

VIDEO GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

Das Magazin von Spielern für Spieler!

IMPORT
STOP?

Schluss mit
Importen?
Das Special

VIDEO
GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

Resident Evil 3: Nemesis

Grusel-Meilenstein
oder billige PAL-
Fortsetzung?

VG-TÜV bestanden!

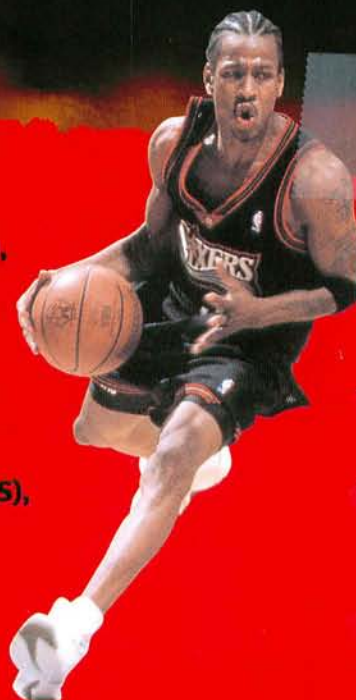
Gran Turismo 2

Extra dicker PAL-Test
des Renn-Hammers!

PAL-Tests:

u. a. Vigilante 8: 2. Herausforderung (N64),
ISS Pro Evolution (PS), Toy Story 2 (N64),
Castlevania: Legacy of Darkness (N64),
International Track & Field 2 (PS),
Harvest Moon 64 (N64), Ehrgeiz (PS),
Deadly Skies (DC), Railroad Tycoon II (PS),
Zombie Revenge (DC), Army Men 3D (PS),
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager (PS),
Army Men Air Attack (PS),
Ridge Racer 64 (N64)
Jimmy White's 2: Cueball (DC),

und vieles mehr!



Crazy Taxi

Super-aktuell: Die beste
Rennspiel-Idee seit Jahren!

Der FIFA-Killer!

ISS Pro Evolution: Gameplay,
Grafik, Fun – einfach besser!

Sega Sports NBA 2K

Ist es das beste Sportspiel
aller Zeiten?



4 391062 306503

03



Im Handumdrehen gewonnen!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen“!



Weltneuheit!



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB;
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards**/**
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel*/**



The Airpad™*



• PSX™
kompatibel

•• N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Grummel-Grunz!



Jan Binsmaier
Chefredakteur

„Wer vorschnell handelt, den bestraft der Kleber.“

Das hat man nun davon, wenn man den Mund zu voreilig aufmacht... Noch im letzten Editorial hatten wir angekündigt, dass wir das Kleber-Problem für unser Tips-Buch beseitigen würden – da haben wir uns wohl ein wenig bei euch blamiert. ..

Tatsächlich hatten wir den Kleber gewechselt, damit das Cover beim Lösen des Büchleins nicht mehr beschädigt wird. Was aber keiner ahnen konnte: Das Cover selbst machte uns einen Strich durch die Rechnung. Denn seit der Ausgabe 01/2000 verwenden wir eine spezielle Cover-Beschichtung, die das Ausbleichen, z.B. bei Sonneneinstrahlung, verhindert. Das ist vor allem für VG-Sammler sehr nützlich, weil die Hefte auch nach längerer Zeit ansehnlich bleiben. Aber jene Schicht reagierte allergisch gegen die Kleberart: Entweder haftete unser Buch noch besser und riss noch mehr kaputt, oder es haftet fast gar nicht und machte sich selbstständig. (Ein Kioskbesitzer klebte es einfach mit vier Klebestreifen wieder auf – dieses Cover war dann komplett kaputt...) Dummerweise sehen wir die Klebe-Ergebnisse erst dann, wenn die Hefte komplett gedruckt und ausgeliefert sind – eine Möglichkeit, zu diesem Zeitpunkt einzugreifen,

haben wir als Redaktion dann nicht mehr. Ist aber VG-Ehrensache, dass wir alles versuchen, diesen Bug zu beheben. Hoffentlich schon bei dieser Ausgabe...

Denn auch diesen Monat haben wir wieder eine Komplett-Lösung in Form eines Tips-Buches: *Medal of Honor*! Um Missverständnisse auszuräumen – nein, jeden Monat werden wir vermutlich nicht so eine Taschenhilfe auf der VG haben. Nur außergewöhnlich gute oder besonders geeignete Spiele (wer braucht schon eine Komplett-Lösung zu einem Sportspiel?) schaffen den Buch-Status. Sollte sich aber jeden Monat ein Spiel besonders hervorheben, dann vielleicht... Mal sehen.

Thema Industrie: Unser Szene-Chat im letzten Monat hat für Wirbel gesorgt. Das Schlagwort "Import-Stopp" sorgte wieder einmal für viel Furore. Ab Seite 21 können wir euch nun ein Special über diese Thematik bieten. Wir denken, es gibt noch einiges zu diskutieren – Hersteller, Händler, Leser und wir sollten Lösungswege suchen, anstatt auf Konfrontation zu gehen. Schreibt uns doch eure Meinung zu diesem Thema und macht Vorschläge, wie die Zukunft der Import-Spieler aussehen könnte.

Euer



100% Freak Power!

Ausgabe 03/2000

■ Diesen Monat in der VG: Das vielleicht beste Sportspiel der Konsolen-Geschichte im PAL-Test (*NBA 2K*), genauso wie der Nachfolge-Gruseler *Resi 3*, das Tips-Buch zu *Medal of Honor*, sechs satte Seiten Hardware-Tests, der Import-Test zu *Shenmue – Chapter 1*, eine Fotostory über unsere Kart-Erlebnisse gegen Mario, Crash & Co. und natürlich vieles mehr! Die wichtigsten sonstigen Tests: *Gran Turismo 2*, *ISS Pro Evolution*, *Crazy Taxi*, *Castlevania – Legacy of Darkness*.

■ Ziemlich belämmerte Gesichter: So dumm blickte die VG-Crew aus der Wäsche, als sie die Klebe-Versuche im letzten Monat zu Gesicht bekam...

Medien mit Leidenschaft

■ Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma des britischen Verlagshauses Future Network. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Francisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.



Inhalt

03/2000

Auch diesen Monat mit Tips-Buch, vielen PAL-Tests, interessanten Importen und brandaktuellen News!

Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 50
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



Der Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art, und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis. The Future Network ist eines der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

www.future-verlag.de



Titel
Gran Turismo 2 (PS)

Der zweite Teil ist da! Und das mächtig – kommt da noch ein Konkurrent mit?

News Focus

Fur Fighters (DC)8
Süße Pelzknäuel zücken ihr Waffenarsenal und ziehen in den Krieg. Bizarre Creations liefert uns einen Ego-Shooter der niedlichen Art.

Interview – HOMM 3 (DC)20
Wie weit ist das deutsche Entwicklerteam Westka bei der DC-Umsetzung? Hier steht's!

Metal Gear Solid Art.....11
Hardcore-Fans von Solid Snake und Sniper Wolf freuen sich auf ein limitiertes Art-Buch.

Micro Maniacs (PS)11
Diesmal ohne Autos. Im neuesten Teil der Micro Machines-Serie geht's per pedes über Stock und Stein.

Resident Evil Zero (N64)9
Nach dem DC bekommt nun auch das N64 sein exklusives RE – zeitlich angesetzt vor Teil 1 und mit Rebecca Chambers als Hauptfigur.

Spiderman (PS)6
Obwohl die Preview-Version noch weit von ihrer Fertigstellung entfernt ist, macht sie doch jetzt schon Lust auf mehr.

Special

Deathmatch134
Der Kampf der Könige! Seht selbst, wie sich Joypad-Fighter Ralph gegen den Tekken Haudegen Paul Phoenix durchsetzte.

Fotostory38
Wenn wir uns schon das Recht nehmen, über Spiele zu urteilen, dann müssen wir uns auch dieser Retourkutsche stellen.

Freaks in Focus122
Unsere neue Rubrik, in der ab jetzt jeden Monat ein Freak-Zocker unter euch durchleuchtet und zu verschiedenen Themen ausgefragt wird – diesmal hat ein Neo-Geo-Beat'em-Up-Special Ralph ins Schwitzen gebracht.

Hardware Test.....126
Diesen Monat auf dem Prüfstand: vier Pads, drei abgedrehte Renneingabe-Controller, drei richtige Lenkräder, eine Light Gun, drei coole GB-Zubehörartikel und andere schicke Dinge.

Import-Stopp21
Die Industrie scheint Ernst zu machen und ihre Rechte durchzusetzen. Brechen nun harte Zeiten für Import-Spieler an?

VG-Maskottchen76
Jeder hat eines – nur wir nicht! Das wollen wir nun endgültig ändern und rufen hiermit zum ultimativen Malwettbewerb auf!

Rubriken

Charts.....	15
Editorial.....	3
Impressum.....	48
Inserentenverzeichnis.....	17
Mail-o-Mania	47
Startseite Test-Sektion	51
VG intern	51
Vorschau.....	133

21 (points to 'KOMPLETT GELOST!')

126 (points to 'Gran Turismo 2')

52 (points to 'IMPORT STOP?')

70 (points to 'Der FIFA-Killer!')

68 (points to 'Crazy Taxi')

66 (points to 'Sega Sports NBA 2K')

Gratis! (points to the bottom left of the cover)

VIDEO GAMES (large text at the bottom)



▲ Spiderman (PS): Mit der in Bälde erscheinenden PS-Adaption können Comicfans endlich auf eine würdige Konsolen-Adaption hoffen.

PREVIEW

PLAYSTATION

Colony Wars: Red Sun	32
ECW Hardcore Revolution	31
Rollcage Stage II	33

NINTENDO 64

ECW Hardcore Revolution	31
Mario Party 2	26
StarCraft 64	30

DREAMCAST

Bio Hazard Code: Veronica	24
MDK 2	28



▲ Hmm, so ein Claire-Hals ist schon was Saftiges, denkt sich der Zombie. Womit die Lady zurückschießt, lest ihr im Preview.



▲ Intern. Track & Field 2 (PS): Sanka's kläglichster Versuch im Weitsprung mit der Schnapszahl 3,33 m lässt immerhin einen Maulwurf auftauchen ...

► Buzz Lightyear nun auch auf N64. Kann diese Version von Toy Story 2 mit dem PS-Teil mithalten?



▲ Sega's Spiel des Jahres konnte uns restlos begeistern. Lest in unserem Import-Test, warum Shenmue uns zeigt, wie die Zukunft des Videospiels aussieht.

Tips & Tricks

PLAYSTATION

Fighting Force 2	41
Medal of Honor	45
NBA Live 2000	40
Rainbow Six	42
Tomb Raider IV	40
Vigilante 8: 2. Herausforderung	44

NINTENDO 64

Armored: Project S.W.A.R.M.	41
Jet Force Gemini	43
Lego Racers	42
Roadsters	40
Turok: Rage Wars	42
Vigilante 8: 2. Herausforderung	44

DREAMCAST

Hydro Thunder	41
NFL Quarterback Club 2000	46
Vigilante 8: 2. Herausforderung	44
Zombie Revenge	41



▲ Resident Evil 3 Nemesis (PS): Böse geschnittene PAL-Version oder State-of-the-Art-Sequel? Carlos sollte hier die Hunter beachten!

100% Test

PLAYSTATION

Army Men 3D	86
Army Men Alr Attack	87
Autobahn Raser II	103
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager	98
ChessMaster II	103
Ehrgeiz	108
Gran Turismo 2	52
International Track & Field 2	80
ISS Pro Evolution	68
Lego Rock Raiders	101
Magical Tetris Challenge	105
Mobil 1 Rally Championship	94
NFL Blitz 2000	107
Railroad Tycoon II	92
Renegade Racers	104
Resident Evil 3: Nemesis	62
Spec Ops	97

NINTENDO 64

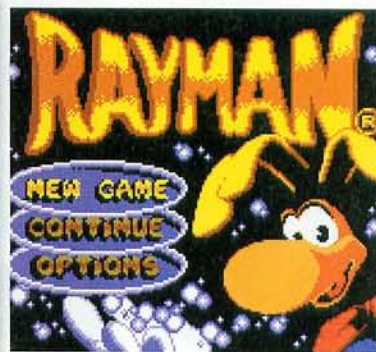
Castlevania - Legacy of Darkness	73
Nuclear Strike 64	100
Ridge Racer 64	88
Toy Story 2	106
Vigilante 8: 2. Herausforderung	69

DREAMCAST

Armada	96
Crazy Taxi	70
Deadly Skies	90
Fighting Force 2	102
Jimmy White's 2 Cue Ball	93
NBA 2K	66
NFL Blitz 2000	107
NFL Quarterback Club 2000	107
Tee Off Golf	101
Zombie Revenge	84

GAMEBOY COLOR / NGPC

Armored	125
Madden 2000	125
Micro Machines 1&2 Twin Turbo	125
Rayman	124
Sonic Pocket Adventure	124
Tazmania	124
Tom and Jerry	125
Tonic Trouble	125
Wrestlemania 2000	125
Yoda Stories	124



▲ Um zu erfahren, wie phantastisch die GameBoy Color Umsetzung von Rayman nun wirklich ist, blättert ihr am besten sofort auf Seite 125.

Import

PLAYSTATION

Countdown Vampires	116
Samurai Shodown - Warriors Rage 2	120
Street Fighter EX 2 Plus	123

NINTENDO 64

Harvest Moon 64	82
-----------------------	----

DREAMCAST

D 2	114
Godzilla Generations:	
Maximum Impact	121
Shenmue: Chapter 1	110
Space Channel 5	118



VIDEO GAMES News Focus

Aktuelles, Fakten, Interviews, Gerüchte, Events...

Top-Themen in diesem Monat: Resident Evil Zero (N64) +++ Summoner (PS2) +++ Mp3-Player für GameBoy

„Comicfans werden diese detaillierte Umsetzung lieben.“



■ Jetzt aber schnell. Rettet euren unsympathischen Chefredakteur vor Scorpion. (Hat nix mit dir zu tun, Jan!)

Der Comic-Kraxler kommt für die PS!

Für viele Fans ist er der coolste Superheld überhaupt. Hoffentlich wird das Game ihm gerecht!

Bereits vor einigen Ausgaben konnten wir euch erste Neuigkeiten zu diesem äußerst vielversprechenden Titel präsentieren. Nun hatten wir endlich eine spielbare Alpha-Version dieser Comic-Umsetzung aus dem Hause Activision in Händen. Und dieser Titel scheint es wirklich in sich zu haben.

Für die Entwicklung zeichnet das Team Neversoft verantwortlich, denen wir bereits das hervorragende *Tony Hawk Skateboarding* zu verdanken haben. *Spiderman* soll nun auf einer deutlich weiterentwickelten Engine von *THS* basieren und damit dem Spieler eine noch nie dagewesene Bewegungsfreiheit ermöglichen. Die Rechnung könnte aufgehen, denn bereits auf den ersten Blick

macht *Spiderman* einen fantastischen Eindruck. Zu Beginn findet ihr euch auf dem Dach eines Hochhauses wieder und betrachtet Spidey aus einer Third-Person-Perspektive. Fans der Comic-Reihe werden erfreut feststellen, dass ihr Held bis ins kleinste Detail der Zeichenvorlage entspricht. Und spätestens wenn sich die Figur in Bewegung setzt, werden viele nicht mehr aus dem Staunen her-

auskommen. Selten zuvor konnte man eine so wunderschön animierte Spielfigur auf der PS bewundern. Anfangs spielten die Entwickler mit dem Gedanken, *Spiderman* mit Hilfe von Motion-Capturings zum Leben zu erwecken, doch dann entschied man sich dafür, ein kleines Modell zu bauen und dieses von Hand zu animieren. Herausgekommen ist eine Spielfigur, die sich



▲ Wenn ihr an der Decke krabbelt, wird diese transparent und ermöglicht euch eine perfekte Übersicht.



▲ Mit Hilfe des Fadenkreuzes könnt ihr euer Netz präzise platzieren und euch so an jede gewünschte Position schwingen.



▲ Ein Hochhaus ist doch für eine Spinne kein Hindernis! Es gibt einfach keine Position, an die ihr nicht gelangt.



▲ Oops. Dieser Kerl scheint etwas zu kräftig für unser Netz zu sein.



▲ Drei gegen einen! Normalerweise vielleicht unfair, doch für einen echten Superhelden ein Kinderspiel.

so lebensecht bewegt, wie man sich das von einer Comicfigur nur wünschen kann. Da euch in *Spider-Man* wirklich komplette Bewegungsfreiheit offen stehen soll, waren wir natürlich umso gespannter, wie die Entwickler diese wohl umgesetzt haben. Und man muss ihnen zugestehen, dass sie bisher ganze Arbeit geleistet haben. Sobald sich Spider-Man einer Wand nähert, ändert sich die Kameraperspektive und er fängt einfach an, diese hinaufzuklettern. Die sich durch den plötzlichen Perspektivenwechsel einstellende Verwirrung weicht schon nach wenigen Spielminuten der Faszination, das Geschehen aus gänzlich ungewohnten Blickwinkeln zu betrachten. Gerade wenn man sich vor Augen hält, dass viele Games Schwierigkeiten damit haben, bei simplen 2D-Ansichten eine brauchbare Kamera zu bieten, fasziniert die Optik bei *Spider-Man* um so mehr. Wenn nötig werden störende Gebäude-teile transparent dargestellt, um so sicherzustellen, dass man jederzeit alles im Blickfeld hat. Da Spider-Man

bekanntlich nicht nur die Wände entlang klettern, sondern sich mit Hilfe seines Netzes auch von Gebäude zu Gebäude schwingen kann, ist es verständlicherweise nicht leicht, die Orientierung zu behalten. Aus diesem Grund wurde ihm ein Spinnen-Radar spendiert, der die ungefähre Richtung vorgibt. Wie ihr euch aber genau auf den Weg macht, ist euch selbst überlassen. Die einfachste Methode, um weite Strecken zurückzulegen, ist natürlich der Einsatz des Netzes als Schwungseil. Um dieses präzise einzusetzen, könnt ihr euch mit der L1-Taste in eine Art Ego-Perspektive begeben und dann mittels eines Fadenkreuzes das genaue Ziel anvisieren. Schon schwingt sich der Superheld herrlich graziös von einem Punkt zum anderen. Neben der Kameraperspektive kranken viele Spiele an einer schlechten oder zumindest unhandlichen Steuerung. Auch in diesem Punkt kann *Spider-Man* bereits gut überzeugen, insbesondere wenn man sich bewusst macht, dass die uns vorliegende Version noch in einem extrem frü-



▲ Da dieser Gegner definitiv zu stark für euch ist, müsst ihr euch einen Trick einfallen lassen, um ihm beizukommen. Kleiner Tip: Besonders smart ist er ja nicht ...



▲ Was für ein Körper! Die Charaktere, insbesondere Spider-Man selbst, sind unglaublich detailliert.

hen Entwicklungsstadium ist. Dank der Analogsteuerung kann man den Spinnenmenschen problemlos durch die verwinkelten Level lenken. Und wenn zum Beispiel Gefahr droht, rumpelt der warnende Spinnensinn via Pad wie verrückt in der Hand. Wenn es zu Feindkontakt kommt, ist neben einem ansehnlichen Repertoire an Schlag- und Trittkombinationen das Spinnennetz das wichtigste Utensil. Man kann damit schwingen, es als Schild verwenden, Gegner fesseln, sich in einen Cocoon einweben und Schüsse aus Netz abfeuern. Die Gegner töten kann man auf diese Art und Weise jedoch nicht, da es dem Marvel-Verlag wichtig war, dass niemand stirbt, eben wie in der Comicvorlage. Was mit den Bösewichten passiert, die nach einem gezielten Schlag vom Dach eines Hochhauses stürzen, war nicht in Erfahrung zu bringen. Den Schreien nach zu urteilen, haben sie aber anscheinend keinen Fallschirm bei sich... Um das Spiel nicht ein "Ich renne von einer Prügelei zur nächsten"-Orgie verkommen zu lassen,

haben die Entwickler in vielen Leveln knifflige Rätsel und andere Features eingebaut, die euch zu vorsichtigem und besonnenem Vorgehen zwingen. So solltet ihr z.B. im Banklevel vermeiden, von den Gegnern zu früh gesehen zu werden, da diese ansonsten Alarm geben und rücksichtslos mit der Erschießung der Geiseln beginnen. Man merkt *Spider-Man* die lange Entwicklungszeit an und muss den Entwickler hoch anrechnen, dass sie abwarten, bis das Spiel in jeder Beziehung ihren Ansprüchen genügt. So scheint endlich einmal einem Superhelden ein würdevoller Auftritt in einem Videospiel vergönnt zu sein. **AB**

PS SPIDER-MAN

Spiderman

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Neversoft
- Hersteller: Activision

■ geplanter Erscheinungstermin: Juni 2000



Poké-Bits

Gewürzte News-
häppchen aus der
ständig wachsenden
Welt der Pokémon.

LÖFFELDILEMMA

■ Löffelverbieger Uri Geller möchte Nintendo auf 190 Mio. DM Schadensersatz verklagen. Der Grund: Das Alphawellen versendende, Kopfschmerzen verursachende Pokémon #64 (Kadabra) trägt in Japan den Namen "Un-Geller", einige nennen es Evil-Geller (zu deutsch: Böses-Geller). "Das letzte was ich möchte ist, dass eine ganze Generation Kids mich für böse hält oder den Eindruck gewinnt, Löffelverbieger sei biterböse", so Geller, der seit 1973 auch in Japan auftritt, wo ihm erst kürzlich einige angsterfüllte Kinder begegneten. Who's next?

EINSCHALTQUOTEN KNACKEN DIE MILLIONENMARKE

■ Anfang Dezember registrierte RTL2 in einer Woche über eine Mio. Zuschauer der Pokémon-Fernsehserie, womit sich diese zur erfolgreichsten Zeichentrickreihe bei RTL2 mauserte. Mal abwarten, welche Massen der Film zum Start am 13. April in die Kinosäle locken wird; ab dem 21.3. ist dieser in den USA übrigens schon als DVD oder Kaufkassette erhältlich! Übrigens: Allein deutschlandweit wurden mittlerweile über 800.000 Pokémon verkauft – Wahnsinn!

NOCH MEHR POKÉMON-SOFTWARE

■ Ein paar neue Daten aus den USA: Das Mikrofon-gesteuerte Pikachu Genki Dechu wurde von Nintendo of America mit dem vorläufig endgültigen Titel Pikachu VPS (sprich: Virtual Pet Simulator) versehen und soll dort zu Weihnachten für klingelnde Kassen sorgen. Wer sich bis dahin nicht gedulden kann, übernimmt das Puzzlespiel Pokémon Attack mit in die (Pokémon-)Budgetplanung – dabei handelt es sich angeblich um die lokalisierte Fassung des japanischen Pokémon Picross. Für den deutschen Markt gibt's kurz vor Ostern wenigstens schon mal Pokémon Snap! +++ Zu guter Letzt sprach Miyamoto jüngst von einem dritten, komplett Pokémon Gold und Silber kompatiblen Pokémon Stadium Teil 1.

Randale im Tierreich

Oder wie aus putzigen Pelzbällen grimmige Pelzkrieger wurden.



▲ Leider kein Bartender: Auf einen Drink zwischendurch müsst ihr verzichten.

Und was ist wieder einmal der Anlass dafür, dass ansonsten friedliche, knuddelige Tierchen in den Krieg ziehen müssen?

Ganz klar – ein fieser Schurke ist's, der meint, er müsse für Ärger sorgen. General Viggo, so sein Name, wurde zwar schon vor einigen Jahren mit Schimpf und Schande aus dem Land gejagt, doch so ganz wahr haben wollte er diese Schmach nicht.

Nun ist er also zurück – und er ist schlechter gelaunt, als je zuvor. Als unsere pelzigen Freunde eines Abends in der Stadt waren, um mal so richtig die Sau rauszulassen, schlich sich Viggo in ihr Dorf und kidnappte deren Familien. "Das bedeutet Krieg!", dachten sich die sechs zurückgebliebenen Ehemänner und Väter, plünderten flugs ihren Waffenschrank und zogen erneut in den Kampf gegen den niederträchtli-

gen Schurken. Bevor ihr das eigentliche Game startet, müsst ihr euch zwar für einen der Protagonisten entscheiden, habt aber im weiteren Spielverlauf immer wieder die Wahl, zwischen den Charakteren zu switchen. Und dies ist auch bitter nötig, denn um alle Hindernisse zu überwinden, ist der Einsatz der Spezialfähigkeiten jeder einzelnen Figur unabdingbar. Mit dem Känguru Bungalow springt ihr z.B. in ungeahnte Höhen, während sich der Pinguin Rico vor allem unter Wasser am wohlsten fühlt. Roofus, der Hund lässt seine kampferprobten Muskeln wiederum am liebsten im Infight spielen. Ihr steuert nun euer Alter Ego aus der Third-Person-Perspektive durch die Cartoon-Welt von Furfighters, wobei die Steuerung der Turok-Spiele entspricht. Mit den Buttons steuert ihr den Charakter vor und zurück bzw. weicht zur Seite aus (strafen), mit dem

Analogsick steuert ihr die Blickrichtung. Großen Wert legt Bizarre Creations vor allem darauf, nicht nur einen weiteren Vertreter des Ego-Shooter-Genres abzuliefern, sondern durch witzige Zwischenspiele auch für die nötige Abwechslung und für Kurzweil zu sorgen. In welchem Shooter habt ihr sonst z.B. Billard gespielt, wobei ihr die Kugeln anstoßt, indem ihr auf sie ballert? Auch gefinkelte Rätsel sollen euch des öfteren vom harten Action-Alltag abhalten. Die Grafik gibt sich schon in dieser frühen Version äußerst detailliert und farbenfroh, wobei das ganze Geschehen dann in der fertigen Version mit konstanten 60 fps ablaufen soll – hoffen wir das Beste. Zumindest sind die Animationen der Viecher schon recht beeindruckend gelungen: Ob nun ein getroffener Feind hollywoodreif durch die Luft wirbelt, oder ob ihr elegant während dem Strafen aus der Hüfte heraus das Feuer eröffnet – Zucker! Ein Multiplayer-Mode ist auch schon implementiert – leider könnt ihr (wohl auch im fertigen Endprodukt) nur zu zweit im Deathmatch-Modus antreten.



N64 Furfighters

■ Genre: Action
■ Entwickler: Bizarre Creations
■ Hersteller: Acclaim

■ geplanter Erscheinungstermin: 2.Q 2000



▲ Ganz da rauf? Perfekte Fernsicht und keinerlei Pop-Ups sollen Ego-Shooter-Fans begeistern.



▲ Ein Känguru im Wasser? Na, da hätten wir doch lieber den Pinguin nehmen sollen.



▲ Leider nicht spielbar. Ein kleiner Surftrip zwischendurch wär' doch eigentlich was Feines, oder?



▲ Die Multiplayer-Arenen warten mit toller Architektur auf.



▲ Märchenhaft. In der verschneiten Stadt warten heiße Shootouts auf euch.



▲ Bei solchen Blasen könnt ihr auf einen anderen Charakter wechseln.



64Bit-Zombies in den Startlöchern!

Spät, aber gewaltig. N64-only Resident Evil Zero angekündigt!

Bislang sind gerade die Horror-Fans unter den N64-Besitzern etwas zu kurz gekommen.

Umso größer dürfte somit die Freude darüber sein, in den exklusiven Genuß einer extra für das Nintendo 64 produzierten Version zu kommen.

Ja, ihr habt richtig gelesen, es wird eine neue Version dieses ursprünglich für die PlayStation entwickelten und nun auch auf dem Dreamcast höchst erfolgreichen Horror-Schockers geben. Da die erste N64-Version der Zombiejagd rund um die Kleinstadt Raccoon City auf Grund ihrer Inhalts- und Namensgleichheit mit dem bereits indizierten PS-Sequel hierzulande gar nicht erst erschien, bleibt natürlich zu hoffen, dass diesem Teil nun ein ähnliches Schicksal erspart bleibt. Denn alleine die bislang durchgesickerten Story-Fragmente lassen auf ein äusserst spannendes Spiel hoffen. Ganz dem erfolgreichen Vorbild "Star Wars" folgend, siedelten die Entwickler um Capcoms Mastermind Yoshiki Okamoto die Story des Games kurz vor dem ersten Teil des PS-Erstlings an. Ihr übernehmt dabei die Rolle des S.T.A.R.S.-Nesthäkchens Rebecca Chambers. Dass eure Gegner dabei zum Großteil wieder aus Untoten

bestehen werden, dürfte sowieso klar sein. Obwohl noch nicht allzu viele Details bekannt geworden sind, gilt zumindest als bestätigt, dass ihr neben Rebecca auch diesmal wieder andere Charaktere spielen dürft und das Game anscheinend in einem Zug beginnt. Um welche Charaktere es sich jedoch dabei handeln wird, wollte bis jetzt keiner der Verantwortlichen rausrücken. Eine Neuerung des Spiels soll die Item-Verwaltung betreffen. So sollen die von vielen Zockern so ungeliebten und immer zur falschen Zeit am falschen Ort befindlichen Item-Kisten nicht mehr vorkommen. Laut Yoshiki Okamoto sollen in der neuen Folge einige der bislang immer noch ungeklärten Fragen wie z.B. die wahren Hintergründe des verantwortungslosen Umbrella-Konzerns und der mysteriöse Verbleib des Bravo-Teams geklärt werden. Doch Vorsicht – laut den Entwicklern soll es sich bei Resident Evil Zero um den bislang mit Abstand schwersten Teil der Serie handeln. Na, da sind wir doch alle mal sehr gespannt, was sich Capcom für neue Monster und Gemeinheiten ausge-



dacht hat, und obs wirklich so schlimm wird. Auch wenn die Veröffentlichung in Japan überraschenderweise schon in Bälde bevorsteht, stehen sowohl das genaue Release-Datum als auch eventuell geplante Konvertierungen oder PAL-Anpassungen noch in den Sternen. Wir bleiben am Ball und informieren euch, sobald es etwas Neues aus Raccoon-City zu berichten gibt.

▲ Jetzt lässt der Kerl doch glatt seinen Mutterkomplex an euch aus. Oder hat er einfach nur etwas gegen S.T.A.R.S.-Mitglieder?

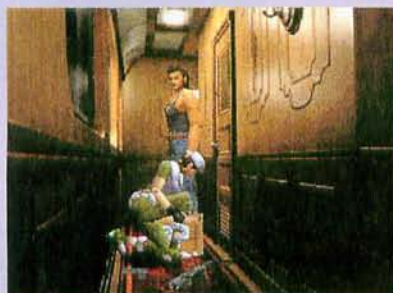


N64 Resident Evil Zero

■ Genre: Action-Adventure
■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Capcom

■ geplanter Erscheinungstermin: Mitte 2000 (Japan)

Die ersten Screenshots machen Lust auf mehr:



▲ Dieser muskulöse Kerl wird anscheinend nicht zu den spielbaren Charakteren zählen.



▲ Ob der Regenschirm auf dem Vordersitz etwas mit Umbrella zu tun hat?



▲ Wenn das Ding am Boden ein Hund sein soll, dann hat er aber einiges mitgemacht.



▲ Die Locations scheinen in gewohnt guter Qualität zu sein.



▲ Na wenn das keine Weiterentwicklung ist: Das Blut bleibt jetzt an den Wänden kleben.



▲ Kluges Mädel. Lass erst mal den Kerl vorgehen. Man weiß ja nie, was hinter der Tür wartet.

Bits

Lebt, was sich in der Spielebranche in letzter Zeit tut!

WWF KAUFMANIA 2000

■ THQs *Wrestlemania 2000* für N64 verkaufte sich über dem großen Teich bereits mehr als eine Million mal – kein Wunder, dass E.A. dort mit *WCW Mayhem* nicht in die Gänge kommt. Ob die GB-Ümsetzung etwas taugt, erfahrt ihr in der Pocket Corner auf Seite 125.

TEKKEN 4 FÜR DREAMCAST?

■ Wenn die in Japan heftig rumorenden Aussagen zutreffen, dass *Soul Calibur 2* und *Tekken 4* in fernöstlichen Spielhallen (auf Noami-Boards laufend) die Münzschächte bis zur Verstopfung bringen werden, dann rücken DC-Ümsetzungen bei der Games (*Soul Calibur* sowieso) in vorher ungeahnt greifbare Nähen.

VM-SPIELEREIEN



■ DOS-Kenner und Könnler können sich unter www.fortunecity.com/skyscraper/wav/1190/ einen Visual Memory Emulator herunterladen. Selbst kreierte VM-Animationen auszuwerten, müsste hiermit kein Problem darstellen. Wie man diese erstellt und via www.booyaka.com up- bzw. downloadet, erfahrt ihr unter www.freemaninstitute.com/art/index.htm. Ein PC und gute Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.

E.A. UND SEGA GUT FREUND?

■ Was kanadische Studenten des Center for Digital Imaging and Sound so alles ausplaudern: Zum Beispiel, dass Electronic Arts im stillen Kämmerlein an mehreren Dreamcast-Titeln bastelt. Höchstwahrscheinlich, um den genialen Verkäufen von *NFL 2K* und *NBA 2K* etwas entgegenzuwirken. Gegen ein *FIFA* hätten wir aber auch nichts einzuwenden.

39.974 - 39.666 =

■ In der ersten Januarwoche wurden in Japan nur 308 mehr PlayStation-Geräte als Dreamcast-Konsolen verkauft. Eine gute Bilanz!



THQ deckt die Karten auf!

Kurz vor Redaktionsschluss flatterte die aktuellste THQ-Releaseliste in unser digitales Postfach – ein sehr interessantes Dokument, wie sich herausstellen sollte. Neben 15 (!!!) neuen GameBoy Color-Spielen (u.a. *Micro Machines V3* und zwei neue *Rugrats* Titel) ist ein Fantasy-Rollenspiel mit dem Titel *Aidyn Chronicles: The First Mage* exklusiv für N64 angekündigt. *Power Rangers Lightspeed Rescue* (Action/Adv.), *Rugrats* in Paris (Adventure) und ein Wrestling-Game sollen allesamt für die Konsolen GBC, N64 und PS im November erscheinen, der *WWF*-Titel im gleichen Zeitraum auch für DC. Auf PlayStation wird die *MTV Sports* Serie mit *BMX Extreme* (GB-Version geplant), einer Fortsetzung des bekannten Snowboarding Games und *MTV Sports Skateboarding* ausgebaut. Letzteres soll übrigens zeitgleich im Oktober auf DC portiert worden sein. Abgesehen von *Verfolgungsjagd* (siehe VG 02/00), welches sich von Mai auf Juli verschob, dürfen nun auch DC-Fans im elften Monat auf *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* hoffen. Unter TBA läuft für PS (und PC) als einziger Titel der 3D-Shooter *Star Wars: Episode I – Obi Wan*. Das Spannendste zum Schluss: *Summoner*, ein Fantasy-RPG, ist in Deutschland für November angekündigt. Bedenkt man, dass THQ kein TBA mehr wählt, dürfen wir bis spätestens zu diesem Zeitpunkt mit einer deutschen Markteinführung der Next-Gen-Konsolen rechnen, höchstwahrscheinlich sogar früher. Mehr zu *Summoner* auf Seite 18. Ach ja, für PS wird *Championship Motocross* und *Brunswick Circuit Pro Bowling 2* fortgesetzt, außerdem erscheint mit *Danger Girl* im August ein weiteres Action/Adv.

Lara liebt euer DC

Am 20. Januar verbreitete sich die frohe Botschaft wie ein Strohfeuer über alle nur erdenklichen Presseverteiler: *Tomb Raider IV: The Last Revelation* soll in Kürze weltweit (auch in Japan?) für Sega Dreamcast erscheinen – um genau zu sein, bereits im März. Die durch Mip-Mapping, Environment-Mapping, Volumetric-Fogging, Realtime-Schatteneffekte, ein verbessertes Lichtsystem, größere Umgebungstiefe (als alle Versionen!) und klareren Sound in erster Linie grafisch und akustisch aufgepeppt DC-Version präsentiert(e) sich zum ersten Mal auf der Spielwarenmesse (3. – 8.2.) in Nürnberg (Sega Stand).

Bits

MARKTÜBERFLUTUNG
■ Was würde Sega nur ohne Veronica machen – *Resident Evil: Code Veronica* natürlich. Vor einigen Tagen, genauer gesagt am 03.02., mußte Capcom den japanischen Videospielemarkt mit genau 600.000 GDs überschwemmen haben, während ihr dies lest, sind sie höchstwahrscheinlich alle schon ausverkauft. Also ab zum Import-Händler und nachfragen...

EIGENWERBUNG

Dream on
Volume 6

■ So, gerade im Rausch der DC-Meldungen, wird es euch sicher erfreuen, zu wissen, welche Titel diesmal auf der Dream On (Volume 6) Demo-GD unseres Schwestermagazins, dem offiziellen Dreamcast Magazin schlummern. Ok, spannen wir euch nicht länger auf die Folter. Spielbar sind das 3D-Jump & Run *Ray-man 2* von Ubi Soft, das Actionspiel *Red Dog* von Sega und das Beat'em Up *Street Fighter Alpha 3*. Filme von *Virtua Striker 2000*, *Slave Zero* und *NBA2K* gewähren einen ersten Einblick in sich bewegende Spielgrafik und von *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* hat man euch eine schicke Screenshotsammlung zusammengestellt.

Was macht eigentlich Joytech?

Take 2 vertreibt innovative DC-Hardware.

Joytech, Zubehör-Marktführer in England, wird ab Februar Dreamcast-Peripherie aller Art mit ins Programm aufnehmen.

Wir konnten bereits erste Bilder der Prototypen ergattern, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Unter der Bezeichnung Advanced Controller Plus erwartet euch ein programmierbares, in drei transparenten Farben erhältliches Pad, welches neben allen Features des Sega-Originals zwei Zusatzbuttons, Auto- und Slow-Motion-Funktionen und gummierte Griffhörchen featured. Für *HotD2*-Puristen entwickelte man die 9 mm Enforcer, eine präzise (wird sich zeigen!) Light Gun, ausgestattet mit Pedalen, Rückschlag-, Autofeuer- und automatischer Nachladefunktion. Versionen des Jordan Grand Prix Lenkrods, des Airpads, eine Auswahl an Kabeln, Vibration Paks (heißt dann Jolt Pak) und Memory Cards vervollständigt das breit gefächerte Sortiment.



■ Das Advanced Jolt Pak glänzt mit integrierter Memory Card.

▼ Der Kreis über dem Trigger scheint das D-Pad zu sein.



▶ Hohe Ergonomie, schickes Design: für 75 DM gehört es euch!



Fremdgehen nicht verboten!

PS-User mit Windows-PC, die ihrem Dual Shock Pad treu bleiben wollen, finden mit dem USB Smart Joy DELUXE Adapter eine kostengünstige, gut verarbeitete Lösung, so ziemlich jedes PS-Eingabegerät am PC zu nutzen. Egal ob NegCon, JogCon, Lenkrod oder Tanzmatte; in Nullkommanix ist der Adapter installiert – Diskette einlegen, Smart Joy einstöpseln, schon kann's losgehen! Sämtliche Buttons eines Dual Shock Pads werden vom Treiber unterstützt, nur rütteln tut's noch nicht – hoffentlich wird dies mit einer fortgeschrittenen Treiberversion behoben. Kostenpunkt: 59 DM
Bezugsquelle: T.S. Videohandel, Tel.: 07458 – 455 132, Weblink: www.hongkongfun.de



In den Kram geguckt!

Ihr guckt anderen gerne bei der Arbeit zu? Warum nicht auch eurem Dreamcast. Transparente, austauschbare Außenhüllen machen's möglich. Konsolen aller Landesversionen lassen sich damit relativ problemlos umbauen – wer sich nicht traut, sollte einen Fachmann mit der Aufgabe betrauen. Einziges Manko: Die zwei kleinen schwarzen, CD-schützenden Filzteppiche der PAL-Version und USA-Geräte müsstet

ihr von der umzubauenden Konsole übernehmen oder ganz darauf verzichten. Der Gehäuse-Ersatz im i-Mac-Look kostet 69 DM und ist in den transparenten Farben kristall, blau und gelb erhältlich. Bezugsquelle: T.S. Videohandel, Tel.: 07458 – 455 132, Weblink: www.hongkongfun.de



Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tips



www.pizzatest.de
Schwächelt man vor Hunger, wirken sie für viele wie kleine Ufos, denen man gerne einen Landeanflug in die Magenregion erlaubt. Doch nicht alles, was fliegt, ist auch lecker. Um das herauszufinden, wurde Pizzatest ins Leben gerufen... yummi!



http://dir.web.de/LiveSuche/
Eigentlich wollte man nur mal irgendwas herumsurfen – nach was? Keine Ahnung. Warum nicht einfach anderen beim Suchen zuschauen – z.B. mit der Live-Suche-Funktion von www.web.de. Über die Such-Anfragen ließen sich Romane schreiben, wirklich!



www.roleplayer.org
Rollenspiele spielen sich nicht nur im Laufwerk eurer Konsole ab! Wem die Ideen in nicht digitalen-Fantasy-Welten ausgehen, der lässt hier einen Hauch der Inspiration in sich strömen. Diskussionsforen, Mailinglisten, Auktionen – roleplay.org hat's.



http://www.freenet.de/vista1/
Nicht schick, aber super praktisch. Ihr wollt mal wieder raus aus eurer Bude – mit Freunden verreisen und so, habt aber keinen richtigen Plan wohin? Vista1 hält aktuelle Links und Infos zu allen Reiseländern dieser wunderbaren Erde für euch bereit. Check it!



www.kopfnuss.de
Wer sich hier kostenlos registriert, erhält 1x pro Woche einen Newsletter mit drei kniffligen Querdenker-Fragen, z.B.: "Wo wurde die Zahl '50' exakt 28x niedergeschrieben?". Wer richtig antwortet, hat die Möglichkeit attraktive Gewinne abzustauben.

VG-Non-Game-Promotion-Link (den Sinn werdet ihr vielleicht schon eher herausfinden): www.softfisch.com

Edles Sammlerstück

Wer sich Hardcore-MGS-Freak nennt, frohlocke!

Ihr könnt den Release von Metal Gear Solid 2 für PS2 gar nicht mehr erwarten und seid wie ToX abhängig von Snake und Sniper Wolf? Dann ist diese Kult-Artwork-Sammlung von Konami sicher was für euch!

Haltet ca. Ende Januar Ausschau nach dem nummerierten und limitierten, 180 Seiten dicken Bilderbuch für Videospiel-Freaks, das euch einen Blick hinter die Kulissen gibt, wieviel Arbeit eigentlich hinter so einem Blockbuster-Hit steckt. Auf den Hochglanz-DIN-A4-Seiten findet ihr von frühen Schwarzweiß-Skizzen bis zu



▲ Yoji Shinkawa war für Charakter- und MG-Design zuständig.

High-End-Farb-Motiven so gut wie alle Artworks, die der Künstler Yoji Shinkawa für zwecks offizieller Illustration, zu Werbungszwecken, auf Anfrage von japanischen Magazinen sowie zu Merchandise-Zwecken angefertigt hat.

Natürlich enthält das Sammlerstück auch bis dato unveröffentlichtes Material. Unserer Meinung nach das Highlight des MGS-Buchs sind aber die zwei sexy Zeichnungen der Scharfschützenlady Sniper Wolf und das Interview mit dem



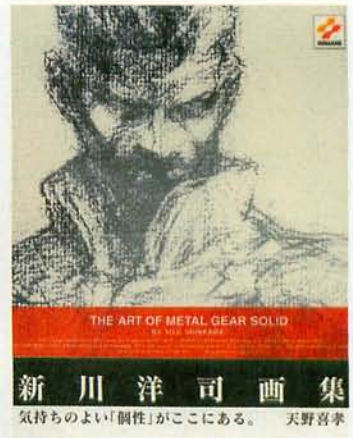
▲ Die ganze Bande auf einen Blick: Ganzseitige Hochglanz-Pics sind ein wahrer Augenschmaus für Snake-Fans.

Meister Shinkawa-San. Viele der ausgestellten Entwürfe sind übrigens mit dem exakten Einsatzort versehen (z.B. extra angefertigt für das Cover des XY-Magazins).

Yoji Shinkawa

Der 29 Jahre alte Shinkawa kam '94 zu Konami, nachdem seine Design-Entwürfe vom Mastermind Hideo Kojima mit dem höchstens S-Ranking ausgezeichnet wurden. Er arbeitete bisher an den Projekten Policenauts Private Collection und natürlich MGS für das er als Designer von Charakteren und mechanischen Gegnern eingeteilt war. Interessant: Liebt Musik von Megadeth, Rage und Yingwie Malmsteen.

RR



▲ Das Cover des edlen Bilderbuchs stammt 1:1 von der japanischen Variante.



▲ Tausende von Zeichnungen wie diese werden vor der eigentlichen Entwicklungsphase des Spiels angefertigt, um den Charakteren Profil zu verleihen.



▲ Keine Fan- oder ToX-Phantasie, sondern offizielles Artwork: Sniper Wolf nackt!

▲ Ein spezielles Cover für den Japan-Markt.

Heiße Sohlen im Spielzeugreich

Micro Machines diesmal ohne Machines. Die Maniacs tauschen im neuesten Teil ihre kleinen Flitzer gegen schnelle Turnschuhe.

Nach nunmehr sechs Teilen (alle Plattformen eingerechnet) scheinen die putzigen "Micros" genug zu haben von ihren flinken Matchbox-Autos, denn anstatt wendiger Miniaturfahrzeuge steuert ihr im vorliegenden Micro Maniacs erstmals deren Fahrer, die sich aufreibende "Renn"-Duelle liefern – und das im wahren Sinne des Wortes.

Zu Beginn stehen euch acht durchgeknallte Charaktere wie die brandgefährliche Pyra oder das bissige

Monster MawMaw zur Verfügung – vier weitere können erspielt werden. Wie für die Serie üblich geht es wieder quer durch die abgedrehtesten Themengebiete wie eine Dunkelkammer, die väterliche Werkbank oder schmale Badewannenränder. Insgesamt 42 Strecken warten auf euch, die neben fieser Schikanen auch mit einigen schmackhaften Power Ups gespickt sind. Jeder Charakter verfügt hierbei über seine eigenen Special Moves, die sich zudem noch in vier Stufen ausbauen lassen. Wer nun der Meinung

ist, ein Rennspiel "zu Fuß" klingt irgendwie langweilig, kann beruhigt werden. Die Maniacs steuern sich ebenso flink wie intuitiv, wie man es gewohnt ist, und in manchen Stages greifen sie dann doch auf Hilfsmittel zurück, um z.B. auf Bienen reitend durch den Vorgarten zu schwirren oder mit Jetskies einen kleinen Teich zu überqueren. Für Multiplayer-Freunde ist



▲ Nur einer der vielen abgespachten Charaktere.

dank Acht-Spieler-Modus gesorgt, doch auch Singleplayer können sich im Challenge-, Quick Race- oder Time Trial-Modus nach Herzenslust austoben. Die frühe Preview-Version machte bereits einen Heidenspaß und läßt uns auf ein hervorragendes Sequel hoffen. Bald wissen wir mehr.

CD

Micro Maniacs

■ Genre: Fun Racer
■ Entwickler: Codemasters
■ Hersteller: Codemasters

■ Vor. Erscheinungstermin: März 2000



▲ Ach wie lieblich. Beim Rennen hoch in der Luft müssen Bienen herhalten.



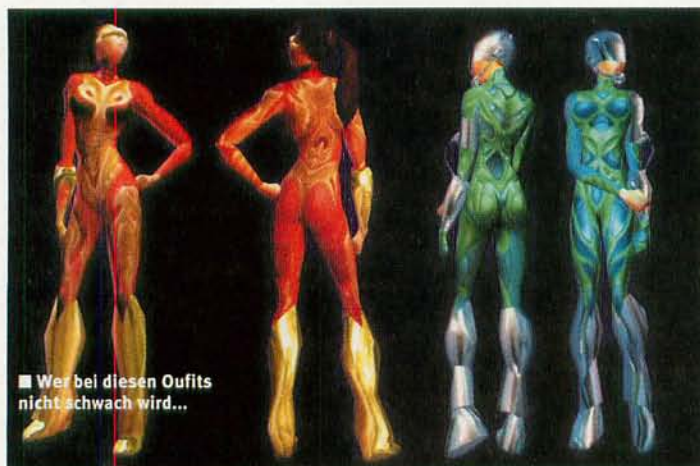
▲ Schwimmen können die Maniacs leider nicht. Zum Glück gibt es ja Jetski...



▲ Jetzt bloß nicht runterfallen. Der Badewannenrand ist recht schmal...



▲ Mit diesem Editor wurden sämtliche Stages zusammengebaut.



■ Wer bei diesen Oufits nicht schwach wird...

Kampfsport im Cybersuit

Wenn id's 3. Hammer nicht auf DC erscheint, hätte Dronez ein reelle Chance, die Referenz zu werden.

Gutes oder schlechtes Omen? Einen Publisher für ihr neuestes Project hat die achtköpfige, französische Entwicklungsgewerk Zetha GameZ noch nicht gefunden, bzw. will dazu keine weiteren Angaben machen.

Seit drei Jahren werkelt Carmine "Ciddi3D" Della Sala jetzt bereits an der leistungsfähigen N-Genius II Engine, die nun auch einer DC-Version der virtuellen Sportart Dronez Beine machen soll. Dronez ist zum Volkssport einer verwahrlosten, fast vollständig von Robotern abhängigen, ständig mit dem Internet verbundenen, Force Feedback Anzüge tragenden Mensch-

heit geworden. Wählt einen von sechs spielbaren Charakteren und betretet den V-Space, eine dreidimensionale, mit schwebenden Plattformen übersäte Kampfarena, in welcher ihr euch im Laufe des Spiels gegen 40 völlig unterschiedliche, mal draufgängerische, mal defensiv eingestellte Killer-Drohnen behaupten müsst. Witz an der Sache ist die relative Gravitation einer jeden Plattform: Im 90 Grad Winkel zur Wand oder mit den Füßen zur Decke stehen – Achterbahnfahren ist Altherrensport dagegen. Gespielt wird in Teams oder jeder gegen jeden. Eine Vier-Spieler-Splitscreen-Variante scheint sicher, die Entscheidung, das Spiel Internet-fähig zu machen, ist für Dreamcast jedoch noch nicht getroffen. Den hier abgedruckten Screenshots nach zu urteilen, wird der DC-Grafikprozessor alle Hände voll zu tun haben.

CS



▲ Drei Jahre haben sich gelohnt: Phantastische Lichteffekte überall!



▲ Mit Vorsicht zu genießen: Bestimmte Waffen reflektieren an Objekten.

DC Donez

- Genre: Multiplayer-Action-Strategie
- Entwickler: Zetha gameZ
- Hersteller: noch unbekannt

■ geplanter Erscheinungstermin: TBA



▲ Das Spiegelbild, das keines ist: wohlgezeichnet, alles Echtzeit-Gratik!

Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!



TAKE2 WEB-RELAUNCH

■ Seit dem 1. Februar könnt ihr unter www.take2.de die neue, überarbeitete deutsche Webpräsenz des internationalen Publishers (von Spielen wie GTA2, Thrasher, usw.) betrachten, Infos, Screen- und Packshots herunterladen, Releaselisten abfragen, an Gewinnspielen teilnehmen, einen kostenlosen Newsletter abonnieren, Demos, Movies und Patches downloaden (wer einen PC hat!), Linklisten durchforsten und die Möglichkeiten einer Webcam genauer "ausschöpfen".

NAMENSÄNDERUNGEN MAL 2

■ Total Soccer (GBC) von Ubi Soft wurde in DSF Fussball umbenannt und das Expansion-Pak vor-aussetzende Zelda Gaiden für N64 heißt nun Zelda: Mask of Mudala (Erscheinungstermin Japan: 27.4.2000; USA: Herbst 2000).



EINE HAND VOLL IMPORTE

■ Folgende Titel werden zu folgendem Datum von Sony Computer Entertainment America veröffentlicht. Zuerst der alte Käse: Speed Punks, die US-Version von Speed Freaks (Entwickler FunCom) erscheint am 18. April. Aktuelleres: Wild Arms 2 kommt am 2. Mai, das heiß erwartete MediEvil 2 wurde für den 9. Mai bestätigt, Grind Session, Sony's Antwort auf Tony Hawk und Thrasher, trüdeln am 23. Mai ein, und am 13. Juni kommen Rollenspieler mit Legend of Dragoon nochmal voll auf ihre Kosten. Deutsche Termine dürften nicht weiter als zwei Monate auseinander liegen.



▲ Meisterhaft: Unser Superstar zeigt eine perfekte Ballannahme.



▲ Eine windschnittige Frisur hat er ja schon, der Gute.

Rundes Leder, die zweite Sandstrandgekickte?

Wer ISS schon bis zur rasenden Perfektion gespielt hat, sollte mal eine ruhige Minute einlegen und Ronaldo beim Training zuschauen, vielleicht lernt ihr ja doch noch den ein oder anderen Trick...

Gar nicht so unwahrscheinlich – Infogrames widmet dem 23-jährigen Stürmer-Ass Ende März nämlich ein völlig eigenes Spiel, was in der bereits getesteten GameBoy-Variante (01/00) allerdings nicht zu überzeugen wusste. Auf der PlayStation soll alles besser werden: Die besten Spieler aller Zeiten werden auftreten, lässige Samba-Musik wird u.a. das musikalisch ankurbeln, derweil sich brasilianische Fußballkommentatoren die Seele aus dem Hals kommentieren – ihr habt das ja vielleicht schon mal miterlebt. Mehr zu diesem Spiel unter www.ronaldo-v-football.com



▲ Ronaldo: Das Ball-Genie aus Brasilien.

PS

Ronaldo V-Football

- Genre: Fußball
- Entwickler: Infogrames
- Hersteller: Infogrames

■ geplanter Erscheinungstermin: 30.3.2000

Pokémon Audio-CD zu verlosen!



■ Seit dem 31.1.2000 ist der deutsche Soundtrack zur Pokémon TV-Serie im Handel erhältlich. Die lockere Mischung aus Pop-Songs, R&B, Rap und Rock sorgte bereits in den USA, Kanada, Australien und Brasilien für gigantische Charterfolge. Als

kleines Schmankerl featured die Windows 95/98 kompatible enhanced CD das Original PokéRAP Video und ein Booklet mit Pokémon-Poster. In Zusammenarbeit mit Koch Records verlosen wir zehn dieser Soundtrack-CDs. Ihr müsst uns lediglich eure drei Lieblings-Pokémon nennen. Wer Pokémon nicht kennt, der kann auf unserem Poké-Poster (Ausgabe 01/00) nachsehen. Dann müsstet ihr herausstellen, ob die Pikachu (Pikachu) wirklich so beliebt ist. Das Stichwort lautet: "Lieblings-Pokémon", der Einsendeschluss ist der 10. März 2000, Mitarbeiter des Future Verlags und Koch Records sind wie der Rechtsweg ausgeschlossen. Viel Glück!

Tarifklärung

Endlich Licht im dunklen DC-Tarifsdschungel!

■ Sega Deutschland gab kurz vor Redaktionsschluss eine neue Kostentabelle heraus. Surfen mit Dreamcast kostet ab dem 1. Februar dann:

Montag – Freitag:

08.00 – 18.00 Uhr | 7 Pf./Min.
18.00 – 08.00 Uhr | 5 Pf./Min.

Wochenende/Fiertag:

08.00 – 18.00 Uhr | 5 Pf./Min.
18.00 – 08.00 Uhr | 3 Pf./Min.

Wochenlange Unklarheiten sollten hiermit aus der Welt geschafft sein. Vor dieser Kosteneinigung mit VIAG Interkom wurden scheinbar zu jeder Tageszeit 6 Pf./Min. abgerechnet.



First Look



DC OFFROAD

■ Rage
■ Spätsommer 2000
Wie es der Name schon andeutet: Mit Buggys eiert ihr neun Strecken über Stock und Stein und wenn die Online-Jungs bei Sega und Rage irgendwann mal einen guten Tag haben, vielleicht auch im Multiplayer übers Internet.



DC HYDROSPRINT

■ Promethean Designs
■ TBA
Nach Powerboat Racing und Renegade Racers versucht man nun (z.Z. noch ohne Publisher) durch Namensgleichheit Hydro Thunder-Fans in die Rennboote zu locken. Zumindest grafisch dürfte das gelingen.



DC TONY HAWK'S SKATEBOARDING

■ Crave
■ Q2 2000
Schicker Shot, oder? Es sei jedoch ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Grafik in dieser Qualität z.Z. nur auf den Entwicklerstationen die Leute zum Staunen bringt, Crave strebt jedoch an, das fertige Spiel gleich scharf aussehen zu lassen.

Frieden fürs Fernsehen

128-Bit-Konkurrenz für Warzone 2100.

Das Strategiespiel der etwas anderen Art ist z.Z. bei Mathématiques Appliquées S.A. (kurz MASA) in der Entwicklung. Als leitende Führungskraft einer internationalen Eingreiftruppe gewinnt ihr Kriege nicht unbedingt auf dem Schlachtfeld, sondern vielmehr in den Medien.

Schickt ihr zu viele Truppen und Material in den Tod, wächst der Druck seitens der Öffentlichkeit, der Hilfsorganisationen und Massenmedien, während euer Image rapide den Bach runtergeht. Militärische UND politische Erfolge müssen erbracht werden, "Unfälle" aller Art (zivile Opfer) sollte man besser verschweigen oder am besten tunlichst vermeiden.

Jede Einheit (Mensch oder Maschine) besitzt eine Persönlichkeit und soll in der Lage sein, auf Wunsch weitestgehend selbstständig zu handeln, Dinge für sich zu entscheiden – das bei einigen PC-Spieler in Verruf gekommene Micro Management (ihr müsst euch um jeden und alles kümmern) wird

dann größtenteils von der CPU übernommen. Einen besonderen Status haben die Commander. Sie versuchen eure Strategie zu erlernen und euch nützlich zu werden. Das gilt (im negativen Sinne) selbstverständlich auch für euren virtuellen Gegenspieler, der sich nicht so schnell an der Nase herumführen lassen soll. Für Echtzeit-Hektik ist gesorgt, zumal das Geschehen zu einer Zeit an mehreren Orten stattfinden. Ob die Grafik wirklich so butterweich scrollt, wie schon jetzt behauptet wird, lässt sich an den hochauflösenden Screenshots der PC-Version ohne Zweifel nicht erkennen, was die Künstliche Intelligenz angeht, sind die Maßstäbe an den französischen Entwickler jedoch extrem hoch gesteckt (siehe Kasten).



PEACEMAKERS

■ Witzige Comic Figuren lenken etwas vom Ernst der Sache ab.



▲ Am unteren Bildschirmrand läuft kontinuierlich ein News-Ticker.



▲ Eine topografische Landkarte (oben rechts) zeigt die Beschaffenheit des Terrains.



▲ Gut geklaut und halb verkauft: rechts ein C&C-inspiriertes Baumenü!



▲ Von früh bis spät: Gefährliche Nachteinsätze sind keine Seltenheit.

DC PeaceMakers

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Entwickler: MASA
- Hersteller: Ubisoft
- geplanter Erscheinungstermin: Ende 2000

Fly high!

Gewinnt einen Flug in einer MIG!

Hobby-Piloten aufgepasst! Jetzt ist Schluss damit, vor der Konsole irgendwelche Flugmanöver nachzufliegen! Setzt euch doch lieber in eine echte MIG-29 – der Gewinner dieses Preisausschreibens wird nämlich von Sony Deutschland nach Moskau gekart und erlebt eine nicht alltägliche Tour. Zwei Flüge (je 30-40 Minuten lang) darf der Gewinner des ersten Preises (Gesamt-Wert: ca. 25.000 Mark!) mit lustigen (würg!) Kampfmanövern verbringen – der Pilot überlässt euch zwischendurch sogar mal die Kontrolle! Zwei Nächte in Moskau samt Unterkunft im Top-Hotel, Stadtführung, Aufnahme in den MIG-Club und ein medizinischer Check vor dem Flug – alles inklusive. Beantwortet einfach die folgende Frage, füllt den Coupon aus und schickt ihn direkt an: Sony Computer Entertainment,

Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt. Hier die Frage:

Wie viele Jets stehen im Ace Combat 3-Hangar?

Der Gewinner muss mindestens 18 Jahre alt sein und vor Antritt des Flug-Abenteuers mit einem medizinischen Attest seine vollwertige Flugtauglichkeit nachweisen – andernfalls wird ein neuer Hauptgewinner gezogen. Mitarbeiter von SCED und TVS sind leider von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 15. März 2000. Für die Gewinner der Plätze 2 bis 5 gibt's immerhin noch je einen "Wohnzimmer-Simulator" PlayStation inklusive Ace Combat 3! Viel Glück!

Veranstalter: Sportmarketing & Eventtravel, Söger und Higer, Maglingenstr. 56, 81477 München, Tel. 089 / 7858 2865, Fax: - 7858 2863

Ace Combat 3-Wettbewerb: Die Antwort lautet:

Name: _____
Straße, Nr.: _____
PLZ, Stadt: _____
E-Mail: _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SCED sind nicht teilnahmeberechtigt. Einlösung des Gewinns nur durch gesundheitlich geeignete Personen (ärztliches Attest erforderlich) über 18 Jahre.

Einsendeschluss ist der 15.03.2000.

Bits

KING OF THE WORLD?

Nach Ende der Weihnachtssaison darf sich Sony Computer Entertainment nun rühmen, die Playstation mit 70 Mio. abgesetzten Einheiten als meist-verkaufteste Heim-Konsole aller Zeiten anzupreisen. Allein in den USA sind 25 Mio. Geräte im Umlauf – in jedem vierten Haushalt eine.

LAST MINUTE MODE?

In letzter Sekunde wurde uns mitgeteilt, dass *Chu Chu Rocket* in der amerikanischen Version, die im März erscheint, Online-fähig sein wird. Ob man vom Verkaufsstart an dann auch sofort draußlos puzzeln kann, wird die Zeit zeigen.

VERSCHOBEN, ABER BEHOBEN

Das ursprünglich für den 29.2. geplante DC-RPG *Time Stalkers* alias *Climax Landers*, wurde in den Staaten auf den 21.3. verlegt – kleine Schnitzer (??) der japanischen Version sollen bis Frühlingsanfang endgültig ausgemerzt werden.

SNK AUFGEKAUFT

Mit sofortiger Wirkung ist SNK nun Tochtergesellschaft des japanischen Spielautomatenherstellers Aruze, der bereits Automaten-spiele für PS entwickelte. SNK erhält eine Finanzspritze von knapp 91,7 Mio. DM. Die Finanzen sollen u.a. zur Entwicklung von PS2 Spielen aufgewendet werden. Auf der Automatenmesse AOU 2000 Amusement Expo wird SNK dieses Jahr nicht präsent sein.

Shooting-Stars

Mehr Silikon, größere Knarren, neues Outfit: The Duke is back!

Duke Nukem kann inzwischen auf eine stattliche Anzahl an Umsetzungen für so ziemlich jedes System zurückblicken, die erfolgreichsten im Konsolenbereich: *Dukem Nukem: Time To Kill* (PS) und *Duke Nukem: Zero Hour* (N64).

Als Abschiedsgeschenk an die PS 1 erwartet Fans der Serie im April das von n-Space (*Bug Riders*, *Tigershark*, *Rugrats: Search For Reptar*) entwickelte *Planet of Babes*. n-Space, die bereits bei *Time To Kill* das Programmierzepter schwenkten, erdachten mal wieder eine äußerst pikante Story: Planet Erde wurde von (fast) allen männlichen Wesen entvölkert. Wie das geht? Ganz einfach: Die bösen Aliens sind schuld, und mißbrauchen nun die weiblichen Wesen für wirre Genkreuzungen. Schlimme Sache! Wie immer in solchen Fällen muss Duke den Ausputzer spielen. Der Alienabschaum wird wie gewohnt aus der 3rd-Person-Perspektive pulverisiert. Überstrapazierte Sprungeinlagen wie bei *TTK* will man künftig vermeiden, knallharte Action auf 16 1-Spieler-Maps steht im Vordergrund,



▲ Rote Rüstung, goldener Colt – sieht gefährlich aus! Fast so gefährlich wie in einem Bikini in einer Raumstation herumzulaufen.

interaktive Umgebungen sind weiterhin Trumpf. Endgültig abrechnen will man auch mit kantigen Animationen, langweiligen Texturen und lahmen Frameraten. Schmachthafte Deathmatches via Splitscreen (höchstwahrscheinlich zu viert) – ihr dürft sogar mit verschiedenen Babes losziehen – müssten für ausreichend Langzeitmotivation sorgen.

PS Duke Nukem: Planet of Babes
 ▲ Genre: 3D-Action-Shooter
 ▲ Entwickler: n-space
 ▲ Hersteller: GT Interactive
 ▲ geplanter Erscheinungstermin: April 2000



▲ Diese FMVs werdet ihr euch nicht nur einmal ansehen.

◀ n-Space Gruppenfoto: Man beachte den Herren mit dem Stirnpflaster ganz links.

Unglaublich, aber wahr!

Unreal für PS – heißer Diskussionstoff!

Als die Softwareschmiede Hammerhead vor einiger Zeit einen der erfolgreichsten id-Shooter für PS umsetzte, staunte die Branche nicht schlecht – dank hoher Spielgeschwindigkeit, war der Titel auch auf der PS-Hardware noch perfekt spielbar. Ähnliche Erfolge versucht nun das engl. Entwicklerstudio Pterodactyl zu erzielen – indem sie *Unreal* umsetzen. Wäre nicht kurz vor Red-Schluss die Mel-

dung reingeschnitten, dass GT Interactive *Unreal* höchstwahrscheinlich niemals auf irgendeiner PS (1) veröffentlichen wird, könnte man sagen: "Cool, klasse Sache, für einen Port eines so grafisch aufwendigen Spiels, nicht von schlechten Eltern." Hoffen wir also, dass eine Streichung des nur in R&D (Research & Development) fortgeschrittenen Produkts ausbleibt. Die exklusiven Shots wollen wir euch dennoch nicht vorenthalten.



▲ Klein und noch etwas grobkörnig: Ob wir diesen potentiellen Hit jemals in Bewegung sehen werden?

Die Galerie

Wenn ihr coole Bild-daten findet, mailt sie uns unter dem Stichwort: "Die Galerie". Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.



◀ Zeit den Importer anzurufen: *Carrier* (US) erscheint am 20.2., *Code: Veronica* (US) am 17.3.



◀ Yoda Cartman – zur Abwechslung mal witziger SPAM von den Fun Magazin Kollegen :-)



Driver Disk Inside
 - WINDOWS 95/98 Compatible
 - Connection through USB port
 - Compatible with Dual Shock™, Negcon™, Jagoon™ & all other PSX controllers
 - "Analog" feature compatible
 - Compatible with PC games



Fahrer Scheibe Innere
 - Windows 95/98 Vereinbar
 - Verbindung durch USB-Bockbord
 - Vereinbar mit Dual Shock™, Negcon™, Jagoon™ & all other PSX Kontrollreure
 - "Analog" Merkmal vereinbar
 - Vereinbar mit PC Spiel



▲ Wusstet ihr eigentlich, dass Maschendrahtzaun in C&C 64 genau 75\$ kostet?

◀ Lest zuerst die englische Kurz-Anleitung, dann vergleicht sie mit der deutschen!



Capcom weiter auf DC-Kurs!

Sega kann aufatmen – Capcoms Flagge weht auch angesichts des drohenden PS2-Launchs weiter stark auf DC.

Mit dem Sequel zu diesem Superhelden-Gekloppe schlägt Capcom (zumindest in Japan) ganz neue Wege ein. Erstens soll das Spiel zur Freude aller DC-Anhänger zeitgleich mit der Arcade-Version auch für Dreamcast erscheinen, und außerdem werden sowohl in der Spielhalle als auch auf der GD-ROM exklusive Charaktere enthalten sein, die ihr dann via VM zwischen den Versionen hin- und herkopieren könnt! Wie das bei der geringer Verbreitung der entsprechenden Automaten hierzulande laufen soll, steht jedoch noch in den Sternen. Freut euch jedenfalls auf spektakuläre Kämpfe drei gegen drei (statt vorher zwei gegen zwei), Delayed Hyper Combos (alle Kämpfer eines Teams führen ihre Super Specials nacheinander aus), Variable Combinations (Super Combos mit allen drei Kämpfern gleichzeitig – die ersten Screens zeigen satte 350 Hits!). Über die neuen Charaktere klären wir euch in Kürze auf – es wird u.a. *Star Gladiator*-Star Hayato dabei sein!



ARCADE DC

Marvel vs. Capcom 2

■ Genre: 2D-Beat'em-Up
■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Capcom

■ geplanter Erscheinungstermin:
Q1 2000

▲ Unglaublich: Delayed Hyper Combos bringen's auf 351 Hits (links). Rechts wirkt Piratenmagie.

4-Spieler-3D-Tumult via Internet – Power Stone 2!

Und das gleichzeitig in Spielhalle und DC.

Mit der Fortsetzung des besten 3D-Fighters neben *Soul Calibur* plant Capcom ebenfalls Großes: Angedacht ist neben einem nahezu zeitgleichen Release von Arcade/DC ein Vier-Spieler-Modus sowie weitaus interaktivere Umgebungen als beim ersten Teil. Man wird z.B. Geschütztürme besteigen und einen echten Luftkampf austragen können. Die einzelnen Areas sollen sich während der Duelle auch ständig verändern. Eine Handvoll neuer Kämpfer werden natürlich ebenfalls mit von der Partie und zusammen mit *Marvel vs. Capcom 2* soll hier erstmals volle Internet-Kompatibilität gegeben sein. Sobald es Genaueres zu berichten gibt, lest ihr es hier in den News.



ARCADE DC

Power Stone 2

■ Genre: 3D-Beat'em-Up
■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Capcom

■ geplanter Erscheinungstermin:
Q1 2000

▲ Ihr könnt jetzt u.a. in Geschütztürme steigen und ein Duell im freien Flug absolvieren!

Promarkt Charts Januar

Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.



PLAYSTATION

1	(1)	TOMB RAIDER IV	Eidos
2	(3)	FIFA SOCCER 2000	EA
3	(2)	BREATH OF FIRE 3	Virgin
4	(4)	DINO CRISIS	Virgin
5	(6)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
6	(10)	PSX PACK 1 – NEED FOR SPEED 3	EA
7	(NEU)	RAINBOW SIX	Take 2
8	(5)	JAMES BOND – TOMORROW NEVER DIES	EA
9	(NEU)	MUSIC 2000	Codemasters
10	(7)	GRAND THEFT AUTO 2	Take 2



▲ Tomb Raider IV



NINTENDO 64

1	(1)	DONKEY KONG 64	Nintendo
2	(2)	SUPER SMASH BROTHERS	Nintendo
3	(3)	BEETLE ADVENTURE RACING	EA
4	(4)	RAINBOW SIX	Take 2
5	(NEU)	WCW MAYHEM	EA
6	(6)	MARIO PARTY	Nintendo
7	(7)	FORSAKEN	Acclaim
8	(8)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Konami
9	(W.E.)	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ
10	(10)	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Nintendo



▲ Donkey Kong 64



DREAMCAST

1	(1)	SONIC ADVENTURE	Sega
2	(NEU)	SHADOWMAN	Acclaim
3	(W.E.)	SOUL CALIBUR	Sega
4	(NEU)	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	Virgin
5	(8)	SPEED DEVILS	Ubi Soft
6	(4)	UEFA STRIKER	Infogrames
7	(2)	FIGHTING FORCE 2	Eidos
8	(3)	SEGA RALLY 2	Sega
9	(5)	BLUE STINGER	Activision
10	(6)	READY 2 RUMBLE BOXING	Konami

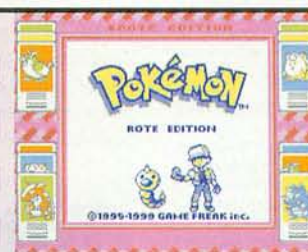


▲ Sonic Adventure



GAMEBOY

1	(1)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
3	(3)	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	Infogrames
4	(4)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
5	(7)	TETRIS DELUXE	Nintendo
6	(9)	ASTERIX & OBELIX	Infogrames
7	(W.E.)	TABALUGA	Infogrames
8	(8)	DIE SCHLÜMPFE 3 – IM ALPTRAUMLAND	Infogrames
9	(10)	MISSION IMPOSSIBLE	Infogrames
10	(NEU)	MICKEY'S RACING ADVENTURE	Nintendo



▲ Pokémon – rote Edition



PLAYSTATION PLATINUM

1	(2)	TEKKEN 3	Sony
2	(1)	GRAN TURISMO	Sony
3	(3)	COLIN MC RAE RALLY	Codemasters
4	(4)	COMMAND & CONQUER 2	EA
5	(5)	CRASH BANDICOOT 2	Sony
6	(9)	MICKEY'S WILD ADVENTURE	Sony
7	(6)	TOMB RAIDER 2	Eidos
8	(7)	FINAL FANTASY VII	Sony
9	(8)	MEDIEVIL	Sony
10	(NEU)	GRAND THEFT AUTO	Take 2



▲ Tekken 3

Bits

Pokémon brachte die Handheld-Welt wieder in Wallung – was bald auf euch zukommt, erfahrt ihr hier.

METAL GEAR GBC

NUN ENDE APRIL
■ ... um genauer zu sein am 27.4.2000 für einen empfohlenen Verkaufspreis von 4.500 Yen (beim aktuellen Kurs DM 83,15). Offizielle Ankündigungen, ab wann's dann in Europa und den USA aus den Regalen gerissen wird (oder auch nicht), wurden noch nicht gemacht.

GERÜCHT UND WIRKLICHKEIT

■ Gemunkelt wird, dass Nintendo Super Smash Bros. (N64), welches sich in Japan 800.000 mal verkaufte, unterwegs. Wirklichkeit ist indes die Existenz einer GBC-Umsetzung (Entwickler Natsume) von Tony Hawk's Skateboarding (Zwei-Player-Link-Modus), die in den Staaten wahrscheinlich im März veröffentlicht wird.

CODEMASTERS GOES HANDHELD

■ Nachdem man sich vor kurzem zu Dreamcast bekannte, will Codemasters nun zusätzlich als Game-Boy Publisher auftreten und erfolgreiche Markentitel (wir vermuten in ersten Linie Micro Maniacs und Colin) auf die weit verbreitete Handheld-Konsole portieren. Starttitel soll das von Blade Interactive Studios entwickelte Pro Pool werden.

FORTGESCHRITTENE DATEN

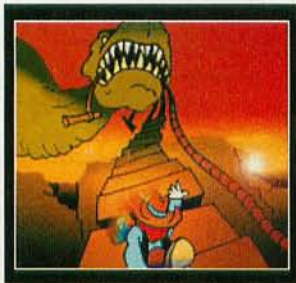
■ Am 13. Januar verkündete Nintendo BigBoss Peter Main, dass der GameBoy Advance am 1. November das Licht der amerikanischen Konsolenwelt erblicken wird. Die Auslieferungsmenge wird – wenn alles nach Plan läuft – 1 Mio. Hardware- und 2 Mio. Softwareeinheiten betragen. Welche Titel in welcher Stückzahl (bezogen auf die genannten 2 Mio.) zum Launch angeboten werden, ist jedoch noch unklar. In Japan steht der GBA für August auf dem Terminkalender. Bis Weihnachten dürfte das Gerät dann auch in Europa verfügbar sein.

3D-Shooter zum Mitnehmen!

Und es geht doch! Der Beweis wird erbracht werden!



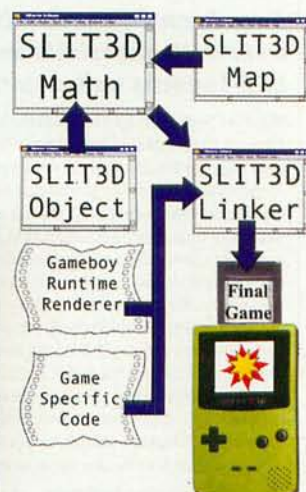
▲ Bei gedrückter Select-Taste könnt ihr in der Hitze des Gefechts die Waffen wechseln.



▲ Zu schön, um wahr zu sein: farbenfrohe Zwischensequenzbilder allererste Güte.



▲ Sechs Waffen stehen zur Dinojagd bereit, u.a. ein 45er Colt und ein Elektro-Shocker.



▲ Dieses Diagramm veranschaulicht, wie die Game-Engine arbeitet.

Welche positiven Auswirkungen Pokémon auf den Markt und die Industrie hat, ist vielen vielleicht noch gar nicht so richtig klar geworden: Die Zahl der im Umlauf befindlichen GameBoy Systeme ist rapide angestiegen, es werden mehr Link-Kabel verkauft, und wer sich einmal der Hysterie entzogen hat, ist früher oder später wieder auf der Suche nach neuer Software. Wie wär's z.B. mit einem stilechten 3D-Shooter?

An genau diesem tüftelt die Firma Slitherine Software (Publisher Eidos) seit letztem Jahr. Lead Programmierer Ben John ist stolz, der GB-Hardware mit Tyrannosaurus Tex ungeahnte Kunststücke beizubringen: Die 360-Grad-Action soll mit 30 Bildern pro Sekunde ablaufen, und selbst bei einem halben Dutzend gleichzeitig wuselnder Charaktere nicht langsamer werden. 3D-Stereo-Sound, Zwischensequenzen im Ultra



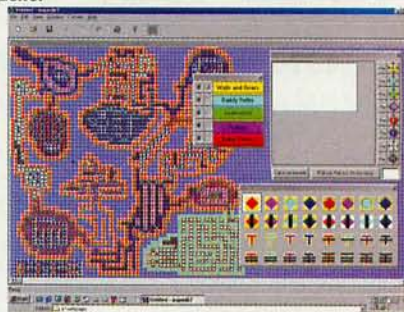
High Color Modus (2000 Farben gleichzeitig) und flotte Linkkabel-Death-Match-Duelle in fünf dafür ausgelegten Arenen versprechen das Ganze auf technischer Seite zu krönen. Nicht weniger kreativ war man bei der Story: Ein Roboterbemanntes Raumschiff notlandet in der texanischen Wüste, die Blechbüchsen reparieren es, stampfen aber gleichzeitig eine unterirdische Stadt aus dem mit Dino-Fragmenten "gedüngten" Boden. Fix haben sie die Dinos rekonstruiert – Robos und Dinos vertragen sich prächtig. Bis eines Tages menschliche Minenarbeiter anrücken...

▲ Links das Drahtgittermodell, rechts die von GB gerenderte Szene.

▶ Alle 18 Maps im Spiel wurden mit diesem Windows-Editor erstellt.



GBC
Tyrannosaurus Tex
■ Genre: 3D-Shooter
■ Entwickler: Slitherine Software
■ Hersteller: Eidos Interactive
■ geplanter Erscheinungstermin: März 2000 (USA)



Totale Dunkelheit

Joanna infiltriert die LCD-Displays

Langsam schließen sich die Kreise in Rares Perfect Dark-Masterplan.

Erst die Sache mit der GB-Kamera zum Übertragen realer Gesichter ins N64-Spiel, nun die Ankündigung einer GB-Version, die ebenfalls das Featurepotential der GBC-Hardware voll ausnutzt: Rumble-Pak, Link-Modus, Druckfunktion, digitalisierte Sprachausgabe, FMVs (Episode 1 Racer lässt grüßen), Infrarot-Datenaustausch und

N64-Kompatibilität durch das GB64 Pak – ab dem 12.6. (soweit der USA-Release) hat Joanna den Auftrag, eine illegale Cyborg-Produktionsanlage dem Erdboden gleich zu machen. Sieben brodelnde Missionen stehen auf dem Programm, vollgestopft mit vielen Puzzles und Subgames. Hoffentlich hat Rare vor lauter Handheld-Elan das 64-Bit-Pendant nicht vergessen.



▲ Ein Parkplatz für stählerne High-Tech-Spinnen?



▲ Hmmm, interessantes Wand-Graffiti!



▲ Eins der Subgames: der Schießstand.



▲ Wer mag da wohl aus dem Bunker lugen?

GameBoy als MP3-Player

Musik hören, immer und überall!

Auf der diesjährigen CES in Las Vegas stellte die Firma Destiny Software Productions ein Steckmodul, den sogenannten Songboy vor, welcher Nintendos Gaming-Winzing in einen portablen MP3-Player umfunktioniert.

In der Standardausführung bietet das Gerät 16 MB Speicher (ca. 15 Min. Musik in höchster Qualität) fürs Aufladen von MP3-Dateien vom PC. Ein 32 MB Erweiterungsmodul kann nachgerüstet werden. Über das Steuerkreuz wählt man zwischen den Songtiteln und reguliert die Lautstärke, die Knöpfe A und B entsprechen der PLAY- und STOP-Taste, via START und SELECT kann zwischen verschiedenen Menüs gewechselt werden. Im GB-Display werden die Songtitel und deren Länge in Minuten angezeigt. Lädt man Audiodaten im speziell für den Songboy entwickelten MPE-Format herunter, werden sogar Weblinks, Covermotive und Lyrics (Liedtexte) dargestellt. Songboy soll im Frühjahr diesen Jahres erscheinen, kann aber bereits jetzt online unter www.songboy.com vorbestellt werden und kostet \$ 99. Wer einen PC sein Eigen nennt, kann sich auf der Songboy-Homepage kostenfrei ein Windows-Programm herunterladen, welches alle Funktionen des genialen Adapters emuliert. Drei MPE-Gratis-Songs stehen ebenfalls zum Probegören bzw. Download bereit. Unbedingt hinsurfen und ausprobieren! **CS**



► Der Songboy-Windows-Player strahlt im gold-gelben Bananen-Look.

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	136
AGE stuff Video Games	91
Arjay	19
Flohhaus	57
Funtronixx	27
Future Verlag GmbH	58 - 61, 95, 109, 132
Gamestore	103
netbrain ag	109
ORDER IN TIME	43, 135
Sega Deutschland	34 - 37
Take 2 Interactive GmbH	2
Video Games Source	43
Wolfsoft GmbH	91

Teilbeihälter: Virtual World (Österreich)
Teilbeilage: Game Activity (Schweiz)

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst...

Die Nuon-Offenbarung



■ Viele vermuteten Microsofts X-Box als den großen Renner auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas. Dem war nicht so – die X-Box ließ sich nicht blicken. Anders die totgegebene Nuon Technologie: Hersteller VM Labs nutzte die Gelegenheit, Nuon und einige dann dafür erhältliche Spiele der Öffentlichkeit zu zeigen. Im Frühjahr wird es erste DVD-Player auf Nuon-Basis geben, einen davon fertigt Samsung. Der Name: Extiva. Der Preis: 499 US \$. So liebe Jaguar-Fans, aufgewacht! Zum Game-Line-Up sollen *Tempest 3000*, *Iron Soldier* und *Myst Karting*, ein Fun-Racer im Stil von *Mario Kart*, *aMaze*, ein obligatorischer



Puzzler und *Freefall 3050 A.D.*, der Ballerspaß für Zwischendurch. Erste Eindrücke der Games waren zufriedenstellend, Dreamcast und andere Next-Gen Konsolen müssen sich davon jedoch nicht bedroht fühlen.

Dennoch: Die Firmen Panasonic Disc Services und InterActual Studios verpassen gerade einer Reihe von Tools, die es Filmstudios erlauben, DVDs mit Inhalten für Nuon-Player aufzupeppen, den letzten Feinschliff. MGM und New Line haben schon großes Interesse an den Möglichkeiten gezeigt. Klar müsste auf jeden Fall geworden sein, dass VHS-Rekorder bald von der Bildfläche verschwinden und DVD-kompatible Geräte (PS2?) den Markt im Sturm nehmen werden.

Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet...

