

DIE E3: ALLE NEUEN SPIELE AUF ÜBER 30 SEITEN

07/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700

VIDEO GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

Das Magazin von Spielern für Spieler!

Im
Import-Test:
Zelda:
Majora's
Mask

Gewaltig!

Metal Gear Solid 2:
SO muss ein
PlayStation2-Titel
aussehen!

Kultig!

Power Stone 2 – das
Erfolgskonzept geht
in die 2. Runde!

**Colin McRae
Rally 2.0**

**Die neue
Rallye-Referenz!**

PAL-Tests:

Tombi 2! (PS)
Tony Hawk's Skateboarding (DC)
Need for Speed: Porsche (PS)
The Nomad Soul (DC)
Ecco the Dolphin (DC)
Euro 2000 (PS)
V-Rally 2 Expert Edition (DC)
NHL Rock the Rink (PS)
Ronaldo V-Football (PS)
Anstoss Premier Manager (PS)
Dracula Resurrection (PS)

und vieles mehr!



ENDLICH: DER PAL-TEST!

Perfect Dark!

Das absolute Shooter-
Highlight für N64!

Perfect RPG!

Squaresoft bestätigt mit *Vagrant
Story* ihren Spitzenplatz im Genre!

Perfect Horror!

Mit *Resident Evil Code: Veronica*
toppt Capcom alle Vorgänger!



09.06.00



RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica

Perfect Month!



Jan Binsmaier
Chefredakteur

Wow! Als Redakteur kommt es nicht oft vor, wenn man sich am Ende einer Ausgabe zurücklehnt und mit zufriedenem Grinsen den Inhalt des Heftes durchsieht. Genau das konnten wir aber diesen Monat genießen – jede Menge Hochkaräter diesmal und dazu noch den Bericht über die wichtigste Spiele-Messe des Jahres: Die Electronic Entertainment Exhibition, kurz E3 genannt.

Sanka und Ralph düsten nach Los Angeles, um sich vor Ort ein Bild über die kommenden Highlights der Konsoleswelt zu machen, und staunten nicht schlecht. Der diesjährige Gewinner hieß eindeutig Dreamcast – für kein anderes System gab es so viele potentielle Hitkandidaten wie für Segas Kringelbox. Dagegen hielt sich die PlayStation2 noch ein wenig mit dem Muskelspiel zurück; lediglich Konamis *Metal Gear Solid 2* zeigte so richtig, was Sonys neue Wunderkiste so alles drauf hat. Nun ist es übrigens amtlich: Am 27. Oktober 2000 (einen Tag nach dem Launch-Day in den USA) gibt's die PS2 in Deutschland – mal sehen, ob wir auch in good ol' Germany Menschenmassen vor den Läden sehen. Den vollständigen Messebericht auf satten 31 Seiten bekommt ihr übrigens ab Seite 12.

„Zweieinhalb Tage lang regierte die Spielewelt das quirlige L.A.“



■ Sanka genoss den Aufenthalt in L.A. sichtbar...

Doch genug mit der Zukunftsmusik; dieser Monat zählt schließlich auch – und wie! Was flatterten uns da für erstklassige Games in's Haus: *Resident Evil Code: Veronica*, *Vagrant Story*, *Ecco the Dolphin*, *Colin McRae Rally 2.0*, *Tony Hawk's Skateboarding* (DC) und viele gute Titel mehr. Für das Sahnehäubchen mussten wir aber ein bisschen mehr tun – schließlich wird *Perfect Dark* in Deutschland nicht veröffentlicht und Nintendo rückte aus diesem Grund auch keine Testversion raus. Also nutzten wir unseren Future-Bonus und schickten Christian ins englische Bath zu unserer Schwesterzeitschrift *Games Master*. Denn die Burschen hatten eine der seltenen englischen PAL-Muster ergattert – und teilten das Modul brüderlich (äh, schwesterlich?) mit uns. Keine Bange, das Modul ist noch in einem Stück; Christian zockte zwei Tage bis die Lichter ausgingen und kam mit glänzenden Äuglein wieder zurück. Sehr schade, dass die offensichtliche Angst vor Indizierung in deutschen Landen Nintendo davon abhält, *Perfect Dark* auch bei uns zu vertreiben. Indizierung hin, Import her – wer klar zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann (für Kinder dürfte es aber wirklich nix sein) und auf Agenten-Shooter steht, der darf wohl nicht darauf verzichten. Mehr dazu ab Seite 70!

Euer

■ Ralph war nach der Messe ziemlich mitgenommen. Hier das Beweisfoto!



Medien mit Leidenschaft

■ Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Francisco, Somerset, Paris, Mailand und Rom.



100% Freak Power!

Ausgabe 07/2000

■ Diesen Monat in der VG: Die neuesten Infos von der E3, ein News-Bericht über *Final Fantasy IX* und *Blair Witch Project*, der Szene-Chat über die Preispolitik von Sony und hochkarätige Import-Tests zu *Power Stone 2*, *Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Wild Arms 2*, *Samba de Amigo* und *Excitebike 64*.

■ Wenn schon kein neues *Tomb Raider* auf der Messe gezeigt wurde, haben wir doch zumindest Lara gefunden. Hmm, ob wir sie etwa bei irgendwas gestört haben?

Inhalt

07/2000

Das große E3-Special, jede Menge Top-Titel im Test und das Tipps-Buch zu *RE Code: Veronica*!

Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



News Focus

Blair Witch Project9

Das unsichtbare Grauen kehrt zumindest am heimischen Screen zurück. Alles über den geheimen Nachfolger.

Final Fantasy IX.....6

Back to the roots: Squares drittes und auch letztes *Final Fantasy* auf Sonys 32-Biter wird sich wieder zu alten Fantasy-Werten bekennen.

Turok 3 – Shadow of Oblivion8

Endlich gespielt – sowohl in der Redax als auch auf der E3. Lohnt es sich ein viertes Mal in die Acclaim-Rothaut zu investieren? Erste Infos!



▲ Auch ohne Lizenz macht Agentin Joanna Dark eine blendende Figur und erobert den Ego-Shooter-Thron im Sturm. Go to S. 70!

Special

Chu Chu Rocket!-Verlosung.....59

Für euch angeleiert: Wir verlosen ein DC und allerlei Zubehör, damit ihr gleich zum *Chu Chu Rocket!*-Start problemlos loslegen könnt.

E3-Messebericht12

2.400 neue Spiele – Sönke und Ralph drei Tage lang auf Entdeckungstour in L.A. – 31 Seiten dicker Bericht!

Fotostory116

Die VG hat in diesem Monat gleich doppelt Verstärkung erhalten. Lest mehr über unseren neuen Layouter und Daxers vierbeinigen Freund.

Lunastoy-Auflösung10

Wir verraten euch, wer die von der Kölner Electro-Glam-Combo signierte PS sowie Musik und Spiel gewonnen hat.

Scream 3-Verlosung89

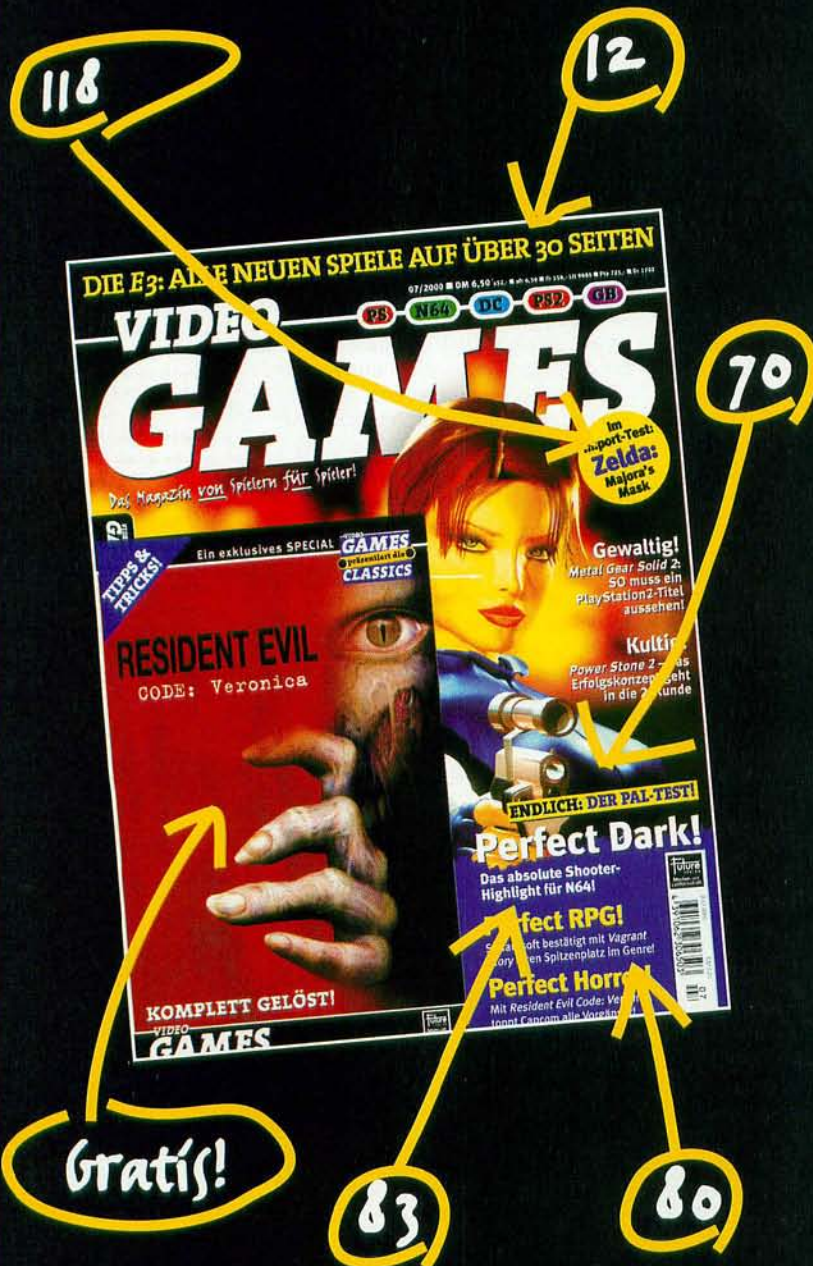
Nirgends wird so schön gestorben. Fans dieses Kult-Horrors werden sich über die phantastischen Preise unserer Verlosung freuen.

Sony-Verlosung.....114

Fußball, Fußball, Fußball – diesen Monat kommt keiner am runden Leder vorbei. Auch nicht bei uns, denn Sony ließ ein paar nette Preise springen! Ole-ole-ole-ole!!!

Rubriken

Charts.....	9
Deathmatch.....	134
Editorial.....	3
Freaks in Focus	94
Impressum.....	57
Inserentenverzeichnis.....	48
Mail-o-Mania	54
Szene-Chat	58
Test-Startseite.....	69
VG intern	69
Vorschau.....	133



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
Perfect Dark (N64)

Es war nicht einfach, aber wir haben ihn: Den PAL-Test zum Überhammer!

VIDEO GAMES

► Wird Oddworld's Munch's Chumachen immer noch für die PlayStation entwickelt? Lest die Antwort auf Seite 83.

PREVIEW

PLAYSTATION

Cold Blood	62
Destruction Derby Raw	64
Dave Mirra Freestyle BMX	65
Star Trek: Invasion	66

DREAMCAST

Wacky Races	67
-------------------	----



▲ V-Rally 2: neben 4 Wheel Thunder das wohl schnellste DC-Rennspiel. Getestet auf S. 100!



▲ Hana Tsu-Vachel aus Fear Effect bereits in ihrem nächsten Abenteuer (Seite 20).

► Resident Evil Zero (N64) im E3-Bericht, Seite 18: Jetzt werden dicke Geschütze wie dieser Skorpion aufgeföhren.



Tipps & Tricks

PLAYSTATION

Battle Tanx: Global Assault	48
Gran Turismo 2	47
Jackie Chan: Stuntmaster	47
South Park Rally	46
Star Wars: Episode 1 - Jedi Power Battles	48

NINTENDO 64

Excitebike 64	51
South Park Rally	46
Tarzan	46

DREAMCAST

Chu Chu Rocket!	49
Crazy Taxi	52
MDK 2	46
Power Stone 2	46
Rayman 2: The Great Escape	49
Tokyo Highway Challenge	48
Wetrix+	46

PLAYSTATION 2

Gradius III & IV	49
Street Fighter EX3	49
Tekken Tag Tournament	47

GAMEBOY COLOR

Metal Gear Solid	51
Pokémon Gold/Silber	50
Rayman	51

Dickes Ende	53
-------------------	----

100% Test

PLAYSTATION

Anstoss Premier Manager	111
Colin McRae Rally 2.0	86
Dracula Resurrection	114
Euro 2000	110
Galerians	95
Jimmy White's Cueball 2	113
Misadventures of Tron Bonne	105
Need for Speed: Porsche	101
NHL Rock the Rink	109
Player Manager 2000	111
Pool Academy	112
Rescue Shot	103
Roadsters	108
Ronaldo V-Football	107
Spin Jam	99
Tombi 2!	96
Vagrant Story	83
Walt Disney World Quest	
Magical Racing Tour	115
World Championship Snooker	112

NINTENDO 64

Perfect Dark	70
--------------------	----

DREAMCAST

Chu Chu Rocket!	92
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	74
Resident Evil Code: Veronica	80
Sega World Wide Soccer Euro Edition	113
Star Wars: Episode 1 Racer	106
Super Magnetic Neo	104
Sword of the Berserk: Guts' Rage	102
The Nomad Soul	90
Tony Hawk's Skateboarding	98
V-Rally 2: Expert Edition	100

GAMEBOY COLOR

4x4 World Trophy	130
Azure Dreams	131
BattleTanx	131
Billy Bob's Huntin'n Fishin'	131
Daffy Duck auf Schatzsuche	130
Golf King	131
Jeremy Mc Grath Supercross 2000	131
Konami GB Collection Vol. 3	131
Pong	130
Roadsters Trophy	130
Spirou	130
Tonka Raceway	131
Ultimate Paintball	131
Vegas Games	130
Warlo Land 3	130



▲ Sogar auf der E3 wurde Vagrant Story als das beste Spiel der Messe gekürt. Lest alles über Squares Genie-Streich ab Seite 83.

Import

PLAYSTATION

Ray Crisis	126
Wild Arms 2	122

NINTENDO 64

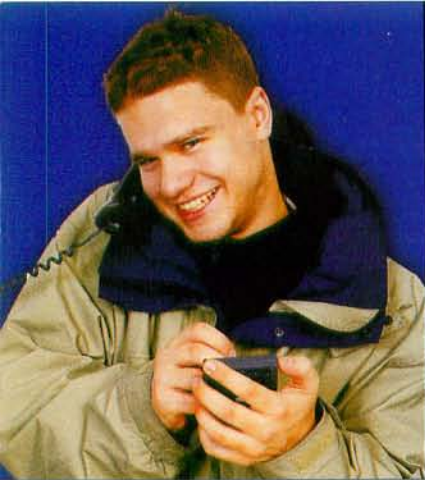
All Star Baseball 2001	129
Excitebike 64	124
The Legend of Zelda: Majora's Mask	118

DREAMCAST

Evolution 2: Far off Promise	128
Power Stone 2	120
Samba de Amigo	127



▲ Resident Evil Code: Veronica (Seite 80) - Das beste Survival Horror Adventure jetzt ungeschnitten und als PAL-Version im Test!



VIDEO GAMES News Focus

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

Top-Themen diesen Monat

Final Fantasy IX +++ Turok 3, Shadow of Oblivion +++ Blair Witch Project
+++ gigantischer E3-Messebericht: Metal Gear Solid 2 erstmals in Motion gezeigt!

Final Fantasy IX



■ Gruppenbild mit Magier. Vivi wird im späteren Spielverlauf eine wichtige Rolle spielen.



Back to the roots – die Saga geht weiter...

Am 19. Juli ist es soweit. An diesem Tag soll, so alles nach Plan verläuft, der neunte Teil der bekanntesten Konsolen-RPG-Saga der Welt in Japan released werden. Grund genug für uns, sämtliche News zusammenzukarren, durchzufiltern und für euch das Wichtigste herauszusuchen, damit ihr euch schon mal darauf einstellen könnt, was euch in Bälde erwartet.

Squaresoft ist ja nicht gerade bekannt dafür, stets die heißesten Details über ein neues Projekt auszuplaudern, doch mit etwas Mühe, viel Herumgesuche und einem wachen Auge können wir uns nun zumindest ein Bild davon machen, was uns der neueste Hit-Kandidat bieten wird.

Wie es die Headline schon ankündigt, wird der im Moment wohl am stärksten ins Auge fallende Unterschied zu den beiden

PlayStation-Vorgängern in der Präsentation liegen. Vorbei sind die Zeiten der Techno-Gesellschaft – in Final Fantasy IX orientiert man sich wieder an den NES- und SNES-Teilen und bietet uns Fantasy pur, was auch sofort an der grafischen Gestaltung zu erkennen ist. Keine kalten, mechanischen Backgrounds dominieren nun das Bild der Welt, sondern farbenfrohe, freundliche Locations, in denen es vor Fantasie-Figuren, Luftschiffen, Magie und fliegenden Burgen nur so wimmelt – viele Hardcore-Final-Fantasy-Fans wird's freuen, da schon allein beim Betrachten der Screenshots leichte nostalgische Gefühle aufkommen. Auch das Charakterdesign geht weg vom "westlichen" Gedanken, was für uns bedeutet, dass wir es ab nun wieder mit knuffigen Kopffüßler-Animé-Figuren (erinnert ihr euch noch an die Zauberer früherer Teile?) zu tun haben. Ob dies dem

► Prächtige Fantasy-Bauten wechseln im neuen Teil die kalten mechanischen Locations der Vorgänger ab.

▼ Welche Freude: Kult-Designer Amano wurde wieder für die Charaktergestaltung gewonnen.



Mainstream-Gedanken zugute kommt oder die Serie wieder auf eine erlesene Fan-Gemeinde abzielt? Erfreulich zu hören, dass diesmal wieder der japanische Star-Charakter-Designer Yoshitaka Amano für sämtliche Figuren- und auch Vehikel-Designs verpflichtet wurde, der



schon z.B. in Teil VI (in USA als Teil III bekannt, bei uns nicht veröffentlicht) für fantasievolle Charaktere sorgte, bei Teil VII und VIII allerdings eine kleine Pause einlegte. Für die Sounduntermalung wurde wie so oft Nobuo Uematsu verpflichtet, der schon in allen vorhergehenden Fantasien für gelungene Songs sorgte. Ob auch diesmal wieder die bekanntesten Themen recycled werden (was ja dem Wiedererkennungs- und Nostalgie-Wert zugute kommt, manchmal, vor allem in den



Ein schönes Artwork von Zidane, dem Piraten, der sich laut Story auf das Theater-Flugschiff Prima Vista eingeschlichen hat und einen Überfall auf die Burg des Königs plant. Später spielt er aber dann wohl doch auf der Seite der Good Guys...

letzten beiden PlayStation-Auftritten zum Teil etwas unpassend war – wie z.B. der Kampf-Jingle), ist noch nicht bekannt.

Über die Story wollen Hironobu Sakaguchi, der "Vater" von Final Fantasy und Hiroyuki Ito, der Director des neunten Teils, zwar noch nicht viel verraten, da sich der Plot laut Sakaguchi-San sehr eng an den ebenfalls bevorstehenden Kinofilm anlehnen wird. Allerdings wurden schon die acht

Hauptcharaktere bekanntgegeben (siehe Kasten), von denen ihr immer nur vier in eure Party aufnehmen könnt. Ständiges Wechseln der Mitglieder ist wohl ein Muss und treibt die Story voran – einen Hauptcharakter gibt es übrigens nicht (ihr sollt euch mit allen Figuren identifizieren), wenn auch ab etwa der Hälfte des Games der kleine schwarze Magier eine nicht unerhebliche Rolle spielen wird. Manchmal müsst ihr auch während einer Szene den Charakter wechseln. Als Beispiel



Die Renderings sowie FMVs sollen das Maximum aus der PS herausholen und einen neuen Standard bilden.

wurde eine Verfolgungsjagd genannt, in der ihr die ersten fünf Minuten den Gehetzten spielt und danach weitere fünf Minuten in die Rolle des Verfolgers versetzt werdet – dies könnte durchaus ein recht interessanter Gameplay-Faktor werden. Insgesamt werden Profis in etwa vierzig Stunden an Final Fantasy IX zu knabbern haben. Durch diese relativ kurze Durchspielzeit, die sich allerdings durch das Annehmen von zahlreichen Sub-Quests locker auf das Doppelte ausdehnen kann, soll das Spielgefühl und die Identifikation mit den Protagonisten deutlich intensiviert werden. Vor allem einige Multiple-Choice-Situationen sol-

Die voraussichtlichen Charaktere:

Adelbert Steiner, ein 33-jähriger Ritter der Royal Family und treuer Untertan der Prinzessin.
Zidane Tribal, ein 16-jähriger Dieb und Frauenheld, der einen ziemlich langen Schweif hat.
Vivi Ornitier, ein neun Jahre alter schwarzer Magier.
Eiko Caror, die quirlige sechsjährige Göre.
Freija Crescent, eine weibliche Ritterin, die von Problemen in ihrer Vergangenheit verfolgt wird.
Quina Quen, eine nicht definierbare Kreatur, die sich nur fürs Essen interessiert.
Garnet Til Alexandros die 17te, ihres Zeichens Prinzessin der Royal Family. Die meisten halten sie für eine verzogene Göre.
Salamander Coral, ein stolzer Krieger, der niemanden traut, jedoch ein sehr verlässlicher Mitstreiter ist, wenn er jemanden in sein Herz geschlossen hat.



Auf das neue Battle-System sind wir mehr als gespannt. Summons werden übrigens wieder mit dabei sein.

len eure Vorlieben und Abneigungen herausstellen und so den Spielverlauf leicht beeinflussen.

Über das Kampf-System war leider noch nicht allzu viel in Erfahrung zu bringen, jedoch werden wieder ein umfangreiches Job-System und die



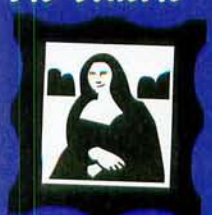
bekannten Abilities eine große Rolle spielen. Durch das Anlegen von Rüstungen erhalten eure Charaktere neue Fähigkeiten, die sie durch ständigen Gebrauch auch lernen und dann ohne den Ausrüstungsgegenstand benutzen werden können.

PS Final Fantasy IX

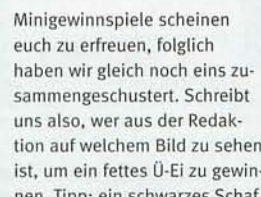
- Genre: RPG
- Entwickler: Squaresoft
- Hersteller: SVG
- geplanter Release: Japan 19. Juli 2000



Die Galerie



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



Minigewinnspiele scheinen euch zu erfreuen, folglich haben wir gleich noch eins zusammengeschustert. Schreibt uns also, wer aus der Redaktion auf welchem Bild zu sehen ist, um ein fettes Ü-Ei zu gewinnen. Tipp: ein schwarzes Schaf

hat sich unter uns gemischt. Mitglieder des Verlags, deren Angehörige, sowie der Rechtsweg sind natürlich ausgeschlossen. Viel Glück!

Rechts: Miss Dreamcast, gemalt von René Iven.



NINTENDO UND DIE SILIKON-RITTER

■ Silicon Knights, die Macher von *Blood Omen: Legacy of Kain* zählen neben Rare, Left Field Productions, Retro Studios und NST (Nintendo Software Technology Corporation) ab sofort zur elitären Gruppe der Nintendo First Party Entwickler. Nintendo investierte nicht zu knapp in ein langjähriges Abkommen, welches phantastische N64- als auch Dolphin-Spiele hervorbringen soll. Erster N64-only Titel der Kanadier wird der Psycho-Thriller *Eternal Darkness*. Mehr dazu im E3 Bericht.

SHOP AROUND THE PLACE

■ Sowohl die in North Carolina ansässigen Sinister Games (*Dukes of Hazzard*) als auch die aus Oxford stammenden Entwickler von *Grolier Interactive UK* (*Tank Racer*, *V2000*) wurden kürzlich von Ubi Soft geschluckt. Grolier tritt nun unter dem Namen Ubi Studios Ltd. auf.

AUF EIS GELEGT

■ Für alle, die es noch nicht wissen: IGEX, die interactive games expo, die ursprünglich dieses Jahr ihr Debüt in Düsseldorf feiern sollte, ist abgesagt worden. Zumal einige Firmen bereits intensive Vorbereitungen für die in Leipzig stattfindende CeBIT Home angeleiert hatten, äußerten nach und nach immer mehr Teilnehmer ihre Absage für die IGEX. Doch auch die CeBIT Home wird von Tag zu Tag uninteressanter: Nach Konami hat sich nun auch Eidos von der Ausstellerliste streichen lassen. E3 und ECTS heißen die Schlagwörter.

Rothaut in Rage

Die erste spielbare Version des kommenden N64-Shooter-Hits in der Redaktion gelandet!



▲ Ob wir diesen furchterregenden Typen mit der Pistole aufhalten werden?



▲ Was für groteske Mutanten – und das auch noch so nah vor eurer Linse!



▲ Die Cerebral Bore Gun wollen wir diesmal auch in der deutschen Version sehen!

OK, recht weit fortgeschritten war das, was wir von *Turok 3* anspielen konnten, aber noch nicht. Wenige Gegner mit vernachlässigbarer KI und fehlendes Lightsourcing zeugen vom relativ frühen Entwicklungsstadium des vierten *Turok* und definitiv letzten N64-Titel von Acclaim, das erneut unter der Fittiche des umgesetzten Bodybuilding-Fans David Dienstbier in Austin/Texas gedeiht.

Bis zum Release im August/September soll der Shooter bis zur Hutschnur mit extravagantem Waffensystemen (hoffentlich bleibt diesmal der Cerebral Bore aka Brain Extractor drin!) und 48 Multiplayer-Leveln in acht Spielmodi (u.a. Blood Lust, Monkey Tag, Color Tag und Capture the Flag) bis zum Abwinken vollgestopft werden. Im eigentlichen Spiel ist auch schon zu sehen, dass sich die Designer die harsche Kritik an den unübersichtlichen und viel zu großen Stages des zweiten Teils zu Herzen genommen haben. Viele markante Punkte wie abgestürzte Flieger, brennende Wrackteile, außergewöhnliche Bauten etc. sollen die Orientierung diesmal erleichtern. Spielen dürft ihr diesmal ein

Geschwisterpaar des Indianer-Kriegers Joshua Fireseed, das mit unterschiedlichen Eigenschaften auch jeweils andere Areas zu Gesicht bekommt und nur in Kooperation das Rätsel um Oblivion, einer mysteriösen kosmischen Macht, lösen kann. Freut euch jedenfalls auf fünf riesige Welten (u.a. Blade-Runner-Future-City, Militärbasis, Dschungel), 24 teils neue und upgradbare Waffen sowie 40 gruselige Feinde vom riesigen Breitmaulmonster bis zur doppelköpfigen Mutanten-Wache, die laut Acclaim mit außergewöhnlich ausgefeilter KI auftreten werden. Final E3-Update: Erste intelligente Gegner gesichtet! **RK**



▲ Noch weisen die Monster so gut wie keine KI auf – dem Look nach könnten es im Herbst aber harte Duelle werden!



▲ In dunklen Zonen könnt ihr mit der Flame Gun für einige Sekunden Helligkeit hervorzaubern.



▲ Die Level sollen diesmal deutlich überschaubarer ausfallen als beim Vorgänger.



N64

Turok 3 – Shadow of Oblivion

- Genre: Ego-Shooter
- Entwickler: Acclaim Austin Studios
- Hersteller: Acclaim
- geplanter Release: Herbst 2000

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps

1. Notizen.de
Auf Notizen.de findet man eine große Auswahl an Informationen über die deutsche Politik, die Wirtschaft, die Kultur und die Wissenschaft. Die Seite ist sehr übersichtlich gestaltet und bietet eine gute Übersicht über die aktuellen Ereignisse in Deutschland.

www.gute-noten.de
Sowohl die in North Carolina ansässigen Sinister Games (*Dukes of Hazzard*) als auch die aus Oxford stammenden Entwickler von *Grolier Interactive UK* (*Tank Racer*, *V2000*) wurden kürzlich von Ubi Soft geschluckt. Grolier tritt nun unter dem Namen Ubi Studios Ltd. auf.

2. Deutsche Städte und Gemeinden
Organisationeller für Ihre Stadt/Gemeinde bundesweit gesucht! InfoDeutsche-Städte.de ist eine Plattform, die Ihnen hilft, Ihre Stadt/Gemeinde besser zu kennen und zu verstehen. Sie bietet eine große Auswahl an Informationen über die deutsche Politik, die Wirtschaft, die Kultur und die Wissenschaft.

www.deutsche-staedte.de
Ein Umzug steht an? Oder vielleicht ein bisschen Urlaub in deutschen Landen? Nützliche Infos zu vielen großen Städten hat man hier für euch zusammengetragen: Stadtpläne, Geschichtliche, Links zu Verbänden, Vereinen und Hotels, schicke Fotos – schaut vorbei!

3. Börsenlexikon.de
Einige werden zu Millionären damit, andere treibt es in den Ruin. Börsengeschäfte sind nichts für Unwissende. Wer sich mal etwas schlau machen will, der findet hier eine gut sortierte Ansammlung aller Fachbegriffe, mit prägnanten Erklärungen.

www.boersenlexikon.de
Einige werden zu Millionären damit, andere treibt es in den Ruin. Börsengeschäfte sind nichts für Unwissende. Wer sich mal etwas schlau machen will, der findet hier eine gut sortierte Ansammlung aller Fachbegriffe, mit prägnanten Erklärungen.

4. Teste dich selbst
Auf dieser Seite zeigt Ihnen Netdoktor.de, wie Sie Ihren Gesundheitszustand testen können. Klicken Sie einfach einen Themenbereich an, beantworten Sie ein paar Fragen und schon erfahren Sie das Ergebnis. Die Redaktion wird das Testergebnis laufend erweitern. Viel Spaß beim Gesundheits-Check!

www.netdoktor.de
Eine gigantische Fülle an Informationen zum Thema Gesundheit wurde hier online gestellt. Wie ernähre ich mich gesund? Welche Krankenhäuser, Apotheken usw. sind in meiner Nähe? Welche Krankheiten gibt es... Bei Netdoktor müsst ihr nicht lange suchen!

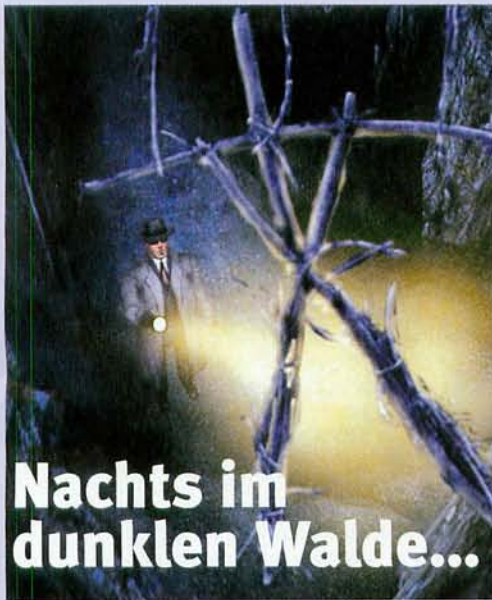
5. Surftipps der Woche
Telefon- und Internetreife
Vivivox bietet eine Aufstellung der wichtigsten Anbieter.
• Backware Games
Viele Spiele aus den letzten 10- und 15-Jahren.
• Download-Axis
Downloads aus verschiedenen Anwendungsbereichen, meist Shareware.
• Bieten und Mieten
Hier nennen Sie den Preis, den Sie für einen Platz zahlen möchten.

www.webtip.de
Alle von uns bis jetzt durchleuchteten Websites schon abgegrast? Ihr wollt mehr? Sofort? Kein Problem! Webtip kramt täglich die besten Weblinks zu vielen Themen für euch zusammen. Wer interaktiv mitwirken möchte, darf außerdem selbst Sites vorschlagen.



Promarket Charts

Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.



Nachts im dunklen Walde...

Der Zelluloid-Nachfolger ist bereits beschlossene Sache – das Game auch!

Vergangenen Sommer versetzte das Low-Budget-Projekt um drei in den Wäldern verschollene Filmstudenten nicht nur unzählige Kinobesucher mit seinen spartanischen, aber umso effektiveren Schockmomenten in Angst und Schrecken, sondern lehrte mit seinem enormen Einspielergebnis von über 140 Mio. \$ auch Hollywoods Major-Studios das Fürchten.

Doch uns interessieren an dieser Stelle weniger die filmischen Ausflüge in den düsteren Wald als das in diesem Zusammenhang angekündigte Videospiel. So ließ der amerikanische Hersteller Gathering of Developers verlauten, eine Konsolen-Fassung zu veröffentlichen. Der Zeitpunkt scheint gut gewählt, immerhin erfreuen sich Games der härteren Gangart im Augenblick einer unglaublichen Popularität. Das Blair Witch-Game verspricht eine Fortführung, sprich eine Ergänzung des Films, und mit vielen neuen Elementen auch andere Aspekte der Story zu offenbaren und dabei die im Film nur angeschnittenen, mystischen Aspekte hinter Blair Witch miteinzubeziehen. Zum Redaktionsschluss blieb die Bestätigung zwar noch aus, es werden jedoch wahrscheinlich die DC-Zocker als erste in den schaurigen Genuss kommen, auch wenn die PS wohl bedacht werden wird. **AB**



Keine Frage, dieser Bursche hat schon bessere Zeiten gesehen.

Blair Witch Project

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Human Head
- Hersteller: Gathering of Developers
- geplanter Release: Spätsommer 2000



PLAYSTATION

1	(1)	F 1 2000	EA
2	(3)	MEDIEVIL 2	Sony
3	(2)	WWF SMACKDOWN!	THQ
4	(4)	GRAN TURISMO 2	Sony CE
5	(5)	RESIDENT EVIL 3	Eidos
6	(6)	FINAL FANTASY VIII	Sony CE
7	(NEU)	SYPHON FILTER 2	Sony CE
8	(7)	BUNDESLIGA 2000 – DER FUSSBALL-MANAGER	EA
9	(8)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10	(10)	GRANDIA (dt. Version)	Ubi Soft



▲ F 1 2000

NINTENDO 64

1	(1)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
2	(2)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
3	(5)	DONKEY KONG	Nintendo
4	(4)	TUROK 2 (dt. Version)	Acclaim
5	(3)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
6	(7)	MARIO PARTY	Nintendo
7	(6)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Konami
8	(11)	STAR WARS RACER – EPISODE 1	Nintendo
9	(10)	THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME	Nintendo
10	(9)	ARMY MEN SARGE'S HEROES	Infogrames



▲ Pokémon Stadium

DREAMCAST

1	(1)	CRAZY TAXI	Sega
2	(4)	SOUL CALIBUR	Sega
3	(2)	NBA 2K	Sega
4	(5)	RAYMAN 2	Ubi Soft
5	(3)	TOMB RAIDER IV	Eidos
6	(6)	SONIC ADVENTURE	Sega
7	(NEU)	RED DOG	Sega
8	(W.E)	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	Eidos
9	(8)	DEADLY SKIES	Konami
10	(9)	VIRTUA STRIKER 2	Sega



▲ Crazy Taxi

GAMEBOY

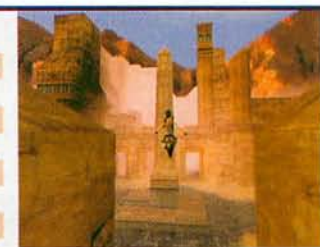
1	(1)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
3	(3)	DRAGON QUEST MONSTERS (COLOR)	Eidos
4	(NEU)	WARIO LAND 3 (COLOR)	Nintendo
5	(6)	SUPER MARIO BROS. DELUXE (COLOR)	Nintendo
6	(5)	RAYMAN (COLOR)	Ubi Soft
7	(4)	BIENE MAJA (COLOR)	Acclaim
8	(NEU)	GAME & WATCH GALLERY 3 (COLOR)	Nintendo
9	(8)	MARIO'S PICROSS	Nintendo
10	(W.E)	ASTERIX & OBELIX (COLOR)	Infogrames



▲ Pokémon – Blaue Edition

PLAYSTATION LOW PRICE

1	(1)	TOMB RAIDER IV	Eidos
2	(2)	TEKKEN 3 – PLATINUM	Sony CE
3	(3)	CRASH BANDICOOT 3 – PLATINUM	Sony
4	(4)	METAL GEAR SOLID – PLATINUM	Konami
5	(5)	SPYRO THE DRAGON – PLATINUM	Sony
6	(6)	GRUDGE WARRIORS	Take 2 Interactive
7	(7)	RAYMAN – PLATINUM	Ubi Soft
8	(9)	TOMB RAIDER III – PLATINUM	Eidos
9	(8)	GRAN TURISMO – PLATINUM	Sony CE
10	(10)	METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	Konami



▲ Tomb Raider IV



What's hot und what's not im Land der günstigen Cheesburger...

Vermischtes kompakt!



Firmenlogo redesignt, das Ergebnis sieht ihr oben rechts. +++ Electronics Botique (www.ebworld.com), der wohl renommierteste

■ Mit der Namensänderung Platinum soll *Dead or Alive 2* nun doch noch in einer modifizierten Form zum PS2-Launch (bzw. leicht versetzt) auf den amerikanischen Markt kommen. Tecmo verspricht tiefgreifende Veränderungen/Verbesserungen gegenüber allen bisherigen Versionen. +++ Gerüchte wollen nicht abreißen, dass Sony in den Staaten ab Herbst eine kompaktere, "mobile" Version der PlayStation 1 für 99\$ herausbringt. Gerade mal ein viertel so groß wie die Ur-PlayStation, lässt sich das Gerät u.a. per mitgeliefertem Power-Adapter über den Zigarettenspannung im Auto betreiben. VG meint: da ist was dran, zumal Sony bereits auf der E3-Presskonferenz andeute, gewisse Design-Änderungen an der PS vorzunehmen. +++ THQ hat sein aktuelles

Online-Games-Shop im Internet gab eine Liste mit (angeblichen) PS2-Launchtiteln heraus, die pünktlich zum 27. Oktober verfügbar sein sollen. Demnach sollen erscheinen: *Orphen* (von Activision), *The World is Not Enough*, *Kessen* (beide über E.A.), *Big SSX Snowboard*, *NASCAR 2001*, *Knockout Kings 2001* (jeweils E.A. Sports), *Silent Scope*, *Gradius III+IV* (beide Konami), *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* (Namco), *NFL Gameday 2001*, *ICO*, *Gran Turismo 2000*, *Fantavision*, *Dark Cloud* (alle über SCEE) sowie *The Bouncer*, und *Driving Emotion Type-S* (beide Square). Außerdem gab EB bekannt, dass Kunden mittlerweile in einer höheren Frequenz PS2s vorbestellen, als vor einem Jahr DCs vorbestellt wurden.



Neuste Fernost-Infos: Lest sie hier!

Von Digi-Wauwis & Terminupdates



■ Das Rennspiel *RC de Go!* (Taito) für PlayStation soll ab dem 6. Juli für einen Verkaufspreis von 5800 Yen zu haben sein. Das Spiel featured 12 Strecken und 5 Spielmodi, zwecks Fahrzeugtuning lassen sich insgesamt 80 Ersatzteile einkaufen. +++ *Reiselled: Ephemeral Fantasia*, Konamis erstes PS2-RPG wandert am 29.6. im CD-ROM-Format in die Regale japanischer Händler. +++ Vorlaute Branchen-Insider ließen durchsickern, dass völlig übermüdete Ingenieure bei Sony an einem USB-Mikrofon für PS2 tüfteln. Wer wohl den passenden Seaman-Clone dafür entwickelt? +++ Poochi, Segas stubenreiner Vierbeiner bekommt am 3. November einen großen Bruder. Sein Name: Super Poochi. Sein Preis: 5980 Yen (umgerechnet ca. 122,- DM). Seine neuen Talente: er kann nun auch neue Kommandos wie z.B. "Sitz" und "Hinlegen" erlernen. Außerdem soll er

langfristig eine individuelle Persönlichkeit entwickeln – je nachdem wie man in behandelt. Doch Sega hat noch mehr vor: Ende September lässt man eine Spielzeugkatze namens Myahchi und einen Spielzeugvogel namens Chapichi auf die Digi-Pet fanatischen Japaner los. Myahchi miaut und kratzt stilschlecht, während Chapichi immerhin in acht verschiedenen Stimmlagen singen kann. +++ Die Veröffentlichung des potentiellen Top-Sellers *FFIX* wurde in Japan von Square offiziell um fast zwei Wochen vorverlegt, das Game erscheint also nicht am 19. Juli, sondern schon am 7.7. – Marketing-technisch sicher keine übles Datum. +++ Star Professional Wrestling (PS2) von Square erscheint in Japan am 8. Juni für einen empfohlenen Verkaufspreis von 6.800 Yen auf CD-ROM Format. Die Steuerung erfolgt fast ausschließlich mittels der zwei Analog-Sticks.

Die Gewinner der

Ja Leutchen – was ist denn los mit euch? Unter den säckeweisen Einsendungen schafften es gerade mal knapp 10 %, die richtigen Antworten abzuliefern. Probleme machte dabei die Frage 1, wo die meisten mit "es wurde Licht" antworteten. Wir bezogen uns allerdings nicht auf die Schöpfungsgeschichte der Erde, sondern der von Lunastoy, die mit der Single "Tränen" debütierten. Die anderen beiden richtigen Antworten waren übrigens Ubi Soft und Sega Saturn. Nun aber zu den glücklichen Gewinnern:

Verlosung



Eine handsignierte Sony PlayStation geht an:
Maik Matysik, Sassnitz



Je eine handsignierte Lunastoy-CD haben gewonnen:
Klaus Diry, Bad Dürkheim
Thomas Nowak, Berlin
Markus Christen, Ennetbürgen
Ingeborg Gayer, Hamburg
Sandra Wächter, Hof
Niko Rathert, Berlin
Franz Kern, Bensheim
Günther Schönhuber, St. Georgen

Über je ein Grandia freuen sich:
Philipp Siemann, Langenhagen
Frank Schleicher, Wolfen
Ira Petersen, Hohenahr
Thomas Schumann, Osnabrück
Arne Glinka, St. Blasien
Jörg Gruber, Hannover
Joachim Draxler, Spielfeld
Stephan Gröhlert, Diepholz
Markus Daniels, Mönchengladbach
Thorsten Riebold, Riegelsberg

Ein großer Krieger
braucht ein großes Herz.



Der Beginn einer
neuen Legende

Schwing dein Schwert.



Besiege 10 Endgegner an Land, zu
Wasser und in der Luft.

Zeig, was du kannst.



Hab Spaß mit kniffligen Rätseln
und Minispielen.

Mach dich auf die Reise.



Rette das Königreich Varuna vor
seinem Unterdrücker.



Von den Produzenten von Wild Arms™
und Legend of Legaia™



ACTIVISION™



E3 2000 – Messe der Superlative

Zweieinhalb Tage lang war L.A. erneut der Nabel der Spielewelt: Tausende neuer Games rangen um die Gunst der Besucher und mittlerweile drängen sich vier Big Player im Konsolenbusiness – wer ging diesmal als Sieger hervor?

Die Schuhe durchgelatscht, die Shirts an den Schultern vom Tragen der Rucksäcke und Mappen durchgewetzt, die Beine von zig Märschen von einer Halle und von einem Termin zum nächsten immer noch müde und einen apathischen Eindruck von der zweieinhalbtägigen Überdosis Spiele erweckend, bestiegen Ralph und Sönke am 14. Mai mit zig Kilo Übergepäck den Flieger zurück nach München und begannen direkt nach der Ankunft, die Highlights für euch zu sondieren. What's hot, what's not – lest es auf den folgenden 31 Seiten! Die Erscheinungstermine beziehen sich in den meisten Fällen logischerweise auf die USA – Europa-Abweichungen sind also durchaus möglich. Und nun viel Spaß beim Schmökern – Vorhang auf für die Sahnestücke der wichtigsten Spielemesse des Jahres!



Sony

Nachdem auf der Sony-Pressekonferenz die entscheidenden Daten – US-Launch der PS2 und Preis – 26. Oktober und \$ 299, – (Europa einen Tag später mit noch näher zu spezifizierendem Preis – Insider gehen von DM 599 – wie zu Beginn bei ersten PlayStation aus) bekannt gegeben wurden, ging ein Raunen durch die Menge, als von führenden Sony-Leuten doch allen Ernstes behauptet wurde, die PS2 wäre einfach zu programmieren. Haben sich die Herren Programmierer etwa derart über die 4-MB-VRAM-Fußangel und das Anti-Aliasing-Problem gelangweilt, dass auf der E3 bis auf eine Handvoll hochkarätige Ausnahmen à la *MGS 2*, *The World Is Not Enough* oder *Onimusha* nur mittelmäßige bis schwache Spiele für die als Wundermaschine angepriesene High-End-Konsole ausgestellt wurden? Denkt deshalb das *Munch's Oddysee*-Team ernsthaft darüber nach, die Plattform zu wechseln? Mag es sich dabei auch um unfertige und relativ frühe Versionen gehandelt haben – die hohen Erwartungen in Sachen PS2 konnten bei weitem nicht erfüllt

werden. Böse Zungen unter den Programmierern sprechen in Sachen Grafik bereits von einem zweiten N64, was sich vor allem an den vielen eintönigen Texturen (die angesprochene RAM-Sache) der gezeigten Games manifestierte. So schwarz wollen wir für die PS2 aber noch nicht sehen, wenn auch das Lineup nicht gerade eine Flut an Top-Titeln für die kommenden Monate verspricht. Aber der Name und die Multi-Millionen-Dollar-Kampagne werden's nach Meinung von Marketing-Experten schon richten. Im Gegensatz zur japanischen Hardware soll das westliche Modell der PS2 mit einem Festplattenerweiterungsslot und einem DVD-Feature ohne Memory-Card-Notwendigkeit ausgeliefert werden. Während der Präsentation träumte man dann von der PS2 als großem Spiele-Internet-Entertainment-Musik-Film-Konglomerat – wie gefährlich das sein kann, hat jedoch schon der tiefe Fall des 3DO bewiesen. Da müssen den Worten noch deutlich Taten folgen. Abgesehen vom ganzen PS2-Hype wird aber auch die Original-PS noch stark von allen Seiten mit feiner Software versorgt.



Sega

Wer hätte das gedacht – Sega war der unumstrittene Gewinner der E3! An allen Tagen drängten sich die Besucher auf dem Dreamcast-Stand, wo sich ein Top-Produkt neben dem anderen präsentierte, während die Displays von Nintendo und Sony durchschnittlich deutlich weniger Interessenten anlockten. Sei es die gut bestückte Online-Abteilung mit voll spielbaren (indizierten) 3D-Shootern, *Outtrigger* oder Sport-Games, die reichhaltige Arcade-Seite oder der nicht abreißen wollende Third-Party-Support – es herrschte wahrlich kein Mangel an erstklassigen DC-Games. Selbst so abgefahren Titel wie *Seaman* plus dem dazu gehörigen Mikrophon schaffen es in die Staaten. Dort versucht Sega auch gerade, sich durch eine kostenlose Abgabe der Konsole bei einer SegaNet-Registrierung weiteren Verkaufte-Hardware-Puffer vor dem PS2-Release im Oktober zu schaffen. In Deutschland wird es das zwar nicht geben, aber zumin-

dest *Chu Chu Rocket!* wird kostenlos mit jedem DC mitgeliefert oder laut Sega Deutschland bei einer Online-Registrierung zugesandt. Wie Sony versucht man sich auch, in die Breitband-netzschleife einzuklinken und arbeitet an einem externen DVD-Laufwerk (auch eine Scroll-Maus war zu sehen!). Kurzum: Diese E3 lässt nur eine Meinung zu: Leute, lasst das Warten auf die PlayStation2 sein und kauft euch ein Dreamcast! Ihr wisst sonst gar nicht, was ihr alles verpasst. Bis die PS2 softwaremäßig einigermaßen ins Rollen kommt, wird noch mindestens ein Jahr vergehen – und bis dahin wird auch Nintendos Dolphin Flagge zeigen. Pikanter Schlusspunkt: Selbst in Sachen Party hatte Sega gegenüber Sony die Nase vorn: Riesen-Straßenfete mit mittelmäßigem Soulband-Liveauftritt in den Sony-Picture-Studios zog gegenüber einer hippen Club-Event mit einer Live-Ulala (*Space Channel 5*, siehe Shot) den Kürzeren.

Nintendo

Während sich Sony und Sega erbittert bekriegen, lehnte sich der Mario-Erfinder entspannt zurück und verwies auf sein vergleichsweise kleines, aber feines und hauptsächlich aus hochkarätigen Rare-Produkten bestehendes N64-Lineup, während man der Next-Gen-Konsole Dolphin noch eine kleine Schaffens-pause gönnte – sprich: Es war nichts davon zu sehen. Das Debut soll nun endgültig auf der hauseigenen Spaceworld-Messe vom 27. bis 29. August in Tokio stattfinden. Überhaupt konnte man sich des Eindrucks nicht erwehren, Big N sieht das N64 im Zuge des nicht abreißen *Pokémon*-Wahns mit Millionen und Abermillionen von Abverkäufen von blauen, roten, gelben, goldenen, silbernen, lila gepunkteten und grün gestreiften Versionen derzeit ohnehin nur als eine Art Hobby an, dem man mal wieder ein paar Spiele spendiert,

wenn gerade die Muße vorhanden ist. Mit Ausnahme von Capcom, Infogrames und Ubi Soft (*Resident Evil Zero*, *Mega Man 64*) und einigen treuen Nintendo-Vasallen wie Lucas Arts springen aber in Sachen Third Parties von Konami bis Acclaim (*Turok 3* wird das letzte N64-Game sein) langsam alle vom N64-Zug auf den lukrativeren DC- bzw. PS2-Express auf. Einige Dolphin-Spiele u.a. von Ubi Soft wurden zwar schon angekündigt, Genauerer bzw. Zeigbares gab's wie gesagt nicht. Witzig war auf der Nintendo-Pressekonferenz jedenfalls, wie man geschickt versuchte, die installierten Hardware-Basen von N64 und GameBoy (Color) zu vermischen und sich im Angesicht der drückend überlegenen PlayStation als Marktführer darzustellen. Da hat wohl jemand das Buch "How to cheat with Statistics" sehr genau gelesen!

