ausgaben für DM 9.- Das sind über 50% Preisersparnis

Teste mit dem Miniabo 3 Ausgaben fun generation und dann entscheide dich!

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

fun generation
dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Fax: 07132-959-101
cypress@dsb.net
oder per net: www.cypress.de
oder per Telefon:
01805-041349*
*DM 0,24/Min

Ja, ich möchte fun generation kennen lernen. Bitte schickt mir die nächsten drei Ausgaben zum Miniabo-Vorzugspreis von DM 9,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 72,– (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich über 10% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Telefon / Fax

E-Mail-Adresse | Geburtsdatum

Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Aboservice meine neue Anschrift mitteilt.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ **Bequem 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 zwei Wochen nach Erhalt dieser Wiederrufsbelehrung ohne Begründung bei "fun generation", dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm auf einen Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift wiedrerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt)

Datum | 2. Unterschrift | FU M 01 1

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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

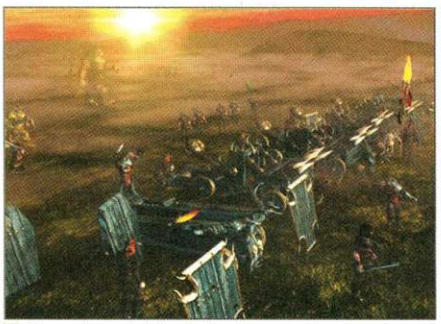
PS2 Legion - Legend of Excalibur



Mit Pfeil und Bogen gegen Feuerbälle: Der Archer hat keine Chance.



Der Magier konzentriert sich und sammelt seine Kräfte für einen Zauberspruch.



Besonders wichtige Schlachten werden als aufwendiges Rendervideo präsentiert.

Mit *Legion - Legend of Excalibur* veröffentlicht 7-Studios ein Echtzeit-Strategiespiel für die PlayStation 2, das auf der Sage um König Artus, dem Zauberer Merlin und dem Schwert Excalibur beruht. Die detailreiche Grafik zeigt Schlachtfelder, Lagerstätten und Schlösser aus einer isometrischen Perspektive, an die Ihr nach Belieben heranzoomt.
Ihr beginnt Eure Karriere zunächst als kleiner Knecht im Dienste des Königs. Euer Charakter entwickelt sich wie in einem RPG ständig weiter, und nach kleineren Aufträgen erhaltet Ihr sogar das Kommando über ganze Truppenverbände. Fortan verwaltet Ihr riesige Ländereien, errichtet prachtvolle Städte und fährt glorreiche Feldzüge gegen die Feinde Eures Königs.
Je nachdem wie gut Ihr Euch auf dem Schlachtfeld behauptet, steigt die Kampfmoral Eurer Truppen. Kassiert Ihr hingegen eine Niederlage nach der anderen, so machen auch Eure Ritter keinen Finger mehr krumm. Eure Soldaten teilt Ihr nach Belieben auf: Große Verbände eignen sich für Massenschlachten, während Ihr mit kleinen Einheiten gezielt feindliche Soldaten angreift.
Außerdem trefft Ihr Entscheidungen, die den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen. Ihr habt die Möglichkeit ein Schloß zu verteidigen oder in das Lager des Feindes zu schleichen, um wichtige Pläne zu stehlen. Je nach Wahl verläuft die Story etwas anders. Auflerdem gibt es fernab der Handlung viele Side-Quests, in denen Ihr Eure Fähigkeiten verbessert.
Bei den Kämpfen geht es nicht zimperlich zur Sache: Rollende Köpfe und Blutfontänen sind an der Tagesordnung - im Mittelalter herrschten eben rauhe Sitten. ■ *(fm)*



Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Strategie
Anbieter	Midway
Entwickler	7-Studios
Erhältlich ab	2001 (USA)

Dreamcast Agartha



Unheimliches Ambiente: Niemand ist da, aber wer hat die Kerze angezündet?



Wie in *Silent Hill* bringt ihr per Taschenlampe Licht ins Dunkel.



Hereinspaziert: Das obligatorische verlassene Herrenhaus darf nicht fehlen.

Raus aus dem Kinderzimmer, rein in einen Alptraum: No Cliché, die Macher der Spielzeug-Raserei *Toy Commander*, bringen nächstes Jahr mit *Agartha* ein Action/Adventure im Stil von *Silent Hill* und *Resident Evil* auf den Markt. Aber statt nach Raccoon City entführt Euch Segas 1.5 Entwickler ins kalte Rumänien, wo sich im Winter 1929 ein folgenschweres Erdbeben ereignet.
Durch die starken Erschütterungen kommt die Stadt *Agartha* ans Tageslicht, die lange Zeit von den Erdmassen begraben war. Zu allem Unglück ist *Agartha* auch noch verflucht, denn vor Urzeiten wurde der Teufel höchstpersönlich in sie eingeschlossen und gefangen gehalten.
Ihr reist auf dem schnellsten Wege mit eurem Helden Kirk nach *Agartha*, um den Ausbruch des Teufels zu verhindern und möglichst viele Menschen aus dem Ort zu retten. Dabei trefft ihr nicht nur auf die Einwohner der unheimlichen Stadt, sondern auch auf Untote, Dämonen, Sekten-Anhänger, Priester und Mönche. Eure Vorgehensweise nimmt starken Einfluss auf den Verlauf der Geschichte: Es liegt an euch, ob ihr einfach nur alle Gegner bekämpft oder so viele Menschen rettet wie möglich. Jede eurer Aktionen ist eng mit der Story verknüpft und soll zu einem nicht-linearen Spielerlebnis führen.
Die 3D-Echtzeit-Grafik lehnt sich auf den ersten Blick sehr an *D2* an: Schneebedeckte Bäume und einsame Holzhütten lassen euch stets nach Kollegin Laura Ausschau halten. Im Gegensatz zu Lauras Schneegestöber schaltet ihr zwischen drei Kameraperspektiven hin und her.
No Cliché legen besonderen Wert auf realistisch aussehende Polygonhelden, die sogar Wunden und wechselnde Gesichtsausdrücke besitzen. Auch Gliedmaßen wie Finger sind sorgfältig modelliert.
Neben einem Single Player Mode könnt ihr in *Agartha* auch online mit einem Team auf Teufelsaustreibung gehen. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	gut
Genre	Action/Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	No Cliché
Erhältlich ab	3. Quartal 2001 (PAL)

Hundred Swords



Fortschrittliches Mittelalter: Euer Gegner greift mit mechanischen Echsen und Panzerfahrzeugen an.



Magier unter sich: Die feindlichen Zauberer kämpfen energisch um jeden Meter Boden.



Nutzt den Geländevorteil: Die Feuerbälle der Zauberer treffen jeden der untenstehenden Soldaten.

Von trendigen Inline-Skates zu anspruchsvoller Taktik: Segas *Jet Set Radio* Entwicklertruppe wechselt mit *Hundred Swords* ins Lager der Echtzeit-Strategie.
In der Machart von *Command & Conquer* ziehen vier Parteien online in die Schlacht, die jedoch vor historischer Kulisse stattfindet. Zu den vier Feldherren zählen u.a. der im Nahkampf erfahrene Prinz Rentz Mascar sowie General Zarn, der bevorzugt aus der Ferne mit riesigen Katapulten und zahllosen Bogenschützen angreift.
Die vier Feldherren bekämpfen sich mit ihren Armeen grundsätzlich gegeneinander, doch ist es auch möglich, sich zu verbünden. Ihr kommandiert sowohl einzelne Soldaten und Zauberer als auch ganze Truppenverbände. Hierfür stehen euch verschiedene Angriffsformationen zur Verfügung, mit denen ihr selbst große Armeen mit Leichtigkeit über das Schlachtfeld dirigiert.
Verwundete Soldaten befehligt ihr in eure Burgen zurück, wo sie ihre Wunden kurieren. Außerdem sind die Schlösser wichtige Stützpunkte auf der Karte, die es zu erobern gilt.
Das Gelände besteht aus Hügeln, Abhängen und Schluchten, die ihr für euren Vorteil nutzt: Ein im Tal stehender Gegner ist leicht in Schach zu halten, während Soldaten in einer Schlucht nahezu eingekesselt sind. Für "Online-Müde" gibt es einen Adventure Mode, in dem ihr wahlweise König Ralph Naraval oder Königin Falruth Lou Gran durch über dreißig Level steuert. Neu gewonnene Waffen, Schilde, Gegenstände und Charakterwerte übernehmt ihr in den Multiplayer Mode und setzt sie per Internet gegen eure Mitspieler ein.



Hundred Swords befindet sich bereits in japanischen Spielhallen. Ob es eine Vernetzung zwischen Dreamcast- und Arcade-Version wie bei *Alien Front Online* geben wird, steht noch nicht fest. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Strategie
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	25.01.2001 (Japan)

Sega Strike Fighter



Bei so riskanten Sturzflügen ist Schwindelfreiheit absolutes 'Muss'.

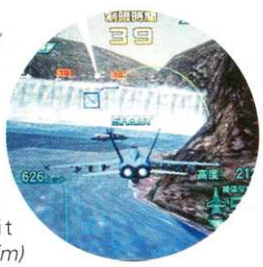


Potentielle Ziele werden euch mit 'TG' auf dem Boden angezeigt.



Die authentische Cockpitansicht ist nur eine von drei Perspektiven.

Stillgestanden! Als abgebrühter Marine-Soldat habt ihr in *Sega Strike Fighter* den Befehl, gegen Terroristen in die Schlacht zu ziehen. Ihr steigt in einen schwerbewaffneten F-18 Hornet Kampfjet und liefert euch mit MIG-Kampffliegern heiße Luftschlachten. Vom Boden aus ballern unentwegt SU7 Raketen-Abschussrampen auf euch, während Zerstörer auf dem Meer kreuzen und Ausschau nach euch halten. Mit eurer mächtigen Vulcan-Kanone ballert ihr jeden Feind im Nu vom Himmel. Außerdem besitzt euer Kampfflieger zwei Arten von Raketen: Mit "Luft-Luft"-Raketen erfasst ihr per Fadenkreuz feindliche Flugzeuge und mit "Luft-Boden"-Raketen alle auf dem Boden befindlichen Panzer oder Schiffe. Eure Feinde können fast nie ausweichen und so herrscht das "Fire and Forget"-Prinzip. Die Bildschirmanzeigen informieren euch über Flughöhe, Geschwindigkeit und Schäden. Ihr wählt entweder eine Von-Hinten-Ansicht, eine Cockpit-Perspektive oder ein Head-Up-Display, um durch die detailreichen 3D-Stages zu fliegen: Gewaltige Wasserfälle, riesige Industrieanlagen und weitläufige Hügellandschaften sind eure Einsatzgebiete. Für einen guten Rundumblick könnt ihr mit dem Joypad auch zu den Seiten schauen. Je nach Können beginnt ihr mit einem leichten Trainings-Level oder kämpft euch durch die knallharten Missionen 'Desert Fire' und 'Red Rock'. Sobald ihr eine Stage erfolgreich beendet habt, entscheidet ihr euch für den weiteren Verlauf eines Levels. In Bonus-Stages müsst ihr schwierige Andockmanöver an einen Tank-Flieger meistern und auf einem Flugzeugträger landen.



Ace Combat pass auf: *Sega Strike Fighter* macht Namco's Luftschlachten dank rasantem Gameplay, jeder Menge Action und hoher Spielgeschwindigkeit ernsthaft Konkurrenz. ■ *(fm)*

Ersteindruck:	sehr gut
Genre	Action
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	2. Quartal 2001 (Japan)

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 Pocket Color | 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. The Legend of Zelda: Majora's Mask
Nintendo 64 | Nintendo | fun 12/00 | 93%
4. Legacy of Kain: Soul Reaver
PlayStation / DC | Crystal Dynamics | fun 08/99, 03/00 | 92%
5. Metal Gear Solid
PlayStation / GBC | Konami | fun 03/99, 05/00 | 92/90%

Adventure



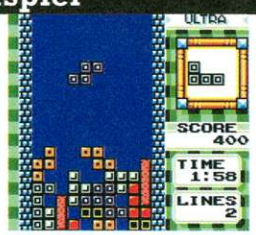
1. The Secret of Monkey Island
Mega CD | Lucasfilm Games | --------- | 92%
2. Maniac Mansion
NES | Lucasfilm Games | --------- | 91%
3. Discworld Noir
PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 84%
4. Baphomets Fluch 2
PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 82%
5. Discworld 2
PlayStation | Perfect Ent.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



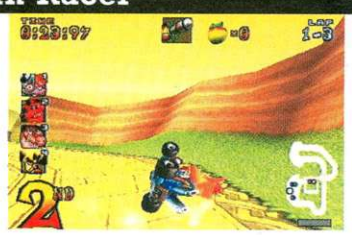
1. Tetris DX
Game Boy Color | Nintendo | fun 01/99 | 99%
2. Klax
Lynx | Epyx | --------- | 86%
3. Gun Pey
WonderSwan | Bandai | fun 02/00 | 85%
4. Delta Warp
Neo Geo Pocket Color | SNK | fun 10/00 | 85%
5. Bust-A-Move 3
PlayStation | Taito | fun 04/98 | 83%

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



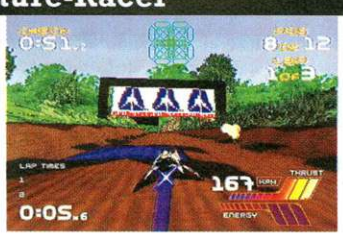
1. Crash Team Racing
PlayStation | Naughty Dog | fun 11/99 | 93%
2. Super Mario Kart
Super Nintendo | Nintendo | --------- | 92%
3. Crazy Taxi
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 92%
4. Diddy Kong Racing
Nintendo 64 | Rare | fun 12/97 | 91%
5. Micro Machines V3
PlayStation | Codemasters | fun 04/97 | 88%

Fun-Sport



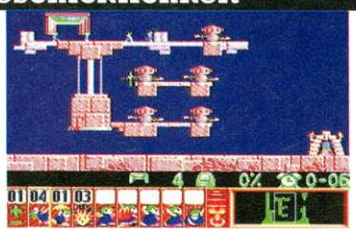
1. SSX
PlayStation 2 | Electronic Arts | fun 12/00 | 93%
2. WWF Wrestlemania 2000
Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 91%
3. WWF Smack Down!
PlayStation | Konami | fun 04/00 | 90%
4. Mario Tennis 64
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/00 | 84%
5. Giant Gram 2000
Dreamcast | Sega | fun 11/00 | 84%

Future-Racer



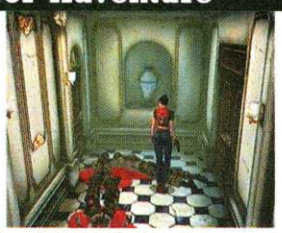
1. wipEout 2097
PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 91%
2. F-Zero X
Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/98 | 90%
3. Star Wars Episode 1 Racer
Nintendo 64 / DC | Lucas Arts | fun 11/99, 06/00 | 87%
4. F-Zero
Super Nintendo | Nintendo | --------- | 86%
5. Killer Loop
PlayStation / DC | Team FEB | 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. Crash Bash
PlayStation | Eurocom | fun 12/00 | 85%
5. Bishi Bashi Special
PlayStation | Konami | fun 06/00 | 85%

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 07/00,10/00 | 83%,80%

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. ESPN International Track & Field
PlayStation 2 | Konami | fun 12/00 | 90%
2. Virtua Tennis
Dreamcast | Sega | fun 09/00 | 89%
3. Jimmy Connors Tennis
Super Nintendo | Ubi Soft | --------- | 89%
4. Everybody's Golf 2
PlayStation | Clap Handz Limited | fun 06/00 | 85%
5. All Star Tennis 2000
Game Boy Color | Smart Dog | fun 06/00 | 84%

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



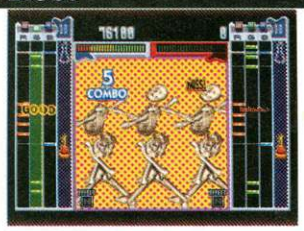
1. FIFA 99
PlayStation / N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 90%
2. All Star Baseball 2000
Nintendo 64 | Iguana | fun 06/99 | 89%
3. Euro 2000
PlayStation | EA Sports | fun 06/00 | 88%
4. NBA 2k
Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 88%
5. NHL 2001
PlayStation 2 | Electronic Arts | fun 12/00 | 88%

Trend-Sport



1. Tony Hawk's Pro Skater 2
PlayStation / DC | Activision | fun 10/00,12/00 | 95%,94%
2. Tony Hawk's Skateboarding
PlayStation / DC | Neversoft Ent. | fun 10/99, 08/00 | 90%,86%
3. Jet Set Radio
Dreamcast | Sega | fun 08/00 | 90%
4. 1080° Snowboarding
Nintendo 64 | Nintendo | fun 05/98 | 89%
5. California Games
NES / Mega Drive | Rare / Sega | --------- | 88%

Der Rest



1. Guitar Freaks
PlayStation | Konami | fun 12/99 | 93%
2. Space Channel 5
Dreamcast | Sega | fun 06/00 | 93%
3. Samba de Amigo
Dreamcast | Sonic Team | fun 07/00 | 92%
4. Seaman
Dreamcast | Sega | fun 10/00 | 87%
5. Driver
PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 85%

fun-Chartz 1 2 3 4 5

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

Hand aufs Herz – wer hat sich nicht schon einmal mit einem Videospiel-Held verglichen? Mit Hühnern Flugversuche unternommen, die kleine Schwester (grimmig grunzend) am Kopf hochgezogen oder auf der Straße den Feuerball geübt? Natürlich sind gerade wir Spiele-überfluteten *fun*-Redakteure nicht vor dieser virtuellen Verlockung gefeilt, deshalb lautet die Frage des Monats von Stefan Dörger aus Moringen:

„Welcher Game-Charakter beschreibt euch am Besten?"



mArk

Nemesis.....Resident Evil 3

Weil: "I turn myself into a monster to fight against the monsters of the World" – oder anders ausgedrückt: "Muss .. Menscheit .. vernichten!!!"



Simon

Guybrush Threepwood .....Monkey Island

Weil: Ich alles vergesse, ständig unverständliche Kommentare von mir gebe, Frank mir schon "Chris Redfield" weggeschnappt hat und bei "Ryo Hazuki" jeder an meiner Objektivität zweifeln würde! Außerdem scheint mein Nachname ebenfalls das Gedächnis mancher Mitmenschen zu überfordern...



Frank

Chris Redfield .....Resident Evil

Weil: Er genau so gut Türen öffnen und schließen kann wie ich, extrem geistreiche Gespräche führt und sich in einem Haus herumtreibt, dessen Bewohner meinen Nachbarn sehr ähnlich sehen.



Stefan

.....Pac Man

Weil: Keiner frist schneller! Ausserdem bin ich mit meiner PS2-Rüstung so robust und einfach in der Hanhabung wie Pac Man selbst.



Diane

.....Pixel Bolide aus Pole Position

Weil: Im real life fahr' ich genauso schnell!!! Mich stören nur die Blitzer! SCHNELL - RASSANT - GEFÄHRLICH!

Japan-Charts

1. Power Smash.....Dreamcast
2. Fierce Fight Pennant Race.....PS2
3. Super Hero Avengers.....PSone
4. Sin & Punishment.....Nintendo 64
5. Shin Megami Tensei Devil Children.....GBC

USA-Charts

1. WWF No Mercy.....Nintendo 64
2. Final Fantasy IX.....PSone
3. Pokémon Silber.....Game Boy Color
4. Pokémon Gold.....Game Boy Color
5. The Legend of Zelda: Majora`s Mask.....Nintendo 64

Leser-Charts

Von Multiformatler Anja Stempel aus Fulda

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time .....Nintendo 64
2. Grandia.....PSone
3. Whacky Races.....Dreamcast
4. Crazy Taxi.....Dreamcast
5. Pokémon Pinball.....Game Boy Color

Händler-Charts

Theo Kranz Versand, Würzburg

1. The Legend of Zelda: Majora`s Mask.....Nintendo 64
2. WWF SmackDown! 2.....PSone
3. Driver 2.....PSone
4. Mario Party 2.....Nintendo 64
5. Tekken Tag Tournament.....PlayStation 2

Special-Charts

Diesmal - Spiele für Frauen (Achtung: Klischee-Warnung!):

1. Marion 64
2. Sim Hoover
3. Virtua Henning
4. Rich Raser V
5. Chip`n`Dale`s Run
6. Tekken Bett Tournament
7. Wild Wild Koching
8. Tony Hawk`s Pro Stripper 2
9. Crazy Kitchen
10. Gute Zeiten, Schlechte Zeiten – Movie Maker
11. Cockémon

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:

Anja Stempel aus Fulda
für ihre Top 5

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

Redaktions-Charts

mArk spielt

1. Gunman Chronicles.....PC
2. DAS ID-Spiel.....Dreamcast/PC
3. SSX.....PlayStation 2
4. Star Wars - Episode 1 Pinball.....Coin-Up
5. Z.O.E.-Demo.....PlayStation 2

Simon spielt

1. Shenmue.....Dreamcast
2. StarLancer.....Dreamcast
3. Monkey Island 4.....PC
4. Unreal Tournament.....PlayStation 2
5. Böser ID-Shooter.....Dreamcast

Frank spielt

1. Final Fantasy IX.....PSone
2. Baldur's Gate 2.....PC
3. Dino Crisis 2.....PSone
4. Shenmue.....Dreamcast
5. Monkey Island 4.....PC

So werten wir:

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

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

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

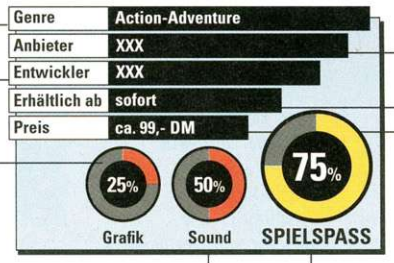
Ohrenschmaus oder Beleidigung fürs Gehör? Wie abwechslungsreich ist die Komposition, wie passen die Sound-Effekte zum jeweiligen Ambiente? Wurde die Akustik mit hochwertigem Audio-Equipment eingespielt oder knarzt und knistert es aus euren Boxen? Unterstützt der Sound HiFi-Systeme mit Raumklang (Pro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

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

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

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

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



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

Auszeichnung für Topspiele

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





Spiele im Test

TESTS ..... Seite

4x4 Evolution ..... (DC) 66
Aerowings 2 ..... (DC) 66
Blade ..... (PSone) 67
Box Champions 2001 ..... (PSone) 68
Dead or Alive 2 Hardcore ..... (PS2) 57
Donald Duck – Quack Attack ..... (DC) 58
Donald Duck – Quack Attack ..... (N64) 58
Donald Duck – Quack Attack ..... (PS2) 58
Donald Duck – Quack Attack ..... (PSone) 58
Driver 2 ..... (PSone) 60
Ducati World ..... (PSone) 61
F1 Championship Season 2000 ... (PS2) 52
Gold und Ruhm:
Der Weg nach El Dorado ..... (PSone) 63
James Bond – Die Welt ist nicht genug ..... (PSone) 42
Kessen (PS2) 53
KISS – Psycho Circus ..... (DC) 41
Midnight Club Street Racing ..... (PS2) 65
Orphen ..... (PS2) 65
Rayman Revolution ..... (PS2) 55
Ready 2 Rumble Round 2 ..... (PS2) 56
Sheep ..... (PSone) 61
Shenmue ..... (DC) 46-49
Star Wars Demolition ..... (PSone) 67
StarLancer ..... (DC) 50-51
Theme Park World ..... (PS2) 54
TimeSplitters ..... (PS2) 40
Tomb Raider – Die Chronik ..... (PSone) 59
Unreal Tournament ..... (PS2) ... 38-39
WCW Backstage Assault ..... (PSone) 68

HANDHELD-TESTS ..... Seite

Buffy the Vampire Slayer ..... (GBC) 69
Bust-A-Move Millenium ..... (GBC) 70
Casper ..... (GBC) 70
Championship Motocross 2001 .. (GBC) 71
Chicken Run ..... (GBC) 69
Disney's Aladdin ..... (GBC) 70
Moorhuhn ..... (GBC) 70
MTV Pure Ride ..... (GBC) 71
MTV Skateboarding ..... (GBC) 71
Power Rangers – Lightspeed Rescue ..... (GBC) 69
Pumuckels Abenteuer im Geisterschloß ..... (GBC) 69
TOCA Touring Car Champions. ... (GBC) 71

NTSC-TESTS

Banjo Tooie ..... (N64) ... 76-77
Final Fantasy IX ..... (PSone) . 72-75
Ogre Battle ..... (N64) 79
Sonic Shuffle ..... (DC) 78



MARO

VIDEOSPIELE

Dreamcast

Dreamcast + Modem + ChuChu Rocket	399,90
Dead or Alive 2	99,90
Disneys Dinosaurs	89,90
Ecco the Dolphin	89,90
Fur Fighters	99,90
Silent Scope	99,90
Mag Force Racing	99,90
MDK 2	129,90
NHL 2k	89,90
Ready 2 Rumble	69,90
Ready 2 Rumble 2	99,90
Silver	129,90
Super Magnetic Neo	89,90
Tony Hawk	89,90
VRally 2	119,90
Virtua Tennis	89,90
Ferrari Challange	99,90

Playstation

PS One	a.A.
Alundra 2	59,90
Catan 1. Insel	49,90
Cold Blood	99,90
Disneys Dinosaur	89,90
Driver 2	89,90
Digimon	89,90
Fussball Live 2	89,90
Destruction Derby RAW	89,90
Front Mission 3	89,90
Frontschweine	89,90
Sukioden 2	89,90
Wip3out Special Ed.	59,90
Ready 2 Rumble Boxing	89,90
Toshinden 4	89,90

PS2

Playstation 2 + Controller	899,90
Tekken Tag Team	119,90
Ridge Racer 5	119,90
Disneys Dinosaurs	109,90
Silent Scope	109,90
ISS	109,90
Ready 2 Rumble R.2	109,90
Int. Track & Field	109,90
Winter X Games	109,90
Gradius Collection	109,90
NEO GEO MODUL !!!! KING OF FIGHTERS 2000	999,90
Jetzt vorbestellen !	



WER WIRD MILLIONÄR
PC CDROM 69,90



WER WIRD MILLIONÄR
PS ONE 69,90



ARMORED CORE 2
PS2 109,90



STARLANCER
DC 99,90

Bestellungen über DM 100,- Versandkostenfrei (nur Inland)- Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise inkl. ges. MwSt.
Lieferung solange Vorrat reicht . Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am selben Tag verschickt.

!!! 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
Göggінger 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
www.nrgvideogames.de
Tel. 040 255 663

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

FIGUREN AKTION
JE FIGUR
NUR 9,90 DM





RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
USK 16

DC 99,90



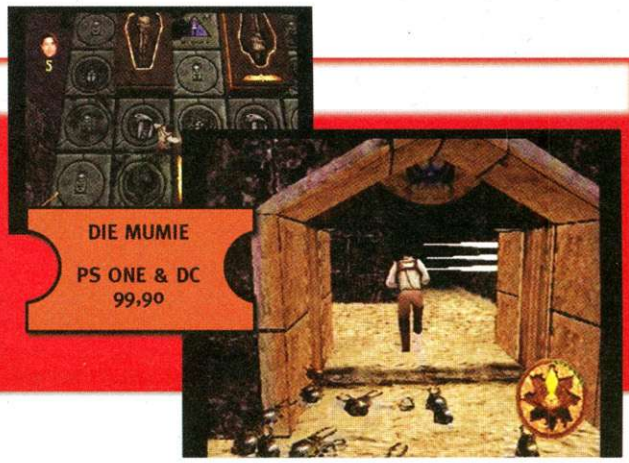
BLADE

PS ONE 99,90



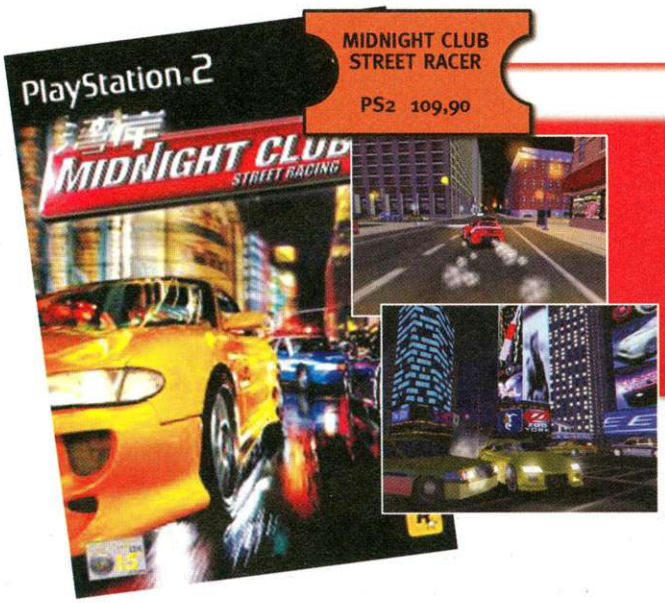
TECHNOMAGE
DIE RÜCKKEHR

PS ONE 99,90



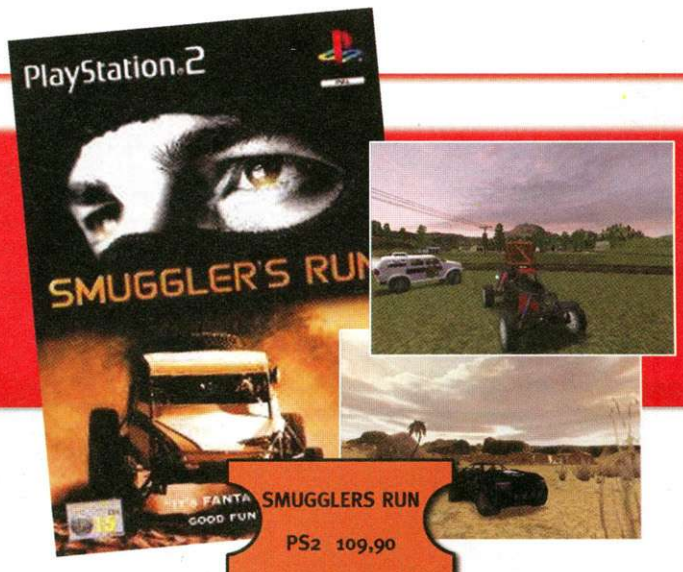
DIE MUMIE

PS ONE & DC
99,90



MIDNIGHT CLUB
STREET RACER

PS2 109,90



SMUGGLERS RUN

PS2 109,90

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

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

Unreal Tournament

fun generation Gold

In den USA hat die Schlacht schon begonnen - PAL-Zocker müssen sich leider noch bis zum nächsten Frühjahr gedulden. Dann heißt es auch hierzulande: Fröhliches Fräggen!



Mit der Zweitfunktion des Plasma Rifle verpassen wir Bruce eine schicke neue Fönfrisur.



Tauchschein inklusive: Zusammen mit den Teamkameraden infiltriert ihr eine feindliche Unterwasserbasis.

Bei *Unreal Tournament* ist der Name Programm. Anstatt eines herkömmlichen Single-Player-Modus mit integrierter Story und zusammenhängenden Missionen erwartet euch in diesem Sci-Fi-Shooter ein blutiges und gnadenloses Turnier (Tournament), in dem ihr euch Runde für Runde gegen verschiedene computergesteuerte Gegner (Bots) behaupten müsst. Am Ende von insgesamt 50 anstrengenden Levels und einem schweißtreibenden Kampf gegen den Obermotz erhaltet ihr sodann den begehrten „Unreal Grand Master" Pokal - doch bis ihr dieses Ziel erreicht habt, werden einige action-geladene Stunden ins Land ziehen.

Auf Leben und Tod

Die erste "Disziplin", die euch zu Beginn des Spiels erwartet, nennt sich Deathmatch und stellt im Grunde einen Kampf dar, bei dem jeder gegen jeden antritt. Müsst ihr es zunächst nur mit einem einzelnen Bot aufnehmen, warten in den höheren Stages gleich drei oder vier der ausgefuchsten Kontrahenten darauf, euch mit Waffengewalt in Stücke zu schießen. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass sich einerseits absolute Genre-Neulinge mit dem Spielprinzip anfreunden können, und auf der anderen Seite selbst altgediente Ego-Shooter-Cracks genügend gefordert werden, um sich nicht zu langweilen. Allerdings sollte man die cleveren Bots keinesfalls unterschätzen, denn auch schon auf der leichtesten Stufe überraschen diese mit taktisch klugen Manövern und unvorhersehbaren Verhaltensweisen, wie man sie teilweise nur von einem menschlichen Gegner erwarten würde. Fleißig sammeln die Bots ein Extra nach dem anderen auf, und wer nicht aufpasst oder zu lange zögert, wird gnadenlos über den Haufen geschossen. Damit ihr euch vernünftig zur Wehr setzen könnt, stehen euch insgesamt zehn unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, die beinahe alle mit der Ego-Shooter-typischen Zweitfunktion ausgestattet sind. Das Equipment besteht jedoch nicht nur aus Kettensäge, Gattling-Gun, Raketenwerfer und Plasmagewehr, in einigen Arenen könnt ihr auch Schildgeneratoren, Waffenverstärker und Anti-Gravitations-Stiefel vorfinden.

Frägg-würdig!

Habt ihr das vom jeweiligen Level abhängige Frag-Limit (Anzahl der erforderlichen Abschüsse) erreicht, dürft ihr in die nächste Arena vorrücken. Gelegentlich schaltet ihr hierdurch nicht nur versteckte Charaktere, sondern auch drei weitere, Team-basierende Disziplinen frei. So gilt es beispielsweise bei einem Domination-Match, zusammen mit bis



Wählt ihr den Controller als Eingabegerät, so erleichtert euch eine automatische Zielerfassung geringfügig das Erledigen der flinken Bots.



Gehorsam: Auf Befehl verteidigt die Teamkameradin den eroberten Checkpoint mit ihrem Leben.



Showdown im All: Mit dem finalen Endgegner duelliert ihr euch auf einem durchs Universum düsenden Raumschiff.



Um bei Zwei-Spieler-Duellen nicht mit einem geteilten Screen vorlieb nehmen zu müssen, könnt ihr auch auf die i.Link-Funktion zurückgreifen.



WW2-Szenario: Von einem Landungsboot aus stürmt ihr eine schwer bewachte Festung im Felsmassiv.



Der Feind macht sich mit der erbeuteten Fahne aus dem Staub. Dank Scharfschützengewehr kommt er damit allerdings nicht sehr weit.



Schau mir in den Lauf, Kleines! Die Charaktere wurden gegenüber der PC-Version gehörig aufgemotzt.



Kein Fenster, sondern ein Blick in den Spiegel. Sitzt die Frisur auch richtig?

zu drei verbündeten Bots, mehrere über das Areal verteilte Kontrollpunkte durch Berührung mit der eigenen Farbe zu markieren. Da das gegnerische Team die gleiche Aufgabe hat, müssen die Checkpoints möglichst lange verteidigt oder schnell (zurück-)erobert werden. Im Modus Capture-The-Flag geht es darum, die Fahne aus der Basis des Gegners zu stehlen und ins eigene Lager zu bringen. Spannende Verfolgungsjagden durch die verwinkelten Gänge und erbitterte Shoot-Outs in den Flaggenräumen sind hierbei an der Tagesordnung. Noch spektakulärer wird es beim Assault. Hier gilt es, ein von der gegnerischen Truppe besetztes und aufs Schärfste verteidigtes Quartier zu stürmen und dort bestimmte Schalter zu betätigen oder Objekte zu zerstören. Habt ihr Erfolg, so werden die Seiten gewechselt und es ist an euch, das Missionsziel der heranstürmenden Opponenten zu vereiteln. Als Schauplätze dienen hierzu unter anderem ein mittelalterliches Schloss, eine Fregatte, ein Hochgeschwindigkeitszug und ein Unterwasserlabor.

PS2 vs PC

Was die Multiplayer-Tauglichkeit angeht, hat die PlayStation2-Fassung gleich zwei Varianten zu bieten. Zwar beherbergt *Unreal Tournament* noch keine Online-Funktion, doch Splitscreen und i.Link-Support erlauben euch frägg-reiche Stunden zu zweit (i.Link) oder mit bis zu drei weiteren Spielern (Splitscreen). Steuerungstechnisch hat man die Möglichkeiten der PS2 vollends ausgeschöpft und die Unterstützung von USB-Mäusen und –Tastaturen implementiert. Während das Keyboard absolut frei konfigurierbar ist, gibt es für Maus und Controller nur eine geringe Auswahl an verschiedenen Voreinstellungen, die jedoch allen Ansprüchen gerecht wird. Erstaunlich gut geht die Kombination von Maus und Controller von der Hand, da man hier von der stufenlosen Abfrage des Analog-Sticks zusätzlich profitiert. Letztendlich zählt jedoch die eigene Gewohnheit. Nicht ganz so gut ist hingegen die grafische Umsetzung gelungen. Zwar hat die tadellos präsentierte und komplett durchgestylte PS2-Fassung überarbeitete Charakter-Modelle, abwechslungsreich gestaltete Areale sowie unzählige Echtzeit-Lichteffekte zu bieten, an die Schärfe, den Detailreichtum und vor allem die konstant hohe Framerate der PC-Version kommt diese jedoch nicht heran. Dafür müsst ihr in puncto Sound wiederum keinerlei Einbußen hinnehmen und bekommt das volle Programm mit bombastischen Schussgeräuschen, all den prahlerischen Sprachsamples der Kämpfer und den atmosphärischen Musikstücken geboten. Besonders lobenswert: Am Anfang jeder Disziplin könnt ihr auf Wunsch ein umfangreiches Trainingsprogramm absolvieren, in dem euch die Grundlagen der Steuerung, der Umgang mit den verschiedenen Waffen sowie die für den Modus relevanten Spielregeln eingehend erklärt werden. Vor allem Ego-Shooter-Neulinge können sich hierbei rasch die nötigen Grundlagen aneignen und werden somit von einem allzu frustreichen Einstieg völlig verschont. ■ *(to)*



LAN-Party

Obwohl der i.Link-Modus von Unreal Tournament standardmäßig nur auf zwei Spieler ausgelegt ist, kann man mittels eines kleinen Tricks doch zu viert in die Schlacht ziehen. Neben vier Spielen, vier TV-Geräten, vier PS2s und vier i.Link-Kabeln benötigt ihr hierzu auch ein Firewire-Hub, welches ihr in jedem gut sortierten PC-Fachgeschäft kaufen könnt. Nachdem ihr alle vier Konsolen miteinander verbunden habt, schaltet folgende Prozedur den Vier-Spieler-Modus frei: Startet ein i.Link-Match für zwei Spieler, pausiert und gebt folgende Tastenkombination ein: ←, ●, ←, →, ■, →. Betätigen der Start-Taste aktiviert ein Vier-Spieler-Deatchmatch.

fun meint:

Endlich, ja endlich kommen auch wir Konsolisten in den Genuss hervorragender Ego-Shooter, wie sie auf dem PC schon seit Jahren gang und gäbe sind. Dank der Unterstützung von USB-Maus und Tastatur müssen wir dabei in Sachen Bedienkomfort noch nicht einmal irgendwelche Kompromisse eingehen. *Unreal Tournament* lässt sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase allerdings auch mit dem Controller anständig spielen. Die verschiedenen Modi, die ausgeklügelte Intelligenz der Bots sowie gleich zwei Möglichkeiten, mit und gegen weitere Mitspieler in den Kampf zu ziehen, halten euch wochen- wenn nicht monatelang bei Laune. Da lassen sich die kleineren Abstriche in puncto Grafik leicht verkraften.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Epic Games
Erhältlich ab	28. Februar
Preis	ca. 119,- DM



1-4 Spieler | Memory Card 144 KByte | Analog | Dual Shock | Maus | Tastatur | i.Link | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

TimeSplitters

Ein Tritt in den Hintern aller Solospieler. Eidos' Ego-Shooter konzentriert sich trotz Story-Mode auf ausgedehntes Multiplayer-Gemetzel.



Tomb Raider: Im verwinkelten Inneren der Pyramide lauert der Feind hinter jeder Ecke.



Realistischer Effekt: Das Splittern von Glasscheiben ist sehr gut in Szene gesetzt worden.



Bodyguard: Im Escort-Modus geleitet ihr einen VIP durch feindbesetztes Gebiet.

TimeSplitters versetzt euch in insgesamt neun verschiedene Zeitepochen, die zwischen den Jahren 1935 und 2035 angesiedelt sind. Nachdem ihr euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden und den passenden Charakter ausgewählt habt, werdet ihr direkt in den Level "gebeamt". Das Missionsziel ist in jeder Stage identisch. In düsteren Tempelruinen, verlassenen Fabrikanlagen oder futuristischen Flughäfen schießt ihr euch den Weg bis zu einem bestimmten Objekt frei, das ihr angreifen und sicher zu einem Zielpunkt transportieren müsst. Der Spielspaß wird hierbei jedoch durch einige Schwachpunkte extrem geschmälert. Zunächst einmal bekommt man vor dem Einsatz keinerlei Informationen zur bevorstehenden Aufgabe, wodurch die einzelnen Missionen völlig zusammenhanglos im Raum stehen. Der zweite Knackpunkt ist der hohe und zugleich unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Medi-Packs sind überaus rar gesät, und trotz automatischer Zielfunktion lassen sich die stark bewaffneten Bösewichte nur mühsam erledigen. Bis sich eure Waffe endlich auf den Gegner ausgerichtet hat, kassiert ihr locker zwei bis drei schwer zu verkraftende Treffer.

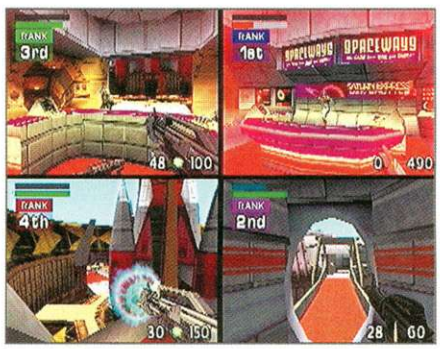


Abwechslungsreiche Spielmodi

Man kommt nicht ganz umhin, den Story-Modus zumindest auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen. Nur hier könnt ihr nämlich den Challenge-Mode sowie unzählige versteckte Charaktere freischalten, die sich später in den Multiplayer-Schlachten als Bots einsetzen oder als Spielfigur anwählen lassen. Während ihr im Challenge-Mode innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Feinden über den Haufen schießen müsst, erwarten euch im Arcade-Mode die genre-typischen Variationen wie Deathmatch, Capture The Bag, Escort oder Last Man Standing. Bis zu vier Spieler können hierbei per Multitap2 gegeneinander antreten. In den größeren Arenen lassen sich zudem bis zu zehn computer-gesteuerte Bots aktivieren. Passend zur jeweiligen Epoche stößt man in den verschiedenen Levels auf die entsprechenden Waffengattungen. Während ihr in den Fünfzigern noch mit doppelläufiger Schrotflinte und Tommy-Gun in den Kampf zieht, stehen euch im Jahre 2035 die verschiedensten Hi-Tech-Waffen zur Verfügung. In den Multiplayer-Modi müsst ihr jedoch nicht zwingend auf ein vorgegebenes Set an Waffen zurückgreifen, sondern könnt auch selbst bestimmen, welche Kanonen in den Matches zugelassen sind. Darüber hinaus lassen sich mit dem Map-Maker eigene Level kreieren und auf Memory Card abspeichern. ■ *(to)*



Jagdsaison eröffnet: In diesem Level des Challenge-Mode nehmt ihr es mit einer Horde wild gewordener Enten auf. Die doppelte Uzi kommt einem hierbei sehr gelegen.

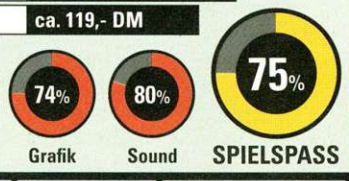


Bei vier Spielern und einigen aktivierten Bots kommt der größte Spielspaß auf. Ein relativ großer Fernseher-Bildschirm ist hierbei jedoch dringend anzuraten.

fun meint:

Leider macht *TimeSplitters* einen leicht überhasteten Eindruck - kein Intro, kein Abspann und ein Story-Modus, der keine Story zu bieten hat. Gerade in den Single-Player-Modi hätte man aus der Sci-Fi-Thematik mehr herausholen können. Wer überwiegend im Alleingang durch düstere Gänge schleichen möchte, kann von diesem Titel daher getrost die Finger lassen, da auch die Intelligenz der Bots nicht unbedingt Nobelpreis-verdächtig ist. Im Mehrspieler-Modus jedoch wird's um einiges spaßiger. Unzählige Bots, Waffen und Konfigurationsmöglichkeiten sorgen in geselliger Runde für Kurzweil - dank Level-Editor auch längerfristig. Wer eher auf PC-typische Ego-Shooter steht, sollte lieber zu *Unreal Tournament* greifen.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Eidos Interactive
Entwickler	Free Radical
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



1-4 Spieler | Memory Card 115 KByte | Analog | Dual Shock | Multi Tap2 | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

KISS Psycho Circus

The Nightmare Child

You wanted the best you got the best. The hottest game in the world?



Bedient die Jukebox, um zumindest für ein paar Sekunden in den Genuss der tollen KISS-Lieder zu kommen.



Bis auf wenige Ausnahmen, treten die Gegner mit klotzigen Polygonmodellen in Erscheinung.



Die Gewalt der Peitsche sollte man niemals unterschätzen.



Unter Wasser gibt eine Anzeige Aufschluss über die verbleibende Atemluft.

Gene Simmons, Paul Stanley, Ace Frehley und Pete Criss meldeten sich Mitte der 90er-Jahre mit dem Longplayer "Psycho Circus" zurück. Comic-Gott Todd McFarlane (Spawn) brachte kurz danach in enger Zusammenarbeit mit den vier Rock'n Rollern den gleichnamigen Comic auf den Markt. Wenig später folgten die ersten McFarlane KISS-Action-Figuren. Die Krönung der KISS-Mania bildet die abgedrehte Komödie "Detroit Rock City", in der vier Teenager ihr letztes Hemd hergeben, um ihre Helden einmal "live on stage" bewundern zu können.

Shout It Out Loud

KISS Psycho Circus The Nightmare Child erzählt nicht die Geschichte der vier Musikgrößen, sondern lehnt sich im weitesten Sinne an die Comicvorlage an. Folglich handelt die Geschichte von den Gestalten, die die legendäre Combo mit ihren Kostümen auf der Bühne verkörpern. Als Star Bearer (Paul), Beast King (Pete), Celestial (Ace) und King of Beast (Gene) müsst ihr der Reihe nach das Universum vom ungeborenen Bösen , dem Nightmare Child, schützen. Jede der vier Spielfiguren kann dabei auf insgesamt sechs Waffen zurückgreifen. Hierbei wird zwischen drei Kategorien unterschieden: den Melee Weapons (Nahkampf), Common Weapons (Schusswaffen) und den Ultimate Weapons (Magiewaffen). Die Beschaffenheit der Melee Weapon und Ultimate Weapon hängt vom jeweiligen KISS-Helden ab. Den dafür benötigen Munitionsnachschub findet ihr in den linear aufgebauten Leveln. Gleiches gilt auch für goldene Schlüssel, die zum Öffnen verschlossener Türen benötigt werden. Sollte man solche Items einmal nicht auf Anhieb erreichen, fehlt zumeist das entsprechende Accessoire des KISS-Kostüms. Mit dem Aufsammeln des sechsteiligen Bühnenoutfits (Handschuhe, Gürtel, Maske, Weste, Rückenschmuck, Plateauschuhe) werden eure Eigenschaften stufenweise verbessert. Darüber hinaus werden Neueinsteiger, Fortgeschrittene und Profis aufgrund der drei vorhandenen Spielstufen gleichermaßen gefordert. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad verändert sich sowohl die Anzahl der Gegner als auch deren Verhalten. Obwohl ihr den Ego Shooter ausschließlich mit dem Pad steuern könnt, gibt es keinerlei Probleme. Eine alternative Steueroption in Bezug auf die Dreamcast Maus wäre selbstverständlich wünschenswert gewesen, zumal es sich hier um die Umsetzung eines PC-Spiels handelt. ■ *(DiGgler)*

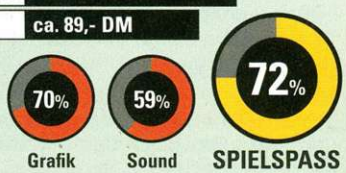


Die Portale fördern unendlich viele Monster an die Oberfläche.

fun meint:

Das Spiel orientiert sich in erster Linie an den frühen id-Titeln. Jedoch verstand man es nicht, mehr aus dem geradlinigen Spielablauf zu machen, denn die Feuergefechte gestalten sich recht einfältig. Allzu selten werdet ihr vor eine große Herausforderung gestellt, d. h. routinemäßiges Schalterdrücken und das damit verbundene Auffinden verschiedener Objekte zählt zu den wenigen Highlights. Wer sich bei der Hintergrundmusik KISS-Hymnen in voller Länge erhofft, liegt leider falsch. Größtenteils wummern Synthesizer-Klänge aus den Lautsprechern. In grafischer Hinsicht erwartet euch eine flüssige Grafik-Engine, der es jedoch an Echtzeit-Lichteffekten fehlt. Unser Tipp: Vor dem Kauf ausgiebig anspielen.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Take 2 Interactive
Entwickler	Third Law Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



1 Spieler | VMU 15 Blöcke | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

007 Die Welt ist nicht genug



Sexy Ladies, scharfe Waffen, schlitzohrige Feinde – James Bond legt Frauen und Gegner wieder reihenweise flach.