1 Mio. 30 Dollar Kläffer



■ Für einen Spottpreis von umgerechnet etwa 55 DM will Sega Toys ab dem 1. April (oh, ein Aprilscherz-Hund) einen elektronischen Hausfreund auf den Markt bringen, der sich im Gegensatz zu seiner direkten Konkurrenz Aibo aus dem Hause, oder sollten wir besser sagen: aus der Hundehütte Sony, voraussichtlich tausendfach besser verkaufen wird. Schlichtweg deswegen, weil er fast 4.600 DM günstiger im Preis ist und Sega Toys ihn pro Jahr in viel größerer Stückzahl fertigen und verkaufen will – 1 Mio. WauWaus werden für 2000 angestrebt. Zielgruppe seien primär Frauen im Alter von 20 und darüber. Poo-Chi ("P" soll Partner heißen, das Doppel-"oo" bezeichnet das neue Jahrtausend, "C" weist auf sein Kommunikationstalent (Communication) hin, "h" kürzt herzlich (heartful) ab, während "i" für interaktiv steht. Unser kommunikativer, herzlicher, interaktiver Partner aus dem Jahr 2000 hat eingebaute Licht-, Tast- und Tonsensoren und reagiert mit



simplem Tricks entsprechend auf äußere Einflüsse. Am 21.1. meldete Tiger Electronics, einer der größten Spielwarenhersteller in den USA und Erfinder des Millionensellers Furby, dass Poo-Chi bereits ab Mai in den USA im Handel erhältlich sein wird, 30 US Dollar kostet und in verschiedenen Farben angeboten wird. Weblinks: <http://poo-chi.segatoys.co.jp/> und www.tigertoys.com



U
S
A



J
A
P
A
N

PLAYSTATION 2 IN USA AM 30.9.2000?
■ Ambitionierte Online-Shopper können Sony's neue Wunderkiste unter www.gamestop.com erstmals online vorbestellen. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 399 US Dollar, eine Auslieferung soll angeblich zum oben genannten Termin erfolgen. Der Termin ist jedoch laut Gamestop Pi mal Daumen geschätzt und wurde in keiner Weise von Sony bestätigt. Na dann viel Spaß beim Vorbestellen!



KONAMI PS2 LINE-UP 2000

■ Pünktlich am 4. März sollen *Drum Mania* und *Jikkyoo World Soccer 2000* im Handel erhältlich sein, im Sommer folgen dann der Shooter *Gradius 3 & 4: Revival of the Legend*, *Eisei Meijin 6* (Genre noch unbekannt), *Jikkyoo Baseball* und *Raizeriito* (ebenfalls unbekannt). *Majong Yarooze 2* ist angekündigt, aber ohne Datum.

PS2 ONLINE STORE

■ Seit dem 1. Februar existiert die von Sony Computer Entertainment aus der Taufe gehobene Firma [PlayStation.Com](http://www.jp.playstation.com) Japan Inc., die ab 2001 eine zentrale Rolle bei der Online-Vermarktung von Spielen, Musik und Filmen spielen soll. SCEI finanziert das Unternehmen mit 8,8 Mio. DM. Ab Mitte Februar soll man unter <http://www.jp.playstation.com/> die Konsole, Software und Zubehör online einkaufen können.



Mit Dämonen die Welt retten



Vier Helden suchen runde "Nadeln" im Heuhaufen!

Langsam kommt Licht ins Dickicht der nicht-japanischen PS2-Titel. Mit etwas Glück könnte aus THQs *Summoner* sogar ein US/PAL-Launchtitel werden. Entwickler Volition dürfte PClern und Anhängern der *Freespace Saga* ein Begriff sein. Nach dem zweiten Teil des Weltraum-Epos (PC Player vergab 86 Prozent) stand ein Sinneswechsel in Form eines waschechten Rollenspiels an.

Ihr seid Joseph, ein sogenannter Summoner, ausgestattet mit der Fähigkeit, Dämonen heraufzubeschwören. Aus lauter Verzweiflung tut ihr genau dies, als eine Horde blutrünstiger Angreifer über euer Heimatdorf herfällt – mit verheerenden Folgen: Der von euch gerufene Dämon metzelt rücksichtslos alles und jeden nieder. Von den wenigen Überlebenden des Ortes auf Ewigkeit verwiesen, entschließt sich Joseph, die Gegend Medeva aufzusuchen und schwört sich, seine Kräfte nie wieder anzuwenden. Doch eine Prophezeiung besagt, dass ein Summoner den König vom benachbarten Kontinent Orenia vom Thron stürzen wird. Kein Wunder, dass plötzlich übermächtige Armeen von dorthor ausrücken und Joseph nach dem Leben trachten. Gejagt, verfolgt und erschüttert über die furchtbaren Ereignisse, begibt er sich im Auftrag seines Mentors Yago auf die Suche nach den uralten Ringen der Summoner, um dem Chaos ein Ende zu bereiten. In Begleitung von bis zu drei Party-Mitgliedern (siehe Kasten) lernt ihr auf eurer beschwerlichen Reise malerische Landschaften und Städte im europäischen und asiatischen Stil kennen. Ein an *Baldur's Gate* (erscheint bald für PS) angelehntes Kampfsystem garantiert eine



▲ Im Maul dieses Drachenskeletts ist ganz winzig unsere 4-köpfige Party zu erkennen.



▲ Do it yourself: Die Kamera setzt ihr euch beliebig in Szene.

gesunde Portion Action, derweil ihr mit einer Charakter-spezifischen Spezial-attacke und über 50 Zaubersprüchen Horden an originell designten Monstern ins Jenseits katapultiert, soll sich die Spielwelt dynamisch verändern: Macht euch also darauf gefasst, dass z.B. ganze Städte Gefahr laufen, in eurer Abwesenheit gebrandschatzt zu werden. Während euch sicher schon das Wasser im Mund zusammenläuft, schustert Volition fieberhaft an einem kooperativ zu spielenden 4-Spieler-Modus – ob dieser seinen Weg auf die Next-Gen-PS findet, war noch nebulös.

CS



▲ Der Nobel-Palast des Dorfes Wolong: Alle wichtigen Gebäude wurden bis ins kleinste Detail ausgearbeitet.



▲ Es wird vier Dämonentypen geben – die des Lichts, des Feuers, der Dunkelheit und des Gesteins. Mit diesem legen wir uns lieber nicht an.



▲ Rosalind in feinsten Echtzeit-Spielgrafik. Mehrere Jahre verbrachte Joseph bei ihrem Vater Yago.

WEGGEFÄHRTEN



Jekhar: Eine Kämpfernatur, wuchs in der Stadt auf, die Joseph unabsichtlich verwüstete, weshalb er ihn eigentlich auf Teufel komm raus nicht leiden kann und nach Rache sinnt.



Flece: Die gerissene Diebin mit dem Vampir-ähnlichen Lippenstift, die Joseph eigentlich nur begleitet, in der Hoffnung groß abzukassieren. Ihre Eltern wurden ermordet, sie wuchs unter Schmugglern und Dieben auf.



Rosalind: Die Tochter von Josephs Mentor. In höchstem Maße eifersüchtig auf Josephs Beschwörungszauber. Dennoch, ihre Tricks sind auch nicht übel.



Joseph: Als echter Summoner trägt er ein bestimmtes Merkmal an der Hand, wie hier deutlich zu sehen. Fürchtet seine eigenen Kräfte mehr als den Tod.



PS2 Summoner

- Genre: Rollenspiel
- Entwickler: Volition
- Hersteller: THQ

■ geplanter Erscheinungstermin: November 2000 (Deutschland)

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel
geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...

Sega Dreamcast

Grundgerät PAL incl. Joypad + Modem	Tagespreis
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joypad	99,95
Umbau Dreamcast	149,95
P A L - S o f t w a r e	
Blue Stinger	99,95
Crazy Taxi 24.2.	99,95
Evolution	99,95
Deadly Skies (Air Force Delta)	109,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	99,95
Hydro Thunder	99,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	99,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	99,95
Revolt	99,95
Sega Bass Fishing incl. Angel	189,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	99,95
Sonic Adventures	99,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver 1.5	109,95
South Park: Chef's Luv Shack	99,95
Speed Devils	99,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Trickstyle	99,95
UEFA Striker	99,95
Virtua Striker V2000.1	99,95
World League Soccer	99,95
Zombie Revenge 10.5.	99,95

J a p . S o f t w a r e	
Berserk	149,95
Bungalo Action in Cybermator Style	149,95
Carrier	149,95
Crazy Taxi	149,95
D2	159,95
Death Crimson 2 Lightgunshooter	149,95
Giga Wing	149,95
Maken X	149,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	119,95
Rainbow Cotton	149,95
Sega GT	149,95
Shen Mue	179,95
Virtua Oh2	149,95
Virtua Striker 2	149,95
Zombie Revenge	149,95

DREAMCAST UMBAU



Alle Neuheiten aus USA und
Germany auf Lager. Auf Wunsch
bestellen wir Ihnen jeden Titel.

Sony Playstation

Grundgerät Dual Shock	249,00
Controller Dual Shock	59,95
Fanatec Lenkrad Speedster	189,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,95
Ace Combat 3	99,95
Allen Resurrection	99,95
Armored: Project SWARM	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania	99,95
Black Bass vs Blue Marlin	99,95
Crash Team Racing	89,95
Cyber Tiger: Tiger Woods 2	99,95
Dino Crisis	99,95
Disc World Noir	99,95
Dune 2000	99,95
Fear Effect	99,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy VIII	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
Grand Theft Auto 2	99,95
Int. S.star Soccer Evolution	109,95
Int. Track & Field II	109,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	109,95
Messiah	99,95
Metal Gear Special Missions	49,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed 5	99,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Pac Man World	79,95
Pop 'n Music	99,95
Rainbow Six	99,95
Reel Fishing	99,95
Resident Evil 3: Nemesis	109,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	99,95
Soul Reaver	99,95
South Park	99,95
Speed Freaks	69,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Star Wars: Episode 1	99,95
Sulkoden 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Thousand Arms	99,95
Tomb Raider IV	99,95
Tomorrow Never Dies	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	99,95
Twisted Metal 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
Warpath: Jurassic Park	99,95
WCW Mayem	99,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style uncut	99,95
WWF Attitude	99,95

NEO GEO Pocket

Grundgerät COLOR versch. Farben	189,00
Big Motor Unitron us	99,95
Fatal Fury First Contact	99,95
Magical Drop us	99,95
Metal Slug 1st Mission us	99,95
Pacman us	99,95
Puyo Pop us	99,95
SNK vs CAPCOM us	99,95
SONIC Adventure us	99,95
The King of Fighters R1 us	99,95
The King of Fighters R2 us	99,95
Turf Masters Golf us	99,95

Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Defender & Joust	69,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Micky's Racing Adventure	69,95
MS Pacman	69,95
NFL Blitz	39,95
Pacman	69,95
Pokemon Blue Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Pumuckl bei den Piraten	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
R Type DX	69,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95
Top Gear Rally incl. Rumblerpak	69,95
Turok 2	39,95

Nintendo 64

Grundgerät Game Boy Color Pak + 4MB	299,00
Grundgerät Color Edition	199,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad (auch auch in Farbe) Clear	59,95
Armored: Project S.W.A.R.M. uncut	109,95
Asteroids	129,95
Bardezone 64	129,95
Command & Conquer 64	119,95
Dalkatana	119,95
Donkey Kong 64 incl. Expansion Pak	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Earthworm Jim 3D	99,95
Gauntlet Legends	129,95
Harvest Moon 64	99,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rainbow Six	109,95
Rayman 2	129,95
Ready 2 Rumble	129,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble	119,95
Smash Bros.	99,95
South Park: Chef's Luv Shack	99,95
South Park: Rally	99,95
StarCraft 64	129,95
Turok: Legend of the Black Blood uncut	109,95
Top Gear Rally 2	129,95
World Driver Championship	129,95
Worms: Armageddon	129,95
Wrestlemania 2000	129,95
WWF Attitude	129,95

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren
wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN

0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

Heldentruppe

Heroes of Might and Magic III-Interview

Heroes of Might and Magic III war wie schon seine Vorgänger ein absoluter Bestseller auf dem PC. Um so größer die Herausforderung für das Team von Westka Entertainment in Köln, das Game auf Dreamcast umzusetzen. André Wiesler, Autor und zur Zeit hauptsächlich am Rollenspiel Arcatera beschäftigt, befragte die Jungs für uns. Es sind: Guntram Lohmann, Oliver Kauert und Amin Kharchi. Wir konnten uns schon letzten Monat davon überzeugen, dass die Jungs Programmierer & Zocker aus Leidenschaft sind – *HOMM* liegt also in guten Händen.

ANDRÉ: Die Frage, die natürlich alle am meisten interessieren dürfte gleich vorweg: Wie weit seid ihr? **GUNTRAM:** Das Spiel an sich läuft mit Map und Combat-Screens und allen "Einstellscreens". Einige kleinere Dinge bei den Videos und dem Sound sind noch zu machen.

ANDRÉ: Warum setzt ihr *HOMM III* überhaupt für DC um?

GUNTRAM: Was für *Heroes* spricht, ist, dass es das einzige Strategiespiel ist, das es – soweit ich weiß – für Dreamcast gibt. Dazu kommt noch, dass es eines der bekanntesten und der komplexesten Spiele so der letzten anderthalb Jahre ist, zumindest im PC-Bereich.

ANDRÉ: Hat es euch vor ein Problem gestellt, diese Komplexität auf Dreamcast zu übertragen?

GUNTRAM: In jedem Fall. Erst mal ist die PC Version auf 800*600 Pixel ausgelegt, die Dreamcast unterstützt aber nur 640*480. Beim Dreamcast kommt noch dazu, dass sie für den Fernseher vorgesehen ist und damit auch ein flackerigeres Bild als der Monitor hat.

ANDRÉ: Wie habt ihr das Problem gelöst?

GUNTRAM: Wir haben das Layout der ganzen Screens umgebaut, das heißt, wir haben zum Großteil Sachen ausgelagert, aus einem Screen zwei Screens gemacht beziehungsweise diverse Sachen als Overlaymenüs ausgelegt,

die in der PC-Version die ganze Zeit sichtbar sind. **OLIVER:** Man musste sich dann überlegen, wie kriegt man diese ganz vielen Details in vernünftige Einheiten so zusammengepackt, dass man noch was erkennt. Deshalb auch die Overlays. Da werden dann die Buttons auf dem Gamepad entsprechend belegt, dass es immer einheitlich ist. Dass man also nicht immer überlegen muss: Jetzt bin ich in dem Screen, jetzt muss ich das drücken. Das wäre dann eben besonders übel, wenn der Spieler bei jedem Menü in das Handbuch gucken müsste: Wie war noch mal die Belegung hier?!

ANDRÉ: Ihr habt also die Steuerung komplett auf das Gamepad übertragen?!

OLIVER: Genau! Es wurde sorgfältig daran angepasst, möglichst genau auf die Bedürfnisse eines Spielers, der bisher nur ein Gamepad in der Hand gehabt hat.

GUNTRAM: In der PC-Version kann man ja alles mit der Maus machen; auf dem Dreamcast ist es mit dem Analogstick halt sehr mühselig, sich aus einem relativ komplexen Screen da einzelne Buttons rauszusuchen. Wir haben das so geändert, dass man mit Pfeil rauf, runter, rechts, links die entsprechend nächste Position bzw. den entsprechenden Button anspringen kann, so dass man also relativ zügig spielen kann – meiner Meinung nach fast besser als bei der PC-Version.

OLIVER: Es ist auch übersichtlicher geworden. Die Screens sind aufgeräumt.

ANDRÉ: War das die einzige Hürde, die ihr nehmen musstet?

GUNTRAM: Nein, dazu kam ein großes weiteres Problem: Das Dreamcast hat deutlich weniger Speicher, wie die PC-Version. Minimalanforderung hatte, die lag bei 32 MB, das DC hat aber nur 16 MB. Das ist so was wie die Quadratur des Kreises. Wir machen es so, dass wir sehr viele Ressourcen, die beim PC gecached werden, in dem Dreamcast wieder verworfen.

ANDRÉ: Führt das nicht zu längeren Ladezeiten?

GUNTRAM: Nein, das macht sich kaum bemerkbar, da das immer dann passiert, wenn ein Screenwechsel stattfindet. Das GD-ROM hat sehr schnelle Zugriffszeiten und wir haben hochoptimierte Laderoutinen, dass das nicht ins Gewicht fällt.

ANDRÉ: Ich sehe da gerade zufällig dieses VM liegen. Was habt ihr mit denen angestellt? Das ist ja eine gänzlich neue Sache!

GUNTRAM: Es wird ein Spiel geben, das auf dem VMS läuft, mit dem man sich im eigentlichen Spiel etwas Zusätzliches verschaffen kann. Was



▲ Das Westka-Team aus Köln.



▲ Extra für DC: die Hexfelder im Kampfbildschirm.

▼ Typisch *HOMM* und doch irgendwie anders: Die Menüs wurden Konsolen-freundlich gestaltet.



▲ Neu in der DC-Version: Die hinterlegten Hexfelder für eine verbesserte Steuerung.

genau, steht noch nicht fest. Neue Heroes oder neue Creatures...

AMIN: Mehr Geld...

GUNTRAM: Genau. So dass man losgelöst vom Spiel ein Gimmick hat.

ANDRÉ: Und welche Art Spiel kann man sich da vorstellen?

AMIN: Das wird *BlackJack*. Nicht allzu komplex, aber so, dass man es halt überall zocken kann.

ANDRÉ: Die Umsetzung eines so erfolgreichen Spiels wird ja sehr selten in Deutschland gemacht...

OLIVER: Da müssen wir schon stauen (lacht). Es ist wirklich eine große Ehre für uns, das zu machen. *Heroes of Might and Magic* ist immerhin ein weltweiter Bestseller.

ANDRÉ: Habt ihr inhaltlich viel geändert?

GUNTRAM: Wir haben die Struktur des Spiels so gelassen, wie sie ist! Vor allem den großen Komplex der KI überhaupt nicht angetastet. Wir haben nichts daran geändert – alles entspricht der PC-Version. Es wurde nichts abgespeckt, nichts rausgeschmissen und nichts modifiziert.

OLIVER: Nach dem Motto: Never change a running system!

GUNTRAM: Wir haben diese Umstellung von Steuerung und Layout in der PC-Version gemacht, um einfach zu sehen, dass wir auf der einen Seite am Spiel aufbau und an der Spiellogik nichts kaputt machen, aber auf der anderen

Seite eine Version haben, die wir so wie sie ist, auf Dreamcast importieren können, dass wir also nicht auf dem Dreamcast noch grundlegende Änderungen implementieren müssen.

ANDRÉ: War es schwierig?

OLIVER: Viele Leute sind fast schon erstaunt, dass sowas Komplexes wie *Heroes* überhaupt für das Dreamcast rauskommt.

AMIN: Das war natürlich auch nur

möglich, weil das Dreamcast eine so hohe Auflösung hat. Bei einer schlechteren Auflösung könnte man keine Strategiespiele darstellen.

Wir bedanken uns für das Interview! JB



First Look

Hier findet ihr stets neueste Shots kommender Hits!



N64 **HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS**

■ Player1/Titus

■ Sommer 2000

Panik in zwölf Gegenden des alten Griechenlands. Als Hercules, Iolaus und Serena müsst ihr die finsternen Pläne von Ares, dem Gott des Krieges, durchkreuzen.



N64 **BLUES BROTHERS 2000**

■ Player1/Titus

■ Sommer 2000

Elwood Blues hat eine Mission: In 20 Levels schleunigst seine Gangmitglieder aufstöbern, Queen Mousette aus dem Weg gehen und schließlich einen Band-Wettbewerb gewinnen.



N64 **STUNT RACER 3000**

■ Boss Game Studios

■ TBA 2000

Der voraussichtlich letzte N64-Titel der Macher von *World Driver Championship*, *Twisted Edge Snowboarding*, *Spider* und *Top Gear Rally* soll mit närrischen Karossen für absolut nebelfreien Rennspaß sorgen.



DC **OMIKRON: THE NOMAD SOUL**

■ Quantic

■ Dream/Eidos

■ März/April 2000 (USA)

Für PlayStation gecancelt! Für Dreamcast jetzt jedoch offiziell bestätigt! Sogar die Bastelarbeiten am zweiten Teil dieses knisternden Action-Adventures sollen bereits auf Hochtouren laufen.



▲ Verschiedene Zaubersprüche helfen euren Helden bei der Eroberung.

IMPORT STOP?

Der Begriff "Import-Stopp" ist nichts Neues. Doch jetzt sieht es so aus, als wäre es den Herstellern ernst damit, ihre Rechte durchzusetzen!

In der letzten Ausgabe berichteten wir euch im **Szene-Chat** schon kurz aus aktuellem Anlass über die wieder aufgeheizte Diskussion zu Import-Spielen. Nun hier die Ergebnisse unserer Recherche – eine Situationsbeschreibung, die einigen Grund zum Nachdenken bietet.

Einige von euch kennen ihn genau, den Gang zum Importhändler an der Ecke. Was gibt's Neues aus

Japan oder den USA? Natürlich wurdet ihr auch in der Video Games bislang über die wichtigsten Software-Perlen informiert. Wurdet? Doch dazu später mehr...

Zukünftig werdet ihr wohl immer seltener in deutschen Ländern Import-Frischfleisch finden. Nicht, weil der Händler eures Vertrauens zu faul geworden ist, Software aus dem Ausland einzuschleppen, sondern weil er's einfach nicht darf. Durfte er eigentlich noch nie – doch jetzt scheint der Wind noch rauher zu

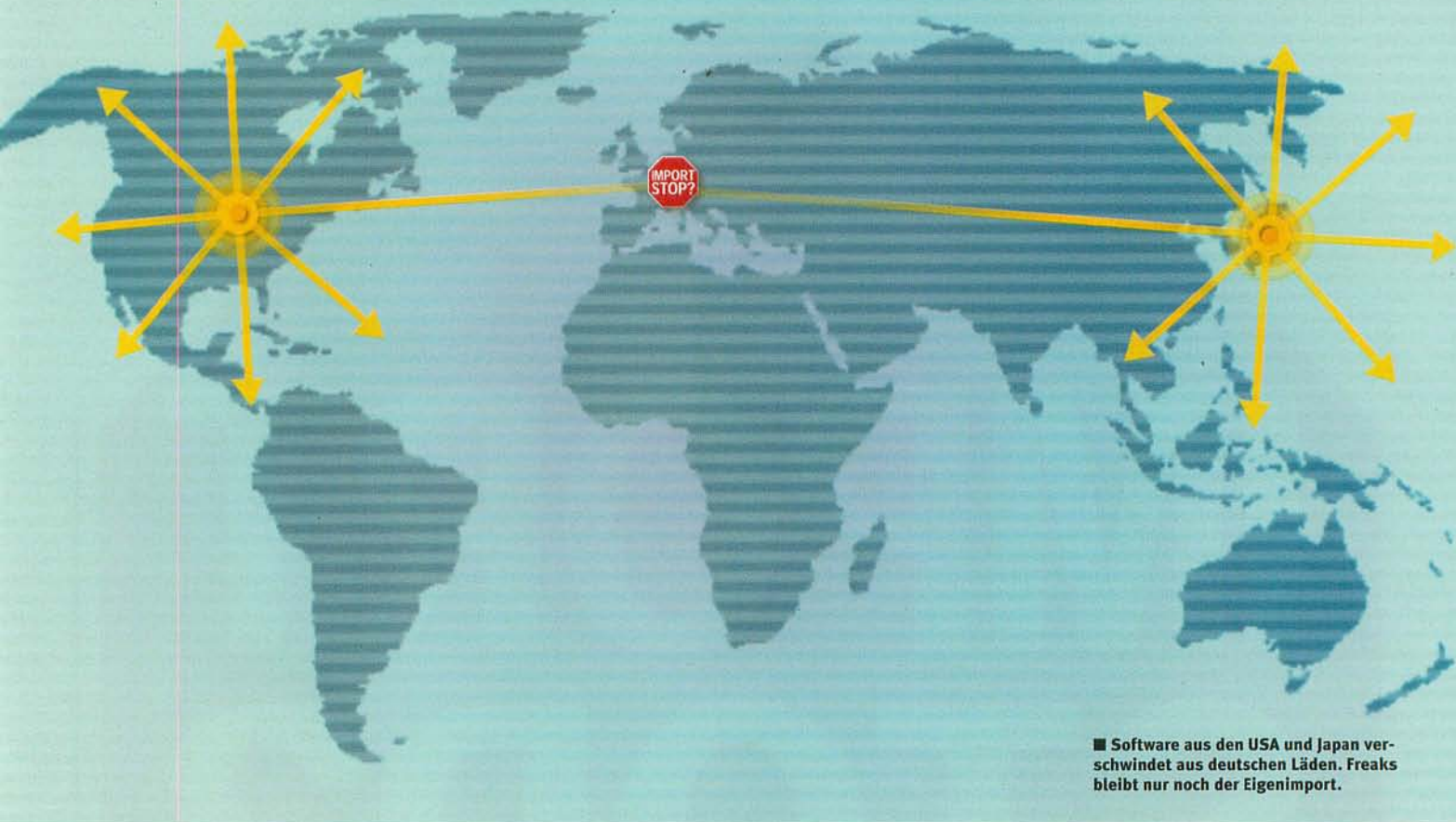
blasen. Dies mussten schon letzten Monat zwei Händler (siehe **Szene-Chat**, Ausgabe 2/2000) erfahren: Klingeling – die Staatsmacht steht vor der Tür! Raubkopien? Nein, so etwas war nicht zu finden, dafür aber Import-Software. Echte Vollversionen japanischer Herkunft – legal gekauft und wie jeden Monat ins Regal gestellt. Welch böse Überraschung, als das gesamte importierte Lager eingesackt wurde. Wiedersehen werden diese beiden Händler die Software wohl nie mehr

– konfisziert, beschlagnahmt, weg. Zusätzlich droht eine Strafanzeige samt juristischem Aufwand, Schadensersatz-Forderungen und das ungute Gefühl, wie ein Straftäter behandelt zu werden. Warum denn das eigentlich?

Die rechtliche Seite

Wer hat das Recht, Software auf den Markt und damit auch in den Verkauf zu bringen? Natürlich derjenige, der die Programme macht. Dies sind in der Regel die japanischen oder





■ Software aus den USA und Japan verschwindet aus deutschen Läden. Freaks bleibt nur noch der Eigenimport.

➔ amerikanischen Hersteller. Das sogenannte Verbreitungsrecht kann aber auch abgegeben werden, und zwar in Form von Lizenzen. Üblich ist es, dass die eigenen Landesvertretungen die Lizenzrechte erwerben. Ein Beispiel: *Gran Turismo 2* wurde von den Programmierern von Polyphony Digital im Auftrag von Sony Computer Entertainment Japan entwickelt. Sony Japan ist also Hersteller und alleiniger Inhaber aller Rechte. Sony Deutschland erwarb nun die Rechte für einzelne europäische Länder, unter anderem natürlich auch Deutschland. Durch

den Lizenzwerb ist nur Sony Computer Entertainment Deutschland berechtigt, in diesen Ländern *Gran Turismo 2* in den Verkauf zu bringen (siehe Kasten "Recht & Gesetz"). Jeder Händler, der nun ein japanisches oder amerikanisches *Gran Turismo* in den Verkehr bringt, verletzt somit das alleinige Recht von Sony Deutschland.

Der Hintergrund

Warum gehen nun immer mehr Firmen gegen die Importer vor? Natürlich geht's mal wieder ums liebe Geld. Wer nun aber mit dem

Pro Import: Grauenhafte Übersetzungen, deutlich spürbare Geschwindigkeitseinbußen und nervige PAL-Balken bei einigen Spielen treiben Freaks förmlich in die NTSC-Welt!

anklagenden Finger auf die Industrie deutet, macht es sich sicherlich zu einfach. Denn deutsche Hersteller-Niederlassungen erwerben die Lizenzen nicht aus Jux und Dollerei, sondern um damit Geld zu verdienen. Daran ist auch nichts Ehrenrühriges zu finden. Schließlich geben eben jene Niederlassungen auch jede Menge Geld aus, um ausländische Games einem breiten deutschsprachigen Publikum präsentieren zu können. Merke: Nicht jeder spricht japanisch oder englisch. Und auch den sehr hohen Anforderungen des deutschen Jugendschutzes wird durch Entschärfung Rechnung getragen. (Dies gefällt uns Spielern zwar meistens nicht, ist aber durch die Gesetzeslage in Deutschland absolut nötig.) All das (und mehr) erfordert auch ein wirtschaftliches Denken bei den Firmen – so weit, so gut. Wir hörten bei unserer Recherche schon so manches Mal das Argument, dass den deutschen Firmen durch die Importe direkt Umsatz flöten geht: "Wenn einer sich eine japanische Version gekauft hat, warum sollte

der dann die PAL-Umsetzung noch kaufen?". Aber auch andere Stimmen waren zu diesem Thema zu hören. So erzählt uns Rolf Duhnke, Geschäftsführer von Eidos Interactive Deutschland, dass ihm persönlich die importierten Stückzahlen zu gering sind, um Einfluss auf das Geschäftsergebnis seiner Firma zu nehmen. Ihn stört dagegen ein ganz anderer Aspekt massiv: Import-Spiele, die in den deutschen Handel gelangen, unterliegen nach Antrag auch einer Index-Prüfung durch die BPJS. Einmal indiziert, ist es wesentlich schwieriger für den deutschen Hersteller, seine extra angepasste Version in den Handel zu bringen – vor allem die Einkäufer der großen Handelsketten würden durch eine Indizierung stark abgeschreckt werden. Diese sind zumeist eben keine Fachleute auf dem Spielemarkt, und wenn bundesweite Großketten ein Produkt vorsorgemäßig nicht ordern, bedeutet dies eine erhebliche Einbuße für die deutschen Lizenznehmer. Merke: Wo kein Angebot, da kein Verkauf. Und wer nicht verkauft,

Jan Scharringhausen, Rechtsexperte der GVV

Deutliche Worte vom Interessenverband der Industrie gegenüber der VIDEO GAMES:



Die GVV (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.) ist ein Interessensverband der deutschen Film-, Industrie und Unterhaltungsbranche, der in erster Linie gegen Raubkopien kämpft. Aber auch Lizenzverletzungen an den Rechten der Mitgliedsfirmen werden von der GVV verfolgt. Jan Scharringhausen, Rechtsexperte der GVV, stellte sich der VG und half uns, die Rechtslage und die Sichtweise der Industrie darzustellen. Wichtige Zitate:

"Wir werden gegen Händler vorgehen, die die Rechte unserer Mitglieder verletzen."

"Wer auf Kosten der Industrie eine schnelle Mark machen möchte, muss mit Konsequenzen rechnen."

"Wir arbeiten in erster Linie gegen Raubkopierer, werden aber die Lizenzrechte nicht außer Acht lassen."

"Import-Verkauf ist ein Offizialdelikt – die Staatsanwaltschaft reagiert bei Kenntnis auch ohne Antrag von uns."

Contra-Import: Man stelle sich vor – jemand verkauft dein Eigentum. Die Lizenznehmer besitzen die alleinigen Rechte an den Spielen. Warum sollte ein anderer als sie selbst diese nutzen dürfen?

der entwickelt irgendwann immer weniger Spiele. Natürlich ist das Hauptproblem der sinkenden Umsatzzahlen nicht der Import, sondern der illegale Handel mit raubkopierter Software. Der Managing Director von Havas Interactive (u.a. Sierra, Blizzard etc.) Stefan Nussbaum wehrte sich beispielsweise in einem Schreiben an uns entschieden dagegen, Einzelhändler zu kriminalisieren, die Import-Spiele anbieten. Seine Forderung: Konzentrierte Aktionen gegen Software-diebe, statt "... Nebenkriegsschauplätze zu suchen...". Recht hat er, und dennoch sind die Argumente der anderen Firmen objektiv nicht von der Hand zu weisen. Vielleicht liegt die Freak-freundliche Einstellung auch an der Tatsache, dass Havas Interactive nicht im Konsolen-, sondern im PC-Markt tätig ist. Dort nämlich fällt der Importhandel durch die größere Verbreitung des PCs lange nicht so ins Gewicht, wie bei der typisch Japan-orientierten Konsolenwelt.

Die Anwendung

Ob eine Firma gegen die Verletzung ihrer Lizenzrechte vorgeht, obliegt ihr selbst. Sie selbst kann im Einzelfall bestimmen, ob sie eine Strafanzeige stellt. Bekommt die Staatsanwaltschaft jedoch auch von anderer Seite Kenntnis über eine solche Verletzung, muss sie diese von Amts wegen verfolgen – ein Antrag des Lizenznehmers ist dazu gar nicht nötig! (Ermittlungsgrundsatz bei Officialdelikten). Die Folge: Der Importhändler bekommt staatsanwaltlichen und polizeilichen Besuch, die Software wird eingesackt und konfisziert. Im Zuge der Ermittlungen wird nun festgestellt, ob der Händler ein Recht zum Verkauf hat – da dieses Recht nur der Lizenznehmer

innehält, sieht es dann düster für den Importeur aus. Strafanzeige automatisch, konfiszierte Ware sieht er nie wieder, und wenn ihm der deutsche Lizenznehmer gar Böses will, droht ihm sogar noch zivilrechtlich eine Schadensersatzklage. Das Gesetz sieht übrigens ein Strafmaß von bis zu fünf Jahren Gefängnis dafür vor! Selbst bei einer deutlich geringeren Strafe ist der Betroffene dann möglicherweise verurteilt und läuft Gefahr, seinen Gewerbeschein zu verlieren. Harter Tobak!

Die Folgen

Wer mit Importen in Deutschland handelt, muss sich ab sofort der Risiken bewusst sein. Die Zeit der Duldung scheint vorbei zu sein – zumindest im Konsolenbereich. Immer mehr Hersteller kündigen Maßnahmen gegen Importhändler an; dabei gilt immer die Devise "Nicht wissen schützt nicht vor Strafe!". Original-Freaks müssen freilich nicht komplett auf ihre ausländische Ware verzichten, denn jeder kann frei aus Japan oder den USA für den Eigenbedarf importieren. Dann nämlich handelt es sich nicht um eine Verletzung des Lizenzrechts – lediglich das "In-den-Verkauf-Bringen" ist strafbar, nicht das Kaufen für den Eigengebrauch. Das heißt im Klartext, das Geschäft über Internet-Bestellung wird vermutlich steigen. Und der deutsche Handel wird wohl fluchen... Die VG wird übrigens auch weiterhin über Import-Software berichten – schließlich sind die zumeist deutlich früher erscheinenden Japan- oder USA-Games ein guter Indikator, in welche Richtung die kommenden PAL-Spiele gehen. Und das interessiert nicht nur uns, sondern auch unsere Leser.

Szene-Chat



Es hilft keinem, die Argumente des anderen zu ignorieren. Vielmehr sollten konstruktive Lösungsvorschläge gesucht werden, die allen helfen!

Es ist nicht einfach, ein so emotionsgeladenes Thema neutral zu behandeln. Aber genau

das ist unsere Aufgabe als Magazin. Manche Hersteller werden uns vorwerfen, wir hätten die Problematik nicht exakt getroffen oder hätten treffende Sichtweisen nicht genug beleuchtet. Wir rechnen auch damit, dass uns einige Leser vorwerfen würden, wir hätten den Bericht zu Industrie-freundlich und zu wenig Import-geonnen geschrieben. Beides trifft den Kern nicht im Wesentlichen.

Fakt ist, dass es keinen

Spieler vergessen: Schlechte PAL-Anpassungen dämpfen die Spielgeschwindigkeit, miese Übersetzungen verleiden so manche Spiellaune und viel zu späte Erscheinungstermine der Euro-Fassung hinken den Originalen hinterher. Es gibt also durchaus gute Gründe für Import-Software. Ja, es gibt keinen Bösen und keinen Guten. Aber es gibt einen Verlierer: den Ladenbesitzer. Der nämlich verliert in Zukunft einen entscheidenden Vorteil gegenüber den großen Verkaufketten. Bislang war es so, dass die Unterhaltungsriesen durch höhere Einkaufsmengen auch bessere Konditionen bekamen und so in der Regel auch Spiele zu günstigeren Preisen verkaufen konnten. Der Händler von nebenan wartete dagegen mit Vorteilen in der Dienstleistung auf: intensivere Beratung, Probespielen auf Nachfrage und gezielte Einzelbestellung. Unter letzteres fallen auch die Importspele, die normalerweise nur in kleinen Stückzahlen geordert werden. Nun

„Auch der Einzelhandel ist davon betroffen und darf nicht vergessen werden. Spieler, Händler und die Industrie sollten nach einem gemeinsamen Weg suchen. Auch wir werden uns darum bemühen.“

"Bösen" und keinen "Guten" gibt – Schwarz-Weiß-Malerei hilft eben selten. Ja, die Argumentation der Industrie ist nachvollziehbar – sollten wir dies verschweigen, um uns bei unserer Leserschaft beliebt zu machen? Nein, wer Argumente totschweigt, bringt keine Diskussion hervor. Andererseits werden wir sicherlich auch nicht die Interessen der Import-

fällt anscheinend diese Unterscheidungsmöglichkeit weg und die kleineren Händler kommen immer mehr in Zugzwang. Vielleicht gibt es noch andere Möglichkeiten, das Import-Thema zu behandeln. Egal, ob dies ein gezielter Import der Hersteller ist oder eine limitierte Import-Erlaubnis pro Händler im Jahr oder Ähnliches: Wir müssen drüber reden...

Recht & Gesetz

Der juristische Hintergrund des Import-Stopps.

Das Recht, gegen den Verkauf importierter Software vorzugehen, ergibt sich aus §15 UrhG, der das Verwertungsrecht des Urhebers schützt. Dazu gehört laut §17 UrhG auch das Verbreitungsrecht, also u.a. das Recht, urheberrechtlich Geschütztes in den Verkauf zu bringen. Gemäß der Gesetzesnovelle vom 9. Juni 1993

genießen nunmehr laut §2, 69a UrhG auch Computerprogramme urheberrechtlichen Schutz. Durch die geschlossenen Lizenzen wird dem Lizenznehmer ein ausschließliches Nutzungsrecht übertragen, das das Verwertungsrecht für die innerhalb der im Lizenzvertrag genannten Länder einschließt.

PREVIEW

der Pipeline für das **VIDEO GAMES** Test-Labor



▲ That's DC-Power: Da können die PS-Resident-Evils nicht mithalten!



▲ Diese Schätze liegen leider hinter Panzerglas – Schnüff.

▲ Ohne die zwei goldenen Pistolen kommt ihr hier nicht rein!



▲ Claire im fahlen Gewitterlicht, aber mit bescheidenem Schatten (siehe Füße).



▲ Schiebt die Kiste ins Feuer und klettert darüber – simpel.



■ Das Intro: Überirdisch, phantastisch, traumhaft, genial, it rocks!!! Auch die Zwischensequenzen sind die besten der ganzen Serie.

Bio Hazard Code: Veronica

DC Resident-Evil-Star Claire Redfield auf der Zombie-Insel – Entkommen unmöglich? Wir berichten

Haarscharf vor Redschluss der letzten VG konnten wir noch das *Bio Hazard 2 Value Plus-Paket* als Import ergattern und euch im News-Teil schon einige Bilder der beiliegenden Demo-Version vom DC-Resi zeigen. Mittlerweile haben wir die ca. eine Stunde lange Demo mehrmals durchgezockt und können den Release des Spiels Anfang Februar in Japan kaum mehr erwarten!

Bio Hazard Code: Veronica

DC

■ Genre: **Survival Horror**
■ Hersteller: **Capcom/Sega**
■ Entwickler: **Capcom**

Japan
3.2.2000
Deutschland
Q2 2000

■ Erster Eindruck
Genial! It rocks! Ein System-Seller erster Güte!

Allein das Intro stellt schon alles bisher Dagewesene in den Schatten: Claire wird auf der Suche nach ihrem im ersten Teil verschollenen Bruder Chris im Umbrella-Labor in Paris gestellt und muss vor einem mächtigen Kampfhubschrauber um ihr Leben rennen, der mit einer großkalibrigen MG die Wand des Gebäudes durchlöchert. Diese perfekten Gesichtszüge des Entsetzens, die Partikeleffekte, das Lichtspiel – Wahnsinn. Aber das ist noch längst nicht alles: Durch einen tollkühnen Trick à la John Woo schafft es die Power-Lady auch, mit nur einem Schuss aus ihrem Revolver eine ganze Armee auszuschalten – muss man gesehen haben! Fest steht jedenfalls: Jeder, dem wir das Intro vorgeführt haben, war restlos begeistert und will dieses Game haben! Das eigentliche Spiel geht dann mindestens ebenso rasant los. Nachdem euch ein desillusionierter Wach-

posten aus eurem Insel-Gefängnis freilässt, stolpert ihr als erstes im Friedhof unbewaffnet auf eine Zombie-Armee und müsst euch ins nächste Areal kämpfen, in dem ihr von einem Wachturm von Steve – einem Leonardo-die-Caprio-Verschnitt – "aus Versehen" unter Feuer genommen werdet. Später dürft ihr ihn steuern, genauso wie Chris Redfield übrigens. Woran macht sich nun die DC-Power bei diesem insgesamt fünften Survival-Horror-Ausritt bemerkbar? Die Backgrounds sind nicht mehr wie bei den PlayStation-Pendants vorgerendert, sehen aber nahezu genauso gut aus und werden von faszinierenden Lichteffekten erhellt. In der Küche pendelt z. B. eine Lampe an der Decke und wirft in einem bestimmten Rhythmus ihr fahles Licht auf die metallischen Gefäße auf dem Tisch – very cool. Die Kameraperspektiven sind auch nicht mehr starr arretiert,

sondern orientieren sich eher an *Dino Crisis*. Die Kamera folgt euch also meistens eine Weile, bevor wie gewohnt umgeschaltet wird. An den kurzen Animationen der Treppen, Türen, Portale etc. hat man wohl um des lieben Flairs der Serie willen nichts geändert, obwohl das mit der DC-Rechenpower sicher anders lösbar gewesen wäre.

Zombie-Shootout mit Twin Uzis

Thema Waffen: Schon kurz nach dem Start lüchst ihr einem Zombie-Wachposten zwei Revolver mit 100 Prozent Munition à la Uzi im indizierten Teil ab, mit denen Claire automatisch zwei Gegner gleichzeitig ins Visier nimmt. Die gute alte Armbrust gibt's auch wieder, und außerdem haben wir noch zwei goldene Colts (Ihr erinnert euch an "Der Mann mit dem goldenen Colt" – ein Bond aus den 60er Jahren?) gefunden, die



▲ Die verflixten Hunde halten diesmal bis zu acht Handgun-Kugeln aus. Besonders schlimm wird's, wenn sie im Rudel zu dritt auftauchen!



▲ Alarmstufe Rot: Ein Umbrella-Boss hat euch mit der Lasersight-Flinte im Visier! Gleich hechtet die toughe Lady hinter eine Säule und ein cooler Dialog beginnt.

Sound Museum

Was man in Japan normalerweise für teures Geld (sprich ca. 2.000 Yen, also etwa 36 Mark) extra kaufen müsste, bekommt ihr in der Trial-Version der neuen Zombiejagd gleich mitgeliefert. Im Soundmuseum finden sich ein

Dutzend Tracks rund um die Schockerstimung des Spiels mit so erquickenden Titeln wie "The Ultimate Bio Weapon Medley" oder "Bio Hazard Beast from the East Mix". Wirklich ein nettes Gimmick!



▲ Hier nehmt ihr dem Zombie die Doppel-Handgun ab und seid jetzt erstmals richtig kampfbereit. Damit kann Claire auch großflächig Untote aufhalten.

"Was allein in dieser einen Stunde an Spannung und Abwechslung geboten wird, lässt auf ein wahres Zombie-Feuerwerk in der fertigen Version schließen."

live!



allerdings in dieser Version leider nur als Item funktionierten, um eine verschlossene Tür zu öffnen. Freut euch aber schon mal auf eine Doppel-Uzi, mit der Steve unter den Untoten (auch sein Vater!) aufräumen darf! Kultige Resi-Puzzles dürfen auch diesmal nicht zu kurz kommen: Stellt

Medaillon-Duplikate mit einem 3D-Scanner her, löst knifflige Passwort-Puzzles, sucht Schalter und löscht Feuer, um nur ein paar zu nennen. Was allein in dieser einen Stunde an Spannung und Abwechslung geboten wird, lässt auf ein wahres Zombie-Feuerwerk in der fertigen Version schließen. Oder würde es euch nicht kalt den Rücken herunterlaufen, wenn ihr von einer Frauenstimme aufgefordert werdet, alle Metall-Gegenstände (also auch Waffen) in einen Sicherheitsbehälter zu legen und euch ins Labor zu begeben, während ihr schon das Scharren der Untoten-Meute hört? Da zählt ein kleiner Zombie-Shoot-out in der Sauna (kein Witz!) schon zu den entspannenden Übungen. Manchmal beschäftigen sich die blutgierigen Monster auch mit sich selbst – etwa zu zweit mit einer Guillotine. Was diese und ein Fried-

hof eigentlich auf einer Forschungsinsel zu suchen haben, ist allerdings eine andere Frage. Euer Weg von diesem Hölleneiland scheint alles andere als einfach zu werden: Charismatische Gegner wie der verrückte Sohn der Umbrella-Gründer, der euch mit seiner Flinte inklusive Laserzielvorrichtung im elterlichen Schloss erwartet, dürften im weiteren Verlauf eures Überlebens-trainings eine harte Nuss werden.

Endlich Profi-Sprecher

Sehr gut gefallen haben uns auch die englischen Texte und Sprachausgabe, die diesmal von echten Profis geschrieben und eingespielt zu sein scheinen und die unfreiwillige Komik der ersten PlayStation-Teile ("Oh Jill, you were almost a Jill-Sandwich!") vergessen lassen. Zudem säumen unzählige Schockeffekte euren Weg – was passiert z.B. einem Wissenschaftler, der in

einem Raum eingeschlossen an die Glasscheibe hämmert, während sich von hinten eine undefinierbare Tentakel nähert? Die Steuerung und das Item-Menü wurden übrigens bis auf einige kosmetische Detailänderungen 1:1 von den 32-Bit-Vorgängern übernommen. Wir prognostizieren *Bio Hazard Code: Veronica* jedenfalls Hit-Qualitäten erster Güte. Wenn dieser Traum-Schocker keine Systeme verkauft, dann kein anderer Titel mehr! Eine derartige Ballung an Horror-Effekten, spannenden Zwischensequenzen und kultigen Szenarien bot noch kein Teil der Serie zuvor. Wenn der Rest des Spiels genauso wird... Während ihr diese Zeilen lest, könnt ihr bereits selbst Hand anlegen an das wahrscheinlich phantastischste Survival-Horror-Abenteuer aller Zeiten – Outbreak am 3. Februar 2000 – erwartet einen dicken Import-Test in der nächsten VG! **RK**



▲ Immer diese aufgeplusterten Bösewichte: Beim 2-On-2-Wettpumpen könnt ihr mal so richtig "Luft ablassen"!



▲ Sieg beim Wettsägen: Völlig ausgelaut freuen sich Yoshi und Luigi.



▲ Die Spielbretter (hier Horror Land) sind mit Liebe zum Detail ausgearbeitet.



▲ Na, erkennt ihr sie, die Kugelschlange aus Mario 64? Wie hieß sie nochmal?



▲ Pen Pen auf dem N64: na ja, in einer stark abgespeckten Version zumindest.



▲ Pilze wetzbaggern: eins der sogenannten Battle-Mini-Games. Der glorreiche Sieger wird mit Münzen überschüttet.



▲ Die Masten versinken in den Fluten, während Fische und Kraken nach eurem Leben trachten: Wer zuerst die Spitze erklimmt, ist Sieger – hier macht Yoshi das Rennen.

Mario Party 2

N64 Daumenkrämpfe, verschlissene Pads, wütende Spielkameraden – was will man mehr?

Zahllose unschuldige Analog-Sticks hat der erste Teil auf dem Gewissen – 56 in einem Brettspiel verschmolzene Minispiele stellten vor knapp einem Jahr selbst die hochwertigen Nintendo Original-Controller auf harte Zerreißproben.

Mit 64 brandneuen Minigames, sechs tafrischen Spielbrettern in gewohnt knallbuntem Look, toller Musik und den aus Teil 1 bekannten

Charakteren stürmte *Mario Party 2* kurz nach seinem Japan-Release erfolgreich die Top 10 Konsolen-Charts und verteidigte dort seine Position standhaft.

"Mario Land" taufte Hudson diesmal die Spielwelt, in der Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Donkey Kong und Wario den Superstar unter sich ermitteln. Konnte sich im Vorgänger noch jeder von ihnen mit einer seinen individuellen Merkmalen nachempfundenen Map brüsten, so stellen die Spielbretter nun verschiedene Landschaftsregionen des besagten Mario-Lands dar: Rollende Augen und grummelige Geister treiben in Horror-Land ihr Unwesen. In Mystery-Land sorgt ein vertracktes Netz an Teleportfeldern für Verwirrung, während in Pirate-Land unkontrolliert Kanonenkugeln durch die Luft surren, um euch quer übers Spielfeld zu pusten. Größte Bedrohung in Western Land ist eine antike Dampflo-

die ohne Rücksicht auf Verluste durch die Schienen-Pampa braust. Um dem Flair der Locations gerecht zu werden, werden die Charaktere in jeweils passende Trachten gekleidet: Sporenstiefel und Cowboyhut im Wilden Westen, Raumanzüge in den Weiten des Alls, usw. Am Spielablauf hat sich nicht viel getan: würfeln, setzen, Minigames austragen. Ob jeder gegen jeden, zwei gegen zwei, oder einer gegen die restlichen drei Spieler antritt, wird wie immer per Zufallsgenerator entschieden.

Neben Remakes beliebter Minispiele aus *Mario Party* gibt's eine wohlthuende Menge völlig neuer Spielchen: z.B. Baum-Wettsägen, Wettwatscheln im Pinguin-Kostüm (*Pen Pen* lässt grüßen!), den Masten eines sinkenden Schiffs emporklettern oder Bombenzählen. Kurios? In der Tat! Über zwei Dutzend Bomben wuseln bei Letztgenanntem hektisch durcheinander, derweil ihr versucht,

sie zu zählen und die von euch geschätzte Anzahl mittels des A-B-Knopfs einzugeben. Das Problem: Überall explodieren welche, und ihr müsst ständig von vorne durchzählen. Chaos pur, aber superwitzig! Anderes Beispiel: Die aus dem ersten Level von *Mario 64* bekannte Kugelschlange macht ein Nicken. Vorsichtig hüpf ihr, von einem Fass getarnt, auf sie zu, um einen Türöffnenden Schalter in ihrer unmittelbaren Nähe zu betätigen. Wacht sie auf und sieht euch mit dem Kopf unschuldig aus dem Fass schauen, werdet ihr sofort "gefressen". Blitzschnelle Reaktion ist gefragt! Also liebe Party-Freunde, deckt euch schon mal mit ausreichend Ersatz-Pads ein, organisiert den Terminkalender und bunkert die Chipstüten und Erdnüsse. *Mario Party 2* wird – wenn wie gewohnt gut übersetzt – würdig die Thronfolge antreten.

Mario Party 2

N64

- Genre: Multiplayer-Brettspiel
- Hersteller: Hudson
- Entwickler: Nintendo

2. Quartal
2000

Erster Eindruck
Alleine so lala, zu viert
eine Mordsgaudi!



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel

Tel. & Fax 0561 - 12477

Versand Tel. 0561 - 7393801

**SOUTHPARK
PLÜSCHFIGUREN
AB 34,90,-**



TYRANT / MR.X



HUNK & ZOMBIE



WILLIAM & SHERRY

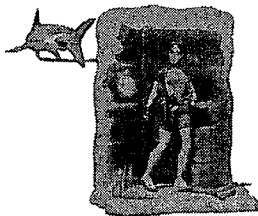


ADA WONG & IVY

je 29,90,-



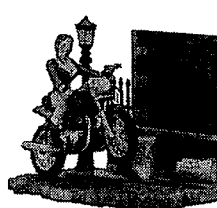
Lara Croft 39,90,-



39,90,-



39,90,-



39,90,-



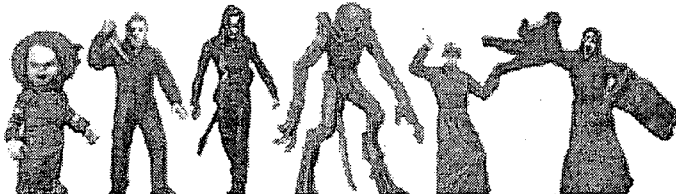
49,90,-



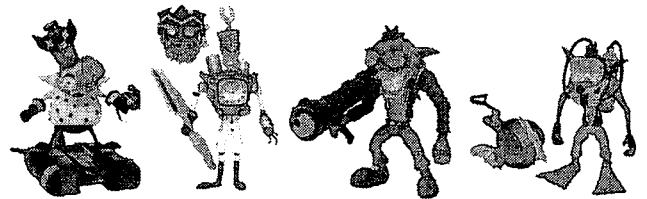
69,90,-



69,90,-



Movie Maniacs 2 je 39,90,-



Crash Bandicoot 2 je 34,90,-



Final Fantasy VIII Figuren 34,90,-

Spiele PSX

Dino Crisis	89,90,-
Fifa 2000	89,90,-
Fussball Live	89,90,-
Tomb Raider 4	99,90,-
Rainbow Six	89,90,-
Legacy of Kain	79,90,-
Medal of Honor	99,90,-
Box Champion 200	89,90,-

Alien Resurrection	89,90,-
Dune 2000	89,90,-
Prince Na Seem Boxing	89,90,-
Le Mans Racing	89,90,-
Resident Evil 3	99,90,-

weitere Titel ab Lager lieferbar !



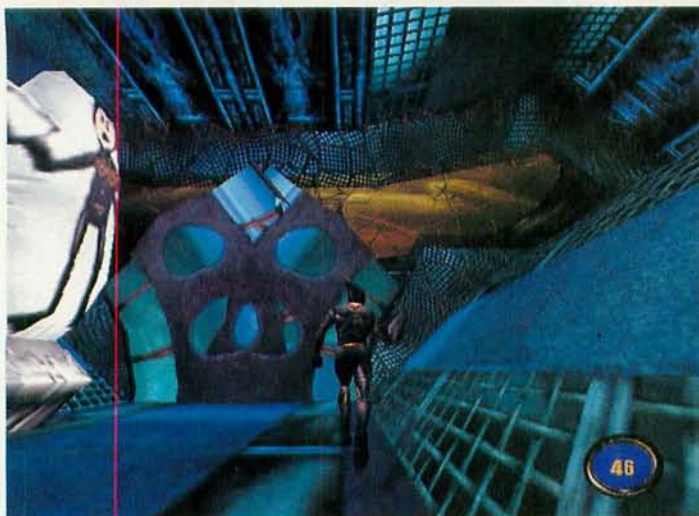
DREAMCAST

Konsole	499,90,-
Joypad	59,90,-
Stick	99,90,-
Keyboard	59,90,-
VMS Card	59,90,-
Rumble Pack	49,90,-
RGB Kabel	49,90,-

Händleranfragen erwünscht !

Aerowings	109,90,-	Racing Simulation 2	109,90,-
Blue Stinger	109,90,-	Red Dog	99,90,-
Buggy Heat	99,90,-	Ready 2 Rumble	119,90,-
Cool Boarders	99,90,-	Sonic Adventure	99,90,-
D2	99,90,-	Speed Devils	99,90,-
Dynamite Cop	99,90,-	Sega Rally 2	119,90,-
F1 Formula One	119,90,-	Snow Surfers	99,90,-
Get Bass incl. Angelrute	199,90,-	Soulcalibur	99,90,-
Hydro Thunder	119,90,-	Suzuki Allstare Racer	99,90,-
Incoming	119,90,-	Toy Commander	99,90,-
Metropolis Racing	119,90,-	Tokyo Highway Battle	99,90,-
XXXXXX XXXXXX Gold	???	Trick Style	99,90,-
NBA 2000	99,90,-	Xxx Xxxxx xx Xxx Xxxx X incl. Gun	159,90,-
Power Stone	99,90,-	Virtua Fighter 3 TB	99,90,-

**Dreamcastspiele
Versandkosten frei !**



▲ Nutzt die automatischen Türen als Schutz. Versucht am besten immer in Deckung zu bleiben, und aus der Distanz zu kämpfen.



▲ Nur keine Angst vor großen Tieren. Meist gibt es einen Trick, um die Gegner relativ gefahrlos zu beseitigen.



▲ Dank dem Sniper-Modus ahnt dieser Alien noch nicht, was ihm gleich widerfahren wird.



▲ Kleines Familienfoto. Von l. n. r.: Kurt, Doc Fluke Hawkins und Max.



▲ Das Design der Alien-Monster orientiert sich deutlich an Comicvorlagen.

MDK 2

DC Das wohl kurioseste Trio der Videospiele-Geschichte kehrt auf beeindruckende Weise zurück.

Der erste Teil dieses völlig abgedrehten Action-Games aus dem Hause Shiny gilt noch heute als Meilenstein. Dies lag neben der für damalige Verhältnisse tollen Grafik vor allem an den verrückten Protagonisten und dem umwerfenden Humor.

Der Ende Februar erscheinende Nachfolger kommt jedoch nicht mehr für Sony's PlayStation, sondern für das Dreamcast. In erster Linie ist

diese Entscheidung auf die erheblich verbesserte Grafik-Engine zurückzuführen. Diese hört auf den eher unscheinbaren Namen "Omen" und soll eine bislang nie dagewesene Grafik-Performance ermöglichen. Laut Aussagen des Entwickler-Teams von BioWare soll die DC-Version die selbe Leistung bieten wie die vergleichbare PC-Version auf einem PIII/500 mit TNT2-Grafikkarte. Nicht schlecht, was sich die Jungs da vornehmen. Ach ja, ihr werdet euch vielleicht wundern, wieso MDK 2 nicht mehr von Shiny selbst, sondern von den eher für ihre Rollenspiele wie Baldur's Gate

bekannten Kanadiern BioWare entwickelt wird. Nun, da Shiny zum Teil dem Hersteller Interact gehört, steht es diesem frei, bei Bedarf ein anderes Team mit der Entwicklung zu betrauen. Gerüchten zufolge war Shiny so sehr mit der Fertigstellung Messiah's beschäftigt, dass ein-

Die Grafik setzt neue Maßstäbe.

Als erstes fällt gleich zu Beginn das geniale Light Sourcing auf. Zusammen mit den ebenfalls perfekt gemachten Schattenwürfen vermittelt das Game absolut fesselnd die futuristische Atmosphäre. Doch

Abgedrehter Humor, geniale Grafik und tolles Gameplay – MDK 2 hat das Zeug zum Hit.

fach keine Kapazitäten mehr übrig waren. Doch Skepsis ist hier völlig fehl am Platz, denn die uns vorliegende Preview-Version macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck und hat das Zeug, das gesamte Genre komplett umzukrempeln.

so richtig zur Geltung kommt diese erst durch die Wahnsinns-Architektur der jeweiligen Level. Hier merkt man den Designern richtiggehend den Spaß bei der Entwicklung an. Doch das Leveldesign hat nicht nur den Zweck, euer verwöhntes Zockerauge zu erfreuen, sondern dient in erster Linie als Möglichkeit, euch vor diese Rätselaufgaben zu stellen.

Die Story des Games knüpft an



■ Auch mit diesem hässlichen Kerl geratet ihr aneinander.

MDK 2

DC

■ Genre: Action-Adventure
■ Hersteller: Interplay
■ Entwickler: BioWare

Ende
Februar
2000

■ Erster Eindruck
super – was soll man
mehr sagen?



▲ Die Grafik ist genial. Jedes Detail ist knackscharf und fehlerfrei dargestellt.



▲ Könnte es sich hier um ein Item handeln? Anfangs gibt's noch Hilfestellung.



▲ Der Fallschirm-Rucksack ist als Kurt euer wichtigstes Utensil. Nur durch ihn könnt ihr in manche Bereiche kommen.



▲ Max, der beste Freund des Menschen.

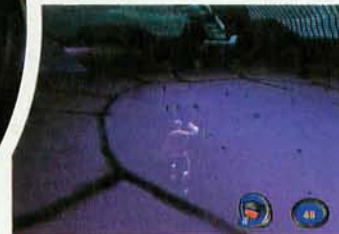
► Voll auf die 12. Solange ihr Abstand halten könnt, stellen die Aliens keine Gefahr dar.



▲ Wenn ihr schon immer mal wissen wolltet, was in einem Alien steckt – in MDK 2 erfahrt ihr es.



▲ Wie heldenhaft! Einsam steht der Kämpfer vor dem Morgenrot. Solche Momente der Ruhe sind eher selten.



▲ Solange dieses Extra aktiviert ist, bleibt ihr für die Gegner unsichtbar.



▲ Die traumhaften Explosionen sind eine wahre Augenweide.



▲ Mit diesem Extra aktiviert ihr einen Doppelgänger, der die Gegner ablenkt.



▲ Siehe oben! Aber verliert bei der ganzen Farbenpracht nicht die Übersicht.

den ersten Teil an, und konfrontiert euch mit einer außerirdischen Invasion, der nur ihr Einhalt gebieten könnt. Dabei schlüpft ihr abwechselnd in drei verschiedene Rollen.

Man trifft wieder alte Bekannte

So stehen euch auch in MDK 2 wieder die bereits aus dem ersten Teil bekannten Helden zur Verfügung. Jeder der Charaktere hat eigene Level im Game zu bewältigen, die wiederum genau auf die jeweiligen Fähigkeiten zugeschnitten sind.

Da wäre zum einen Kurt Hectic, der im Vorgänger quasi die Hauptrolle inne hatte. Dieser Bursche zeichnet sich durch einen Spezialanzug aus, mit dessen Hilfe er auf so praktische Dinge wie einen im Helm eingebauten Sniper-Modus und einen Rucksack, der Schweben über kürzere Distanzen erlaubt, zurückgreifen kann. Wenn ihr euch mit ihm

durch die riesigen Level kämpft, werdet ihr schnell merken, dass es am einfachsten ist, die Gegner aus sicherer Distanz zu bekämpfen und so wenig wie möglich aufzufallen. Das schließt natürlich nicht aus, dass ihr trotzdem auch auf so wenig diskrete Waffen wie Mega-Bomben zurückgreifen könnt. Ebenfalls sehr hilfreich, wenn auch nicht tödlich im eigentlich Sinn, sind Extras wie der Fake-Hector, der euren Widersachern ein Hologramm von euch vorspiegelt und sie somit ablenkt.

Wenn ihr das Spiel hingegen mit dem Hund Max spielt, werdet ihr schnell feststellen, dass sich seine vier Arme hervorragend dazu eignen, ebenso viele Waffen gleichzeitig zu benutzen. Entsprechend erwartet euch mit Max also ein actiongeladener Shooter, der euch kaum Zeit zum Verschnaufen lässt. Auch hier kann die Grafik-Engine ihre Muskeln spielen lassen, und zaubert eine bild-

schirmfüllende Explosion nach der anderen auf den Screen.

Ganz im Gegensatz dazu fordern die mit Doc Fluke Hawkins zu spielenden Level weniger schnelle Reaktionen und gnadenlosen Waffeneinsatz als vielmehr eure grauen Zellen. Hier besteht die größte Herausforderung darin, aus den überall herumliegenden Teilen neue Waffen und Gegenstände zu basteln, um mit diesen gegen die

finsteren Aliens vorzugehen. Vor Beginn erhaltet ihr zu jedem Charakter in einer Art Tutorial-Level eine Einweisung in die speziellen Fähigkeiten und die Besonderheiten der Steuerung. Dieses Training ist auch dringend notwendig, da das Game bereits jetzt einen äußerst schweren Eindruck macht und laut BioWare auch in der finalen Version das Letzte von euch fordern wird. Warten wir's ab.

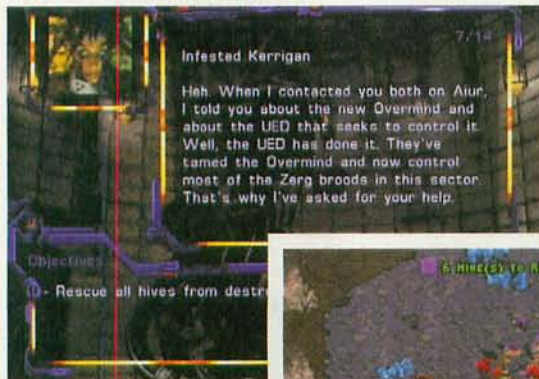
AB



■ Lasst euch vom phantastischen Leveldesign verzaubern.



▲ Der ausgewählte Archon ist eine der mächtigsten Protoss-Bodentruppen und sollte sorgsam beschützt werden.



► Hydralisken und Zerlings retten im letzten Moment ihre Brutstätte.

Spannende Story: leider nur zum Mittlesen (wird ins Deutsche übersetzt!).



▲ Ohne Expansion Pak müsst ihr auf 2-Spieler-Gefechte verzichten.



▲ In einer riesigen Enzyklopädie könnt ihr alles über jede Einheit nachlesen.



▲ Wir präsentieren: den vorläufig endgültigen StarCraft 64 Titelscreen.

StarCraft 64

N64 Echtzeitstrategie vom Feinsten – vollgestopft mit neuen N64-only-Features!

Wie viel sich die Jungs aus Redmond/Washington letztendlich die exklusive StarCraft-Konsolen-Lizenz kosten ließen, wird wohl nie durchsickern. Unsere ersten Erfahrungen zur N64-Umsetzung der hunderttausendfach verkauften PC-Version(en) wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

Versionen? Yepp, Starcraft 64 wird alle Missionen des PC-Originals enthalten. Zusätzlich spendiert man der

nach C&C völlig ausgehungerten Strategiegemeinde die komplette Mission-Disk *Brood Wars*. Doch damit nicht genug, Entwickler Mass Media wollte für diesen Titel noch mehr Exklusivität, also brütete man nächtelang über massig N64-only-Missionen. Ergebnis: In der fertigen Fassung sollte euch das 256-MBit Modul mit insgesamt 60 Missionen wochenlang vor die Mattscheibe fesseln.

Fans dieser epischen Weltraum-auseinandersetzung kennen sie sicher in- und auswendig, die drei individuellen Rassen aus StarCraft: Terraner, Zerg und Protoss. Alle drei dürft ihr im Laufe des Spiels in je mehr als einem Dutzend Aufträgen befehlen, und am Ende eurer ererbten Feldzüge werdet ihr euren Favoriten auserkoren haben. Die Stärke der Terraner liegt z.B. in ihrer Mobilität, einer guten Verteidigung sowie hervorragender Tarn- und Reparaturfähigkeiten. Die Zerg, chitin-

gepanzerte, heuschreckenschwarmartig die Galaxis überrennende Alien-geburt glänzen durch extrem kurze Reproduktionszeiten; Schutz suchen sie unterhalb eines ekligen Schleimteppichs, Creep genannt, in welchen sie sich wie Krebse im Sand eingraben. Schließlich wären da noch die Protoss, hochintelligente, nicht zu unterschätzende außerirdische Wesen, die Zeit brauchen, "produktions-technisch in die Gänge zu kommen", dafür aber über das absolut tödlichste Luft- und Bodens Arsenal verfügen.

Für ein ehemalig Maus-gesteuertes Echtzeit-Strategiespiel spielt sich StarCraft 64 im jetzigen Stadium bereits hervorragend: Wichtige Kommandos wie Bewegen, Anhalten, Reparieren usw. wurden durchdacht den C-Buttons zugewiesen, mit A wählt ihr eine oder mehrere Einheiten direkt aus, der Angriffsbefehl wird mit B erteilt. Über das Digi-Pad lassen sich Bildschirmausschnitte "book-

marken". Drückt ihr in der Hitze des Gefechts dann etwa "Pfeil-nach-oben", wird der vorher gebookmarkte Screen zentriert. Einmal den linken Shoulderbutton angetippt, und ihr seht sofort, was rund um euer Hauptquartier herumschleicht. Schnelles Scrollen der Map ist bei gedrückter Z-Taste möglich. Wer mit Start ins Optionsmenü wechselt, kann Scrollgeschwindigkeit und viele andere Details mühelos per Schieberegler seinen Wünschen anpassen. Thema Geschwindigkeit: Während dem ersten mehrstündigen Testrun, hielt sich die Frame-Rate konstant, selbst wenn exzessiv viele Einheiten über den Bildschirm wuselten. Fabelhaft auch unser Eindruck zur Soundkulisse: Die gesamte Masse der kult gewordenen Sprachsamples wurde einwandfrei aufs Modul gesampelt; Spaß zu zweit erwartet euch im Multiplayer-Modus, den man mit witzigen Extra-Games aufpeppte.

StarCraft 64

N64

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Hersteller: Nintendo
- Entwickler: Mass Media/Blizzard

April 2000

Erster Eindruck
Hit- & Kultstatus vor-
programmiert!



▲ PS: Hier gut zu sehen: Awesome blutet bereits aus zahlreichen Wunden. Dies soll sich auch in der PAL-Version nicht ändern.



▲ PS: Auch in der ECW kommen alle bekannten Moves zum Einsatz.



▲ PS: Hmmm – soll man sich nun freuen oder bangen?



▲ PS: Auf der PlayStation werdet ihr wieder mal durch ein cooles Intro auf die Action eingestimmt. Auf dem N64 müsst ihr darauf leider verzichten.



▲ N64: Der gewohnt gute Player-Editor lässt auch in ECW keine Wünsche offen. Im Move-List-Editor könnt ihr eurer Kreation dann die gewünschten Moves zuordnen.



▲ N64: Tja, da oben wird die Luft dann doch recht dünn...



ECW Hardcore Revolution

PS N64 Schalt' mal 'nen Gang höher! In der ECW wird mit harten Bandagen gekämpft.

Wrestling Games haben zur Zeit Hochkonjunktur. Wurden wir letzte Ausgabe mit zwei überzeugenden Wrestlern aus den Häusern EA und THQ versorgt (WCW Mayhem, WWF Wrestlemania 2000), dürfen wir uns bald auch auf einen weiteren Vertreter aus den Acclaim-Studios freuen.

Acclaim? Die haben doch kürzlich die WWFLizenz an THQ abgegeben,

oder? Das ist richtig, doch zum Glück gibt es neben den Big Playern im Business, WWF und WCW noch eine dritte Fraktion, die vielleicht noch nicht ganz so bekannt in der breiten Masse, für Fans der Chokeslams und Backbreaker aber dennoch nicht minder interessant ist: die ECW – Extreme Championship Wrestling. Im Gegensatz zu den beiden bis ins kleinste durchchoreographierten großen Ligen, in denen schlimmere Verletzungen eher eine Seltenheit sind, geht es in der ECW deutlich heftiger zugange. Da wird schon gerne mal auch mit Feuer, Ziegelsteinen oder Stacheldraht gespielt – nicht selten fließt bei den Auseinandersetzungen auch Blut.

Wer Acclaims "Vorgängertitel" WWF Attitude kennt, kann sich ein Bild davon machen, was im Ring abgeht. Bis auf die neuen Wrestler, Ringe und einige neue Matchvarianten hat sich nicht viel verändert mit der

neuen Lizenz. Spielmodi gibt's daher verständlicherweise zuhauf: Ob ihr nun im Exhibition Match einen Gegner eurer Wahl nach Strich und Faden verprügelt oder euch im Career Mode ganz nach oben kämpft – wer jemals ein Wrestling Game in der Hand hatte, weiß, was ihn erwartet. Zudem warten noch aus den anderen beiden Ligen bekannte Events wie Lumberjack, Battle Royal oder Tag Team Matches auf euch. Wem dies mit der Dauer zu langweilig wird, der kann sich mit dem Editor seine eigenen Events zusammenbasteln. Apropos zusammenbasteln: Natürlich befindet sich auch der aus WWF Attitude bekannte Wrestler Editor wieder im Programm. Im gewohnt ausladenden Menü könnt ihr aus unzähligen Körperteilen, Klamotten und Accessoires eure Kampfmaschine erstellen, sie mit Moves ausstatten und Attribute für Kraft, Ausdauer, Geschwindigkeit etc. verteilen. Vor

eurem Auftritt werden noch die Regeln festgelegt, wobei schnell ersichtlich wird, warum die ECW als eine etwas härtere Liga bekannt ist. Bei solchen Kriterien wie "Last Man Standing", "First Blood" oder "Street Fight" werden harte Burschen hellhörig. Wie das Geschehen dann im Ring abläuft, konnten wir anhand der beiden Preview-Versionen (N64 und PS) überprüfen und müssen sagen, dass sich (bis jetzt) zum "Prequel" nicht viel geändert hat. Ihr steuert eure Wrestler sehr präzise und genau durch den Ring, die Action ist rasant und flüssig. Auch im Vierspieler-Modus bleiben die Auseinandersetzungen übersichtlich und kontrollierbar. Moves führt ihr mit einfachen Oben-Unten/Links-Rechts-Kombinationen aus, wobei die Buttonbelegung, die sich mit je einem Button für Punch, Kick, In-Fight, Defense, Rennen usw. schon vielfach bewährt hat, beibehalten wurde. **CD**

ECW Hardcore Revolution

PS N64

■ Genre: Wrestling-Sim.
■ Hersteller: Acclaim
■ Entwickler: Acclaim Sports

Febr./März 2000
■ Erster Eindruck
Wird wohl so wie WWF Attitude werden...



▲ Die Weitsicht lässt in den Bodenmissionen zwar zu wünschen übrig, das Speed-Gefühl ist aber top!



▲ Aus der Distanz sieht's ja noch ganz niedlich aus. Wagt ihr euch allerdings näher an den Piratenkreuzer heran, offenbart sich erst seine imposante Größe.



▲ Wahlweise könnt ihr das Geschehen aus dem Cockpit-View oder aus der Sicht einer Verfolgerkamera betrachten.



▲ Geniale Explosions-Effekte und eine fehlerfreie Darstellung der 3D-Objekte können durchweg begeistern.



▲ Schon ab der fünften Mission wird's knallhart. Um die Station vor feindlichen Angreifern zu schützen, ist euer ganzes Können gefordert.



Colony Wars: Red Sun

PS Die Kolonialkriege gehen in die dritte Runde – Frieden? Was ist das?

Wo auf der einen Seite der Galaxie gerade die Vergeltungskriege wüten, ist auch am entgegengesetzten Ende bei weitem nicht alles im Lot. Valdemar wird schon seit einiger Zeit von schlimmen Albträumen geplagt, die ihn immer wieder erschrocken auffahren lassen. Er sieht riesige Raumschiffe in einer intergalaktischen Schlacht und beobachtet Tod und Zerstörung.

Fremde Wesen sprechen im Traum zu ihm und prophezeien ihm, dass er ausziehen muss, um den Untergang der Welt zu verhindern.

Schon allein der Vorspann von *Colony Wars: Red Sun* versetzt uns in Staunen: eine solche Qualität der FMVs war bisher noch nicht zu sehen. Gigantische Sternenkreuzer ziehen ihre Bahnen und verglühen in gigantischen Feuerbällen. Lasersalven brechen durch den unendlichen Raum und durchschneiden riesige Mutterschiffe wie Butter – Schnitt und Kameraperspektive sind absolut erste Sahne. Doch auch das eigentliche Spiel braucht sich beileibe nicht zu verstecken. Als Söldner im Dienste des Magenta-Empires fliegt ihr gegen ein sattes Entgelt Angriffsflüge gegen marodierende Welt-
raupiraten oder eskortiert wichtige

Transportschiffe – bis euch eure Träume in die Realität verfolgen. Im Laufe des Spiels werdet ihr langsam in die Hintergrundgeschichte eingeweiht und erfahrt, dass der als Friedensmission propagierte Einsatz des mächtigsten Raumschiffes des Empires, der Red Sun, nur ein Ziel hat: Die Vernichtung aller anderen Lebens, um die eigene Machtposition zu festigen. Doch da macht ihr nicht mit und stellt euch gegen eure eigene Heimat. Bevor ihr jedoch bis zur Red Sun vordringen könnt, müsst noch viele Einsätze heil überstanden werden. Jeder Auftrag bringt euch Kohle, und die ist auch bitter nötig, um euer mickriges Schiff aufzurüsten oder gar ein neues zu kaufen. Zu Beginn habt ihr dabei immer die Wahl zwischen mehreren Missionen, aus denen ihr

euch den passenden Auftrag aussucht. Durch diese Missionsstruktur werden verschiedene Wege, in denen sich die Geschichte entwickeln kann, ermöglicht. Grafisch ist auch der dritte Teil dieser Weltraum-Saga wieder top. Komplexe Außenstationen, viele kleine Kampfschiffe und detaillierte Zerstörer beherrschen das Bild im Weltraum. Wunderbare Partikel- und Explosions-Effekte runden den guten Gesamteindruck ab – lediglich bei Bodenmissionen müsst ihr eine arg beschnittene Fernsicht in Kauf nehmen. Musikalisch bombardiert euch *CW 3* mit ausladenden orchestralen Musikstücken und fetzigen Explosionsgeräuschen in Dolby Surround. *Colony Wars: Red Sun* hat allemal das Zeug, den Space-Soap-Thron zu besteigen – nur der Schwierigkeitsgrad ist bis jetzt wieder mal extrem happig ausgefallen und lässt nur Profis eine reelle Chance.

Colony Wars – Red Sun

PS

■ Genre: Action
■ Hersteller: Sony
■ Entwickler: Psygnosis

März 2000

■ Erster Eindruck
Mächtig prächtig! Nur
wieder zu schwer.



▲ Im Scramble-Mode müsst ihr 25 Strecken auf der Jagd nach Goldmedaillen würdigen Rundenzeiten angreifen.



▲ Erste Plätze sichern euch Continues fürs Knockout-Rennen.



▲ Der blaue Schild schützt euch vor gegnerischen Projektilen.



▲ Eure maximal zwei Extras links unten aktiviert ihr durch die L1/R1-Buttons.



▲ Letzte Runde und noch Fünfter: Jetzt müssen wir auf die Tube drücken!



▲ Herrlich gestaltete Kuppeln laden zum Rasen mit über 400 Turbo-Sachen ein.



▲ Das Stage-Design ist erneut kultig futuristisch ausgefallen.

Rollcage Stage II

PS Unglaublich viele Spielmodi, die euch jahrelang ans Spiel fesseln sollen, bietet dieses Psygnosis-Racer-Sequel.

Laut den Entwicklern von ATD legte man im Gegensatz zu vielen anderen Sequel-Produzenten aber nicht nur Wert auf mehr Masse als Klasse, sondern nahm sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen und versuchte sie auszumerzen. Besonders gespannt waren wir in dem Zusammenhang natürlich, ob sich die Flugphysik der futuristischen Allzweck-Vehikel dahingehend

gebessert hat, dass nachhaltige Orientierungsprobleme nun der Vergangenheit angehören.

Und siehe da, es sind deutliche Fortschritte zu erkennen: Nehmt ihr z.B. eine Abkürzung an der Decke, um eines der wichtigen Extras zu ergattern, und fällt anschließend von der Tunnelwand, braucht die Kamera in unserer Preview-Version bereits entscheidend weniger Zeit, um die dazu nötige 180-Grad-Drehung zu vollziehen. Das kommt dem gesamten Gameplay entscheidend zu Gute und zeigt damit schon an, dass *Rollcage Stage II* diesmal im Gegensatz zum Vorgänger endlich über die VG-Gold-Classic-Hürde will. An den mehr als zahlreich vorhandenen Spielmodi soll's diesmal keinesfalls scheitern. Alleine könnt ihr euch an Arcade, Training, Time Attack und der klassischen Liga versuchen, um erstmal die Standard-Modi zu nennen. Interessanter

wird's da schon bei Scramble, Survivor, Demolition und All Tracks! Allein bei Scramble warten 25 individuelle Kurse auf euch, die in einer bestimmten Rundenzeit durchfahren werden müssen, um den nächsten Track versuchen zu können. Gold- und Silbermedaillen warten dabei auf besonders talentierte Raser. In Demolition lautet dagegen das Ziel, alle Streckenobjekte mit Raketen und MG zu zerstören, die ihr als Pick-Ups auflösen könnt. Auch der Liga-Modus wartet diesmal mit einigen speziellen Eigenheiten auf: Es reicht nicht mehr aus, nach den jeweils drei Rennen/Kursen einfach nach Punkten vorne zu liegen. Das ist quasi nur die Zulassungsvoraussetzung zum Knockout-Rennen, bei dem ihr darauf achten müsst, niemals nach einer Runde als Letzter über die Ziellinie zu fetzen, sonst wird's nix mit neuen Strecken auf

neuen Planeten. Immerhin lassen sich durch Siege in den vorherigen Rennen Continues für diese schwere Prüfung sammeln, damit ihr nach einem Patzer (eine verhaute Spin-Kapriole verbundener mit einem Dreher, und man hat schnell kurzzeitig die rote Laterne!) nicht gleich mit leeren Händen dasteht. What else? Vor allem die 2-Player-Fraktion wird begeistert sein: Time Attack wird nun gleichzeitig via Split-Screen möglich sein, Pursuit klingt ebenfalls phantastisch: Auf speziellen Kursen startet ihr exakt gleich weit voneinander entfernt und müsst einfach versuchen, den Gegner zu überholen. Dazu gibt's noch Combat Mode, 2-Player-Demolition und ein witziges Racing-Soccer-Spielchen, auf das wir schon ziemlich gespannt sind. Ihr seht – es wird eine Menge geboten in *Rollcage Stage II* – könnte sehr, sehr gut werden!

Rollcage Stage II

PS

Genre: Fun-Racer
Hersteller: Psygnosis/Sony
Entwickler: ATD

Q2 2000

Erster Eindruck
Grafisch mächtig prächtig
und gutes Speedgefühl!

RK

„Leider nur

für Profis."

(VIDEO GAMES 2/2000)



Warm laufen statt warm duschen:

Wenn du bei Virtua Striker 2 die weltbesten Nationalteams aufmischen willst, brauchst du jede Menge Ballgefühl. Und das musst du dir mit der Zeit erspielen. „Denn es gibt keinerlei Passunterstützung: Wenn irgendwo ins Blaue gebolzt wird, steht da mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen“, erkennen die Profis von VIDEO GAMES.* Also: üben, üben üben.

Also sag nicht,



Abseits ist, wenn der Schiri pfeift:

Ach ja, die Regeln – auch die sind so echt, dass es wehtut. „Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden.“* Bringt nix, die lässt der Mann in Schwarz nachspielen. Außerdem sitzen ihm bei unfairen Attacken die Karten relativ locker inklusive Frei- und Strafstöße. Und bei Abseits gibts auch keine Diskussionen, sondern einen TV-Beweis in Zeitlupe.



Zuerst hast du kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu:

Wenn dein Gegner drückend überlegen ist, spielst du zwar nicht gut – es sieht aber gut aus. „Liebe man die Anzeigen (...) weg, könnten nur Experten Virtua Striker 2 von einer TV-Übertragung unterscheiden.“* Ein kleiner Trost, weil „an schwachen Tagen kommt man im ganzen Match zu keinem Torschuss.“* Nicht aufgeben, Jungs!!



wir hätten dich nicht gewarnt.



Das Tor deines Lebens:

Vor Tausenden von Fans wirst du über dich hinauswachsen – und Tore schießen! Vom Hackentrick bis zum Fallrückzieher ist alles möglich. „Gelungene Spielzüge und Torschüsse werden im Instant-Replay (...) wiederholt.“* Und die schönsten Treffer kannst du im Visual Memory sogar speichern. Abpfiff! „Wahnsinn! Virtua Striker 2 stellt alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten!“* Gut gemacht, Jungs!



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

VIDEO GAMES KART CHAMPIONSHIP 2000

Irgendwie war es abzusehen, dass sich Videospiele unsere permanenten Zurechtweisungen nicht gefallen lassen würden, und so forderte uns die Elite der Games-Heroen zum Duell. Da wir die Wahl der Waffen hatten, besonnen wir uns auf unsere Qualitäten. Doch Wetttrinken wurde nicht akzeptiert und so fanden wir uns in dieser denkwürdigen Situation wieder:

Die Herausforder:

Klar, gegen die VG schickt man nicht irgend jemanden ins Rennen:



■ Zum einen wurde Crash verpflichtet, dessen Geschick ja wohl außer Frage stehen dürfte.