Microsoft

Es war interessant mitzuverfolgen, wie offen Konsolenneuling Microsoft im Gegensatz zu Nintendo mit dem Thema Next-Gen Konsole umgeht. Pünktlich zur E3 kündigte man z.B. an, dass man sich nun auf eine finale Hauptprozessorgeschwindigkeit von 733 Mhz geeinigt hat. Überdies wurden neugierigen Journalisten im Kämmerlein überarbeitete Grafikdemos präsentiert. Das erste der drei Demos zeigte die bereits bekannte Gartenszene, in der nun noch mehr Schmetterlinge als vor einiger Zeit auf der Game Developers Conference herumflatterten. Demo Nummer zwei veranschaulichte die Fähigkeiten des xbox-Soundchips: verschiedene Musikrichtungen wurden hier je nach Lage eines Cursors in einem Koordinatensystem in Echtzeit zusammen-gemischt. Nichts Weltbewegendes, aber man

zeigte, dass nicht nur der Grafikchip sich prächtig entwickelt. In Demo Nummer drei war es schließlich möglich, sich mit einer Kamera frei in der Szenerie des bombastischen GDC-Rendertrailers umherzubewegen. Der stählerne Roboter und die Kämpferin (heißt mittlerweile Raven) vollführten auf Knopfdruck in Echtzeit verschiedenste sportliche Tätigkeiten, alles war sehr geschmeidig animiert. Im Nachhinein wurden weitere Details zum Gamepad bekanntgegeben: so wird dieses ähnlich dem Dual-Shock-Controller zwei Analog-Sticks und integrierte Rumble-Funktionen aufweisen, auch soll es wie beim DC-Pad im Controller einen Steckplatz für die angekündigte 8 MB Memory Card geben. Ob diese wie das DC-Pad mit einem Mini-Display daherkommt, wollte man uns noch nicht verraten.

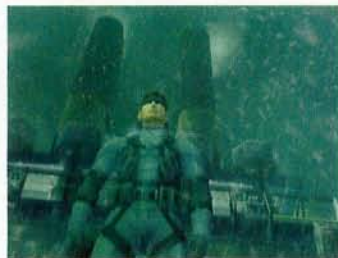




Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

System: PS2 Entwickler: Konami Hersteller: Konami gepl. Release: Q3 2001

Der absolute Show-Stopper. Das definitiv beste Spiel der E3 2000. Vielleicht das erste Second Generation Game für die PS2. Genial – so muss ein PlayStation2-Spiel aussehen. So oder ähnlich waren jedenfalls die Reaktionen, wenn man Pressesprechern, Programmierern und Messebesuchern die Frage der E3 stellte: "Hast du MGS 2 schon gesehen? Obwohl nichts Spielbares gezeigt wurde, starteten zu jeder vollen Stunde wahre Menschenmassen wie hypnotisiert auf die riesige Leinwand vor dem Konami-Stand und ließen sich von dem ca. zehn Minuten langen Trailer der sehnsüchtig erwarteten Fortsetzung verzaubern. Allen stand es danach ins Gesicht geschrieben: "Das kann doch nicht Spielgrafik sein?", obwohl es von einem Konami-Sprecher gerade gegen Ende der Präsentation behauptet wurde. Gegen diesen Grad an Details, diese Perfektionierung der Optik



des PS MGS mit Echtzeit-Schatteneffekten, Bewegungen und Animationen wie aus einem echten Film, Action-Sequenzen und eine Kameraarbeit von einem anderen Stern und Explosionen, die die Konsolenwelt noch nicht gesehen hat, verblasste einfach alles andere, wie selbst die PR-Leute der Konkurrenz zugeben mussten, nachdem sie es mit eigenen Augen gesehen hatten. Die Story zum Nachfolger des mit Preisen und Ehrungen ohne Ende aus-



gezeichneten 32-Bit-Meisterwerks (über 5,5 Millionen verkaufte Einheiten weltweit) wird derzeit gehütet wird der Goldschatz von Fort Knox. Danach befragt spricht der Macher Hideo Kojima in Rätseln: "Leben entsteht durch das Mixen von Genen und deren Weitergabe an die folgenden Generationen. Wie aber werden Gedanken, Kulturen und Geschichte weiter gegeben (Äh – durch Bücher, digitale Medien?)? Das ist das Thema von MGS2."



Doch keine Angst – ein Spiel ausschließlich für Intellektuelle entsteht hier beileibe nicht. Solid und Liquid Snake sind genauso zurück wie Revolver Ocelot und das berühmte Tactical Espionage Gameplay. Supermonster (-Roboter?) wird diesmal eine Kreatur namens Metal Gear Ray sein und der Schauplatz des Geschehens wechselt vom eisigen Alaska ins New York des 21. Jahrhunderts, in dem noch immer bekannte Feuerwaffen eine überzeugende Sprache sprechen. Über ein Jahr müssen sich die Fans in aller Welt aber noch gedulden – erst im Herbst 2001 wird es in Japan soweit sein. Hoffen wir einfach mal, dass Hideo Kojima und sein Team bis dahin nicht auch von der PS2-Hardware mit ihrer 4MB-RAM-Limitierung und den Anti-Aliasing-Problemen genauso genervt sein werden wie das Team von Oddworld Inhabitants, das mittlerweile überlegt, sein monumentales Epos *Munch's Oddysee* für eine andere Plattform zu entwickeln.

Interview



Hideo Kojima

VIDEO GAMES: Wie lange arbeiten sie nun schon an diesem Spiel?

Hideo Kojima: Vor ca. einem Jahr bekamen wir das PS2-Dev-Kit, zu jenem Zeitpunkt haben wir begonnen.

VG: Seit wie lange geistert die Idee, einen zweiten Teil zu kreieren in Ihrem Kopf herum?

H.K.: Kurz nachdem wir die japanische Version von *Metal Gear 1* fertiggestellt hatten, hatte ich keine Pläne für eine Nachfolgetitel. Als jedoch die Arbeiten an der amerikani-

schen und europäischen Version abgeschlossen waren und wir den immensen Erfolg zu spüren anfangen, und haufenweise Anfragen, das Spiel fortzusetzen bei uns eintrudelten, begann ich über einen zweiten Teil nachzudenken. Alle Ideen, die ich in der Zwischenzeit hatte, sollten darin umgesetzt werden. Insgesamt also eine Planungsphase von zwei Jahren.

VG: Sind sie zur Zeit nur fokussiert auf das aktuelle Metal Gear oder denken sie bereits über ein gesamtes Metal-Gear-Universum nach?

H.K.: (lacht) Wenn ich mir nicht selbst sage, dass ich mich auf nichts anderes als *Metal Gear 2* konzentriere, würde sich diese Welt für immer erweitern, folglich arbeite ich momentan ausschließlich an *MGS2*.

VG: MGS2 ist zweifelsohne das am besten aussehende PS2-Spiel dieser Messe. Jeder scheint sich mit der PS2-Hardware herumzuquälen – nur sie und ihr Team haben bis jetzt gezeigt, was die Konsole wirklich drauf hat. Wo liegt denn nun das Geheimnis?

H.K.: Es ist in der Tat verdammt schwierig für diese Konsole zu entwickeln. Eine Sache ist, dass die Industrie viel von uns erwartet, die andere, dass man mit PS2 nichtsdestotrotz so vieles erschaffen kann – um das zu bewerkstelligen bedarf es jedoch einen Haufen Arbeit, wer dabei wiederum keine Prioritäten setzt, wirft unnötig Geld und Arbeitszeit zum Fenster raus, und erreicht im Endeffekt gar nichts. Ein Vorteil meines Teams ist, das sie den Schmerz lieben, den Schmerz und das Leid für PS2 zu programmieren – sie sehen darin eine große Herausforderung. Irgendwann fanden sie schließlich auch Wege, viele der bekannten Probleme zu umgehen.

VG: Haben sie Pläne, Onlinefunktionen in das Spiel zu integrieren?

H.K.: Wir haben uns natürlich schon Gedanken über die ganze Sache gemacht, Fakt ist jedoch, das *MGS2*, eine Fortsetzung von *MGS1* ist, welches wiederum primär ein Single-Player-Game war. *MGS2* muss also in erster Linie ein gutes Nachfolgespiel werden. Sollte die Zeit noch reichen, werden wir

höchstwahrscheinlich versuchen, gewisse Onlinefeatures, wie z.B. die Möglichkeit, neue Waffen herunterzuladen, hinzuzufügen.

VG: MGS1 war ein phantastisches Spiel, viele Gamer befanden es allerdings als zu kurz. Wie umfangreich wird Teil 2 werden?

H.K.: Ich kann mit gutem Gewissen sagen, dass es diesmal wohl einen Tick länger dauert, es durchzuspielen.

VG: Was können sie uns zu den Waffen erzählen?

H.K.: Es wird drei Waffentypen geben: 1) Waffen, die bereits existieren, 2) Waffen, die ich mir vorstellen kann, die jedoch mit aktueller Technologie realisierbar wären und 3) Waffen, die es so nicht gibt, die es dafür aber umso mehr Spaß macht, einzusetzen.

VG: Womit beschäftigen sie sich z.Z. abgesehen von MGS2 noch? Welche Spiele spielen sie in ihrer Freizeit?

H.K.: Nicht viele, um ehrlich zu sein, ab und zu mal eine Runde *Pokémon* mit meinen Kids. Hauptsächlich sind es Film und Musik, mit denen ich mich beschäftige.

VG: Wir danken für das Gespräch.



Onimusha: Warlords

Alle, die auf der E3 vergeblich auf *Resident Evil 4* für PS2 gewartet hatten, wurden zumindest durch das Samurai-Epos *Onimusha* etwas versöhnlich gestimmt. Technisch mit fein ausgearbeiteten Render-Backgrounds ohne dynamische Kamerabewegungen und Texture-Polygon-Figuren ganz eng an die Survival-Horror-Legende aus eigenem Hause angelehnt, entführt euch die Story ins Japan des 16. Jahrhunderts, wo ihr euch als ehrenwerter Schwertkämpfer Samanosuke durch Legionen von dämonischen Kriegern (sprich Zombies mit Reisbauernhüten) kämpft, um die Prinzessin und Schwester des mächtigen Nobunaga zu retten.

System: PS2 Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom gepl. Release: Q4 2000



ten. Capcom verspricht 10.000 Polygone pro Charakter, die für realistische Emotionen und Gesichtsausdrücke sorgen sollen, sowie eine durch zahlreiche Special-Effects aufgewertete Grafik – zumindest Letzteres konnte man bei der ausgestellten Version noch nicht entdecken. Die Hintergründe waren zwar extrem detailliert, aber doch tot und bewegungslos. Freuen dürfen wir uns aber auf jeden Fall auf fünf Minuten CG-Intro, eine dramatische Storyline von Flagship (verantwortlich für



sämtliche Resis) und ein innovatives Waffen-System, das den fernöstlichen Klingen via Items Feuer, Wind oder Blitze angediehen lässt. Einige Areas werden sich nur durch den Einsatz bestimmter Items öffnen – mal sehen, ob die *Resident Evil*-Formel auch auf PS2 klappt. Ingeheim hatten wir aber schon auf Echtzeit-Render-Szenarios im Stile der FMVs auf PS1 gehofft.



V.I.P.

Halbtot gelacht haben wir uns am Ubi-Soft-Stand über den ungewollt komischen und so gar nicht sexy wirkenden Gang der Baywatch-Legende Pamela Anderson im Spiel zu ihrer neuen Detektiv-Serie *V.I.P.* Das berühmte Beverly-Hills-Klientel will in verschiedenen Missionen also vor bösen Buben geschützt werden. Trotz Einsatz schwerer Knarren soll das Gameplay aber unblutig bleiben und mit einem Schuss Comedy versetzt werden. Die gebotene PS-Version machte aber noch einen sehr frühen und unfertigen Eindruck.

System: PS, DC, GBC Entwickler: Kalisto Hersteller: Ubi Soft gepl. Release: November 2000



Die Mumie

Der Deal mit den Universal Film Studios eröffnet den neben EA einzigen großen DC-Hassern von Konami ungeahnte Möglichkeiten für neue Games. Eines davon ist die Film-Umsetzung *Die Mumie*, in der ihr in bester *Tomb Raider* bzw. *Indy*-Manier mit Rick O'Connell berühmte Locations in Humaunapatra, der Stadt der Toten auf der Suche nach Schätzen aller Art unsicher macht. Fallen, wegbrechende Plattformen und intelligente Feinde stellen sich euch entgegen. Die *Mumie 2* wird übrigens gerade gedreht.

System: PS, DC, GBC Entwickler: Universal Interactive Hersteller: Konami gepl. Release: Oktober 2000



The Adventures of Max Steel

Der stählerne Max setzt an zum Rundumschlag. Nach dem Sendestart seiner Fernsehserie auf RTL2 im Herbst und der Einführung der Mattel-Actionfiguren, die diesen begleiten, will unser jugendlicher Renderheld (die TV-Serie ist komplett Computer-animiert) zum Weihnachtsfest auch die Konsolenwelt erstürmen. Munitionsverschleißende Balleraction gepaart mit intelligentem Puzzle-Solving (man verspricht jeweils mehrere Lösungswege), coolen Power-Ups und einem 8-Spieler-Online-Multiplayer-Modus sollen den Spieler acht Level lang fesseln.

System: DC, GBC Entwickler: Treyarch Hersteller: Mattel Interactive gepl. Release: Dez. 2000



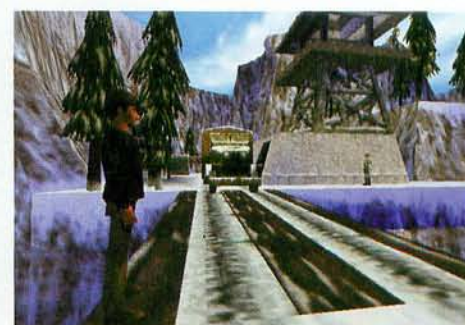
Indiana Jones and the Infernal Machine

Jetzt ist es endlich offiziell – was lange in der Gerüchteküche brodelte, wurde auf der E3 am Nintendo-Stand enthüllt: Indiana Jones besucht auf seine alten Tage noch

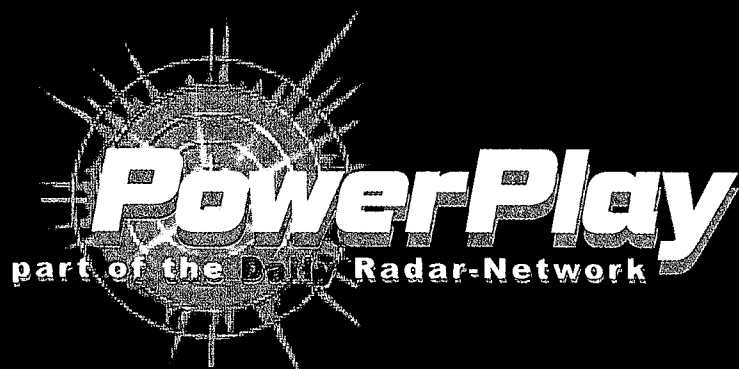
System: N64 Entwickler: Factor 5 Hersteller: Lucas Arts gepl. Release: Q3 2000



das N64 und sucht nach der Infernal Machine. Die Crew um Ex-VGLer Julian Eggebrecht (Factor 5) schiebt derzeit Überstunden, um das Ganze nicht zu einem leblosen PC-Port verkommen zu lassen. Hi-Res-Grafik (mit Expansion Pak), *Tomb Raider*-Gameplay, eine neue Analog-Steuerung, 17



anspruchsvolle Level von Babylon bis zu den Labyrinth der Nubier, ein neues Animationssystem, fette Sprachausgabe, Transparenzen und feine Lichteffekte sollen das Grabräuber-Feeling auf N64 nähren. Zur Story: Die Russen haben den sagenumwobenen Turm von Babel gefunden und suchen jetzt nach einer geheimnisvollen Maschine, die Reisen in eine Paralleldimension möglich machen soll. Da muss Indy natürlich dazwischenfunken! Natürlich dürfen schussgewaltige Knarren da genau so wenig fehlen wie Indys legendäre Peitsche. Unser erster Eindruck von der spielbaren Version: Noch ein wenig hakelige Steuerung, aber durchaus ein Game mit Hit-Potential.



A stone plaque with a circular logo featuring a crosshair and a central dot. Below the logo, the text 'ROYAL ACADEMY' is on the top line and 'GAMING ARTS' is on the bottom line, both in a bold, serif font. The plaque is set against a background of stone blocks.

ROYAL ACADEMY
GAMING ARTS

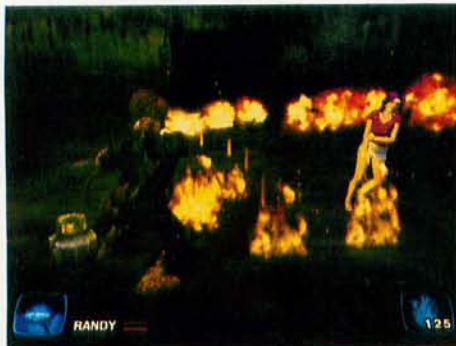
AT LAST A FACULTY OF OUR OWN.

Visit us at www.powerplay.de - part of the Daily Radar-Network

Unsere Onlineredaktion sorgt für ständig aktualisierte News, Reviews,
Tipps & Tricks und Downloads aus der Welt der PC- und Konsolenspiele.

PowerPlay.de

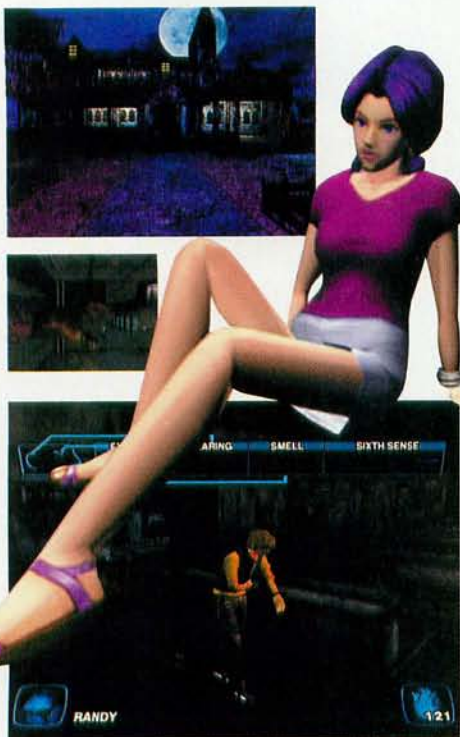
all you need to know about gaming



Illbleed

Da Capcom das Dreamcast in Sachen neues Survival-Horror-Futter derzeit außen vor lässt (N64 und PS2 stehen da höher in der Gunst), springt Sega höchstselbst in die Bresche und will der Resident Evil-Fangemeinde mit ihrem Schocker *Illbleed* das Fürchten von grundauf neu lehren. Angelehnt an den Kino-Streifen "Haunted Hill" (bloß nicht anschauen – meiner Meinung nach einer der schlechtesten Filme des Jahres mit einem hundsmiserablen Schnitt und einer wirren Storyline) sind die Charaktere hier selbst schuld an ihrer Misere – wer sich eine Million Mäuse dadurch verdienen will, das Labyrinth eines wahnsinnigen Zeitgenossen zu überleben, muss auch auf das Schlimmste gefasst sein! Ihr werdet von kleinen Gnomen mit Hackbeilen bis zu kopflosen Kettensägenmonstern abscheuliche Kreaturen treffen und fiesen Fallen entgehen müssen, während der Blutgehalt ins Unermessliche zu steigen scheint (Fontänen & Co.). Helfen soll euch euer sechster Sinn in Form einer speziellen Anzeige, die Gefahr signalisiert. Um die genreblichen Schockeffekte zu generieren, wird dieser in bestimmten Situationen unserer Schätzung nach jedoch einfach mal kurz "versagen". Die Animationen sind schon vom Feinsten, die triviale aber geniale Story hat's ebenfalls in sich – kurz und gut: Her mit *Illbleed*, aber schnell!

■ System: DC ■ Entwickler: Climax ■ Hersteller: Sega
■ gepl. Release: November 2000



Resident Evil Zero

Das wird eine harte Entscheidung für viele Resident Evil-Fans: Nach dem DC auch noch ein N64 kaufen, um eine weitere exklusive Folge der Saga zocken zu können? Wir konnten uns schon mal ein Bild vom Zug-Level dieses Prequels machen und müssen sagen, dass die Render-Umgebungen und Charaktere für N64-Verhältnisse einen exzellenten Eindruck machen. Ihr spielt Rebecca Chambers vom Bravo Team und Ex-Navy-Typen Billy Coen einen Tag vor den bizarren



Vorkommnissen im Juli 1998 in RE1 (PS). Diesmal wird es möglich sein, jederzeit zwischen den beiden Charakteren hin- und her zu schalten (Real Time Zap System) – egal ob sie zusammen bleiben oder getrennte Wege gehen. Auf die darauf aufbauenden Rätsel sind wir jetzt schon gespannt! Denn: Wenn ein Charakter von Zombies & Co. angegriffen wird und stirbt, während ihr gerade den anderen steuert, heißt's z.B. knallhart Game Over!

■ System: N64 ■ Entwickler: Capcom ■ Hersteller: Capcom ■ gepl. Release: Q3 2000



Blade

Die Jungs von HammerHead, die Ende letzten Jahres einen nahezu perfekten PS-Port des zweiten Teils eines hierzulande indizierten 3D-Shooters von id Software aufs Parkett legten, machen schon jetzt Überstunden, den Actionreißer würdig zu versorgen. 33 teuflische Kreaturen stellen sich dem Martial-Arts begabten, mit imposanten Projektilwaffen ausgestatteten Vampir-Jäger Blade in 21 dunkel-düsteren Leveln in den Weg, bis es schließlich zum blutigen Showdown mit Night Beast, dem gefährlichsten aller Blutsauger kommt.

■ System: PS, GBC ■ Entwickler: HammerHead
■ Hersteller: Activision ■ gepl. Release: Winter 2000



Drakan

Während sich Activision die Rechte für Surreals *Gunslinger* (PS2) sicherte, erscheint der Nachfolger zu Surreals *Drakan* (Teil 1 war ein PC-Spiel) über Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) exklusiv auf PS2. Ihr schlüpft in die Rolle der sexy Heldin Rynn, die in Begleitung von ihrem feurigen "Haustier", dem Drachen Arokh, 50 nicht-lineare Quests absolvieren muss. Zu Fuß oder getragen von Arokhs mächtigen Schwingen erforscht ihr acht wunderschön gestaltete Welten (Indoor- und Outdoor-Level), in denen ihr über

■ System: PS2 ■ Entwickler: Surreal Software ■ Hersteller: SCEE ■ gepl. Release: Q4 2000



Gauntlet Dark Legacy

Während DC-Fans noch immer auf ihre Version von *Gauntlet Legends* warten, hat Midway bereits eine weitere Arcade-Umsetzung in der Hinterhand, die (bis jetzt) exklusiv für PS2 geplant ist. 27 brandneue Level, komplexere Stages mit beweglichen Teilen, neue Zaubersprüche und Combos, acht neue Charaktere (u.a. Ritter, Zwerg, Magierin) und neue Bosse (u.a. Garm) stellen die Zutaten für ein klassisches Sequel. Mehr von allem soll erneut für zünftige Multiplayer-Sessions gegen die Legionen von Untoten sorgen.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Midway
■ Hersteller: Midway ■ gepl. Release: TBA 2001



35 NPCs begegnet. 100 verschiedene Waffentypen und 12 mächtige Zaubersprüche könnt ihr im Laufe des Spiels zum Angriff und zu eurer Verteidigung einsetzen – wer tapfer kämpft, sammelt wie in eine RPG Erfahrungspunkte. Wie es sich für ein gutes Action/Adv. gehört, wird es Tag- und Nachtzyklen geben. Mit Informationen zum eigentlichen Handlungsstrang (Zwischensequenzen werden übrigens per In-Game-Engine realisiert) hielt man sich noch sehr bedeckt. Stay tuned!



Danger Girl

Sexy, Action-geladen, erfrischend neu: *Danger Girl* von n-Space (Entwickler von *DN: Time to Kill* und *DN: Planet of Babes*) gehörte ohne Zweifel zu den PS1-Geheim-Tipps der diesjährigen Messe. Abbey Chase, Sydney Savage und ein drittes Danger Girl, deren Name noch unter Top Secret läuft, müssen die Bestrebungen der sog. Hammer Organization, eine vernichtende, längst in Vergessenheit geratene Waffe zu aktivieren, vereiteln: Die Story knüpft dort an, wo die siebte Folge des überaus populären Comic-Buchs (jedes verkaufte ca. zwischen 135.000 und

155.000 Exemplaren) endet. 14 weiträumige Level, verteilt auf 6 prickelnde Locations könnt ihr mit jedem der knackigen Mädels durchstreifen. Scharfschützen- und Stealth-Einlagen sollen dabei nicht zu kurz kommen. Am Stand war gar ein kultiger Quicktime-Events à la *Shenmue* spielbar. Fans freuen sich außerdem auf Dutzende High-Tech-Waffen, raffinierte Agenten-Gadgets und ein Wiedersehen mit allen populären Charakteren des Comics, zu welchem übrigens gerade ein Kinostreifen von New Line Cinema entsteht.

System: PS ■ Entwickler: n-Space ■ Hersteller: THQ ■ gepl. Release: August 2000



Titan A.E.

Titan A.E. (A.E. = After Earth) basiert auf dem gleichnamigen, am 16. Juni in den USA anlufenden Zeichentrick-Film, in welchem die Erde im Jahre 3028 von einer Alienrasse namens Drej vollständig zerstört wird. Nur einem Teil der Menschheit gelingt es, ins Weltall zu flüchten. Unter ihnen: Cale, ein junger Schiffskadetten, sowie Akima, eine talentierte Fliegerpilotin. Entscheidet euch für eine der beiden Figuren und versucht die über 20 Level, in denen sich Adventure- mit Weltraumshooter-Parts abwechseln, zu meistern.

System: PS ■ Entwickler: Blitz Games ■ Hersteller: Fox Interactive ■ gepl. Release: Q4 2000

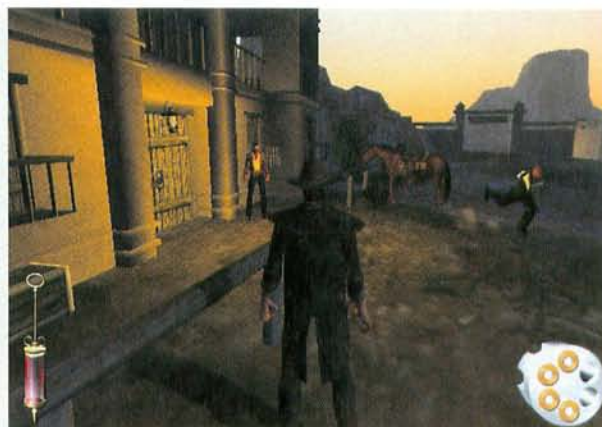


Gunslinger

Das vielleicht interessanteste PS2-Spiel neben *Metal Gear Solid 2* und *Run Like Hell* war bei Activision zu sehen, hört auf den Namen *Gunslinger* und versetzt euch zurück in den Wilden Westen, wo ihr einen Revolver-Helden spielt, dessen Ansinnen es ist, sich an einem Großgrundbesitzer zu rächen, der ihn verraten hat. Das Spiel ist als Action-RPG angelegt – ihr streift frei durch die Prärie, Städte und Saloons und könnt selbst entscheiden, ob ihr als gesetzestreuer Schießweisen-Meister oder Gangster euer Ziel näher kommen wollt. Lernt beim



Pokern zu betrügen, eure Pistolen besser zu beherrschen, Postkutschen zu überfallen, schneller zu ziehen, perfekt zu reiten, beidhändig Blei zu versprühen und vieles mehr, um in dieser rauen Zeit zu überleben. Die Grafik in der gezeigten Version befand sich zwar noch in einem relativ frühen Stadium, das grundsätzliche Gameplay konnte aber durchaus begeistern: Man reitet gemütlich



dahin als z.B. plötzlich hinter einer Kuppe eine im Sonnenlicht blitzende Winchester auf einen angelegt wird und schießt den Banditen mit einem gezielten Schuss vom Hügel. Obwohl erst irgendwann nächsten Jahres nahe der Fertigstellung, setzen wir große Hoffnung in diesen Titel – die PlayStation2 hat solche potentiellen Hits derzeit bitter nötig.

System: PS2 ■ Entwickler: Surreal Software ■ Hersteller: Activision ■ gepl. Release: TBA 2001



Gold & Glory: The Road to El Dorado

Ein weiteres Spiel zum Film: In einem reinrassigen Adventure begleitet ihr die beiden Helden Miguel und Tolo von Spanien bis in den Dschungel Südamerikas, wo sie die sagenumwobene aus Gold gebaute Stadt El Dorado finden sollen. Obwohl man auch springen, klettern, rennen und kämpfen kann, liegt das Hauptaugenmerk hier auf deftigen Rätseln à la *Discworld*, die nur mühselig zu lösen sein zu scheinen, wie wir bei einem Probespiel mitbekommen haben. Film-Fans wird's egal sein – ab November auf PS und DC, GBC schon im Sommer.

System: PS, DC, GBC ■ Entwickler: Dream Works ■ Hersteller: Ubi Soft ■ gepl. Release: November 2000



Eternal Darkness

Nach der desolaten Vorstellung auf der '99 E3 (furchtbare Steuerung, peinliche Kameraführung) präsentierte sich der hauseigene Horror-Schocker *Eternal Darkness* für N64 dieses Jahr in einer angemessenen Verfassung. Die Lichteffekte gefallen, die detaillierten Render-Szenarien (Kamera-Umschaltung à la *Resident Evil*) machen einen schaurig-schönen Eindruck und die Animation wird immer besser. Auf einer Reise durch die Zeit will das Böse besiegt werden, bevor die Menschheit verklärt



werden kann (wie einfallsreich). Verschiedene Charaktere können gesteuert, von mittelalterlichen Klingen über Zauber bis moderner Artillerie so einiges benutzt und spannende, von der Game-Engine erzeugte FMVs verfolgt werden, die einige Herzschlagelemente für sensible Naturen bereit halten. Ein Sack voll Puzzles darf natürlich auch nicht fehlen – ob wir Gefallen an der ewigen Dunkelheit finden werden, wird sich spätestens Ende Oktober zeigen. Das N64 scheint jedenfalls noch lange nicht am Ende zu sein.

System: N64 ■ Entwickler: Silicon Knights ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 30. Oktober 2000 (USA)



Extermination

Außer ein paar neuen Screenshots gab's leider rein gar nichts zu sehen von Sonys neuem Horror-Game, dass vehement als Panic-Action-Game deklariert wird und von einer Schlacht gegen bössartige Parasiten handelt. Während die Video-Sequenzen zumindest auf Shots schon auf PS2-Niveau zu sein scheinen, lässt die In-Game-Engine laut Insider-Infos noch stark zu wünschen übrig und erinnert eher an ein gutes PS1-Spiel. Es wird also wohl noch ein geraumes Weilechen dauern, bis Extermination in den Regalen steht.

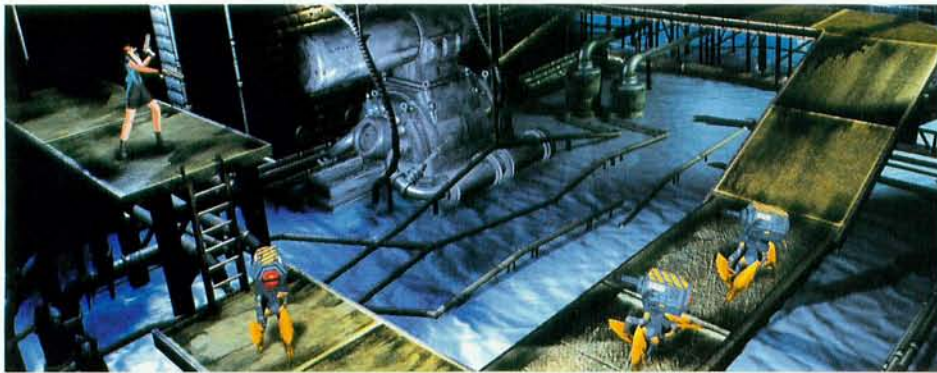
■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Deep Space** ■ Hersteller: **Sony** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Evil Dead: Hail to the King

Über Background und Story informierten wir ja bereits letzte Ausgabe. Nachdem wir's nun endlich anspielen durften, hier weitere Details: So hat Ash z.B. für die Exterminierung von jedem der über 20 Gegner einen individuellen Fatality-Move in petto: Erst mit der Kettensäge vierteln, dann via Shotgun durchsieben – Splatter-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Sämtliche Waffen können außerdem geupgradet und simultan eingesetzt werden. Ladezeiten werden durch geschicktes Data-Streaming gänzlich eliminiert. Gerüchte besagen gar, dass Evil Ash als Bonuscharakter spielbar sein wird.

■ System: **DC, PS, PS2** ■ Entwickler: **Heavy Iron Studios** ■ Hersteller: **THQ** ■ gepl. Release: **November 2000**



Fear Effect Retro Helix

Das ging aber fix! Nur zwei Monate nach Fear Effect (Test in VG 5/00) können die Jungs von Kronos aus Kalifornien bereits mit einem Prequel zur Story um das Söldner-Trio Hana, Deke und Glas aufwarten. Ja, ihr habt richtig gelesen: Auch hier geht's zurück in die Vergangenheit statt in die Zukunft. Die Folge: Jünger und sexier aussehende Charaktere (vor allem Hana), die jetzt zusätzliche Unterstützung von einer Freundin Hanas, der Blondine Rain Quin bekommen. Diesmal geht's erneut nach Hong Kong, aber auch nach New

York, nach Xian in China und zum Finale auf die legendäre Felseninsel der Unsterblichen in Penglai Shan, auf der die entscheidende Schlacht mit Rain abgründet böser Schwester Mist geschlagen wird. Über zwei Stunden FMVs, 800+ animierte Render-Locations, ein verbessertes Real-Time-Inventar, 60+ intelligente Feinde, deutlich niedrigere Ladezeiten und erhöhter Replay-Wert klingen wie Musik in den Ohren der Fans des ersten Teils. Ach ja: Ob im Taucheranzug oder normalen Outfit – die Ladies stellen ihre weiblichen Reize jetzt noch deutlicher zur Schau – Sex sells!

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Kronos** ■ Hersteller: **Eidos** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Shadow Man: 2nd Coming

Nichts besonders Erfreuliches können wir euch vom Sequel zu einem der Blockbuster-Hits des letzten Jahres vermelden. Die auf einem PC laufende Version von Shadow Man 2 war anscheinend derart instabil, dass der einzige Monitor dazu im Hinterstübchen bei Acclaim schon nach wenigen Messestunden wieder zurück in die Besenkammer musste. So können wir euch also nur herunter beten, was Acclaim in ihrer Pressemeldung in die weite Videospiele-Welt alles hinaus posaunte. Diesmal geht's mit dem Schattenmann Mike LeRoi (der Freak mit



der in der Brust implantierten Maske) gegen die dämonische Gilde der Grigori, die die Menschheit bereits seit 2000 Jahren unterwandert haben und nun ihren Führer Asmodeus aus dem Reich der Toten wieder erwecken und damit das Schicksal der Erde endgültig besiegeln wollen. Wer den ersten Teil mochte, wird seine lieb gewonnenen Charaktere wie Nettie, die 400 Jahre alte Voodoo-Priesterin, oder Jaunty wieder finden. Neu mit von der Partie ist Thomas Deacon, ein Dämonenjäger im Rollstuhl, der noch eine alte Rechnung mit den Grigori zu begleichen hat. Acclaim verspricht über 50 Stunden Gameplay.

■ System: **PS2, DC** ■ Entwickler: **Acclaim** ■ Hersteller: **Acclaim** ■ gepl. Release: **Q1 2001**



Dino Crisis 2

Read-Head-Chick Regina und ihre Dino-Freunde zelebrieren im Oktober ein weiteres Survival-Horror-Fest auf der PlayStation! Nach 15 Minuten erstem Testspiel am pompösen Capcom-Stand erkannten wir mit Genugtuung, dass die Jungs um Horror-Guru Shinji Mikami genau dort angesetzt hatten, wo wir beim Test Kritik geübt hatten. Es gibt nun weitaus mehr Waffen und verschiedene Dinos als zuvor – das gesamte Gameplay ist deutlich actionlastiger geworden. Alle Nase lang springen riesige Reptilien aus den Büschen und attackieren – ihr wehrt euch als Regina (oder neu: Dylan) jetzt auch mit beidhändiger Feuerkraft, Combo-Counter für Treffer inklusive, mit denen man an geeigneter Stelle Knarren, Munition und Heilkräuter kaufen können wird. Die Storyline gibt sich dagegen weniger innovativ: Nachdem der teuflische Dr. Kirk gefangen genommen wurde, setzte man die Experimente um die ominöse dritte Energie im Städtchen Edward City fort, dass nun dummerweise von prähistorischem Dschungel und den dort lebenden Kreaturen überwuchert wird. Sucht Überlebende, helft eurer Team Mitgliedern, taucht in gefährlichen Tümpeln (Amphibien-Dinos!) und nehmt Dino-Herden von erhöhten Punkten aus ins Fadenkreuz eurer Knarren. Ab Oktober darf in den USA losgeschlagen werden.

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Capcom** ■ Hersteller: **Virgin** ■ gepl. Release: **Oktober 2000**





Alone in the Dark: The New Nightmare

Einen Besuch in der Dunkelheit konnte der geneigte Messebesucher in einem der charakteristischen Rondells bei Infogrames in Angriff nehmen, wo der laut Meinung der Franzosen kommende Meilenstein der Survival-Horror-Szene an acht Monitoren lief. Besonders beeindruckend beim Streifzug durch morbide vorgerenderte Räume und Szenarien war das LightSourcing, dass den Charakter mit seiner Taschenlampe jeden Winkel in



Echtzeit ausleuchten ließ – Erinnerungen an Konamis *Silent Hill* wurden wach. Auf der E3 wurde außerdem enthüllt, dass man nun neben Edward Carnby, dem Detektiv mit übernatürlichen Kräften auch die spiritistisch angehauchte Anthropologin Aline Cedrac steuern könne, die ihre eigenen Beweggründe hätte, sich vor der Küste von Maine auf Shadow (Moses?) Island herumzutreiben. Im Verlauf des Spiels werden die beiden Helden auf zehn



weitere Charaktere treffen, die ihnen entweder helfen werden, das Geheimnis dieses verwunschenen Ortes zu lüften, oder sie am Fortkommen hindern. Der erste spielbare Eindruck von *AiTD: TNN* konnte auf der ganzen Linie überzeugen – Capcom kann sich schon mal warm anziehen: Der eigentliche Schöpfer des Survival Horror Genres kehrt mit einem Paukenschlag zurück!

■ System: PS, DC, GBC ■ Entwickler: Infogrames ■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: März 2000



Ico

Sehr angetan waren wir von Sonys intern entwickeltem Überraschungstitel mit dem schlichten Arbeitstitel *Ico*. Protagonist im Spiel ist ein junger Hauden, der eine Dungeon-Schönheit aus selbigem befreien muss. Problem an der Sache: fern von eurer Begleitung verirrt sich das arme Mädel ständig. Passt also gut auf sie auf. So wie's den Anschein hatte, wird das Spiel vollkommen ohne Text und Sprache auskommen – Geräusche und Symbole sind Trumpf. Geschmeidige Animationen, tolle Lichteffekte und das eigentliche Game-Design weckten unser Interesse.

■ System: PS2 ■ Entwickler: SCE ■ Hersteller: SCE ■ gepl. Release: tba 2001



Legend of the Blade Masters

Ort des Geschehens: ein einst friedliches Land, welches plötzlich von fünf bestialischen Guardians heimgesucht wird. Sie sind auf der Suche nach sieben magischen Klingen (der Besitz aller verleiht absolute Kräfte), von denen ihr – Erik Valdemar – zu Spielbeginn gleich mal eine findet. In Begleitung von vier weiteren Partymitgliedern müsst ihr nun versuchen, den Guardians zuvorzukommen. Über 40 Quests, 50+ Monster, fast ebenso viele Spells, und eine spezielle 8-Spieler-Online-Variante (*Quest of the Blade Masters*) machen dieses Game zum Geheimtipp!

■ System: DC ■ Entwickler: Ronin Ent. ■ Hersteller: Ripcord Games ■ gepl. Release: Juni/Nov. 2000 (USA)



Sanity, Aiken's Artifact

Neben *Alien Resurrection* (Release: Q2 2001) der zweite hochkarätige DC-Neuzugang bei Fox. Agent Nathaniel Cain – seines Zeichens Psionic (Mensch mit ungewöhnlichen psychischen Fähigkeiten) – wurde von Geburt an dafür trainiert, terroristisch gesinnte Psionics unschädlich zu machen. Um dieser 20 Missionen andauernden Aufgabe gerecht zu werden, bedient er sich acht verschiedenartigen Kampftechniken, sowie 80 durchschlagenden Spells – neue Spells sollen sich aus dem Internet herunterladen lassen. Ein 8-Spieler-Internet-Modus ist in Planung.

■ System: DC ■ Entwickler: Monolith ■ Hersteller: Fox Interactive ■ gepl. Release: Q2 2001



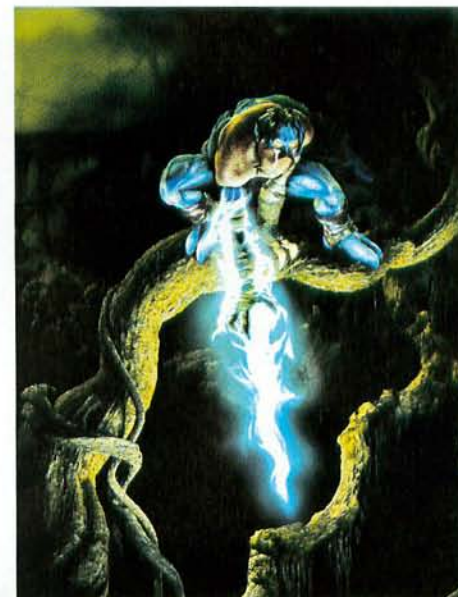
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Auch dem Vampir Raziel wird keine Ruhepause gegönnt: Nach der anstrengenden Mission vor ein paar Monaten auf DC wird er gleich in ein neues Abenteuer geworfen. Eidos gibt selbst zu, dass man mit *Soul Reaver* das Rad nicht neu erfinden, sondern einfach ein spannendes Sequel mit mehr Feinden (Vampirjäger, Menschen sowie Geister und Dämonen aus einer anderen Dimension), neckischen Blutsaugertricks und vielen tödlichen Nahkampf-, Projekttil- und sonstigen Waffen schaffen will. Ihr reist also mit Raziel zurück in der Zeit und wollt dies-

■ System: PS, DC ■ Entwickler: Crystal Dynamics ■ Hersteller: Eidos ■ gepl. Release: Q4 2000



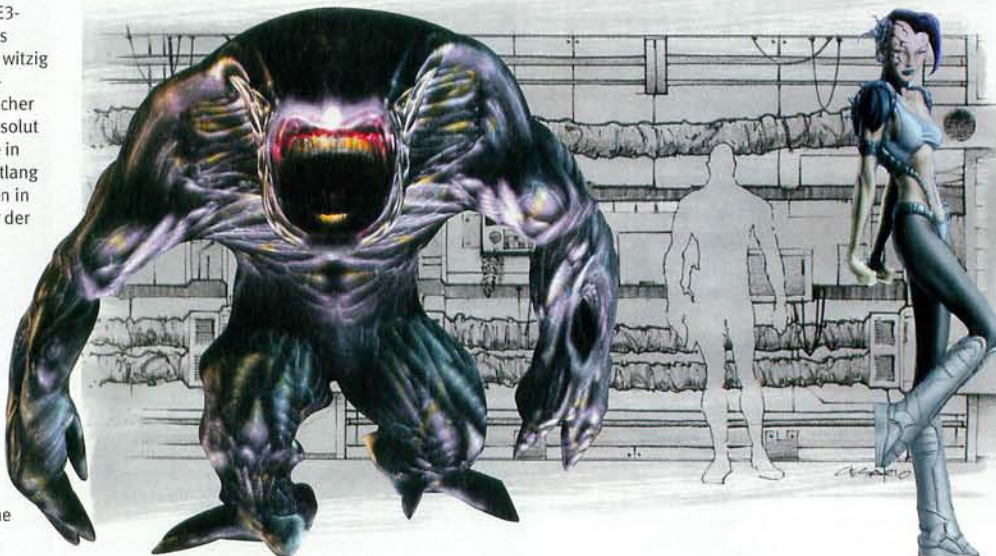
mal Kain, euren Schöpfer, endgültig auslöschen. Ein neues Data-Streaming-Verfahren soll Ladezeiten auf ein absolutes Minimum herunterschrauben, und die aus dem Vorgänger bekannte Zwei-Ebenen-Technik mit Echtzeit-Morphing zwischen zwei Welten wird erneut für einige knifflige Puzzles sorgen. Das Sahnähüchchen werden ein professionelles Sprecher-Ensemble, atmosphärische FMVs und die besten Animationen der Seroe sein. Ob das die gute alte PlayStation noch alles packt? Na ja, für Dreamcast dürfte es nur eine Aufwärmübung sein.



Run Like Hell

Einen der größten Schocks bekam der unwissende E3-Besucher verpasst, wenn er sich frohen Mutes in das Virgin-Kino begab und dort in einer exzellenten und witzig aufgemachten Quiz-Präsentation neben etlichen PC-Strategie-Schinken auch diesen ultimativen PS2-Kracher namens *Run Like Hell* vorgesetzt bekam. In einer absolut beängstigenden Atmosphäre sah man einen Marine in Todesangst in einem Alien-ähnlichen Raumschiff entlang hetzen, nur um Sekunden später von einem Schatten in seine Einzelteile zerlegt zu werden – übrig blieb nur der Kopf an der puren freigelegten Wirbelsäule, der anschließend seine letzten Worte sprach! Zur Story folgendes: An Bord der Station Forseti studieren Wissenschaftler gemeinsam mit Aliens die Lebensformen der nahe gelegenen Welt Centauri II. Nach einer Routine-Mission findet Ex-Pilot Nick Conner fast alle Insassen tot oder sterbend – eine Killer-Alien-Rasse scheint sich eingenistet zu haben! Interplay verspricht eine epische Storyline mit vielen Überraschungen, spannende Action (viele Aliens lassen sich nicht durch normale Waffen töten), intelligente Gegner, sieben Horror-Kapitel, haufenweise NPCs, eine ausgefeilte Kamera und eine Top-Besetzung der Sprecher (u.a. Lance Henriksen). Ein echter Konkurrent für *Resident Evil*!

■ System: PS2 ■ Entwickler: Digital Mayhem/Interplay ■ Hersteller: Virgin ■ gepl. Release: Q1 2001



Planet of the Apes

Sachen gibt's: Jetzt werden auch noch einige Uralt-Schinken Anfang der 80er Jahre in ein Videospiel verbraten. So geschehen mit der Planet-der-Affen-Serie, in der ihr die Rolle des Ulysses spielt, den einzigen Überlebenden eines Raumschiff-Absturzes in einer Zukunft, in der die Affen herrschen und die Menschen unterjocht sind. 15 große Level wollen erforscht, fette Waffen (Laser, Shotgun) erprobt, mit Original-Charakteren gesprochen (an die sich zwar eh niemand mehr erinnert) und drei Spielmodi (Stealth, Normal oder Athletic-Modus) ausprobiert werden.

■ System: PS, DC ■ Entwickler: Visiware ■ Hersteller: Fox Interactive ■ gepl. Release: Q4 2000



Dinosaur Planet

Rare hat sich für dieses Jahr besonders viel Arbeit aufgehäuft: Nicht weniger als vier N64-Projekte sollen bis Ende des Jahres fertig gestellt werden, schätzungsweise ein bis zwei Geheimtitel für den Launch des Dolphin (erstmalig auf der Spaceworld am 27.8. in Tokio vorgestellt) noch gar nicht mit gerechnet. Bei *Dinosaur Planet* handelt es sich um ein monumentales Action-Adventure im Zelda-Stil (der Stachel sitzt wohl tief bei Rare, dass in diesem Punkt Meister Miyamoto noch eine Klasse besser ist), dass euch in die Haut der beiden Dinos Sabre und Krystal versetzt, die ihren

■ System: N64 ■ Entwickler: Rare ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: Q4 2000



Dark Cloud

Adv. oder RPG? *Dark Cloud* ist gewissermaßen eine Mixtur aus beidem. Als jugendlicher Held besteht euer Tun darin, ein schwebendes Stück Land zu bebauen, komplett mit Häusern, Wegen, Windmühlen usw. Auch geografische Elemente, wie z.B. Hügel oder Vulkane lassen sich nach Gutdünken platzieren. Wer sein Werk begutachten möchte, zoomt in Windeseile aus der weit entfernten Erbauer- in die bodennahe Third-Person-Perspektive, um dann die Landschaft frei zu erkunden. Der Hintergrund der Geschichte ist jedoch noch sehr undurchschaubar.