Was wäre heutzutage ein Ego Shooter ohne Sniper-Funktion? Bonds Scharfschützengewehr überzeugt durch eine hohe Durchschlagskraft.



In manchen Missionen ist Ballern nebensächlich. Vielmehr wird eure Kombinationsgabe und ein glückliches Händchen gefordert.



Unschuldige Personen gehen bei Schusswechseln sofort in Deckung. Tötet ihr Zivilisten, wird die Mission abgebrochen.

Im Auftrag ihrer Majestät besinnt sich Bond, James Bond, auf all das, was er am besten kann: nämlich seine größenwahnsinnigen Todfeinde meisterlich hinters Licht zu führen. Programmierteam Black Ops setze folglich alles drauf und dran, den Mythos Bond als Ego Shooter umzusetzen. Sämtliche Synchronstimmen, alle Höhepunkte, aber auch das Leveldesign stimmen mit Bond-Film Nr. 19 überein. Kreative Freiräume zugunsten des Gameplays haben sich die Entwickler natürlich offen gelassen.

Leben und sterben lassen

Alles im allem stehen euch mehr als ein halbes Dutzend Pistolen, Gewehre und MPs zur Verfügung. Ohne speziellen Grund wurden sämtliche Waffenbezeichnungen geringfügig verfremdet. Dass im Spiel wie auch im Film alte Traditionen kompromisslos gebrochen werden, zeigt am besten Bonds fabrikneue Standardwaffe. Russlands millionenfach verschacherter Importschlager und Lieblingswaffe aller anti-imperialistischen Terroristen, die AK 47, kommt dagegen zum wiederholten Male zu allen Ehren. Filmgetreu ziert reichlich Schleichwerbung die neuesten Erfindungen aus Qs findiger High Tech-Schmiede: Eine einfache Tastenkombination - eingegeben ins Motorola-Handy - oder gar ein raffinierter Kniff mit dem VISA-Kreditkartendietrich öffnen euch mancherorts Tür und Tor.

Lizenz zum Spielen?

Ballerfans kommen in punkto Grafik vollends auf ihre Kosten. Farbenprächtige Texturen der aufwendig inszenierten Umgebungen als auch der digitalen Gegnerscharen kitzeln die letzten Speicherressourcen aus dem 32 Bit-Kasten heraus. Auf Pixelblut und sonstige gewaltverherrlichende Szenen müsst ihr verzichten - Bond führt seine Aufträge unverändert sauber und diskret aus. Unzählige Soundsamples, individuelle Schussgeräusche und Bond-typische Musikstücke dringen aus dem Inneren der Lautsprecher. Im Hinblick auf die Künstliche Intelligenz dürft ihr keine kampferprobten Nobelpreisträger erwarten. Über einen Aspekt sollte man sich vor dem Einlegen der schwarzen Scheibe im Klaren sein. Durch die Bank weg fehlt es *007: Die Welt ist nicht genug* an dem ausschlaggebenden spielerischen Tiefgang. Zurückzuführen ist das Manko einerseits auf den bedingungslos geradlinigen Levelaufbau, andererseits auf die zu kurz ausgefallene Spieldauer. Binnen weniger Stunden kommt ihr in den Genuss des finalen Showdowns, was logischerweise für erfahrene Zocker ein Klacks sein sollte. ■ (*DiGgler*)



Q sei Dank! Mit den skurilen Gadgets bleibt der Agent niemals auf der Strecke.

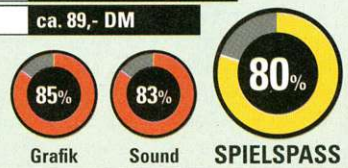


Theatralisch stürzen getroffene Feinde zu Boden. Auch im Spiel bleibt man einer filmgetreuen Inszenierung treu.

fun meint:

Während die audiovisuelle Gestaltung fast über jeden Zweifel erhaben ist, hinkt das Spielprinzip offenkundig hinterher. Doch genau dieses Element verkörpert das entscheidende 007-Salz an der Bond-Suppe. Im Vergleich mit den hausinternen EA-Genregrößen wie *Alien – die Wiedergeburt* oder *Medal Of Honor: Underground*, zieht Black Ops' Agentenshooter den Kürzeren. Darüber hinaus hapert es an der außerordentlich kurzen Spielzeit von ca. fünf bis sechs Stunden. Bringt man es auf einen Nenner, wird euch ein Actionkomplettpaket mit etlichen Schönheitsfehlern geboten. Somit können wir nur hoffen, dass die PlayStation2-Umsetzung des Bond-Movies einen größeren Umfang bietet.

Genre	Ego-Shooter
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Black Ops
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89,- DM



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

Wer schießt schneller – das fun Ego-Shooter-Duell

Name:	Unreal Tournament	KISS Psycho Circus	TimeSplitters	The World is not enough
Preis:	ca. 119,- DM	ca. 99,- DM	ca. 119,- DM	ca. 89,- DM
Levelanzahl:	50	5	15	11
Spielmodi:	5	1	5	1
Waffenanzahl:	10[1]	12	35	30[2]
Max. Spieler:	4	1	4	1
Spielbare Charaktere:	25	4	6[3]	2
Bots gleichzeitig:	7	—	10	—
Online-tauglich:	Nein	Nein	Nein	Nein
Link-Modus:	Ja	Nein	Nein	Nein
Splitscreen:	Ja	Nein	Ja	Nein
Maus-Unterstützung:	Ja	Nein	Nein	Nein
Tastatur-Unterstützung:	Ja	Ja	Nein	Nein
Gegner-KI (1-10):	9	3	4	4
Atmosphäre (1-10):	10	5	5	9
Levelstruktur (1-10):	9	4	3	4
Handling (1-10):	10	7	5	8
Schwierigkeitsgrad (1-10):	6	4	8	5
Grafik-Wertung:	81%	70%	74%	85%
Sound-Wertung:	80%	59%	80%	83%
Einspieler-Wertung:	90%	72%	58%	80%
Mehrspieler-Wertung:	90%	—	75%	—

1*Mit je zwei Schussmodi, 2*Inklusive Gadgets, 3*Ohne Bonus-Charaktere

Was war schon da?

Hier geben wir euch einen kleine Überblick über sämtliche Ego-Shooter, die im Laufe des Jahres 2000 erschienen sind.

Name:.....Alien Resurrection
System: .....PlayStation
Test in fun:.....10/00
Preis:.....ca. 99,- DM
Spielspaß:.....83%
Erst sollte es als Action-Spiel aus der Seitenperspektive auf den Markt kommen, dann wurde es zum Glück doch noch ein Ego-Shooter – der euch mit unheimlicher Atmosphäre und "authentischer" Grafik für längere Zeit an den Bildschirm fesseln wird.
Da fallen auch die recht simpel gestrickten Missionen und der höllisch schwere Schwierigkeitsgrad nicht weiter ins Gewicht, hier schlägt der Alien- ebenso wieder Ego-Shooter-Fan freudig zu!

Name:.....Maken-X
System:.....Dreamcast
Test in fun.....08/00
Spielspaß 72%
Maken-X für Dreamcast ist nicht zwingend ein Ego-Shooter, sondern ist viel mehr in der Sparte der Ego-Slasher anzusiedeln. Auf Schusswaffen wird nämlich fast gänzlich verzichtet. Ihr übernehmt die Kontrolle über Maken-X, ein magisches Schwert, das in der Lage ist, die geistige Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen. Dank dieser Fähigkeit wechselt man im Laufe des Abenteuers mehrfach seinen Wirtskörper. Der größte Negativpunkt ist zweifelsohne die träge Steuerung.

Name:.....Armorines: Project S.W.A.R.M.
System: N64/PSone
Test in fun:..... 02/00, 04/00
Preis:.....ca. 99.- DM
Spielspaß (N64):.....79%
Spielspaß (PSone):.....40%
Während Armorines: Project S.W.A.R.M auf den N64 sowohl in technischer Hinsicht, als auch in puncto Spielspaß zu überzeugen weiß, versagt die PlayStation-Version auf ganzer Linie. Die Grafik bei Armorines für N64 ist hochauflösend, die Steuerung intuitiv und der Sound atmosphärisch. Auf der PlayStation sucht man dies Vergebens. Stattdessen bekommt man eine hakelige Steuerung, pixelige Grafik. Nur der Sound ist einigermaßen gut geraden. Der spannende Missionsaufbau ist bei beiden Versionen (zum Glück) identisch.

Name:.....Medal of Honor Underground
System.....PSone
Test in fun.....11/00
Spielspaß: 82%
Medal of Honor Underground kann ohne Probleme an den Erfolg des beliebten indizierten Vorgängers anküpfen. Erneut kämpft ihr in Inkognito-Missionen gegen die böse braune Buben. Die optische Präsentation ist Dreamworks sehr gut gelungen, ein absoluter Kracher hingegen ist der Sound. Selten konnte bei einem Spiel allein durch die Hintergrundmusik eine dichtere Atmosphäre geschaffen werden als bei Medal of Honor Underground. Wer das Spiel noch nicht sein Eigen nennt, sollte schnellstmöglich zugreifen, da die BPjS mit Sicherheit schon in den Startlöchern steht.

Name:.....Turok 3: Shadows of Oblivion
System:.....Nintendo 64
Test in fun:.....09/00
Spielspaß: 75%
Der mittlerweile vierte Teil der Turok-Serie (inklusive einer Multiplayer-Variante) geht im Vergleich zu den Vorgängern völlig neue Wege – dank einer Portion Realismus und einer Portion Half-Life (dt.). Allerdings werden diese Pluspunkte wiederum von zahlreichen Story- und Design-Fehlern zunichte gemacht, zu oft runzelt man angesichts der zusammenhanglosen Level-Aneinanderreihungen die Spieler-Stirn. So ist Turok 3 wie ein guter Actionfilm: Zusehen, Spaß haben – aber bloß nicht nachdenken!

Name:.....Daikatana
System:.....Nintendo 64
Test in fun:.....03/00
Spielspaß: 53%
Lange, lange, lange Zeit war er angekündigt, der "epische" Ego-Shooter von Genre-Meister John Romero – und als er dann endlich da war, wollte ihn eigentlich niemand mehr so richtig haben! Langweilige Grafik, plumpe Effekte, hölzerne Animationen und eine unglaublich dämliche Gegner-KI reißen den (vom Game- und Leveldesign sehr guten) Shooter ins Genre-Mittelmaß. Hier sollte eigentlich niemand zugreifen!

Name: .....Perfect Dark
System:.....Nintendo 64
Test in fun:.....07/00
Preis:.....ca. 119,- DM
Spielspaß: 93%
Ladies und Gentleman, wir haben einen Gewinner! Joanna Dark schafft es mit genialem Missionsdesign und vorzüglicher Spielbarkeit, die (schon leicht angestaubte) Bond-Referenz vom Genre-Thron zu stoßen. Hier stimmt einfach alles: Eine Optik, die das letzte aus Nintendos Plastiktoaster herausholt, herrliche (Dolby Surround)-Soundeffekte und intelligente Polygon-Gegner – holt euch das Teil, ihr werdet es lieben!

BPjS

Besonders Ego-Shooter-Fans bekommen sie zu spüren, die Knute der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.



Wenn es um die Wahrung von Recht, Ordnung und Moral geht, stehen bei den freundlichen Beamten aus Bonn die First-Person-Shooter an oberster Stelle der schwarzen Indexliste. Im Rahmen unseres Ego-Shooter-Specials haben wir selbst wieder einmal mit aller Härte die Knüppel der Bürokratie zwischen die Beine geworfen bekommen. Grund genug, euch zu erklären, was es mit einer sog. Indizierung überhaupt auf sicht hat, und warum ihr den einen oder anderen Titel nicht mehr in den Verkaufsregalen finden könnt.

Der Anfang vom Ende

In Deutschland herrscht Meinungsfreiheit. Allerdings bestätigen Ausnahmen bekanntlich die Regel. Im Grundgesetz ist verankert, dass der Schutz der Jugend ein höheres Gut ist als freie Meinungsäußerung. Dieser Gedanke wird durch das im Jahre 1961 erlassene Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdendr Schriften (GjS), welches den Grundbaustein jeder Indizierung bildet, explizit weitergeführt. Das GjS schreibt vor, welche Schriften als jugendgefährdend einzustufen sind und wie mit ihnen verfahren werden soll. Der Begriff "Schriften" ist etwas irreführend, da es sich hierbei nicht nur um Gedrucktes, sondern auch um Filme, Tonträger, Onlineangebote und eben auch Computer- und Videospiele handelt.

Bevor es überhaupt zu einer Indizierung kommen kann, muss ein Antrag gestellt werden. Im allgemeinen wird davon ausgegangen, dass verstörte Eltern zum Jugendamt rennen und von den schrecklichen Spielen ihres Zöglings berichten. Seit 1996 arbeitet die BPjS, allerdings auch verstärkt mit der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zusammen. Diese Institution wurde 1994 durch den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) ins Leben gerufen. Die Mitarbeiter der USK prüfen neue Software auf Eignung für bestimmte Altersgruppen (geeignet ohne Einschränkung, ab 6/12/16 Jahren und nicht unter 18 Jahren). Sobald ein Spiel mit einem roten "nicht geeignet unter 18 Jahren"-Packungsaufkleber versehen ist, werden meist sogleich die Beamten der BPjS auf das Spiel aufmerksam (gemacht). Auch wenn die Antragstellung nur über Jugendämter und deren höhere Instanzen erfolgen kann, müssen es nicht immer zwingend besorgte Eltern sein, die ein Spiel bei den Behörden "anschwärzen".

Liegt der Titel erst einmal auf den Schreibtischen der BPjS, beginnen die Gesetzesmühlen zu mahlen. Nach ausführlicher Prüfung entscheidet ein 12köpfiges Gremium darüber, ob das Spiel auf dem Index landet oder nicht. Hierfür ist eine Zweidrittelmehrheit erforderlich. In dringenden Fällen kann das Spiel jedoch auch durch einen Dreierausschuss geprüft werden. In diesem Fall muss das Ergebnis allerdings einstimmig sein. Auf dem Index landen Titel, deren Inhalt: Zu sexualethischer Desorientierung führen können, die zum Rassenhass aufrufen, kriegsverherrlichend bzw. kriegsverharmlosend sind oder verrohende Gewalt darstellen. Für Computer- und Videospiele fällt vor allem letzterer Punkt ins Gewicht. Ganz besonders Ego-Shooter stehen auf der Abschussliste der BPjS, da der Spieler durch die First-Person-Perspektive in die Rolle des Tötenden schlüpft, das Spielprinzip auf aggressivem Verhalten aufbaut, dieses zudem noch positiv bewertet und in aller Deutlichkeit dargestellt wird.

Mitgefangen - Mitgehangen

Seit dem 1. August werden auch Spiele auf die schwarze Liste gesetzt, die Inhaltsgleichheit mit bereits indizierten Titeln aufweisen. Dies soll nicht bedeuten, dass automatisch jeder Ego-Shooter sofort aus dem öffentlichen Handelsverkehr gezogen wird. Die BPjS will mit dieser Gesetzesumwandlung lediglich verhindern, dass ein Publisher einen bereits indizierten Titel einfach noch einmal unter einem anderen Namen veröffentlicht. Zudem sparen sich die Beamten mit dieser Maßnahme eine Menge Arbeit. Vor der Änderung musste jedes Spiel für jede Plattform separat gesichtet werden. Jetzt wan-

Das Zwölfer-Gremium der BPjS

Die Kommission setzt sich zusammen aus Vertretern von

- Buchhandel
- Kirchen
- Kunst
- Lehrer
- Literatur
- Träger der freien Jugendhilfe
- Träger der öffentlichen Jugendhilfe
- Verlegern
- sowie 3 Länder-Beisitzern



↑ Frau Monssen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.



↑ Eines der jüngsten Opfer. In *Resident Evil 3 Nemesis* wurde für Deutschland das rote Blut der Zombies durch graue Staubspritzer (Frank ist noch immer der Meinung, es handle sich dabei um Schweiß) ersetzt.

dert beispielsweise die Umsetzung eines indizierten PC-Ego-Shooters für Dreamcast (ihr wisst schon ... das Ding mit dem Q) automatisch auf den Index. Stimmt der Inhalt nicht mit dem des indizierten Originals überein, kann der Hersteller allerdings eine Nachprüfung beantragen.

"Dieses Spiel führen wir nicht!"

Eine Indizierung ist nicht mit einem Verbot gleichzusetzen. Ein indizierter Titel darf ausschließlich Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Dies bedeutet nicht nur, dass indizierte Spiele ausschließlich von volljährigen Käufern erworben werden dürfen. Laut Paragraph 5 des GjS ist es untersagt, Schriften, deren Aufnahme in die Liste bekannt gemacht wurde, öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften anzubieten, anzukündigen oder anzupreisen. Dies ist auch der Grund, warum man keinen indizierten Titel in den Verkaufsregalen oder den Schaufenstern finden kann bzw. finden sollte. Da Videospielmagazine als werbendes Medium gelten, ist diesen nicht gestattet, in irgendeiner Form über indizierte Titel zu berichten. Schon ein Screenshot oder die Namensnennung gilt als Werbung. Würde sich eine Redaktion über diese Gesetzgebung hinwegsetzten, könnten die Folgen katastrophal sein. Im schlimmsten Fall würde das Magazin nicht einmal den Kiosk erreichen.
Spiele, die indiziert wurden, dürfen nach wie vor verkauft werden, jedoch nur "unter dem Ladentisch" und gegen Altersnachweis. Leider führen nur noch sehr wenige Händler die begehrte Ware. Viele Großmärkte weigern sich bereits, Titel, die von der USK das "nicht geeignet unter 18 Jahren"-Brandmal aufgedrückt bekommen haben in ihr Programm aufzunehmen - und für kleine Einzelhändler rechnet sich der Verkauf einfach nicht.

Fähnchen im Wind

Um einer Indizierung zu entgehen und möglichst viel Spiele verkaufen zu können, werden viele potentielle Indexkandidaten den deutschen Richtlinien angepasst. *Bei Medal of Honor Underground* wurden beispielsweise die nationalsozialistischen Symbole komplett entfernt, in *Half-Life (dt)* und *Turok* hat man die menschlichen Gegner durch Roboter ersetzt und sogar bei einem "Massenmarkt"-Titel wie *Tomb Raider* bluten Widersacher und Protagonisten plötzlich nicht mehr rot, sonder lila. Viele Publisher scheuen weder



Light-Gun-Shooter wandern ebenfalls gnadenlos auf den Index. Einzige Ausnahme bilden hierbei die putzigen Vertreter der *Point Blank* Serie sowie das nicht minder knuffige *Rescue Shot*, die allesamt aus dem Hause Namco stammen.

Kosten noch Mühen, um der BPjS auch nur den Hauch einer Chance zu geben, aber eben nicht alle. Allen anderen voran weigert sich der texanische Softwarehersteller id-Soft, der mit seinen revolutionären Klassikern die Ego-Shooter Lawine ins Rollen gebracht hat, seine Produkte zu beschneiden und so dem Markt anzupassen – sehr zur Freude vieler Hardcorezocker. Diese sind von den Entschärfungen nämlich alles andere als begeistert und müssen so meist auf Import-Versionen zurückgreifen. Mittlerweile ist an dieses "Teufelszeug" jedoch wesentlich schwerer heranzukommen, als an einen indizierten Titel, der nur unter der Hand erhältlich ist. Hiervon profitiert wiederum der Internet-Verkäufer, der seine Ware im Netz völlig frei bewerben darf – sofern der Firmensitz nicht in Deutschland (oder einem anderen Land mit derartiger Regelung) ist!

Endlose Diskussionen

Man kann nicht abstreiten, dass Computer- und Videospiele die Psyche und das Verhalten eines Menschen nachhaltig verändern können. Besonders junge Menschen sind leicht beeinflussbar. Der beste Beweis dafür sind die marodierenden Pokèmaniacs auf unseren Schulhöfen. Aber niemand - und darüber sind sich nicht nur führende Psychologen, sondern auch die BPjS im Klaren - ist im Besitz eines Computers oder einer Konsole, um das Töten seiner Mitmenschen in der Realität zu erlernen. Eine gewisse Faszination für die detailgetreue Darstellung von Gewalt in Videospielen ist nicht von der Hand zu weisen, aber in erster Linie - und da sind auch wir uns alle hoffentlich einig - geht es darum, alles aus nächster Nähe mitzuerleben; um das Gefühl, in eine faszinierende Spielwelt einzutauchen.
Dass viele jüngere Menschen mit dieser Thematik nicht umgehen können, ist klar, und



So sieht sie aus, die "schwarze Liste". In der Broschüre der BPjS, die alle vier Monate erscheint, finden sich Listen aller bis dato indizierten Titel wieder. Ein Bestellschein liegt leider nicht bei.



Gerne hätten wir das große Beben aus dem Hause id für euch getestet. Nach langen Diskussionen mit unserer Rechtsberatung, die uns tunlichst von diesem waghalsigen Vorhaben abgeraten hat, hatten wir dann doch noch ein Einsehen...sorry!

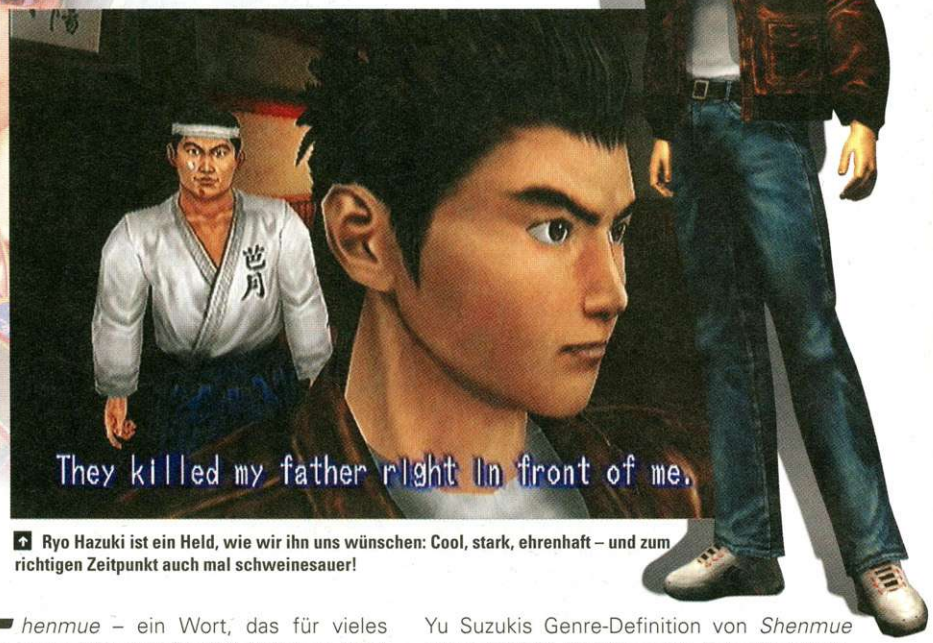
dass Spiele, in denen Köpfe wie überreife Melonen platzen, nicht in Kinderhände gehören, ist ebenfalls selbstverständlich. Dies ist auch der Grund, warum es die BPjS gibt.
Was Zensur und Indizierung betrifft, hat jedes Land der EU noch seine eigenen Richtlinien und Vorgaben. Ob sich daran im Zuge der großen europäischen Einigung etwas ändert, bleibt abzuwarten. Wenn ja, wird es spannend. In Frankreich z.B. gelten Computerspiele und Filme als Kunstform und dürfen unter keinen Umständen gekürzt oder in sonst einer anderen Form verändert werden. Dann wird die nächste Schlacht nicht auf den Bildschirmen, sondern an den Verhandlungstischen in Brüssel geschlagen. ■ (ml)

Shenmue

fungeneration Gold fungeneration

Dreamcast

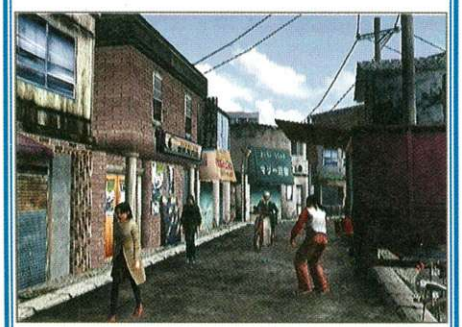
Ist es ein gnadenloser Hype, eine virtuelle Totgeburt, ein einmaliges Experiment – oder einfach nur das schönste Stück Software auf diesem Planeten?

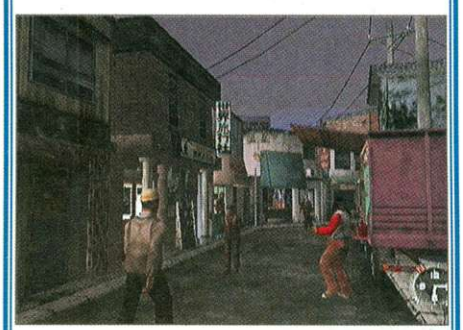


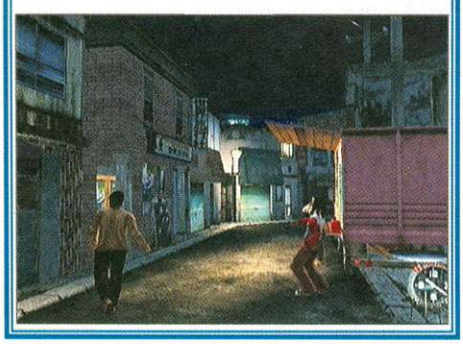
Ryo Hazuki ist ein Held, wie wir ihn uns wünschen: Cool, stark, ehrenhaft – und zum richtigen Zeitpunkt auch mal schweinesauer!

12 Stunden Shenmue

Um die Shenmue-Welt so realistisch wie möglich wirken zu lassen, läuft jeder Tag nach einem vorgeschriebenen Script ab: Am frühen Morgen öffnen die zahlreichen Läden, während eifrige Geschäftsmänner ebenso wie müde Arbeiter ihren Weg Richtung Stadt antreten – erst gegen Abend kehrt langsam Ruhe in die Straßen ein. Gegen 6 Uhr schließen die ersten Läden, während Jazz-Bars, Karaoke-Kneipen und Nachtclubs gerade erst ihre Pforten öffnen – zu späterer Zeit begegnet euch neben allerhand finsterem Gesindel dann sogar die ein oder andere Alkoholleiche. Ein ganzer 12-stündiger Shenmue-Tag läuft in insgesamt 100 Minuten an euch vorbei; "Rastaman" Tom (der Besitzer des Imbiss) scheint dagegen kein Arbeits-Limit zu kennen...







Shenmue – ein Wort, das für vieles steht: Nicht nur für 250 Millionen Mark Kosten, fünf Jahre Entwicklungszeit und drei nacheinander erscheinende Kapitel (quasi das Krieg & Frieden der Videospiel-Welt), sondern auch für die größte Spiel-Hoffnung der Sega-Gemeinde.
Es war eine schwere Geburt, bis sich endlich die fertige PAL-Version des potentiellen Hits in unserem Dreamcast drehte – während die japanische Fassung schon am 28. Oktober '99 erschienen ist, wurde anschließend viel Zeit mit der US-Lokalisation verbracht. Nun steht allerdings definitiv fest: Eine deutsche Fassung von *Shenmue* wird es aus Kosten- und Zeitgründen leider nicht geben; Englisch-Pauken ist angesagt!

Im Zeichen des Drachen

Alles nimmt am 29. November '86 seinen Anfang. Als Spielfigur Ryo eines Tages nach Hause kommt, sieht er seinen Vater Iwao im Kampf mit einem mysteriösen Fremden. Dieser verlangt von ihm einen "Drachenspiegel", der sich in seinem Besitz befindet. Als er sich weigert, das Versteck des Spiegels zu verraten, bedroht der Fremde Ryo, der der übermächtigen Martial-Arts-Technik des Unbekannten nichts entgegenzusetzen weiß. Iwao gibt nach, händigt den Spiegel aus – und wird kurz darauf durch einen wuchtigen Schlag seines Gegners tödlich verwundet. Als Ryo vier Tage später wieder zur Besinnung kommt, hat er nur noch ein einziges Ziel: Rache! Leider hat er nur einen Anhaltspunkt: Die schwarze Limousine des mysteriösen Mannes. Es ist nun eure Aufgabe, dieses Puzzle wieder zusammen zu setzen und den Mörder eures Vaters zur Rechenschaft zu ziehen!

Yu Suzukis Genre-Definition von *Shenmue* lautet "FREE" (Full Reactive Eyes Entertainment), und die Merkmale dieses "neuen" Genres sind recht simpel gehalten: Absolut alles kann in der virtuellen Welt berührt werden. Ganz gleich, welche Bedeutung die einzelnen Objekte in *Shenmue* für die Spiellösung auch haben – ihr könnt sie betrachten, benutzen, in die Hand nehmen und genauestens untersuchen. Hierzu schaltet ihr in den First-Person-Modus und konzentriert das Blickfeld auf euer Ziel – jetzt könnt ihr Schubladen öffnen, Lampen ausschalten, Bücher durchblättern, Telefonhörer abnehmen oder Gegenstände einsacken.
Ein Großteil eurer Detektiv-Arbeit besteht in sozialer Interaktion mit den Stadtbewohnern. Dabei folgt ihr einem durchgängigen "roten Faden" – wer jedoch die Augen offen hält, entdeckt abwechslungsreiche Side-Quests wie ein mutterloses Katzenbaby oder eine hilfebedürftige Großmutter. Zwar kostet jede Ware und Dienstleistung in *Shenmue* Geld, doch derartige Sorgen habt ihr zu Anfang noch nicht – hier gibt's täglich frische Textur-Scheine von der Mutter. Erst auf der dritten und letzten Spiel-GD müsst ihr euch als Selbstversorger einen Job als Hafenarbeiter suchen.

RPG, Action oder Adventure?

Das Spielprinzip von *Shenmue* basiert auf einem ausgewogenen Mix aus altbekannten Adventure-Elementen, Martial Arts-Kämpfen und sog. QTEs (Quick Time Event). Die meiste Adventure-Zeit verbringt ihr damit, von redseligen Charakteren Informationen über den Verbleib des mysteriösen Mannes zu bekommen – meistens führt euch dann diese Spur zu ein oder zwei weiteren, die es wie-

derum zu untersuchen gilt. Wie in jedem guten Martial-Arts-Spiel geratet ihr hier auch von Zeit zu Zeit an unliebsame Gestalten, denen ihr via Free-Battle-Modus fachgerecht den Polygon-Stift aus der Birne ziehen könnt. Hierfür greift ihr wie bei *Virtua Fighter* auf ein großes Move-Repertoir zurück, dass ihr durch Trainings-Stunden und frisch erlernte Techniken ständig aufstockt.

Ganz anders funktionieren dagegen die QTEs: Diese reichen vom völlig belanglosen Ball-Fangen bis zum Kampf gegen ein ganzes Dutzend Gegner – und erwarten von euch nicht mehr als das rechtzeitige Drücken kurz vorher angezeigter Button-Kombinationen. Dragon's Lair lässt grüßen!

Während auf der ersten GD die Adventure-Elemente überwiegen, reguliert sich das Gleichgewicht zwischen diesem "Hauptteil" und QTEs bzw. Free-Battle-Sequenzen auf der zweiten GD etwas – während GD3 mit einem furiosen Finale den spielerischen Höhepunkt erlangt. Hier sorgen dann zusätzliche Features wie eine kurze Motorrad-Fahrt und Gabelstapler-Rennen gegen eure Arbeits-Kollegen für Abwechslung.

Doch bei all dem Design-Lob stechen Spielspaß-mindernde Mankos natürlich besonders hervor, deshalb blicken wir mit kritischem Auge auf die relativ kurze Netto-Spielzeit: Wer sich nur auf die offensichtlichen Rätsel konzentriert und den Feature-Rest außen vor lässt, hat sich locker an einem Wochenende bis zur Endsequenz vorgekämpft. Nur wer sich Zeit für die Side-Quests nimmt, viele Gespräche führt und gelegentlich auch das ein oder andere Minigame ausprobiert, wird für 20 Stunden oder länger vor dem Bildschirm gefesselt sein.

Probleme könnte der potentielle *Shenmue*-Spieler außerdem mit dem unorthodoxen Spielprinzip haben: Denn Ryo lässt zwar auch gerne die Fäuste sprechen, aber beruft sich wesentlich lieber auf seine Argumentations-Künste, sprich: Der Kerl plappert, was Pixel-Lunge und Polygon-Zunge hergibt. Ungeduldigen Action-Fanatikern geht deshalb spätestens bei der zweiten GD die virtuelle Puste aus – ihr Pech!

Unglaubliche Welten

Zur Optik von *Shenmue* gibt es eigentlich nur noch eines zu sagen: Wow! Schon beim grandiosen Echtzeit-Intro bleibt Dreamcast-Besitzern und PC-Kennern gleichermaßen die Spucke weg – derart filigran gestaltete Gesichter, herrliche Texturen und wunderbar weiche Animationen würden auch auf der PlayStation 2 für spontanen Jubel sorgen! Wenn man nun noch bedenkt, dass diese Grafikengine genau genommen schon ein ganzes Dreamcast-Jahr auf dem Polygon-Buckel hat, stellt sich die Frage, was die AM2-Entwickler mittlerweile aus dem weißen Bremsklotz herauszuholen vermögen!



Obwohl schon 18, ist Ryo autolos; und somit ein Fall für die örtlichen Verkehrsmittel! Hier nimmt der Realismus vielleicht sogar etwas überhand – ihr müsst manchmal minutenlang auf den nächsten Bus warten...



Yu Suzuki hat es sich nicht nehmen lassen, zahlreiche Mini-Games mit ins Spiel zu packen! Einige davon sind ziemlich sinnlos, andere können trotz des simplen Gameplays tagelang begeistern – und die beiden Sega-Klassiker *Hang On* und *Space Harrier* sind sowieso über jeden Spielspaß-Zweifel erhaben. Hier einige Beispiele:

Hang On



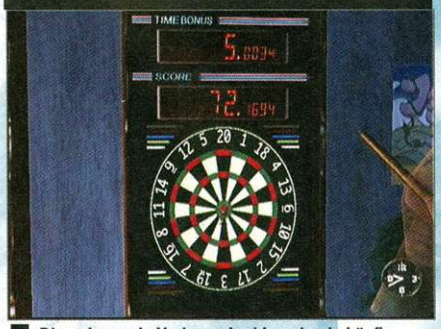
Wer kennt es nicht? Segas Rennspiel-Oldie Hang On aus den 80'ern hat wohl schon jeder von euch einmal gesehen – immerhin hat es die "neuartige" Hydraulik-Variante in die Shenmue-Arcade geschafft.

Space Harrier



Ebenfalls aus der Videospiel-"Urzeit" stammt der 3D-Ausflug des Space Harrier-Helden (der äußerlich frappierend an Hörspiel-Heroe Jan Tenner erinnert...) – und lässt sich selbst heute noch ziemlich gut spielen.

Neo Darts



Die polygonale Variante der hierzulande häufig anzutreffenden Hi-Tech-Dart-Scheiben – doch anstatt eigenhändig zu "zielen", passt ihr lediglich den richtigen Wurfmoment ab.

QTE-Title



Diese 3-Button-Boxvariante eignet sich vortrefflich dazu, eure Reaktion für die zahlreichen Quick-Time-Events zu schärfen. Nacheinander schnellt eines der drei Felder nach oben – ihr müsst es mit dem passenden Knopfdruck wieder zurückschlagen.

Slot Machine



Das lästige Laster macht auch vor der virtuellen Welt nicht halt! Habt ihr genügend Yen in der Tasche, könnt ihr sie in schimmernde Tokens investieren – und mit denen dann den Geldspiel-Automaten füttern. Vorher abspeichern!

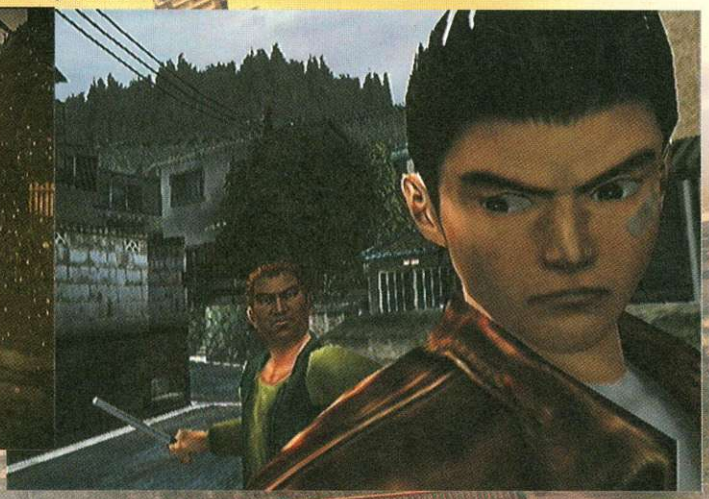
Figuren-Automat



Der Figuren-Automat zählt zu den wenigen wirklich nutzlosen Geldschluckern in Shenmue. Für je 100 Yen bekommt ihr eine miniaturisierte Sega-Figur – für das Spiel hat eure virtuelle Sammlung allerdings keine Bedeutung.



In Rückblenden und Traumsequenzen erinnert sich Ryo an Szenen aus seiner Kindheit, hier erkennt ihr, wie stark er sich seinem Vater verbunden fühlte...



Da war doch was..." Zum Glück wurde bei diesem QTE schnell genug der richtige Button gedrückt - und der dicke Kerl im Hintergrund hat gleich mehr als nur ein Gewichtsproblem...



Ob auf dem leeren Parkplatz hinter der Spielhalle, in der Abenddämmerung auf dem verlassenen Stadt-Spielplatz oder im heimischen Dojo mit Halbbruder Fuku-san – um in den Free-Battle-Kämpfen zu bestehen, müsst ihr täglich hart trainieren.

Da lauft ihr über unterschiedlich stark geteerte Straßen und schmutzige Trampelpfade, an zerdellten Mülltonnen und porösen Gartenzäunen vorbei, da wiegen sich mit Kenji-Symbolen bemalte Flaggen sanft im Wind oder zeigen Polygon-Baumwipfel eine Detailfülle, wie sie der gemeine Redakteur höchstens von Gran Turismo 3-Strecken her kennt. So zelebrieren die Entwickler z.B. das simple Ziehen einer Dose (Billig-)Coke aus einem herumstehenden Getränkeautomaten in einer beeindruckenden Animations-Sequenz. Nach der Wahl der flüssigen Erfrischung geht unser Held Ryo in die Knie und krallt sich die herunterplumpsende Dose. Anschließend setzt er zu einem kräftigen Schluck an, trinkt die erste Hälft leer – und muss plötzlich angesichts der virtuellen Kohlensäure absetzen, ausatmen und die Augen zusammenkneifen. Nachdem kurze Zeit später der komplette Inhalt geleert ist, atmet Ryo erfrischt aus und entsorgt den Polygon-Müll umweltgerecht in den nächsten Abfalleimer – natürlich nicht ohne einen letzten, flüchtigen Blick darauf zu werfen.

Bei einer solchen Grafik muss man Fehler tatsächlich mit der Lupe suchen; so zeigen z.B. Ryos Arme und Beine beim bücken oder kämpfen ihre polygonale Natur – dann scheinen nämlich deren "Verstrebungen" stellenweise etwas an Knie und Ellenbogen durch. Außerdem kommt es an wenigen Spiel-Stellen zu kleinen Slowdowns, wenn ihr durch eine Gasse mit vielen Polygon-Passanten sprintet – und auch die automatische Kamera könnte während mancher Kämpfe übersichtlicher sein. Das größte Grafik-Manko ist jedoch offensichtlich: Bei eurem Gang durch die Szenarien "faden" immer wieder bislang unsichtbare Charaktere kurz vor eurer Nase ins Bild – allerdings habt ihr euch schon bald an diesen leicht irritierenden Performance-Schutz gewöhnt!

Zu guter Letzt hätte auch die Passanten-KI eine Generalüberholung nötig – denn platziert ihr euch taktisch "klug" auf den Gehwegen, steht ihr schon bald inmitten einer Menschentraube gehbehinderter Polygon-Hohlköpfe, die lieber den halben Tag auf euren Hintern glotzen als einen Meter nach rechts zu stolpern.

Berauschend schön

"Zu einer einmaligen Optik gehört ein einmaliger Sound" – dachten sich wohl auch die Jungs bei AM2. Deshalb zaubern sie dem Spieler ein Klangerlebnis ins Ohr, bei dem zeitweise sogar die verwöhnten Zocker-Augen neidisch werden könnten. Schlendert ihr durch die beschäftigten Straßen von Dobuita oder den rauen Hafen, begleiten euch einfühlsame Melodien und asiatische Klänge – deren Thematik während dramatischer Szenen bedrohlich anschwillt. Allerdings wirken diese Hintergrund-Stücke niemals "aufdringlich", sondern fügen sich perfekt in die jeweilige Spiel-Sequenz ein.

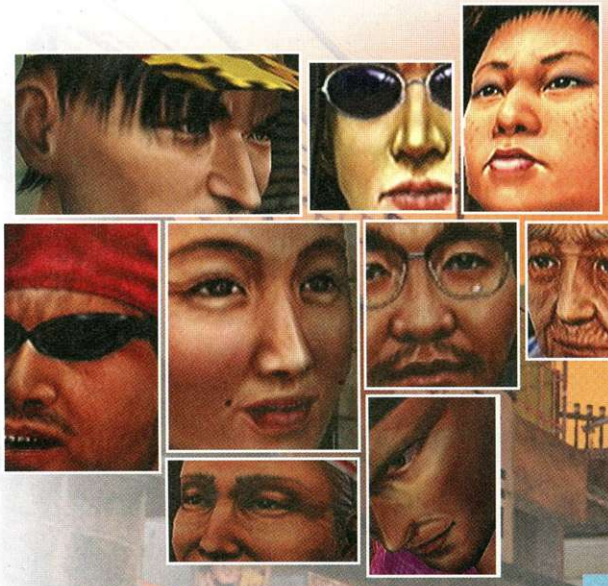


Große Gefühle aus Polygonen: Die süße Floristin Nozomi empfindet für Ryo weitaus mehr als nur Freundschaft – eines Abends packt sie sich ein Herz und gesteht ihm ihre Liebe.



Yu Suzuki
SEGA'S STAR DESIGNER

Yu Suzuki – der Mann mit der Vision, ohne die sich in der Shenmue-Welt vermutlich kein einziges Polygon-Rad drehen würde. Seit 1983 sorgt der mittlerweile 42-jährige Design-Guru bei Sega für Arcade- und Konsolen-Hits. Seinem kreativen Kopf ist unter anderem Hang On, Out Run, F355 Challenge und die Virtua Fighter-Serie entsprungen. Zur Zeit arbeitet er (was auch sonst?) am zweiten Shenmue-Kapitel.





Scheiß auf Fairness! In Free-Battle-Sequenzen tretet ihr fast immer gegen eine Überzahl an – die ihr jedoch auch leicht gegeneinander ausspielen könnt. Diesen armen Kerl hier schleudern wir z.B. gleich auf einen seiner Kollegen.



Autsch! Ganz klar ein Fall für den nächsten Notarzt – allerdings hat euch der zwielichtige Bursche auch noch zuvor mit einem Messer angegriffen. Beeindruckend: Der schmerzverzerrte Gesichtsausdruck.

Zu einer famosen Musik gehört natürlich auch die passende Geräuschkulisse: Blubbernde Motorräder, beschäftigtes Verkaufstreiben, summende Radios – hier bilden Bild und Ton (sowohl technisch als auch thematisch) eine nahezu perfekte Symbiose.

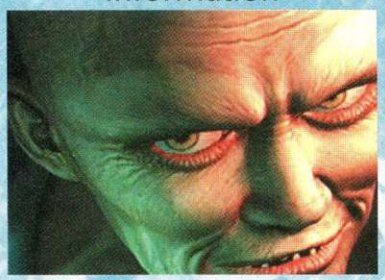
An diese hohe Qualität kann die Synchro zwar nicht ganz anknüpfen, diese reiht sich jedoch trotzdem in der Oberklasse ein. Während die Stimme eures digitalen Alter Egos besonders gut getroffen wurde (und leicht an George Stobbard aus Baphomets Fluch erinnert), fällt z.B. der nur mittelmäßig in Szene gesetzte Jamaica-Akzent von "Rastaman" Tom etwas aus dem Rahmen.

Aber Achtung: Wie anfangs bereits erwähnt, ist sowohl die komplette Synchronisation als auch jedes Text-Dokument komplett in englisch gehalten – angesichts der zahlreichen Sprach-Samples und Notizbuch-Tipps eigentlich eine Frechheit! Allerdings können wir Zocker ohne Englisch-Leistungskurs oder USA-Urlaub beruhigen: Die meisten *Shenmue*-Gespräche finden auf einem simplen Niveau statt, das in Bezug auf Satzbau und Vokabular etwa dem ordinären Schulenglisch entspricht. Und wer tatsächlich mit seinem Latein (?) am Ende sein sollte, aktiviert die Untertitel oder schlägt im nächstbesten Wörterbuch nach. Seht es einfach als eine gute Möglichkeit, die vielen verschlafenen Englisch-Stunden auf höchst amüsante Art "nachzuholen"! ■ *(sk)*

Eine GD voller Goodies

Nanu... Die furiose Shenmue-Endsequenz flimmert gerade über den Schirm, und ihr blickt fragend auf die vierte Spiel-GD-Rom? Dann freut euch auf eine prall gefüllte Goodie-GD, wie ihr sie wahrscheinlich noch niemals zuvor gesehen habt! Je nach euren Fortschritten im Spiel habt ihr Zugang zu folgenden Menü-Optionen:

Information



Sieben Hauptcharaktere von Ryo bis Chai plaudern über das Kampfsystem, die Mini-Games oder ihre privaten Vorlieben – und ihr könnt währenddessen die Kamera frei ums Polygon-Gesicht bewegen.

Theater



Alle 40 Echtzeit-Cutscenes lassen sich an dieser Stelle – einmal "freigeschaltet" – jederzeit bewundern. Um alle zu sehen, kommt ihr jedoch um mehrfaches Durchspielen nicht herum!

Musik



Auf der virtuellen Musikbox lauscht ihr den fantastischen Hintergrundmelodien, Spielhallen-Songs oder Kassetten, die ihr während des Spiels eingesammelt habt.

Passport



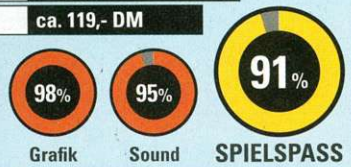
Über diesen Menpunkt gelangt ihr zu den Online-Features von Shenmue: Hier erhaltet ihr nicht nur Infos zu den über 300 Spielcharakteren, allen Locations und sämtlichen Moves, sondern könnt euch auch online von Nozomi Spieltipps geben lassen. Zusätzlich gibt es ein Hi-Score-Ranking, Spielstand-Bewertungen und zahlreiche Downloads – ein Muss!

fun meint:

Suzuki-San ist Gott! *Shenmue* wird definitiv die Spielewelt verändern. Wo sonst könnt ihr stundenlang mit Freunden über die Geheimnisse und Eigenheiten "eurer" kleinen *Shenmue*-Welt fachsimpeln – oder an jedem Tag neue Grafik-, Sound- und Spiel-Details entdecken? Wer sich auf Segas "Genre-Experiment" einlässt und in ausdauernden Dialogen keinen Kriti

kpunkt sieht, greift sofort zu! Denn während die brachiale Optik und das packende Spieldesign jedem PS2-Besitzer Tränen aus dem Geldbeutel kullern lässt, wirken die unzähligen Design-Features wie das sprichwörtliche Salz in der *Shenmue*-Suppe. Und das beste daran ist: Ihr dürft sie mit beiden Händen bis zum Tellerboden ausschlürfen!

Genre	Action-Adventure (FREE)
Anbieter	Sega
Entwickler	AM2
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



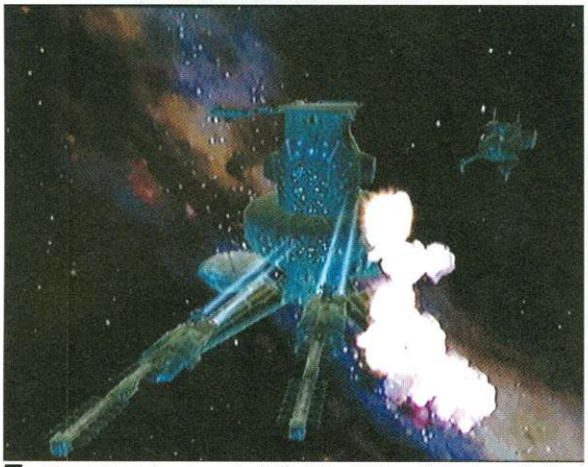
1 Spieler | VMU 80 Blöcke (3 Saves) | Vibration Pak | Dolby Surround | VGA-Box | 60 Hz | Texte englisch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

StarLancer



Dreamcast

Braver Alliierter sucht bösen Russen zum gemeinsamen Dogfight. Treffpunkt im Meteoritenfeld, keine Angriffe von hinten, nur mit Schleudersitz, Raketen bevorzugt!