■ Zum anderen wurde Mario & Konsorten ins Race geschickt. Und was "Italiener und Rennfahren" heißt, dürfte klar sein...

Der Tag der Entscheidung:



Gebannt folgten wir den Ausführungen des Unparteiischen des Kart-Palastes, Hansastraße München.. Nur Sanka betete. Zurecht!



Vor dem Start waren die Nerven aller Beteiligten zum Zerreißen gespannt. Jeder dachte nur an das bevorstehende Rennen.



Offe, er merkte nix von meine Funghi-Pizza in Tasche.



Kurz nach dem Start legte sich sofort der Pizza-Kurier an die Spitze. Dicht gefolgt von Sanka "the flying Mushroom" Siemens.

Bronco! Diese Pitz lasse ich für die Sanka! Krass, hehe!



Mist, einer scheint es ja ganz genau zu nehmen!

Während die meisten Vögel mit sich selbst beschäftigt waren, ließ Ralph sich nicht von den Spiele-Idolen beeindrucken, und verließ sich ganz auf die durchschlagende Kraft seiner Riesenrakete.

Wer hat mir den diesen Trottel vor die Nase gesetzt?

Jetzt rast er auch noch in die Bande! Er hat nur Augen für mich!

Ohoo!



Heidi hatte als Layunterin natürlich ganz andere Möglichkeiten. Sie retuschierte einfach eine Bombe in den fertigen Artikel ...

Wenn einer von denen meiner Coco zu nahe kommt, kracht's!

Schicker Mase! Gibt's den auch für Nintendo?

Aaargh! Frauen am Steuer! Und dann noch blond!



Während des unbarmherzigen Wettkampfs ließen die Teilnehmer ihren sonst so verborgenen Emotionen freien Lauf. Bei manch einem litt leider auch die Konzentration darunter (siehe Jan rechts außen).

Von wegen Karate ist nicht erlaubt. War 'ne Superzeit!

Oh ja, das Böse siegt immer! Diese Looser!



Ralph wurde wegen eines unerlaubten Triple-Round-Under-the-Gürtellinie-Moves verwahrt und musste deshalb eine 10 Sekunden-Zeitstrafe absitzen.

Kopf hoch, Kleiner. Was machst du übrigens nach dem Rennen?

Oh Mann - kein Sieg, kein Blondchen! Nicht mein Tag heute...



Auch wenn wir nur einen zweiten Platz verbuchen konnten, haben doch zumindest einige von uns in gewisser Weise gewonnen...

the end!

Tips & Tricks



Wieder haben wir für euch die neusten Mogeltricks ausfindig gemacht.

PS

NBA Live 2000

Was wäre das schönste Sportspiel ohne die kleinen, versteckten Cheats und Extras? Eben. Und aus diesem Grund haben wir selbstverständlich auch zu diesem NBA-Knaller ein paar interessante Tipps anzubieten. Um den wohl bekanntesten Spieler aller Zeiten in sein Team zu bekommen, muss man ihn erst einmal im Spiel Mann gegen Mann besiegen. Etwas leichter ist es da schon, seine Kollegen aus der legendären "Hall of Fame" freizuspüren. Begebt euch dazu in den "Spiel-Einstellungen"-Screen und drückt O, um das Quick-Menü aufzurufen. Markiert nun das Spieler-Icon, drückt → und dann X, um das "Create Player"-Menü auszu-

wählen. Gebt nun einen der nachfolgenden Namen (Vor- und Nachnamen) ein und drückt die X-Taste, um zu bestätigen. Bei korrekter Eingabe müsste ein Schriftzug erscheinen, der euch die Funktion bestätigt. Drückt nun die Start-Taste, um zum "Game-Setup"-Screen zurückzukehren. Drückt nun abermals O für das Quick-Menü und ruft mit X den Legenden-Bildschirm auf. Wählt nun eine der zuvor freigeschalteten Legenden und drückt erneut X, um ihn zu den verfügbaren Spielern hinzuzufügen. Nun könnt ihr den Spieler jedem gewünschten Team hinzufügen.

N64

Roadsters

So schön die schnittigen, kleinen Zweisitzer auch sein mögen – zu jedem Rennspiel gehören nun mal auch ein paar versteckte Fahrzeuge und Optionen.

Luftkissen-Fahrzeuge:

Benennt im Charakter-Screen irgendeinen Charakter mit "Skywalker".

High-resolution-Modus:

Um den Hi-Res-Modus freizuschalten, reicht es aus, wenn ihr irgendeinen Charakter auf den Namen "Extra Rez" tauft.

Big-Wheels-Modus:

Was den Sport-Spielen ihr Big-Head-Modus, das sind den Racern ihre großen Reifen. Nennt einfach eine der Spielfiguren "Big Wheels" und schon habt ihr Reifen der Größe XXL.

PS

Tomb Raider IV

Nachdem die Lara-Cheats in der letzten Ausgabe leider etwas fehlerhaft waren, hier nochmal in Kurzform:

Level-Skip:

Dreht Lara exakt nach Norden. Achtet dabei auf den Kompaß. Geht dann in den Inventory-Bildschirm und wählt die "Spiel-Laden"-Option. Drückt nun L1, L2, R1, R2, und ↑ gleichzeitig. Verlaßt nun das Menü mit Hilfe der Δ.

die kleinen "Medipacks" anwählen müsst. Drückt nun gleichzeitig L1, L2, R1, R2 und ↑.

Alle Gegenstände:

Blick nach Norden, ab in den Inventory-Screen und die 'großen Medi-Paks' anwählen. Drückt dann L1, L2, R1, R2 und ↓. Das wars.

Alle Waffen, unendlich Munition und Medipacks:

Geht ebenso vor, wie beim oben genannten Cheat, nur dass ihr hier

Spieler	Zeitraum	Vorname	Nachname
Andrew Phillip	50's	Whiz	Kid
Bill Sharman	50's	Charity	Stripe
Bob Cousy	50's	B-Balls	Cooz
Bob Pettit	50's	Crash	Boards
Carlo Braun	50's	Hard	Wood
Cliff Hagen	50's	Hook	Shot
Dolph Schayes	50's	Set	Shot
George Yardley	50's	Yard	Bird
Harry Gallatin	50's	Iron	Horse
Larry Costello	50's	Cross	Over
Paul Arizin	50's	Pitchin'	Philli
Richard Guerin	50's	Play	Maker
Bill Russell	60's	All	Defensive
Elgin Baylor	60's	Offensive	Force
Hal Greer	60's	Jump	Shot
Jerry Lucas	60's	Lucas	Layup
Jerry West	60's	The Mr.	Clutch
Lenny Wilkins	60's	Player	Coach
Oscar Robertson	60's	Bucks	Big O
Sam Jones	60's	Bank	Shot
Tommy Heinsohn	60's	Flat	Shot
Walt Bellamy	60's	No	Comment
Willis Reed	60's	Soft	Touch
Wilt Chamberlain	60's	Big	Goliath
Bill Walton	70's	Shot	Blocker
Billy Cunningham	70's	Leaping	Kangaroo
Bob Lanier	70's	Big	Foot
Dave Bing	70's	The	Duke
Dave Cowens	70's	Red	Head
Earl Monroe	70's	Magic	Pearl
John Havlicek	70's	John	Hondo
Nate Archibald	70's	Big	Tiny
Pete Maravich	70's	Passing	Pistol
Rick Barry	70's	Foul	Shot
Walt Frazier	70's	Cool	Clyde
Wes Unseld	70's	Glass	Cleaner
Charles Barkley	80's	Mound of	Rebound
Dominique Wilkins	80's	High	Light
Earvin Johnson	80's	Magical	Guard
George Gervin	80's	Chilled	Iceman
Hakeem Olajuwon	80's	The Dream	Machine
Isiah Thomas	80's	Bad Boy	Zeke
James Worthly	80's	Big	Game
Julius Erving	80's	Doctor's	In
Kevin McHale	80's	Sixth	Man
Larry Bird	80's	Celtics	Pride
Michael Jordan	80's	Come Fly	With Me
Moses Malone	80's	Free	Throws
Robert Parish	80's	Celtic	Chief
David Robinson	90's	Spurs	Admiral
Gary Payton	90's	Human	Glove
Grant Hill	90's	Class	Act
John Stockton	90's	Jazz	Man
Karl Malone	90's	Mailman	Delivers
Mitch Richmond	90's	Live	Coverman
Patrick Ewing	90's	Player	President
Reggie Miller	90's	Outside	Threat
Scottie Pippen	90's	Complete	Game
Shaquille O'Neal	90's	Little	Warrior
Shawn Kemp	90's	Power	Dunker

Tips-Hotline
0190/87326814

von 8.00 bis 24.00 Uhr,
DM 3,63/Min



N64

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Auch zu diesem Ego-Shooter gibt es natürlich einige sehr hilfreiche Tricks. Um diese zu aktivieren, müsst ihr das Cheat-Menü aktivieren und dann jeweils den angegebenen Code eingeben.

Cheat-Modus:

Gebt als Code "GOLDENPIE" ein.

Unbesiegbare:

Gebt als Code "GOLDY" ein.

Alle Waffen:

Pausiert das Game und gebt als Code "LOADED" ein.

Unendliche Munition:

Um den Traum jedes schießwütigen Elite-Kämpfers zu aktivieren, reicht die Eingabe von "SORTED" als Code.

Level Select:

Um ohne lange Kämpfe und ohne große Verluste einen Abschnitt weiterzukommen, eignet sich die direkte Level-Anwahl. Diese wird durch die Eingabe von "SKIPPY" als Code aktiviert.

Schnelleres Rennen:

Wenn ihr der Meinung seid, dass die ach so Trainierten ruhig einen Zahn zulegen könnten, könnt ihr durch die Eingabe des bezeichnenderweise "SONIC" lautenden Codes die Laufgeschwindigkeit verdoppeln.

Weibliche Kämpferin im Multi-Player-Modus:

Gebt als Code im Cheat-Modus "GODDESS" ein, um eine weibliche Kämpferin im Mehr-Spieler-Game anzuwählen.

Hive-Guard im Multi-Player-Modus:

Gebt als Code "LEGGY" ein.

Volcano-Guard im Multi-Player-Modus:

Gebt als Code "RUBBER" ein.

Ägyptischer Fodder im Multi-Player-Modus:

Gebt als Code "CLAW" ein.

Hive Fodder im Multi-Player-Modus:

Gebt als Code "UGLY" ein.

Stift- und Tusche-Modus:

Wer es lieber schlicht mag und vielleicht auch versuchen möchte, auf diese Art die überlastete N64-Engine zu entlasten, sollte es mit der Eingabe von "SKETCHY" als Code versuchen. Immerhin verschwinden so die ohnehin nicht besonders ansehnlichen Texturen.

Neben diesen Spielereien haben wir natürlich auch die direkten Level-Codes für euch:

Level	Password
2	SDLSNP
3	DCDWTP

Level Password

4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQLW
7	NBGJX
8	VKPDMM
9	SDKNSX
10	PVBWJG

N64

Tonic Trouble

Nachdem wir euch schon in der letzten Ausgabe einige Tipps zum hilfreichen Bestehen dieses Abenteuers mitteilen konnten, nun noch eine kleine Ergänzung für alle Kopffüßler-Fans.

Endkampf:

Pausiert das laufende Spiel und drückt dann A, B, A, B, A, ←, →, ↑, ↓, Z, um bis zum finalen Endkampf gegen Grögh den Höllischen zu gelangen.

DC

Zombie Revenge

Obwohl brandneu und bislang nur in der japanischen Version erhältlich, ist dieser Horror-Shocker ein Muss für jeden Horror-Fan. Wie bei Arcade-Umsetzungen üblich, wurden auch hier einige Gags von den Entwicklern versteckt.

Cheat-Modus:

Sammelt in den VMU-Mini-Games Punkte, um folgende Cheat-Optionen im eigentlichen DC-Game freizuschalten:

- Ewiges Leben
- Area Select
- Unendlich Continues
- Kein Zeitlimit

Welche Cheats dabei freigeschaltet

werden, hängt davon ab, wieviele Punkte ihr in den Mini-Games erreicht.

Andere Kleidung:

Wenn ihr den Protagonisten andere Klamotten verpassen wollt, solltet ihr im Charakter-Auswahlscreen eine Spielfigur markieren, dann die Start-Taste gedrückt halten und B, X oder Y zur Bestätigung drücken.

Versteckte Gegenstände im "Biological Weapon (Industrial Sewage) Plant Level":

Beachtet den Ventilator zu Beginn des Levels. Schießt auf ihn, um in den Besitz einiger interessanter Gegenstände zu gelangen.

Tips-Hotline

0190/87326814

von 8.00 bis 24.00 Uhr,
DM 3,63/Min



PS

Fighting Force 2

Wie bereits der Vorgänger bietet euch auch dieses Game einen Cheat-Modus, der das Vorankommen deutlich vereinfacht.

Cheat Modus:

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müsst ihr im Start-Bildschirm L1+L2+R1+△+← gedrückt halten. Wählt dann die Option "Start Game". Nun verfügt euer Charakter über unendlich Munition und ist erfreulicherweise auch noch unbesiegbare. Der Haken an der Sache ist aber, dass ihr, während dieser Cheat aktiviert ist, nicht mehr speichern könnt.

N64 PS DC

South Park: Chef's Luv Shack

Eigentlich sollte man ja meinen, dass bei diesem Feuerwerk des schlechten Geschmacks ein verdorbener Charakter und das regelmäßige Verfolgen der TV-Serie ausreichen sollten. Ein paar hilfreiche Tipps schaden jedoch trotzdem nicht. Deshalb wollen wir euch hier ein paar kleine Ratschläge mit auf den Weg geben:

Spank The Monkey-Mini-Game:

Im "Spank The Monkey-Mini-Game" werdet ihr feststellen, dass der Hintern des Affen nach jedem Schlag Mr. Mackeys rot und dieses Rot nach jedem weiteren Klaps röter wird. Wenn ihr also vergessen habt, in welcher Reihenfolge ihr den Affen schlagen müsst, achtet einfach darauf, in welcher Reihenfolge die Gesäße wieder zu ihrer ursprünglichen Farbe zurückkehren.

Größere Auswahl an Mini-Games:

Wenn ihr wirklich in den Genuss aller Mini-Games kommen wollt, dann solltet ihr als Charakter den guten Cartman wählen. Nur mit ihm könnt ihr euch in den Geschicklichkeitsprüfungen "Rodeo" und "Beefcake" messen.

Beefcake-Minigame:

Esst in diesem Game jede einzelne Dose à 4000, um am Ende die Bonus-Animation zu sehen.

DC

Hydro Thunder

Wenn selbst Hardcore-Zocker Ralph dieses Game als nahezu unspielbar schwierig bezeichnet, muss wohl etwas dran sein. Da wir natürlich nicht zulassen können, dass ihr wegen dem hohen Schwierigkeitsgrad etwas verpasst, haben wir euch hier ein paar Cheats zusammengetragen.

Alle Boote und Strecken:

Beendet eine beliebige Strecke im einfachen Schwierigkeitsgrad auf

dem dritten Platz und gebt dann "?DL" als Spielernamen ein. Da dieser Trick nur für die japanische Version gilt, hier der Name für die europäische Fassung: "?PB".

Das endgültige Boot:

Schaltet erst einmal sämtliche Strecken frei. Markiert dann im Boot-Auswahlscreen den Tresher. Haltet dann L+R und drückt zweimal Y. Wählt dann den Chumdinger, um in

einem Fischerboot ins Rennen zu gehen.

Schnellstart:

Um in den Genuss dieses unschätzbaren Vorteils gegenüber der Konkurrenz zu kommen, solltet ihr im Optionsmenü sicherstellen, ob ihr die Standard-Einstellung für die Steuerung gewählt habt. Haltet vor Rennbeginn die L-Taste gedrückt und wartet, bis die "3" erscheint. Lasst dann L los und haltet die R-Taste. Sobald dann die "2" erscheint, lasst ihr die R-Taste wieder los und haltet wieder L. Bei Erscheinen der "1"

wechselt ihr wieder zur R-Taste und haltet diese gedrückt. Bei korrektem Timing solltet ihr mit einem vier Sekunden anhaltenden Boost starten. Wenn es beim ersten Mal nicht gleich klappt, müsst ihr eventuell ein wenig üben, bis ihr den genauen Zeitpunkt des Zahlenwechsel herausbekommt.

Pausen-Screen ohne störenden Text:

Pausiert das laufende Spiel und drückt X+Y, um den eingeblendeten Text zu entfernen.



N64

Turok: Rage Wars

Cheat-Menü:

Wie versprochen haben wir nun einige neue Tips zu diesem quasi "Online-Shooter für die Konsole" aufgetrieben. Um das im Game versteckte Cheat-Menü freizuschalten, müsst ihr im Titel-Screen mittels der Z-Taste das Cheat-Menü aufrufen. Wenn ihr insgesamt 2000 Frags mit allen Charakteren erreicht habt, könnt ihr dort alle Cheats anwählen. Es gibt aber auch einen Trick, wie ihr schneller an alle Optionen gelangt. Erstellt dazu einen Charakter, der über 500 Frags sein eigen nennt, und speichert diesen. Kopiert nun diesen Charakter in die drei anderen Speicherslots des Controller-Paks. Ladet nun alle vier Charaktere ins Spiel. Da nun alle Charaktere zusammen über 2000 Frags auf ihrem Konto haben, stehen euch alle Schummelmöglichkeiten offen.

Bonus Multi-Player-Charakter:

Beendet das Spiel im Single-Player-Trial-Modus mit der Turok-Figur, um einen weiteren Spieler in diesem Modus freizuschalten. Sobald ihr das schafft, wird zugleich eine weitere Spielfigur im Multi-Player-Modus anwählbar.

Medaillen erhalten:

Ihr erhaltet Medaillen, wenn ihr im Multi-Player-Modus ein Frag-Limit setzt und dann das Spiel gewinnt. Vier Medaillen erhaltet ihr auch, wenn ihr im Single-Player-Trial-Modus Bastille, Syra, Symbion und Tal Set besiegt.

N64

Lego Racers

Auch wenn die normalerweise im Game vorgegebenen Fahrzeuge schon ungewöhnlich genug sind, mit der richtigen Eingabe stehen euch noch einige andere sehr interessante Optionen offen.

Rocket Car:

Erstellt einen neuen Fahrer und nennt ihn im Führerschein-Screen "FLYSKYHGH", um das Rocket Car zu erhalten.

Rocket Racer Run Track rückwärts:

Um diese Strecke in entgegengesetzter Fahrtrichtung zu fahren, reicht als Namenseingabe "LNFRRRM" aus.

Turbo Modus:

Einen gehörigen Zacken zulegen könnt ihr, wenn ihr einen neuen Fahrer erstellt und diesen "FSTFRWRD" benennt.

Speed neben der Strecke beibehalten:

Um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren, selbst wenn ihr von der eigentlichen Strecke abkommt, müsst ihr als Fahrernamen "NSLWJ" eingeben.

Alle Pick-Ups immer voll aufgeladen:

Wenn ihr nicht jedes Extra dreimal aufsammeln wollt, bis ihr die volle Ladung habt, solltet ihr unter folgendem Namen ins Rennen starten: "MXPMX".

Alle Pick-Ups sind grün:

Damit jedes Extra euch zu einem

massiven Schubs an die Spitze verhilft, solltet ihr "PGLGRN" als Spielernamen eingeben.

All Pick-Ups sind gelb:

Solltet jedoch jedes Pick-Up Öl enthalten, trägt auf dem Führerschein besser "PGLLYLL" ein.

All Pick-Ups sind rot:

Zu einer Bombe wird jedes Extra, wenn ihr "PGLLRD" als Namen eingibt.

Kein Fahrer:

Einen Geisterfahrer im wahrsten Sinne des Wortes erhaltet ihr nach der Eingabe von "NDRVR".

Keine Räder:

Ohne Räder bzw. ohne sichtbare Räder geht ihr nach der Eingabe von "NWHLS" ins Rennen.

Keine Karosserie:

Quasi nackt geht es unter dem Namen "NCHSSS" auf die Strecke.

Alle Cheats aus:

Um den ganzen Unfug, den ihr mittlerweile eingegeben habt, wieder außer Kraft zu setzen, solltet ihr "NMRCHTS" als Spielernamen eingeben.

Tips-Hotline

0190/87326814

von 8.00 bis 24.00 Uhr,
DM 3,63/Min



PS

Tarzan

Das Dschungelleben ist Dank VG nur noch halb so gefährlich. Denn wir haben für den kleinen Disney-Helden ein paar hilfreiche Tricks ausfindig gemacht.

Cheat-Menü:

Um das gar so nützliche Cheat-Menü aufzurufen müsst ihr im Hauptmenü
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Scrollt dann nach unten bis

unter die "Load Game"-Option um das neu hinzugekommene Cheat-Menü sichtbar machen.

Unendliche Leben und so...:

Schaltet als erstes den Cheat-Modus frei. Drückt dann L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1. Beginnt dann ein neues Spiel und pausiert dieses um das Menü sichtbar zu machen.

DC

Soul Fighter

Um bei diesem Prügler ein paar Vorteile zu erlangen, müsst ihr, wenn das Soul-Fighter-Logo erscheint, ← + Y drücken. Begebt euch dann ins Optionsmenü und verlasst es wieder. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, solltet ihr euch im Cheat-Code-Bildschirm befinden. Gebt dort einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Funktion bzw. den entsprechenden Level freizuschalten.

Extra Gesundheit:

Gebt "ABXXYA" als Code im Cheat-Code-Menü ein.

Alle Waffen:

Gebt "XAAYBB" als Code im Cheat-Code-Menü ein.

Level 2:

Gebt "AABXYA" als Code im Cheat-Code-Menü ein.

Level 3:

Gebt "XAYAAB" als Code im Cheat-Code-Menü ein.

Level 4:

DC

Resident Evil Code: Veronica

(Demo Version)

Wenn bereits die Demo-Version zu schwer ist, sollte vielleicht besser die Finger von der finalen Version lassen. Wer aber dennoch der Meinung ist, dass ein wenig Munition nicht schaden würde, sollte im Item-Selection-Screen folgende Tastenkombination eingeben:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R.

PS

Rainbow Six

Da ist man als Spezialeinheit mit jedem nur denkbaren High-Tech-Schnick-Schnack ausgerüstet und trotzdem bleiben einem die meisten Türen versperrt. Nun, eigentlich heißt es ja, Freundlichkeit öffne alle Türen, doch wenn es euch wie uns geht, und ihr euch damit etwas schwer tut, dann probiert es doch mal mit folgendem Cheat: Pausiert das Spiel, haltet L1 + Δ und drückt dann □, □, Δ, X, O, □, Δ. Schon stehen euch alle Türen offen.

N64

Supercross 2000

Selbstverständlich gelten die gleichen Cheats, Tricks und Passwörter ebenso für die N64-Version, nur dass ihr hierbei im "Select Event"-Menü C-1 anstelle von R1 drücken müsst.

DC

Re-Volt

Auch zu diesem Fun-Racer haben wir euch einige Codes anzubieten. Zwar wird das Game dadurch nicht einfacher, doch stehen euch so zumindest alle Fahrzeuge und Strecken zur Verfügung.

Alle Strecken:

Gebt als Spielernamen einfach "TRACKER" ein.

Alle Fahrzeuge:

Gebt als Fahrernamen "CARNIVAL" ein.

Falls ihr durch die Extra-Waffen lieber hindurchfahren möchtet, anstatt sie aufzusammeln, gebt als Namen "SADIST" ein und drückt dann während des Games L+R.

N64

Jet Force Gemini

Wir konnten euch ja bereits in der vorletzten Ausgabe einige Tipps zu diesem Game berichten. Doch nun haben wir endlich auch den Zugang zum Cheat-Modus gefunden. Um diesen freizuschalten, begeben ihr euch in den Charakter-Auswahlscreen und drückt den Analog-Stick dreimal nach rechts und dann dreimal nach links, um Lupus zu markieren und diesen auszuwählen. Wenn dann das Spiel beginnt, drückt C→, C→, C→, C→, C→, C→, C→, C→, C→. Wenn ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, solltet ihr Lupus heulen hören. Mit Hilfe der A-Taste könnt ihr durch die zur Verfügung stehenden Waffen und Items blättern. Mit B werft ihr den gewünschten Gegenstand an Lupus gegenwärtigem Aufenthaltsort ab. Neben dem Single-Player-Game sorgt insbesondere der Mehrspieler-Modus für Abwechslung. Um in diesem aus einer stattlichen Anzahl verschiedener Charaktere auswählen zu können, müsst ihr aber während des Single-Player-Spiels folgende Aufgaben erfüllt haben:

Im Deathmatch als gelbe Ameise spielen:
Berührt den versteckten Totem in Goldwood.

Im Deathmatch als blaue Ameise spielen:
Berührt den versteckten Totem in SS Anubis (Generator Raum 2F).

Im Deathmatch als rote Ameise spielen:
Berührt den versteckten Totem in Ichor (Militär Basis).

Im Deathmatch als grüne Ameise spielen:
Berührt den versteckten Totem in Spawn Ship (Frachthafen).

Im Deathmatch als Male Tribal spielen:
Spielt als Lupus und sammelt in Eschebone den Magenta Key auf. Berührt dann den versteckten Totem in Sekhmet.

Im Deathmatch als Female Tribal spielen:
Sammelt den Minen-Schlüssel und kontaktiert dann den versteckten Totem in Rith Essa (Mine).

Im Deathmatch als Zombie-Termite spielen:
Berührt als Lupus den versteckten Totem in Tawfret.

Als Beetle-Termite im Deathmatch spielen:
Berührt als Vela den versteckten Totem in Tawfret.

Als Metall-Termite im Deathmatch spielen:
Berührt als Lupus den versteckten Totem in Sekhmet. (Ihr müsst dazu den Hover benutzen.)
Um im Deathmatch als Cyborg-Termite zu spielen, müsst ihr als Floyd einen Experten-Rang auf allen Floyd-Leveln erhalten.

Den "King of the Hill"-Multiplayer-Level erhaltet ihr, wenn ihr den Totem im Cerulean Holding Room berührt.
Im Tunnel Multi-Player-Level könnt ihr gegeneinander zocken, sobald ihr als Vela den Totem in den Rith Essa Wasserfällen berührt habt. Der Rith Essa Minen Multi-Player-Level wird euch durch Berührung mit dem Totem in der Walkway Station freigeschaltet.
Zuvor müsst ihr aber die Jet-Packs eingesammelt haben.
Auch im Space Station Multi-Player-Level könnt ihr euch austoben, wenn ihr den Totem im Space Station Untergeschoss berührt habt. In den Genuss verschiedener Titelbildschirme kommt ihr, nachdem ihr während des Spiels eine der folgenden Aufgaben erfüllt habt:

Rettet Vela (Juno und Vela rennen auf ihr Schiff).
Repariert Floyd (Juno und Vela rennen und Floyd fliegt auf ihr Schiff).
Lupus erhalten (alle Charaktere rennen auf ihr Schiff).
Mizar einmal besiegen (alle Charaktere rennen mit aufgemotzter Rüstung in Mizars Palast).
Mizar für alle Zeiten besiegen (Juno, Vela, und Lupus tragen normale Rüstung und gehen auf der Erde spazieren).

PS Test Drive 6

Die Cheats sind in der Test Drive-Serie fast genauso wichtig wie die Autos. In diesem Punkt macht auch der sechste Teil keine Ausnahme. Gebt also die nachfolgenden Codes als Spielernamen ein, um die entsprechenden Funktionen freizuschalten.

Alle Fahrzeuge:	"DFGY"
Alle Strecken:	"ERERTH"
Alle Quick-Tracks:	"CVCVBM"
Keine Quick-Tracks:	"OCVCVBM"
Kurze Strecken:	"QTFHYF"
\$6,000,000 Extra-Kohle:	"AKJGQ"
Alle Challenges:	"OPIOP"
Keine Challenges:	"OPOIOP"
Checkpoints ausschalten:	"FFOEMIT"
Checkpoints einschalten:	"FOEMIT"
Den Bomber-Modus stoppen:	"RFGTR"

Wahlweise könnt ihr auch als Cop alle Raser in Paris, Rom, NY, Hong Kong und London stoppen.





RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
Das offizielle Lösungsbuch
CAPCOM

Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

Game System Alles Wissenswerte über Steuerung, HPs, Items, Waffen, Munition, Heilkräuter und Monster. **Komplettlösung** Lerne das ganze Abenteuer kennen! Alle Schätze, alle Waffen, alle Dokumente. Hilft Einsteigern und Profis. **Speed-Lösung** Jills Abenteuer in 1 Stunde 18 Minuten durchgespielt! Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie es geht. **Mercenaries-Mode** Separater Walkthrough für alle drei Söldner. Alle Geiseln gerettet. **Secrets** Die komplette Übersicht aller Geheimnisse in Raccoon City. Wir verraten Dir alles! **Kartenheft** 8-seitiger Beileger mit allen Karten aus Resident Evil 3. **164 Seiten — komplett in Farbe**

...gönn Dir den vollen Spielspaß!



ORDER
IN TIME
VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 01 80 5 77 88 00
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com



Das Buch basiert auf einem Spiel mit der folgenden USK-Altersfreigabe: Geeignet ab 16 Jahren.

FUTURE PRESS

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.

USA

Vigilante 8: Zweite Herausforderung

Na, das ist doch mal was Schönes, wenn sich drei verschiedene Plattformen nicht nur ein Game, sondern auch noch die dazugehörigen Cheats so brav teilen. Zwei Cheats laufen jedoch systembedingt nur auf den jeweiligen Konsolen, weshalb wir dies auch als erstes anführen möchten. Da wäre zum einen die Möglichkeit, die alten V8-Level zusammen mit den neuen zu spielen. Voraussetzung dafür ist neben dem Besitz einer PlayStation auch die Game-CD des Vorgängers. Pausiert also nun ein laufendes V8 2. Herausforderung-Spiel und legt die CD des ersten Teils ein. Auf dem Bildschirm sollte nun zu lesen sein, dass die V8-Level nun freigeschaltet sind. Beendet nun das laufende Spiel, um sowohl die neuen als auch die alten Level anwählen zu können. Ebenfalls nur auf der PS ist es möglich, neben dem genialen 70er Soundtrack eigene CDs anzuhören. Pausiert auch hierfür das laufende Spiel und legt nun eine Audio-CD eurer Wahl ein. Schon könnt ihr die Vernichtungsorgie mit eurem eigenen Sound spielen. Haltet aber die Game-CD griffbereit, denn nach jedem Level werdet ihr dazu aufgefordert, diese wieder einzulegen. Wiederum nur für N64-Gamer anwählbar ist der folgende Trick: Gebt als Passwort "GO_MAX_REZ" ein, um in extrem hoher Auflösung zu spielen. Voraussetzung ist hierbei jedoch der Besitz eines 4 MB-Expansion-Paks. Um überhaupt die Möglichkeit zu erhalten, ein Passwort einzugeben, müsst ihr im Optionsmenü einen der Charaktere markieren und dann je nach Konsole folgende Tasten gleich-

zeitig drücken: DC: L + R; N64: L + R; PS: L1 + R1
Gebt nun folgende Codes als Passwörter ein, um die entsprechenden Funktionen freizuschalten.
Schnellere Schußfrequenz:
"RAPID_FIRE"
Setzt die Verzögerung nach jedem einzelnen Schuss außer Kraft.
Super Raketen:
"BLAST_FIRE"
Um die Zerstörungskraft der Raketen zu erhöhen.
Schnellere Fahrzeuge:
"MORE_SPEED"
Die Funktion dieses Cheats dürfte ja wohl klar sein.
Schwerere Fahrzeuge:
"GO_RAMMING"
Erhöht neben dem Gewicht auch die Rammfähigkeiten des eigenen Fahrzeugs.
Schnelle Action:
"QUICK_PLAY"
Schaltet ein schnelles Arcade-Action-Feature frei.
Gegner anziehen:
"UNDER_FIRE"
Für harte Brocken: Ihr werdet permanent von drei Gegnern attackiert.
Zeitlupen-Modus:
"GO_SLOW_MO"
Um das Ganze ein wenig mellow anzugehen ...
Keine Feinde im Arcade-Modus:
"HOME_ALONE"
So ein Sieg schmeckt dann doch etwas schal ...
Keine Schwerkraft:
"NO_GRAVITY"
Bereits ein kleiner Hügel reicht aus, um euren Wagen fast fliegen zu las-

sen.
Hohe Federung:
"JACK_IT_UP"
Jo man! So könnt ihr mit eurer Karre gefahrlos jedes Latino-Ghetto durchqueren.
Große Reifen:
"GO_MONSTER"
Dieser Cheat gehört zu Autospielen wie die Autos selbst.
Keine Icons für Reifenwechsel:
"DRIVE_ONLY"
Ihr könnt eure Karre nicht mehr mit Schneewalzen, Düsen oder Wasserturbinen ausrüsten.
Alle Endsequenzen ansehen:
"LONG_MOVIE"
So könnt ihr alle Schluss-FMVs in einem Stück betrachten.
Gleiche Fahrzeuge im Multiplayer-Modus:
"MIXED_CARS"
Nie wieder Streit, wer den Müllwagen fahren darf.
Um an die im Spiel versteckten Bonus-Charaktere zu gelangen, müsst ihr für jedes der Teams/Fahrer die folgenden Aufgaben erfüllen:
Coyoten:
Lord Clyde: Bewältigt mit Nina Loco, Molo und Dallas 13 alle Aufgaben im Story-Modus.
Obake: Erfüllt mit Lord Cyle alle Aufgaben im Story-Modus.
Boogie: Schafft im Story-Modus alle euch gestellten Aufgaben mit Obake.
Mit Boogie könnt ihr den Story-Modus nicht spielen!
Vigilantes
Houston: Bewältigt mit Sheila, John Torque und dem Flying All-Star Trio alle Aufgaben im Story-Modus.

Convoy: Erfüllt mit Huston alle Aufgaben im Story-Modus. Dave's Cultsmen: Schafft im Story-Modus alle euch gestellten Aufgaben mit Convoy. Mit Dave's Cultsmen könnt ihr den Story-Modus nicht spielen!
Drifters
Chassey Blue: Bewältigt mit Astronaut Bob O, Garbage Man und Agent R alle Aufgaben im Story-Modus.
Padre Destino: Erfüllt mit Chassey Blue alle Aufgaben im Story-Modus.
Dusty Earth: Schafft im Story-Modus alle euch gestellten Aufgaben mit Padre Destino. Mit Dave's Cultsmen könnt ihr den Story-Modus nicht spielen!
Spezial-Attacken:
Interceptor Raketen:
Angriffe 1: ↑, ↑, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: ↑, ↑, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: ↑, ↑, ↑, Maschinengewehr
Bull's Eye Rockets
Angriffe 1: ↑, ↓, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: ↑, ↓, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: ↑, ↓, →, Maschinengewehr
Sky Hammer Mortar
Angriffe 1: ↓, ↓, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: ↓, ↓, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: ↓, ↓, →, Maschinengewehr
Brusier Cannon
Angriffe 1: ↓, ↑, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: ↓, ↑, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: ↓, ↑, →, Maschinengewehr
Roadkill Mines
Angriffe 1: →, →, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: →, →, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: →, →, →, Maschinengewehr
Brimstone Burner
Angriffe 1: →, →, ↓, Maschinengewehr
Angriffe 2: →, →, ↑, Maschinengewehr
Angriffe 3: →, →, →, Machine Gun

Supercross 2000

EA hat uns noch nie im Stich gelassen, wenn es darum ging, versteckte Menüs oder witzige Features in ihren Games zu entdecken. Da macht auch die aktuelle Motocross-Simulation keine Ausnahme.

Keine Unfälle:
Wer sich vor gefährlichen Kollisionen oder abenteuerlichen Stürzen fürchtet, kann mit der Eingabe des folgenden Cheats das Risiko während der Rennen merklich entschärfen. Drückt im "Select Event"-Menü die R1-Taste, um das Cheat-Menü aufzurufen. Gebt dann als Code "NOCR4SH" ein und schon ist die Gefahr eines Unfalls gebannt.

Zusätzliche Kameraperspektiven:
Drückt auch für diesen Cheat im "Select Event"-Screen R1 und gebt dann als Code "MOR3C4MS" ein.

Zusätzlicher Sprung-Button:
Auch hierfür müsst ihr euch, wie oben beschrieben, zunächst ins Cheat-Menü begeben und dann "HOP" als Code eingeben. Der zusätzliche Sprungknopf befindet sich nun auf der L1-Taste.
Wenn es euch stört, dass ihr, sobald ihr die Strecke verlasst, wieder mitten auf die Fahrbahn gebracht werdet, solltet ihr als

Code "NOOFFTR4CK" eingeben.
Was dem gemeinen Fußballer oder Basketballer sein Big-Head-Modus, das lautet hier "Big-Bikes". Sind euch die Bikes also zu klein geraten, dann gebt doch einfach "B1GB1K3S" als Code ein.
Da zu großen Bikes natürlich auch große Fahrer gehören, könnt ihr mit der Eingabe von "G14NTS" die Verhältnisse wieder geraderücken. Und wenn schon alles eine Nummer größer erscheint, dann sollte auch der aufgewirbelte Dreck nicht nachstehen. Gebt also "B1GSPR4Y" ein, um dem weißen Riesen richtig Arbeit zu machen.
Es gibt ja Leute, die den Streit förmlich suchen (siehe Daxer mit seiner Shenmue-Maske). Genau für dieses merkwürdige Volk ist wahrscheinlich dieser Code gedacht. Gebt "BLOCKM3" ein, und ihr werdet von sämtlichen anderen Fahrern geblockt.
Kopflöse Reiter? Pahl! Das Pferd hat ja immer noch einen eigenen Kopf. Anders sieht das schon bei Motorrädern aus. Wenn ihr also sehen möchtet, wie ein Sportler anstelle von Big Head No Head seine Runden dreht, dann gebt doch mal "H34DL3SS" ein.
Und falls euch dieser Anblick gar zu gruselig erscheint, dann lasst doch mit der Eingabe von "NOR1D3RS" die Fahrer einfach ganz verschwinden.

Schwerkraft des Mondes:	"M00N"
Schwerkraft der Venus:	"V3NV5"
Schwerkraft des Mars:	"M4RS"
Schwerkraft des Merkurs:	"M3RCRVY"
Schwerkraft des Jupiters:	"JVP1T3R"
Schwerkraft des Saturn:	"S4TVRN"
Schwerkraft des Uranus:	"VR4NV5"
Schwerkraft des Neptune:	"N3PTVN3"
Schwerkraft des Pluto:	"PLVTO"

So, und nun haben wir noch ein Schmankerl für alle Physikstudenten und Mir-Fans unter euch. Mit den folgenden Codes könnt ihr die Schwerkraft auf der Rennstrecke den Verhältnissen auf fernen Planeten anpassen.

Inwieweit die durch eben genannte Cheats ausgelösten Veränderungen der Schwerkraft den wirklichen Gegebenheiten auf den jeweiligen Planeten entsprechen, konnten wir lei-

der nicht nachprüfen. Also können wir in diesem Punkt leider auch keine Gewähr übernehmen.
Der fast interessanteste Teil des Games ist ohne Zweifel der Stunt-Modus. Der folgenden Liste könnt ihr nun entnehmen, wie ihr welche Tricks ausführt. Wichtig ist dabei, dass ihr euch in der Luft befindet. Haltet dann O und drückt das Digi-Pad in die entsprechende Richtung, um die angegebenen Tricks auszuführen.

Trick	Cheat
Banzai	←, →
Bar Hop	↑, →, →
Can Can	↑, →, ↑
Cliff Hanger	→, ↓, ←
Cordova	→, ↑, →
Heel Clicker	↓, →, ↑
Nac Nac	←
No Footer	↓
No Handers	↑
Nothing	→, ↑, →
Pancake Whip	→, →
Rear Fender Grab	↑, ↓
Saran Wrap	↑, →, ↓
Side Heel Click	→, →
Super Fender Grab	↑, →, ↓
Superman	←, ↓, →
Vert Fender Grab	↓, ↑

PS

Medal Of Honor

Dieses Spiel ist ungeachtet seiner spielerischen Qualitäten bestimmt nicht jedermanns Geschmack. Die mannigfaltige Auswahl an Cheats und Codes hingegen dürfte jedem Schummler Freudentränen in die Augen treiben. Für jeden Cheat muss der entsprechende Code als Passwort eingegeben werden und bestätigt seine Richtigkeit freundlicherweise mit einem grünen Blinken der Enigma-Maschine.

Unbesiegbarkeit: "MOSTMEDALS"

Unendliche Munition:
"BADCOPSHOW"

Schnellere Schussfrequenz:
"ICOSIDODEC"

Reflektierende Schüsse: "GOBLUE"

Drahtgitter-Modus: "TRACERON"

Captain Dye-Modus:
"CAPTAINDYE" (Mit Vorsicht zu genießen, da hier nicht nach jedem Level die Gesundheit wieder voll hergestellt wird. Dafür gestaltet sich der Spielverlauf und die Platzierung der Geheimnisse in diesem Modus ein wenig anders.)

Bild von Lynn Henson:
"COOLCHICK" (um ein Bild des Chefdesigners als Baby zu sehen)

Bild von Adrian Jones:
"AJRULES" (um ein Bild des technischen Designers zu sehen)

Team Bilder:
"DWIMOHTeam" (um die geheime Galerie des Teams anzusehen)

Mitarbeiter Bilder:
"DWIGALLERY" (um noch weitere versteckte Bilder zu betrachten)

Besondere Power-Ups im Multi-Player-Spiel: "DENNISMOMODE"

Bismarck, der Hund als Charakter im Multiplayer-Modus: "WOOF-WOOF" (ein tierisches Vergnügen)

Colonel Muller im Multiplayer-Modus: "BIGFATMAN"

Gunther im Multiplayer-Modus:
"GUNTHER"

Noah im Multiplayer-Modus:
"BEACHBALL"

Otto im Multiplayer-Modus:
"HERRZOMBIE"

Werner von Braun im Multiplayer-Modus: "ROCKETMAN"

William Shakespear im Multiplayer-Modus: "PAYBACK"

Winston Churchill im Multiplayer-Modus: "FINESTHOUR"

Wolfgang im Multiplayer-Modus: "HOODUP"

Velociraptor im Multiplayer-Modus: "SSPIELBERG"

Um die einzelnen Missionen ohne jede Anstrengung und Blutvergießen zu schaffen, reicht die Eingabe dieser Codes:

Mission 1 erfüllt: "RETTUNG"
Mission 2 erfüllt: "ZERSTOREN"
Mission 3 erfüllt: "BOOTSINKT"
Mission 4 erfüllt: "SENFASGAS"
Mission 5 erfüllt: "SCHWERES"
Mission 6 erfüllt: "SICHERUNG"
Mission 7 erfüllt: "EINSICKERN"
Mission 8 erfüllt: "GESAMTHEIT"

Mit den nun nachfolgenden Codes könnt ihr die Geschichte und Entstehung der jeweiligen Level im Galerie-Menü betrachten:
Geschichte und Entstehung Level 1: "INVASION"

Geschichte und Entstehung Level 2: "BIGGRETA"

Geschichte und Entstehung Level 3: "DASBOOT"

Geschichte und Entstehung Level 4: "STUKA"

Geschichte und Entstehung Level 5: "KOMET"

Geschichte und Entstehung Level 6 und 7:
"TWOSEXITWO"

Geschichte und Entstehung Level 8: "VICTORYDAY"
Die genaue Wirkung der nun noch folgenden Codes haben wir bislang selbst noch nicht herausgefunden, doch nachdem die Enigma-Maschine brav leuchtet, scheint ja etwas dahinter zu stecken. Probiert sie am besten einfach selbst einmal aus ...
"JIMMY"; "ROBBIE"; "MANON";
"ULF"; "HELMUT"; "HEINRICH";
"SMPSMDMILK"

Tips-Hotline
0190/87326814

von 8.00 bis 24.00 Uhr,
DM 3,63/Min



Ein Welt-park für die Wale

© Armin Maywald/Greenpeace

GREENPEACE

040/3 06 18-0

Jetzt anrufen,
informieren, handeln.

Fax: 040/3 06 18-100
e-mail: mail@greenpeace.de
www.greenpeace.de
Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

http://www.konsolen.de

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Tel. (04131)406278



ATARI
Jaguar
CD Rom
inkl. 4 CDs
-NEU-
ab 169,90 DM

JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 99,90 DM
Neuerscheinung: Protector 149,90 DM
Weitere Titel -NEU- ab 29,90 DM



ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 139,90 DM
Neuerscheinung: Lexis 79,90 DM
Weitere Titel -NEU- ab 24,90 DM



Nintendo
Virtual Boy
inkl. Spiel -NEU-
ab 169,90 DM
Software -NEU-
ab 29,90 DM



Parasol Stars, Turrican je 119,90 DM
Weitere Spiele -NEU- ab 39,90 DM

game.com
-NEU-
ab 139,90 DM

game.com
Software
auf Anfrage!



3DO
ab 199,90 DM

3DO Goldstar/ Panasonic
US/PAL-Konsole
-NEU-
ab 199,90 DM

Preislste gegen frankierten Rückumschlag.
Oder im Internet: http://www.konsolen.de



Explodercodes:

Obwohl wir normalerweise kaum Exploder-Codes in unserer Tips-Sektion haben, gibt es manchmal Spiele, die wegen ihres immensen Umfangs oder ihres extrem hohen Schwierigkeitsgrades nicht anders zu bewältigen sind. Für solche Fälle wer-

den wir euch an dieser Stelle in unregelmäßigen Abständen zu den wichtigsten Games Codes veröffentlichen. Falls ihr gerne zu mehr Games entsprechende Codes wünscht, dann teilt uns dies doch einfach mit.

PS

Gran Turismo 2

Nur eine Runde zu fahren:
8742E0373436
Unendlich Geld:
7765BD1B3635
874C20184134
B-Lizenz:
7765BD1B3635
B7A178383535
17FF1DFA3538
A-Lizenz:

7765BD1B3635
B7A178383535
17071D023538
A-International-Lizenz:
7765BD1B3635
B7A178383535
17EF0D0A3538
Alle Extras freischalten:
773171173436

B7AD78383535
17D055823939
Dumme Gegner:
77C727AF2250
873975FE3535
GT-Hi Fi-Modus:
7765BD1B3635
87EE22123536
7765BD1B3635
87F020143536
Alle Gold Cups

(Special Event):
7765BD1B3635
B7A678383535
171212163536
Garage aktivieren:
7765BD1B3635
878CBE12C3A7
Gib mir Autos:
7765BD1B3635
B76C19973436
176E24523535

PS

TOMB RAIDER IV: The last Revelation

Unendlich kleine Medipacks:
773EA977C233
374FBE11C234
Unendlich grosse Medipacks:
773EA977C233
3751BC13C234
Unendlich Luft:
8732E9093C3D
Unendlich Sprinten:
774FB68ACF24
37B46FA6C5AD
Unendlich Fackeln:
773EA977C233
37762F15C234
Fackel brennt bis fallengelassen:
772CE5FD323C
3722CB233244
Spider Lara:
3738E9FD3436
Unendlich alle Gegenstände:
773EA977 C233
B7A078383535
17EB5A95D298
Pistolen:
773EA977C233
371DD413343
EUZI:
773EA977C233
371ED314343E
Gewehr:
773EA977C233
371FD215343E
Armbrust & Laser:
773EA977C233
371CCD1A3442
Granatwerfer:
773EA977C233
3721D417343E
Revolver & Laser:
773EA977C233
371ECF1C3442
Laser:

372BDA113436
Alle Waffen:
773EA977C233
B7A178383535
1719D0173442
UZI-Munition:
773EA977C233
3716CB9DD298
Unendlich Revolver Munition:
773EA977C233
3718C99FD298
Unendlich normale Gewehrmunition:
773EA977C233
3718C99FD298
Uzi:
3738E9F93238
Gewehr:
372FE8FA3539
Granatwerfer:
372EE7FB343A
Armburst:
372DE6FC333B
Fackel:
372CE5FD323C

773EA977C233
3708B9AFD298
Unendlich Ammo für alle Waffen:
773EA977C233
B7A778383535
177D3216C531
Waffenmodifizierer:
374F5D023535
Leere Haende:
3738ECF63535
Pistolen:
3731EAF83337
Uzi:
3730E9F93238
Gewehr:
372FE8FA3539
Granatwerfer:
372EE7FB343A
Armburst:
372DE6FC333B
Fackel:
372CE5FD323C

Statistik:
Gesamtzeit =
0:87F1A6123535
Zurueckgelegte Entfernung =
0:874D5B003535
Keine Munition verbraucht:
374F5D023535
Keine Medipacks verbraucht:
373A4A0D3535
Alle Geheimnisse:
37F30552F37B
Stoppuhr:
873B4D0E3535
Level-Anwahl (Im Titelbildschirm L1 & L2 & R1 & R2 drücken. Die Geräusche sind normal!):
774C997BB234
37307F273337

DC

Shenmue

Es lässt sich wohl nur erraten, wieviele Geheimnisse in diesem Game stecken. Zumindest eines können wir euch bereits an dieser Stelle verraten. Um an den "70 Person Battle" zu gelangen, müsst ihr das Spiel durchspielen und dann den Spielstand speichern. Legt dann die dritte CD ein und schaltet den nun anwählbaren Modus ein.

Tips-Hotline

0190/87326814

von 8.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



N64

Xena: Warrior Princess - Talisman Of Fate

Wem es in diesem Action-Adventure nicht ausreicht, nur mit Xena zu spielen (kaum vorstellbar), der kann mit Hilfe unserer Cheats weitere Charaktere freischalten.

Als Despair spielen:

Drückt im Hauptmenü →, ←, ↑, ↓, →, ←, →, um Despair freizuschalten und Xena zusätzliche Attacken zu ermöglichen. Wahlweise könnt ihr das Spiel auch auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielen. Nach korrekter Eingabe des Cheats sollte ein Soundeffekt ertönen.

Als Bunny Despair spielen:

Um Bunny in das Emblem eines bekannten Männermagazins zu verwandeln, müsst ihr im Hauptmenü nur folgende Tastenkombination eingeben: →, ←, →, ←, →, ←, →, C-↓, C-↓, C-↓. Auch hier bestätigt ein Soundeffekt die richtige Eingabe.

Titan Modus:

In diesem Modus ist es euch möglich, im Quest Modus gegen drei Leute zu kämpfen. Gebt dazu im Hauptmenü →, ←, →, ←, →, ←, →, C-↓, C-↓, C-↓ ein. Auch hier gibt's zur Belohnung einen Sound zu hören.

Bekämpft anstelle Gabrielle Hope:

Wenn ihr das vorgegebene Feindbild ein wenig verändern möchtet, dann gebt im Hauptmenü →, ←, →, ←, →, ←, →, C-↓, C-↓, C-↓ ein.

N64

Nuclear Strike 64

Da kann der Hubschrauber noch so gut gerüstet sein – ein wenig Hilfe schadet nie. Und genau diese können wir euch in Form der folgenden Cheats anbieten. Gebt die Codes einfach als Passwörter ein.

Unbesiegbareit: CPPLM
Um 50% stärkere Rüstung: "PCPNL"
Vierfacher Schaden: "BDGFK"

N64

Toy Story 2

Auch wenn es auf den ersten Blick ein wenig schwierig erscheint, ist es eigentlich kein Problem, einige neue Charaktere im Multi-Player-Modus freizuschalten. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass ihr das Game komplett durchgespielt und dabei alle "Pizza Planet-Tokens" eingesammelt habt. Geht dann zurück in den ersten Level und sprecht mit Buzz, Ham, Mr.Potato Head, Slinky und Rex, um diese im Multi-Player-Game freizuschalten. Speichert dann das Spiel und beginnt ein Mehrspieler-Game, wobei Buzz dabei immer Spieler eins sein muss.

N64

Earthworm Jim 3D

Ein Wurm gehört in eine Tequila- oder Mesqual-Flasche. Basta! Damit er da auch reinpasst, muss man ihn allerdings manchmal schrumpfen. Um dies mit dem Jim zu machen, gibt man am einfachsten folgenden Cheat im Titel-Bildschirm ein: Halte die Z-Taste und drückt C-↓, C-↓, → und beginnt dann das Game. Prost.

PS

FIFA 2000: Major League Soccer

Wenn ihr mal sehen wollt, wie sich unsere Fußball-Millionäre in ein paar Jahren auf dem Rasen machen, dann gebt doch einfach folgenden Cheat während des pausierten Games ein: I, E, E, ↓, ↑, ↑, ↑, R1. Und schwupps, siehe da. Schon haben unserer Helden ein paar Kilo mehr auf der Waage.

PS

Thrasher: Skate And Destroy

Lernkurve hin oder her – es ist manchmal mehr als schwierig, die geforderte Punktezahl zusammenzubekommen. Um ein wenig mehr Luft zu haben, solltet ihr mal folgenden Cheat ausprobieren: Pausiert das Game und haltet dann L1+L2+R1+R2 gedrückt, während ihr immer wieder O drückt, um eure Punktzahl auf 5000 zu erhöhen.

PS

Cool Boarders 4

Was für den einen der Kampfhubschrauber, ist für den anderen das Snowboard. Um euch auch in der verschneiten Bergwelt nicht allein auf eurem Board zu lassen, haben wir hier zwei Cheats, die euch das Game immens vereinfachen werden.

Alle Boards, Fahrer und Bergstrecken: Gebt als Fahrernamen "ICHEAT" ein. Falls ihr es richtig gemacht habt, sollte eine Stimme euch die korrekte Eingabe bestätigen.

Alle Spezial-Events: Gebt als Fahrernamen "IMSPECIAL" ein. Auch hier sollte sich die PS lautstark zu Wort melden.

DC

NFL Quarterback Club 2000

Wenn es euch auf Dauer zu langweilig ist, mit normalen Spielern in normalen Stadien zu spielen, dann solltet ihr einfach mit folgenden Cheats ein wenig abwechslungsreicher ins Spiel bringen.

Result	Code
Alien stadium	SCLLYMLDR
Infinite turbo	TRBMN
Rugby mode	RGBY
More fumbles	BTRFNGRS
More injuries	HSPTL
Big football	BCHBL
Flubber ball	FLBBR
Smoking ball	
and player	HSNFR
Small players	SHRTGYS
Thin players	TTHPCK
Fat players	MRSMLLW
Landmines on field	PPCRNTRNS
Large coin at toss	BGMNY
Slow-motion mode	FRRSTGMP

Mail-O-Mania



▲ Ihr braucht Infos zu den neuesten Beat'em-Ups? Da kann euch Ralph auf alle Fälle helfen (auch wenn er gegen Real bout voll abgelost hat... hehe).

Weiterhin auf Erfolgskurs. Bis auf kleinere Verbesserungsvorschläge scheint ihr ja rundum zufrieden zu sein mit unserer neuen VG. Das motiviert uns natürlich, uns noch mehr für euch ins Zeug zu legen.



▲ ToX wird jeden Tag auf's Neue unter einem Berg von Leserbriefen begraben. Nur weiter so Leute – eure Anregungen interessieren uns immer.



▲ Tja – so schön könnte unser Cover aussehen. Aufgrund der Probleme mit unserem Kleber (Tips Buch) zerfetzte es leider bei vielen Lesern einen Teil des Covers. Sorry nochmal.

Brief des Monats

■ Hallo Ihr!

Nach langer Zeit, die ich schon mit eurem Heft verbracht habe, möchte ich euch mal schreiben. Ich lese die VIDEO GAMES nun schon seit 12/93. Sie war immer aktuell, informativ und witzig – auch zu Zeiten, in denen mein System (Saturn) nicht so erfolgreich war. Aber ihr habt es geschafft, euch noch um einiges zu verbessern. Endlich bekommt man für sein Geld ein richtig fettes Heft mit noch mehr News und Tests – weiter so! Nun mal zu meinem Anliegen: Ralph testete in VG 12/99 *Hydro Thunder* und beschwerte sich über den Schwierigkeitsgrad. Ich muss zwar noch die letzten zwei "Hard"-Strecken freischalten, will euch aber schon mal beweisen, dass es doch nicht so schwer ist. Ich habe aber auch eine Weile dran gegessen, geübt und geflucht. Ich lege mein VM bei (und eine Abo-Karte) – ja Ralph, da staunst du, was? Ich bin übrigens 30 Jahre alt und bestimmt kein Profi. Am liebsten spiele ich ja Rollis, aber *Hydro Thunder* ist wirklich ein geiles Rennspiel. Nun gut, viel Spaß beim Zeitvergleich.
Manuel Mielke, München



■ Jawoll! Schon wieder ein neuer Abonnent – dafür wird dein Brief zum Brief des Monats gekürt. Blödsinn! Aber, dass du uns so vertraust, dass du uns sogar dein VM schickst, DAS muss honoriert werden. Wir haben es natürlich sofort formatiert – neue Speicherplätze können wir immer gebrauchen. Vielen Dank, hat uns sehr gefreut. Nein, Scherz beiseite. Ehrensache, dass wir an dieser Stelle deine Erfolge abdrucken (so muss ich wenigstens nicht so viel schreiben...) und du dich aus unserer Ü-Box bedienen darfst – bzw. wir etwas Schmachthafes für dich aussuchen.

Kontakt

Anschrift der Verlagsredaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 89
E-mail
vg@future-verlag.de

▲ Satte Leistung
Manuell Leute, kommt jetzt aber bitte bloß nicht auf die Idee, uns alle eure Speicherkarten zu schicken – bei zu vielen Einsendungen können wir nicht garantieren, dass alle wieder den Weg zurück zum Absender finden!

VG Ü-Ei

■ Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich ab jetzt in unserem Überraschungsei (eigentlich ist es eine Kiste) bedienen!



So ein Schleimer!

Hey VG!!!!

Zu erst einmal was, wegen dem „Leserbrief des Monats“, so eine Schleimsch... (nichts persönlich gegen diesen Thomas), doch ich finde, wer sich da einwickeln lässt...

Hey, Thomas! Wehr dich! Und Fabie: Hättest du auch geschleimt...

Doch nun zu meinen Fragen:

1. Drückt ihr eigentlich auch E-Mails bzw. Briefe in der Schrift ab, in der sie geschrieben wurden (vorausgesetzt ihr habt sie in eurem Schreibprogramm)?
Nein, da muss ich dich enttäuschen. Briefe werden bei uns alle in derselben Standardschrift abgedruckt.
2. Kann es sein, dass ihr vielleicht, seit die DC draußen ist, andere Spiele auf anderen Konsolen schlechter bewertet, als vorher? Denn als ich die neue VG aufgeschlagen habe und den Test von *ARMORINES Project S.W.A.R.M.* gesehen habe, kam mir fast mein Mittagessen wieder hoch, denn dieses Spiel so zu vermiesen, find ich wirklich sch... von euch.
Hoffentlich hat sich dein Magen inzwischen wieder beruhigt...

Die Grafik ist nicht durchschnittlich – sie ist sehr gut meiner Meinung nach. Die *Turok 2*-Grafik mag zwar etwas besser aussehen, aber der Multiplayer-Modus ist bei *Armorines* hervorragend, nicht so klein wie in *Turok 2*. Außerdem finde ich hier besser, dass die Level nicht so riesig und der letzte Endboss nicht so schwierig ist, dass man ihn ohne Cheats nicht schafft. Wisst ihr eigentlich, dass z.B. ein Mitbewerbermagazin 90 % gegeben hat (O.K. vielleicht ein wenig zu viel, aber trotzdem) und ein anderes 81 % (das hat *Armorines* wirklich verdient), oder lest ihr keine anderen Zeitschriften? Dasselbe bei *Medal of Honor*: Es sieht geil aus für PSX und hat sogar einen 2-Spieler-Modus (haben nur wenige PSX Shooter). Sorry, aber *Armorines* finden wir alle nicht so toll – und so eine Einigkeit ist wahrlich selten bei uns. Das Ding ist einfach definitiv nicht das Gelbe vom Ei. Und bei *Medal of Honor* verstehen wir

deinen Kritikpunkt nicht: 85 % ist doch eine Super-Wertung – was will man mehr? Also ein Platin-Classic ist es wirklich nicht...

3. Stimmt das wirklich, dass Christian *Super Smash Bros.* spielt oder habt ihr die Liste mit Sönke vertauscht????
Denn im Text steht (ich zitiere): „... dass *Super Smash Bros.* den Rest der Redaktion gar nicht begeisterte...“
Doch bei „Spielt zur Zeit“ steht nichts von *Super Smash Bros.*, allerdings bei Christian schon.

Nein, das passt schon! Ich halte *Super Smash Bros.* auch nicht für das Überspiel schlechthin, aber einen irgendwie... äh... eigenen Charme hat es schon. Überhaupt hält mich hier sowieso jeder für verrückt, und DEM Ruf muss ich ja wohl gerecht werden. Trotz meiner Kritik muss ich euch loben, denn euer neues Design ist genial. Früher, als ihr noch das Altpapier hattet, war es mir nicht immer wert, 6,50 DM zu bezahlen, aber jetzt auf jeden Fall (ein Stammkunde bin ich jetzt auch).
Ciao!

FABIE VIA E-MAIL

Na, da geht doch die Sonne auf! Schön zu lesen, dass wir jetzt endlich wieder die 6,50 DM wert sind. Aber ich verstehe immer noch nicht, warum ihr euch alle über das alte Papier beschwert. Ich werde es wohl nie verstehen. Das war gut! Fast so gut wie *Tempo-Taschentücher* – nur nicht sanft zur Nase...

Die Seite kann nicht angezeigt werden!

Sivas VG, in der letzten Ausgabe (02/00) in der Mail-O-Mania konnte man zwar die beiden „geheimen“ Homepage-Adressen [www.wdudelbiltures.com; kean.to/dexlem.com] erkennen, aber sie stimmen nicht. GREITZGRUTZEFIX!
SAKRADIE NU AMOI! Dann haben es die beiden Schlawiner also doch noch geschafft, ihre URLs zu verfälschen! So ein Mist.



Biiiiitte sagt sie mir – ich bin auch ganz brav.

Ach, weißt du – du kannst auch ganz böse sein: Die beiden haben mir extreme Strafen angedroht, sollte ich noch einmal versuchen, ihre URLs preiszugeben (sie wollen mir z.B. ein Loch ins Knie bohren und heiße Salpetersäure reinfüllen – Ouch!). Also Leute, der Zug ist wohl abgefahren.

Noch was: Euer neues Design sieht echt beschissen aus (haha ausgschiss'n)! Na schmarrn, stimmt net. Euer Peter (will echten Namen nicht nennen) via E-Mail Bäääh!

Heiße Babes und lange Beine

Hallo VG-Team!
Bei eurer Miss-Wahl habt ihr DAS sexy Babe schlechthin vergessen: Sophitia aus *Soul Calibur*! Schande über euer Haupt! Ansonsten, weiter so, die neue VG ist echt geil!

MICHAEL GERKE VIA E-MAIL

Hi Ralph,
also in eurem Babe-Special habt ihr etwas ganz Wichtiges vergessen, das ich dir als dem Beat'em-Up-Master besonders schwer anlasten muss: Xianghua! Sie ist nämlich meiner Meinung nach das allerniedlichste Game-Babe, und wenn sie nicht erst 16 wäre, müsste sie ein Rating von 98 % erhalten. Definitiv falsch ist aber damit eure Aussage, dass Seung-Mina die jüngste Teilnehmerin am Soul-Edge-Turnier ist! Schande!
Kalle Hofman via E-Mail
O.k., o.k.! Dieses Versäumnis wollen wir doch an dieser Stelle nachholen.

Hallo ihr schlimmen Finger,
ich wollte euch zur gelungenen Neugestaltung der VG gratulieren. Als eingefleischter Leser eures Mags und



jahrelanger Zocker (ich weiß noch, wat ein Coleco is!) habe ich allerdings noch einen Vorschlag: Wie wär's mit einem Special über die nette Frau, die so bereitwillig ihre Beine auf eurer Abo-Seite zur Schau stellt (grins)? Bereitwillig? Um diese Lady zu bezahlen, musste die gesamte Redaktion auf ihr Monatsgehalt verzichten... Soviel zum Thema bereitwillig. In dieser Ausgabe ist besagte Dame übrigens wieder zu sehen – diesmal als Opfer eines gar schrecklichen und abgrundtief verachtenswerten Vampirs. Für alle, die noch mehr wollen (ihr Schlingel), bilden wir an dieser Stelle noch eine andere Aufnahme dieser perfekten Beine ab.

Auch die neue Foto-Love-Story (Seite 44/45) ist echt lustig. Man könnte doch den Äxl (als Chun Li verkleidet) in der nächsten Folge mit einbauen und zum großen Endkampf mit Ralph antreten lassen.

Gruß an die ganze Crew
OLLI VIA E-MAIL

Mit deinem Story-Vorschlag hat es diesen Monat zwar leider nicht geklappt, aber wir behalten die Idee im Hinterkopf (Äxl im sexy Chun Li-Kostüm – ja, das hat was...).

Anglerlatein die Zweite

Hi ToX!
Ich bin der Meister der Angler – ach was, der Gott! Du mit deinem mickrigen 8,524 kg-Fang – darüber lache ich (hihi)! Denn ich habe den BIG ONE gefangen! Sage und schreibe 9,862 kg hatte er auf den Gräten – ist schon gut, du kannst den Mund wieder schließen. Macht weiter so, euer treuer Leser

Rene via E-Mail

Ja wie jetzt!? Bin ich seit neuestem in der Angler-Gilde zum Abschluss freigegeben? Vogelfrei sozusagen? Na wartet, ihr undankbares Pack! Ich werd' mich jetzt mit ein paar Kisten Bier vor den Fernseher setzen und nicht ruhen, bis ich euch allen gezeigt habe, was ein echter Angel-Profi aus dem verdammten See rausholen kann! Ich fang' euch Nessie, den weißen Hai und das Biest aus der Tiefe – und das alles auf einmal! Und zum drüberstreuen erschlag' ich noch den Yeti mit einer leeren Bierflasche. Ihr werdet euch noch wundern! Und überhaupt glaube ich dir sowieso kein Wort! Behauptungen aufstellen kann jeder – ich will Beweisfotos sehen. Wie? Oh! Ja, ich geh schon wieder brav in meine Ecke und bin ruhig...

Kleb mir eine!

Erstmal vorweg: Euer Magazin ist echt super, das neue Layout auch spitze, ihr

◀ Einige von euch konnten gar nicht genug von unserer Eigenanzeige kriegen. Woran's wohl lag?

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion **VIDEO GAMES**
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 89
E-mail
vg@future-verlag.de



e-talk
vg@future-verlag.de

■ **Kurze Kommentargeisse** eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.

■ Beim Abtrennen des Lösungsbuches ist das Cover wieder gerissen. Ver– Mal eure Druckerei!

■ Haben wir.

■ Mein Sohn, ich und die Video Games – was will man mehr?

■ Wir überlegen noch.

■ Habader! VG – tolles neues Heft! Macht weiter so! Ich liebe euch ;)

■ (Wir dich auch ;)

■ Eure Witze haben SOOOLCHE Bärte. Ich auch.

■ Bei uns nur Äxl (und Jan einen halben...)

VIDEO GAMES

■ **Chefredakteur:**
Jan Binsmaier (jb), verantwortlich

■ **Producer:**
Christiane Wesoly

■ **Redaktion:** **Axel Boumalit (ab)**
Ralph Karels (rk), Sönke Siemens (cs),
Christian Daxer (cd)

■ **Redaktionsassistent:** **Catharina Brieden**

■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 06 84-70**, Fax: **089/45 06 84-89**
e-mail: **vg@future-verlag.de**

■ Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

■ Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen, hehe.

■ **Design:** **Nick Moyle, Heidi Reitmayer**
■ **Titeldesign:** **Heidi Reitmayer**
■ **Fotografie:** **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ **Titel-Artwork:** **Sony Computer Entertainment**

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 06 84-45** ■ Fax: **089/45 06 84-50**

■ **Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999

■ verantwortlich für Anzeigen: **Suzanne Counsell**

■ Anzeigenverkaufsführung: **Ilka Krebs (-45)**

■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**

■ Anzeigenverwaltung und Disposition:

Tina Weigl (-48), Fax: (-50)

■ Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice CSJ,

Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 00**

■ Einzelheft: **DM 6,50**

■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20,**

EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20,**

EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementpreis: **85 552,-**

Schweiz: Jahresabonnementpreis: **sfr. 67,20**

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner**

Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Echting

■ Erscheinungsweise: **monatlich**

■ Vertriebsleitung: **Gabi Rupp**

■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigl**

■ Druck: **Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,**

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

■ Urheberrecht: Alle in **VIDEO GAMES** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

■ Haftung: Für den Fall, dass in **VIDEO GAMES** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigl, Tel.: **089/45 06 84-47** ■ Fax: **089/45 06 84-50**

■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**

■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH**

Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München

Telefon **089/45 06 84-0** ■ Telefax **089/45 06 84-89**

■ Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

© 2000 Future Verlag GmbH



seid die Besten, usw...

Das klingt jetzt irgendwie so, als würdest du das ganze Geschwalle nicht richtig ernst meinen... Etwas mehr Einsatz bitte – den nächsten Leserbrief wünsche ich etwas enthusiastischer geschrieben, o.k.? Aber dennoch gibt es eine klitschkokleine Sache, die mich einfach stört (wäre ja auch zu schön gewesen...). Muss man die Tips&Tricks unbedingt vorne auf das Magazin kleben? Mir gefällt es definitiv besser, wenn sie im Heft sind. Und ihr könnt mir nicht erzählen, dass es billiger ist, für die Tips&Tricks ein eigenes Heft zu drucken, als einfach ein paar Seiten mehr für die Video Games zu drucken. Das ganze wäre ja nicht so schlimm, wenn man das blöde Ding vernünftig von der Video Games trennen könnte. So, wie es im Moment ist, macht man sich allerdings beim Abtrennen das ganze Cover der Video Games kaputt und dazu hab ich einfach keine Lust. Wenn ihr die Tips&Tricks nicht wieder mit ins Heft aufnehmt, was sicherlich das beste wäre, müsst ihr auf jedem Fall einen anderen Kleber nehmen, denn so ein kaputtes Cover stört mich einfach. Na ja, gut, das soll's erst einmal gewesen sein und bitte denkt mal drüber nach, das wäre echt toll. Tschö

MARTIN VIA E-MAIL

Hallo Video Games-Team!

Nach der gigantischen "neuen" VG 01/2000 habt Ihr das hohe Niveau und die geile durchgestylte Aufmachung halten können! Super! Ihr seid jetzt neben MAD das kompetenteste und erwachsenste Videospiele-Mag! Weiter so! Aber einen Kritikpunkt hatte ich und der liegt mir sehr am Herzen: Da ich Heftsammler bin, würde ich Euch bitten, das beigefügte Lösungsheft nicht mehr anzukleben, sondern entweder im Heft beilegen (o.k. das könnte leicht rausrutschen oder geklaut werden) oder mit Tesa festzumachen. Ich bitte Euch aus dem Grund, da das kleine Heft sehr sperrig ist, wenn man es in einem Stehordner aufbewahren will und z.T. durch das Gewicht das Cover einreißt (bei häufigem Durchblättern...). So reiße ich es immer ab, aber das hinterlässt leider einige Spuren :-(((In Heft 1 ging es noch einigermaßen spurlos runter, aber beim 2. Heft hatte ich große Einrisse... Also bitte überlegt Euch was und Ihr seid absolut perfekt!!!

Viele Grüße, euer neuer Stammler,

THOMAS HASLINGER VIA E-MAIL

Hallo VG Crew,

wie kann man ein Lösungsheft schadenfrei vom Cover entfernen? Gar nicht! Es war jetzt schon das zweite Mal, dass ich mir die Frontseite versaut habe. Ich hoffe, Ihr habt noch eine andere Lösung. Ansonsten macht weiter so und driftet nicht zu sehr ins Kindische ab. Schließlich liest die Generation über 30 auch noch mit.

Greetings
Jörg aus Hannover

Web-Sites des Monats

Ein Zuckerl für Fantasy-Fans

■ Zwei von uns in der Redaktion hat das Fieber schon gepackt. Vor allem Spawn ist einfach nur cool. Auf dieser Webpage könnt ihr alles Wissenswerte über McFarlanes Schöpfungen, die Comics, Filme und geplante Projekte nachlesen. Sammler solcher Figuren können hier alle bisher erhältlichen Sets



begutachten und interessante Infos und Details abrufen. Maro, der Freak-Händler schlechthin, hat übrigens (neben vielen anderen) auch ein umfangreiches Sortiment dieser hochwertigen „Sammlerstücke“ im Angebot. Surft mal vorbei – und werdet vielleicht ebenfalls zu Fans.



Hallöchen liebe VG-Redaktion!

Als Leser der ersten Stunde (nunmehr schon 33 Jahre alt "snief") etwas verspätet auch mein Lob zum neuen Outfit. Ich denke, ihr sprecht damit auch die etwas reiferen Semester mehr an. Alles wirkt etwas übersichtlicher und seriöser, hehe. (Endlich keinen schwarzen Text mehr auf braunem Hintergrund!!) Nun die verbleibende Kritik:

1) Der Kleber Eurer beiliegenden Tips-Heftchen ist gegenüber der 1. Ausgabe unverändert ("coverzerreiß"). Bitte ändert dies doch entsprechend!
2) Schade, die geliebten "Video-Games-Classics" sind meiner Meinung nach nicht mehr so repräsentativ wie früher und springen kaum ins Auge. Ein etwas besseres Design könnte nicht schaden. Auch das Fehlen der Awards in der Inhaltsübersicht schmerzt – man konnte früher auf einen Blick die Highlights nachschlagen. Denkt einfach drüber nach...

Viele Grüße

THOMAS KRUGER VIA E-MAIL

STOP!! AUS!! Ja, wir wissen es und wir schämen uns. Viele, viele Mails und Briefe erreichten uns in den letzten Wochen bezüglich dieses ärgerlichen Fauxpasses (die hier abgedruckten sind nur ein klitschko-kleiner Auszug). Wie im Edi der 02/00 angekündigt, haben wir zwar den Kleber gewechselt – nur leider erwies sich der neue Kleber als noch schlechter als der erste. Wir arbeiten allerdings an dem Problem und haben uns von der Druckerei schon einige Proben zuschicken lassen. Mit dem Lösungsbuch dieser Ausgabe sollte eigentlich (hoffentlich) alles klappen. Ein großes, großes Entschuldigung nochmal von unserer Seite.

Foto-Story

Hallo Leute!

Ich habe die 2/2000 eures Magazines aufmerksam verfolgt und frage mich: Wann schlagen die sich gegenseitig

zusammen?

Ach, wir prügeln uns eigentlich ständig. Nur sind wir irgendwie zu blöd, uns gegenseitig ernsthaft zu verletzen...

Seit wann genau ist Bronco, oh Ralph, eigentlich auf'm Schlägertrip? Das hat doch nichts mit meiner letzten Mail zu tun?..... (HAHA).

Ach, das war doch nur Show – eine schauspielerische Glanzleistung sozusagen! Ralph ist in Wirklichkeit der liebste Kerl, den es überhaupt gibt. Ein richtiger Teddybär zum Anlehnen. Ein Quell ewiger Lebensfreude und ein Vorbild an Zuvorkommenheit und Nächstenliebe...

Und lebt Tox eigentlich noch, oder hat er schon abgedruckt? *g*
Ach, ich werde wohl nie von dieser Welt gehen – Unkraut vergeht halt einfach nicht.

Ich kann den Schwarzseher aus der letzten Ausgabe gar nicht verstehen, ich finde euer Mag GOIL! (Um alle Vorzüge aufzuzählen, bräuchte ich zu lange) Nun zum Thema: Ich habe hier einen Screenshot von MEINEM King of Fighters 98. In meinem Intro steht also was von einer Special Edition. Gibt's zwischen meinem und dem "normalem" King of Fighters 98 einen Unterschied? Wenn ja, bekommt man das noch (unter 1000,- Mark)? cya

K.M.@. VIA E-MAIL

Also von zwei verschiedenen Versionen ist uns nichts bekannt. Es ist eher so, dass alle KoF-Teile eine Art Special Edition darstellen – oh, beneidenswerte NeoGeo-Besitzer...

Fehlende Infos

Hallo liebe VG-Redaktion, auch die VG 02/00 ist super. Nach der ersten 2000er Ausgabe dachte ich ja,





Der letzte Strohalm

Auch neu – einzelne Fragen werden wir ab jetzt in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

-FRAGE

■ Ich warte schon sehnsüchtig auf *Perfect Dark* für N64. Wann kommt es endlich? Es hieß ja mal im Oktober (haha), dann Dezember und jetzt im Februar.

ANTWORT

■ Laut neuesten Release-Listen soll es nun endlich im Februar rauskommen – allerdings in den USA. Wann das Teil nach Europa kommt, wissen wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

-FRAGE

■ Nächsten Monat kommt in Japan ja *Marvel vs Capcom 2* raus, bei dem man bis zu sechst gleichzeitig spielen kann. Wird dafür ein Multiplayer-Adapter angefertigt und wie prügelt man zu sechst gleichzeitig? Wie viele kämpfen aktiv und wie ist das Auswechselsystem? Wird es so wie beim Vorgänger funktionieren oder eher wie bei *SNKs KoF*? Wenn mehr als zwei aktiv kämpfen, ist es dann auf mehreren Ebenen (Fatal Fury Style)?

ANTWORT

■ Laut unseres Wissens könnt ihr nur zu zweit kämpfen – das Wechseln des Partners wird so wie im ersten Teil von staten gehen. Das Geschehen findet nur auf einer Ebene statt. Nur bei satten Hyper Combos werden sich alle sechs Charaktere gleichzeitig auf dem Screen befinden.

-FRAGE

■ Sind die Dreamcast Zubehörteile untereinander kompatibel? Kann ich ein dt. VM an einem US-DC anschließen oder z.B. eine japanische Gun an einem deutschen DC?

ANTWORT

■ Da gibt es (bis jetzt) absolut keine Probleme. Die Zubehörteile sind zu 100 % untereinander kompatibel.

-FRAGE

■ Funktionieren Color-Gameboy-Spiele mit dem Super Gameboy?

ANTWORT

■ Nein, leider nicht. Kein einziges.

-FRAGE

■ Löhnen sich die alten *Final Fantasy*-Teile (sind gut teuer)?

ANTWORT

■ Definitiv ja! Viele Freaks bezeichnen ja den sechsten Teil als das beste RPG überhaupt (Nun gut, darüber kann man sich streiten). Aber auch Teil IV und V (meine beiden persönlichen Favouriten) sind nicht zu unterschätzen. Beschaff dir die Dinger auf alle Fälle!

Fragen oder Antworten an:

VIDEO GAMES

Future Verlag GmbH

Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Ooops!

vg@future-verlag.de

■ **Kleine Bugs aus der letzten VG 02/00: List, was uns passiert ist!**

■ Jetzt wird's hart – auch die letzte VG war leider nicht frei von kleinen, ärgerlichen Fehlern. Schon zu Beginn bei den News haben sich drei kleine Bugs eingeschlichen: *HOMM* z.B. kommt nicht für die PS, sondern nur auf DC (Infokasten), *Banjo Toxie* ist N64-only Game (Infokasten: PS) und bei *Castlevania* stimmt das Releasdatum nicht (Ende 1999). Bei uns kommt's erst dieser Tage auf den Markt. Bei den Leserbriefen bezog sich Christian beim Brief „Schlag ins Gesicht“ auf die Ausgabe 01/99. Das waren wohl noch die Nachwirkungen der Silvesterfeier – gemeint war natürlich die Ausgabe 01/00. Beim *Armada* Import-Test wurden zwar Veränderungen vorgenommen, so dass dieser Korrektur war – nur gelangte beim Drucker wohl das falsche Dokument an. Die URL ist nicht www.atlous.co.jp, sondern www.metro3d.com, im Infokasten steht statt *Armada Make X* und ihr könnt euch euren Kämpfer aus sechs und nicht fünf Alien-Rassen aussuchen. Zu guter Letzt stimmte beim *Top Gear Rally 2* Test der Info-Kasten nicht ganz. Entwickler ist Saffire und der Hersteller Kemco/Mitsui. Last but not least hat sich noch ein Fehler beim „And the winner is...“-Artikel eingeschlichen und zwar bei Sönkes Top 5: *Civilization* ist natürlich für PS und nicht für DC. Puh! Das war's – wir haben's geschafft.

dass Ihr es nicht schaffen würdet, das nächste Heft genauso dick zu machen; aber irgendwie habt Ihr's geschafft, ohne dass ich irgendwelche sinnlosen Lückenfüller finden konnte.... Glückwunsch !!!

Nun hätte ich dennoch ein paar Verbesserungsvorschläge, die mir wirklich sehr am Herzen liegen (hihi).

Dieses hihi, hehe und co. entwickelt sich schön langsam zu einem "running gag"...

1. Bei DC-PAL Tests finde ich es wirklich sehr wichtig, Angaben über die Qualität der Anpassung zu erfahren; also nicht nur ob ein 60 Hz-Mode vorhanden ist, sondern auch die 'normale' 50 Hz-Qualität (Original-Geschwindigkeit, PAL-Balken, etc...) – im Test zu *Street Fighter Alpha 3* steht dazu zum Beispiel überhaupt nichts. Schade, denn gerade bei Beat'em-Up's ist die Geschwindigkeit ja extrem wichtig. Auch im *Crazy Taxi* - Preview hätte ich gerne etwas über die Anpassung gelesen – leider ist es auch völlig unmöglich, von SEGA hierzu Infos zu bekommen (zumindest für mich – ich weiß ja nicht, welche Infos Ihr bekommt).

An und für sich werden solche Infos im Fließtext angegeben. Sorry, wenn sie in dem angesprochenen Test nicht zu finden waren. Bei *Crazy Taxi* konnte man allerdings noch absolut keine Aussagen über die PAL-Fassung machen. Unsere Preview-Version war einfach noch viel zu unfertig.

2. Warum testet Ihr eigentlich keine Neo Geo Pocket Color Titel (z.B. *Sonic Pocket Adventure*) – auch wenn's die Konsole hier nicht offiziell gibt, gibt's ja wohl 'ne ganze Menge guter Titel, die es wert sind, besprochen zu werden... Wir schauen uns nach Möglichkeit alles an, was sich so auf dem Markt tummelt. *Sonic Pocket Adventure* haben wir ja in dieser Ausgabe drin – und es folgt noch mehr.

3. Ich freute mir sehr, als ich im Editorial las, dass Ihr Euch über den Klebstoff Gedanken gemacht habt und war voller Zuversicht, als ich das *TR4* Buch 'abmachen' wollte – und jetzt habe ich schon wieder ein Loch in meiner VG. Also vielleicht noch mal Druck bei dem Drucker machen. Hmmm...

Dieses Thema haben wir ja weiter vorne schon abgehandelt.

so far – Lieben Gruß

BODO ELSEL VIA E-MAIL

Wo ist die Homepage?

Guten Tach, oh geehrter Zum-Briefelesen-verdammter-VG-Redakteur!

Forumthema des Monats

■ Ihr habt unsere Ausführungen zum Thema Importstop gelesen? Ihr habt euch eine Meinung gebildet? Gut – denn genau die wollen wir nun von euch wissen... Berührt euch die ganze Sache überhaupt nicht, weil ihr sowieso nur PAL-Spiele kauft? Könnt ihr die Beweggründe der großen Firmen nachvollziehen oder schlägt ihr euch auf Seiten der kleinen Fachhändler? Importiert ihr ab jetzt selber oder seid inzwischen von dem ganzen Getöse so genervt, dass ihr gar ganz mit eurem Hobby aufhört? Schreibt, mailt oder faxt uns – denn nur durch Diskussionen lassen sich Probleme lösen.

Ich mach's doch freiwillig...