■ System: PS2 ■ Entwickler: SCE ■ Hersteller: SCE ■ gepl. Release: TBA



Heimatplaneten gegen einen niederträchtigen Eindringling verteidigen müssen. Wie bei Rare üblich, werden auch hier tonnenweise Gameplay, zig Nebencharaktere wie die Pterodactyl-Prinzessin Kyte oder der Triceratops Tricky und bunte Landschaften geboten. Besonders hervorzuheben ist, dass sämtliche Dialoge dieses dicken 512 Mbit-Moduls gesprochen werden – Text-Einblendungen Fehlanzeige! Wie es bei der deutschen Version aussieht, vermochte Nintendo noch



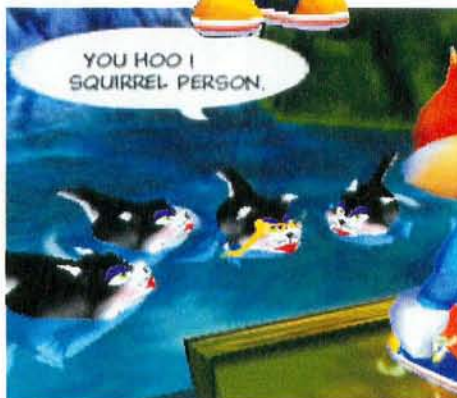
Parasite Eve 2

Es wird nicht mehr lange dauern, dann könnt ihr auch hier Hand an das mit Spannung erwartete Sequel zu Squares Cinematic RPG um die hübsche Polizistin Aya Brea – eines unserer Top-Game-Babes – legen. Die Neo-Mitochondrien-Kreaturen sind zurück und haben sich einen noch teuflischeren Plan ausgedacht, um die Menschheit zu unterjochen. Neue Waffen, neue Monster, noch detailliertere Grafiken und Angriffsmöglichkeiten plus verfeinerte CG-Movies werden wieder für ein hochkarätiges Spielerlebnis sorgen.

■ System: PS ■ Entwickler: Square ■ Hersteller: SVG ■ gepl. Release: Q3 2000



nicht zu sagen. Über die Spielbarkeit kann man nach einem 10-Minuten-Messe-Intermezzo erfahrungsgemäß noch wenig sagen, der Eindruck fiel aber durchaus positiv aus: Schöne Animationen, lebendige Texturen zwecks Grimassen und viele Effekte (Schatten, Spiegelungen, Wind, Regen, Schnee etc.) lassen die Emotionen auf Dino-Island kochen. Wer sagt's denn: Das N64 lebt!



Conkers' Bad Fur Day

Sucht man die absoluten Stars der Show, dann war das neben *Metal Gear Solid 2* für PS2 mit Sicherheit auf der N64-Seite Rares *Conkers' Bad Fur Day*, das zudem in einem eigenen Zelt in einer speziellen Version voll spielbar war. Was lange Zeit wie ein erneutes Kiddie-Jump'n-Run im Plüsch-Stil à la *Banjo Kazooie* oder *Donkey Kong Country 64* angekündigt war, hat mittlerweile eine 180-Grad-Wendung vollzogen – Rare hat offensichtlich von Nintendo grünes Licht bekommen, sich mal ganz ohne Hemmungen austoben zu dürfen! Und das manifestiert sich dann z.B. folgendermaßen: Das kleine Eichhörnchen Conker flucht wie ein Rohrspatz, säuft wie Loch und ballert, dass im wahrsten Sinne die Fetzen fliegen. Im Spiel jagt dann ein Gag den anderen: Conker lässt sich an einem Bierfass bis zum Anschlag volllaufen (Anzeige in den Augen!), holt dann seinen Schniedel raus und besprüht ungeniert die umher wuselnden Feuermöner,

bis er völlig platt und ausgelaugt an einem Erste-Hilfe-Kasten ein Aspirin einwirft! Oder aber ihr zieht dem rüstigen Neandertaler seinen Lendenschurz runter und tretet ihm in den Allerwertesten, während seine vollbusige Baywatch-Schönheit ihre Kugeln stets fotogen in der Kamera schaukelt. Der Jump'n-Run-Faktor blieb dabei voll erhalten, lediglich der Blutfaktor (Nintendo und Blut?) hat erstaunlich zugenommen. In einer "Der Soldat James Ryan"-Szene müsst ihr eine Festung stürmen, während eure Kumpel in Fetzen geschossen werden und ein Dino-Endgegner scheut nicht davor zurück, arme kleine Tierchen in der Mitte zu zerbeißen! Wow – das hätte man bis vor kurzem eigentlich vom Gespann Rare/Nintendo nicht für möglich gehalten. Ein Deutschland-Release scheint deshalb auch relativ fraglich. Sämtliche Dialoge werden, wie auch bei *Dinosaur Planet* mit Sprachausgabe unterstützt – *CBFD* rocks!

■ System: N64 ■ Entwickler: Rare ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: Dezember 2000



Prince of Persia 3D

Auf der ECTS noch für PlayStation in der Entwicklung, wird das Projekt mittlerweile primär für Segas DC programmiert. Story-technisch bleibt alles beim alten: Prinz brennt mit Prinzessin durch. König ist wütend, sperrt Prinz hinter persische Gardinen und sie in eine luftige Festung. Über 30 Gegner mit drei Nahkampfwaffen und einem Bogen außer Gefecht setzend, jeden Sprung perfekt timend bahnt ihr euren Weg als der Prinz durch sieben fernöstliche, in je zwei Level unterteilte Schauplätze. Für die finale Version verspricht man Bildraten wie aus 1000 und einer Nacht.

■ System: DC ■ Entwickler: Avalanche ■ Hersteller: Mattel Interactive ■ gepl. Release: Mitte Nov. 2000



Disney's Dinosaur

Parallel zum US-Kino-Start des aufwändig inszenierten Disney-Streifen zeigte Ubi Soft eine erste spielbare PS-Version des großen Dino-Abenteuers, in dem ihr mit gezieltem Teamwork nach einem Meteoriteneinschlag eure Herde wieder zu den Weidegründen führen müsst. 14 Missionen, eine Viertelstunde Videosequenzen aus dem Film und drei spielbare Charaktere sollen Disney-Fans überzeugen – die gebotene Grafik wirkte aber noch sehr unausgegoren. Ab Juli bereits in den USA, bei uns erst zu Weihnachten.

■ System: PS, PS2, DC, Dolphin, GBC ■ Entwickler: Disney Interactive ■ Hersteller: Ubi Soft ■ gepl. Release: Q4 2000 (bis auf Dolphin)



Scooby-Doo! Classic Creepo Capers

Was Cartoon-Lizenzen angeht, schöpft THQ dieses Jahr aus den Vollen. Neben Spielen rund um die Rugrats! und Power Rangers, zelebrieren der populäre Hund Scooby und seine Zeichentrick-Kumpels Shaggy, Fred, Daphne und Velma nach über 300 TV-Episoden bald ihr Konsolen-Debüt. Die Handlung dieses kindgerechten 3D-Adventures (Messeversion war zu ca. 20% fertiggestellt) ist drei bekannten und einer komplett neu erdachten Episode nachempfunden; als Bösewichte werden u.a. Witch Doctor, Black Knight und Snow Ghost auftreten. Fans freuen sich ferner auf sämtliche Originalstimmen.

■ System: N64, PS, GBC ■ Entwickler: Terraglyph ■ Hersteller: THQ ■ gepl. Release: November 2000



Jet Grind Radio

Einer der ganz großen Sega-Hits wurde gleich neben einer riesigen (realen) Halfpipe präsentiert, auf denen etliche Blader-Stars zur Hintergrundgrafik des Spiels ihr Bestes gaben. Egal wann man dort vorbeischaute – nie war auch nur ein Pad bei *Jet Grind Radio* (in Japan *Jet Set Radio*) frei – das konnte einem auf der E3 dieses Jahr bei einem Sony-Spiel nicht passieren! Worum geht's? Wie bei *Crazy Taxi* ist die Grundidee arcadetypisch simpel und genial, obwohl das Spiel gar nicht aus der Halle stammt. Ihr steuert einen Rollerblader und müsst in einer in Cartoon-Farben gehaltenen japanischen Metropole verschiedene Missionen erfüllen, die vom Graffiti-Besprühen von Wänden und anderen abgefahrenen Locations, über einfache Racing-Passagen bis hin zur Flucht vor rivalisierenden Gangs und den Cops reicht. Im Ohr habt ihr dabei ständig die verrückte Acid- und Grunge-Musik des DJ-Professors vom Piratensender *Jet Grind Radio*, die sich für den US- und europäischen Markt aber noch ändern kann. Das phantastischste an diesem ungewöhnlichen Game ist jedenfalls, dass es die Designer geschafft haben, 3D-Charaktere aufgrund geschickter Animation und Texturierung nicht wie Polygon-Figuren, sondern wie gezeichnete Sprites à la *Street Fighter* in 3D aussehen zu lassen. Hat man doch nach ewig langer Wartezeit endlich ein Pad zum Probespiel ergattert, konnte man gar nicht mehr aufhören – die selben Symptome, die uns bei *Crazy Taxi* das erste Mal widerfuhren!

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega
■ gepl. Release: Q4 2000



Spyro - Year of the Dragon

Auch unser herzallerliebster Kuscheldrache mit dem feurigen Atem geht dieses Jahr in die dritte Runde. Insomniac Games (*Disruptor*) versprechen noch buntere und größere Welten (diesmal über 30), in denen man sich bei den verrücktesten Aufgabenstellungen austoben kann. Es wird gebboxt, Skateboard gefahren, scharf geschossen, ein Panzer dirigiert, ein U-Boot bestiegen, mit einem Schnellboot gerast, Münchhausen in der Kanone gespielt und vieles mehr. Eigentlich wollten wir uns nur einen kurzen Live-Eindruck verschaffen, bevor das nächste Spiel rief – zweieinhalb Tage E3 sind schließlich schnell vorbei. An *Spyro - Year of the Dragon* (Arbeitstitel) sind Sanka und Ralph aber wesentlich länger kleben geblieben, als vorgesehen war – vor allem der Scharfschützen-Level ist genial witzig inszeniert. Wir prophezeien einfach mal, dass der dritte *Spyro*-Teil zu Weihnachten noch mal ein Jump'n-Run-Feuerwerk der Extraklasse auf der alternen PlayStation entzünden wird.

■ System: PS ■ Entwickler: Insomniac Games
■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: November 2000



Mega Man 64

Hat Capcom auf einmal Angst vor Sony oder Mitleid mit Nintendo? Verkauf der hauseigene Star *Mega Man* (vier Millionen verkaufte Einheiten in den USA!) bekommt nun eine 64-Bit-Version auf den Leib geschneidert. Die vielleicht härteste Jump'n-Run-Serie der Welt schickt euch diesmal in den Kampf um einen verlorenen Schatz, wozu ihr alle bekannten *Mega-Man*-Fähigkeiten benötigt. *MM64* ist eine erweiterte Version von *MM Legends* und bietet zusätzlich RPG- und Shoot'em-Up-Parts. Mehr dazu in Bälde!

■ System: N64 ■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Capcom ■ gepl. Release: September 2000



Donald Duck Quack Attack

Seit seinem legendären Mega-Drive-Auftritt in *Quackshot* ist es ziemlich ruhig geworden um die bekannteste Ente der Welt, doch jetzt ist die Zeit des Wartens für Donald-Fans vorbei. In *DD Quack Attack* steuert ihr den vorlauten Plapperer im Matrosenanzug erstmals in 3D – ein erstes Probespiel der PS-Version überzeugte schon vom gelungenen Cartoon-Ambiente des Spiels, lediglich die Steuerung bedarf noch etwas Feinjustierung. Was ihr von Donalds Wut-Attacken erwarten könnt, erzählen wir euch bald im Preview.

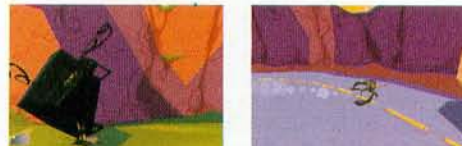
■ System: PS, PS2, N64, GBC ■ Entwickler: Disney
■ Interactive ■ Hersteller: Ubi Soft ■ gepl. Release: Q4 2000



Looney Tunes: Sheep, Dog'n Wulf

Einen der größten Lacher der E3 2K hatte mit Sicherheit Infogrames mit seinem urkomischem LT: *Sheep Dog'n Wulf* auf seiner Seite: Frühling auf der Prärie – die Blumen wachsen, die Vögel singen und dicke, fette Schafe grasen friedlich auf der Weide. Das ist doch ein gefundenes Fressen für den hinterlistigen Ralph Wolf aus der LT-Cartoon-Serie, der jedoch nicht mit der nicht weniger hochkarätigen Gegenwehr des Wächters Sam Sheepdog gerechnet. Die Folge: Ihr werdet ein ums andere Mal einen auf den Deckel bekommen und die Ablebesequenzen im besten Cartoon-Stil serviert bekommen. Dieses LT-Game ist eigentlich gar kein Jump'n Run im eigentlichen Sinne – Strategie und Puzzle-Elemente finden in nicht geringem Maße Einzug in *Sheep Dog'n Wulf*. Wie der Spaßgehalt letztendlich aussehen wird, kann man jetzt zwar noch nicht sagen, was wir jedoch bei unserem Abstecher auf den Infogrames-Stand gesehen haben, hat so manches Grafik-Protzspiel in Sachen Gameplay locker hinter sich gelassen.

■ System: PS ■ Entwickler: Infogrames Lyon
■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Q3 2000





Banjo-Tooie

Der Bär Banjo und der Vogel Kazooie aus dem gleichnamigen N64-Superhit (VG-Spielspaß 95 Prozent!) sind zurück für ein weiteres, hochkarätiges Abenteuer. In der Schlacht gegen die erst kürzlich exhumierte Hexe Grunthilda und ihre bösen Schwestern sollen euch folgende Zutaten motivieren: Verbesserte Texturen, Dolby-Surround-Sound, 16:9-Widescreen-Modus, Echtzeit-Lichteffekte und eine fette Palette an amüsanten Mini-Games – eine Spezialität der englischen Rare-Schmiede. Über 125 Charaktere, 10 Multiplayer-Games, 40 Moves –

■ System: N64 ■ Entwickler: Rare ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 28. August 2000



darunter eine Menge Neues, acht riesige Welten und zehn monumentale Bosse werden geboten – bleibt zu hoffen, dass die Designer das fertige Spiel nicht wie bei Donkey Kong 64 mit Zutaten überfrachten, so dass der Zocker vor lauter Reizüberflutung lieber ein einfacheres Game bevorzugt. Beim Probezocken gefiel jedenfalls die Engine und einige Features, wie den Vogel Kazooie im



First-Person-Modus als Eierwerfer zu benutzen. Trotzdem: Das brave Banjo-Tooie stand klar im Schatten des wilden und kultigen Conkers' Bad Fur Day. Ach ja: Die Wahrscheinlichkeit, dass vier Rare-Spiele wie angekündigt innerhalb von knapp drei Monaten erscheinen, ist in etwa genauso hoch, wie das die Japaner noch vor Weihnachten aufhören, Pokémon-Spiele zu kaufen...



Sonic Adventure 2

Besonders viel war von den neuen Abenteuern des Sega-Maskottchens trotz massenweise Gerüchten vor der Messe nicht zu sehen. Doch immerhin zeigte sich der blaue Igel im Gegensatz zu seinen publikumsscheuen Kumpanen wie etwa Resident Evil 4, Silent Hill 2 oder Dolphin wenigstens in einem kurzen Video im Mini-Sega-Kino. Was dort zu bestaunen war, lässt sich am geeignetsten in folgender Weise zusammen fassen: Ein von wilden Schnitten im Musik-Video-Stil geprägter Trailer zeigte ca. vier bis fünfmal hintereinander ein und dieselbe Sequenz in verschiedenen Kameraansichten, in der Sonic im gewohnten High-Speed-Tempo vor einer riesigen Flutwelle Reißaus nimmt, während hinter ihm alles zusammenbricht. Welche neuen Freunde neben Knuckles diesmal mit von der Partie sind, welche Gefahren es zu bestehen gilt, welche Welten das Stacheltier erwarten, steht noch in den Sternen. Sicher ist bis jetzt nur eins: Dr. Robotnik lässt auch diesmal nicht locker und wird sicher wieder die ein oder andere Killermaschine entwickeln, um Sonic das Fürchten zu lehren.

■ System: DC ■ Entwickler: Team Sonic ■ Hersteller: Sega ■ gepl. Release: Q4 2000



Evil Twin – Cyprien's Chronicles

Dieser laut Ubi Soft mit der wichtigste Titel für die Franzosen in diesem Jahr entführt euch in ein von zeitgenössischen Comic Strips und klassischem Schwarzweiß-Horrorfilmen inspiriertes Action-Adventure, dass eigentlich gar nicht so recht in die Jump'n-Run-Sparte passt. Acht beeindruckend düster gehaltene Inseln mit ihren über 100 Bewohnern wollen erforscht, erquatscht und erkämpft werden. Dazu wird ein professionell eingespielter Soundtrack versprochen, der sich mit morbiden Soundeffekten abwechseln – klingt gar nicht übel.

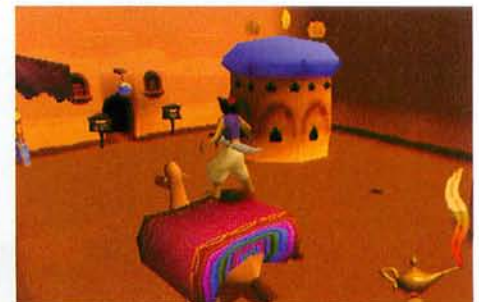
■ System: DC ■ Entwickler: In Utero ■ Hersteller: Ubi Soft ■ gepl. Release: September 2000



The Grinch

Während ihr diese Zeilen lest, wird The Grinch – eine abgefahrene Weihnachtsklammer mit Jim Carrey, Kino-Start Ende des Jahres in den USA – gerade in den Universal Studios Hollywood gedreht. Wir haben sogar noch die Original-Stage-Bauten gesehen. Als Anti-Held Grinch müsst ihr mit eurem Hund Max zahlreiche, an das gleichnamige Kinderbuch angelehnte 3D-Welten erkunden und dabei so abgefahrene Waffen wie den verfaulten Eier-Werfer, Schleim-Kanone oder das Liebesschild benutzen. Klingt jedenfalls mächtig abgefahren!

■ System: PS ■ Entwickler: Universal Interactive ■ Hersteller: Konami ■ gepl. Release: Oktober 2000



Disney's Aladdin in Nasira's Revenge

Nach drei mega-erfolgreichen Filmen und dem neben Shyns Earthworm Jim höchstgewertesten 2D-Jump'n-Runs auf dem Mega Drive überhaupt (94 % Spielspaß!) kehrt Aladdin nun auf der PS zurück und entführt euch in ein vom orientalischen Zauber umgebenes 3D-Jump'n-Run der Extraklasse. Diesmal geht's darum, Aladdins Heimatstadt Agrabah vor der bösen Zauberin Nasira zu beschützen, die ihren teuflischen Bruder Jafar aus der Schattenwelt wieder erwecken will. Dazu müssen aber

erst einige Artefakte kombiniert werden, die ihr natürlich zuerst finden sollt. Verbündet euch mit dem Flaschengeist, nützt den magischen Teppich und spielt entweder Jasmine oder Abu, den Affen und bekämpft feuerspeiende Feinde, spuckende Kamele und Messerwerfer zu wundervollen Orchesterklängen aus den Filmen. Argonaut verspricht satte 40 Stunden abwechslungsreiches Gameplay und Original-Filmsequenzen. Klingt nach einem Fest für Jump'n-Run-Freunde zum Fest!

■ System: PS ■ Entwickler: Disney Interactive/Argonaut ■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: Q3 2000



Ferrari F360 Challenge

Während DC-Anhänger schon bald in den Genuss von *F355 Challenge* kommen, wartet für die anderen Next-Gen-Konsolen ein mindestens ebenbürtiges Kaliber, wenn es auch nicht vom genialen AM-Team unter der Leitung des Ferrari-Fans Yu Suzuki, sondern nur von einem relativ unbekannten englischen Team namens Brain in the Jar (ehemalige Psygnosis-Leute) programmiert wird. Ziel ist es, in der Challenge-Rennversion des neuen 400 PS und 260.000 Mark starken V8-Aluminium-Ferrari 360 Modena den Markenpokal zu gewinnen. Zu sehen war davon auf der E3



nur eine frühe PC-Version im abgedunkelten Hinterraum, die jedoch schon einen recht guten Eindruck von der angepeilten Fahrphysik vermittelt. Ganz so gnadenlos realistisch wie *F355 Challenge* will man's hier aber nicht angehen – der Spaß an Ferrari und den Rennen anstatt Dreher-Frust soll im Vordergrund stehen. Gleichzeitig arbeitet Acclaim übrigens auch an einem *Formel 1*-Spiel rund um die wohl legendärste und Prestige-trächtigste Rennwagen-Marke der Welt – lassen wir uns mal überraschen, was da noch alles kommt. *F360 Challenge* ist jedenfalls noch ebenso weit weg wie die X-Box.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Brain in a Jar ■ Hersteller: Acclaim ■ gepl. Release: Q2/Q3 2001



Ferrari F355 Challenge

Sega wird sich wohl am liebsten in den Allerwertesten beißen, dass man es seinerzeit versäumt hat, neben der Arcade-Lizenz auch die Heim-Lizenz für Yu Suzukis Arcade-Renn-Simulator einzukaufen, die nun eben bei Acclaim gelandet ist. DC-Freunde dürfen also in Bälde auf dem heimischen Screen eine abgespeckte Version des aus drei Bildschirmen und vier gekoppelten Naomi-Boards bestehenden Ferrari-Spielhallen-Racers zocken. In Bestform präsentierte sich die bei Acclaim ausgestellte Version noch nicht – Nachsitzen angesagt!

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Acclaim ■ gepl. Release: Q3 2000



18 Wheeler

Wem dieser Racer nicht gefallen hat, der hätte eigentlich gleich wieder nach Hause gehen sollen. Statt mit hoch gezüchteten, tiefer gelegten Flundern seid ihr hier mit den Königen der US-Highways unterwegs – mächtigen Trucks! Auf eurem Weg von den Neuengland-Staaten an der Ostküste quer durch die USA nach Kalifornien kann man nach Wunsch alles von der Straße schubsen oder plattwalzen, um rechtzeitig den nächsten Checkpoint zu erreichen. Sega hat es perfekt geschafft,



World Sports Cars

Wenn dieses Spiel erst einmal fertig ist, werden wir wissen, was die Emotion Engine wirklich drauf hat. WCS ist nicht nur grafisch ein nahezu perfektes Abbild dieses Rennsports. Allein über die Detailverliebtheit beim Nachmodellieren der Fahrzeugfederungen könnte man Bände schreiben. Verwickelt sich einer der insgesamt 12 Boliden in einen Unfall, wird die Schadensauswirkung in Echtzeit simuliert. Die gezeigte PC-Version stand den hier abgebildeten Screens in nichts nach. Ob ein PS2-Port da noch mithalten kann?

■ System: PS2 ■ Entwickler: West Racing ■ Hersteller: Empire Interactive ■ gepl. Release: Q4 2000



das Feeling des Arcade-Bruders mit seiner riesigen Führer-Kanzel zu übertragen – wenn ihr die Hupe betätigt, fühlt man sich hoch zu Roß mit 18 Rädern unterm Hintern zu Recht wie der Herrscher der Highways. Hi-Speed dürft ihr von 18 Wheeler nicht erwarten – in dem Punkt blieb man realistisch. Einen Höllenspaß macht's aber allemal – gerade Spiele von diesem Kaliber konnte Sega eine Menge anbieten und macht damit zumindest in den USA weiter Boden gut, bis zum 26. Oktober, an dem wohl eine Menge Leute dem PS2-Hype erliegen werden.

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega ■ gepl. Release: Q3/Q4 2000



Mickey's Speedway USA

Ist es Mario Kart 64 2? Ist es Diddy Kong Racing 2? Genau wusste das wohl keiner, der dieses Rare-Geheimprojekt am riesigen Nintendo-Stand angespielt hat. Fakt ist jedenfalls, dass ihr mit all den bekannten Disney-Gesichtern Mickey, Donald, Daisy, Goofy & Co. auf dem Kart-Sitz Platz nehmt und in einer Serie von verrückten Rennen Pluto aus den Klauen einer Wiesel-Bande befreien müsst. Weder Grafik noch Framerate waren zum Zeitpunkt der Messe sonderlich beeindruckend, lediglich die zahlreichen Kommentare der Charaktere während der Rennen sorgten für Laune. Um sich deutlich von den genannten Hits aus eigenem Hause, dem Hit *Crash Team Racing* oder den anderen Kart-Racern auf der Messe aus dem Looney-Tunes- bzw. Star-Wars-Lager absetzen zu können, bedarf es aber noch deutlich schlagkräftiger Ideen als das ausgelutschte Extrawaffen-Pickup-System. Gerast wird ausschließlich in den USA von New York über Yellowstone bis zum Grand Canyon mit bis zu vier Spielern.

■ System: N64, GBC ■ Entwickler: Rare ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: Q4 2000



F1 World Grand Prix II / 2000

F1-Experte Video System konzentriert sich dieses Jahr auf die Next-Gen-Plattformen von Sony und Sega. Unter dem Namen *F1 WGP II* wird das Rennspektakel ab Juli auf DC fortgesetzt, die Ende des Jahres erscheinende PS2-Version taufte man *F1 World Grand Prix 2000*. Während sich DC-User mit Daten der 99er Saison und einem 2-Spieler-Modus begnügen müssen, kann die PS2-Fangemeinde schon mal einem 4-Spieler-Modus, sowie aktuellsten Renndaten entgegenfeiern. Für die jap. PS2-Import-Version wurde außerdem ein Pocket-Station-Mini-Game angekündigt.

■ System: DC, PS2 ■ Entwickler: Video System ■ Hersteller: Video System ■ gepl. Release: Q4 2000



GorkaMorka

Keine Frage, Ripcords Dreamcastabteilung hat in letzter Zeit Blut und Wasser geschwitzt und gleich vier Spiele auf die Beine gestellt. Beängstigend ist allerdings die Tatsache, dass von jedem einzelnen auf der Messe nur die PC-Version vorgeführt wurde. Wie dem auch sei, *GorkaMorka* jedenfalls spielt im immens populären Universum rund um das Fantasy-Strategie-Brettspiel *Warhammer 40,000*. Doch statt nun geduldig Truppenansammlungen von A nach B zu be-

■ System: DC ■ Entwickler: Real Sports ■ Hersteller: Ripcord Games ■ gepl. Release: Oktober 2000 (USA)



wegen, klemmt ihr euch hinter das nietenbeschlagene Holzenkrad eines komplett modifizierbaren Ork-Kampfvehikels und heizt gegen bis zu 7 weitere Wagen (offline wie online) durch die Straßen von Mektown. Der Clou: Auf Knopfdruck habt ihr die Möglichkeit, aus der Fahrzeug-eigenen Geschützkanzel wild um euch zu ballern, die KI kümmert sich alsdann ums manövrieren. Wichtigste Tipps auf dem Weg zum Race-Champion: tödliche Fallen meiden und loyale Fans nicht vergaulen. Wer sich bei den Zuschauern unbeliebt macht (z.B. weil er dauernd verliert), muss mit folgenschweren Überraschungen aus Richtung Streckenrand rechnen. Rollenspiel-Elemente (man sammelt Erfahrungspunkte usw.) sollen dem vielversprechenden Game weitere Tiefe verleihen.



Supreme Snowboarding

In den USA besser bekannt unter dem Namen *Boarder Zone* könnte dies das 1080 des DC werden. Im Free-Ride- und Race-Mode brettet ihr mit neuen DC-only Charakteren, funkelneue – ebenfalls DC-only – Pisten hinab. Neben realistischer Fahrphysik sowie eindrucksvollen Wetter- und Terraineffekten sollen grafisches Schnick-Schnack wie in Echtzeit berechnete volumetrische Schatten für den Optik-Overkill-sorgen. Für die passende Akustik konnte Infogrames namhafte Bands wie z.B. Bad Religion (*Crazy Taxi*) und No FX verpflichten.

■ System: DC ■ Entwickler: Housemarque ■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Q4 2000



Colin McRae Rally 2.0

Endlich trägt die Kooperation zwischen Sega und Simulationsspezialist Codemasters Früchte. *Colin McRae Rally 2.0* war am Stand voll spielbar. Trotz höherer Auflösung und rasanter Spielgeschwindigkeit konnte es *V-Rally 2* für DC allerdings noch nicht das Wasser reichen, was aber u.a. auf ein extrem schlecht eingestelltes Vorführ-Display zurückzuführen war. Welche spezifischen Änderungen die DC-Version erfahren wird, bleibt abzuwarten. Online-Play scheint jedoch weit oben auf der Liste zu stehen.

■ System: DC ■ Entwickler: Codemasters ■ Hersteller: Codemasters ■ gepl. Release: Q4 2000



F1 2000

Nachdem EA mit seinem *F1 2000* (Spielepaß satte 84 %) bereits vor der Saison alle aktuellen Daten um Schumi, Häkinnen, Heidfeld & Co. bereit stellte, mutet der mittlerweile fünfte Aufguss der Psychosis-Serie wie ein Nachzügler an. Ein neuer Arcade-Modus mit Bonus-Struktur, alle relevanten 2000er-Regeln, deutsche Sprecher, ein 4-Spieler-Splitscreen-Modus und eine überarbeitete Cockpit-Perspektive sollen PS-Fans zum voraussichtlich letzten Mal zum Kauf auf der alternen 32-Bit-Kiste überreden. Gleichzeitig fällt der Startschuss für PS2-F1.

■ System: PS, PS2 ■ Entwickler: Studio 33/Psychosis ■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: Q3 2000



SSX

Neben dem gesamten EA-Sports-Lineup gebürte auch diesem recht ansehnlichen Snowboard-Racer die Ehre, bereits einen Tag vor der Messe auf der pompösen Sony-Pressekonferenz der Software-hungrigen Reporter-Masse gezeigt zu werden. Obwohl zum US-Launch am 26. Oktober angekündigt, konnte *SSX* noch nicht hundertprozentig überzeugen. Die Schneeeffekte haben wir bei 1080 auf N64 z.B. schon deutlich besser gesehen. Ein imposantes Replay mit spektakulären Kameraperspektiven, die die Sprünge und Tricks ins rechte Licht rücken, war aber schon implementiert.

■ System: PS2 ■ Entwickler: EA ■ Hersteller: EA ■ gepl. Release: zum PS2-Launch



Cruisin' Exotica

Wir erinnern uns noch mit Grausen an die furchtbaren N64-Racer *Cruisin' USA* und *Cruisin' World*, denen dieser dritte Teil nachahmt. Doch keine Angst: Dank exotischer Schauplätze auf insgesamt 60 Strecken (Dschungel, Meeresboden, futuristische Stadt etc.), 30 Boliden (u.a. ein Panzer!) und einer taktischen Nitro-Note macht diese Arcade-Umsetzung auch auf dem N64 eine gute Figur, wie wir uns durch einen Vergleich zwischen Automat und Heimversion am Midway-Stand eigenhändig überzeugen konnten.

■ System: N64, GBC ■ Entwickler: Midway ■ Hersteller: Midway ■ gepl. Release: Oktober 2000



Super Runabout

Wenn um einen herum in ohrenbetäubender Soundkulisse (obwohl – diesmal war die E3 sogar einen Tick ruhiger als letztes Jahr) an Dutzenden Monitoren Spiele en masse flimmern, bedarf es schon etwas Besonderem, um länger am Pad zu bleiben. *Super Runabout*, die Dreamcast-Fortsetzung der zweiteiligen PlayStation-Kamikaze-Racer-Reihe hat das geschafft – dafür gibt's den Show-Stopper von uns! Ihr könnt auf einem Schwein reiten, einen Panzer kommandieren oder auch eine A-Klasse- bzw. klassisches Ferrari-Supercar pilotieren und müsst auf eurem Ziel, Bomben zu entschärfen o.ä. ohne Rücksicht auf Verluste alles aus dem Weg räumen, was

■ System: DC ■ Entwickler: Climax ■ Hersteller: Virgin ■ gepl. Release: Q2 2000



euch auf den den Straßen in die Quere kommt (Schulbusse, Warthäuschen, Telefonzellen & Co.). Eine astreine Grafik, ein schönes Schadensmodell und verwinkelte Orte machen *Super Runabout* (in den USA *Motor Madness*) zum inoffiziellen *Crazy Taxi*-Nachfolger. Die gezeigte Version wirkte schon weit fortgeschritten – wir hoffen jedenfalls auf einen Import-Test in der nächsten Ausgabe!



Looney Tunes Space Race

Die Toons machen das DC unsicher: Nach *Acclaims Wacky Races* schickt uns auch Infogrames mit der verrückten Cartoon-Meute unter der Führung von Bugs Bunny und Elmer Fudd auf die zwölf Pisten zwischen dem Asteroiden-Gürtel und Planet ACME. Die Slapstick-Atmosphäre kommt dank DC-Power perfekt rüber und die Strecken warten mit zahlreichen Gags, Sprüngen, Tunnels, Shortcuts und Fallen auf. Nicht mit Space-Vehikeln, sondern mit Karts geht's übrigens auf der PS in *Looney Tunes Racing* zur Sache.

■ System: DC ■ Entwickler: Infogrames Melbourne
■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Q3 2000



Star Wars: Super Bombad Racing

Man nehme *Episode 1 Racer*, *H.E.A.D.Z.* und *South Park Rally*, vermische die drei, rühre einmal durch und fertig ist ein grafisch unspektakulärer Lizenz-Fun-Racer für die ganze Familie. Acht bekannte Charaktere (z.B. Darth Maul und Yoda – btw: Gruß an Wolfi!), neun Kurse durch geläufige Locations (Sümpfe von Naboo, Wüste von Tatooine etc.) sowie mehr als 25 Power-Ups sollen *SBR* zum Krieg der Sterne *Mario Kart*-Status verhelfen. May the force of talented developers be with it!

■ System: DC, PS2 ■ Entwickler: Lucas Learning
■ Hersteller: Lucas Arts/THQ ■ gepl. Release: Q1 2001



World's Scariest Police Chases

Eine *Prise Driver*, ein *Schuss Chase H.Q.*, gemischt mit der gleichnamigen US-TV-Show lässt euch entweder das Steuer eines Gangster-Fluchtfahrzeugs oder eines Polizeiwagens ergreifen und die Straßen einer fiktiven Metropole entlang brettern. Über 50 Missionen, fünf Spielmodi, 2-Player-Kooperativ-Modus, fette Waffen (Sturmgewehr, Shotgun, Granaten, Panzerfaust & Co.) warten Ende des Jahres auf euch. Kommentiert wird alles vom TV-Sheriff John Bunnell.

■ System: DC, PS ■ Entwickler: Teeny Weeny Games
■ Hersteller: Fox Interactive ■ gepl. Release: Q4 2000



Top Gear Dare Devil

Trendwende bei Kemco oder Kommunikationsproblem mit Nintendo? Noch kennen wir die Gründe nicht. Fakt ist, dass die Big-N treuen Jungs von Kemco sich mit diesem Titel nach knapp 15 Jahren im Spielebusiness doch noch zur Sony Fraktion bekennt. Um Steuer eines kompakten Flitzers saust ihr durch vier reale Städte (San Francisco, New York, London, Tokyo), sammelt "Stage Points", Zeitlimits und Power-Ups, um eurem Namen in Flensburg alle Ehre zu machen. Bis zu 8 menschliche Spieler treten im Multiplayer an.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Kemco ■ Hersteller: Kemco/Mitsui ■ gepl. Release: Q4 2000



Smuggler's Run

Ein phantastisches Game könnte es durchaus werden, dieses *Smuggler's Run*! Mit hochgerüsteten Offroad-Boliden liefert ihr euch hier wilde Gefechte mit anderen Banden und den Cops in einer völlig frei befahrbaren Arena, in der es sich als günstig erweisen kann, sich in Höhlen zu verstecken, anstatt drauflos zu rasen. Acht Gameplay-Modi, 4-Player-Modus, interaktive Areale von Wüste bis Tundra und zahlreiche Special Effects lassen ein Top-Game erwarten. Die Fahrphysik der frühen E3-Version gefällte bereits bestens.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Angel Studios ■ Hersteller: Rockstar Games/Take 2 ■ gepl. Release: Q4 2000



Midnight Club Street Racing

Neben *Smuggler's Run* wird bei Take 2 an einem zweiten PS2 Racer getüftelt. *Midnight Club* ist gleichzeitig der Name einer Vereinigung von Fahrern, die euch ständig zu halsbrecherischen Wettfahrten herausfordert. Ausgetragen werden diese in detailliert nachmodellierten Städten, deren Straßen sich regem Verkehr erfreuen. Aufgrund übertriebener Spiegelungen und spärlicher Texturvergabe lässt ein PS2-Augenschmaus noch auf sich warten. Steuerungstechnisch kann man indes nicht meckern.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Angel Studios ■ Hersteller: Rockstar Games/Take 2 ■ gepl. Release: Nov. 2000



James Bond Racing

Was ihr bereits in einer Stage in *Tomorrow Never Dies* in einem 750er BMW auskosten durftet, inspirierte die EA-Designer nun dazu, ein eigenes Spiel zu kreieren. Sämtliche Bond-Schlitten vom klassischen Aston Martin bis zum brandneuen BMW Z8 aus 50 Jahren 007-Geschichte müssen erhalten, damit ihr mit Fahrkunst und sonstigen Argumenten zahlreiche Aufträge erledigt. Die in einer Nische am EA-Stand gezeigte Version machte wahrlich Lust auf mehr – Ende des Jahres ist's aber erst soweit.

■ System: PS ■ Entwickler: EA ■ Hersteller: EA
■ gepl. Release: Q4 2000



CART Fury

Einen Heidenspaß hatten wir bei einem heißen Duell mit vier gelinkten *CART Fury*-Automaten am Midway-Stand. Kompromisslose Arcade-Aktion, gnadenlose Drängel-Manöver und spektakuläre Überschlüge sorgten bei hochauflösender und fehlerfreier Grafik für Unterhaltung. Mal sehen, ob die PS2 – von der der Lack in L.A. ganz schön abgeblättert ist – da im Oktober mithalten kann. Zwölf Kurse, 26 CARTs gleichzeitig, ein ausgefeiltes Schadensmodell und 10 lizenzierte Fahrer warten darauf, umgesetzt zu werden.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Midway
■ Hersteller: Midway ■ gepl. Release: Q4 2000



Demolition Racer - No Exit

Infogrames lässt nichts unkonvertiert: Neben *Die 24 Stunden von Le Mans* und *Driver 2* steht nun auch der Nachfolger zum erfolgreichen *Destruction Derby*-Konkurrenten auf der DC-Umsetzungs-Liste. Entwickler Pitbull Syndicate hat sich hohe Ziele gesteckt: 16 Wagen (14 neu für DC) rasen gleichzeitig auf einer der 10 komplett neu designten Strecken, im Hintergrund lautstarke Musik von Fear Factory, Cirrus und Konsorten und all das bei butterweichen 60 fps. Die Messeversion war auf einem guten Weg dorthin.

■ System: DC ■ Entwickler: Pitbull Syndicate
■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Herbst 2000



The World Is Not Enough

Bevor wir näher auf diesen fulminanten Ego-Shooter eingehen, noch folgende Anekdote: Während sich das Fußvolk draußen die Nasen an den Monitoren des EA-Stands plattdrückte (wir wundern uns immer wieder, wie die ganzen offensichtlich nicht aus der Industrie stammenden Leute trotz verschärfter Akkreditierungsbedingungen und Kontrollen auf die Messe kommen), genossen wir im stillen Kämmerlein eine Privat-Vorstellung der PS2-Version vom Lead Programmer, als plötzlich die Tür aufging und... Steven Spielberg leibhaftig hereinkam und der Präsentation interessiert lauschte! Obwohl geradezu perplex ob solcher spielebegeisterten Prominenz neben einem entging uns natürlich nicht die Qualität dieser James-Bond-Umsetzung, die sich zumindest auf dem N64 mit den Genre-Größen *Perfect Dark* (siehe Test) und *Goldauge* messen muss. Was sich bereits abzeichnet, sind herrlich designte Waffen mit extravaganten Feuer-effekten, Schusswirkungen in allen Objekten, eine mit stabil hoher Framerate laufende, flüssige Engine und



geschickt agierende Feinde. Die N64-Version war dagegen noch nicht so weit fortgeschritten, während wider Erwarten selbst die PS1-Variante in Sachen Flüssigkeit eine gute Figur machte – bei deutlich zurückgeschraubtem Detail-Grad natürlich. Wenn man bei PS2 jetzt noch die 4MB-RAM-Hürde einigermaßen nimmt und etwas abwechslungsreichere Texturen integriert, wächst ein echter Gegner für *Unreal Tournament* heran. *The World is not Enough* war jedenfalls neben *MGS 2* eines der wenigen überzeugenden PS2-Games, wovon Sony vor allem in den USA im Kampf gegen Sega und die drohenden Konkurrenten Dolphin und X-Box am Horizont deutlich mehr bräuchte.

System: PS, PS2, N64 ■ Entwickler: EA (PS2), Eurocom (N64), Black Ops (PS) ■ Hersteller: EA ■ Release: Q4 2000



M.O.U.T. 2025

Online ist Trumpf: Dachte sich auch Zombie und doktort emsig an *Military Operations in Urban Terrain*, einem gelungenen *Rainbow Six*-Clone, um diesen möglichst kurz nach dem SegaNet Launch und zeitgleich mit der PC-Version in die Regale zu hieven. Bis zu acht Spieler kämpfen online (wahlweise einzeln oder im Team) mit- oder gegeneinander. Interaktion mit Luft-, See- und Land-Vehikeln wird genauso groß geschrieben, wie deformierbares Terrain, realistische Schatten und verschiedenste Sichtmodi.

System: DC ■ Entwickler: Zombie ■ Hersteller: Rippcord Games ■ gepl. Release: November 2000



Timesplitters

Vier abtrünnige Rare-Mitarbeiter zeichnen sich für Eidos geheimste PS2-Geheimwaffe verantwortlich: *Timesplitters*! Ganz im Stil von *Daikatana* ballert ihr euch durch verschiedene Zeitepisoden. Los geht's in einer ägyptischen Höhle der 30er, um 100 Jahre später in einer Alien-bevölkerten Zukunftswelt zu enden. Weitere Story-Details wurden leider noch nicht enthüllt. Wichtigste Priorität haben zur Zeit der 4-Spieler-Deathmatch-Modus und der integrierte Level-editor – in unter fünf Min. bastelt ihr damit neue Maps!

System: PS2 ■ Entwickler: Free Radical Design ■ Hersteller: Eidos Interactive ■ gepl. Release: Oktober 2000



Metal Slug X

Während *Metal Slug 3* derzeit in den Spielhallen für Furore sorgt (Neo-Geo-Test in der nächsten VG!), konnten wir in der E3-Stiefkind-Halle Kentia die schon als verschollen geglaubte PS-Version des 506 MBit starken 2D-Shooter-Geheimtipps erspähen. Wie zu erwarten war, wurde vor allem an den Explosionen mächtig gespart – wenigstens wird nicht bei Teil 1 mitten im Level nachgeladen. Wer kein Neo Geo (CD) hat, sollte sich zumindest die PS-Umsetzung nicht entgehen lassen.

System: PS ■ Entwickler: SNK ■ Hersteller: SNK ■ gepl. Release: Q3 2000



Unreal Tournament

Primär konzipiert als Ego-Shooter für die Schlachtfelder der boomenden Multiplayer-Online-Kriege messt ihr euch in 50 Levels entweder offline mit den KI-Routinen intelligenter Bots oder online mit der Unberechenbarkeit menschlicher Kontrahenten. Obwohl auf der Messe bereits vernetzt zu viert gegeneinander spielbar, hinterließ die gezeigte Konvertierung des optisch imposanten PC-Spiels eher zu wünschen übrig. Sägeblatt-kantige Grafik, hake-lige Steuerung – hier gibt's noch einiges zu tun.

System: PS2 ■ Entwickler: Epic Games, Digital Extremes ■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Q4 2000



Half Life

Mit über 1,5 Millionen verkauften Exemplaren gehört der von unzähligen Auszeichnungen überschüttete 3D-Shooter zu den wohl fesselndsten Meilensteinen der PC-Spiele-Geschichte. Gründe genug für Konsolen-Neueinsteiger Havas Interactive einen maßgeschneiderten Dreamcast-Port in Auftrag zu geben. Realisiert wird dieser von Captivation Digital Laboratories (schmiedeten die ersten DC-Technologie-Demos!) in Zusammenarbeit mit Valve (Genies der Ur-Version) und Gearbox Software (Macher der Erweiterungs-Disk *Opposing Force*). Exklusiv für Dreamcast bastelt das

■ System: DC ■ Entwickler: Valve, Captivation Digital Laboratories, Gearbox Software ■ Hersteller: Havas Interactive ■ gepl. Release: Sommer 2000 (USA)



erfahrene Gearbox Team, bestehend aus Ex-3D Realms, Microsoft und Ritual Mitarbeitern, an einer komplett neuen Mission rund um den Sicherheitsoffizier Barney – grafisch sehr vielversprechende In-Game-Schnipsel waren am Stand leider nur in Video-Form zu betrachten. Auch zum Thema Online-Play wird zumindest im Presse-Text kein Kommentar abgegeben. Dennoch, die nervenzerreißende Story, das bombastische Waffenarsenal, die hinterhältige Gegner-Intelligenz und der unglaublich motivierende Trainingsparcours dürften jeden Zweifler letztendlich zu diesem Genre bekehren.



DN: Planet of Babes

Der Werbeslogan trifft den Handlungs-Nagel auf den Kopf: "One Man, One Mission, One Million Babes to save."

4 Trainings-, 14 Single-Player und 6 Multi-Player Missionen warten auf unseren stahlharten, mit Flammenwerfern und anderen Wummen bis an die Zähne bewaffneten, über 20 Alien-Feinde jagenden Shooter-Helden. Innovativ: Per Auto-Action-Funktion führt Duke selbstständig nebensächliche Tasks aus. Erfolg oder Versagen haben außerdem direkten Einfluss auf Dukes Performance – in jeder Hinsicht!

■ System: PS ■ Entwickler: n-Space, 3D-Realms ■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: September 2000



Cannon Spike

Heiße Feuergefechte verspricht der neueste Arcade-Hit aus dem renommierten Hause Capcom. In bester *Expendable*-Manier steuert ihr einen von sieben bekannten Charakteren (u.a. Ritter Arthur, Charlie und Cammy aus *Street Fighter*, *Mega Man* oder B.B. Hood aus *Darkstalkers*) in einer isometrischen Top-Down-Perspektive in der Schlacht gegen terroristisch gepolte Roboter. Laser-Salven pfeifen euch beim Strafing um die Ohren, fette Bossgegner ohne Ende warten auf euren Angriff und eine Art Gallery belohnt erfolgreiche Söldner. Am Probespiel



am Automaten enthüllte sofort die gelungene Steuerung und das auf schnelle Reflexe angelegte Gameplay. Wie es sich für einen Beat'em-Up-Giganten gehört, könnt ihr die Blechgegner auch im Nahkampf verprügeln – als ratsam erwies sich das jedoch vor allem bei den schnellen Kontrahenten nicht. Spiele dieser Kategorie gibt's auf dem DC sowieso noch viel zu wenig und wenn die Umsetzung an die Qualität des Automaten heran kommt, steht Arcade-Fans ein heißes Shooter-Eisen ins Haus.

■ System: DC ■ Entwickler: Capcom ■ Hersteller: Capcom ■ gepl. Release: August 2000



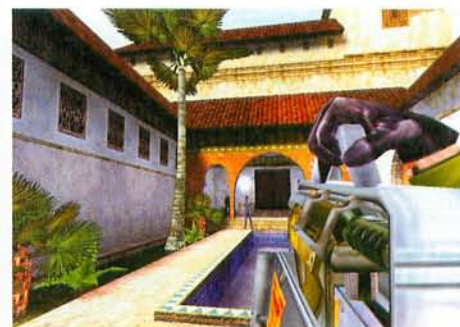
Outtrigger

Neues von der Naomi-Front: Am immens beeindruckenden, riesigen Sega-Stand wusste man bisweilen gar nicht, was man zuerst spielen soll! So ging diese exzellente Automaten-Umsetzung schon fast im Trubel des DC-Highlight-Infernos unter! *Outtrigger* (bei den 3D-Shooter-Hassern in Japan wenig erfolgreich) bekämpft ihr mit roher Waffengewalt Terroristen in begrenzten Arealen. Auch ohne den Trackball der Arcade-Version begeisterte das Spiel: Unorthodoxe Farben (nicht diese typische dunkel-bedrohlichen Ego-Shooter-Colorierung), eine



pfeilschnelle Engine und eine gute Steuerung ließen uns gar nicht mehr von *Outtrigger* wegkommen, obwohl die Zeit in den zweieinhalb Tagen Messe immer gnadenlos tickt. Die Online-Eigenschaft zeigte sich beim Duell mit der Konkurrenz an der Nebenkonsolle ebenfalls bestens umgesetzt – kein Ruckeln und Slowdown trübte das Shooter-Fieber. Diesen Titel sollten sich DC-Fans mit einem Faible für bleihaltige Gefechte vormerken.

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega ■ gepl. Release: Q3 2000



No One Lives Forever

Schon der Titel parodiert gekonnt einen angestaubten Bond-Streifen. Der 60er-Jahre-Look kommt da gar nicht so unangelegentlich. Unter dem Decknamen Agent Archer (Top-Modell Mitzi Martin inspirierte Fox beim Entwerfen der femininen Hauptfigur) werdet ihr zum sexy Schutzengel internationaler Diplomaten, zum tödlichen Schrecken krimineller Aktivitäten. In 15 Einzel- sowie 10 Multiplayer-Mission könnt ihr von über 30 außergewöhnlichen Waffen und Items (explodierender Lippenstift!) Gebrauch machen, um über 20 Gegner niederzustrecken.