Diesmal hat es euch erwischt! Untätig müßt ihr mit ansehen, wie der Feind eine alliierte Raumstation zerlegt - lediglich ein paar wenige Kreuzer können sich retten...



"In 12 Monaten is'er abbezahlt!" Der Detailreichtum aller Raumschiffe ist beeindruckend, ihr könnt sogar die individuelle Bewaffnung erkennen!

Dreamcast – unendliche Weiten! Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs funterprise – das unterwegs ist, um die Galaxie vor tyrannischer Diktatur zu bewahren und fiese Russen in handliche Stückchen zu schießen. Die haben nämlich ein interstellares Gipfeltreffen dazu genutzt, jede Hoffnung auf Frieden mitsamt der ungeliebten Feindesschaar in einem gigantischen Gemetzel untergehen zu lassen. Die Folge: Ein Planet weniger auf der Alliierten-Sternenkarte, eine ganze Streitmacht siegessicherer Russen – und eine Handvoll wütende Piloten, die dieses Massaker mit nichts anderem als Blut vergelten möchten. Einer davon seid ihr...

Battlefield Space

Nachdem ihr durch das dramatische (wenn auch leider sehr verschwommene) Render-Intro in die richtige Kriegs-Stimmung gebracht wurdet, könnt ihr nur wenige Klicks später auch schon ins Cockpit eines waffenstarrenden *StarLancer*-Jägers steigen. Also schnell im nächsten Rekrutierungsbüro angemeldet und ab zum Kampfgeschwader der 45th Volunteers. Von nun an ist für die nächste Zeit ein gigantischer Schlachtkreuzer euer Mutterschiff – und eure neue Heimat. Von hier aus führt ihr eure Angriffe gegen die russischen Truppen und versucht, durch Kampfgeschick, taktisches Kalkül und natürlich die berühmte Portion Glück den ersten interstellaren Krieg zugunsten der Alliierten zu wenden. Wer die Wing Commander-Serie kennt, fühlt sich in der *StarLancer*-Welt schon nach wenigen Minuten heimisch. Schließlich wurde die Entwicklerfirma Digital Anvil von den Space-Opera-Veteranen Chris und Erin Roberts gegründet – und die haben auch schon die epische Schlacht der Menschheit gegen die Kilrathi durch fünf Teile geführt.

Allerdings erwarten euch diesmal weder Realfilm- noch übermäßige Render-Sequenzen, der größte Teil der (vom Plot her in der Sci-Fi-Mittelklasse anzuordnenden) Story entwickelt sich während der Missionen, also direkt in eurem Cockpit. Leider wurden im Vergleich zum PC-Original sowohl zahlreiche Hintergrund-Infos als auch tägliche Fernseh-Ausschnitte und nette FMV-"Wanderungen" durch eure Basis geschnitten – offensichtlich sieht man bei Warthog den typischen Dreamcast-Spieler als action-orientierten Hobby-Rambo, der sich für die Hintergründe "seines" Krieges nicht die Patrone interessiert.

Dem Konsolenbesitzer dürfte dieser fehlende "rote Faden" jedoch nicht allzu stark auffallen, denn bis auf die erwähnten "Schnitte" wurde jedes Spiel-Detail nahezu 1:1 von der PC-Version übernommen. Zum Glück!

Mehr als nur "Bumm-Bumm"

Denn "im Cockpit" kann *StarLancer* seine Stärken voll ausspielen: Beeindruckende Space-Optik, faszinierende Massenschlachten und vollkommene Missions-Freiheit. Lediglich zu Beginn eurer Pilotenkarriere werdet ihr auf simple "Seek & Destroy"-Aufträge geschickt; denn hängen erst mal blankpolierte Orden an der Heldenbrust, erwarten eure Vorgesetzten schon ein bisschen mehr als "nur" zerfetzter Russen-Jäger – hier sollte es dann schon ein paar Nummern größer sein!

So steigt im Laufe des Spiels nicht nur Rang und Flieger-Fuhrpark (gegen Ende könnt ihr zwischen zwölf unterschiedlichen Raumschiff-Variationen wählen), sondern auch die Verantwortung. Wer also einen wichtigen Auftrag versaut, wird schnell auf dem nächstbesten Latrinen-Planeten versetzt.

Und an komplexen Missionen mangelt es in *StarLancer* gewiss nicht! Jede Missionsbesprechung besteht aus mehreren Abschnitten, die ihr nacheinander erledigen müsst – und meistens kommen während des laufenden Kampfes noch zusätzliche Ziele dazu, oder werden wieder komplett über den Polygon-Haufen geworfen. So müsst ihr euch z.B. als Pilot eines gekaperten, russischen Bomber-Schwadrons in einen feindlichen Kampfverband "schmuggeln" (dabei dürft ihr weder durch Bordkommunikation noch durch unsichere Flugweise auffallen) oder einen zur Festung ausgebauten Meteoriten ausschalten und anschließend die eigenen Transport-Schiffe beim Ressourcen-Klau beschützen. "Nebenbei" wollen Kampfschiffe unschädlich gemacht und anschließend von Marines geentert sowie gefangene Piloten befreit und in Sicherheit gebracht werden – um nur eine kleine Auswahl zu nennen. Zusätzlich gibt es um jedes Missions-"Grundgerüst" immer noch weitere Neben-Ziele, die es vor- und nachher zu erledigen gilt!



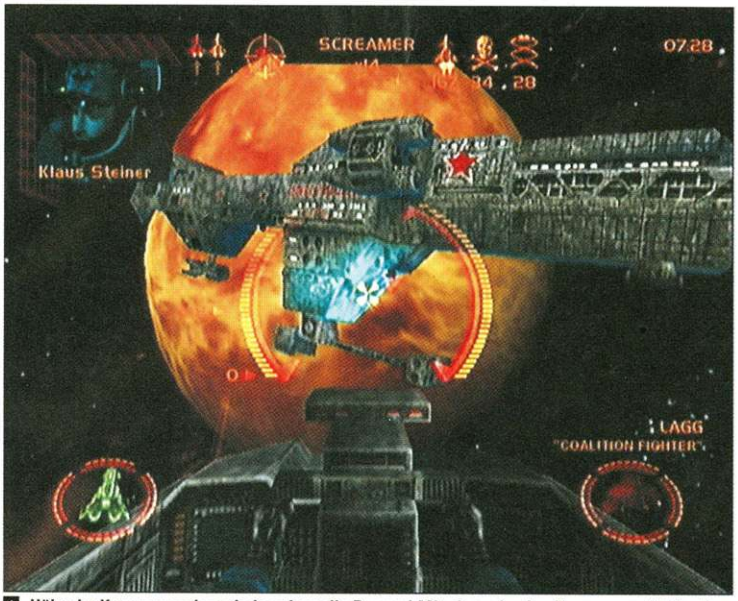
Gotcha! Diesen russischen Kreuzer habt ihr zusammen mit einem Geschwader Alpha-Bomber fachgerecht zerlegt, jetzt heißt es: Zurücklehnen und genießen...



Markaber, aber gut: Nach der Explosion von Großraumschiffen fliegen hunderte tote Polygon-Piloten durchs All - und knallen euch auf die "All"-Schutzscheibe.



3, 2, 1 ... Der Russen-Torpedo fliegt direkt auf einen eurer Kreuzer zu - und selbst wenn ihr ihn jetzt noch erwischt rast ihr mitten durch die gefährliche Druckwelle.



Hübsche Kreuzer machen sie ja schon, die Russen! Mit einer simplen Kanone werdet ihr hier jedoch nichts ausrichten können - dafür sind diese Riesenbiester viel zu gut gepanzert. Zerlegt sie stattdessen lieber "häppchenweise"!

Ebenfalls neu im Konsolen-Universum ist die Tatsache, dass ihr eure Missionen nicht nach simplem Erfolg/Misserfolg-Schema erledigt. Es kann deshalb durchaus vorkommen, dass sich eure Kameraden trotz einer tadellosen Leistung eurerseits beim Feind eine blutige Polygon-Schnauze holen und ihr in den nachfolgenden Missionen die Verluste wieder ausgleichen müsst.

Mission in Action?

Nicht umsonst haben Konsolen-Besitzer bei PC-Umsetzung ein mehr als mulmiges Gefühl im Zocker-Magen – schließlich "glänzen" diese zumeist nur mit billig "herübergezogener" Grafik, unübersichtlichem Handling und sinnlosen Kürzungen. Und auch wenn wir bei letzterem leider mit einem lauten "Ja!" antworten müssen (neben den oben erwähnten Story-Kürzungen fehlen außerdem Cockpit-Optionen zur Energie-Verteilung und Schadensanzeige), können wir euch in den ersten beiden Punkten beruhigen: *StarLancer* ist auch auf dem Dreamcast eine technische Glanzleistung!

Selten wurde eine komplexe PC-Steuerung so gut auf einen Konsolen-Controller übertragen – und auch wenn wir uns lieber eine Tastatur-Unterstützung gewünscht hätten, lässt sich euer Polygon-Jäger perfekt durch die Tiefe des Alls steuern. Intelligente Shortcuts öffnen Menüs, in denen ihr per Digital-Steuerkreuz die zahlreichen Schiffs-Optionen verwaltet; wichtige Befehle wie Laserschuss, Raketensalve und Schubregelung wurden dagegen auf die Haupt-Buttons gelegt. Einziges Manko: "Rollen" um die eigene Achse und gleichzeitiges Lenken ist nahezu unmöglich.

Über die Optik brauchen wir nicht allzu viel erzählen – ein Blick auf die Screenshots sollte Bände sprechen: Flüssige Framerate, (von wenigen Massengefechten einmal abgesehen), Detaillierte Texturen, bulliges Raumschiff-Design und herrlich animierte Explosionen. Mehr als nur einmal werdet ihr euch dabei erwischen, wie ihr eure prachtvolle Flotte durch die Außenkamera bewundert...

■ *(sk)*

EXTRAKASTEN

Epische Online-Schlachten

In der letzten Ausgabe mussten wir noch spekulieren, jetzt ist es online-fähige Realität: Der Internet-Mehrspieler-Modus von StarLancer. Mit bis zu sechs Spielern zerlegt ihr euch gegenseitig zu Sternenstaub – dabei stören weder Framerate-Einbrüche noch LAG-Schwierigkeiten. Positiv: In Chat-Räumen könnt ihr eure eigene "Nachbesprechung" abhalten; Negativ: Die Orchester-Musikuntermalung fehlt (wohl aus Gründen der Performance) gänzlich. Zwischen folgenden Spielmodi könnt ihr wählen:

Asteroid Arena
...Reines Deathmatch ohne Regeln

Nuclear Threat
...Sammelt "Beacons" auf, mit denen ihr einen Atomschlag auslösen könnt.

Dark Regin
...Ein "Relais" macht immun gegen die Angriffe einer Supérwaffe

Tag Bomb
...Jedes Schiff hat eine Zeitbombe an Bord, die sich durch Beschuss "weitergeben" lässt.

Hunt the Shadow
...Der "Shadow"-Jäger ist nahezu unsichtbar, aber auch ohne Schilde.

Vampires
...Gegenseitiges "Abklatschen" mit tödlichem Ausgang.

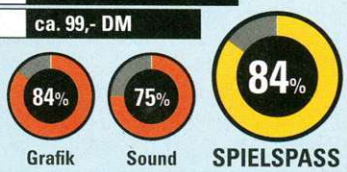


Per Warpgate beamen sich eure Feinde direkt ins Kampfgebiet - um es zu zerstören müßt ihr die Energie-Versorgung (rechts) kappen. Und dann ... nichts wie weg!

fun meint:

"Welcome to the big show, 45th!" – wer sich für Spiele Marke *Wing Commander* oder Sci-Fi-Serien wie Space begeistern kann, sollte dem Geschwader der 45th Volunteers unbedingt beitreten. Kaum ein anderes Spiel wird euch so oft hintereinander immer wieder an den Controller locken – bei einer *StarLancer*-Mission stimmt vom Schwierigkeitsgrad über die vielen Story-Wendungen, die prächtige Optik und das abwechslungsreiche Gameplay bis hin zum superben Handling einfach alles! Abzüge gibt es lediglich für die vielen unnötigen Kürzungen gegenüber der Original-Version, denn der fehlende "rote Faden" mindert die Spiel-Atmosphäre und lässt den DC-Piloten mehr als nur einmal "story-unbefriedigt" ins Cockpit steigen. Trotzdem: *StarLancer* ist ein Volltreffer!

Genre	Space-Opera
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Warthog/Digital Anvil
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM



1 Spieler solo | 1-6 Spieler online | VMU 3 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | Modem | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

F1 Championship Saison 2000

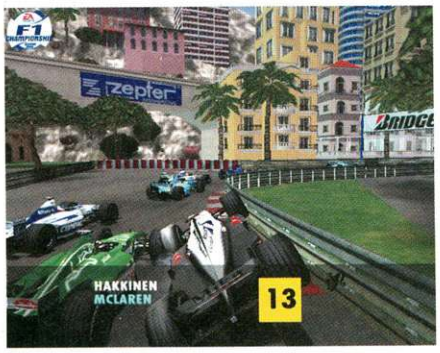
Die erste F1-Simulation macht bei uns den PS2-Boxenstopp. Werden sich Electronic Arts' Boliden auch auf der Zielgeraden behaupten können?



Da raucht der Gummi! Vor euch dreht sich ein Konkurrent um die eigene Achse. Sieht nach Unfall aus.



Die Animationen der Boxencrew wurden mit „Motion Capturing" realisiert und sehen sehr fein aus.



Heißes Pflaster in Monaco: Häkkinen's Silberpfeil touchiert die Bande und bäumt sich auf.



In den Replays betrachtet ihr die 800PS-Boliden aus nächster Nähe und spektakulären Kameraeinstellungen.



Läuft's zu zweit noch sehr flüssig, treten im Vierspielermodus hin und wieder deutliche Ruckler auf.

Wenn es um hochkarätige Sportspiele geht, hat recht häufig Electronic Arts die Nase vorn. Nur bei Rennspielen sieht die Sache anders aus. Mit *F1 Championship Saison 2000* wollen sie nun die Konkurrenz das Fürchten lehren. Sehen wir mal, ob das klappt. Neueinsteiger machen sich am besten mit der Steuerung im Einzelrennen vertraut. Schon nach kurzem habt ihr dank einfacher Handhabung den Boliden fest im Griff. Nun wartet der "Meisterschaft"-Modus auf euch, wo ihr die F1-Saison 2000 nachspielt. Wer auf Renn-Simulationen steht, hat hier einen schweren Stand. Selbst in den schwierigsten Kurven scheint euer fahrbarer Untersatz keine ernsthaften Probleme zu haben.

Der Gasfuß siegt

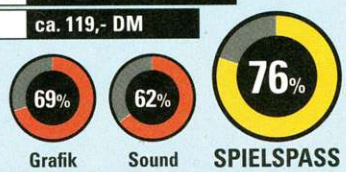
Gas geben ist hier wichtiger als gekonnte Manöver. Auch der niedrige Schwierigkeitsgrad von *F1 Championship Saison 2000* fällt auf – die Konkurrenten sind auf dem Schwierigkeitsgrad "Leicht" sind keinerlei Herausforderung für euch. Zum Glück lässt sich das ändern. Schaltet ihr auf "Mittel" oder gar "Hart", seid ihr über die unkomplizierte Steuerung dankbar. Nun verlangt die Konkurrenz von euch alles ab. Mit den Abstufungen zwischen der Schwierigkeitsgraden hat es EA noch nie besonders gehabt, doch spielerisch ist der Titel solide. Grafisch sieht's ähnlich aus. Obwohl die Formel1-Boliden den realen Vorbilder sehr nahe kommen, können die Fahrbahnen und Hintergründe nicht so richtig begeistern. Die Optik wirkt zu monoton und Texturen sind eher Mangelware. Das gelegentliche leichte Ruckeln treibt den Spielspaß auch nicht unbedingt nach oben. So was müsste auf der PS2 echt nicht sein. Zumindest das Geschwindigkeitsgefühl ist astrein. Effekte wie Staubwolken, Splitter und Burnout-Qualm sind nett aber nicht bahnbrechend. Der Sound passt sich dem restlichen Bild an – eher unspektakulär. Wer auf Kommentare während des Rennens hofft, wir auch hier enttäuscht. Nur vor dem Start wird vereinzelt gesprochen. Man kann gewinnt leicht den Eindruck, dass *F1 Championship Saison 2000* noch unfertig ist. Die guten Ansätze wurden zugunsten der Möglichkeit, das Rennspiel vor der Konkurrenz auf den Markt zu bringen nicht ausgebaut. ■ *(cg)*



fun meint:

Schade, *F1 Championship Saison 2000* hätte das Zeug zu einem Toptitel auf der PlayStation2. Freunde von realistischen Simulationen sind hier absolut fehl am Platz. Electronic Arts' Rennspektakel ist eindeutig nur was für notorische Bleifüße, die mehr Wert auf eine einfache Fahrzeug-Steuerung und Highspeed legen, als auf komplizierte Bremsmanöver und realistische Unfallphysik. Auch in grafischer Hinsicht ist das Spiel eher enttäuschend – da hätte man eindeutig mehr aus der PlayStation 2 herausholen können. Unterm Strich bleibt *F1 Championship Saison 2000* ein ordentliches Rennspiel, dass leider den letzten Feinschliff und grafische sowie spielerische Innovationen vermissen lässt.

Genre	Rennspiel
Anbieter	EA
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



1-4 Spieler | Memory Card ca. 150 Kbytes | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutscch | Für Anfänger bis Profis

Kessen

PS2

Greift zum Joypad und verändert mit Kessen den Verlauf der Geschichte.



Sieg oder Niederlage entscheidet über den Verlauf der Geschichte.



Die Einheiten wirken nicht besonders groß, können aber bis zu 10000 Mann stark sein.



Könnte nicht das ganze Spiel und nicht nur die Videosequenzen mit dieser Grafik aufwarten?

Die japanische Insel ist in zwei Herrschaftsgebiete zersplittert. Den Osten beansprucht der Tokugawa Clan für sich, während der Toyomi Clan den westlichen Teil regiert. Ihr schlüpft zunächst in die Rolle von Ieyasu Tokugawa, dem Befehlshaber der östlichen Armeen. Nachdem man das Spiel beendet hat, bietet euch *Kessen* die Option, das Szenario erneut mit Mitsunari Ishida und dem Toyotomi Klan zu durchlaufen.

Zu den Waffen!

Die Streitmächte setzten sich aus bis zu 14 Regimentern zusammen. Jeder Truppenverband wird von einem berühmten Offizier in die Schlacht geführt und ist meist mit verschiedenen Waffengattungen (Kavallerie, Speerträger, Bogen- und Musketenschützen, Ninjas usw.) gerüstet. Die Spezialmanöver der Verbände, zu denen auch Kanonensalven oder Speerwälle zählen, sind nicht ausschließlich offensiver Art, sondern dienen auch zum Stärken der Moral oder bei der Flucht.
Meistens sind die Offiziere euren Befehlen (Marschieren, Position halten, Angriff, usw.) hörig, fragen nach Erlaubnis, angreifen zu dürfen oder bitten um Unterstützung. Manchmal ergreifen sie allerdings auch Eigeninitiative und stürmen blitzschnell auf den Gegner zu oder vergeuden eines der nur begrenzt verfügbaren Spezialmanöver. In die Gefechte selbst könnt ihr nur indirekt eingreifen (Befehl zum Rückzug, Verstärken usw.). Letztendlich entscheidet nicht nur die richtige Strategie, sondern auch ein gewisse Quäntchen Glück über Sieg oder Niederlage.

Über die Flanke oder lieber ein Direktangriff?

In *Kessen* wird die Schlacht nicht ausschließlich auf dem Feld geschlagen und - vor allem - auch nicht gewonnen. Bleibt vor einem Kampf noch genügend Zeit, tagt der Kriegsrat. Hier sind die wahren Strategen gefragt. Nach ausführlichem Begutachten der gegnerischen Streitkräfte könnt ihr versuchen, etwas Unfrieden in den feindlichen Reihen zu sähen. Ein kleiner Bittbrief an einen demoralisierten Offizier kann Wunder wirken. Wer sich einer taktischen Herausforderung gewachsen fühlt, kann die Voreinstellungen getrost ignorieren und sämtliche Regimenter, ebenso wie die Armeeaufstellung und –Strategie, kurzerhand modifizieren. Weitaus gewichtiger ist die Positionierung der Truppen auf dem Schlachtfeld. Ihr könnt für eure Verbände Zieleinheiten und Marschrouten bestimmen, Regimenter zur Unterstützung des Oberbefehlshabers abstellen, Befestigungen errichten oder Hinterhalte legen. ■ *(ml)*



Ein kleiner Zoom und schon ist man mitten im Geschehen.

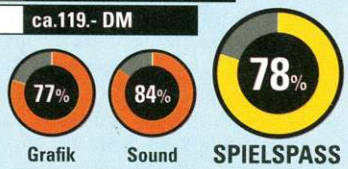


Wer über taktisches Kalkül verfügt plant vor der Schlacht richtig und trägt als Lohn den Sieg vom Felde.

fun meint:

Die ersten *Kessen*-Schritte sind beschwerlich. Nicht nur für das Handling benötigt man einiges an Eingewöhnungszeit, auch die tiefgängige Hintergrundgeschichte um Ehre, Freundschaft, Familie und Loyalität sowie die vielen exotisch klingenden Namen fordern ihren Tribut an Zeit und Geduld. Ist man aber erst einmal mit den vielen Gesichtern und Namen vertraut, beherrscht die Steuerung blind und weiß um die Stärken und Schwächen seiner Truppen, bereitet *Kessen* jedem anspruchsvollen Strategen zahlreiche gleichermaßen spaßige, wie schweißtreibende Stunden. Echtzeitstrategen, die bis jetzt ausschließlich mit Titeln wie *Command & Conquer* oder *Warcraft* Erfahrung gesammelt haben, sollten beim Kauf Vorsicht walten lassen.

Genre	Echtzeitstrategie
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	KOEI
Erhältlich ab	24. November
Preis	ca.119.- DM



1 Spieler | Memory Card 216+ KB | Analog | Dual Shock | Für Fortgeschrittene bis Profis

Theme Park World

fungeneration Silber

Der Traum eines jeden Jungunternehmers geht in Bullfrogs erstem PlayStation 2-Spiel in Erfüllung. Mit vorhandenem Kapital baut ihr euren eigenen Freizeit-Park – allerdings muss er auf lange Sicht rentabel sein!



Ist euer Wartebereich gut ausgebaut, stellen sich die kleinen Racker artig an.



Bei der Fahrt mit der soeben gebauten Achterbahn könnt ihr die Attraktion am eigenen Leib testen.



Baut ihr bestimmte Attraktionen, fliegen euch ständig kleine Dinosaurier durch das Fernsehbild.



Mit einem durchdachten Wegenetz stellt ihr sicher, dass alle Attraktionen besucht werden.



Bereits aus weiter Ferne seht ihr die gigantische Achterbahn. Das steigert die Vorfreuder der Kinder immens.

Geld spielt im heutigen Leben eine große Rolle, besonders wenn man ein eigenes Unternehmen gründen möchte. Wer sich ohne Risiko als Jungunternehmer versuchen möchte, kann bei *Theme Park World* schon einmal in das schwierige Managerleben hineinschnuppern. Bei der genialen Wirtschaftssimulation könnt ihr beweisen, ob ihr das Zeug zu einem Top-Manager habt.

Mit Köpfchen managen!

Als Manager eines Freizeitparks gehört es zu euren Aufgaben den Park vom Spatenstich an aufzubauen. Mit einem vorgegebenen Grundkapital beginnt ihr die Arbeit. Bereits das Anlegen das Wegenetzes stellt euch vor die ersten Schwierigkeiten. Gut überlegt plant ihr genügend Platz für die Attraktionen ein, um diese später sinnvoll anordnen zu können. Je nach Gerät, benötigen sie eine unterschiedlich großen Fläche. Achtet darauf, dass sich keine Steine oder andere Häuser im Weg befinden. Ist ein passender Platz gefunden, verbindet ihr noch den Ein- und Ausgang mit dem Wegenetz und das Fahrgeschäft kann beginnen.

Sobald die ersten Geräte in Betrieb gehen, eröffnet ihr den Park. Die Massen an herbeistürmenden Kinder stellen euch vor die ersten Probleme. Schon nach kurzer Zeit haben die Kids Hunger und Durst. Mit Imbissbuden und Getränkestände die ihr im Park verteilt, stimmt ihr eure Besucher friedlich.

Das nächste Problem lässt nicht lange auf sich warten. Die Besucher müssen auf die Toilette. Baut also "stille Örtchen" um keine Kunden zu verärgern.

Um das dadurch entstehende Chaos unter Kontrolle halten, stellt ihr einige Ordnungskräfte ein. Wird eine Attraktion nicht genügend besucht, positioniert ihr einen Clown vor das Gerät der die Besucher anlockt.

Sind die wichtigsten Gerätschaften erstellt, herrscht auf eurem Konto meist Ebbe. Um die Bilanzen möglichst schnell wieder zu straffen, erhöht ihr beispielsweise die Eintrittsgeldern oder gebt ganz einfach mehr Eis in die Getränke.

Unterhaltsame Wirtschaftssimulation

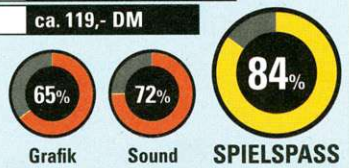
Bei *Theme Park World* gilt es ein bestimmtes Ziel zu erfüllen. Löst ihr anfangs gestellte Aufgaben, wie z.B. über 200 Besucher in eurem Park zu locken oder einen gewissen Umsatz zu erwirtschaften, werdet ihr mit goldenen Eintrittskarten belohnt. Dieser begehrten Scheine öffnen weitere Freizeitanlagen mit unterschiedlichen Themengebieten.

Grafisch hebt sich *Theme Park World* nicht besonders von der Masse ab. Durch knallbunte Farben und witzige Figuren entsteht jedoch eine erfrischende Comic-Atmosphäre. Die Perspektive dreht ihr in 90-Grad-Schritten um den Überblick zu behalten. ■ *(mh)*

fun meint:

Mit fröhlicher Grafik und ausgereifter Spielmechanik hält *Theme Park World* wirklich alles, was uns Bullfrog versprochen hat. Außer ein paar kleinen Rucklern bei der Achterbahn-Fahrt ist dieses Spiel beinahe für alle Strategie-Fans zu empfehlen. Das errichten des Parkes vom Grundstein an zieht euch sofort in euren Bann und motiviert mehrere Wochen. Richtig negativ ist uns hingegen der kleine Helfer aufgefallen, der euch im ganzen Spielverlauf mit klugen Sprüchen vollplappert. Dieser lässt sich leider im Optionsmenü nicht abschalten. Befindet sich die PSone-Version noch nicht in eurem Besitz, könnt ihr bei *Theme Park World* bedenkenlos zugreifen. Ihr werdet es mit Sicherheit nicht bereuen.

Genre	Strategie
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



1 Spieler | Memory Card 251 KByte | Analog | Dual Shock2 | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

Rayman Revolution

PS2

Nachdem Rayman auf dem Game Boy und N64 sowie der PSone und Dreamcast sein Unwesen getrieben hat, setzt das körperlose Knuddelwesen nun auch zum Angriff die PlayStation 2 an.



Erst nachdem ihr Ly befreit hab, ist Rayman in der Lage sich wie Tarzan über Abgründe und gefährliche Sümpfe hinweg zu schwingen.



Während des Abenteuers stehen euch Raymans Freunde mir Rat und vor allem Tat zur Seite.



Mittels des linken Shoulder-Buttons kann man seine Gegner anvisieren.

Der Titel von *Rayman Revolution* ist etwas irreführend, da es sich bei dem Spiel nicht, wie man vermuten könnte, um ein vollkommen neues Abenteuer des goldigen Cartoonhelden, sondern um den bekannten zweiten Teil handelt.

Instant-Feenstaub

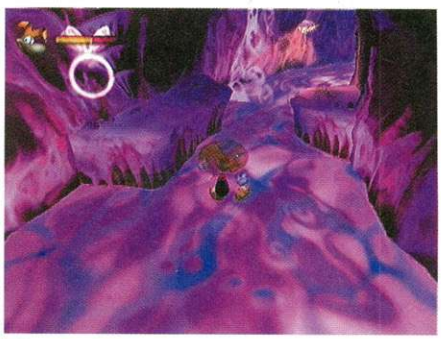
Der böse Kapitän Klingenbart und seine Robokumpanen haben die putzige Belegschaft des Feenlandes entführt. Nur dem armen Rayman gelingt mit Hilfe seines gewichtigen Kumpels Globox die Flucht. Nun ist es an euch, eure Freunde aus den Klauen des unerbittlichen Freibeuters zu befreien.

Rayman Revolution ist ein Jump'n Run der alten Schule. Trotz der räumlichen Darstellung bedient sich Ubi Soft klassischer Genreelemente. Sprungfreudige Spieler kommen in den zahlreichen Leveln ebenso auf ihre Kosten wie gewiefte Rätselmeister. Die zu lösenden Aufgaben sind zwar nicht besonders schwer, lockern das Spielgeschehen jedoch ungemein auf. Euer Hauptaugenmerk liegt nicht ausschließlich auf der Rettung der freundlichen Feengeister. Rayman muss zudem noch Lums, diese leuchtenden Steine sind die Herzsplitter des Planeten, einsammeln und die vier Masken von Polokus finden.

Zu Beginn seines Abenteuers kann der kleine Held springen, schwimmen, seine Fäuste abfeuern, um so Klingenbarts Schergen abzuwehren und mit Hilfe seiner rotierenden Propellerohren langsam zu Boden gleiten. Für jeweils zehn gerettete Geister wird Rayman von seiner Feenfreundin Ly mit einer neuen Fähigkeit belohnt. Allerdings könnt ihr auch die eingesammelten Lums verwenden, um den glubschäugigen Protagonisten mit neuen Talenten auszustatten.

Bilderzauber

Rayman Revolution (Rayman 2) ist trotz des inzwischen vierten Auftritts nach wie vor ein bezauberndes Spiel. Die Grafik erinnert an Illustrationen aus einem Bilderbuch: Bunt, niedlich und verspielt bis zum letzten Polygon. Im Gegensatz zur Dreamcast-Version wirken die farbenfrohen Level und Charaktere nicht ganz so steril. Leider sind hier und da störende Grafikblitzer auszumachen. Atmosphärische Hintergrundmusik, stimmige Effekte und für "deutsche Verhältnisse" gute Synchronsprecher sorgen dafür, dass das märchenhafte Ambiente auch akustisch zur Geltung kommt. ■ *(ml)*



Die Grafik ist so zuckersüß, dass einem beim bloßem Anblick schon die Zähne weh tun.

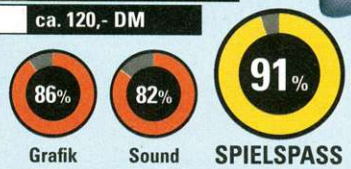


Ihr könnt nicht nur die Kamera frei nachpositionieren, sondern auch in eine Ego-Ansicht umschalten, um euch einen genauen Überblick über den Level zu verschaffen.

fun meint:

Rayman Revolution **schafft es, den Spieler mit einem Flair in seinen Bann zu ziehen, wie man es ansonsten nur von Games aus den Häusern Nintendo und Rare gewöhnt ist. Das Abenteuer des kleinen Helden ohne Extremitäten ist eine perfekte Symbiose. Es verfügt über genug Tiefgang, um über viele Stunden hinweg zu begeistern, es ist nicht zu kompliziert, fordert aber trotzdem sowohl das Geschick, als auch die grauen Zellen. Trotz der verzweigten Anordnung der Level, den vielen kleinen Aufgaben, den 1000 wild verstreut liegenden Lums sowie den zu rettenden Geistern verliert man den roten Handlungsfaden nicht aus den Augen. Schade ist nur, dass Ubi Soft kein vollkommen neues Spiel auf die Beine stellen konnte. Wer Rayman bereits sein Eigen nennt, muss nicht noch einmal zugreifen.**

Genre	Jump'n Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 120,- DM



1 Spieler | Memory Card 268 KB | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis





Ready to Rumble 2 Round 2

PS2

Zum zweiten Mal schickt Midway seine Fun-Boxer in den Ring. Und dieses Mal geben sie sich auf der PlayStation 2 die Ehre.



Der King im Ring: Micheal Jackson feiert seinen Gastauftritt stilecht mit Moonwalk und Glamour-Outfit. Trotz seiner schmächtigen Figur langt er kräftig hin.



Afro Thunder tänzelt fit wie immer durch den Ring. Lasst euch nicht auf einen Infight mit dem wandelnden Punching-Ball Robox Rese4 ein – ihr zieht den Kürzeren.



Habt ihr das Wort „Rumble" voll, beginnen eure Fäuste auf Knopfdruck zu glühen. Dann kennen die Champs kein Halten mehr und teilen gnadenlos aus.

Bereits auf dem Dreamcast war Konamis lustiges Boxspiel eine Augenweide. Jetzt kommt mit *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2* auch für die PS2 die Fortsetzung. Euch stehen zwölf durchgeknallte Boxer zur Auswahl – allen voran der altbekannte Spargeltarzan mit der aufgeschäumten Dauerwelle: Afro Thunder. Aber auch Jabba the Hutts menschliches Gegenstück Mama Tua oder der Schläger Johnny Bad-Blood haben einiges auf dem Kasten. Versteckte Charaktere wie Basketball-Star Shaquille O'Neill, die boxende Punching Ball-Maschine Robox Rese4 und Michael "King of Pop" Jackson machen das abgedrehte Angebot komplett.

Voll auf die Zwölf

Die Spielmechanik ist einfach und effektiv: Vier Feuerknöpfe bedeuten vier unterschiedliche Schlagvariationen - zwei hohe Punchs und zwei niedrige. Aber erst die Spezial-Attacken machen das Ganze richtig interessant. Durch sie fügt ihr dem Gegner besonders viel Schaden zu und bekommt Buchstaben gutgeschrieben. Ist das Wort "Rumble" voll, löst ihr per Tastendruck den Rumble-Modus aus. Für kurze Zeit hat euer Boxer keine Probleme mit der Ausdauer beim Vermöbeln. Zusätzlich deckt ihr in diesem Zustand den Gegner per Auto-Combo mit vernichtenden Schlagserien ein. Neu ist, dass es diesen Rumble-Modus jetzt in drei Stufen gibt. Wenn ihr fleißig Buchstaben einsackt und so das Wort "Rumble" in einer Runde dreimal voll macht, verpasst ihr dem Gegner einen saftigen Schwinger, der ihm einen kostenlosen Freiflug aus dem Ring beschert.

Der Schuster bleibt bei seinen Leisten

Ansonsten sind Neuerungen selten. Im Meisterschaftsmodus boxt ihr euch durch Preis- und Titelkämpfe. Zwischen den Boxrunden verbessert ihr die Eigenschaften eures Faustkämpfers in verschiedenen Geschicklichkeitsübungen. Durch die Gewichtung einzelner Disziplinen entscheidet ihr so über die Leistungen eures Boxers. Wer dafür zu faul ist, kann dank der eingebauten Automatik-Funktion den Spaß dem Computer überlassen und konzentriert sich nur auf die Boxkämpfe.

Neben dem klassischen Zweispieler-Arcade-Kampf steht euch noch der Turnier-Modus offen: Hier treten bis zu neun verschiedene Boxer im K.O.-System gegeneinander an. Der Computer übernimmt notfalls den fehlenden Mitspieler. *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2* ist trotz dieser Features keine Boxsimulation mit Tiefgang, doch sind sie der Langzeitmotivation genauso zuträglich wie die vielen freispielbaren "Boxer." ■ *(ts)*



Sieht aus wie ein Mitglied der Village-People, ist aber ein übler Schläger – der wilde Cowboy Corley. Trotzdem – ganz sauber ist er nicht...



Der Gegner torkelt angeschlagen durch den Ring. Manche haben noch einen lustigen Spruch parat, bevor die Lichter ausgehen.



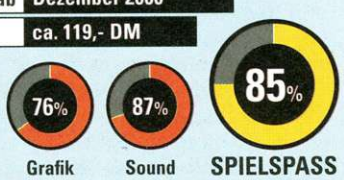
fun meint:

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 **bietet alles, was man sich von einem kurzweiligen, actionreichen Boxspiel erträumt. Euch steht ein Dutzend Kämpfer offen, die sich allesamt auch unterschiedlich spielen.**

Witzige Kämpfer-Animationen und witzige Attacken lassen es im Ring so richtig abgehen. Auch die zusätzlichen Modi und versteckten Charaktere motivieren längerfristig. Da verzeiht man gerne mal gelegentliche Polygonfehler an den ansonsten perfekt animierten Boxern.

Leider hält die Umgebung diesen hohen Standard nicht – die tosende Zuschauermenge, die ihr stets im Hintergrund wahrnehmt, verschwindet als Pixelhaufen im Dunkel der Tribüne. Stören tut's wenig – was zählt ist die Action im Ring. Und an der gibt's nichts auszusetzen.

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Dezember 2000
Preis	ca. 119,- DM



Grafik Sound SPIELSPASS

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

fun generation Silber fun generation

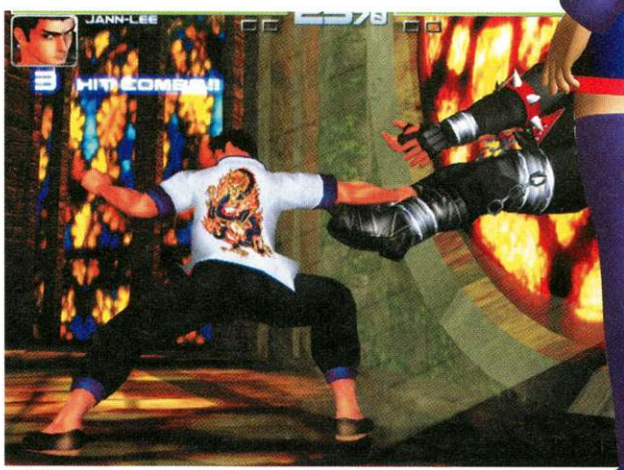
Dead or Alive 2 Hardcore

PS2

Tecmos Edelprügler Dead or Alive 2 rückt an, um sich den wohlverdienten Beat'em-Up-Thron auf der PlayStation 2 zu sichern.



↑ Trotz hohen Alters gibt sich Kung-Fu-Opa Gen Fu noch die volle Portion Prügel-Action. Jüngling Ein kloppt ihn kurzum durch die Absperrung, das macht Spaß!



↑ Hier geht's zur Sache: Von der Rasanz und Dynamik kann sich das eher behäbige *Tekken Tag Tournament* noch eine Scheibe abschneiden.



Wer Beat'em-Ups liebt, kommt an *Dead or Alive 2* nicht vorbei. An alle wichtigen Spielmodi wie Time Attack, Survival, Tag Battle, Team Battle, Training und Versus wurde hier gedacht. Der interessanteste von ihnen ist jedoch der Story-Modus. Zwischen den Fights wird hier die Geschichte des jeweiligen Kämpfers in Spielgrafik erzählt.

Innovativ ist die Spielmechanik von *Dead or Alive 2*. Während bei den Genre-Kollegen wildes Tastenhämmern über Sieg und Niederlage entscheidet, ist bei Tecmos Prügler Technik der ausschlaggebende Faktor. Für Schlagen und Treten stehen zwar nur jeweils ein Button zur Verfügung, doch durch das Drücken der jeweiligen Richtungstaste auf dem Steuerkreuz werden die unterschiedliche Moves ausgeführt. Natürlich ist auch Blocken möglich.

Im Tag Battle tauscht ihr die Fighter während des Kampfes mit den Schultertasten aus. Durch Übung könnt ihr im Moment des Austausches Tag-Alternatives auslösen. Diese Attacken lassen für kurze Zeit beide Tagpartner auf den Gegner losstürmen. Ist bei *Tekken Tag Tournament* der Kampf gelaufen, sobald einer eurer Prügelspezialisten ausgeknockt wird, setzt hier euer zweiter Charakter das Gefecht fort. Erst mit seiner Niederlage endet der Kampf.

Aufgemotztes Spielprinzip

Dead or Alive 2 kann mit zahlreichen Verbesserungen gegenüber der Dreamcast-Version aufwarten. So gibt es einige neue Arenen. Diese enthalten sogenannte Danger Zones. Gerät einer der Kämpfer an den elektrischen Zaun, nimmt er größeren Schaden. Ein weiterer Motivationsfaktor sind die über 70 freispielbaren Kostüme für eure kämpfende Rasselbande.

Auch in punkto Grafik hat *Dead or Alive 2* viel zu bieten. Tecmos Prügler bietet euch vollkommen dreidimensionale Kulissen. Während des Kampfes lauft ihr ohne Einschränkungen durch die weitläufigen Areale. Diese sind recht häufig noch in unterschiedlich hohe Terrassen unterteilt. Durch das Zerschlagen von Türen, Fenstern und Geländern erreicht ihr diese. Schmeißt ihr dann noch euren Opponenten durch diese neuen Durchgang, springt euer Kämpfer automatisch hinterher. Unten wird die Auseinandersetzung dann beendet.

Auch die deutsche Untertitelung ist hervorragend gelungen. Einziger Nachteil: Im Story-Modus sprechen die Charaktere noch immer englisch. Zum Glück könnt ihr im Optionsmenü deutsche Untertitel anwählen. ■ *(mh)*

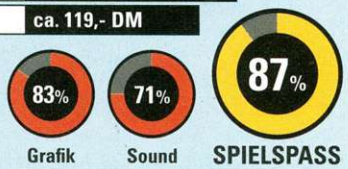


↑ Die holde Weiblichkeit steht der männlichen Konkurrenz in Sachen Schlagkraft in nichts nach.

fun meint:

Die japanische Softwareschmiede Tecmo beweist einmal mehr eindrucksvoll, dass sie es mit Sonys Beat'em-Up-Spezialisten Namco nicht nur aufnehmen können. Nein, sie verbannen stattdessen deren *Tekken Tag Tournament* gleich ganz locker auf den zweiten Platz. *Dead or Alive 2* kombiniert gekonnt ein geniales und innovatives Kampfsystem mit aufwendiger Grafik. Dank der neuen Interaktionsmöglichkeit innerhalb einer Arena auf verschiedenen Ebenen kämpfen zu können, kommt etwas frischer Wind in die leicht angestaubte Prügel-Genre. Das umfangreiche Angebot an Kämpfern und diversen Spielmodi rundet das Prügel-Paket ab. Von solchen qualitativ hochwertigen Spielen wollen wir in Zukunft mehr auf der PlayStation 2 sehen.

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sony
Entwickler	Tecmo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM



1-2 Spieler | Memory Card 80 Kb | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Donald Duck Quack Attack

Eine Ente sieht rot!



Donald auf großem Fuß .. äh, Hand! Je nach Level variiert die Sicht zwischen klassischer Seiten- und Crash-geprägter 3D-Ansicht.



Was bei Crash der obligatorische Stein, ist bei Donald das Auto – Indiana-Jones kommt bei Entwicklern wohl niemals aus der Mode...



Gleich gibt's heißen Erpel – im Inka-Tempel werdet ihr (gewollt oder ungewollt) mit der Kunst des Grillens bekannt gemacht!



Riecht hier was angebrannt? Im Kampf gegen den üblen Obermotz dürft ihr sogar in ein Lasergeschütz klettern.

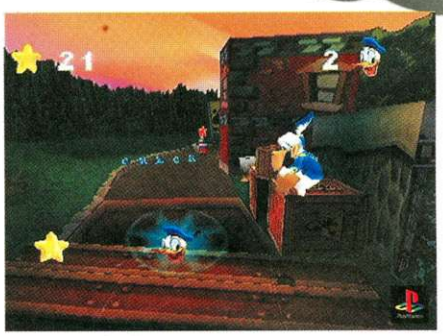
Nach zahlreichen 16Bit-Varianten und einigen Genre-Ablegern holt die Disney-Sippe nun zum polygonalen Rundumschlag aus – und wer würde sich dafür als Gallionsfigur besser eignen als Comic-Profi und Freizeit-Matrose Donald Duck? Mit *Donald Duck Quack Attack* wandelt ihr wie beim "Vorbild" *Crash Bandicoot* auf dreidimensionalen Jump`n`Run-Pfaden – mal horizontal und mal vertikal, allerdings immer innerhalb eines eng gesteckten 3D-Areals. Freies Erforschen der Cartoon-Städte, -Wälder, -Schlösser und –Höhlen ist also leider tabu, stattdessen könnt ihr lediglich ein paar Schritte nach links und rechts bzw. nach oben und unten watscheln.

Allerdings kommen euch auf eurer Suche nach der süßen Enten-Dame Daisy auch so schon genügend Probleme entgegen – denn neben Disney-Prominenz wie Hexe Gundel oder den Panzerknacken warten noch jede Menge andere Polygon-Fieslinge auf eine ordentliche Abreibung. Denen könnt ihr genre-typisch entweder mit dem obligatorischen Kopf-Hüpfer oder per Faustschlag begegnen, für die fünf dicken Endgegner müsst ihr euch dagegen schon etwas besseres einfallen lassen. Hier ist Übung, Ausdauer und – vor allem - die richtige Taktik gefragt!

Ente gut, alles gut?

Das Beste an *Quack Attack* ist ganz klar Donald Duck, der wohl berühmteste Erpel der Comic-Welt. Dank zahlreicher Animationen und unterschiedlichen Gemütszuständen wirkt auch das dreidimensionale Comic-Pendant erstaunlich "lebensecht". Findet ihr eines der drei Spielzeuge, vollführt euer gefederter Held einen spontanen Freudentanz, werdet ihr dagegen von einem herumwuselnden Gegner getroffen oder schlürft einen leckeren Milchshake (?), verwandelt sich Donald in ein wütendes Knäuel Jähzorn und mäht als Enten-Berserker über den Bildschirm.

Auch sonst haben sich die Entwickler am berühmten Vorbild orientiert, alle Level sind trotz "2,5D"-Look hübsch designt und lassen sich sehr flott "spielen". Leider fehlt es dem Leveldesign an Abwechslung und Innovation – hier ein Loch, da ein Trampolin und immer wieder dieselben patrouillierenden Gegner; hier wurden die Entwickler nicht gerade von Daniel Düsentrieb geküsst! Zwar müsst ihr auch in *Donald Duck Quack Attack* pro Level je vier versteckte Bonus-Items ausfindig machen, doch die liegen größtenteils direkt auf der Polygon-Straße herum. ■ *(sk)*



Da freut sich die Ente! Die Comic-Animationen wurden detailverliebt umgesetzt.

fun meint:

Donald`s Odyssee durch die dreidimensionale Disney-Welt dürfte Comic-Fetischisten ebenso erfreuen wie Entenhausen-Fans – denn die zahlreichen bekannten Charaktere wurden "authentisch" in eine passende Polygon-Form gepackt. Jump`n`Run-Kenner erwartet dagegen schon kurz nach dem Einschalten ein Déjà-Vu-Erlebnis nach dem anderen: Von den Items über die Endgegner bis hin zu den drei unterschiedlichen Level-Variationen – all das ist schon (mehr als nur) einmal dagewesen! Darüber hinaus ist die Disney-Hatz überraschend kurz, selbst wer die simplen Level nach jedem versteckten Goodie absucht, ist kaum länger als ein Wochenende beschäftigt. So ist *Donald Duck Quack Attack* leider nur Jump`n`Run-Massenware, wenn auch mit einem charismatischen Enterich als Hauptfigur.

Genre	Jump'n' Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	99,- DM, 119,- DM

N64	PS1	PS2	DC	Grafik	Sound	SPIELSPASS
78%	71%	65%	71%		74%	71%

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Controller Pak 4 Seiten | Analog | Dual Shock | Rumble Pak | VMU 4 Blöcke | Vibration Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe quakig | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Tomb Raider Die Chronik

Tote leben bekanntlich länger. Dies trifft (leider) auch für das Eidos Maskottchen Lara Croft zu.



Die Suche nach dem Speer des Schicksals führt euch an Bord eines russichen U-Bootes.



Lebende Statuen wollen Lara schon seit dem dritten Teil ans Leder.

Nun mal ehrlich! Wer hat wirklich daran geglaubt, dass *Tomb Raider - Die letzte Offenbarung* tatsächlich Lara Crofts letzter Auftritt gewesen sein sollte? Sie mag zwar unter mehreren Kubikmetern tonnenschwerem Geröll verschüttet liegen, dies hindert jedoch Core Design nicht daran, in der Vergangenheit der schneidigen Grabräuberin zu stöbern und Liebhaber und Hasser der Serie gleichermaßen mit neuen Abenteuern zu überraschen.

Bei Eidos nichts Neues.