Erstmal muss ich loswerden, dass euer neues Layout echt gut ist (bis auf die Tatsache, dass euer Papier im Licht glänzt) und vor allem vom neuen News-Teil (Hendiadyoin!!!) bin ich schwer beeindruckt. So viele Informationen über die Neuigkeiten in der Gamebranche habe ich schon lange nicht mehr in einer VG gesehen! Auch was Importtests angeht, habt ihr euch gebessert, obwohl es meiner Meinung nach immer noch zu wenige sind (ich bin halt kein Pali!). Das Beste am neuen Layout ist aber, dass ihr endlich versucht, euch von dem Kinder-Image zu lösen und auf dem Cover nicht mehr tausende Neonfarben erscheinen, so dass die Gefahr, beim Anblick der VG zu erblinden, nicht mehr besteht. Nur die oft äußerst lächerlichen Fotos der Redaktionsmitglieder stören noch den Eindruck einer Zeitschrift, die man nun auch in der Öffentlichkeit lesen kann, ohne ausgelacht zu werden oder wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses ein Fußgeld zu kassieren! Was mir aber am meisten am Herzen liegt, wäre eine VG-Homepage! Andere Mags haben doch vorgemacht, wie es geht (ich weiß, ich habe gesündigt!) und ich denke, es wird an der Zeit, dass die VG auch den Schritt in Richtung des multimedialen Verbreitungszentrums jeglicher Nachrichten namens Internet macht! In Hoffnung auf eine baldige Verwirklichung

DENNIS VIA E-MAIL

WIE BITTE? Du magst unsere Bildchen nicht? Ach bitte lass uns doch den Spaß – der Job ist ernst genug...

Dass wir in Sachen Internetpräsenz „etwas“ nachhinken, ist uns klar, aber auch dieser Punkt ist in Arbeit. So gegen Mitte des Jahres wissen wir mehr.

Aber bitte mit Lupe!

@t:Hi VG!

Entschuldigung für die Störung des Berufsstress. Vielen Dank für die einzigen kritischen Untertöne zum Abe-Erfinder Lorne Lanning in der gesamten deutschen Games-Presse (News der VG 01/00). Der Mann sollte lieber erst mal ein paar seiner ach so tollen Visionen verwirklichen, bevor er wieder den Mund aufmacht. Die VG ist inhaltlich auf dem richtigen Weg – Kompetenz und Freak Power! Euer Designer hat aber wohl vergessen, dass die VG Din A4 und nicht Din A3 misst. Fuzzelbildchen und Minischriften sind zuviel für das Zocker-geplagte Auge. Bis bald

Da Hammock via E-Mail

Du hast vollkommen recht – auch für unsere geschulten Augen waren einige der Fuzzelbildchen etwas zu klein, um darauf Informationen zu erkennen. Ab jetzt werden deutlich mehr Bilder in angemessener Größe dargestellt. Nur den freien Raum am Rand wollen wir auch weiterhin nutzen und füllen ihn nach wie vor mit kleineren (nicht gaaanz so wichtigen) Screenshots.



VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Der Typ grummelte und grunzte noch Tage nach dem Kart-Rennen. Da nahm er sich schon Kart Nummer 1 und kam dann doch nicht an Ralph vorbei – Können ist halt doch wichtiger als Startnummern...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Crazy Taxi, DC ■ Int. Track & Field 2, PS
■ Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager (PS)

e-mail jan.binsmaier@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Diesen Monat bekam Bronco gehörig eines auf die Mütze! Unser Freak Real Bout c.f. schlug erbarmungslos zu – und die ganze restliche Redaktion freute sich diebsch! Schadenfreude kann soooo schön sein!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Crazy Taxi, DC ■ Int. Track & Field 2, PS
■ Resident Evil Code: Veronica, DC

e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)
"A Waaaahnsinn" oder "mei, ist dös geil" tönnte diesen Monat ständig aus dem Spielzimmer. Shenmue war schuld an den österreichischen Verbal-Entgleisungen – irgendwie können wir's aber alle verstehen...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Railroad Tycoon 2, PS ■ Space Channel 5, DC
■ Shenmue: Chapter 1, DC

e-mail christian.daxer@future-verlag.de



Axel (aka Äxl)
Er ist eigentlich immer schnell: Schnell weg, wenn die Arbeit ruft, schnell beim Essen bestellen und schnell in der Kneipe. Diesen Monat war er aber langsam: Letzter Platz beim Kart-Fahren! Ätsch!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Gran Turismo 2, PS ■ Ridge Racer 64, N64
■ ISS Pro Evolution, PS

e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Sönke (aka Sanka)
"Mister Tagesschau" wacht eigensinnig über "seine" News. Ihr solltet mal sein grantiges Gesicht sehen, wenn ihm irgendwer eine halbe Seite davon wegnimmt – diesen Monat war's besonders schlimm!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Sonic Pocket Adventure, NGPC
■ Gran Turismo 2, PS ■ NBA 2K, DC

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

1	Gran Turismo 2	PlayStation	95%
2	NBA 2K	Dreamcast	94%
3	Crazy Taxi	Dreamcast	91%
4	ISS Pro Evolution	PlayStation	90%
5	Ridge Racer 64	Nintendo 64	87%
6	International Track & Field 2 (Multi-Player!)	PlayStation	85%
7	Railroad Tycoon II	PlayStation	84%
8	Resident Evil 3 Nemesis	PlayStation	83%
9	Chessmaster II	PlayStation	80%
10	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Nintendo 64	79%

100% Test

Games auf dem Prüfstand

GRAN TURISMO 2

GETESTET:
50
GAMES

PLAYSTATION

Army Men 3D86
Army Men Air Attack...87
Autobahn Raser II.....103
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager.....98
ChessMaster II103
Ehrgeiz108
Gran Turismo 252
International Track & Field 280
ISS Pro Evolution68
Lego Rock Raiders101
Magical Tetris Challenge105
MOBIL 1 Rally Championship94
NFL Blitz 2000107
Railroad Tycoon II92

Renegade Racers104
Resident Evil 3
Nemesis62
Spec Ops97

NINTENDO 64

Castlevania – Legacy of Darkness73
Nuclear Strike 64.....100
Ridge Racer 6488
Toy Story 2106
Vigilante 8: 2. Herausforderung.....69

DREAMCAST

Armada96
Crazy Taxi70
Deadly Skies90

Fighting Force 2102
Jimmy White's 2: Cue Ball.....93
NBA 2K66
NFL Blitz 2000107
NFL Quarterback Club 2000107
Tee Off Golf101
Zombie Revenge84

GAME BOY

Armorines125
Madden 2000125
Micro Machines 1&2 Twin Turbo125
Rayman124
Sonic Pocket Adventure.....124
Tazmania124

Tom and Jerry125
Tonic Trouble125
Wrestlemania 2000 ..125
Yoda Stories124

IMPORT

PlayStation:
Countdown Vampires116
Samurai Shodown – Warriors120
Street Fighter EX 2 Plus123

Dreamcast:
D2114
Godzilla Generations: Maximum Impact121
Shenmue: Chapter 1.....110
Space Channel 5118

Nintendo 64:
Harvest Moon 6482

Zeichenerklärung

VP unterstützt DC-Vibration Pack	RP unterstützt N64-Rumble Pak	DS unterstützt PS-Dual Shock	Stick unterstützt Analogstick(s)	Wheel unterstützt Lenkräder	3D unterstützt 3D-Sound	Phone Internet-fähiges Spiel	GD gibt die Anzahl der GDs an	CD gibt die Anzahl der CDs an	Box unterstützt N64-Expansion Pak
Batt Batterie-Save (Game Boy)	S speichert auf Modul	S speichert auf Controller Pak	MC speichert auf Memory Card	KB unterstützt DC-Tastatur	Box unterstützt DC-VGA-Box	Mem unterstützt DC-Visual Memory	Tap unterstützt Multi-Tap	Print unterstützt GB-Drucker	PWD speichert über Passwort
A deutsche Texte im Spiel	DE Sprachausgabe in Deutsch	A englische Texte im Spiel	US Sprachausgabe in Englisch	A japanische Texte im Spiel	JP Sprachausgabe in Japanisch	Person Anzahl der Spieler	Link Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich	Mouse Maus-Unterstützung	

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC



Gran Turismo 2

Mit GT2 hat Sony das definitiv beste zur Zeit erhältliche Rennspiel für die PlayStation auf den Markt gebracht. Doch lest einfach selbst...

Shortcut

- mehr als 400 verschiedene Fahrzeuge
- genial designte Strecken
- unzählige Tuningoptionen
- hyperrealistisches Fahrverhalten



Endlich es ist soweit – das wohl am meisten erwartete Rennspiel aller Zeiten ist endlich da. Trotz des unbestreitbaren Suchtpotentials konnten wir uns lange genug von den Rennstrecken lösen, um euch nun einen ausführlichen Test der fertigen PAL-Version zu präsentieren. Um es bereits an dieser Stelle vorweg zu nehmen: Auch wenn sich auf den ersten Blick kaum Unterschiede zum Vorgänger ausmachen lassen, wurde GT gehörig aufgebohrt.

Die verschiedenen Spielmodi, die aus Platzgründen auf zwei CDs verteilt wurden, orientieren sich merklich am Vorgänger. So befindet sich auf der einen CD der Arcade-Modus, der sich ideal für ein schnelles Spielchen zwischendurch oder aber für GT-Neulinge oder Racing-Anfänger eignet. Dort stehen euch zum unkomplizierten Einstieg drei verschiedene Autoklassen offen, mit denen ihr wahlweise gegen einen menschlichen Fahrer oder aber gegen ein CPU-gesteuertes Fahrerfeld

„Mit GT2 geht für jeden Autonarr ein Traum in Erfüllung. Die grandiose Steuerung gibt euch die völlige Kontrolle über die Fahrzeuge.“

antretet. Um sowohl Frust bei Anfängern als auch Langeweile bei Profis zu vermeiden, habt ihr die Wahl zwischen drei gut abgestimmten Schwierigkeitsgraden. Auch den ebenfalls noch aus GT bekannten Time-Trial, sprich das Zeitrennen gegen die Uhr, könnt ihr hier anwählen.

Zusätzlich könnt ihr auf der Arcade-CD auch den neu integrierten Rallye-Modus anwählen. Auf diesen werden wir an späterer Stelle in diesem Test jedoch noch genauer eingehen.

So richtig interessant wird es aber erst auf der zweiten CD. Denn auf dieser befindet sich der Simulationsmodus, der bereits GT zu seinem legendären Ruf ver-

holfen hat. Dieser ist quasi das Herzstück des Games, das es in umwerfender Weise versteht, den Reiz des motorisierten Automobilsports zu vermitteln. GT-Veteranen werden sich schnell zurechtfinden, denn die klassische Aufteilung in die verschiedenen Stadtteile wurde beibehalten. In jedem dieser Distrikte finden sich verschiedene Hersteller, die wiederum um die 30 Fahrzeuge im Angebot haben. Insgesamt findet ihr 34 verschiedene Fahrzeugschmieden, die wirklich jeden Geschmack befriedigen dürften.

Darüber hinaus habt ihr über den Stadtplan direkten Zugriff auf den neu dazugekommenen Reifenhändler, die alt-

LAUFERGEBNIS
Tabiti Dirt Route 3

	Sektor 1	Sektor 2	Sektor 3	Sektor 4	Gesamt
1	0:16.438	0:38.000	0:27.523	0:38.406	1:50.367
2	0:13.269	0:32.290	0:24.600	0:36.643	1:46.799

LAUFREKORD 0:13.269 0:32.290 0:24.600 0:36.643 1:46.799
STRECKENREKORD 0:13.269 0:32.290 0:24.600 0:36.643 1:46.799
 Max. Geschwindigkeit 207.51km/h
 AUTO - Impreza Rally Car '99
 NAME - Axi

▲ Das gesamte Spiel wurde erfreulicherweise sehr gut eingedeutscht.



▲ Hand aufs Herz. Welcher Normalsterbliche könnte sonst so eine Rakete fahren?



▲ Der 2-Player-Modus läuft merklich flüssiger als im ersten Teil.

bekannte Teststrecke, um den neuesten Schlitten bzw. den neusten Tuning-Fortschritt zu überprüfen, die Waschstraße, die verschmutzte Autos wieder in neuem Glanz erstrahlen lässt (sieht im Replay einfach besser aus) und den Zugang zu den Lizenzprüfungen. Diese sind wie bereits im ersten Teil absolute Voraussetzung, um Zugang zur ganzen Größe des Spiels zu erlangen. Folgende Lizenzen warten darauf, in teilweise mehrstündigen Anläufen von euch erlangt zu werden:

- B-Standard
- A-Standard
- International C
- International B
- International A

Und schlussendlich die Superlizenz, die aber erst anwählbar wird, wenn man alle anderen Lizenzen geschafft hat.

Die Lizenzen haben es nach wie vor in sich und erfordern neben überragenden Fahrkünsten eine Menge Geduld und Bereitschaft, aus Fehlern zu lernen. Zum Glück gibt es nun jedoch einen Demo-Modus, der euch zeigt, wie ihr die zum Teil beinhalten Lizenzen am einfachsten schafft.

Auch diesmal sind die Lizenzen wieder in Bronze, Silber und Gold unterteilt, und bis man vor jeder Prüfung einen kleinen Goldpokal zu sehen bekommt, dürfte einige Zeit ins Land ziehen. Die Motivation ist jedoch alleine durch die als Preise zu gewinnenden Bonusfahrzeuge gegeben. Denn manche dieser Fahrzeuge lassen sich nicht im normalen Handel erwerben. Und das Geld ist wie bereits im Vorgänger eher knapp bemessen. So bleibt euch nichts anderes übrig, als sparsam zu sein und fleißig Preisgelder einzustreichen.

Bereits erfahrene Lizenzen aus dem ersten Teil lassen sich via Memory-Card laden, um es sich so zumindest am Anfang ein wenig einfacher zu machen.

Mit dem GT2-Spielstand kann man neue Strecken im Arcade-Modus freischalten und auch die im Simulations-Modus gewonnenen oder gekauften Fahrzeuge können dann im Arcade-Modus gespielt werden.

Die wahre spielerische Tiefe des Games zeigt sich erst nach längerer Spielzeit und in den Vergleichen der einzelnen Fahrzeuge, ihren unzähligen Tuning-Optionen und



▲ Durch die gut durchdachten Kameraperspektiven kommt echtes Rennfeeling auf.



den genial designten Strecken. Deshalb ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass GT2 definitiv kein schnelles Spiel für zwischendurch ist. Wer aber bereit ist, Zeit zu investieren, der wird hier eine Lebensaufgabe finden.

Einen besonderen Reiz bezieht das Spiel aus den 100 Prozent akkurat umgesetzten Grenzbereichen der Fahrzeuge. Wer so einen Wagen schon mal gefahren ist (und bei der unglaublichen Auswahl ist die Wahrscheinlichkeit relativ groß), wird das zu würdigen wissen. Alle anderen können mit Hilfe von GT am eigenen Leib erfahren, wie sich die Karren fahren

und sich den manchmal peinlichen Gang zum Autohändler sparen (Wie, SIE wollen DIESEN Wagen probefahren? Der ist nicht gerade billig...)

Doch neben diesen Features, die nahezu alle in dieser oder zumindest ähnlicher Form bereits beim Vorgänger vertreten waren, stellt sich natürlich die Frage, was den nun eigentlich so neu an GT2 ist.

Zum einen fällt die unglaubliche, unbeschreibliche Anzahl neuer Fahrzeuge auf. An diesen Umfang kommen selbst die besten PS-Racer nicht annähernd heran. Denn wie bereits erwähnt, sind die Autos nicht nur optisch täuschend echt umgesetzt worden, sondern weisen auch das absolut originalgetreue Fahrverhalten auf. Es ist schlicht und einfach nahezu die gesamte Bandbreite der Automobil-Welt vorhanden. Vom kleinen Mini Cooper über

▲ Die Corvette gehört noch zu den "normalsten" Autos. Genügend Kohle vorausgesetzt, warten ganz andere Raketen auf euch.



▲ Die Wiederholungen sind eine Augenweide. Selbst wenn die Runde nicht perfekt war, erfüllt einem der Anblick mit einem gewissen Stolz.



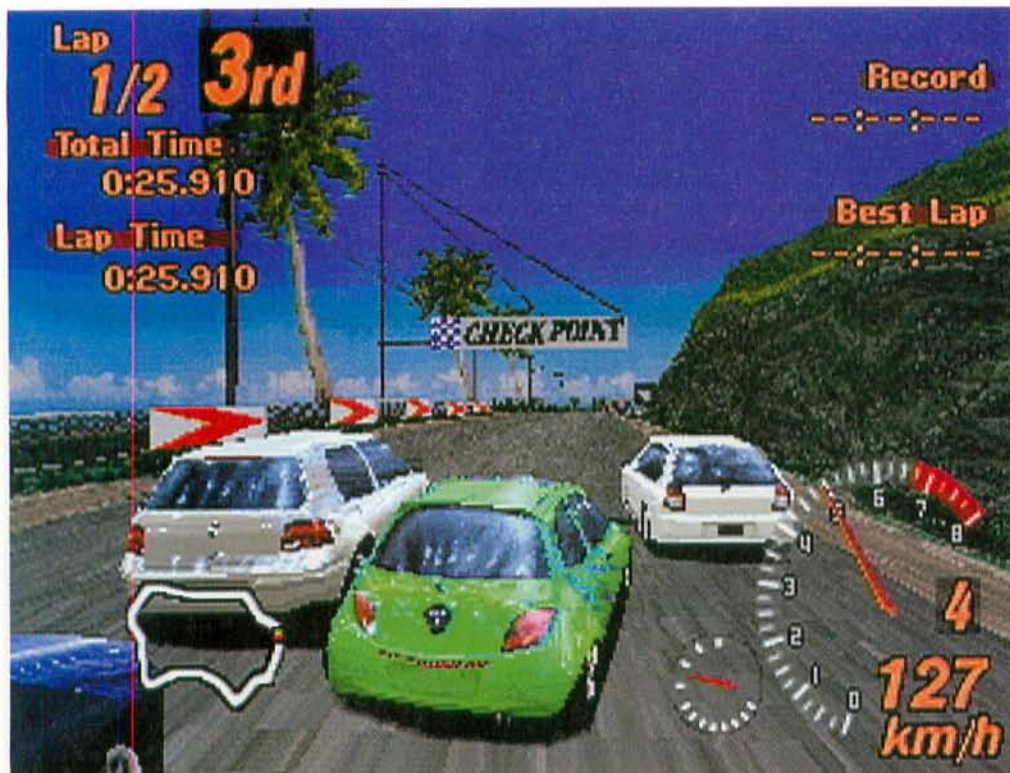
▲ Allein das realistische Verhalten des Fahrwerks ist eine Glanzleistung. Man könnte GT2 zur Übung in Fahrschulen einsetzen.



▲ Nur der 5. Platz? Kein Problem, solange ihr nur nicht den Anschluss ans Feld verliert, kann sich die Situation jederzeit umkehren.



▲ Die Lizenz-Prüfungen werden euch in Videos erläutert.



▲ Wenn ihr eine Lücke seht, dann zögert nicht durchzustossen. Die CPU-Fahrer machen ohne Rücksicht auf Verluste dicht.

„Die wahre spielerische Tiefe des Games zeigt sich erst nach längerer Spielzeit.“



▲ Wie ihr anhand dieses Screenshots unschwer erkennen könnt, sind auch diesmal wieder Original-Sponsoren vertreten. Nur die Zigarettenindustrie musste draußen bleiben.



den VW Beetle bis hin zu reinrassigen Sportwagen wie der obligatorischen Dodge Viper und dem mittlerweile negativ ins Gerede gekommenen Audi TT ist nahezu jedes erdenkliche Fahrzeug vertreten. Selbst auf deutsche Nobelkarossen aus dem Hause BMW oder Mercedes müsst ihr nicht verzichten, auch wenn Staatskarossen wie z.B. die S-Klasse leider fehlen. Nicht einmal auf Porsche müsst ihr trotz fehlender Lizenz der Stuttgarter verzichten, da diese über den ebenfalls im Stadtplan vertretenen Edel-Tuner RUF anwählbar sind. Nur Freunde italienischer Renner gucken leider in die Röhre. Denn sowohl Ferrari als auch Lamborghini sucht ihr vergebens. Komisch, da der Fiat-Konzern selbst vertreten ist. Hier sind vermutlich lizenzrechtliche Probleme der Grund. Ebenfalls neu sind die nun anwählbaren Muscle-Cars der 60er und 70er Jahre. Wer die coolen Fahrzeuge in *Driver* mochte, wird hier seine helle Freude

haben. Auch diese PS-starken Oldies lassen sich zusätzlich noch nach Herzenslust tunen. Die Tuningoption ist selbstverständlich für sämtliche Fahrzeuge vorhanden und sollte auch möglichst ausgiebig genutzt werden. Anderenfalls sind gute Platzierungen in den späteren Rennen reine Glückssache.

Ein weiterer Punkt in dem *GT2* gegenüber seinem Vorgänger auftrumpfen kann, ist die deutlich erhöhte Anzahl an zur Verfügung stehenden Strecken. Es sind sowohl die Strecken aus dem ersten Teil wieder dabei, was für Speedvergleiche durchaus interessant ist, als auch 18 komplett neu designte Etappen. Da viele dieser 27 Tracks auch gespiegelt oder nachts gefahren werden können, kommt man insgesamt auf 49 Strecken. Auch wenn wir das leider nicht selbst überprüfen konnten, gibt es viele direkte Umsetzungen der Originalstrecken. Fahrerisch höchst anspruchsvoll sind sie

Smudo's Meinung:

Rennspielfan und Vorzeige-Rapper – und natürlich VG-Leser. Eine perfekte Mischung, um uns kurz und knackig seine Meinung von Sonys Rennspiel kundzutun. Hier der "Smudo-auf-den-Punkt-gebracht"-Ticker:



+++ im prinzip ist gt2 wie eine dickere ausgabe von gt1 +++ sehr geil, dass es wesentlich mehr sonderrennen gibt und extra rennen für jede wagenmarke +++ wurde stark an der fahrphysik gebastelt +++ ich spüre den unterschied zwischen front- und heckantrieb wesentlich deutlicher als beim vorgänger +++ leider wieder kein schadensmodell +++ oft kann man durch drängeln gut einen platz verteidigen bzw. erobern +++ immer noch ungeschlagen auf der playstation wenn es um autofahrvergnügen geht+++

allemaal – es lässt sich auch nach wochenlangem Spielen immer noch die eine oder andere Zehntelsekunde gutmachen.

Ein wirkliches Novum ist der neu eingeführte Rallye-Modus.

Auch in diesem Modus, der ja eigentlich nur einen kleinen Aspekt des ganzen Spiels ausmacht, zeigt *GT2* seine ganze Klasse. Ob alleine oder gegen ein gegnerisches Fahrzeug – der Rallye-Modus deklassiert so ganz nebenbei nahezu jedes andere Rallye-Game auf dem Markt. Das liegt zum einen daran, dass die Entwickler im Rallye-Modus genauso gewissenhaft gearbeitet haben wie im restlichen Spiel. Das heißt sowohl Grafik als auch Sound und Spielbarkeit bewegen sich auf höchstem Niveau. 14 Original-Rallyewagen wie Ford Focus, Subaru Impreza99, Citroën Saxa oder Renault Megane, um nur einige zu nennen, stehen euch für dieses staubige Vergnügen zur Verfügung, wobei jeder Wagen sich durch ein ganz eigenes Fahrverhalten auszeichnet. Man kann aber in *GT2* auch in normalen Straßenwagen über die Schotterpiste jagen, doch hierfür sind die richtigen Reifen Voraussetzung. Sobald ihr dieses kleine Hindernis gegen entsprechende Bezahlung geklärt habt, steht einer Rallye-Runde mit einem Dodge Charger nichts mehr im Weg. Selbst unter solch ungewöhnlichen Situationen vermittelt das geniale physikalische Modell ein unglaublich realistisches Fahrgefühl. Überhaupt wurde das Fahrverhalten und die Fahrphysik gegenüber *GT* merklich verbessert. Dies war mit Sicherheit nicht leicht, denn bereits der Vorgänger konnte durch einen zu diesem Zeitpunkt noch nie dagewesenen Realismus überzeugen. Gerade im eben erwähnten Rallye-Modus zeigt sich dies am deutlichsten. Sprünge, Slides und rasante Haarnadelkurven stellen die Engine auf eine harte Probe, die diese aber perfekt meistert. Auch in den normalen Straßenrennen vermittelt *GT2* ein



Seien es enge Großstadtschluchten, einsame Passstraßen oder staubige Rallyestrecken – wo immer ein Auto fahren könnte, lässt euch auch GT2 eure Grenzwerte austesten.



Super!

„Der wohl beste Racer für die PS!“

Axel's Meinung:

GT2 erfüllt alle Erwartungen, die man an einen guten zweiten Teil haben kann. Es wurde in jeder erdenklichen Beziehung aufgebohrt und stellt ohne Zweifel die Referenz in diesem Genre dar. Dass die Unterschiede zum Vorgänger nicht ganz so deutlich ausfallen, liegt wohl nicht zuletzt daran, dass bereits GT ein sehr gutes Spiel war. Es ist jedoch auch definitiv ein Spiel, das Zeit braucht und das absoluten Anfängern wohl ein wenig zu schwer sein wird. Denn allein, bis man genug Geld beisammen hat, um sich neue Fahrzeuge zu kaufen, dauert es eine ganze Weile. Doch gerade diese Langzeitmotivation macht den Reiz des Games aus. Dadurch, dass in vielen Rennklassen auch Beschränkungen hinsichtlich des Antriebs und der PS-Zahl vorgegeben sind, reicht es nicht aus, sich einen Superwagen zu schaffen und damit alle Rennen abzugrasen. Wer ein anspruchsvolles Racing-Game sucht, ist bei GT2 an der richtigen Adresse. Einen besseren Racer wird es zumindest für diese PlayStation nicht mehr geben. Hier kann jeder Racing-Fan bedenkenlos zuschlagen.



▲ In den Replays werden die Wagen in einer Art und Weise in Szene gesetzt, die jedem Werbespot Konkurrenz machen würde. Kein Wunder also, dass sich so viele Hersteller breitschlagen ließen, ihre Lizenzen für das GT2 herzugeben. Ferrari konnte man noch nie so schön bewundern...

unglaubliches Fahrgefühl. Man spürt förmlich, bis zu welchem Punkt die Wagen noch Grip haben und ab welchem Punkt man die Kontrolle zu verlieren droht. Es macht einfach einen Riesenspaß, die Grenzbereiche jedes Fahrzeugs auszuloten und sich langsam aber sicher an die perfekte Kontrolle hinzuarbeiten.

Dazu trägt jedoch nicht zuletzt die phantastische Steuerung einen beträchtlichen Teil bei. Dank der gut durchdachten Dual Shock-Funktion spürt man die Be-

schaffenheit des Untergrundes perfekt. Und auch die Steuerung der Fahrzeuge via Analogstick ist wie bereits im ersten Teil vorbildlich gelungen. Ein weiterer Punkt, der bei Racing-Games normalerweise nicht so sehr ins Gewicht fällt, ist die akustische Untermauerung des Games.

Alleine der Sound dieses Spiels rechtfertigt fast schon den Kauf. Man merkt GT2 sehr deutlich an, wie die Entwickler mit einem Mikrophon bewaffnet losgezogen sind, um jeweiligen Motorengeräusche

aufzunehmen. Doch nicht nur, dass sich jedes Fahrzeug genauso wie die Original-Vorbilder anhört, jede Tuning-Maßnahme wirkt sich auch akustisch aus. So hört ihr z.B., wie der Turbolader Luft ansaugt oder das Getriebe schaltet. Dass ein zusätzlicher Rennauspuff auch nicht zu überhören ist, versteht sich da von selbst.

Abgesehen von dem dadurch vermittelten Realismus hilft euch der Sound auch im Spiel weiter. So könnt ihr (Stereo Sound vorausgesetzt) genau hören, wie nah sich



Ein weiterer Vorteil der PAL-Version:

Da nicht alle Zocker des Englischen mächtig sind und spätestens bei den doch sehr technischen Beschreibungen in den Tuning-Menüs das gemeine Schulenglisch nicht mehr ausreicht, werdet ihr über die gut gemachte Übersetzung ins Deutsche dankbar sein. Angefangen beim Stadtplan, über den ihr Zugang zu den einzelnen Herstellern erhaltet, über die Spezifikationen der unterschiedlichen Tuningteile bis hin zu den anstehenden Lizenzprüfungen ist jeder Aspekt im Game verständlich eingedeutscht worden. Gerade bei den Prüfungen ist es ein unschätzbare Vorteil zu wissen, was man eigentlich machen soll. Und auf Sprachausgabe müsst ihr in GT2 sowieso verzichten.



Gran Turismo 2

Rennsimulation

Features



Entwickler: Polyphony Digital
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

84% 83% 92%

SPIEL SPASS 95%

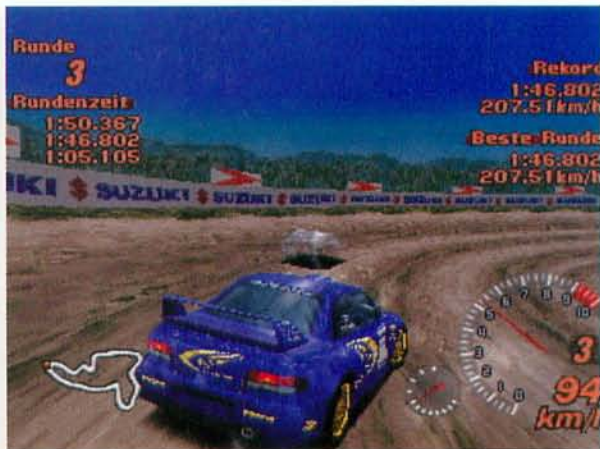


▲ Ob es die absolut authentische Platzierung des Spoilers oder die beim Bremsen aufleuchtenden Rücklichter sind: GT2 nimmt es genau!

„Die Aussage der Programmierer, dass nicht mehr aus dieser Hardware herauszuholen ist, nimmt man diesen gerne ab.“

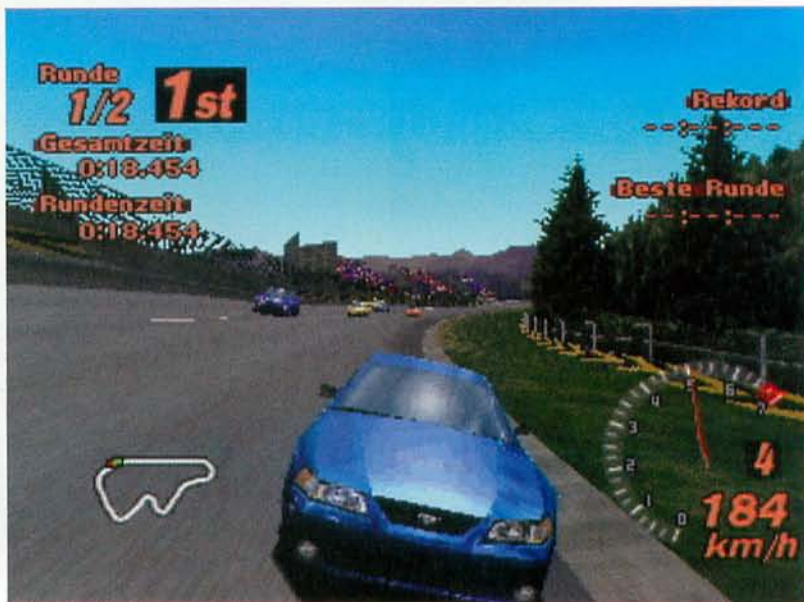
ein hinter euch fahrendes Auto befindet und von welcher Seite eine Überholattacke zu erwarten ist. Mit etwas Übung könnt ihr sogar heraushören, welches Fahrzeug sich gerade nähert.

Der wohl mit größter Spannung erwartete Part des Games ist jedoch zweifellos die Grafik gewesen. Hier sollte man sich aber nicht zuviel erwarten. Klar, die Grafik ist toll, doch die auf den ersten Blick sichtbaren Unterschiede zum ersten Teil halten sich in Grenzen. Die Lichteffekte und Spiegelungen sind deutlich schöner gelungen, und die Kurven der Autos sehen ein wenig geschwungener aus. Auch die Grafik der Strecken wurde verbessert und die Aussage der Programmierer, dass nicht mehr aus dieser Hardware herauszuholen ist, nimmt man diesen gerne ab. Trotzdem erkennt man in der Ferne das eine oder andere Pop-Up und auf den ersten Blick wirkt GT2 etwas pixelig, doch der Eindruck täuscht, denn das eigentliche Rennen läuft flüssig und nur in extremen Situationen (acht Autos gleichzeitig, inklusive Rauch der Reifen etc.) gibt es minimale Slow-Downs, die aber den Spielspaß kein bisschen beeinträchtigen. GT2 läuft aber allgemein ein wenig langsamer als der Vorgänger, doch gerade die PAL-Version hat ausnahmsweise den Vorteil, dass sie flüssiger und mit weniger Pop-Ups und Slow-Downs auskommt als die uns ebenfalls vorliegenden NTSC-Versionen. Eine ungewöhnliche Ausnahme, die in dieser Form durchaus Schule machen könnte. Ein grafischer Leckerbissen sind die sehr dynamischen Replays, die dank anzeigbarer Brems- und Lenkbewegungen noch besser der Fehlerfindung dienen. Auch lassen sich die Replays aus unzähligen Kameraperspektiven betrachten und auf MC speichern. Doch auch GT2 ist nicht ganz frei von Kritikpunkten. Diese sind zwar minimal, doch sollten sie der Vollständigkeit halber erwähnt werden.



▲ Schnappt euch diesen miesen Kerl da vor euch! Was immer der kann, könnt ihr auch. Soltet ihr zumindest, denn es ist euer Ghost-Car.

▼ Es ist ja einsam an der Spitze! Doch werdet trotzdem nicht übermütig. Alleine das Benutzen des Rückspiegels kann in solch einer Situation verheerend sein. Nehmt dazu lieber die Cockpitsicht inklusive Spiegel.



Zum einen ist es etwas störend, dass neu freigeschaltete Fahrzeuge oder Strecken nicht sofort angezeigt werden, sondern man danach suchen muss. Das kann auf Dauer ein wenig nerven. Ansonsten fallen die doch sehr happigen Ladezeiten unangenehm auf, wobei man dafür natürlich mit einer Unmenge Features belohnt wird. Auch hätte die bereits im ersten Teil verwendete Menüstruktur etwas verbessert werden können, denn so dauert es gerade beim Tuning eine ganze Weile, bis man sich durch alle Schirme geklickt hat. Ebenfalls nicht vorhanden sind sichtbare Schäden an den Fahrzeugen, was halt dann doch ein wenig unrealistisch ist. Ich bin zwar selbst nie mit 300 km/h gegen ein anderes Fahrzeug gefahren, doch ich gehe davon aus, dass die Folge mehr als nur eine Verlangsamung des Tempos wäre. Zwar kann man im Optionsmenü eine Schadens-Option anstellen, doch machen sich Schäden auch dann nur in Form eines

schlechteren Fahrverhaltens bemerkbar.

Im Rallye-Modus wären mehr Schlamm und ein paar Wasserdurchfahrten cool gewesen, denn so sieht das Ganze ein wenig zu "sauber" aus. Auch ein wenig störend ist die Tatsache, dass man wieder zurück zum Hauptbildschirm muss, um einen Spielstand zu speichern bzw. einen alten zu laden. Gerade diese oft benötigte Funktion hätten wir lieber im eigentlichen Game gesehen. Ebenfalls ärgerlich ist, dass keine wechselnden Wetterbedingungen eingebaut wurden, denn dies hätte dem Game eine zusätzliche Optionsvielfalt gebracht. So hätte sich das Fahrverhalten der Wagen bei nasser Strecke gänzlich von der trockenen Situation unterscheiden können und auch die richtige Reifenwahl hätte einen zusätzlichen Aspekt erhalten. Vielleicht findet dieser Punkt ja seinen Weg in die nächste Version, die dann allerdings erst mit dem Erscheinen der PS2 in greifbare Nähe rückt.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

Tel. 07720 / 81 25 57

Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-160.-	Le Mans	35.- 69.-
Abe's Exoduss	25.- 49.-	Legacy of Kain	25.- 59.-
Ace Combat 2	30.- 65.-	Lifeforce Tenka	25.- 59.-
Alundra	25.- 49.-	Mission Impossible	35.- 69.-
Ape Escape	30.- 59.-	Metal Gear Solid	25.- 59.-
Apocalypse	25.- 59.-	MDK	15.- 39.-
Atlantis	30.- 59.-	Medevil	15.- 35.-
A-Train	25.- 59.-	Monopoly	30.- 69.-
Box Champions 2000	35.- 69.-	Myst	25.- 59.-
Bundesliga Star 2000	35.- 69.-	Music 2000	35.- 69.-
Breath of Fire 3	30.- 59.-	NBA Live 2000	35.- 69.-
Baphomets Fluch	25.- 59.-	NHL 2000	35.- 69.-
Baphomets Fluch 2	30.- 69.-	Need for Speed 3	25.- 59.-
Castrol Honda	30.- 59.-	Need for Speed 4	40.- 69.-
Carmageddon	35.- 69.-	Ninja	25.- 49.-
Crash Team Racing	30.- 65.-	Nuclear Strike	30.- 69.-
C.u.C.Alarmsstufe Rot	15.- 35.-	Point Blank	25.- 59.-
C.u.C.Gegenschlag	30.- 69.-	Point Blank 2	30.- 69.-
Castlevania	25.- 59.-	Premier Manager 98	20.- 49.-
Colin McRae Rally	15.- 35.-	Pinball Timeshock	30.- 59.-
Colony Wars	20.- 49.-	Ridge Racer 4	30.- 59.-
Colony Wars 2	25.- 59.-	Rainbow Six	40.- 69.-
Constructor	20.- 49.-	Resident Evil D.C.	15.- 35.-
Cool Boarders 2	15.- 29.-	Risiko	30.- 59.-
Crash Bandicoot 2	15.- 29.-	Riven	30.- 59.-
Crash Bandicoot 3	30.- 65.-	Road Rash 3D	30.- 65.-
Croc 2	35.- 69.-	Sim City 2000	30.- 69.-
Diablo	25.- 59.-	Shadowman	35.- 69.-
Dino Crisis	40.- 69.-	Suikoden	20.- 59.-
Deathtrap Dungeon	20.- 49.-	Soul Reaver	30.- 59.-
Discworld	25.- 59.-	Spyro the Dragon 2	35.- 69.-
Discworld 2	30.- 69.-	Silent Hill	30.- 59.-
Driver	35.- 69.-	Speed Freaks	25.- 59.-
Dead or Alive	25.- 49.-	Syphon Filter	35.- 69.-
EA-Boxchampion	30.- 59.-	Tekken 3	15.- 35.-
Excalibur	20.- 49.-	Transport Tycoon	30.- 59.-
F1'97	15.- 29.-	Theme Hospital	30.- 59.-
Fifa 2000	40.- 69.-	Time Commando	20.- 39.-
Fighting Force	30.- 59.-	Tomorrow Never Dies	40.- 69.-
Final Fantasy 8	40.- 69.-	Tomb Raider 2	15.- 29.-
Final Fantasy 7	15.- 35.-	Tomb Raider 3	25.- 49.-
Formel 1 '99	40.- 69.-	Tomb Raider 4	35.- 69.-
Frankreich 98	20.- 35.-	Vigilante 8	20.- 49.-
GTA 2	40.- 69.-	Warzone 2100	35.- 69.-
G-Police	15.- 35.-	Warcraft 2	30.- 59.-
Gran Turismo	15.- 35.-	Wing Commander 3	25.- 59.-
Gex 3D	15.- 39.-	Wing Commander 4	30.- 69.-
Heart of Darkness	15.- 29.-	WCW nWo Thunder	30.- 59.-
Hugo 2	35.- 65.-	WCW Mayhem	35.- 69.-
Hard Edge	25.- 49.-	Wu Tang	35.- 69.-
KKND Krossfire	35.- 69.-	X-Com 1&2	30.- 69.-
Killer Loop	35.- 69.-	Z	20.- 59.-
Little Big Adventure	25.- 49.-		

Täglich Neuzugänge!

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Abe's Odyssey	15.- 29.-
Alien Trilogy	15.- 29.-
Command & Conquer	15.- 29.-
Crash Bandicoot	15.- 29.-
Croc	15.- 29.-
D-Derby 2	15.- 29.-
G.T.A. London	15.- 29.-
G.T.A.	15.- 29.-
Hercules	15.- 29.-
Jurassic Park	15.- 29.-
Micro Machines	15.- 29.-
Pandemonium	15.- 29.-
Porsche Challenge	15.- 29.-
Rayman	15.- 29.-
Resident Evil	15.- 29.-
Road Rash	15.- 29.-
Soviet Strike	15.- 29.-
Tekken 2	15.- 29.-
Toca Touring Car	15.- 29.-
Tomb Raider	15.- 29.-
True Pinball	15.- 29.-
V-Rally	15.- 29.-
Wipeout 2097	15.- 29.-
Worms	15.- 29.-

Gameboy aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.- 69.-
Aladdin	15.- 29.-
Alleway	10.- 29.-
Asterix	10.- 29.-
Batman	10.- 29.-
Castlevania	10.- 29.-
Donkey Kong Land	10.- 35.-
Dschungelbuch	10.- 29.-
Dr.Mario	10.- 29.-
Final Fantasy	15.- 35.-
Hook	8.- 25.-
Kirbys Dreamland	10.- 29.-
König der Löwen	15.- 29.-
Lamborghini	10.- 29.-
Lucky Luke	15.- 39.-
Mario Land 2	10.- 29.-
Mystic Quest	10.- 29.-
Power Rangers	10.- 29.-
Pinocchio	15.- 29.-
Prince of Persia	10.- 29.-
Zelda	10.- 29.-
Gameboy Color	50.- 99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Konsole	70.-129.-
Aero Fighter Assault	30.- 69.-
Banjo & Kazooie	30.- 59.-
Blast Corps	20.- 39.-
Body Harvest	20.- 49.-
Battle Racing	35.- 79.-
Castlevania 64	40.- 79.-
Command&Conquer	40.- 79.-
Diddy Kong Racing	30.- 59.-
F1 World Grand Prix	20.- 49.-
F1 World Grand Prix 2	35.- 69.-
F-Zero X	30.- 59.-
Fifa 98	20.- 39.-
Jet Force Gemini	40.- 79.-
Lylat Wars	20.- 49.-
Mario Party	30.- 69.-
Mario Kart	20.- 49.-
M-Impossible	30.- 69.-
Rayman 2	40.- 79.-
Star Wars Racer	35.- 69.-
Snowboard Kids	20.- 49.-
Snowboarding 1080	30.- 59.-
South Park	35.- 69.-
Shadowman	40.- 69.-
Turok	25.- 59.-
Turok 2	30.- 69.-
WCW vs nWo Revenge	25.- 49.-
Wipeout 64	25.- 49.-
WWF Attitude	30.- 79.-
Yoshi's Story	30.- 59.-
Zelda	30.- 69.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Crash Team Racing	89,95
Castrol Honda	89,95
Dino Crisis	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
Fifa 2000	89,95
Gungage	89,95
Jade Cocoon	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music 2000	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ruff - Tumble	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WCW Mayham	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden
noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht
angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Odyssey	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A.	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Medi Evil	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil & D.C.	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2&3	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

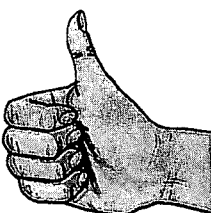
12/99

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95	Incoming	99,95
Joypad Dreamcast	59,95	Get Bass incl. Angel	199,95
RGB-Kabel	49,95	Power Stone	99,95
VMS Memory Card	59,95	Sega Rally 2	109,95
Blue Stinger	99,95	Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	109,95	Virtua Fighter 3tb	99,95
Dynamite Cop 2	109,95		
Expadable	99,95		
F1-Monaco GP	99,95		
H.of the Dead 2&Gun	149,95		

Saturn und Mega Drive
auf Anfrage





**3 x
VIDEO GAMES
FÜR NUR
10 MARK!**

Hol dir die neue VG!

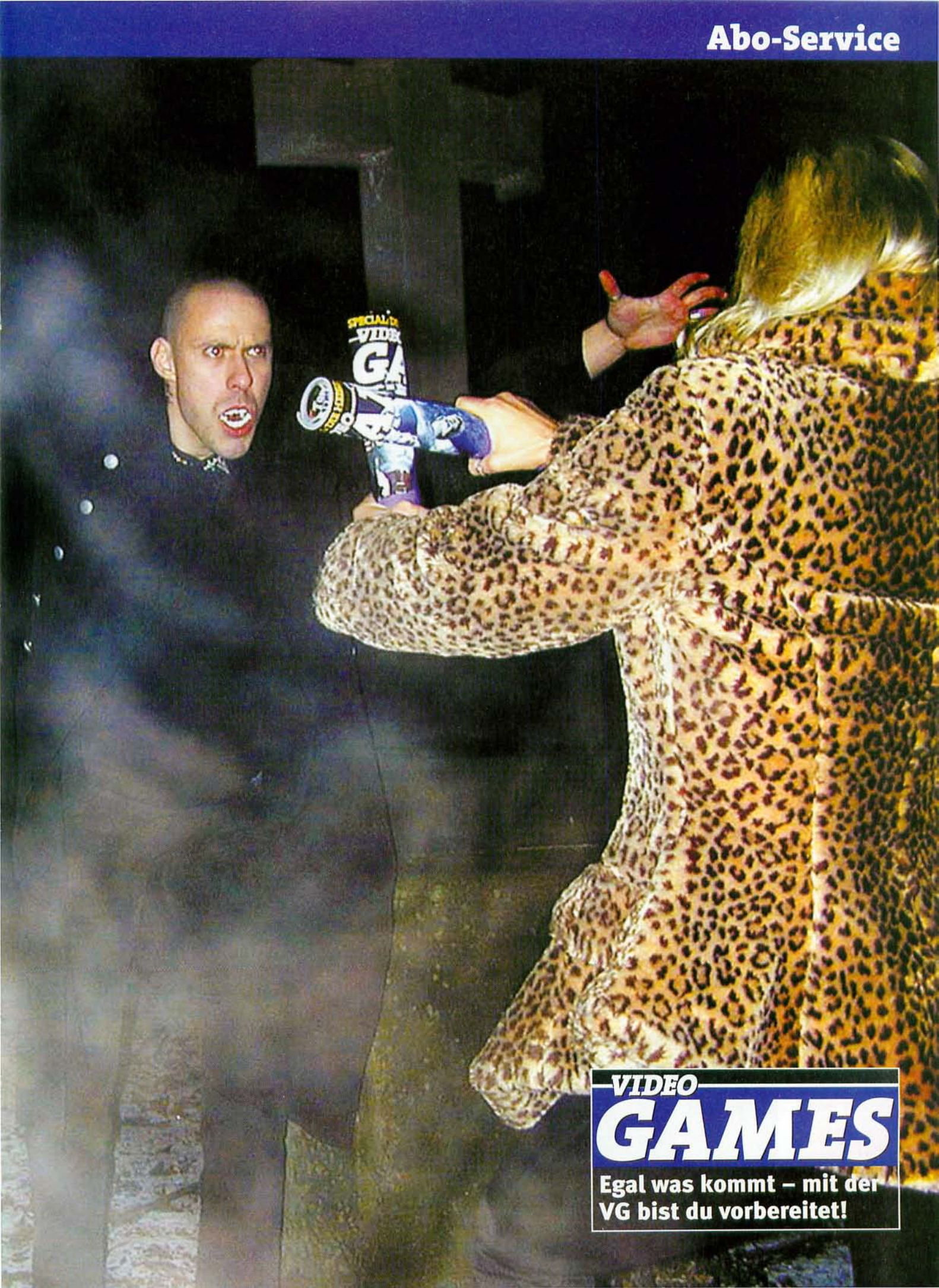
Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tips & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Test – jeden Monat!

**3 x VIDEO GAMES
frei Haus – fast
50% gespart!**

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der **VIDEO GAMES** per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!



Also: schnell die Karte ausfüllen und abschicken!



**VIDEO
GAMES**

**Egal was kommt – mit der
VG bist du vorbereitet!**



Das erste Opfer vom nahezu unbesiegbaren Nemesis ist Brad Vickers, der Heli-Pilot aus Teil Eins.

Der smarte Carlos Oliveira und Jill bilden ein Team.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

Resident Evil 3 Nemesis

Shortcut

- detaillierte Render-Decors
- Quick-Time-Entscheidungen
- schaurig-kultige Zombie-Soundkulisse
- zahlreiche Ereignisse und FMVs
- unvorhersehbare Duelle
- schwache Storyline
- Nemesis-Charakter nervt auf Dauer
- PAL-Balken und Schnitte

Resident Evil 3 Nemesis

Survival Horror

Features



Entwickler: Capcom
Hersteller: Eidos
Preis: ca. 90 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: mittel bzw. schwer

Grafik Musik Sound
88% 87% 90%

SPIEL SPASS 83%

Raccoon City kämpft noch immer mit der Zombie-Plage – und jetzt ist euch auch noch Nemesis auf den Fersen!

Es ist wieder *Resident Evil*-Time auf der PlayStation! Nach der Indizierung des letzten Teils waren wir schon ziemlich gespannt, welche Vorkehrungen Eidos im Gegensatz zu Virgin treffen würde, um dies zu verhindern. Und es hat sich in der Tat einiges gegenüber den NTSC-Versionen geändert. Genauer hierzu findet ihr im entsprechenden Kasten.

Im beliebten Spiel "Survival-Horror-Charakter-Wandele-Dich" schlüpft ihr in diesem dritten Teil erneut in die Haut von Jill Valentine, die im ersten Teil das Massaker im Umbrella-Labor in den Bergen zusammen mit Chris Redfield überlebt hat, und versucht, inmitten der Untoten-Meute von Raccoon City am Leben zu bleiben. Interessanterweise spielt *Resident Evil 3 Nemesis*

(alias *Bio Hazard 3 Last Escape*) exakt 24 Stunden vor und nach den Vorkommnissen des Vorgängers. Wer jetzt aber vermutet, dass es im Laufe des Abenteuers zu schicksalhaften Begegnungen mit Claire Redfield und Leon S. Kennedy – den Protagonisten dieser Zombie-Jagd – kommt, ist auf dem Holzweg. Obwohl Jill unter anderem mit dem Raccoon City Police Department sogar identische Locations besucht (die seltsamerweise hie und da ganz anders aussehen!), kommt es nicht zu Begegnungen mit bekannten Charakteren – den relativ unbekannten Heli-Piloten Brad Vickers aus Teil Eins einmal ausgenommen. Dies ist aber nur eine Facette der insgesamt recht schwachen Storyline von *Nemesis*: Wer sich Hintergründe über das T-Virus oder die ominöse Umbrella



▲ Hier ist Carlos gerade am Mixen des Gegenmittels für die mit dem T-Virus infizierte Jill.



▲ Im Laufe des Spiels mutiert Nemesis immer deutlicher...





Super!

„Routiniert inszeniert, aber mit fader Storyline!“

Ralph's Meinung:

■ Ob nun die Cuts der PAL-Version den Spielspaß negativ beeinflussen, darüber kann man geteilter Meinung sein – ein Reiz der Serie bestand in jedem Fall stets darin, die Zombies mit Shotgun & Co. in ihre Einzelteile zu zerlegen, was nun eben nicht mehr möglich ist. Ankreiden muss man *Nemesis* aber auf jeden Fall die hanebüchen gestrickte Story, die stets den Verdacht aufkommen lässt, als diene sie lediglich dazu, einen weiteren Teil der Serie herauszuschinden. Dass *RE 3* bis dato der überflüssigste Part der Saga ist, wird niemand bestreiten wollen. Dabei faszinieren die schönen Render-Locations, die gelungenen Zwischensequenzen, die charismatischen Charaktere, die neuen Quick-Time-Events, die gruselige Soundkulisse und natürlich die Duelle gegen die T-Virus-Mutationen nach wie vor. Wer jedoch schon einmal *Resident Evil Code: Veronica* (O.K., es ist Dreamcast) in Bewegung gesehen hat, ist davon nicht mehr ganz so beeindruckt. Ach, was rede ich denn überhaupt: Survival-Horror-Fans holen's sich sowieso – Raccoon City muss gesäubert werden!



Sein Hais zeigt eine Bisswunde.

▲ Im Krankenhaus steuert ihr den Umbrella-Söldner Carlos Oliveira.

Corporation erhofft, wird beim Abspann enttäuscht sein.

Zombie-Jagd ohne Story?

Obwohl das Spiel durchgehend spannend, mit vielen Wendungen, überraschenden Momenten und Render-Sequenzen inszeniert ist, hätte man sich insgesamt doch eine raffiniertere Geschichte drumherum als einfach "Jill entkommt aus der verseuchten Stadt" gewünscht. Nicht einmal die Motive, Herkunft oder Schöpfer dieser nahezu unzerstörbaren *Nemesis*-Kreatur, die dem neuesten Survival-Horror-Streich seinen Namen



Schieben Sie ihn weg.
Von der Brücke springen.

▲ Eine der vielen Quick-Time-Entscheidungen: *Nemesis* stellt euch auf der Brücke und...



Noch ein Mutant!



Alle Supervisoren kehren unverzüglich zurück.

▲ Der Senderraum der UBCS-Supervisoren ist im Friedhof eingemauert.



▲ Feuer aus allen Rohren! Der fette Wurm hat Jill in seine Erdhöhle gelockt.

gab, werden geklärt bzw. enthüllt. Und glaubt uns – dieser Mistkerl geht euch während der ca. sieben bis acht Stunden (beim ersten Versuch) gehörig auf die Nerven. Zum einen hält er unglaublich viel aus (z.B. zweimal ein ganzes Magazin Magnum-Kugeln!), zum anderen kommt er immer wieder, weil er irgendetwas gegen S.T.A.R.S.-Mitglieder (Special Tactics and Rescue Service) hat – und Jill gehört dummerweise dieser Spezialeinheit an. Als ob seine mit Tentakeln bewehrten Pranken nicht schon umwerfend genug wären – nein, der Bub hat auch noch einen Raketenwerfer dabei, von dem ihr euch besser allerhöchstens einmal erwischen lassen solltet!

Neu ist die Idee des Verfolgers mit neun Leben jedoch nicht – Resi-Experten können sich bestimmt noch an den Golem erinnern, der Claire im R.P.D. und noch viel



▲ ... wie ihr seht, war die Entscheidung, ihn wegzuschieben, hier goldrichtig.

Kleine Munitionskunde

■ Obwohl ihr nach wie vor Patronen allen Kalibers im Spiel findet, gewinnt (vor allem im Hard-Modus) das Mischen nach Eigeninitiative zunehmend an Bedeutung. Es existieren zwei verschiedene

Pulverchen (A und B), die ihr kreuz und quer in verschiedenen Konzentrationen in eurem Handmixer vermengen könnt, um Munition zu erhalten, die auch den stärksten Hunter umhaut. Folgendes haben wir für euch nach Recherche bei Umbrella herausgefunden:

Pulver	Munition
A	Handgun-Kugeln
B	Shotgun-Kugeln
A+B	C (Mischpulver)
C	Granaten
A+C	Flammgranaten
B+C	Säuregranaten
C+C	Eisgranaten
C+C+C	Magnum-Kugeln

weiter die Hölle heiß gemacht hat. Damals ging's auch noch auf zwei CDs (für jeden Charakter eine) hoch her, während sich dieser dritte Teil mit einer begnügt – macht auch nicht soviel Arbeit beim Erstellen und Zusammenfügen der Puzzles, gell Capcom? Und außerdem spart man sich eine Menge Endgegner – außer *Nemesis* gibt's nur noch einen dicken Erdwurm (nicht Jim!). Doch zum Glück haben sich die Designer wenigstens beim Gameplay einiges einfallen lassen. Zum einen gibt's da die aus *Dino Crisis* bekannte 180-Grad-Drehung, zum anderen könnt ihr durch Druck im richtigen Augenblick auf R1 bzw. R2 den Angriffen blutgieriger Monster geschickt ausweichen. Im Easy-Mode wurde das sehr spielerfreundlich ausgelegt, während auf Hard schon mehr Fingerspitzengefühl für diese extrem nützliche Aktion vonnöten ist.



■ So schnell kann's gehen: Der vermeintlich rettende Heli wird gerade von *Nemesis'* Raketenwerfern vom Himmel geholt. Jill's Freude – und das dreckige Monstergesicht freut sich über sein Zielwasser. Der Kampf geht weiter!



▲ Ist sie nicht sexy mit der Assault Rifle, unser Survival-Horror-Babe Jill? Auf Easy bekommt ihr die Wumme übrigens von Anfang an.



▲ In den Render-Sequenzen sieht sie noch um einiges besser aus...

▼ Nur mit der richtigen Kombination könnt ihr das Wasser des Pools im Park ablassen.



Nichtlinearität durch Quick-Time-Events

Brandneu sind auch die Quick-Time-Events, die in Ansätzen schon die Nichtlinearität von *Dino Crisis* begründeten: In bestimmten Situationen müsst ihr euch schnell für eine von zwei Alternativen entscheiden und könnt so vielleicht einer drohenden Gefahr entgehen, aber auch noch schlimmer in die Bredouille kommen. Ein Beispiel: Ihr trefft völlig unerwartet Nemesis auf einer Brücke und habt folgende Möglichkeiten: 1. Versuchen, seinem Angriff auszuweichen und ihn hinunterzuschubsen oder 2. die Flucht ergreifen und selbst von der Brücke springen. Je nachdem, für was ihr euch entscheidet, geht die Story nach dem entsprechenden FMV kurz anders weiter, mündet aber wenig später wieder in das, was euch bei der anderen Wahl geblüht hätte. Eine durchaus nette Idee, wie wir finden – dadurch wird auf jeden Fall der Replay-Modus erhöht und Nervenkitzel bringt's ebenfalls. Apropos Nervenkitzel: Den werdet ihr auf Hard zur Genüge haben, denn dort werden euch im Gegensatz zu Easy nicht schon zu Beginn bzw. in der allerersten Magic-Item-Box sämtliche Superwaffen (Sturmgewehr, Magnum und Shotgun) plus ausreichend Munition auf dem Silberteller serviert – wer



▲ Hmm, ach nee, ich glaub, ich werde lieber weiter mit Pfeil und Bogen auf die Zombies schießen;-) Das Inventory ist altbekannt.

hier nicht eistem haushaltet und die besten Waffen für die verschiedenen Monster kennt, läuft schnell Gefahr, patronenmäßig auf dem Trockenen zu sitzen. Ein netter Zeitvertreib ist in diesem Zusammenhang das Munition-Mischen auf eigene Faust und das dazugehörige Experimentieren (siehe Kasten), das euch auch in entsprechenden In-Game-Files detailliert erläutert wird. Stichpunkt Lokalisation: Die recht guten englischen Sprecher wurden beibehalten und mit deutschen Untertiteln versehen und sämtliche Schriftstücke wurden ins Deutsche übersetzt. Ein Detail sorgte aber in der Redaktion für Verwunderung: Würdet ihr euch auf einem Himmelfahrtskommando auch dann noch sitzen, wenn ihr euch schon zimal gegenseitig das Leben gerettet habt? Eidos war offenbar der Meinung, das gehört sich so zwischen Jill Valentine und Carlos Oliveira. Unverständlich, dass durch so etwas unnötig Distanz zwischen den Charakteren erzeugt wird. Hoppla, da haben wir doch glatt vergessen, euch den südamerikanischen Frauenhelden vorzustellen: Hot Shot Carlos gehört der UBSC (Umbrella Bio Hazard Countermeasure Service) – einer von Umbrella angeheuerten Söldner-Truppe – an, die die Konsequenzen des T-Virus-Ausbruchs in der Stadt eindämmen soll. Spielen könnt



▲ PAL-Zensur: Zombies "bluten" jetzt weiß und verschwinden sofort nach ihrem Ableben. Splatter-Effekte gibt's auch keine mehr.

ihr den smarten Waffenexperten auch – nachdem Jill von Nemesis mit dem tödlichen Virus infiziert wird, geht Carlos im Krankenhaus auf die Suche nach dem Gegenmittel.

► Der schlechtgelaunte Metzger von nebenan.

▼ UBSC-Supervisor Nikolai

Jill Valentine – Survival Heroine

■ S.T.A.R.S.-Lady Jill Valentine kennt ihr schon aus dem ersten Teil der Serie – damals noch von einer Schauspielerin dargestellt und in ganz anderem Look.



T-Virus-Mutationen

...und ihre wirksamste Bekämpfung

■ Wieder mal ins Gras gebissen? Werft einfach einen Blick auf unsere Schlacht-Tips und nächstes Mal geht garantiert das Monster zu Boden! Wir ordnen die Biester nach Gefährlichkeit und empfehlen euch die besten Waffen:

Monster	Charakteristik	Beste Waffe
1. Hunter	Vor allem zu mehreren unberechenbar – die graue Variante kann euch bereits mit einem Schlitzersprung komplett erledigen!	Magnum
2. Nemesis	Hartnäckigstes Biest in der <i>Resident Evil</i> -Geschichte: Steht immer wieder auf und steckt eine Menge ein.	Magnum & Raketenwerfer mit Flammgranaten
3. Riesenwurm	Lässt euch zuerst in den Untergrund stürzen und greift dann aus allen Richtungen an.	Raketenwerfer mit Säuregranaten
4. Spinnen	Eigentlich an sich nicht zu fürchten, wenn nicht ihr Gift wäre – immer ein blaues Kraut bereithalten!	Shotgun
5. Spinnen-Licker	Kraxelt an Wänden entlang und ist ziemlich schnell auf den Beinen – immer auf Distanz halten.	Sturmgewehr oder Shotgun
6. Hunde	Nicht so hartnäckig wie im <i>DC-Code: Veronica</i> , aber im Rudel ziemlich lästig.	Sturmgewehr oder Shotgun
7. Zombies	Existieren in allen Formen und Varianten und können manchmal ziemlich überraschend aus Autos oder dem Boden auftauchen.	Sturmgewehr oder Shotgun
8. Schlangen	Kleine unangenehme Biester, die sich an euch festsaugen, aber keinen großen Schaden anrichten.	Handgun
9. Raben	Auch wieder mit dabei: Kommen stets unerwartet durch Glasscheiben gebrochen.	Keine, da stets im Schwarm auftretend – flüchtet einfach durch die nächste Tür!



► S.T.A.R.S.-Crack Jill Valentine

Resident Evil 3 Nemesis steckt voller überraschender Ereignisse – nur die Story lahmt etwas.



▲ Carlos in seinem härtesten Kampf: Die zwei Hunter sind drauf und dran, ihn im Labor zu erledigen.



▲ Lichteefekte wie das stehende Blau hier werden nicht in Echtzeit berechnet. Zum Beweis müsst ihr nur Jill genau anschauen.



Er muss durch Gift gestorben sein...

▲ Im Glockenturm trefft ihr auf einen Gang, der in der Hand von Giganto-Killerspinnen ist – der arme Bursche hier wurde bereits verwebt.



▲ Was für ein Anblick im Park: Die vorgerenderten Kulissen haben an Details im Vergleich zum Vorgänger nochmal kräftig angezogen.



Aua... Meine Ohren klingen. W

▲ Gerade ist den beiden die Tankstelle um die Ohren geflogen – Anzahl und Qualität der Rendersequenzen in RE3 ist beeindruckend.



▲ Unverständlich: Carlos und Jill retten sich wiederholt das Leben und Eidos belässt es trotzdem beim unpersönlichen "Sie".

Mysteriöse Umbrella-Söldner

Doch wie bei solchen Aktionen üblich, wird natürlich nicht mit offenen Karten gespielt, und dass der eisgraue UBSC-Commander Nikolai nicht auf eurer Seite steht, spürt ihr schon während der ersten Wortwechsel, als es darum geht, mit einem Zug vom verseuchten Stadtkern zu einem mysteriösen Glockenturm durchzubrechen, um dort von einem Rettungs-Heli evakuiert zu werden. Locations gibt's übrigens insgesamt sechs mehr oder weniger große:

Wie gerade erwähnt der Stadtkern (hier verbringt ihr die meiste Zeit) und der Glockenturm, dazu noch das im Vergleich zum Vorgänger durch vernagelte Türen stark verkleinerte R.P.D., das Krankenhaus, den Park sowie die verlassene Fabrik, in der es schließlich zum

Showdown kommt. Technisch blieb man dem gewohnten Stil der Serie treu und erteilte somit den in *Dino Crisis* erprobten und auf dem Dreamcast mit *Resident Evil Code: Veronica* (siehe Preview – Import-Test in der nächsten VG!) weiterentwickelten Texture-Polygon-Szenarien und Kamerafahrten eine Absage. Es wird also weiterhin zwischen verschiedenen vorgerenderten "Bildern" per

Kameraeinstellungswechsel einfach umgeblättert. Dafür sind die einzelnen Räume, Hinterhöfe, Labors und Straßen so reichhaltig mit Details ausgestattet wie noch nie zuvor – jeder neue Screen stellt ein Kunstwerk für sich dar. Davon kann ein *Countdown Vampires* (siehe Import-Test) nur träumen.

Render-Technik mit wenig Innovation

Ein paar Animationen neben lodernen Flammen hier und da hätten's aber schon sein dürfen, denn was wir an grandios animierten Loops und Streams im kommenden Render-Action-Hit *Fear Effect* bereits gesehen haben, zeigt, dass da noch deutlich mehr machbar ist. Schade auch, dass die Polygon-Figuren dazwischen immer noch nicht so richtig integriert sind – es nervt z.B. einfach, dass man durch tote Monster (Zombies verschwinden sowieso, siehe Kasten PAL-Zensur) einfach hindurchlatschen kann. Dem Adrenalinschub beim Kampf mit den neuen Spinnen-Lickern und vor allem den brandgefährlichen Hunttern (die stufen wir sogar als noch gefährlicher ein als Nemesis, da sie euch mit einem Angriff erledigen können) tut das jedoch keinen Abbruch. *Resident Evil* wäre auch nicht *Resident Evil* ohne ein Sammelsurium an grotesken, manchmal auch unlogischen Puzzles, die zwar stets etwas deplatziert wirken, aber einfach Bestandteil des unnachahmlichen Survival-Horror-Flairs geworden sind. Es dürfen wieder nach Herzenslust Items verschoben, Artefakte ausgetauscht, Schlüssel kombiniert, Uhren verstellt, Volt-Zahlen am Generator eingestellt, Seren zusammengemischt und Melodien nachgespielt werden, um nur ein paar der Anforderungen zu nennen. Richtig hartnäckige und knifflige Stellen werdet ihr aber vergebens suchen – der Spielfluss wird eigentlich

nie nachhaltig gestört. Seid ihr Nemesis im dramatischen Finale endlich losgeworden, wartet noch ein Bonus-Game namens "The Mercenaries" auf euch. Hier gilt es, innerhalb eines gnadenlosen Zeitlimits eine Bombe vom Bahnhof in Raccoon City zum Lagerhaus zu bringen. In der japanischen Version konntet ihr euch durch Killen von Zombies und anderen Viechern Bonus-Zeit dazuverdienen, was im PAL-Land natürlich schleunigst unterbunden werden musste – hier bringen euch gerettete Geiseln mehr Zeit. Je nachdem, was ihr für eine Performance abgeliefert habt, bekommt ihr Kohle, für die ihr euch irgendwann im Waffenshop solche Juwelen wie die Gatling Gun oder den Raketenwerfer kaufen könnt, die auch im eigentlichen Spiel verwendet werden dürfen. Wie wir übrigens in letzter Sekunde erfahren haben, wird die Umbrella-Station auf der Insel, auf der *Resident Evil Code: Veronica* (DC) spielt, von der Ashford-Familie gehalten und gemanagt, laut Story eine von vier (!) Familien, die Umbrella gegründet hatten. Dieser kleine Schachzug wischt alle Bedenken weg, die Serie könnte in absehbarer Zukunft zu einem Schlusspunkt kommen. *RE Zero* (N64, siehe News) und *RE 4* (wahrscheinlich PS2) sind jedenfalls schon angekündigt – für Zombie-Nachschub ist also bestens gesorgt! **RK**

▼ Platzende Zombie-Schädel und abgeschossene Fetzen – diesmal NTSC-only!

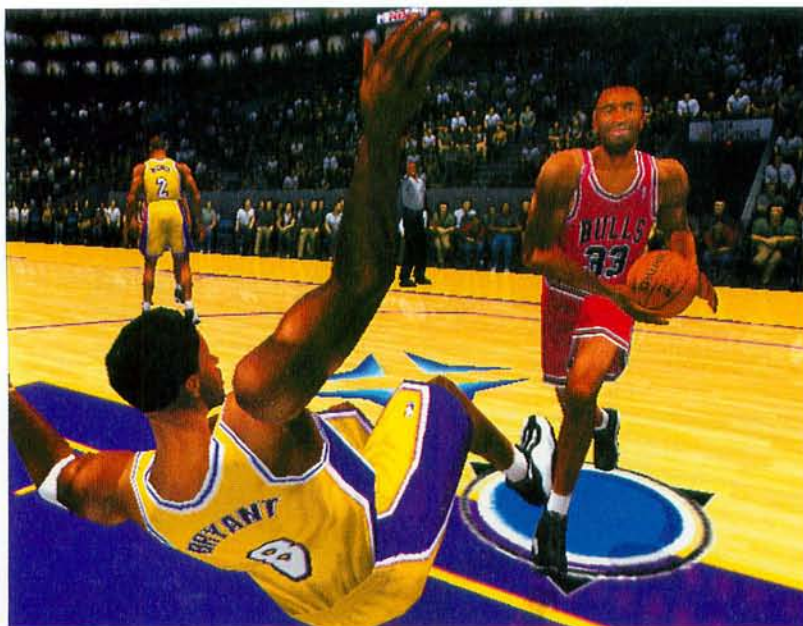


■ Verschiedenste Puzzles und Apparaturen fordern wieder euren Grips, doch keine Bange – allzu schwer wird's nie. Von oben nach unten: Uhrwerk im Glockenturm, Spracherkennungssystem im Aufzug des Krankenhauses und codiertes Schloss in der Tankstelle.

Die PAL-Zensur

Um auf dem deutschen Markt länger zu überleben, als ein Einwohner von Raccoon City nach T-Virus-Befall bzw. der indizierte Vorgänger, hat Eidos in Japan eine spezielle PAL-Version fabrizieren lassen, der eine Menge Szenen zum Opfer gefallen sind, die zwar deutlich den Splatter-Gehalt von *RE 3 Nemesis* reduzieren, aber dem Spiel leider auch eine Menge Flair kosten. Die Cuts im Einzelnen: Zombies bluten statt rot nun weiß und es breitet sich keine rote Lache mehr unter ihnen am Boden aus, da sie nach ein paar mal Blinken einfach verschwinden. Ihr könnt sie mit stärkeren Waffen auch nicht mehr zerlegen (keine gory Head-Shots!). Einige Zwischensequenzen wurden ebenfalls gekürzt: Beim ersten Auftritt der fiesen Hunter rollen z.B. keine Zombie-Rüben mehr. Besonders hart hat es aber das Bonus-Game "The Mercenaries" (Die Söldner) getroffen. Hier bekommt ihr für erledigte Zombies keine Bonus-Zeit mehr und müsst deshalb wohl oder übel weite Umwege machen und Geiseln retten.

VIDEO GAMES Platin CLASSIC



▲ Der Eindruck kann ja täuschen, aber hat ihm das Foul etwa Spaß gemacht? Vielleicht ist es ja Vorfreude auf den kommenden Dunk.



▲ Ihr müsst nicht auf einen einzigen NBA-Player dieser Saison verzichten.



Axel's Meinung:

■ Was soll man noch groß sagen? Außer Zockern, die eine absolute Aversion gegen Basketball haben, kann hier jeder bedenkenlos zuschlagen. Bislang präsentierte sich noch kein Game als so rundes Produkt, dass es selbst absoluten Spielern ein bewunderndes "Wow" entlocken konnte. Der einzige Aspekt, der Neulinge vielleicht ein wenig wundern könnte, ist die ungewohnte Konsequenz der Schiedsrichter. Abgesehen davon lässt *NBA 2K* keine Wünsche offen. Fans werden dieses Game wahrscheinlich ohne Unterlass zocken, bis der Nachfolger erscheint.



NBA 2K

Mittendrin statt nur dabei? Das wäre in diesem Fall noch viel zu milde ausgedrückt!

Shortcut

- perfekte Präsentation
- genialer Sound
- extrem realistische Atmosphäre
- manche der Kontrollerbelegungen sind gewöhnungsbedürftig

▼ Achtet mal auf den Ersatzspieler in der Mitte. Dieser scheint unabhängig vom Game eine private Auseinandersetzung zu haben.

Sagen wir es doch einmal so: Genre-Primus EA sollte es sich schleunigst überlegen, ob sie nicht doch anfangen sollten, endlich auch für das DC zu entwickeln. Denn ansonsten scheint der Titel des besten Sportspiels aller Zeiten auf lange Sicht hin vergeben zu sein...

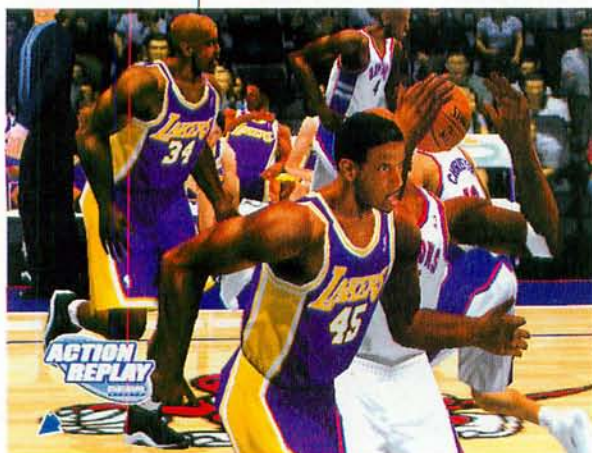
Im Gegenteil, wenn man sich die Qualität dieses Games vor Augen hält, können die anderen Hersteller froh sein, dass Visual Concepts bisher darauf verzichtet, beispielsweise ein Fußball- oder Eishockeygame zu entwickeln. Doch bleiben wir beim Thema und dies lautet in diesem Fall Basketball. Bei *NBA 2K* handelt es sich um die mit Abstand beste Basketball-Simulation aller Zeiten. Na gut, das klingt vielleicht ein wenig hoch gegriffen, aber ein auch nur annä-

hernd so perfektes Spielvergnügen gab es bislang weder auf irgendeiner Konsole noch auf PCs zu bewundern.

Doch wo soll man beginnen, wenn man dieses Game der Superlative beschreiben möchte? Vielleicht bei dem Aspekt, der jedem Spieler und auch Zuschauer als erstes ins Auge springt: der noch nie dagewesenen Optik! Insgesamt 400 detailliert modellierte Original-Spieler der aktuellen NBA wurden bis zur Haarwurzel in das Game übernommen. Und das bezieht sich nicht nur auf das reine Aussehen, sondern reicht bis hin zu völlig animierten Gesichtszügen.

Doch was nützen die schönsten Augenzwinkerer und Grinser, wenn sich die Spieler wie hölzerne Marionetten übers Feld bewegen? Nun, auch in diesem Punkt sticht *NBA 2K* jedes

andere Game bei weitem aus. Mehr als 1500 verschiedene Motion-Capturing-Animationen sorgen dafür, dass jede Bewegung absolut flüssig und unglaublich realistisch ausgeführt wird. 60 Hertz-Modus sei Dank. Viele der Details lassen sich zwar erst im komfortablen Replay-Menü bewundern, doch dieses erreicht in jeder Beziehung TV-Qualität. Nicht nur, dass alle Spieler jeden Zug und sämtliche Geschehnisse mit entsprechenden Gesichtsausdrücken und ihrer typischen Körpersprache kommentieren, auch die Zuschauer, Trainer und natürlich die Spieler auf der Ersatzbank nehmen lebhaft am Game teil. Es ist eine wahre Freude, einen gelungenen Spielzug bzw. einen völlig missratenen Angriff in allen erdenklichen Perspektiven zu betrachten. Selbst nach



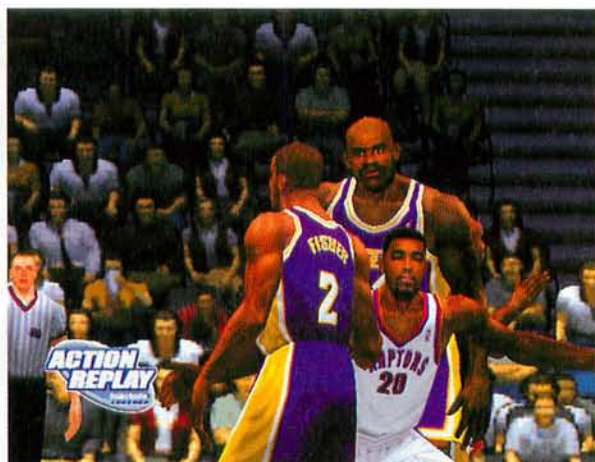
▲ Das Freiwurfsystem ist perfekt. Mit den L- und R-Buttons müsst ihr genau gleich viel Druck ausüben, um den Korb zu treffen.



▲ Zwar nicht der Ausgleichstreffer, aber dennoch ein Grund zu jubeln.



▲ Das bewährte Icon-Passing wurde beibehalten. So habt ihr den Spielverlauf perfekt unter Kontrolle.



▲ Ganz schön mutig, als halber Meter Shaq so zu blocken. Wenn das mal gutgeht ...

dem zehnten Mal werdet ihr noch neue Details entdecken.

Der nächste Aspekt, in dem NBA 2K neue Maßstäbe setzt, ist die geniale Soundunterlegung, die sich nicht auf ein paar simple Kommentatoren-Samples beschränkt. Da sich vom Trainer über die beiden Kommentatoren, der Stadionsprecher und die Fans bis hin zu den sich zum Teil wüst beschimpfenden Spielern jeder zu Wort meldet, entsteht ein dichter Klangteppich, wie man ihn sonst nur aus der echten Halle kennt. Bei NBA 2K ist es fast eine Sünde, das Game nicht über die Stereoanlage zu spielen.

Doch wir kennen diesen Fall ja leider alle zur Genüge. Die Präsentation ist gigantisch, Grafik und Sound toll und das Gameplay bleibt auf der Strecke.

Was bleibt also bei NBA 2K übrig, wenn man die umwerfende Optik mal beiseite lässt (was verdammt schwer fällt) und sich ausschließlich auf Gameplay und KI konzentriert?

Beginnen wir einmal mit der ausgezeichnet gelungenen Steuerung, die schnell und präzise genug reagiert, um einem schnellen Sport wie dem Basketball völlig gerecht zu werden. Egal ob ihr auf die klassische Art mit Hilfe der Richtungstasten passen wollt oder aber lieber auf das Icon-Passing zurückgreift – die Kontrolle ist immer bzw. soweit vorhanden.



■ Seid euer eigener Kameramann! Dramatischer kann man die NBA nicht vermitteln.

den, wie ihr das in einem echten Match auch erwarten würdet. Denn bei weitem nicht jeder Pass erreicht sein Ziel, was jedoch an den Fähigkeiten der beteiligten Spieler und nicht zuletzt an der knallharten Gegner-KI liegt. Überhaupt liegt eine der größten Stärken des Games in der perfekten KI, die euch schnell vergessen lässt, dass ihr es "nur" mit einer Konsole zu tun habt. Es ist euch sogar möglich, die Körbe vom Computerkollegen legen zu lassen und selbst nur die Vorlagen zu liefern. Ein weiteres Beispiel ist das Verhalten der zurückliegenden gegnerischen Mann-

schaften kurz vor Abpfiff. Um noch den einen oder anderen Punkt zu machen, werden diese nun deutlich öfter ein Foul riskieren als wenn sie deutlich vorne liegen würden. Dank der drei gut abgestuften Schwierigkeitsgrade dürfte eigentlich jeder Spieler vom Anfänger bis zum NBA-Crack seine entsprechende Herausforderung finden. Überflüssig zu erwähnen, dass ihr neben den Standard-Spiel-Modi wie Meisterschaft, Saison und Play-Offs auch auf ein umfangreiches Create-a-Player-Menü und eine komfortable Trainerfunktion zurückgreifen könnt.

▲ Beachtet, wie gebannt alle Spieler den Ball verfolgen. Je nachdem, ob er trifft oder nicht, reagieren diese auch anders.



▲ Wer jetzt nicht direkt unter dem Korb eingreifen kann, muss einfach nur zusehen.



▲ Das sieht eher nach einer Schwalbe aus. Oder nennt man das in der NBA anders?



▲ Klarer Fall! Die Wiederholung beweist: Der Schiri hatte mit seiner Entscheidung Recht.



▲ Die Atmosphäre des Games ist schlichtweg grandios.

NBA 2K

Basketball-Simulation

★ ★ ★ ★ ★

■ Features



■ Entwickler: Visual Concepts

■ Hersteller: Sega

■ Preis: ca. 109 Mark

■ Geeignet ab: 6

■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

96% 82% 92%

SPIEL SPASS 94%

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

Shortcut

- ☺ Manger-Modus
- ☺ neuer 4-Spieler-Modus
- ☹ keine offizielle Lizenz
- ☹ FIFA spielt sich ein wenig flüssiger



ISS Pro Evolution

Fußball-Simulation

→☆☆☆☆

Features

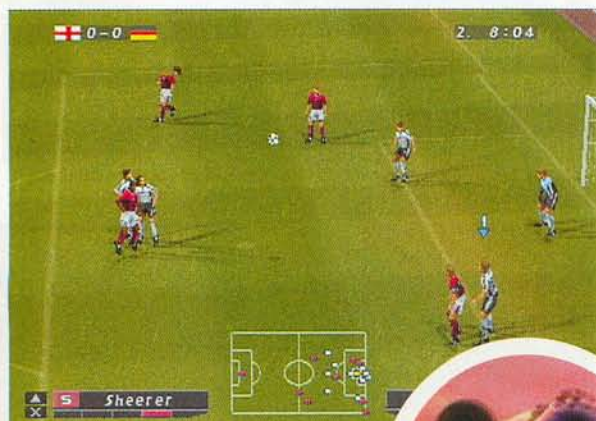


■ Entwickler: KCET
 ■ Hersteller: Konami
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 85% 75% 76%

SPIEL
SPASS 90%

International Superstar Soccer Pro Evolution

Könnte es wirklich sein, dass wir es mit dem besten Fußball-Game der Welt zu tun haben? Allzu viel fehlt zumindest nicht!



▲ Beachtet wie gut die Manndeckung eingesetzt wird. Wer meint, es besser zu können, kann selbst zum Team-Strategen werden.



▲ Tja, der ging daneben. Auch wenn er sich mit falschem Namen tarnt – da hat wohl jemand an sein Spice-Girl gedacht.



■ Bereits das genial gelungene Intro versetzt euch in Stimmung.



Axel's Meinung:

■ Leider reicht der Platz in diesem Heft nicht annähernd aus, um alle positiven Aspekte dieses Games im Einzelnen aufzuführen. Doch wer auf Fußball ohne Schnick-Schnack steht, ist bei ISS Pro Evolution an der richtigen Adresse. Viel besser kann man diese so stark von der Mannschafts-KI abhängige Sportart zumindest auf dieser Hardware nicht umsetzen. Einzige Abschreckung für manche Fans dürfte die fehlende Lizenz sein, ansonsten ist dieses Game absolut top!

Bereits die Preview-Version ließ auf ein ausgezeichnetes Game hoffen. Die nun brandaktuell bei uns eingetroffene

Test-Version übertrifft sogar unsere hochgeschraubten Erwartungen.