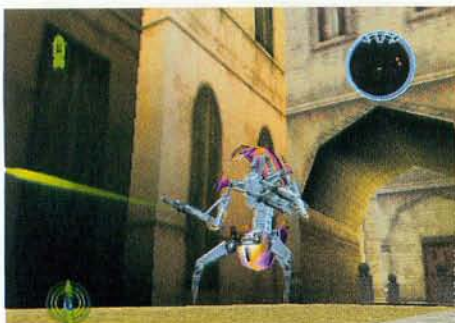
■ System: PS2 ■ Entwickler: Monolith Productions ■ Hersteller: Fox Interactive ■ gepl. Release: 2001



Armada 2 Exodus

Teil 1 erschien aus bisher noch zwiespältigen Gründen nie in Europa. Vielleicht klappt's ja mit stark verbesserten Nachfolger. Als Gouverneur im Besitz eines schlagfertigen Raumschiffs besteht eure Aufgabe darin, so viele Menschen wie möglich vor einem zweiten Angriff der einst besiegten Alien-Armada zu schützen. Größte Neuerung: bis zu vier Weltraumjunks stürzen sich nun gleichzeitig online ins Getümmel. Erwähnenswert: über 1,2 Mio. verschiedene Gegenstände können rein rechnerisch aufgesammelt werden!

■ System: DC ■ Entwickler: Metro 3D ■ Hersteller: Metro 3D ■ gepl. Release: Sommer 2000 (DC)



Star Wars Battle for Naboo

Mit dem Namen Factor 5 assoziiert der Videospiel-Fan mittlerweile zielsicher *Star Wars*-Games auf dem N64. Nach *Shadows of the Empire* und *Rogue Squadron* lehnt man sich nun an den erfolgreichen Kinostreifen *SW Episode 1* an und beließ es in Sachen Gameplay größtenteils beim Alten. Zahlreiche Schergen wollen mit gezielten Luftangriffen außer Gefecht gesetzt werden. Der Nebel hat sich zwar etwas verflüchtigt, ob die Motivation längerfristig hoch gehalten werden kann, wird sich erst zeigen müssen.

■ System: **N64** ■ Entwickler: **Factor 5** ■ Hersteller: **Lucas Arts** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Red Faction

Hinter verschlossenen Türen zeigte Volition (*Descent*, *Free-space*) einen der innovativsten Shooter dieser Messe. Dank der sog. Geo-Mod-Engine kann der Spieler erstmals nahezu jedem Teil der Levelarchitektur bei entsprechender Waffeneinwirkung Schaden zufügen. Trefft ihr mit eurem Raketenwerfer z.B. einen Damm, würde dieser aufplatzen und das darin gestaute Wasser in Windeseile auf euch zufließen. Außerdem wird es möglich sein, ein stolzes Line-Up an Vehikeln durch die Pampa, das Wasser bzw. die Luft zu steuern.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Volition** ■ Hersteller: **THQ** ■ gepl. Release: **Q2 2001**



Zone of the Enders

Neben dem absoluten Show-Highlight *Metal Gear Solid 2* war Konamis Star-Designer Hideo Kojima noch mit einem weiteren PS2-Spiel – *Zone of the Enders* auf der E3 vertreten. Im 22. Jahrhundert hat sich die Menschheit auf dem Mars und Jupiter angesiedelt, um neue Ressourcen für Bodenschätze zu finden. Leute, die sich dort quasi am Ende der Welt befinden, werden auch "Enders" genannt, daher der Spieltitle. Nun wird die Kolonie "Antilla" von einer fanatischen Splittergruppe namens Z.O.E. angegriffen und ihr, als kleiner Dieb Leo, versucht, in einem gigan-



tischen Kampfboteren dagegen zu halten. Konami verspricht freie Beweglichkeit in der Luft, ein Easy-Lock-On-Gameplay mit stets optimaler Kameraperspektive in einem erfrischenden "Robot Animation Simulator". Klingt irgendwie nach einer Next-Gen-Variante von *Omega Boost*, meint ihr? Den Eindruck hatten wir auch. Spielbar war *Zone of the Enders* zwar nicht, das gezeigte Video vermittelte jedoch einen äußerst positiven Eindruck – Grafik und Explosionseffekte sind auf dem besten Weg, in einen atmosphärischen Shooter zu münden.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Konami** ■ Hersteller: **Konami** ■ gepl. Release: **TBA 2001**



Buzz Lightyear of Star Command

Neues vom Helden der *Toy Story*-Saga! In *Star Command* darf à la *One* oder *Apocalypse* mit der Laserwumme in knallbunten 3D-Welten im besten Comic-Manier aufgeräumt werden. Witzig: Wenn ihr gewisse Items einsammelt, könnt ihr euch quasi eine leichtere Route freikaufen, indem ihr z.B. für den Absprung auf einem Trampolin bezahlt, anstatt den beschwerlichen Jump'n-Run-Weg zu nehmen. Ab Herbst von der TV-Serie auf eure Konsole.

■ System: **PS, DC, GBC** ■ Entwickler: **Traveller's Tales** ■ Hersteller: **Activision** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Blaster Master

Was ist nur aus der ruhmreichen Sunsoft-Schmiede geworden? Nur ein einziges Spiel – *Blaster Master* – zeigte man auf der E3 (*Surf Riders* nur am Ubi-Stand). In diesem reinrassigen *Metal Slug*-Verschnitt klemmt ihr euch hinter das Steuer eines Panzerfahrts auf vier Räder und lasst die Bordkanone glühen, bis auch der letzte Gegner auf dem Screen rauchend klein bei gibt. Die 3D-Polygon-Optik gefällt, Lichteffekte und Explosionen sind State-of-the-Art auf der PS und Action-Fans werden nicht enttäuscht. Auch als NES-Konvertierung *BM Enemy Below* für GBC.

■ System: **PS, GBC** ■ Entwickler: **Sunsoft** ■ Hersteller: **Sunsoft** ■ gepl. Release: **Q2 2000**



Spawn

Ein weiterer potentieller Super-Hit für DC von Capcom! Wir konnten uns gar nicht mehr von dieser Automatenumsetzung des Todd McFarlane Comics losreißen – so packend ist *Spawn* inszeniert. Als ermordeter CIA-Agent schließt *Spawn* einen Pakt mit der dunklen Seite und kehrt auf die Erde zurück, um seinen Rachefeldzug zu starten. Mit einer fast perfekten Kameraperspektive ausgestattet, hüpfet und ballert ihr mit dem Hauptcharakter oder vielen anderen bekannten Gesichtern durch *Power Stone*-artige Level und heizt der Gegnerschaft mächtig ein. Feinste Grafik, ein 4-Player-Splitscreen-Modus, ein Team Battle Turnier, Battle Royal, computergesteuerte Helfer, Ending Movies und ein reichhaltiges Options- und Regelmene machen diese Umsetzung besser als das Arcade-Vorbild. All die teuflischen Waffen des Comics werden dabei sein, genauso wie ein neuer spielbarer Charakter – Al Simmons. Bis zum September müsst ihr euch noch gedulden.

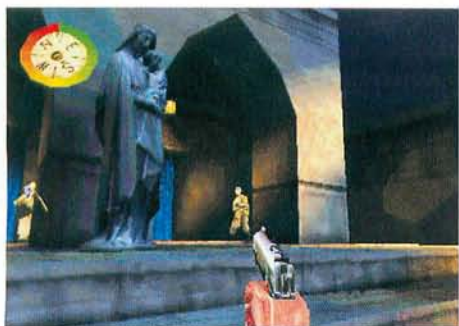
■ System: **DC** ■ Entwickler: **Capcom** ■ Hersteller: **Capcom** ■ gepl. Release: **September 2000**



Terracon

Terracon, eine sog. Terraforming-Station soll nach erfolgreicher Arbeit deaktiviert werden. Unglücklicherweise misslingt dies: Terracon wendet sich gegen seine Erbauer, was zur Folge hat, dass der Heimatplanet von Alien Xed eingeäschert wird. Übt in der Rolle des Xed vernichtende Rache! Herausragend ist in erster Linie die Sichtweite in allen 30+ Hi-Res-Leveln. Sogar die Kamera lässt sich während der Echtzeit-Cutscenes frei bewegen. Knapp 2 Jahre bastelte ein 9-Mann-Team, um dem Spiel diese Tricks beizubringen. Dranbleiben!

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Picture House** ■ Hersteller: **SCEE** ■ gepl. Release: **Sommer 2000**



Medal of Honor Underground

Neues von der Baller-Front: Nun versucht sich Dreamworks Interactive beim Sequel erneut an einem Ego-Shooter-Szenario im zweiten Weltkrieg. Diesmal steuert ihr einen Kämpfer der französischen Resistance im Nazi-besetzten Frankreich und infiltriert diverse Einrichtungen, Schlösser und Stützpunkte. Eine verbesserte KI der Gegner (Hauptkritikpunkt in Teil eins) und viele authentische Waffen und Nachlade-Animationen sollen für Stimmung sorgen. Und wir Deutschen sind wieder die Bösen, jaja...

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Dreamworks Interactive** ■ Hersteller: **EA** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Galaga: Destination Earth

Der Oldie-Verwerter Hasbro schlachtet weiterhin gnadenlos das kulturelle Erbe der Videospiel-Vorfäter aus. Ob man sich mit derartig halbherzigen Versuchen wie diesem Galaga-Murks einen Gefallen tut, darf bezweifelt werden. Anstatt das Gameplay des Veteranen-Shooters zu verfeinern, verpasste man ihm kurzerhand einen 3D-Look à la Starfox und schickt euch durch Asteroiden-Felder, Verteidigungsringe und Schiffsfriedhöfe. Immerhin gibt's noch das gute alte "Capture Fighter"-Prinzip.

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Hasbro** ■ Hersteller: **Hasbro** ■ gepl. Release: **September 2000**



Neue Army Men Spiele

Wie nicht anders zu erwarten setzt 3DO auch auf dieser E3 auf die Popularität ihrer Army Men-Reihe und versorgt bis auf DC gezielt alle Systeme. Army Men Sarge's Heroes 2 erscheint also sowohl für N64 (Q2 2000 – siehe Screenshot), als auch für Sonys PS1 (Herbst 2000) und PS2 (Ende 2000), wobei alle Versionen spielerisch geringfügig voneinander abweichen werden. Gleiches gilt für die PS1- (Herbst 2000) und PS2-Umsetzung (Ende 2000) von Army Men Air Attack 2. Army Men Air Combat ist ein N64-Port des ersten Air Attack (PS).

■ System: **PS, PS2, N64, GBC** ■ Entwickler: **3DO** ■ Hersteller: **Infogrames** ■ gepl. Release: **alle noch dieses Jahr**



Dark Silhouette Silent Scope 2

Nur hinter verschlossenen Türen zeigte man bei Konami die Umsetzung dieser Scharfschützen-Simulation aus der Spielhalle (bisher zwei Teile) – vielleicht wegen mangelnder Atmosphäre und ungenügender Grafik? Schließlich liegt der Reiz in der Arcade darin, sich hinter eine waschechte Sniper Rifle zu klemmen und durch wechselnde Blicke auf den Bildschirm und durch das Zielfernrohr Feinde grob und anschließend exakt zu lokalisieren und mit jeweils einem gezielten Treffer auszuschalten. Reizvoll ist's sicher – wir halten euch auf dem Laufenden.

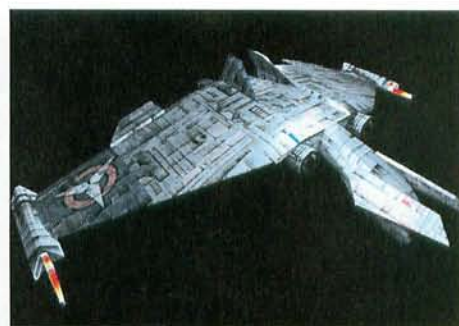
■ System: **DC, PS2** ■ Entwickler: **Konami** ■ Hersteller: **Konami** ■ gepl. Release: **TBA**



SWAT 3: Elite Edition

In letzter Sekunde wurde es offiziell: SWAT 3 macht seinen Weg auf Segas 128-Bitter. Los Angeles im Jahre 2005: Als Kommandant einer 5-Mann Anti-Terror-Einheit taktiert und attackiert ihr in 22 äußerst realitätsnahen Missionen, interagiert ihr mit über 100 ausgefuchsten KI-Charakteren. Ob der SWAT Brand, welcher im PC-Sektor unlängst zum Millionen-Seller avancierte, auch auf DC mit bis zu 10 Teilnehmern kooperativ und gegeneinander online spielbar sein wird, ist noch klärungsbedürftig.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Sierra Studios** ■ Hersteller: **Havas Interactive** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



BANG! Gunship Elite

Euer Name: Xaha. Euer Arbeitsplatz: in der Kanzel eines interplanetaren Kampfflotts. Euer Job: Den Sketar, dem Erzfeind der sog. Allianz der 3 Rassen, der ihr angehört, quasi im Alleingang das Handwerk zu legen. 30 Min. 3D-Echtzeit-Sequenzen verknüpfen 19 Missionen in einem weitläufigen Universum und versprechen DC-optimierte Space-Action im Stil von Colony Wars und Co. Ob es die Online-Multiplayer-Modi der vorgeführten PC-Version ins finale Produkt schaffen, ist zum jetzigen Zeitpunkt eher unwahrscheinlich.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Rayland Interactive** ■ Hersteller: **Red Storm Entertainment** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Rainbow Six: Rogue Spear

Während DC-PAL-Jünger noch nach einer fertigen Version des ersten Teils lechzen, bekommen eingefleischte Tom-Clancy-Fans bald die zweite Dosis des 6. Regenbogens nachgereicht. Was mit einer Geiselnahme in einem Kunstmuseum und einer Flugzeugentführung beginnt, entpuppt sich urplötzlich als weitreichende Bedrohung von Seiten der russischen Mafia und fernöstlicher Terroraktivisten. Time to move in! 19 Missionen inkl. solcher aus der PC-Erweiterung Urban Operations sollen für fesselndes Saving-the-World-Feeling sorgen.

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Saffire Corporation** ■ Hersteller: **Red Storm Entertainment** ■ gepl. Release: **November 2000**



Spec Ops – Omega Squad

Klagen wir bei der PS-Version noch über erbärmliche Grafik und lahme KI (Gesamtwertung: 59%), könnte die stark erweiterte DC-Version mit der Unterhülle Omega Squad Hardwarebedingt nichtsdestotrotz ein voller Erfolg werden. Revolutionäre Online-Features, wie sie die anderen Ripcord-Spiele bieten, sucht man hier indes vergebens. Naja, dafür können sich Dauerspieler schon ab Juni die Taktik-Zähne an den insgesamt 30 Missionen ausbeißern. Wer alle neue Ripcord-Produkte hierzulande vertreiben wird, ist übrigens noch nicht so ganz klar.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Rune Craft, Zombie** ■ Hersteller: **Ripcord Games** ■ gepl. Release: **Juni 2000 (USA)**



Dropship

Von den Machern von Kingsley, Blast Radius und Team Buddies (erscheint noch) kommt Dropship, eine interessante Mischung der Genres Action, Echtzeit-Strategie und Flugsimulation. Dropships, das sind fliegende, militärische Transport- und Kampfschiffe, die in ihrem Bauch überwiegend Bodentruppen mit sich führen. Als junger Kadett werdet ihr mit einem Kriegszustand konfrontiert und müsst mit euren Dropships brisante Aufträge ausführen, die auch das Kommandieren der Luftlandetruppen erfordern. Wurde nur als Video gezeigt :-)

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Studio Camden** ■ Hersteller: **SCEE** ■ gepl. Release: **TBA**



The Bouncer

Erneut nur als Video zu bestaunen, war dieser eigentlich ehemals in Japan als Launch-Titel angekündigte Fighter von Square, der das Spielprinzip von *Ehrgeiz* ausbauen soll. Als *Bouncer* (englisch für Rausschmeißer) prügelt ihr euch durch die Straßen in einer ausgeklügelten interaktiven und realistischen Umgebung. Über die Storyline ist noch nichts Näheres bekannt – die gezeigten Sequenzen versprechen aber einen Leckerbissen für Beat'em-Up-Fans. Jetzt muss es sich nur noch gut steuern.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Square**
■ Hersteller: **Square** ■ gepl. Release: **TBA**



Kengo: Master of Bushido

Ob man von *Kengo* – einem 3D-Samurai-Spektakel – beeindruckt sein soll oder nicht, lässt sich nicht so ohne weiteres sagen. Ehemals für die PS1 angekündigt, wechselte man kurzerhand die Plattform in Richtung High End. Der staunenden Meute am Crave-Stand wurde dazu ein Video mit Render-Sequenzen vorgesetzt, das unmöglich Spielgrafik darstellen kann. Das Wasser im Munde zusammenlaufen ließen sie aber allemal. Sobald wir erste Spielszenen sehen, gibt's ein Update in Sachen *Kengo*.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **Lightweight** ■ Hersteller: **Crave** ■ gepl. Release: **TBA**



Ultimate Fighting Championship

Beat'em-Ups waren Mangelware auf der Messe – da müssen wir schon so einen mittelmäßigen Vertreter aufnehmen, um wenigstens eine Seite mit Neuheiten für Genre-Fans zu füllen. Wie ihr sicher wisst, sind bei *UFC*-Duellen alle Techniken und Manöver bis auf Fingerstiche in die Augen erlaubt. Mit dabei sind in der Umsetzung dieser "Sportart" 20 originale Kämpfer und 35 Kampfstile von Jiu Jitsu bis zum Wrestling. Ein erstes Probespiel überzeugte noch nicht unbedingt – an der Engine müssen die Designer noch kräftig feilen.

■ System: **PS, DC, GBC** ■ Entwickler: **Anchor Inc.**
■ Hersteller: **Crave** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Street Fighter III: 3rd Striker

Obwohl in den USA noch nicht einmal *Street Fighter III Double Impact* draußen ist, präsentierte man schon den Nachfolger und war deshalb Spekulationen über eine Streichung selbiges ausgesetzt, was jedoch nicht zutrifft. Das aktuellste und beste *SF* bietet vier neue Charaktere (insgesamt 19), Animationen wie von einem anderen Stern, die Möglichkeit vor jeder Runde aus zwei Gegnern zu wählen, ein neues Hit-Frame-System bzw. Kollisionsabfrage und eine erweiterte Bewertung eurer Künste – DC-Fans können sich glücklich schätzen!

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Capcom**
■ Hersteller: **Capcom** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Dass das immens erfolgreiche *R2R* seinen Nachfolger bekommen würde, war so sicher wie dass Sanka keinen einzigen Titel auf der E3 verpassen würde. In der gezeigten PS2-Version waren zwar erst drei Charaktere voll mit allen Moves spielbar – der Fun war jedoch schon wieder voll da. Midway verspricht mehr Fighter, mehr Kostüme, einen erweiterten Championship-Modus, diverse Mini-Games, verschiedene Level beim Rumble-Modus und eine Menge weiterer Überraschungen. Und Luisi Valentine ist sexier als je zuvor!

■ System: **PS, PS2, DC, N64, GBC** ■ Entwickler: **Midway**
■ Hersteller: **Midway** ■ gepl. Release: **November 2000**



Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000

Endlich gab es eine spielbare Version von diesem Überknaller zu sehen, die auch ständig von Menschenmassen umlagert war. Es war zwar nur eine Stage (Grand Canyon), aber die Animationen der insgesamt 28 Fighter aus renommierten Häusern wussten zu begeistern. Da Capcom das Spiel designte, wurde die *King of Fighters*-Riege nun à la *SF Alpha* gezeichnet und ein gänzlich anderer Look verpasst. Verschiedene Kampfstile (Capcom bzw. SNK-Style) sollen die passende Würze verleihen. Schnell her damit!

■ System: **Arcade, DC** ■ Entwickler: **Capcom**
■ Hersteller: **Capcom** ■ gepl. Release: **Q3 2000**



Knockout Kings 2001

Nur ausgewählten Besuchern (dazu zählte natürlich die VG!) wurde im stillen Kämmerlein – der Sport-Bar von EA – eine frühe Version dieser PS2-Version der in Deutschland unter dem Namen *Box Champions* bekannten Serie enthüllt. Über das Gameplay kann man noch nicht allzu viel aussagen, begeistert haben aber die fast fotorealistischen Gesichter und muskelbepackten Körper der bestbezahlten Sportart der Welt. Fans von Lennox Lewis, Mike Tyson & Co. sollten sich *KK 2001* schon mal vormerken.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **EA Sports** ■ Hersteller: **EA**
■ gepl. Release: **Q4 2000**



X-Men Mutant Academy

Respekt: Activision wagt es doch glatt, in dem von Capcom dominierten Markt ein Konkurrenzprodukt auf die Beine zu stellen, das sich gar nicht mal schlecht spielt. Zehn Marvel-Helden von Wolverine und Cyclops bis Magneto und Gambit in feinstem 3D-Polygon-Look wollen in die Schlacht geführt werden. Die Fighting-Engine distanziert sich dabei mit komplett anders auszuführenden Moves und speziellen Energie-Leisten von den bekannten 2D-Vertretern. Nur ein wenig schneller und dynamischer müsste es noch werden.

■ System: **PS** ■ Entwickler: **Paradox Development**
■ Hersteller: **Activision** ■ gepl. Release: **Q2 2000**



Neue Wrestling Spiele

Es wird kommen, wie es immer kommt. Acclaim veröffentlicht ein Wrestling-Spiel, dann veröffentlicht auch THQ ein Wrestling-Spiel – letzteres schneidet in der Mehrzahl der Fälle meist besser ab. Die wichtigsten Kontrahenten im Ringkampf um die zweite Jahreshälfte nennen sich *ECW Anarchy Rulz* für DC und PS (beide Acclaim), *WWF SmackDown! 2* für PS, *WWF Royal Rumble* für DC sowie *WWF No Mercy* für N64 und GBC. Alle letztgenannten erscheinen über THQ. *No Mercy* wird gar als erstes Third-Party-Spiel Gebrauch vom Nintendo Transfer Pak machen.

■ System: **PS, DC, N64, GBC** ■ Entwickler: **verschiedene**
■ Hersteller: **THQ bzw. Acclaim** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Summoner

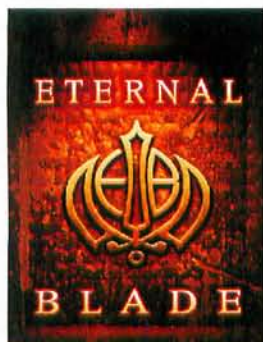
Für alle, die unser News-Preview verpasst haben: Der PS2-Launchtitel *Summoner* gibt sich als waschechtes, komplett dreidimensionales Third-Person-RPG. Ihr führt eine Party von bis zu fünf Charakteren an, könnt mächtige Kreaturen per Magie heraufbeschwören, um dann mit

■ System: PS2 ■ Entwickler: Volition ■ Hersteller: THQ ■ gepl. Release: November (dt.)



ihrer Hilfe eure Chancen in den Echtzeit-Kämpfen zu maximieren. Die Ausarbeitung und Komplexität der Story steht japanischen RPG-Größen in nichts nach – die Jungs von Volition haben ihre Hausaufgaben gründlich gemacht. Dass die Grafik der E3-Version insgesamt noch sehr grobkörnig war, führt Volition auf die niedrige Bildschirmauflösung zurück, welche in

der finalen Version die Norm von 640*480 Bildpunkten bei flüssigen 60 fps erreichen soll. Dem leidigen Treppeneffekt-Problem an Polygonkanten wird man wohl auch bis zur Verkaufsversion nicht mehr Herr werden können. Dafür arbeitete die Kamera tadellos – bewegt wird sie übrigens mit dem rechten Analog-Stick.



Eternal Blade

Über mangelnden RPG-Support wird die PS2 in der westlichen Welt wirklich nicht klagen können. Neben *Summoner* ist *Eternal Blade* klar das verheißungsvollste Nicht-Japan-Rollenspiel. Die saubere, angenehm flott scrollende 3D-Grafik der E3-Version ist uns noch gut in Erinnerung. Stufenloses Herein- und Herauszoomen begeisterte ebenso wie die vielfältigen Animationspaletten der Gegner und Charaktere. Weitere Merkmale: Alle Kämpfe laufen in Echtzeit ab und fügen sich nahtlos

ins Spielgeschehen ein. Charaktere, Monster, Zaubersprüche und Waffen – ja, das komplette Spiel wenn man so will – ist in einem mittelalterlichen, realistischen Stil gehalten. Sehr attraktiv klingt die Tatsache, dass Charaktere unendlich aufleveln können. Mit jedem Spielen werdet ihr noch einen Schritt besser. Damit auch im Online- und Offline-Multiplayer-Modus geballte Freude aufkommt, generiert das Game zufällig sog. Quest- und Monster-Bereiche. Mit Screenshots und Infos zur mysteriösen Story wollte Mattel leider noch nicht rausrücken – immer diese Geheimniskrämerie! Wir werden den Titel jedenfalls gespannt bei seinem Werdegang verfolgen und euch berichten.

■ System: PS2 ■ Entwickler: SSI ■ Hersteller: Mattel Interactive ■ gepl. Release: Q3 2001



Phantasy Star Online

Während in Deutschland die Online-Welt des Dreamcast noch immer auf Sparflamme dahindümpelt (bis jetzt nur *Chu Chu Rocket*), werden in den USA langsam aber sicher schwere Geschütze im Kampf gegen Sony & Co. aufgeföhren. In der 128-Bit-Variante des berühmten und seltenen Mega-Drive-Klassikers werden Monster-Schlachten und Feldzüge wie in den berühmten PC-Vorbildern *Everquest* und *Ultima Online*, die sich beide in unserem Verlag übrigens größter Beliebtheit erfreuen, möglich sein. Verbündet euch mit Spielern in anderen Städten und

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega ■ gepl. Release: TBA 2000



erlebt unvergessliche Ereignisse in der schönen, neuen Online-Welt. Gezeigt wurde *PSO* zwar nur in Form eines Videos zusammen mit *Shenmue*, *Black & White* (jetzt leider auf Ende 2001 verschoben) und *Sonic Adventure 2* im Mini-Kino auf dem Sega-Stand. An der Ernsthaftigkeit des Projekts von Seiten Segas zweifelte jedoch niemand, zumal viele weitere Online-Games (u.a. ein indizierter 3D-Shooter von ID) schon voll spielbar waren.



Warriors of Might and Magic

Nach dem mehr oder minder schlechten *Crusaders of Might and Magic* hat 3DO einiges wieder gutzumachen. Peinlich genug, dass *WoMaM* nicht mal öffentlich zur Schau gestellt wurde. Auch das Press-Kit war nicht sonderlich ergiebig: War bei *Crusaders* noch die 3rd-Person-Ansicht erste Wahl, geht's diesmal aus der Ego-Perspektive zur Sache, vorwiegend mit stacheligen Nahkampf-Waffen. Duzende, in die komplizierte Handlung verwickelte Charaktere sollen die Story vorantreiben.

■ System: PS2 ■ Entwickler: 3DO
■ Hersteller: Infogrames ■ gepl. Release: Q4 2000



Paper Mario

Das schon auf der letztjährigen Spaceworld-Show in Tokio unter dem Titel *Super Mario RPG* Gezeigte hat inzwischen Fortschritte gemacht. Der Look mit 2D-Papp-Sprites in einer 3D-Welt bleibt nach wie vor unkonventionell, wenn ihr mit Mario allerlei Koopa-Monstern im Mushroom-Königreich den Hintern versohlt. Laut Nintendo soll sich der Spieler in *Paper Mario* fühlen, als hätte er ein lebendiges Gemälde mit all den geliebten Nintendo-Charakteren betreten. Mehr zum spielerischen Gehalt in Bälde.

■ System: N64 ■ Entwickler: Intelligent Systems
■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 26. Dez. 2000



Dragon Riders

Inspiziert von den 14 von Bestseller Autorin Anne McCaffrey verfassten *Dragonriders*-Romanen entsteht bei Ubi Soft dieses 3D Action/Adv./RPG exklusiv für Sega DC und PC. Eine pestähnliche Krankheit wütet im Land von Pern – Dunkelheit bahnt sich ihren Weg. Ihr, D'knor seid ein Dragon Rider und wohl einziger, der das Unheil noch abwenden kann. Während euer Charakter stets Erfahrungen sammelt, wird euer treuester Begleiter, ein Drache, ebenfalls immer mächtiger – good 4 u! Übrigens: Zeit spielt wie im jüngsten *Zelda* eine spielentscheidende Rolle.

■ System: DC ■ Entwickler: Ubi Soft ■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: November 2000



Wer nicht eine Runde am *Tony Hawk*-Pad auf der E3 verbracht hat, kann eigentlich nicht behaupten, auf der Messe gewesen zu sein. Schon nach kurzer Zeit fallen die unglaublich crise Grafik, die neuen Animationen (nach einem Sprung korrigiert Tony z.B. seine Fußstellung auf dem Board) und das gewohnt exzellente Handling und die weiter perfektionierte Kameraperspektive auf. Dazu kommen noch der Skate-Park-Editor, neue Moves, mehr Charaktere (jetzt ein gutes Dutzend) und ein erweiterter Multiplayer-Part. Vor allem auf die noch nicht zu sehen gewesene DC-Version sind wir besonders gespannt. Was *Tony Hawk* selbst zu seinem Spiel alles zu sagen hat, lest ihr im Interview.

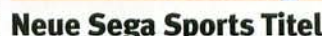
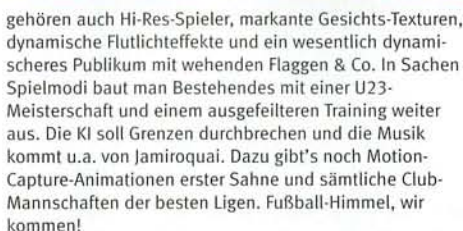
VG: Thank für das Interview.



■ System: PS ■ Entwickler: Shaba Games ■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: Q3 2000



System: **PS2** ■ Entwickler: **EA Sports** ■ Hersteller: **EA Sports** ■ gepl. Release: zum **PS2 Launch**



Konsequent hat Sega ihre beiden Sporthighlights *NBA 2K* und *NFL 2K* weiterentwickelt, sie mit dem Zusatz 2K1 versehen und die wohl wichtigste Komponente, nämlich Online Play integriert. Von der Zuverlässigkeit der Online-Verbindung konnte man sich bereits auf der Sega-Party einen Tag vor der Messe und auf dieser selbst ein gutes Bild machen. Aber es gibt noch mehr gute News: *World Series Baseball 2K1* zählt neben Squares PS2 *Baseball* zu den wohl am besten aussehendsten Games in diesem Genre. Bleibt nur noch abzuwarten, wann *NHL* fortgesetzt wird.

■ System: DC ■ Entwickler: Visual Concepts/Sega Sports
■ Hersteller: Sega ■ gepl. Release: Alle bis Herbst 2000



■ System: PS, DC, GBC ■ Entwickler: Runecraft ■ Hersteller: Activision ■ gepl. Release: Q3 2000

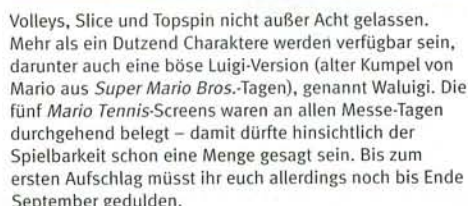


Begleitet von einem mächtigen Paukenschlag überschwemmte E.A. Sports die diesjährige E3 mit einer absolut hochkarätigen Sportspielflut. Mit Material zu den Rennspielen *Supercross 2001*, *Superbike 2001* sowie *F1 2001* hielt man sich weiterhin bedeckt, alles andere war voll spielbar: *Madden NFL 2001* (PS, PS2, N64), *NBA LIVE 2001* (PS, PS2), *NHL 2001* (PS, PS2), *Tiger Woods PGA TOUR 2001* (PS, PS2), *NASCAR 2001* (PS, PS2) sowie *Triple Play 2001* und *NCAA Football 2001* für PlayStation.

■ System: **PS, PS2, N64** ■ Entwickler: **E.A. Sports**
■ Hersteller: **E.A.** ■ gepl. Release: **alle noch 2000**



■ System: **N64** ■ Entwickler: **Camelot** ■ Hersteller: **Nintendo** ■ gepl. Release: **25. September 2000**



Die erst kürzlich erworbenen ESPN-Lizenz trägt bereits Früchte. Für DC und PS2 erscheint das Basketballspiel *NBA 2 Night*, welches jedoch einem Vergleich mit *NBA 2K1* von Sega z.Z. noch nicht standhalten könnte. DC-exklusiv erscheint *Baseball Tonight* – doch auch hier gilt: Das Sega-Pendant hat die Nase vorn. *ISS-Fans* warten auf *MLS Game Tonight* (PS), während sich Pulverschnee-Junkies *X Games Snowboarding* für PS2 vormerken sollten. Ambitionierte Barsch-Fischer warten auf *Great Outdoor Games, Bass Fishing* für PS. Ihr seht, für jeden ist was dabei!

■ System: **PS, DC, GBC, PS2** ■ Entwickler: **Konami** ■ Hersteller: **Konami** ■ gepl. Release: **jeweils noch dieses Jahr**



■ System: PS2, DC ■ Entwickler: Konami ■ Hersteller: Konami ■ gepl. Release: Q3 2000



■ System: **PS** ■ Entwickler: **Sunsoft** ■ Hersteller: **Ubi Soft** ■ gepl. Release: **Juli 2000**



■ System: **PS** ■ Entwickler: **Team Soho** ■ Hersteller: **SCEE** ■ gepl. Release: **Herbst 2000**



■ System: PS, DC, N64, GBC ■ Entwickler: ATD ■ Hersteller: Eidos ■ gepl. Release: **pünktlich zur Olympiade**



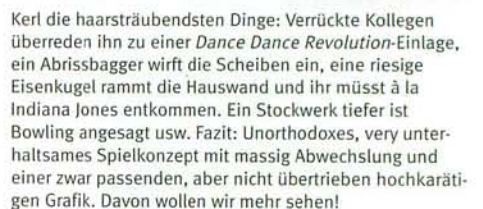
■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega
■ gepl. Release: Q3 2000



■ System: PS ■ Entwickler: Nan On-Sha.o ■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: Q2/Q3 2000



■ System: PS ■ Entwickler: Titus ■ Hersteller: Virgin ■ gepl. Release: 03 2000

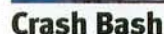




■ System: **DC** ■ Entwickler: **Xilam** ■ Hersteller: **Ubi Soft**
■ gepl. Release: **Herbst 2000**



■ System: **DC** ■ Entwickler: **Vivarium** ■ Hersteller: **Sega**
■ gepl. Release: **Q3 2000 (USA)**



■ System: **PS** ■ Entwickler: **Eurocom/Universal Interactive Studios** ■ Hersteller: **SCEE** ■ gepl. Release: **Dez. 2000**



Sonic Shuffle

■ System: DC ■ Entwickler: Sega ■ Hersteller: Sega
■ gepl. Release: Q4 2000



Animorphs

■ Genre: RPG/Adventure
■ Entwickler: Scholastic
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: September 2000



Batman

■ Genre: Action/Jump & Run
■ Entwickler: Ubi Soft
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: September 2000



Carl Lewis

Athletics 2000

■ Genre: Sportspiel
■ Entwickler: Ubi Soft
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: zur Olympiade



Dinosaur

■ Genre: Action/Adv.
■ Entwickler: Disney Interactive
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: Ende Mai



Donald Duck – Quack Attack

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: Disney Interactive
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: Herbst 2000



Inspector Gadget

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: LSP
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: September 2000



The Jungle Book – Rhythm N'Groove

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: Disney Interactive
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: November 2000



Gold & Glory – The Road to Eldorado

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: Planet Software
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: Sommer 2000



Army Men 2

■ Genre: Action
■ Entwickler: Digital Eclipse
■ Hersteller: 3DO
■ gepl. Release: Sommer 2000



Army Men Air Combat

■ Genre: Action
■ Entwickler: Fluid Studios
■ Hersteller: 3DO
■ gepl. Release: Q3 2000



Gobs of Games

■ Genre: Puzzlespiele
■ Entwickler: 2n Productions
■ Hersteller: 3DO
■ gepl. Release: Q3 2000



Cannon Fodder

■ Genre: Third-Person Shooter
■ Entwickler: Sensible Software
■ Hersteller: Codemasters
■ gepl. Release: Juli 2000



Driver

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Crawford Interactive
■ Hersteller: Infogrames
■ gepl. Release: erhältlich (USA)



Wacky Races

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Velez & Dubail
■ Hersteller: Infogrames
■ gepl. Release:



WCW Mayhem

■ Genre: Wrestling
■ Entwickler: E.A.
■ Hersteller: E.A.
■ gepl. Release: erhältlich (USA)



UEFA 2000

■ Genre: Fußball
■ Entwickler: Infogrames
■ Hersteller: Infogrames
■ gepl. Release: Juni 2000



Xtreme Sports

■ Genre: Action-Sport
■ Entwickler: Infogrames
■ Hersteller: Infogrames
■ gepl. Release: Juni 2000



Daikatana Adventure

■ Genre: Action/Adv.
■ Entwickler: Kemco
■ Hersteller: Kemco
■ gepl. Release: TBA



Tweety's High Flying Adventure

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: Kemco
■ Hersteller: Kemco
■ gepl. Release: TBA



Batman of the Future

■ Genre: 2D-Action
■ Entwickler: Kemco
■ Hersteller: Kemco
■ gepl. Release: TBA



Rune Lords

■ Genre: RPG
■ Entwickler: Saffire
■ Hersteller: Kemco
■ gepl. Release: TBA



Alfred's Adventure

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: SCI
■ Hersteller: SCI
■ gepl. Release: Juni 2000 (USA)



Power Rangers: LSR

■ Genre: 2D-Action
■ Entwickler: Natsume
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: November



Rugrats in Paris

■ Genre: Genre-Mix
■ Entw.: Software Creations
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: Q3 2000



Powerboat Racing

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Vatical Entertainment
■ Hersteller: Vatical Entertainment
■ gepl. Release: September 2000



Titus the Fox

Das Maskottchen der Entwickler macht sich auf, sein bisher größtes Abenteuer für unterwegs zu erleben. Schicke Cartoon-Optik!

■ Genre: Jump & Run ■ Entwickler: Titus
■ Hersteller: Virgin ■ gepl. Release: TBA



Blaster Master

■ Genre: Jump & Run / Action
■ Entwickler: Sunsoft
■ Hersteller: Sunsoft
■ gepl. Release: Sept. (USA)



Perfect Dark

Wurde von vielen als Handheld-Game-of-the-Show betitelt. Action satt, schicke Optik, Infra-rot kompatibel. Macht dem N64-Vorbild alle Ehre.

■ Genre: Action/Adv. ■ Entwickler: Rare
■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 11. September (USA)



Warlocked

Spielt sich fast wie Warcraft, halt nur für unterwegs. Könnte hierzulande der ganz große Renner werden – 2-Spieler-Multiplayer möglich!

■ Genre: Strategie/Adv. ■ Entwickler: Bits Studios Ltd.
■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 24. Juli (USA)



Crystalis

■ Genre: Action/RPG
■ Entwickler: NST
■ Hersteller: Nintendo
■ gepl. Release: 26. Juni (USA)



Donkey Kong Country

Rein spielerisch eine 1:1-Umsetzung der genialen SNES-Version. Noch nie hat der GBC-Grafikprozessor so geschwitzt. Holt es euch einfach!

■ Genre: Jump & Run ■ Entwickler: Rare
■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 28. August (USA)



Tomb Raider

Perfekt animiert, gigantisch große, jedoch intelligent designte Level, Hi-Res-Zwischensequenzen. Nur die Steuerung gefiel uns noch nicht.

■ Genre: Jump & Run ■ Entwickler: Core Design
■ Hersteller: THQ ■ gepl. Release: Frühsommer



Micro Machines V3

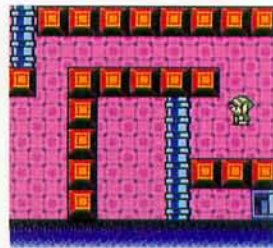
■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Codemasters
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: August



Zelda: Fruit of the Mysterious Tree

Phantastisches Pocket-Rollenspiel, welches dann mit weiteren zwei Teilen fortgesetzt wird. Geniale Grafik, fette Stages – U WILL LOVE IT!!!

■ Genre: Action/RPG ■ Entwickler: Nintendo
■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: Q4 2000



Nascar 2000

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Software Creations
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: Juni 2000



Pocket Soccer

■ Genre: Fußball
■ Entwickler: Game Play Studios
■ Hersteller: Nintendo
■ gepl. Release: TBA



Hercules

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: Titus
■ Hersteller: Virgin
■ gepl. Release: September (US)



The Little Mermaid 2: Pinball Frenzy

■ Genre: Flipper
■ Entwickler: Disney/Nintendo
■ Hersteller: Nintendo
■ gepl. Release: 4. Dez. (USA)



ToCA Touring Car Championship

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Codemasters
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: Juni 2000 (USA)



Trickboarder

■ Genre: Snowboarding
■ Entwickler: Natsume
■ Hersteller: Crave
■ gepl. Release: Sommer 2000



Harvest Moon 2

■ Genre: RPG
■ Entwickler: Natsume
■ Hersteller: Crave
■ gepl. Release: Herbst 2000



Le Mans

■ Genre: Rennspiel
■ Entwickler: Velez & Dubail
■ Hersteller: Infogrames
■ gepl. Release: erhältlich



Toonsylvania

■ Genre: Jump & Run
■ Entwickler: LSP
■ Hersteller: Ubi Soft
■ gepl. Release: erhältlich



MTV Skateboarding

■ Genre: Skateboarding
■ Entwickler: Darkblack
■ Hersteller: THQ
■ gepl. Release: September 2000

POKÉMON

Der zweite Großangriff

Nintendos lukrativstes Franchise holt aus zum erneuten Rundumschlag

Fürs Jahr 2000/2001 hat Nintendo große Poké-Pläne. Einer lautet: *Pokémon Gold und Silber* – die Fortsetzung zu *Pokémon Rot und Blau* – zu den meistverkauften Videospielen aller Zeiten zu machen. Allein für die ersten sechs Monate werden in den USA verkaufte Stückzahlen von 10 Mio. erwartet. Kein allzu schweres Unterfangen, bedenkt man, dass von beiden Spielen allein in Japan innerhalb der ersten fünf Wochen knapp 5 Mio. Stück verkauft wurden. Die Größe der Merchandise-Welle, welche auf die Amerikaner und uns Europäer zukommen wird, kann sich keiner mehr so richtig ausmalen: neue Spielsachen, neue Trading-Cards, neue Fanartikel – jetzt, zumal jeder Pokémon kennt, kann mit einem totalen Erfolgsergebnis gerechnet werden. Der bereits am 21. Juli in den Staaten anlaufende zweite Pokémon-Film, "Pokémon the Movie: 2000" dürfte zudem für klingende Kassen sorgen. Welche Spiele neben *Pokémon Gold und Silber* noch auf den Markt kommen werden, und worum's bei diesen geht, verraten wir euch jetzt.

せいけい モルフォン



Hey You, Pikachu!

In Japan besser bekannt unter dem Namen Pikachuu Genki Dechuu. Nintendo wagte den Schritt und veröffentlichte Ende des Jahres das erste sprachgesteuerte N64-Spiel. Trotz des recht hohen Preises von ca. 90 US Dollar (ein Mikrofon und ein Spracherkennungsadapter sind enthalten) dürfte auch dieses Pokémon-Spiel

reißenden Absatz finden. Wichtigstes Ziel sollte es es sein, die Pikachel (sorry, konnten wir uns nicht verkneifen), O.K., Pikachu durch gutes Zureden glücklich zu machen. Im Laufe des Spiels interagiert #25 dann auch mit bekannten Pokémon. Kocht ein Sूपchen mit Bisasam, babysittet eine Gruppe Sternmus usw.

■ System: N64 ■ Entwickler: Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 6. Nov. (USA); Q4 (Europa)



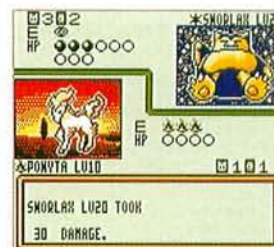
Pokémon Gold/Silber

Abgesehen von der Einführung einer komplett neuen Spielwelt (bekannte Orte können weiterhin besucht werden) und völlig neuer, vorher nie gesehener Pokémon (zwei neue Elementgruppen wird's außerdem geben: Dunkel- und Stahl-Pokémon), spielt die Einführung eines Zeitfaktors eine sehr wichtige Rolle. Vor Spielbeginn, legt ihr fest, welches Datum und wie spät es ist. Jedes Mal wenn ihr dann spielt, wird es in regelmäßigen Abständen Tag und Nacht –

eine gewisse Anzahl Pokémon werdet ihr folglich nur zu einer bestimmten Tageszeit fangen können. Acht zu erkämpfende Orden, sowie die Möglichkeit, männliche und weibliche Pokémon zu kreuzen, warten auf euch. Bevor wir's vergessen: Ash ist jetzt mit einem sog. PokéGear, einer Art Zusatzausrüstung, ausgestattet. Sie beinhaltet: ein Mobiltelefon, auf welchem ihn andere Spielcharaktere anrufen können, ein Radio, über welches ihr nützliche

Tipps bestimmter Poké-Sender empfangen könnt, sowie eine verbesserte Landkarte. Dass es massig neue Gegenstände (z.B. Poké-Bälle) und andere Extras geben wird, brauchen wir wohl nicht mehr zu erwähnen. Wie in *Pokémon Gelb* lassen sich natürlich sämtliche Pokémon-Infos per GB-Printer ausdrucken, überdies wird die Grafik die Fähigkeiten der GB-Hardware besser ausschöpfen. *Gold & Silber* sind zu allen bisherigen Versionen abwärtskompatibel.

■ System: GB, GBC ■ Entwickler: Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: 16. Oktober 2000 (USA); Weihnachten 2000 (Europa)

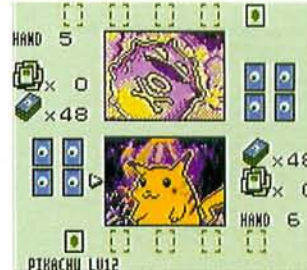


Pokémon Trading Card Game

Sammelkarten-Fans können in diesem, in den USA bereits erschienenen Game, das beliebte Sammelkartenspiel unterwegs nachspielen. Es gibt 18 exklusiv für das GB-Modul kreierte Karten, sowie eine exklusive Wizard of the Coast Karte. Ein Tutorial erklärt Schritt

für Schritt die Regeln, über die Infrarot-Schnittstelle können neue, virtuelle Karten erschaffen werden, per Link-Kabel tretet ihr zum Duell gegen eure Freunde an oder stellt ein Verbindung zum GB-Printer her, um die coolen Karten auf Stickerpapier zu bannen.

■ System: GB, GBC ■ Entwickler: Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: Herbst (Europa)



Pokémon Puzzle League

Das Ergebnis eines teuflischen Experiments: eine gelungene Kreuzung zwischen *Tetris* und *Pokémon*. Blöcke in einer sich langsam nach oben bewegenden Mauer müssen in diesem Puzzlespiel so sortiert werden, dass drei des gleichen Typs horizontal oder vertikal eine Linie bilden. Ist dies der Fall, lösen sich die entspre-

chende Blöcke auf und das Gebilde sackt an den freigebliebenen Stellen in sich zusammen – Combos und Kettenreaktionen sind die Folge. Sechs 1-Spieler-Varianten, drei 2-Spieler-Modi, ein Trainings- sowie ein Professional-Modus sorgen für Abwechslung. Sorgt bei uns täglich für zahlreiche Terminverschiebungen!