Tomb Raider - Die Chronik wartet mit vier in sich abgeschlossenen Abenteuern auf, welche nach bzw. vor den bekannten Kapiteln angesiedelt sind. Begleitet Lara durch die Ruinen des alten Roms, durchsucht einen russischen Militärhafen nach dem Speer des Schicksals, geht als Teenage-Lara auf den britischen Inseln auf Dämonenjagd oder rückt Erzbösewicht Von Croy auf die Pelle.
Auch im fünften Teil setzt man bei Core (leider) auf altbewährtes. Springend, rennend, schießend, kriechend, kletternd, hangelnd und Blöcke verschiebend kämpft sich das virtuelle Busenwunder durch die Level. Neu bei *Tomb Raider – Die Chronik*: Lara kann jetzt über Seile balancieren und geschmeidig aus niedrigen Kriechgängen herausrollen. Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zu den Vorgängern nicht besonders hoch angesiedelt. Geübte Hobbyarchäologen finden instinktiv den Weg durch die Gemäuer, wissen, wie sie eine verschlossene Tür öffnen und wo sie einen benötigten Gegenstand am wahrscheinlichsten auffinden können. Eine große Erleichterung ist die Save-Option, da man an jeder Stelle des laufenden Abenteuers seinen Spielstand sichern kann. Mit der hakeligen Steuerung müssen sich allerdings sowohl Neulinge als auch alte *Tomb Raider*-Hasen gleichermaßen herumärgern.

Na wart nur, dich krieg ich noch!

Wie zu erwarten ist in technischer Hinsicht *Tomb Raider – Die Chronik* der beste Teil der Serie. Die Grafik ist zwar relativ pixelig und hier und da sind auch einige Clippingfehler zu erkennen, dafür sind die Echtzeitlichteffekte um so beeindruckender. Im Gegensatz zu ihren Gegnern ist Lara mit besonders viel Liebe zum Detail ins virtuelle Leben gerufen worden. Wüsste man nicht, dass Mrs. Croft nur eine virtuelle Videospielheldin ist, könnte man Seitenweise über ihre Polygonrundungen schwärmen, ohne dass dabei auch nur ein Wort über das eigentliche Spiel fallen würde... ■ *(ml)*



Lara und der Regen: ein Kampf gegen Windmühlen!



Von Croy kann auf ein gigantisches Arsenal an Waffen und Equipment zurückgreifen.

fun meint:

Tomb Raider **war vor fünf Jahren zweifelsohne ein innovatives Spiel, aber nach nunmehr vier Fortsetzungen ist die Luft endgültig raus. Sicherlich ist *Tomb Raider – Die Chronik* alles in allem ein gutes Spiel, allerdings unterscheidet es sich kaum von den Prequels. Fans der Serie mag das nicht besonders stören (schließlich wollen sie ja, warum auch immer, nichts anderes), wer aber bereits einen der Vorgänger sein Eigen nennt und sich des nachts NICHT in Lara Croft-Satinwäsche bettet, sollte sich gründlich überlegen, ob er wirklich knapp 100.-DM in Aufguss Nr.4 investieren möchte. Spieler, die noch nicht mit Lara Croft auf Tuchfühlung gegangen sind, können diesem Vergnügen auch mit einer billigen Platinum-Version nachkommen.**

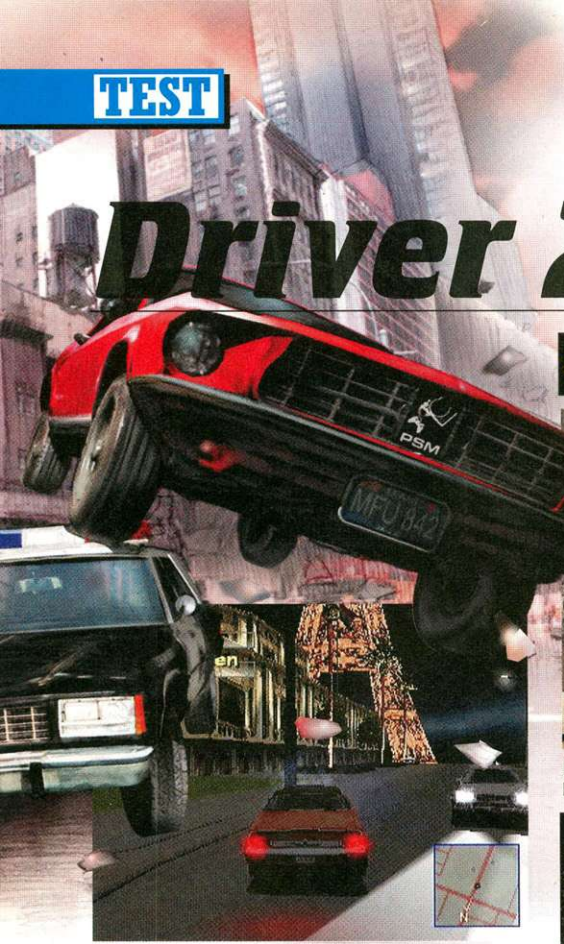
Genre	Action Adventure
Anbieter	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



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

Driver 2 Back on the Streets

Oder: Wie man ein geniales Spiel zur Mittelklasse macht!



« Mon cherie, je t'aime... » Hobby-Romantiker setzen sich mit ihrem Mädel auf die Couch und machen eine Stadtrundfahrt durch Pixel-Paris!



Eingekeilt! Hier kommt ihr nur noch per Bleifuß und Knautschzone wieder heil heraus!



Ab durch die Mitte – eine Luxus-Limousine kann man eben nicht so einfach stoppen...



Sogar der guten, alten Freiheitsstatue stattet ihr einen Besuch ab; jetzt könnt ihr euch den USA-Flug sparen!



Da im Zweispieler-Modus keine anderen Fahrzeuge vorkommen, ist er sehr gut spielbar und – traurig aber wahr – tatsächlich flüssiger als der Einspieler-Modus...

Driver war eines der populärsten Spiele des vergangenen Jahres – und konnte sich nicht zuletzt aufgrund der hübschen Optik und des famosen Großstadt-Flairs schnell in die Herzen der Zockergemeinde fahren. Verständlich, dass der Nachfolger *Driver 2 Back on the Streets* von Fachpresse und Spielerschaft schon im Vorfeld mit allerhand Vorschuss-Lorbeeren bedacht, und die Erwartungen entsprechend hoch angesiedelt wurden. Grund genug, das Sequel ganz genau unter die Lupe zu nehmen...

Eigentlich rotierte schon zum Ende der letzten Ausgabe die Test-Version des potentiellen Hits in unserer PSone, doch da diese Version permanent von Ruckelanfällen, Pop-Ups und Grafikfehlern geplagt wurde, entschieden wir uns für einen (späteren) Test der Verkaufsversion. Und siehe da – es hat sich überhaupt nichts geändert!

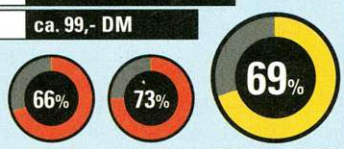
Hübsch-Hässlich

Dabei ist *Driver 2* zumindest in spielerischer Hinsicht einer der wenigen Ausnahme-Titel, die euch Zeit, Hunger und morgendliche Schul-/Arbeitsgänge vergessen lassen! Im schicken Polygon-Dress von Undercover-Cop Tanner müsst ihr zwischen zwei rivalisierenden Gangs agieren, um sie letztendlich beide unschädlich zu machen. Doch vorher gilt es natürlich, sich das Vertrauen der Anführer zu "verdienen" – und wie macht das der Gangster von heute? Genau: Indem er die Konkurrenz sabotiert, per Autobombe Gebäude demoliert und allerhand finstere Typen zu ihrem "Arbeitsplatz" kutschiert; und das ist nur eine kleine Auswahl der vielfältigen Aufträge, die euch auf dem Weg zum "Paten" erwarten! Als eines der neuen Features (neben den jetzt wirklich "runden" Straßen-Kurven) kann Tanner sein Auto verlassen und über die Strassen spazieren; dabei steht jedes herumfahrende Vehikel zum Spontan-Diebstahl bereit. Und auch vom simplen "Von A nach B"-Prinzip des Vorgängers haben sich die Entwickler gelöst, in *Driver 2* springt ihr auf abfahrende Fähren, blockiert Zugschienen, platziert Autobomben oder verfolgt feindliche Gangmitglieder. Das alles hört sich nicht nur für *Driver*-Fans verführerisch an, doch das dicke Ende kommt bekanntlich am Schluss – und sorgt im Falle von *Driver 2* für herunterklappende Kinnladen. Denn die äußerst hübschen Stadt-Szenarien und der detaillierte Fuhrpark holen sprichwörtlich das letzte aus der betagten PSone heraus! Eure Spritztouren durch die vier Metropolen (Chicago, Havanna, Las Vegas, Rio) erinnern mehr an ein Bad im Sirup-Becken als an flüssiges Gameplay. Früher oder später erwischt ihr euch dabei, wie ihr schockierende Framerate-Einbrüche und Pop-Ups in eure Missions-Planung "mit einbezieht" – alleine dafür gehören die Entwickler an den Zocker-Pranger! ■ *(sk)*

fun meint:

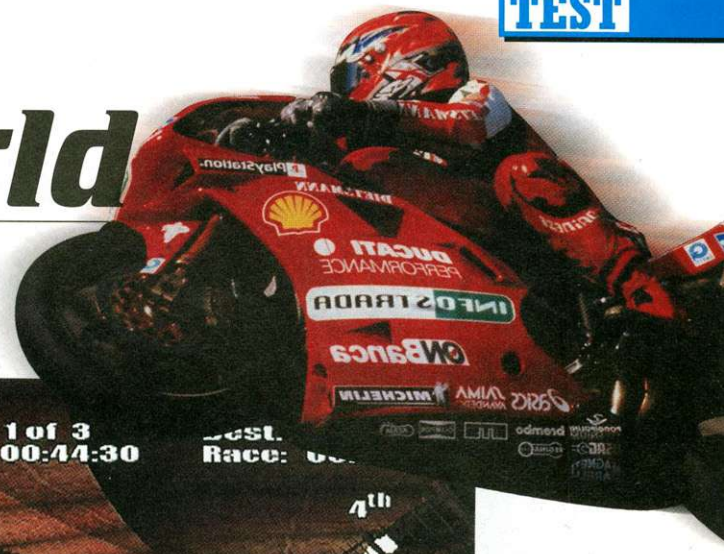
Warum? Diese Frage hämmert früher oder später jedem *Driver 2*-Spieler durch den Schädel – hübsche FMV s, abwechslungsreiche Missionen, brillantes "City"-Ambiente und riesiger Fuhrpark: Warum zerquetscht Reflections all diese schmackhaften Zutaten unter einer Grafik, bei der (Leserbrief-Zitat): "meine fünfjährige Tochter die Frames mitzählen kann"? Sobald auf dem Bildschirm auch nur ein Hauch von Action zu erkennen ist, geht die Framerate in die Knie ... nein, eigentlich buddelt sie sich vielmehr ein tiefes Loch und springt hinein! Dazu kommen Pop-Ups, die sogar *G-Police*-Veteranen vor Schreck das Joypad aus der Hand reißen („Huch, ein Hochhaus!"). Anders ausgedrückt: *Driver 2* ist ein Meilenstein – allerdings nicht auf der PSone!

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

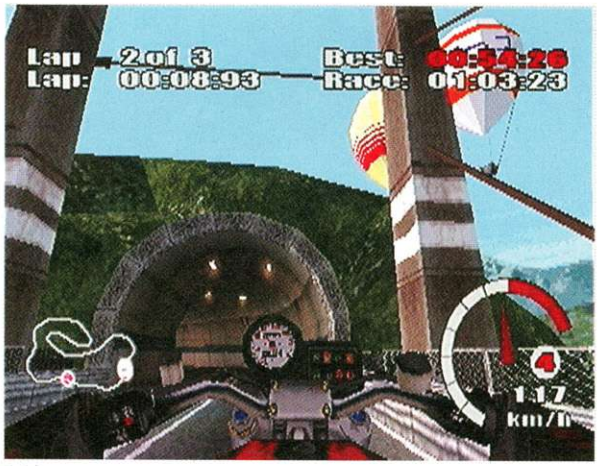


1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene und Profis

Ducati World



Die feuerroten Motorräder der Marke Ducati sind extravagant, schnell, teuer - und nun auch auf der PSone zu haben.





Bei den Rennen der Klassikerserie kommt es vor allem auf eine pefekte Linienführung an.

Verlagert man sein Gewicht zu weit nach hinten, stellt sich sich das Bike auf.

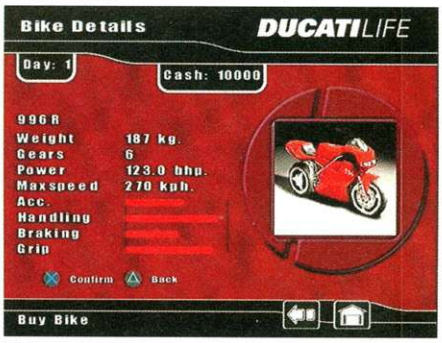
Die italienische Motorradedelschmiede Ducati ist gleichzusetzen mit Ferrari oder Lamborghini. Wer nicht über das nötige Kleingeld verfügt, kann jetzt zum Joypad greifen und den Rassepferdchen zumindest auf virtueller Ebene die Sporen geben.

Meine Ducati fährt 310...

Ducati World wartet mit zwei verschiedenen Spieloptionen auf. Im Quick Race Modus könnt ihr euch auf die Schnelle entweder alleine oder zusammen mit einem Freund dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben. Etwas mehr Tiefgang bietet dagegen die Ducati Life-Option. Bevor ihr in das Renngeschehen eintauchen könnt, müsst ihr euch zunächst ein schickes Zweirad beschaffen. Ihr könnt hierbei auf jedes Motorrad, welches seit 1950 die Werkshallen von Ducati verlassen hat, zurückgreifen. Vorraussetzung für den Kauf eines der Edelracer ist natürlich das nötige Kleingeld. Die Motorräder unterscheiden sich nicht nur durch PS-Leistung, Endgeschwindigkeit und Aussehen, sondern auch durch ihr Handling voneinander.
Die Rennen unterteilen sich in verschiedene Klassen (50`s League, Sports Touring Series, Formula 900 usw.). Der Spieler kann erst an den Läufen teilnehmen, wenn er das entsprechende Zweirad sein Eigen nennt, und darüber hinaus mit einer gültigen Fahrlizenz (Basi, Full, Advanced) aufwarten kann. Für den nötigen Kick sorgt die Challenge-Option. Hier könnt ihr gegen andere CPU-Fahrer bzw. einen Freund antreten und eure Motorräder bzw. euer Erspartes aufs Spiel setzten.

...schwubs, die Polizei hat's nich` gesehn!

Technisch ist *Ducati World* guter Durchschnitt. Die Grafik ist gelungen, bietet aber leider keine wirklichen Highlights. Fährt man mit seinem Bike alleine auf weiter Flur, flitzen die Motorräder flott über die Kurse. Sobald jedoch weitere Zweiräder auf dem Bildschirm auftauchen, geht die Framerate etwas in die Knie. Das wohl Wichtigste einer Ducati ist das kernige Blubber des V2-Motors. Leider ist davon auf der PSone nicht besonders viel zu hören. Dafür wird der Spieler von nervigem Technogedudel der Marke 08/15 auf Trab gehalten. ■ *(ml)*



Die 996 R ist der Traum eines jeden begeisterten Motorsportenthusiasten.



Der Blick nach hinten läßt nichts Gutes erahnen.

fun meint:

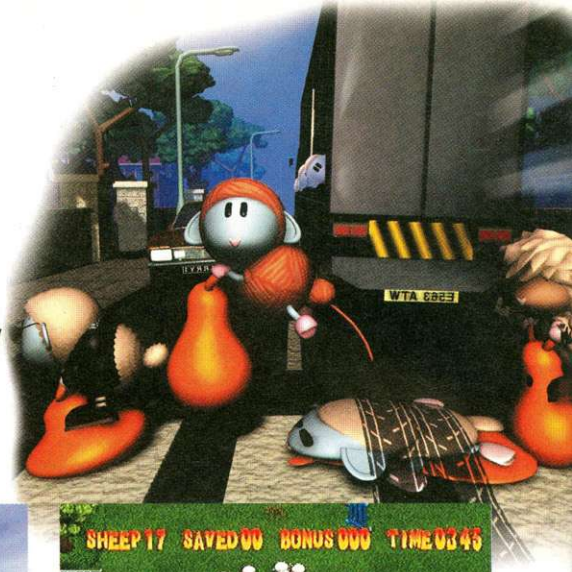
Jeder ambitionierte und videospielbegeisterte Biker wünschte sich bis dato ein Motorradrennspiel im Stile von *Gran Turismo*. Zwar wandert Acclaims Racer auf den Pfaden des Referenztitels, diese Klasse kann es jedoch nicht erreichen. Das Potential hat *Ducati World* durchaus, jedoch weist das Spiel kleine, aber dafür sehr gewichtige Schwächen auf. Vor allem die sehr sensible Analog-Steuerung sorgt für den einen oder anderen Wutanfall. Wer bereits im Besitz eines hellgrauen PSone-Controllers ist, kann sich freuen, da die straffen Analogsticks das Leben eines jeden Motorradpiloten ungemein erleichtern. Ducati-Fans werden ihren Spaß haben, allen anderen empfehlen wir, vor dem Kauf unbedingt ein paar Proberunden zu drehen.

Genre	Rennspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	ATD
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca.89.- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
69%	58%	75%

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

Sheep



Sie sind weiß – sie sind flauschig – sie sind dumm! Nach ausgedehntem Grasen auf zahlreichen Release-Listen haben es Empires Schafe endlich auf die PSone geschafft.



Boing-Boing! Eine der zahlreichen Maschinen setzt eure Schafe auf kleine Kissen, so kommt ihr unbeschädigt über brüchigen Untergrund.



Lustige FMV-Sequenzen verbinden die einzelnen Level-Abschnitte – hier schickt ihr die gerettete Schaf-Brut gleich per Katapult-Raumschiff ins All!



Weg mit dem Speck: Auch kleinere Turnübungen stehen auf dem Level-Programm.

Vergesst alles, was ihr jemals über Aliens gehört oder gesehen habt. Kleine, graue Männchen mit Ganzkörperrasur und MIB-Augen? Fehlanzeige – die echten Aliens befinden sich schon lange unbemerkt direkt unter uns! Allerdings nicht – wie zuerst vermutet – als Laienschauspieler bei GZSZ, sondern ... als plumpe Schafe! Die flauschigen Biester wurden einst als Beobachter auf unseren saftigen Erdwiesen abgesetzt; dumm nur, dass sie im Laufe der Zeit ihren eigentlichen Auftrag einfach "vergessen" haben. Deshalb liegt es jetzt an euch, in einen von vier kuriosen Schäfern zu schlüpfen und die dämliche Brut wieder zurück ins All zu holen.

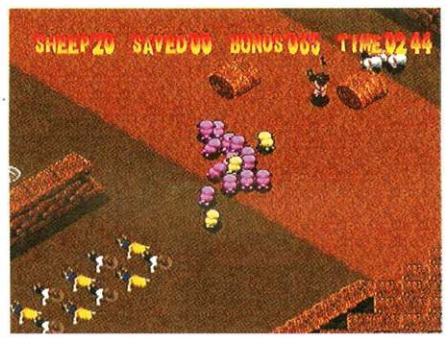
Lasset die Schäflein zu mir kommen

Da die auf 21 Level (+ fünf Bonusetappen) verteilten Wollträger allerdings ebenso flauschig wie dämlich sind, bleibt euch nichts anderes übrig, als sie in bester Lemming-Manier durch das gefährliche Terrain zu lotsen. Dabei treibt ihr die Schafe an elektrischen Zäunen, herumfahrenden Autos und allerlei bissigem Getier vorbei; wer zu langsam ist, wird getragen oder bekommt mit lautem Gebrüll Beine, äh Hufe gemacht – hiervon kann sich so mancher Chefredakteur noch eine Scheibe abschneiden!

Zwar müsst ihr eure wolligen Alien-Freunde eigentlich nur von A (Levelanfang) nach B (rettender Lastwagen) transportieren, doch diese – recht simple - Aufgabe wird durch unzählige Hindernisse und Schalter-Spielchen zum nervenzermürbenden Geschicklichkeits-Test. Neben den oben erwähnten Fallen wollen Tore geöffnet, Schluchten überquert und Maschinen ausgeschaltet werden – gerade in späteren Levels bricht angesichts der unglaublichen Dummheit eurer Schützlinge (Entwickler Minds Eye spricht sogar von "Virtual Stupidity") das blanke Chaos aus. Eben hattet ihr noch die gesamte Herde unter euren Fittichen und schon eine Sekunde später liegt die eine Hälfte als flauschiger Straßenbelag unter dem Traktor – während der Rest sich offensichtlich spontan dazu entschlossen hat, als Grillfleisch am Elektrozaun zu enden.

Wolle mit Beinen

Optisch bekommt der Hobby-Schäfer leider nur "platte" 2D-Sprites auf fünf unterschiedlichen Level-Variationen geboten – die sind zwar vorgerendert, wirken angesichts heutiger PSone-3D-Optik aber trotzdem reichlich antiquiert. Netter Bonus: Wer einen zweiten Mitspieler zur Hand hat, kann auf einem Fußballfeld gegeneinander antreten – mit den Schafen als "indirekte" Mannschaft. ■ *(sk)*



An manchen Maschinen könnt ihr eure Schäfchen umfärben – dann sehen überrollte Exemplare gleich viel fröhlicher aus!



Für Zwischendurch: Im Zweispieler-Modus startet ihr ein kleines Fußball-Match.



fun meint:

"Was lange währt, wird meistens gar nicht mal so gut" – diese Redakteurs-Weisheit hat sich leider auch bei *Sheep* mal wieder bestätigt! Die Grundidee ist ebenso simpel wie genial, doch leider haben die Entwickler versäumt, den enthusiastischen Schäfer mit kniffligen Aufgaben á la *Lemmings* zu konfrontieren. Nach den ersten paar Level habt ihr im Grunde schon das ganze Spiel gesehen – denn alle Szenarien funktionieren immer nach demselben Design-Muster. Hier ein paar Fallen umgehen, dort einen Weg freimachen; die zahlreichen Gameplay-Möglichkeiten wurden einfach nicht ausreichend genutzt. So ist *Sheep* ein Titel für jeden, der schon mit Freuden grünhaarige Dummköpfe gerettet hat – wenn auch mit weitaus weniger Sucht-Potential.

Genre	Woll'em-Up
Anbieter	Empire
Entwickler	Minds Eye Production
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
62%	70%	72%

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

Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado

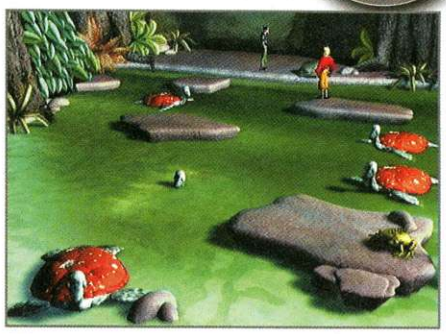
Fleißig, fleißig, Revolution – nach Cold Blood erscheint bereits das nächste Abenteuer der Rätsel-Profis für die PSone.



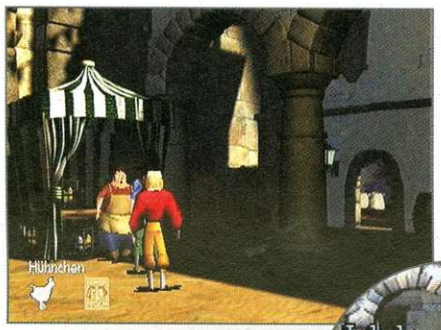
Nachdem ihr das Wasser abgestellt habt, geht's über die Leiter weiter. Alle Rätsel sind recht leicht, die Lösung liegt meist ganz in der Nähe.



Anschnallen bitte! Ihr katapultiert das kleine Gürteltier Bibo mit diesem Ast die Wand hoch. Der wirft dann von oben ein Seil herab, das ihr hochklettert.



In dieser kleinen Action-Einlage springt ihr von Stein zu Stein. Mit dem Falschen Timing erwischt euch ein hochspringender Fisch.



Beim Hühnchen-Händler verscherbelt ihr euer Federvieh für ein paar Münzen. Damit kauft ihr euch dann in ein Glücksspiel ein...





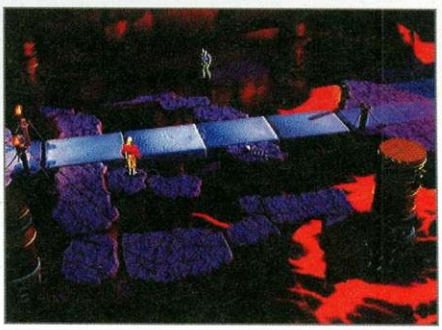
Nette Grafik: Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, dringt von draußen malerisch Licht in Dunkel. Auch manche der Schatten an der Wand bewegen sich.

Früher tickte Revolution Software wie ein Uhrwerk – langsam, aber beständig produzierten die Briten um Frontmann Charles Cecil einen Hit nach dem anderen. Nun erfolgt nach dem mehr oder weniger geglückten Spionage-Abenteuer Cold Blood bereits der zweite Streich innerhalb weniger Monate.

Alles logisch

Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado ist das Adventure zum gleichnamigen Kinofilm. In der Rolle der beiden liebenswerten, wenngleich auch leicht schusseligen Draufgänger Miguel und Tulio macht ihr euch auf die Suche nach El Dorado. Per Analogstick oder digitalem Steuerkreuz lenkt ihr die beiden Helden durch die vorgezeichneten Hintergründe, die Kamera wechselt erst beim Verlassen eines Raumes die Perspektive. Gegenstände, die ihr aufnehmen oder sonstwie beeinflussen könnt, blinken beim Vorbeilaufen auf, aus größerer Entfernung macht euch eine leichte Kopfdrehung eures Helden darauf aufmerksam. Leider ist die Steuerung nicht optimal gelöst – ihr bleibt ständig irgendwo hängen und habt oftmals sogar Probleme, eure Figur auf Kurs zu halten. Besonders nervig ist das bei den gelegentlichen Action-Einlagen. Die sind nie besonders schwierig, arten aber durch die träge Kontrolle oftmals in ein Geduldsspiel aus.

Die restlichen Aufgaben sind klassischer Natur: Ihr müsst um vier Ecken denken, um aus den aberwitzigsten Situationen zu entkommen. Besonders schwer ist das aber nicht, Profis werden sogar unterfordert. Hinzu kommt, dass *Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado* leider arg kurz ist. Bereits nach wenigen Stunden ist die Schatzsuche zu Ende. Bis dahin habt ihr euch aber gut unterhalten und zahlreiche Ausschnitte aus dem Film genossen. ■ *(ts)*

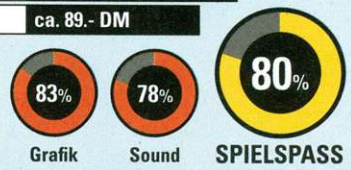


Die Brücke in der Mitte ist nach unten gestürzt. Erst wenn ihr die vier sprechenden Götzenbilder zufrieden stellt, erreicht ihr den nächsten Raum.

fun meint:

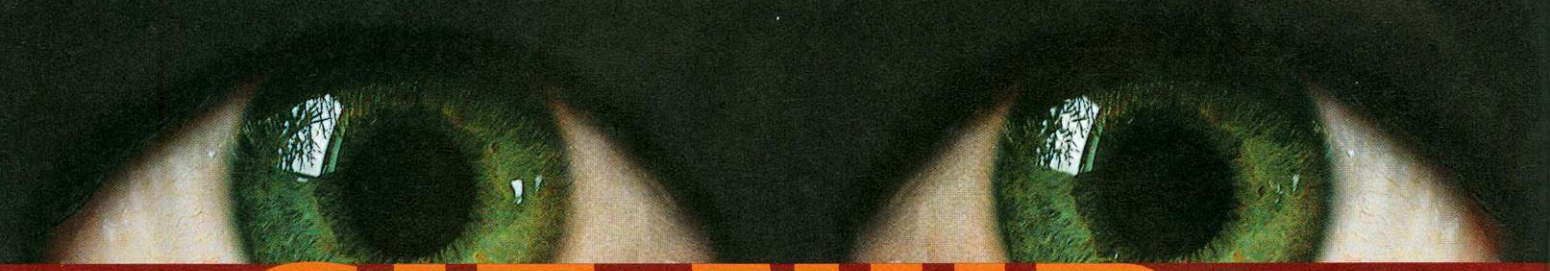
Eigentlich wäre dieser Titel dank der logischen Rätsel, der witzigen Dialoge und des skurrilen Humors ein klarer Hitkandidat. Revolution spielt hier gekonnt seine langjährige Erfahrung aus.
Leider verdirbt die hakelige und ungenaue Steuerung einen Teil des Spaßes wieder. Ihr seid einfach zu oft damit beschäftigt, die beiden Helden auf Kurs zu halten. Zurück bleibt aber immer noch ein äußerst fesselnder Rätselspaß mit hohem Unterhaltungswert. Zumindest für Einsteiger – Profis fühlen sich von den Rätseln unterfordert. Die technisch hervorragenden FMV-Sequenzen tun ein Übriges, um Gelegenheitsspieler am Joypad zu halten. Leider ist der Umfang viel zu gering. Nach wenigen Stunden seid durch...

Genre	Adventure
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Revolution Software
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89.- DM



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

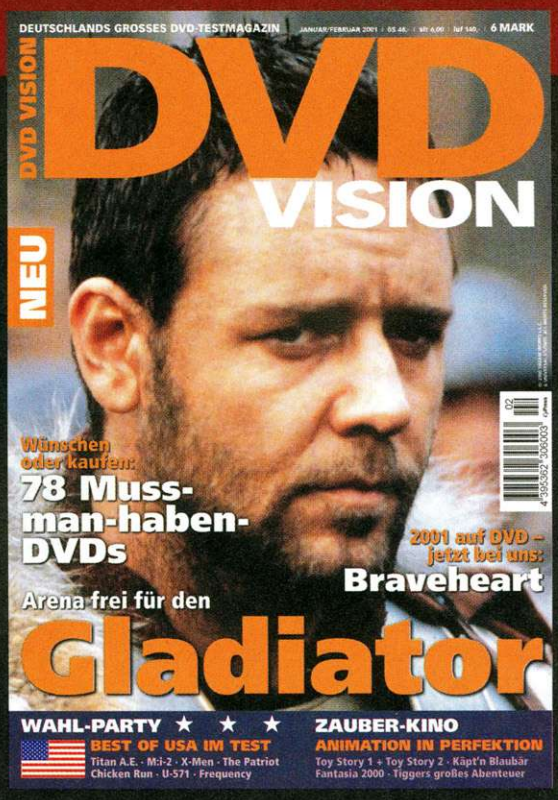
WIR SEHEN SIE ALLE...



...SIE NUR DIE BESTEN!

TESTS CHARTS NEWS US-DVDs

DVD VISION : DEUTSCHLANDS GROSSES DVD-TESTMAGAZIN



JETZT NEU AM KIOSK!

PS2 Orphen: Scion of Sorcery



Die fette Krabbe will Orphen an die Engergieleiste. Doch seiner Magie hat sie nichts entgegen zu setzen.

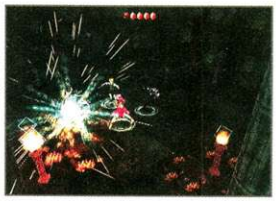


Ab und an müsst ihr auch mit den Nebencharakteren ein Stück alleine spielen. Der Feind lauert schon auf euch.

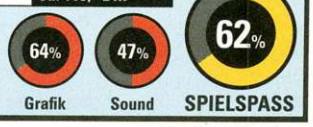


In der Schneewüste sind Feuermagien nicht das Schlechteste. Noch widersteht euch das Ungeheuer.

Der Hexer Orphen macht eine Schiffsreise. Doch bei der Überfahrt wird der Dreimaster versenkt und erwacht im Anschluss daran auf Chaos Island wieder. Nun muss er herausfinden, wie er diese Katastrophe überleben konnte und sucht nach einem Weg, um die Insel zu verlassen. Kurz vor dem Untergang entscheidet ihr, in dem ihr eine der Personen auf dem Oberdeck ansprecht, wer euch ab sofort begleiten wird. Unterhaltet ihr euch z. B. mit Magnus, so findet ihr euch zusammen mit ihm und einer weiteren Passagierin in einer Wasserwelt wieder – die Wahl des Charakters beeinflusst den weiteren Spielverlauf. Insgesamt stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl. In der Third-Person-Perspektive durchstreift ihr nun düstere Dungeons, alte Steingemäuer und einen Schiffsfriedhof. Hilfreiche Extras findet ihr in herumstehen Kisten. Die Zahl der *Fe*inde ist relativ gering. Auffallend an *Orphen: Scion of Sorcery* ist das Battlesystem: Im Kampf steht ihr an einem *fe*sten Punkt. Von dort aus greift ihr den Feind an und verteidigt euch. Als Offensiv-Attacken benutzt ihr meist Magie. Ein aufladbares Energieschild wehrt feindliche Angriffe ab. Grafisch sind die Umgebungen und Kreaturen im Fantasy-Stil gehalten und für PS2-Verhältnisse optisch nur besseres Mittelmaß. Die Endgegnerkämpfe dagegen sind durch atmosphärische Kameraschwenks sehr gut in Szene gesetzt. *Orphen: Scion of Sorcery* ist sehr geradlinig – Verlaufen ist hier kaum möglich. Die Sprachausgabe ist englisch. Scheinbar hielt man nicht einmal deutsche Untertitel für nötig. Aus mangelnder Konkurrenz heraus können Rollenspieler einmal reinschnuppern. Vor den Kauf unbedingt antesten! ■ *(fe)*

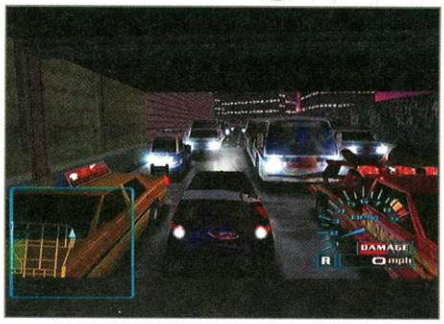


Genre	RPG
Anbieter	Activision
Entwickler	Shade
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 119,- DM

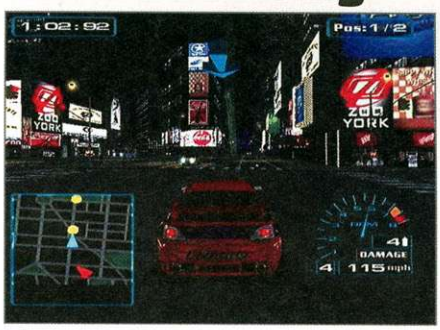


Memory Card 80 Kbytes | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger und Fortgeschrittene

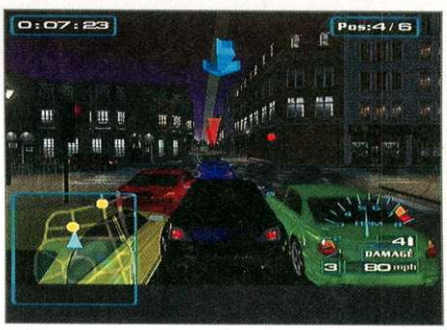
PS2 Midnight Club: Street Racing



Mehr als einmal wird euer Vorankommen durch den Abendverkehr blockiert. Heizt einfach mitten durch!



Der nächste Checkpoint ist mit einem gelben Punkt auf der Karte markiert. Der blaue Pfeil zeigt die Richtung.

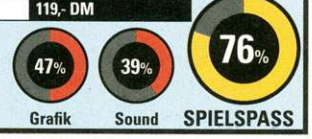


Der nächste Checkpoint ist fasst erreicht, aber eure Konkurrenz schläft nicht. Noch ist der Gegner in Führung.

In *Midnight Club: Street Racing* heizt ihr als Verkehrsrowdy durch New York und London. Mit eurem Auto liefert ihr euch rücksichtslose Rennen mit anderen Vandalen. Die Siegerprämie ist die Handynummer des Losers. Fordert ihr ihn zu einem weiteren Kopf-an-Kopf-Rennen heraus und gewinnt erneut, sackt ihr sein Auto ein. So "arbeitet" ihr euch durch die beiden Städte nach oben und kassiert die unterschiedlichsten Fahrzeuge. Als zweite Option steht euch der "Arcade"-Modus mit mehreren Spielvarianten offen. Besonders lustig ist hier der Modus "Capture the Flag", den ihr auch im ruckelfreien Splitscreen erleben könnt. Hier sucht ihr mit Hilfe eures Radars nach der Fahne, die ihr an anderer Stelle wieder abliefert. Erbeutet der Kontrahent die Flagge vor euch, nehmt ihr ihm die Fahne wieder weg, indem ihr ihn rammt. Lasst ihr noch vier CPU-Gegner mitheizen, sind Verfolgungsjagden und Massenkarambolagen im Minutentakt angesagt. Grafisch mag *Midnight Club: Street Racing* eher schwach sein, jedoch kann es mit vielen Details aufwarten. Beide anwählbare Städte sind dazu recht belebt. Passanten und der Berufsverkehr "stören" eure rasante Spritztour. Trotz dieser unzähligen Details läuft das Spiel schnell und flüssig. Fazit: Durch die liebevolle Gestaltung ist die Textur-Armut erträglich. Nach kurzem beweist das Rennspiel einen gewissen Suchtfaktor, vor allem im "Capture the Flag"-Modus. Hätte man sich bei der Optik mehr Mühe gegeben und mehr Städte eingebaut, wäre sicherlich eine höhere Wertung drin gewesen. Trotzdem ist der Titel für alle notorischen Verkehrssünder mit einem Hang zum Bleifuß empfehlenswert. ■ *(cg)*

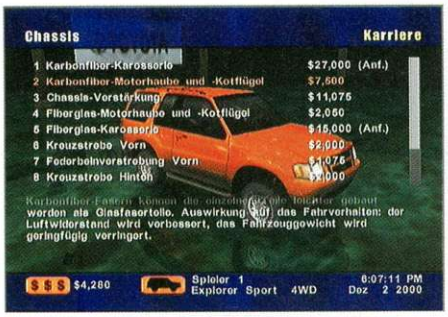


Genre	Rennspiel
Anbieter	Take 2
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	24. November 2000
Preis	119,- DM

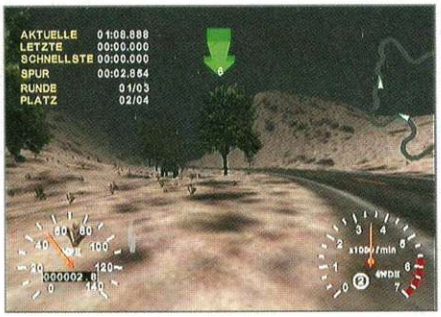


1-2 Spieler | Memory Card 280 Kbytes | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

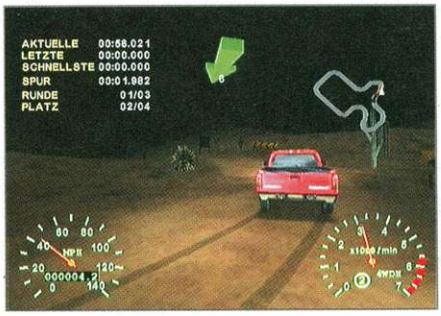
4x4 Evolution



Durch Tuning könnt ihr die Leistung sowie das Gewicht eure Boliden optimieren.



Abkürzungen sind in 4x4 Evolution der einzige Weg zum Erfolg.



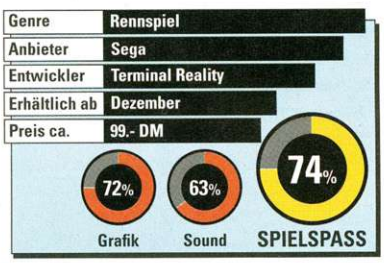
Die Nachtfahrten erfordern besonders viel Konzentration.

Wer will schon tiefergelegte Sportboliden mit Tipptronik-Schaltung und Schalensitz? Richtige Männer fahren Geländewägen mit einem Federweg von mind. 50cm und tief profilierten 37er Allroundreifen, in denen sich kleine Kinder verstecken können.

Bevor es ans Eingemachte geht, gilt es zunächst einmal, ein geeignetes Fahrzeug zu erstehen. Soweit es das Startkapital von $ 30.000 zulässt, könnt ihr euch aus den gesamten Produktpaletten der Marken Chevrolet, Dodge, Ford, GMC, Lexus, Mitsubishi, Nissan und Toyota bedienen. Die Wagen unterscheiden sich durch Höchstgeschwindigkeit, Handling und Bremskraft voneinander.

Die Spieloptionen, auf die man das größte Augenmerk richten sollte, sind der Karriere- und der Netzwerkmodus. Schlägt man die Profilaufbahn ein, gilt es, verschiedene Einzelrennen und Serienläufe, welche in verschiedene Klassen unterteilt sind, zu absolvieren. So gibt es beispielsweise Serien, in denen man ausschließlich mit einem Toyota oder einem Full-Size-Truck an den Start gehen darf. Für jedes durchlaufene Rennen erhaltet ihr ein Preisgeld. Die so erwirtschafteten Dollars kann man entweder in Ausrüstungsteile, welche vom Fliegenschutz über Fiberglas-Karosserie bis zur modifizierten Zündanlage reichen, oder in ein vollkommen neues Geländefahrzeug investieren. *4x4 Evolution* zählt zu den wenigen DC-Spielen, die "wirklich" onlinefähig sind. Das Besondere daran ist jedoch, dass man via Internet nicht nur gegen DC-Besitzer, sondern auch gegen PC-User antreten kann.

Grafisch kann das Spiel nicht überzeugen, und auch das Handling der schweren Boliden ist alles andere als optimal, jedoch vermag *4x4 Evolution* diese Mankos durch den vorzüglichen Karrieremodus sowie die Online-Möglichkeit wieder wett. ■ *(ml)*



1-2 Spieler | 1-4 Spieler online | VMU 30 Blöcke | Lenkrad | Dolby Surround | Modem | 60 Hz | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Aerowings 2: Air Combat



Die Tageszeiten und Wetterverhältnisse hängen von der Mission ab.

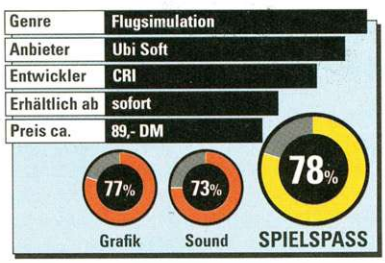


Friedliche Zielübungen dürfen auch beim zweiten Teil nicht fehlen.



Die Flugzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail den Originalen nachempfunden.

Der Titel *Aerowings* fand beim deutschen Dreamcast-Start wenig Beachtung, da die wichtigsten Elemente actionbeladener Luftschlachten gänzlich fehlten. Anstatt ein weiteres Mal auf eine staubtrockene Kunstflugsimulation zu setzen, geht es bei *Aerowings 2: Air Strike* über und unter der Wolkendecke heiß her. Doch bevor ihr euch in das Cockpit eines stählernen Adlers schwingen dürft, vergeht einige Zeit. Zuerst muss der Dreamcast-Pilot das Einmaleins des Fliegens von der Pieke auf neu erlernen. Langsam und allmählich tastet ihr euch vom Propellerflugzeug über ein düsengetriebenes Schulungsflugzeug hin zum vollbestückten Kampfjet. Dabei erlernt ihr die für den Ernstfall benötigten Flugmanöver und Kampftaktiken. Stunden vergehen, bevor ihr das erste Mal zum Gefecht auf die Startbahn rollt. Wie bei einer Flugsimulation üblich, kann der Spieler zwischen drei Perspektiven auswählen. Neben zwei unterschiedlichen Außenansichten steht eine wenig detaillierte Cockpitansicht zur Verfügung. Instrumententafeln und sonstige grafische Leckerbissen sucht man hier vergebens. Lediglich ein aufschlussreiches HUD-Display ziert die Pilotenkanzel. Ein ähnliches Bild offenbart sich beim Tiefflug über das Polygon-Gelände: Dreidimensionale Objekte haben bei *Aerowings 2: Air Strike* einen richtigen Seltenheitswert, denn größtenteils zieren langweilige Texturen die Oberfläche. Letzten Endes muss sich die anspruchsvolle Kampfjet-Simulationen den Kritikpunkt einer schlechten PAL-Anpassung gefallen lassen. Einerseits zieren zwei dicke PAL-Balken das obere und untere Ende des Bildschirmrandes, andererseits fehlt es an der getreuen Wiedergabe der hohen Fluggeschwindigkeit. ■ *(DiGgler)*

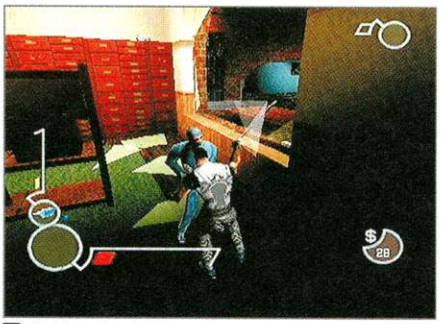


1-2 Spieler | VMU 24 Blöcke | Vibration Pak | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Blade



Erlegte Gegner hinterlassen so gut wie immer nützliche Items.



Blades scharfe Klinge eignet sich bestens für den Nahkampf.



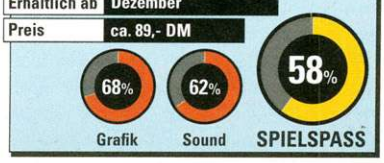
Mit großen Sprüngen überwindet der Daywalker noch größere Hindernisse.

Nicht alle Vampire sind böse. In *Blade* übernehmt ihr die Rolle eines schwarzen Mensch-Vampir-Halbbluts, das in den Machtkampf zweier Vampirklans hineingezogen wird. Da die Pallintines sich anschicken, den ultimativen Übervampir, das Nachttier, auf die Menschheit loszulassen, paktiert ihr vorübergehend mit den Dragonettis und tretet erst einmal den Pallintines in den Blutsauger-Hintern. Dabei laufen euch allerlei schlecht geschminkte Gegner über den Weg, die es mit einer Anzahl unterschiedlicher Waffen sowie der obligatorischen Klinge und gezielten Schlägen oder Tritten, zur Aufgabe durch tot umfallen zu bewegen gilt.

Am ehesten erinnert *Blade* an eine Mischung aus *Syphon Filter* und *Tomb Raider*, wobei das Klassenziel allerdings um mehr als nur eine Elle verfehlt wurde. Das Gameplay fügt sich aus déjà-vu-artigen Kämpfen und ewig wiederkehrenden "finde-den-Schlüssel"- oder "aktiviere-den-Schalter "-Puzzles zusammen. Dabei soll eine etwas unausgegorene Autozielfunktion helfen, welche aber je nach Kampfsituation zu kurzzeitiger Orientierungslosigkeit führen kann. Letztere wird auch von unübersichtlichem Level-Design gefördert; eine Karte oder eine Ich-Perspektive hätten hier Wunder gewirkt. Auch optisch und akustisch bekleckert sich das Spiel nicht mit Ruhm, denn Grafik-Blitzer und nerviges Ruckeln sind an der Tagesordnung. Die lieblosen Texturen und klobigen Charakter-Animationen mag man ja nach einiger Zeit übersehen, aber spätestens dann fängt der Soundtrack an zu nerven, da er scheinbar nur aus zwei Takten pro Level besteht. Bliebe noch die Steuerung, die zwar recht annehmbar reagiert, aber genau wie die Orientierung des öfteren unter abstruser Kameraführung und wilden Schnitten zu leiden hat.

Wieder einmal haben die Kosten einer Filmlizenz offenbar das Budget der Game Designer geschmälert. Aber wir lassen uns eben doch kein "a" für ein "ö" vormachen. ■ *(vsm)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Activision
Entwickler	Hammerhead
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 89,- DM



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

Star Wars Demolition



Die verschiedenen Waffensysteme produzieren zuhauf knallige Lichteffekte.



Authentisch: In den Sümpfen des Planeten Dagobah könnt ihr Yodas Behausung im Inneren eines Baumes entdecken.



Im Splitscreen-Modus habt ihr nicht nur mit den Feinden, sondern auch mit sehr spätem Grafikaufbau und niedrigerer Framerate zu kämpfen.

In einem Kampf auf Leben und Tod treten in Star Wars Demolition draufgängerische Piloten wie Wade Vox, Boba Fett, General Otto oder auch der aus Episode 1 bekannte Sebulba mit ihren gepanzerten Fahrzeugen gegeneinander an. Ausgetragen werden die Schlachten auf den Planeten Tatooine, Hoth, Naboo, Dagobah, Yavin 4 sowie in der Wolkenstadt und auf dem noch nicht fertig gestellten, zweiten Todesstern. Zu den anwählbaren Fahrzeugen zählen neben Landspeeder, Raketenrucksack, AT-ST Walker, Snowspeeder, Wüstenschiff, AAT Schlachtpanzer, Podracer und Speederbike noch einige weitere, aus den Filmen entnommene Gleiter. Standardmäßig sind alle Vehikel mit einer wenig schlagkräftigen Laserkanone ausgestattet, diverse Pick-Ups rüsten euer Vehikel jedoch mit verschiedenen Zusatzwaffen aus. Kenner der *Vigilante 8* oder *Twisted Metal*-Reihe werden mit *Star Wars Demolition* keine wirklichen Überraschungen erleben, denn grundlegende Neuerungen in Sachen Gameplay sind hier nicht zu finden. Nach wie vor gilt das Prinzip der totalen Zerstörung – egal, für welchen der Spielmodi ihr euch entscheidet. Solospieler empören sich jedoch über den nicht vorhandenen Story- oder Quest-Modus, während Fans heißer Splitscreen-Gefechte nur zu zweit in die Schlacht ziehen dürfen. Auch technisch hinkt Demolition den vermeintlichen Vorgängern hinterher. Grobpixelige Optiken, Texturverzerrungen und Polygonfehler trüben die ansonsten passabel präsentierte Ballerei. Wer den Wechsel von Funk-Music, Afro-Frisuren und durchgestylten 60er-Jahre-Schlitten zu orchestralen Klängen, blank polierten Droiden und schwebenden Kampfpanzern begrüßt, sollte *Star Wars: Demolition* vor dem Kauf kurz antesten. ■ *(to)*



Genre	Action/Shooter
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	sofort
Preis	99,- DM



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

WCW Backstage Assault



In den Arenen liegen allerhand Waffen herum.