Konamis ISS-Serie zählt zu den erfolgreichsten Videogame-Sportspiel-Serien überhaupt. Mit ISS Pro Evolution geht Konami nun in die nächste Runde. Und mit diesem Game scheint es sich aller Wahrscheinlichkeit nach, zumindest für Sonys PlayStation, auch um den letzten Part der Serie zu handeln. Bislang war es quasi Tradition, dass sich EAs FIFA-Serie dank eines besseren Marketings, aber auch nicht zuletzt auf Grund des ausgereifteren Gameplays besser verkaufte. Um sich im Fanjargon auszudrücken, waren die ISS-Games immer so etwas wie Außenseiter gegen den Tabellenführer. Doch diesmal scheint ISS Pro Evolution definitiv die Nase vorne zu haben. Angefangen mit dem mitreißenden Intro, welches stark an die Nike-Werbung angelehnt ist, über die Posen der Spieler bis hin zu den liebevoll gestalteten Player-Warm-Ups scheint Konami diesmal auf jedes Detail geachtet zu haben. Um gleich zu Beginn auf den augenscheinlichsten Kritikpunkt zu kommen:

men: Es gibt auch in dieser Version keine Original-Lizenzen! Um aber sämtliche Hardcore-Fans zu beruhigen – es ist im Optionsmenü möglich, sämtlich Vereine und jeden Spieler umzubenennen. Doch auch wenn man sich diese Mühe nicht machen möchte, sind die Spielernamen so eng an ihren Vorbildern angelehnt, dass sich z.B. bei den Audiokommentaren nur in den seltensten Fällen ein Unterschied bemerken lässt. Doch wie ist es, abgesehen von diesen für den Zocker eher nebensächlichen Details, um das eigentliche Gameplay bestellt? Tja, auch in diesem Punkt kann ISSPE gegenüber seinem direkten Kontrahenten FIFA 2000 an Land gewinnen. Denn selbst wenn das Pass-System immer noch nicht perfekt ausgereift ist, macht sich die deutlich verbesserte KI schon nach wenigen Spielminuten bemerkbar. So laufen sich die Mitspieler in einer noch nie dagewesenen Art und Weise frei und achten in ungewohnt menschlicher Manier auf den Spielverlauf und insbesondere auf den Ball. Und gerade die

kleinen Fehler, die sowohl der Gegenseite als auch dem eigenen Team widerfahren, sorgen für zusätzlichen Realismus anstatt wie in anderen Games für Frust und mäßige Motivation verantwortlich zu sein. Neben diesen spielerischen Neuerungen glänzt ISS Pro Evolution mit einem neuen Master-League-Modus, in dem ihr zwar mit einem bekannten Team, aber dafür mit völlig unbekannten Spielern startet. Je nachdem, wie gut ihr euch haltet, könnt ihr aber im Verlauf einer Saison für die erhaltenen Punkte neue, bessere Spieler kaufen.



▲ Man hat wirklich das Gefühl, als spiele man mit, und gegen eine komplette Mannschaft.



▲ Auch wenn die Teamkollegen prima sind, dürft ihr den Gegner auf keinen Fall unterschätzen.



▲ In mancher Beziehung kann man Games nicht verbessern. So z.B. beim Abstoß.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Nach den bereits erschienenen DC- und PS-Versionen macht die nun veröffentlichte N64-Variante das Trio Infernale komplett.

Nicht ohne Grund befürchteten die Nintendo-Jünger, dass ihre Variante der futuristischen Straßenschlacht lediglich eine lieblose Konvertierung sein würde. Doch erfreulicherweise steht die 64-Bit-Variante den anderen Plattformen in keiner Weise nach.

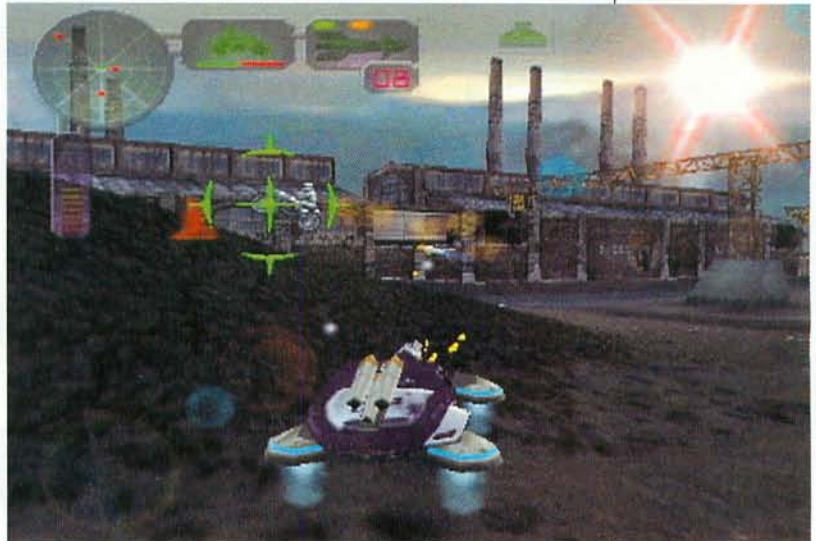
An der in diesem Genre sowieso vernachlässigbaren Hintergrundgeschichte wurde nichts verändert. Noch immer übernimmt ihr wahlweise die Rolle eines Mitglieds der Vigilantes oder der Coyoten und kämpft in aufgemotzten Gefährten bis zur letzten Schraube. Einen ganz besonderen Reiz bezog die Vigilante-Serie schon immer aus ihren abgedrehten Protagonisten und dem absolut coolen 70er Flair. Und gerade in dieser Beziehung lässt auch die N64-Umsetzung keinerlei Wünsche offen. Angefangen beim kultverdächtigen Soundtrack, der auch auf dem Nintendo angenehm klar aus den Lautsprechern tönt, über die skurrilen Charaktere bis hin zum ungewöhnlichen Fuhrpark, dürften Genrefans kaum etwas vermissen. So stehen euch neben den zur Ära passenden Muscle Cars auch so ungewöhnliche Fahrzeuge wie ein Müllwagen, ein Stuntmotorrad nebst Beiwagen und ein futuristischer Gleiter zur Verfügung. So unterschiedlich diese Vehikel in ihrem Erscheinen und den Kategorien Panzerung und Speed auch sein mögen, eines ist jedem Fahrzeug in *Vigilante 8: 2. Herausforderung* gemein: Die kosequente Bewaffnung, die keinen Zweifel am Ziel des Games offen lässt. Egal ob ihr Distanzwaffen wie die Homing-Missiles bevorzugt oder auf Grilleinlagen mit dem Flammenwerfer steht – ohne den gnadenlosen Einsatz der Vernichtungsutensilien kommt ihr nicht weit. So trifft es sich gut, dass sich die Waffen ebenso wie die Fahrzeuge mit Hilfe der unzähligen Extras in mehreren Stufen upgraden lassen. Damit könnt ihr den Vehikeln je nach Umgebung so praktische Extras wie Schneewalzen oder einen Propellerantrieb



Super!
„Da macht das Verschrotten so richtig Spaß!“

Axel's Meinung:

■ Respekt, was die Entwickler aus dem N64 herausgekitzelt haben. Neben der grafisch ebenfalls sehr guten DC-Version ist diese Version die wohl beste Umsetzung des unterhaltsamen Straßenkrieges. Wer sich nicht an dem etwas chaotischen Gameplay stört, wird an *Vigilante 8: 2* seine helle Freude haben. Lobenswert ist auch der 4-Player-Modus, in dem ihr mit bis zu drei Kumpels das Blech um die Ohren ballern dürft. Alle 64-Bit-Straßenkrieger können hier bedenkenlos zuschlagen.



▲ Ob düstere Sümpfe oder sonnenüberflutete Strände – für genügend Abwechslung ist gesorgt.



▲ Diese Form von Nebel ist zum Glück die einzige, mit der ihr in der N64-Version zu tun habt.

▲ Auch wenn ihr den Gegner nicht direkt im Visier habt, ist der Motorradfahrer dank der automatischen Zielerfassung bereits Geschichte.

Shortcut

- gute Grafik
- kein Nebel
- präzise Kollisionsabfrage aller Umsetzungen
- etwas unübersichtliches Spielprinzip

verpassen, der euch auch das Wasser überqueren lässt. Abgesehen vom bewährten Spielprinzip weiß die N64-Version insbesondere durch die sehr gute technische Umsetzung zu überzeugen. Den so gefürchteten Nebel sucht man erfreulicherweise in *Vigilante 8: 2. Herausforderung* vergebens. Im Gegenteil, dank der Unterstützung des Expansions-Paks steht das N64-*Vigilante* selbst der hervorragenden DC-Variante in keiner Weise nach. Zwar bleibt man auch hier

nicht von gelegentlichen Clipping-Fehlern verschont, doch läuft das Game angenehm flüssig und zeigt auch bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig keine merklichen Einbrüche in der Framerate. Selbst die in den anderen Versionen streckenweise unbefriedigende Kollisionsabfrage ist merklich präziser geworden, so dass man nur noch sehr selten einfach durch eine Wand oder einen Kontrahenten hindurchfahren kann. Im Story- und Arcade-Modus könnt ihr auch zu zweit antreten.



▲ Bei der gebotenen Action bleibt kaum Zeit, sich um kleine Gags wie z.B. die Alligatoren in den Sümpfen zu kümmern.



▲ Jetzt noch schnell vor der Diesellok die Gleise überqueren. Es sei denn, ihr legt Wert darauf, plattgewalzt zu werden.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Action-Racer

5 Personen

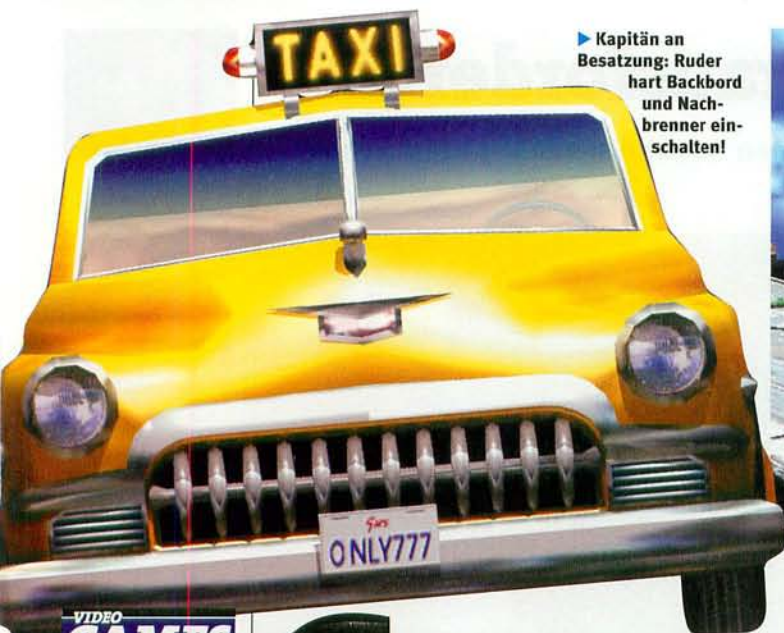
Features



■ Entwickler: Luxoflux
■ Hersteller: Activision
■ Preis: ca. 109 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
81% 76% 76%

SPIEL SPASS 79%



► Kapitän an
Besatzung: Ruder
hart Backbord
und Nach-
brenner ein-
schalten!



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC



Crazy Taxi

Absolutes Last-Minute-Timing: Der PAL-Test des ersten Sega-Superhits zuerst bei uns!

Shortcut

- phantastische Spielidee
- 60-Hz-Modus
- Rock-Solid Soundtrack
- Rekordjagd im Crazy Box Modus
- coole Sprüche
- Bonus-Stadt zum Austoben
- ein paar unschöne Pop-Ups
- kein Zwei-Spieler-Modus

Mit vor Nervosität bereits ange-
nagten Fingernägeln kauerten
wir am Tag des Redaktions-
schlusses auf unseren

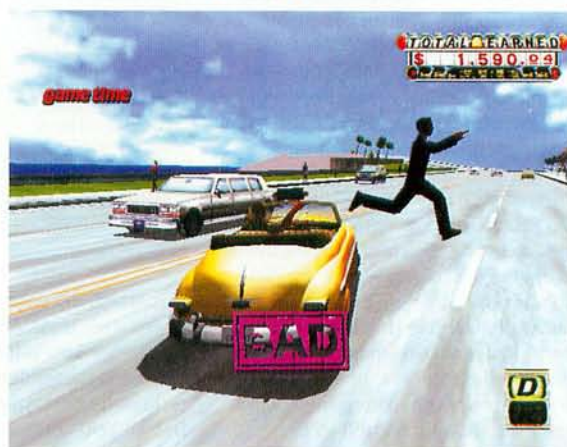
Stühlen und hofften, dass uns Sega mit
der fest zugesagten Test-Version des
Arcade-Knallers von AM R&D 3 nicht im
Stich lassen würde – und siehe da: Sie
hielten tatsächlich Wort. In der darauf
folgenden Wochenend-Marathon-
Sitzung kristallisierte sich dann schnell
heraus, dass dieser Titel zu einem abso-
luten Pflichtkauf für frischgebackene DC-
Besitzer avancierte!

Warum denn das, werden sich jetzt
viele unter euch fragen, ist doch auch
"nur" ein Rennspiel? Genau da liegt
jedoch der Hund begraben: *Crazy Taxi*
sprengt mit einer innovativen Spielidee
die Ketten des Racer-Genres, und heraus
sprudeln ganze Fontänen an Spielspaß.
Anstatt der üblichen Jagd nach Siegen und
Bestzeiten gegen ein Rudel PS-Wider-
sacher, verbunden mit dem Freispielen
neuer Strecken und Wagen, hat die wilde
Taxifahrt einen ganz anderen Ansatz. So



▲ Halleluja: Da vorne
ist das grün markierte
Ziel und es ist leider
komplett zugeparkt.
Wie da in knapp zwei
Sekunden hinkom-
men?

► Trödeln ihr zu lange
rum oder baut einen
Unfall nach dem ande-
ren, springen euch die
Passagiere auch
während der Fahrt ab.



etwas wie Kurse oder Gegner gibt es hier
nicht – gefahren wird in der Berg-und-Tal-
Metropole San Francisco (zwar nicht ein-
deutig im Spiel bestätigt, aber eine ande-
re, ähnliche Stadt in diesem Design exis-
tiert unseres Wissens nicht) und zwar
ohne jegliche Vorgaben. Wie der Titel
schon suggeriert, müsst ihr eure Kohle als

Taxi-Fahrer verdienen, indem ihr die aus-
geflippte kalifornische Kundschaft im gel-
ben Cabrio zum gewünschten Ziel chauf-
fiert. Nun habt ihr dazu leider nicht ewig
Zeit – ein gnadenloser Countdown pran-
gelt oben in der Bildschirm-Mitte und
zeigt euch im besten Arcade-Stil die ver-
bleibende Zeit an. Folglich seid ihr gut

Crazy Taxi
Fun-Racer

Features

- GP
- VP
- A

Entwickler: Sega
Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
85% 92% 79%

SPIEL SPASS 91%



▲ Herrschaftzeiten: Da haben wir uns glatt in
einem Hinterhof verfahren – der Punk auf der
Rückbank kommt ganz schön ins Schleudern ...



▲ Yeah, we're cool: Nach einer Kamikaze-Fahrt
ist der Gast heilfroh, überlebt zu haben und
filmt unseren crazy Axel.



▲ Eine der leichtesten Übungen – ein kleiner
Abstecher zum Cable-Car-Stop, ein paar
Flugzeugen inklusive.

Der Weg zum Expert-Taxi Crack

■ ... führt nur über das Meistern folgender vier Kamikaze-Techniken, die euch nicht nur im Crazy-Box-Mode zu Rekorden und Bestzeiten verhelfen werden:

1. Crazy Dash

Nichts anderes als ein Turbo-Start: Schaltet beim Stopp am Zielort oder der Fahrgast-Aufnahme die Automatik in den Rückwärtsgang, dann wieder auf D(rive) und gebt sofort Gas – spart wertvolle Sekunden und stellt die Nackenhaare eurer Kundschaft auf Position senkrecht!



2. Crazy Drift

Kein Bremsen oder langsam Fahren mehr in 90-Grad- oder – noch schlimmer – Haarnadelkurven mit dieser nützlichen Technik. Wischt ohne mit dem Finger vom Gas zu gehen kurz vom Rückwärts- über den Vorwärtsgang-Button und haltet den entsprechend dem Schwierigkeitsgrad der Kurve gedrückt und ihr slidet mit perfektem Karacho um die Ecken.



3. Crazy Drift Jump

Im Grunde die verschärfte Version des Crazy Drift – setzt den Drift bereits auf einer Rampe an und ihr werdet nach choreographisch eindrucksvollem Flug wieder perfekt für die kommenden Aufgaben landen. Meistens jedenfalls – bei unserem Versuch hier sieht's eher nach Hafenbecken aus...



4. Crazy Through

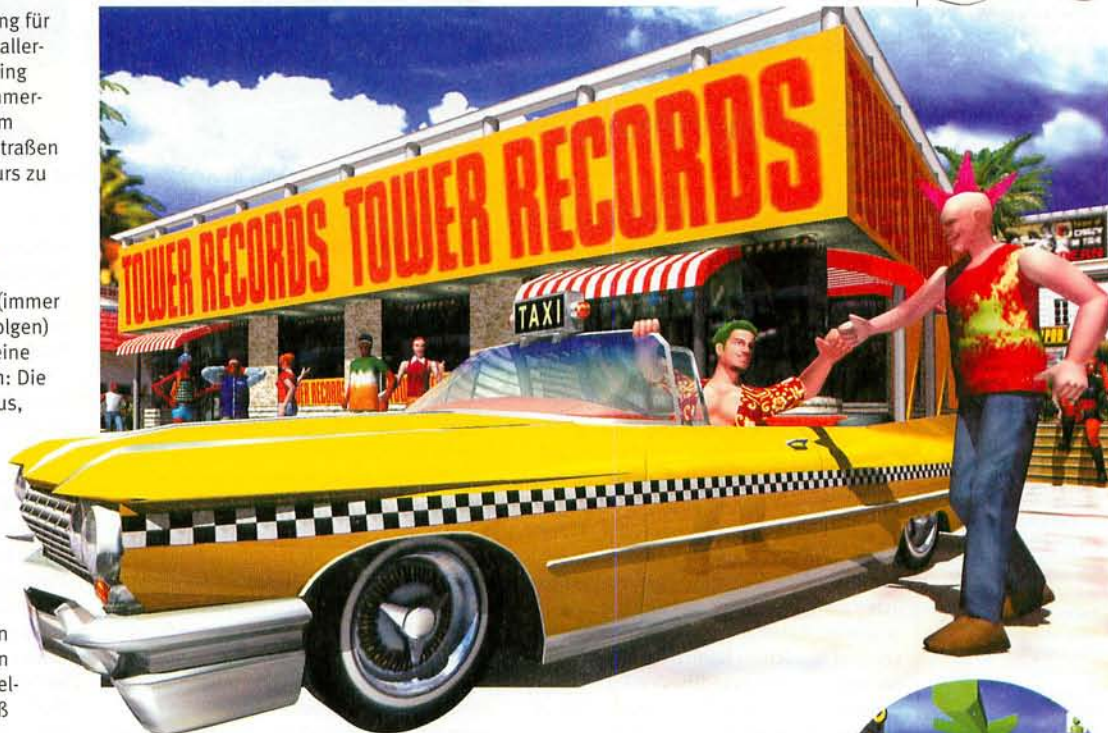
Die schwerste aller Übungen: Perfektioniert das Schlängeln durch den dichten Verkehr Kaliforniens ohne unschuldige Autos zu touchieren oder zu rammen, und ihr werdet genug Zeit sparen, um eine Traum-Performance hinglegen zu können.



beraten, die Straßenverkehrsordnung für heute ad acta zu legen und zum Knaller-Sound von Bad Religion und Offspring (insgesamt ca. sechs absolute Hammer-Songs, die das Adrenalin richtig zum Kochen bringen!) die öffentlichen Straßen zu eurem persönlichen Stuntparcours zu machen.

Durch Straßencafés und Gegenverkehr

Wenn der schnellste Weg zum Ziel (immer dem grünen Pfeil in der Bildmitte folgen) mitten durch den Park oder durch eine Einbahnstraße führt – kein Problem: Die vier wählbaren Asphalt-Cowboys Gus, Lena, B.D. Joe und Axel riskieren Kopf und Kragen, um den Fahrgast in time zum Strand, zum Cable Car, dem Heliport oder der Kirche zu bringen. Für besonders waghalsige Aktionen wie Sprünge über Rampen oder das Durchfahren einer engen Schneise zwischen zwei bulligen LKWs gibt's von der extrovertierten Kundschaft dann bei Ankunft zusätzlich Trinkgeld, welches sich zum Fahrpreis – dem Maß



▲ Liegt die kürzeste Route unter Wasser, wird eben kurzerhand im Hafenbecken getaucht. Witzig: Auch ein Taucher wartet unter Wasser!



▲ Lust auf eine Runde Taxi-Kegeln? Im Crazy-Box-Modus ist fast alles möglich! Nur mit sieben Strikes kommt ihr in den Hi-Score-Screen.



▲ Was dagegen, wenn wir kurz den Booster zünden, Señor?



Super!

„Let's make some Craazy Money!“

Ralph's Meinung:

Vergesst alle anderen Fun-Racer – Crazy Taxi setzt die Messlatte, an der sich alle anderen künftig zu orientieren haben! Da mögen Crash Team Racing & Co. noch so routiniert inszeniert sein, letztlich war alles schon mal dagewesen. Vom Kreativgeist der Sega-AM-R&D-Studios, die hier mit einer komplett neuen Spielidee auftrumpfen, können sich die Standard-Racer-Hersteller gern mehrere Scheiben abschneiden. Die Symbiose aus unübertreffbar passendem Hardrock-Sound (der selbst Electro-Freaks wie mir hier gefällt!) mit der völlig euch überlassenen Open-Air-Taxi-Tour ohne Rücksicht auf die Cops (gibt's nicht) und Verkehrsregeln durchs sonnige Kalifornien lässt Crazy Taxi zu einem der besten DC-Games überhaupt avancieren. Versteht mich nicht falsch: Es ist und bleibt ein reines Arcade-Game und als solches dauern die einzelnen Versuche nur wenige Minuten – dafür kramt man's immer wieder hervor. Zum Trainieren habt ihr ja die Crazy-Box. Lediglich ein paar mehr Musikstücke von der gleichen Qualität und das Ausmerzen der Pop-Ups hätte ich mir gewünscht – dann wäre das Spiel nahezu perfekt. Weiter so, Sega!



▲ Leider trüben im Original-Mode ein paar heftige Pop-Ups den Taxi-Genuss.

aller Dinge in Crazy Taxi – addiert. Spielerisch seid ihr an keinerlei Beschränkungen gebunden: Ihr könnt aufnehmen und stehen lassen, wen ihr wollt und damit eure Route quasi komplett selbst bestimmen. Die Jungs und Mädels am Straßenrand veraten euch zwar vorher nicht exakt, wo sie hinwollen – anhand der bunten Kreise am Boden könnt ihr aber die zu erwartende Fahrdauer ungefähr abschätzen: Rot bedeutet nur einen Trip um zwei Ecken, bei Gelb passiert ihr schon ein paar Stadtteile, und ein Grün möchte von einem Ende der Stadt zum anderen gebracht werden. Spielt ihr nach den Arcade-Regeln, werdet ihr bei den ersten zehn Versuchen wahrscheinlich nicht über acht Passagiere und \$ 3.000 kommen – erst wenn ihr sämtliche Locations und die entsprechenden Abkürzungen perfekt intus habt, eröffnet sich der Weg zu einer "A"-Performance, zumal das Aufnehmen und Abladen der Passagiere nicht im Handumdrehen zu bewerkstelligen ist. Wenn ihr nicht pixelgenau in den immer kleiner werdenden Kreisen um die Fahrwilligen stoppt, sind lästige Korrekturmaßnahmen und zeitraubende Rückwärtsfahrten notwendig, um das Volk einzuladen. Selbiges gilt natürlich auch für den Zielort. Befördert ihr eure Fracht besonders schnell, gibt's übrigens etwas Bonus-Zeit. Habt ihr mal keine Lust auf gnadenlose Hetzjagden gegen die unbarmherzige Uhr, könnt ihr auch auf vorher festgelegte drei, fünf oder zehn Minuten Fahrzeit spielen und euch dort ebenfalls danach in die umfangreichen Rekordlisten eintragen. In puncto Umfang und Spielmodi hat sich Sega nicht lumpen lassen und ähnlich zu Namco bei deren Konvertierung ihres indizierten PS-Lightgun-Shooters eine komplett zusätzliche Bonus-Stadt zum Rasen mit auf die GD-ROM gepackt – hier sind jedoch die Wege verwinkelter und der Gegenverkehr noch hartnäckiger.

Arcade-Poster-Gallery

Im Gegensatz zu unseren tristen Zocker-Höhlen sind japanische Arcades von oben bis unten mit bunten Postern der aktuellen Hits plakatiert und erzeugen damit eine viel lebendigere Atmosphäre, in der

man sich auch eher wohlfühlt. Hier eine Auswahl der Crazy Taxi-Motive, die das Nippon-Volk zum Spielen animieren soll. Mit Lenkrad und Gaspedal kommt die Stimmung übrigens noch viel besser!



▲ Product Placement in aller Deutlichkeit: FILA, Levi's, Pizza Hut & Co. lassen grüßen.



Rekordjagd im Crazy-Box-Mode

Echte Crazy Taxi-Freaks werden ihren Spaß am neuen Crazy-Box-Mode haben. Hier warten zunächst neun – später nach Freischalten insgesamt 15 – Geschicklichkeitsprüfungen auf euch, die in Sachen Fahrgeschick wirklich das Letzte von euch fordern. Ohne die vier CT-Spezialtechniken (siehe Extra-Kasten) seid ihr in den folgenden Disziplinen komplett ohne Chance: Auf einem kreisrunden Spielfeld müssen ca. ein Dutzend Ballons zum Platzen gebracht werden, prescht ihr eine kriminell enge Küstenstraße mit Serpentin per Crazy Drift hinunter, brettert ein vollbesetztes Parkhaus hinauf, setzt per Crazy Dash zu einen Supersprung an, bringt einen mörderischen Rampen-Parcours am Hafen hinter euch oder versucht, in begrenzter Zeit durch Driften so viele Combo-Drehungen eurer Kiste wie möglich hinzulegen, um nur ein Drittel aller Prüfungen zu nennen. Optisch kann das Dreamcast-

Crazy Taxi locker mit dem Arcade-Vorbild mithalten – lediglich ein paar unschöne Pop-Ups, vor allem im Original Mode (Zeitdruck?), trüben den exzellenten Eindruck der wunderschön modellierten Stadt mit ihren durch viele echte Locations – wie Pizza Hut, Kentucky Fried Chicken, Tower Records, FILA-Shop oder den Original Levi's Store – kultig gestalteten Details. Lediglich die Autos kamen uns beim Automaten einen Tick größer und höher aufgelöst vor. Apropos Details: Wer's wirklich hart liebt, kann im Optionsmenü ja die Intensität des Verkehrs auf Maximum stellen und wie im richtigen Leben fast im Stau stehen ... Auch der implementierte 60-Hz-Modus verdient ein Extra-Lob. Sämtliche Bestleistungen, ob im Arcade-, Original- oder Crazy-Box-Mode, werden mit Namen im Rekord-Screen gespeichert und warten auf wage-mutige Angreifer. Genug gequatscht – ich geh' jetzt weiter trainieren – die letzten drei Crazy-Box-Hürden müssen fallen! **RE**



▲ Die verrückten Crazy Drifts kommen dank crispern 60 Hz noch besser zur Geltung.



▲ Eine kleine Abkürzung (durch den Park) in Ehren, kann niemand verwehren.



▲ Aus dem Weg! Ist die Fahrbahn voll, wird eben auf den Fußgängerweg ausgewichen.

■ Hexen, Geister und Dämonen treiben ein zweites Mal ihr Unwesen auf N64 – leider mit vielen Wiederholungen und antiquierter Technik.

Castlevania – Legacy of Darkness



Vor einem Jahr hat dem ersten N64-Castlevania der letzte Schliff gefehlt – das soll jetzt mit dem Update behoben werden.

Update? Richtig gelesen: Eigentlich war dieses Pseudo-Sequel lange Zeit unter dem Untertitel *Special Edition* angekündigt und versucht jetzt zumindest durch einen knackigen Namen (*Legacy of Darkness*) den Nimbus des bereits Bekannten wenigstens auf den ersten Blick abzuschütteln. Inwieweit das auch inhaltlich gelungen ist, werden wir umgehend in allen Einzelheiten klären.

Zunächst einmal beginnt das Abenteuer frisch und unverbraucht: Ihr schlüpft in die Haut des Werwolfs Cornell – dem einzigen von Beginn an anwählbaren Charakter – und macht euch auf die Suche nach eurer menschlichen Schwester Ada, die von den Legionen der Finsternis unter der Führung Draculas verschleppt wurde. Eure Reise beginnt auf einer Art Geisterschiff, das mit Gespenstern, Dämonen und Skeletten verseucht auf einem nebligen Tümpel vor sich hinschipp-

ert und von einer mächtigen Seeschlange angegriffen und schließlich versenkt wird. Das Duell mit diesem Ungetüm übersteht ihr locker, wenn ihr via L-Shoulder für kurze Zeit Wolfsgestalt annehmt und damit euren blauen, violetten bzw. roten Homing-Energieblitzen doppelte und dreifache Power verleiht. Soweit, so gut – bzw. so geschickt, lieben Konami-Designer ➔

▼ Der neue Hauptcharakter Cornell



Auf Laras Spuren



An den Schlossmauern fühlt sich der Zocker glatt in Laras Grabräuber-Welt zurückversetzt. So schön an Vorsprüngen hochziehen und an überstehenden Kanten hangelt sich sonst nur das berühmteste Busty Babe der Videospielgeschichte. Die gibt's aber bekanntlich nicht auf N64 – so bekommt ihr aber wenigstens einen Einblick, wie man sich in Tomb Raider so herumplagt.

Auf dem Geisterschiff war die Legacy of Darkness-Welt noch in Ordnung.



Die liebe Kamera



Wären die 3D-Hüpf-Kapriolen in dieser zweiten N64-Vampirjagd nicht schon diffizil genug, funkt euch bei besonders heiklen Stellen meist auch noch die Kamera dazwischen. Normalerweise könnt ihr sie bequem per R-Shoulder-Button jederzeit hinter euch setzen, mit Coben in die Ego-Perspektive umschalten, via Steuerkreuz 360 Grad um euch herumscrollen, stufenlos zwischen nah oder weiter entfernt stellen und auch noch zwischen Action-Ansicht und Battle-Ansicht. Eigentlich phantastisch, oder? Bis die Kamera sich entscheidet, bei Szenen, in denen Millimeterarbeit gefragt ist, auf Auto-Ansicht zu gehen und euch alle gerade brav aufgezählten Eingriffsmöglichkeiten respektlos verwehrt.

aus Kobe! Was danach kommt, lässt sich am besten unter einem großen Déjà-Vu-Erlebnis zusammenfassen. Die Level zwei, drei und vier wurden erstmal komplett mit allen Bewohnern und Endgegnern aus dem Vorgänger übernommen und lediglich hier und da mit einigen kosmetischen Korrekturen, neuen Feinden und geringfügig veränderten Aufgabenstellungen recycelt.

Die erste Stage ein Blender?

Ihr streift also einmal mehr durch den verwunschenen Wald, die äußeren Schlosstürme, das erste Haupthaus und den verfluchten Garten und seid damit ca. vier bis fünf Stunden beschäftigt, alte Texturen und bekannte Räumlichkeiten erneut abzugrasen. Auch die Duelle mit dem Riesenskelett, der feuerspeienden Schlange, den Höllenhunden, dem

Profi-Übersetzer



Dem Handels-Dämon werft ihr eure sauer verdiente Kohle im Austausch gegen lebenswichtige Items in den Rachen.



Buahaha: "Power Up" wurde in "Posten laden" eingedeutscht.

... waren in Castlevania – Legacy of Darkness nicht gerade am Werk – zumindest haben sie definitiv noch nie ein Spiel gespielt und kennen sich in der Game-Technologie genauso gut aus wie ToX bei Beat'em-Ups oder Ralph bei RPGs. Beispiele gefällig? "Lock On" bei der Kamera wird mit "Einschließen" eingedeutscht, "Exit" in Menüs mit "Abgehen" oder "Power Up" mit "Posten geladen". Peinlich, peinlich Konami! Ist eine gute deutsche Übersetzung wirklich so schwer? Dann doch lieber mit englischen Texten.

Kettensägen-Frankensteine und den blut-saugenden Bewohnern sind taktisch bereits bekannt, somit ziemlich reizlos und dafür eher in Arbeit abdriftend. Immerhin versucht man den Spieler mit anders gestalteten Sub-Quests und Puzzles bei Laune zu halten. Statt den Typen mit dem Kreuz auf dem Rücken, trifft ihr in einem der Räume des Schlosses z.B. eine Lady, die euch beauftragt, ihren Sohn Henry (der später als pistolenschwingender Ritter spielbar ist) in Sicherheit zu bringen. Im Park wartet jedoch besagter Frankenstein mit seiner ungemütlichen Kettensäge. Wo man also im ersten Teil ein Kind durch das Park-Labyrinth verfolgte, während einem Frankie auf den Fersen ist, gilt's nun einen ewig langsamen ("Don't leave me behind!") Rotzlöffel zu eskortieren und vor den Sägen-Attacken zu schützen. Immerhin witzig: Habt ihr den Grünschnabel unterwegs verloren, könnt ihr in diesem Level via Ego-Perspektive auf den Blickwinkel des laufenden Meters umschalten, um zu erkennen, wo er denn wieder rumlungert. Dummerweise fällt der



Boss-Panik: Gleich wird euch die mächtige Seeschlange mit Karacho zurück auf den Boden pfeffern.

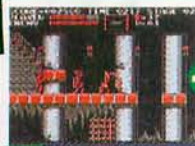


Eingekreist: Wir verwandeln uns in den mächtigen Werwolf mit Superkräften!

Level aber weder schwer noch grafisch ansprechend aus, sondern mündet einfach in mühsames und langweiliges Suchen nach dem Ausgang, nachdem man den unzerstörbaren und lästigen Frankenstein zum 60sten Mal auf die Bretter geschickt hat. Einmal geschafft, denkt man nach den zwei exzellenten neuen Jump'n'Run-Stages "Schlossmauern" und "Turm der Kunst", dass sich das Spiel langsam wieder fangen würde, da ereilen einen schon die nächsten Tiefschläge in Form von verkorkstem Design: Wie ihr vielleicht als alte Castlevania-Hasen wisst, spielt bei der 64-Bit-Vampirjagd die Zeit eine wesentliche Rolle. Während ihr so durch die Gegend joggt, läuft ständig eine Uhr im Zeitraffer mit und sorgt für stufenlose Übergänge zwischen Tag und Nacht. Wurde dies im Vorgänger noch geschickt für Puzzles benutzt, nervt es im "Turm der Kunst" einfach. Türen mit Mond- und Sonnensymbol lassen sich z.B. nur zu einer bestimmten Tageszeit öffnen, es sei denn, ihr besitzt entsprechende Magie-Karten, um die Zeit zu verstellen. Was haltet ihr dann davon, einige Male durch eine Mond-Sonne-Mond-Sonne-Route, bestehend aus vier Türen gehen zu müssen? Absichtliches Beschäftigen des Spielers mit minutenlangem Menü-Kramen ohne jeden Spielwitz-Hintergrund würden wir das nennen. Und wenn ihr der Meinung wart, es könne in puncto Labyrinth nicht schlimmer kom-

14 Jahre

Konsolen-Castlevania im Überblick



1987
Castlevania (NES): -- %
(die erste VG erschien '91)



1988
Castlevania II Simon's Quest (NES): -- %



1989
The Castlevania Adventure (GameBoy): -- %



1990
Castlevania III: Dracula's Curse (NES): 85 %



1991
Super Castlevania IV (SNES): 84 %



1991
Castlevania: Belmont's Revenge (GameBoy): 81 %



▼ Wo das Skelett wohl seinen Motorrad-Führerschein gemacht hat? Wer wird denn da gleich aus den Knochen fahren...

"Rein optisch kann *Legacy of Darkness* trotz Hi-Res-Modus via Expansion Pak keine Glanzlichter setzen."

▼ Alter Bekannter: In den Leveln zwei bis vier trifft ihr Dutzende Endgegner und normale Untote aus dem Vorgänger wieder.



men, dann werdet ihr im folgenden Level "Turm der Ruinen" nahe daran sein, das Modul mit Karacho an die Wand zu pfeffern!

Labyrinth der Weißglut

Eure Aufgabe: Aus einem Sammelsurium von gleich anmutenden quadratischen Räumen mit je zwei bis vier Ausgängen, die böswillig ineinander verschachtelt wurden, zu entkommen, strapaziert das Nervenkostüm und die Geduld des Spielers bis zum Zerreißen. Besonders wenn ihr einen Moment einmal nachtsam seid und durch den einstürzenden Boden wieder zum Beginn des ganzen Übels zurückteleportiert werdet! Da helfen auch die großzügig eingestreuten weißen Speicher-Kristalle nicht, die vor und nach

▼ Kultig: Ein Motorrad-Beiwagen mit MG-Skelett-Besatzung. Ärgerlich: die fette Nebelwand dahinter.



kniffligen Stellen ein unkompliziertes Saven auf einem von vier Speicherplätzen möglich machen. Weniger beeindruckt waren wir aber davon, dass exakt die gleiche Engine wieder verwendet wird, am Nebel- und Waschküchen-Look rein gar nichts verändert wurde und zu Beginn nur eine Figur anwählbar ist. Carrie Fernandez, Reinhardt Schneider und Henry fügen sich erst nach dem Durchzocken zu eurer Gilde. Mit ihnen werdet ihr zwar in den Genuss einiger neuer Charakter-exklusiver Level kommen, die meisten Stationen bis zum Showdown gegen Dracula werden aber von allen durchlaufen. Fürs Vernichten von Geistern, Schlangen, Vampiren, Rittern aus Glas und Skeletten (wieder entgegen allem Mittelalter-Design motorisiert und diesmal sogar im Motorrad-Beiwagen mit



Gut!

"Das gleiche Spiel nochmal?"

Ralph's Meinung

■ So nicht! Entweder hätte man sich das letztjährige *Castlevania* gespart oder in diesem Sequel die Schwachstellen des Vorgängers ausgemerzt. Statt dessen wurden ausgerechnet von den spielspaßtechnisch grausamsten Stages (die Labyrinth) gleich noch mehr aufs Modul gebannt – man könnte fast meinen, Konami will den Spieler ärgern. Nun ist *Legacy of Darkness* insgesamt gesehen sicher nicht schlecht – die hübsche Musik gepaart mit mächtigen Bossen und charismatischen Gegnern weiß durchaus zu gefallen – hätte man nicht einen Großteil davon schon 1:1 letztes Jahr gespielt. Eine Kaufempfehlung kann es demnach nur für N64-Grusel-Fans geben, die den ersten Teil noch nicht haben. Vor allem technisch (Framerate, Nebel, Kamerasystem) hätten wir uns aber deutliche Verbesserungen erwartet. Liebhaber heftiger Kost (Schwierigkeitsgrad) kommen aber auf ihre Kosten: Wartet nur, bis ihr in 50 Meter Höhe mit dem Analog-Stick auf einem Mini-Seil balancieren müsst, während riesige Kronleuchter versuchen, euch abzuwerfen!

Shortcut

- Hi-Res-Modus
- vier Charaktere (zwei neue)
- Grusel-Soundtrack
- Quick-Save-Feature
- Déjà-Vu-Gefühl
- eklige Labyrinth-Level
- stellenweise bestiege Kamera
- First-Gen-Waschküchen-Look
- nachwachsende Feinde
- Framerate-Probleme bei Hi-Res
- kein Rumble-Support

▼ Wenn das Grabstein-Puzzle gelöst ist, erhaltet ihr Zugang zu diesem netten Item-Nest.



MG!) werdet ihr wie gewohnt mit Cash entlohnt, dass ihr dem freundlichen Handels-Dämon im Austausch für Medi-Kits, Sonnen- und Mond-Karten sowie Vampir-Gegenmittel in den Rachen werfen dürft. Die aufsammelbaren Waffen wie Weihwasser, Bumerang, Beil oder Messer sind ebenfalls geblieben und stehen solange zur Verfügung, wie ihr ausreichend Rubine in eurer Hosentasche hortet. Rein optisch kann *Legacy of Darkness* trotz Hi-Res-Modus via Expansion Pak keine Glanzlichter setzen – zumindest ein neues Set Texturen wäre in vielen Gegenden das Mindeste gewesen, was man dem Spieler hätte bieten können. Warum es wieder nicht rumblät, wissen wohl nur die Konami-Götter – vielleicht im Update nächstes Jahr...



Castlevania – Legacy of Darkness

3D-Action-Adventure

Features



■ Datenträger: Modul 128 Mbit

■ Hersteller: Konami Kobe

■ Entwickler: Konami

■ Preis: ca. 120 Mark

■ Geeignet ab: 12

■ Schwierigkeit: hart!

Grafik Musik Sound

75% 83% 73%

SPIEL SPASS 73%



1993 Dracula X: Rondo of Blood (PC-Engine): --%



1994 Castlevania Bloodlines (MD): 85 %



1995 Castlevania Vampire's Kiss (SNES): 58 %



1997 Castlevania Symphony of the Night (PS/SAT): 82 %



1996 Castlevania Legends (GameBoy): --%

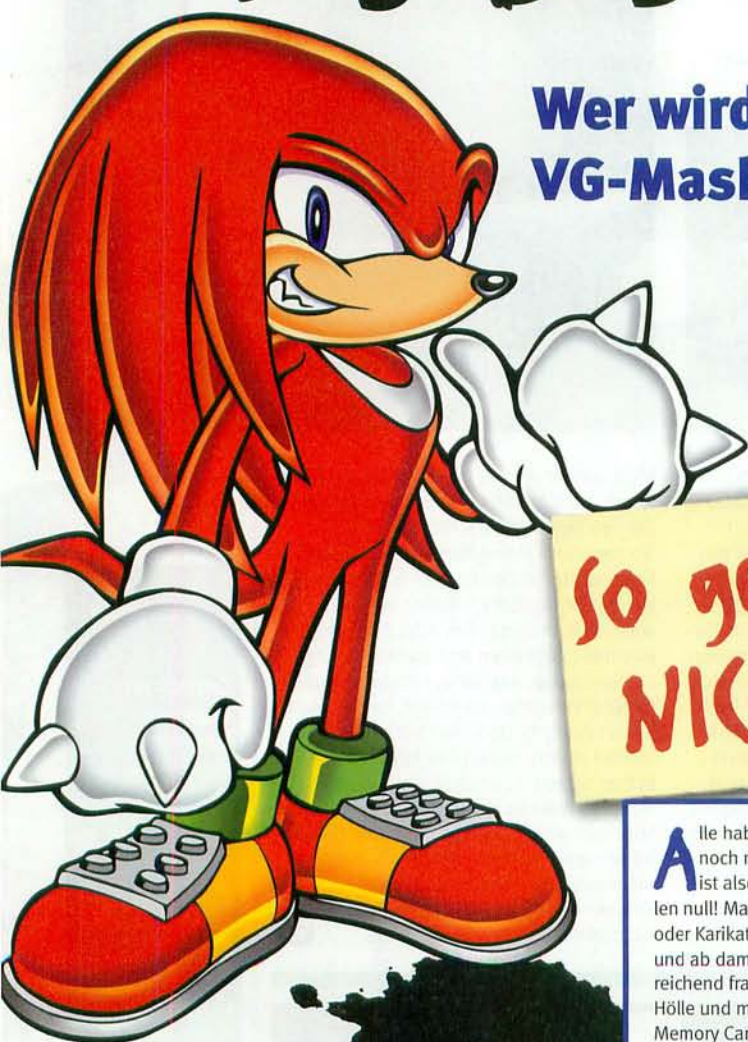


1999 Castlevania (N64): 84 %

Auf der Suche nach dem Tier!



**Wer wird der Erfinder des
VG-Maskottchens?**



so geht's
NICHT!



Alle haben ihr Maskottchen, nur die VG noch nicht – Skandaaaa! Eure Kreativität ist also nun gefragt – faule Ausreden zählen null! Malt eure Vorschläge – eine Comicfigur oder Karikatur – auf die Rückseite der Karte und ab damit in den Briefkasten (wer nicht ausreichend frankiert, kommt in die Konsolen-Hölle und muss sich dort mit komprimierten Memory Cards herumschlagen!). Wem der Platz nicht reicht oder sein Kunstwerk vor den Transport-Attacken der Post schützen will, kann sein Werk natürlich auch per Brief schicken. Das schönste, tollste, lustigste VG-Maskottchen wird natürlich veröffentlicht (und das nicht nur

einmal, sondern ständig – warum sollten wir auch sonst ein VG-Vieh suchen?!). Der glückliche Gewinner wird zu uns in die Redaktion eingeladen. Was ihn dort erwartet, können wir leider noch nicht verraten! Nur soviel: Volljährig-Sein ist kein Nachteil! (Im Ernst und zur Gewissensberuhigung von Erziehungsberechtigten: Auch Leser unter 18 Jahre können natürlich mitmachen!) Einzig und allein der Rechtsweg darf nicht mitmachen, denn der ist ausgeschlossen! Der Einsendeschluss ist Mittwoch, der 8. März 2000 – also raus mit Bleistift, Wachsmalkreiden, Ölfarben oder Tuschestiften und ran an die Arbeit!

Redakteure sind zum Schreiben da...

... und nicht zum Zeichnen! Trotzdem haben wir alles gegeben, ein passendes und würdiges Maskottchen für unsere *Video Games* zu finden. Tagelang raufen wir uns die Haare, zerrissen Entwürfe, spitzten die Bleistifte neu. Und endlich war es soweit! Jeder von uns hatte seinen endgültigen Entwurf fertig. Die einberufene Redaktionssitzung war aber erstaunlich kurz und ohne Entscheidung. Warum? Seht selbst...



↑
ChrisHarc



↑
Gierko



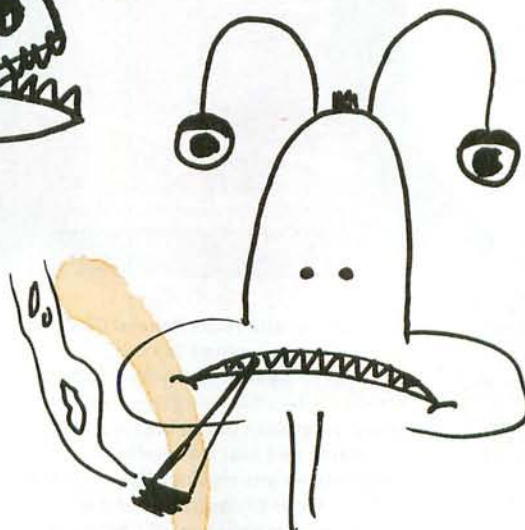
↑
Axel



↑
Axel



↑
Gunde



↑
Art



↑
Rehph



↑
Axel

Comic-Zeichner aufgepasst!

Wenn ihr sowieso schon eure Bleistifte gezückt habt und ihr eine witzige Comic-Figur euer Eigen nennt, dann schickt uns doch mal eine kurze Story (maximal eine Seite lang). Wer weiß, vielleicht melden wir uns schon bald bei euch und bieten euch an, jeden Monat in der *Video Games* eine Story zu veröffentlichen! Also, tütet euer G'schichtl ein und schickt es uns an:

Future Verlag

Video Games
z.Hd. Jan Binsmaier
Rosenheimer Str. 145h
81671 München



Ralph's Meinung

■ Was für eine Gaudi in geselliger Runde! Die Kumpels neben sich schwitzen, fluchen und jammern zu sehen, entschädigt bei weitem für die eigenen Schmerzen in Fingern und Unterarmen, die ihr spätestens beim zweiten Durchlauf des Zwölfkampfs spüren werdet. Den Sadisten von Konami Tokio, dem das 1-km-Radrennen eingefallen ist (Erinnerungen an den 1.500-Meter-Lauf in Activisions Decathlon auf Atari 2600 werden wach), sollte man solange zocken lassen, bis er unter eine Minute kommt! Alleine motivieren die Rekordjagd und die speicherbaren Videos der Topleistungen gewiss auch eine Weile – der eine oder andere Bonus-Spielmodus hätte *ITF 2* aber auch gut getan. Wie ihr unserer Tabelle entnehmen könnt, sind die einzelnen Disziplinen auch abwechslungsreich genug ausgefallen. Was jedoch fehlt, ist ein wenig das Drumherum mit anfeuernden Zuschauern, mehr Animationen rund um die Disziplinen und ausgefeiltere Jubelszenen. Für einen Single-Player-Classic steckt aber zu wenig Innovation auf der CD.

International Track & Field 2

Drei Jahre Pause bei der Weltrekord-Jagd waren genug – wärmt die Armmuskulatur auf!



■ 100-Meter-Weltrekordler Maurice Greene spielt die Galleonsfigur für den zweiten *Track & Field*-Teil.

▼ Der Radsprint ist ebenso nervenaufreibend wie anstrengend – legt den Gegner taktisch aufs Kreuz!



Der alte Fuchs Konami lässt mit dem zweiten Teil der PlayStation-Olympiade nach dem 96er-Vorgänger erneut längst vergessene geglaubte Joystick-Rüttelleien und Stakkato-Button-Smashereien aus eigenem Hause (*Track & Field*, *Hyper Olympics* und *Hyper Sports*) wieder aufleben. Wir haben ja schon seit der letzten Ausgabe mit der Preview-Version fleißig trainiert und mussten feststellen, dass sich bei der nun freigegebenen Test-Version eigentlich so gut wie gar nichts geändert hat.

In diesem Fall heißt das aber nichts Schlechtes – lediglich das Flusswasser der Kajak-Bewerbe schaut immer noch grauenvoll aus, und wie man ein Top-PS-Wasser

designt, hat uns Core Design bei ihren Lara-Eskapaden ja eindrucksvoll bewiesen. Das soll aber nicht vom Thema ablenken, denn in *International Track & Field 2* geht's nicht um antike Schätze, sondern um Weltrekorde und Medaillen in fünf Leichtathletik-Disziplinen und sieben wei-

teren, bunt gemischten Herausforderungen. Während z.B. 100-Meter-Lauf, 50-Meter-Schwimmen und 1-km-Radfahren lediglich auf Pfeilschnelles Hämmern auf die beiden Power-Buttons setzen, verlangen euch folgende Prüfungen weitaus mehr Geschick ab: Den richtigen Abwurfwinkel zur richtigen Zeit im Hammerwurf zu erwischen, gehört da schon zu den schwereren Übungen und wird höchstens noch getoppt von der Aufgabe, beim Bocksprung in kürzester Zeit eine aus acht Buttons bestehende Kombination einzugeben, um einen Sprung mit Höchstschwierigkeit zu stehen. Auch sehr anspruchsvoll gestaltet sich das Stabhochspringen. Nachdem ihr genug Anlauf-Power aufgebaut habt, gilt es, optimal getimed abzuspringen, dann während der Flugphase die Stabspannung zu halten (ein gelber Balken muss durch einmaliges Drücken gefüllt werden) und schließlich zum bestmöglichen Zeitpunkt loszulassen. Habt ihr das erstmal gecheckt, ist jedoch Bubkas Marke von 6.14 Metern bald kein Problem mehr und ihr könnt zu den Sternen greifen. In allen Disziplinen sind übrigens übermenschliche Leistungen wie unter neun Sekunden auf 100 Meter mit etwas Training kein Problem. Ziemlich tricky sind auch das Gewichtheben und der Radsprint ausgefallen.

„Die topgestylten Bewegungen der Athleten sind vielleicht neben dem unverwüstlichen Spielprinzip die größte Stärke der Scheibe.“

Die 12 Disziplinen in der Einzelanalyse

■ *ITF 2* stellt eine Menge Anforderungen an euch – Weltrekorde wollen schließlich sorgfältig vorbereitet werden. Wir haben den Zwölfkampf seziiert und verraten euch, welche Disziplin auf welche

Fertigkeiten besonderen Wert legen – je mehr Sterne, desto mehr davon müsst ihr mitbringen, um erfolgreich zu sein. Viel Spaß bei der Jagd nach Bestleistungen! Finger-Speed, Timing und

Ausdauer bedürfen wohl keiner Erklärung – unter Technik haben wir zusammengefasst, wie schwierig das Zusammenspiel von Finger-Speed mit getimeten anderen Aktionen ausfällt.

Disziplin	100-Meter Lauf	Weitsprung	Speerwerfen	Hammerwurf	Rad-Sprint	Rad 1km	Turnspringen	Bocksprung	Kajakfahren	50-Meter Schwimmen	Gewichtheben	Stabhochsprung
Finger-Speed	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★	★	★★★★★	★★★	★★★
Technik	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Timing	★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Ausdauer	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Besonderheiten / Tricks	Kurz vor dem Ziel mit Dreieck den Oberkörper vorlehnen, bringt Zeit.	Der beste Absprungwinkel ist 45-47 Grad.	Nicht zu viel Platz beim Abwurf vergebend – experimentieren!	Beste Abwurfwinkel 47-48 Grad.	Bereits kurz vor der letzten Runde von Bummeln auf Gas wechseln.	Da hilft nur eisenharte Fingerkondition...	Jede Abweichung vom exakt senkrechten Eintauchen kostet massig Punkte.	Die Tastenkombination sofort einprägen, wenn sie eingeblendet wird.	Immer schön im Rhythmus bleiben.	Wie beim 100-Meter-Lauf kurz vor dem Ziel mit Dreieck noch ein paar Hundertstel rausholen.	Eine der technisch aufwendigsten Disziplinen – aber nicht schwer.	Unbedingt den vollen gelben Balken im Sprung erwischen

Squeez'em Hard!

Während ihr bei ersterem zum richtigen Zeitpunkt anheben, die zentnerschwere Last auf den Schultern balancieren und schließlich hochstemmen und durch Button-Smashing drei Sekunden halten müsst, setzt das Radeln mehr als alle anderen Disziplinen auf Taktik. Ziel ist hier, in einem Dreirunden-Sprint vor dem CPU-Fahrer oder menschlichen Gegner ins Ziel zu kommen. Meist wird daher in den ersten Kurven verhalten gefahren – verpasst jedoch auf keinen Fall den Zeitpunkt, in dem der Gegner das Tempo anzieht, sonst könnt ihr das Rennen vergessen. Animationstechnisch gibt's rein gar nix zu

meckern: Die topgestylten Bewegungen der Athleten sind vielleicht die größte Stärke der Scheibe neben dem unverwundlichen Spielprinzip. Da klappt keine Hose und steht kein Gelenk klobig weg – Respekt! Schade nur, dass den Designern neben dem klassischen Zwölfkampf und dem Einzeltraining keine weiteren Spielmodi eingefallen sind. Very cool kommt dagegen, dass ihr mit gespeicherten Replays eurer Großtaten (vier Blocks) vor den Kumpels prahlen dürft. Eine richtige Weltrekordliste gibt's dagegen unverständlicherweise nicht, genauso wenig wie eine offizielle Lizenz. Wenigstens bleibt uns so Dieter Baumann und sein Doping-Sumpf erspart!

RK



▲ Das Gewichtheben ist technisch ziemlich ausgefallen.



▲ Je schwerer der Sprung, desto härter die Ausführung.

Ein Dutzend mal Vollgas, bis die Fingerkuppen glühen – der Zwölfkampf im Einzelnen:



▲ Gewichtheben: Hier geht ohne das richtige Timing überhaupt nichts: Anheben, Halten und Stemmen!



▲ Stabhochsprung: Hier ist perfekte Koordination gefragt: Während des Sprungs müsst ihr dreimal die Jump-Taste drücken.



▲ Radsprint – besonders fließ: Beim Radsprint geht's nicht um Zeiten, sondern ausschließlich um den Sieg. Taktiert perfekt.



▲ Turmspringen: Hier könnt ihr schon vor Sprungbeginn taktieren, indem ihr euch für einen Schwierigkeitsgrad entscheidet.



▲ 100-Meter-Lauf: Die klassischste aller T&F-Disziplinen: Hämmert auf die Buttons, was das Zeug hält! Der derzeitige VG-Rekord: 9,06 s.



▲ 50-Meter-Schwimmen: Das Gleiche wie beim Hundert-Meter-Lauf. Auf die Power-Buttons hämmern, bis die Fingerkuppen glühen.



▲ Speerwerfen: Das lange Teil wird genauso geworfen, wie weit gesprungen wird. Passt allerdings auf – hier übertritt man leicht.



▲ Das Bockspringen ist komplett anders: Während des Flugs muss eine Button-Kombination so schnell wie möglich eingegeben werden.



▲ Weitsprung: im Prinzip simpel: Power aufbauen beim Anlauf und ohne Weite zu verschenken im 45-Grad-Winkel abspringen.



▲ 1km-Radfahren: Die schmerzhafteste aller Disziplinen: Stellt euch einfach zehn 100-Meter-Läufe hintereinander vor... Aua!



▲ Hammerwurf: Der Hammerwurf verlangt vielleicht das perfekte Timing von euch. Jede Hundertel Sekunde ist kritisch.



▲ Kajak: Mann, was haben wir gebraucht, bis wir diese Sch...-Disziplin gecheckt haben. Ohne exakten Rhythmus gurkt ihr endlos hinterher.

Kampf der Schummelei

Wie im richtigen Leben versuchen natürlich manche Schlitzohren mit ausgefuchsten Mitteln zu Bestleistungen zu kommen und diejenigen auszutricksen, die es im Schweiß ihres Angesichts versuchen. Ein probates Mittel gegen den wohl bekanntesten Feuerzeug-Trick hat Konami schon in den 80ern bei ihren Arcade-Hits *Hyper Olympics* und *Hyper Sports* ausbalanciert: Man legte die beiden Power-Knöpfe einfach in kleine silberne Gruben und schon war das Problem gelöst, das auch zu massiven Beschädigungen der Automaten führte. Im Zeitalter der Autofeuer-Pads implementierte man in *International Track & Field* eine Routine, die das Benutzen selbiger On-Screen anzeigt und somit Cheater entlarvt. Gerüchte besagen jedoch, dass einige *Track & Field*-Junkies ihre Finger derart trainiert und ausgebildet haben, dass sie es schaffen, die Cheat-Meldung auszulösen, ohne ein Dauerfeuer-Pad zu benutzen!

Shortcut

- ☺ Top-Animationen
- ☺ Weltrekord-Gier
- ☺ Mords-Multiplayer-Gaudi
- ☺ Speicherbare Rekord-Replays
- ☹ Unterarmtraining :-)
- ☹ wenig Spielmodi
- ☹ Joypad-Schrotter

International Track & Field 2

Sport-Megamix

11 Spieler

Features



- Entwickler: Konami Tokio
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
82% - 75%

SPIEL SPASS 79%

84% Multi-Player



Was macht ein Import im Test-Teil?

■ ToX ist doof... das ist alles nur sein Fehler. Zwar war ihm von Anfang an klar, dass *Harvest Moon 64* ein Import Test ist – nur hätte er es vielleicht auch irgend jemandem sagen sollen... So wurden für *HM* bei der Heftplanung zwei Seiten im Test-Teil reserviert. Als uns dieser Fehler dann auffiel – so ungefähr einen Tag vor Heft-Fertigstellung – konnten wir dieses Malheur leider nicht mehr beheben. Bitte habt Verständnis – ToX wurde einer gerechten Strafe unterzogen und läuft nun mit einem Loch im Knie rum (siehe auch Leserbrief).

▼ ToX und der kleine Sanka laufen um die Wette. Die Figuren könnt ihr selbst benennen (Äxl übernahm die Rolle des Gauls und Heidi spielte die Henne...).

Harvest Moon 64

Sim Animé-Farm: Schnappt euch Axt und Sense und bringt die heruntergekommene Farm eures Großvaters wieder auf Vordermann!



■ Anfangs sieht's ja noch aus wie beim Häuptling unter'm Bett – nach einigen Stunden harter Arbeit erzielt ihr aber ganz respektable Ergebnisse.



▲ Das ist doch was Schönes nach einem Tag voller Schufferei: In eurem Bad (muss erst gekauft werden) könnt ihr vor dem Schlafengehen noch mal so richtig relaxen.



▲ Jeden Tag um fünf schaut der Händler bei euch vorbei und kauft euch eure Waren ab.



▲ Felder bestellen? Was ist das? Im Herbst ist Schwammlersuchen angesagt.



▲ Checkt jeden Tag den Wetterbericht – es kann euch viele Sorgen ersparen.



▲ Endlich ist es unser! Das Glashaus ist zwar das teuerste Gebäude, dafür seid ihr aber so vor den Gewalten der Natur sicher.

Die ist nämlich in gar keinem guten Zustand mehr, denn euer armer, kranker Großvater konnte sich in letzter Zeit aufgrund massiver Gesundheitsprobleme nicht mehr um den Bauernhof kümmern. Jetzt ist der alte Herr tot und ihr als sein Enkelsohn steht ganz alleine da...

Nun ist es euer Ziel, dem maroden Hof innerhalb von zwei Jahren zu neuer Blüte zu verhelfen und mit Vieh und Gemüse so nebenbei noch einen

Batzen Kohle zu machen. Zu Beginn steht ihr allerdings noch mit leeren Händen da: Die Ställe sind leer und

der Acker gleicht einem Feld der Verwüstung. Nur euer treuer Hund und ein kleines Pferdchen, das ihr von einem Nachbarn geschenkt bekommt, stehen euch zur Seite. Mit den anfänglichen 300 Goldstücken könnt ihr ebenfalls keine großen Sprünge machen – mehr als ein Beutel voller Samen ist noch nicht drin. Also macht ihr euch daran, das Feld von Steinen und Unkraut zu befreien und legt euer erstes drei mal drei Felder messendes Beet an – für mehr reicht der Samen nicht. Nun müsst ihr dafür sorgen, dass eure Kartoffeln, Tomaten und andere Gemüsesorten prächtig gedeihen, indem ihr sie jeden Tag gießt und lästiges Unkraut beseitigt. Nach einiger Zeit erzielt ihr schon erste Erfolge, ihr könnt die

geernteten Produkte wieder verkaufen. Noch ein paar Monate, und ihr habt euch dann ein nettes Finanzpolster angelegt, eure Felder werden größer und verlangen immer mehr Arbeit von euch. Doch auch eure Fähigkeiten steigen im Laufe der Zeit: Je mehr ihr mit einem Werkzeug arbeitet, desto besser werdet ihr im Gebrauch desselben. Am Anfang könnt ihr z.B. mit eurer Gießkanne immer nur ein Feld bewässern, doch bald habt ihr den Dreh raus und gießt mit einem Schwung gleich drei oder gar alle neun Felder. Auch Axt, Hammer und Sense lassen sich so aufwerten. Jeden Tag um fünf kommt dann ein Händler bei euch vorbei und kauft euch die geernteten Produkte ab. Wenn mal einen Tag nichts auf euren Feldern wächst, könnt ihr immer noch durch die Gegend ziehen und Pilze oder Obst sammeln. Ein freundlicher Fischer schenkt euch sogar

Felder bestellen auch unterwegs

■ Seit gut einem Jahr können angehende Hobby-Bauern schon auf dem GB-Color ihre Farm auf Vordermann bringen. Alle relevanten Features, die die N64-Version so spaßig machen, finden sich auch auf

Nintendos Kleinsten wieder und sorgen so für perfekte Langzeitmotivation. Wer unterwegs nicht auf harte Feldarbeit verzichten will, muss einfach zugreifen.



▲ Im Prinzip genau das Gleiche wie auf dem N64...



▲ das Haus mit Bett und Fernseher...



▲ Die Silos, wo ihr das Heu für die Kühe lagert...



▲ ...und die Stadt, die zum Geldausgeben verführt.



■ Auf der Rennbahn könnt ihr Wetten abschließen und nette Sachpreise gewinnen.



"Der virtuelle Bauernhof bietet euch nach einer Weile eine Riesenportion Spielspaß. Allerdings ziehen sich die ersten paar Stunden ein wenig."

eine Angel, mit der ihr am See oder Fluß euer Glück beim Fischen versuchen könnt.

Ich wollt', ich wär' ein Huhn...

Doch was wäre ein echter Bauernhof ohne Vieh? So viel wie Sönke ohne sein Internet, und deshalb kauft ihr euch, sobald ihr genügend Schotter auf dem Konto habt, ein paar Kühe, Schafe oder Hühner. Zu ihrer Versorgung baut ihr Gras an, um sie zu füttern, streichelt sie mit einer Tierbürste und sprecht regelmäßig mit ihnen – nur eine glückliche Kuh gibt gute Milch. Damit alles reibungslos abläuft, solltet ihr jeden Tag die Wettervorhersage checken. Bei Regen bringt ihr euer Vieh in den Stall, damit es nicht krank wird, freut euch, weil ihr an diesem Tag eure Felder nicht gießen müsst und ärgert euch am nächsten Tag, weil ihr die halbe Ernte verloren habt. Um nicht von den Launen der Natur abhängig zu sein, empfiehlt es sich, sich ein Glashaus zuzulegen, in dem euer Gemüse vor Wind und

Wetter geschützt ist. Um solche Anbauten vorzunehmen, ist allerdings, neben einem enormen Batzen Kohle, vor allem ein großer Holzvorrat notwendig, den ihr durch Abholzen von Baumstümpfen erhaltet. Ein netter Bauunternehmer verbessert eure Wohnqualität dann mit Küche oder Bad.

Zwischendurch werdet ihr immer wieder zu bestimmten Events eingeladen, die eine nette Abwechslung zum Farmer-Dasein bieten. Bei Pferde- oder Hunderennen könnt ihr Medaillen gewinnen, zeigt der Konkurrenz bei einem Schwimmwettbewerb, was ihr drauf habt, oder nehmt an Kochwettbewerben teil. Manchmal ist auch eure Hilfe gefordert, um z.B. eine Brücke zu reparieren oder ein Dampfbad zu bauen. Willigt ihr ein, erhaltet ihr neben dem ewigen Dank der Nachbarn vor allem eine Menge Geld. In der Stadt habt ihr dann genügend Möglichkeiten, diese wieder unters Volk zu bringen: Neben Samen und Tieren könnt ihr noch Souvenirs oder neue Gimmicks beim Erfinder erstehen, die euch die Arbeit erleichtern oder einfach nur die Wohnung verschönern.

Gut Ding braucht Weile...

Harvest Moon 64 ist eines jener Spiele – wie z.B. auch Armada – die ihr Potential erst nach einigen Spielstunden preisgeben. Das erste (virtuelle) halbe Jahr sind eure Möglichkeiten noch ziemlich eingeschränkt und recht viel mehr als eure vier Felder zu bestellen, könnt ihr noch nicht machen. Sobald ihr euch jedoch ein kleines Vermögen angehäuft habt, die Ställe mit Vieh gefüllt sind und ihr die verschiedensten Arten von



▲ Je nach Jahreszeit müsst ihr unterschiedliche Gemüsesorten anbauen.

Gemüse und Getreide anbaut, macht's dann richtig Spaß. Die Farm wird größer und schöner – die Events und Zwischenspielen bieten eine erfreuliche Abwechslung. Es macht einfach nur Spaß, zu sehen, wie alles gedeiht und (zumindest meistens) wie am Schnürchen klappt. Lediglich das etwas zu klein geratene Spielfeld (Stadt, zwei Nachbarhöfe und ein kleines Wald-/Bergareal) und die nicht vorhandene bzw. seicht vor sich hindümpelnde Storyline verhindern eine höhere Wertung – betrachtet die Achtzig als hohen Siebziger. Die Grafik bewegt sich bestenfalls auf Super-Nintendo-Niveau und nervt mit argen Popporn und gelegentlichen Slowdowns – richtig störend ist dies allerdings nicht. Zum Sound ist nur zu sagen, dass... äh... nun, die Redaktion beschloss einstimmig, den Sound während des Tests abzustellen – das sollte eigentlich alles sagen. Wer ein Spiel sucht, bei dem er sich stundenlang austoben kann und auch nach Wochen wieder mal gerne für eine (wahrscheinlich dann mehr) Stunde reinschaut, der wird mit Harvest Moon 64 sicher glücklich werden – nach einigen Stunden wird man süchtig.

▲ Zwischenspielen wie hier der Schwimmwettbewerb oder Schatzsuchen sorgen für Kurzweil.

Shortcut

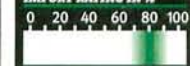
- ☺ Langzeitmotivation
- ☺ abwechslungsreich
- ☺ gibt's auch für GBC
- ☹ zu kleines Spielfeld
- ☹ unterdurchschnittliche Präsentation

Harvest Moon 64

Farm-Simulation

- Features
- Hersteller: Natsume
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %



◀ Ob nun schüchterne Bibliothekarin...



◀ ...oder männerfeindlicher Vamp...



◀ ...alle sind sie zu haben und verzehren sich nach euch.



◀ Oops – der Bauarbeiter verwandelt sich vor euren Augen in einen Untoten.

◀ Wie zum Teufel kann eine solche Kreatur noch am Leben sein?



▲ Dieses Schätzchen versorgt euch mit einer Disc, die die Kampftechnik des letzten Endgegners enthält.

Zombie Revenge

Die Lightgun wechselt von der Hand des Spielers zur Spielfigur und schon haben wir ein Shoot'n'Slay à la *Fighting Force 2* – nur freakiger und zombielastiger!

Shortcut

- Big-Boss-Fights
- Zombie-Splatter-Effekte
- Handbohrer
- zu kurz, zu unfair
- schwache Bonus-Spielmodi
- zu wenig Moves

Was Capcom kann, können wir schon lange! Das Zombie-Thema wird nun auch von Sega gnadenlos ausgeschlachtet. Nach dem starken Lightgun-Shooter *House of the Dead 2* wechselt man in der neuesten Arcade-Umsetzung das Genre und stellt die drei furchtlosen *Fighter Saubermann-Cop Stick Brighting*, *B-Movie-Screma-Queen Linda Rotta* und den *Japano-Frankenstein Busujima Rikiya* der Rache der Untoten in ein klassisches, scrollendes Beat'em-Up, gewürzt mit saftigen Bleispritzen ultimativen Kalibers.

Ob ihr nun von eurer Standard-Pistole Gebrauch macht (recht nutzlos: Die grüne, verfaulte Zombie-Masse spritzt zwar bei jedem Einschuss – trotzdem vertragen einige der Kerle glatt 15 Schuss und mehr!), oder euch die Monster mit diversen Punch- und Kick-Kombinationen (keine große Vielfalt hier) vom Leib haltet,

bleibt euch überlassen. Merkwürdig ist nur, dass ihr zwar vergleichsweise oft in den sieben Levels so nützliche Extras wie Uzi, Shotgun, oder Hackebeil findet, dafür in fast allen Endgegner-Duellen mit monströsen Mutanten, schleimigen Kreaturen, Riesen-Zombies mit Laseraugen & Co. keinerlei Waffenunterstützung bekommt. Sehr mysteriös kommt auf jeden Fall die Taktik sämtlicher Bosse: Ihr könnt solange auf sie einschießen bzw. -treten, bis sie ca. 40 Prozent ihrer Energie verloren haben, ohne irgendwelche Anstalten zur Gegenwehr zu machen. Erst dann scheinen die Biester aufzuwachen und greifen dafür um so hinterhältiger an, womit wir beim Thema Verteidigung

wären: In diesem Punkt schaut's nicht besonders rosig für euch aus. Was würdet ihr z.B. für das probate Mittel halten, um einer Phalanx von vier Shotgun-bewehrten Zombies gegenüber zu treten? Ja, ihr habt richtig gelesen: Zum ersten Mal überhaupt wehren sich die wandelnden Leichen mit Schusswaffen und das recht heftig! Selbst wenn ihr ihnen die Knarren kurzzeitig aus den fauligen Fingern geprügelt habt, sammeln sie die glatt wieder auf – da scheint irgendwie noch ein Rest Hirn intakt geblieben zu sein, hmm...

Lineare Arcade-Schlacht

Erkundungsfreudige Naturen werden nicht viel Spaß mit *Zombie Revenge*



▲ Auch wenn sie getroffen werden, schießen die Charaktere im Fallen noch zurück!



▲ Der Fighting-Modus ist ein Witz: Die Duelle sind nach Sekunden bereits vorbei.



▲ Mit dem Elektro-Boss (Nummer drei von insgesamt 13) ist nicht zu spaßen!

haben: Der Weg vom Hinterhof über die Kanalisation über die Chemie-Fabrik, den verseuchten Zug, das erste Haus der Toten (Erinnerungen werden wach!) bis zum Showdown mit Zed, dem Mann mit dem goldenen Auge, ist der komplette Weg straightforward linear vorgegeben. Bei der

und dann nie wieder lautet in diesem Fall das Motto. Beim Original Mode könnt ihr immerhin noch zwischen Gun Mode (verstärkte Waffen) und Bare Knuckle Mode (ihr startet defaultmäßig ohne Waffen, könnt aber natürlich unterwegs welche aufsammeln) wählen, je nachdem wie gut

„Der Frustfaktor liegt bei *Zombie Revenge* ziemlich hoch, da ihr mit Spielgeschick allein wenig ausrichten könnt – es helfen nur unendlich Continues.“

Auswahl der Spielmodi ist dagegen von vornherein nichts festgelegt: Arcade Mode, Original Mode, Training Mode, Vs Boss Mode und Fighting Mode stehen zur Wahl. Bei genauerer Betrachtung blättert jedoch der Lack soviel kunstvoll aufgeblähter Zombievernichtung schnell wieder ab: Der Fighting Mode (eine Art One-to-One Beat'em-Up zwischen den drei Protagonisten) ist eine Farce – die Duelle sind nach der ersten Combo binnen Sekunden beendet. Einmal ausprobiert

ihr gerade drauf seid. Eine Reihe von VM-Mini-Games gibt's übrigens auch, aber seien wir mal ehrlich – diese Funktion der New-Generation-Memory-Card erinnert doch eher an ein Tamagotchi-Revival als an einen ernstzunehmenden Spielbestandteil. Technisch gibt's dagegen nicht viel zu bemängeln: Coole Lichteffekte, schaurig-schöne Sounds und gruselige Locations sorgen für zünftige Zombie-Stimmung. Lediglich die thrashigen Dialoge (noch idiotischer als in

Resident Evil und *House of the Dead 2*) und die etwas festbetonierten Gesichter (Mooshammer-Frisur) funkeln dem Flair wieder dazwischen.



Ralph's Meinung

Man kann sagen, was man will: Zu zweit bereitet ein Stündchen Zombie-Schlachten mit Shotgun, Uzi und Granaten eine Mordsgaudi. Im Duett fallen die ganzen Spielspaßkiller auch nicht so ins Gewicht, mit denen ihr im Single-Player fertig werden müsst. Mit den gegebenen maximal neun Continues ist *Zombie Revenge* fast nicht zu machen – es sei denn, im Original-Gun-Mode mit dreifach verstärkten Knarren. Das liegt daran, dass ihr vor allem der Boss-Meute mangels durchschlagenden Knarren so gut wie nix entgegenzusetzen habt. Zombies hin oder her – wenn ihr nicht mal mit vier normalen Level-Gegnern einigermaßen fertig werdet, weil jeder drei Magazine verschlingt, steigt der Frustfaktor, da mit Spielgeschick hier einfach zu wenig auszurichten ist. Bleibt nur der Umweg über die Option "Unendlich Continues". Anderes Thema: Warum, nur warum gibt's die besten Waffen wie den Handbohrer (17-Hit-Combo und Splatteroverkill!) oder Flammenwerfer nur einmal im ganzen Spiel? Bei einem Arcade-Game ewig lang im Training-Mode dafür zu buckeln ist unzumutbar. Fazit: Sicherlich nicht das beste Zombie-Game, ein erfrischend anderer *Final-Fight*-inspirierter Ansatz und reichlich Splattereffekte könnten einschlägige Fans aber vom Kauf überzeugen.



▲ In der Kanalisation behindern Laserbarrieren euren Fortschritt – erledigt zuerst die mutierten Pflanzen.



▲ Schade: Den mächtigen Flammenwerfer bekommt ihr im Arcade-Mode nur ein einziges Mal im kompletten Spiel.



▲ Die ultimative Splatterwaffe: Der Handbohrer zerreit die Monster in Stücke und beschert euch eine 17-Hit-Combo.



▲ Pumpt noch fünf Zombies voll Blei und ihr könnt per Heli aus der Flammenhölle entkommen.

Zombie Revenge

Shoot'n'Slay
→ → →

Features

GP VP A

Entwickler: Sega Japan
Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: sehr schwer

Grafik Musik Sound
76% 75% 73%

SPIEL SPASS 70%



Shortcut

- ⊕ verschiedene Fahrzeuge benutzbar
- ⊕ große, verwinkelte Level
- ⊕ Rambos haben keine Chance
- ⊖ Grafik etwas unübersichtlich
- ⊖ keine Zwischenspeicherpunkte



Geht so

„Man hätte aus der Idee mehr machen können.“

Axel's Meinung

■ Schade, vom coolen Spielzeug-Flair sind nur die Protagonisten und die Locations übriggeblieben. So bleibt unterm Strich nur ein Shooter mit relativ wenig strategischem Anspruch. Dennoch kann man sich schnell in die gestellten Aufgaben verbeißen, auch wenn Design-Patzer wie die fehlenden Rücksetzpunkte stark an der Geduld der Spieler zehren.

Army Men 3D

3D-Shooter

⊕ ⊕ ⊕

■ Features



■ Entwickler: 3DO
 ■ Hersteller: Infogrames
 ■ Preis: ca. 89 Mark
 ■ Geeignet ab: 12 Jahre
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 59% 61% 68%

SPIEL SPASS 67%

Army Men 3D

Mit der "3D"-Version kommen PS-User endlich auch in den Genuss des Spielzeug-Krieges.

Im Gegensatz zum klassischen Spielzeug-Flair der von anderen Plattformen (vornehmlich PC) bekannten Versionen, versetzt euch *Army Men 3D* an einen beängstigend realistischen Kriegsschauplatz. Wenn ihr hier nicht auf kleine Plastikmännchen losgehen würdet, wäre dieses Game ein heißer Anwärter für den Index.

Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei *Army Men 3D* um einen Third-Person-Ego-Shooter in dem ihr den Parade-Soldaten "Sarge" durch verschiedenartigste Einsätze steuert. Diese sind recht abwechslungsreich gehalten und beschränken sich auf das reine Eliminieren feindlicher Truppen. So gilt es z.B., in einer Mission verschollene Kameraden aus ihrer Gefangenschaft zu befreien und dann durch Minenfelder hindurch zurück auf sicheres Terrain zu geleiten. In einer



▲ Am besten kommt ihr durch, wenn ihr euch von einem Versteck zum nächsten kämpft.



▲ Minenfelder solltet ihr besser nur mit einem Minendetektor durchqueren.

Man fragt sich, wo das Spielzeug abgeblieben ist.

anderen Mission müsst ihr einen Spion in den feindlichen Reihen finden und von diesem kriegsentscheidende Dokumente entgegennehmen. Doch auch Freunde des gepflegten Zerstörens und des Kampfes Mann gegen Mann kommen in *Army Men 3D* nicht zu kurz. Ob ihr mit der Bazooka gegnerische Panzer aufs Kreuz legt oder via Handgranate einen feindlichen Bunker sprengt – ohne Waffengewalt kommt ihr nicht allzu weit. Doch gerade in dieser Beziehung haben es die Entwickler gut gemeint. So steht euch ein umfangreiches Repertoire aus klassischen Waffen wie Maschinen-



■ Sarge – ein knallharter Kriegsveteran. Härter als er kann Plastik nicht sein.

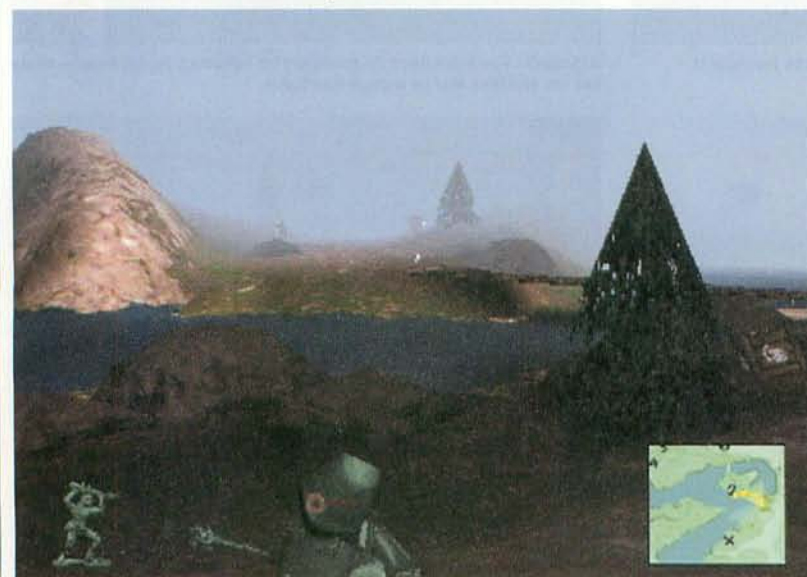


▲ Mit dem Mörser könnt ihr feindliche Stellungen aus sicherer Distanz ausheben.



▲ Achtet auf die Kollegen. Wenn einer der Jungs hopsgeht, ist die Mission vorbei.

gewehr, Handgranate und Flammenwerfer zur Verfügung. Gerade letzterer hat verständlicherweise besonders verheerende Auswirkungen auf die Plastik-Gefreiten... Wenn ihr der Meinung seid, zu Fuß dauerte das Ganze zu lange oder aber lieber auf die durchschlagenden Argumente eines Panzers zurückgreifen wollt, könnt ihr jederzeit eines der vielen herumstehenden Fahrzeuge "entern" und euch damit auf den Weg machen. Die Steuerung ermöglicht euch neben den Grundmanövern wie Schleichen und Rennen auch das Rollen zur Seite, wodurch ihr dem feindlichen Feuer ausweichen könnt. Leider kommt ihr im Eifer des Gefechts nur selten dazu, diese einzusetzen – eine ordentliche Straffing-Funktion wäre sinnvoller gewesen. Sehr gut gelöst wurde hingegen das Abfeuern der Handgranaten, die durch ein bewegliches Fadenkreuz ihren Zielpunkt markieren und erst beim Loslassen des Feuer-Buttons losfliegen. Grafisch kann das Game leider nicht ganz überzeugen. Im Gegenteil, auch wenn die Spielzeugherkunft der Figuren ganz gut rüber kommt, leidet die Übersicht unter dem etwas zu "erdigen" Eindruck. Trotz des einblendbaren Radars, werdet ihr öfters von feindlichen Stellungen überrascht, als dies dem Spielspaß zuträglich wäre. Für Teamkämpfer wurde zusätzlich ein 2-Player-Modus integriert, in dem ihr euch an einem klassischen Capture-the-Flag versuchen könnt, wobei ihr euch durch das strategische Platzen mehrerer CPU-gesteuerter Kampfkollegen die Vorteile der Geländebeschaffenheit zu Nutzen machen solltet.



▲ Da hinten im Nebel versteckt sich ein Gegner. Mit dem Gewehr ist der Bursche jedoch schnell Geschichte.

Die Schlacht aus der Luft bietet dem Kampf eine gänzlich neue Perspektive.

Army Men Air Attack

Krieg im Spielzeugland! Zeigt, was in euch steckt und schwingt euch in den Helicopter.

Der nicht enden wollende Krieg zwischen den guten grünen Soldaten und der bösen Tan-Armee geht in seine nächste Runde. Wie bei den meisten echten Kriegen spielt es dabei keine Rolle, wer angefangen hat und um wem es überhaupt geht.

Hauptsache ist, der Gegner kommt zu Schaden. Und genau in dieser Beziehung bietet euch *Army Men Air Attack* eine neue Dimension an. Ihr könnt im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft gehen, denn es handelt sich diesmal um einen missionsbasierten Heli-Shooter. So erinnert das Game auch auf den ersten Blick an die gute, alte *Strike*-Serie.