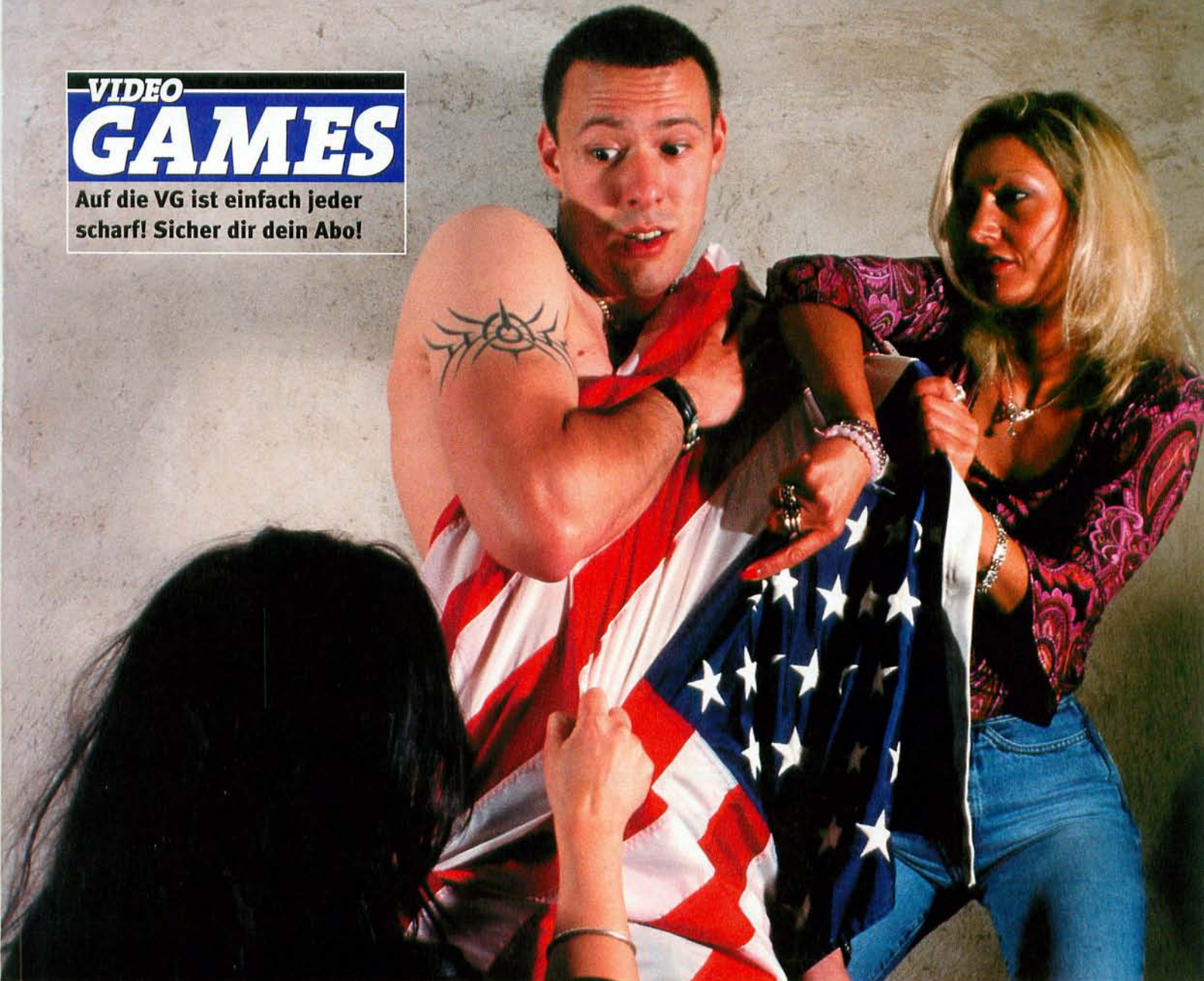


■ System: GBC, N64 ■ Entwickler: Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK ■ Hersteller: Nintendo ■ gepl. Release: September (N64), November (GBC); Ende 2000 (Europa)

Titel	System	Hersteller	Genre	Entwickler	Erscheint
102 Dalmatiner	PS, DC, GBC	Eidos	Jump'n'Run	Disney Int.	Q4 2000
Action Bass	PS	Take 2	Angeln	Syscom	Q2 2000
Aidyn Chronicles	N64	THQ	RPG	H2O	Q3 2000
All Star Baseball 2002	PS2	Acclaim	Baseball	Acclaim Austin	Q2 2001
Armored Core 2	PS2	AgeTec	Mechspiel	From Software	TBA
Austin Powers	DC	Take 2	Rennspiel	Climax	Q3 2000
Baseball 2Night	DC	Konami	Baseball	Disney Int.	Q2 2000
Batman	PS, GBC	Ubi Soft	Action	Warner	Q3 2000
Big Wave Surfing	PS2	Acclaim	Surfen	Osiris Studios	Q1 2001
Breath of Fire IV	PS	Capcom	RPG	Capcom	Q3 2000
Buffy the Vampire Slayer	PS, DC	Fox Int.	Action/Adventure	The Collective	Q4 2000
Bugs Bunny & Taz: Time Busters!	PS	Infogrames	Jump'n'Run	Artificial M&M	Q3 2000
Bust a Groove	PS	Enix	Dance	Enix	Q3 2000
Chrono Cross	PS	Square	RPG	Square	Q3 2000 (USA)
Commandos 2	DC	Eidos	Action/Strategie	Pyro Studios	TBA
Cool Boarders 2001	PS	Sony	Snowboard	Sony	Q4 2000
Darkstone	PS	Take 2	Action/RPG	Delphine	Q3 2000
Deuce	PS	Midway	Action-Jump'n'Run	Midway	Q4 2000
Dogs of War	DC	Take 2	Action/Strategie	Silicon Dreams	Q3 2000
Dynasty Warriors 2	PS2	Koei	Beat'em Up	Koei	Q4 2000
ECW Anarchy Rulz	PS, DC	Acclaim	Wrestling	Acclaim	Q3 2000
ESPN Bass Fishing	PS	Konami	Angeln	Disney Int.	Q3 2000
ESPN MLS Gamenight	PS	Konami	Fußball	Disney Int.	Q2 2000
ESPN NBA 2Night	DC, PS2, GBC	Konami	Basketball	Disney Int.	Q4 2000
ESPN X Games Snowboarding	PS2	Konami	Snowboard	Disney Int.	Q4 2000
Eternal Ring	PS2	AgeTec	RPG	From Software	TBA
European Super League	PS	Virgin	Fußball	Virgin	Q3 2000
Evergrace	PS2	AgeTec	RPG	From Software	TBA
Evo Rally	PS, PS2	Sony	Rennspiel	Evolution Studios	TBA
Force of One	PS2	Virgin	Adventure	Virgin	TBA
Ford Racing	PS	Empire	Rennspiel	Empire	Q3 2000
Front Mission 3	PS	SVG	Strategie	Square	Q3 2000
Fusion GT	PS2	Crave	Rennspiel	Gust	Q4 2000
Galleon	DC	Interplay	Adventure	Ex-Lara-Team	TBA
Ghost Master	PS2	Empire	Horror	Empire	TBA
Harvest Moon: Back to Nature	PS	Crave	Adventure	Natsume	Q3 2000
HBO Sports Boxing	PS	Acclaim	Boxen	Osiris Studios	Q3 2000
Hogs of War	PS	Infogrames	Action/Strategie	Infogrames	Q2 2000
I'm going In	DC	Eidos	Ego-Shooter	Innerloop	TBA
Independence War 2	DC	Infogrames	RPG/Shooter	Infogrames	Q4 2000
Indy Racing 2000	N64	Infogrames	Rennspiel	Paradigm Ent.	Q2 2000
Infestation	PS	Ubi Soft	Action	Ubi Soft	Q2 2000
I-Spy	DC	Ufo	RPG	Ufo	TBA
Koudelka	PS	Infogrames	Horror-RPG	SNK	Q2 2000
Le Mans	DC	Infogrames	Rennspiel	Infogrames	Q4 2000
Legend of Dragoon	PS	Sony	RPG	Sony	Q3 2000
Legend of Mana	PS	Square	RPG	Square	Q2 2000 (USA)
Legion of Excalibur	PS2	Midway	RPG/Strategie	Midway	TBA 2001
Looney Tunes Duck Dodgers	N64	Infogrames	Action/Adventure	Paradigm Ent.	Q2 2000
Looney Tunes Racing	PS	Infogrames	Rennspiel	Infogrames	Q3 2000
Looney Tunes Taz Express	N64	Infogrames	Action	Zed Two	Q3 2000
Mary Kate & Ashley Magical Mystery Mail	PS	Acclaim	Adventure	n-Space	Q4 2000
Mega Man Legends 2	PS	Capcom	Action-Jump'n'Run	Capcom	Q3 2000
Mega Man X5	PS	Capcom	Action	Capcom	Q3 2000
Messiah	DC	Interplay	Shooter	Shiny	TBA
Midway's Greatest Arcade Hite Vol1/2	PS, N64, DC	Midway	Action	Midway	Q2/Q3 2000
Monster Breeder	DC	Ufo	Pokémon-Klone	Ufo	TBA
Monster Force	PS, GBC	Konami	Action/Adventure	Midway	Q4 2000
Mortal Kombat Special Forces	PS	Midway	Action	Namco	Q2 2000
Ms. Pac Man Maze Madness	PS, N64, DC	Sony	Geschicklichkeit	Midway	Q3 2000
Muppet Monster Adventure	PS	Midway	Adventure	Midway	Q4 2000
Nascar Racers	PS	Hasbro	Rennspiel	Hasbro	Q3 2000
NBA Shootout 2001	PS, PS2	Sony	Basketball	989 Studios	TBA
NCAA Final Four 2001	PS, PS2	Sony	Basketball	989 Studios	TBA
NCAA GameBreaker 2001	PS, PS2	Sony	Football	989 Studios	TBA
NFL Blitz 2001	PS, DC, N64, GBC	Midway	Football	Midway	Q3 2000
NFL GameDay 2001	PS, PS2	Sony	Football	989 Studios	TBA
NFL QBC 2001	N64, DC	Acclaim	Football	Acclaim Austin	Q3 2000
NHL Faceoff 2001	PS, PS2	Sony	Hockey	989 Studios	TBA
Oni	PS2	Take 2	Action	Rockstar	Q4 2000
Orphen	PS2	Activision	RPG	Kadokawa Shoten	Q4 2000
PeaceMakers	DC	Ubi Soft	Strategie	Ubi Soft	Q4 2000
Peter Jacobsen's Golden Tee Golf	PS	Infogrames	Golf	Wizardworks	Q2 2000
Pipemania 2	PS	Empire	Knobelspiel	Empire	Q3 2000
Power Rangers Lightspeed Rescue	PS, N64, GBC	THQ	Action	THQ	Q4 2000
Power Spike Beach Volleyball	PS	Infogrames	Volleyball	Infogrames	Q3 2000
Pro Pinball Collection	DC	Empire	Flippers	Empire	Q3 2000
Pro Surfer	DC	Mattel Int.	Surfen	Mattel Int.	Q4 2000
Project Eden	DC	Eidos	Action	Core Design	TBA
Rampage Through Time	PS	Midway	Action	Midway	Q2 2000
Reel Fishing 2	PS	Crave	Angeln	Natsume	Q3 2000
Rugrats in Paris	PS, N64, GBC	THQ	Action	THQ	Q3 2000
San Francisco Rush 2049	N64, GBC	Midway	Rennspiel	Midway	Q4 2000
Sea-Do Hydrocross	GBC, N64, PS	TBA	Rennspiel	Vatical Ent.	TBA
Silver	DC	Infogrames	RPG	Spiral House	Q2 2000
Sim Theme Park	PS2	EA	Simulation	EA	Q4 2000
Spin - Sprint Car Racing	PS, PS2	Sony	Rennspiel	Ratbag	TBA
Spy Hunter	PS2	Midway	Action-Rennspiel	Midway	TBA 2001
Star Wars Demolition	PS	Lucas Arts	Rennspiel	Lucas Arts	Q3 2000
Star Wars Starfighter	PS2	Lucas Arts	Shooter	Lucas Arts	Q4 2000
Starlancer	DC	Crave	Shooter	Warthog	Q4 2000
Starsky & Hutch	PS2	Empire	TBA	Empire	TBA
Startopia	DC	Eidos	RPG	Mucky Foot	TBA
Stunt GP	DC	Infogrames	Rennspiel	Team 17	Q3 2000
Stunt Track Driver 2	DC	Mattel Inc.	Rennspiel	Mattel Inc.	TBA
Super Bombad Racing	DC, PS2	Lucas Arts	Rennspiel	Lucas Arts	Q1 2001
Swat 3	DC	Sierra	Shooter	Sierra	TBA
Tcyo RC	PS, DC	Mattel Inc.	Rennspiel	Mattel Inc.	Q4 2000
Team Buddies	PS	Sony	Action	Psygnosis	Q3 2000
Test Drive Offroad 3	DC	Infogrames	Rennspiel	Accolade	Q3 2000
The Emperor's New Groove	PS	Sony	Jump'n'Run	Disney Int.	Q4 2000
The Getaway	PS, PS2	Sony	Action/Rennspiel	Studio Soho	TBA
The Simpsons Wrestling	PS	Fox Int.	Wrestling	Big Ape Prod.	Q4 2000
Threads of Fate	PS	Square	RPG	Square	Q3 2000 (USA)
Tokyo Highway Challenge II	DC	Crave	Rennspiel	Genki	Q4 2000
Tonka Space Station	PS	Hasbro	Action	Hasbro	Q3 2000
Torneko The Last Hope	PS	Enix	RPG	Enix	Q3 2000
Valkyrie Profile	PS	Enix	RPG	Enix	Q3 2000
WinBack	PS2	Koei	Shooter	Koei	TBA
Woody Woodpecker Racing	PS, GBC	Konami	Rennspiel	Universal Int.	Q4 2000
WWF No Mercy	N64, GBC	THQ	Wrestling	THQ	Q3 2000
WWF Royal Rumble	DC	THQ	Wrestling	THQ	Q3 2000
X-Squad	PS2	EA	Action	EA	Q4 2000

VIDEO GAMES

Auf die VG ist einfach jeder
scharf! Sicher dir dein Abo!



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,
brauchst du nichts weiter zu
tun. Du erhältst dann deine
Video Games jeden Monat
zum günstigen
Abovorzugspreis.



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

CV107

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.

Tipps & Tricks



Diesmal unter anderem mit tollen *Crazy Taxi*- und *Chu Chu Rocket*-Tipps!

DC

MDK 2

Leider können wir euch noch keine Cheats anbieten, die das Game wirklich einfacher machen, doch immerhin gibt's bei den folgenden Tricks was für die Augen und Ohren.

Möchtet ihr sehen, wie Kurt ohne seinen schicken Anzug aussieht, dann haltet im Hauptmenü L und R gedrückt und drückt dann X, X, Y, X. Schon könnt ihr den tapferen Helden in modischen Boxershorts bewundern.

Eine etwas andere Kameraführung aktiviert ihr, wenn ihr während des pausierten Games L und R gedrückt haltet und dann B, A, B, A drückt.

Um das Game quasi in Zeitlupe ablaufen zu lassen, müsst ihr während ihr mit Max spielt, R gedrückt halten und ↑, ↑, ↑, ↑ drücken.

Eher unappetitliche Geräusche könnt ihr dem offensichtlich an Magenverstimmung leidenden Doctor Hawkins entlocken, wenn ihr, während ihr ihn steuert, L, R, ←, A drückt.

Einen Pausenbildschirm ohne störende Zeichen aktiviert ihr, indem ihr die X und die Y Taste drückt.

Und auch bei diesem Game könnt ihr den zugehörigen Soundtrack nicht nur während des Spiels, sondern auch auf einem CD-Player anhören. Und das ist noch nicht einmal alles. Platziert ihr die CD in einem PC und erfreut euch an den darauf befindlichen JPG-Bildern, WAV-Dateien und MP3-Sounds. Zu finden ist der ganze Schnick-Schnack im "mdk2"-Directory.

PS N64

South Park Rally

Nein, auch diesen Monat haben wir noch keine "echten" Cheats zu diesem nicht gerade leicht geratenen Game in Erfahrung bringen können. Aber immerhin können wir euch sagen, was ihr machen müsst, um die versteckten Optionen aufrufen zu können.

Der Cheat-Modus an sich wird freigeschaltet, indem ihr den Championship-Modus durchfährt, ohne eine Münze einzusetzen. Schon stehen euch alle Strecken, Fahrzeuge, Skins und viele weitere Cheatmöglichkeiten offen.

Um eine zufällige Checkpoint-Verteilung zu erhalten, müsst ihr nur den Championship-Modus hinter euch bringen. Auf diese Weise schaltet ihr auch den Sprach-Test frei.

Um alle Skins freizuspielen, müsst ihr beim Valentine's Day Rennen alle drei versteckten Pick-Ups einsammeln. Die ersten zwei findet ihr jeweils in einem Turm, während das dritte hinter dem Skater-Bild im Dschungel versteckt ist.

Als Bebe fahren:
Verliert das Cowdays-Rennen, ohne ein Health-Pick-Up aufzusammeln.

Als Big Gay Al fahren:
Gewinnt das Pink Lemonade-Rennen.

Als Cartman Cop fahren:
Treff Chicken Lover beim Read-A-Book Day-Rennen fünfmal mit den Salzbällchen.

Als Damian fahren:
Gewinnt das Neujahrs-Rennen und seid dabei der einzige Fahrer, der den Millenniums-Schlüssel berührt.

Als Death fahren:
Gewinnt das Halloween-Rennen und verliert dabei nur vier Süßigkeiten gleichzeitig.

Als Grandpa fahren:
Gewinnt das Halloween-Rennen.

Als Ike fahren:
Sammelt beim Memorial Day-Rennen das versteckte Pick-Up auf dem Flugzeug ein.

Als Jesus fahren:
Gewinnt (was sonst) das Weihnachts-Rennen.

Als Mephisto fahren:
Gewinnt das Independence Day-Rennen.

Als Mr. Garrison fahren:
Aktiviert alle vier Checkpoints beim Rally Days 2-Rennen.

Als Mr. Mackey fahren:
Gewinnt das Spring Cleaning-Rennen.

Als Mrs. Cartman fahren:
Verliert alle Limonade, ohne dass ein anderer Fahrer im Pink Lemonade-Rennen zu einem Checkpoint gelangt.

Als Ned fahren:
Sammelt im Independence Day-Rennen 13 Turbo Pick-Ups ein.

Als Pip fahren:
Aktiviert im Rally Days 2-Rennen nur den ersten und den vierten Check-Point.

Als Satan fahren:
Gewinnt das Neujahrs-Rennen.

Als Scuzzlebutt fahren:
Findet einen Phillip Phart auf dem Easter Egg Hunt-Rennen. Findet dann die goldene Kuh neben dem Wasserfall.

Als Sheila Broflovski fahren:
Sammelt im Easter Egg Hunt-Rennen den Pot-Pie neben dem Gebäude ein.

Als Shelly fahren:
Gewinnt das Valentine's Day-Rennen.

Als Starvin Marvin fahren:
Verliert das Thanksgiving-Rennen, ohne irgendwelche Truhtähne einzusammeln.

Als Terrance und Phillip fahren:
Sammelt im Weihnachtsrennen die vier versteckten Pick-Ups ein.

Als Tweak fahren:
Sammelt im Spring Cleaning-Rennen fünf Coffeine-Pick-Ups ein.

Als Visitor fahren:
Sammelt beim Memorial Day-Rennen das versteckte Pick-Up über dem ersten Checkpoint und das andere Pick-Up zwischen Checkpoint vier und der Holzbrücke ein.

DC

Power Stone 2

Kaum ist das Game erschienen, hagelte es auch schon die ersten Cheats. Leider erwiesen sich die meisten davon als unbrauchbar, so dass wir euch an dieser Stelle erst einmal nur ein paar Tipps geben können, wie ihr die versteckten Menüs und Kämpfer freispielt.

Um im Extra-Optionsmenü die versteckten Optionen frei zu schalten, müsst ihr das Game jedes Mal mit einem anderen Charakter durchspielen. Für jeden Charakter wird dabei eine weitere Option freigeschaltet, bis das Menü voll ist.

Um als Pride zu spielen, müsst ihr den Basic-Modus mit sieben verschiedenen Charakteren durchspielen. Er sieht ein wenig wie ein alter Fokker aus, verfügt aber über andere Moves.

Als Mel könnt ihr sogar erst zocken, wenn ihr den Basic-Mode mit acht verschiedenen Charakteren erfolgreich hinter euch gebracht habt. Bei ihr handelt es sich um das Mädchen

aus dem Shop-Modus. Ihr Kampfstil ähnelt dem von Julia.

Neben den Charakteren könnt ihr auch zusätzliche Kampfarenen freispielen. Durchspielt dazu das Game mit allen Charakteren inklusive Mel und Pride. Zugang zu den neuen Locations erhaltet ihr, wenn ihr den Cursor links oder rechts aus dem Arena-Auswahl-Screen bewegt, bis eine große Box mit der Mitteilung „Extra Arena“ erscheint. Die neuen Kampfarenen sind unter anderem ein sehr kleines Zimmer, eine schmale Brücke über einer tiefen Schlucht und eine mit geometrischen Figuren gefüllte Arena.

Wer besonders viel Glück hat, dem gelingt es vielleicht, während des Kampfes Item #103 (das Item sieht ein wenig wie ein roter Turban aus) aufzusammeln. Dieses Ding lässt sich im Shop-Mode für stolze 100.000 Credits an den Mann bringen. Leider scheint das Item völlig zufällig aufzutreten, so dass wir euch keine weiteren Ratschläge dazu geben können.

Zu guter Letzt könnt ihr durch Drücken der Tasten X + Y störende Einblendungen während des pausierten Games ausblenden.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



DC

Wetrix+

Auch wenn dieser Trick (eigentlich ist es ja kein Trick im üblichen Sinne, man muss halt einfach draufkommen, es auszuprobieren) nichts zum Spiel an sich beiträgt, ermöglicht er euch, den Spielesound in einem herkömmlichen CD-Player anzuhören. Legt die CD einfach in euren Player und wählt einen beliebigen Track ab Nr. 2.

N64

Tarzan

Möchtet ihr dem König des Jungels ein wenig unter die Arme greifen, dann gebt im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Am unteren Ende des Menüs erscheint nun eine Cheat-Option.

PS

Gran Turismo 2

Versprochen – dies ist die letzte Aufstellung der Bonusfahrzeuge. Da wir aber ständig neuere und weiter ergänzte Zuschriften erhalten haben, wollen wir euch diese nun komplette Liste nicht vorenthalten. Die Zahl nach dem Fahrzeug gibt den ungefähren Verkaufswert an!

GT Serie

Europa Serie
Apricot Hill: Castrol Supra GT 250
Grand Valley: Zexel Skyline 250
Rom: Kure R33 GT 250

Pazifik Serie
Mid Field: Nissan 300ZX GTS 250
Seattle: Mazda RX7 LM 250
Laguna Seca: HKS Drag 180SX 250

GT Welt Serie
Zufällig:
Toyota GT 1 250
Nissan R390 GT 1 250
Calsonic R33 Skyline 250
Castrol Mugen NSX GT 250

Spezialrennen
FF-Herausforderung
Tahiti: Mugen Accord SIR-T 7
Mid Field: Tom's T111 6
Trial Mountain: Mugen Prelude Type S 8

FF-Herausforderung
Clubman: Nissan Sileighty 2
Special R5: Nismo 270R 10
Mid Field: Mazdaspeed RX7 GT C 99* 11

Mittelmotor-Herausforderung
Grand Valley: TRD 2000GT 8
Highspeed Ring: Tom's T020 8
Red Rock Valley: Ford GT 40 250

4X4-Herausforderung:
Seattle Kurz: Subaru Legacy Touring GT B 5
Seattle Lang: Nismo 400R 20
Laguna Seca: Mines R32.5 Skyline GT R 18

K-Pokal
Rom: Mugen Beat 2
Seattle: Mazdaspeed Demio A Spec 4
Tahiti: Mugen CRX Pro.2 3

Globalkompaktwagen-Pokal
Rom: Toyota Yaris 99* 2
Seattle: Renault Clio 16V 6
Autumn Ring: VW Lupo 1.4 4

Luxus Viertürer-Pokal
Rom: Honda Accord Type R 10
Special R5: TRD Chaser X30 10
Highspeed Ring: Nismo Autech GT R 13

Muscle-Car Pokal
Seattle Kurz: Plymouth PT Spyder 25
Seattle Lang: Shelby Cobra 67* 75
Laguna Seca: Chrysler Phaeton 25

Welt-Cabrio Pokal
Tahiti: Mazdaspeed MX 5 A Spec 7
Grindelwald: Toyota MR S Concept Car 13
Trial Mountain: Chrysler Concept Car LM 125

Historische Wagen Pokal
Tahiti: Mugen CRX Pro.3 3
Rom: Lotus Europa 20
Grindelwald: Toyota Celica Concept Car 13

Kombi Pokal
Rom: Subaru Impreza Wagon WRX STI 6
Speedway: Mugen Accord Wagon 6
Special R5: Nismo Stagea 260 RS 12

80er Sportwagen Pokal
Trial Mountain: Mugen Civic Ferio 6

Special R5: Mugen CRX Pro.3 3
Deep Forrest: Mugen Civic Type R 6
Seattle: Mugen Integra Type R 8
Tahiti: Nissan Skyline R30 Formula 125
Tourenwagen Trophäe
Red Rock Valley: Daisin Silvia GT 99* 125
Grand Valley: Castrol Mugen NSX GT 250
Mid Field: Unisia Skyline GT 99* 250

Sportwagen Pokal
Laguna Seca: Tom's Angel T01 13
Deep Forrest: Tommykaira ZZ III 13
Trial Mountain: TVR Tuscan Speed 6 125

Pokal Getunter Saugmotoren
Zufällig:
Mazdaspeed MX 5 C Spec 125
Spoon Civic Type R 12
Spoon Integra Type R 16

Pokal Getunter Turbos
Zufällig:
Mine's Skyline R33 GT R 19
Nismo 400R 30
HKS R33 Drag 250

Tourenwagen All Stars
Speedway: Mine's Lancer EvoV 14
Special R5: Mine's R34 GT R 20
Red Rock Valley: TVR Speed 12 500
Rom: Tommykaira ZZ II 250
Laguna Seca: Nissan R390 GT1 Roadcar 250

STW Trophäe
Zufällig:
TRD 3000GT 14
Tom's Supra 14
Camaro Z28 30th An. 7

GT300 Meisterschaft
Zufällig:
Momo MR 2 GT 125
Apex Craft Trueno GT 125
Xanavi Silvia GT 125
Weds Sport Celica GT 125

GT500 Meisterschaft
Zufällig:
STP Taisan Viper GT R 250
Zexel Skyline GT R 250
Takata Dome NSX GT R 250
Cdma One Cerumo Supra GT 250

Ausdauerrennen
Grand Valley
Zufällig:
Nissan R390 GT1 250
Subaru Impreza Rally Car 125

Apricot Hill
Zufällig:
Dodge Viper GTS R 250
Lancia Stratos 125

Seattle
Zufällig:
Ford GT90 125
Ford Escort Rally Car 125
Laguna Seca
Zufällig:
Toyota Celica Rally Car 250
Mitsubishi 3000GT LM 250

Rom
Zufällig:
Toyota Altezza LM 125
Toyota Corolla Rally Car 125

Trial Mountain
Denso Sard Supra GT 250

Special R5
Zufällig:
TVR Cerbera LM 125
Mitsubishi Lancer EvoVI 125

PS2

Tekken Tag Tournament

Wer auch immer von euch bereits stolzer Besitzer einer PS2 ist, dürfte an diesem Titel wohl kaum vorbeikommen. Um die versteckten Modi und Charaktere freizuschalten, müsst ihr wie folgt vorgehen:

Gallery-Mode:
Spielt Devil frei, um diesen Modus frei zu schalten.

Tekken-Bowl-Mode:
Spielt Ogre frei, um den Tekken-Bowl-Modus frei zu schalten.

Theater-Mode:
Spielt das Game einmal komplett durch, um den Theater-Modus frei zu spielen.
Nach jedem kompletten Durchspielen des Games erhaltet ihr Zugang zu einem neuen, versteckten Charakter. Diese erscheinen in der nachfolgenden Reihenfolge.

1. Kunimitsu
2. Bruce Irvin
3. Jack-2
4. Lee Chaolan
5. Wang Jinrey
6. Roger & Alex
7. Kuma & Panda
8. Kazuya Mishima
9. Ogre
10. True Ogre
11. Prototype Jack
12. Mokujin & Tetsujin
13. Devil and Angel
14. Unbekannt

PS

Jackie Chan: Stuntmaster

Action pur verspricht diese nette Hommage an den wohl gelenkigsten Schauspieler unserer Zeit. Auch wenn echte Beat'em-Uppler nichts damit anfangen können, macht das Game immerhin eine Zeit lang durchaus Spaß. Wollt ihr nun also das in seinem Game versteckte Movie-Theater freispielen, müsst ihr 20 goldene Drachen einsammeln. Um euch den Weg dahin ein wenig zu erleichtern, haben wir hier einige Moves zusammengestellt.

Halte ☐ Jackie wird nun einen Schlag ausführen. Rutscht nun zurück und führt einen Drunken Master Punch aus. Eurem Gegner sollte nun schwindelig werden und euch die Möglichkeit geben, einen Jump-Kick oder jede andere Combo anzusetzen.
Ebenfalls sehr effektiv ist es, gedrückt zu halten. Jackie wird nun kicken, einen Salto machen und erneut zutreten. Drückt dann , , , und Jackie wird drei Schläge in Folge anbringen und seinen Gegner dann in den Allerwertesten treten.

Rennt auf eine Wand zu und haltet gedrückt. Jackie wird nun rennen, sich an der Wand umdrehen und den Gegner hinter sich treten.

Drückt Rollen/Ducken und direkt danach . Jackie wird sich nun rollen und zweimal nach oben treten.

Drückt Rollen/Ducken und direkt danach . Jackie wird sich nun rollen und mit einem besonders harten Schlag nach oben kommen.

Halte den Griff und drückt dann , oder . Nun sollte Jackie anstelle eines normalen Schlages einen besonderen Schlag anbringen. Dafür erhaltet ihr deutlich mehr Stil-Punkte.

GAMESTORE

Ladenlokal
ESSEN
Rüttenscheider
Str. 181

Tel. 0201-777225

Ladenlokal
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25

Tel. 0211-1649409

NINTENDO 64



Perfect Dark PAL uncut 134,90

Pokemon St.inkl TransferPak 139,90

Daikatana PAL uncut 109,90

Int.Supers.Soccer dt. 114,90

Track & Field dt. 114,90

Mario Party 2 dt. 109,90

Winback PAL 114,90

Starcraft 64 dt. 114,90

DREAMCAST

Resident Evil
Codename
Veronika
PAL - Version
uncut 109,90



Dead or Alive
2
dt. 99,90



MDK 2
dt. 109,90

V-Rally 2 dt. 109,90

Berserk PAL uncut 109,90

Time Stalker dt. 99,90

Tony Hawk Skater dt. 99,90

Shadowman PAL uncut 89,90

NHL2K vorh.

Hidden&Dangerous dt. 99,90

GTA 2 dt. 99,90

Omikron NomadSoul dt. 99,90

Virtua Squad(unterst. Gun) 89,90

Nightmare Cr. 2 PAL uncut vorh.

Dragons Blood dt. 99,90

Ecco the Dolphin dt. 99,90

Dreamcast-Umbau 149,90

E3 Messe Video 2000
Alle Neuheiten DC / Ps2 / N64
6 Stunden - VHS
AB JUNI 49,90

SONY PLAYSTATION
Nightmare Cr. 2 PAL uncut 109,90
Syphon Filter 2 PAL uncut 89,90
Galerians PAL uncut 109,90
weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

PS

Star Wars: Episode 1 – Jedi Power Battles

Auch wenn dieses Game nicht unbedingt durch seine spielerischen Qualitäten überzeugen konnte, dürfte es doch einige *Star Wars*-Fans unter euch geben, die sich das Spiel trotzdem zugelegt haben. Immerhin können wir euch verraten, wie ihr in den Genuss der versteckten, spielbaren Charaktere kommt.

Als Darth Maul spielen: Beendet das Game erfolgreich mit Qui-Gon Jinn. Markiert dann auf dem Charakter-Auswahlscreen Qui-Gon Jinn und drückt Select. Sein Bild wird nun durch das von Darth Maul ersetzt. Ihr könnt nun die Variante Darth Mauls spielen, gegen die ihr im fünften Level auf Tatooine gekämpft habt.

Um mit der reizenden Königin Amidala spielen zu können, müsst ihr das Game hingegen mit Obi-Wan Kenobi beenden. Auch hier müsst ihr sein Bild im Charakter-Auswahlscreen markieren und dann die Select-Taste betätigen. Als Waffen stehen euch dann ihre zierlichen Fäuste und eine Laser-Pistole zur Verfügung.

Mit Captain Panaka könnt ihr in den Kampf ziehen, wenn ihr das Spiel mit der Figur des Plo Koon erfolgreich beendet. Markiert ihn anschließend und drückt die Select-Taste. Leider beschränken sich auch hier die Waffen auf die Laser-Pistole und die Fäuste.

Die versteckten Bonus-Level 11 und 12 werden zugänglich, indem ihr mit drei eurer Charaktere Level 10

erreicht und über 100 Skill-Punkte verfügt. Wenn ihr nun mit einem vierten Charakter das Game durchspielt und dieser ebenfalls Level 10 erreicht und einen Skill-Wert von 100 hat, werden die Bonuslevel freigeschaltet. Level 14 wird zugänglich, sobald fünf Charaktere über Level 10 und 100 Skill-Punkte verfügen.

Das ultimative Laser-Schwert, mit dem ihr bis auf Endgegner jeden Feind mit einem Schlag töten könnt, erhaltet ihr, indem ihr in Level 14 gegen 100 Gegner gekämpft habt. Sobald ihr das Schwert habt, könnt ihr es jederzeit im Pausen-Menü ein- und ausschalten. Es reicht übrigens, wenn ihr das Schwert mit einem Charakter erspielt – es steht dann sofort allen anderen Figuren in allen Spielmodi zur Verfügung.

Im finalen Kampf-Level müsst ihr die folgenden Schritte beachten, um den mehrfarbigen Kraftfeld-Raum zu durchqueren. Ihr findet dort zwölf Bereiche, die ihr wie unten stehend bezeichnen müsst.

[1] [2] [3] [4]
Exit 5 [5] [6] [7] [8] Eingang 8
[9] [10] [11] [12]

Je nach Farbe des Kraftfelds lautet der korrekte Weg wie folgt:

Red: Eingang-(8)-7-6-2-3-
Orange: (4)-8-12-11-
Gelb: (7)-11-12-8-
Grün: (4)-8-12-11-7-6-10-
Blau: (9)-10-11-12-8-7-3-
Lila: (4)-3-7-11-10-9-5-Exit

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	11
Alligator Game Company	55
Arjay	135
Eidos Interactive	2
ELCON Elektrotechnik GmbH	53
Empire Interactive	136
Fire International GmbH	49
Future Verlag GmbH	16 – 17, 68, 76–79, 89, 132
Gamestore	47
Infogrames Videogames	61
T.G. Computer	51

PS

BattleTanx: Global Assault

Auch wenn so ein Panzer hart im Nehmen ist, kann ein wenig Schützenhilfe nicht schaden. Um in den Genuss der Vorteile zu kommen, die die Cheats mit sich bringen, müsst ihr die folgenden Begriffe als Passwörter eingeben.

Um einen unkomplizierten Zugang zu allen Panzern zu erhalten, gebt einfach THRTN als Passwort ein.

Mit der Eingabe von SRTHMB steht euch umgehend das reichhaltige Waffenarsenal zur Verfügung.

Der praktische Level-Select hingegen wird durch die Eingabe von BCKDR aktiviert.

Je nachdem, welche der Gangs ihr freischalten wollt, gebt entweder SMSLNG für die Brandon-Gang oder aber NSTYGR für die Cassandra-Gang ein.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



DC

Tokyo Highway Challenge

Brandneu ist dieses Game zwar nicht mehr, doch gerade bei Racing-Games dieser Art erwacht bei vielen von euch der Sammlertrieb. Bevor ihr aber in den Genuss der versteckten Fahrzeuge gelangt, haben die Programmierer leider eine kleine Hürde gelegt. Ihr müsst euch jedes Fahrzeug mühevoll selbst freispielen. Immerhin können wir euch sagen, wie ihr an die Karren kommt und was ihr dafür tun müsst.

Honda S2000: Besiegt am Ende des Quest-Modus alle Fahrzeuge des "Four Devas"-Teams, um das Game erfolgreich abzuschließen. Im nächsten Game könnt ihr dann den Honda S2000 im Shop erwerben. Zusätzlich werden auf diese Art der Rival 138-141, der Type-515 und der Type-AP1 freigeschaltet.

Porsche 911: Um an dieses Stuttgarter Prachtstück zu gelangen, müsst ihr erst den oben benannten Honda S2000 freispielen. Besiegt dann die anderen Death-Cars und beendet das Game abermal erfolgreich. Auch der Porsche steht euch erst im nächsten Game und ebenfalls im Car-Shop zur Verfügung.

Alten Datsun: Um an dieses etwas kuriosere Vehikel zu gelangen, müsst ihr 200 Quick-Races in einer Folge gewinnen.

Four Devas: Wenn ihr erst einmal einen der Four Devas besiegt habt, könnt ihr ihren/seinen Wagen im Shop erwerben.

Der Traum jedes Autonarren ist es jedoch, einen Wagen komplett umsonst zu erhalten. Der Trick ist relativ einfach, auch wenn ihr dafür ein bisschen Glück benötigt. Wichtig ist vor allen Dingen, dass ihr genug Geld habt, um den Wagen eurer Wahl zu erwerben. Wenn ihr dann während des Kaufs gefragt werdet, welches Kennzeichen ihr denn gerne hättet, drückt einfach Y, um die Auswahl zufällig stattfinden zu lassen. Sollten alle Nummern eine 7 sein, bekommt ihr die Karre geschenkt. Falls ihr Pech habt, könnt ihr durch Drücken von B das Glücksrad erneut drehen. Antwortet mit Nein, wenn ihr gefragt werdet, ob ihr den Wagen nochmal starten wollt. Ob dieser Trick auch in anderen Versionen als der japanischen funktioniert, konnten wir leider nicht ausprobieren.

Andere Replay-Perspektiven: Haltet dazu im Bildschirm nach dem Rennen die L- und R-Taste gedrückt und betätigt dann A, um das Replay-Optionsmenü aufzurufen. Nun könnt ihr das Replay aus einer Perspektive hinter eurem Fahrzeug betrachten.

Ein ebenso simpler wie effektiver Trick, um eine makellose Statistik zu erhalten, ist der folgende. Sobald ihr der Meinung seid, dass ihr ein Rennen ohnehin nicht mehr gewinnen könnt, drückt die Start-Taste, um wieder ins Hauptmenü zu gelangen. Das Spiel wird das Rennen so nicht als verloren werten.

Auch bei diesem Game könnt ihr übrigens alle Musik-Tracks ab Stück Nummer 2 in einem normalen CD-Player anhören.

An die geheimen Lackierungen gelangt ihr, wenn ihr jeden Deva und Devil besiegt. Wenn ihr nun eines ihrer Muster haben wollt, müsst ihr am Namensende ein D eingeben. Das heißt zum Beispiel, dass ihr, wenn ihr die Lackierung des Midnight Cinderella wollt, als Namen „Type-FDD“ eingeben müsst. Dieser Trick funktioniert nur bei der US-Version und dort leider nicht bei der Flammenlackierung des NSX.

Einen flammenden RX-7 erhaltet ihr in der japanischen Version, wenn ihr den Midnight Cinderella besiegt und dann einen Type-FD-Wagen kauft. Ändert aber keinen der Buchstaben auf dem Nummernschild und gebt als Nummer „-1-3-5“ ein. Die korrekte Eingabe wird mit einem Sound bestätigt.

Ebenfalls nur in der japanischen Version funktioniert der folgende Trick. Besiegt Exhaust Eve und kauft dann einen JZA80. Wählt dann das japanische Symbol, das sich drei Stellen auf der rechten Seite befindet. Gebt als Nummer „-1-3-9“ ein und schon gehört euch der Stripes Supra. Auch hier bestätigt ein Soundsignal die korrekte Eingabe.

Den Crimson Demon Skyline könnt ihr euch folgendermaßen erschlummeln: Besiegt jedes vorhandene Fahrzeug und kauft euch dann den R34. Dieser steht euch aber erst zur Verfügung, wenn ihr das ganze Game beendet habt. Wählt dann das japanische Symbol, das sich zehn Stellen rechts befindet. Gebt dann „-1-3-8“ als Nummer ein. Auch hier sollte bei richtiger Eingabe ein Sound ertönen.

DC

Chu Chu Rocket!



Arne Schmidt und kein Ende. Auch zu diesem genialen Puzzle-Game stammen die Tipps aus der Feder dieses langjährigen Lesers und Tipp-Lieferanten. Der Guide zeigt euch, wie ihr alle 100 Puzzlestages lösen könnt. Zu Anfang sind nur die ersten 25 (NORMAL) anwählbar. Sobald ihr sie alle 25 geschafft habt, werden 25 weitere freigeschaltet (HARD). Danach folgen dann SPECIAL und MANIA.

Es macht wirklich keinen Spaß, die Stages mit einem Guide der Reihe nach abzuarbeiten. Versucht es lieber selbst und schaut nur dann nach, wenn ihr wirklich nicht mehr weiter wisst. Bei jeder neuen Stage ist es sinnvoll, zuerst einmal keine Pfeile zu verteilen und stattdessen die Chuchus einfach so laufen zu lassen. So könnt ihr euch ein Bild von ihrer Marschroute machen. Bedenkt, dass ein Pfeil zwar unendlich viele Chuchus umlenken kann, allerdings nach dem zweiten Neko-Kontakt verschwindet.

Bevor wir zu den Lösungen kommen, hier eine kleine Erklärung der Namen: Die weißblauen Mäuse heißen Chuchu oder Chu. (Spricht man aus wie das Chu von Pikachu!) Die gelben schnurrenden Monster hören auf den Namen Kapukapu, Kapu oder auch Neko. Von links nach rechts sind die einzelnen Felder mit Buchstaben (A-L) bezeichnet. Von oben nach unten mit Ziffern (1-9). Folglich heißt das Feld links oben 1A und das rechts unten 9L. Los geht's!!

NORMAL MODE

Nezumi o tasukerou! Lasst uns die Mäuse retten!

- Stage 1: HOCH 9B
- Stage 2: RUNTER 1E
- Stage 3: RECHTS 2K
- Stage 4: RUNTER 2H + RECHTS 3H
- Stage 5: HOCH 9F
- Stage 6: LINKS 2E
- Stage 7: HOCH 9C
- Stage 8: RECHTS 9B
- Stage 9: LINKS 2E + LINKS 2I
- Stage 10: HOCH 8C
- Stage 11: LINKS 1G + RECHTS 9F
- Stage 12: HOCH 9E
- Stage 13: RUNTER 1I + LINKS 6L + HOCH 9H
- Stage 14: RUNTER 1I
- Stage 15: LINKS 2L + LINKS 7L
- Stage 16: LINKS 4L
- Stage 17: LINKS 2G + LINKS 6C
- Stage 18: HOCH 5G
- Stage 19: RUNTER 1D + RECHTS 6F
- Stage 20: RUNTER 3G + HOCH 6F
- Stage 21: RUNTER 1B + LINKS 6C + HOCH 7C
- Stage 22: RUNTER 1B + RUNTER 1I
- Stage 23: RUNTER 5E
- Stage 24: RECHTS 4I + HOCH 5G
- Stage 25: RECHTS 2J + HOCH 5F

HARD MODE

Neko wa Kowai! Katzen sind furchteinflößend!

- Stage 1: RECHTS 8D + RECHTS 8F + RECHTS 8G + RUNTER 8I
- Stage 2: RECHTS 5C
- Stage 3: RECHTS 7A + RECHTS 7C
- Stage 4: RECHTS 9A
- Stage 5: HOCH 6B
- Stage 6: RUNTER 8E + RECHTS 8H
- Stage 7: HOCH 8G
- Stage 8: RUNTER 4K + HOCH 8K
- Stage 9: RUNTER 1B + RECHTS 5A + LINKS 5L + HOCH 9K
- Stage 10: HOCH 5G
- Stage 11: RUNTER 1K

- Stage 12: RECHTS 6F + LINKS 8K
- Stage 13: HOCH 4C + HOCH 5J
- Stage 14: RUNTER 1K + RECHTS 3A
- Stage 15: HOCH 6F
- Stage 16: LINKS 2B + RUNTER 4G
- Stage 17: RUNTER 1H + RECHTS 4A + LINKS 7L
- Stage 18: HOCH 5G + RUNTER 6D
- Stage 19: RUNTER 3E + RECHTS 8A
- Stage 20: HOCH 9A + RECHTS 9B
- Stage 21: RUNTER 2E + HOCH 9F
- Stage 22: RECHTS 3G + LINKS 5L
- Stage 23: LINKS 1F + RUNTER 1K + LINKS 3C + HOCH 7C + LINKS 7F + RUNTER 7I
- Stage 24: RUNTER 4I + HOCH 6D
- Stage 25: LINKS 5L

SPECIAL MODE

Rocket wa su-go-i! Die Rakete ist toll!

- Stage 1: RUNTER 7B
- Stage 2: RECHTS 2A + RUNTER 3E + LINKS 5I
- Stage 3: RECHTS 2B + LINKS 8G
- Stage 4: HOCH 9E
- Stage 5: LINKS 3H + RUNTER 4D + LINKS 6K
- Stage 6: RUNTER 3A
- Stage 7: RECHTS 5H
- Stage 8: RUNTER 1J + RECHTS 5K + HOCH 9C
- Stage 9: LINKS 4K
- Stage 10: RECHTS 1F + HOCH 5J + RUNTER 6B + LINKS 6G
- Stage 11: LINKS 4G + HOCH 9C
- Stage 12: HOCH 5B + LINKS 5H
- Stage 13: RECHTS 7A + RECHTS 8H + RUNTER 8K
- Stage 14: LINKS 5L + LINKS 8L
- Stage 15: RUNTER 8K
- Stage 16: RECHTS 3L + RECHTS 5H + HOCH 9G
- Stage 17: LINKS 5E + HOCH 5F
- Stage 18: RUNTER 1C + RECHTS 5C
- Stage 19: RECHTS 4F + LINKS 4G
- Stage 20: RUNTER 2E + RECHTS 6D + RECHTS 8E
- Stage 21: RUNTER 1C + RUNTER 5E
- Stage 22: HOCH 6D + RECHTS 5E
- Stage 23: LINKS 4L + RECHTS 6A + LINKS 8L

BLAZE

**XPLORDER
CODE HOTLINE:**

**0190-
82 46 75***

* (3,63 DM/MIN)

DC

Rayman 2: The Great Escape

Besonders freundlich von den Entwicklern war es ja nicht, den Multi-Player-Modus nicht von Beginn an direkt anwählbar zu machen. Aber zum Glück gibt es ja für fast jedes Problem einen entsprechenden Cheat. Drückt im Start-Menü die Start-Taste, haltet L und R gedrückt und betätigt dann B, B, B, B. Um Zugang zu den Bonus-Maps am Ende eines Level zu erhalten, drückt, bevor die Meldung "Access denied" erscheint, A, B, X, Y, X, Y. Die korrekte Eingabe wird mit einem Soundeffekt bestätigt. Den Kaleidoskop-Modus, der übrigens nicht unbedingt nach einer durchzechten Nacht zu empfehlen ist, lässt sich mit folgender Tastenkombination aktivieren: ↓, A, ↓, B,

- Stage 24: LINKS 5H + LINKS 8K + RECHTS 9C
- Stage 25: HOCH 9F + LINKS 3I + LINKS 4L

MANIA MODE

Chuchu is in his rocket. All's right with the guide.

- Stage 1: RECHTS 2I + LINKS 8L
- Stage 2: LINKS 6G + HOCH 9I
- Stage 3: RECHTS 5C + LINKS 5G
- Stage 4: LINKS 4D + RECHTS 4I + RUNTER 4J + HOCH 9C
- Stage 5: HOCH 6B + 6C + 8D + 8E + 8F + 8G + 8H + 8I + 8J
- Stage 6: RUNTER 1K, 2E, 5G + HOCH 4B, 8I, 9B, 9K + RECHTS 2C, 3G, 8F + LINKS 5D, 5K
- Stage 7: HOCH 4C + RECHTS 7F
- Stage 8: RECHTS 3A + RUNTER 5B
- Stage 9: RUNTER 1K + RECHTS 5A + HOCH 9L
- Stage 10: RECHTS 2A, 2B, 2G, 4H, 7A, 7F, 8G
- Stage 11: RECHTS 4C, 4G + HOCH 7C + LINKS 7E, 7G, 7I, 7K
- Stage 12: RECHTS 8B + LINKS 8C, 8D
- Stage 13: HOCH 3I, 7F, 7G
- Stage 14: RUNTER 7B + RECHTS 8A, 9A + HOCH 8B
- Stage 15: RUNTER 3G + LINKS 7G
- Stage 16: RUNTER 4B, 4E, 4F, 4G, 4H, 4I
- Stage 17: RUNTER 1F + RECHTS 2F + LINKS 5J, 7D + HOCH 8F
- Stage 18: RECHTS 5E, 6D, 8F + RUNTER 5I + HOCH 6G, 8I + LINKS 7I
- Stage 19: HOCH 3C + LINKS 5L + RECHTS 6H
- Stage 20: LINKS 3L, 4L + RECHTS 4A
- Stage 21: HOCH 5C + RECHTS 6H
- Stage 22: RECHTS 2D, 3C, 5A + RUNTER 3G, 4H, 6F + HOCH 4D, 5E, 7C, 9E
- Stage 23: HOCH 5E, 5J, 6F, 7G, 8G, 9I
- Stage 24: RUNTER 2E, 7K + RECHTS 2J
- Stage 25: RECHTS 2D, 3C, 4A + LINKS 3G + HOCH 4E, 6F, 7C, 9E + RUNTER 6J, 6L

Neben diesen ungemein hilfreichen Tipps hier noch einige versteckte Gags. Beendet alle 25 Level des Normal-Modus, um die Mäuse in Chaos aus Sonic Adventure zu verwandeln.

In den Engel aus NIGHTS verwandeln sich die Mäuse, nachdem ihr im Mania-Modus sämtliche Stages hinter euch gebracht habt. Neben dem großartigen Spielspaß und der Möglichkeit, endlich mal seine Gehirnzellen zu trainieren, bietet das Game allen DC-Besitzern einen weiteren, gigantischen Vorteil. Es stehen euch nämlich dank des Chu Chu Rocket Dreamkey-Webbrowser deutlich mehr Möglichkeiten beim alltäglichen Surfen zur Verfügung.

So könnt ihr Bilder aus dem Netz auf euer VM speichern, indem ihr den Cursor auf dem fraglichen Bild platziert und dann X und A drückt. Um den folgenden Trick anzuwenden, ist leider eine DC-Tastatur notwendig, doch die Anschaffung lohnt sich unserer Meinung nach. Denn dann könnt ihr den Chu Chu Rocket Dreamkey-Webbrowser als Ersatz für den Standard-DC-Browser verwenden. Geht im Hauptmenü auf die Homepage. Sobald der Chu Chu Titel erscheint, müsst ihr [Ctrl] + O auf dem Keyboard drücken. Nun erscheint die URL-Leiste, in der ihr jede beliebige Internetadresse eingeben könnt. Um nur einige der Vorteile dieses Browsers aufzuzählen:

- Das Interface verfügt über eine bessere Aufteilung und hat nun Pfeiltasten, die die Navigation erleichtern.
- Das Java-Script ist deutlich besser als beim Original-Browser.
- Flash 3 wird unterstützt.
- Ihr könnt E-Mails mit angehängten VM-Files senden und empfangen.
- Es können mehr Farben gleichzeitig dargestellt werden.
- Ihr könnt Midi oder Wav-Files auf das VM speichern.
- Zumindest einige Seiten werden deutlich schneller aufgebaut.
- Es werden Cookies unterstützt.