Sind die Gegner zu weit auseinander, schwenkt die Kameraperspektive von selbst in die Top Down-Perspektive.



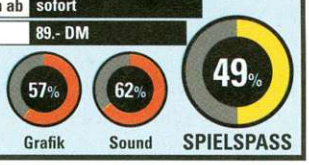
Wie peinlich: Hulk Hogans Polygon-Modell schießt den Vogel ab.

Obwohl Entwickler Kodiak Interactive hinter *WCW Mayhem* stand, liefern beide Titel bezüglich der spielerischen Qualität unterschiedliche Eindrücke. Zumindest baut man nun auf dem Grundgedanken auf, das Geschehen ausschließlich hinter die Kulissen zu verlagern. Bei *WCW Backstage Assault* weiß man nicht, ob man lachen oder weinen soll. Eine tolle Idee wird von einer miesen Präsentation zunichte gemacht. Irgendeine Grafik-Engine wurde wahrscheinlich zum x-ten Mal recycelt. Die Rechnung, auf Kosten der Zocker Kohle mit der WCW-Lizenz zu machen, geht nicht auf. Gerade mal zwei Spielmodi sollen euch bei Laune halten. Doch mit der Hardcore Challenge und dem Hardcore Gauntlet kratzt man nur an der Oberfläche. Plumpe Animationen und grobschlächtige Polygon-Kämpfer schlagen dem Fass den Boden aus. Anstatt den Schwerpunkt auf ein ausgeklügeltes Kampfsystem zu legen , reicht bei *WCW Backstage Assault* zum Meistern der lieblos in Szene gesetzten Stages banales, völlig unkoordiniertes Gekloppe aus. Künstlich in die Länge gezogene Fights bereiten euch und dem strohdummen Gegnern gleichermaßen in zweierlei Hinsicht unerträgliche Qualen. Deswegen empfehlen wir euch, die Finger von diesem Titel zu lassen. Für ca. DM 89,- bekommt ihr beim Liga-Konkurrenten *WWF SmackDown! 2: Know Your Role* ein reichhaltiges Wrestling-Paket geboten - und das in einer überragenden Qualität zum gleichen Kaufpreis. ■ *(DiGgler)*

Was schmerzt hier wohl mehr: Der Anblick des Backbreakers oder die Grafik?



Genre	Wrestling
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	Kodiak Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis ca.	89,- DM



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

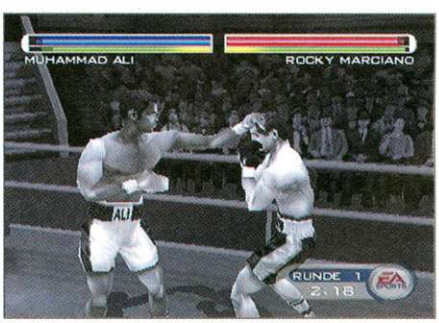
Box Champions 2001



Power-Frauen in Las Vegas: Selbst das vermeintlich schwache Geschlecht wurde nicht vergessen.



Für den Karrieremodus könnt ihr ganz nach eurem Gusto einen Boxer erstellen.

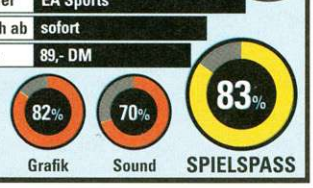


Kämpfe vergangener Tage erhalten durch das schwarz-weiß Bild den nostalgischen Touch.

Für die astreine Boxsimulation gibt sich die Crème de la Crème des Boxsports die Klinke in die Hand. Bekannte und weniger bekannte Boxsportler steigen in den Ring. Darunter befinden sich Legenden wie etwa Box-Opa Larry Holmes, "Ich-hab-nur-noch-ein-halbes-Ohr" Evander Holyfield oder gar der größte Boxer aller Zeiten, Muhammad Ali. Im Mittelpunkt der vier anwählbaren Spielvarianten steht der Karriere-Modus. Mit einem Nobody gilt es, die Erfolgsleiter emporzuklettern. Am oberen Ende angelangt, winkt der Titelgewinn in der jeweiligen Gewichtsklasse (Leicht-, Mittel- und Schwergewicht). Der Weg dorthin kostet jedoch viel Blut und Schweiß. Lehrreiche Übungslektionen am Sandsack oder gegen einen Sparrings-Partner stählen den Körper des Sportlers. Neu erlernte Techniken können demnach beim nächsten Fight in die Tat umgesetzt werden. Auf Electronic Arts ist nach wie vor Verlass. Obwohl man schon an der PlayStation 2-Version von *Box Champions 2001* werkelt, wird das hohe spielerische Niveau bei den PSone-Spielen aufrecht erhalten. Gemäß allen anderen EA Sportsprodukten steht hier der Simulationsgedanke im Vordergrund. Wer ohne den nötigen Ehrgeiz an die Sache herantritt, fällt im wahrsten Sinne des Wortes auf die Schnauze. Hartes Training und Disziplin führen unweigerlich zum Erfolg. Unterstützt wird das Ganze durch ein tiefgängiges Gameplay. Besonders die durchdachte Steuerung verdient ein dickes Lob. Grafisch bietet man überdurchschnittliche Kost. Bis auf die tristen Wettkampfstätten gibt es wenig zu beanstanden. Box-Fans, die den Vorgänger noch nicht ihr Eigen nennen, können beim neuesten Ableger der Knockout-Reihe getrost zugreifen. ■ *(DiGgler)*



Genre	Sportspiel
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
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

GAME BOY COLOR Buffy the Vampire Slayer



Für einen Tritt in die Weichteile ist sich die gute Buffy nie zu schade...



Einziges Highlight: Die lustigen Zwischensequenzen.

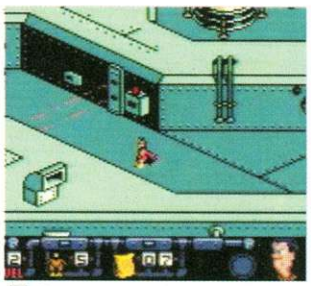
Sarah Michelle Gellar, ein Name bei dem nicht nur dem handelsüblichen *fun*-Redakteur das Wasser im Mund zusammenläuft. Jetzt gibt's die knackige Vampir-Jägerin auch für eure Hose(ntasche) – allerdings hätte sie wohl lieber in der Serie bleiben sollen... Hier jagt ihr als Pixel-Sprite über Friedhöfe und durch Abwasserkanäle, immer auf der Suche nach der teuflischen Vampirbrut. Zwar erinnern Buffys Prügeleien mit den Handheld-Blutschlürfern entfernt an C64-Klassiker á la *Exploding Fist*, doch schon nach den ersten Zweikämpfen zeigen sich zahlreiche Mankos. Identische Hintergründe, identische Gegner, identische Kämpfe und – vor allem – eine identische Gegner-KI; nämlich überhaupt keine! Einziger Lichtblick sind die nett gemachten Zwischensequenzen, die den Stil der Serie sehr gut einfangen – trotzdem solltet ihr euch für das Geld lieber einen hübschen Pflock ins Herz jagen! ■ *(sk)*

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	THQ
Entwickler	GameBrains
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 72% | Sound 51% | SPIELSPASS 55%

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

GAME BOY COLOR Chicken Run



Ihr stattet natürlich auch der berühmten Pasteten-Maschine einen Besuch ab...



Das Legen der "Futterwege" ist schlichtweg zu langweilig.

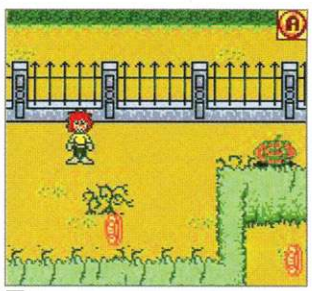
Hennen Rennen – eben noch im Kino, jetzt schon hinter Game Boy Color-Stacheldraht. Als Gigolo-Hahn Rocky müsst ihr eure ziemlich dämlichen Hühner-Kollegen vor der Pastete retten; diese sind allerdings derart dämlich, dass sie euch nur folgen, wenn ihr vorher eine "Futter-Spur" ausgelegt habt. Auf diese Art lockt ihr sie letztendlich zum rettenden Ausgang, zusätzliche Items wie Löffel (für den Tunnelbau), Ampeln (um vor Gefahren zu warnen) oder Kisten (Solid Snake lässt grüßen) und zahlreiche Fallen machen das simple Spielprinzip recht schnell zu einer kniffligen Angelegenheit. Gute Idee, schlechte Ausführung: Leider spielt sich *Chicken Run* viel zu träge, um z.B. den Reiz eines echten *Lemmings* zu erzeugen – darüber hinaus ist die isometrische Optik etwas zu klein geraten. Nur fanatische Hühnerfans mit Knobel-Manie spielen Probe. ■ *(sk)*

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	THQ
Entwickler	Blitz Games
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 62% | Sound 69% | SPIELSPASS 58%

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

GAME BOY COLOR Pumuckls Abenteuer im Geisterschloß



Hurra, Hurra, der Kobold...



...mit dem Pixel-Haar!

Auch Kobold Pumuckl tappst nun durch die virtuelle Welt, und zwar in Form eines waschechten Action-Adventures. Der blaue Klabauter hat sich in seinem Schloss eingenistet und ihr müsst euch nun des lästigen Störenfrieds entledigen. Dazu schleicht ihr durch die Verließe, die Türme und den Burghof – immer auf der Suche nach nützlichen Utensilien, mit denen ihr die patrouillierenden Gegner ausschalten könnt. Das funktioniert nach bestem Schlüssel/Schloss-Prinzip: Der Magnet hilft gegen kettenschwingende Geister, die Seife gegen Skelette und ein Eimer Leim gegen heranstürmende Ritter – sämtliche "Rätsel" im Schloss sind auf diese Weise aufgebaut. Wer vor dem Spielstart die quäkenden Game Boy-Boxen ausbaut, kann Pumuckl getrost seinen Kindern schenken – alle anderen lassen den roten Gnom besser links liegen. ■ *(sk)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Neon
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 72% | Sound 44% | SPIELSPASS 63%

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

GAME BOY COLOR Power Rangers Lightspeed Rescue



Ab ins Klo damit...



... und spülen: Power Rangers!

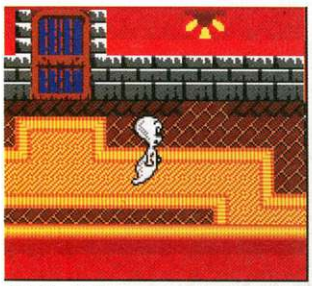
Was ist das: Es ist komplett in Gummi gehüllt und in sechs Farben erhältlich? Was in der *fun*-Redaktion für allerhand frauenfeindliche Spekulationen sorgen würde, "beglückt" unschuldige Kinder dagegen schon seit einigen Jahren im Kids-TV. Die Rede ist von den Power Rangers: Mit einem der identischen Heroen springt ihr hier durch unglaublich langweilige Levels, sammelt Fähigkeits-Items ein und rettet eingeschlossene Pixel-Zivilisten vor dem Zeitlimit-Tod. Anschließend krallt ihr euch die gegnerischen Fieslinge und prügelt sie in den Digi-Himmel. Im dritten und letzten Abschnitt kämpft ihr mit dem "mächtigen" Megazord gegen ebenso plumpe Mech-Monster – und das macht dank drei (!) möglichen Attacken ebensoviel Spaß wie das restliche Spiel... *PRLR* fliegt tatsächlich mit Lichtgeschwindigkeit – in den Sondermüll-Container! ■ *(sk)*

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	THQ
Entwickler	Natsume
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 56% | Sound 38% | SPIELSPASS 35%

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger und Fortgeschrittene

Casper



Die Optik ist zwar ordentlich, aber leider viel zu eintönig!



Eines der Mini-Rätsel: Füttert Fatso, den Geister-Fettsack!

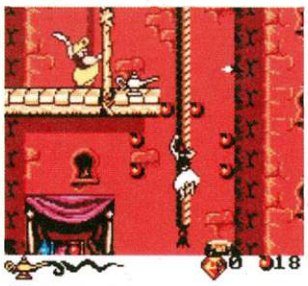
Casper, der freundliche Geist spukt nun auch durch Handheld-Stromkreise. Wie im Film müsst ihr euch gegen eure fiesen Geister-Onkel verteidigen und gleichzeitig mit den neuen Bewohnern des Hauses Freundschaft schließen; dies gelingt euch – zumindest hier – durch stupides Durchsuchen aller Räume. Da wollen unzählige Schlüssel gesammelt, Schalter umgelegt und primitive "Rätsel" gelöst werden – und das ist im Spiel leider ebenso langweilig wie es sich hier anhört...Die Grafik ist "schrecklicher" Durchschnitt und dank sich ständig wiederholender Abschnitte höchstens "fürchterlich" eintönig, darüber hinaus wird euch die penetrante Digi-Grusel-Musik schon nach wenigen Minuten zum Schreien bringen. *Casper* eignet sich höchstens dafür, es nächste Halloween an die nervigen Kids von Nebenan zu verschenken... ■ *(sk)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Acclaim
Entwickler	G3 Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 57% | Sound 49% | SPIELSPASS 42%

1 Spieler | Batterie | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger und Profis

Disney`s Aladdin



Klettern, Springen, Schlagen – Alles "Standard" für einen Jump`n`Run-Helden!



Schlangen sind für *fun*-Redakteure durchaus nichts neues...

Etwas verspätet gibt es nun endlich auch die passende Handheld-Adaption des Zeichentrickfilms – zwar ohne großen Bezug zum Film, aber dafür mit elf Jump`n`Run-Szenarien. Mit dem flinken Wüstensohn wetzt ihr über Marktplätze, durch Wüsten und finstere Verliese; immer auf der Suche nach Schätzen und dem Levelausgang. Die fiesen Schergen des Sultans werden dabei gleich im Dutzend erledigt – oder per Wurf-Apfel abgeschossen. Enttäuscht hat uns vor allem die technische Umsetzung: Farbarme Hintergründe, zuckende Sprite-Animationen und miserable Kollisionsabfrage – lediglich das einfallsreiche Leveldesign kann hier die ein oder andere Pixel-Kastanie aus dem Feuer holen. Gerade auf dem Game Boy Color gibt es wesentlich besseres: Höchstens *Aladdin*-Fans ohne PSone spielen Probe. ■ *(sk)*

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

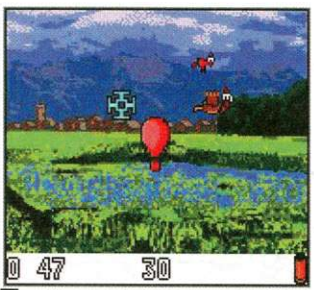
Grafik 66% | Sound 67% | SPIELSPASS 68%

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

Moorhuhn



Der der typische Moorhuhn-Spieler: Jung, dynamisch, hochintelligent, wunderhübsch...



...ähem...und als CyPress-Geschäftsführer außerdem unser Chef!

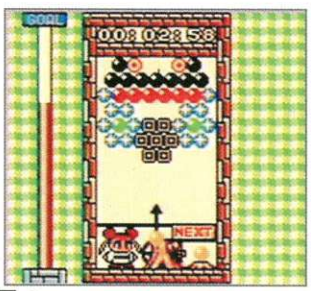
Freu! Die original *Moorhuhn*-Jagd, die überall kostenlos über das Internet zu bestellen ist, gibt es nun als 69,- DM-Spiel für den winzigen Game Boy Schirm! Packt den Champagner aus! Doch Schluss mit der Ironie – und her mit "knallharten" Spiele-Fakten: Ihr seid ein Fadenkreuz. Ihr schießt. Auf Hühner. Genauer gesagt: Moorhühner. Die fliegen überall auf einer Handvoll schwenkbarer Fototapete als hirnlose Zielscheiben herum. Was sollten sie auch sonst machen? Ihr schießt, sie fallen, euer Punktekonto freut sich, ihr ladet nach. Natürlich lässt sich das Fadenkreuz für diese Art von "Reaktionstest" viel zu langsam steuern – der Spaßfaktor ist also gleich 0. Punkt! Ehrlich gesagt weigere ich mich hiermit, noch mehr über dieses peinliche Machwert zu schreiben, das lediglich dazu dient, unwissenden Müttern und Vätern den ein oder anderen Geldschein aus der Weihnachts-gebeutelten Tasche zu ziehen. Wer hier zuschlägt, frisst auch kleine Kinder! ■ *(sk)*

Genre	Mittagspausen-Killer
Anbieter	Ravensburger
Entwickler	Nival
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

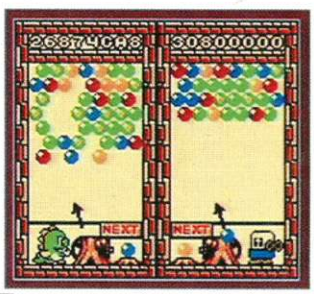
Grafik 25% | Sound 1% | SPIELSPASS 10%

1 Spieler | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für hirnlose Hühner

Bust-A-Move Millennium



Es erwarten euch *Bust-A-Move*-gerecht jede Menge "vorgebaute" Puzzle.



Der Zweispieler-Modus ist trotz Fuzzel-Screen übersichtlich.

Und wieder *Bust-A-Move*! Mittlerweile sind die zahlreichen Denkspiel-Ableger der *Bubble Bobble*-Dinos nahezu unzählbar – während sich am Gameplay bisher nie sonderlich viel geändert hat. Auch in der Milleniums-Edition gilt es wieder, farbige Kugeln (in diversen Puzzle-, Challenge-, Vs- oder Endlos-Modi) an die Decke zu feuern, wo sie sich – sofern ihr richtig gezielt habt – mit gleichfarbigen Kollegen verbinden und letztendlich ins Handheld-Nirvana verschwinden. Die simple Optik lässt sich dabei höchstens mit "genre-gerecht" beschreiben, zudem steuert sich euer "Ball-Katapult" etwas träger, als man es von den Vorgängern gewohnt ist. Wer auch nur eine einzige *Bust-A-Move*-Version besitzt, kann auf das Handheld-Update getrost verzichten – alle anderen sollten einen Blick riskieren (sofern sie keinen Neo Geo Pocket Color besitzen!). ■ *(sk)*

Genre	Denkspiel
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Taito
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Grafik 50% | Sound 54% | SPIELSPASS 79%

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

TOCA Touring Car Championship



Am Start sieht noch alles prächtig aus...



.. doch in den Kurven bleiben nur Profis auf der Strecke!

Lust auf ein knackiges Rennspiel? Dann ist *TOCA Touring Car Championship* genau das Richtige für euch! Hier steuert ihr euren Tourenwagen nicht wie üblich über Pseudo-3D-Terrain, sondern rast aus der Vogelperspektive über authentische Rennstrecken – und die haben es wirklich in sich! Wer den Gasfuß zu lange gedrückt hält, fliegt in hohem Bogen aus der Kurve, wer Lenkung und Bremse dagegen fein dosiert einsetzt, schleudert höchstens die Markierungs-Pylonen quer über die Rennstrecke. Trotz der "putzigen" Optik habt ihr es bei *TOCA* allerdings mit einem realistischen Handling zu tun, denn eure heißgelaufenen Boliden denken nicht einmal daran, quietschend um die Kurven zu rutschen. So landet ihr sowohl im Wettbewerbs- als auch im (nicht-simultanen) Mehrspieler-Modus öfter im Sand, als euch lieb ist – Hartgesottene sollten gerade deshalb unbedingt zugreifen! ■ *(sk)*

Silber

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

78% Grafik | 80% Sound | 82% SPIELSPASS

1-8 Spieler | Batterie | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Profis

MTV Sports Pure Ride



Rampen- und Slalom-Kurse wechseln sich ab.



Pistensau! Immer ab durch die weiße Mitte.

Schnee: Das ebenso kalte wie flockige Element ist Hauptbestandteil des neuesten MTV Sports-Ablegers. Hier düst ihr dann mit eurem Sprite-Boarder über flüssig scrollende 2D-Pisten, die euch eine dreidimensionale Abfahrt vorgaukeln. Allerdings seid ihr dabei völlig alleine auf weiter Pixel-Flur – gegen eure Kontrahenten tretet ihr letztendlich nur zum Punktzahl-Vergleich an. Habt ihr die MTV-Tour mit heilen Knochen überlebt, könnt ihr euch sogar in einer (vorberechneten) Freestyle-Röhre versuchen oder gegen waschechte Pros antreten. *MTV Sports Pure Ride* versucht, Snowboard-Flair auf den kleinen Game Boy Color-Screen zu portieren, nimmt dabei aber leider den ein oder anderen Manko-Baum mit. Die Steuerung eures Boarders ist unhandlich, die Strecken sind langweilig und der Freestyle-Modus erbärmlich – nur fanatische Fans greifen trotzdem zu. ■ *(sk)*

Genre	Trend-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Visual Impact
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

80% Grafik | 59% Sound | 62% SPIELSPASS

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

Championship Motocross 2001



Fürs Rennen ziemlich unwichtig: Die Fahrer-Auswahl.



In Bewegung sehen die Strecken wirklich beeindruckend aus!

Qualmender Auspuff, jaulender Motor und herumwirbelnder Matsch: Motocross ist zur Zeit in! Auf dem Game Boy Color sind packende Rennen allerdings Mangelware – schließlich hat bei ausgefeiltem Streckendesign und matschigen Hügeln auch die Handheld-Technik etwas "mitzureden". Entwickler Tiertex hat zumindest dieses Problem jetzt gelöst: Hier sind alle Strecken vorberechnet und scrollen täuschend echt unter eurem Sprite-Bike vorbei – ein besserer 3D-Effekt ist auf dem Game Boy Color wohl kaum noch möglich! Zu der einmaligen Optik gibt es 30 authentische Fahrer, verschiedene Cups, Tuning-Möglichkeiten und einen fordernden Freestyle-Modus; hier könnt ihr dann nach Herzenslust zwischen acht halsbrecherischen Tricks wählen. Einziges Manko: Platzierungs-Kämpfe gibt es fast keine – und die Strecken-"Filmchen" kennt ihr bald auswendig. ■ *(sk)*

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

89% Grafik | 46% Sound | 79% SPIELSPASS

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

MTV Sports Skateboarding



Ab auf die Box! An der Optik hapert`s nicht.



Wenn das Handling nur nicht wäre...

Ganz wie beim Genre-Kollegen steuert ihr bei THQ's *MTV Skateboarding* euren Fahrer aus der Vogelperspektive durch den Skatepark – allerdings liegt hier das Spielziel weniger im Freestyle, sondern vielmehr im Einsammeln herumliegender MTV-Logos und Items. Um diese einsacken zu können, müsst ihr an dieser Stelle einen möglichst waghalsigen Trick vorführen – deren Auswahl ist mit lediglich acht Varianten allerdings begrenzt. Positiv ist dagegen die große Levelanzahl, von USA über Europa bis hin zu einem puren Freestyle-Contest ist ausreichend Grind- und Sprungmaterial vorhanden. *MTV Sports Skateboarding* würde weitaus mehr begeistern, wenn das miserable Handling euch nicht ständig daran erinnern würde, dass ihr einen klobigen Game Boy Color in der Hand haltet – so ist's lediglich ein Spiel für Fans. ■ *(sk)*

Genre	Trend-Sport
Anbieter	THQ
Entwickler	Darkblack
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

76% Grafik | 65% Sound | 70% SPIELSPASS

1 Spieler | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Profis

Final Fantasy IX



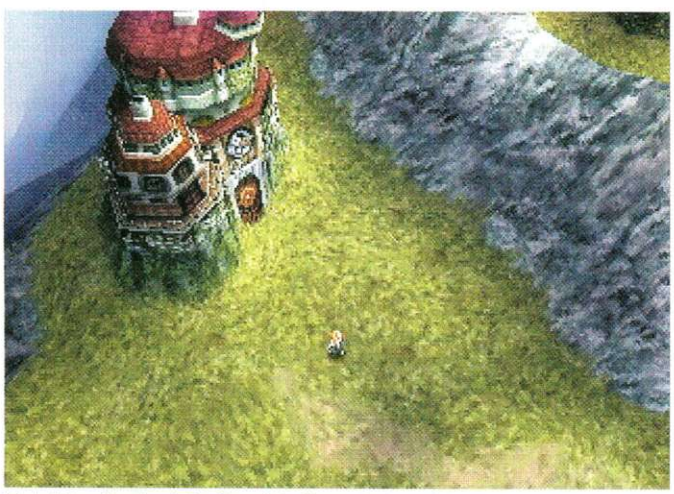
Eine Saga auf dem Höhepunkt: Mit Final Fantasy IX entführt euch Squaresoft in eines der schönsten Final Fantasy-Abenteuer aller Zeiten.



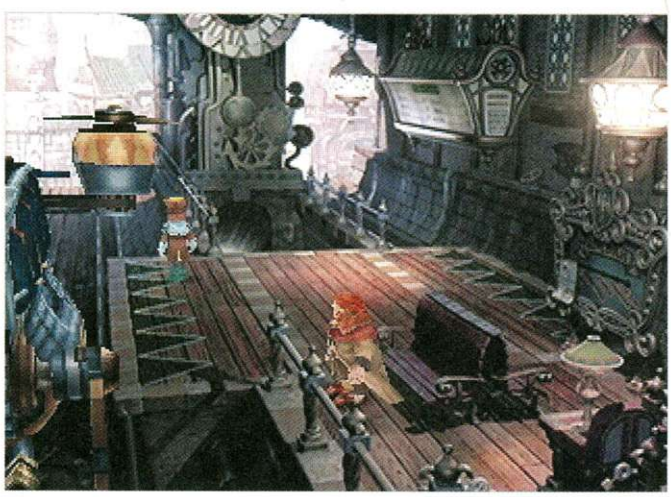
In diesem romantischen Waldstück erklärt euch der Moogle den Umgang mit den zierlichen Chocobos.



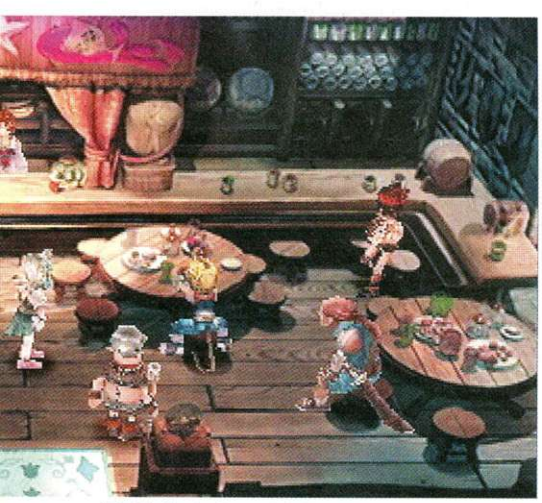
Bei den Moogles sichert ihr den Spielstand und frischt eure Energie mit einem 'Tent'-Item auf.



Auf Knopfdruck schaltet ihr auf der Oberwelt alternativ in eine Draufsicht um.



Flughafen oder Bahnhof? Mit wendigen Luftschiffen reist ihr zwischen den Städten in Windeseile hin und her.



Die Kneipe ist auch in Final Fantasy IX beliebter Treffpunkt und idealer Ort zum Informationsaustausch.

Die PSone kühlt sich gerade noch von *Chrono Cross* ab, da kommt auch schon das nächste Rollenspiel auf uns zu: Mit *Final Fantasy* IX erscheint der letzte Teil der Serie für die "alte" PlayStation.
Ihr beginnt das Abenteuer als schlitzohriger Tagedieb Zidane Tribal, der Mitglied in einer Theatergruppe ist. Mit einem riesigen Luftschiff, das gleichzeitig Bühne für eure künstlerischen Darbietungen ist, reist ihr von Ort zu Ort. Eure schauspielernden Kollegen nehmen es mit der Performance-Kunst jedoch auch nicht so ernst, denn zusammen mit ihrem Anführer Baku haben sie einen teuflischen Plan ausgeheckt: Bei der Theatervorführung in der pompösen Stadt Alexandria wollen sie die Prinzessin Garnet Til Alexandros kidnappen. Doch die hat bereits eigene Pläne und stürzt Zidane in ein Abenteuer ungeheuren Ausmaßes hinein.
Wie in *Final Fantasy VII* und VIII setzt Squaresoft auch im 9. Teil grafisch auf detailreiche Renderhintergründe. Diesmal haben sich die Zeichner allerdings selbst übertroffen, denn ihr bestaunt ohne Zweifel die bislang aufwendigsten Hintergrundgrafiken der PSone.
Fernab von Realismus und HiTech bewegt sich der Zeichenstil nun mehr in die klassische Richtung eines *Final Fantasy VI*: Schiefe Fachwerkhäuser, prachtvolle Schlösser und noble Luftschiffe prägen die Landschaft.





Active Time Event: Das Kommando erscheint unten links auf dem Bildschirm...



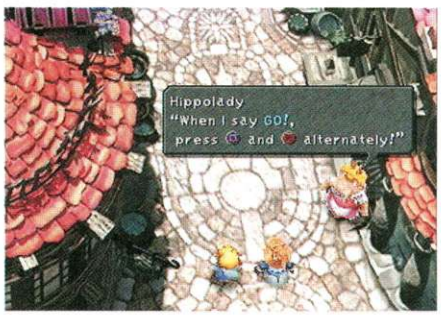
und nennt euch auf Tastendruck den Event. Wollt ihr ihn erleben...



klickt ihr ihn an, und schon begleitet ihr den wackeren Steiner bei seiner Stadterkundung.



Mächtige Summon-Magien wie Ifrit und Shiva zwingen selbst zähe Endbosse in die Knie.



Abwechslungsreiche Mini-Games wie dieses Wettrennen lockern die Handlung auf.



Venedig lässt grüßen: Die Prinzessin lässt sich von Steiner über den Fluss schippern.

Grafik-Protzerei

Die Hintergründe sind mit zahllosen Animationen angereichert. Aus Kaminen steigt langsam der Rauch in den Himmel, Fahnen wehen geschmeidig im Wind, und Zahnräder von Maschinen drehen sich wie frisch geölt. Aufgehängte Ladenschilder wackeln quietschend hin und her, während Tauben aufgeschreckt davon fliegen, sobald ihr euch ihnen nähert. Wirkten die Renderkulissen in *Final Fantasy VIII* etwas steril und kühl, so erwartet euch in *Final Fantasy* IX genau das Gegenteil: Satte, kräftige Farben verzieren märchenhafte Kulissen und erschaffen eine atemberaubende Atmosphäre.

Beim Umherlaufen in Städten, Gebäuden und Dungeons seht ihr immer nur einen Helden aus eurer Mannschaft. Die Kameraperspektive wechselt regelmäßig in eine neue Position, sobald in einen neuen Bereich umgeblendet wird. Mal seht ihr Zidane von der Seite, dann von oben oder wie er in die Mitte des Bildes läuft. Um euren Helden nicht aus den Augen zu verlieren, erscheint über seinem Kopf ein Zeigefinger, wenn er einen neuen Abschnitt betritt. Und auch sonst wird Übersichtlichkeit groß geschrieben: Immer wenn ihr eure Umgebung nach Schätzen oder Gegenständen absucht, leuchtet ein Ausrufezeichen über dem Kopf eures Helden. In so einem Moment seid ihr fündig geworden. Auf diese Weise bleiben euch die üblichen langen Suchaktionen erspart, in denen ihr tastendrückend jeden Millimeter eines Hauses oder einer Höhle absucht. Erhaltet ihr von einem Objekt oder einer Person weitere Informationen, leuchtet hingegen ein Fragezeichen auf.

Mit dem Charakter-Design geht Squaresoft völlig neue Wege. Die Helden scheinen gar aus der Feder eines Disney-Künstlers zu stammen. Die Animationen aller Charaktere sind umwerfend: Sie laufen geschmeidig durch die Straßen und gestikulieren bei Gesprächen wild mit ihren Armen.

Wissen ist Macht

Durch die Active Time Events (ATE) erlebt ihr die Geschichte noch intensiver: Sowie ein ATE auf dem Bildschirm eingeblendet wird, liegt es an euch, ob ihr ihn annehmt oder ignoriert. Wollt ihr den ATE erleben, sucht ihr per Zeiger den gewünschten Event aus. Anschließend beobachtet ihr, was ein anderer Charakter zwischenzeitlich so treibt. Dadurch taucht ihr noch tiefer in die Story ein und erfahrt viele zusätzliche Dinge über eine Person.

Je nachdem welche ATEs ihr schon gesehen habt, verlaufen die weiteren ATEs anders.

Seitens der Steuerung gibt es sowohl für Veteranen als auch für Neueinsteiger keine Probleme: Mit dem Analogstick oder dem Digitalkreuz





Die Kneipe ist auch in Final Fantasy IX beliebter Treffpunkt und idealer Ort zum Informationsaustausch.

bestimmt ihr Zidanes Marschrichtung. Während analog auch Rennmanöver möglich sind, muss bei der digitalen Steuerung zusätzlich noch die Kreistaste gedrückt werden. Mit der X-Taste fangt ihr Gespräche mit anderen Charakteren an, untersucht Gegenstände oder bestätigt eine Eingabe. Mit der Viereck-Taste fordert ihr andere Charaktere zu einer Partie 'Tetra Master' auf, dem beliebtesten Kartenspiel in der *Final Fantasy* IX Welt.



Mit der Select-Taste erhaltet ihr jederzeit Erklärungen zu allen Gegenständen, Befehlen und Menüs. Dadurch entfällt auch das zeitraubende Blättern in der Anleitung.

Auf der Oberwelt lauft ihr wie in den beiden Vorgängern auf einer 3D-Polygonkarte von Ort zu Ort. Mit den hinteren L + R Tasten wechselt ihr in eine andere Perspektive oder rotiert den Bildschirm. Neben einer kleinen Karte, die sich einblenden lässt, gibt es auch eine größere, die ihr per Select-Taste aufruft. Doch ihr müsst nicht nur mühsam zu Fuß durch die Lande streifen. Bequemerweise seid ihr auch per Luftschiff oder flinkem Chocobo unterwegs. Der gelb gefiederte Freund, der auch in anderen *Final Fantasy*-Episoden einen Auftritt hatte, umgeht gefahrlos jeden Feind und erspart euch dadurch die Kämpfe.

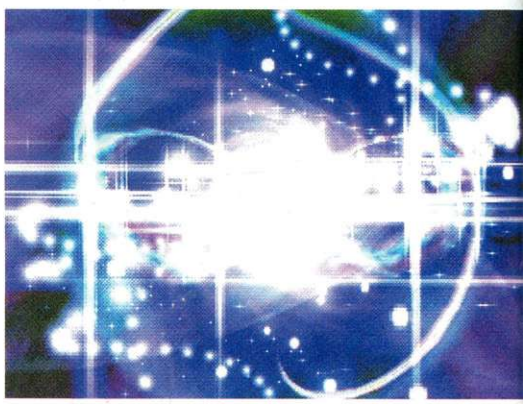
Eure Gegner sind unsichtbar und treten nach dem Zufallsprinzip zum Duell in Erscheinung. Die rundenbasierten Kämpfe finden wie gewohnt in einer 3D-Polygonumgebung statt. Auf dem Schlachtfeld befinden sich max. vier eurer Charaktere gleichzeitig. Die Kamera zoomt je nach Aktion an sie heran, zeigt einen weiten Ausschnitt oder rotiert um die Arena.

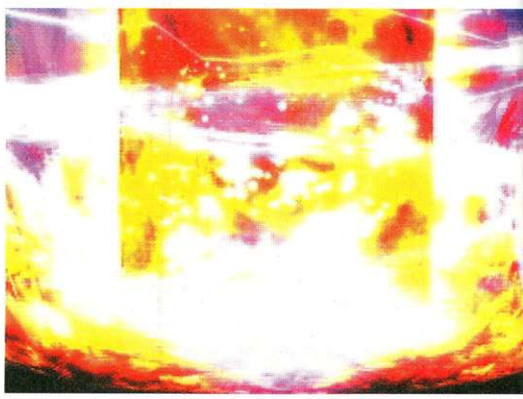
Get Ready - Fight!

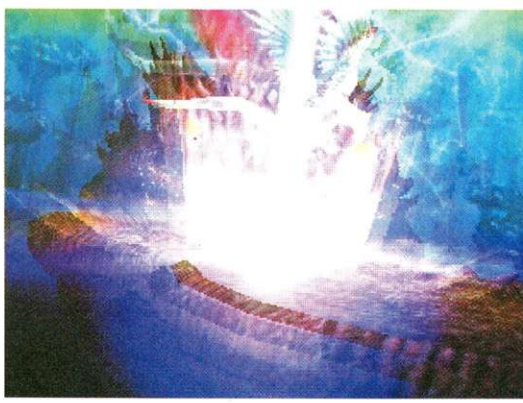
Vier Menüpunkte leiten euch durch die Schlacht: Jeder Charakter besitzt grundsätzlich ein Attack-Kommando, mit dem er per Schwert, Messer oder Zauberstab auf den Gegner einschlägt. Außerdem das Item-Kommando, mit dem er Gegenstände wie Heilmittel während eines Kampfes benutzt. Zusätzlich besitzt jeder Charakter zwei individuelle Kommandos: Zidane beherrscht den Steal-Befehl, der es ihm ermöglicht seinen Feind zu beklauen sowie den Skill-Befehl, der eine seiner erlernten Fähigkeiten zum Einsatz bringt. Freya besitzt anstelle von Steal das Jump-Kommando, mit dem sie einen Gegner mit einem waghalsigen Sprung angreift. Per Dragon-Befehl aktiviert sie dagegen ihre erlernten Kräfte. Diese Fähigkeiten, auch Ability genannt, kosten mit jedem Einsatz Magic Points. Um sie zu lernen genügt es, wenn sich der Charakter mit einem bestimmten Gegenstand ausrüstet. Im Menü erscheinen daraufhin alle Eigenschaften, die er lernen kann wie z.B. mächtige Zaubersprüche oder





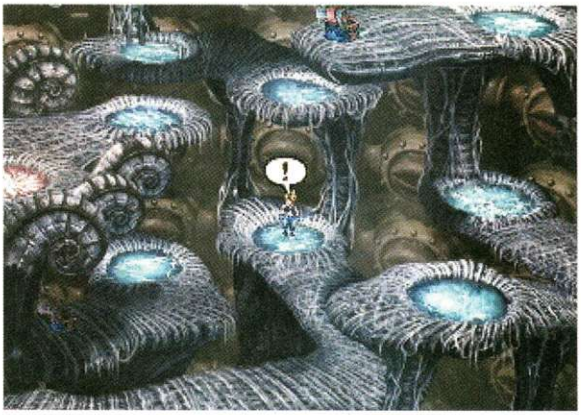






Die Zaubersprüche entfesseln mit krachenden Explosionen, strahlenden Plasma- und Lichteffekten ein Fest für die Augen.





Mit Teleportern und Fahrstühlen sucht ihr den Ausweg aus diesem Labyrinth.

In den riesigen Städten lauft ihr Gefahr, dass ihr euch verlauft.



Auch diesmal gibt es ein Kartenspiel für Zwischendurch: Im Bonusspiel 'Tetra Master' nützt euch aber kein Pokerface.



Furchterregende Gegner wie diese Krebs-/Drachen-Kreatur stellen sich euch zum Kampf.

den Schutz vor Status-Veränderungen. Nach jedem gewonnenen Kampf füllt sich eine Energieleiste mit Ability Points, die anzeigt, wie weit der Lernprozeß vorangeschritten ist. Sobald der Charakter die Ability gelernt hat, kann er sie beim Kampf zum Einsatz bringen.

Chillout

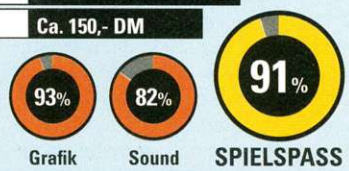
Unterhalb der Energieanzeige auf dem Kampfbildschirm befindet sich die Trance-Leiste. Jeder Treffer, den euer Held von einem Gegner einsteckt, füllt diese Anzeige etwas auf. Ist sie komplett gefüllt, versetzt sich euer Kämpfer in einen Trance-Zustand. Außer stärkerer Schlagkraft erhält der Charakter ein neues Spezialkommando: Aus Vivis Black Magic wird ein Double Black Befehl, mit dem er seinen Gegner zweimal in einer Runde mit Magie attackiert. Zidane erhält das Dyne Kommando und schlägt mit ausgefeilten Spezial Attacken besonders kräftig zu. Die bewährten Summon-Magien wie Ifrit, Odin oder Bahamut sind auch wieder mit dabei und ziehen dem Gegner außerordentlich viel Energie ab.

Um den Spielstand zu sichern, trefft ihr auf alte Bekannte: Die legendären weißen Moggles sind überall in der Welt verteilt und speichern eure Fortschritte auf der Memory Card ab. Zusätzlich frischen sie mit einem "Tent"-Item eure Energie auf und bitten euch, Briefe zu einem befreundeten Moogle mitzunehmen. Habt ihr diesen Brief dem richtigen Moogle zugestellt, erfahrt ihr in den Zeilen kleine Geheimnisse rund um die *Final Fantasy* IX-Geschichte. ■ *(fm)*

fun meint:

Final Fantasy IX vereint alles, was die glorreiche Serie in all den Jahren geprägt hat. Die Charaktere wachsen einem dank liebevollem Artwork und solider Weiterentwicklung sofort ans Herz. Die unterhaltsame Story erhält mit den 'Active Time Events' einen zusätzlichen Schuss Spannung. Das Kampfsystem sowie die Menüs sind übersichtlich und leicht zu handhaben. Größtenteils zeigen sich die Kämpfe ausgewogen, und nur bei den Endgegnern heißt es 'Zähne zusammenbeißen'. Als genial ist die Grafik einzustufen: Detailreiche Renderhintergründe und exzellente Zwischensequenzen holen alles aus der PSone raus, was möglich ist. Final Fantasy IX ist trotz wenig Neuerungen ein traumhaftes Meisterwerk und erobert im Sturm die Referenzklasse.

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Square Elecrtronic Arts LLC
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	Ca. 150,- DM

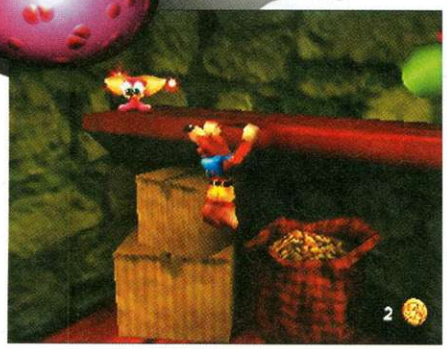


1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Dolby Surround | Texte englisch | Für Anfänger bis Profis

fungeneration Gold fungeneration

Banjo-Tooie

The Bear is back! Doch diesmal bringt er mehr Rätsel, größere Levels und witzigere Gags mit. Brauchen "Banjo-Kazooie"-Veteranen den Nachfolger?



Haben will, jetzt! Die kleinen Glowbos braucht ihr, um die Dienste von Mumbo Jumbo und Humba Wumba in Anspruch nehmen zu können. Und ja, die heißen wirklich so!



Jetzt bloß nicht nach unten sehen! Auf dem Hochseil stellt ihr euer Feingefühl für den Analogstick unter Beweis.



Erwischt! Im Maya-Tempel geht ihr aus der Ego-Perspektive auf Katzenjagd. Als Knarre klemmt sich Banjo seine eierschießende Kollegin Kazooie unter den Arm.

Rare hat mit *Banjo-Kazooie* vor knapp zwei Jahren die Messlatte für Jump'n'Runs dermaßen hochgesteckt, dass es bis dato keinem anderen Entwickler gelungen ist, sie zu überspringen. Kein Konkurrenzprodukt ist witziger, umfangreicher und schöner als das kunterbunte Hüpf-Abenteuer mit dem tierischen Duo. Kann Rare sich diesmal selbst übertreffen?

Bevor es nun ans Eingemachte geht, hier noch einmal eine kurze Einführung für alle, die den Vorgänger verpasst haben. Ihr übernehmt die Kontrolle über Banjo, den Bär, der in seinem Rucksack Vogeldame Kazooie mit sich herumschleppt. Das hat durchaus seinen Zweck, denn durch kombinierte Tastenkommandos steuert ihr nicht nur den Pelzträger, sondern auch das Federvieh. Während Banjo bevorzugt Gegner aus dem Weg räumt und durch die Gegend springt, ist Kazooie fürs Eierverschießen, Rennen und Fliegen zuständig. Diese Fähigkeiten werdet ihr auch dringend brauchen, denn die Hexe Grunthilda wurde von ihren beiden Schwestern befreit (in *Banjo-Kazooie* war sie unter einem Fels begraben) und sorgt schon wieder für Unruhe. Mit Hilfe einer mysteriösen Maschine entzieht sie den Freunden von Banjo und Kazooie die Lebensenergie und verwandelt sie in gefühllose Zombies.

Packen wir's an

Auch diesmal bewegt ihr euch in einer Oberwelt, über die ihr in die insgesamt acht Levels gelangt. Um den Zugang zu einem Level zu öffnen, benötigt ihr goldene Puzzleteile, die sogenannten "Jiggies". Um in den Besitz der zehn "Jiggies" einer Welt zu kommen, löst ihr die verschiedensten Aufgaben oder sucht in den hintersten Winkeln. Beispielsweise befreit ihr einen Kanarienvogel-Mutanten, um anschließend in einem Wettrennen auf einer Draisine gegen ihn anzutreten. In Jolly Roger's Lagune sucht ihr zwanzig Goldmünzen, mit denen ihr das Puzzleteil vom lokalen Händler ersteht. Sogar Ego-Shooter-Fans kommen nicht zu kurz: Im Maya-Tempel durchforstet ihr aus der Ich-Perspektive ein verzwicktes Labyrinth nach Götzenstatuen, um Zutritt zur heiligen Grabkammer zu erlangen. Auf dem Weg ballert ihr mit Kazooie als MG gepanzerte Katzenwächter über den Haufen. Die Flut an Minispielchen sucht ihresgleichen. Doch das ist noch nicht alles. Außer nach "Jiggies" haltet ihr Ausschau nach den gut versteckten Jinjos, die ihr auch schon im ersten Teil retten musstet. Habt ihr alle Jinjos einer Farbe aufgestöbert, gibt's ein weiteres Puzzleteil. Bleiben noch die Endgegner einer jeden Welt: Ihr tretet gegen einen riesigen Kohlemutanten an, dem ihr mit Granaten-Eiern nach und nach die Gliedmaßen abschießt. Im Vergnügungspark wartet der wohl größte Stage-Boss aller Zeiten auf euch – ein aufgeblasener Gummidino. Aus der Luft ballert ihr diesem Löcher in die Außenhaut und bringt ihn so zum Schrumpfen.

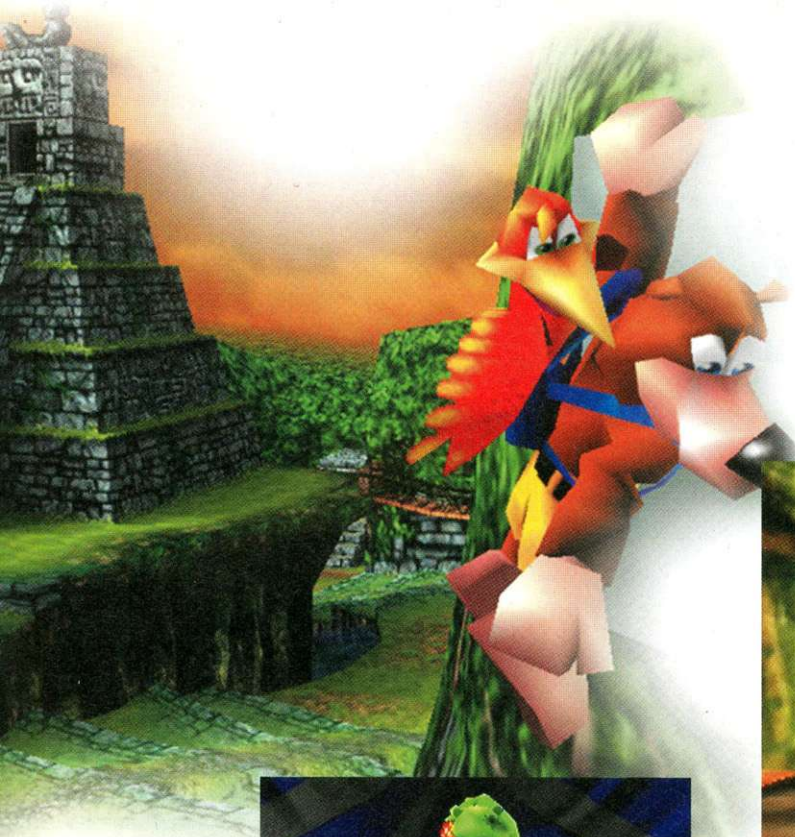
Controller-Artisten an die Front

Wer gedacht hat, dass die Move-Vielfalt in *Banjo-Kazooie* nicht mehr zu überbieten ist, wird hier eines besseren belehrt. Gleich zu Beginn des Spiels besitzt ihr alle Fähigkeiten, die ihr schon im Prequel zur Verfügung hattet, und das waren schon knapp zwanzig. Diesmal bringt euch Drill-Instructor und Maulwurf Bottles' Bruder Jamjars die neusten Tricks und Kniffe bei. Ihr aktiviert im Flug eine Egoperspektive mit Fadenkreuz, verschießt Feuer-, Eis- und Granaten-Eier, missbraucht Kazooie als Presslufthammer oder hangelt euch an Felskanten entlang. Außerdem könnt ihr euch diesmal aufteilen und beide Charaktere einzeln steuern. Insgesamt zählt euer Bewegungsrepertoire an die 40 Moves.