Doch in spielerischer Hinsicht bietet *Army Men Air Attack* einige interessante Einfälle und witzige Features. Dies beginnt schon bei den abwechslungsreichen Missionszielen, die so kuriose Aufgaben beinhalten wie z.B. einen Spielzeug-Zug zu bewachen, arme Käfer aus den Forschungslabors der Tan-Armee zu retten oder aber einen Ameisen-Angriff von der eigenen Basis abzuwehren. Gerade diese Mission zeigt sehr gut die Möglichkeiten, um die Ecke zu denken und es dem Feind mit unkonventionellen Methoden zu zeigen. So könnt ihr z.B. versuchen, die Ameisen mit purer Waffengewalt unter Kontrolle zu halten, doch werdet ihr bald feststellen, dass ihr so nicht weiterkommt. Wenn ihr euch aber ein wenig im Level umseht, werdet ihr einen Donut finden, den ihr mit Hilfe einer an eurem Heli



▲ Versucht gar nicht, die Ameisen zu erschießen. Es kommen immer wieder neue.



▲ Um die Flughöhe müsst ihr euch nicht kümmern. Sie passt sich von selbst an.



▲ Als Flaggeschütze fungieren in *Air Attack* Silvesterraketen.

befestigten Seilwinde direkt über dem feindlichen Lager abwerfen könnt. Schon folgen die Ameisen ihrem natürlichen Trieb – und damit dem Donut – und legen so ganz nebenbei das feindliche Lager in Schutt und Asche. Praktisch nicht? Dennoch lassen sich nicht alle Konflikte so sauber lösen, und ihr werdet um den Einsatz eurer Waffen nicht herumkommen. Da trifft es sich gut, dass die drei zur Verfügung stehenden Hubschrauber zum einen über eine gute Standardbewaffnung verfügen und zum anderen durch das Einsammeln der herumliegenden Extras so praktische Power-Ups wie zielsuchende Raketen und Napalmbomben erhalten. Und dank der Seilwinde könnt ihr bei Bedarf nahezu jeden herumliegenden Gegenstand aufnehmen und über dem Feindgebiet wieder abwerfen.

Entscheidend für den Sieg ist dabei die Art des Hubis und damit seine nützlichsten Eigenschaften. So gibt es eine Waffen strotzende Kampfmaschine, die wegen ihres hohen Gewichts schwer zu manövrieren ist, einen extrem wendigen und

schnellen Heli, der aber nicht viele Schüsse verträgt, und ein Mittelding aus den beiden Extremen. Zusätzlich könnt ihr euch noch für einen Co-Piloten entscheiden, der euch auf dem Flug mit kurzen Ratschlägen versorgt. Da aber jeder Charakter seine Vor- und Nachteile hat, wirkt sich die Wahl beispielsweise auf die Treffsicherheit der Bordkanone aus.

Die Steuerung ist gut gelöst und ermöglicht euch, durch den linken Analogstick den Flug nach vorne und die Flugrichtung zu bestimmen, während mit dem rechten Analogstick gesteuert wird. Neben den Single-Player-Missionen steht euch auch ein Co-Op-Modus zur Verfügung, in dem ihr gemeinsam mit einem Kumpel in die Schlacht ziehen könnt. Und solltet ihr es lieber rabiat mögen, könnt ihr im klassischen Capture-the-Flag-Modus auch aufeinander losgehen. Grafisch kann das Game durchaus überzeugen, auch wenn ihr keine Wunder erwarten dürft. Doch das Spiel läuft flüssig und scrollt auch bei größeren Explosionen und massivem Feindaufkommen ohne zu ruckeln. **AB**



▲ Wenn der Riesen-Teddy erst mal zum Leben erwacht, ist er eine große Hilfe.



▲ In solchen Situationen bedarf es keiner Strategie. Feuert aus allen Rohren.



▲ Was soll man da schon groß sagen? Schiffe versenken!



Shortcut

- ☺ coole Missionen
- ☺ witziger 2-Player-Modus
- ☹ es könnten mehr Missionen sein
- ☹ etwas kleine Level



Gut!
"Air Attack bietet unkomplizierten Spielspaß."

Axel's Meinung:

■ Egal ob alleine oder gegen einen Freund – *Army Men Air Attack* macht dank der ungewöhnlichen Einfälle einfach Spaß. Die Möglichkeit, aus den Größenverhältnissen witzige Einfälle zu ziehen, wurde gut genutzt und sorgt für ein unterhaltsames Spielvergnügen. Da der Schwierigkeitsgrad ab der Hälfte merklich ansteigt, sind auch geübtere Spieler eine Zeit lang beschäftigt. Und die Option, Aufgaben auf verschiedene Arten zu lösen, reizt zusätzlich, es noch einmal zu probieren.

Army Men Air Attack

Shooter

1-2 Spieler

■ Features



■ Entwickler: 3DO
■ Hersteller: Infogrames
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 12 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
75% 65% 68%

SPIEL SPASS 78%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Alte RR-Veteranen werden sich schnell zurechtfinden und entdecken in den neuen Kursen eine weitere Herausforderung.



▲ Permanente Überholmanöver und harte Positionskämpfe gehören einfach zu RR.



Ridge Racer 64

Für N64-Racing-Fans scheint Weihnachten und Ostern dieses Jahr zusammenzufallen.

Shortcut

- tolle Grafik
- gewohnt perfekte Spielbarkeit
- neue Strecken
- 4-Player-Modus
- Replays nicht speicherbar
- etwas dünner Sound



▲ Wie bei Rennspielen üblich, unterscheiden sich die Fahrzeuge in den bekannten Kategorien Speed, Handling und Beschleunigung.

Ridge Racer 64

Arcade-Racer
 1 2 3 4
 Features
 S RP A
 Entwickler: NST
 Hersteller: Nintendo
 Preis: ca. 109 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik 86% Musik 82% Sound 79%

SPIELSPASS **87%**

Auf der PS hat die Ridge Racer-Serie ungeachtet der vielfältigen und qualitativ hochwertigen Konkurrenz einen fast schon legendären Ruf. Dies liegt zum einen daran, dass Namco mit Ridge Racer einer der ersten wirklichen Mega-Hits für die seinerzeit noch brandneue PS gelang, zum anderen aber an perfekten Fortsetzungen wie z.B. Ridge Racer: Type 4, die ein genial spielbares Arcade-Feeling auf die heimischen Bildschirme portierten.

Umso bemerkenswerter ist die Tatsache, dass nun auf dem bis vor kurzem in puncto Racing-Games eher vernachlässigten N64, eine eigene Variante dieses Mega-Hits erscheint. Wobei die Bezeichnung "eigene Variante" mit Vorsicht zu gebrauchen ist. Denn obwohl die Nintendo-Variante zur Freude aller Fans mit vier exklusiven Strecken aufwartet, handelt es sich bei den anderen Renntracks um die bereits aus Ridge Racer und Ridge Racer Revolution bekannten Abschnitte.

Natürlich können auch diese wieder in verschiedenen Varianten gefahren werden, und wer sich jemals eingehender mit den PS-Ridge Racer beschäftigt hat, wird sich relativ schnell zurechtfinden. Die N64-only Tracks passen sich übrigens sehr gut in die bestehenden Kurse ein, so dass das Game wie aus einem Guss wirkt. Neben dem gut durchdachten Streckendesign gehörte vor

► Durch zusätzliche Effekte wie die verwischten Rücklichter kommt das Geschwindigkeitsgefühl noch besser rüber.



▲ Die Replays sind nach wie vor eine Augenweide.



„Für den größten Aha-Effekt wird aber die Grafik sorgen.“

allem der Anreiz, immer neue Fahrzeuge zu erspielen, zum motivierendsten Aspekt der RR-Serie.

Jäger und Sammler

Auch in dieser Beziehung enttäuscht die N64-Version nicht. Zwar stehen euch nicht annähernd so viele Fahrzeuge wie beispielsweise in Ridge Racer: Type 4 zur Verfügung, doch lassen sich neben den von Beginn an anwählbaren vier Fahrzeugen

insgesamt 28 weitere Rennboliden freispielen. Da dies jedoch, wie zu erwarten, nicht gerade einfach ist, dauert es eine ganze Weile, bis man seine virtuelle Garage gefüllt hat.

Als Lohn der Anstrengung lassen sich dort sämtliche Fahrzeuge ganz nach persönlichem Geschmack in den schrillsten Farben lackieren und in allen Details bewundern. Tief in unserem Inneren sind wir halt doch noch Jäger und Sammler...



▲ Ob zu zweit oder zu viert – auf Wunsch tummeln sich auch CPU-Fahrer auf der Strecke.



▲ Auch wenn das Game nicht von Namco programmiert wurde, ist die Umsetzung perfekt.



▲ Einziges Manko sind die fehlenden Ladezeiten. So müsst ihr auf Galaga verzichten.



▲ Nehmt die Kurven wie ihr möchtet, doch nehmt sie schnell!



▲ Dank der tollen Fernsicht könnt ihr eure Manöver und euer Fahrverhalten rechtzeitig an die Situation anpassen.

Ridge Racer Analog

Dass sich das Fahrverhalten der Boliden zum Teil ganz gewaltig voneinander unterscheidet, dürfte keine Überraschung sein. Doch mit etwas Übung lassen sich selbst mit den störrischsten Rennern gute Rundenzeiten erzielen, was nicht zuletzt auf die hervorragend umgesetzte Steuerung zurückzuführen ist. Zwar mag es alten PS-Veteranen merkwürdig anmuten, die Boliden nun mit Hilfe des Analogsticks anstelle des gewohnten D-Pads zu steuern, doch gerade in diesem Punkt haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Angefangen beim legendären Driftverhalten über das leicht verzögerte Bremsverhalten – man fühlt sich schnell zu Hause. Und um es auch jedem recht zu machen, lassen sich im Optionsmenü drei verschiedene

Driftvarianten einstellen: Classic, Revolution (womit natürlich die von manchen Fans eher geschmähte Version des zweiten Teils gemeint ist) und die RR64-Steuerung. In letzterer lässt sich ein ausbrechender Wagen mittels Druck des Analogsticks nach vorne wieder einfangen, was zum Vorteil hat, dass man die Finger nicht von Gas und Bremse nehmen muss. Für den größten Aha-Effekt wird aber die Grafik sorgen, die es ohne Unterstützung des Expansion-Paks schafft, gleich um Klassen besser als die PS-Vorbilder auszusehen. Vom teilweise pixeligen Aussehen der PS-Wagen ist nun keine Spur mehr übrig. Dennoch sehen

„Besonderes Lob gebührt dem mitreißenden Mehrspieler-Modus.“

sowohl Fahrzeuge als auch Strecke ungewöhnlich scharf aus und glänzen mit tollen Lichteffekten und Reflexionen. Auch vom so gefürchteten Nebel werdet ihr ebenso wie von unschönen Pop-Ups völlig verschont. Gerade diesem Aspekt verdankt das Game viel seiner perfekten Spielbarkeit, da ihr euch immer rechtzeitig auf den Streckenverlauf einstellen könnt.

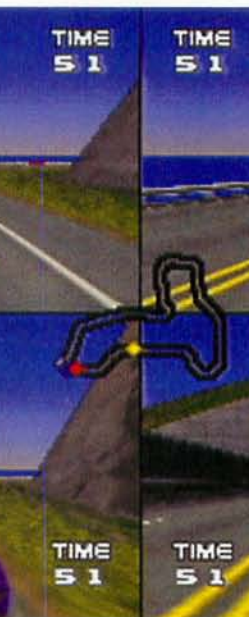
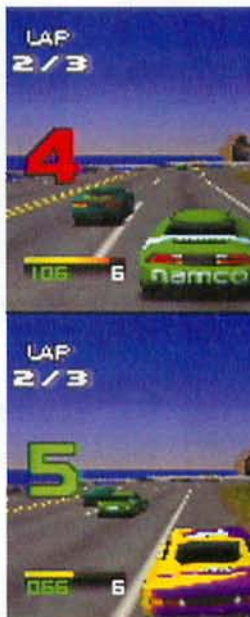
Trotz all dieser Features legt das Game ein fast schon unglaubliches Tempo an den Tag. Insbesondere mit den erst im späteren Spielverlauf erhältlichen Flitzern der Extraklasse gehören blitzschnelle Reflexe dazu, die Kurse ohne andauernde Berührungen mit der Leitplanke zu meistern. Auch auf die schon legendären Replays muss in der 64-Bit-Variante nicht verzichtet werden. Schade ist nur, dass sich diese mit tollen Effekten wie Motion-Blurring und rasanten Perspektivwechseln aufgemotzten Filmchen nicht speichern lassen.

Dies liegt wohl in erster Linie an der Tatsache, dass sämtliche Spieldaten auf dem 256-Mbit-Modul gespeichert werden. Ein besonderes Lob gebührt übrigens dem mitreißenden Mehrspieler-Modus, in dem ihr sogar zu viert via Splitscreen um die Wette fahren und auf Wunsch Zweier-Teams bilden könnt.

AB



▲ Massig Autos und abwechslungsreiche Spielmodi. Was kann man von einem Arcade-Racer mehr verlangen? Selbst an das berühmte Grid-Girl Reiko Nagase wurde gedacht.



▲ Selbst im 4-Player-Modus sind keine Performance-Einbußen zu verzeichnen. Einen größeren Fernseher solltet ihr aber besitzen, ansonsten wird's unübersichtlich.



▲ Da an jedes Detail wie z.B. den Hubschrauber gedacht wurde, ist die Atmosphäre perfekt.



▲ Jede einzelne der Anzeigen lässt sich auf Wunsch ein- bzw. ausblenden.



Super!

„Die besten Features der Serie fürs N64.“

Axel's Meinung:

■ Wer hätte das gedacht? Nicht nur, dass endlich auch N64-Zocker in den Genuss dieses Klassikers kommen – nein, ihre Version ist auch noch um Längen besser gelungen als die Original-Variante. Neben der deutlich besseren Grafik gewinnt das Game zusätzlich durch die präzise Analogsteuerung und den tollen 4-Player-Modus. Einziger Kritikpunkt ist der Sound, der natürlich nicht an die CD-Qualität der PS-Version herankommt, so dass sich die Kritik in erster Linie auf den etwas dünnen Motorensound beschränkt.



▲ Jetzt wird's eng!
Doch ein geübter Pilot schreckt auch vor engen Passagen nicht zurück.



▲ Im hohen Norden müsst ihr eine getarnte Basis ausheben. Dadurch, dass ihr die Ziele auf dem Radarschirm nicht erkennen könnt, wird diese Mission nicht gerade leichter.

Deadly Skies

Auf DC wird scharf geschossen. Konkurrenz für Ace Combat 3?

Shortcut

- solide Flug-Action
- viele Maschinen
- saubere Präsentation
- zu wenig strategisch
- lasche Soundkulisse
- etwas zu leicht



▲ Im Laufe des Games erkaufte ihr euch einen ansehnlichen Flugpark.

Kommt euch der Name unbekannt vor? Habt ihr noch nie etwas von *Deadly Skies* gehört? Nun, zumindest Stammleser werden dann wohl bei dem Namen *Airforce Delta* hellhörig. In Ausgabe 10/99 testeten wir nämlich die unter diesem Namen bekannte japanische Version Konamis Flight-Action-Games.

Liebhhaber dieses Genres werden sich sofort im Cockpit der zu Beginn des Spiels erhältlichen F-5E Tiger II wohlfühlen. Die Parallelen zu Namcos *Ace Combat*-Serie sind nicht zu übersehen, und so wird jeder, der schon auf der PlayStation einen Flight-Stick in der Hand hatte, recht schnell durchstarten können. Wie heißt es doch so schön: Besser gut geklaut, als schlecht selbst erfunden.

Als Mitglied einer Söldnergruppe kämpft ihr hierbei nicht für fadenscheinige höhere Ideale wie "Rettet die Wale", "Der Wald stirbt" oder "Brot für die Welt" – euch geht es im Prinzip nur um die Kohle. Und dieser Schotter ist somit auch ein extrem wichtiger Aspekt in *Deadly Skies*, da ihr jede der über dreißig (manche erst nach dem ersten Durchspielen) erwerblichen Maschinen selbst finanzieren müsst. Um so schlimmer ist es auch, wenn ihr während einer Mission abgeschossen



▲ Die Öltraffinerie müsst ihr vor anrückenden Konvois und Fallschirmspringern schützen.

werdet. Das finale Game Over winkt euch bei Versagen zwar nicht, jedoch verlieren Looser ihre geliebte – und nebenbei schweineteure – Maschine und müssen diese wohl oder übel neu kaufen. In so einem Fall hilft aber ein Neustart vom letzten Speicherpunkt (ihr könnt nach jeder Mission absaven) und ein erneutes Spielen der Mission – und schon wieder haben wir Asche gespart. Im Laufe des Games reißen dann so exklusive Modelle wie die legendäre A-10 Warthog, diverse MIGs, Harriers und Stealth-Flugzeuge ein dickes Loch in euren Geldbeutel.

Spielerisch gibt sich *Deadly Skies*, wie eingangs schon erwähnt, ähnlich wie *Ace Combat* sehr arcade-lastig und geht sogar noch einen Schritt weiter in diese



▲ Die mit Raketenstellungen gespickte Stadt ist ein harter Brocken. Fast im Sekundentakt werdet ihr von Missiles ins Ziel genommen.

Richtung. Dog-Fights und ausgeklügelte Flugmanöver werden nahezu zu keinem Zeitpunkt von euch gefordert – sind allerdings auch gar nicht nötig. Durch den exorbitanten Vorrat an Raketen (bis zu sechzig!) nehmt ihr eure Ziele bequem aus der Distanz ins Lock und feuert eure todbringende Fracht ab – die Bord-MG droht im Verlauf des Spiels immer mehr einzurosten. Wer jetzt jedoch glaubt, leichtes Spiel mit den Gegnern zu haben, liegt leider falsch. Nahezu im Sekundentakt nehmen euch feindliche Raketenstellungen und Abfangjäger ins Visier und zwingen euch zu ständigen Ausweichmanövern. Wie es sich für ein Action-Game geziemt, habt ihr zu jeder Zeit alle Hände voll zu

Deadly Skies

Fight Action

Features



- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

77% 69% 73%

SPIEL SPASS 73%



▲ Zuerst sucht ihr euch eine (bereits erspielte) Mission aus und erhaltet dann ein mehr oder weniger ausführliches Briefing. Am Ende des Einsatzes wird abgerechnet und die Kohle auf eurem geheimen Schweizer Bankkonto gutgeschrieben.



Mission Score			
Destroyed Number		Clear Time: 01:17:29	
Fighter	00		
Other Aircraft	03		
Ground	00		
Total	03		
Arms Ratio			
	Hit	Total	Ratio
Gun	132	33	39.393%
Missile	67	6	100.000%
Time Bonus		26.140	
Total Reward		405.000	
Total Credit		6.428.790	



▲ In den gut geschnittenen Replays könnt ihr euren Einsatz noch einmal Revue passieren lassen.



▲ Lonesome Cowboy. Nach getaner Arbeit macht ihr euch Richtung Sonnenuntergang davon.

tun. Die Missionen gestalten sich dabei auch erfreulich abwechslungsreich: Ob ihr nun einen befreundeten Truppentransporter eskortieren, Bombardements auf riesige Züge starten oder eine Ölfabrik vor einem Angriff schützen sollt – es wird einiges geboten. Der inzwischen obligatorische Canyon-Flug darf selbstverständlich keinesfalls fehlen.

Seit *Aerowings* hat sich zwar im grafischen Bereich nicht viel getan, jedoch stellt Konami mit *Deadly Skies* klarerweise noch immer das "schönste" Flight-Action-Game. Flugzeuge wie aus einem Guss, wunderbare, wenn auch manchmal etwas eintönige Szenarien und klasse Replays (ihr könnt sogar den Piloten erkennen) sorgen schon für einige Ahhhs und Ohhhs. Die Sound-Seite gibt sich allerdings eher bedeckt und könnte etwas mehr Pepp vertragen. Das Synthie-Gedudel fällt aber keineswegs unangenehm auf und wird einfach in der ganzen Action gerne überhört. Wer auf DC nach einem fetzigen *Ace Combat*-Style Action-Shooter sucht, wird hier sicher fündig werden – alle, die mehr auf "strategische Einsätze" im Stile eines *Eagle One* (Test in der letzten Ausgabe) stehen, müssen sich leider noch eine Weile gedulden.



Gut!
„Ein recht kurzes Vergnügen!“

Christian's Meinung:

■ An *Eagle One* kommt *Deadly Skies* meiner Meinung nach zwar nicht annähernd heran (zu viel Action, zu wenig Strategie), stellt jedoch zumindest für die (noch) vernachlässigte DC-Fraktion ein absolut durchgestyltes Produkt dar. Wem *Aerowings* zu zivil war, und wen es nach zünftiger High-Sky-Action verlangt, wird mit Konamis Flieger zweifellos für einige Zeit glücklich werden. Inwieweit ihr euch jedoch motivieren könnt, das Game bzw. einzelne Missionen mehrmals durchzuspielen, um auch wirklich alle Maschinen in eurem Hangar stehen zu haben, sei allerdings dahingestellt. Nach einmaligem (plus einige Missionen beim zweiten Durchgang) Durchzocken hat's mich ehrlich gesagt nicht mehr sonderlich vom Hocker gerissen.



▲ Da schmiert er ab! Die Replays glänzen mit zum Teil tollen Kameraeinstellungen.

AGE

stuff

VIDEOGAMES

PlayStation®2

AGE stuff Videogames
Parkstrasse 5/Postfach 452
CH-6410 Goldau/Schweiz
Laden + Versandhandel
Tel. 041/857 05 10 Fax: 041/857 05 11

Wir führen Games für alle Systeme:
Dreamcast, Playstation, Nintendo 64,
Sega Saturn, Mega Drive, Super NES,
Neo Geo, Game Boy, Master System,
NES, Game Gear und Import US/JAP.

www.agestuff.ch

DC PAL Games nie über 78.--
PSX PAL Games nie über 78.--
N64 PAL Games nie über 93.--
Surft auf unsere Homepage
unter www.agestuff.ch. Oder
check die neusten GameNews
www.game-fiction.ch

Playstation 2 JAP jetzt reservieren. Preis um die CHF 1000.--
Oder für Dreamcast jetzt bestellen (alles JAP Import):
RE: Code Veronica 98.-- Crazy Taxi 88.-- Metropolis SR 88.--
Shen Mue 98.-- Sega GT 88.--
Alle Preise schweizer Franken

Auf dem Holzweg

In künstlichen Forsten gibt es nur wenige Tier- und Pflanzenarten. Der NABU will lebendige Wälder. Sie sind artenreich und nutzen auch dem Menschen.

NABU
Naturschutzbund Deutschland

Fordern Sie für DM 5,- in Briefmarken unsere Infobroschüre "Lebendiger Wald" an.
NABU, Postfach 30 10 54, 53190 Bonn

LEBENDIGER WALD

WOLFsoft

<http://www.wolfsoft.de>

HARDWARE SOFTWARE & SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

Mod's, Tuning

Dreamcast Umbau 149,99
Egal ob dt, jap oder USA CD's einfach einlegen und spielen!

PSX Millennium Umbau 69,99
(damit laufen auch FF 8, Dino Crisis...)

DVD Player Umbau ab 199,99
(für fast alle DVD-Home-Player, zum Abspielen von z.B. Code 1, USA Filmen, ...)

Anschlußkabel

Bis zu 100% bessere Bilder durch:

PSX RGB optimized! 39,99

N64 S-VHS optimized! 39,99

DC RGB incl. Audio 49,99

DC S-VHS 69,99

DC VGA-Box 3rd Party 99,99

DC VGA-Cable 79,99

Joypad Verlängerungen 2m 24,99

Zubehör

GamePad Converter (PSX) 49,99
(schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)

Activator (Importadapter, PSX) 59,99
(incl. GameCheater Buch+RGB-Kabel)

Scart-Umschalter

... nie mehr umsteckeln am Fernseher

4-fach Umschalter 119,99

7-fach Umschalter 249,99

Kabel für Stereoanlage 2,5m 7,99

Hardware, Bundles

DC+Mod+RGB Kabel 666,66

PSX+Mod+RGB Kabel 333,33

N64+RGB Umbau+Kabel 349,99

Software

Wir führen Spiele für fast alle Systeme und sind immer AKTUELL!

USA & Jap. Spiele lieferbar

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren...

02622-83517

Schulstraße 3 • 55566 Neuwied • Fax: 02622-83583 • eMail: bestellung@wolfsoft.de

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

Railroad Tycoon II

Wirtschafts-Sim-Fans jubilieren: Der PC-Hit kommt auf PlayStation!



Shortcut

- extreme Langzeitmotivation
- unzählige Upgrade-Möglichkeiten
- riesiges Spielgebiet
- lange Ladezeiten
- Schrift schwer lesbar

Intro



Bis auf wenige Renderfilmchen wird euch die Grafik nicht gerade vom Hocker reißen.

Railroad Tycoon II

Wirtschafts-Simulation

Features

- Entwickler: Gearhead Entertainment
- Hersteller: Take 2 Interactive
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: mittel
- Grafik 64%
- Musik 41%
- Sound 68%

SPIEL SPASS **84%**

Wie der Name schon vermuten lässt, dreht sich in *Railroad Tycoon II* alles um die Bahn. Doch nicht nur (Modell-) Eisenbahn-Liebhaber werden hier auf ihre Kosten kommen – bei diesem Game sind vor allem knallhart berechnende Strategen gefordert.

Bei *Railroad Tycoon II* handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel, das jedoch im Vergleich zu den militanten Vertretern des Genres wie *Command & Conquer* oder *Dune* gänzlich ohne kriegerische Handlungen auskommt. Als aufstrebender Inhaber einer kleinen Bahnlinie sollt ihr eurer Firma zu Ansehen und vor allem einem Haufen Kohle verhelfen. Zu Beginn wählt ihr also auf der noch recht leeren Landkarte (von Amerika über Europa bis Asien könnt ihr auf der gesamten Welt spielen) zwei vielversprechende Handelszentren aus und bestückt diese mit je einem Bahnhof. Jetzt noch flugs die Gleise verlegt und schon kann's losgehen. Ihr kauft euch eine Lokomotive, stattet sie mit den benötigten Waggonen für Personen- oder Post-Transport aus und schickt sie auf die Reise. Mit jeder Fahrt nehmt ihr so Geld ein, das ihr in den Ausbau eures Schienennetzes steckt. Doch je größer euer Einsatzgebiet wird, desto schwieriger ist es, die Kontrolle zu behalten, denn nicht nur der Personenverkehr will von euch bewältigt werden. Mit der Zeit siedeln sich in den Städten die unterschiedlichsten Firmen an – alle mit ihren eigenen Bedürfnissen. So müsst ihr Bäckereien mit Weizen versorgen, Vieh in den Schlachthof bringen und zig andere Güter von A nach B transportieren. Doch ganz so einfach, wie sich dies anhört, ist es leider nicht. Rohstoffe werden meist ganz am



Ob ihr euch nun für Amerika oder England entscheidet – auf der ganzen Welt warten harte Konkurrenten auf euch.



Jetzt sind genaue Überlegungen gefordert: Nur wer das Schienennetz optimal nutzt und nur voll beladene Züge auf die Reise schickt, macht richtig Kohle.

anderen Ende der Landkarte abgebaut und so führt der Weg von A nach B meist noch über C, D und E. Die Erstellung eines genauen und bis ins kleinste Detail durchdachten Fahrplanes ist zwingende Voraussetzung für einen reibungslosen Ablauf. Des weiteren müsst ihr euer Verkehrsnetz über die Jahre in Stand halten, alte Loks austauschen (mit den Jahren werden immer neue Züge und auch Gebäudetypen "erfunden") und euren anfangs noch recht mickrigen Bahnhof mit Hotels, Lagerhallen und Postbüros ausstatten. Die Steuerung gestaltet sich dabei gar nicht mal so komplex, wie befürchtet, und bietet euch mit einfachen Menüs stets den gewünschten Überblick. Die Präsentation geht für ein Strategiespiel



Christian's Meinung

Ein Spiel nach meinem Geschmack! Was anfangs noch ruhig und besinnlich beginnt, artet bei wachsendem Einsatzgebiet in strategische Schwerarbeit aus. Welche Güter müssen wohin transportiert werden, wie lässt sich der Fahrplan optimieren, welche Lok nehme ich für welche Strecke...? Schon nach wenigen Stunden wiss' ich nicht mehr, wo euch der Kopf steht. Nur wer berechnend und mit Geduld spielt, kommt zum Ziel – wer zu schnell expandiert, bleibt auf der Strecke. *Railroad Tycoon* wird euch über Monate beschäftigen und so schnell nicht langweilig werden. Warum gibt's nicht mehr von dem Stoff auf Konsolen?

in Ordnung, nur die schlecht lesbare Schrift sorgt nach einigen Spielstunden für Augenschmerzen. Auch z.T. ewig lange Ladezeiten werden ungeduldige Strategen in den Wahnsinn treiben. Der Sound hat uns nicht überzeugt – bis auf einige Effekte bleiben eure Boxen stumm.

In diesem Menü könnt ihr Infos zu allen euren Zügen abrufen.



Hellgrün hervorgehoben: das Einzugsgebiet eures Bahnhofs.

Anfangs müsst ihr euch noch mit solch altmodischen Loks zufrieden geben. Doch mit dem Fortschritt kommen bald bessere Züge.

Jimmy White's 2: Cueball

Der Sport der Gentlemen jetzt auch auf DC!



► Wer trotz uneingeschränkter Zoom-Möglichkeiten die Übersicht verliert, kann die ganze Sache auch aus der Vogelperspektive betrachten. Ebenfalls eingeblendet: die Hilfslinie.

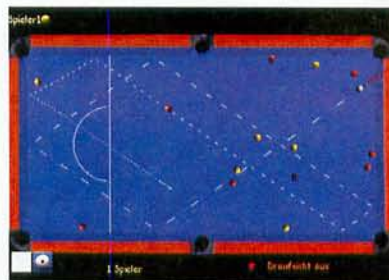
◀ So, jetzt noch der Effet und die Schlagstärke eingestellt, und die Kugel ist so gut wie versenkt. Auf diesem Screenshot könnt ihr sehr gut die zahlreichen Menüs erkennen.

Ihr habt euch letztes etwas daneben benommen und den Ekelhaften rausgekehrt? Jetzt will keiner mehr mit euch in die nächste Bar zum Billardspielen gehen? Ihr wollt am Abend vor dem großen Turnierfinale noch ein schnelles Übungsmatch bestreiten, doch weit und breit kein Tisch in Sicht?

Nun Leute, grämt euch nicht, denn glückliche Besitzer der neuen Sega-Kiste können nun auch praktisch vor dem heimischen Fernseher ihre "Stoßtechnik" verbessern. *Jimmy White's 2: Cueball* versetzt euch in einen noblen High-Society-Club, wo ihr in zwei verschiedenen Räumen nach Herzenslust versenken könnt, was der Queue hergibt. Dabei erwartet euch in einem Raum ein riesiger Snooker-Tisch, im anderen ein normaler Billard-Tisch, wo ihr in allen möglichen Arten dieses Sportes (Eight-Ball, Nine-Ball, etc.) euer Geschick gegen eine Vielzahl



von Kontrahenten (sprich: steigender Schwierigkeitsgrad) unter Beweis stellen könnt. Ihr steuert hierbei zwei kleine Handschuhe durch den Raum und wählt zunächst die bevorzugte Billard-Variante. Danach geht's schon ab auf den Tisch, wo ihr erstmal mit einer riesigen Optionswurst erschlagen werdet – Jimmy verlangt einiges an Einarbeitungszeit von euch. Neben Stoßrichtung und -stärke legt ihr den gewünschten Spin fest, überspringt eine Kugel oder feilt mittels optional zuschaltbarer Hilfslinie an schwierigen Trickstößen. Die Grafik gibt sich dabei zweckmäßig einfach und übersichtlich, wenn auch alle Gegenstände im Raum mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurden. Leider scheint die Konvertierung vom PC-Original etwas lieblos gelungen zu sein, da manche Objekte, vor allem die Hilfslinie, ziemlich flackern und in der Distanz an Schärfe verlieren. Auch die enorm langen Ladezeiten (schon wieder mal ein Kandidat für ein schnelles *Giga Wing-Match* zwischendurch) nerven



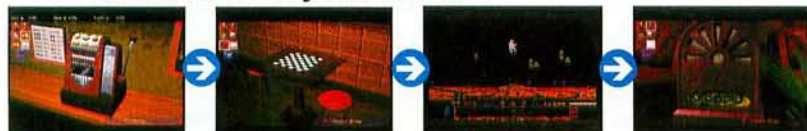
▲ Jetzt ist Zittern angesagt. Diese Kugel dürfte für euren Gegner, den flinken Jack, wohl kein Problem darstellen.

unendlich. Soundtechnisch wird euch wenig geboten, und wenn doch mal Musik zu hören ist, scheppert diese sehr unmotiviert und ohne Pepp aus den Boxen. Auch wenn es realistisch sein mag, beim Einlochen Ruhe zu haben, wäre eine etwas ansprechendere Hintergrundberieselung schon wünschenswert gewesen. Was allerdings sehr gut gelungen ist, und dies ist natürlich das Ausschlaggebende für eine Billard-Simulation, ist die hervorragende Ballphysik. Die Kugeln bewegen sich realistisch über den Tisch und verhalten sich bei Bandenabprallern und Karambolagen absolut korrekt. Wenn nur das träge Spielgefühl nicht wäre, könnte der alte Jimmy deutlich mehr Prozentpunkte einheimsen. Netter Gag am Rande: Habt ihr mal vom Billard die Nase voll, könnt ihr alle umherstehenden Automaten nutzen und eine gemütliche Runde Dame oder Dart spielen oder euer Glück an einer Slot-Machine versuchen – genügend Kohle vorausgesetzt. Sogar ein original *Dropzone*-Automat wartet auf euch – Retro-Feeling pur.

Shortcut

- 😊 adäquate Simulation
- 😊 nette Bonusspielchen
- 😊 korrekte Ballphysik
- 😞 quälend lange Ladezeiten
- 😞 langweilige Mucke

Nettes Gimmick – funny Sub-Games



■ Wer von der staubigen Stoßerei genug hat, kann sich an diversen Automaten auch anderweitig vergnügen.



Christian's Meinung:

■ Um auf die Einleitung zurückzukommen: Ich habe glücklicherweise noch einige Freunde und gehe deshalb bei weitem lieber in die Kneipe ums Eck, um nach ein paar Bierchen eine Runde Billard (sofern's noch geht...) zu starten, als mich alleine zu Hause vor dem Fernseher zu hocken. Doch über Sinn und Unsinn von solchen Simulationen wie Billard oder Flipper lässt sich ja vortrefflich streiten... Wer allerdings auf solche Games steht, wird mit einer adäquaten Simulation bedient, die bis auf einige ärgerliche Patzer ziemlich gut gelungen ist. Dennoch: Überlegt euch trotz unserer hohen Wertung genau, ob Billard am Screen das Richtige für euch ist.



▲ Ihr glaubt, dass ihr noch nicht so ganz sattelfest in der Kunst des Billard seid? Zum Glück könnt ihr jederzeit in den Regelbüchern alles Wissenswerte über die verschiedenen Pool- und Snooker-Varianten nachlesen. Durch dieses Wissen gerüstet, sollte auch der stärkste Gegner ein Klacks für euch sein. Oder wäre etwas Üben auch nicht schlecht?



Jimmy White's 2: Cueball

Billard-Simulation

3 Personen

Features



- Entwickler: awesome developments
- Hersteller: Virgin Interactive
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

72% 45% 65%

SPIEL SPASS 78%



Shortcut

- gute Grafikengine
- herausfordernde Strecken
- Original-Lizenz
- spezielle 2-Player-Strecken
- keine Rumble Funktion
- Fahrphysik nicht immer nachvollziehbar
- kein Replay



Gerade bei solch winterlichen Verhältnissen werdet ihr für den Scheibenwischer dankbar sein.



Der Verlauf der nächsten zwei Kurven wird euch optisch wie akustisch angezeigt.



Nachts müsst ihr mangels Scheinwerfern besondere Vorsicht walten lassen.



Die Grafik-Engine vermittelt ein gutes Gefühl über die Beschaffenheit des Bodens und Steigungen bzw. Neigungen.

MOBIL 1 Rally Championship

EA begibt sich auf neue Pfade. Ein realistisches Rallye-Game mit Original Lizenz.



Wenn ihr ernsthaft auf der Suche nach einer neuen Bestzeit seid, nerven die Konkurrenten.



Wenn der Vordermann Mist baut, müsst ihr es ausbaden. Dank einiger alternativer Streckenpassagen kann man den Gegnern zum Teil gut aus dem Weg gehen.

den wenigsten ein Begriff sein. Nachdem ihr euch also für einen der zur Verfügung stehenden Wagen (die A8-Klasse steht erst nach einem Championship-Sieg offen) entschieden habt, könnt ihr den Boliden je nach der zu befahrenden Strecke einstellen. Dabei solltet ihr neben den zu erwartenden Witterungsverhältnissen ein besonderes Augenmerk auf die Beschaffenheit des Untergrundes legen. So bestehen manche Strecken z.B. aus 40% asphaltierter Straße, zu 50% aus losem Schotter und zu 10% aus unbefestigten Waldwegen. Entsprechend wichtig ist es also, die zu eurem Fahrstil passenden Reifen auszuwählen. Neben dem richtigen Profil könnt ihr noch die Federung, die Bremsbalance, Lenkempfindlichkeit und die Verteilung der Gänge wählen. Nachdem ihr das Set-Up beendet habt, findet ihr euch sofort auf der Strecke wieder. Je nachdem, ob ihr den Arcade-Modus oder den Championship-Modus gewählt habt, rast ihr alleine über die Strecke oder müsst im Laufe der Etappe die vor euch gestarteten Fahrzeuge überholen. Realistischer ist in diesem Zusammenhang mit Sicherheit der Championship-Modus, da ihr euch hier um nichts anderes als um die Strecke zu kümmern habt, und die Zeiten ausschließlich von eurem Fahrverhalten und nicht von den Gegnern abhängen. Abgesehen davon arbeitet die Engine in diesem Modus ein klein wenig flüssiger und stellt Details wie Staubwolken und Wasserspritzer dar. Zwar werden die Fahrzeuge auch im Arcade-Modus zunehmend schmutziger, doch lässt sich nicht nachvollziehen, wieso. Ein



Gut

„Auch wenn es nicht perfekt ist, das Game macht viel Spaß!“

Axel's Meinung:

Leider trüben kleinere Mankos den ansonsten hervorragenden Eindruck. Dennoch kann Mobil 1 Rally Championship überzeugen und fesselt zumindest Freunde anspruchsvoller Simulationen eine ganze Weile. Wer eher auf leicht zugängliche Arcade-Racer steht, sollte jedoch vorsichtig sein – MIRC beschränkt sich auf das Wesentlichste.

Bis man die sämtlichen Tücken der Strecken beherrscht, vergeht eine ganze Weile.

gelungener Gag ist dabei übrigens der in der Cockpit-Ansicht aktivierbare Scheibenwischer. In technischer Hinsicht ist das Game sehr gut gelungen und bis auf einige seltene Pop-Ups (die sich aber, wenn überhaupt, nur weit entfernt bemerkbar machen) leistet die Grafik-Engine sehr gute Arbeit. Da man nicht darauf angewiesen ist, immer stur auf der Strecke zu bleiben, kann es jedoch manchmal vorkommen, dass sich der Wagen insbesondere an Hängen physikalisch nicht ganz korrekt verhält. Ein weiterer Pluspunkt ist die sehr präzise Steuerung, mit der das erfolgreiche Handling der Geschosse reine Übungssache ist.

MOBIL 1 Rally Championship

Rallye-Simulation

3 Personen

Features



Entwickler: HotGen
Hersteller: EA
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: 6 Jahre
Schwierigkeit: mittel
Grafik 78% Musik 64% Sound 79%

SPIEL SPASS 78%

Die habt Ihr!



Die braucht Ihr!



Jede Ausgabe mit CD!



Jetzt gratis testen!



Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr **Playstation Fun-Magazin** regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:

Playstation Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Faxen an: 089-20028122 oder per E-Mail Future@csj.de



JA, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich Playstation Fun-Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 10% Preisvorteil - für nur DM 11,50 statt DM 12,80 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 138,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CV103

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Ihr könnt **die neuesten Spiele** auf der CD antesten
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**



Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Armada

Mal was Neues: Shoot'em-Up/RPGs findet man eher selten!



▲ Wenn auch die Grafik sonst nicht gerade top ist, wurden zumindest die Explosionen atemberaubend inszeniert.

Shortcut

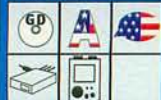
- riesiges Spielgebiet
- massig Möglichkeiten zur Aufrüstung
- eintönige Missionen
- zu wenig Abwechslung
- langweilige Präsentation

Armada

RPG/Shooter

1-2 Spieler

Features



- Entwickler: Metro3D
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
72% 80% 79%

SPIEL SPASS 64%



▲ Immer wenn ihr auf eine Raumstation trifft, solltet ihr genug Cash in der Tasche haben – Shopping ist angesagt.



▲ Auf der Homeworld erhaltet ihr neue Aufträge und könnt euer Schiff reparieren lassen sowie mit neuen Power Pods beladen.

Das gibt's doch nicht! Erst letzten Monat haben wir die angriffslustigen Aliens der Armada-Streitkraft mit Schimpf und Schande aus dem NTSC-Weltall geblassen, nun versuchen sie schon wieder, Schrecken zu verbreiten – diesmal ist der PAL-Weltraum Ziel ihrer dunklen Eroberungspläne. Zu dieser schnellen Umsetzung können wir Acclaim nur gratulieren – obwohl, von einer echten Lokalisierung kann man eigentlich nicht sprechen.

Im Prinzip handelt es sich bei der PAL-Version von Armada haargenau um die US-Version. Es wurden weder neue Features implementiert, noch fand eine Übersetzung der englischen Texte statt – von einer Synchro der Sprachausgabe ganz zu schweigen. Doch die fehlenden deutschen Bildschirmtexthe wollen wir an dieser Stelle gar nicht ankreiden, da sowieso recht wenige Dialoge geboten werden und jeder, der des Englischen halbwegs mächtig ist, diese verstehen wird. Klar, schön wär's natürlich schon gewesen... Neue Features hätten wir allerdings doch gerne gesehen, war der



▲ Wenn ihr den Frachtern Geleitschutz gebt und sie zu den gewünschten Koordinaten eskortiert, gibt's massig Kohle.

Mangel an Abwechslung einer der großen Kritikpunkte in unserem Import Test in der letzten Ausgabe. Ihr entscheidet euch zu Beginn für eine der sechs Alien-Rassen, mit deren besten Piloten ihr dann gegen die Armada in die Schlacht zieht. Bis auf nur im Detail unterschiedliche Raumschiffe mit anderer Bewaffnung wirkt sich diese Wahl allerdings nicht auf den Spielablauf aus – da sich alle sechs Rassen auf dem gleichen Planeten (dem Hauptsitz der Föderation) aufhalten, müsst ihr auch keine anderen Plätze besuchen. Ihr steuert euren anfangs noch recht schwächlichen Sternenzerstörer aus der Vogelperspektive durch die Weiten des Alls und werdet unablässig von Armada-Schiffen angegriffen. Anfangs tut ihr euch noch recht schwer, gegen diese Killer-



▲ Verschiedene Missionsziele sorgen dafür, dass sich die Story weiterentwickelt.



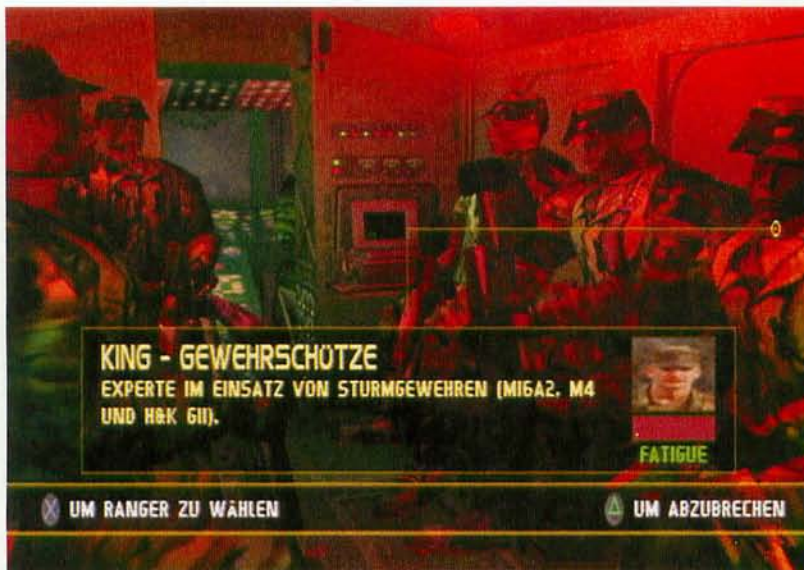
Christian's Meinung:

Obwohl ich das Game an sich gut finde, wird es wohl den wenigsten zusagen. Mehr als durch den Weltraum zu tuckern und sein eigenes Raumschiff aufzurüsten, ist nämlich nichts zu tun. Es fehlt einfach an der ursprünglich geplanten, doch aufgrund eines Versäumnisses seitens Segas nicht implementierten Internet-Unterstützung. Ich könnte mir vorstellen, dass Armada vor allem mit tausenden anderen Spielern einen Heidenspaß machen würde. Den Vierspieler-Modus könnt ihr eigentlich getrost vergessen. Oder habt ihr drei Freunde, die mal so nebenbei knapp vierzig Stunden Zeit für ein Multi-Player-Match haben und sich die Arbeit antun wollen, ihr Schiff bis zum Ende auszubauen? Wenn ja, dann wird's sicher lustig.

maschinen etwas auszurichten, und müsst knapp jede Minute eure Heimatwelt aufsuchen, um euer Schiff zu reparieren. Je mehr Kämpfe ihr allerdings bestreitet, desto besser wird die Lage. Mit jedem abgeschossenen Feind erhaltet ihr wie in einem RPG Experience Points, die ab einer gewissen Zahl für einen Level Up verantwortlich sind und euer Pott auferüstet wird. Zusätzlich erhaltet ihr für Kämpfe und diverse Missionen wie Geleitschutz für Frachter oder kleine Botendienste Kohle, mit der ihr in verschiedenen Raumstationen stärkere Laser oder effektivere Schilde kaufen könnt. Der Weltraum bietet euch wenig grafische Abwechslung – nur einige Planeten und Asteroidenschauer sind ein netter Ausgleich zum schwarzen Einerlei. Die gewaltigen Explosionen sehen allerdings großartig aus. Wo wir gerade bei den Explosionen sind: Mit einer guten Anlage wummern diese satt aus den Boxen und lassen den Raum vibrieren. Auch die klassische Musikuntermalung ist hervorragend gelungen.



▲ Jetzt wird's happig: Je weiter ihr euch von eurer Heimatwelt entfernt, desto hartnäckiger werden eure Gegner. Hier: Tarnkappen-Bomber.



Spec Ops

Mal wieder Lust, den Helden zu spielen? Oder besser gleich zwei davon? Nix wie los!

Nach der eher mäßigen PS-Umsetzung des Tom Clancy Romans *Rainbow Six* erwartet euch mit *Spec Ops* die nächste Special-Force Simulation aus dem Hause Take 2.

Genauso wie beim eben erwähnten Vorgänger handelt es sich auch bei diesem Game um eine Konvertierung eines schon etwas angestaubten PC-Titels. So ist auf dem PC mittlerweile schon seit längerem die Fortsetzung erhältlich und auch Zusatzmissionen sind bereits erschienen.

Doch bleiben wir bei der uns vorliegenden PlayStation-Fassung. Wie zu erwarten, muss man in dieser hardwarebedingt auf

Features wie einen Multiplayer-Modus via Internet verzichten. Dafür können die Missionen konsolentypisch über Split-Screen zusammen mit einem Kumpel in Angriff genommen werden.

Bei den Missionen hat man sich übrigens viel Mühe gegeben, einen möglichst realistischen Eindruck zu machen. Doch auch das relativ fesselnde Intro kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass z.B. Russland als Feindbild heutzutage nicht mehr ganz passend ist. Ansonsten wurde aber versucht, möglichst viel Abwechslung ins Spiel zu bringen. Neben dem bösen russischen Bären müsst ihr euch im Verlauf der fünf Level, die wiederum in mehrere

Phasen unterteilt sind, mit irakischen Biowaffen-Fabriken und nordkoreanischen MIGs rumschlagen. Bevor es jedoch soweit ist, müsst ihr erst einmal aus einer Gruppe von Elite-



▲ Im Sniper-Modus habt ihr die besten Chancen, die Gegner zu erledigen.



▲ Die Wahl der Waffen. Achtet darauf, immer ein gutes Schnellfeuer-Gewehr dabeizuhaben.



Shortcut

- viele Missionen
- 2-Player-Co Op-Modus
- ☹️ miese Grafik
- ☹️ zu viele Clipping-Fehler
- ☹️ starke Pop-Ups
- ☹️ schlechte KI



Die Auswahl der Charaktere hat keinen großen Einfluss auf den Spielverlauf.



Naja

„Belastet solche Games auf dem PC.“

Axel's Meinung:

■ Abgesehen von den etwas konfuse Missionen (oft wisst ihr gar nicht, wie das Zielobjekt aussieht oder wo es sich befindet) verdirbt in erster Linie die miese Grafik den Spielspaß. So kann es euch durchaus passieren, dass z.B. LKWs einfach durch euch hindurchfahren. Auch die Pop-Ups suchen ihresgleichen – oder habt ihr schon mal gesehen, wie ein komplettes Bergmassiv direkt vor euren Augen aus dem Nichts auftaucht? Neben diesen optischen Kritikpunkten stört auch die miserable KI der Gegner und die schlechte Kollisionsabfrage. Da bleiben interessante, strategische Aspekte leider auf der Strecke.



◀ Mit den echten Special Forces hat das PS-Spec Ops leider nicht viel zu tun.



soldaten euer Team zusammenstellen. Wie nicht anders zu erwarten, unterscheiden sich diese in ihren Fähigkeiten und haben allesamt besondere Eigenschaften wie z.B. der besonders geschickte Umgang mit dem Scharfschützengewehr oder das Platzieren von Sprengsätzen. Habt ihr also nun das Team eures Vertrauens zusammengestellt, braucht ihr den Burschen nur noch ihre Munition zuzuweisen. Auch wenn es auf *Spec Ops* wie bei vielen anderen Genrevertretern keinen wirklich großen Einfluss hat, gibt es zu jeder Mission einige Items, auf die ihr nicht verzichten könnt. So ist z.B. bereits die erste Aufgabe ohne Nachtsichtgerät kaum zu schaffen. Da ihr auch immer nur einen der beiden Soldaten steuern und nach dem Ableben eines Kämpfers nicht mehr auf dessen Ausrüstung zurückgreifen könnt, macht es manchmal Sinn, beide mit denselben Gegenständen auszurüsten.

Um während der Missionen nicht den Überblick zu verlieren, habt ihr jederzeit die Option, zum permanent eingeblendeten Radar eine Übersichtskarte aufzurufen. Leider sind auf dieser die Missionsziele nicht eingeblendet.

▲ Krass! Dieser LKW überfährt euch nicht, er durchfährt euch regelrecht!

Spec Ops

Spezialeinheiten-Simulation

Features



■ Entwickler: Rune Craft
■ Hersteller: Take 2
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 16 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
56% 63% 67%

SPIEL SPASS 59%



▲ Nahaufnahmen der Spieler sind vollkommen in Ordnung – das allgemeine Spielgeschehen nicht.



▲ Das Stadion ist fest in den Händen der Heim-Fans! Ticketpreis erhöhen und absahnen!



Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager

Endlich – der Winterschlaf der Bundesliga ist vorbei!

Shortcut

- ☺ klarer Genre-Sieger
- ☺ Original-Lizenz
- ☺ ausgewogenes Spielsystem
- ☹ alte Grafik-Engine
- ☹ miese Kommentatoren
- ☹ schlechte KI bei Spielszenen

Nein, nicht die Winterpause der aktuellen Saison ist gemeint, sondern die Konsolen-Präsenz einer guten Manager-Simulation. Wobei – da muss man schon vom Dornröschen-Schlaf reden, denn bislang gab es für Fußball-Fans auf Konsole nur wenig zu lachen.

Einzig die englischen Versuche von Anco ließen die Herzen der Kickerfreunde herzlich lachen. Dies aber nicht aus Freude über ein gelungenes Spiel, sondern vielmehr über die mangelhaften Versuche, die die Briten zeigten. Nun endlich scheint der Kraftakt gelungen: Nicht nur mehr PC-Spieler können sich aktiv in Manager-Sesseln räkel – wir haben endlich auch eine echte Herausforderung! Genug der Vorreden: Einen Tag vor Redaktionsschluss erreichte uns gerade noch der neueste Clou von EA Sports. Puh, ziemlich knapp für einen doch recht aufwendigen Test, dennoch hat sich die Mühe gelohnt. Im nicht gerade heiß umkämpften Kader der Kicker-Sims schlägt EA Sports den kläglichsten Rest um Längen – schon wieder eine Sport-Referenz für die Kanadier.

Doch halt! Unter Blinden ist der Einäugige ja bekanntlich König – ein Blick auf die Wertung zeigt, dass das EA-Leder

„Unter Blinden ist der Einäugige ja bekanntlich König – ein Blick auf die Wertung zeigt, dass das EA-Leder auch nicht ganz rund läuft.“

auch nicht ganz rund läuft. Doch vor der Kritik erst einmal die Facts: Handwerklich ist alles im Lot. Alle aktuellen Original-Mannschaften der Saison 1999/2000 dank DFB-Lizenz, bis auf kleine Fehler ebenso die Original-Spieler (nein, Super-Mario ist nicht mehr bei den Bayern, liebe EA Sports-Kanonen, und wo ist Jens Jeremies geblieben?), Transfermarkt von In- und Ausland mit über 5000 nationalen und internationalen Kickern (gut: Transfermarkt wird korrekt bis zur Winterpause geschlossen!), Aufstellungs- und Taktik-Screens, Finanz- und Bauhoheit (leider nur fünf Ausbaustufen), Vertragsverhandlungen und ausreichende Analyse-Charts sind vorhanden. Lediglich das Sponsoring fehlt aus unverständlichen Gründen; nix mit Banden- oder Trikotwerbung-Verkauf. Dennoch Pflicht erfüllt – doch wie sieht's mit der Kür aus?

Dumme Sprüche

Das erste Spiel der Mannschaft seiner Wahl sieht man sich natürlich sofort in ganzer Länge an – hey, wir sind Fußball-Fans, oder? Dort erwarten euch Rolf Töpferwien und sein Gehilfe Manni als Kommentatoren. Kein schlechter Sprecher-Fang, doch schon nach den ersten Sprüchen wird klar: Töpfi mag ein guter Kommentator sein – als Sprecher ist er gänzlich ungeeignet. Leider merkt man zu deutlich, dass er kein rollendes Leder mit den Augen verfolgt, sondern gerade für seine Begriffe zu emotionslos vom Blatt typische Platitüden runterleiert. Sein Co-Kommentator ist noch schlimmer – Schwamm drüber. Weniger leicht lässt sich die Zuordnung der Sprüche zur jeweiligen Kicker-Aktion wegwischen: Meistens unpassend, manchmal völlig daneben und dann wieder himmelhoch zu spät – nö, SO



▲ Der Einmarsch der Gladiatoren: Gleich geht das Champions-League-Spiel gegen Mailand los.



▲ Ein nettes Grinsen zum Schiri und dann den Gegner böse anschauen – so macht man sich Freunde...



▲ Per Druck auf Quadrat klappt rechts das Menü auf – schnell, klar und praktisch gelöst.



Jan's Meinung:

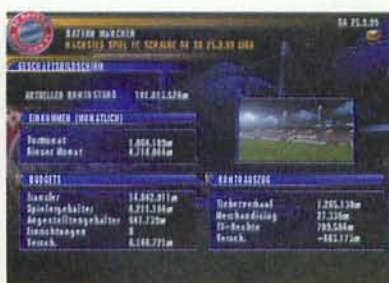
■ Ja, ich geb's zu: Die grafischen Schwächen der Spiel-Engine könnte ich jederzeit verschmerzen. Die Grafik ist immer noch führend bei den Sims. Viel schlimmer treffen mich die schlechten Kommentatoren-Sprüche, die jegliche Stimmung vermiesen. Dabei ist es vor allem das Timing und die fehlende Zuordnung der Sprüche, die den Sprung in die Classic-Regionen verwehren. Nein, gerade von EA Sports hätte ich mir das erwartet. So kommt für mich keine echte Liga-Spannung auf. Trotzdem juckt es in den Fingern, weiterzumachen. Die Lizenz trägt viel dazu bei – ich will halt meine echten Bayern sehen und nicht nur Kunstnamen. Schade aber wegen den Design-Mängeln wie den genannten mühsamen Aufstellungsproblemen, dem fehlenden Sponsoring und den kargen Baufunktionen. Egal. Ich werd's weiterspielen – als Fußball-Fan geht's gar nicht anders...

nicht! Dummerweise kühlt das Abschalten der Kommentare das heiße Blut des Fans nicht wirklich. Gut, die Grafik der Partien ist sicherlich das Beste, was man bislang in einer Manager-Sim gesehen hat, dennoch versetzt sie uns schlichtweg ein paar Jahre zurück.

Eine alte FIFA-Engine herausgekratzt, neue Bandenwerbung eingesetzt und eine gesteuerte Spielgestaltung eingebaut – fertig. Nein, irgendwie haben wir uns schon ein wenig mehr davon erwartet. Mit ein wenig mehr an Grafik und intelligenterer Spielgestaltung (ich will nicht verstehen, warum ein unbedrängter Spieler den Ball einfach ins Aus ballert...) wäre richtige Bundesliga-Stimmung aufgekommen. Kurz und gut: Seht euch diese Art der Darstellung einmal an und vergesst sie dann wieder. Normalerweise werdet ihr das Spiel in der Schnellsicht verfolgen – Taktikänderungen und Auswechslungen sind möglich. Für besonders Eilige gibt's noch die Sofortansicht: Knopfdruck, Ergebnis, aus.

Rollkommando

Apropos Knopfdruck: Ein Druck auf das Quadrat am Pad lässt ein Menü aufpoppen, über das der Hobby-Manager schnell und einfach zum gewünschten Arbeitsweg kommt – Bedienung ist fast erstklassig gelöst, liebe Programmierer! Fast nur deshalb, weil kleine, aber unglaublich nervige Bedienungsfehler doch Grund zur Kritik geben. Ein Beispiel: Der komplette Kader



▲ Ohne Moos nix los! Also verdient euch was dazu, ansonsten könnt ihr euch gute Spieler-transfers oder langfristige Verträge abschminken!



▲ Spicie Beckham würde sich schon gut in der Mannschaft machen – dummerweise kostet er 'ne Mark zuviel...

„Denn trotz aller genannter Schwächen ist Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager mit Sicherheit eines: DIE Referenz der Konsolen-Manager-Sims!“

kann auf dem Fernseher nicht angezeigt werden. Also wurde ein Rollbalken installiert. Will man nun seinen Trainer-Pflichten nachkommen und z. B. eine aufgestellte Team-Lusche gegen einen erfahrenen Recken auf der Ersatzbank austauschen, bekommt man leichte Probleme. Denn anstatt dass die Lusche nach der Auswahl nach unten scrollt, müsst ihr dieses Fenster wieder verlassen, den Rollbalken an der Seite aktivieren und nach unten ziehen. Dann wird wieder ins Aufstellungsfenster gewechselt und die Nieten gegen den Neuling getauscht. Puh... Ganz schön umständlich – vor allem im Zeitalter der aktiven ScrollDown-Technik!

Deutlich erfreulicher ist die eigentliche Spiel-Intelligenz: Ein gutes Team hat wesentlich bessere Chancen, erfolgreich vom Platz zu marschieren, als eine Gurkentruppe. Das setzt ihr voraus? Nein, die „Versuche“ der EA Sports-Konkurrenz haben gezeigt, dass Selbstverständlichkeiten eben NICHT immer selbstverständlich sind! Klarer Pluspunkt für den EA-Manager!

Wer also eine Herausforderung sucht, der sollte Anfänger-Teams wie 1860 München (kleiner Scherz, liebe 60er!) auswählen – Anfänger tun sich z.B. mit Leverkusen oder Bayern (deshalb hab ich Bayern genommen – okay, Löwen-Fans? Grins...) schon deutlich leichter. Unter anderem, weil es die EA'ler mit den aktuellen Daten sehr genau genommen haben (prima!), und die beiden

Letzteren annahm auch automatisch in der Champions League spielen und so natürlich bessere Einnahmequellen von Anfang an besitzen. Ach ja, auch bei den verfügbaren Wettbewerben ist natürlich alles drin, was drin sein sollte. Sogar an den Liga-Pokal haben die Kanadier gedacht – okay, bei all den deutschen Eigenheiten des Spiels müssen wir einfach davon ausgehen, dass mindestens eine gute technische Beratung des deutschen Departments von Electronic Arts dem Spiel vorausgegangen war. Recht so und danke an den Verantwortlichen! Denn trotz aller genannter Schwächen ist *Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager* mit Sicherheit eines: DIE Referenz der Konsolen-Manager-Sims! Doch aufgepasst, liebe EA-Jungs – was schon die englische Version von Codemasters' *LMA Manager* zeigte, droht euch gleich wieder ins zweite Glied abrutschen zu lassen. Trotz fehlender Lizenz und ohne guter Real-Spieldarstellung könnten euch die Coder schon übertrumpfen. Wie es aber aussieht, habt ihr nochmal Glück – der *LMA Manager* scheint noch länger auf sich warten zu lassen.

So ist *Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager* derzeit klar die Nummer Eins unter den Fußball-Manager-Sims. Die VG-Empfehlung lautet daher: Vergesst die Schwächen und holt euch das Ding, liebe Fußball-Narren! Es macht trotzdem Spaß, als Fan einmal selbst die Geschicke eines Vereins in die Hand zu nehmen.



▲ Richtig gut – die Spiel-KI. So, wie ihr die Mannschaft einstellt, so wird auch gespielt. Könnt ihr auch während des Spiels ändern.



▲ Tatsachen-Entscheidung! Meckern hilft nix – weder dem Kicker noch dem Trainer. Also Klappe halten und weiterspielen!



▲ Lediglich fünf Gebäude-Typen dürft ihr errichten – ein bisschen mager! Sponsoren-Suche entfällt sogar gänzlich.



▲ Alles Originale! Die DFB-Lizenz macht Laune, denn mit echten Teams macht's einfach mehr Spaß!



▲ Er hört auf? Schmärrn, Loddar will uns wohl veräppeln! Der geht sicher nach New York!



▲ Statistiken und Infos satt: Hier könnt ihr ganz genau sehen, wo euer Team Stärken und Schwächen hat.

Bundesliga 2000

Fußball-Manager

Features

- MC
- CD
- A

Entwickler: EA Sports

Hersteller: Electronic Arts

Prels: ca. 90 Mark

Geeignet ab: 10

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

68% -% 54%

SPIEL SPASS 73%



▲ Zu Beginn einer Mission ist es ratsam, schnellstmöglich alle Radarschüsseln auszuhebeln, da euch dann die Gegner nicht so schnell orten können und ihr sie mit Überraschungsangriffen ohne große Verluste erledigen könnt.



▲ Irgendwo in dieser Stadt verstecken sich feindliche Agenten. Um sie zu finden, müsst ihr wohl jedes einzelne Haus in Schutt und Asche legen.

Nuclear Strike 64

Der Apache fliegt wieder!

Shortcut

- viele Vehikel
- ausgefeiltes Gameplay
- normalerweise gut fordernd
- zu viele Ruckeleinlagen
- schwacher Sound

Spät, aber doch dürfen sich nun auch N64-Besitzer auf eine Version von EAs Strike-Serie freuen. Für diese Umsetzung zeichnet allerdings nicht EA selbst, sondern THQ (bekannt für einige sehr gute Wrestling-Games) verantwortlich.

Nach dem Original *Desert Strike*, dem als Vorlage der dramatische Golf-Krieg diente und ein tyrannischer Diktator (unser aller Loverboy Saddam?) in seine Schranken verwiesen werden musste, *Urban Strike* und *Soviet Strike* wartet nun der fiese Gesetzesbrecher und Ex CIA-Agent LeMonde auf eine Abreibung eurerseits. Ihr als Mitglied des legendären Strike-Teams, das immer dann gerufen wird, wenn herkömmliche Einsatzkräfte versagen, sollt verhindern, dass dieser durchgeknallte Typ eine gestohlene Atom-bombe abfeuert und die gesamte Welt in Schutt und Asche legt. Dazu begeben sich euch diesmal in den (nordkoreanischen?) Dschungel und heizt den feindlichen Luft- und Bodentruppen mit eurem Apache-Kampfhubschrauber bzw., wenn erforderlich, mit Jets, Panzern, Hovercrafts und anderen Fahrzeugen mächtig ein. Doch der Weg zu LeMonde ist lang – und so warten einige z.T. recht knackige Missionen auf euch, bevor ihr dem Gangster schlussendlich entgegentreten könnt. Die Aufträge geben sich dabei ziemlich abwechslungsreich, wenn auch sehr linear. Mal müsst ihr GIs aus einem Gefangenenlager befreien,



▲ Jetzt wird's haarig: Gleich drei Raketenstellungen warten hier auf uns. Zum Glück haben wir die Radarschüssel bereits zerstört.

Geleitschutz für Konvois geben, eine Spionin vor anrückenden gegnerischen Truppen beschützen oder hochrangige Offiziere LeMondes entführen, um sie einer näheren Befragung zu unterziehen. Dabei sitzen euch aber nicht nur die Panzer und Raketenstellungen des Terroristen im Nacken, sondern auch ständiger Treibstoff- und Munitionsmangel macht euch gehörig zu schaffen. Zum Glück findet ihr auf den Maps verteilt auch immer wieder – leider arg limitierte – Nachschubboxen, die ihr mit der eingebauten Seilwinde an Bord holt. Taktischer Einsatz eurer Waffensysteme und des Nachschubs ist ein zwingendes Muss, da ihr ansonsten recht schnell mit heruntergelassenen Hosen vor einem fetten Panzer schwebt, und in Sekundenschnelle in eure Einzelteile zerlegt werdet. Die *Strike*-Serie war ja schon immer bekannt dafür, das Letzte von euch zu fordern. Wenn auch dieses Sequel den Schwierigkeitsgrad etwas nach unten drückt, werden Anfänger doch des öfteren



Christian's Meinung:

Nuclear Strike ist ein Spiel für Könner. Bringt ihr genug Ausdauer mit, die meisten Szenarien öfters zu spielen, bis ihr sie endlich schafft, wird euch ein forderndes und gut durchdesigntes Action-Game geboten. Durch die verschiedenen Aufträge und Vehikel wird euch ein großes Maß an Abwechslung geboten – auch wenn die eigentliche Story und die Missionen absolut linear ausfallen. Leider schaffte es THQ nicht, euch, die an sich schönen Szenarien auch ruckfrei zu präsentieren. So geht die Framerate nicht nur bei Feuergefechten mit massig Explosionen, sondern auch beim normalen Flug über die Landschaft viel zu oft in die Knie. Trotzdem – Action-Fans und Freunde der *Strike*-Serie greifen zu.

vor einige Probleme gestellt. Die Präsentation gibt sich mit netten Urwald- sowie Fluss-Szenarien recht gelungen, wenngleich natürlich auf die prächtigen Zwischensequenzen der PS-Pendants verzichtet werden muss. Auch die vielen Stottereinlagen kreiden wir *Nuclear Strike* negativ an. Neue Aufträge erhaltet ihr im Statusfenster durch simple Texteinblendungen, auf Filmschnipsel werdet ihr ewig warten. Die Steuerung der Vehikel ist sehr intuitiv gestaltet worden und gibt euch nie das Gefühl, irgendwann die Kontrolle zu verlieren. Leider müssen beim Sound arge Einbußen hingenommen werden. Bis auf das Titelthema lassen alle Musikstücke Tiefgang und Präsenz vermissen – auch die Effekte wie z.B. Explosionen und Einschüsse in der Panzerung dröhnen recht flau aus den Boxen.

CD

Nuclear Strike 64

Action

Features



- Entwickler: Pacific Power & Light
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
75% 67% 68%

SPIEL SPASS 76%



▲ Dank des Kompasses am oberen Bildschirmrand wisst ihr immer genau, wo euer nächstes Ziel liegt.



▲ Bevor ihr die gefangenen GIs befreit, solltet ihr euch erst um die anrückenden Wachen kümmern.



▲ Im Missionbriefing erhaltet ihr genaue Infos für euren nächsten Auftrag.

Tee Off

Der erste Golf-Versuch auf Dreamcast – da geht aber noch mehr, oder?

Das Preview zu *Tee Off* gab's in der Ausgabe 1/2000 – nun flatterte uns die Testversion des Knuddel-Games ins Haus.

All zuviel wurde für die westliche Welt nicht mehr verändert, dennoch wirkt die Testversion deutlich runder, als das Preview noch androhte. Aber immer dran denken: Das Game ist keine Simulation!

Doch immer der Reihe nach: Wer *Tee Off* zum ersten Mal sieht, dem springen knuddeligen Japano-Zeichentrick-Kiddies mitten auf die Pupille. Denn anstatt reale Golf-Profis mit aufwendigem Motion-Capturing zu versehen und in digitaler Umsetzung auf die Mattscheibe zu bringen, schlüpft ihr in die Rolle einer eben erwähnten Zeichentrickfigur. Große Augen, noch größerer Kopf – typisch Animé halt. Nicht so jedoch die restliche Grafik, die sich zwar nicht fotorealistisch gibt, dennoch eindeutig die Stärken des Dreamcast zeigt. Flotte Kamerafahrten, schnelle Drehungen, Hin- und Herzoomen ist alles kein Problem für die Grafik-Engine von *Tee Off*. Fünf Kurse erwarten euch, die zwar nicht echten Golfplätzen nachempfunden sind, die aber in ihrer Gestaltung abwechslungsreich und fordernd sind. Zu Beginn stehen euch vier Golfer zur Verfügung, die sich in Kategorien wie z.B. Ballkontrolle oder Schlagkraft unterscheiden – wer aber eine gewisse Eingewöhnungszeit mit der entsprechenden Figur hinter sich hat, für den sind die Unterschiede eher gering. Nach und nach könnt ihr weitere elf Animé-Pros freispielen, das Gleiche gilt für euer Golfbesteck (Schläger). Im Weltmeisterschafts-Modus könnt ihr auf allen Kursen beweisen, dass ihr ein echter Profi seid – je nach Platzierung wird euer Punktekonto in der Weltrangliste wachsen. Natürlich gibt's noch eine Free Round, also ein freies Spiel für zwischendurch. Die Entwickler von Bottom Up bastelten noch das Mini-Game *G-Ball* (eine Art



Na ja!

„Für mich zuuuu japanisch...“

Jan's Meinung:

Noe, mir gefällt nicht. Das Gejapese der Animé-Figuren nervt ebenso wie die grauenhafte Hintergrundmusik. Richtig mies ist aber das Problem mit den Greens: Entweder geht sie zu leicht rein, oder die weiße Kugel deckt plötzlich Schrägen im Grün auf, die man vorher nicht einschätzen konnte. Klar es ist keine Simulation. Vielleicht was für Animé-Fans mit einem Faible zu Golf.

Space-Crocket) ein – vergesst es aber gleich wieder, denn nicht mal der Multiplayer-Modus macht richtig Spaß. Zu einfach ist das Mini-Game – echten Spielwitz haben wir nicht gefunden. Egal, ist ja auch nur ein AddOn. Richtig ärgerlich ist dagegen die viel zu ungenaue Darstellung der Greens. Zwar wird euch ein Gitterraster über das Green gelegt, leider zeigt es aber viel zu wenig die Unebenheiten an. Das haben wir schon viiiieel besser gesehen! Dieses Manko macht sich dann aber auch mächtig im Spiel selbst bemerkbar – wer gut spielt und dann das Put-Lotto verliert, ärgert sich über die vielen unverschuldeten Mißerfolge grün und blau. Daher auch grobe Punkteabzüge! Auch die japanische Kaufhaus-Dudelmusik ist stark nervig. **JB**



▲ Minispielchen mit nur Minispaß! Bei G-Ball kloppt ihr einen Crockett-Ball durch Tore. Wie toll...



Shortcut

- gute Grafik-Engine
- solide Ballphysik
- viel zu ungenaue Green-Darstellung
- miese Dudelmusik

Tee Off

Fun Golfer

100%

Features

GP VP

A

Entwickler:

Bottom Up

Hersteller:

Acclaim

Preis: ca. 120 Mark

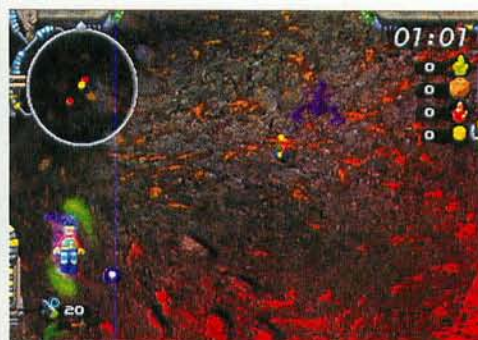
Geeignet ab: 8 Jahre

Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

83% 34% 71%

SPIEL SPASS 71%



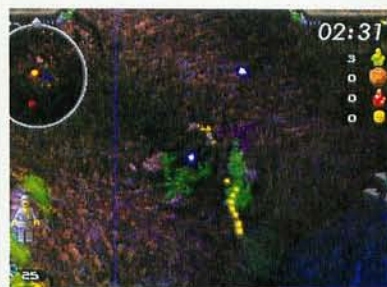
◀ Unter anderem führt euch eure Mission in eine Lavawelt.

LEGO Rock Raiders

Das Plastik-Universum der kleinen LEGO-Männchen geht in seine neueste Runde.

Nach dem Fun-Racer *Legu Racers* ist nun der nächste – eindeutig auf jüngere Zocker zugeschnittene – Titel aus dem Hause Lego Media erhältlich. Diesmal schlägt es euch mit einer bunt zusammengewürfelten Crew in die unendlichen Weiten der Galaxis.

Leider ist euer Ausflug jedoch nicht ganz freiwillig, sondern auf die Kollision mit einem Meteoriten zurückzuführen. Und so findet ihr euch gestrandet auf einem fernen Planeten wieder. Eure einzige Möglichkeit, diesen wieder zu verlassen, besteht darin, auf dessen unbekannter Oberfläche nach Kristallen zu bohren, mit denen ihr euren Energievorrat wieder auffüllen könnt. Leider sind jedoch genau diese Kristalle die Hauptspeise der auf dem Planeten lebenden Geschöpfe. Konflikte sind also quasi vorprogrammiert. Vermittelt wird euch diese Hintergrundgeschichte mittels eines nett gemachten und ungewöhnlich langen Intro-Videos. Das eigentliche Spiel kann da leider zumindest in grafischer Hinsicht nicht ganz mithalten. Doch wenn man über die etwas pixelige Darstellung hinwegsieht, ist dem abwechslungsreichen Gameplay durchaus etwas abzugewinnen. So stehen euch je nach eingesammelten Rohstoffen immer neuere Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen ihr entsprechend tiefer in die verzweigten Höhlensysteme vordringen könnt, oder euer Team hält einen Hubschrauber oder ein Boot für euch bereit. Ein zusätzlicher strategischer Aspekt sind die unterschiedlichen Fähigkeiten der Crewmitglieder, die allesamt über spezifische Vor- und Nachteile verfügen. In manchen Missionen werdet ihr neben dem Einsammeln mit zusätzlichen Aufgaben beauftragt, wie etwa der Evakuierung verschollener Teamkollegen. Je nachdem wie gut ihr diese Missionen bewältigt, warten am Ende des Games weitere Sonderaufträge auf euch. **AB**



▲ Nach kurzer Zeit gehen euch die wuselnden Feinde ziemlich auf die Nerven. Doch leider könnt ihr diese nur einfrieren oder schrumpfen lassen. Töten ist nicht.

Shortcut

- gute Aufmachung
- abwechslungsreich
- nicht sehr anspruchsvoll
- Steuerung in den Fahrzeugen gewöhnungsbedürftig

Gut so

Axel's Meinung

■ Klar, dieses Game ist für Kinder gedacht. Doch gerade für die Jüngeren könnte das Spiel auf Grund der Steuerung (sämtliche Tasten sind belegt) streckenweise zu kompliziert sein. Ansonsten kommt das Forscher-Feeling gut rüber und erinnert ein wenig an Klassiker wie *Pitfall* gepaart mit den Fahrzeugwechsel-Optionen eines *Blast Corps*. Alleine schon wegen der Lego-Thematik und der völligen Gewaltfreiheit können Eltern ja mal einen Blick riskieren.

LEGO Rock Raiders

Action-Adventure

100%

Features

GP VP

A

Entwickler:

Lego Media

Hersteller:

Lego Media

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: 8 Jahre

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

59% 58% 64%

SPIEL SPASS 62%



▲ Technisch gesehen hat *Tee Off* alles, was es braucht – echte Golfer werden aber nicht glücklich sein.



▲ Von KI bei den Gegnern kann man irgendwie nicht sprechen – ein Sack Strohhalm würde schlauer agieren ...

Shortcut

- viele Knarren und Schlitzwerkzeuge
- starke Soundeffekte
- 60-Hz-Mode
- einfallsloses Level-Design
- Gegner-KI von Lemmings
- null Spielideen
- schlechte Animation



▲ Das Messer reicht für die meisten Gegner auch locker.

Fighting Force 2

Action

Features



■ Entwickler: Core Design
■ Hersteller: Eidos Interactive
■ Preis: ca. 110 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: leicht
Grafik Musik Sound
59% 58% 70%

SPIEL SPASS 55%



▲ Obwohl die DC-Version deutlich crisper aussieht und besser klingt, kann der Spielspaß davon nicht profitieren.



▲ Bio Hazard? Wer wird denn da gleich von Capcom klauen wollen...

Fighting Force 2

Auch das DC wird nicht von den langweiligen Eskapaden der FF-Cybercops verschont.

Steht ein Spiel im Laden, bevor wir eine Testversion bekommen, verheißt das in den seltensten Fällen Gutes im Hinblick auf den Spielspaß (letzte Ausnahme: *Tomb Raider III*). So geschehen auch bei *Fighting Force 2* für Dreamcast, das wir in der letzten VG schon in der PS-Fassung stark kritisiert hatten.

Wie befürchtet, hat sich am gähnend langweiligen Level-Design und Gameplay im Vergleich zum kleinen 32-Bit-Bruder nichts geändert. Dennoch muss man Core Design zugestehen, dass sie wenigstens versucht haben, zu retten, was zu retten ist, indem sie Sound und Optik eine Spur aufpoliert haben, um im elitären DC-Kreis wenigstens nicht ganz mit leeren Händen dazustehen. Die Explosionen und die Effekte beim Zerschlagen von Kisten, Feuermeldern, Getränkeautomaten, Kopierern, Stahlrohren etc. klingen nun wesentlich kräftiger und klarer – optisch machen Hochöfen mit glühendem Metall, Säurebecken und von Ventilatoren durch die Lüfte geblasene Partikel wesentlich mehr her als auf der PlayStation. Doch was hilft das alles, wenn der Game-Designer unter chronischer Einfallslosigkeit gelitten hat? Das Procedere in *FF2* ist stundenlang dasselbe: Ihr rennt mit eurem Cyborg-Aufräumer Hawk Manson von einem Raum bzw. einem Industriekomplex zum nächs-



▲ Die Animationen während der Fights lösen leider nur das große Gähnen aus.

ten, wartet, bis aus einem schwarzen Loch zwischen drei und sechs geklonte Gegner rausrennen und schießt sie dann mit eurer MG über den Haufen, oder traktiert sie in den seltenen Fällen von Munitionsmangel mit Äxten, Stahlrohren, Dolchen, Granaten & Co. und schnappt euch schließlich die Keycard zur verschlossenen Tür. O.K., manchmal kommt ein Kerl mit einem Flammenwerfer oder einer Electro-Gun – die spielerische Eintönigkeit kaschiert das jedoch nicht im Geringsten. Puzzles, trikreiche Feinde oder Geschicklichkeitsaufgaben? Glatte Fehlanzeige. Und erst die Gegner-KI: Ihr betretet z.B. einen Raum und ein Cyborg steht einfach an der Wand und denkt gar nicht daran, irgendeine Initiative zu ergreifen. Oder aber die Wächter laufen hirnlos einfach immer wieder ins Mündungsfeuer eurer Knarren. Schon im allerersten Level werdet ihr mit heftigen Motivationsproblemen kämpfen ("Mann, geht denn dieser %&\$\$-Level nie zu Ende?", "Kommt auch irgendwann mal ein anderer Gegner?"), die immer stärker zunehmen

Wunschvorstellung und Wirklichkeit

Die Verpackungstexte preisen ja oft die größten Gurken mit den abgehobenen Lobeshymnen an. *Fighting Force 2* ist mal wieder ein Paradebeispiel dafür:

Verpackungstext	Realität
"Interaktives Gameplay mit Action-, Abenteuer-, Kampf-, Forschungs- und Strategieelementen."	Hmm, wir würden sagen Action, Action, Langeweile, Eintönigkeit und repetitive Elemente.
"Verbissene Kämpfe von Mann zu Mann mit großartigen Schlagkombinationen."	Ihr bahnt euch mit MG und Pistole lachend den Weg durch die Blechhorden an Kanonenfutter...
"Jeder ihrer 50 Feinde passt sich seiner Umgebung taktisch nahezu perfekt an."	Richtig! Die Robbies haben in etwa die gleiche KI wie die hinter ihnen stehende Wand...

und spätestens nach ca. fünf Stunden gegen Ende von Level drei über euren Ärger siegen werden, dieses für teure Kohle erstandene Durchschnittsgame wenigstens anstandshalber durchzuzocken. Speichern dürft ihr übrigens erst am Ende jeder der ellenlangen Stages – neben der fragwürdigen Kollisionsabfrage und den unterdurchschnittlichen Animationen ein weiterer Negativpunkt.

Ralph's Meinung:

■ Gute Action-Titel gibt's wie Sand am Meer, und selbst wenn das DC eure einzige Konsole ist, solltet ihr deshalb *Fighting Force 2* im Laden mit Verachtung strafen. Dem Spiel fehlen einfach jegliche zündende Ideen, die den Zocker an den Bildschirm fesseln. Oder haltet ihr das Verklappen von 100 Gegnern derselben Bauart am Stück für einfallsreiches Gameplay? O.K., immerhin haben die Clipping-Fehler im Vergleich zur PS abgenommen, und die Grafik sowie die Sounds kommen eine Spur edler daher. Das ist aber auch das Mindeste, was man von einem Sprung von 32-Bit auf 128-Bit erwarten kann. Mit ein paar Rätseln, Jump'n-Run-Einlagen oder sonstigen Ideen wäre *FF2* vielleicht was geworden. Aber so mit den öden Animationen, dem missratenen Waffen-Select-Screen und den mageren In-Fight-Moves bleibt's ein Kandidat für den Staubfänger im Regal.



Geht so!

„Auch auf DC ein Langweiler“

Autobahn Raser II

Alles, was man ja in der Fahrschule gelernt hat, wieder vergessen? Hört sich gut an!

Zumindest wenn man dem Packungstext dieses Racing-Games aus deutschen Ländern glauben schenkt. Nun ja, konnte die StVO-widrige Hatz durch heimische Metropolen doch zumindest in der PC-Fraktion beachtliche Verkaufserfolge erzielen, ist die PS-Variante leider auf dem Weg, als eines der schlechtesten Games aller Zeiten in die Anale einzugehen: Das Spielprinzip an sich hätte durchaus das Potential, eine gewisse Zeit zu unterhalten. Zu Beginn startet ihr in einem kleinen PKW (der wohl aus lizenzrechtlichen Gründen interessanterweise Clever heißt, auf den Screenshots in der Anleitung aber als Mercedes Smart bezeichnet wird), um gegen drei computergesteuerte Kontrahenten, den normalen Berufsverkehr und verwarnungsgeile Polizisten schnellstmöglich von einer Großstadt in die nächste zu kommen.