Damit ihr euch schneller damit zurechtfinden

könnt hier noch eine kurze Auflistung der

Tastaturabkürzungen:

URL-Leiste: [Ctrl] + O

Seite erneut laden: [Ctrl] + R

Bookmarks: [Ctrl] + B

Mail: [Ctrl] + M

History: [Ctrl] + H

PS2

Gradius 4 (Gradius 3+4 PS2/jap.)

Auch wenn das Softwareangebot augenblicklich ein wenig zu wünschen übrig lässt, erreichen uns immer wieder interessante Cheats zu den verfügbaren Games. Den folgenden Schummeltrick haben wir Andy zu verdanken. Begebt euch durch Betätigen der Start-Taste in den Pausen-Screen und drückt dann ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, X, O. Schon stehen euch (leider nur in begrenztem Umfang) die volle Bewaffnung und alle Möglichkeiten im Optionsmenü offen.

den Pausen-Screen ohne störende Einblendung genießen, indem ihr die X- und Y-Taste betätigt.

PS2

Street Fighter EX 3

Auch in diesem Prügel erwarten euch selbstverständlich jede Menge versteckte Charaktere. Um einen davon freizuspüren, müsst ihr das Game mit einem normalen Charakter durchspielen, ohne ein Continue zu verwenden. Nach jedem Durchspielen wird euch ein weiterer der in folgender Reihenfolge erscheinenden Charaktere zugänglich.

- Sagat
- Vega
- Garuda
- Shadow Geist
- Kairi
- Pullum
- Area
- Darun
- Vulcano

Pokémon Gold/Silber

Schneller geht es nicht! Kaum gibt es die neue Pokémon-Variante, haben wir auch schon einen quasi Walkthrough dafür. Auch wenn wir an dieser Stelle noch nicht alle Geheimnisse verraten möchten, dürfte das Einsammeln der acht Orden wohl kein Problem mehr darstellen. Zu verdanken habt ihr diesen prompten Service übrigens Christian Unger aus Rheinfelden. Lasst uns die Jagd beginnen...

Erster Orden

Eure Reise beginnt in Wakaba Town, wo ihr euch natürlich sofort bei Professor Utsugii im Nachbarhaus euer erstes Pokémon abholt. Zur Auswahl stehen Hinoarashi (Feuer), Waninoko (Wasser) und Chicolita (Pflanze). Nehmt Hinoarashi, denn dieses Mal ist das Pflanzen-Pokémon nicht die erste Wahl. Danach macht ihr euch gleich auf den Weg zu Professor Eich, um euch ein Pokédex zu holen (man kann noch keine Pokébälle bekommen). Eich ist zur Zeit in einem Haus im Nordwesten. Um dorthin zu gelangen, geht erst einmal nach Westen zu Yoshino City, dann nach Norden zur Route 31, wobei ihr euch immer rechts halten müsst, um zum Professor zu gelangen. (Naja, eigentlich bleibt euch ja nichts anderes übrig, da der linke Weg durch einen Pokémon-Kampf versperrt ist.)

In dem Haus angekommen, bittet ihr auch den erhofften Pokédex, aber was nützt der ohne Pokébälle. Wenn ihr das Haus verlasst, bekommt ihr einen Anruf von Professor Utsugii aus Wakaba Town, der euch erzählt, dass etwas Schreckliches geschehen ist. Also nichts wie zurück nach Hause, wo ihr auch gleich den Professor aufsucht.

Er erzählt euch, dass ein Pokémon gestohlen wurde. Verspricht ihm, den Dieb zu suchen, und verlässt das Labor. Bevor ihr das Labor verlasst, bekommt ihr von einem Gehilfen von Professor Eich eure ersten Pokébälle. Die Jagd ist also eröffnet. Von nun an fangt ihr jedes Pokémon, das ihr nicht habt und euch über den Weg läuft. Schließlich wollt ihr ja alle 251 Pokémon fangen.

Na ja, ihr habt ein Pokémon, einen Pokédex und Pokébälle – was jetzt noch fehlt, sind Orden. Also nichts wie ab zur nächstgelegenen Arena. Geht den Weg wieder zurück in Richtung des Hauses, in dem ihr Eich getroffen habt, aber nehmt diesmal den Weg, der vorher durch den Pokémon-Kampf versperrt war. Folgt dem Weg nach Kikyō City (fangt dabei 2! Knofensa, denn für 1 bekommt ihr später ein Onix) und geht dort am besten erst einmal eure Pokémon heilen und einkaufen. Jetzt begeben euch schnell in die Arena und gewinnt von Hayato den Flügel-Orden.

(Mit Tauboga (Taubsi entwickelt sich auf Level 18) war es kein Problem. Solltet ihr nicht so stark trainieren wollen, kauft vorher Heilmittel.)

Zweiter Orden

Jetzt macht euch auf den Weg zum Tower of Bellspout, ganz im Norden von Kikyō City, kämpft euch dort nach oben durch, um dort das – Flash VM – vom Anführer der Mönche zu bekommen. (Sinnvoll ist es, erst mal Smettbo Flash lernen zu lassen.)

Jetzt geht erneut ins Pokémon-Center der Stadt und verstaubt erstmal eines eurer Pokémon (Ihr dürft nur 5 bei euch haben), dann könnt ihr vom Wissenschaftler im Pokémon-Center ein Ei bekommen, das nach einiger Zeit ausschlüpfen sollte und das ihr braucht, um weiter nach Süden laufen zu dürfen.

Ihr kommt von Osten, versucht also mal euer Glück im Westen, dann gleich runter in die Höhle direkt rechts danach. Untersucht die Steintafeln dort, die wie ein Puzzle aussehen. Wenn ihr damit fertig seid, verschwindet der Boden unter euch und ihr landet in einem Gewölbe. Hier könnt ihr Annon fangen. Dieses Pokémon hat übrigens 26 verschiedene

Erscheinungsformen.

Nachdem ihr die Höhle verlassen habt, geht durch das Haus nach rechts und dann nach unten. Der Typ dort lässt euch aber nur raus, wenn ihr das Ei geholt habt. Kämpft euch weiter nach Süden, bis ihr bei dem Pokémon-Center angelangt seid. Um hinzukommen müsst ihr sogar noch Weg-Zoll bezahlen, doch dafür bekommt ihr von dem Typ im Pokémon-Center eine alte Angel, so dass ihr die ersten Wasser-Pokémon holen könnt. Jetzt aber erstmal durch den Berg. Hier liegen viele Gegenstände in Pokébällen – lasst euch keines davon entgehen. Wenn ihr die Höhle auf der anderen Seite verlassen habt, geht bei Route 33 weiter nach Westen, in die nächste Stadt. Leider ist die Arena durch einen Typen versperrt, also geht erstmal weiter nach rechts und erkundet den Wald. Normalerweise ist dort jedoch nichts Interessantes zu finden, also geht wieder zurück in die Stadt. Hier geht ihr erstmal in das Haus im Norden der Stadt, und redet mit dem Typ, der euch bittet, die Fleghorn der Stadt zu befreien. Jetzt ab nach rechts, raus aus der Stadt. Hier könnt ihr nun die Treppe runter, die vorher durch den Kerl versperrt war, und besiegt alle, die auch nur annähernd nach Team Rocket aussehen. Nachdem Ihr alle besiegt habt, kommt der Typ aus der Stadt, den ihr am besten gleich anquatscht. Ihr findet euch in seinem Haus wieder, wo er euch als Belohnung etwas gibt. Bei uns hat sich an dieser Stelle übrigens auch Togepi aus dem Ei gewagt. Wie dem auch sei, die Arena steht jetzt offen und ihr wollt ja schließlich Orden. Also nichts wie rein. Die Trainer im Inneren dürften eigentlich kein Problem darstellen. Schon habt ihr den Käfer-Orden!

Dritter Orden

Jetzt zum Westaufgang der Stadt und mit dem Typen reden, woraufhin euch der Dieb, der bei Prof. Utsugii das Pokémon geklaut hat, zu einem Kampf herausfordert. Er verliert natürlich und verdrückt sich in den Wald. Klar, dass ihr dem Burschen am besten sofort folgt. Im Wald ist er aber leider nicht mehr zu finden. Dafür findet ihr einen Vogel-Pokémon, das ihr mal in Richtung Stadt scheuchen solltet. Auf dem Weg dorthin hält das Pokémon bei 2 Typen an, wobei der linke euch eine Belohnung gibt, nämlich das – VM Zerschneider –. Damit schneidet ihr euch nach Norden durch. Auf dem Weg holt ihr euch bei dem Typen, der rechts unter dem See liegt, noch TM02 ab. Weiter geht's nach Norden durch das Haus durch, in dem ihr von dem Mädchen neben dem Smettbo (oder so etwas Ähnliches) noch TM12 bekommt. Weiter nach Norden und ihr kommt nach Kogame City. Was liegt in einer neuen Stadt näher, als sofort zur Arena zu rennen und den dritten Orden zu holen? Eben! Also nichts wie ab in die Arena und die Arenaleiterin besiegen. Wenn ihr dann weggehen wollt, werdet ihr von dem Mädchen unter dem Arenaleiter noch mal angesprochen. Erst jetzt erhaltet ihr, wenn ihr die Arenaleiterin noch mal anspricht, den Orden.

Vierter Orden

Danach macht ihr erstmal einen Rundgang durch die Stadt und redet dabei natürlich mit jedem. Auf diese Weise bekommt ihr im Fahrrad-Geschäft sogar ein Gratis-Fahrad. Jetzt ab zur oberen linken Ecke der Stadt zu diesem komischen Haus (sieht ein wenig wie ein Funkturm oder so etwas Ähnliches aus). Sprecht dort das Mädchen neben dem Computer an und sie stellt euch 6 Fragen, die ihr mit folgenden Antworten beantworten solltet: Ja–Ja–Ja–Nein–Ja–Nein, um ein Radio für euren Gear zu bekommen. Rechts neben der hiesigen Arena müsst ihr noch in das Haus mit den beiden Mädchen, von denen ihr Schiggy Salbe und S. Wasser bekommt. Das benötigt

ihr, um später ein seltenes Pflanzen-Pokémon zu fangen. Na ja, was heißt hier später. Besser gleich. Das Pokémon fangt ihr westlich der Stadt, in der ihr euren ersten Orden bekommen habt. Ihr könnt dazu weiter nach Norden durch den Garten gehen, diesen dann Richtung Westen verlassen und euch dann wieder nach Norden begeben. Wenn ihr dann an diesen komischen Baum kommt, klickt diesen einfach an und beantwortet die Frage mit Ja. Das Pokémon, das dann gegen euch antritt, solltet ihr fangen, denn soweit es uns bekannt ist, kommt es nur einmal im Spiel vor. Da der Weg nach Westen jetzt frei geworden ist, geht ihr diesen Weg weiter bis zur nächsten Stadt. Hier trefft ihr im Pokémon-Center euren Rivalen wieder, der euch vollplappert. Wie dem auch sei, begeben euch nun in die Arena. Hier solltet ihr den Weg, den ihr geht, beachten. Ihr könnt es zwar selbst ausprobieren, aber falls euch das zu kompliziert sein sollte, folgt einfach der folgenden Anweisung. Begeben euch direkt vor den ersten Pokémon-Trainer und besiegt diesen. Geht dann zwei Felder nach rechts, damit ihr genau über der rechten Statue steht. Geht nun hoch bis zur zweiten Trainerin, dann drei Felder nach links und zwei Felder nach oben und besiegt auch diesen Trainer. Geht danach nochmals drei Felder nach rechts und zwei Felder nach oben und kämpft abermals. Begeben euch nun direkt nach oben und schon seid ihr beim Arenaleiter. Holt euch dort den Geister-Orden.

Fünfter Orden

Schaut euch die Häuser dieser Stadt etwas genauer an. In einem sind 5 Frauen, die auf euer Ansprechen hin mit euch kämpfen und jeweils eines der Evoli-Entwicklungen einsetzen. Sprech, nachdem ihr sie besiegt habt, mit dem Mann am Eingang des Hauses. Er gibt euch – VM Blitz (Flash) –. Verlasst die Stadt nach Westen, ohne euch um das Gebäude ganz im Norden zu kümmern. Besiegt die Trainer, die nun kommen, bis ihr zu einer weiteren Stadt gelangt (in einem der Häuser erhaltet ihr – VM Stärke –). Der Arenaleiter dieser Stadt ist leider nicht anwesend. Bringt (wenn ihr das noch nicht getan habt) einem eurer Monster Surfen bei und surft die Route nach Süden entlang. Die Stadt, die ihr nun erreicht, ist ziemlich klein. Schaut nach, ob ihr noch genug Items habt, um so eure Pokémon aufwecken zu können, denn das Quappo des hiesigen Arenaleiters ist recht stark, ansonsten benutzen alle Trainer dort Kampf-Pokémon und dürften eigentlich kein Problem sein.

Sechster Orden

Redet, nachdem ihr ihn besiegt habt, mit allen Personen, denn von einer erhaltet ihr – VM Fliegen – und einer gibt euch die Medizin, damit der 6. Arenaleiter gegen euch kämpft. (Ihr müsst den Leiter erst in dem hohen Gebäude (ganz oben) ansprechen und ihr – ja auch dieser Leiter ist weiblichen Geschlechts – die Medizin geben.) Danach nur schnell in die Arena, die Kleine besiegen und den nächsten Orden einsacken.

Siebter Orden

Geht jetzt wieder zur Stadt mit der Geister-Arena und verlasst sie diesmal nach Osten. Surft über die beiden Seen und ignoriert die Höhlen (sie sind nicht wichtig). Folgt der Route, bis ihr in eine weitere Stadt kommt. Sie hat nichts Besonderes zu bieten und da die Arena von einem Mann blockiert wird, verlasst ihr sie nach Norden. Geht durch das 1. Haus und um das 2. herum (es enthält Team Rocket Mitglieder, die euch um einen Haufen Geld erleichtern). So kommt ihr an einen See, in dem ein Garados schwimmt. Sprech mit ihm an und versucht ihn zu fangen.

Er hat immerhin stolze L 30!

Nachdem ihr ihn besiegt oder gefangen habt, taucht ein Mann auf, der ein Schild betrachtet. Sprech mit ihm an. Geht, nachdem er verschwunden ist, wieder zurück in die Stadt. Dort findet ihr ihn dann in einem der Häuser, wo er einen versteckten Eingang entdeckt. Folgt ihm in diesen. Das Ganze stellt sich zu eurer Überraschung als Team Rocket Hauptquartier heraus. Freundet euch mit den Trainern dort an und sammelt alle Items ein. Seid ihr damit fertig, geht an eine der 2 geschlossenen Türen dort und drückt A. Sie sollte sich jetzt öffnen. Erledigt alle Trainer, die euch dahinter erwarten und geht zur 2. Tür. Hier trefft ihr auf die Team Rocket Bosse sowie Lance. Zusammen mit Lance erledigt ihr die Bosse und könnt in den bisher verschlossenen Raum. Dort müsst ihr dann einen Reaktor ausschalten und deshalb jeden der 3 Lektrobälle besiegen. Danach gibt euch Lance – VM 6 (Pool) – und der Weg in die 7. Arena ist frei. Diese Arena ist eine Eis-Arena. Mit einem Feuer-Pokémon müsstet ihr sie problemlos auseinander nehmen können. Ach ja, unser Start-Pokémon (3. Entwicklungsstufe) hatte jetzt übrigens bereits L 70 – nur so zum Vergleich.

Achter Orden

Macht jetzt, bevor ihr zur 8. (und letzten) Arena geht, noch einen Abstecher in die Stadt mit dem großen Kaufhaus (Kogane). Dummerweise wimmelt es hier mittlerweile von Team Rocket Mitgliedern! Geht in das schwarze Gebäude (erinnert ihr euch?) und besiegt dort alle Trainer. Stattet jetzt noch einmal dem Pokécenter einen Besuch ab und geht dann in den Tunnel unter der Stadt (das Gebäude links oben). Hier lässt sich jetzt eine Tür öffnen, die vorher verschlossen war (es ist die erste Tür rechts).

Hier fordert euch euer Rivale (mal wieder) heraus und ein paar Team Rocket Trainer stehen ebenfalls herum. Drückt die Schalter in verkehrter Reihenfolge, also zuerst den ganz hinten und erst zuletzt den ganz vorne. Dann könnt ihr nach unten durchlaufen und es ist eigentlich alles kein Problem mehr. In der nächsten Szene geht ihr zu dem Mann in der Mitte, der euch einen Schlüssel gibt. Kehrt noch mal ins schwarze Gebäude zurück und öffnet dort die große Tür im 3. oder 4. Stock. Es kommen weitere Rockets sowie ihre beiden Bosse. Sind auch diese besiegt, kommt jemand und gibt euch einen Gegenstand, den ihr zum Weiterkommen benötigt.

Geht jetzt wieder in die Stadt mit der Eis-Arena (Choji). Der Mann, der zuvor den Weg nach Osten versperrt hat, ist jetzt weg. Folgt dem Weg, bis ihr in einer Höhle landet. Hier gelangt ihr auf eine etwas komplizierte Eisbahn, also drückt: ↑, →, ↑, →, ↑, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, dann solltet ihr von der Bahn runter sein. Weiter geht's nach rechts auf die nächste Bahn, die eigentlich kein Problem sein sollte, und ihr bekommt – VM 7 (WALL) – (nur für den Fall: →, ↑, →, ↓, →, ↑, →, ↓, →, ↓, →). Jetzt weiter oben entlang nach Osten. Dort müsst ihr 2 Steine nach unten werfen und danach wieder auf dem Eis rutschen, um in die Mitte zu gelangen. Dort geht es dann die Treppe rauf. Der Rest ist eigentlich einfach und ihr kommt, nachdem ihr die Höhle verlasst, nach Fusube. Dort führt euer Weg gleich in die Arena. Schiebt mit Stärke die Steine in die Löcher, so dass Brücken über der Lava entstehen. Der Arenaleiter mit seinen Drachen ist eigentlich kein Problem, nur bekamen wir am Ende des Kampfes keinen Orden! Schaut nach, ob ihr noch genug Platz in der linken Seite eurer Tasche habt, surft dann um die Arena herum und betretet die Höhle. Durchquert sie, surft

über den See und bringt den Wirbel mit VM Pool zum Verschwinden. Rechts liegt dann ein Item. Hebt es auf und der Arenaleiter kommt – mit dem wohlverdienten Orden!

Endspurt

Geht nun nach Süden, schlägt euch mit den (schwachen) Trainern herum und sammelt alle Items auf. Irgendwann landet ihr wieder in eurem Heimatdorf. Geht dort zum Prof. Er gibt euch jetzt den Meisterball, der alle Pokémon fängt.

Heilt eure Pokémon noch einmal und seht zu, dass sie sämtliche VMs kennen (um z.B. Wasserfälle zu erklimmen). Ach übrigens, Lance ist anscheinend der Drachentrainer Siegfried der Top Vier. Surft jetzt von eurem Heimatdorf aus nach Osten, durchquert eine Höhle, surft weiter, besiegt ein paar Trainer bis zu einem Gebäude nach einem langen fast völlig geraden Weg (vorher könnt ihr eure Monster in einer Hütte bei einer Frau heilen lassen). Wenn ihr alle 8 Orden habt, könnt ihr jetzt in eine Höhle (=Siegerstraße). Sie ist relativ einfach, außer dass am Ende euer Rivale euch (anscheinend zum letzten Mal) herausfordert. Euer Startpokémon sollte jetzt mindestens L 65 haben. Wie schon in der Rot/Blau-Edition kommt jetzt noch ein Pokécenter. Schnappt euch eure besten Monster und geht noch mal zurück in die Höhle, um sie zu trainieren.

Die Top Fünf

Kauft im Pokécenter vorher noch ein paar Toptränke, Beheber und Hyperheiler (wichtig!!!) ein, dann geht es schon. Ach ja, die meisten Pokémon haben Level zwischen 40 und 45, das stärkste ist Dragan L 50.

1. Trainer: Psycho (Rossanna, Kokowei, Lahmus ect.) dürfte eigentlich kein Problem sein, bei uns waren alle mit einem Schlag Geschichte.

2. Trainer: Koga. Vorsicht Gift! Nehmt euch vor dem Sleimog in acht.

3. Trainer: Bruno. Kampf! (Onix, Machomei, Kicklee, Nockchan und noch ein weiteres Pokémon). Zugegeben, das Machomei ist hart, aber es ist zu schaffen.

4. Trainer: Geister! (Gengar, Giflor, so'n Raabe und 2 weitere Pokémon) Setzt beim Gengar am besten Rosanna oder Gardados ein (Rosanna kann prima Schlaf- und Eisattacken ausführen).

5. Trainer: Siegfried, Drachen! (3 x Dragan, Garados, Glurak, Aerodaktyl) Hier zahlt sich ein Feuer/Eispokémon aus.

Am Ende folgt dann der Abspann, mit den klassischen Credits ect. Doch das Ende kommt et was verfrüht, denn es geht noch ein wenig weiter.

Die alte Welt

Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt noch ein paar Mal die Top 5 machen, das stärkt die Pokémon (keine Sorge, ihr könnt später jederzeit zurück) oder in die alte Welt von Rot und Blau, um dort weitere 8 Orden zu ergattern. Geht hierzu zu dem Professor, der euch losgeschickt hat. Er gibt euch ein Bootsticket. Geht damit zu der Stadt mit der 6. Arena. Dort gibt es einen Hafen, den ihr nun betreten könnt. Im Boot wollen dann ein paar Trainer besiegt werden (ähnelt der MS Anne) und ihr landet schließlich in der alten Welt.

Major Bob hat ein bisschen trainiert, ist aber weder umgezogen noch sonst nicht erreichbar. Seine Monster auf L 40 + dürften kein Problem sein (unser Startpokémon hatte gerade L 69). Sabrina hat ziemlich trainiert, ist aber immer noch am selben Ort. Die Level ihrer Pokémon ähneln M. Bobs Pokémon – kein Problem also. Ach ja, anscheinend ist es OK, dass der Karatedojo leer ist.

Erika hat zwar trainiert, aber ihre Pokémon sind immer noch pflanzlich. Auch sie ist, wo

sie sein soll. Feuerpokémon sind hier mal wieder klar im Vorteil.

Kogas Schwester residiert nun über seiner Arena. Ihre Pokémon sind (noch) schwächer als Kogas und bleiben alle weit unter Level 40. Ihr kommt am besten zu ihr, indem ihr den Radweg nehmt.

Begeht euch jetzt zu der Stadt in der Misty in Rot/Blau war. Dort ist zwar noch immer ihre Arena, Misty selbst bleibt aber verschollen. Verlasst die Stadt deshalb nach Osten und surft dorthin, wo mal das Kraftwerk war.

Sprecht mit allen Personen dort, und am Ende spricht euch der Wachposten an. Geht jetzt zurück zu Mistys Arena.

Misty bleibt übrigens weiterhin verschollen. Dafür rennen die Team Rocket Mitglieder jetzt weg. Folgt ihnen zur Nugget Brücke und begeht euch zu Bills Haus. Dort findet ihr Misty dann letztendlich. Sie setzt Wasserpokémon ein, die ungefähr L 40 haben.

Surft jetzt im Wasser in Mistys Arena, das nur 4 Felder groß und von Brücken umgeben ist. Indem ihr A drückt, findet ihr dort ein Item – bringt es zum Kraftwerk und sprecht dort den Mann im hinteren Teil an. Er gibt euch die TM 7. Begeht euch jetzt nach Lavandia und geht in den großen Turm. Sprecht einen Mann, der mit dem Gesicht zur Wand steht, an – er gibt euch eine Melodie auf euer Radio, mit der ihr den Relaxo, der auf dem Weg liegt, wecken könnt (es ist die hinterste der Melodien, Frequenz 16 oder so). Ihr findet den Relaxo direkt vor dem Ausgang von Digdas Höhle. Spielt die Melodie, um ihn zu wecken. Er hat L 50 – fangt ihn (ihr solltet vorher abspeichern, um im Notfall mehrere Versuche zu haben). Hyperbälle sind in diesem Fall sehr praktisch. Jetzt ist der Weg durch Digdas Höhle frei.

Rocko hat 5 Gesteinspokémon auf etwas mehr als L 40. Unser Startpokémon (mittlerweile Dank 4 x Top 5 Level 80) hatte trotz Stein gegen Feuer keine Probleme.

Pyro ist ebenfalls nicht umgezogen. Geht durch den Vertania Wald und surft von Vertania City aus nach Süden, bis ihr auf der Zinobinsel landet. Dort ist nur ein einziger Mann. Redet mit ihm und er springt weg. Surft jetzt nach Westen, wo die Seeschauminseln waren (warum sind sie nicht mehr da?), und ihr trefft in der Höhle auf Pyro. Er verfügt über Feuerpokémon.

Gary hat die Arena von Giovanni übernommen. Er ist nicht so einfach, wie die anderen Leiter, sollte aber kein Problem darstellen. Ach ja, er hat die Pokémon aus Rot und Blau (Liga). Jetzt habt ihr alle 16 Orden. Begeht euch zu Prof. Eich (Standort aus Rot/Blau) und er erzählt euch ein paar Sachen. Ab jetzt könnt ihr zu Ash!!!! Ihr findet ihn dort, wo mal die Liga war, nämlich nach einer Höhle, in der all euer Können gefordert wird. Er erwartet euch mit:

Pikachu	Psycho-Evoli
Relaxo	Glurak
Turtok	Bisaflor

(alle über L 80)

Wenn ihr ihn nach einem harten Kampf besiegt habt, kommen wieder die Credits. OK, es bleiben immer noch einige Fragen offen, aber die müsst ihr schon selbst lösen. HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!!!!!

Tipps-Hotline

0190/87326814

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

N64

Excitebike 64

Was nützen die schönsten Bonusspielen, wenn man nicht rankommt. Hier also die Anforderungen, die ihr erfüllen müsst, um zusätzliche Spiel-Modi frei zu schalten.

Um das Original-Excitebike spielen zu können, müsst ihr den Tutorial-Modus komplett durchspielen.

Zugang zum kultigen Soccer-Modus erhaltet ihr, wenn ihr die Silber-Runden der Novice-Saison mit einem ersten Platz beendet.

Den höchst anspruchsvollen Hill-Climb-Modus schaltet ihr hingegen frei, indem ihr die Gold-Runde der Amateur-Saison als Erster beendet.

Um das klassische Excite in neuem 3D-Gewand zu spielen, müsst ihr die Challenge-Runde der Profi-Saison als strahlender Sieger hinter euch bringen.

Neben diesen Ratschlägen können wir euch auch noch einige "echte" Cheats anbieten. Begeht euch ins Hauptmenü, haltet dort L, C, →, C, ↓ gedrückt und betätigt dann die A Taste, um den Cheat-Bildschirm aufzurufen. Gebt dann einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Um den Stunt-Bonus zu aktivieren, müsst ihr "SHOWOFF" als Code eingeben.

Unsichtbare Geisterfahrer erhaltet ihr, wenn ihr "INVISRIDER" als Code verwendet.

Den obligatorischen Big-Head-Modus hingegen aktiviert ihr mit der Eingabe von "BLAH-BLAH" als Codewort.

GB

Rayman

Nicht nur für die "großen" Konsolen-Versionen gibt es hilfreiche Cheats. Auch in der Hosentaschen-Variante können wir euch weiterhelfen.

Um stattliche 99 Leben zu erhalten, müsst ihr das Game pausieren und dann folgende Tastenkombination betätigen:
A, →, B, ↑, A, →, B, ↓, A, →, B, ↑, A, →, B, ↓

Einen vollen Energievorrat erhaltet ihr, wenn ihr hingegen B, →, A, ↑, B, →, A, ↓, B, → während des pausierten Games eingibt.

Sämtliche Fähigkeiten stehen euch nach der Eingabe von →, →, ↑, ↓, A, ↑, ↓, ↓, B, →, →, →, →, A zur Verfügung.

GB

Metal Gear Solid

Wenn ihr in den Genuss zweier versteckter Features dieser Hosentaschen-Agenten-Sim kommen wollt, müsst ihr folgendermaßen vorgehen: Beendet alle VR-Trainingsmissionen mit einem 100%-Ranking, um ein ansonsten verstecktes Soundmenü aufzurufen. Wenn ihr das Game erfolgreich durchspielt (egal welcher Schwierigkeitsgrad), könnt ihr einen speziellen Level-Select anwählen. Dort erwarten euch neue Aufgaben in den bekannten Leveln.

Zoomfaktor 2:1



Aktuelle Projekte aus

- Afrika
- Asien
- Ozeanien

☒ Hilfe für eine andere Welt!

OK

T.G. COMPUTER

Der Videospezialist für Importe
Tel.: 07041-942463
Fax: 07041-7893
Tgammer@aol.com
www.tgcomputer.de

DREAMCAST IMPORTE USA

Zombie Revenge	129,95.-
Dead or Alive 2	129,95.-
Carrier	139,95.-
Crazy Taxi	149,95.-
Resident Evil: Code Ver.	149,95.-
Sword of Berserk	139,95.-
NHL 2K	149,95.-

DREAMCAST ENGLISH PAL

Soul Reaver UNCUT	109,95.-
ECW Hardcore Rev.	109,95.-

PSX/DREAMCAST HARDWARE

DC Rumble Pack	39,95.-
DC Gehäuse (blau)	69,95.-
DC 4 MEG KARTE	79,95.-
DC UMBAU Chip Jap.u.US	69,95.-
DC RGB-Kabel	19,95.-
DC Keyboard	65,00.-
PSX Memorycard 8 MB	29,95.-
PSX RGB-Kabel	9,95.-
PSX Dual Shock	39,95.-
PSX Joypad	19,95.-
PSX PS Hacker	39,95.-
PSX Umbau Chip Jap.u.US	7,00.-

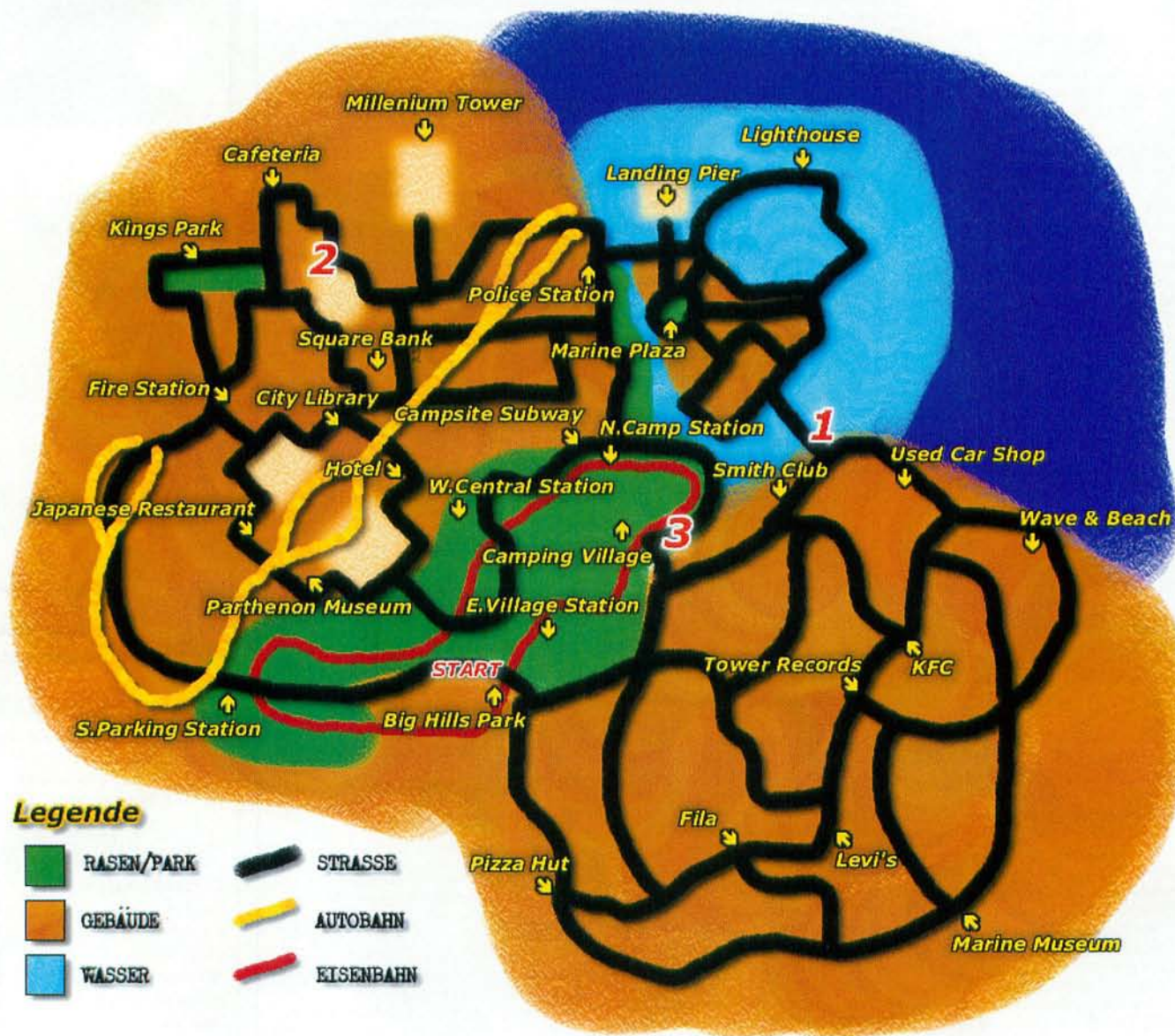
Viele PSX/Dreamcast PAL Spiele lieferbar. Mehr finden Sie auf unserer Homepage.



DC

Crazy Taxi Crazy Crayon City Map

ORIGINAL MODE



In *Crazy Taxi* gilt dasselbe wie im echten Leben: Zeit ist Geld. Je schneller ihr also eure Kunden abliefern, desto mehr Dollars verdient ihr. Klingt einfach – ist aber nicht so simpel, wie man im ersten Moment glauben könnte. Planloses Gerasche führt unweigerlich zu einer Carambolage und somit zu einem riesigen Zeitverlust. Die folgenden Tipps sind laut unserem Tipps-Veteranen Arne Schmidt die besten, die es zu *Crazy Taxi* gibt. Jeder von ihnen ist etliche wertvolle Sekunden wert. Langweiliger-Tricks, mit denen ihr nur 1-2 Sekunden spart, sparen wir uns aus Platzgründen in diesem Guide.

1. HOW TO DRIVE LIKE CRAZY

Drei Moves müsst ihr wie im Schlaf beherrschen. Crazy Dash, Limit Cut und Crazy Drift. Den Crazy Dash und den Limit Cut solltet ihr so oft wie möglich einsetzen. Um den Crazy Dash auszuführen, lasst ihr alle Buttons los und schaltet dann in den Vorwärtsgang und gebt sofort danach Vollgas. Der Limit Cut funk-

nier nur bei Höchstgeschwindigkeit. Schaltet kurz in den Rückwärtsgang, sofort wieder in den Vorwärtsgang und gebt ordentlich Gas. Habt ihr es richtig hingekriegt, heult der Motor auf und ihr werdet noch eine ganze Ecke schneller. Der Drift hilft bei manchen Kurven, aber vor allem spart ihr so beim Abbiegen der Kundschaft enorm Zeit, da euer Wagen wieder in Fahrtrichtung steht und ihr nicht erst wenden müsst. Konkret sieht das dann so aus: Ihr fahrt auf das Ziel zu, bremst ein wenig und schaltet in den Rückwärtsgang. Kurz darauf schaltet ihr zurück in den Vorwärtsgang und lenkt gleichzeitig scharf ein. Das Heck des Wagens bricht aus, ihr schleudert im Idealfall 180° herum und knallt an eine Wand im Zielgebiet. BINGO! Schneller geht's nicht! Ist das Ziel hingegen eine freie Fläche, wie zum Beispiel "Cable Car Top" in der Arcade-Stadt, geht ihr anders vor. Ihr fahrt direkt auf das Ziel zu, schaltet rechtzeitig (!) bei Top-Speed in den Rückwärtsgang und bremst.

2. CRAZY MONEY MULTIPLIER

Schnappt euch immer die grün markierten Fahrgäste. Sie bringen am meisten Geld. Bedenkt auch, dass ihr euch manche Fahrgäste für später aufheben solltet. Zum Beispiel ganz zu Anfang des Spiels, wenn ihr noch viel Zeit habt, dürft ihr niemals den Fahrgast, der direkt an der Türe des Millennium Towers steht, einsteigen lassen. Spart ihn für spätere kritische Situationen auf.

ORIGINAL CITY

Das Wichtigste zuerst: Traut in der Original-Stadt niemals, wirklich NIEMALS dem Pfeil! Dieser Pfeil ist für das lineare Straßennetz der Arcade-Stadt designed und mit dem verzweigten Straßenwirrwarr im Original-Mode völlig überfordert. Schaut euch die abgedruckte Karte an und spielt ein paar Mal den 10 Minuten Mode, damit ihr wisst, wo die einzelnen Locations sind. Also nochmal: Der Pfeil ist BOSE. NICHT benutzen!

Abkürzungen & Tricks:

1. Die beste Abkürzung des ganzen Spiels. Kommt ihr aus Richtung Smith Club/Used Car Shop und müsst Richtung Marine Plaza, dann gebt auf der Brücke Vollgas. So fliegt ihr über das Gebäude. Fahrt geradeaus weiter und schon seid ihr am Ziel. Müsst ihr zum Police Department, gebt ihr weiter Vollgas und springt so über den Fluss. Ist euer Ziel hingegen das Pier, fahrt ihr die Straße rechts oben entlang. Nehmt ihr diese Abkürzung zu Anfang des Spiels, könnt ihr auf mittlerem Schwierigkeitsgrad mehr als 20 Sekunden gewinnen!!
2. Kommt ihr von der Police Station aus in die City, seht ihr eine riesige Rampe. Benutzt sie, um zum King's Park zu gelangen. Wichtig ist, dass ihr in der Mitte der Rampe bleibt, sonst verpasst ihr die Treppenstufen auf dem Dach und knallt an die Mauer. Noch wichtiger ist, beim Absprung von dem Häuserdach darauf zu achten, dass ihr auf KEINEN Fall in den U-

Bahn Tunnel fliegt! Diese Abkürzung funktioniert natürlich auch anders herum.

3. Habt ihr einen Kunden, der zum Campside Subway möchte, und fahrt aus Richtung Smith Club, dann könnt ihr über die Grünfläche abkürzen. So spart ihr zu Anfang des Spiel mindestens 15 Sekunden.

4. Durch das Zuggtunnel (nicht das U-Bahn Tunnel) könnt ihr schneller von einer Station zur anderen gelangen. Fahrt ihr ganz am Rand, kann euch auch kein Zug aufhalten. Schaut die abgedruckte Karte, dort seht ihr den Verlauf der Schienen.

5. Meidet U-Bahn und Highway. Hier verliert ihr mehr Zeit, als ihr gewinnt.

ARCADE CITY

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich hierbei um die Stadt aus dem Automaten. In dieser Stadt ist der Pfeil wirklich nützlich, ihr könnt euch ruhig auf ihn verlassen.

Wie ihr wisst, ist diese Stadt viel linearer aufgebaut. Ihr könnt also fast wie in einem Racing-Game "Runden" fahren. Ihr beginnt bei der Universität und solltet einmal die ganze Stadt abfahren, um wieder bei der Universität anzukommen. Die Reiseroute lautet wie folgt: Unigebiet - Innenstadt - Gebiet um die RB Station - Downtown - Gegend beim Hotel - Bus Terminal - Lookout Tower - Fire Station - Tennis Court - Unigebiet. Im Areal des Busterminals ist es besonders ärgerlich, umdrehen zu müssen. In 90% aller Fälle gilt: Rote Kunden an Bus Terminal und Lookout Tower fahren Richtung Universität. Bei der Firestation ist es das Beste, den Hang ein Stück hinaufzufahren und dort einen der hellgrünen Fahrgäste einzusammeln.

Abkürzungen & Tricks:

1. Fahrt ihr vom Park aus in Richtung KFC, könnt ihr durch das Parkhaus eine Schikane umgehen.
2. Vom KFC aus führen zwei Wege zur Kirche. Nehmt den linken, er ist viel kürzer.
3. Von der Kirche zum Heliport fahrt ihr natürlich nicht die Straße entlang, sondern rast Luftlinie über die Grünfläche.
4. Fahrt ihr aus Richtung Heliport und müsst zum Stadion, dann fahrt nicht bis zur RB-Station und wendet dort, sondern springt mit einem Drift auf halbem Wege auf den Parkplatz. Dort haltet ihr euch rechts.
5. Das Beste zuletzt! Um sehr viel Geld zu verdienen, schnappt ihr euch grün markierte Kunden an der RB Station oder am Stadion. Habt ihr Glück wollen sie zum Hospital, zur Bank, zum Clocktower oder zum Skatershop. Diese Kunden sind perfekt, da ihr auf der Autobahn mit dem richtigen Trick UNHEIMLICH schnell werdet und fast, ohne etwas dafür zu tun, einen 20Hit Combo bekommen könnt! Fahrt auf der Autobahn am rechten Rand entlang. Lenkt dabei schräg auf die Leitplanke zu. Es sprühen mächtig Funken, ihr werdet aber nicht langsamer. Führt jetzt viele Crazy Dashes und Limit Cuts aus und rast so auf der rechten Spur rechts an allen anderen Lasten und Autos vorbei! Seid ihr am Ziel angekommen, nehmt ihr euch den nächsten grünen Kunden und fahrt die Autobahn abermals entlang (diesmal linker Rand, entgegen Fahrtrichtung!). Diese Abkürzung ist zwar Gold wert, kann aber für einen schlechten Fahrer auch fatal enden...

Mit diesen Tipps solltet ihr hohe Trinkgelder bekommen und die Crazy Lizenz schaffen. Übrigens: Der absolute Rekord liegt bei über \$100.000...

Dickes Ende Verlosung

Geniale Soul Reaver Statue zu gewinnen!

Lange haben wir mit uns gerungen, ob wir euch diese absolut detaillierte, ca. 40 cm große Raziel-Figur wirklich überlassen sollen. Nach langem Überlegen haben wir uns natürlich dafür entschieden dieses seltene Sammlerstück für uns zu behalten. Tja, nur leider bekam Jan Wind von der Sache und verdonnerte uns dazu, das Ding zu verlosen. Schade eigentlich. Beantwortet uns einfach die folgende Frage:

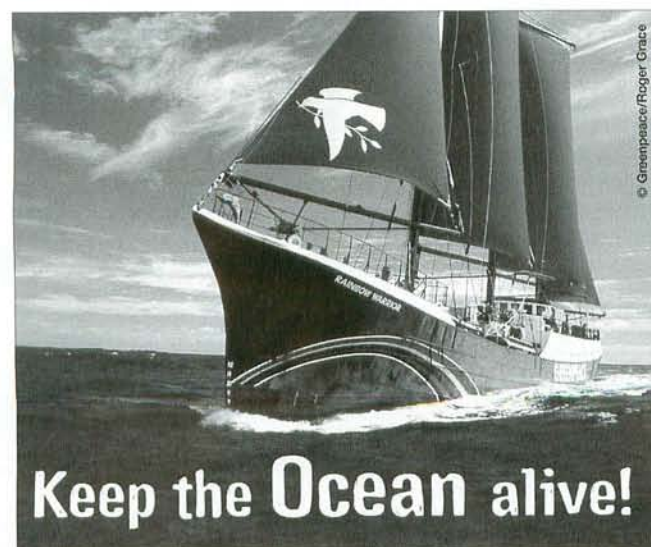
Wieviele Jahre sind zwischen Legacy of Kain und Soul Reaver vergangen?

(Im Spiel, nicht in der Realität.)

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Richtet eure Einsendungen bitte an:

Future Verlag
Red. Video Games
Stichwort "Raziel"
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München

Vielen Dank an dieser Stelle an die Game- und Freakware-Spezialisten Maro, die uns die Figur freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben. Falls ihr also leer ausgeht, wendet euch doch mal an die Jungs. (Tel.: 01751-956 46 46 oder www.maro-gmbh.com) Mitarbeiter des Future-Verlags und Maro sind natürlich, wie der Rechtsweg, ausgeschlossen.



© Greenpeace/Roger Ormrod

Keep the Ocean alive!

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

01722

GAME TOWN

Kapuzinerstraße 25
80337 München
(gegenüber dem Arbeitsamt)
Tel/Fax: 089/54 40 34 81
www.GAME-TOWN.de



4 Drähte ??? Das ist uns zuviel ...

dachten wir uns und entwickelten zusammen mit einer Elektronikfirma den ultimativen Umbau für jede Dreamcast. Der DCUNIMOD 4W, der komplett ohne Drähte auskommt, wird einfach über den BIOS Chip gelegt, und mit 4 Lötunkten direkt verbunden.

Einfacher und schneller geht es kaum! Ihr wollt mehr über den DCUNIMOD wissen?

Dann schaut doch mal unter: www.DCUNIMOD.DE

Preise: Chip zum selbststeinbauen 69 DM
Kompletter Umbau 99 DM



DREAMCAST

Arcatera 89,95 DM
Shen Mue (US) 149,95 DM
R.E.Code Veronica (US) 149,95 DM

PLAYSTATION

Suikoden 2 89,95 DM
Syphon Filter 2 (US) 129,95 DM
Legend of Mana (US) 129,95 DM

NINTENDO 64

Top Gear Hyperbike 109,95 DM
Perfekt Dark (US) 159,95 DM
Pokemon Stadium 139,95 DM

PLAYSTATION 2 (JAP)

Grundgerät auf Anfrage
Tekken Tag Tournament 219,95 DM
Dead or Alive 2 219,95 DM

Natürlich führen wir immer die aktuellsten Spiele für fast jedes System. Händleranfragen erwünscht!

Mail-O-Mania



▲ Ist mal wieder hin und weg von den ganzen E3-Messe-Babes. DARUM fährt er so gerne auf Messen...

Hey Leute! Was geht ab? Seid ihr alle Microsoft-Hasser oder wie? Zumindest ist die X-Box noch immer Thema Numero Uno bei euch – und nur wenige sehen die Zukunft positiv...



▲ Hat sich 'nen Kötter zugelegt und muss nun alle zehn Minuten Gassi gehen – und die Pisse im Büro wegputzen ;)



▲ Fehlt da was? Eine der meistgestellten Fragen diesen Monat war die nach dem fehlenden Tipps-Buch.

Brief des Monats

Hallo Video Games!

■ Ich finde es gut, dass Sony ihre Preispolitik ändert – dies schont nämlich meinen Geldbeutel und man kann sich noch so manch anderes Spiel dazu kaufen. Ob dies allerdings gegen das Raubkopierer-Problem hilft, bezweifle ich, denn Spiele zu kopieren ist immer noch günstiger und außerdem schon zu weit verbreitet. Schaut mal ins Internet: Da gibt es doch schon Programme, die sogar den Bootsektor mitbrennen. Somit müsste man (theoretisch) nicht mal mehr die PlayStation umbauen, um die Games zu zocken. Meiner Meinung nach ist Sony selbst Schuld, dass es so viele Leute gibt, die brennen – und nun ist es schon zu spät. Ich selbst habe mir geschworen (das habe ich bis jetzt auch gehalten) niemals ein PlayStation-Spiel zu brennen und bin auf meine kleine Sammlung an PS-Spielen (etwa 70 Stück; alles PAL/NTSC-Originale) sehr stolz. Nach meiner Meinung gehört jeder Raubkopierer ungespitzt in den Boden gerammt, dann noch... (wenn ich das schreiben dürft ihr den Brief nicht mehr abdrucken). Das war's dann eigentlich auch schon...

Gruß Stefan
kriegbaum.sc@t-online.de

Ha! Stefan, du bist der einzige, der zum Forumthema der letzten Ausgabe etwas geschrieben hat. Respekt! In dieser Ausgabe gibt's aber im Szene-Chat genug Infos – Sorry, Fehler unsererseits. Mit dem Problem der Raubkopierer wirst du wohl leider Recht behalten... Was viele dieser Brenner halt einfach nicht kennen, ist dieses tolle Gefühl, eine schöne Original-Sammlung zu besitzen – du kennst das ja wohl. In diesem Sinne – keep on gaming!

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-
verlag.de



VG Ü-Ei

■ Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsel (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!



■ Ich ärgere mich grün!

Was habt ihr nur getan? Mich vor meinen Fans beleidigt. Ihr habt mir mein letztes bisschen Würde genommen! Keiner wird mehr Respekt vor mir haben! Ihr gewalttätigen Video Games macht nur weiter so!!!

FRANK OESTEMER, LEINACH

Machen wir, machen wir... :)

■ Ein wahrer Freak

Hi VG-Team!

Ich denke, es nervt euch mittlerweile genauso wie mich, aber eigentlich möchte ich doch sehr gerne meinen Senf zum Import-Stopp abgeben. Und zwar finde ich es echt albern, dass sich jetzt jeder darüber aufregt. Erstens, weil doch sowieso nur die Hälfte dieser Rumröler wirklich mehr als eine Importkonsole hat; zweitens, weil der echte Freak garantiert kein Problem darin sieht. Denn jener wird es wohl nicht allzu schwer haben, im Internet 'nen Shop zu finden, in dem er sich mal eben alles besorgen kann, was er will.

Stimmt. Wer über I-Net-Anschluß verfügt, wird mit diesem leidigen Thema wohl keine Probleme haben...