Knochenmann Mumbo Jumbo findet ihr ebenfalls wieder in jedem Level, nur dass er nicht wie gewohnt faul auf seinem kantigen Hintern herumsitzt und euch bei Bedarf in Biene oder Krokodil verwandelt. Diesmal dürft ihr den sympathischen Aga-Uga-Schamanen selbst steuern. Mit seinen magischen Fähigkeiten erweckt ihr riesige Götzenstatuen zum Leben, lasst schwere Felsbrocken schweben oder stellt eine umgekippte Lok wieder auf die Gleise. Mumbo Jumbos einstige Funktion übernimmt die Indianerin Humba Wumba. Sie verwandelt euch in eine winzige, kraftstrotzende Steinstatue, damit ihr am Maya-Kick-ball-Turnier teil-



Die neuen Gestalten, in die euch Humba verwandelt, sind noch abgedrehter. Als Detonator sprengt ihr TNT-Fässer in die Luft.







Sergeant Jamjars ist nicht nur Bottles Bruder, sondern auch euer neuer Lehrmeister. Von ihm erhaltet ihr neue Moves, ohne die ihr oft ziemlich aufgeschmissen wärt.



Dieser Gummidino ist so groß, dass er kaum auf den Bildschirm passt. Mit Granateneiern zerstört ihr seine Flicken, um ihn schrumpfen zu lassen.



Nachdem ihr "Canary Mary" aus ihrem Käfig befreit hat, fordert sie euch zu einem Wettrennen heraus. Die Fahrt auf dem Hubwagen wird durch tolle Kameraeinstellungen in Szene gesetzt.



Spaß muß sein: Schießt ihr dem Kohlemonster ein Arm oder ein Bein ab, sagt es nur: "Macht nichts, nur ein Kratzer!" Die Ritter der Kokosnuß lassen grüßen.

nehmen könnt. Als Detonator (ihr wisst schon, der eckige Kasten mit Hebel) zündet ihr TNT-Fässer und legt so versperrte Eingänge frei. Auch als zähnefletschender Saurier geht ihr auf Reisen.

Als besonderes Bonbon integrierte Rare einen technisch sauberen Multiplayermodus, in dem ihr all die Minispielchen aus dem Einspielermodus gegen menschliche Mitspieler bestreiten dürft. So geht ihr geht ihr in bester James-Bond-Manier auf Bärenjagd, beweist euren Sportsgeist im Kickball, springt mit Kazooie durch Reifen oder sammelt im Auto-Scooter so viele Irrlichter wie möglich. Zu zweit gibt's kaum nennenswerte Einschränkungen, im Vierspielermodus hingegen müsst ihr euch auf einen teilweise zähen Spielfluss gefasst machen.

Grafik-Bombe

Wie erwartet ist *Banjo-Tooie* ein optischer Leckerbissen. Zwar sucht ihr die Verbesserungen zum Vorgänger mit der Lupe, doch mehr ist aus dem N64 einfach nicht mehr rauszuholen. Feine Texturen, brillante Lichteffekte, dynamische Echtzeitschatten und die wahrscheinlich schönsten Animationen der Videospielgeschichte lassen eure Kinnlade regelmäßig runterklappen. Die Sichtweite bleibt trotz der Detailfülle stets erhalten, lediglich die Framerate sinkt in manchen Situationen in den Keller. Doch bei einer derartig liebevoll gestalteten Hüpfwelt mit Bächen, Bäumen, Seen, Brücken und begehbaren Häusern nimmt man dieses kleine Manko gern in Kauf.

Der Sound steht dem in nichts nach. Die witzige Musik passt perfekt zum Comic-Stil des Spiels und ändert ihre "Stimmung" je nach Umgebung.Mehr als nur einmal ertappt ihr euch beim Mitsummen der eingängigen Melodien. Alle Soundeffekte sind in Dolby Surround abgemischt und werden in feinster CD-Qualität wiedergegeben . Eure Sinne werden also in allen Belangen verwöhnt. ■ *(Trant)*

fun meint:

Rare schlägt seine hauseigene Referenz in allen Punkten. Das Motto lautet: Größer, schöner, besser. Allerdings scheinen die Verantwortlichen das Sprichwort "weniger ist mehr" nicht zu kennen. Innerhalb eines Levels gibt es so viele versteckte Orte zu entdecken und Aufgaben zu lösen, dass ihr schneller den Überblick verliert, als euch lieb ist. Legt ihr euch keinen Plan zurecht, seid ihr schnell am Verzweifeln, nicht zuletzt aufgrund des gesteigerten Schwierigkeitsgrades. Ungeduldige Jump'n'Run-Fans sollten sich besser zweimal überlegen, ob sie die "angenehme Last" auf sich nehmen wollen. Wer jedoch gerne stöbert und viel Zeit mit einem Spiel verbringt, schnappt sich dieses spielerisch und technisch nahezu perfekte Sequel ohne lange nachzudenken.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort (NTSC), Februar 2001(PAL)
Preis	ca. 120,- DM

95% Grafik | 94% Sound | 91% SPIELSPASS

1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Expansion Pak | Dolby Surround | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene und Profis

Sonic Shuffle

Vier gewinnt! Tauch mit Sonic und seinen Freunden ein in die Welt der Partygames!





Jeder der Charaktere verfügt über Spezialfähigkeiten. Knuckles kann beispielsweise Wände emporklettern.



Via Bouncer könnt ihr euch über das gesamte Spielfeld katapultieren und so eine Menge Zeit sparen.



Die Mini Games sind sehr abwechslungsreich gestaltet und fordern eure gesamte Aufmerksamkeit.

Der böse Void hat den Precoistone (Traumstein) zerstört. Nun ist es an Sonic, Tails, Amy und Knuckles, die Splitter des Steins zu finden und so die Traumwelt Maginaryworld zu retten.
Bei *Sonic Shuffle* handelt es sich nicht um ein Action Adventure oder Jump'n Run, sondern um ein Partygame, bei dem sehr viel Fingerfertigkeit gefragt ist. Insgesamt stehen euch fünf Spielebenen (Emerald Coast, Fire Bird, Nature Zone, Riot Train, Fourth Dimension Space) zur Verfügung. Im Story-Mode müssen die Stages nacheinander gemeistert werden. Entscheidet man sich für ein Versus-Match, kann man einen der Level auch frei anwählen. Insgesamt können bis zu vier Spieler gleichzeitig an dem lustigen Treiben teilnehmen. Stehen einmal nicht genügend menschliche Teilnehmer parat, übernimmt kurzerhand die CPU die Kontrolle über die verbliebenen Charaktere. Zu Beginn stehen lediglich Sonic, Tails, Amy und Knuckles zur Auswahl. Seid ihr im Story-Mode erfolgreich, erhaltet ihr Zugriff auf vier weitere Spielfiguren (E-102 Gamma, Chao, Big, Super Sonic).

Sonic ärgere dich nicht

Das Spielprinzip wirkt auf den ersten Blick relativ kompliziert, aber das ist es nicht. *Sonic Shuffle* kann man am besten mit einem klassischen Brettspiel vergleichen. Die Level erinnern an einen gigantischen, verworrenen Spielplan aus dem Hause Parker, Hasbro oder MB. Statt einem Würfel, der die Anzahl der zurückzulegenden Felder bestimmt, seid ihr im Besitz von Karten. Diese zeigen euch an, wie viele Felder der Charakter zurücklegen darf. Entweder ihr bedient euch aus eurem Stapel oder zieht einfach aus der Hand eurer Mitspieler. Hierbei spielt allerdings der Faktor Glück eine große Rolle, da diese Spielmarken verdeckt sind. Sobald alle Karten verbraucht sind, werden sie gemischt und neu verteilt.
Jedes Feld ist mit einem anderen Icon gekennzeichnet. Je nach Kennzeichnung erhält bzw. verliert man Ringe, ruft ein Mini Game auf den Plan oder leitet einen Kampf ein. Durch die Mini Games, von denen es im Spiel insgesamt 49 verschiedene gibt, könnt ihr euch Ringe und Forcejewels (mit deren Hilfe sich Sonic & Co. z.B. schneller fortbewegen können) verdienen. Die begehrten Jewels erscheinen nacheinander auf speziell gekennzeichneten Feldern und werden von Monstern, die ihr durch ein Kartenduell besiegen müsst, bewacht. Wer am Ende die meisten Precioustones und Ringe auf seinem Konto verbuchen kann, hat das Spiel gewonnen. ■ *(ml)*

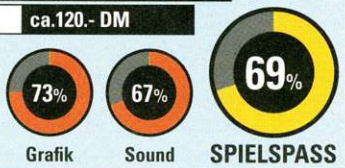


Im Kampf entscheidet letztendlich das Zufallsprinzip über Sieg oder Niederlage.

fun meint:

Sonic Shuffle **wäre ein wirklich gutes Party-Game: die Grafik ist ansprechend, der Sound ist eingängig und auch die Spielidee an sich ist nicht schlecht. Jedoch weist das Spiel ein gravierendes Manko auf. Bei *Sonic Shuffle* jagt eine Ladezeit die andere. Zwischen jedem Mini Game und dem Geschehen auf dem Spielfeld flimmert eine Ladescreen über den Bildschirm. Spielwitz hin oder her, aber derartige Pausen sind der Partykiller schlechthin.**
Wie bei fast jedem Game dieses Genres ist es Pflicht, dass Spiel mit mehreren Freunden zu zocken, da die Computergegner entweder nicht besonders helle oder einfach zu schlau sind. *Sonic Shuffel* bildet da keine Ausnahme. Wer also ein typischer Single-Player ist, sollte sich das Geld auf jeden Fall sparen.

Genre	Partygame
Anbieter	Sega
Entwickler	Team Sonic
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca.120.- DM



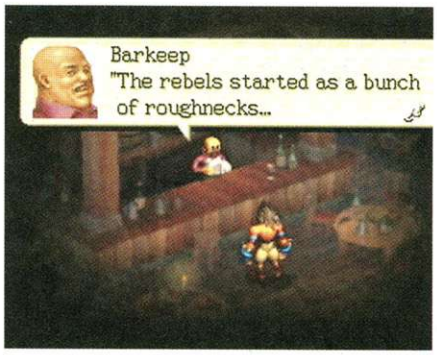
1-4 Spieler | VMU 4 Blöcke | VGA-Box | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Ogre Battle 64

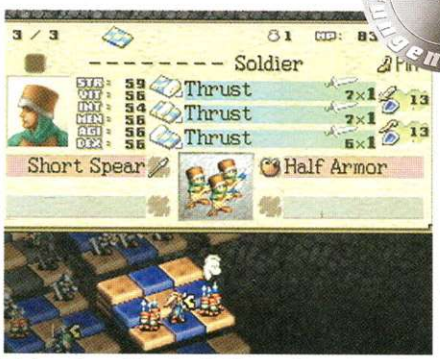


Mit Strategie und Taktik gegen die Obrigkeit: In *Ogre Battle 64* kämpft ihr in Echtzeit gegen ein machthungriges Imperium.

fun generation Silber



Nach der Eroberung einer Stadt sind die dankbaren Bewohner für einen Plausch bereit.



In umfangreichen Menüs kümmert ihr euch um die Organisation eurer Truppen.



Jetzt wird's kalt: Eure Helden werden mit einem mächtigen Eiszauber attackiert.



Auf Tastendruck zoomt ihr die Weltkarte in eine schräge Ansicht heran.



Fünf gegen Zwei: Der träge Golem und sein wilder Kumpane sind chancenlos.

Ärger auf dem Kontinent Zeteginia: Gerüchten nach plant das Lodis Imperium, das gesamte Land zu beherrschen. Doch das kann den 18jährigen Ritter Magnus Gallant nicht davon abhalten, in die Dienste der Palatinischen Armee zu treten. Er glaubt noch an Ehre und Gerechtigkeit, aber merkt schon bald, dass davon in Zeteginia nicht mehr viel übrig ist. Das Imperium besteht vornehmlich aus reichen Edelmännern, die das einfache Volk gnadenlos ausbeuten und unterdrücken. Die Kluft in der "Zwei Klassen"-Gesellschaft wird immer größer. Rebellen ziehen durch das Land und kämpfen für die Freiheit des Volkes. Magnus erkennt, dass er sich auf die falsche Seite gestellt hat. Er wendet sich gegen das Königreich Palatinus und kämpft fortan als Rebell gegen die Unterdrücker.

Auf einem gigantischen 320 MBit Modul veröffentlicht Quest den neusten Teil der *Ogre Battle*-Saga, in dem ihr als aufständischer Magnus gegen das Imperium in die Schlacht zieht.

An eurer Seite kämpfen Amazonen, Drachen, Paladins, Hexen und Zauberer. Eingeteilt in kleine schlagkräftige Truppen von bis zu fünf Charakteren steuert ihr sie in Echtzeit über eine Weltkarte.

Organisation ist alles

Den Ausgangspunkt bildet euer Hauptquartier. Von dort kommandiert ihr eure Helden zu frei wählbaren Punkten auf der Karte, in die nächstgelegene Stadt oder zum Kampf mit einer feindliche Armee. Außerdem kümmert ihr euch um das Truppen-Management: Ihr legt Angriffsstrategien fest, sorgt für die richtige Ausrüstung und befördert erfolgreiche Helden in neue Charakter-Klassen.

Um in einer Stage zu gewinnen, müsst ihr in der Regel das feindliche Hauptquartier erobern. Auf dem Weg dorthin befreit ihr unterdrückte Städte und bekämpft die Truppen des Imperiums. Eure Feinde marschieren ebenfalls in Echtzeit durch die Lande. Kollidiert ihr mit einer anderen Armee, gelangt ihr in den Kampfbildschirm, in dem ihr die Gefechte aus einer schrägen Draufsicht seht. Statt jeden Charakter einzeln zu setzen, bestimmt ihr lediglich das Angriffs-Schema: Ihr attackiert nur die Schwächsten, Stärksten oder den Anführer eurer Gegner. In der Grundeinstellung entscheidet jeder Charakter für sich, welche Taktik er anwendet. Nach langen Märschen und harten Schlachten errichtet eure Truppe ein Camp, in dem sie neue Kraft schöpft. Sowohl zwischen den Kämpfen als auch innerhalb einer Stage erwarten euch zahlreiche Dialogszenen, in denen der Plot weitererzählt wird. ■ *(fm)*

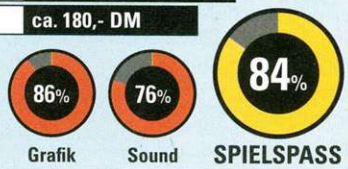
fun meint:

Bürokratische Echtzeitkämpfe: Das Herzstück von *Ogre Battle 64* bildet die komplexe Truppenorganisation und -verwaltung. In zahlreichen Menüs umsorgt ihr Schwertmeister, Drachen oder Clerics. Bei den Kämpfen fehlen uns dagegen etwas die taktischen Eingriffsmöglichkeiten.

Augen auf heißt es auf der Karte: Krachen mehrere Truppen hintereinander in einen Kampf, herrscht zuweilen etwas Unübersichtlichkeit, wenn sich ein Battle Screen nach dem anderen öffnet.

Der Soundtrack besteht aus den altbekannten Super NES-Tracks und ruft bei Fans der Serie Déjà Vu-Erlebnisse hervor. Zusammen mit der prachtvollen Grafik, der spannenden Story und dem liebevollen Artwork ist *Ogre Battle 64* ein Fest für Echtzeit-Strategen.

Genre	Strategie
Anbieter	Atlus
Entwickler	Quest
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 180,- DM



1 Spieler | Modulspeicher | Texte englisch | Für Fortgeschrittene und Profis

Mark, Panzer und Weihnachtsmädel

Die Irrwege der *fun*-Redaktion, Folge 7: Simon hat zur Überraschung aller eine bisher völlig unbekannte Geldanlage-Möglichkeit entdeckt: Flaschenpfand! Nach Monaten des Trinkens, des Sparens und der Lagerung wedelte der *fun*-Redakteur plötzlich mit einem satten Hunderter im Büro herum – seitdem ist der Platzbedarf aller Kollegen beträchtlich gestiegen...
Und während sich Layouter Stefan beim Anfertigen der *fun*-Charts-PS2-Anzüge krankenhausreif geschnitten hat, dürstet es mArk nach mehr Beachtung in den Leserbriefen, und führt deshalb diesen Monat – eigentlich ohne jeglichen Grund – unsere Überschrift an!

Apropos "krankenhausreif": Zahlreiche Redakteurs-Anwärter haben sich offensichtlich nicht gut genug informiert und wagten sich (zu unserer Belustigung) ohne jeglichen Schutz in die CyPress-Katakomben. Falls einer überleben sollte, sehen wir uns vielleicht wieder...
Ein letztes Wort zum Schluss – und um eventuellen Bittbriefen bzw. Bombendrohungen vorzubeugen – wir werden euch weder die Adresse noch die Telefonnummer unseres Covergirls verraten! Die liegt bei uns fest versiegelt im *fun*-Tresor ... Bestechungs-Angebote werden von der Weihnachtsgeschenkesuchenden *fun*-Redaktion jedoch jederzeit gerne entgegengenommen! ■ *(sk)*

Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der Adresse:

fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Worte des Monats:
Einige Magazine haben Driver2 doch tatsächlich 10/10 Punkten gegeben, nicht zu fassen!!! Harlich.Krebs@t-online.de



Diesmal präsentieren wir euch den dritten Teil des *fun*-Bilderrätsels; die Lösung findet ihr dieses Mal auf Seite 81. Natürlich könnt ihr uns auch jederzeit eigene Rätsel an die bekannte Adresse schicken!

Weise Worte

> Hi fun-Crew,
ich spare mir das übliche Geschleime und komme lieber gleich zur Sache. Mich kotzt die dauernde Konsolenstreiterei nur noch an: "Game Cube sieht besch.... aus", "PS2 ist zu teuer", "DC steht vor dem aus", "Konsole X ist besser als Konsole Y", "Nintendo macht nur Kinderspiele" - ich bekomme manchmal Bauchweh, wenn ich zu den Leserbriefseiten komme. <

< Aber sicher nicht bei unseren Leserbriefen, oder? Schließlich gibt's bei uns quasi "Leserbriefe light"... >

> Mir ist vollkommen egal, wie eine Konsole aussieht, welche Zukunftsaussichten sie angeblich hat und vor allem, welche Leistungsfähigkeiten auf dem Papier stehen. Ist der Spielspaß garantiert und sind die Spiele gut, kaufe ich auch die Konsole, der Rest interessiert mich gar nicht. Es wird doch nahezu ausschließlich über den Preis und die Leistungsfähigkeit der PS2 diskutiert, doch ob die Spiele etwas taugen, scheint ja fast schon keine Rolle zu spielen. <

< Endlich mal jemand, an dem unsere monatlichen Predigten nicht spurlos vorrübergegangen sind! :) >

Nerverei des Monats:
Ok! Dritter Versuch! Ich will jetzt in die Short-Mails!!! Ich schaff das schon noch! Ich nerv euch solange, bis ich abgedruckt werde! Also? Was ist, hä? *Schrotflintenachlad* tobias.vanlaak2@de.dreamcast.com

> Mich persönlich lässt das PS2-Softwareline-up, welches neben Konsole am 24.11. in den Regalen steht, völlig kalt, weswegen der Kauf einer PS2 für mich vorläufig nicht in Frage kommt. Sobald jedoch Traumtitel wie *GT3* oder *Metal Gear Solid 2* den Weg in den deutschen bzw. amerikanischen Markt finden werden, lege ich mir sofort die neue Sony Konsole zu, auch zu einem Preis von 869 DM. Wenn ich ehrlich bin, fühle ich mich sogar erleichtert, dass mich die bald erhältlichen PS2-Titel kaum ansprechen - der Handel wird mit Must-Have-Titeln ja geradezu bombardiert.
Für die PSone erscheinen die Nachfolger von *Dino Crisis, Driver, Medal of Honor und WWF Smackdown*; der DC beschenkt uns mit Titeln wie *MSR* oder *F355* (da kann *Ridge Racer 5* nicht mithalten) und das N64 trumpft auf mit Perlen wie *Majora`s Mask, WWF No Mercy* oder *Mario Tennis* – Mann, das wird ein teurer Winter! Nicht zu vergessen die Spitzengames, die ich mir erst vor kurzer Zeit zulegt habe, wie z.B. *Chrono Cross, Valkyrie Profile, Virtua Tennis, Metal Slug 3, Suikoden 2*...
Wann soll ich denn das noch alles spielen? Und was ist mit meiner Abiturvorbereitung? Egal, Hauptsache ich hab die Titel in meiner Sammlung! <

Bestechung des Monats:
Schickt ihr mir ein Tony Hawk 2? BITTE! Ich töte dann für euch auch 2 Personen eurer Wahl! SlipknotFreak@gmx.de

< Ach, wer braucht schon Abitur... >

> Perfekte Spiele gibt es zur Zeit also beinahe wie Sand am Meer, da ist für jeden etwas dabei. Egal ob für das N64, den DC oder die PSone, der Spielspaß ist nicht konsolenabhängig! Also Leute, wenn euch die PS2 zu teuer ist, steht ihr garantiert nicht im Regen - es gibt genügend Alternativen!
Ich hoffe, dass Leserbriefe von DC -, N64 -, oder PSX - Nichtsympathisanten in Zukunft weniger Beachtung erfahren.
In diesem Sinne, macht weiter so! <
f.nees@12move.de



Nein, das ist kein Bild von *fun*-Maskottchen Carsten beim jährlichen Sonntags-Ausflug mit dem Familien-Flitzer, sondern ... ehrlich gesagt wissen wir das ebenfalls nicht! Auf jeden Fall lagen diese Bilder eines Tages in der Fototasche eines überraschten *fun*-Redakteurs – falls einer unserer Leser die abgebildeten Personen erkennt, wären wir euch sehr dankbar ... wenn ihr sie kurz für uns auslachen könntet!

< Danke für die "Rückendeckung", auch wir sind – wie bereits mehrmals geschrieben – schon alleine aus beruflichen Gründen Verfechter des Multimarkts, und auch privat kommt es uns einzig und alleine auf den Spielspaß an! Allerdings ist gerade deshalb die Weihnachtszeit auch gleichzeitig die schlimmste Zeit des gemeinen Redakteurs ... denn in keinem anderen Monat treffen so viele Highlights mit so wenig Freizeit zusammen! >

Forderung des Monats:
Ist das euer Ernst, dass ihr MSR nur 86% gebt? Das Spiel verdient mindestens 90%, und damit auch eine Goldmedaille! Ich hoffe, ihr wiederholt den Test! manuela.herkstroter@de.dreamcast.com

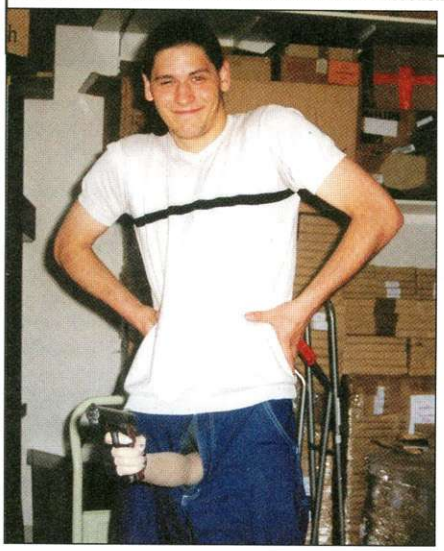
> PS: Ich würde mich sehr freuen, wenn ich meinen Kommentar in einer der nächsten Ausgaben wiederfinden würde! <

< Dank der Tatsache, dass du uns noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss den vereinbarten Barscheck geschickt hast ... stehen die Chancen dafür sehr gut! >

Trants Schnauze, Vol. 2: "Tomp Raider – die Kronik ist echt cool. Bessere Grafik, größere Brüste und schlimmere Monster. Alles ist besser bei der neuen Lara. Außerdem ist das Spiel jetzt viel länger. Was aber echt das coolste is, is die Lara Kroft selbst. Im ersten Teil, der wo se mit dem Boot durch Italien gefahren ist, war sie noch nicht so schön wie jetzt. Ich würde Lara gerne mal in echt treffen, ich glaube sie würde mir gut gefallen. Nett ist sie bestimmt. Manchmal stell ich mir vor, wie sie nackt aussieht!"



Auch diesen Monat bleibt euch wieder einmal nichts erspart, deshalb präsentieren wir euch voller Stolz Teil 4 unserer Reihe "So bescheuert kann ein Mensch aussehen": Simon „Der dreiarmige Bandit" Krebschmaul, Würzburger Swinger-Freunden besser bekannt als „Bimon die Kanone", „Revolver Ocelot" oder „Plaschtikwumme"...



Stillgestanden!

> Trotz meines hohen Alters bin ich immer noch Fan von guten Games, und als ich mir letztens die ***fun***-Ausgabe 11/00 zulegte, las ich natürlich sofort mit großem Interesse den Testbericht zum Spiel *Medal of Honor: Underground*.
Ihr hattet dann so nebenbei dort im Test einen Extrakasten mit der Überschrift "Spiel oder Wirklichkeit". Der erste und zweite Vergleich stimmte, aber das mit dem Panzer überhaupt nicht! Was über den Tiger geschrieben wurde, stimmte zwar, aber die Abbildungen waren verkehrt.
Im Spiel ist das kein Tiger, sondern ein Panzer IV Ausf. D, und das wird eigentlich generell verwechselt, weil viele jeden deutschen Wehrmachtskampfpanzer für einen Tiger halten! <
HLangerL@aol.com

< +++ Nachricht-Anfang +++ Melde gehorsamst: Elektronische Nachricht erfolgreich abgefangen und dechiffriert +++ Fragestellung unverzüglich an Brigade-Kommandant mArk weitergeleitet +++ Dieser hat kurz nach Erhalt Latrinen-Offizier Simon in den Bunker zitiert +++ Da er sich trotz Androhung von sinnloser Gewalt vehement weigerte, eine Stellungnahme zu dieser eklatanten Verletzung sämtlicher ***fun***-Recherche-Paragraphen abzugeben, wurde er mehrfach angeschrien und bespuckt +++ Anschließend hat ihn die gesamte Besatzung der CyPress-Putzkolonne auf dem Truppen-Übungsplatz standrechtlich verprügelt +++ Folter-Fotograf Jan glaubt, während seiner Schmerzensschreie das Wort "Missverständnis" gehört zu haben +++ Ein kurzer Blick in die militärische Laufbahn des Zivildienst-Absolventen bekräftigte jedoch unseren Verdacht des tatsächlichen Grundes: Pure Dummheit +++ Wir entschuldigen uns hiermit mehrmals für den Fehler von Latrinen-Offizier Simon +++ Und danken für die hohe Aufmerksamkeit der Leserschaft +++ Nur durch diese Insider-Infos können inkompetente Splitter im fun-Getriebe bloßgestellt und unschädlich gemacht werden +++ Nachricht-Ende +++ >

Short-Mails anyone?

> Tach ***fun***!
Also, ich komme direkt mal zur Sache: Wo sind eure SHORT MAILS ??? Ich bin schon total verstört deswegen! Ich habe mir sogar schon selbst SHORT MAILS ausgedacht und diese zu den Leserbriefen in meiner ***fun generation*** geschrieben! Und ich schreibe nur in wirklichen Notfällen selber! Wenn ihr die SHORT MAILS in der nächsten ***fun*** wieder vergesst, dann wundert euch nicht, wenn ihr in den nächsten Tagen von AMOK-LAUFENDEN-JUGENDLICHEN in den Nachrichten hört... <

< Es tut uns ja selbst leid, aber im Falle dieser ***fun***-Rubrik halten wir uns lieber an das Motto: "Aufhören, wenn's am schönsten ist!" Wir wollen den Short-Mail-Bogen nicht überspannen – allerdings könnt ihr euch irgendwann sicher auf ein Rubrik-Revival gefasst machen! >

> Somit bitte ich euch: gebt den SHORT MAILS eine Chance! Das war vorerst mein größtes Anliegen, den Rest schreib ich euch später! <
MArlo@clTybEatZ.dE

< An dieser Stelle möchten wir nur noch anmerken, dass wir vom guten MArlo und seiner seltsamen e-Mail-Adresse bis zum heutigen Tag nichts mehr gehört haben – eben die typische "erst heißmachen und dann stehenlassen"-Taktik, mit der wir Leserbrief-Verantwortlichen von heute zu kämpfen haben... >

Fahrerflucht

> Hallo Fun Team,
ich habe *Driver 2* sofort am Erscheinungstag gekauft und am nächsten Tag zurückgegeben(was mir in meinem Spieleladen Gott sei Dank möglich ist). Ich liebe *Driver 1*, aber was sich Reflections da erlaubt hat, ist eine Frechheit!! Ich mach`s kurz - obwohl ich das Bedürfnis verspüre, seitenweise über dieses Machwerk zu schreiben: Im Storymodus konnte sogar meine 5jährige Tochter die Frames mitzählen!
Aber ihr werdet ja mittlerweile selbst die Verkaufsversion gesehen haben, und ich kann mir kaum vorstellen das die Vorabversion, die ihr bekommen habt, noch schlimmer war. Ich war sehr gespannt, wie ihr das Game bewertet und musste – allerdings zu meiner völligen Zufriedenheit – feststellen, dass ihr vorerst auf den Test verzichtet habt.
Ein Abo habe ich bereits gekündigt("Play the Power" - Note 10 von 10, das war zuviel für mich). Unseriöse Testberichte sind der Tod eines vernünftigen Magazins! Außerdem fühle ich mich bei solch einem Test, der offensichtlich auf "Versprechen" der Publisher bzw. der Entwickler basiert, einfach nur tierisch verarscht!!!
Driver 2 war für mich bis heute die größte Enttäuschung auf der PSone, und immerhin besitze ich 330 Games (nein, keine Kopien, sondern Originale!).
Beim *Driver 2* Test wird sich für mich jetzt im PSone-Zeitschriftendschungel die Spreu vom Weizen trennen - bis jetzt seid ihr ganz oben! In der Hoffnung, dass ihr so weitermacht wie bisher, wünsch ich euch alles Gute! <
Fam.Bakker@t-online.de

< Es freut uns, dass unsere Entscheidung, mit dem *Driver 2*-Test noch auf die endgültige Verkaufsversion zu warten, bei euch so gut angekommen ist! Leider hat sich die eigens gekaufte PSone-CD als absolut identisch zur (von uns verschmähten) Testversion erwiesen – so wird es für einige *Driver*-Fans (ohne fun-Abo) sicher zu einer recht bösen Überraschung unterm Weihnachtsbaum kommen... >



Da freut sich der Nippon-Reisende: Japanische S-Bahn-Fahrer leben gefährlich ... und werden per Comic-Plakat vor agressiven Zügen gewarnt – selbst für den deutschen Laien eindeutig am offenen Mund, den riesigen Augen und den vier fetten Schweißtropfen des mitgerissenen Passagiers zu erkennen.

Hilfsmittel diese Ausgabe:
Adventsterror, Magnesiumpulver, fun-Diskussionsterror, Webcamterror, Aufräum-Terror, Gedächtnisverlust, Erdnussbutter, frischer Schimmel im fun-Kühlschrank, BSE, unzählige, wertlos gewordene Steaks in Simons Kühlfach, CyPress-Kantine, leergefressenes Überraschungsei-Adventskalender-Feld 24.
Nicht-Hilfsmittel:
NOVELL, CyPress-Netzwerk-Optimierung, Windows ME...
Special thanx an:
kAtrin, Cat of Ulthar, Moby, Bill Gates, Goodlife, sUsI, alle fun-Bewerber und natürlich euch!
Zitat des Monats:
"Ach, ihr bewertet auch Dreamcast-Spiele? So ... so richtig?"
Nicht näher genannter DVD-Vision-Redakteur
Schwachsinnigste URL des Monats:
www.dcsucks.com
Cover des Monats:
fun generation 01/01

Hilfsmittel Hilfsmittel Hilfs-

Plumpe Anmache des Monats:
Zockerbräute, meldet euch!
0179/3733745

Final Fantasy IX

Tipps

- Checkt nach jedem Kampf, egal ob gewonnen oder verloren, eure Abilitys.
- Lasst keinen der Moggles aus! Speichert an jedem dieser Punkte ab und checkt eure Mails. Nur so könnt ihr sicher gehen das euch keine wichtigen Informationen durch die Lappen gehen.
- Wichtig sind Potion und High Potion: Kauft bei jeder Gelegenheit diese Heiltränke damit ihr im Kampf verlorengegangen Energie wieder auffrischen könnt.
- Habt ihr ein paar schwache Charaktere stellt sie nicht unbedingt in die erste Reihe. Dort ist es einfach zu gefährlich für diese Figuren und ihr verliert nur zu schnell eure Helden.
- Verwendet nicht die Auto-Potion Funktion, sondern bestimmt selber wann Potions eingesetzt werden. So geht ihr sicher das sich nicht ein Charakter mehrere Potions hintereinander reinzieht und nichts mehr für die anderen Teammitglieder übrig bleibt.
- Schaltet "Auto-Equip" nach jedem Kauf einer neuen Waffe ein.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Neujahrs Kostüm
Stellt das Datum eures Systems auf den 1. Januar um ein Neujahrs Kostüm für Joey T. freizuschalten.

St. Patrick's Day Kostüm
Wenn ihr das Datum auf den 17. März setzt trägt der Schiedsrichter ab sofort ein St. Patrick's Day Kostüm.

Valentines Tag Kostüm
Ändert das Datum eurer PlayStation 2 auf den 14. Februar um dieses lustige Kostüm für LuLu Valentine freizuschalten.

Osterhasen Kostüm
Stellt ihr das Datum auf den 23. April habt ihr ein tolles Osterhasenoutfit für Mama Tua freigeschaltet.

Unabhängigkeitstag Kostüm
Setzt ihr das Systemdatum auf den 4. Juli schaltet ihr dieses neue Kostüm für Uncle Sam und G.C. Thunder frei.

Halloween Kostüm
Stellt das Systemdatum auf den 31. Oktober um, damit ihr dieses interessante neue Kostüm für J.R. Flurry freischaltet.

Weihnachtskostüm
Wenn ihr das Systemdatum auf den 25. Dezember setzt habt ihr ein schönes Outfit für den Rumble Man freigeschaltet.

Danger Girl

Cheat Modus

Gebt im Hauptmenü L1, R2, L2, R1, ●, ■, ▲, ▲, ein und drückt danach gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 um ein Cheatmenü sowie alle Level freizuschalten.

Fantavision

Extra Optionen A
Beendet das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und speichert ab. Geht nun ins Option Menü um dort den neuen Menüpunkt anzuwählen.

Extra Optionen B
Ein weiteres Menü mit einer noch größeren Auswahl an Extras bekommt ihr, wenn ihr Fantavision auf dem harten Schwierigkeitsgrad beendet.

Unreal Tournament

Level überspringen
Pausiert das Spiel und drückt ↑, ↓, ←, →, →, ←, ● um vom aktuellen Level ins Nächste zu springen.

Level-Anwahl
Speichert ein laufendes Spiel an einem beliebigen Punkt ab und geht zurück ins Hauptmenü. Dort entscheidet ihr euch für die Option "Resume Game". Markiert nun den gerade abgespeicherten Spielstand und gebt ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓ ein.

Unverwundbarkeit
Pausiert das Spiel und tippt ■, ●, ←, →, ●, ■ ein. Ihr seid von nun an nicht mehr verwundbar und habt so selbst starke Gegner gut unter Kontrolle.

Maximale Munitionsmenge
Während ihr Unreal Tournament pausiert habt, tippt ihr ←, →, ●, ●, ●, →, ← ein, um von nun an über ein Maximum an Munition zu verfügen.

Fatboy Mutator
Gebt im Titelbildschirm ●, ●, ●, ↑, ↓, ↓, ↑, ●, ●, ● ein. Wählt nun den Multiplayer-Modus und wählt den Fatboy Mutator. Werdet ihr jetzt während eines Spiels gekillt nehmt ihr an Masse ab. Tötet ihr hingegen jemanden, nehmt ihr wieder zu.

Stealth Mutator
Auch dieser Mutator Cheat wird im Hauptmenü eingegeben. Tippt schnell ■, ■, ●, ●, ein und schon ist der Stealth Mutator im Multiplayer-Modus freigeschaltet.

Chaet des Monats

Firewire Multi-Player Modus
Für dieses Vergnügen benötigt ihr erst einmal einen Firewire PC Hub, in das ihr die Firewire Kabel steckt. Habt ihr die Verbindungen korrekt aufgebaut und alle PlayStations sind mit dem Hub verbunden, müsst ihr noch einen Cheat eingeben.
Pausiert dafür das Spiel im Zwei-Spieler Multi-Player Modus und gebt dann ←, ●, ←, →, ■, → ein. Jetzt habt ihr diesen Modus auch für vier Spieler freigeschaltet. Ein Druck auf die Start-Taste genügt und schon spielt ihr zu viert gegeneinander.

Nascar 2001

Treasure Island Strecke
Gewinnt eine Saison auf dem Veteranen Schwierigkeitsgrad, um diesen Kurs freizuschalten.

Black Box Classic Wagen
Gewinnt die "Short Track Challenge" um den neuen Wagen freizuschalten.

Black Box Exotic Wagen
Gewinnt die "Half Season" damit ihr den exotischen Wagen freischaltet.

EA Sports Wagen
Gewinnt die "Road Course Challenge" um um den Ea Sports Wagen freizuschalten.

EA.com Wagen
Gewinnt den Superspeedway Shootout auf dem Veteranen Schwierigkeitsgrad dammit ihr den EA.com Wagen freischaltet.

Star Wars: Demolition

Tamtel Shreej freischalten
Beendet das Spiel mit Boba Fett und Wade Vox. Wichtig: Erreicht dabei mindestens ein Endergebnis von 10.000 Credits.

Play as Pugwis freischalten
Beendet das Spiel mit General Otto und Tia Ghia. Wichtig: Erreicht dabei mindestens ein Endergebnis von 10.000 Credits.

Wittin freischalten
Beendet das Spiel mit General Otto und Aurra Sing und Quagga. Wichtig: Erreicht dabei mindestens ein Endergebnis von 10.000 Credits.

Malakili freischalten
Beendet das Spiel mit Tamtel Shreej, Pugwis, und Wittin. Wichtig: Erreicht dabei mindestens ein Endergebnis von 10.000 Credits.

Boushh, Darth Maul, und Lobot freischalten
Beendet das Spiel mit Malakili. Wichtig: Erreicht dabei mindestens ein Endergebnis von 10.000 Credits.

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!

Jet set Radio

Love Shockers Gang
Beendet alle Shibuya-cho Level mit einem "Jet" Rank um die neue Gang freizuschalten.

Noise Tank Gang
Schafft ihr es die Benten-cho Level mit einem "Jet" Rank zu beenden wird die Noise Tank Gang freigeschaltet.

Poison Jam Gang
Beendet alle Kogane-cho Level mit einem "Jet" Rank um die Poison Gang freizuschalten.

Goji Rokkaku Gang
Schaltet alle drei vorherigen Gangs frei und beendet dann das Grind City Level mit dem "Jet" Rank um die Goji Rokkaku Gang freizuschalten.

Kessen

Mit dem Westen spielen
Spielt ihr Kessen komplett durch stehen euch auch die östlichen Kampftruppen zur Verfügung.

Battle Modus
Habt ihr Kessen mit den westlichen und östlichen Kampftruppen durchgespielt findet ihr den neuen Menüpunkt "Battle Mode" im Hauptmenü, der es euch erlaubt eine beliebige Kessen Schlacht direkt anzuwählen.

Moto GP

In der untenstehende Tabelle seht ihr wie ihr an die Extras dieses heißen Motorradspiels kommt. Zwar sind einige der Boni nicht ganz einfach zu erspielen, lohnen tut es sich aber auf jeden Fall.

	Spielmodus	Schwierigkeitsgrad	Minimale Anforderung	Bonus
1	Challenge	beliebig	13"600	Jurgen V Goorbergh
2	Challenge	beliebig	24"000	Haruchika Aoki
3	Challenge	beliebig	22"200	Juan Borja
4	Challenge	beliebig	8"280	Jean Michel Bayle
5	Challenge	beliebig	20"000	Nobuatsu Aoki
6	Arcade	Normal	Erster Platz in Suzuka	Norick Abe
7	Arcade	Normal	Erster Platz in Donington	Simon Crafar
8	Arcade	Normal	Erster Platz in Jerez	AleX Criville

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*!

Ready 2 Rumble: Round 2

Viel Geld (Championship Modus)
800B 36F6 00FF

Unendlich Rundenzeit
800A 10C8 0DEB

Unendlich Continues
800A 126C 0008

Spieler Eins gewinnt immer
800B 1C6C 0000

Unendlich Energie
800B 100C 0064

Unendlich Rumble
800A 10DC 0013

Die Welt ist nicht genug

Alle Cheats freigeschaltet
8001 F1BA 03FF

Alle Levels und Intros freigeschaltet
5000 0A01 0000
3001 F325 0001

Alle Siegesvideos freigeschaltet
5000 0A01 0000
3001 F330 0001

Rayman 2

In den folgenden Levels habt ihr alles gefunden:

Die Lichtung
D001 00D4 4465
300A 6BAC 000A

Die Feenlichtung
D001 00D4 4465
300A 6BAD 003C
D001 00D4 4465
300A 6BE9 0004
D001 00D4 4465
300A 6C01 0002

Die Sümpfe des Erwachens
D001 00D4 4465
300A 6BAF 0023
D001 00D4 4465
300A 6C1B 0002

Der Sumpf
D001 00D4 4465
300A 6BB0 002D
D001 00D4 4465
300A 6C1C 0004

Der Weg des Lebens
D001 00D4 4465
300A 6BB1 001E

Walbucht
D001 00D4 4465
300A 6BB2 0023
D001 00D4 4465
300A 6C06 0002

Die Menhir-Hügel
D001 00D4 4465
300A 6BB4 0037
D001 00D4 4465
300A 6BF0 0002
D001 00D4 4465
300A 6C08 0003

Die Höhle der Alpträume
D001 00D4 4465
300A 6BB5 0041

Die Baumkronen
D001 00D4 4465
300A 6BB6 0041
D001 00D4 4465
300A 6BF2 0002
D001 00D4 4465
300A 6C22 0004

Die Zuflucht von Stein und Feuer
D001 00D4 4465
300A 6BB7 0055
D001 00D4 4465
300A 6C0B 0006

Die Echohöhlen
D001 00D4 4465
300A 6BB9 003C
D001 00D4 4465
300A 6BF5 0002
D001 00D4 4465
300A 6C25 0005

Die Klippe
D001 00D4 4465
300A 6BBB 0041
D001 00D4 4465
300A 6C0F 0004
D001 00D4 4465
300A 6C27 0001

Die Zuflucht von Fels und Lava
D001 00D4 4465
300A 6BBC 002D
D001 00D4 4465



Driver 2

Extras und versteckte Autos

Die sonst üblichen Tastenkombinationen bringen euch bei Driver 2 nicht weiter, weder knifflige Kombinationen auf dem Joypad noch ellenlange Codes schalten die Extras frei. Nein, ihr müsst euch selbst auf die Suche nach bestimmten Punkten in einer Stadt machen, um von dort aus die Cheats freizuschalten.

Chicago

Nicht die Straßen von San Francisco, sondern die der Metropole an den Great Lakes. Zwar gibt es in dieser Stadt keine so großen Höhenunterschiede und steile Straßen, dafür könnt ihr hier besonders gut auf den vielen Geraden Gas geben. Hinderlich sind nur die nervigen Cops und der lahme Großstadtverkehr. Gebt Acht, dass ihr nicht gegen eines dieser fahrenden oder stehenden Objekte rast, denn sonst endet eure Fahrt, schneller als euch lieb sein mag, im Knast!

Das geheime Auto von Chicago

① Fahrt oder lauft zum großen Footballstadion. Dort angekommen sucht ihr die Tür mit der Aufschrift "Tickets" und stellt euch direkt vor sie. Drückt nun auf die Dreieck-Taste, um sie zu öffnen. Nix wie rein in den geheimen Raum und ein Stück nach rechts laufen. Dort seht ihr schon die heiße Kiste, die ihr nur hier findet und nicht etwa auf der Straße klauen könnt.

Havana

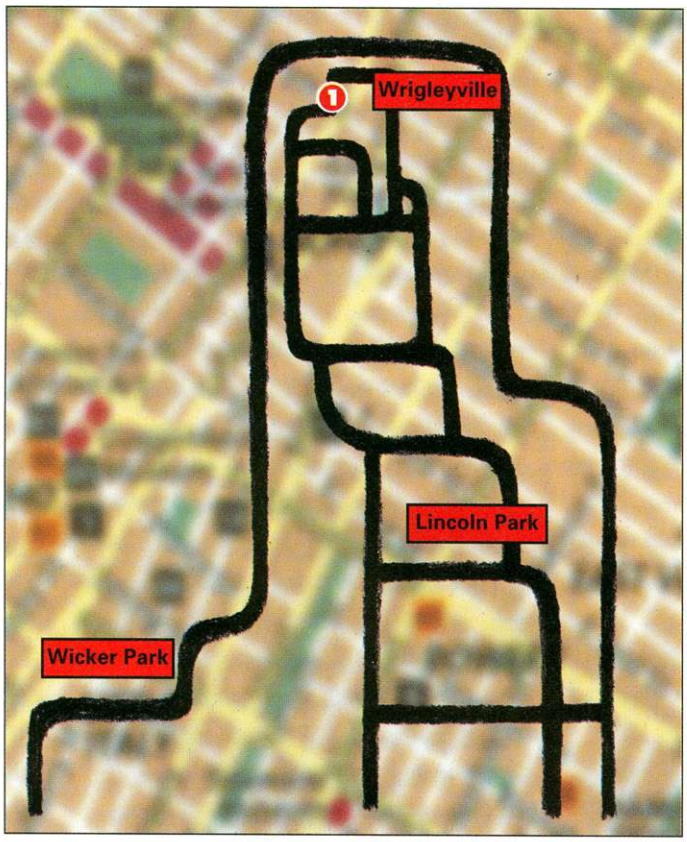
In Havana erwartet euch ein komplett anderes Flair als das in den High-Tech- Metropolen der USA. Hier tuckern uralte Zweitakter und knatternde Pick-Ups über die holprigen Straßen der kubanischen Hauptstadt. Auch die Polizei quält sich mit in die Tage gekommenen Einsatzfahrzeugen durch die City. Zwar sind die Cops nicht gerade schnell, hat sich aber erst einmal eine Meute an euer Heck geheftet, wird es auch hier brenzlig.

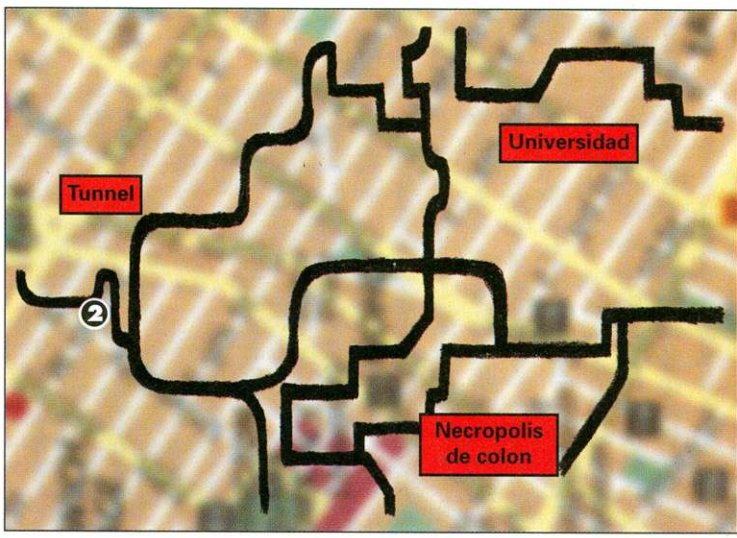
Das geheime Auto von Havana

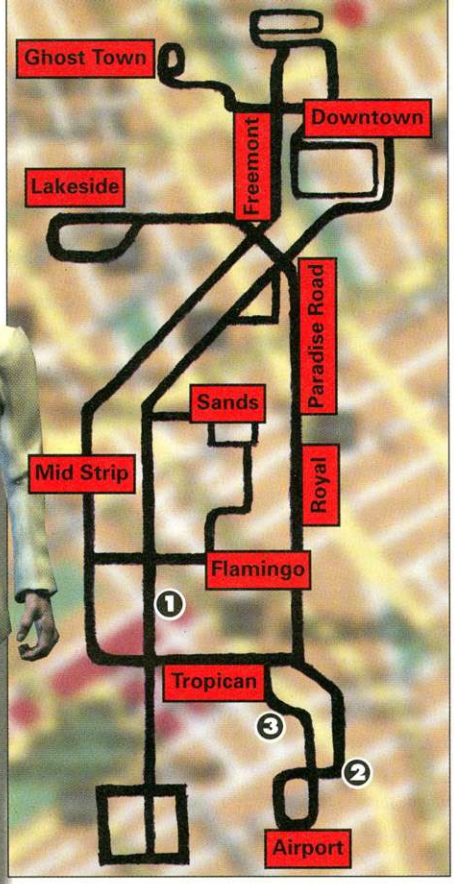
① Fahrt zu dem außerhalb der Stadt gelegenen Lager. Etwas neben dem Eingang, zwischen den Bäumen, ist ein Hebel versteckt. Geht dorthin und betätigt ihn per Druck auf die Dreieck-Taste. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine Nachricht, die bestätigt, dass ihr einen geheimen Bereich geöffnet habt.