Hilfe!

Axel's Meinung:

■ So tragisch es auch klingen mag – bei *Autobahn Raser II* hat Davilex so ziemlich alles falsch gemacht, was nur möglich war. Ob dieses Game auf dem PC wirklich soviel besser ist oder es dort einfach eine gänzlich andere Käuferschicht gibt, wissen wir auch nicht. Aber auf der PS wird diesem lieblosen Machwerk der in keiner Weise verdiente Erfolg hoffentlich verwehrt bleiben. Lasst euch nicht von der Werbung blenden und benutzt die größtmögliche Umgehungsstraße um dieses Produkt.



▲ Ganz schön dreist! Einfach die Reifen von einem Polizeiwagen zu klauen. Langsam genug fahren sie ja...

Je nachdem, mit welcher Platzierung ihr die jeweiligen Etappen beendet, erhaltet ihr einen bestimmten Betrag auf euer Konto gutgeschrieben, mit dem ihr Schäden an den Fahrzeugen reparieren und den Wagen tunen könnt. Genügend Bares vorausgesetzt, ist nach einigen Rennen der Kauf eines komplett neuen Fahrzeugs möglich. So weit, so gut. Ärgerlich ist jedoch die technische Umsetzung dieses Simple-Racers. Angefangen bei den unglaublichen Pop-Ups, die auf der PS ihresgleichen suchen, über die miserable



▲ Neben den Autobahn-Etappen spielen die Städterennen eine wichtige Rolle. Leider zeigen sich hier die Fehler der Engine besonders deutlich.

Gegner-KI bis hin zum völlig lachhaften Fahrverhalten lässt sich beim besten Willen kein positiver Aspekt an *Autobahn Raser II* finden. So können alle anderen Fahrzeuge Abzweigungen in den Straßenzügen benutzen, nur ihr bleibt an unsichtbaren Mauern hängen. Als solche erweist sich übrigens auch so mancher unscheinbare Grashalm, der dem Wagen massivste Schäden zufügen kann. Ein weiteres Beispiel sind die Radarfallen, die immer noch an der gleichen Stelle blitzen, obwohl die Falle durch einen Crash bereits einige hundert Meter weiter liegt. Die Liste ließe sich beliebig weiterführen, doch habt bitte Verständnis, dass uns dafür der Platz ein wenig zu schade ist. Aber warum in Österreich deutsche Polizeiwagen patrouillieren, konnte mir auch Daxer nicht erklären. AB



Shortcut

- ⊖ gravierende Designfehler
- ⊖ absolut schlechte Grafik
- ⊖ schlampige Programmierung

Autobahn Raser II

Rennspiel (?)

Features

- ⊖ Entwickler: Davilex
- ⊖ Hersteller: KOCH Media
- ⊖ Preis: ca. 90 Mark
- ⊖ Geeignet ab: 6
- ⊖ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
18% 16% 21%

SPIEL SPASS 16%

Chessmaster II

Gelungene Umsetzung des Königsspiels

Die PlayStation als Schachcomputer, wo gibt's denn so was? Auf den zweiten Blick aber gar keine dumme Idee – vor allem wenn das Programm eine gute Künstliche Intelligenz aufweist!

Und genau DAS ist das Wichtigste bei einem Schachprogramm. 64 verschiedene Gegner warten auf euch – vom blinden Anfänger bis zum Schach-Großmeister ist die ganze Bandbreite vorhanden. Während die Anfangs-Pfeifen noch locker von euch weggeputzt werden, werdet ihr gegen die *Chessmaster* deutliche Probleme bekommen. Wir wurden übrigens auf der höchsten Stufe regelrecht in die Ecke gedrängt und gnadenlos schachmatt gesetzt. Immer.

Doch genug von unserem traurigen Spiel – Einsteiger wie Profis werden viel Freude an diesem Chess haben. Einsteiger, weil ihnen in einer Art Lerndialog die Grundbegriffe samt aller möglichen Zugvarianten erklärt werden, und die Profis, weil ihnen *Chessmaster II* neben

Super!

Jan's Meinung:

■ Schach ist Schach – was gibt's da groß zu erzählen? Falsch – ist nämlich nicht so. Himmelweite Unterschiede in der KI der Maschinen sind definitiv ein Kriterium, dass es zu bewerten gilt. Und eben da hat *Chessmaster II* seine Stärken. Vor allem die bewerteten Spiele bringen auch richtig was – nicht nur die Motivation, endlich auch mal bessere Gegner in die Ecke zu drängen, sondern auch eigene Fortschritte zu sehen. Wer Schach um des Schach-Willens mag, greift zu – ist aber nix für Grafik-Fetischisten und Animations-Freaks.



▲ Was grinst die Dame da noch? Schachmatt – und ab in die Ecke mit dir!

einer Zugsanalyse auch die Möglichkeit bietet, potentielle Schachmatt-Situationen zu üben. Zumindest, wenn ihr der englischen Sprache mächtig seid, denn *Chessmaster II* kommt gänzlich undeutsch daher. Wenigstens liegt ein deutsches Handbuch bei. Wer das Game (oder besser: den Schachcomputer) öfter nutzt, der sollte sich auf eine Schachbewertung einlassen. Dabei startet ihr zu Beginn gegen niedrige Spieler und bekommt am Ende einer jeden Partie eine Bewertung. Je mehr Spiele ihr gegen unterschiedliche Spieler und deren Spielweise antretet, desto genauer fällt die Bewertung aus und zeigt euch Stärken und Schwächen eures eigenen Spiels. Sehr nützlich auch für PS-Besitzer, die ihr "Spiel der Könige" gezielt verbessern wollen. Nach 20 Partien gegen noch relativ harmlose Gegner werden dann alle 64 Personen freigeschaltet und ihr könnt auch gegen die



▲ Die nächste Gegnerin hat schon deutlich mehr auf der Pfanne – nix mehr mit Bauerntricks!

echten Profis antreten. Grafisch dürft ihr euch nicht allzuviel erwarten – Schach ist eben Schach. Okay, Mindscape lässt euch die Wahl der Spielfiguren, des Brettes und des Hintergrunds. Wirklich wichtig und toll ist dies jedoch nicht. Ärgerlicher ist da schon die fehlende Analog-Unterstützung – klingt komisch, ist aber so. Denn per Digitalsteuerung gehen die Züge einfach langsamer und ungenauer, und da die Uhr meistens mitläuft, spielt dies durchaus eine Rolle. Aber eben keine tragende – *Chessmaster II* ist nicht nur für Vereinsspieler eine gute Möglichkeit, das eigene Spiel zu verbessern. JB



▲ Verschiedene Figuren- und Brett-Sets stehen zur Verfügung – die einen besser, die anderen schlechter zum Spiel geeignet.



Shortcut

- ⊖ gute KI
- ⊖ Lehrfunktionen
- ⊖ Trainingsmodus
- ⊖ fehlende Analog-Steuerung

Chessmaster II

Schachprogramm

Features

- ⊖ Entwickler: Mindscape
- ⊖ Hersteller: TLC
- ⊖ Preis: ca. 90 Mark
- ⊖ Geeignet ab: 8
- ⊖ Schwierigkeit: je nach Gegner

Grafik Musik Sound
68% -% -%

SPIEL SPASS 80%



Shortcut

- technisch sauber
- gute Gegner-KI
- einfallslose Extras
- zu schwer

Interessantes Fahrerfeld:



■ Angefangen beim Woodstock-Relikt über den Ex-General, der aus der Armee ausschied, weil er sich für zu weich hält, bis zum Professor, der seine Gedanken mit Allens teilt – alles ist da...

Renegade Racers

Fun-Racer

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100

Features

MC CD

DS 3D A

Entwickler: Promethea Designs

Hersteller: Interplay

Preis: ca. 89 Mark

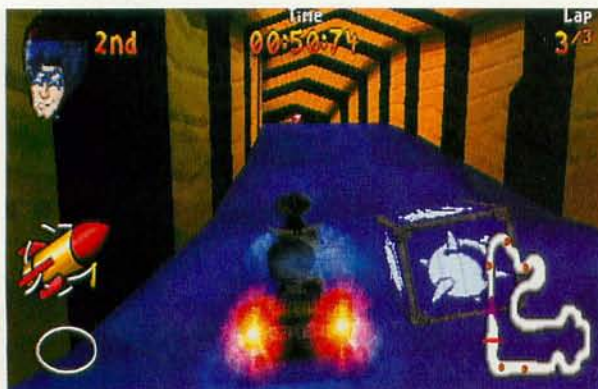
Geignet ab: 6

Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

63% 65% 72%

SPIEL SPASS 68%



▲ Das wohl wichtigste Extra ist der Turbo. Für den verzichtet man gerne mal auf ein paar Wassermine.



▲ Mit aktiviertem Schutzschild habt ihr nichts zu befürchten.

Renegade Racers

Dekadentes Rennen für gelangweilte Millionäre.

Furcracer gehören mit zu den verbreitetsten Genres auf der PlayStation. Mit *Renegade Racing* hat die Sparte nun erneut Zuwachs erhalten. Ob das Game mit den Konkurrenten mithalten kann, ist jedoch fraglich.

In nicht allzu ferner Zukunft langweilt sich ein Millionärssohnchen so sehr, dass ihm nichts Besseres einfällt, als eine Rennserie mit dem Namen *Renegades* ins Leben zu rufen. Um sich selbst zu beweisen, lässt er dort die elf angeblich besten Rennfahrer der Welt gegeneinander und sich selbst antreten. Dass da natürlich ein wilder Haufen skurriler Typen zusammenkommt, versteht sich von selbst. So ist es auch nicht verwunderlich, dass neben Althippies und Aliens selbst Mumien und Franksteins Monster zum Fahrerfeld gehören.

Je nachdem, für welchen der anfangs sechs zur Verfügung stehenden Fahrer ihr euch entscheidet, findet ihr euch in einem kleinen Rennboot wieder, wobei sich diese in den genretypischen Kategorien Speed, Panzerung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Im Arcade-Modus bekommt ihr vor Rennbeginn jeweils eine Aufgabe gestellt, von deren Bewältigung das Weiterkommen und damit der Zugang zu weiteren Strecken abhängt. So reicht es z.B. nicht aus, ein Rennen einfach nur zu gewinnen – nein, ihr müsst dies auch noch in einer Gesamtzeit von unter drei Minuten schaffen. An sich wäre das auch kein Problem, wenn die beiden anderen

Piloten, die sich mit euch auf der Strecke befinden, nicht ständig alles daran setzen würden, euch das Leben schwer zu machen. Angefangen bei Wassermine über Granaten bis hin zu zielsuchenden Raketen wird keine Gemeinheit ausgelassen, um euch am Sieg zu hindern. Angriff ist in diesem Fall die beste Verteidigung. Und wenn das auch nichts hilft, könnt ihr immer noch versuchen, mit Hilfe der auf-sammelbaren Turbos den Gegnern einfach davonzudüsen oder aber mit einem zeitlich begrenzten Schutzschild eure Haut zu schützen.

Das unbeweglichste Wasser aller Zeiten

Neben diesem eher altbackenen Spielprinzip kann leider auch die technische Umsetzung nicht gerade vom Hocker reißen. Zwar bleibt ihr von hässlichen Pop-Ups ebenso wie von Clipping-Fehlern weitgehend verschont, doch hätte das Spieltempo durchaus ein wenig schneller ausfallen dürfen. Auch die Grafik ist bestenfalls Geschmackssache, denn wer nicht gerade auf superbuntes Comic-Flair steht, wird dem Game in dieser Hinsicht nicht allzu viel abgewinnen können. Zwar sind die Charaktere allesamt nett gezeichnet und auch das Kursdesign ist gut gelungen, doch warum das Wasser nicht die geringsten Anstalten macht, sich zu bewegen, ist mir ein Rätsel. Ein wirklicher



▲ Ob im Wasser oder knapp daneben – Auswirkungen auf das Fahrverhalten bemerkt ihr keine.



▲ Wenn ihr dieses Fadenkreuz seht, heißt das, jemand hat euch im Visier. Aktiviert jetzt so schnell wie möglich den Schutzschild.



Axel's Meinung:

■ Auch wenn es bis auf den übertriebenen Schwierigkeitsgrad keinen herausragenden Kritikpunkt gibt, gelingt es *Renegade Racing* nicht aus der breiten Masse herauszuragen. Zu oft, hat man leider alles schon mal, und meist besser gesehen. Ein paar innovativere Extras wären Mindestvoraussetzung gewesen, um gegen Perlen wie *Crash Team Racing* zu bestehen. So bleibt unterm Strich nur ein Durchschnittsspiel, dem bestenfalls absolute Genreliebhaber etwas abgewinnen können.



▲ So eng geht es im Spiel eher selten zu. Meist wird man in Führung liegend von hinten beschossen.

Kritikpunkt ist der heftige Schwierigkeitsgrad, der selbst auf der einfachsten Einstellung das Letzte von euch abverlangt. Ohne viel Übung werdet ihr kaum in den Genuss weiterer Strecken kommen. Auch die vielen Spielmodi können nicht mehr rausreißen, da auch dort nur die Kurse anwählbar sind, die man zuvor im Arcade-Mode freigespielt hat.



▲ Die Kurse beeindruckt zwar nicht durch ihr tolles Aussehen, sind aber anspruchsvoll designt.

Magical Tetris Challenge

Disney und Capcom klonen das wohl bekannteste Puzzlespiel aller Zeit.



▲ Up-Down Modus: Eliminierte Linien werden, wie rechts auf diesem Bild gezeigt, beim Gegner unten angebaut.



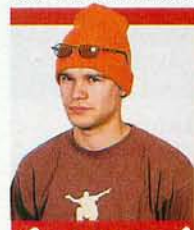
▲ Der böse Kater Carlo und seine Bande haben es auf Mickey abgesehen!

Magical Tetris Challenge ist für alle da – na ja, nach der N64-Version ab jetzt zumindest auch für alle PlayStation-Puzzler unter euch.

Worum's bei Tetris geht, braucht wohl niemandem erklärt zu werden, was MTC von anderen Klones unterscheidet schon.

Wählt den Story-Modus, und ihr könnt mit Mickey, Minnie, Goofy und Donald in vier lustigen Bildergeschichten Tetris-spielend das Geheimnis um einen mysteriösen lilafarbenen Edelstein lüften. Zwei Spielvarianten sind möglich: Bei Magical Tetris erhaltet ihr beim Abbau von mindestens zwei Linien sogenannte Zaubersteine, die bewirken, dass eurer Gegner mit zunehmend größer werdenden Tetris-Steinen "bombardiert" wird. Zaubersteinangriffe können jedoch gekontert werden, wodurch noch monströsere Spielsteine entstehen – bis zu 5 x 5 große Blöcke sind das Maximum. Baut ihr einen solchen Riesenstein auf Anhieb erfolgreich ab, könnt ihr einen Pentris erzielen. Doch damit nicht genug. Mit jeder von euch abgebauten Reihe bzw. jedem Zauberangriff des Gegners füllt sich eine Zauberkräftanzeige – komplett aufgetankt wird euer (lückenhaftes?) Steinchenbauwerk dann automatisch bis zu einer bestimmten Höhe wieder abgebaut, alle Lücken schließen sich und nur ein Spalt bleibt offen. Selektiert ihr die Spielvariante Up-Down, wird ab zwei oder mehr abgebauten Reihen das Bauwerk des Gegners mit eben diesen Reihen (weniger einer) von unten aufgestockt. Wer auf die Rahmengeschichte verzichten will, kann sich an einem Endlos-Modus mit den Neuerungen des Magical Tetris oder den Regeln des Standard-Tetris versuchen. Duellen gegen menschliche Steinchenbaumeister steht nichts im Wege.

CS



Sönke's Meinung:

■ Der Story-Modus samt Tutorial wird der jüngeren Zielgruppe sicher eine Weile Freude bereiten, ist aber zu schnell durchgespielt – vier Plots sind eindeutig zu wenig (wo bleiben Daisy, Onkel Dagobert, Gundel Gaukelei, Pluto und Co.). Außerdem vermisse ich einen 4-Spieler-Modus. Weiteren Punktabzug gibt's für die laue Präsentation – Sprachausgabe schien tabu zu sein, die Musik passt irgendwie nicht so recht und animationstechnisch hat man von Disney auch schon Besseres gesehen.

Geht so!
„Akzeptabler Durchschnitts-Klone mit mächtiger Lizenz“



▲ Letzter Trumpf: Ist Eure Zauberkräft vollständig aufgefüllt, werden Reihen bis zu einer gewissen Höhe magisch abgebaut und ihr habt wieder Platz (siehe unteres Bild).

Shortcut

- Tutorial
- Schatten der Spielsteine
- gute Steuerung
- kein 4-Spieler-Modus
- keine Sprachausgabe
- im Expert-Modus höllisch schwer

Magical Tetris Challenge

Puzzlespiel

1-2-3-4

Features



- Entwickler: Capcom/Disney
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: 1-6

Grafik Musik Sound
60% 67% 35%

SPIEL SPASS 63%



Markus B. 21 Jahre

Ich bin „Kein Henker am Lenker“

„Mit Raserei und Prahlerei hinterm Steuer hab' ich nichts am Hut. Ich will ankommen und zwar sicher, ohne Streß und Nerverei. Davon laß' ich mich nicht abbringen.“



Interessiert?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

GAMESTORE

Leben durch Spiele

Ladenlokal ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladungspreise können abweichen

Ladenlokal DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladungspreise können abweichen

NINTENDO 64

ARMORINES	
DN ZeroHour PAL uncut	129,90
DonkeyKong64 inkl4MB	134,90
Daikatana PAL uncut	129,90
Roadsters 99 dt.	109,90
Resident Evil64 PAL	129,90
Turok Rage Wars ePAL	109,90
WWFwrestlemania2000 dt.	119,90
WCW Mayham dt.	99,90

DREAMCAST

	Zombie Revenge dt. 99,90
	CrazyTaxi dt. 99,90
	Shadowman Engl.PAL uncut 119,90 Kompl.dt. Version 99,90

Virtua Striker 2 dt.	99,90
Red Dog dt.	99,90
Vigi.8-20ff. dt.	109,90
SoulCalibur dt	109,90
Evolution dt.	99,90
NBA2K	139,90
NHL2K	139,90
Sega GT	149,90
Maken X	149,90
D2 (4GDs)	149,90
Dreamcast-Umbau US./JP/DT 149,90	

SONY PLAYSTATION

	Medal of Honor komp. dt. 99,90
GranTurismo 2 dt.	99,90
RE Nemesis dt.	99,90
Ace Combat 3 dt.	89,90
Track&Field 2 dt.	99,90
weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar	

0201 / 777235

Versandkosten 10,90 DM Ladungspreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten



Toy Story 2

Mit Kampfanzug und Laser-Wumme – Space Ranger to the rescue!

Shortcut

- ausgetüfteltes Gameplay
- miese Kameraführung
- Grafik-Bugs
- Schwacher Sound



▲ Anstelle der fulminanten Filmsequenzen der PS-Version werdet ihr mit diesen Standbildchen und ein wenig Text abgespeist.

Nachdem Buzz und seine Freunde letzten Monat schon auf der PlayStation ihrem getoynappten Freund Woody zu Hilfe eilten, bereiten sie sich nun auch für ihren Auftritt auf dem N64 vor. Doch leider hat sich Activision mit dem Port auf Nintendos System nicht gerade mit Ruhm bekleckert.

Das Gameplay blieb dasselbe: Ihr schlüpft in den Kampfanzug des furchtlosen Weltraum-Helden Buzz Lightyear und macht euch auf, euren besten Freund, den Cowboy Woody aus den Händen eines skrupellosen Spielzeugsammlers zu befreien. Dabei hüpf und ballert ihr euch durch Vorgärten, finstere Hinterhöfe, Baustellen und Hochhäuser – immer auf der Suche nach dem gemeinen Dieb. Bis es jedoch zum Showdown kommt, wollen unzählige Gegner in Form von Spielzeugrobotern, ferngesteuerten Flugzeugen oder Drachen (sowohl die, die an einer Schnur befestigt durch die Luft fliegen, als auch garstige Robot-Viecher) über den Spielzeug-Jordan geschickt werden. Zum Glück ist Buzz nicht ganz wehrlos und kann sich mit seinem im Unterarm implantierten Laser ganz gut seiner Haut erwehren. Feinde, die seine Schüsse mit einem Schild abwehren, überwältigt der Held mit einer Wirbel- oder Stampfattacke, und weite Abgründe werden locker mit einem Doppelsprung überwunden. Von eurem Freund Potatoe-Head erhaltet ihr überdies noch einige Extrawaffen wie einen Kletterhaken, Turbostiefel oder einen Schutzschild

■ Aus der Ego-Perspektive lassen sich die Gegner genau ins Visier nehmen.



– allerdings erst, wenn ihr dem armen Kerl, der ständig irgendwelche Gliedmaßen verliert, Ersatzteile besorgt. In jedem Level sind fünf Pizzaplanet-Tokens zu sammeln, die ihr immer dann erhaltet, wenn eine bestimmte Aufgabe erfüllt ist. Sammelt z.B. fünfzig Münzen, findet fünf desertierte Army Men, gewinnt ein Rennen durch den Garten gegen einen flinken Buggy oder besiegt einen fetten Endgegner. Abwechslung und Rätselaufkommen sind in *Toy Story* voll in Ordnung und können eine ganze Weile motivieren, nur mit der Spielbarkeit hat Activision geschluppt. Wo ihr Buzz in der



▲ Um auf dieses aufgebockte Auto zu kommen, müsst ihr erst die Wagenheber mit einer Stampfattacke bearbeiten.

PS-Fassung noch sehr gut unter Kontrolle halten konntet, habt ihr aufgrund der miesen Kameraführung auf dem N64 große Probleme, schwierige Sprungpassagen nur mit eurem Können zu meistern – eine gehörige Portion Glück, um nicht ins Leere zu springen, gehört nun immer dazu. Auch Grafik und Sound können mit dem PS *Toy Story 2* keinesfalls mithalten. Geringe Sichtweite (ihr seht Objekte erst kurz vor euch), Pop Ups und lieblos konvertierte Audio Tracks schmälern das Jump'n-Run-Vergnügen. Wer beide Konsolen sein Eigen nennt, sollte sich unbedingt die PlayStation-Version zulegen. N64-only Zocker haben mit *Rayman* und *Rocket* bessere Alternativen zur Auswahl.

CD



▲ Auch die einzelnen Effekte kommen beim Nintendo-*Toy Story* nicht so gut rüber wie auf der PlayStation.

▲ Findet ihr Potatoe-Head's verlorene Körperteile, versorgt euch dieser mit neuen Extrawaffen wie hier den Schutzschild.



Christian's Meinung:

■ Da mir das PS *Toy Story 2* letzten Monat so viel Spaß machte, bin ich jetzt doch einigermaßen enttäuscht. Vor allem die extrem schlechte Kameraführung (manuelles Nachjustieren geht nur sehr ungenau) vermiest den gepflegten Hüpf-Spaß. Dass die kultigen Filmsequenzen zwischen den Levels fehlen, darf man zwar nicht als Gameplay-Faktor ansehen, die Atmosphäre leidet allerdings schon ein wenig. Die Einzelbildchen zwischen jedem Level hätte man sich auch sparen können. Sorry, aber *Rayman* hat uns vor wenigen Monat gezeigt, dass aus dem N64 noch deutlich mehr herauszuholen ist. Die 70 gibt's dennoch – und zwar für gute Ideen, und spaßige Aufgabensstellungen, einen Classic hat's aber bei weitem nicht mehr verdient.

Toy Story 2

Jump'n-Run

Features



- Entwickler: Travellers Tales
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
71% 70% 68%

SPIEL SPASS 70%

Test DC

Test PS

Test DC



▲ 20 Yards Pass gelungen: Da freut sich der (per Cheat freigeschaltete) Schädelmensch hinten im Bild.

NFL Blitz 2000

Unglaublich aber wahr: Jeder kann Football spielen – und gewinnen!

American Football: eine Sportart mit sieben Siegeln, die für viele selbst beim Zuschauen wie eine chaotische Massenschlägerei anmutet. Midway erkannte den Ernst der Lage und hob einen Arcade-Automaten aus der Taufe, der nun seinen Weg auf die Heimkonsolen fand.

Keine Regeln, keine Schiedsrichter, keine Gnade: Das ist das Motto des gelungenen Render-Intros und der 2x7 Feldspieler großen Teams, die



▲ Heiße Cheerleader geben nützliche Tips während der Halbzeitpause. Ein Wissen-Quiz folgt dann nach Ende der eigentlichen Partie.

bei NFL Blitz 2000 erbarmungslos umsoval Schweinsleder raufen. Ok, einige (wenige) Regeln gibt es: Fürs Erreichen von vier neuen Angriffsversuchen (First Down) müssen nicht mehr 10 sondern 30 Yards überbrückt werden; die Uhr wird nach jedem Spielzug

angehalten; Feldtore und Befreiungsschläge sind erlaubt; und Strafen fürs Foulspiel (Penalties) existieren nicht! Die Steuerung ist ähnlich simpel gehalten wie bei NBA Showtime: Mit A/X wird im Angriff gesprungen, in der Defensive ein Tackle versucht; mit B/Y führt ihr in der Offensive ein Passspiel aus – verteidigt ihr, wird mit B/Y der Spieler gewechselt; linker analoger Trigger ist Turbotaste – allein mit diesen Standardmoves habt ihr in den drei Spielmodi Arcade, Turnier und

Saison gute Chancen. Wer tiefer ins Spiel eintaucht, darf selbst Spielzüge austüfeln und bis zu drei Kumpels damit verblüffen.

NFL Blitz 2000

Arcade-Football

Features



■ Entwickler: Midway
■ Hersteller: Konami
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
64% 53% 78%

SPIEL SPASS 72%



▲ Erstellt eigene Spielzüge und speichert sie auf Memory Card: So sieht die VG Power Attack aus.

NFL Blitz 2000

Geht der PlayStation für eine würdige Arcade-Umsetzung die Puste aus?

Wie's mit Regeln, Steuerung und Spielmodi aussieht, erfahrt ihr im Fließtext des DC-Tests zu eurer Linken – bis auf Grafik- und Soundqualität gleichen sich DC- und PS-Version in den meisten Punkten aber wie ein Football dem anderen.

Hier die wichtigsten Unterschiede kurz zusammengefasst: 1) Selbst erstellte Spielzüge (Playbooks) und alle anderen Spieldaten verbrauchen 13 Blöcke auf eurer PS-Memory-Card, die damit fast voll wäre. Auf dem DC sind's 99 der verfügbaren 200 VM-Blöcke – auch nicht gerade platzsparend. 2) Um zu viert eine ganz und gar nicht ruhige, dafür ovale Kugel zu schieben, benötigt ihr hardwarebedingt ein Multi Tap, ein weiterer Punkt, der für die DC-Variante spricht. 3) Wer darauf aus ist, seinem Team während einem Multiplayer-Game inkognito Angriffs- oder Verteidigungsstrategien für den nächsten Spielzug zuzuweisen (Digi-Pad 2x nach oben drücken und der Auswahlcursor im Menü wird unsichtbar!), wird das VMU als Zweitdisplay vermissen und muss sich bildlich vorstellen, wo der Cursor denn nun ist. Kaum Abweichungen findet man in den Handbüchern: In beiden Fällen sind sie miserabel übersetzt und voller Rechtschreibfehler – etwas mehr Mühe hätte sich Midway schon geben können – schließlich soll's ein Nachschlagewerk und kein Kreuzworträtsel sein.



▲ Grafisch blüht die PS-Version von Blitz einiges an Übersichtlichkeit ein.

NFL Blitz 2000

Arcade-Football

Features



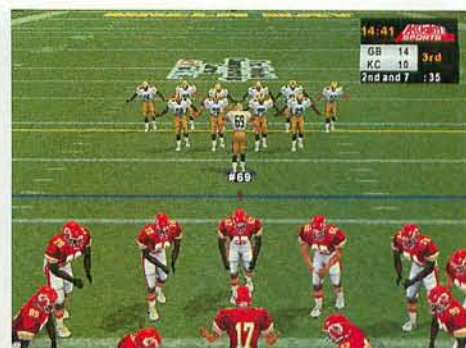
■ Entwickler: Midway
■ Hersteller: Konami
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
55% 51% 75%

SPIEL SPASS 66%

Sönke's Meinung:

■ Schuld an der niedrigeren Wertung ist in erster Linie die viel zu grobkörnige, teils Clipping-geplagte Brüsselgrafik (Ok, schnell ist sie) und die oben angesprochenen Kleinigkeiten. Wer also auch Segas 128-Bitter sein eigen nennt, dem rate ich ganz klar zur grafisch übersichtlicheren, akustisch klareren, knapp 10 DM teureren DC-Version! Hoch leben vier Controller-Porte!



▲ Kurze Teambesprechung, ein aggressiver Kampfschrei, und dann auf ins Getümmel!

NFL Quarterback Club 2000

Viel Realismus = viel Spaß?

Accclaim machten sich mit der Quarterback Reihe auf dem N64 einen guten Namen, den sie in dieser Version jedoch gehörig aufs Spiel setzen. Was die Optionsvielfalt angeht, kann allerdings nicht gemekert werden:

NFL QBC 2000 bietet euch sechs Spielmodi, unter anderem einen Übungsmodus, sogenannten Historic Sims – hier können legendäre Begegnungen, die Geschichte machten, noch einmal nachgespielt werden. Sämtliche NFL-Mannschaften (macht zusammen über 1500 verschiedene Spieler), einschließlich des Zusatzteams der Cleveland Browns sind dank offizieller Lizenz anwählbar. Simulations-Fetischisten werden komplexes Team-Management, den Spielzug-Editor und das Mitwirken von Starspieler Brett Favre begrüßen. Wie es sich für eine Simulation gehört, durfte ein Create-A-Player-Modus nicht fehlen. 15 vorgegebene Kameraeinstellungen plus eine Custom Cam (ihr legt den Blickwinkel selber fest) zeigen das Spielfeld aus allen nur erdenklichen Blickwinkeln, in der Sofortwiederholung könnt ihr die Kameralinse ebenfalls beliebig positionieren. QBC sind nicht ganz so speicherfressend wie Blitz und begnügt sich mit 64 Blöcken.



▲ In der Sofortwiederholung sind die feinen Gesichtstexturen gut zu erkennen.

NFL Quarterback Club 2000

Football-Simulation

Features



■ Entwickler: Acclaim
■ Hersteller: Acclaim
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
51% 48% 67%

SPIEL SPASS 58%

Sönke's Meinung:

Breitgefächerte Optionsvielfalt führt nicht automatisch zu gutem Gameplay. So kommt es denn, dass abstruse Computerintelligenz, vermurkste Steuerung, unterdurchschnittliche Framerate, sich zu oft wiederholende Bewegungsabläufe und ein unmotivierter Kommentar NFL QBC 2000 zu einem wirklich schlechten Football-Spiel werden lassen. Mein Rat: Entweder das ganz links vorgestellte NFL Blitz 2000 mal antesten oder geduldig auf NFL 2K von Sega warten – es wird sich lohnen!



Ehrgeiz

Manche Dinge dauern eben etwas länger – Ehrgeiz kommt doch noch für den PAL-Markt!

Shortcut

- einzigartig auf PS
- Bonus-RPG und -Sub-Games
- Final Fantasy-Charaktere
- massig Moves und Taktiken
- Immer gleiche Gegner- und Stage-Reihenfolge
- etwas eckige Charaktere
- kommt viel zu spät, jetzt ruft Power Stone!



Ehrgeiz

3D-Beat'em Up

3 Personen

Features



Entwickler: Squaresoft
Hersteller: Sony
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
76% 69% 74%

SPIEL SPASS 76%

Echte Beat'em-Up-Freaks haben diesen interessanten 3D-Fighter schon seit Weihnachten '98 im Import-Schrank stehen. Nach unserem Interview bei Square Japan anlässlich der Tokio Game Show im Frühjahr '99 und der eindeutigen Aussage, dass kein Square-Spiel vor *Final Fantasy VIII* als PAL-Version erscheinen wird, ist es doch zumindest verwunderlich, dass die Namco/Square-Koproduktion *Ehrgeiz* aus den Arcades mehr als ein Jahr später gegen Ende der PS1-Ära hierzulande doch noch zum Tekken-Konkurrenten wird.

Zumindest auf der PlayStation ist das Gameplay dieses fünften Square-Fighters nach den beiden *Tobal*- und *Bushido Blade*-Teilen (nur jeweils der erste davon erschien als PAL-Version) einzigartig. Ihr könnt euch mit den zehn von Beginn an anwählbaren Charakteren von Sprengmeister Godhand bis JoJo-Girl Yoko in den 3D-Arenen völlig frei bewegen und Wände (Abstoßen ist möglich!) sowie Treppen, Vorsprünge und Terrassen zu eurem strate-



▲ Leider ist die Umgebung nicht wie in *Power Stone* interaktiv: Es werden keinerlei Extra-Waffen und Pick-Ups geboten.



▲ Combo-Breakers heißen in *Ehrgeiz* Interrupt-Moves: Besonders der Ninja Sasuke beherrscht sie als CPU-Fighter blendend.



▲ Wenn gar nix mehr hilft, kann jeder Fighter auf seine Spezialwaffe zurückgreifen – Godhand hat eine Kanone und Minen!

gischen Vorteil nutzen. Neben den zwei Attack-Buttons, die mit Hilfe von Block, Jump und verschiedenen Positionen (stehend, laufend, liegend etc.) zu Dutzenden von verschiedenen Angriffen genutzt werden können, verfügen die Beat'em-Up-Stars auch über einen Special-Attack-Button, der Waffen wie Pistolen, Granaten, Feuerbälle, Wrestling-Techniken etc. aktiviert und den Gegner aus der Ferne ins Visier nimmt. Langweiligerweise bleibt das Turnier-Procédere mit stets der gleichen Gegner- und Stage-Reihenfolge immer dasselbe. Nach dem Durchzocken werdet ihr mit einem Render-Abspann belohnt, der jedoch nur die jeweiligen Szenen für den betroffenen Charakter aus dem bereits bekannten Intro mit ein paar kosmetischen Änderungen und Ergänzungen nochmal zeigt. Dafür könnt ihr bekannte *Final Fantasy*-Helden wie Cloud Strife, Tifa Lockhart, Sephiroth, Yuffie Kisaragi, Vincent Valentine und Django freispielen. Überhaupt ist *Ehrgeiz* sein Square-Erbe deutlich anzumerken: Neben dem Beat'em-Up-Teil gibt's auch einen



Gut!

„Aber keine Chance gegen Power Stone!“

Ralph's Meinung:

■ Die echte 3D-Bewegungsfreiheit in *Ehrgeiz* (keine 2D-Fights mit 3D-Ausweichmanövern!) war Ende '98 revolutionär und macht zusammen mit vielen Move-Varianten ohne blendendes Special-Feuerwerk auch heute noch Laune. Mittlerweile hat jedoch Capcoms *Power Stone* auf DC gezeigt, dass man in puncto Gameplay noch deutlich mehr aus diesem spielerischen Ansatz herausholen kann. In *Ehrgeiz* besteht z.B. keinerlei Interaktivität mit den Arenen und das gezielte Angreifen im 3D-Raum könnte auch effektiver gelöst werden. Manche Animationen, wie die Bodenrolle lassen sich nicht abbrechen, so dass ihr sekundenlang hilflos wie ein Käfer auf dem Rücken liegt. Sehr lobenswert sind dafür die Mini-Games und der RPG-Part. Mittlerweile ist Square auch schon dabei, zu kontorn: Der vermeintliche *Power Stone*-Killer *The Bouncer* soll einer der Start-Titel für PS2 werden! *Ehrgeiz* als PAL-Version brauchen jetzt nur Hardcore-Beat'em-Upper, zumal das Gameplay ziemlich technisch ausgefallen ist.



▲ Die *Final Fantasy*-Charaktere wie Tifa müsst ihr erst freispielen.

kleinen RPG-Part wie schon in *Tobal 2*, in dem ihr etliche Dungeons durchstöbern könnt. Wer sowohl von Prügeln und Aufbleiven die Nase voll hat, für den hat Square auch noch vier Mini-Games (Hürdenlaufen, Othello & Co.) zur Zerstreuung implementiert.

RK

Unwissenheit oder Lizenzprobleme?

■ Während des Tests ist uns ein kleines, aber interessantes Detail aufgefallen. Der Boxer mit der schnittigen Frisur namens Prince Doza hieß in der japanischen Version noch Prince Naseem wie der gleichnamige Weltklasseboxer. Wie kommt's? Galt die Lizenz nur für Japan und nicht für Europa oder lief sie mittlerweile aus? Oder aber hat man aus Versehen einen Phantasienamen benutzt und das ist mittlerweile aufgefallen? Möglich wär's allemal – schließlich wurde in Nippon in keinerlei Form damals damit geworben und wenn man bedenkt, was Codemasters für einen Rummel um *Prince Naseem Boxing* macht... Und außerdem: Was soll eigentlich ein in Japan unbekannter englischer Boxer neben solchen Stars wie den *Final Fantasy*-Charakteren? Sehr mysteriös das Ganze jedenfalls!



Millionen von Gamern weltweit in die Sucht getrieben!



Bist auch du dieser Schnecke
auf den Schleim gegangen?
Dann findest du alles,
was du jetzt am nötigsten brauchst,
im Internet unter www.dzone.de.
Previews, Tests und Cheats
und vor allem die Möglichkeit,
mit Leuten zu sprechen,
denen es geht wie dir.
DreamcastZone ist eines
der Selbsthilfeangebote des

■ Unser Held Ryo: Warum er das ganze Spiel über, immerhin mehrere Tage, dieses komische Pflaster trägt, blieb uns leider aufgrund unverständlicher Texte im Verborgenen.



■ Genial, wie im ganzen Spiel. Das Sparring mit eurem Bruder wird durch eine fantastische Kamerafahrt eingeleitet.



Shenmue: Chapter 1

Na was nun? Spiel des Jahrtausends oder maßlos überzogener Hype?

Shortcut

- enorme Atmosphäre
- lebendige Welt
- phantastische Präsentation
- viele Sub-Games
- hakelige Steuerung
- nur zwei Locations



■ Und täglich grüßt das Murmeltier. Es ist jeden Tag dasselbe: Um 08:30 klingelt der Wecker, ihr erhaltet einen Umschlag mit 500 Yen, verlasst um 08:39 das Haus und macht euch um 08:41 auf den Weg in die Stadt.

Endlich! Die Zeit des Wartens ist vorbei. Bereits knapp ein Jahr vor dem eigentlichen Release von *Shenmue: Chapter 1* wurde schon eifrig darüber diskutiert, was uns dieses Game bringen könnte, welche Revolution im Spiele-Business es darstellen würde und wie sehr uns das Gameplay ins Staunen versetzen sollte. Nachdem wir endlich die Demo-Version (siehe VG 01/00) in Händen hielten und schon mal anspielen konnten, was uns in Kürze erwartet, waren wir zugegebenermaßen doch sehr beeindruckt – und vor allem gespannt auf das, was uns in der Vollversion wohl vorgesetzt würde.

Und dann, Ende Dezember war es endlich so weit – eine fette Box mit fünf CDs (siehe Kasten) flatterte uns auf den Schreibtisch: *Shenmue* war da! Zwar wollen wir an dieser Stelle eigentlich noch nichts vorwegnehmen, doch nach stunden-, tage- und vor allem nächtelangen Testmarathons können

wir nur voller Begeisterung sagen: Das Ding hat was! Selten zuvor wurden wir von einem Game, bei dem wir aufgrund der Sprachbarriere eigentlich absolut nichts verstanden, so in den Bann gezogen wie in *Shenmue*. Dieser kolosale Gesamteindruck, die detaillierte Spielweise, das Leben in den Straßen, die zahlreichen Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben – einfach nur Wow! Bis das Game durchgezockt ist, kann man sich kaum vom Screen lösen (immer diese lästigen Pinkelpausen!). Doch wie sollen wir nun unsere ganzen Eindrücke ordnen? Wie sollen wir euch näherbringen, welche Erfahrungen ihr machen werdet? Nun, beginnen wir doch ganz einfach am Anfang: Schon der Spieleinstieg, das Intro, sorgt erst mal für offenstehende Münder. In einer beeindruckenden Real-Time-Sequenz betrachtet ihr in hollywoodreifen Aufnahmen den Kampf eures Vaters gegen den mysteriösen Mafia-Boss Souryu, den Papi leider nicht überlebt. Souryu ist hinter

einem uralten Artefakt, dem Dragon Mirror, her, den er schlussendlich eurem alten Herrn aus den toten Fingern reißt. Ihr könnt dieses Disaster nur hilflos mit ansehen – der unbändigen Kraft des Schurken habt ihr nichts entgegenzusetzen. Eure Aufgabe in der Rolle von Ryo ist es, das Pendant zum Dragon Mirror, den Phoenix Mirror zu finden, den Grund für den Mord an eurem Vater herauszufinden und ihn am Ende zu rächen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, und es wird (virtuelle) Wochen dauern, bis ihr euch schlussendlich durch die drei GDs gekämpft, gerätselt und gelebt habt.

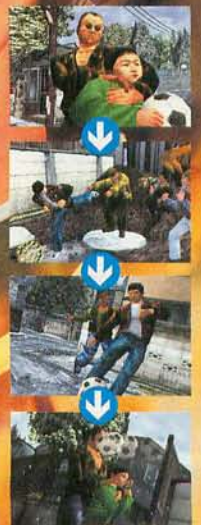
Galaktische Präsentation

Aber zu Beginn waren wir alle, das müssen wir zugeben, doch etwas enttäuscht von dem uns vorgesetzten Produkt. Unsere durch den Hype ins Unendliche gesteigerten Erwartungen wollten sich in den ersten Spielstunden einfach nicht so recht befriedigen lassen. Klar, die Präsentation ist ein



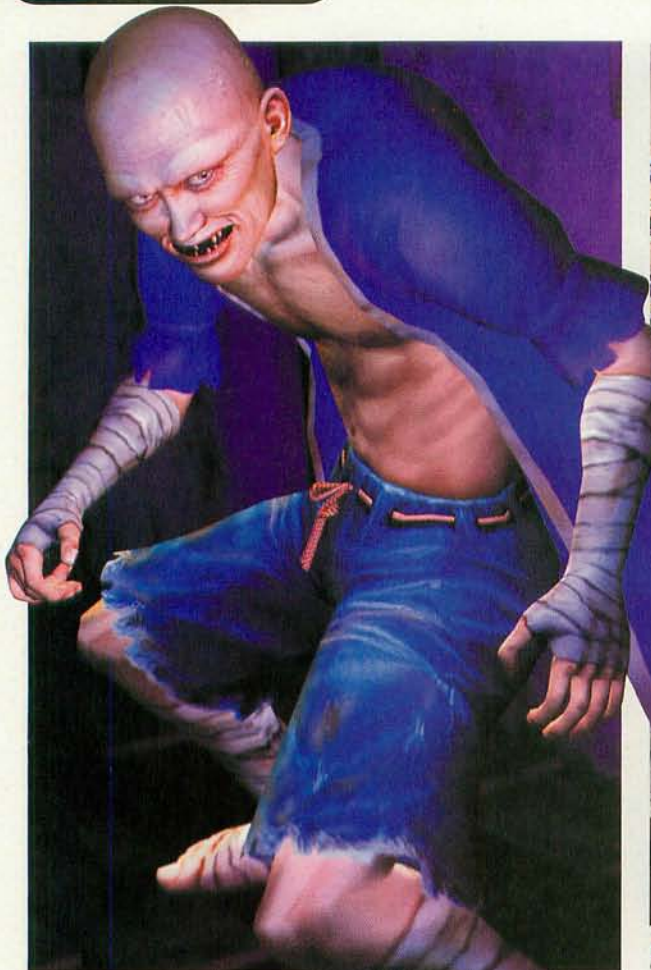
▲ Mit dem Bus gelangt ihr ab der zweiten GD zu den Docks, wo das Game durch abwechslungsreiche Aufgaben erst so richtig in Fahrt kommt.

■ Das ist euer erbitterter Feind: Warum Souryu euren Vater tötete und was es mit dem seltsamen Spiegel auf sich hat, erfahrt ihr erst nach und nach.



■ Üble Burschen bedrohen den kleinen Jungen. Klar, dass ihr sofort einschreitet und die Jungs im Free Fight auf die Matte schickt. Ist dies erledigt, müsst ihr noch in einem QTE den Boss der Gang mit einem Fußball niederstrecken.





■ Dieser etwas ungepflegte Herr mit den spitzen Zähnen ist der Bodyguard von Souryu.



■ Im Keller des Dojos findet ihr endlich den Phoenix Mirror. Eine mysteriöse alte Lady kann euch dann genauer (wer's versteht) Auskunft geben.



■ Ob Regen oder Schnee – Shenmue fasziniert zu jeder Zeit.

Knaller schlecht-hin. Noch nie zuvor konntet ihr euch in einer solchen bis ins kleinste Detail durchdachten Spielwelt bewegen wie in *Shenmue*. Nur das Gameplay blieb unserer Meinung noch anfangs etwas auf der Strecke. Gemach liebe Freunde, seid jetzt nicht enttäuscht, denn wie eingangs schon erwähnt, ist Sega's Oberknaller ein auf jeder Linie überzeugendes Produkt – nur muss man sich an die neue Welt vermutlich erst mal gewöhnen. Zu Beginn steuert ihr Ryo noch durch das elterliche Haus und das umliegende kleine Dorf. Erst nach dem Lösen kleinerer Aufgaben erlangt ihr Zutritt zur Vorstadt und dem Hafengelände. Die



▲ In den Kaufhäusern könnt ihr nach Herzenslust einkaufen. Wie wär's z.B. mit einer Thunfischdose, um eure kleine Katze zu füttern?

Gegend, in der ihr euch dabei bewegt, wird mit einer solchen Perfektion auf den Bildschirm gezaubert (wenn möglich, unbedingt VGA-Box benutzen!), dass ihr aus dem Staunen nicht mehr herauskommen werdet. Die Welt erscheint wie aus einem Guss – lästige Polygonfehler oder Clippings werdet ihr vergeblich suchen. Auch sämtliche Charaktere, auf die ihr im weiteren Spielverlauf trifft, sind tadellos animiert und mit herrlichen, fehlerfreien Texturen überzogen. Haare bewegen sich im Wind, die Kleidung wirft bei Bewegungen Falten und die Haut im Gesicht der Charakter wird überragend realistisch verzerrt und gedehnt, wenn diese – leider nicht lippensynchron – sprechen. Der

Sprachausgabe kommt dabei übrigens eine sehr große atmosphärische Bedeutung zu. Sämtliche Dialoge wurden von überaus engagierten Sprechern vertont, die

die jeweilige Stimmungslage immer perfekt in Szene zu setzen wussten. Diese Musik in der Sprache, die Betonung, die kleinen Pausen, Heben und Senken der Tonlage – einfach perfekt. Obwohl wir kein einziges Wort verstehen konnten, wurden wir trotzdem bei jeder neuen Zwischensequenz, die übrigens mit oscarverdächtigen Kamerafahrten ins rechte Licht gerückt werden, aufs Neue fasziniert.

Spielgenuss braucht Zeit

Die erste GD hat bei uns, wie bereits erwähnt, allerdings noch nicht so ganz den Funken rüberspringen lassen. Der Spieleinstieg gestaltet sich halt sehr storylastig, macht euch mit der Hintergrundgeschichte vertraut und führt euch durch einfache Quick Time Events in die Spielmechanik ein. An sich nichts Schlimmes, sondern eher Erfreuliches, doch wenn man nichts checkt und nur stirbt mit einer Person nach der anderen quatscht, um irgendwann mal einen neuen Hinweis zu ergattern (rechts unten blinkt dann ein kleiner Notizblock auf), wird es doch irgendwann mal ein wenig eintönig – zumal ja auch der Zeitfaktor eine enorme Rolle spielt. Ihr müsst Personen in der richtigen Reihenfolge zur richtigen Zeit ansprechen, um weiterzukommen. Doch auch dieser Zeitfaktor leistet einen riesigen Beitrag zur Atmosphäre, die sich euch schön langsam eröffnet. Kurz vor zehn Uhr beobachtet ihr, wie ein Ladenbesitzer das Rolltor zu seinem Geschäft öffnet, trifft zwei Rocker vor der Spielhalle, die ungeduldig darauf warten, endlich spielen zu können, bespitzelt einen



▲ An solchen Kaugummiautomaten könnt ihr eure *Sonic* und *Virtua Fighter*-Figurensammlung komplettieren.



▲ Voll krass, ey. Sogar ein Tatto-Shop-Besuch steht auf eurem Programm. Leider könnt ihr euch nicht selbst tätowieren lassen.



▲ Der Blick in die Sterne... hilft euch leider in der japanischen Version noch recht wenig.

Blick in die Box

■ Wer das Glück hat, die "Deluxe-Edition" von *Shenmue* zu ergattern, erhält neben den drei Spiel-GDs und der Passport-GD für die Netzanbindung noch eine fünfte Scheibe. Auf der Soundtrack CD findet sich leider größtenteils nur Mittelmaß. Wer zuhause einen PC rumstehen hat, sollte mal in einer freien Minute die drei Spiel-GDs ins Laufwerk schieben. Ihr werdet einige schöne Artworks darauf finden.



▲ Wir sprinten um die Wette. Es ist unglaublich, wie detailliert die Welt von *Shenmue* gestaltet wurde.

düsteren Kerl, der vor einem Mafia-Schuppen herumlungert, auf und ab stiefelt, sich eine Kippe anmacht, in die Hocke geht, wieder aufsteht usw. Abends schließen dann die Geschäfte, die Stadt wird in ein traumhaftes Abendrot getaucht und die heruntergekommenen Spelunken ziehen licht-scheues Gesindel an. In stockdunkler Nacht trafen wir sogar auf einen beliebten Herrn, der wohl etwas zu tief ins Glas geschaut hat und dementsprechend auf dem Nachhauseweg beinahe die gesamte Straßenbreite für sich beanspruchte (das kommt uns wohl bekannt vor...). Jetzt geht's aber los!

Ab der zweiten GD, wenn ihr Zutritt auf das Hafengelände bekommt, erhält das Spiel dann nochmal einen gehörigen Boost. Die Story entwickelt sich rasant weiter und immer neue "Zwischenspiele" treiben euch voran. Die QTEs werden länger und choreografisch besser, Free Fights entführen euch mit tadelloser Steuerung und erlernbaren Special Moves ins Beat'em-Up-Genre, ihr findet Arbeit als Staplerfahrer und bestreitet sogar ein witziges Rennen in diesen "Boliden". Ihr schleicht euch in schützender Dunkelheit durch streng bewachte Docks und versteckt euch vor patrouillierenden



▲ Die Animationen im Free Fight können sich sehen lassen. Dank eingängiger Steuerung und vieler verschiedener Schläge (die ihr erst lernen müsst) vermöbelt ihr fiese Schurken. Nur bei Massenschlägereien wird's etwas unübersichtlich.

Wachmännern hinter Fässern und Kisten. Auch auf einige Adventure-Komponenten, wo ihr Items suchen und diese richtig einsetzen müsst, trifft ihr dann immer öfter. Es gibt einfach viel zu viel zu tun, um auch nur eine Sekunde lang an eine Pause oder gar einen Spielabbruch zu denken. Sogar die musikalische Untermalung wird mit der Zeit immer besser und vermittelt in Zusammenhang mit den Witterungsverhältnissen eine z.T. beklemmende Stimmung (na gut, bei uns regnete es andauernd – aber wen wundert's?). Wenn ihr euch morgen bei strahlendem Sonnenschein auf den Weg macht, es so gegen mittag langsam zu regnen beginnt, in der Dämmerung sanft die Schneeflocken auf euch hernieder rieseln und ihr streunende Hunde heulen hört, fühlt ihr euch in höchstem Maße in die Welt von *Shenmue* hineinversetzt. Und das Großartige dabei ist, dass jeder Spieler diese Welt anders erlebt: Ob nun Sonnenschein, Regen oder Sturm – jedes Spiel ist anders. Auch die Passanten nehmen, mit Ausnahme der Schlüsselpersonen, immer neue Wege, und ihr trefft sie mal Staub kehrend vor dem eigenen Haus, mal beim Einkaufen im Fischladen oder einfach nur beim Quatschen mit dem Nachbarn.

Nachbesprechung

Alles in allem ist *Shenmue* wohl genau das Spiel, auf das alle gewartet haben – mit

einigen Einschränkungen natürlich, aber diese fallen eigentlich nicht übermäßig negativ auf. So sind z.B. die Schatten, die uns in der Demo-Version so begeisterten, nun doch etwas detailärmer, und ein paar Animationsphasen beim Laufen/Gehen hätten auch nicht geschadet. Zudem nerven ständige Slow-Downs bei größeren Personenansammlungen und erst bei kurzer Distanz eingeblendete Charaktere (Geister?) doch etwas. Dafür müsst ihr bei der Darstellung der Umgebung, seien es nun filigrane Risse in der Mauer oder Fische im Teich, wirklich auf nichts verzichten. Die japanische Version von *Shenmue* ist, zumindest mit einem guten Walkthrough, uneingeschränkt spielbar, ohne Hilfe kann es allerdings recht schnell passieren, dass ihr gefrustet das Handtuch werft. Wir empfehlen euch dennoch, vor allem, da mindestens fünfzig Prozent im Spiel gesprochen wird, auf eine PAL-Version zu warten. Es wäre einfach schade, bei diesem Hit auf die (hoffentlich) geniale Story zu verzichten. Insofern ist auch unsere Wertung relativ unsicher – erwartet bei unserer Quasi-Wertung von 90% nicht unbedingt einen Platin-Classic. Es kann sich durch den Plot und vor allem die Lokalisierung in dieser Richtung doch noch deutlich einiges ändern. Wir warten zumindest voller Spannung auf eine deutsche Version, und das solltet ihr auch – es dürfte sich lohnen!

Zeitvertreib:



■ Neben dem eigentlichen Hauptplot fesseln euch noch zahlreiche Sub-Games, die euch mitunter länger beschäftigen als ihr ursprünglich eingeplant hattet. In der Sega Arcade spielt ihr Hang On, Space Harrier (kultig!), Darts (ihr könnt sogar einen Preis gewinnen), zwei QTE-Games und sucht euch das passende Musikstück in der Jukebox aus. Sämtliche Highscore-Listen werden komfortabel abgespeichert. In einem Pseudo-Casino könnt ihr euch sogar an einer Slot-Machine versuchen und so euer Taschengeld etwas aufbessern.

Shenmue: Chapter 1

Adventure

Features



- Hersteller: Sega
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %



erst ab
18



▲ Leichen pflastern den Weg der stummen Laura.

Shortcut

- faszinierende Splattereffekte
- starke Bossgegner
- Item-Selbstversorgung durch Jagd
- schwache Game-Engine in Räumen
- unerträglich lange FMVs
- manchmal undurchsichtige Storywendungen



▲ Die vier Helden auf einem Artwork.

► Die Zwei texten euch zu, bis das Ohr abfällt.

D2

Mit der Uzi auf Mutantenjagd im hochalpinen Kanada – Warp's ewig verschobenes Horror-Epos landet endlich auf DC!

Wir haben es eigentlich schon nicht mehr für möglich gehalten, doch die unendliche Odyssee von **D2** ist seit Weihnachten letzten Jahres endlich beendet. Eigentlich schon vor ewigen Zeiten für Matsushitas gecancelte Super-Konsole M2 (der Nachfolger des 3DO) angekündigt und lange als erstes Dreamcast-Spiel überhaupt gehandelt (Ende 1998 gab Kenji Eno von Warp eigens eine Pressekonferenz mit dem Sega-Boss Irijimari) landet das eiskalte Horror-Spektakel über ein Jahr nach dem DC-Launch nun doch auf dem Sega-Planeten, wo viele schon vermutet hatten, Warp würde diese Hardware-Plattform wieder auslassen.

Während einer Flugzeugentführung durch zwei Terroristen über den kanadischen Rocky Mountains stürzt per Zufall ein Meteorit auf die Maschine und es kommt zum unvermeidlichen Absturz. Wie durch ein Wunder rettet sich der Hauptcharakter Laura, eine mehr als merkwürdige Person. Sie redet im Verlauf des Spiels nicht ein einziges Wort, während die anderen Leuten Monologe halten, die Shakespeare alle Ehre machen würden, und wadet im Versace-Outfit mit Minirock bei zweistelligen Minusgraden durch den Tiefschnee – wie realistisch. Aber gut – auf solche unwesentlichen Details achtet ihr nicht mehr, denn kurz darauf macht ihr erneut Kontakt mit den Hijackern, allerdings noch unerfreulicher als vorher. Den Jungs wuchern nämlich hässliche Tentakeln aus dem Körper – da

wird doch nicht irgendetwas in diesem Meteoriten gewesen sein? Die Story kommt jedenfalls sehr bekannt vor (siehe Kasten "Das Ding aus einer anderen Welt"). Ihr werdet jedenfalls in letzter Sekunde von einem weiblichen Ranger gerettet und müsst nun fortan alleine dafür sorgen, dass ihr aus dieser Misere heil herauskommt. Gleich zu Beginn findet ihr eine Uzi mit unendlich Munition (Yippee!) und eine Flinte mit Zielfernrohr zur Jagd. Sowohl an die Kampfeingabe wie auch an das Manövrieren in geschlossenen Räumen müsst ihr euch erstmal gewöhnen.

Ausgefallenes Kampfsystem

Bei Duellen mit mehreren grauenvoll mutierten Monstern schaltet die Engine nämlich von der dritten Person in die Ego-Perspektive – ihr könnt euch aber nicht mehr vom Fleck bewegen! Die einzelnen Angreifer haltet ihr euch nur vom Leib, wenn ihr rechtzeitig auf die angezeigten Buttons On-Screen reagiert. Mit "B" und



▲ Munitionsprobleme gibt's in **D2** nicht: Eure Uzi besitzt standardmäßig unendlich Schuss.



▲ Irgendeine Art von Magie beherrscht Laura – selbst entfachen könnt ihr sie aber nicht.



▲ Der macht aber Augen – mal sehen, was er zu meiner Uzi sagt!

Das Ding aus einer anderen Welt

Warp-Boss Kenji Eno hat sich diesen Carpenter-Schocker aus dem Jahre 1982 mit Kurt Russell (übrigens selbst ein Remake des Sci-Fi-Klassikers von 1951) sehr genau angeschaut, denn die Storyline von **D2** weist mehr als verblüffende Ähnlichkeiten mit "The Thing" auf, in dem eine Gruppe Arktis-Forscher gegen einen außerirdischen Parasiten kämpfen, der Menschen und Tiere als Wirt benutzt. Die damals sensationellen Special-Effects sind auch heute noch sehenswert und nichts für zartbesaitete Film-Fans.



"X" schaut ihr nach links und rechts und nehmt die Horror-Kreaturen aufs Korn, dass der grüne Saft nur so spritzt (und auf eurer virtuellen Brille klebenbleibt und euch so die Sicht erschwert). An diesem Design kann man im Laufe des Spiels mit seinem RPG-Charakter (stetig wachsende HPs und Erfahrungspunkte sowie zufällige Treffen mit immer wiederkehrenden Monstern) durchaus Gefallen finden, nicht aber an folgendem, hoffnungslos antiquierten System: In Räumen könnt ihr euch nur von einem Point-of-Interest zum

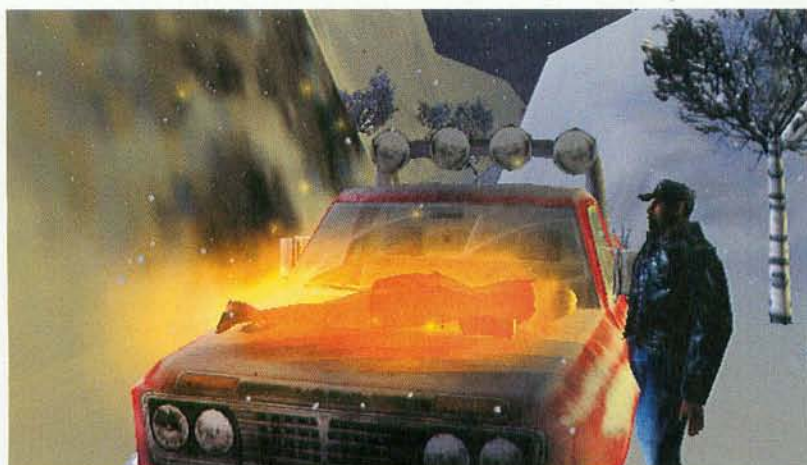


▲ Achtet auf das X-Symbol links: Das bedeutet, es greift ein weiteres Monster links von euch an.

Cover-Overkill

Harte Zeiten für Sammler: Mit sage und schreibe vier verschiedenen Covers (siehe Shots) will Warp den Verkauf seiner Horror-Story wohl zusätzlich ankurbeln. Leider lohnt sich das aber nicht wirklich, da **D2** qualitativmäßig klar hinter **Bio Hazard Code: Veronica** zurückbleibt.





▲ Entkommen leicht gemacht: Einmal träumen und schon landen wir auf der Motorhaube dieses netten Herrn.

D2-Underground-Party

Mit bunten Flyern (siehe Shot) und Internet-Promotion (www.warp-jp.com) wurde kräftig die Werbetrommel für die D2-Underground-Party zum Launch am 25.12.99 in Tokio gerührt. Szene-DJs wie Mijk van Dijk, der auch am Remix-Soundtrack des Spiels mitwirkte, heizten der tanzenden Meute ein. Ob auch Mutationen aus dem Spiel anwesend waren, bleibt ein Geheimnis von Warp.



▲ In D2 könnt ihr euch nicht verlaufen: Pro Karte/GD gibt's nur wenige Orte zu besuchen.

"Für ein derart gehypetes und um Jahre verschobenes Spiel hätten wir jedoch weitaus mehr erwartet."

nächsten bewegen – freies Herumschnüffeln ist quasi verboten. Dadurch sparte man sich bei Warp eine Menge Kameraeinstellungen und Details, und der Spieler fühlt sich um Jahre der Videospiel-Ära zurückversetzt – Pfui! Gott sei Dank spielt D2 hauptsächlich draußen in der verschneiten Landschaft, die ihr auch nachts im Schein eurer Lampe erkundet. Übermäßig ausladend sind die zu erkundenden Areale dagegen wahrlich nicht – pro GD-Rom (insgesamt vier) pendelt ihr maximal zwischen drei, vier interessanten Orten hin und her (z.B. GD-Rom 1: Blockhaus, gecrashtes Flugzeug und Minen, GD-ROM 2: Blockhaus, Pharmazie-Labor, Forschungslabor), bis ihr alle der relativ simplen Rätsel gelöst habt und dem Duell mit den Bossen gegenübersteht.

Hardcore-Splatter-Effekte

Hier muss einiges an harten Effekten weggesteckt werden, bei denen sogar Resident Evil manchmal wie eine Seifenoper aussieht – deshalb auch unser "ab 18"-Button. Beispiele gefällig? Einer Stewardess wuchert eine Tentakel aus dem Brustkorb, ein Auge fällt ihr beim Sprechen heraus, der Kopf klappt auf und eine grüne Brühe kommt zum Vorschein, ein Truckfahrer platzt einfach, Köpfe werden abgebissen etc. – sehr, sehr harter Tobak also und oft jenseits des guten

Geschmacks – aber für Splatter-Fans wohl ein Leckerbissen. Den Hauptanteil an den dicken GDs nehmen aber die FMVs ein, die sich oft über eine Viertelstunde hinziehen, extrem langweilig sind (japanische Sprachausgabe und kaum Effekte) und nicht abgebrochen werden können. Spätestens auf der dritten Scheibe haben wir uns gedacht: "Was gibt's denn da dauernd stundenlang zu quatschen, verdammt?" Reine Spielzeit pro GD sind ca. drei Stunden und trotz Japano-Overkill kommt man Rätseltechnisch auch ohne jegliche Sprachkenntnisse ganz gut durch,

Selbst ist die Frau

Witzig: Für euren Nahrungsnachschub müsst ihr in D2 weitestgehend selbst sorgen. Sobald ihr im Eis Hasen, Caribous oder Vögel entdeckt, packt ihr eure Flinte aus und versucht, die immens flinken und scheuen Viecher zu treffen, um sie dann mit eurem Handkocher zu Steaks verarbeiten zu können und euren HP-Vorrat wieder aufzufrischen.



da Items am richtigen Ort automatisch angewendet werden. Negativ fielen vor allem die konfuse Storywendungen auf (Laura wird eingesperrt, träumt danach vom alten Rom und Ägypten – kein Witz! – und materialisiert sich anschließend wieder auf der Motorhaube eines Trucks – wie bitte?! Wenn sie schon magische Kräfte hat, wozu dann die kräftezehrenden Monster-Duelle?) und die mehr Glück als Kombinationsgabe erfordernden Puzzles ("Aha, der Schlüssel für die Schneekatze passt auch beim Truck – interessant"). Obwohl die letzten Zeilen jetzt etwas negativ geklungen haben mögen, weiß D2 durchaus spannend zu unterhalten, bietet schöne Horror-Effekte, hat aber auch deutliche Schwächen: Der emotionslose und einfältige Charakter



▲ D2 ist definitiv nix für Kids – warum, seht ihr u.a. an diesem Screenshot.

der Laura ("Oh Gott, warum schaut sie bloß jedes gefundene Medikit wieder so an, als hätte sie ein Alien in der Hand?") macht eine Identifikation jedoch schwer, die Animationen ("Haare aus Beton?") könnten besser sein und die unendlichen FMVs nagen an eurem Geduldsfaden. Für Abwechslung sorgen immerhin die coolen Ausritte auf der Schneekatze. Für ein derart gehypetes und um Jahre verschobenes Spiel hätten wir jedoch weitaus mehr erwartet. Bio Hazard Code: Veronica kann es nicht annähernd das Wasser reichen. Vielleicht reißt's ja die Story (hier wie gesagt unverständlich) noch ein wenig raus – die jetzige Wertung pendelt sich im 70er-Bereich ein. **RM**



▲ Klassische Code-Rätsel findet ihr auch – viele Dinge sind allerdings mehr durch Glück als Kombinationsgabe zu lösen.

D2
Survival Horror

Features
 GD
 VP
 Japan
 A
 B
 C

Hersteller: Warp
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 150 Mark
Geeignet ab: 18
Schwierigkeit: mittel
Sprachkenntnisse:

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



◀ Hübsch: Keith sieht seine Render-Visage im Spiegel. RE3 Nemesis sieht dennoch besser aus.

▲ Dem Insektenmonster blast ihr am besten mit der Magnum den Chitin-Panzer in Fetzen.



Countdown Vampires

Shortcut

- funny Casino-Games
- ordentlicher Survival-Horror-Klone
- schlechte Sprecher
- Soundkulisse hat nicht Resi-Klasse
- Kamera oft zu weit weg
- simple Puzzles oft wiederholt

Die Zombies haben ausgedient – jetzt wird Jagd auf Vampire gemacht!

Ihr liebt Survival Horror? Dann dürfte diese Ausgabe Weihnachten und Ostern für euch zusammen fallen. Nicht weniger als drei (!) verschiedene Resident Evil/Bio Hazard-Varianten, dazu noch Warps D2 und eben Bandais Countdown Vampires buhlen diesmal um eure

Gunst! Wir sind unter die Vampir-Killer gegangen und sagen euch, ob dieses Spiel eine Chance gegen den Capcom-Klassiker hat.

Die Storyline klingt zumindest schon recht verwegend: Bei der Eröffnung eines neuen Casinos im Horror-Stil namens Desert Moon in Las Vegas geht irgendetwas schief und alle anwesenden Bediensteten und Gäste verwandeln sich in langzahnige Blutsauger. Ihr, der Cop Keith J. Snyder, wurdet wundersamerweise von diesem bösen Fluch verschont und macht euch auf, dem Mysterium auf den Grund zu gehen. Leider erhält das anfänglich gute Gefühl nach dem recht imposanten Render-Intro gleich wieder einen gehörigen Dämpfer, wenn ihr Keith das erste Mal seht: Als Cop mit nacktem Oberkörper und einer riesigen Tätowierung am Arm nimmt ihr die Vampir-Verfolgung auf. Hallo Bandai, geht's nicht noch ein wenig klischeehafter? Herumschnuppern in den vorgeordneten Szenarien ist zunächst auch nicht, denn wenn ihr nicht binnen drei Minuten nach Start des Spiels den Ausgang des Casino-Foyers gefunden habt, gehen eure Lebenslichter aus



▲ Ein wenig anders designt, aber ansonsten eine 1:1-Kopie des Resident-Evil-Gegenstücks: der Inventory-Screen von Countdown Vampires.

unerfindlichen Gründen aus. Das schafft ihr aber auch im zweiten Anlauf und dann kann man Countdown Vampires endlich deutlicher auf den Zahn fühlen.

Gut geklaut ist halb gewonnen

Das Handling der Waffen (Handgun, Magnum, Shotgun, Assault Rifle & Co.) wurde 1:1 von Resident Evil übernommen, d.h. ihr legt zunächst mit R1 an und feuert mit X. Auch das Inventory-Menü und die Kombination von Items, Waffen und Munition weist verblüffende Ähnlichkeiten mit dem Capcom-Vorbild auf – lediglich begutachten kann man die gefundenen Codekarten, Schlüssel etc. nicht näher. Im Gegensatz zu Zombies, die nach vehementem Beschuss irgendwann Ruhe geben und liegen bleiben, stehen auch von oben bis unten mit Blei vollgepumpte Vampire immer wieder auf, wenn ihr sie nicht am Boden mit Weihwasser (das man als ordentlicher Cop stets am Mann hat) beträufelt. Die einzelnen Render-Szenarien (Casino-Tische, Cafeteria, Kino, Rolltreppen, Snack-Bar, Manager-Räume etc.) können zwar durchaus überzeugen, weisen aber nicht so viele

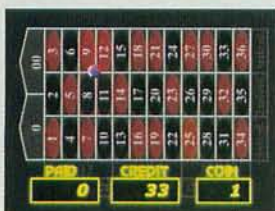


▲ Was es mit dieser geheimnisvollen Lady auf sich hat, erfahrt ihr erst relativ spät im Spiel.

Casino Games

■ Eure Kohle könnt ihr an den zahlreichen Automaten und Roulette-Tischen verpulvern oder mit etwas Glück kräftig

aufstocken. Meist ist die CPU jedoch recht gnädig mit euch – richtig verlieren lässt man euch nicht. Ganz im Gegensatz zum echten Casino-Leben ...



"Anstatt in der Anleitung inbrünstig damit zu prahlen, man habe schließlich zwei Jahre damit verbracht, die Storyline zu entwickeln und Feintuning am Spiel zu betreiben, hätte man lieber weniger *Bio Hazard* gespielt und mehr eigene Ideen eingebracht."

Details und eine ähnlich hohe Auflösung wie *Resident Evil 3 Nemesis* (siehe PAL-Test) auf. Außerdem hängt die virtuelle Kamera meist viel zu hoch, so dass ihr die Kreaturen der Finsternis und auch euch selbst oft nur wenige Zentimeter hoch seht. Sehr gut gefallen hat uns dagegen die Interaktivität des Casinos. Ihr könnt an so ziemlich allen einarmigen Banditen und Roulette-Tischen eure durch Vampirjagd sauer verdiente Kohle in der Hoffnung auf fette Gewinne einsetzen, und mit dem Erspielten an Snack-Automaten Nachschub für eure bedrohte Lebensleiste kaufen. Manchmal haben wir einfach nur 'ne halbe Stunde an den variantenreichen Automaten gedaddelt und dabei das eigentliche Spiel ganz vergessen. Im Laufe eures Kampfes durch die zwei CDs wird zwar jedes neue Monster (Vampir, Killer-Insekt, Werwolf etc.) mit einem eigenem Render-FMV angekündigt – die nervenzersetzende Grundspannung eines *Resident Evil* wird jedoch aus folgenden zwei Gründen nicht erreicht: Die Musikuntermalung ist in die Kategorie "belanglos" einzustufen und die englischen Sprecher der Charaktere sind astreine Amateure.

Schwache Soundkulisse

Anstatt Spannung verströmt so ein Dialog zwischen Keith und einer Überlebenden mehr unfreiwillige Komik als Panik. Die markerschütternden Schreie der Blut-sauger sind die einzigen Soundeffekte, die

richtig cool rüberkommen. An Rätseln erwarten euch meist relativ simple Code-Karten, Aufzug- und Senso-Puzzles, die jeweils etwas überstrapaziert werden. An einigen Stellen werdet ihr aber doch etwas länger knobeln müssen. Vielleicht würden einem ja die japanisch gehaltenen Mails, die ihr an den Speicherpunkten empfangen und lesen könnt, weiterhelfen. Ach ja, und wenn wir rigoros klauen, dann bedienen wir uns doch auch gleich bei den magischen Item-Boxen des Capcom-Vorbilds, dachten sich die Designer von *Free Cloud* wohl. Es sind aber die kleinen Details, die Meilensteine des Genres von guten Spielen wie *Countdown Vampires* unterscheiden. U.a. wären da die Items, die hier in ihrer Render-Umgebung alle gleich aussehen (kleine Boxen) und somit dem Spiel unnötig Flair rauben. Wieso sollten Codekarten, Waffen, Medikits & Co. alle in Päckchen verpackt sein? Richtige Schockermomente gibt es ebenfalls viel zu wenig, um den König vom

▼ Der Vampir-Jäger Keith J. Snyder – ein Bild von einem Klischee. So sieht also der typische US-Cop in Japans Designer-Hirnen aus.



▲ An jedem Automaten, dessen Licht brennt, könnt ihr auf Wunsch ein Spiel wagen.



▲ Die Unterhaltung zwischen Snyder und einer Überlebenden artet aufgrund tollpatschiger Amateur-Sprecher in unfreiwillige Komik aus.



Thron zu stoßen. Dafür ist man meist gut damit beschäftigt, sich zwischen den zahlreichen Türen und Gängen der verwinkelten Level nicht zu verlaufen – Gott sei Dank haben die Designer zu diesem Zweck an eine Karte mit Vergrößerungsfunktion gedacht. Anstatt in der Anleitung inbrünstig damit zu prahlen, man habe schließlich zwei Jahre damit verbracht, die Storyline zu entwickeln und Feintuning am Spiel zu betreiben, hätte man lieber weniger *Bio Hazard* gespielt und mehr eigene Ideen eingebracht. Klingt bis jetzt alles ein wenig negativ, nicht wahr? Trotz allem Rumgequengele unsererseits macht *Countdown Vampires* durchaus Spaß – allerdings nicht in dem Maß, wie das *Bio Hazard Code: Veronica* und *Resident Evil 3 Nemesis* rüberbringen. Und das solltet ihr schließlich wissen, bevor ihr euer sauer verdientes Geld zum Importhändler tragt. Survival-Horror-Freaks schlagen dennoch zu. Nur ein toter Vampir ist ein Guter! RK

▲ Die Rendersequenzen in CV sind durchaus gelungen. Jedes neue Monster wird in einem eigenen Film vorgestellt.



▲ In puncto Mutationen kann CV durchaus am Horror-Thron rütteln.

Countdown Vampires

Survival-Horror



■ Features



- Hersteller: Free Cloud/Bandai
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 140 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: Mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %



Shortcut

- abgespacete Präsentation
- coole Soundkulisse
- Ulala, einfach nur Ulala
- manchmal recht eigenartige Tempowechsel
- zu kurz



▲ Ab einer gewissen Prozentzahl könnt ihr weitere Charaktere freischalten. Sogar Michael Jackson versteckt sich unter den Tänzern.

■ Einfach nur Zucker: Video-Games-Heroinnen vom Schlage einer Ulala würden wir gerne öfter sehen. Vor allem, wenn sie so perfekt animiert sind wie unser Space-Baby.



▲ England in den Siebzigern? Schickadelic! Austin Powers lässt grüßen.

Space Channel 5

U-La-La-La - I love you baby...

Wer jemals hinter dem Scratch-Teller von *Beatmania* oder auf der Tanzmatte von *Dance Dance*

Revolution gestanden ist – wer jemals eine *Guitar Freaks*-Gitarre gewürgt und ihr heiße Riffs entlockt hat, weiß, wie süchtig coole Music-Games machen können.

Nach Konami (*Bemai-Reihe*) und Sony (*UmJammer, PaRappa*) erkennt nun auch Sega den Trend zum Ungewöhnlichen und fand in Tetsuya Mizuguchi, dem Kopf des grandiosen AM-Teams (*Sega Rally*) den Mann, der dieses Noch-Nischen-Genre um einen weiteren Referenztitel bereichert.

Im Jahre 2399 hat eine außerirdische Rasse, die Mororians, beschlossen, dass es wieder einmal Zeit für einen kleinen Ausflug zu anderen Planeten ist. Jedoch haben diese Knetmasse-Teletubbies-Aliens keine ausgedehnten Sightseeing-Touren im Sinn, um Urlaubsfotos des Yosemite-Park, Disneyworld oder der Freiheitsstatue zu schießen. Ihr Ziel ist, wie es sich für gute Extraterrestren gehört, ganz klar: die Unterjochung der primitiven Erdbevölkerung. Um sich aber vom Einheitsbrei der ekelhaften Körperfresser, schießwütigen Marsianer oder parasitären "Dinger" abzuheben, bedienen sich die Mororians diffizilerer Methoden, die Menschheit zu kontrollieren, als mit Photonen-Blaster und Lasergeschützen ins

Feld zu ziehen: Sie bringen die Menschen ganz einfach zum... Tanzen! Ideen haben die... "So geht's ja nun wirklich nicht!" – dieser Gedanke kommt auch Ulala, ihres Zeichens Reporterin des intergalaktischen In-Senders *Space Channel 5*. So macht sie sich flugs auf die Socken, direkt und live vom Ort der Invasion zu berichten. Ihr seid es nun natürlich, die die Heldin des Spiels durch ihre hippe "Ulala's swinging report show" begleitet und ihre Abenteuer auf dem Screen verfolgt. Klar, dass es mitten im Krisengebiet nicht gerade ruhig zugeht und die *Space*-Amazonen des öfteren von den Gummi-Männlein und -Weiblein angegriffen wird. Doch haben die rhythmussüchtigen Aliens nicht mit den durch endlose Disco-Nächte gestählten Schenkeln der Protagonistin gerechnet und werden



▲ Da sind sie geknickt, die armen Hubba Bubbis. Mit einer perfekten Performance haben wir die beiden Typen ausgespielt.

nun selbst zu den Gejagten, denn Ulala gibt mächtig Contra.

U-La-La-La-La - Love me tonight

Die Controls des Spiels geben sich dabei recht einfach und sind sogar noch um Einiges schneller verinnerlicht als in anderen Games dieses Genres. Benötigt werden nur die vier Richtungstasten sowie je ein Button für "Alien-Shoot" und "Human-Shoot". Trefft ihr nun auf eine Gruppe der plastilinen Invasoren, geben sie euch mittels Sprachausgabe die zu drückende Tastenkombination vor (Left! Shoot! Up! Shoot! Light! Light! Shoot!), die ihr dann im richtigen Rhythmus nachdrücken müsst. Im Prinzip könnt ihr euch dies als etwas erweiterte (immerhin zwei Buttons mehr!) *Senso*-Variante vorstellen. Bei den Eingaben des "Shoot"-Kommandos ist aber immer tunlichst darauf zu achten, auf was ihr gerade schießt: Grimmige Flubber



▲ Und jetzt sind wir beim Abloosen. Je schlechter ihr die Kommandos eingibt, desto demoralisierter schreitet die Gruppe voran.



▲ In jeder Stage wartet zusätzlich zu den Mororians noch ein Moderator eines anderen Senders auf euch, um euch zum Duell herauszufordern.



▲ Auch in die Tiefen des Weltalls führt euch eure Mission. Sogar zwischen Asteriodenhageln und Sternenstaub werden Ulalas Tanzkünste gefordert.



▲ Ein Hinterhalt? Mit dem richtigen Timing sind auch diese drei Kaugummis kein Problem.



▲ Unsere stolze Truppe in Großaufnahme. Patzt ihr des öfteren, wird sich die Anzahl eurer Gefolgsleute allerdings recht schnell verringern.



▲ Smiley-Gum taucht abwechselnd aus den vier Himmelsrichtungen auf. Ab diesem Punkt wird's etwas schwieriger.

werden mit dem "Alien-Shoot" vaporisiert, wohingegen humanoide Gefangene mit einem beherzten "Human-Shoot" befreit werden wollen. Die befreiten Erdlinge schließen sich dann eurer immer größer werdenden Tanztruppe an, bis ihr irgendwann das Gefühl habt, die komplette West-Side-Story nachzuspielen. Um eine Stage erfolgreich zu beenden, ist eine bestimmte Prozentzahl (rechte untere Ecke) zu erreichen, die sich mit jeder fehlerfreien Tanzeinlage erhöht. Wo im ersten Level noch fünfzehn Prozent ausreichen, sind in Stage Vier schon satte siebenzig Prozent vonnöten. Bei ausdauernden Dancing-Sessions, die sich über mehrere Befehlseingaben ziehen (z.B. Endgegner-Fights), werden zusätzlich noch kleine Herzen am oberen Bildschirmrand eingeblendet, die sich bei falschen Kommandos langsam in Luft auflösen. Ist das letzte Herzchen verbraucht, winkt das Game

Over. Der Schwierigkeitsgrad von *Space Channel 5* reguliert sich übrigens von selbst: Je besser ihr tanzt, desto kompliziertere Kombinationen werden von euch gefordert, wobei auch die Prozentanzeige um Einiges schneller steigt. Ist der erste End-Flubber mit den geforderten fünfzehn Prozent noch recht einfach zu besiegen, gibt er mit z.B. 22 Prozent doch deutlich unfreiwilliger klein bei.

Der wichtigste Punkt bei einem Music-Game – klarerweise die Soundkulisse – ist hierbei großartig gelungen. Von voluminösen Big Band-Arrangements über Techno-House-Stücke bis zu filigranen Jazz-Melodien wird alles geboten, was ein echter Tänzer benötigt. Nur die teilweise spontanen Rhythmuswechsel werden euch des öfteren aus dem Takt bringen. Ständiges Try-And-Error und Auswendiglernen der schwierigen Stellen erfordert Einiges an Geduld von euch – dafür ist

aber dann nach vier Stages bereits Schluss. Der Replay-Wert, der von Haus aus schon recht hoch ist, wird aber durch erspielbare Charaktere und alternative Pfade zum Ziel auch über längere Zeit nicht abfallen. Im grafischen Bereich schlägt *Space Channel 5* alle bisher dagewesenen Titel um Längen. Die perfekt proportionierte und fehlerfrei auf den Screen gezauberte Protagonistin schwebt elegant animiert über die gerenderten und als MPEG-Video abgespielten Hintergründe, dass es nur so eine Freude ist. Leider muss die Gefolgschar mit deutlich weniger Polygonen auskommen und fällt so im Vergleich zu den Hauptcharakteren deutlich ab. Leider trüben auch einige Slow-Downs bei großen Objekt-Ansammlungen den überzeugenden Gesamteindruck und vereiteln euch sogar das eine oder andere Mal den richtigen Takt. Präsentiert werden uns die einzelnen Locations in einem coolen 60er-Jahre-Stil, der einfach traumhaft gelungen ist. Stellt euch eine Mischung aus den Jetsons, Mars attacks und Austin Powers vor, und ihr wisst, was gemeint ist (wenn man in S/W spielt, wird man sogar entfernt an die deutsche Kult-Serie Raumschiff Orion erinnert – aber das nur am Rande). Bis auf den fehlenden Mehrspieler-Modus ein wahrhaft ohrwurmiges Produkt – oh behave!