Mein Gott, lasst doch unsere lieben Videospielefirmen in dem Glauben, sie hätten was bewirkt. Im Netz gibt es so viele Händler, da fehlt einem garantiert nichts. Ich habe meine PS2 auch bereits am 6.4. in den Händen gehalten, frisch von einem Importhändler aus Amiland. Mir geht es wirklich auf den Sack, dass sich jetzt jeder so künstlich aufspielt. Spieler, bitte lasst das, und VGler, druckt so einen Müll nicht mehr ab, genauso wie dieses Rumgezeter à la "Wird der Dreamcast noch durchkommen?" oder "Ich sehe keinerlei Zukunftschancen für die und die Konsole", das hat wirklich in die Zeit gepasst, als ein Sega-Magazin Fotos veröffentlichte, in denen SNES-Konsolen ins Klo geworfen wurden (das gab es wirklich, das Zeug hieß irgendwie SegaPro und dann gab es ja noch ConsolePro etc.), aber

heutzutage braucht das keiner mehr. Und diese Mutter Theresa ("Ich mag alle Konsolen, es gibt doch überall gute Spiele...") interessiert auch keinen.

Naja, solche Mails kriegen wir halt – und zwar ziemlich häufig. Daher gehen wir also davon aus, dass es doch jemanden interessiert.

Ich habe auch sämtliche Konsolen der letzten 5 Jahre (und NeoGeo und NeoGeoCD) nebeneinander, aber trotzdem hat man doch seine klaren Favoriten. Ach ja: Von Grafik und Anfangsspielen der ach so tollen PS2 bin ich übrigens auch erstmal enttäuscht, mal abgesehen von *DrumMania*, das ich übrigens von einem deutschen Händler aus dem Internet bestellt habe – ohne irgendein Problem.

So ein Schlawiner aber auch... :)

Die Möchtegernspieler, die dann entsetzt feststellen, dass ihr Dreamcast nur in schwarzweiß läuft ("Komisch, ich habe doch einen Stromkonverter, hm...?") brauchen keine Importspiele, alle anderen werden entweder vom Stammhändler (einfach löffeln, der gibt schon nach) oder eben im Internet fündig. Und jetzt hört auf rumzuheulen, dass ihr keine Importe mehr kriegt, das ist nämlich echt lächerlich

SEBASTIAN SCHERER, RONNENBERG

■ Ein Blick in die Zukunft

Tach Herr Daxer

Ich will nur mal meine Meinung zum Thema "Konsolenzukunft" loswerden. Ich denke mal, dass der Start der PlayStation2 typisch für Sony war. Erst ordentlich die Leute heißmachen und dann machen irgendwie alle (außer Sony) lange Gesichter. Mit mittlerweile 1 Mio. verkaufter PlayStation2 in Japan ist Sonys Rechnung mal wieder voll aufgegangen. Aber bei aller Kritik muss man sagen, dass Sony das Marketing wie kaum ein anderer beherrscht. Davon kann Nintendo nur träumen. Die haben anscheinend nichts aus den

Fehlern des Nintendo 64 gelernt (bis auf die Tatsache, dass sie nun auch mal die CD-ROMs entdeckt haben). Sie warten einfach ab und lassen den Japanischen Markt schleifen. Der ist mittlerweile sowieso verloren. Schade, denn Nintendo ist mir immer sympathisch gewesen. Aber ich kaufe meine Konsolen nicht nach Sympathie, sondern nach Leistung und Software. In Sachen Leistung scheint Nintendo gegen Microsoft den kürzeren zu ziehen und in Sachen Softwarenachschub wird Sony aufgrund höherer Hardwareverkaufszahlen auf jeden Fall besser unterstützt. Also bleibt als Fazit nur zu sagen, dass ich die nächste Nintendo-Hardware wohl überspringen werde und lieber zu Sony und Microsoft gehe, da mit allen Konsolen mein Taschengeld und der Weihnachtsmann überfordert wären. Zu Nintendos Verteidigung muss man sagen, dass sie (und natürlich Rare) wenigstens für ein paar gute Spiele sorgen... Doch wer kann denn mit ein-zwei Spielen im Jahr glücklich werden? Aber wenn's dann knallt, dann richtig. Eine Frage habe ich auch noch: In der aktuellen VG schreibt ihr in den News, dass *Lufia* für den Gameboy Color erscheint. Ist das eine Umsetzung der SNES Version oder ein eigenständiger neuer Teil?

DENIS THE PLAYER
DENISTHEPLAYER@AOL.COM

Sei erfreut – mit dem Lufia-Dingens für den GBC wird es sich um einen komplett eigenständigen Teil der Serie handeln. Oder sei doch nicht so erfreut? Taito, der Entwickler der Serie, hat mit der Gameboy-Version nichts zu tun und übergab die Arbeiten an Neverland Company (Chaos Seed, Saturn). Die schlechte Nachricht dabei: Derzeit sieht es so aus, als wäre Ruins Chaser aufgrund finanzieller Probleme "on hold". Ob's doch was wird, stellt sich erst noch heraus...



■ DC und Internt (Geld Sparen) HI VG-Team!

Erstmal ein Lob: Ihr gehört mit zu dem besten Mag, das ich kenne (vielleicht auch das beste)!

Na, was jetzt? :)

Was schrieb der Jan in seinem Brief des Monats? Nach der X-Box soll Schluss sein? Bloß nicht! Ein Freund sagte das auch, als die PSX

kam (er hat jetzt ebenfalls einen DC)! Ich kann mir zwar nicht alle Kisten kaufen, aber ich such mir eine oder zwei Konsolen aus und habe meinen Spaß!

Fragen:

1. Wenn die neue Dreamkey-CD kommt, testet ihr sie oder macht ihr ein Internet-Special?

Klar wird die durchgecheckt und was drüber geschrieben – Ehrensache!

2. Was soll ich mit DVD bei der PS2, ich habe schon ein Player. Sony sollte zwei Versionen raus bringen – eine mit und eine ohne DVD. Wer keinen Player braucht, sollte auch nicht dafür bezahlen müssen. So, nun zu meinem Anliegen: Viele schreiben euch auch mit DC! Ich sehe aber, dass die meisten die e-mails online schreiben – das muss nicht sein!

Über die Game Mail (Receive Mail) kann man offline schreiben und lesen. Die Mails kann man auf VMU speichern und immer wieder lesen. Es ist doch viel besser zu wissen, dass man Zeit zum Schreiben hat, da es ja nichts kostet (außer Strom natürlich). Einige wollen ja auch die geschriebenen Mails speichern, das alles klappt!

Es gibt aber auch Nachteile:

1. Es gibt keinen Hinweis in der Dreamarena, ob eine Mail gekommen ist – also immer mal nachsehen!

2. Bei Mails sind die Umlaute und einige Sonderzeichen nicht mehr da oder ersetzt, aber nur bei angekommenen Mails! Das heißt, ich kann euch normal schreiben, aber wenn man an die Game-Mail schreibt, dann am besten ohne Umlaute und Zeichen! Die Vorteile:

1. Offline schreiben und lesen, man muss aber auf VMU speichern!

2. Man kann VMU Daten verschicken, aber nur eine Datei pro Mail!

CU DerKiller
MBARTMAN@GM.DREAMCAST.COM

■ Kein Tippstheft?

Hallo! Erst einmal: tolle Ausgabe – so viele Spiele! Jetzt zum Hauptpunkt: Sehe ich das richtig, dass Ihr diesmal kein Tipps & Tricks-Heft beigelegt habt (von Klebespuren nichts zu sehen)? Oder habt ihr es ganz abgeschafft? Mit freundlichen Grüßen Ralf K. RZWOK@AOL.COM

Stimmt – letztes Mal gab's keines. Es wird auch nicht immer eines beiliegen! Das machen wir nur, wenn wir ein SEHR geiles Spiel dazu haben... :) Sonst nicht!

Alligator

Leopoldstr. 17
45139 Essen
Fax: 0284/194 12 58

14 Tage Rückgaberecht**

KAUF AUF RECHNUNG*

0284/194 12 57

www.alligatorgame.de



Multinorm
499⁹⁵

Konsolen

Multinorm* PSX 289.95
Multinorm Color PSX 269.95
M.PSX + 2.DS-Pad 299.95
Multinorm* Dreamc. 499.95

Umbau-Aktion
Für Import Spiele.
29⁹⁵

Multinorm
279⁹⁵

Orig. Game Hunter

Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import Spielen ohne Chip einlöten. Inkl. komplettem Cheatmodul.

29⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 39.95

Multi Pad 2000

4fach Joypad-Adapter inklusive 4 Anschlußmöglichkeiten für Memory Card's im tollen Design.

29⁹⁵

Game Hunter 9002

Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import Spielen. Inkl. Cheat-Modul, 1Meg Memory-Card, Einbauchip + CD.

59⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 79.95

Game Boy Goodies

Univers. Link Kabel für alle Modelle

G.Boy Wormlight für GB-Color / Pocket verschiedene Farben keine Batterie nötig je 12⁹⁵

Action Pro G.

59⁹⁵

Dancing Street

Tanz und Surf-Matte für PSX, PC oder Dreamcast

39⁹⁵

Power Shock 2

39⁹⁵

Standard Joypad 9.95
Double Shock Color Joypad 19.95
1Meg Memory Card 9.95
4Meg Uncompressed MC 29.95
8meg Memory Card 24.95
PSX Ersatzlaufwerk !!!! 99.95
PSX Color Gehäuse 29.95
Remote Station 39.95
Multinorm Stealth Chip 29.95

Scorpion Gun

29⁹⁵

PC/PSX Converter

PSX Joystick's / Lenkräder an den PC anschließen!

29⁹⁵

DC Arcade-Stick

49⁹⁵

DC Rumble-Pack

29⁹⁵

Racing Wheel

79⁹⁵

mit Rumble Funktion

SHEN MUE US

129.95

TENCHU 2

129.95

Chase the Express:

COVERT OPS NUCLEAR DAWN

129.95

* Für Stammkunden ab der 3. Rechnung Zahlungsziel 10 Tage per Bankeinzug
** Ausgeschlossen elektronische Halbleiter sowie nicht versiegelte Software.



Kontakt

Anschrift der Verlagsredaktion VIDEO GAMES
 Kennwort: Leserpost
 Future Verlag GmbH
 Rosenheimerstr. 145 h
 81671 München
Telefon
 089 - 45 06 85 70
Fax
 089 - 45 06 84 49
E-mail
 vg@future-verlag.de

■ Forum 05/00

Hi VG!

Ob man eine Konsole kauft oder nicht, hängt davon ab, was für Games auf dem Teil rauskommen. Was nützt mir eine Konsole, die die beste Grafik und den besten Sound hat, wenn nur Spiele rauskommen, die mir eh nicht gefallen. Aber eigentlich haben alle vier gute "In-House"-Produzenten: Sony hat Square, Nintendo hat Rare, Sega ist selbst ein sehr guter Spieleentwickler, ebenso wie Microsoft. Die X-Box könnte zu einem Konsolen-Computer-Klon werden, was mich stört. Erweiterungen finde ich

sowieso hinderliche Hindernisse (herrliches Wortspiel, nicht). Bestimmte Spiele kann man dann nur noch mit diesen Zusatzelementen spielen (z.B. *Donkey Kong 64*), dadurch muss man immer erweitern und hat dann kein Geld mehr für die Spiele. Die X-Box-Präsentation hat mir nicht gefallen ("Wir sprechen hier von einem Gerät ohne zeitaufwendigen Bootvorgang. Keine Software Installation, ..."). Ja denkt denn der Bill, wir wissen nicht, dass eine Konsole zum Zocken hundertmal besser als ein Computer ist? Microsoft hat viel zu viel mit Computern zu tun gehabt, als dass dies keine Spuren hinterlassen hätte. Dies wird sich negativ auf die X-Box auswirken. Der Dolphin hat meiner Meinung nach im Moment die größten Chancen. Sega hat die Katze schon aus dem Sack gelassen und ihre Marketingstrategie versaut. Sonys PlayStation2 wird vor allem durch den Vorgänger mit regem Verkauf beglückt (Parallelen zu SNES und Nintendo 64?). Microsoft hat zuviel Geldmittel zur Verfügung, aber ihre Karten haben sie schon aufgedeckt. Lachender Vierter könnte Nintendo sein, der sich die Schlappe des Nintendo 64 zu Herzen nehmen wird. So oder so, ich werde mich noch immer auf die Spiele und nicht auf die Konsolen konzentrieren. Da habe ich noch ne Frage: Ist die PS2 stabiler als die PSX? Mit vielen bösen Grüßen

Euer VG-Jünger Andreas Scheuss
 ANDREAS.SCHEUSS@GMX.CH

Ob die PS2 jetzt unbedingt stabiler ist als ihr Vorgänger, wissen wir noch nicht. Schließlich haben wir ja nur eine japanische und die deutsche wird besser... :)

■ Hallo VG-Crew

Die ganze Loberei spar ich mir, ihr wisst doch eh, dass es kein besseres Videogame-Mag gibt als die VG, und nicht erst seit der neuesten Layoutänderung. Apropos Layoutänderung: das Design der Classics gefällt mir nicht mehr, die fallen gar nicht mehr so ins Auge, die Medaillen waren besser. So, jetzt aber zum Thema. Mit einem Wort: ich finde den Vorstoß von Microsoft in die Welt der Videospiele ziemlich besch...eiden.

Das waren aber jetzt dreizehn Wörter...

Ich hab normalerweise gar nichts gegen Wettbewerb – ich bin nicht einer der Leute, die sagen "meine Konsole und sonst gar nichts", aber muss es denn gerade MS sein? Denn die haben leider ein dickes Polster an Kohle, das war bei Sony ja auch nicht ganz unschuldig am Erfolg (Megawerbekampagne, Kampfpreise). Wenn die ihre übliche Marketingpolitik durchziehen, werden die von Anfang an alles tun, um alle anderen vom Markt zu drängen und wieder so eine Monopolstellung anstreben, aber ich denke Sony kann da ganz gut dagegenhalten und Nintendo ist durch die Pokemanie auch nicht ganz abgestürzt und hat hoffentlich auch genug Power, um gegen Billy zu bestehen. Und Sega? Die stehen dann am Ende wieder mit dem System da, das am wenigsten Power hat, naja man wird sehen. Ich hätte auf jedenfall nichts dagegen, wenn Microsofts Videogamespläne abstürzen (!) würden – die müssen ja nicht überall ihre Finger drinhaben. Die ärgern die Leute schon genug mit ihrem tollen Betriebssystem für alle PCs (wird dann die X-Box die erste Konsole, die mindestens einmal am Tag abstürzt?).

Zumindest wurden schon die neuesten Controller-Design-Studien gesichtet, wo nur noch drei Buttons auf dem Controller zu sehen waren... Ctrl, Alt, Del... Hey, war nur ein Scherz! :)



Vielleicht kommt es ja nach den jüngsten Nachrichten gar nicht so weit. Ich muss sagen, als ich die Nachricht las, dass Microsoft ihr Kartellverfahren verloren haben, hab ich auch nicht gerade geweint. Bis dann, euer treuer Leser CHRISTOF RAIBER
 C.RAIBER@GMX.DE

■ Microsoft-Verarsche?

Hallo ihr da draußen.

Hallo du da drinnen...

Als erstes mal ein dickes Lob an euch. Ihr seid echt spitze. Ich hab mich fast tot gelacht (aber nur fast, hehe) über den "Microsoft-Verarsche-Spruch".

Wer von uns verarscht MS? So etwas würden wir doch nie machen. Oder war's vielleicht der Sanka, der still und heimlich noch etwas in den fertigen Artikel reingeschrieben hat...

Aber jetzt zum eigentlichen Thema meiner Mail: Der Übersetzung von Videospielen. Beat Kappert spricht mir in seinem Leserbrief vollkommen aus der Seele. Meiner Meinung nach klingt die englische Sprache viel besser als die deutsche. Könnt ihr euch z.B. noch an *ShiningForce III* auf dem Saturn (SEGA rulez) erinnern, ja? Es klingt doch einfach grandios, wenn die Charaktere in den Battle-Szenen ihre Sprüche zum Besten geben, natürlich in Englisch. Jetzt stellt euch mal vor, das Spiel wäre synchronisiert worden! Wie würde denn das klingen? Z.B.: "Prepare



e-talk
 vg@future-verlag.de

■ **Kleine Kommentar-Ergüsse eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.**

■ Eure Bildergeschichte finde ich genial! Vor allem die letzte mit dem Bruder aus Tirol war echt cool.

Thx for the fish. Macht ja auch Spaß, das Dingens zu machen.

■ Ein Gruß an den "österreichischen Angelgott": mein momentaner Rekord liegt bei 9,966 kg!

Schön langsam hab ich kapiert, dass ich eine Angel-Niete bin...

■ (...) Lange Rede, kurzer Sinn: Kämpfe niemals gegen ein Ultima Weapon, ohne Eden zu "ziehen". Außer du spielst FF VII...

■ Hmpffff... stundenlang gekämpft, gewonnen, aber Eden nicht gezogen? Mein Beileid ("brüllendes Gelächter")

■ VG rules!

Wirklich?

■ Rückt doch mal die Adresse von ToX's Schwester raus!

Gib uns deine und wir schicken die Lady zu dir – du darfst sie auch behalten :)

■ Also macht weiter so! Denn die Video Games ist das einzige Magazin, das bei mir auch auf dem Klo gelesen wird.

Wie? Warum? Falls dir mal das Klopapier ausgeht?

Web-Sites des Monats

■ Alles Wissenswerte über Weicheier findet ihr auf dieser höchst interessanten Page: www.weichei.de. Hier könnt ihr alles über prominente Weicheier nachlesen, Bekannte oder euch selbst outen, erfahrt Interessantes über das Weichei des Monats, habt Zugriff auf das komplette Weichei-Lexikon, von dem wir im Weichei-Kasten eine kleine Kostprobe abdrucken, könnt im Shop abgespacete Freakware erwerben und findet Links zu vielen interessanten Weichei-Pages. Für alle Warmdusche, Filterzigarettenraucher und Gleitcreme-Benutzer ein gefundenes Fressen.



▲ Sogar den speziellen Weichei-Song könnt ihr euch als mp3 runterziehen.



to die!" (Dantares). Übersetzt: "Bereite dich darauf vor zu sterben"! Ui! Toll! Was für Atmosphäre da aufkommen würde. Wenn ein Spiel ins Englische übersetzt wird, reicht mir das vollkommen. Wie wäre es denn mit einer Rubrik, die sich "Die dämlichsten Übersetzungen der Videospielgeschichte" nennt? Zum Schluss: Habt Dank, habt viiiiiielen Dank für euer Classic-Shooter-Special. (Das waren noch Zeiten... seufz...). Aber ein Spiel habt ihr

Der letzte Strohalm

Einzelne Fragen werden wir in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

-FRAGE

■ Erscheint *Ultima IX* für eine Konsole und wenn ja, wann und für welche?

ANTWORT

■ Hey – *Ultima IX* läuft ja noch nicht mal auf High-End-PCs flüssig – wie soll es da auf einer Konsole funktionieren? Nein, Spaß beiseite. *Ultima IX* taucht bis jetzt noch auf keiner unserer Release-Listen auf, womit wir mit einer Umsetzung in nächster Zeit wohl nicht rechnen dürfen. Ob's allerdings ein so großer Verlust ist? Die PC-Zeitschriften überhäufen das Dings ja nicht gerade mit Lob und auch die paar Stunden, die ich gespielt habe, haben mich nicht so recht überzeugt.

-FRAGE

■ Wann kommt denn nun *Dragonsblood* (DC)?

ANTWORT

■ Laut *Virgins Release-Liste* soll es im Mai kommen... Aber *Virgins Release-Liste* kann man eigentlich grundsätzlich nicht trauen. Rechne mal mit Juni oder Juli.

-FRAGE

■ Natürlich könnt ihr Kasumi in *DoA2* (DC) nackt sehen, wenn ihr mit der Dreamcast ins Net geht und unter www.fighters.net ein File von ca. 3kb downloadet. Ihr müsst einfach auf der Homepage auf Netz gehen und dann unter *Dead or Alive 2 Uncensored* das File downloaden – in 1-2 sec. könnt ihr Kasumi nackt sehen. :-)

ANTWORT

■ Natürlich probieren wir solchen Schweinekräm nicht aus, aber wen's interessiert...

Fragen oder Antworten an:

Redaktion **VIDEO GAMES**
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon: 089/45 06 84 70
Fax: 089/45 06 84 49
E-mail: vg@future-verlag.de

vergessen – nämlich *SoulStar* (Mega CD). Bis zum nächsten Mal euer euch liebender (nicht falsch verstehen :-))
STEFAN SCHUHART
STEFAN.SCHUHART1@DE.DREAM-CAST.COM

Tja, die Sache mit den leidigen Übersetzungen... Klar verstehen wir alle, die sich darüber ärgern und englische Texte fordern (die ja eigentlich auch Übersetzungen sind – wer prüft denn nach, ob die überhaupt richtig übersetzt wurden?), doch darf man nicht übersehen, dass sicher sehr viele Spieler nicht der englischen Sprache mächtig sind bzw. zu wenig von der Sprache kennen, um mit komplexen Texten, wie sie z.B. in RPGs vorkommen, etwas anzufangen. Also: deutsche Übersetzungen für Deutschland – ja, definitiv! Aber bitte mit etwas mehr Aufwand. Und wer ganz nett ist, kann ja die englischen Texte auch noch mit auf die CD packen...

■ Frühe Reue...

Hi ToX!
Ich kann mich noch heute an jeden verfluchten Rechtschreibfehler meines Freakchecks erinnern.

Ich auch, ich auch. Ich musste über das Teil ja noch mal drübergehen – und die Lektorin dann über meine "kleinen" Fehlerchen... Aber so läuft das halt nunmal – nobody is perfect! Und Redakteure sowieso nicht! :-)

Ich hoffe, ich bin dir nicht zu peinlich in Erinnerung! Vor allem den Fazitteil zu *Chu Chu Rocket!* hätte ich wohl etwas ausführlicher gestalten können, aber sowas fällt einem ja auch immer erst dann ein, wenn der Zug bereits abgefahren ist...

Und das schreibt er, obwohl er den fertigen Artikel noch gar nicht gesehen hat... tststs – bad feeling, eh?

Anbei noch mein (mehr oder weniger kitschiger) Beitrag zum Maskottchen-Wettbewerb. Is wohl nicht so toll, aber dabei sein ist ja bekanntlich alles. So long, Moogel Charm



Forumthema des Monats
■ Whoopee! Da waren wir mit dem Forumthema letzten Monat doch etwas zu voreilig... Erinnert ihr euch noch daran? Es ging um die neue Preisgestaltung seitens Sony. Wird sich dieser Schritt auf das Raubkopierproblem auswirken? Glauben die Käufer nun, billige Spiele seien Schrott und lassen diese Games lieber links liegen? Leider waren in der 06/00 noch keinerlei Infos darüber nachzulesen – ein typischer Fall von ichdenkerminalschnelleinthe-maasundhoffedassjanwasdarüberschreibt. Diesmal könnt ihr aber alles Wissenswerte über dieses Thema in unserer Szene-Chat nachlesen und uns eure Meinung melden, faxen oder schicken.

Ooops!
vg@future-verlag.de

■ Tja – Nobody's perfekt und wir sind halt auch alles nur Menschen. Hier also die kleinen Fehlerchen der letzten Ausgabe:

■ Nach dem Ooops!-Overkill der letzten Ausgabe, wo wir jeden auch noch so kleinen Fehler anmerkten, legen wir diesen Monat eine kleine Pause ein. An dieser Stelle also nur unsere auffälligen Patzer. Here we go:

■ Seite 18: Der Einleitungstext der Galerie stammt noch aus der 01/2000.

■ Seite 21: Die Promarkt Charts waren natürlich aktuell und nicht vom November

■ Seite 38, mittlere Spalte, unten: Bei der Tastenkombination hat es ein Zeichen nicht umgewandelt. Das kleine a steht für Steuerkreuz nach oben.

■ Seite 98: Vampire Hunter heißt nun doch Vampire Hunter D.
■ N64-Tests: Hier gab es bei den Info-Kästen ein kleines Problem, wodurch die Modulgröße nicht immer angegeben wurde bzw. oft unter dem Punkt Speicheroption steht.

So Leute – das war's auch schon. Bis zum nächsten Mal...



Die Weicheier des Monats

■ Weil uns die Site des Monats so gut gefallen hat, präsentieren wir an dieser Stelle für alle diejenigen, die über keinen I-Net-Zugang verfügen, ein paar ausgewählte Weicheier. Lektion 1 – Der Buchstabe A:

■ Abknickende-Vorfahrtstraßen-Blinker, Achselhaarschneider, Achterbahn-in-der-Mitte-Sitzer, ADAC-Goldkarteninhaber, Akkuklicht-Radler, Alarmanlageninstallierer, Aliments-Zähler, Alkfreibiertrinker, Alkoholkontrolle-Anhalter, Alles-recht-Schreiber, Allesgleichelider, Alufelgenmitderhandpolierer, Amberg-mit-Handbremse-Anfahrer, Amalgamverweigerer, Ampelgelb-bremser, An-das-Gute-im-Menschen-Glauber, An-Microsoft-Glauber, Anruf-beantwortersprachwechsler, Apfelschorle-Besteller, Aspirin-nachdem-Suff-Benutzer, Auf-jede-Email-Antworter, Autobahnimmerrechts-fahrer, Autobahnunfall-gaffterlangsamfahrer, Autoinnensaubermacher, Automatikfahrer...

Impressum

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur:
Jan Binsmaier (jb), verantwortlich
■ Producent: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter: **Axel Boumalit (ab)**, **Ralph Karels (rk)**, **Christian Daxer (cd)**
■ Lektorat: **Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)**
■ Redaktionsassistent: **Catharina Brieden**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-49
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.

■ Design: **Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis**
■ Titeldesign: **Heidi Reitmayer**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ Titel-Artwork: **Rare/Nintendo**

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

■ Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000

■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbrückner**

■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition:
Tina Weigl (-48), Fax: (-950)

■ 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: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG**, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

■ Erscheinungsweise: monatlich
■ Vertriebsleitung/-marketing: **Werner Hirschberger**

■ Herstellung/Leitung: **Brigitte Feigl**
■ Druck: **MOHN Media, Mohndruck GmbH**, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 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



Neue Preise braucht das Land

Diesen Monat stand uns Stefan Dettmering Rede und Antwort. Stefan ist PR-Assistent bei Sony Computer Entertainment Europe und gab uns Auskunft über die neuen Preisrichtlinien bei PlayStation1-Spielen.

JAN: Sony, die Billigfirma? Wohl eher nicht, oder? Woher kam die Idee, die PlayStation-Spiele in eine neue Preisstruktur zu schieben? Und was genau verspricht sich denn Sony davon?

STEFAN: Ist ja 'ne echt billige Anmache :-)! Nun zu Deiner Frage: Bei PlayStation Hardware hat Sony Computer Entertainment momentan keinen Spielraum, was die Preise angeht. Bei Software wollen wir mit neuen Preisgruppen für SCED-Spiele neue Kaufimpulse setzen und damit den Spielspaß auf PlayStation weiter steigern.

JAN: Nur für Sony-Spiele, oder zieht sich das neue Preismodell auch durch die Angebote der sog. Third-Party-Hersteller? Übrigens – es heißt immer wieder, dass durch die Preissenkung weniger der neue Aufschwung erzielt werden sollte, sondern eher ein Schlag gegen die professionellen Raubkopierer sein soll. Stimmt das?

STEFAN: Die neuen Preisgruppen beziehen sich ausschließlich auf Sony-Computer-Entertainment-Spiele. Jedes Third-Party-Unternehmen kann seine Software innerhalb der neuen Preisgruppen anbieten, muss dies aber nicht. Es hat die freie Entscheidung hierzu. Raubkopien haben immer etwas Schmutziges, ja Kriminelles, weil jede Raubkopie eine Verletzung des Urheberrechts darstellt

und den kreativen Spieleschmieden letztendlich den verdienten Lohn nehmen. Mit den neuen Preisgruppen bieten wir unsere Software zu wirklich attraktiven Preisen an, so dass man beim Kauf einer PlayStation-Software von SCED mit Original CD und kompletter Ausstattung am besten fährt.

JAN: Also doch keine Preissenkung aus Herzensgüte, sondern eine gezielte Maßnahme gegen Raubkopierer. Hey, das ist meines Wissens der erste brauchbare Versuch der Industrie, endlich zu handeln, anstatt nur zu jammern und nette Anti-Raubkopierer-Anzeigen zu schalten. Nun die Frage aller Fragen: Gilt die Preissenkung auch für die Software der PlayStation2 oder seht ihr da die Notwendigkeit noch nicht – schließlich ist der DVD-Kopierer noch kein Standard in deutschen Wohnzimmern.

STEFAN: Fast richtig! Um es nochmals klar zu stellen: Die neuen Preisgruppen für SCED-Software wurden als strategisches Mittel eingeführt, um den Markt neu zu beleben. Es ist nur ein Nebeneffekt, dass die günstigen Preise den ein oder anderen Raubkopierer oder den Käufer von Raubkopien dazu bewegen könnten, jetzt lieber gleich zum Original zu greifen. Die neuen Preisgruppen betreffen ausschließlich PlayStation1-Software.

JAN: Verstehe. Dann rück doch mal mit den genauen Preisgruppen raus:

Was wird ein niegelangelneues Sony-Game für die PS1 denn nun kosten – sind's nun Billigspiele oder einfach nur Preisschnäppchen?

STEFAN: Also, die bisherige Preisgruppe bei Spielen zu 99,95 D-Mark wird durch 89,95 D-Mark ersetzt und beinhaltet kommende A-Software von SCED. Es kann aber auch nach wie vor Software-Produkte geben, die zu einem höheren Verkaufspreis als 89,95 D-Mark auf den Markt kommen werden, zum Beispiel absolute Produkt-Highlights wie *Gran Turismo 2*! Alle anderen SCED-Software-Produkte finden sich in der Preisgruppe 59,95 D-Mark wieder. Die Preisgruppe 49,95 D-Mark bleibt nach wie vor den Platinum-Produkten auf PlayStation vorbehalten. Eine neue Preisgruppe kommt im unteren Preissegment auf uns zu, denn in der Software-Preisgruppe 29,95 D-Mark werden so genannte Special Products oder Produkte in der Drittvermarktung angeboten. Die leichteste Orientierung zu den neuen SCED-Softwarepreisen bieten die Preisangaben in der Videospielpresse wie der Video Games, der Griff ins Softwareregal beim PlayStation-Dealer oder man surft auf die www.playstation.de und checkt dort die Games.

JAN: Ihr lasst also für Highlights den hohen Verkaufspreis – habt ihr da nicht Sorge, dass die Gamer dann die Qualität nach dem Preis des Spiels beurteilen? Getreu dem Motto: "Was? Das Spiel kostet ja nur 59,95 – das kann ja kein gutes Teil sein!" Also doch Billigware?



Nur wer nachfragt, bekommt Antworten – wird Sony nun eine Billig-Firma?

Komm mir jetzt nicht wieder mit "billiger Anmache" – die Gefahr besteht doch, oder? Vor allem, weil das Preismodell ja nur bei PS1-Produkten greift und dadurch der Eindruck entstehen könnte, die günstigen PS1-Spiele wären Auslaufprodukte.

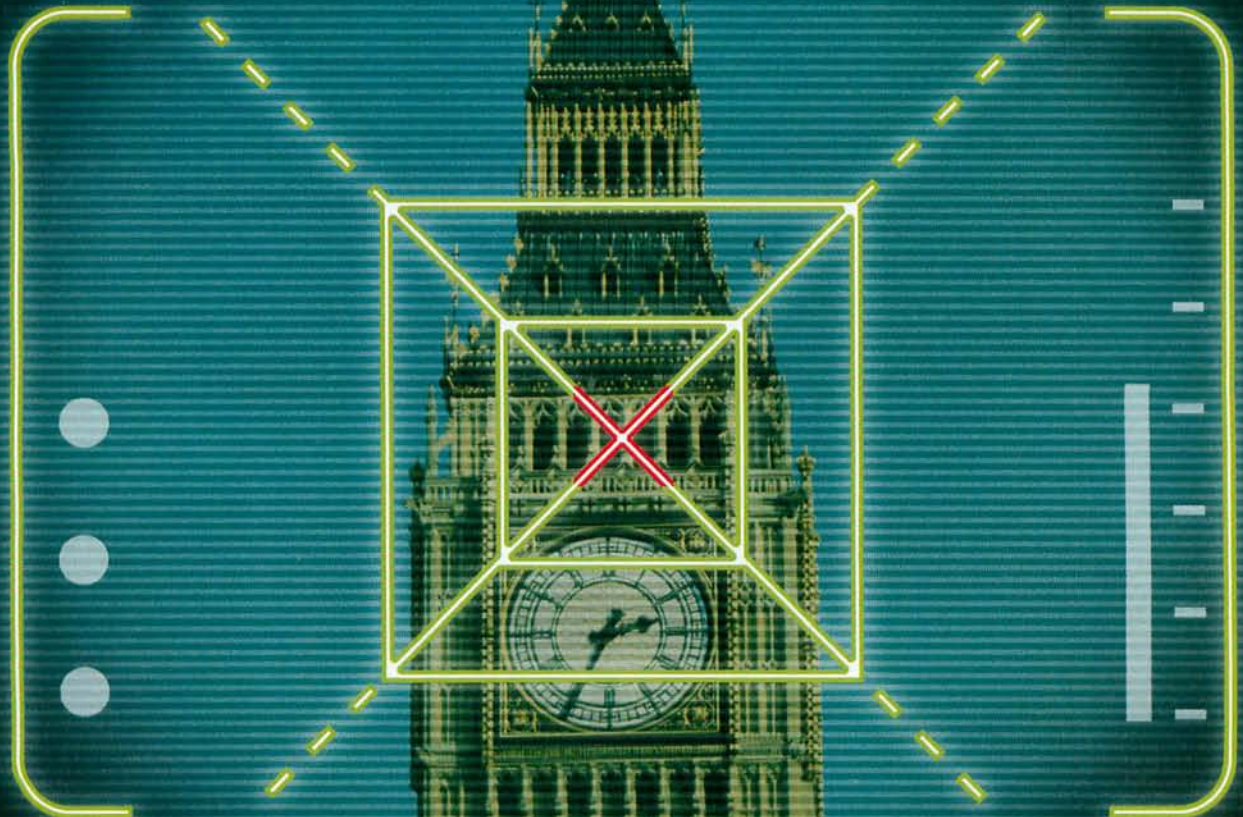
STEFAN: Ich kann mir nicht vorstellen, dass sich jemand seine PlayStation-Software ausschließlich nach dem Preis kauft. Entscheidend sind doch das Gameplay, die Story, der Entwickler und last but not least das Interesse des Spielers, wenn es um die Kaufentscheidung geht. Wer sich im Jahr 10-12 Spiele kauft, wird am Ende des Jahres ziemlich deutlich feststellen, dass nun noch einiges im Geldbeutel übrig geblieben ist. Dass für 59,95 keine Billig-Spiele angeboten werden, beweisen u.a. unsere Top-Highlights *Colony Wars: Red Sun*, *MediEvil 2* und *Star Ocean: The second Story*. Zum Thema PlayStation2-Preise kann ich momentan weder zur Hardware noch zur Software Angaben machen, da sie noch nicht confirmed sind. Dass die PlayStation1-Spiele noch lange keine Auslaufprodukte sind, verdeutlichen die langen Releaselisten sämtlicher Hersteller-Firmen. Hier braucht sich kein PlayStation-Fan Sorgen zu machen.

JAN: Danke dir für die Auskünfte, Stefan!



Stefan gab bereitwillig Auskunft über Sony's neues Preismodell.

LADEN • ZIELEN • FEUER



BATTLETANX GLOBAL ASSAULT



3DO

12 Panzerfahrzeuge an Original-Schauplätzen. Superrealistische Grafik und eine dynamische künstliche Intelligenz. Mit 7 verschiedenen Spielmodi, 24 faszinierenden Levels und einem vielseitigen Waffenarsenal: angefangen vom Maschinengewehr über Raketen bis hin zu Laserwaffen. Natürlich mit Rumble Pak Unterstützung und 4 Spieler Multi-Player-Modus. Echte Panzer-Action für Deine Konsole.

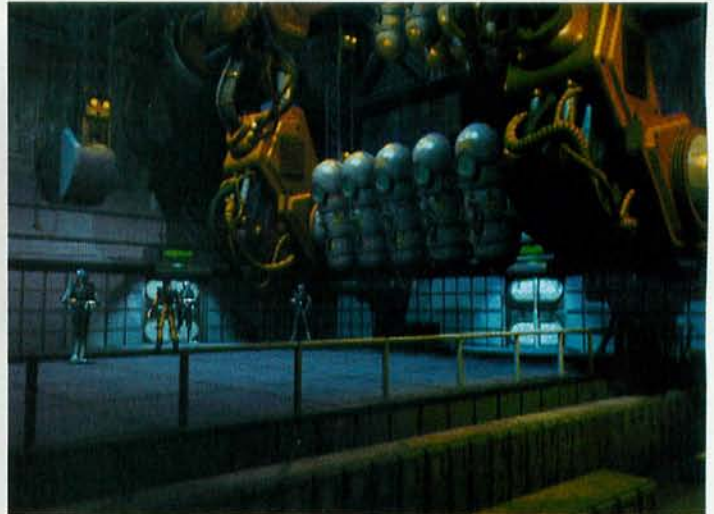


www.de.infogrames.com

PREVIEW

In der Pipeline für das ^{VIDEO}GAMES Test-Labor

■ *Cold Blood* versucht genauso wie *Fear Effect* einen gekonnten Spagat zwischen Spiel und Film.



▲ Sämtliche Render-Backgrounds wurden liebevoll ausgearbeitet und mit zahlreichen Details versehen.



▲ Sechs detaillierte Charaktere sollen gleichzeitig darstellbar sein.



▲ Wachen geht ihr besser aus dem Weg oder erledigt sie von hinten.

Cold Blood

PS Ein nervenaufreibendes Agenten-Epos wartet auf euch – wir haben heiße Infos direkt

Da für, dass das epische Render-Adventure *Cold Blood* schon seit zwei Jahren von Revolution Software (*Baphomets Fluch 1 und 2*) entwickelt wird, tröpfelten die Infos bis jetzt nur spärlich ans Licht der Öffentlichkeit. Dafür brodelte die Gerüchteküche um so mehr – ein Mix aus *Metal Gear Solid* (Story), *James Bond* (Hauptfigur) und *Resident Evil* (Grafik) wäre zu erwarten – wir

jetteten für euch nach London und bringen Licht ins Dunkel.

Als uns das Oberhaupt von Revolution, Charles Cecil, bei der Präsentation des Spiels im Institute of Contemporary Art (an authentischer Stelle nahe der englischen Geheimdienstzentrale MI6 gelegen) das zugrundeliegende Konzept erläuterte, wurden Erinnerungen wach. An berühmte Zelluloid-Streifen wollte man *Cold Blood* (heißt in England übrigens *In Cold Blood*) anlehnen, dabei ausgetretene Klischee-Pfade vermeiden und gleichzeitig Gefühle und Emotionen rüberbringen – kurz: Es soll wie ein Film aussehen und sich wie ein Spiel spielen. In etwa genau das Gleiche hatte uns John Zuur Platten von Eidos/Kronos anlässlich unseres letztjährigen Besuchs in Pasadena/Kalifornien hinsichtlich des Anspruchs von *Fear Effect* auch erzählt. Wie im Test nachzulesen ist

(Spiele Spaß 84 %), ging das auch voll auf. Bei *Cold Blood* können wir darüber derzeit nur mutmaßen. Versprochen wird eine Menge, was die aktuelle Preview-Version jedoch noch nicht alles halten kann. Ihr steuert jedenfalls den MI6-Agenten John Cord, der auf der Suche nach einem verschollenen Kollegen zunächst eine gut versteckte und gesicherte russische Mine aufsucht. Laut Storyline (Revolution hat sich dabei vom Profi Neil Richards beraten lassen, der seit 20 Jahren Drehbücher für TV- und Kino-Produktionen schreibt und darüber auch Vorlesungen an der Universität von Bournemouth hält) dreht sich in *Cold Blood* alles um ein mysteriöses neues Metall, das Superleitfähigkeit besitzt, nur in einer russischen Provinz vorkommt, die daraufhin zum Spielball der großen Industrienationen wird. Erzählt wird das Ganze durch ausgefeilte

Rückblendetechniken à la "Pulp Fiction", von dem sich die Designer neben "Die üblichen Verdächtigen" maßgeblich inspirieren ließen.

Innovative Missions-Struktur

Das bedeutet also, dass die einzelnen Missionen quasi die Erinnerungen von John Cord darstellen und ihr somit im gleichen Maße wie der Protagonist selbst mehr über die Hintergründe und Zusammenhänge dieses verzwickten Abenteuers lernt. Segnet ihr in einer Stage das Zeitliche, bedeutet das also nicht automatisch das Game Over, sondern John murmelt etwas à la "So kann es nicht gewesen sein", und ihr startet die Mission vom letzten Speicherpunkt aus erneut. Und da man zu Beginn zumindest relativ oft den Geist aufgibt, kommt das Instant-Save-Feature sehr gelegen. Grafisch arbeitet man mit vorge-

Cold Blood

PS

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Revolution Software
- Entwickler: Sony

Juni
2000

■ Erster Eindruck
Das Agenten-Highlight
des Jahres?



■ Beim Talk mit Charles Cecil und dem Team von Revolution.



▲ Noch ein Problem: Teilweise ist die Kamera viel zu weit vom Geschehen entfernt und die Charaktere nur wenige Pixel bzw. Polygone hoch.



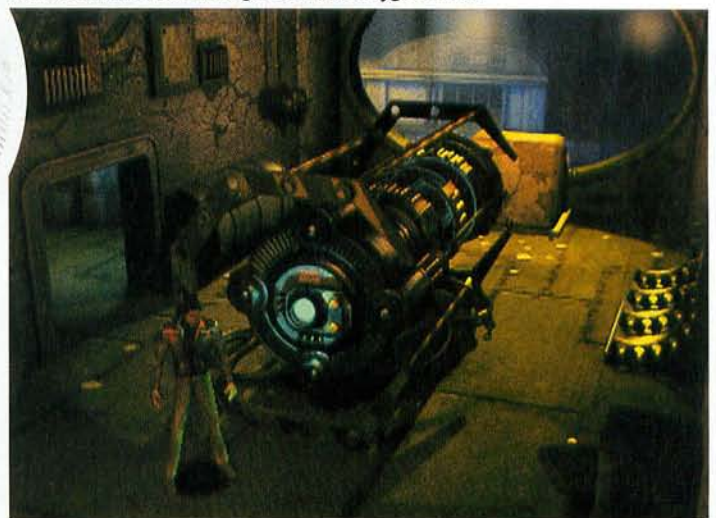
▲ Manchmal hilft auch das beste Verhandlungsgeschick nicht weiter.



▲ Absolut atemberaubend – detailierte Schatten en masse!



▲ Was haben wir denn da entdeckt: Ein unterirdisch stationiertes Atom-U-Boot!



▲ Vor allem auf das ausgefallene Lightsourcing in *Cold Blood* ist das Team von Revolution stolz.

"Vor allem die pulsierenden und rotierenden Lichtquellen, die die Charaktere in Echtzeit in Szene setzen, verdienen Lob."

aus London!

derden Hintergründen im *Resident Evil*-Stil, die mit reichhaltigen Licht- und Schatteneffekten angereichert sind, um das angestrebte Film-Noir-Ambiente verwirklichen zu können. Vor allem die pulsierenden und rotierenden Lichtquellen, die die Charaktere in Echtzeit in Szene setzen, verdienen Lob. Dafür wurden in langwieriger Arbeit eigene Algorithmen geschrieben, die es erlauben, die Stärke des Lichts mit entsprechender Entfernung, die Eigenschaften des angestrahlten Materials und den Winkel beim Auftreffen zwecks Reflexion zu berücksichtigen. Zu bewundern soll es im fertigen Programm an bis zu sechs detaillierten und weich



gezeichneten (keine kantigen Polygon-Gelenke) Figuren gleichzeitig sein. Bis dahin sollte man aber die Framerate noch weit aus besser in den Griff bekommen, denn was wir bis jetzt gesehen haben, artet in eine ziemliche Ruckelorgie aus. John Cord bewegt sich noch relativ abgehackt und der Übergang von einem Render-Screen zum nächsten ist nicht selten mit einem zweisekündigen Standbild verbunden. Geredet wird auch einiges in *Cold Blood* – doch im Gegensatz zu vielen anderen Titeln (vor allem *MGS*) behaltet ihr die Kontrolle über die Gespräche, indem ihr gezielt

nach bestimmten Themen fragt. So kommt es z.B. besser, das Vertrauen eines Arbeiters zu gewinnen, indem ihr zuerst nach dem aktuellen Stand im Fußballmatch fragt, anstatt gleich mit der Tür ins Haus zu fallen.

Stelldichein der Prominenz

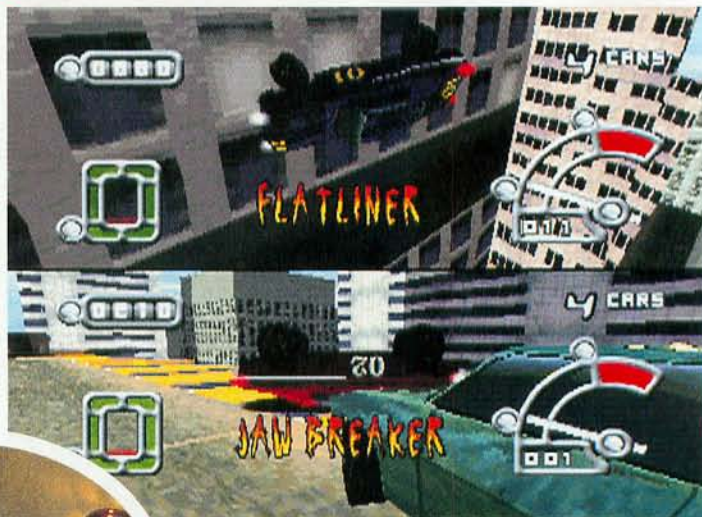
Gameplaytechnisch fokussiert dieses Agentengame auf Stealth-Techniken (von hinten Anschleichen und den Wachen eine über die Rübe ziehen) und dem Vermeiden von Konfrontationen, wann immer möglich – nur ja keinen Verdacht erregen! Ihr könnt zwar auch ballern, verträgt jedoch nicht besonders viele Treffer. Wenn noch einige Kinderkrankheiten ausgemerzt werden (einige Kameraeinstellungen zeigen John Cord z.B. nur wenige Pixel groß, da sollten einfach zusätzliche Perspektiven eingebaut werden), erwarten wir mit *Cold Blood* in zwei

Monaten einen exzellenten Genre-Vertreter. Eine gewisse Vorfreude ist bei einem Blick auf die Liste der Beteiligten auch durchaus gerechtfertigt: Mitgewirkt haben u.a. Bob Keen (hat weltbekannte Kreaturen wie Jabba the Hut in "Star Wars II" oder die Cenobiten in "Hellraiser" entwickelt), der Shakespaere-Direktor Edward Hall ("Twelfth Night or What you will", "Henry V") und das Soundgenie Barry Pheloung (Platin für "Inspector Morse", hat auch den Soundtrack für "Hillary und Jackie" verfasst). Apropos Sound: Revolution verspricht einige nette Features wie wechselnde Sounds bei erneuten Besuchen derselben Location, Puzzle-begleitende Sounds (d.h. Audio-Hinweise) und insgesamt sieben CDs voller Stücke derart komprimiert, dass sie auf den zwei finalen Scheiben Platz finden. Sieht alles nach einem potentiellen Hit aus!

RK



▲ Die Karre macht's nicht mehr lang – das Damage-Meter links hat sich bereits bis auf den Rand gefüllt!



▲ Da fliegt der ungestüme Angreifer vom Hochhaus – zu aggressives Attackieren kann auch schnell mal ins Auge gehen.



▲ Und wieder fliegen die Fetzen bei den Muscle Cars – diesmal mit neuem Schadensmodell und abgefahrenen Roll- und Dreh-Manövern.



▲ Die Karren können ultimativ verschrottet werden – siehe abgesprengte Motorhaube und weghängende Teile.

Destruction Derby Raw



PS Wer ist der König der Verschrottungs-Racer? *Destruction Derby* schlägt noch einmal zurück.

Nachdem wir um fünf Uhr morgens schlaftrunken Richtung Flughafen aufbrachen, nach Ankunft in London das Cold Blood-Team ausquetschten, war gegen Abend noch immer nicht Schluss: In einer Bar war ein Cocktail-Empfang mit Studio 33, den Machern von *DD Raw* angesagt.

Trotz zunehmender Müdigkeit unsererseits und ein paar Drinks auf dem Kerbholz entging uns natürlich

nicht, dass der dritte Teil der Verschrottungs-Serie zwar ein sauber programmiertes Stück Software mit einigen neuen Spielmodi darstellt, das jedoch im Grunde nichts bot, was man bei den Vorgängern oder der Konkurrenz wie *Demolition Racer*, *Driver*, *Carnagedd* oder auch *Vigilante 8* nicht schon mal gesehen hätte. Ob der kurzweilige Reiz des Verschrottens diesmal länger anhält, wird sich erst noch zeigen müssen. Um den Spieler bei der Stange zu halten, integrierte Studio 33 (*Newman Haas Racing*, *Formel 1 '99*) ein neues Kollisions-Modell, das spektakuläre Dreher, Rollen und Salti erlaubt. Dazu kommt ein erweitertes Schadens-Modell, das Ölverlust, Feuer, Rauch und platte Reifen garantiert. Sehr vernünftig kommen auch die Vier-Spieler-Duelle mit zusätzlichen CPU-Gegnern, bei denen jedoch ein deutlich reduzierter Polygon-Aufwand in Kauf genommen werden muss. Brettet auf einem Hochhaus

Interview mit Lead Programmer Nick Koufon von Studio 33

VIDEO GAMES: Warum habt ihr für den dritten Teil fast vier Jahre gebraucht?