② Fahrt nun ein Stück in östliche Richtung, bis ihr den Bereich erreicht, wo ein Gitterzaun ein Gebiet absperrt. Fahrt durch den Haupteingang und geht dann die Rampe hinab. Dort ist auf der rechten Seite ein Kontrollpult mit einem Schalter angebracht. Drückt den Schalter, um einen Aufzug zu betätigen. Nach einigen Sekunden fährt der Aufzug herunter, auf dessen Plattform der kleine Mini steht. Mit dem flotten englischen Kleinwagen könnt ihr wunderbar durch die verwinkelten Straßen brettern.









Las Vegas

Casinos, riesige Hotels und jede Menge versteckter Extras gibt es hier zu entdecken. Die glitzernde Metropole im Herzen des Staates Nevada ist die vorletzte Stadt und somit vom Schwierigkeitsgrad dementsprechend anspruchsvoll. Das Stadtgebiet erstreckt sich dabei in die Länge und nicht in die Breite, deshalb gibt es viele gute Gelegenheiten, auf einer der Hauptstraßen mit Vollgas durch die City zu heizen. Passt aber bloß auf die Polizeisperren auf; rast ihr mit hohem Speed in ein solches Hindernis, ist euer Wagen nur noch ein Haufen Schrott.

① Unverwundbarkeit

Um die Unverwundbarkeit freizuschalten, müsst ihr euch in den Bezirk "Flamingo" begeben. Dort an der Hauptstraße liegt eine Apotheke, die eigentlich sehr unscheinbar ist und deshalb im normalen Spielgeschehen wenig Beachtung findet. Geht aber trotzdem dorthin, nämlich direkt vor die Tür, und betätigt die Dreieck-Taste und schon seid ihr unverwundbar! Ab sofort kann euch nichts mehr passieren; selbst die Cops mit ihren schweren Wagen können euch nun nichts mehr anhaben.





② Geheimer Baustellenkurs

Fahrt mit eurem Schlitten in den südöstlichen Teil der Stadt. (Nähe des Airports) Dort steht ein Bauzaun, den ihr einfach umfahrt und dann mit hohem Tempo auf die vor euch liegende Rampe zufahrt. Jetzt folgt ein weiterer Sprung direkt in den Baustellenbereich, in dem ihr euch mal nach Herzenslust austoben könnt.

③ Das geheime Auto von Las Vegas

Zuerst müsst ihr in den Abschnitt Tropicana fahren, der ziemlich im Süden der Stadt liegt. Dort angekommen haltet ihr Ausschau nach einem Hebel, der direkt neben einem Metalltor zu finden ist. Betätigt ihr diesen, öffnet sich das Tor in eurer Nähe und ihr spaziert in das Sperrgebiet. Dort findet ihr einen schönen alten, aber dennoch flinken Pick-Up, der sich besonders dazu eignet, die Cops von der Straße zu rammen.

Rio de Janeiro

Die Stadt am Zuckerhut ist die letzte und auch die am schwierigsten zu meisternde Stadt, denn hier gibt es viele kurvenreiche Straßen wie auch eine gut ausgebildete Polizei. Ganz besonders solltet ihr auf den starken Verkehr und die vielen Hindernisse wie Baustellen und Polizeisperren aufpassen. Insgesamt gibt es fünf interessante Extras in Rio de Janeiro zu entdecken, die allesamt an gut versteckten Plätzen zu finden sind.





① Immunität

Ziemlich zentral in der City gelegen, steht ein großes, etwas älteres Haus, an dem auf der Ecke ein Hebel angebracht ist. Fahrt dorthin und betätigt den Schalter, um ab sofort Immunität zu genießen. Egal was ihr nun anstellt, eure Verbrechensanzeige steigt einfach nicht mehr!

② Das geheime Auto von Rio de Janeiro

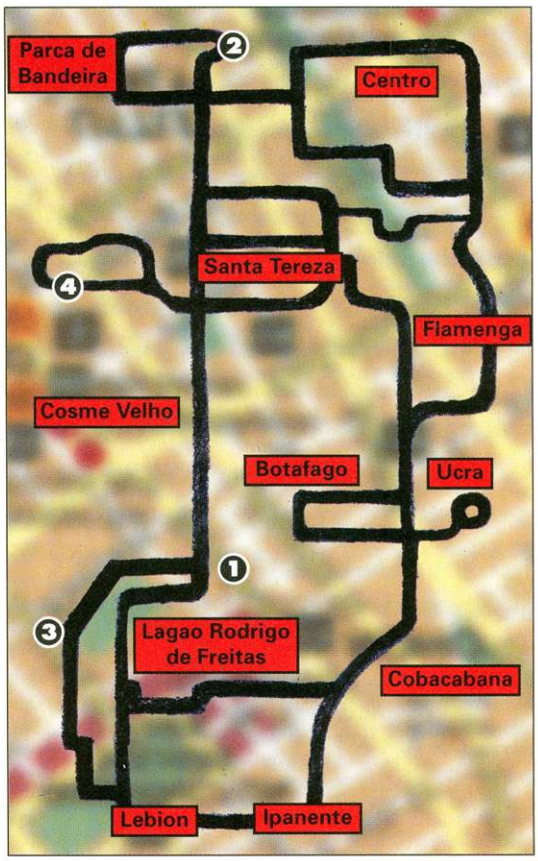
Um diesen Hebel zu finden, müsst ihr ganz in den Norden der Stadt fahren, wo ihr direkt neben einem Tor den Schalter betätigt. Daraufhin, was soll schon anderes passieren, öffnet sich das Tor direkt neben euch. Auf dem Hof, der dahinter liegt, steht ein gigantisch großer Truck, der nur darauf wartet, von euch gefahren zu werden. Also nix wie los!

③ Geheimer Strandkurs

Um eine Runde am berühmten Strand von Rio zu drehen, müsst ihr zuerst den Schalter im südwestlichen Teil der Stadt betätigen und dann durch das soeben geöffnete Tor fahren, um auf den geheimen Kurs zu gelangen. Habt ihr diesen Parcours einmal freigeschaltet, ist er auch im Multiplayer-Modus verfügbar.

④ Geheimer Gebirgskurs

Den Kurs im Gebirge schaltet ihr ähnlich frei wie den vorherigen. Fahrt in nordwestliche Richtung vom Stadtzentrum aus und legt den Hebel am weißen Zaun um. Schon ist ein Spalt geöffnet, der breit genug für euren Wagen ist. Also nix wie rauf auf den Berg!





The Legend of Zelda: Majora's Mask

Nur 72 Stunden bevor die Welt untergeht? Auf den folgenden Seiten sagen wir euch, wie ihr Link das Heldenleben erleichtern könnt, und welche Geheimnisse sich hinter den mysteriösen Masken verbergen.

Gut gerüstet ist halb gewonnen

Rubine

Auch in Termina dreht sich alles um das liebe Geld, doch wie bekommt man möglichst schnell möglichst viele der begehrten Rubine?

- Auf dem Weg zum Observatorium schlagt ihr nicht den Weg nach rechts ein, sondern geht nach links. Dort seht ihr eine Nische in der Mauer. Sprengt diese mit einer Bombe und ihr werdet eine Kiste mit 100 Rubinen finden.
- Bevor ihr einen Zeitsprung wagt, solltet ihr euer Erspartes auf die Bank im Westen der Stadt bringen. Während ihr das Bargeld bei einem Sprung in die Vergangenheit verliert, bleibt das eingezahlte Geld erhalten und bringt zudem noch Zinsen.
- Bringt alle Urkunden zu den Deku-Händlern, und ihr erhaltet 200 Rubine.
- Für jeden ausgeschalteten Mini-Boss des Ikana-Schreins erhält Link je 100 Rubine.
- Helft Anju und Kafei, und ihr werdet im Gasthof (erster Raum des ersten Stockes) eine Kiste mit 100 Rubinen finden.
- Im Gasthof "Zum Eintopf" liegt im zweiten Zimmer des ersten Stockes eine Kiste mit 100 Rubinen versteckt
- In den Ebenen von Termina lebt der diebische Vogel Takkuri. Erledigt ihn und streift 200 Rubine ein. Entkommt euch das Federvieh mit einem von Links Ausrüstungsgegenständen, könnt ihr diesen entweder ab 22:00 Uhr nachts wieder zurückkaufen oder nach dem nächsten Zeitsprung (Hymne der Zeit) in eurem Gepäck wiederfinden.
- Zieht euch die Hasenmaske über und hüpft beim Spielecenter über den Abgrund. Am Ende der Dächer findet ihr eine Kiste mit 100 Rubinen

Flaschen

Flaschen sind zwar sehr unscheinbare, aber nichtsdestotrotz sehr wichtige Ausrüstungsgegenstände. Ingesamt könnt ihr sechs Flaschen in eurem Gepäck unterbringen.

- Ihr erhaltet eine Flasche von der Hexe Kotakis in dem Laden "Zur alten Schachtel".
- Helft ihr den Romani-Schwestern am ersten Tag, den Angriff der Geister abzuwehren, erhaltet ihr als Belohnung eine Flasche Milch.
- Nachdem ihr Goth besiegt habt und das Land aufgetaut ist, müsst ihr den Zugang zur Goronen-Rennstrecke mit einem Pulverfass sprengen. Nehmt an dem Rennen teil, gewinnt es und erhaltet als Preis eine Flasche mit Goldstaub.
- Durchschwimmt innerhalb des Zeitlimits die 20 Ringe (bei den Stromschnellen) und erhaltet von den Gebrüdern Biber eine weitere Flasche.
- Überbringt ihr die Eilpost an Mama selbst, bekommt Link eine Flasche Chateau Roman geschenkt.
- Begebt euch in der dritten Nacht auf den Friedhof von Ikana und weist den Knochengänger an (Helm des Hauptmann), ein Loch zu graben. Ihr erreicht dadurch eine weitere unterirdische Ebene. Dort lasst ihr den Knochengänger an dem nächsten Erdhaufen weiterbuddeln. Wartet, bis die drei blauen Lichter der Deckengrapscher aufgetaucht sind, geht in den nächsten Raum und kämpft gegen das Irrlicht. Ist es besiegt, erhält Link eine Flasche.

Bomben

Die 20er Bombentasche kann in dem Laden in der Stadt erworben werden und ist frei erhältlich. Verhindert Link, dass die alte Dame am ersten Tag ausgeraubt wird, kann er in dem Laden die nächst größere Bombentasche (30) kaufen. Um an die 40er Tasche zu gelangen, muss Link sich die Goronen-Haut überziehen, dem Deku-Händler im Goronendorf einen Besuch abstatten und 150 Rubine auf den Ladentisch legen.

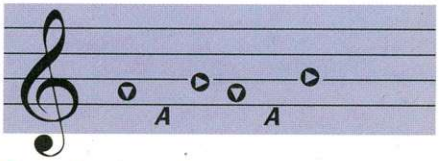
Pfeile

Zu Beginn kann Link lediglich 30 Pfeile mit sich führen. Um 40 Pfeile mitnehmen zu können, müsst ihr an der Schießbude in Unruhe-Stadt innerhalb des Zeitlimits 39 Treffer erzielen. Aber aufgepasst! Trifft man die blaue Oktorks, werden wertvolle Sekunden abgezogen. Als nächstes begebt ihr euch zu dem Schießstand im Sumpf. Dort gilt es, 2000 Punkte zu erzielen (Tipp: Vögel geben 60 Punke und Wölfe sogar 100 Punkte). Habt ihr die Vorgabe erfüllt, erhält Link den 50 Pfeile-Köcher.

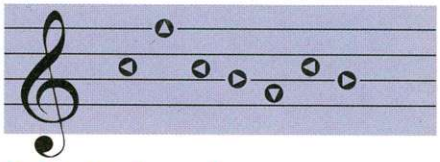
Melodien für Millionen

Während seines Abenteuers lernt Link zahlreiche Melodien. Einige Lieder sind jedoch weniger bekannt.

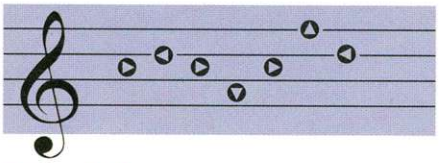
Ballade des Kronos: Spielt Link die Hymne der Zeit rückwärts ab, vergeht die Zeit langsamer.



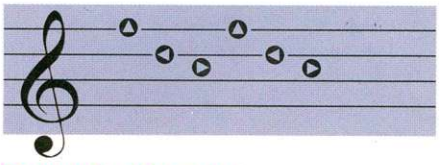
Bossa Nova der Kaskaden: Spielt man das Lied am richtigen Ort, werden riesige Schildkröten erscheinen, die Link über das Meer tragen.



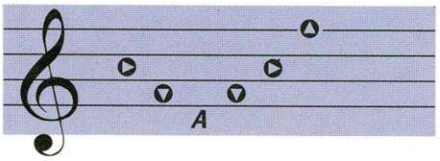
Elegie des leeren Herzens: Durch diese Melodie kann Link je eine Kopie seiner verschiedenen körperlichen Hüllen anfertigen.



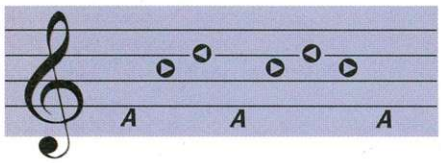
Eponas Lied: Durch das Lied kann Link sein treues Pferd Epona herbeirufen. Spielt ihr das Lied einer Kuh vor, gibt diese – insofern ihr eine leere Flasche bei euch habt – Milch.



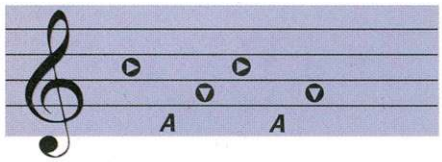
Gesang des Himmels: Das Lied zum jüngsten Gericht.



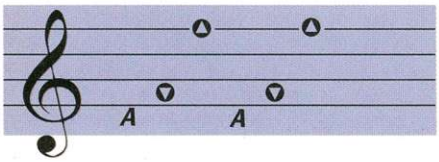
Goronisches Schlummerlied: Sobald ein Gorone dieses Lied hört, fällt er in einen tiefen Schlaf.



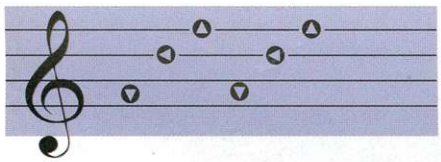
Hymne der Zeit: Mit Hilfe des Lieds kann Link 72 Stunden in die Vergangenheit reisen. Dadurch hat er genug Zeit, um Termina vor der totalen Vernichtung zu retten.



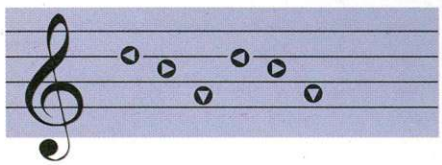
Hymne des Sturms: Durch den Regensturm, den ihr mit der Hymne des Sturms herbeirufen könnt, beginnen Wundererbsen zu wachsen.



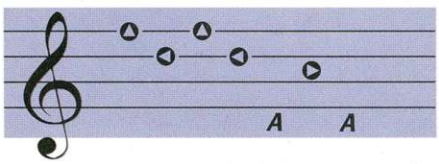
Lied der Schwingung: Durch das Lied kann sich Link zu aktivierten Eulenstatuen teleportieren.



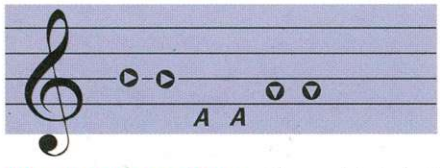
Sonate der Befreiung: Die Sonate kann den Fluch einer Maske brechen.



Sonate des Erwachens: Mit Hilfe dieser Sonate kann Link versunkene Gebiete wieder auftauchen lassen.



Thema der Zeit und des Windes: Spielt das Lied und innerhalb eines Augenblicks sind 12 Stunden vergangen.



Vogelscheuchen-Polka: Dieses Lied darf Link selbst komponieren. Sobald die Vogelscheuchen-Polka erklingt, erscheint die Vogelscheuche und steht euch mit Rat und Tat zur Seite.



Das kleine 1x1 der Masken

Die Fähigkeiten der Verwandlungsmasken

Die Verwandlungsmasken bringen euch nicht nur Vorteile. Leider muss sich Link auch mit den negativen Eigenschaften der Masken herumärgern. Die folgende Tabelle zeigt euch, welche Aktionen ihr mit welcher Maske ausführen könnt und auf welche ihr verzichten müsst.

	Link	Deku-Schale	Goronen-Haut	Zora-Schuppe
Abrollen	eingeschränkt	nein	ja	ja
Gehen und rennen	ja	ja	ja	ja
Greifen und werfen	ja	nein	ja	ja
Kisten öffnen	ja	ja	ja	ja
Klettern	ja	eingeschränkt	nein	ja
Lesen und reden	ja	ja	ja	ja
Schweben	nein	ja	nein	nein
Schwimmen und tauchen	eingeschränkt	nein	nein	ja
Springen	ja	eingeschränkt	nein	ja
Ziehen und schieben	eingeschränkt	eingeschränkt	ja	eingeschränkt

Der Kampf mit den Verwandlungsmasken

Bei jeder der drei Verwandlungsmasken übernimmt Link die Fähigkeiten des jeweiligen Volkes. Dies gilt auch für die rassenspezifischen Angriffs- und Verteidigungsvarianten.

Deku-Schale

Wirbel: Dieser Angriff ist besonders hinterhältig, wenn Link ihn aus der Deckung einer Deku-Blüte heraus startet.
Blasen: Die Blasen eignen sich wunderbar, um weit entfernt stehende Gegner anzugreifen oder Gegenstände zu zerstören. Jeder Schuss kostet etwas magische Energie.
Schild: Wird es einmal gefährlich, kann sich Link unter der dicken Schale verstecken. Gegen Feuerattacken bringt der Deku-Schild jedoch keinen Schutz.

Goronen-Haut

Hieb: Goronen sind sehr direkt. Dies gilt auch für ihre Kampftaktiken. Mit gezielten Schlägen könnt ihr Gegner verletzen und Gegenstände zerstören.
Stampfer: Durch diese ganz besondere Art der Attacke könnt ihr euren Gegnern nicht nur Schaden zufügen, sondern auch schwere Steinblöcke in den Erdboden versenken.
Rolle: Durch die Geschwindigkeit und Wucht der Goronen-Rolle kann Link durch Gegner und Gegenstände hindurchrollen, ohne dabei Schaden zu nehmen. Für diesen Angriff müsst ihr etwas magische Energie opfern.
Kugel: Um vor Angriffen geschützt zu sein, kann sich Link einfach zusammenrollen.



Zora-Schuppe

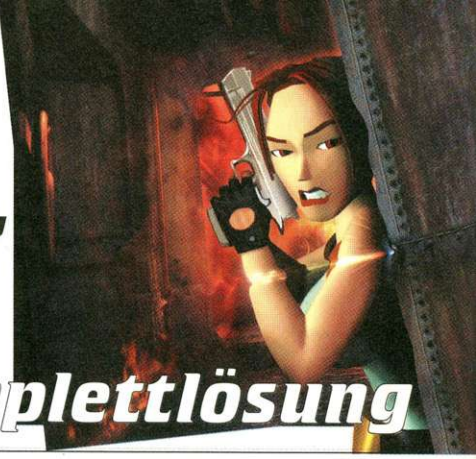
Schlag: Der Zora-Schlag ist kein einzelner Schlag, sondern eine Kombination aus verschiedenen Angriffen. Besonders effektiv sind die Zora-Angriffe gegen Unterwassergegner.
Bumerang: Die Fernattacke vermag viele Gegner auf anhieb auszuschalten. Große Bestien sind jedoch meist nur für einen kurzen Augenblick betäubt.
Strom: Als Verteilungsmaßnahme kann Zora-Link einen Schild aus elektrischer Energie um sich errichten. Dieser verbraucht zwar etwas an magischer Energie, fügt jedoch dem Gegner bei Berührung Schaden zu.

Alle Masken

Name der Maske	Wie bekommt man die Maske?	Fähigkeiten	Besonderheiten
Bremer Maske	Link erhält diese Maske nachts am Waschplatz von dem Leierkastenspieler	Mit Hilfe der Maske kann Link Tierbabys anlocken, die ihm überall hin folgen.	
Deku-Schale	Link erhält diese Maske automatisch am Ende der ersten drei Tage.	Setzt man die Maske auf, verwandelt sich Link in einen Deku.	Durch die Maske nimmt Link die Fähigkeiten eines Dekus an. Zudem ist er in der Lage, mit Deku-Blumen zu schweben.
Don Geros Maske	Zündet in der Halle der Goronen die Fackel an. Sobald sich der Kronleuchter dreht, zerstört die Vasen des Leuchters mit der Goronen-Rolle. Das Fleisch, welches sich in einer der Vasen befindet, tauscht der frierende Gorone in der Bergsiedlung gegen die Don Geros Maske.	Die Maske ermöglicht Link, mit Fröschen zu reden. Sobald man mit allen Fröschen geredet hab, erhält man ein Herzteil.	
Feen-Maske	Sobald Link die zweite verirrte Fee aus der Stadt bringt, erhaltet ihr die Maske von der großen Fee.	Die Maske zeigt an, ob sich verirrte Feen in der Nähe befinden und lockt diese an.	
Fels-Maske	Benutzt in dem Steinkreis auf dem Weg nach Ikana das Auge der Wahrheit. Dort seht ihr den steinernen Soldaten. Dieser tauscht die Maske gegen ein blaues oder rotes Elixier.	Der Träger der Maske verschmilzt mit seiner Umgebung und wird quasi unsichtbar.	
Fuchs-Maske	Nachdem der Postbote den Brief von Anju an Kafei zugestellt hat, geht ihr am dritten Tag zu Kafais Haus. Dort trefft ihr auf den Besitzer des Kuriositätenladens. Von ihm erhaltet ihr die Maske.	Sobald Link die Maske bei sich bewegendem Gras trägt, wird ein Keaton auf ihn aufmerksam. Beantwort die Fragen des Keaton und erhaltet ein Herzteil.	
Garos Maske	Ihr erhaltet Garos Maske, nachdem Link das Pferderennen der Milchstraßenfarmer gewonnen hat.	Mit Hilfe der Maske kann Link den Geist des Ninja Gaors herbeirufen, um mit ihm zu kämpfen.	
Gesicht der grimmigen Gottheit	Sobald ihr alle 20 bzw. 23 Masken (inkl. der Verwandlungsmasken) gefunden habt, müsst ihr sie bei den Wächtern der letzten Labyrinthe abgeben. Zum Tausch erhält Link das Gesicht der grimmigen Gottheit.	Trägt Link diese Maske, verwandelt er sich in einen mächtigen Krieger. Gepanzert in einer weißen Rüstung und bewaffnet mit einem magischen Schwert, kann Link auch magische Flammen Majora entgegenschleudern.	Link kann die Maske nur im Kampf gegen Majora einsetzen. 
Gibdos Maske	Befreit Pamelas Vater im Keller der Musikbox durch die Sonate der Befreiung vom Bann der Maske.	Durch die Maske wird Link von den Mumien des Ikana-Areals als einer der ihren akzeptiert und von ihnen nicht attackiert.	
Goronen-Haut	Findet das Auge der Wahrheit und folgt Darmais Geist zum Grabmal der Goronen. Spielt dort die Sonate der Befreiung und erhaltet die Goronen-Haut.	Setzt Link die Maske auf, verwandelt er sich in einen Goronen	Durch die Goronen-Haut erhält Link die Stärke und Fähigkeiten eines Goronen.
Hasenohren	Setzt die Bremer Maske auf, geht zum Hühnerstall der Romani Ranch und sammelt dort alle Küken ein. Diese verwandeln sich anschließend in Hühner, und ihr erhaltet die Hasenohren.	Trägt Link die Maske, kann er weiter springen und schneller laufen.	

im Überblick

Name der Maske	Wie bekommt man die Maske?	Fähigkeiten	Besonderheiten
Helm des Hauptmanns	Zunächst müsst ihr den Hauptmann mit der Sonate des Erwachens aufwecken. Besiegt ihn im Kampf und erhaltet zur Belohnung seinen Helm.	Mit Hilfe des Helms kann sich Link mit Knochenjägern und Skeletten unterhalten.	
Ka-Bumm-Maske	Link erhält die Maske, nachdem er den Überfall auf die alte Dame verhindert hat.	Sobald ihr die Maske aktiviert, explodiert diese.	
Kafeis Maske	Ihr erhaltet die Maske von Kafeis Mutter. Diese hält sich tagsüber im Rathaus auf.	Benutzt die Maske in der Herberge. Anju verrät euch, wo ihr Kafei finden könnt.	
Kameros Maske	Geht nachts zu dem pilzförmigen Felsen im Nordesten außerhalb der Stadt. Dort erhält Link die Maske von dem Tänzer.	Durch die Maske ist Link in der Lage, Kameros Tanz zu tanzen. Lernt den beiden Schwestern des nachts diesen Tanz und erhaltet dafür ein Herzteil.	
Maske der Düfte	Schafft Link es, dem Berater des Deku-Königs zu folgen, erhaltet ihr von ihm die Maske.	Setzt ihr euch die Maske auf, könnt ihr die verborgenen Pilze im Wald riechen.	
Maske der Giganten	Kämpft gegen den blauen Roboter-Wächter im Felsturm Tempel.	Link wird durch das Tragen der Maske zum Riesen.	Die Maske nützt euch nur im Kampf gegen Twinmold. Um die Maske benutzen zu können, benötigt Link sehr viel magische Energie.
Maske der Liebenden	Um die Maske zu erhalten, muss der Dieb in der ersten Nacht die alte Frau überfallen haben. Zudem muss Link helfen, die Sonnenmaske zu besorgen, und Anju muss in der letzten Nacht Kafei das Eheversprechen geben.	Die Maske sorgt dafür, dass sich aufgebrachte Menschen beruhigen.	Die Maske beweist, dass zwei Liebende geheiratet haben. 
Maske der Nacht	Habt ihr den Dieb am ersten Tag gestellt, könnt ihr die Maske für 500 Rubine im Kuriositätenladen erstehen.	Mit Hilfe der Maske könnt ihr die Großmutter in der Herberge belauschen.	
Maske der Wahrheit	Brecht den Bann der Skullutla und erhaltet als Belohnung die Maske.	Trägt Link die Maske, kann er die Gedanken von Tieren lesen und die Botschaften der Mythensteine hören.	
Maske des Zirkusdirektors	Seid ihr im Besitz der drei Verwandlungsmasken, müsst ihr in der Milchbar für den Zora Toto mit euren vier Musikinstrumenten ein kleines Konzert geben.	Div. Untersuchungen und Fragen lassen sich durch die Maske leichter lösen.	
Mütze des Postboten	Sprecht den Postboten an, nachdem er die an Mama adressierte Eilpost zugestellt hat.	Durch die Mütze des Postboten findet Link ein Herzteil in einem Briefkasten.	
Romanis Maske	Helft den Romanis-Schwestern beim Ausliefern der Milch.	Trägt Link die Maske in der Milchbar, kann er für 200 Rubine Chateau Roman kaufen.	
Zora-Schuppen	Nachdem Link dem verwundeten Zora an der Schädelküste geholfen und die Sonate der Befreiung gespielt hat, erhält er die Maske.	Durch die Schuppe verwandelt ihr euch in einen Zora.	Mittels der Schuppe kann Link für unbegrenzte Zeit Schwimmen und tauchen. Zudem übernimmt er die Stärke und Fähigkeiten eines Zora.



Tomb Raider Die Chronik

Komplettlösung

Jedes Jahr zur Weihnachtszeit beschert uns Eidos einen neuen *Tomb Raider*-Teil. Damit ihr auch dieses Jahr keine Probleme mit der guten Lara habt, geben wir euch wie immer die passenden Tipps und Tricks.

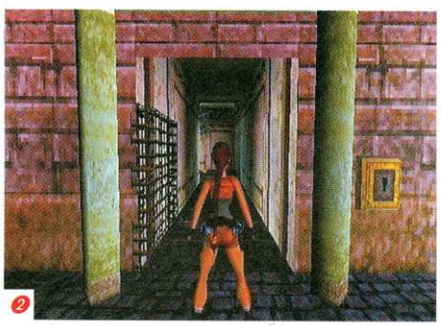
Allgemeine Tipps:

- Speichert prinzipiell vor einem gefährlichen Sprung. Das vermeidet Frust bei Fehlsprüngen und häufigem Ableben.
- Immer mit der R1-Taste an Kanten entlang spazieren. All zu leicht stürzt Miss Croft ungewollt in die Tiefe.
- Benutzt in dunklen Passagen eine Fackel. Nicht selten verbergen sich dort Extras, Geheimnisse und Abgründe.
- Jedes noch so abwegige Rätsel hat eine Lösung – ihr müsst nur suchen. Wenn beispielsweise eine spezielle Waffe gebraucht wird, liegt Munition in unmittelbarer Nähe herum.
- Wenn Lara immer in eine spezielle Richtung starrt, hat das seinen Grund. Achtet darauf und ihr kommt so manchem Geheimnis schneller auf die Spur.
- In jedem Abschnitt sind 3 goldene Rosen (Secrets) versteckt. Sucht deshalb immer alles ab. Manchmal öffnet ein Schalter nicht nur die Tür zum Ausgang, sondern auch zu diesem begehrten Sammlerstück.

1. Die Straßen von Rom

Nach einer kurzen Laufstrecke führt ein Durchgang auf der linken Seite in den Backstage-Bereich der Oper. Hier erprobt ihr Laras Fähigkeiten und sackt gleichzeitig wichtige Extras ein: nicht nur für Neueinsteiger geeignet!
Wollt ihr gleich voll ins Geschehen einsteigen, geht ihr den Hauptweg weiter, bis ihr nach rechts in eine schmale Seitengasse abbiegen könnt (dort erspäht ihr einen Brunnen). Auf dem Marktplatz ist links ein Eisentor, was noch verschlossen ist. Ihr müsst erst einmal den Schlüssel finden. Geht also geradeaus weiter und dann an der kommenden Abzweigung rechts rein. Der Seitenweg führt euch zu einer altbekannten Wandverzierung. Aktiviert den dort verborgenen **Schalter**. Ein Gitter mit demselben Hintergrundrelief öffnet sich an anderer Stelle. Lauft den Gang zurück, am Brunnen links vorbei (also wieder Richtung Hauptstraße), durch den Bogen und dann scharf nach rechts. Einige Meter weiter führt eine

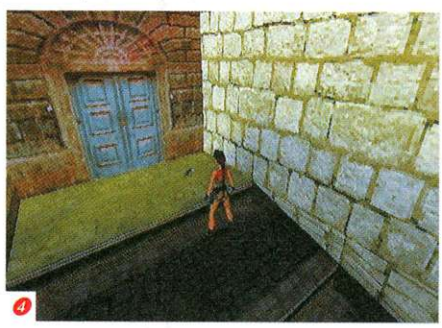

1

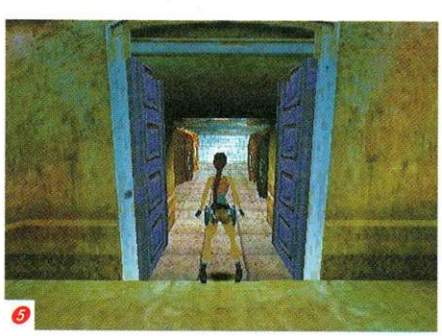

2

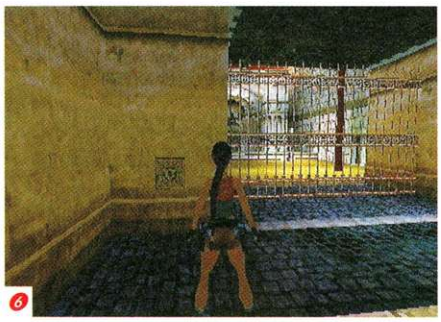
Treppe zu dem geöffneten Gitter. Aktiviert auch dort den Schalter. 1
Dreht euch um. Nun ist oberhalb der Treppe an der gegenüberliegenden Wand ein Block erschienen. Klettert an ihm hoch und so in einen vorher unerreichbaren Bereich. Lauft den folgenden Weg entlang, vorbei an den roten Möbeln und direkt auf die Terrasse – von dort habt ihr einen herrlichen Ausblick auf den Platz mit dem Brunnen. Die Terrasse führt direkt in ein weiteres Gebäude. Springt den Sims hinunter. Rechts von euch seht ihr ein Fenster. Zerschießt es und krallt euch das Extra. Folgt dann dem Gang und findet zwei weitere Fenster. Im rechten liegt noch ein Extra, durch das linke erreicht ihr das gegenüberliegende Gebäude. Folgt aber zuerst der Treppe weiter. Durch den Hof gelangt ihr in eine Seitengasse. Aktiviert dort den **Hebel**. Das Gitter zu eurer Linken ist nun offen (Durchgang zum Seitenweg mit der ersten Wandverzierung). Kehrt zurück zu den zwei Fenstern und springt nun in das andere Gebäude. Geht ihr geradeaus, findet ihr unterhalb des Geländers ein Extra. Folgt ihr dem linken Pfad, führt der Weg direkt aufs Dach zum **goldenen Schlüssel**. Nun schnell zurück zum Tor am Brunnen 2. Der Durchgang führt euch in einen Hinterhof, eine Tür dort ins Innere des Hauses. Geht zuerst in den dunklen Keller und schnappt euch auf der linken Kiste den ersten der beiden **Gartenschlüssel** in Form eines David-Sterns. Danach geht's ganz nach oben. Von der Terrasse aus balanciert ihr über das

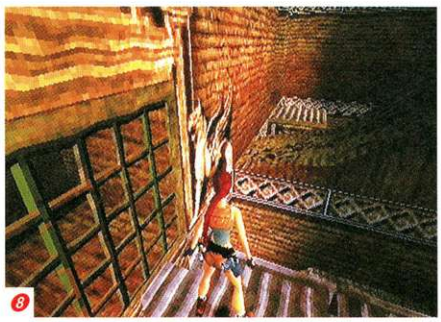

3

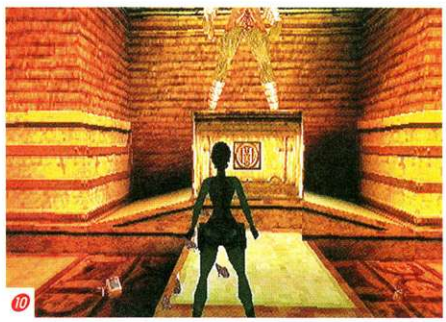
schmale Seil auf die andere Seite 3. Hier klettert ihr nach der Tür eine Etage tiefer. Der **Schalter** an der Wand öffnet das nebenstehende Gitter, das euch den Weg zum altbekannten Brunnen öffnet. Da es da aber nichts zu holen gibt, wendet ihr euch lieber den zwei unbekannten Pfaden zu. Wählt erst die linke Abzweigung. In der folgenden langen Gasse geht es schon nach kurzem links in einen kleinen Hinterhof. Die Holztür ist verschlossen, aber das Extra nehmt ihr mit, bevor ihr euren Weg fortsetzt. Folgt der Gasse bis zur Wand und nehmt den herumliegenden Revolver an euch 4. Lauft nun zurück. Geht aber oberhalb weiter bis zu einem verschlossenen Durchgang mit dem gegenüberliegenden Geländer. Mit aller Kraft drückt Lara die Flügeltür auf 5. Im dahinterliegenden Raum mit den Weinfässern findet ihr links einen **Waffenaufsatz** für den Revolver. Das Schloss am Holzgatter rechts hinten schießt ihr einfach auf. Schnappt


4


5


6


8

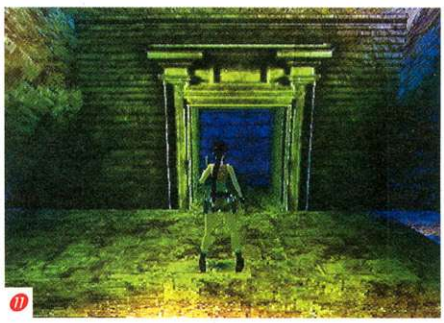

10

euch den zweiten Gartenschlüssel und verlasst den Raum. Kehrt jetzt zur rechten, noch unerforschten Abzweigung zurück. Lauft am verschlossenen Gittertor vorbei, bis ihr am Ende nach links in eine Kammer mit einem weiteren Gittertor gelangt. Links und rechts davon setzt ihr die beiden **David-Sterne** ein 6. Das Tor, an dem ihr gerade noch vorbeigewetzt seid, ist nun offen. In dem Hof befindet sich ein weiteres Tor mit drei Drachenköpfen darüber. Vier Artefakte müssen eingesetzt werden. Eines habt ihr bereits; dieses setzt Lara in der Echtzeit-Sequenz ein. Die restlichen drei müsst ihr erst finden. Geht rechts an dem großen Torbogen vor euch vorbei in den Tunnel. Folgt dem schmalen Gang nach oben. Ihr kommt an einem altertümlichen Bau mit einer Glocke raus. Falls ihr den Waffenaufsatz noch nicht haben solltet, findet ihr ihn oberhalb der Treppe zur Glocke. Mit dem **Revolver** verbunden zoomt ihr auf die Glocke und schießt einmal. Nach dem Treffer ertönt die Glocke und der Durchgang bei der linken Treppe ist offen.

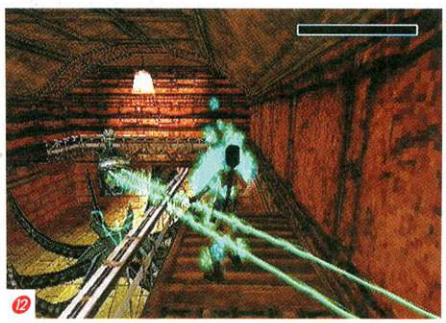
Springt über den Abgrund und aktiviert den Schalter. Nun ist die Tür direkt unterhalb der Glocke geöffnet 7. Dahinter befindet sich ein Raum mit einem Altar, auf dem zwei **Marmorvögel** stehen. Zwei Durchgänge führen weiter; nehmt zuerst den linken. Dort aktiviert ihr einen Schalter. Zurück im Altarraum dreht ihr nun die linke Statue. Danach geht's ab in den rechten Gang, wo bereits die Steintür geöffnet ist. Folgt dem steilen Gang nach oben. Ihr befindet euch nun oberhalb des Altarraums. Der **Rammbock**, der sich dort an der Decke befunden hat, ist nun in Bewegung. Lasst euch rechts am Sims runterfallen und haltet euch dabei fest. Hangelt um die Ecke, bis ihr zu einem Sims kommt, an dem ihr euch hochzieht. Hier aktiviert ihr den nächsten Hebel für die zweite Statue. Springt zurück in den Raum und dreht an dem Marmorgeflügel. Jetzt ist die dritte Tür am Fuß der "Kirche" offen. Dort findet ihr das Saturn-Symbol für die Drachentür. Im Anschluss folgt eine Echtzeitsequenz und der Abschnitt endet.

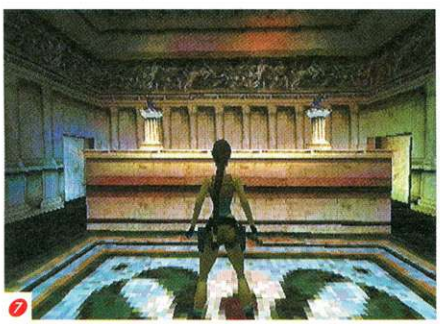
2. Trajans Märkte

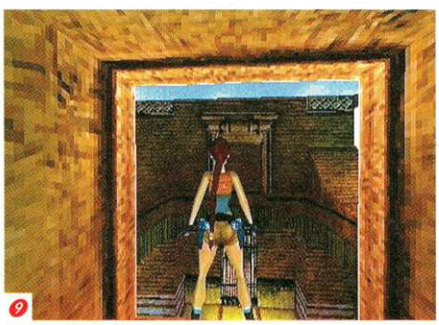
Dieses Level ist recht dunkel, deshalb solltet ihr bei schwierigen Kletterpassagen lieber vorher speichern und Fackeln benutzen. Geht gleich in die Tür links, zerschießt die Kiste und schnappt euch das Brecheisen. Zurück in der Gasse befindet sich kurz vor deren Ende auf der rechten Seite ein kleines Wellblech-Tor. Dieses öffnet ihr mir eurem Fundstück. Klettert jetzt in das Obergeschoss und balanciert über das Seil auf die andere Seite des Abgrunds. Noch ein Sprung über das Loch im Boden und ihr kraxelt wieder ans Tageslicht. Lauft über den Holzsteg und springt auf den rechten Mauervorsprung 8. Von dort geht es auf die nächste Plattform. Diese führt euch durch eine Öffnung an der Rückwand weiter. Springt auf die darunter gelegene Plattform und von da auf die nächste. So gelangt ihr in einen weiteren Bereich. Hier befindet sich direkt unter euch eine verschlossene **Falltür**, rechts hinten im Raum ein überdimensioniertes Uhrwerk und gegenüber an der Wand ein Durchgang, der zu einem riesigen Zahnrad führt. Das Gittertor zur Straße ist noch verschlossen. Auf der Rückseite der rechten Säule des Durchgangs befindet sich eine **Leiter**. Über diese erreicht ihr einen Pfeilerbogen. Wendet euch nach rechts und springt in die Lücke in der gegenüberliegenden Mauer. Von dort gelangt ihr über eine Plattform in einen dunklen Raum. Zieht so lange an der Leine, bis das Zahnrad ganz nach oben gefahren ist, und kehrt dann auf den Pfeilerbogen zurück. Springt hier nach rechts in die kleine **Öffnung**, wo ihr Munition findet 9. Dreht euch in Richtung des anderen Pfeilerbogens und springt mit Anlauf darauf. Von dort ist es ein Leichtes, in die kleine Kammer auf der rechten Seite zu kommen. Zieht auch an diesem **Seil**. Nun ist in der Kammer das Riesenzahnrad beiseite. Bevor ihr in die Kammer marschiert, klettert ihr noch in die Öffnung links im Spalt, in dem vorher noch das Riesenzahnrad gesteckt hat. Dort montiert ihr mit dem Brecheisen die **Goldmünze** ab und


11

setzt diese in den Sockel der Riesenstatue ein 10. Nun ist das Gittertor offen und ihr könnt zurück auf die Hauptstraße, wo sich bereits ein weiterer Durchgang aufgetan hat (links des Gittertors). Folgt der Seitengasse, bis ihr an dem Wasserbassin angelangt. Das Gittertor am Grund ist noch verschlossen. Schwimmt auf die andere Seite, klettert an Land und zündet eine **Fackel** 11. Folgt nun der Passage vor euch. In dem anschließenden Raum befindet sich im Zentrum ein schwebender Metallkopf, der euch mit einem Laserstrahl rösten will 12. Nutzt das Zielfernrohr eures Revolvers und schießt dem Kerl die Augen raus. Ihr erhaltet als Belohnung das Mars-Symbol. Springt hinunter und begebt euch in den Bereich unter dem Eingang. Dort befindet sich ein Gullydeckel, der euch in den örtlichen Abwasserkanal führt 13.


12


7

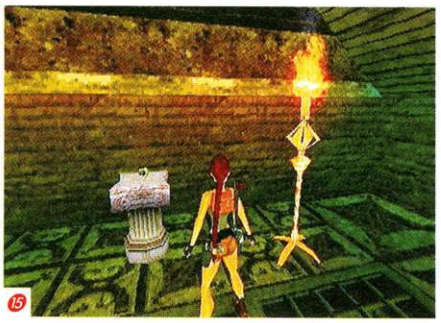

9


13

Taucht in der Mitte des Kanals in die linke Öffnung. Der Pfad führt euch zu einem Rohr, wo sich Lara das **Rad** mopst. Jetzt zurück in den Raum, in dem ihr vorhin den Metallkopf bekämpft habt. Auf der Rückseite des Raums befindet sich ein Eingang. Hier setzt ihr an der Maschine das Rad an und schaltet so den **Ventilator** in der Kanalisation ab. Nun erreicht ihr den unteren Zugang beim Ventilator. Taucht den schmalen Tunnel entlang und schwimmt im großen Bereich gleich nach rechts. Dieser Weg führt euch zu einem eingeschalteten Ventilator, der eine Öffnung versperrt. Lasst euch von der Strömung treiben, schwimmt nach oben und schaltet dort den Ventilator ab. Nun könnt ihr in die **Nebenpassage** tauchen. Nach ca. 30 Sekunden geht's wieder an Land. Nach einigen Schritten findet ihr die Shotgun – endlich! Plötzlich versperrt ein Gitter euren Rückweg. Überraschung: Der erste Endgegner erwartet euch. Der untote Riesenritter will euch mit **Schwert und Laserstrahl** an die Energieleiste. Mit einer Kombination aus Ausweichsprüngen und Dauerfeuer sollte der Kerl kein Problem darstellen. Nach seiner Niederlage zerspringt das Relieffenster. Dieses führt zurück zum Wasserbassin. Bevor ihr ein weiteres Mal taucht, kehrt ihr noch kurz zur Hauptstraße zurück. Jetzt geht ihr erneut baden. Durch das nun geöffnete Tor gelangt ihr nicht nur zum letzten Artefakt, sondern auch zum Drachentor. Hier erwartet euch schon das nächste Duell. Nach einem kurzen Feuergefecht mit einem alten Bekannten erwachen die drei **Drachen** zum Leben und wollen euch ebenfalls platt machen. Besonders gefährlich sind hier ihre Feuerbälle. Ein Volltreffer lässt euch in Flammen aufgehen. Taktisch bleibt alles beim Alten: Ausweichsprünge und Dauerfeuer (vor allem mit der Shotgun) sollten ihre Wirkung nicht verfehlen. Nutzt das Steingebäude als Deckung. Ist der Kampf gewonnen, setzt ihr die beiden Artefakte in die Türumrahmung ein. Der Durchgang ist nun offen. Noch einige gekonnte Sprünge und ihr gelangt in den nächsten Abschnitt.

3. Das Kolosseum

Folgt einfach den Durchgängen. Plötzlich stürzt der Boden unter euch ein. Lauft schnell weiter. Springt über das Loch im Boden auf den sicheren Boden. Lasst euch im Anschluss hinten fallen und hangelt euch links um die Ecke zurück ⑭. Durch die Öffnung in der Wand gelangt ihr in eine kleine dunkle Kammer. Aktiviert dort den Schalter


⑮

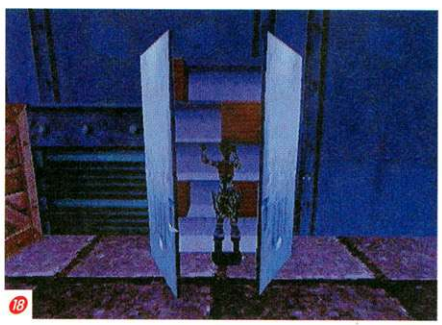
und kehrt in den Hauptraum zurück, die Seitentür ist offen. Ihr rutscht in ein Verlies hinunter. Der Hebel an der Wand ebnet euch den weiteren Weg. Klettert über die Leiter ins Obergeschoss. Dort schnappt ihr euch, bevor es weitergeht, den **Edelstein** auf dem Altar ⑮. Im Nebenraum folgt ihr dem Pfad auf die erste Terrasse und geht nach links in die Zelle. Betätigt dort den **Schalter**. Dreht euch um und marschiert geradeaus die nächste Steigung nach oben. Auf der zweiten Terrasse führt ein Weg nach links. Folgt der Brücke bis zur Mitte und lasst euch links auf den darunter liegenden Weg fallen. Folgt der landläufigen Treppe auf die erhöhte Plattform. Zieht dreimal an der Kette, bis der Pfeiler oben auf der Brücke ganz herausgefahren ist. Springt direkt vor euch hinunter, lauft über die Brücke und springt von dort auf den Vorsprung nach rechts. Von dort müsst ihr die langsam ansteigende Erhöhung nach oben klettern. Beeilt euch. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, versinkt die Säule samt Artefakt wieder in der Tiefe. Habt ihr das Schmuckstück erbeutet, setzt es mit dem anderen **Edelstein** zusammen. Die sich am anderen Ende der Brücke befindliche Tür öffnet sich, wenn ihr darauf zu lauft. Nach einer kurzen Echtzeitsequenz geht es weiter. Geht den schrägen Tunnel nach oben. Dort setzt ihr das Artefakt an der Wand ein ⑯. Dreht euch dann schnell um und lauft auf den sicheren Untergrund. Dreht euch ein weiteres Mal und springt mit Anlauf in die Mulde unterhalb des vorher eingesetzten Edelsteins. Von dort hangelt ihr euch links die Wand entlang, bis ihr sicheren Untergrund erreicht. Durch den Nebenraum klettert ihr in die obere Etage. Erschießt die Gegner, um den **Schlüssel** zu erhalten. Am Ende des Ganges benutzt ihr den Schlüssel, um weiterzukommen. In dem folgenden Bereich öffnet sich ein Durchgang. Bevor ihr den passieren könnt, müsst ihr erneut einen steinernen **Riesengladiator** besiegen. Am einfachsten lauft ihr im Gang immer rückwärts, während ihr den Gladiator

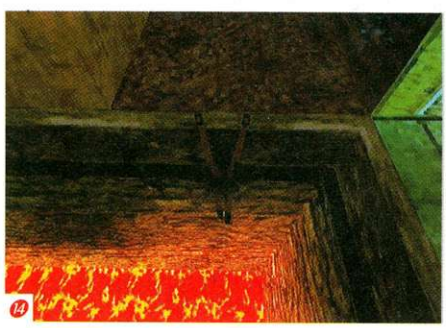

⑰

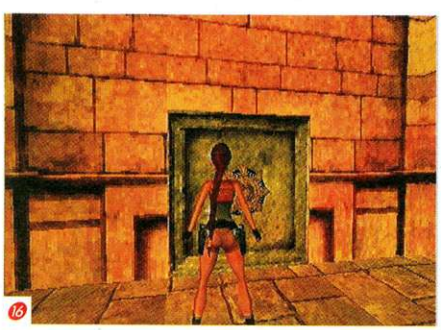
mit Dauerfeuer beharkt. Seid ihr am Ende angekommen, lauft ihr blitzschnell an dem Kerl vorbei und wiederholt das Ganze in der anderen Richtung. Schnappt euch den Schlüssel im Nebenraum und schließt das verbleibende Tor auf. Rutscht die Schräge hinab und ihr kommt an einer euch bekannten Stelle heraus. Krallt euch den "Stein des Philosophen" und der dritte Abschnitt endet ⑰.