▲ Der Siegestanz auf dem Abschlussball. Die dicke Qualle liegt besiegt im Staub und unsere Tanzgruppe übt den Freudentanz.

Space Channel 5

Dancing Game

Features



Hersteller: Sega

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 140 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

CD

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Schaut euch nur mal diese klobigen Kämpfer an – Haohmaru ist fast nicht wiederzuerkennen!



▲ Zwischendurch taucht der Geist Nakorurus mit etwas Japano-Gesülze auf.

Samurai Shodown – Warriors Rage 2

Die schwärzeste Stunde von SNK – diese Umsetzung hätte man sich besser verkniffen!

Shortcut

- viele erspielbare Kämpfer
- nette Rendersequenzen
- schwache Fighting-Engine
- trostlose Hyper-NG-64-Figuren
- üble Animationen
- 08/15-Backgrounds und Sounds
- kaum Moves

Viele Spiele sind ja nicht gerade erschienen für SNKs glücklose 64-Bit-Arcade-Hardware Hyper Neo Geo 64 (mit dem zuletzt veröffentlichten *Buriki One* insgesamt sieben). Im Vergleich zum großen Konkurrenten Naomi steht das Board performancetechnisch aber auch auf verlorenem Posten (Polygon-Count-Leistung in etwa mit *Virtua Fighter 1* vergleichbar). Warum man sich seinen guten 16-Bit-Namen dann mit PS-Ports dieser Games ruiniert, ist unverständlich.

Nun denn – *Warriors Rage 2* spielt 20 Jahre nach dem exzellenten Neo-Geo-Vierteiler und von den alten Haudegen sind nur noch ein ergrauter Haohmaru und der Ninja Hanzo Hattori mit von der Partie. Die restlichen neun von Beginn an wählbaren Charaktere (einige heiße Schwert-Chicks und traditionelle Samurai-Charaktere) sind neu – aufgrund ihrer klobigen Polygondarstellung währt die Freude darüber aber nicht allzu lange. Nachdem ihr die ersten paar Dutzend Matches hinter euch habt, macht sich weitere Ernüchterung



breit. Keine Spur mehr vom genialen 16-Bit-Gameplay – die Fighter stolpern hölzernen Schrittes über den Screen, Sprungangriffe sind schwer zu timen und von einem vernünftigen Combo-System kann man höchstens träumen. Die Duelle werden mit simplen, einzelnen Schlägen entschieden, wobei euer Lebensbalken dreigeteilt erscheint und nach jedem verlorenen Drittel eine kurze Kampfpause eingelegt wird. Aufgelockert wird das Turnier durch locker eingestreute Mini-Survival-Runden, in denen ihr eine vorher unbekannte Zahl (zwei, drei oder auch mal fünf) Amazonen, Ninjas oder Samurai mit nur einem

Lebensbalken eurerseits auf die Bretter legen müsst. Als Abspann erwarten euch hübsche Rendersequenzen – insgesamt 14, die ihr à la *Tekken 3* im Movie-Menü speichern dürft. Immerhin drei verschiedene Bossgegner und neun + erspielbare Kämpfer können aber nicht im Geringsten über die bodenlos schwache Engine hinweg täuschen. Kaum Moves, triste Special-Move-Animationen und Bewegungs-Animationen aus der

Mottenkiste der Beat'em-Ups wirken im Vergleich zu *Soul Calibur* oder, um beim System zu bleiben, *Street Fighter EX 2 Plus* und *Tekken 3* geradezu lächerlich. Gott sei Dank hat sich SNK endlich entschlossen, die HNG64-Hardware abzuschließen und ihre Fighter künftig nur noch auf dem 16-Bit-Neo-Geo und dem Naomi zu designen. So etwas wie *Warriors Rage 2* wollen wir bitte nicht mehr sehen – dann schon zehnmal lieber *Samurai Shodown 5* auf Neo Geo!

RR

Die Sache mit dem Logo

Eigentlich prangt bei (fast) allen Spielen und Umsetzungen der Beat'em-Up-Meister SNK stets deren blaues Logo auf dem Cover – außer bei den Hyper-Neo-Geo-64-Umsetzungen *Fatal Fury Wild Ambition* und hier *Samurai Shodown Warriors Rage 2*, wo es auf der Rückseite versteckt ist. Man wird sich doch nicht etwa der Qualität dieser Polygon-Fighter schämen?



Samurai Shodown-Warriors-Rage 2

2D-Polygon-Beat'em-Up

1-2 Personen

Features



- Hersteller: SNK
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ *Warriors Rage 2* spielt 20 Jahre nach den vier 16-Bit-Neo-Geo-Teilen.



▲ Die 2D-Backgrounds sind schwach animiert und könnten wesentlich besser aussehen.



▲ Der Lebensbalken ist diesmal dreigeteilt: erst grün, dann gelb, dann rot, dann Grasnarbe.

Godzilla Generations: Maximum Impact

Grüngeschupptes Megamonster die Zweite

Und da brüllt sie wieder, unsere mutierte Lieblingsechse. Und wie sie brüllt – diesen markanten Schrei, der nach Einlegen der GD zu hören ist, haben wir doch schon vermisst. Doch Godzilla hat ja bekanntermaßen noch einiges mehr drauf, als nur wild in der Gegend herum zu brüllen.

Wie im Vorgänger müssen auch diesmal etliche japanische Großstädte dran glauben und ihre Widerstandsfähigkeit gegen die Riesenreiter des Echsen-Riesen unter Beweis stellen. Wo im Prequel das Niederreißen von Hochhäusern und anderen Bauten eure Hauptaufgabe war, rückt diese Zerstörungorgie im vorliegenden Nachfolger deutlich in den Hintergrund. Zwar wütet ihr auch in *Maximum Impact*, diesmal auf



▲ Dieser rote Lichtkranz stellt Godzillas Smart Bomb dar. Nur mit ihr könnt ihr fliegende Gegner vom Himmel holen.



▲ Nach einigen Treffern führt ihr diese biologische Ausgeburt der Vegan-Hölle wieder in den Nahrungskreislauf zurück.

vorgegebenen Wegen, durch Tokyo und Co., doch der Gameplay-Schwerpunkt liegt woanders. Die ganzen anderen – mehr oder weniger bekannten – Gruselviecher sind es, die euch zum Duell herausfordern. Und so wartet nach jeder zerstörten Stadt (manchmal auch direkt hintereinander) eine neue Herausforderung in Form des biologisch zu hundert Prozent abbaubaren Biollante oder des dreiköpfigen King Ghidorah auf euch. Wer nun denkt, ein cooles Godzilla-Beat'em-Up vorliegen zu haben, muss leider enttäuscht werden. Godzilla verfügt praktisch nur über einen Move (den blauen Energieschuss), der sich zudem auch noch leidlich steuern lässt. So reicht es bei nahezu allen Gegnern



▲ Die einzige Stelle im Spiel, wo ihr das Fadenkreuz richtig einsetzen könnt (und müsst), ist der Mothra-Endgegner im Larvenstadium.

aus, stur nach rechts vorne zu latschen und die aufladbare Smart-Bomb abzufeuern. Die an sich gut designten Gegner wurden im besten Fall mit knapp fünf Animationsphasen ausgestattet und fügen sich so ganz gut in die langweiligen Stages ein. Einzig die New-Age-Techno-Choräle als Hintergrundberieselung kommen recht gut, sind aber keine Rechtfertigung für eine höhere (annehmbare?) Wertung. **CD**



▲ Da wütet er durch die Stadt und kann sich kaum bewegen? Paradoxon? Ist aber so!



Shortcut

- ☺ Godzilla
- ☹ mieseste Animationen
- ☹ keine Moves
- ☹ langweilig ohne Ende
- ☹ einfach nur unfair

Godzilla Generations: Maximum Impact

Abbruch-Simulation



Features



- Hersteller: Sega
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

»Jede Droge ist ein Schlag gegen Dich selbst. Sag´ nein zu Drogen.«

abold, München

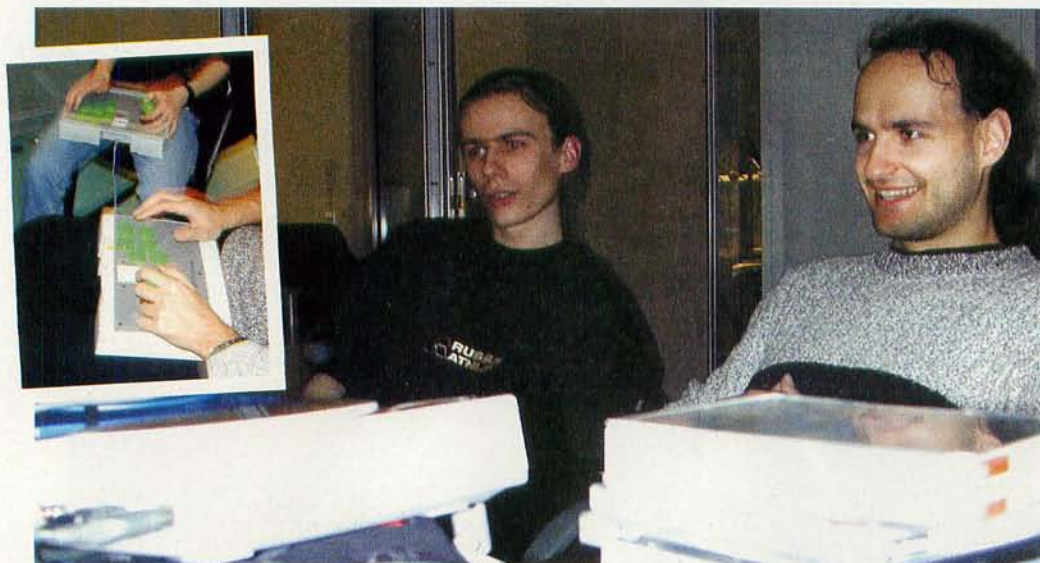
Steffi Graf setzt sich für ein Leben ohne Drogen ein. Der Deutsche Tennis Bund und der Deutsche Sportbund unterstützen KEINE MACHT DEN DROGEN, eine Initiative der Bundesregierung unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzler Dr. Helmut Kohl. Informationen zu KEINE MACHT DEN DROGEN erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Ostmerheimer Str. 200, 5000 Köln 91.

**KEINE
MACHT DEN
DROGEN**



Freaks In Focus

Willkommen zu unserer neuen Rubrik! Wir wissen ja, dass es zahlreiche Extrem-Zocker mit teils exotischen Konsolen unter unseren Lesern gibt. Einen davon stellen wir euch ab jetzt jeden Monat vor!



▲ Auf DC wurden sämtliche aktuellen Capcom-Fighters durchgezockt und Ralph bezog ziemlich Prügel...

Das Ganze ist natürlich mit einem Redaktionsbesuch auf unsere Kosten verbunden – der Glückliche darf uns einen Tag über die Schulter schauen, sämtliche neuen Games probierspielen und uns auch mal richtig die Meinung zu allem sagen, was ihm unter den Nägeln

brennt. Dieses Mal hat uns Clemens Franke aus Hannover beehrt, mit dem Beatman Ralph über Internet schon die ein oder andere Neo-Geo-Tauschaktion abgewickelt hat und der uns seinerzeit auch freundlicherweise die Testversion von *Shocktroopers 2: 2nd Squad* (NG) zur Verfügung gestellt hat. Dank ausgeklügelten und exzellent eintrainierten Move- und Combo-Variationen hat Ralph des öfteren ein blaues Auge bei den Duellen mit sämtlichen aktuellen Beat'em-Ups kassiert, aber die private Revanche ist schon geplant! Als Fighting-Fan bietet es sich natürlich auch an, dass Clemens seine Meinung zu *Street Fighter EX 2 Plus* (PS) zum Besten gibt. Das soll übrigens nun ein fester Bestandteil der neuen Rubrik werden.

Bewerbungen für kommende Besuche könnt ihr übrigens per Post oder E-Mail gerne an uns schicken – eine kleine Begründung, warum ausgerechnet ihr der Auserwählte sein sollt, wäre aber schon nicht schlecht. Wir nehmen nicht jeden... **VG**

Street Fighter EX 2 Plus

Freak-Meinung

■ Ganz klar, *Street Fighter EX 2 Plus* ist ein sehr gutes Beat'em Up. Ob das aber reicht, um sich gegen die diversen anderen aktuellen Sequels der SF-Serie durchzusetzen, darf bezweifelt werden. Während *SF Alpha 3* und *SF3 W Impact* gegenüber den Vorgängern zugelegt haben, kommen beim neuesten Polygon-SF-Gefühle auf, als handle es sich um ein aktuelles Update à la EA Sports: alles schon mal dagewesen. Die Grafik wirkt zwar nicht so kantig wie beim Vorgänger *SFEX plus Alpha*, dafür finde ich die Hintergründe schwächer, obwohl sie diesmal mit netten kleinen Animationen versehen wurden. Abgesehen von einigen neuen Moves wurde das wichtigste – das Gameplay an sich – kaum angetastet. Die Engine ist exakt die gleiche. Ich habe zwar ein Faible für alte 2D-Beat'em-Up-Serien im Polygongewand, aber dieses neue Capcom-Sequel kommt in keinster Weise an das ein Jahr alte *Fatal Fury Wild Ambition* ran. Und bevor jetzt alle Freaks anfangen, Briefbomben einzupacken, sollte ich vielleicht erwähnen, das ich den fantastischen Automaten meine, nicht die mittelmäßige PlayStation-Version.

Gut!

„Aber sticht nicht aus der SF-Masse heraus!“

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



■ Clemens hat sein Beat'em-Up-Handwerk wirklich drauf!

■ Name & Nickname: Clemens Franke alias Real Bout c.f.

■ Alter: 20

■ Zocke seit: 1990, seit der GameBoy mit *Tetris* und *Super Mario Land* drauf war.

■ Aktuelle Konsolen: Neo Geo, Neo Geo CD, Hyper Neo Geo 64 (mit allen 4 Spielen!) NG Pocket Color, PlayStation, N64, SAT, Super Nintendo

■ Meine fünf Lieblings-Games:

1. *Real Bout Fatal Fury 2 - The Newcomers* (Neo Geo)
2. *Fatal Fury Wild Ambition* (Hyper NeoGeo64)
3. *WipEout* (PS)
4. *King of Fighters '99* (Neo Geo)
5. *Ridge Racer* (PS)

■ Mein größter Fehleinkauf: *Wip3out*, weil die Vorgänger einfach besser waren.

■ Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: Ich lehne eigentlich nichts generell ab, aber ich würde nie ein RPG oder Adventure kaufen.

■ Ich hole mir sofort bei Erscheinen eine PS2? Nein, an der Kiste reizt mich im Moment überhaupt nichts. Weder die Spiele, noch die DVD-Abspielmöglichkeit. Und der Preis schon gar nicht.

■ Und was ist mit *Tekken Tag Tournament* bei dir als Beat'em-Up-Freak? *TTT* ist für mich auch kein Grund, ich war noch nie ein *Tekken*-Fan. Es gibt meiner Meinung nach Besseres, sowohl im 2D- als auch 3D-Beat'em-Up-Bereich. Es ist frustrierend, gegen jemanden fast zu verlieren, der praktisch nie Beat'em-Ups spielt.

■ Dein Lieblings-Game-Charakter? Terry Bogard und Robert Garcia. Ich bevorzuge immer die Charaktere, die gute Moves und cooles Aussehen verbinden.

■ Deine Meinung zur neuen VG? Frage: Was passiert, wenn man das Beste noch besser macht?

■ Was ich sonst noch loswerden möchte: Thema Importstopp: Wenn es die Hersteller tatsächlich schaffen würden, Importverbote durchzusetzen bzw. die Händler so unter Druck zu setzen, dass sie keine japanische oder US-Software mehr anbieten, brechen für alle Freaks schlechte Zeiten an. Für wirklich alle. Fakt ist, dass ein Importstopp, wenn er denn kommen sollte, jeden Freak betrifft. Da bleibt dann nur noch der Umweg übers Internet, was aber für die, die keine Kreditkarte ihr Eigen nennen, ebenfalls zur Sackgasse wird. Auf jeden Fall würde es ungleich schwerer werden, an Importsoftware zu kommen. Aber da sowohl Nintendo als auch Sony schon früher an dem Versuch, den Importhandel einzudämmen, gescheitert sind, werde ich mir da keine allzu großen Sorgen machen.



▲ Das allmonatliche Chaos vor dem Layout-Mac: Auf der Suche nach den besten Cover-Headlines trifft sich die gesamte Redaktion (diesmal plus Clemens) und ringt nach Worten.



▲ Eines der Bonus-Games: Legt den blauen Dummy-Kämpfer mit einer Custom Combo aufs Kreuz.



▲ Guard Breaker Moves kosten zwar einen kompletten Power-Balken, locken aber Defensiv-Künstler aus der Reserve.



▲ Die Spielbarkeit ist auch bei diesem *Street Fighter* tadellos – dennoch ist *SF Alpha 3* besser.



Street Fighter EX 2 Plus

Street Fighter und kein Ende – taugt die zweite Episode im Polygon-Look was?

Die Capcom-Beat'em-Up-Maschinerie läuft derzeit auf Hochtouren – nach einigen Dreamcast-only-Ausflügen (*Street Fighter 3 W Impact*, *Star Gladiator 2*) sind nun wieder die PS-Kämpfer mit einem exklusiven Fighter mit hochkarätigem Namen dran.

Würde man die eingefleischtesten Beat'em-Up-Freaks nach den Auftritten der *Street Fighter*-Charaktere in den mittlerweile 18 Episoden der Serie (identische Releases mit leicht abgeänderten Namen weggelassen) befragen, kämen auch sie ganz schön ins Schwitzen. Fakt ist jedenfalls, dass in *SF EX 2 Plus*, dem zweiten Polygon-Auftritt der Stars, 23 Martial-Arts-Profis zum Einsatz kommen, also vier mehr als beim Vorgänger, aber zehn weniger als in *Alpha 3*. "Neu" dabei sind z.B. Sagat, Blanka und Balrog, die in den Alpha-Episoden schon lange zum Stamm gehören, dafür mussten die süßen Blair und Sakura gehen, zusammen mit Ex-Boss Akuma und dem Nobody Allen. Echt frisch sind dagegen das Schulmädchen Area mit ihrer Plasma-Kanone und der Schönlings Vulcano Rosso sowie die sexy Sharon (nicht Stone!), Nanase und Boss Shadow Geist. Gefightet wird rigoros auf einer Linie ohne jegliche Anzeichen von 3D-Sidesteps. Die Feinheiten dieses Beat'em-Ups liegen woanders: Schon zu Beginn mit dem

SF-Experten: Wer von den Visagen war schon in Teil 1 dabei?



Shortcut

- reichhaltige Beat'em-Up-Taktik
- Top-Combo-Manöver
- herausforderndes Training
- keine 3D-Duelle
- wenig neue Charaktere
- nahezu null Spielmodi



ersten Treffer könnt ihr z.B. 25 Prozent zusätzlichen Lebensbalken bekommen, genauso wie bei Reversals (15) und Tech Hits (15). Eure Triple-Power-Balken sind einzeln "versuper-special-move-bar" und letztere können auch gelinkt oder bei Misserfolg per Super Cancel abgebrochen werden – damit sind 30+-Combo-Hits für Checker durchaus drin. Alternativ hebt ihr hartnäckig blockende Gegner per Guard Breaker (Punch + Kick derselben Stärke) aus oder setzt via Punch + Kick unterschiedlicher Power zu einem Custom Combo an (bekannt seit *Street Fighter Alpha 2* – beliebige Aktionen sind für einen kurzen Zeitraum kombinierbar). Der Arcade-Mode ist mit nur sieben plus zwei Bonus-Stages seltsamerweise erstaunlich kurz geraten. Da die letzten drei Gegner (Sagat, Garuda und Vega bzw. Bison) stets gleich sind, trifft ihr immer nur auf vier unterschiedliche Kontrahenten. Die Bonus-Games (einen Dummy-Fighter per Custom Combo erledigen und einen Satelliten zu



Schrott verwandeln) haben diesmal nicht nur Unterhaltungscharakter, sondern bringen für die nächsten Runden wirklich Zählbares (z.B. 20 Sekunden unbegrenzt Super-Move-Balken). Neben einem recht amüsanten Training-Modus mit 16 Aufgaben pro Fighter sieht's aber auf der Spielmodi-Seite zappenduster aus: Den wieviele-Fässer-zerschlage-ich-in-zwei-Minuten-Mode hätte man sich auch sparen können. Braucht man's nun? Wer entweder den ersten Teil *SF EX Plus Alpha* oder *SF Alpha 3* im Regal stehen hat – definitiv nein. Letztendlich ist aber alles eine Frage des persönlichen Geschmacks und der Sammelleidenschaft, denn durch die "Verpolygonisierung" der Charaktere hat sich im Vergleich zu den Bitmap-Street-Fighters gameplaytechnisch nichts Wesentliches geändert. Jedes *SF* weist zwar ein paar Eigenheiten auf, das grundlegende (exzellente!) Gameplay – Kompliment an die Entwickler von Arika – bleibt jedoch gleich. Geschüttelt oder gerührt bzw. gezeichnet oder texturiert? Ihr entscheidet! **RK**

▲ Schafft ihr den ersten Treffer, wächst euer Lebensbalken bei *SF EX 2* + um satte 25 Prozent.



▲ Knockout! Skullomania konnte Ken's Dragon Punch nichts entgegen setzen – langsam müssten's die Jungs aber doch wissen ...



▲ Der Arcade-Mode ist mit sieben Duellen leider recht kurz und auch sonst gibt's wenig Spielmodi.

Street Fighter EX 2 Plus

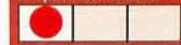
2D-Polygon-Beat'em-Up

18+ 18+ 18+

Features



- Hersteller: Arika/Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

A screenshot from a game showing a character on a red beanstalk-like structure. The character is wearing a yellow hat and a red shirt. The background is a dark, forest-like environment with green foliage and a blue sky. The character is positioned near the top of the beanstalk, which is a thick red pole. The ground is a dark, textured surface.

PWD				
SGB ☒	GB ☒	GBC ☒	Grafik:	★★★★★
☐ Hersteller: Ubi Soft ☐ Schwierigkeit: 5 ☐ Genre: Jump'n-Run			Sound:	★★★★★
			SPIEL SPASS	★★★★★

PWD				
SGB ☒	GB ☒	GBC ☒	Grafik:	★★★★
☐ Hersteller: Sunsoft ☐ Schwierigkeit: 7 ☐ Genre: Action/Ad.			Sound:	★★★
			SPIEL SPASS	★★★★★




■ NEOGEO Pocket C.
 ■ Hersteller: **SNK**
 ■ Schwierigkeit: **5**
 ■ Genre: **Jump'n-Run**

Grafik: ★★★★★
 Sound: ★★★★★

SPIEL SPASS ★★★★★

PWD				
SGB ☒	GB ☒	GBC ☒	Grafik: ★★★ Sound: ★★☆☆☆	
■ Hersteller: THQ ■ Schwierigkeit: 7 ■ Genre: Action/Adv.			SPIEL SPASS ★★★★★	



▲ Klebt wie Cola am Schuh: Versucht, den orangenen Schleim zu meiden.

Armorines

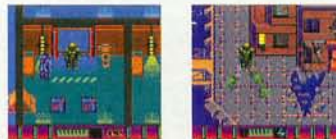
Accclaim betraute die deutsche Software-Schmiede NEON (Mr. Nutz) mit dem Port des N64 First-Person-CoOp-Shooters auf Nintendo's Konsolen-Zweig. Gezwängt in einen High-Tech-Kampanzug nehmt ihr es in sechs Missionen mit insekt-artigen Aliens auf, die ihr mit vier upgrade-fähigen Wummen und einer Smartbomb-Sorte zermatschen dürft. Außerdem wollen Codekarten gefunden, Bohrtürme gesprengt und Fahrstühle repariert werden. Dr. Zahn, euer kleiner Mann im Ohr, sorgt über Funk für die nötige Spannung. Sehr gelungen sind viele der Hintergrundgrafiken und Endgegner – eifrig kämpft man sich voran, mehr davon zu sehen. Nach kürzes-



▲ Boote, Billardtische, Quallenviecher!



▲ Draufhalten: Dieser Levelendgegner sieht gefährlicher aus, als er ist.



▲ Links Indoor-, rechts Outdoor-Action!

ter Zeit habt ihr die Steuerung intuitiv – schön brav mit gedrückter B-Taste ausweichen, ist fast die halbe Miete. Neben der Durchschlagskraft der Waffen könnt ihr nach und nach die Zahl eurer Trefferpunkte steigern. Zu kritisieren wäre eigentlich nur, dass manuelles Waffenwechseln nicht möglich ist und der so wichtige Zweispieler-Modus des Originals nicht in irgendeiner Form eingearbeitet wurde. Fazit: Guter Top-Down-Shooter aus deutschen Landen! **CS**

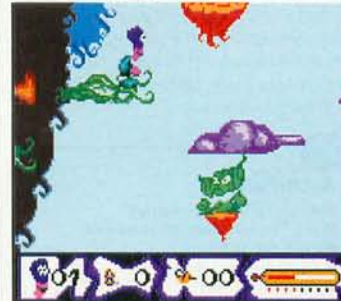
PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Acclaim		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	5			
Genre:	Action			
SPEL SPASS ★★★★★				

Tonic Trouble

N64 User kennen es, das Schicksal des drolligen Außerirdischen, der tollpatschigerweise die Erde mit einer toxischen Flüssigkeit verunreinigt – die Flüsse werden zu Sangria (!!!), harmlose Salatpflanzen transmutieren in rasendes Killer-Gemüse (wer die Killertomaten kennt, Hände hoch!) und der Wikinger Grogh strebt plötzlich die Weltherrschaft an. Durch sechs Welten müsst ihr nun geh'n, gegen böse Pflänzlein bestehn und dem Erfinder Doc immer brav Teile für eine Maschine beschaffen, für welche ihr im Gegenzug neue Fähigkeiten erlernt/Objekte erhaltet. Besitzer aktueller



▲ Killertomaten und Weltraumvögel: komisches Spiel, in der Tat.



▲ Ed kann sich wie Kollege Rayman an Felsvorsprüngen emporziehen.



▲ Diese aggressive Mohrrübe verarbeiten wir gleich mal zu Karottensaft.



▲ Nein, die Erde ist ein Kreis...

Ubi Soft Spiele werden sich über den Ubi Key freuen. Transferiert ihr z.B. den Key von Papyrus aufs Tonic Trouble Modul, könnt ihr mit Super-Ed in einer speziellen Stage Killertomaten zermatschen. Auf technischer Seite haben die Franzosen gute Arbeit geleistet: Die fein colorierte Grafik scrollt schnell und Ed reagiert präzise, nur die Musik ist nicht immer sonderlich originell. Größter Knackpunkt: 77 hat viele knüppelharte Stellen, einige davon sind unfair. **CS**

PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Ubi Soft		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	7			
Genre:	Jump'n-Run			
SPEL SPASS ★★★★★				

Tom and Jerry



▲ Nach jeder Stage wartet ein 8-Karten Tom und Jerry-Memory auf euch!

Tuffy, Jerrys kleiner, Windeln tragender Cousin, hat sich in gefährlicher Umgebung verirrt – Zeit für Jerry, ihn in zehn Levels ausfindig zu machen – Mäuse-Whiskas gönnen wir Kater Tom nämlich nicht. Unterwegs müsst ihr z.B. durch Regenrinnen krabbeln, mit einem Spielzeugauto Stachel-gespickte Straßen überqueren und Tom mit eurer Waffe, einem Gummi-Ball, aus stinkigen Blechmülltonnen scheuchen. Nettes Feature: Drückt ihr die Taste SELECT, könnt ihr euch in allen Himmelsrichtungen umsehen, um den nächsten Sprung besser zu timen. Gar nicht nett ist hingegen der Schwierigkeitsgrad. Weder gibt es in den Levels Neustartpunkte, noch nach jedem Level ein Passwort. Für die jüngere Zielgruppe ist das Game daher ungeeignet! **CS**

PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Take 2		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	8			
Genre:	Jump & Run			
SPEL SPASS ★★★★★				

Madden 2000



▲ Pixelgrafik, dafür ist's recht übersichtlich – wenn man die Regeln kennt.

2 Feldspieler, aber nur eine 8-Bit CPU – macht 0,3636 Bit Rechenpower, die Gevatter GameBoy pro Football-Recke abtreten muss. Diese Info im Hinterkopf, kann man sagen, dass Madden 2000 ein rundes Game wurde: Alle relevanten Bewegungsabläufe wurden vom Entwicklerteam Tiertext sinnvoll auf den A- und B-Knopf verteilt, das Passspiel z.B. löste man wie in guten alten Mega Drive Zeiten anhand von drei Fenstern. Angefangene Playoffs oder eine Saison können durch Passwörter wieder aufgenommen werden. Schade, dass das sonst ansprechende Handbuch kaum einen Satz zum Regelwerk verliert – Einsteiger werden sich schwer tun. Fünf Sterne, hätte man sich sporadisch auftretende Grafikblitzer und einen Multiplayer-Modus noch zu Herzen genommen. **CS**

PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	THQ		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	6			
Genre:	Sport			
SPEL SPASS ★★★★★				

Micro Machines 182 Twin Turbo



▲ Fun-tastisch: Zu zweit an einem GB gamen – verrückter Party-Spaß pur!

Dass wir das noch erleben dürfen: THQ quetschte beide GB-Teile der beliebten Micro Machines Flitzer auf ein 16-MBit Modul und verpasste ihnen einen kompletten Farbanstrich. Alles in allem ergeben sich daraus über 40 abgedrehte Strecken – Küchentische, Sandstrände, Badewannen – die kleinen PS-Wunder machen vor nichts und niemandem halt. Zwar gibt es keinen Linkkabel-Modus, dafür simultane Zweispielerduelle auf ein und dem selben Display. Die CPU gibt Gas, Spieler 1 lenkt seine Karosse via Digi-Pad, Spieler 2 mit den Knöpfen A und B – urkomisch, wenn man zu zweit am GB klebt. Grafisch geht ordentlich die Post ab, die Steuerung ist extrem griffig – fünf Sterne glatt! **CS**

PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	THQ		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	4			
Genre:	Racing			
SPEL SPASS ★★★★★				

WWF Wrestlemania 2000



▲ Links: Inhumane Dehnübungen am Ringseil. Rechts: der Titan Thron.

Auf dem N64 ein tolles Game, doch was hat THQ bloß mit der GameBoy Version angerichtet? Ok, man quetschte 16 (sich viel zu ähnlich sehende) WWF Superstars aufs Modul, integrierte einen Trainingsmodus, fünf Hauptspielmodi Championship, VS, Tag Team, Survivor Series und Gauntlet, eine nicht unbedeutende Biorhythmusanzeige und optisch gelungene Einmarschsequenzen. All dies schön und gut, jammerschade nur, dass der eigentliche Kampf fast immer gleich verläuft – die Zahl der ausführbaren Moves ist zu limitiert, nicht mal auf die Seile klettern dürft ihr. Der Zwei-Spielermodus rettet diesen lieblosen Abklatsch um Haarsbreite in die Drei-Sterne-Konföderation. **CS**

PWD	A			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
Hersteller:	THQ		Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	5			
Genre:	Fun-Sport			
SPEL SPASS ★★★★★				

Hardware Test

Aktuelle Dattelware und Zubehör, für euch auf Herz und Nieren geprüft! Viel Spaß beim Stöbern!



Shortcut

- solide Analog-Trigger mit gutem Widerstand
- Auto-Feuer
- langes Kabel
- Analog-Stick und Digi-Kreuz zu schwabbelig
- uncooler Look

ging Zombie-Zersieben so spielend von der Hand. Lobenswert auch die Kabellänge von 2,45 m (45 cm mehr als Sega's Original-Pad) und der Tatbestand, dass das Kabel unten vorne am Controller nach außen verläuft. Weniger Gefallen fanden wir an Analog Stick und Digi-Kreuz: Der sehr hoch herausstehende Stick ist schlecht beschichtet und macht wie das 8-Wege-Steuerkreuz eine schwammige Figur. Fazit: Angenehm dickes Pad mit praktischem Auto-Feuer, langer "Strippe", aber kleinen Schwächen.

Dauer Feuer Profi

■ Zum gleichen Preis wie Sega's Original Controllers wirbt InterAct's Astropad in vier Farbausführungen um die Gunst des Käufers. Sämtliche Buttons sowie der Analog-Stick und das Digi-Kreuz sind dort angeordnet, wo man sie beim Original finden würde. Einziger Unterschied: Das Pad ist insgesamt knapp 4 cm breiter als Sega's "Spielelastatur". Shooter-Fans werden die Auto-Feuer-Taste begrüßen – bei Spielen wie *HotD2*, *Expendable* oder *Incoming* verschafft euch diese einen sichtlichen Vorteil. Einfach Auto-Feuer gedrückt halten und anschließend den Knopf betätigen, dem ihr die Dauerfeuer-Funktion zuweisen möchtet – noch nie

DC

AstroPad

- Hersteller/Vertrieb: InterAct
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: DM 59,95
- Kabellänge: ca. 245 cm
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: gut

Special Move Spezialist

■ Quantum Fighter Pad nennt sich der Porsche unter den InterAct Pads. Zur Luxusausstattung gehören, neben sechs (statt den üblichen vier) Action Buttons, erstklassige Dauerfeuer- und Programmierfunktionen. So kann z.B. auf die neu hinzugekommenen, ganz rechts angeordneten Knöpfe C und Z je eine komplizierte Tastenfolge eines Prügelspiels gelegt werden. Als Testkandidaten entschieden wir uns für Sega's *Virtua Fighter 3tb*. Sei es nun Wolf's Double Arm Suplex oder Sarah's Combo Sommersault Kick – die meisten Moves ließen sich auf Anhieb korrekt einprogrammieren. Während man auf dem Dream Pad von Mad Catz die Tasten lediglich umbelegen kann (A erfüllt die Funktion von B, usw.), speichert das Quantum Fighter Pad insgesamt bis zu 50 Tasteneingaben – wenn nötig auf einem einzigen Button. Pieptöne, blinkende LEDs und ein gut übersetztes, ausführliches Handbuch helfen bei der Programmierung. Ärgerlich dagegen, dass Analog-Stick und Digi Pad eins zu eins denen des AstroPads entsprechen. Ferner sind die Analog-Trigger unvorteilhaft schräg geformt – man rutscht leicht seitlich ab. Überdies hätten wir uns eine farbliche Trennung der Action-Buttons gewünscht. Fazit: Prügelspielfreaks sollten mal einen Blick riskieren.



Shortcut

- sehr umfangreiche Programmierfunktionen
- langes Kabel, zwei Farbmuster
- hilfreiches Handbuch
- Auto-Feuer (HotD2 rocks)
- Digi-Kreuz ungenau
- schräg "abgesägte" Analog-Trigger
- Analog-Stick nicht so beschaffen wie auf Verpackung gezeigt

DC

Quantum Fighter Pad

- Hersteller/Vertrieb: InterAct
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: DM 69,95
- Kabellänge: ca. 245 cm
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: sehr gut
- Gesamturteil: gut

Quietsche-Entchen

■ Und noch ein Stück Hardware in klar transparentem "Wir zeigen-fast-alles"-Design. Mit seinen verstümmelten Griffhörnchen, und einer LED-gestützten Auto-Feuer- und Zeitlupen-Funktion gleicht das in England entwickelte 6T4 Pad von Logic 3 den vielen anderen Dritthersteller-N64-Controllern. Bis auf den Z-Trigger sind sämtliche Action-Buttons einen Tick kleiner als beim Original-Pad, haben aber einen guten Druckpunkt. Der 3D-Stick ragt einige Millimeter höher aus dem 6T4, leistet angenehmen Widerstand und zentriert sich flott. Leider stellte sich beim ersten Testmodell nach einigen Tagen (*Mario Party 1+2*) ein furchtbares Analog-Knüttel-Quitschen ein. Mehr schlecht als recht verhält sich das Gott sei Dank doch selten zum Einsatz kommende Digi-Pad – mit seiner Schwammigkeit ist wirklich kein Blumentopf zu gewinnen. Zeitlupen- und Auto-Feuer-Funktion liefern aber tadellos, letztere kann jedem Action-Button zugewiesen werden. Aufgrund von 10 cm weniger Kabelstrang, schlechterer Verarbeitung und quietschendem 3D-Stick reicht's nicht mehr ganz zum "Gut".



Shortcut

- Auto-Feuer, Slow-Mo
- gute Druckpunkte
- transparentes Design
- kürzeres Kabel als Nintendo-Original
- Digi-Pad

N64

6T4 Pad

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 39,95
- Kabellänge: ca. 182 cm
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: befriedigend

Metal Gear

■ Mit der Bezeichnung "PSX Challenger" fordert das metallfarbene Pad von Logic 3 Sony's Dual Shock Referenz allein schon namenstechnisch direkt heraus. Beim ersten Hingucken ist es fast identisch geformt, nur die Unterseiten der Griffhörnchen besitzen je zwei leicht ausgeprägte Mulden, welche beim Umgreifen nicht in allen Lagen handgerecht wirken. Thema Mulden: Diese spendierte man gleichermaßen den Analog-Stick-Oberflächen – wer sich aber einmal ans Original-Pad gewöhnt hat, wird sie als unbequem und zu unabgerundet eingestampft empfinden. Thema Buttons: Der Druckpunkt der Action-Buttons (sie ließen sich auffallend tief hineindrücken) könnte fester sein, bei den Shoulderbuttons ist das Problem weniger ausgeprägt, außerdem sind L2 und R3 zur besseren Unterscheidung anders geformt. Thema Digi-Pad: Sitzt gut, spielt sich gut, kriegt gut! Thema Zusatzfunktion: Jedem Button kann ein Dauerfeuermodus zugewiesen werden. Zeitlupenfanatiker werden die Slow-Taste zu schätzen wissen. Auf der Rückseite schließlich ein im 2-seitigen Handbuch nicht erklärter Kippschalter zum Wechseln



in den Namco NegCon-Modus (mit und ohne Vibrationseffekte). Fazit: "Effektgeladenes" Pad mit unbehaglicher Analog-Stick-Oberfläche.

Shortcut

- Turbofeuer, Slow-Motion, NegCon-Modus
- relativ günstig
- Farbe
- eingestanzte Analog-Sticks
- Kippschalter nicht dokumentiert

PS

PSX Challenger

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 39,95
- Kabellänge: ca. 182 cm
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: befriedigend

Musik und Schummeln

■ PSX-Amp läutet die zweite Generation der PlayStation MP3 Player ein, die nicht nur zum Abspielen dienen, sondern auch interessante Zusatzfunktionen bieten. In diesem Fall bekommt ihr einen vollwertigen Activator gleich mit dazu. Nicht ganz so ausgefeilt wie Blaze's neue Xploder-Serie, könnt ihr damit dennoch einiges anstellen: z.B. Importspeile (mit RGB-Kabel) in Farbe abspielen (die dazu nötige Feder wird mitgeliefert), auf CDs nach Videosequenzen und Musikstücken suchen, Schummelcodes nutzen oder im Modul abspeichern und "sammeln", Memory Cards verwalten und schlussendlich im Grafikchip verbliebene Bilddaten betrachten. Kommen wir nun wieder zum MP3-Player: Installation und Funktionsweise sind im Grunde genommen völlig identisch zum MP3 basta (Test 01/00), nur das angezeigte Skin ist anders, ferner ist der Lieferumfang etwas magerer ausgefallen. Kabel zum Anschließen an eine Stereoanlage fehlen, eine mit Freeware-MP3s gefüllte CD ist leider auch nicht dabei. Der Preis von DM 99,99 inklusive integriertem Schummelmodul ist jedoch mehr als günstig.



Shortcut

- 😊 mit Gratis-Activator
- 😊 identische Funktionen wie MP3 basta
- 😊 Preis
- 😞 ohne MP3-CD und Kabel
- 😞 knappes Handbuch

PS

PSXAMP

- Hersteller/Vertrieb: Activated
- Weblink: www.activated.de
- Preis: DM 99,99
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: sehr gut
- Gesamturteil: sehr gut

Sendeturm und Empfangsdame

■ Damals war sie ein Segen, die erste Version der Remote Station: Spielen auf lange Distanz ohne Kabelwarr, guter Empfang, praktisch keine Signalverzögerung. Version 2 versucht nun alle Bugs des Vorgängers auszumerzen, sprich Dual-Shock-Effekte werden ab sofort dank bidirektionaler Verbindung unterstützt, außerdem hat der User jetzt die Möglichkeit, ein 12 Volt-Netzteil zu verwenden und braucht das Gerät nicht ständig mit sechs AA Batterien zu füttern. Wo wir auch schon beim ersten Kritikpunkt wären: Die Federn im Batteriefach sind derart gespannt, dass Batterien recht mühsam einzulegen sind. Doch halb so wild – viel ärgerlicher ist die Tatsache, dass die Controller-Ports der Sendestation nicht sonderlich fest in dieser integriert sind und oft ein Stück mit herausgezogen werden. Fatalerweise verweigerten auch einige der in dieser Ausgabe getesteten Geräte ihren Dienst, u.a. die P7K Lightgun und die InterAct Mouse. Andere Mäuse und Lenkräder (z.B. das Top Drive GTO) funktionierten hingegen problemlos, nur

die komplette Sammlung an VG-Guns war nicht zur Zusammenarbeit zu überreden. Letztendlich gibt's haarscharf doch noch ein "Gut", zumal der Rest der vorgestellten Hardware (bis auf JogCon-Modus beim "Gummilenker") auch auf große Distanz (bis zu 6 m) einwandfrei (inkl. Rumble-Funktion) arbeitete; Ein- und Ausstöpseln von Pads, etc. ist übrigens bei laufendem Betrieb möglich.

PS

Remote Station 2

- Hersteller/Vertrieb: Sunflex
- Weblink: www.getmoresun.com
- Preis: DM 79,95
- Reichweite: ca. 6 m
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: gut



Shortcut

- 😊 endlich mit Rumble-Funktion
- 😊 Netzteilanschluss
- 😞 manche Hardware streikt
- 😞 Batteriefachfedern
- 😞 instabile Ports

Sparflamme

■ Wer nach einer kostengünstigen, platzsparenden Lenkalternative sucht, sollte das TopDrive GTO genauer begutachten. Gelb-schwarz gefärbt und fast komplett aus Plastik, geht die Befestigung an einer Tischplatte recht simpel vonstatten. Zwei Saugnäpfe und eine Klemme mit drei Unterlegscheiben sorgen für erstaunlich brauchbaren Halt. Nach dem im Handbuch angesprochenen Knopf zum Verstellen des Neigungswinkels haben wir vergeblich gesucht. Teilweise entschädigt wurden wir durch sechs Steuermodi: Dual Shock digital &

analog, Namco JogCon digital und analog und NegCon mit und ohne Vibrations-effekt. Geschüttelt hat's bei den Testfahrten dann äußerst passabel, auch der JogCon-Modus wurde von RR4 akzeptiert. Zusätzlich zu den Standard-Buttons spendiert uns Logic 3 die Tasten R3 und L3, eine Mode-Taste (zum Verändern der Lenkempfindlichkeit) sowie zwei überaus biegsame Schaltwippen. Die Knöpfe X und B können wie beim NegCon analog abgefragt werden. Von der Lage sind nicht alle Knöpfe (D-Pad, usw.) optimal zu erreichen, die Lenkradoberfläche ist etwas zu glatt. Fazit: kleines, super-günstiges Lenkrad mit guten Aufrüst-Möglichkeiten (Schaltung, Pedale) und hoher Optionsvielfalt.

Shortcut

- 😊 viele Einstellungs-möglichkeiten
- 😊 attraktiver Preis
- 😊 kompakt
- 😞 Lage einiger Knöpfe
- 😞 ohne Pedale
- 😞 viel biegsames Plastik

PS

TopDrive GTO

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 69,95
- Kabellänge: ca. 180 cm
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: sehr gut
- Gesamturteil: gut



Fesche Lenkpistole

■ Besitzern ferngesteuerter Rennautos dürfte der TopDrive Reactor sofort ins Auge stechen. Von der Form einem Akkubohrschrauber auffallend ähnlich, zieht vor allem das glatt gummierte, Analog-Stick-ersetzende, JogCon-kompatible Mini-Lenkrad im schicken Alufelgen-Design die Blicke auf sich. Auf der Rückseite, in Daumenhöhe angesiedelt, befinden sich die Action-Buttons, ein zwergenhaft kleines Digi-Kreuz, sowie die Tasten L1, R1 und START, allesamt sehr Druckpunkt-schwach. Auf dem Stehfuß dann die Tastenwinzlinge R2- und L2, denen R3, L3, SELECT, ein SET-Button und eine LED sehr enge Gesellschaft leisten.

Die zwei Pistolentrigger dienen zum Gasgeben (oberer) und Abbremsen (unterer), letzterer geplagt von einem zu langen, widerstandssarmen Abzugsweg. Dank Programmierfunktion steht einer kompletten Tastenuebelebung nichts im Wege. Zu den interessanten Dingen! Z.B. den sechs Eingabemodi: Dual Shock digital/analog, JogCon digital/analog und NegCon (mit und ohne "Wackelpudding-garantie"). Zwischen keinem, sanftem und wildem "Puddingglibbern" (Fachchinesisch für Force Feedback) kann per Kippschalter gewählt werden. Fazit: Interessanter Lenkrad-Ersatz, der sich nach entsprechender Eingewöhnungsphase seine Daseinsberechtigung erkämpft. Probefahren!

Shortcut

- 😊 hochwertiges Wheel
- 😊 regulierbare Empfindlichkeit
- 😊 Tastenuebelebungsfunktion
- 😞 lasche Buttendruckpunkte
- 😞 kein rutschfester Bodenbelag
- 😞 einige Tasten ungünstig angeordnet

PS

TopDrive Reactor

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 79,95
- Kabellänge: ca. 180 cm
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: befriedigend



Nachmacher

■ Als direkte Konkurrenz zu Nancos JogCon-Controller sieht sich das sehr ähnlich geformte Power Force der Firma BauConTec. Ausgestattet mit dem JogCon-typischen Mini-Lenkrad in der Controller-Mitte, ist es voll Ridge Racer Type 4 kompatibel. Beschleunigen und Bremsen erfolgt bei RR4 dann via Shoulderbuttons, während ihr mit beiden Daumen auf dem Wheel die Lenkbewegungen ausführt. Bestimmte Fahrsituationen (z.B. das Rammen eines Wagens) intensiviert das Wheel durch Force Feedback Effekte (meist zuckt es nach links oder rechts). Abgesehen von der JogCon-Steuerung, verfügt das Power Force über drei analoge Steuermodi, allesamt jedoch sehr gewöhnungsbedürftig und für viele Rennspiele gänzlich ungeeignet (Driver fuhr sich zugegebenermaßen ganz gut). D-Pad und Action-Buttons ragen weit hinaus und können wie die Shoulder-Buttons dem Dual-Shock-Vergleich nicht standhalten. Auf Analog-Sticks und echte Rumble-Motoren in den Griff-Hörnchen müsst ihr verzichten. Aufgedruckt auf die Verpackungsrückseite findet ihr ein nicht sehr hilfreiches, mangelhaft ins Englische übersetztes Handbuch. RR4-Fans bleiben beim JogCon!



Shortcut

- 😊 emuliert JogCon
- 😞 Wheel sehr gewöhnungsbedürftig
- 😞 nicht griffig genug
- 😞 mäßiges Digi-Pad
- 😞 keine Rumble-Motoren
- 😞 keine Analog-Sticks

PS

Power Force

- Hersteller/Vertrieb: BauConTec
- Weblink: www.konsole.de
- Preis: DM 49,99
- Kabellänge: ca. 190 cm
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: befriedigend
- Gesamturteil: befriedigend

Gummilenker

■ Max Play's transparenter, in acht Farbkombinationen verfügbarer Dual Shock Racing Controller präsentiert sich in einer Boomerang-geschwungenen Form, ähnlich der des in Ausgabe 05/99 getesteten Power Wing. Auffälligste Merkmale sind das links von der Mitte angebrachte, gummierte, mit einer ovalen Kerbe versehene Drehrad und die rechts daneben befindlichen, NegCon-inspirierten Analog-Knöpfe. Drei Steuer-Modi sind wählbar: der digitale, der analoge und der NegCon-Modus. Eine LED zeigt an, welcher aktiviert wurde. Zwei Rumble-Motoren gewährleisten Dual-Shock-Kompatibilität. Während der Testphase schwächelte der rechte von ihnen dummerweise ein wenig. Darüber hinaus wären das Digi-Pad, die Controller-interne Kabelbefestigung und die Lage der L- und R-Buttons (diese jedoch mit gutem Druckpunkt!) zu bemängeln, was allerdings auf das nicht ganz ergonomische Gesamtdesign zurückzuführen ist. Das Lenken via Drehrad klappte dafür um einiges besser als mit dem Power Force – auch das Handbuch ist verständlicher geschrieben.



Shortcut

- 😊 rutschfestes Drehrad
- 😊 zwei zusätzliche Analog-Buttons
- 😊 viele Farbvarianten
- 😞 keine Analog-Sticks
- 😞 fast "flaches" Digi-Pad
- 😞 Position der Shoulderbuttons

PS

Dual Shock Racing Controller

- Hersteller/Vertrieb: Max Play
- Weblink: www.maxplay.de
- Preis: ca. DM 40
- Kabellänge: ca. 193 cm
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: befriedigend

Tolles Teil

■ Alles was dem Speedster (Test 01/99) damals zur absoluten Traumnote fehlte, war eine Vibrationsfunktion. Beim aktuellen Modell wurde diese nun endlich nachgerüstet (nur mit Stromadapter möglich), außerdem wurden kleine Detailverbesserungen vorgenommen: Den Betriebsmodi-Auswahlschalter (dadurch NegCon kompatibel) pflanzte Fanatec auf die mittlere Lenkradspeiche, die Pedale sind ab sofort großflächiger dimensioniert, und merkwürdigerweise schrumpfte die Kabellänge "Lenkrad zu Konsole" von 3,25 Meter auf 2,78 Meter. Ansonsten waren soweit keine einschneidenden Veränderungen festzustellen. Vier robuste Schrauben, jeweils samt Distanzscheibenelement, "betonieren" das Speedster förmlich an die Tischplatte. Der Lenker ist durch Gummivollbeschichtung hervorragend griffig und übt einen toll abgestimmten Widerstand aus, die Buttonerreichbarkeit ist gut (wo aber bleiben die Schalterwippen?), der Metall-Schalthebel rechts klickt und reagiert super, und wenn's schließlich ans Steuern geht, blüht ein Lenkrad-Stern am Rennhimmel auf. Kleines Fehlerchen am Rande: Pedale und Lenkrad sind fest aneinander "gekabelt".



Shortcut

- 😊 super-griffiger Lenker
- 😊 mächtige Pedale
- 😊 felsenfest verarbeitet
- 😊 Lenkverhalten
- 😞 Pedalkabel nicht separat
- 😞 Qualität hat seinen Preis

PS

Speedster

- Hersteller/Vertrieb: Fanatec
- Weblink: www.fanatec.de
- Preis: ca. DM 170
- Kabellänge: Pedale – Lenkrad: 195 cm, Lenkrad – Konsole: 278 cm
- Verarbeitung: sehr gut
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: sehr gut

Schüttellenker

■ Entgegen dem Original Sega Racing Controller wird das V3 FX von InterAct wie die PlayStation Version mit ausreichend groß dimensionierten Fußpedalen und eingebauten Vibrationsmotoren ausgeliefert. Vier Saugnapfe an der Grundseite kletten das V3 FX an glatte Oberflächen, wahlweise könnt ihr es aber auch zum Aufsitzen verwenden. Zwar lassen sich die Lenksäulenhöhe und der Lenksäuleneigungswinkel manuell justieren, beide Steuervarianten (aufsitzend bzw. am Tisch klebend) ermöglichen jedoch keine perfekte benutzerfreundliche Lenkhaltung. Neu ist der VM Einschub (am Grundfuß unten vorne), der leider etwas ungünstig positioniert wurde. Sollte ein Spiel das VM z.B. als Zweitanzeige nutzen, muss man sich ständig bücken, um Informationen vom LCD-Miniscreen abzulesen. Nichtsdestotrotz haben alle Tasten einen guten Druckpunkt und können

DC

V3 FX Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: InterAct
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: DM 139,95
- Kabellänge: 245 cm (Lenkrad – Pedale), 235 cm (zur Konsole)
- Verarbeitung: befriedigend
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: befriedigend

via SET-Schalter beliebig umbelegt werden, auch die Lenkempfindlichkeit kann frei definiert werden (insgesamte 300 Grad Lenkausschlag). Im F1 World GP, Sega Rally 2 und Speed Devils Härtestest erzielten wir akzeptable Ergebnisse, ärgerten uns aber über die mangelnde Griffigkeit des Lenkers und den zu geringen Lenkwiderstand. Fazit: Auf das Concept 4 warten!

Shortcut

- 😊 Vibrationsfunktion
- 😊 Lenkempfindlichkeitsverstellung
- 😊 Tastenumbefunktionsfunktion
- 😊 sehr gutes Handbuch
- 😞 unvorteilhafte Position des VM-Slots
- 😞 nicht griffig genug
- 😞 unergonomisches Design
- ⚠ Probleme bei der Tastenumbefunktionsfunktion



Grelles Glühwürmchen

■ Die Hardware-Würmer sind los. Ihr Ziel: der GB Color und der GB Pocket. Mit der Worm Light stellt InterAct eine innovative Lichtquelle vor, die die Generation der klobigen, batteriebetriebenen Lampenaufsätze ablösen soll. Über den Link-Kabel-Port wird die in mehreren transparenten Farben verfügbare Worm Light mit den oben genannten GB-Modellen verbunden, komplett ausgestreckt hat sie eine Länge von ca. 28 cm. Als Lichtquelle dient eine sehr hell leuchtende Diode (Weißlicht) – sozusagen der Xenon-Scheinwerfer unter den Bildschirmleuchten. Batterien werden nicht benötigt, die Worm

GBC GB Pocket

Worm-Light

- Hersteller/Vertrieb: InterAct
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: DM 24,99
- Verarbeitung: sehr gut
- Gesamturteil: sehr gut

Light saugt sich den nötigen "Saft" durch den Link-Kabel-Port; der Leuchtkörper soll angeblich unbegrenzte Lebensdauer besitzen – mehr dazu in zwei Jahren :-). Nebensächlich aber dennoch interessant: Die Wärmeentwicklung war auch nach langem Spielen erstaunlich gering. Am besten eignet sich die Worm Light für den Einsatz in dunkler Umgebung. Bevor man drauflosdaddelt, muss der flexible Schwenkarm jedoch noch etwas justiert werden, um eine optimale Ausleuchtung des Displays zu gewährleisten. Check it Out!

Shortcut

- wurmiges Design
- flexibel
- keine Batterien nötig
- wackelt bei heftigem Button-Smashen
- nur für GBC & GB Pocket



Ballermann 7

■ Neben Lenkrädern und Pads hat Logic 3 noch ganz andere Dinge im Programm, z.B. Guns. Die James-Bond-Variante nennt sich P7K, hat einen metallic-farbenen Anstrich und eine nette Palette an Zusatzfunktionen. Je zwei Standard-Trigger und -Buttons (Feuern, Nachladen, Pausieren, Spezialwaffe) zieren die Pistole. Überdies kommen vier Schiebeschalter hinzu, der lange, oben am Lauf angebrachte wechselt zwischen dem normalen Feuermodus, Auto-Feuer (einfach Trigger gedrückt halten um drauflos zu ballern), Maschinengewehr-Feuer (vereint Auto-Feuer und Auto-Reload) und dem Set-Modus, der zu Programmierung des MG-Heroes dient. Mittels der drei kleinen Schiebeschalter verbessert ihr Auto-Feuer und Nachlade-Geschwindigkeit, der mittlere der drei dient zum Umschalten auf den G-Con-Modus. Unten am Handgriff können Vibrationseffekte aktiviert werden. Nicht zu lokalisieren war die in dem sonst sehr ausführlichen Handbuch beschriebene Buchse zum Anschluss des separat erhältlichen Ladepedals. Fazit: Logic 3s P7K ist treffsicher, kostengünstig, optionsgeladen und gut verarbeitet!

Shortcut

- Vibration & MG-Feuer
- zielsicher
- mit G-Con 45 Adapter
- gutes Handbuch
- Ladepedalbuchse fehlt

PS

P7K Lightgun

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 49,95
- Kabellänge: ca. 180 cm
- Verarbeitung: sehr gut
- Funktionalität: sehr gut
- Gesamturteil: gut



Shortcut

- Preis/Leistungs-Verhältnis
- all in one
- das PowerGrip
- PowerZoom-Lampe reflektiert

Überlebenstraining

■ Wie schön, ihr habt einen GBC mit sagen wir mal *Pokémon*, ein Link-Kabel fehlt aber noch zum Sammlerglück, und außerdem entstehen euch hohe "Nebenkosten" durch ständigen Batterieverbrauch. InterAct wird sich freuen, denn ihr gehört hiermit zur potentiellen Käufergruppe des Survival Packs. Sechs Einzelteile sind darin enthalten: Beim Power Grip handelt es sich um einen absichtlich verbreiterten Akku. Auf der Unterseite beidseitig mit Anti-Rutsch Material beschichtet, sorgt er für gute Griffbarkeit und kann sogar während dem Spielen durch den mitgelieferten Netzadapter (Kabellänge 188 cm) aufgeladen werden kann. Letzterer kann zudem direkt in den GB gestöpselt werden – Batterieprobleme gelöst! *Pokémon*-Fans werden das PowerLink-Kabel schätzen, welches sowohl GBC/P und GBC/P als auch GBC/P und GB miteinander verkabelt, GB mit GB zu linken ist leider nicht möglich. Item Nummer 4: das PowerZoom, eine Bildschirmleuchte inkl. Lampe (zwei AAA Batterien müssen separat gekauft werden). PowerZoom lässt sich leicht ineinanderklappen, nur das Reflektieren der Lampe

im Display stört geringfügig. Kriminell (Mann, ist der aufgerüstet, Mann!) wird's schließlich mit dem PowerControl, einem Digi-Pad-, Button-Aufsatz, der allerdings nicht erfüllt, was er verspricht. Vor allem das Digi-Pad verhält sich damit sehr schwammig. Last but not least packt InterAct noch das PowerCase mit dazu – eine nützliche, am Gürtel festschnallbare Tragetasche, in der ein GB (jedes Modell) und vier nicht in Plastikhüllen verpackte GB-Spiele (mit Gewalt fünf) eurer Wahl recht gut aufgehoben sind. Farbfanatiker wählen zwischen Transparent Purple, Coral Red und Jungle Green. 60,- DM nennen wir einen fairen "Überlebens-Preis".

GBC

Survival Pack

- Hersteller/Vertrieb: InterAct
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: DM 59,99
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: sehr gut
- Gesamturteil: sehr gut

Lunchbox

■ Mit dem GameBoy eine Reise machen! Viele kennen den damit verbundenen Aufwand und die daraus resultierende Anzahl verschiedener Pappkartons, Schachteln und Taschen, die dann zum Transport rausgekratzt werden. Ordnung total hinter schützendem Hartplastik und durch einen Tragriemen leicht portabel, verspricht der Organizer von Logic 3. Aufgeklappt bietet er links ein Fach für Kopfhörer, Bildschirmleuchte, sowie vier Spielmodule (hier hätten wir uns mehr Platz gewünscht), rechts könnt ihr entweder einen GameBoy Pocket oder einen GB Color festklemmen, ein Linkkabel, ein Netzteil und ca. acht Batterien verstauen. Bei den drei letztgenannten verhindern Klapp-Deckel das Herausfallen aus den Fächern. Problem an der Sache: Da viele Zusatzgeräte unterschiedlich groß gebaut sind, sollte man vor dem Kauf genau ausprobieren, ob z.B. Lichtleuchte und Netzteil in die vorgesehenen Fächer passen. Gut fanden wir das Design der Außenhüllen, die der eines GB entspricht. Übrigens, richtig abschließen lässt sich der Behälter nicht.

GBC GB Pocket

GameBoy Organizer

- Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
- Weblink: www.logic3.de
- Preis: DM 39,95
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: gut
- Gesamturteil: gut

Shortcut

- schickes Design
- kompakte Angelegenheit
- mit Tragriemen
- nur Platz für vier Games



Wackelpudding

■ Entgegen unseren Angaben in den News der letzten Ausgabe kosten MotionPak und MemoryCard nun beide je DM 39,95. Von allen bis dato verfügbaren Vibrations-einheiten ist das MotionPak am längsten und schüttelt mit am heftigsten. Dass keine Batterien benötigt werden, versteht sich von selbst. 100% kompatibel und 10,- DM günstiger als das Original, könnt ihr hiermit nicht viel falsch machen. Shake it baby!



DC

MotionPak

- Hersteller/Vertrieb: **InterAct**
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: **DM 39,95**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Waisenkind

■ Als InterAct die Memory Card entwickelte, wussten die dortigen Ingenieure vielleicht noch nichts von den günstigen Speicherwundern aus Fernost. Jetzt gibt es sie, und die Memory Card wird somit eigentlich völlig überflüssig. Zum einen bietet sie gerade mal einen Bruchteil der Speicherkapazität einer 20 DM teureren "Asia"-Karte, zum anderen kann man sie nicht mit dem PC verbinden, eine Nutzung als vollwertiges VM ist auch nicht möglich. Und da noch niemand bei uns über defekte Spielstände auf Karten fernöstlicher Übersee klagte und InterAct nachträglich den Preis um knapp 10,- DM erhöhte, reicht's diesmal leider nur noch zur Durchschnittswertung. Da kann die Plastikabdeckhaube nichts mehr retten.



DC

Memory Card

- Hersteller/Vertrieb: **InterAct**
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: **DM 39,95**
- Verarbeitung: **befriedigend**
- Gesamturteil: **durchschnittlich**

Flinker Plastik-Nager

■ Strategie-Spieler aufgepasst: Eine neue Maus betritt das Schlachtfeld! InterActs unspektakulär getaufte PSX Mouse hat zwei angenehm breite Buttons, der linke weist eine kleine Mulde auf. Das Mäuschen liegt recht gut in der Hand und scrollt flott über den Bildschirm, kann jedoch mit High-End PC Nagern kaum konkurrieren, dafür geht der Preis von DM 29,95 in Ordnung. Zur Reinigung lässt sich das Gerät schnell öffnen und ebenso leicht wieder schließen. Knapp zwei Meter Kabel müssten ausreichen. Sauer stieß der schlecht gefertigte, in die Konsole zu steckende Controller-Stecker unseres ersten

Testmusters auf: Wir mussten gewaltigen Druck ausüben, um das Teil in den Port zu stöpseln. Testmuster Numero Zwei blieb von diesem Fehler jedoch verschont. Außerdem vermissen wir ein cooles MousePad als Dreingabe, so wie das bei Blaze üblich ist.



PS

PSX Mouse

- Hersteller/Vertrieb: **InterAct**
- Weblink: www.interact-europe.de
- Preis: **DM 29,95**
- Kabellänge: **ca. 192 cm**
- Verarbeitung: **befriedigend**
- Funktionalität: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

■ Turmbau zu Babel: Die wohl höchste Modulan-sammlung, die je in einem N64 steckte.



Shortcut

- ☺ drei Teile mit einem
- ☺ mit Mogelmodul
- ☺ bei Oldie-Games Import-fähig
- ☹ Kompatibilitäts-probleme
- ☹ läuft nur auf NTSC-Fernseher

N64

Tristar64

- Hersteller/Vertrieb: **T.S. Videohandel (07458 - 455 132)**
- Weblink: www.hongkongfun.de
- Preis: **ca. DM 180**
- Verarbeitung: **befriedigend**
- Funktionalität: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Dreieinigkeit

■ Mit dem Tristar64 hält ein Feature, welches die PlayStation2 berühmt machen wird, nun in begrenztem Maße auch auf dem N64 Einzug: die Abwärtskompatibilität! Und zwar nicht nur auf eine, sondern gleich zwei Hardware-Vorgängergenerationen, sprich SNES und NES. Die Inbetriebnahme erfolgt mühelos und schnell: Man setzt den Tristar64 einfach in den freigemachten N64-Modulschacht, stöpselt das aus dem Tristar64 verlaufende AV-Kabel in den AV-Ausgang des N64 und steckt schließlich das AV-Kabel zur Verbindung mit dem Fernseher rechts hinten (auf dem Foto oben natürlich links) in den etwas sperrigen Aufsatz. Über den mitgelieferten Netzstecker versorgt ihr den Tristar64 mit 9Volt Spannung und pluggt zu guter Letzt noch ein Original N64-Modul in den vorderen Schacht, um das Gerät erfolgreich zu booten. Je nach Konsolentyp (NTSC/PAL) solltet ihr auch ein Modul mit entsprechendem Ländercode verwenden – PAL-N64 mit NTSC-Game bei zwischengeschaltetem Tristar64 hochfahren und dieses dann noch spielen, funktionierte während unserem Test nicht. Mit NTSC/PAL-NES/SNES-Modulen wird Tristar64 (wenn das läuft – Kompatibilitäts-liste unter www.tristar64.com) spielend fertig, so hatten wir z.B. mit *Super Mario Bros. 3* (PAL) trotz NTSC-N64 keinen Ärger. Neben der Möglichkeit, eine gute Zahl an Oldie-Modulen komplett in Farbe und mit vollem Sound abzuspielen (außergewöhnlich viele SNES-Games

verweigerten im Dauertest leider die Zusammenarbeit mit Tristar64) dient euch Tristar64 als Schummelmodul mit knapp 700 eingespeicherten Cheatcodes, die meisten davon jedoch nur für US-Games. Darüber hinaus soll Tristar64 die Eigenschaft besitzen, den Batteriespeicher auf Memory Card zu backuppen (Option im Hauptmenü in der Tat anwählbar), was uns in der Praxis allerdings noch nicht gelang – diesbezüglich werden wir euch aber auf dem Laufenden halten. Andere Kinderkrankheiten, die wir euch nicht vor-enthalten möchten, wären zum einen die RGB-Untauglichkeit und der Fakt, dass ein anfälliges Relais beim Wechseln zwischen N64- und 8/16-Bit Bildmodus zum Einsatz kommt, welches höchstwahrscheinlich nach einem Jahr den Geist aufgibt, in der Neuanschaffung aber kaum teurer als 1 DM sein dürfte (Einbau kostet natürlich extra). Fazit: Für Oldie-/Raritäten-Sammler höchst interessanter Adapter, der sein Geld trotz einiger Mängel durchaus wert ist.





Die Multinorm-Konsolen kommen!

Zerkratzte GD-ROMs, aufgeschlitzte Handflächen, wacklige Schalterumbauten, frustrierte Import-Fans, hohe Zusatzkosten – mit all dem ist jetzt Schluss.

Oft wurden sie uns versprochen, die heiß ersehnten MOD-Chips, die das Abspielen europäischer, amerikanischer und japanischer DC-Software ermöglichen sollen, jetzt gibt es sie. Bevor wir euch nun den bis dato ausgefeiltesten vorstellen, noch einige Dinge vorweg: zum Beispiel Sega's Statement zu der ganzen Geschichte. Erfreulicherweise können sie mit der Situation ganz gut leben, zumindest hat man keine Schritte unternommen, MOD-Chips zu bekämpfen und auch von modifizierter, MOD-Chip abfragender Software ist bis zum heutigen Zeitpunkt nichts bekannt oder angeordnet. Hauptursache ist sicher die

Kopiersicherheit herkömmlicher GD-ROMs. Wer Import-Software will, lohnt dafür. Kleine Mengen raubkopierter Games können sich nicht (mehr?) sintflutartig und in Windeseile verbreiten, ohne dass jemand etwas dafür bezahlt.

Zum Chip, dem sogenannten DCUNIMOD, der den Untertitel "The Ultimate DC-Country-Conversion-Kit" trägt. Und tatsächlich, zur Zeit ist er wirklich die ultimative von uns getestete Umbau-Lösung. In der Tabelle seht ihr all die Spiele, die wir einem Test mit einer umgebauten PAL-Konsole unterziehen konnten – kein einziges machte irgendein Problem. Gut, länger als 15 Min. konnten wir jedes nicht spielen, dafür war einfach die Zeit nicht vorhanden. Natürlich musste auch jegliche Zusatzperipherie ran – Ergebnis: läuft tadellos. Sei es das Visual Memory, das Vibration Pak, das Lenkrad, die

VGA-Box, die Angel, die Light Gun, das Keyboard, das Arcade Board oder das Modem, alles lief, wie es laufen sollte, nur die Interneteinstellungen müssen nach der Chip-Erstinstallation neu vorgenommen werden. Betrachtet man das Chip-Design, ist festzustellen, dass großer Wert auf einen einfachen Einbau gelegt wurde. Im Vergleich zu anderen Lösungen wird nur eine einzige (!) Drahtverbindung benötigt, alle anderen Leitungen verbindet ihr direkt mit dem Chip. Soviel vorweg: Nicht-Technik-vertierte sollten diese Angelegenheit lieber einem Fachmann überlassen, zumal man um gewisse Lötarbeiten nicht herumkommt. Ein kleines, gefaltetes Papierhandbuch erklärt kurz, witzig und mit einigen Abbildungen, was zu tun ist. Nach knapp 30 Min. Arbeitsaufwand steht multinationalem Spielvergnügen dann nichts mehr im Wege. Nächste Ausgabe folgt eine vollständige Liste aller geprüften Games.

Wir sprachen mit dem Entwickler des Chips:

VG Seit wann tüftelt du an einer Umbau-Lösung?
Michael Seit Anfang Dezember.
VG Womit hastest du seitdem den größten Ärger?
Michael Eine Lösung zu finden, wie FAST jeder den Chip selber einbauen kann.
VG Mit welchem Games gab's während der Entwicklung

Probleme?
Michael Es gab eigentlich kein spezielles Spiel, das Probleme machte.
VG Deine Rekordzeit für einen funktionierenden DC-Umbau?
Michael Das war das DC für euch. Für den kompletten Umbau brauchte ich ca. 15

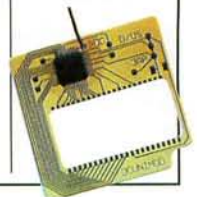
Minuten.
VG Hast du ab und zu Zeit auch mal Zeit zum Gamen, wenn ja, was?
Michael Am Wochenende nehme ich mir einfach die Zeit und spiele stundenlang *Gran Turismo 2*.
VG Vielen Dank für das Kurz-Interview.

Shortcut

- ☺ sämtliche Zusatzcontroller funktionieren
- ☺ VGA-Box Trick funktioniert
- ☺ höchst kompatibel!
- ☹ Einbau nichts für Anfänger
- ☹ eigentlich harmlos: eure Interneteinstellungen sind nach der Erstinstallation gelöscht

getestete Spiele

Name (Hersteller)	Version	Problem
Toy Commander (SEGA)	PAL	kein
Fighting Force 2 (Eidos)	PAL	kein
Re-Volt (Acclaim)	PAL	kein
Expendable (Rage)	NTSC-J	kein
The House of the Dead 2 (SEGA)	NTSC-J	kein
Incoming (SEGA)	PAL	kein
Trick Style (Acclaim)	PAL	kein
Power Stone (Eidos)	PAL	kein
Virtua Fighter 3tb (SEGA)	PAL	kein
Dynamite Deka (SEGA)	NTSC-J	kein
GigaWing (Capcom)	NTSC-J	kein
Sega Rally 2 (SEGA)	NTSC-J	kein
F1 World Grand Prix (SEGA)	PAL	kein
Tokyo Highway Challenge (Crave)	PAL	kein
Speed Devils (Ubi Soft)	PAL	kein
Buggy Heat (SEGA)	PAL	kein
Hydro Thunder (Konami)	PAL	kein
NBA 2K (SEGA) – Goldie	PAL	kein
NFL Quarterback Club (Acclaim)	PAL	kein
Jimmy White's 2: Cueball (Virgin)	PAL	kein
NFL Blitz 2000 (Konami)	PAL	kein
SEGA WorldWide Soccer 2000 (SEGA)	PAL	kein
Toy Commander (SEGA)	PAL	kein
Suzuki Alstare Extreme racing (Ubi Soft)	PAL	kein
Sonic Adventure (SEGA)	PAL	kein
Chef's Luv Shack (Acclaim)	PAL	kein
Worms Armageddon (Hasbro)	PAL	kein
Soul Calibur (SEGA)	PAL	kein
NBA Showtime (Konami)	PAL	kein
Aero Wings (Crave)	PAL	kein
Space Channel 5 (SEGA)	NTSC-J	kein
Shenmue (SEGA)	NTSC-J	kein
Marvel vs. Capcom (Capcom)	NTSC-J	kein
Super Speed Racing (SEGA)	NTSC-J	kein
Virtua Striker 2 ver 2000.1 (SEGA)	NTSC-J	kein
Cool Boarders Burrrrr! (SEGA)	NTSC-J	kein
Monaco Grand Prix Racing Sim 2 (Ubi Soft)	NTSC-J	kein
GetBass Sega Bass Fishing (SEGA)	NTSC-J	kein
NFL Blitz 2000 (Midway)	NTSC-US	kein
Ready 2 Rumble Boxing (Midway)	NTSC-US	kein
NFL 2K (SEGA)	NTSC-US	kein





VIDEO GAMES

Manche Dinge müssen einfach sofort sein. Hol Dir...

...dein Gratis-Heft!

Einfach Coupon ausfüllen,

abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ Jetzt zum Kennenlernen:
Hol dir ein Gratisheft der
Video Games! Einfach Coupon
ausfüllen ausschneiden und
abschicken.

Wenn dir die Video Games
gefällt, und du den Luxus der
Frei-Haus-Lieferung jeden
Monat genießen willst,
braucht du nichts weiter zu
tun. Du erhältst dann deine
Video Games jeden Monat
zum günstigen
Abovorzugspreis.



Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

- VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de geht's natürlich auch!

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CV103

Vorschau

VIDEO **9 Jahre** **GAMES**

**und kein bisschen weise...
Feiert mit uns Geburtstag!**

Preview:

Dead or Alive 2 (DC)

F 1 Racing Championship (N64/PS/DC)

Pokémon Stadium (N64)

Import:

Bio Hazard Code: Veronica (DC)

Time Stalkers (DC)

Bio Hazard Gun Survivor (PS)

Mario Party 2 (N64)

Test:

Fear Effect (PS)

Red Dog (DC)

Die Hard Trilogy 2 (PS)

Legacy of Kain: Soul Reaver (DC)

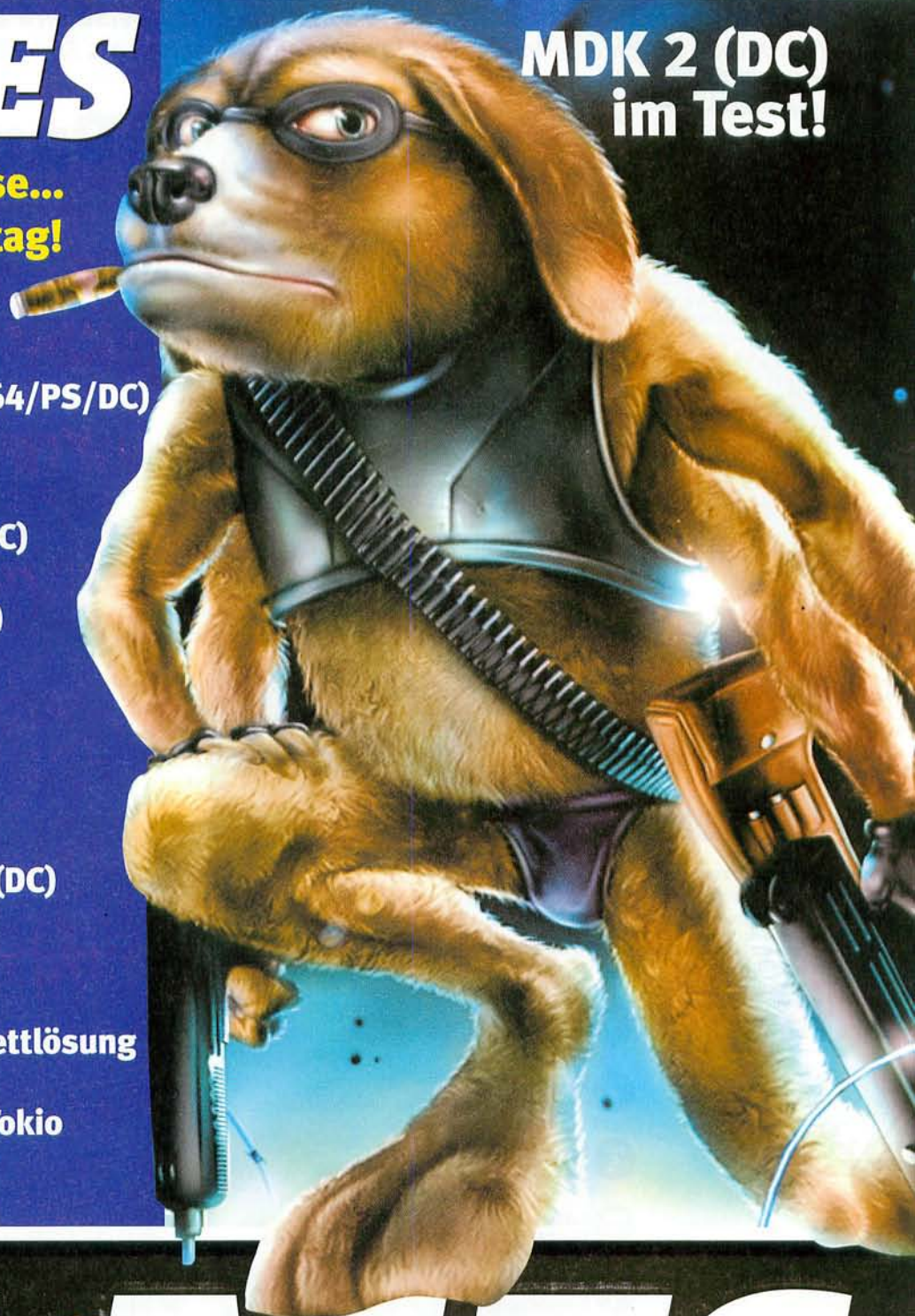
Grandia (PS)

Special:

Resident Evil 3 (PS) – Komplettlösung

Spielwaremesse Nürnberg

Square-PlayStation2-Event Tokio



**MDK 2 (DC)
im Test!**



Noch relaxed Dead or Alive 2-Babe Tina!

kommt am 8. März!

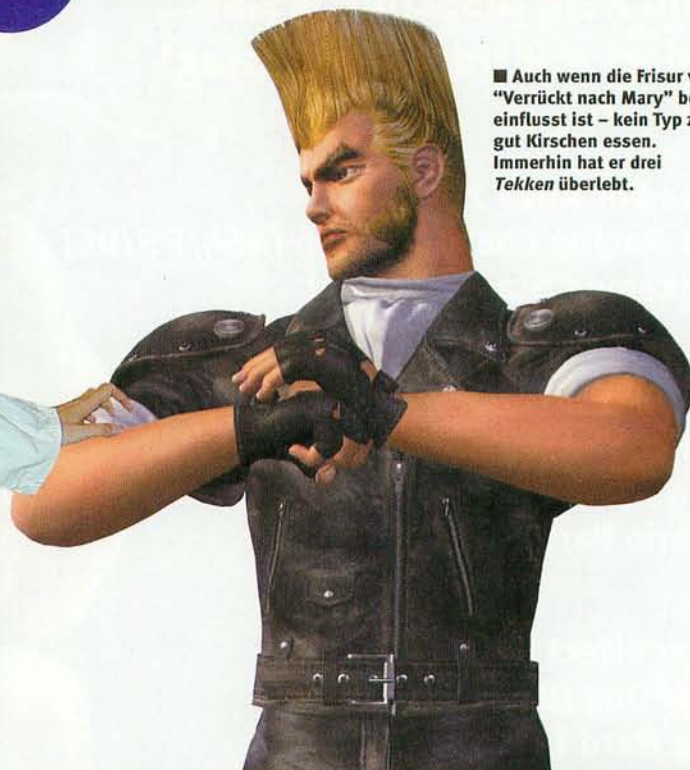
Ihr seid der Meinung, dass es unfair ist, dass wir in jeder Ausgabe unschuldige Spielfiguren aufeinander loslassen – somit stellen wir uns diesmal höchstpersönlich dem knallharten Deathmatch. (Wir haben Ralph einstimmig und in seiner Abwesenheit als Freiwilligen ausgewählt.)

März-Fight

Beatman Vs Paul Phoenix



■ Ein Idealbild an Selbstbeherrschung und der Umsetzung fernöstlicher Philosophien. D.h. Kampfsport, Burger mit Stäbchen und Fighting-Babes.



■ Auch wenn die Frisur von "Verrückt nach Mary" beeinflusst ist – kein Typ zum gut Kirschen essen. Immerhin hat er drei Tekken überlebt.

Character-Info

■ Name: Ralph Karels
■ Geschlecht: trägt Lara-Pants – trotzdem männlich
■ Größe: 1,90 m
■ Herkunft: USA
■ Hobbies: U-Bahn-fahren
■ Typischer Ausspruch: Wo is die Fitzum?

Rnd 1	Körperliche Kraft: Sollte welche vorhanden sein, versteckt er sie gut. Zumindest wenns ans Schleppen geht.	3
Rnd 2	Kampfstil: Shorin Ryu Seibukan Karate (die Nummer 57 auf der Asia-Bestellkarte).	8
Rnd 3	Liebblings-Feinde: Fitzum, alle Pokemons und Kollege Axel. Warum, weiß er selbst nicht – irgendwo muss die Wut ja hin.	4
Rnd 4	Intelligenz: Schreibt seinen Doc über die numerische Lösung partieller DGL mit der itö-Methode. Boah ey!	9
Rnd 5	Bekanntheitsgrad: "Jeder kennt mich! Oder ihr etwa nicht?" Eigenlob stinkt – zur Strafe gibts 'nen Minuspunkt.	-1
Rnd 6	Gefährlichkeit: Eigentlich ein sehr umgänglicher Typ, aber wehe man versucht seine Artikel zu kürzen...	7
Rnd 7	Laster: Er raucht nicht, er trinkt nicht, er rast nicht (im Augenblick zumindest), aber er steht auf Lara Croft.	4
Rnd 8	Zukunftsperspektive: Naja – Kart-Rennfahrer? Wahrscheinlich schreibt er weiter für die VG...	10
Rnd 9	gefürchtetster Move: Der Gang ins Spielzimmer: Und wieder ist das gesamte Equipment für Stunden besetzt.	4
Rnd 10	Kultfaktor: Hey – er ist seit Ewigkeiten VG-Redakteur! Viel mehr kann man nicht erwarten (Ausnahme: Tet).	10

Endergebnis

53

Endergebnis

80

So nun heißt es GAME OVER für Ralph, und Pauli kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: Sanka vs Toad

Ausgabe 4/2000 erscheint am 8. März 00

MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com

Deine Mission: Führe riskante Rettungsaktionen durch, entkomme der Geheimpolizei, führe Sabotageakte gegen gegnerische U-Boote aus und bekämpfe Deine Gegner aufs Schärfste. Dir stehen dazu 12 authentische Waffen zur Verfügung. Schreibe Geschichte!

Kämpfe auf der PlayStation!

Komplett deutsche Version.



**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

Medal of Honor ©1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. DreamWorks Interactive ist eine Marke von DreamWorks L.L.C. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

PLAYSTATION
Ausgabe 02 2000
Testurteil 85%



**GAMES
GOLD
CLASSIC**
Ausgabe 02 2000
Testurteil 85%



**PLAYSTATION
FUN
MAGAZIN**
Ausgabe 02 2000
Testurteil 87%





Nichts ist normal - Chaos total!

VIGILANTE 8E2

HERAUSFORDERUNG

18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte

10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze

Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos

Individuell aufrüstbare Fahrzeuge

Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen



ACTIVISION

Luxoflux

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation, PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND N ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