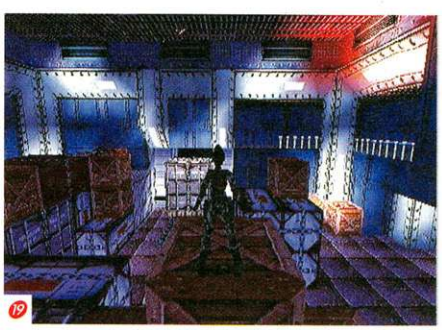
4. Die Basis

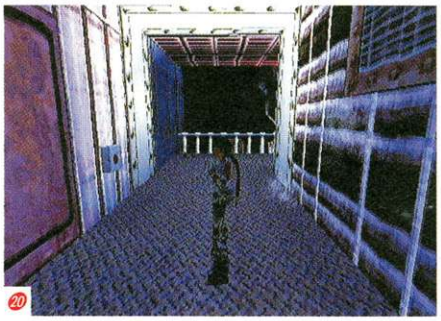
Lauft den Gang ins Lager hinab. Rennt zuerst in Richtung der gegenüber-liegenden Wand. In deren Mitte findet ihr einen Aktenschrank mit einem Schlüssel ⑱. Dreht euch herum und lauft nach rechts oben. Dort öffnet ihr mit dem Fundstück die Tür. Über den Gang gelangt ihr in den Kommando-Raum. Schnappt euch die **Code-Karte** und im Schrank die **Uzi**. Jetzt stellt das verbleibende Tor kein Problem mehr da. Der Weg führt euch nach oben zur Brüstung. Von dort springt ihr auf den Containerstapel an der linken Lagerhallenwand. Ab jetzt ist ein **Ladekran** hinter euch her. Seid also vorsichtig. Klettert die Holzkiste hoch und springt von dort auf den Stapel rechts von euch. Von hier ist es auch ein Leichtes, den linken Stapel zu erreichen. Auch hier gleich auf die Holzkiste klettern und weiter springen ⑲. Von hier aus

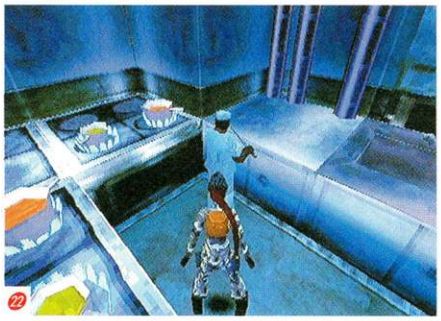

⑱

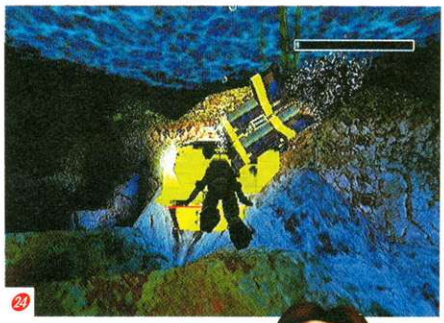

⑭


⑯


⑲


20


22


24

ist es nicht mehr weit bis zum nächsten Geländer an der Wand. Folgt dem Pfad. Drückt an der Tür den Schalter und geht hinein 20. Nach der Sequenz klettert ihr zurück in die Halle (linke Tür) und geht durch die neue Öffnung. Am Ende des **Tunnels** führt links ein Weg an die frische Luft. Hinter dem Stapel befindet sich ein Durchgang. Nutzt die **Codekarte** und schnappt euch von der erledigten Wache den Schlüssel. Kehrt nun in den Haupttunnel zurück. Über den gegenüberliegenden Seitenarm gelangt ihr an eine verschlossene Tür. Nach der Sequenz springt ihr auf den Boden. Nutzt ein weiteres Mal die **Codekarte** bei der Tür hinter euch. Im Raum findet ihr insgesamt sechs Schränke. Hier erhaltet ihr u.a. eine Sicherung und die Desert Eagle. Durch die Tür im Seitenarm kommt ihr wieder im Tunnel raus. Kehrt zurück in den **Generator-Raum**. Setzt auf deren Rückseite die Sicherung ein. Die Tür innerhalb des Generator-Raums springt auf und dort lässt sich der Kran aktivieren. So gelangt ihr über den roten Container auf das U-Boot.

5. Das U-Boot

Ihr werdet in einen leeren Schlafraum gesperrt. Im Durchgang zur zweiten Kojen-Reihe brecht ihr die kaputte Halterung ab. Damit öffnet ihr an der hinteren Wand im linken Durchgang den Luftschacht 21. Folgt dem Pfad, bis ihr im Schacht nach oben klettern könnt. Am durchgebrochenen Gitter klettert ihr an der Kante entlang auf die andere Seite. Kriecht im Tunnel weiter. Hier kommt ihr an eine ähnliche Stelle. Bevor ihr aber auf der anderen Seite hochklettert, nehmt erst den rechten Tunnel. Über ein Bodengitter gelangt ihr in einen Nebenraum, wo ihr in der Kommode die **erste Batterie** findet. Jetzt könnt ihr beruhigt weiterklettern. Nach der folgenden Sequenz kriecht ihr bis zum Tunnelende weiter. Öffnet die Luke am Boden und klettert hinab und ihr seid in der Bordküche. Schleicht euch von hinten an den **Koch** heran 22 und schlagt ihn mit der Brechstange nieder. Mit seinem Schlüssel öffnet ihr die Speisekammer. Dort findet ihr einen weiteren Schlüssel (Regal) und eure beiden Pistolen (Kommode hinter der Tür).

Im Speiseraum geht ihr zuerst durch das linke Schott. Hier gabelt sich der Weg. Geht links weiter und ihr kommt zu einem Schott auf der rechten Seite. Öffnet es und klettert in das Obergeschoss. In der Lagerhalle findet ihr die **Schrotflinte** und oben auf der Kiste eine Atemmaske. Nun zurück in den Speiseraum. Auf der anderen Seite lässt sich das rechte Schott öffnen. Im folgenden Gang gibt es am Ende zwei Abbiegungen. Geht aber in die rechte Seitenkammer gleich rechts. Klettert auf die Kiste und stellt euch an die Kante Richtung Lautsprecher. Springt und drückt den Aktionsknopf. Wenn ihr es richtig gemacht habt, reißt Lara das **Gitter** runter und ihr könnt in den Schacht klettern. Dort gelangt ihr in einen weiteren Raum, wo ihr die zweite Batterie findet. Folgt ihr dem Weg, kommt ihr genau an der Abbiegung von vorhin heraus. Geht weiter geradeaus (entspricht linke Abbiegung). Klettert in das Untergeschoss hinab. Nach kurzem findet ihr auf der linken Seite ein Schott, das in den Torpedo-Raum führt. Über die Leiter gelangt ihr eine Etage höher. Im Schott rechts erhaltet ihr die **Anzug-Konsole**. Kombiniert sie mit der Atemmaske und den beiden Batterien. Setzt diese in den Taucheranzug ein 23, der sich in der zweiten Tür auf der linken Seite befindet – Abschnittsende.

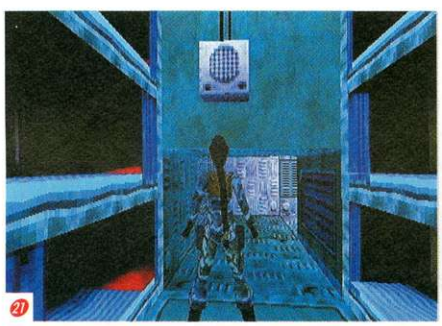
6. Tiefseetauchen

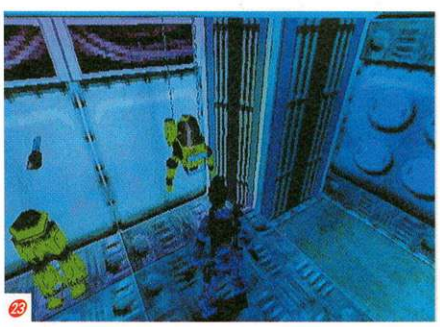
Dieser Abschnitt ist recht kurz. Taucht aus dem U-Boot raus und schwimmt geradeaus. Haltet euch nach der Felsöffnung links. Ihr seht in der Ferne bereits einen feindlichen Taucher. Auch hier links halten. Weicht notfalls den Geschossen aus, da ihr euch nicht verteidigen könnt. Ihr kommt in eine schmale Passage, die euch zu einem **Krater** führt. Taucht hinein und folgt dem Weg, bis eine weitere Filmszene erfolgt. Danach ist euer Luftvorrat begrenzt, also beeilt euch 24. Der Rückweg ist schwierig, aber schaffbar.

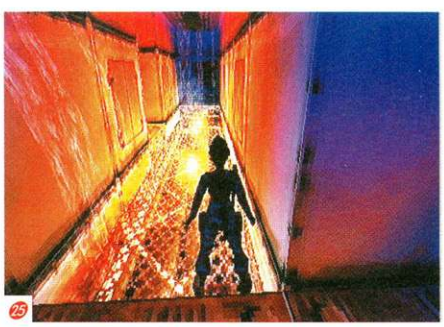


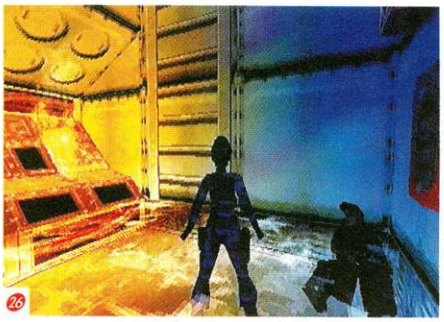
7. Das U-Boot sinkt

Dreht euch um und klettert die Leiter runter. Nach dem Torpedoraum haltet ihr euch rechts. Im Obergeschoss gelangt ihr auf der rechten Seite in einen brennenden Raum 25. Springt über die Flammen Richtung Speisesaal. Dort müsst ihr von Tisch zu Tisch springen, da das Wasser elektrisiert ist. Durch das Schott links der Kabel geht es weiter. Geht an der Abzweigung rechts weiter und krallt euch die **Code-Karte**. Jetzt wieder zurück durch den Speiseraum und den Gang mit Feuer. Haltet euch rechts. Nach kurzem gelangt ihr zu dem verschlossenen Schott. Nutzt die **Code-Karte**. Geht geradeaus weiter, klettert hoch; geht nicht in den folgenden linken Raum. Nach kurzem erreicht ihr die Brücke. Hinten links lässt sich ein Schott öffnen. Sobald ihr hineingeht, folgt eine Cut-Szene. Kehrt danach auf die Brücke zurück. Vorne links ist eine der Schachtverkleidungen kaputt. Zerschießt sie und klettert hinein. Rechts werdet ihr bald eine weitere Boden-


21


23

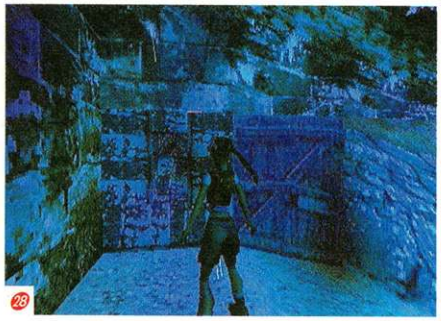

25


26

verkleidung finden. Öffnet sie und springt auf die Kiste darunter. Den Stromschalter an der Wand erreicht ihr nur vom Boden aus springend. Danach wird's zappenduster. Klettert zurück auf die Brücke, verlasst sie und geht rechts in den Raum. Hier findet ihr eine Waffe und eine gelbe Stickstoff-Flasche. Klettert wieder in das Untergeschoss. Geht durch den linken Gang und öffnet mit dem **Schlüssel** die Tür. Im Konferenzraum findet ihr die Sauerstoff-Flasche. Kehrt jetzt in den Raum mit dem Admiral zurück 26 und klettert die Leiter hoch. Setzt die beiden Flaschen ein und Laras zweites Abenteuer endet hier.

8. Galgenbaum

Weiter geht es auf einer gespenstischen Insel. Lauft vor bis zum Rand der Schlucht. Unter euch erspäht ihr eine Plattform, die bis zur gegenüberliegenden Felswand reicht. Springt mit Anlauf auf sie hinab und hangelt euch nach links um die Ecke. Lasst euch auf die Schräge fallen und dreht euch nach rechts. Nach dem Sprung hangelt ihr euch rechts um den Felsen herum, bis ihr unter euch eine Öffnung erspäht. Klettert hinein und folgt dem rechten Pfad. Ihr erspäht eine natürliche Steinbrücke. An deren Unterseite hangelt Lara in die Felsöffnung in der Steilwand. Folgt dem Pfad. In der folgenden Cut-Szene erfahrt ihr eure Mission: Findet das versteinerte Herz eines verfluchten Geistes. Sobald ihr Richtung Zwerghütte geht, öffnet sich deren Boden. Auf der Rückfront seht ihr eine kleine Höhle. Hangelt euch von dort zu einem Felsvorsprung. Der Weg mündet oberhalb des Brunnens 27. Springt hinein und taucht durch den **Irrgarten** zur Scheune. Springt vom Steg zur Schräge rechts von der Scheune. Macht dort sofort einen Rückwärts-Salto und ihr erreicht so einen sicheren Untergrund. In der Scheune findet ihr einen Gummischlauch. Taucht von hier wieder in den Frontbereich des Hauses. Springt ins Nachbarbecken und bahnt euch euren Weg zurück zum Lagerplatz. Lauft geradeaus weiter und kriecht links beim Turm in das Loch. Am Ende des Pfades lauft ihr in die dunkle Unterführung. Schnappt euch die **Heugabel** und klettert außerhalb nach oben. Kombiniert die beiden Fundstücke zu einer **Schleuder** und benutzt diese an den Holzbrettern. Nach der Sequenz findet ihr eine Eisenklapper. Klettert in das Loch neben den Glocken. Am anderen Ende befindet sich gleich neben der Öffnung eine Grabkammer. Dort findet ihr eine **Fackel**. Mir ihr lauft ihr den Pfad entlang, bis ihr auf der rechten Seite eine Kammer mit einer brennenden Fackel findet. Zündet eure dort an. Folgt dem Pfad weiter, bis ihr ein **Loch** findet. Klettert hinein und folgt dem Weg geradeaus, achtet aber auf den brüchigen Boden. Danach links zu den Baumwurzeln hoch und diese abfackeln. Nach der Sequenz geht es zurück in das Lager. Kriecht wieder durch das Loch beim Kirchturm und erneut durch die Öffnung bei den Glocken. Lauft den Pfad an den **Gräbern** vorbei. Ganz oben links setzt ihr das Herz ein 28. Lauft in die Kammer und folgt dem Tunnel. Über die Brücke gelangt ihr zum Abschnittsende.


28

9. Labyrinth

Ihr befindet euch innerhalb der Kapelle wieder. Nach einigen Schritten kommt eine Filmsequenz. Im Anschluss lauft zur Wand mit den drei Steinplatten 29. Aktiviert sie in folgender Reihenfolge: Mitte, links, rechts. Nun ist der Durchgang, durch die der Geistermönch entschwunden ist, offen. Achtet auf den Weg dorthin auf die Skelette. Sie bewegen sich zwar nicht, sind aber sehr gefährlich. Im Nebenraum geht ihr zu dem Goldknauf und nehmt den Knochenstaub an euch. Mit ihm kehrt ihr wieder zu den **drei Steinplatten** zurück. Kippt den Staub in die Schale links von euch und die Skelette verschwinden. Das letzte Gitter in diesen Raum ist nun offen.


30

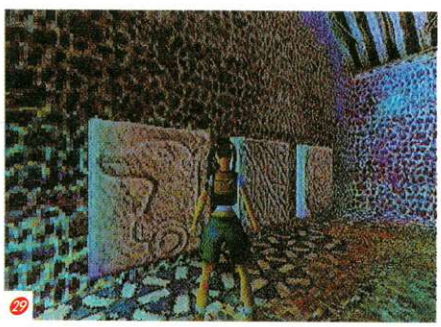

31

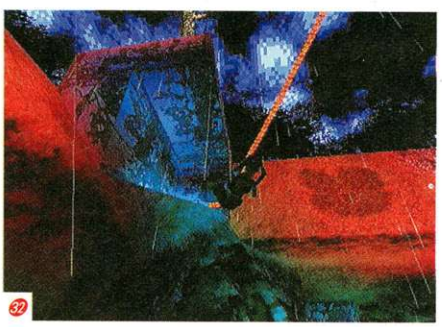
Nach der Rutschparty folgt ein nicht gerade leichter Abstieg. Wenn ihr günstig springt, gelangt ihr so unbeschadet in das Wasserbecken darunter. Unten folgt eine weitere Sequenz in Spielegrafik. Folgt dem Geist durch den Tunnel. Begebt euch in die Mitte des Holzturms und betätigt den **Schalter** 30. Verlasst ihn wieder über die Brücke. Lauft den Weg nach oben, bis ihr nach rechts abbiegen könnt. So gelangt ihr eine Etage höher wieder in den Turm. Betätigt dort nicht den **Hebel**, sondern verlasst den Turm über den zweiten Weg. Lauft wieder wie zuvor beschrieben eine Etage höher. Im Turm findet ihr das Buch der Tiergeschichte. Sobald ihr es nehmt, öffnet sich das Tor gegenüber. Es führt euch in einen Tunnel nach oben. Von nun an müsst ihr dem Irrlicht nur noch folgen, wenn ihr euch nicht verirren wollt. Rutscht noch die Schräge herunter und geht Richtung eiserne Jungfrau 31. Hier endet dieser Abschnitt.

10. Die alte Mühle

Nach einigen Schritten folgt wieder eine Cut-Szene. Nach der wenig erfreulichen Begegnung mit dem Reiter lauft ihr geradeaus weiter und links in den Höhleneingang. So gelangt ihr an eine Abzweigung. Rechts springt ihr mit Anlauf zum Strick. Hangelt euch bis zum Ende herab, dreht euch um ca. 180 Grad und fangt an zu schwingen 32. Links


27


29


32

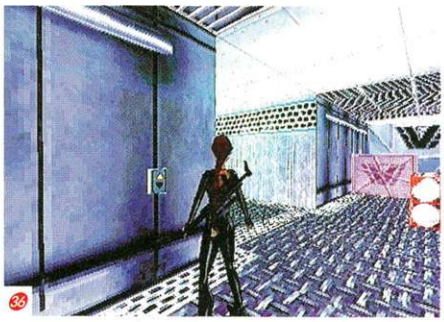
oben befindet sich ein kleiner Vorsprung, auf dem ihr eine Fackel findet. Rutscht wieder zum Ausgang und lauft den Gang zur brennenden Fackel zurück, wo ihr eure entzündet. Jetzt wieder rauf zum Seil. Geht zuerst ganz nach links und springt auf den Felssteg, wo euch die kleinen Dämonen mit Steinen beschmeißen. Legt ihnen die Fackel hin. Danach stellen sie ihren Dauerbeschuss ein. Dreht euch nach rechts und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Von dort ist es ein Leichtes, wieder auf die obere Plattform zu kommen. Schwingt euch ein weiteres Mal mit dem Seil. Euer Ziel: Das **Gittertor** in der oberen Ecke. Brecht euch dort eine Eisenstange heraus. Wieder zurück zum Ausgang. Schwingt euch mit dem Seil auf die andere Seite der Schlucht. Hier erwartet euch eine komplizierte Sprungeinlage. Rutscht an der Schräge vor euch ein Stück hinab und springt nonstop von Schräge zu Schräge, bis sich Lara festklammern kann. Über die kommenden Schrägen gelangt ihr zu einen schmalen Spalt, in den ihr hineinkriecht. Folgt der Passage, bis es nicht mehr weitergeht. Das restliche Stück hangelt ihr außen entlang. In der Höhle brecht ihr aus dem Felsen mit dem Brecheisen **ein Stück Kreide** 33. Klettert wieder zum Ausgang und kehrt wieder zum Levelanfang zurück. Dort befindet sich eine graue Steinplatte auf dem Weg. Benutzt dort das Kreidestück. Im Anschluss an die Cut-Szene lauft ihr geradeaus in den Eingang. Nach der Rutschpartie folgt eine weitere Cut-Szene. Lauft zwischen den beiden Gebäuden durch. Über dem fließenden Wasser führt ein Tunnel in einen weiteren Bereich mit einer Windmühle. Taucht im Becken links herum. Durch eine Öffnung im Boden gelangt ihr in einen tieferen Bereich. Achtet dort auf das rote Untier. Erst wenn es wieder davon schwimmt, schnappt ihr euch die **Silbermünze**. Ansonsten werdet ihr stets nach der Cut-Szene ohne das Geldstück auftauchen müssen. Eure Beute legt ihr im Stahlkäfig ab. Nach der Cut-Szene seid ihr das Monster-Problem los. Taucht wieder in die Höhle mit der Münze und schwimmt zu deren Ende. Durch eine Öffnung in der Wand gelangt ihr in die Mühle. Die jetzige Aktion muss gut getimt werden: Dreht an dem Rad dreimal und springt mit Hilfe der Metallstange links an der Wand auf die andere Seite. Von hier springt ihr auf die angeschrägte Plattform links von euch und kriecht durch die offene Tür. Ab jetzt könnt ihr es wieder ruhiger angehen lassen. Rutscht nicht die Schräge hinunter, sondern zieht euch zur Öffnung hinauf. Im Sprung aktiviert ihr den Hebel. Nun steht die


34

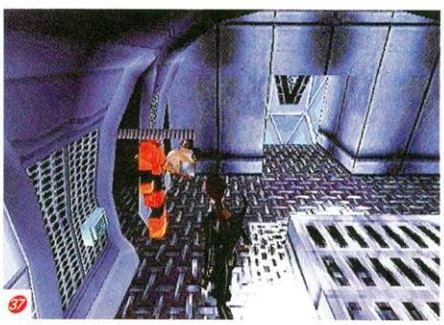
Mühle still und ihr könnt wieder durch das Wasserbecken in der Mühle raustauchen 34. Kehrt ins erste Areal zurück. An der Scheune links könnt ihr nun durchs Wasser. Klettert dort ebenfalls links in die Felswand und kriecht durch die Gänge. Ihr kommt oberhalb der Felswand heraus. Springt auf die linke Plattform. Von dort auf die Mulde im Scheunendach. Ihr seid nur noch einen Sprung vom Vorbau entfernt. Mit Anlauf geht es von hier in die nächste Mulde. Noch ein Sprung, und ihr seid auf dem Gebäude mit dem Wasserrad. Kriecht hinein und öffnet die **Schleuse**. Nach der kommenden Sequenz endet das dritte Abenteuer.

11. Der 13. Stock

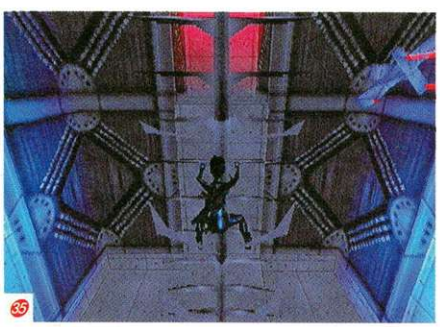
Geht im Gang nach rechts und klettert die Leiter hoch. Ihr kommt an der Kammer mit der Iris vorbei. Geht den Gang weiter. Schießt das Schloss auf und rutscht die Schräge runter. Diese Wache könnt ihr nur mit einem Kopfschuss erledigen, also zielt schnell. Einer seiner Treffer kostet euch locker 50% eurer Lebensenergie. Klettert auf die kaputte Röhre und über sie in den linken Luftschacht. Durch das Loch im Boden gelangt ihr über einen Zwischengang in einen anderen Raum. Klettert die seltsam aussehende Leiter hinauf (achtet auf den **Laserstrahl**) 35 auf die Plattform mit der verschlossenen Tür. Links oben schießt ihr die Wandverkleidung auf und klettert in den Luftschacht. Geht nach rechts. Erledigt die patrouillierende Wache mit einem Kopfschuss, ansonsten aktiviert sie im Schacht das automatische Verteidigungs-System und ihr seid Asche. Klettert in den Gang. Rechts befindet sich ein Schacht. Schießt das Gitter weg und kriecht hinein. Schießt auch das nächste Gitter auf. An den Wachmann schleicht (kriecht) ihr euch von hinten ran und verpasst dem Schlafenden mit dem Zielfernrohr einen Kopfschuss. Schnappt euch seine **Code-Karte** und fahrt mit dem Lift


36

(rechts vom Schacht) nach oben 36. Die drei Wachen rechts sind dank Zielfernrohr ebenfalls kein Problem für euch. Haltet euch danach links und benutzt die Code-Karte. Die Wissenschaftler machen euch nichts, also müsst ihr sie nicht töten. Drückt den Knopf und verlasst den Raum wieder. Marschiert in die Richtung, wo ihr vorhin die Wachen eliminiert habt. Durch den Gang am Ende gelangt ihr über einen Zwischenraum in die Umkleidekabine der Wissenschaftler. Öffnet die dritte Tür auf der linken Seite und ihr erhaltet eine **Disk** 37. Zurück zum Lift und wieder hinabgefahren. Die Laserbarriere ist nun ausgeschaltet und ihr könnt ohne weiteres zum Gang-Ende laufen. Benutzt an der linken Konsole die Disc. Der Schacht rechts von euch ist nun offen 38. Hier müsst ihr euch beeilen. Rennt nach rechts und rutscht die Stange hinab. Ganz unten kriecht ihr dann weiter. Lauft über die Brücke und folgt dem Pfad, bis ihr eine Treppe findet. Unterhalb habt ihr beide gepanzerte Wachen mit Präzisions-Schüssen zu eliminieren. Durchsucht noch den Nebenraum und öffnet dann den Zugang zum Labor. Dort erhaltet ihr von einer toten Wache eine weitere **Disk**. Um die Ecke nehmt ihr die Disk und öffnet den Zugang. Kriecht bis zur Ecke mit der Verglasung. Sobald die Wache euch den Rücken zukehrt, kriecht ihr in die Wandvertiefung und erledigt den Kerl per Kopfschuss. Am einfachsten rennt ihr bei dem automatischen Maschinengewehr durch. Lauft durch


37

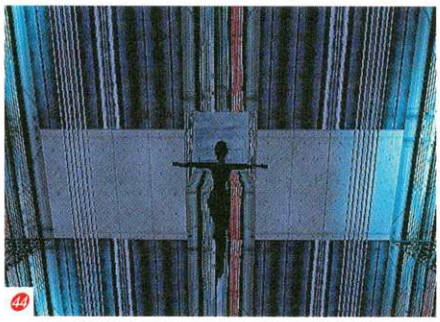

33

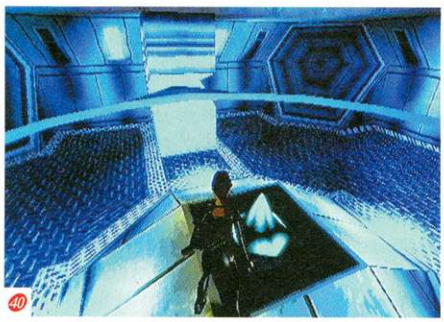

35


38


39


42

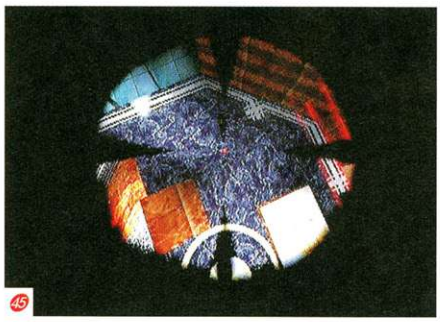

44


40

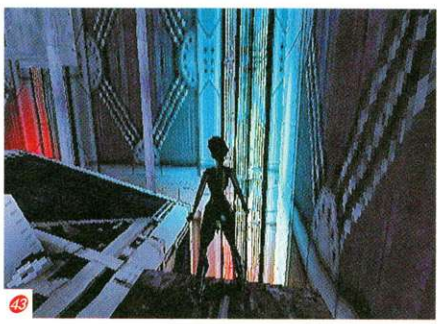
den Gang weiter, bis ihr ins Labor kommt. Nach der Cut-Szene bedroht ihr den Forscher einfach mit der Waffe und er hilft euch beim Weiterkommen 39. Geht zuerst die Treppen nach oben in den Kontrollraum. Drückt den Schalter. Nun hab ihr nur begrenzt Zeit, in das Untergeschoss zu laufen und euch die Iris zu schnappen 40. Nehmt den einzig möglichen Ausgang und der Abschnitt endet.

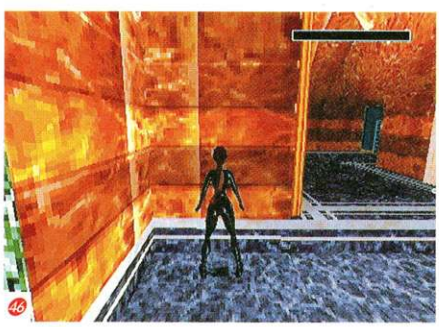
12. Flucht mit der Iris

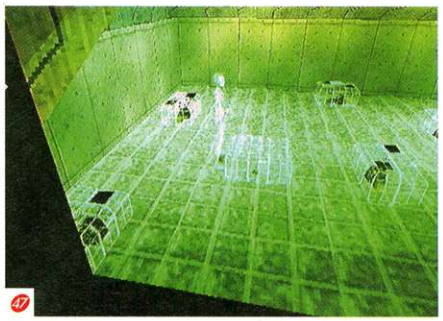
Lauft den Gang entlang und legt all eure Metallgegenstände in den vorgesehenen Behälter. Bevor ihr geht, öffnet ihr noch die Deckenverkleidung rechts (mit dem Sprung im Muster). Folgt dem Gang. Haltet euch links. Nach dem Überwachungsmonitor biegt ihr rechts ab und folgt dem Gang. Nach der kurzen Cut-Szene geht ihr rechts ins Büro, wo ihr ein Tuch findet 41. Kombiniert es mit dem Chloroform. Schleicht euch von hinten an die Wache und betäubt sie. Untersucht die folgenden Räume gründlich. Im letzten findet ihr eine **Codekarte** für das WC(?). Lauft den Gang zurück. Wenn ihr rechts um die Ecke geht, gelangt ihr zu der Tür mit dem Zahlenschloss. Gebt dort die Karten-Nummer "8526" ein. In der Männertoilette findet ihr gleich in der ersten Kabine eine kaputte Deckenplatte, über die ihr in den Luftschacht gelangt. Seid hier vorsichtig. Am Ende des Tunnels befindet sich ein tiefes Loch; lasst euch rückwärts hinab. Lasst kurz los und drückt sofort wieder die Aktions-Taste, damit sich Lara ein weiteres Mal festhält. So wird der Sturz abgemildert. Ihr gelangt in den **Liftschacht**. Klettert vorsichtig die Wand hinab 42. Wenn ihr unten angekommen seid, drückt noch die Aktionstaste zusammen mit dem Steuerkreuz nach unten. So werdet ihr sicher in die Lücke springen. Von dort ist es ein Leichtes, auf die Plattform gegenüber zu springen. Klettert die Kette nach oben und macht einen Rückwärtssalto auf sicheren Grund. Springt zur waagrechten Metallstange zwischen Lift und Wand und schwingt von dort zur Mulde an der gegenüberliegenden Wand. Von dort springt ihr auf den Lift auf (schwieriger Sprung). Öffnet auf dem ersten Lift das Dach und springt hinein. Drückt **den Knopf** und geht zur Tür – diese öffnet sich automatisch. Schleicht euch nach links und aktiviert den Lift. Nachdem ihr angekommen seid, schließt ihr die Tür sofort wieder, bevor euch die Wachen umbringen können. Der Lift stürzt nach unten. Drückt noch einmal den **Knopf** und euer Sturz endet nicht tödlich. Klettert auf das Dach der zerstörten Kabine 43. Springt an die lange Querstange und von dort auf die gegenüberliegende Plattform. Der nächste Sprung muss gut getimt sein. Klettert an der Wand hoch und springt so in der Mitte mit einem Rückwärtssalto ab. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, landet ihr auf der nächsten Plattform. Von dort geht es erneut mit einem Stangensalto weiter auf die Plattform auf der anderen Seite. Dort befindet sich eine Öffnung in der Wand. Kriecht hinein. Dort erwartet euch eine Rutschpartie. Hier solltet ihr auf alle Fälle speichern. Auch hier muss ein präziser Sprung alles entscheiden. Gelingt es euch nicht, die Stange im Sprung zu erreichen, verbrennt ihr. Von dort geht es weiter zur nächsten Stange. Wartet, bis das Feuer kurz ausgeht. Noch ein Sprung und ihr habt die rettende Plattform erreicht. Auch hier müsst ihr auf austretendes Feuer achten. In der Ecke befindet sich eine Öffnung, durch die ihr hindurch müsst. Balanciert über den Abgrund 44. Nach der Rutschpartie kriecht ihr aus dem Tunnel. Ignoriert die Wache und rennt den Gang rechts entlang. Folgt der rechten Abzweigung. Ihr kommt in einen mehrstöckigen Raum, der nur an den Wänden entlang Wege besitzt. Lauft die Schräge Richtung **Laserbarrieren** hinauf. Ab jetzt hat euch ein Scharfschütze im Visier 45. Lauft am Rand entlang, bis ihr zu einer Tür mit zwei Leitern kommt. Über die linke gelangt ihr eine Etage höher. Lauft am Rand entlang. Drückt den Schalter und klettert wieder nach unten – die Laser sind nun abgeschaltet. Geht durch die geöffnete Tür. Lauft aber nicht bis zur grünen Glasverzierung vor. Der Boden dort würde euch auf der Stelle töten. Wartet, bis die Wache erscheint und das Feuer auf euch eröffnet. Wenn er die Scheibe zerschießt, löst er einen Kurzschluss aus. Danach lauft ihr in die rechte Ecke und betätigt den **Schalter**. Neben euch öffnet sich eine Tür 46. Rennt hindurch. Eine weitere Cut-Szene folgt. Danach geht ihr langsam zu den beiden Schaltern links und rechts des Torbogens. Im Anschluss geht ihr durch die offene Tür. Der Gang führt euch in ein Labor. Die Gegner verfolgen euch nun nicht mehr. Geht links in den Raum mit den Kisten. Öffnet die Deckenverkleidung und


45


41


43

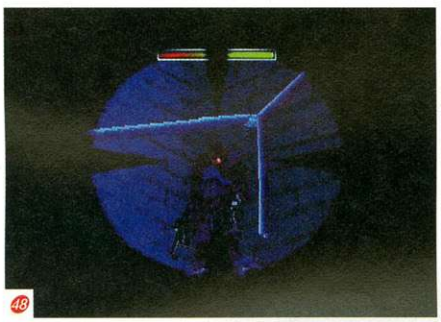

46

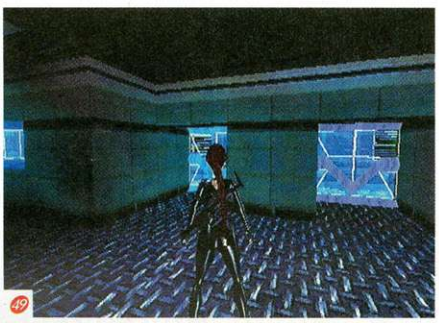


kriecht in den Tunnel. Schaltet hier die Röntgenstrahlen ein. Nun erkennt ihr, welche Kisten Bomben sind (besitzen zwei schwarze Schaltflächen) und welche ihr öffnen könnt 47. Jetzt wieder zurück in den Teleporter-Raum und die **Konsole** aktiviert. Setzt noch das Artefakt in die Halterung in der Mitte des Raumes ein (großes X am Boden) und ihr werdet in eine ähnliche Kammer teleportiert. Durch ein Loch im Boden gelangt ihr weiter. Eure externe Unterstützung sagt euch, was zu tun ist. Stellt euch mit eurem Visier an das Belüftungsgitter und seht mit Maximalzoom die Code-Ziffer "1672." Kriecht in den Hauptkorridor und gebt den Zugangscode ein. Nun habt ihr Zutritt. Die Wache eröffnet das Feuer auf euch. Lauft weiter hinein. Gleich rechts des Tunnels befindet sich ein **Schalter**. Deaktiviert den Röntgensensor und kriecht links in das rot leuchtende Loch in der Wand. Ihr kommt dort heraus, wo ihr anfänglich eure Waffe abgelegt habt. Schnappt sie euch und flitzt jetzt durch den deaktivierten Gang. An der Abzweigung links halten. Gleich rechts befindet sich ein verschlossenes Schott. Schießt auf den Feuerlöscher und flitzt durch die nun offene Tür. Der vorletzte Abschnitt ist geschafft.

13. und letzter Abschnitt: Alarmstufe Rot!

Ihr befindet euch auf einer Treppe. Weiter oben links wartet bereits eine gepanzerte Wache auf euch. Erledigt sie per Kopfschuss 48. Lauft hoch und springt über den Abgrund. Lasst immer den Aktionsknopf gedrückt, denn eine der folgenden Treppen bricht zusammen, sobald ihr darüber lauft. Zieht euch hoch. Wartet an der Ecke, bis der Helikopter verschwunden ist, bevor ihr weiterschleicht. Nachdem noch eine weitere Treppe zusammenstürzt (in der Mitte abspringen) scheint eine Sackgasse erreicht zu sein. Neben dem Feuer tritt Lara die Wand ein und ihr könnt weiterkriechen. Ihr kommt in einer Grube mit einem Gitter heraus. Eines der Gitter (Aus der Sicht, wenn ihr reinkriecht, rechts oben) lässt sich öffnen. Klettert hinauf und erledigt die Wache. Wenn ihr den Gang vorgeht, erhaltet ihr wieder Anweisungen. Mit der Infrarotbrille macht ihr **die Laserstrahlen** sichtbar (weiße Linie auf dem Untergrund). Mit dem Zielfernrohr schießt ihr auf das Rohr mit dem Rad. Von jetzt an sind die Laserstrahlen auch ohne Brille sichtbar. Achtet darauf, wenn sie kurz verschwinden. Geht erst beim zweiten Intervall hindurch – das dauert länger an. Nehmt den Lift rechts nach oben. Vor euch sind zwei Türen 49. Geht zuerst in die linke. Drückt im Trainingsraum den Knopf. Wenn ihr gut seid (grüne Lampe leuchtet auf), öffnet sich für euch die rechte Tür (kein Muss). Geht danach den Gang weiter. In der rechten Waffenkammer erhaltet ihr den Fanghakenwerfer (Regal mit grünem Laser). Geht in den Nebenraum und klettert auf die höchste Box. Schießt mit der Neuerwerbung auf das **Gitter** in der Mitte. Nun dürft ihr Tarzan spielen, um in die Öffnung in der Ecke zu gelangen. Springt an die defekte Wandverzierung gegenüber und klettert so in das Loch. Rutscht herunter, lauft links hinein (nur ein Stück, sonst seid ihr erneut eingesperrt) und erledigt die beiden gepanzerten Soldaten mit Kopfschüssen. Zurück zum Lift, wieder die Laserbarrieren passieren. Nehmt die Munition für den Fanghaken an euch (wenn ihr sie vorhin bereits eingesammelt haben solltet, ist sie trotzdem wieder da) und kehrt ins brennende Treppenhaus zurück. Zielt mit dem Hakenwerfer nach oben und schießt, sobald das grüne Fadenkreuz aufleuchtet. Von dort schwingt ihr in die Öffnung auf der anderen Seite. Springt bei der Schrägen ab, bevor euch das Feuer erwischt. Kriecht aus dem Schacht heraus und springt nach links auf die Kisten hinab. Erledigt den Kerl, bevor er das automatische Maschinengewehr aktivieren kann. Öffnet mit dem **Schalter** die Tür und nehmt rechts den Lift. Nachdem ihr die beiden herabschwingenden Soldaten erledigt habt, schnappt ihr euch das linke Seil, um auf den Kistenstapel zu gelangen. Durch den Schacht dort kommt ihr zu einem **Schalter**. Sobald ihr darauf zu lauft, rutscht ihr eine verborgene Schräge hinab. Ihr kommt zu Türen, die mit Laserbarrieren verriegelt sind. Geht jetzt zweimal nach rechts. Kriecht durch den Tunnel und klettert hoch. Das Gitter am Ende öffnet sich automatisch. Wenn ihr unten ankommt, erwartet euch ein Anzugträger. Feuert auf ihn, bis ihr seht, dass er nur eine Maschine ist. Klettert dann auf die Box und schießt auf das rote Rad. Das freigesetzte Wasser erledigt den Rest für euch (Kurzschluss). Bleibt oben auf der Kiste, denn nun ist das Wasser unter Strom gesetzt. Von dort klettert ihr zurück in den Luftschacht. Springt mit Anlauf zur Schräge links und lasst den Sprungknopf gedrückt. So kommt ihr auf die Plattform, die euch neue Hakenmunition beschert. Schießt auf das **Gitter** in der Mitte der Decke. Nutzt das Seil, um auf die andere Seite zu gelangen und den Schalter zu betätigen. Auf dem Weg nach unten sammelt ihr noch die Munition für den Fanghakenwerfer ein. Schnappt euch den Schlüsselteil. Jetzt müsst ihr erneut nach oben klettern und den Hebel ein weiteres Mal betätigen, ansonsten kommt ihr nicht wieder aus dem Areal. Klettert durch den Luftschacht zurück. Die **Laserbarriere** vor euch ist deaktiviert. Hier müsst ihr sehr schnell sein, der Helikopter nimmt euch unter Beschuss. In der Eckpassage habt ihr nur kurz Verschnaufpause. Im Nebenraum müsst ihr hinter die Bar 50. Kriecht dort an die Wand und drückt den Schalter. Danach geht es wieder zurück durch den langen Gang. Ab jetzt ist ein weiterer Cyborg hinter euch her (verschwendet keine Munition auf ihn, ihr könnt ihn so nicht aufhalten). Der alte Weg ist durch eine **Laserbarriere** versperrt. Kurz vorher geht es aber rechts rein. Rennt den Gang entlang, bis es plötzlich links rein geht. Durch den **Hebel** schließt ihr das Schott hinter euch. Dadurch wurde auch eine der Laserbarrieren abgeschaltet. Verlasst den Seitenarm und geht links weiter. Am besten rennt ihr in diesem Abschnitt. Sobald Lara vergiftet ist (Energieleiste verfärbt sich), kriecht ihr, damit sie frische Luft holen kann. Lauft zuerst geradeaus. Die Tür links ignoriert ihr. Der Gang führt euch zwangsläufig zu einem **Schalter**. Betätigt ihn und kehrt zur ignorierten Tür zurück. Dort betätigt ihr den zweiten Hebel. Nun erstickt der Cyborg auf der anderen Seite der Scheibe. Deaktiviert den **Hebel** wieder und auch den unter der Brücke. Nun könnt ihr den Schlüssel einsacken (in dem Gang, in den ihr vorhin auf der Flucht vor dem Cyborg reingeflitzt seid). Jetzt geht es wieder in den Quergang, wo der Helikopter lauert. Rechts sind nun die Barrieren verschwunden. Lauft hinein in den einzig begehbaren Tunnel. Klettert die erste Anhöhe hoch, dreht euch um und springt an die graue Wand. Klettert an ihr nach oben. Ihr kommt wieder in der großen Halle heraus. Lauft noch die Treppe hoch, Schlüssel eingesetzt (vorher noch beide Teile zusammenfügen) und durch das offene Tor gewetzt – noch einige Schritte trennen euch vom Abspann. ■







Ihr Kinderlein zocket...



Zu Weihnachten wieder nur Feinripp bekommen? Dann ergreift die Chance und macht bei unserem fun-tastischen Gewinnspiel mit!

Special Lets get Online

Bis zu 6.000.000.000 Spieler? Wir zeigen euch wie es geht!

Half-Life (dt.)

Vielleicht kommt's, vielleicht auch nicht!?



Conker's Bad Fur Day

Die neue Definition des schlechten Geschmacks!



Shadow of Memories

Der neue Horror-schocker der Silent Hill-Väter!



fun generation 02/2001...

...ab 17. Januar am Kiosk!

Mit fun in den Winter!!!

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: 0 18 05 - 04 13 49
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
AUTOREN: Dirk Gemeinhardt, Frank Emmerling, Sven Liebold, Carsten Grauel, Toni Opl, Markus Häberlein
LAYOUT: Stefan Kachur, Diane Feininger
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: Susanne Gleich, fun
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. 6 vom 01.10.2000
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 hier für keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in fun generation erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

IVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
Verkaufte Auflage (IVW III/00) 21.686 Exemplare

VOGEL Medien Gruppe
CyPress

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem: play DVD Vision PlayStation PlayStation

© copyright by fun generation,
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ER SUCHT SIE



Sportlich, dominanter Er (m/farbig/NR) sucht geile, kompromisslose Konsole, vorzugsweise PS2, für gemeinsame Spielchen aller Art. Langfristige Verbindung wäre wünschenswert und spätere Heirat nicht ausgeschlossen. Bildzuschriften werden garantiert beantwortet.

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





Lenkrad MC2
Modern, durchdacht und ausgereift



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



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



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



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



SAV-Kabel
- Für bessere Bildqualität

PlayStation.2

MADCATZ
www.madcatz.de

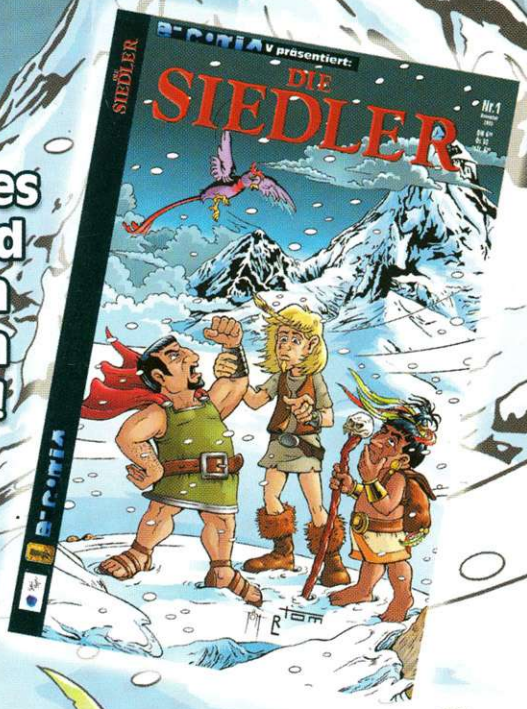
Im Exklusiv-Vertrieb von:

NBG MULTIMEDIA
www.nbg-online.de

e-comix präsentiert:

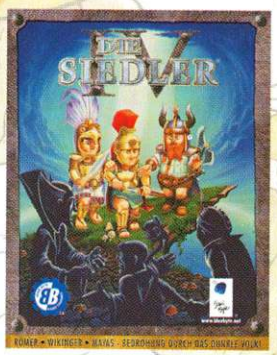
Tumult im Reich der Götter!

Ein spannend-lustiges Comicabenteuer, basierend auf der gleichnamigen Wirtschaftssimulation von Blue Byte!



Nur 6,90 / öS 50,-

Überall, wo's Bücher gibt!



Alles über e-comix und die Siedler unter:
www.die-siedler-comic.de und
www.e-comix.de sowie
www.bluebyte.net

tom

Die Siedler TM & © 1993 & 2000 Blue Byte