Nick Koufon: Natürlich hätten wir jedes Jahr ein Sequel mit ein paar minimalen Änderungen à la *Formel 1* oder *FIFA* auf den Markt werfen können – dem Spieler hätten wir damit sicher keinen Gefallen getan. Also ließen wir die Serie eine Weile ruhen, um jetzt u.a. mit dem Vierspieler-Modus einen Riesensatz nach vorne zu machen.

VG: Die ersten beiden *DDs* wurden oft wegen mangelnder Langzeitmotivation kritisiert...

NK: Diesmal haben wir zum ersten Mal die richtige Balance zwischen Verschrottungs-Fun und Rennspielelementen gefunden. Die Vorgänger fokussierten entweder auf dem einen oder dem anderen. *Demolition Racer* wird eine harte Zeit mit *DD Raw* haben!

VG: Wie sieht's mit einer Lizenz aus?

NK: Bei dem, was wir hier mit den Autos vorhaben – keine Chance! Also haben wir die Wagen selbst designt und uns dabei an die legendären US-Muscle-Cars angelehnt und auch einige Elemente aus Europa und Japan übernommen.

VG: Was dürfen wir von der neuen Grafik-Engine alles erwarten?

NK: Einige nette Schmankerl: Hi-Res, keine Pop-Ups, Environment Mapping, Real-Time-Shading, Wechsel der Tageszeiten und detaillierte Tracks, um nur einige Features zu nennen.

VG: Hat die KI auch einen Sprung nach vorne gemacht?

NK: Lasst euch überraschen. Einige Autos werden aggressiver sein, andere dagegen schlauer und defensiver – alles hängt von den Attributen ab, die man durch Upgrades verändern kann.

herum und versucht, den Gegner mit Rammattacken hinunter zu katapultieren. Auch cool: Beim Assault helfe ihr eurem CPU-Kumpel – einem gepan-

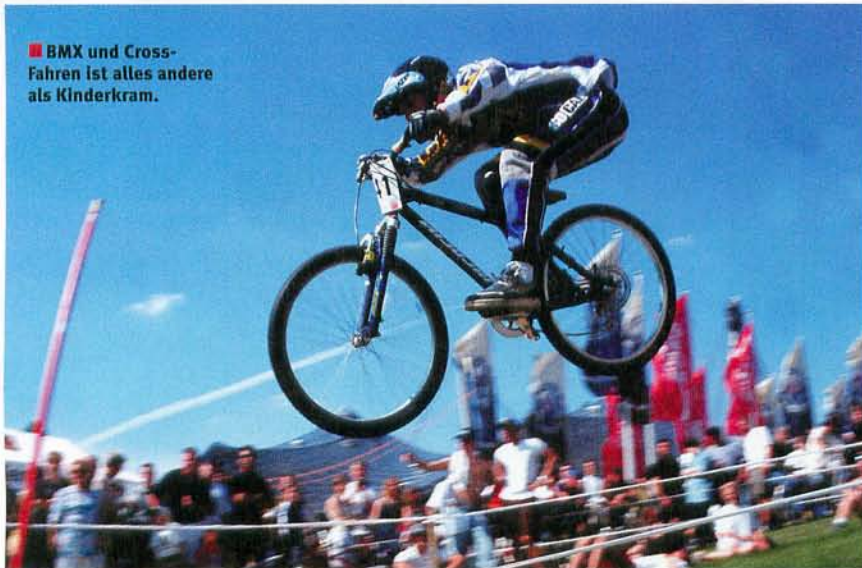
zerten Jeep – das Rennen zu gewinnen, indem ihr den Gegner durch Bremsen blockiert oder aber versucht, eurem Jeep den Weg frei zu halten. **RR**

Destruction Derby Raw

PS

■ Genre: Verschrottungs-Racer
■ Hersteller: Sony
■ Entwickler: Studio 33

Juni 2000
■ Erster Eindruck: Ordentlich – mit Klasse
Multiplayer-Modi

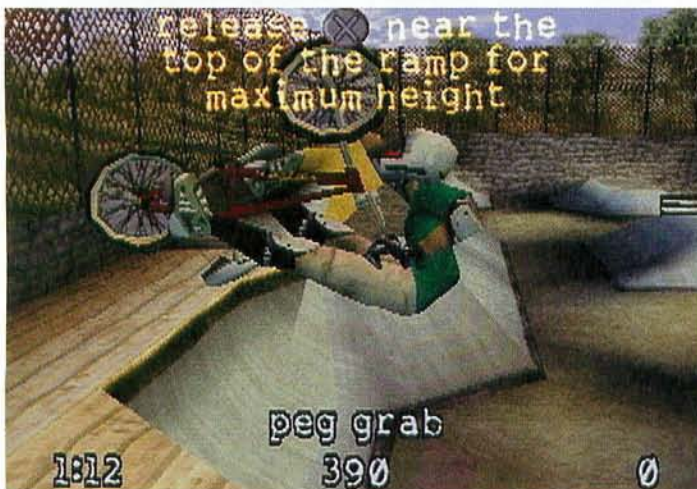


■ BMX und Cross-Fahren ist alles andere als Kinderkram.



▲ Solche Stürze gehören nun mal zu einer Extrem-Sportart.

► Die Figuren sind sehr plastisch designet und bewegen sich auch äußerst realistisch.



▲ Zu Beginn des Games erhaltet ihr noch Unterstützung in Form eingeblendeter Tipps. Auf die richtig punktebringenden Moves müsst ihr aber selbst kommen.



▲ Nur nicht schwindelig werden. Sprünge aus großer Höhe gehören zum Standard. Wichtig ist aber vor allem, dass ihr auf allen vieren bzw. zwei Rädern landet.

Dave Mirra Freestyle BMX

PS Irgendwie scheinen Trendsportarten gerade voll im Trend zu sein...(ist doch logisch, oder?)

Zumindest wenn man sich den Erfolg solch "trendiger" Games wie *Tony Hawks* und Konsorten vor Augen hält. Da verwundert es fast, dass die Entwickler sich bis auf das eher durchwachsene *No Fear Downhill Mountainbiking* eher wenig um den gerade zur Zeit so beliebten Radsport gekümmert haben.

Dafür kann es natürlich verschiedene Gründe geben. Zum einen ist

es relativ schwierig, die komplexe Fahrphysik eines Fahrrads, das ja schließlich mit dem gesamten Körper gesteuert wird, umzusetzen, und zum anderen fehlt es zumindest hierzulande an zugkräftigen Namen (Straßenrennfahrer à la Jan Ulrich vielleicht mal ausgenommen), die den Erfolg garantieren würden. Anders sieht es da schon auf der anderen Seite des Atlantiks aus. Dort genießen Biker wie Dave Mirra und Ryan Nyquist einen absoluten Starhype. Grund genug, diesen beiden Freestyle-BMXler ein eigenes Game zu widmen. Immerhin stehen die beiden Extrem-Sportler dem Acclaim-Entwicklerteam mit ihrer reichhaltigen Erfahrung beratend zur Seite. Und diese haben sie trotz ihres jungen Alters bereits auf unzähligen Wettkämpfen, bei denen die beiden regelmäßig sämtliche Preise einheimen, unter Beweis gestellt. In *Dave Mirra Freestyle BMX*

seid ihr aber bei weitem noch nicht so weit. Ihr beginnt eure Karriere als hoffnungsvoller aber mittelloser Newcomer, der seine ersten Erfahrungen auf rostigen, alten Bikes in schäbigen Hinterhöfen sammelt. Erst wenn sich mit der Zeit der Erfolg

großen Leveln einschlagen wollt. Auch wenn euch anfangs mangels Erfahrung und gutem Equipment nur wenige Tricks gelingen, stehen euch in fortlaufendem Spielverlauf immer mehr Stunts zur Verfügung. Im Endeffekt sollt ihr aber auf weit über

„Gewisse Ähnlichkeiten zu *THS* lassen sich nicht abstreiten. Das sollte aber keinesfalls als Kritik verstanden werden. Ganz im Gegenteil!“

einstellt und ihr Sponsoren an Land ziehen könnt, rollt langsam der Rubel und ihr könnt euch eine bessere Ausrüstung zulegen.

Das Gameplay selbst erinnert in gewisser Weise an oben genanntes *Tony Hawks Professional Skateboarding*. So steht es euch völlig frei, welche Tricks ihr ausführen möchtet und welchen Weg ihr in den

hundert verschiedene Kunststücke zurückgreifen können, wobei ihr diese auch noch nach Belieben kombinieren könnt. Insgesamt stehen euch zwölf unterschiedliche Level und zehn zusätzliche Multiplayer-Stages zur Verfügung. Bis ihr jedoch alle zu sehen bekommt, wird wohl einige Übungszeit vergehen.

Dave Mirra Freestyle BMX

PS

■ Genre: **BMX-Simulation**
■ Hersteller: **Acclaim**
■ Entwickler: **Acclaim**

Sommer 2000

■ Erster Eindruck
Nachschub für Fansport-Freunde!



▲ Dass ihr dieses Raumschiff beschützen müsst, sollte euch ja wohl klar sein.



▲ Die Radaranzeige erinnert frappant an den Klassiker *Elite*.



▲ Noch dauern die Ladezeiten viel zu lange. Da helfen auch keine Filmchen.



▲ Mit ein paar simplen Explosionen ist es in *Star Trek* nicht getan. Hier explodiert quasi der gesamte Screen in animierte Bestandteile.



▲ Manche der über 30 Missionen spielen nicht im einsamen Weltraum, sondern auf Planetenoberflächen.



▲ Trotz der furiosen Action leidet zu keinem Augenblick die Übersicht.



▲ Die wunderbaren Lichteffekte der Planeten sind einer der Höhepunkte.

Star Trek: Invasion

PS Endlich Nachschub für die Trekki-Gemeinde!

Mit dem neuesten Produkt aus dem Hause Activision präsentiert sich die ansonsten eher behäbige *Star-Trek*-Serie von ihrer actiongeladesten Seite. Anstelle sich mit langwierigen Verhandlungen und komplexen Strategien aufzuhalten, regiert hier Waffengewalt. Doch das in einer grafischen Pracht, die neue Maßstäbe setzen könnte.

Verantwortlich für die Entwicklung *Star Trek: Invasion* zeichnen sich ehe-

malige Mitglieder der Programmierschmiede Core, die sich bereits mit dem Space-Klassiker *Colony Wars* einen Namen gemacht haben. Und gewisse Ähnlichkeiten lassen sich auch nicht abstreiten. Doch im direkten Vergleich mit dem schon etwas angestaubten *Colony Wars* kann *Star Trek: Invasion* mehr überzeugen. In klassischer Shooter-Weise steuert ihr verschiedene Fighter der Federation durch einen dreidimensionalen 360°-Raum. Eine komplette Bewegungsfreiheit steht euch aber dennoch nicht zur Verfügung, denn das Game läuft quasi selbstständig ab und ihr könnt nur eure Blickrichtung bestimmen. Zwar lässt sich der Fighter beschleunigen und sogar rückwärts steuern (insbesondere im Multi-Player-Modus ein Vorteil), doch die eigentliche Navigation wird von der CPU übernommen. Sehr beeindruckend und gleichzeitig eure grauen Zellen fordernd, ist das reichhaltige Waffenarsenal. So

stehen euch insgesamt über zehn verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, wobei ihr dabei nach einem Abschuss sogar die Verteidigungsanlagen der feindlichen Schiffe übernehmen könnt. Apropos Feinde: Ihr dürft euch mit so ziemlich allen

macht's" hinausgehen. Am interessantesten ist das Game aber wegen seiner bislang phantastischen Optik. Die unglaublich detaillierte Grafik verwöhnt das Spielerauge schon in der Preview-Version mit fulminanten Lichteffekten und kommt selbst bei

„Verhandlungen? Friedensgespräche? Ach was, lasst die Waffen sprechen!“

Kreaturen des *Star-Trek*-Universums herumschlagen. So erwarten euch als Standardbösewichte u.a. die Romulaner und das Borg-Kollektiv – nur auf die Klingonen müsst ihr verzichten. Offenbar gehören diese nun zu den Guten, denn in einigen der Missionen geht es sogar darum, Klingonen-Raumschiffe zu beschützen. Doch Vorsicht! Es scheint den Entwicklern gelungen, den Gegnern eine beängstigend fähige KI zu verpassen, die weit über das Genre-typische "Die Masse

der Darstellung Bildschirmfüllender Objekte ohne die PS-typischen Clipping-Fehler aus. Selbst wenn sich mehrere Objekte gleichzeitig auf dem Screen tummeln (fünf und mehr kleinere Kampfschiffe, ein großer Zerstörer und euer eigenes Shuttle sind normal), kommt die überraschend flüssige Engine nicht ins Stocken. In der End-Version soll eine konstante Framerate von 60 fps erreicht werden, doch auch schon die Preview-Version kommt nah an diesen Wert heran. **AB**

Star Trek: Invasion

PS

■ Genre: Weltraum-Shooter
■ Hersteller: Activision
■ Entwickler: Warthog

Ende Juni
2000

■ Erster Eindruck
Grafisch beeindruckende
Space-Saga



▲ Bei einem normalen Rennen hättet ihr im Panzer weniger gute Chancen.

▲ Das ist sliden! Hier legt sich sogar die Fahrzeugschneise in die Kurve.

▲ Auch wenn es leichter erscheint – verlasst euch nicht nur auf die Wegpfeile. Es gibt überall Abkürzungen, die schnell ein paar Plätze gut machen.



▲ Schönheit und Eleganz gegen simples, männliches Draufgängertum. Wer zieht da wohl den kürzeren?



▲ Einzelnen harmlos, zusammen das pure Böse: die Gruesome Twosome.



▲ Trotz der High-Res-Auflösung läuft das Game absolut flüssig.



Wacky Races

DC Läuft da etwa ein Cartoon im Fernsehen?

Dass knuddelige Comic- bzw. Cartoonfiguren als Vorlagen für Videospiele erhalten müssen, ist nichts Neues. Immerhin bieten sich die bunten und oft mit atemberaubenden Fähigkeiten ausgestatteten Protagonisten geradezu dafür an.

Doch die Welt des Zeichentrick besteht nicht nur aus so bekannten Vertretern wie der Disney-Fraktion und den Looney-Toons, sondern hat auch hierzulande eher unbekannte Perlen

anzubieten. Dazu zählt unter anderem die völlig abgedrehte Road-Cartoon-Serie *Wacky Races*. Ältere Semester unter euch können sich unter Umständen noch an diese von "Rund um Welt"-Filmen inspirierte Zeichentrick-Serie erinnern. Leider ist die erstmals Ende der 60er Jahre ausgestrahlte Sendung seit den späten 80ern zugunsten seelenloser Fließbandproduktionen gänzlich von unseren Bildschirmen

„Cartoon-Umsetzungen sind zwar nicht jedermanns Sache, aber an diesem Game kommt kein Fun-Racing-Fan vorbei“

verschwinden. Doch Infogrames sei Dank können wir bald Wiedersehen mit den wild-komischen Fahrern feiern. Und das in einer grafischen Qualität, die selbst die Original-Vorlagen armselig aussehen lässt. Von den Steinzeitmenschen Rock und Gravel, besser bekannt als die Slag Brothers, deren Fahrzeug aus gemeißeltem Stein besteht, über den roten Max, der in einem Kampfflugzeug aus dem ersten Weltkrieg um den Sieg fährt, bis hin zur bezaubernden Penelope Pitstop, die neben den klassischen Waffen der Frau noch über ganz andere Qualitäten verfügt, sind alle wagemutigen

Helden von damals wieder mit von der Partie. Dass es sich bei *Wacky Races* um einen Fun-Racer der allerersten Güte handelt, dürfte bereits beim Betrachten der teilnehmenden Fahrzeuge

klar sein. Der Grund, weshalb wir besonders gespannt auf diesen Titel warten, sind die unglaublich gut gelungene grafische Umsetzung, die einen unwissenden Zuseher ohne weiteres Glauben lässt, er sitze gerade vor einer TV-Folge, und die innovativen Extrawaffen. So stehen jedem Fahrzeug spezifische Extras zur Verfügung, von denen jedoch immer nur drei mit ins Rennen genommen werden können. Diese lassen sich wahlweise auf die Action-Tasten verteilen und so jederzeit schnell und effektiv einsetzen. Nachschub gibt es auf der Strecke durch das Einsammeln von "Wacky"-Points, die jedoch zum Teil recht fies versteckt sind. Abgerundet wird das kurzweilige Vergnügen durch unzählige Abkürzungen, diverse Spielmodi und einen angekündigten Multiplayer-Modus. Wir hoffen, euch bereits in der nächsten Ausgabe einen vollständigen Test dieser Fun-Race-Perle präsentieren zu können.

AB

Wacky Races

DC

■ Genre: Fun Racer
■ Hersteller: Infogrames
■ Entwickler: Sheffield House

Mitte 2000
■ Erster Eindruck für Genrefans ein Morasspaß



Fisch Futter



Hol Dir **Dein**
Gratisheft
mit **GD-ROM!!!**

Los!
Trau
Dich

Einfach Coupon ausfüllen,
abschicken und schon gehört
die nächste Ausgabe Dir!

**Gratis testen und
entscheiden!**

Wenn Dir **DREAMCAST –
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN**
gefällt, brauchst Du nichts
weiter zu tun. Das Heft mit
GD-ROM kommt dann **jeden
Monat** zum günstigen Abovor-
zugspreis per Post frei Haus.

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast - das Offizielle Magazin, Abo-Service 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 von Dreamcast - das Offizielle Magazin testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Gratisheftes nichts mehr von mir hören, erhalte ich Dreamcast - das Offizielle Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil. Jedes Heft kostet nur DM 10,80 anstatt DM 12,80 (Jahresabopreis DM 129,00 - Euro 36,20).
Ich kann jederzeit kündigen - Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ _____ Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Schreibe ich meine Adresse an, erhalte ich die Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast - das Offizielle Magazin, Abo-Service 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. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift _____

CVI07

Ich erkläre hiermit, mir ist meine persönliche Datenverarbeitung durch den Verlag bekannt. Zu Unterbreiten liegt mir ein Exemplar vor.

Coupon ausfüllen und senden an:
Dreamcast - das Offizielle Magazin • Abo-Service CSJ •
Postfach 14 02 20 • 80452 München
Tel: 089/20900339 • Fax: 089/200281-22
E-Mail: dreamcastmag@csj.de

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

Dreamcast:
Das Offizielle Magazin / Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20 / 80452 München



VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Irgendwie war er den Monat nur sehr wenig in der Redaktion – ständig murmelte er was von "neues Projekt", "Geheimnis" oder "wir machen das toll". Ob er nun vollkommen durchdreht? Oder was kommt da? Komisch...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Ecco the Dolphin, DC ■ Power Stone 2, DC
■ Resident Evil Code: Veronica, DC

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



Ralph (aka Bronco)
Er grummelte und meckerte, als er auf der E3 erfuhr, dass Christian den Perfect Dark-Test machen durfte. Selber schuld – wer sich im fernen Los Angeles amüsiert, der kann halt nicht nach England fliegen...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Outrigger, DC ■ Conkers Bad Fur Day, N64
■ Dino Crisis 2, PS

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



Christian (aka ToX)
Rennt derzeit wie eine aufgeregte Glucke durch die Redaktion. Kein Wunder, sein kleiner Hund (10 Wochen alt) ist auch sooo süß! Und unser Ösi hat Vatergefühle – die enden dann nur beim Aufputzen der Pfützen.

SPIELT ZUR ZEIT

■ Vagrant Story, PS ■ Perfect Dark, N64
■ Player Manager 2000, PS

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



Axel (aka Äxl)
Axel war brav. Nein, dies ist keine Verarsche – diesen Monat glänzte der Typ dadurch, dass ihm eben keine haaresträubenden Dinge passierten. Sollte er nun langsam brav und gesittet werden? Nein! Niemals!!!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Resident Evil Code: Veronica, DC ■ Excitebike 64, N64 ■ Colin McRae Rally 2.0, PS

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



Sönke (aka Sanka)
Mit blitzenden Auglein, einem Grinsen, das nur die Ohren aufhielten und ständigen Jauchern kam er an: Er hatte von Billy Boy die X-Box erklärt bekommen! Nu issen ganz happy. 2001 kommt ja bald, Sanka! :)

SPIELT ZUR ZEIT

■ Alle Spiele auf der E3 bis ihm die Zeit ausging
■ Wario Land 3, GBC ■ Chu Chu Rocket!, DC

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

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

1	Perfect Dark	Nintendo 64	96%
2	Vagrant Story	PlayStation	93%
3	Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	93%
4	Colin McRae Rally 2.0	Dreamcast	93%
5	Tony Hawk's Skateboarding	Dreamcast	93%
6	V-Rally 2 Expert Edition	Dreamcast	90%
7	The Nomad Soul	Dreamcast	84%
8	Chu Chu Rocket!	Dreamcast	82%
9	Tombi 2!	PlayStation	82%
10	Galerians	PlayStation	81%

100% Test

Games auf dem Prüfstand

Perfect Dark

GETESTET:

53 GAMES

PLAYSTATION

Anstoss Premier Manager	111
Colin McRae Rally 2.0	86
Dracula Resurrection	114
Euro 2000	110
Galerians	95
Jimmy White's Cueball 2	113
Misadventures of Tron Bonne	105
Need for Speed: Porsche	101
NHL Rock the Rink	109
Player Manager 2000	111
Pool Academy	112
Rescue Shot	103
Roadsters	108
Ronaldo V-Football	107
Spin Jam	99
Tombi 2!	96

Vagrant Story	83
Walt Disney World Quest Magical Racing Tour	115
World Championship Snooker	112

DREAMCAST

Chu Chu Rocket!	92
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	74
Resident Evil Code: Veronica	80
Sega World Wide Soccer Euro Edition	113
Star Wars: Episode 1 Racer	106
Super Magnetic Neo	104
Sword of the Berserk: Guts' Rage	102
The Nomad Soul	90

Tony Hawk's Skateboarding	98
V-Rally 2 Expert Edition	100

NINTENDO 64

Perfect Dark	70
--------------------	----

GAME BOY

4x4 World Trophy	130
Azure Dreams	131
Battle Tanx	131
Billy Bob's Huntin'n Fishin'	131
Daffy Duck auf Schatzsuche	130
Golf King	131
Jeremy Mc Grath Supercross 2000	131
Konami GB Collection Vol. 3	131

Pong	130
Roadsters Trophy	130
Spirou	130
Tonka Raceway	131
Ultimate Paintball	131
Vegas Games	130
Wario Land 3	130

IMPORT

Ray Crisis	126
Wild Arms 2	122
Evolution 2: Far off Promise	128
Power Stone 2	120
Samba de Amigo	127
All Star Baseball 2001	129
Excitebike 64	124

Zeichenerklärung

VP unterstützt DC-Vibration Pak	RP unterstützt N64-Rumble Pak	DS unterstützt PS-Dual Shock	 unterstützt Analogstick(s)	 unterstützt Lenkräder	 unterstützt 3D-Sound	 Internet-fähiges Spiel	 gibt die Anzahl der GDs an	 gibt die Anzahl der CDs an	 unterstützt N64-Expansion Pak
 Batterie-Save (Game Boy)	 speichert auf Modul	 speichert auf Controller Pak	 speichert auf Memory Card	 unterstützt DC-Tastatur	 unterstützt DC-VGA-Box	 unterstützt DC-Visual Memory	 unterstützt Multi-Tap	 unterstützt GB-Drucker	PWD speichert über Passwort
 deutsche Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Deutsch	 englische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Englisch	 japanische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Japanisch	 Anzahl der Spieler	 Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich	 Maus-Unterstützung	



► Sogar bis auf den Heimatplaneten der fiesen Skedar verschlägt euch eure Mission.



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

Perfect Dark

erst ab
18

The name's Dark... Joanna Dark.

Shortcut

- überraschend dichter Handlungsfladen
- unheimlich viele Waffen, Charaktere, Spielmodi und Gimmicks freizuschalten
- reizt das N64 gnadenlos bis zum Letzten aus
- traumhafte Animationen
- gefinkelt durchdesignte Missionen
- abwechslungsreiche Locations
- eigentlich der ganze Rest
- ☹ eigentlich nicht viel, bis auf kleinere Slowdowns im Multiplayer-Mode



Sie agiert zwar nicht im Auftrag ihrer Majestät, trägt weder Smoking noch Fliege und verführt erst recht keine knackigen Dark-Girls – ob sie ihren Martini geschüttelt und nicht gerührt zu sich nimmt, wissen wir ehrlich gesagt nicht so genau. Doch eines können wir mit Gewissheit sagen: Hinter ihrem Agenten-Kollegen James Bond braucht sich diese Lady dennoch keinesfalls zu verstecken.

Seit wann warten wir nun eigentlich schon auf *Perfect Dark*? Zwei Jahre? Drei? Nagelt uns jetzt bitte nicht auf ein genaues Datum fest. Wir können uns zumindest noch allzu gut an die ersten Screenshots und Presse-Mitteilungen erinnern. Noch nie geahnte Grafikprachten sollte es aus Nintendos "High-End-Konsole" herauskitzeln – Lightsourcing, hochauflösende Texturen, allerfeinste Explosions-Effekte erster Sahne und butterweiche Animationen oberster Klasse. Und dann wurden wir hingehalten... *Perfect Dark* hat jetzt sogar mehr Verspätung als der Zug 07:06 von Regensburg nach München. Doch das ist nun alles egal – endlich ist es da: Das Game, auf das alle so lange sehnsüchtig gewartet haben. Naja – eigentlich ist es ja gar nicht da... und es wird wohl auch nicht kommen – zumindest nicht in Deutschland.

► Auf Carringtons Villa müsst ihr der verbündeten Agentin mit eurem Sniper-Gewehr den Rücken freihalten.



Aufgrund des inoffiziellen Pierce Brosnan-Vorgängers (obwohl wir alle ja eindeutig Sean Connery als den einzigen wahren Doppel-Null-Agenten ansehen) eine an sich recht gut nachvollziehbare Entscheidung. Da ihr aber nicht auf den Kopf gefallen seid, und daran glauben wir ganz fest, und sicherlich ohne Probleme Wege finden werdet, euch das Dingsens aus dem europäischen Umland zu besorgen, testen wir an dieser Stelle ganz frech einfach mal die englische PAL-Version. Und Leute – dass es sich lohnt, für dieses Game einige Strapazen auf sich zu nehmen, werdet ihr im Folgenden selbst nach-



▲ Dank Nachtsichtgläser stellen auch dunkle Räume kein Hindernis für euch dar.

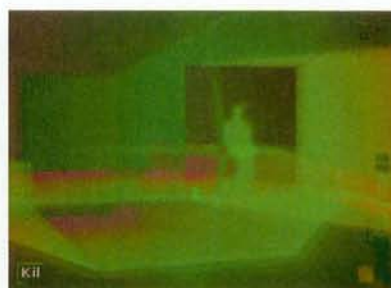
lesen können, denn *Perfect Dark* ist – und das ist keinesfalls übertrieben – schlichtweg der beste, genialste, vorzüglichste und schärfste First-Person-Shooter, den es jemals auf Konsole gegeben hat – und es ist gut möglich, dass sich dies auch in absehbarer Zukunft nicht ändern wird.



▲ Ob zu zweit mit- oder gegeneinander oder im Multiplayer-Mode zu viert (auf diesem Bild übernimmt ein Sim den Part des vierten Spielers) – *Perfect Dark* schlägt jeden anderen Konsolen-Ego-Shooter-Multiplayer-Modus um Längen. Achtung: Slowdowns bei zwölf Spielern (8 Bots)!



▲ Elvis und seine Farsicht (rechtes Bild) sind eine große Hilfe für euch. Mit dieser Waffe – die ihr übrigens auch freischalten könnt – könnt ihr quer durch den Einsatzort schießen ("durch" ist hierbei wörtlich gemeint), allerdings ist eure Reaktion dann stark eingeschränkt.



■ Der Nahkampf-Simulator erinnert etwas an *Metal Gear Solid*...

Unarmed combat - knock out the target.
- Press Z Button repeatedly to punch.

dataDyne Extraction: Completed

Mission Status:	Completed
Agent Status:	Active
Mission Time:	25:40
Difficulty:	Agent
New Cheat Available: Rocket Launcher	
Weapon of Choice:	CMPISO
Kills:	25
Accuracy:	36.9%
Shot Total:	195
Head Shots:	5
Body Shots:	30
Limb Shots:	16

Press START

▲ Nach jeder bestandenen Mission wird gnadenlos abgerechnet.



▲ Wie schon James Bond kann auch Joanna zwei Waffen gleichzeitig handlen.

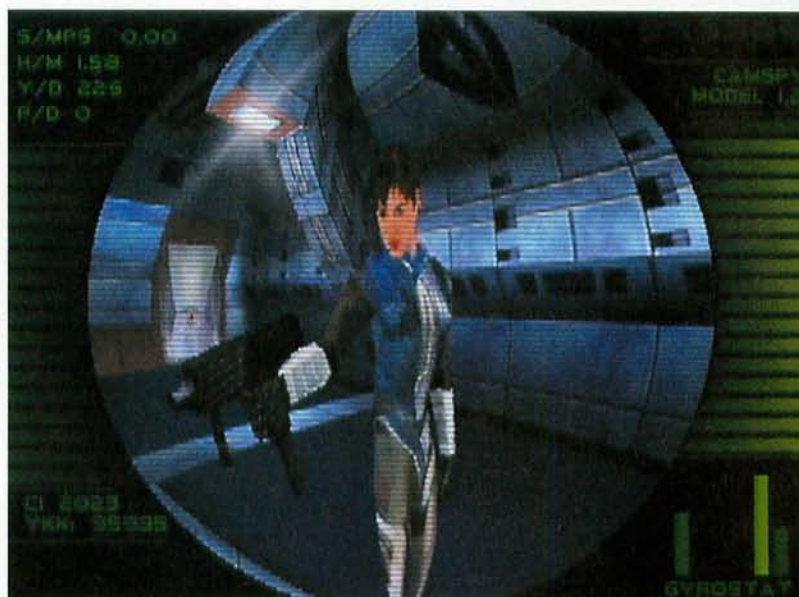
Das perfekte Spiel

Sofort nach dem Einschalten werdet ihr schon mit einer wahren Optionsflut nahezu erschlagen. Ihr startet in eurem Büro im Carrington Institute (das PD-Pendant zu James' MI 6), wo ihr euch erst mal die Zeit nehmen solltet, um euch bei einem Rundgang mit eurem Boss Daniel Carrington mit dem Grundriss des Gebäudes vertraut zu machen.

Kleiner Spoiler am Rande: Nehmt den Schuppen wirklich genau in Augenschein, denn in einer späteren Mission werdet ihr hier unter deutlich "stressigeren"

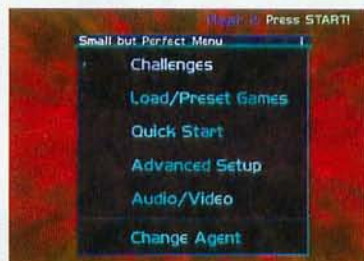


▲ Perfekt designt bis ins kleinste Detail: Sogar die Reload-Animationen können vollends begeistern.



◀ Einfach nur noch geil: Die fliegende Kamera steuert ihr ebenfalls aus der Ego-Perspektive – inklusive abgespachter Fischaugen-Optik.

Die Sache mit roten Block



■ Ja, immer dieser rote kleine Block... Wer ihn nicht hat, ärgert sich, wenn die Spiele ohne ihn schlechter aussehen, wer ihn hat, ärgert sich, wenn er nicht unterstützt wird – die Rede ist natürlich vom Expansion Pak, das noch mal das letzte aus eurer Kiste herausholt. *Perfect Dark* ist in dieser Hinsicht recht umgänglich, da es sowohl mit, als auch ohne dieses Zubehör auskommt. Zumindest können sich Expansion Pak-lose Spieler schon mal bei den Challenge-Aufträgen ihre ersten Agenten-Sporen verdienen, um allerdings in den vollen Spielgenuss zu kommen, sprich die ungemein fordernden Solo-Missionen (den Story-Mode) zu bestreiten, ist das unscheinbare Ding absolute Voraussetzung, ohne das nichts läuft. Allerdings ein guter Mittelweg, wie wir finden.

„Schon bevor ihr überhaupt mit dem eigentlichen Spiel beginnt, werdet ihr von der Optionsvielfalt erschlagen.“

Umständen euren Dienst tun. Netter Nebeneffekt dieser Besichtigungstour: Ihr werdet in alle Büros geführt, in denen zahlreiche Sub-Games auf euch warten.

Im Waffenlager z.B. macht ihr euch mit sämtlichen Waffenarten vertraut (ihr müsst die jeweilige Waffe erst zumindest einmal in den Solo-Missionen benutzt haben) und erkämpft euch auf dem Schießplatz verschiedene Medaillen (Bronze, Silber und Gold mit jeweils verschiedenen Anforderungen), geht auf den Trainingsplatz (der mit seinen Gitterwänden fast wie in *Metal Gear Solid* aussieht) um euch mit anderen Agenten im Nahkampf zu kloppen oder braust auf einem Hoverbike durchs verwin-

kelte Kellergeschoss. Schon alleine mit diesen kleinen Spielchen könnt ihr euch stundenlang beschäftigen – wir können's bestätigen, denn genau das haben wir auch gemacht.

So richtig interessant wird's dann aber erst, wenn ihr euch in den Haupt-Computer in Joannas Büro einloggt und die Solo-Missionen startet. Hier im Story-Modus habt ihr es mit der machtgerigen dataDyne Corporation (inspiriert von *wipEout*?) zu tun, die wohl in irgendwelche zwielichtigen Machenschaften involviert zu sein scheint. Ein Mitarbeiter von dataDyne, Dr. Carroll, bat um die Hilfe von Daniel Carrington, da dieser angeb-





Background

Millions of years ago, a huge alien ship of immense power was scuttled in the Pacific Ocean. It was equipped with an untried and vastly dangerous weapon: the weak nuclear force de-coupler, which could in theory cause the fundamental bonds between molecules to fail. So that watching eyes would believe in the destruction of the ship, a message pod was dispatched to the home galaxy, and vital components of the ship's drives were destroyed in the star system it had chosen as a hiding place. For this ship was a Catana. Press the B Button to go back.

Character Profile

Name: Joanna Dark
Age: 23 years 2 months
Race: Human (F)
CI File #027 -
Training Status: Complete
Training Grade: A++
Active Status: Assigned
Profile -
Highly trained but inexperienced. Reactions
Press the B Button to go

▲ Habt ihr PD durchgespielt, könnt ihr alle Charakterprofile sowie die Hintergrundgeschichte nachschlagen.

Phänomenales Gameplay

Doch mit der überzeugenden Story, die wohl nur absoluten Sci-Fi-Hassern negativ aufstoßen wird, kann das eigentliche Spiel locker mithalten. Die Controls werden Agenten-Fans sofort in Fleisch und Blut übergehen: Mit dem Analog-Stick bzw. dem Steuerkreuz bewegt ihr Joanna durch die Einsatzgebiete, die C-Tasten dienen zum Strafen und Ändern der Blickrichtung nach oben und unten. Nach Belieben könnt ihr die Buttonbelegung aber nach euren eigenen Wünschen konfigurieren, um z.B. im Turok-Stil herumzulaufen. Mit Z feuert ihr den gewählten Schießprügel ab, B dient zum Interagieren mit eurer Umwelt (sprich: Türen öffnen), mit A schaltet ihr zwischen den

Waffen um und mit R schlussendlich schaltet ihr,

sofern die Kanone diese Option bietet, in einen Zoom-Modus um. Wenn auch die einzelnen Feuerwaffen trotz anderen Aussehens dem von anderen Ego-Shootern gewohnten Repertoire gleichen, stellt zumindest deren Zweitfunktion eine kleine Innovation dar. So schaltet ihr



▲ In den Aufträgen sowie auf dem Schießplatz könnt ihr euch Medaillen verdienen und so neue Gimmicks freischalten.

„Vierzig Waffen, zwanzig Gadgets, siebzehn Solo-Missionen, dreißig Multiplayer-Level und noch viel, viel mehr – was wollt ihr noch?“

lich gegen seinen Willen in der Firma festgehalten wird. Als ihr euch nun also vom Hubschrauberlandeplatz aus bis in den Keller vorkämpft und Dr. Carroll (der, wie sich herausstellt, eine in einer Art fliegenden Laptop eingespeicherte KI ist) schlussendlich befreit habt, führt euch euer Weg über die Carrington Villa, die Straßen von Chicago bis zur Area 51 und noch viel weiter. Sogar den amerikanischen Präsidenten müsst ihr aus der von gegnerischen Soldaten eingenommenen Air Force One retten. Ab etwa der Hälfte des Spiels dreht die Storyline dann völlig ab, und ihr erfahrt von einer feindlichen Alien-Rasse, die plant, die Erde anzugreifen und die Menschheit auszu-

rotten. Für einen Ego-Shooter ist der Plot unheimlich dicht und wird vor, nach und oft auch während eurer Einsätze in phantastischen Cut-Szenen weiter erzählt. Alle sehr sehenswert, wie wir meinen.



▲ Soviel zum Thema Lichtspiele: Lampen könnt ihr abschießen, wobei Funken den Raum immer wieder kurzzeitig in gleißendes Licht tauchen. Beachtet auf dem rechten Bild vor allem den Schattenwurf des Gitterbodens – einfach nur Zucker!





Christian's Meinung:

■ Ja, dass das mein altes N64 noch erleben darf! Da denkt man, dass man die alte Kiste nun doch endlich einmotten kann, dann kommt Rare doch glatt mit einem solchen Kracher auf den Markt, dass mir Hören und Sehen vergeht. Bis ihr *Perfect Dark* auch das letzte kleine Gimmick entlockt habt, werden noch viele Monde vergehen. Aufgrund der recht herben Gewaltdarstellung können wir *PD* zwar nicht uneingeschränkt jedem empfehlen, doch wenn der Sinn nach zünftigen Action-Orgien steht (und wer auch damit umzugehen weiß), der MUSS einfach sofort zugreifen. Ein echter Traum!

Ralph's Meinung:

■ Leute, ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie wir diesem Spiel nachgerannt sind: Auf fünf Messen ungeduldig probegespült, eigens nach Seattle gejettet und doch wurde es immer wieder und wieder verschoben. Doch die finale Version entschädigt für fast alles. Einen besseren First-Person-Shooter gibt's derzeit auf keiner anderen Heimkonsole – es lauert höchstens am Horizont *The World is not Enough* von EA. Bis dahin werdet ihr garantiert Monate mit Miss Dark beschäftigt sein – die Stages, die Waffen, die Effekte: Absoluter Wahnsinn! Selbst die Slowdowns im Cooperative und Counterteoperative Modus haben die Rare-Designer einigermaßen in den Griff bekommen, wenn auch nicht ganz ausgemerzt. Lediglich mit vier Spielern und mehreren CPU-Bots geht die Framerate in die Knie. Alleine ist es nahezu perfekt.

zwischen Dauerfeuer und Einzelschuss um, feuert Granaten anstelle von blauen Bohnen ab oder schaltet die automatische Zielerfassung ein. Euer Arsenal setzt sich dabei aus vierzig Waffen und knapp zwanzig Gadgets wie IR-Gläser, Nachtsichtbrillen, Bomben oder einer fliegenden Kamera (cooler Effekt: ihr steuert das Ding dann selbst aus der Ego-Perspektive) zusammen, die ihr allerdings in den knakigen Missionen auch dringend benötigt. Wie schon im "Vorgänger" wählt ihr aus drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, die sich neben der Gegner-KI auch in den zu erfüllenden Aufgaben unterscheiden (in der Carrington Villa habt ihr z.B. auf Level "Agent" drei Ziele zu erfüllen, auf Level "Perfect Agent" sind es dann derer fünf), den für euch passenden aus und stürzt euch in die Schlacht. Wo die feindlichen Soldaten und Aliens auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad noch reines Kannonenfutter darstellen, haben sie euch in der härtesten Stufe schon einiges entgegensetzen. Geschickt



▲ In Spezial-Game "Mr. Blonde's Revenge" dürft ihr in die Haut des Bösewichtes schlüpfen und kämpft ausschließlich gegen weibliche Soldaten. Was für eine Genugtuung!



▲ Wollt ihr nicht mit dem A-Button die Waffen einzeln durchschalten, könnt ihr bei Bedarf auch dieses Ring-Menü aufrufen.



▲ Shootout in Eis und Schnee: Auch in der malerischen Winterlandschaft seid ihr vor euren Häschern nicht sicher.

und vor allem perfekt animiert springen eure Widersacher hinter einer Couch in Deckung, geben sich gegenseitig Feuerschutz, heben verlorene Waffen wieder auf und ergeben sich in aussichtslosen Situationen sogar – nur um eine Sekunde darauf in die Jackentasche zu greifen und eine weitere Pistole herauszuziehen. Das ganze Geschehen wird dabei von einem eindrucksvollen Dolby Surround-Soundtrack und gelungener Sprachausgabe untermauert. Dadurch, dass ihr durch schnelles Durchspielen auf allen Schwierigkeitsstufen Codes freischaltet, die euch neue Waffen beschern, andere spielbare Charaktere freischalten und vieles mehr, habt ihr auch längerfristig genug zu tun. Wer sich dennoch einmal am Missionsmodus sattgespielt hat, den wird es freuen, dass Rare auch an die Mehrspieler-Freunde gedacht hat, und einen Multiplayer-Modus implementierte, der *Turok Rage Wars* wie den ersten Versuch eines EDV-Studenten aussehen lässt. Entweder spielt ihr zu zweit das komplette Game im CoOp-Mode, in dem ihr gemeinsam auf Schurkenjagd geht (in Ermangelung eines menschlichen Mitspielers auch mit Hilfe eines CPU-gesteuerten Gehilfen) oder spielt den Counter-Op-Mode, in dem ein Spieler die Rolle von Joanna übernimmt und der andere in die Haut



▲ Na – wer ist jetzt wohl schneller?

sämtlicher Gegner schlüpft. Doch auch vier Spieler kommen in den 30 Multiplayer-Leveln und den unzähligen Spielmodi nicht zu kurz. Lediglich bei Multiplayer-Sessions mit vier menschlichen Spielern und bis zu acht CPU-Bots geht die Framerate merklich in die Knie. Ihr seht, *Perfect Dark* bietet euch alles und noch viel mehr (für das aufzuzählen uns hier leider der Platz fehlt). Wenn ihr euch dieses Jahr nur ein Spiel zulegen wollt, dann muss es unbedingt dieses sein – sehr viel besser geht's nun wirklich nicht mehr! Auf alle Fälle sehr schade, dass deutsche Spieler den Umweg über Österreich oder Schweiz gehen müssen – Lamentieren hilft aber nix: Kaufen!

Die Sache mit der PD-Testversion:

■ Tja Leute, so einfach ist es gar nicht, an eine der begehrten PD-Testversionen zu kommen (es gab unseres Wissen nur eine in Deutschland. Und die rückte Nintendo nicht raus). Wir jetteten nun eigens für den Test ins Future-Hauptquartier nach Bath, wo uns Robin Alway von der Gamesmaster freundlicherweise für einige Tage mit ihrer Version spielen ließ – die Future-Connection eben... Vielen Dank an dieser Stelle an Robin! Die Endversion wird's übrigens auch in der Schweiz und in Österreich geben.



Perfect Dark

First-Person-Shooter

Hersteller: Nintendo

Preis: ca. 150 Mark

Geeignet ab: 18

Schwierigkeit: leicht bis höllisch schwer

Grafik 93% Musik 91% Sound 89%

SPIEL SPASS 96%



„Das bekannte *Ecco*-Gameplay wurde ohne Einbußen perfekt in die 3D-Welt portiert.“

Ecco the Dolphin:



Shortcut

- 1a Grafik
- passender Meditations-Soundtrack
- innovatives Gameplay
- unvergleichliches Feeling
- übersensible Steuerung
- für viele wohl zu wenig Gameplay-Abwechslung

Defender of the Future

Mit Ecco auf einer Reise quer durch Raum und Zeit!

Viel wurde ja schon geschrieben über diesen ungewöhnlichen Titel aus dem Hause Appaloosa – was aber das Gameplay nun wirklich zu bieten hat, wird sich jetzt endlich in unserem Hörtetst herausstellen.

Appaloosa konnte ja schon mit dem Ur-Ecco auf dem Mega Drive (Genesis) einen großen Freundeskreis um sich scharen, zog sich dann aber mit mäßigen Auftragsarbeiten wie *Contra* für die PlayStation einen äußerst schlechten Ruf zu. Diesmal scheinen die Jungs aus Ungarn allerdings wieder alles richtig machen zu wollen – seit November 1997 wird fleißig an realistischen 3D-Routinen, flüssigen Animationen und atemberaubenden Unterwasser-Environments gearbeitet. Auch im Bereich Story überließ man nichts dem Zufall und engagierte mit David Brin einen namhaften Science-Fiction-

Schreiberling, der prompt einen durchaus gelungenen, wenn auch nicht ganz alltäglichen Plot aufs Papier brachte. In ferner Zukunft leben Menschen und Delfine in absoluter Harmonie. Gemeinsam machen sie sich auf, um neue Welten zu erforschen, und lassen nur wenige zurück, um die Erde auch weiterhin zu beschützen. Zu diesen sogenannten Wächtern zählt auch unser Held Ecco, dessen an sich geruhames Leben aber nicht allzu lange anhält, da aggressive Aliens den Planeten für sich beanspruchen. Da die Außerirdischen gegen die Macht der Wächter nichts entgegenzusetzen haben, teleportieren sie sich mithilfe eines Vortex in die Vergangenheit, um dort die Zukunft zu ändern und Menschen sowie Delfine erheblich zu schwächen. Doch auch Ecco wird in diesem Vortex mitgerissen und muss nun die Pläne der Feinde vereiteln.

Mach weiter, Ecco!

In dreißig Stages, aufgeteilt in vier "Themengebiete", sollt ihr nun mit Geschick und Köpfchen gegen die Aggressoren vorgehen, um die Gegenwart wieder herzustellen. Zu Beginn befindet ihr euch noch in einer idyllischen Karibik-Bucht, wo zunächst noch sehr einfache Aufgabenstellungen zu bewältigen sind und ihr euch mit den Controls vertraut machen könnt. Diese wurden zwar möglichst einfach gehalten, bieten euch aber mit einem Button für Schwimmen (mit Doppeldruck schneller schwimmen), Sonareinsatz, um mit anderen Lebewesen zu kommunizieren und diverse Apparaturen zu betätigen, und Dash (ein Spurt nach vorne bzw. Angriff) genug Spielraum, um in der Unterwasserwelt einige interessante Dinge anzustellen. Zu Beginn ist es allerdings vor allem die Steuerung des Meeressäugers, die



▲ **Gateway to Genesis** – der Titel dieser Stage ist Programm. Wie beim Original-Ecco steuert ihr den Delfin in diesen zwei Abschnitten aus der Seitenperspektive.

euch vor kleinere Probleme stellen wird. Dadurch, dass ihr euch relativ frei durch die 3D-Areale bewegen könnt, werdet ihr zu Beginn noch ziemlich mit der Orientierung kämpfen. Schnell hat man aber dieses "Fish-Feeling" intus und findet sich ganz gut im Ozean zurecht – dadurch, dass sich Ecco immer wieder automatisch parallel zum Grund ausrichtet, bleibt eine gewisse Übersicht gewahrt. Habt ihr den ersten Grafik-Overkill erst mal verdaut, alle möglichen Stunts und Sprünge ausprobiert und die Bucht erkundet, werdet ihr, nachdem ihr einige Rätsel gelöst habt, in die erste Version der Vergangenheit gesogen: den Albtraum der Delfine. Hier erhielten die Menschen durch den Einfluss der Aliens die Oberhand und versklavten die Delfine. Von den Menschen ist aber nicht mehr viel zu sehen (haben sich wahrscheinlich selbst ausgerottet) und auch die Delfine sind vom Aussterben bedroht. Nur noch alte Maschinen und Relikte zeugen vom Einfluss der Menschheit. Die Stages in dieser Vergangenheit sind allesamt sehr technoid, steril und beängstigend gehalten – wieder werdet ihr von der Grafik erstaunt sein. Vor allem mit VGA-Box läuft Ecco zur Höchstform auf.

Das ist dein Schicksal...

Aufwändige Texturen, verzwickte designte Areale und traumhafte Animationen der Meeresbewohner saugen euch nahezu in das Game hinein und lassen euch so schnell nicht mehr los. Leider musste aufgrund der Detailfülle wohl massiv in den Nebeltopf gegriffen werden, da ihr selten weiter als wenige Meter vor euch blicken könnt und auch Gegner erst kurz vor euch aus dem Nichts auftauchen. In der Techno-



▲ Trotz einfacher Button-Belegung entlockt ihr Ecco wunderschöne Moves.



Welt vielleicht noch plausibel durch die Umweltverschmutzung zu erklären, stört dies in der nächsten Vergangenheit, dem Albtraum der Menschen, allerdings nicht unerheblich – zumindest läuft das ganze Geschehen auch bei höherem Polygonaufkommen konstant bei 30 fps. In diesen Stages bewegt ihr euch nun in einer bunten Phantasie-Welt, die im krassen Gegensatz zur düsteren Menschen-Welt steht. Die Delfine eigneten sich die schlechtesten Eigenschaften an, teilten sich in verschiedene z.T. abartig mutierte Clans auf und bekämpften sich gegenseitig – eine trotz traumhafter Grafik äußerst gefährliche Umgebung. Der letzte Level – der Alien Hive –, in dem ihr schlussendlich mit den Außerirdischen abrechnet, versetzt euch dann in eine sichtlich von Giger inspirierte organische Landschaft – Alien lässt grüßen. Aller-



▲ Sogar solche Riesen wurden auch ohne Motion-Capturing perfekt animiert.



▲ Traumhaft schön gestalten sich die Welten des "Albtraums der Menschheit".

◀ Mit dem eigens für Ecco entwickelten GameWorld Builder-Tool konnten die Entwickler problemlos verschiedene Objekte platzieren sowie die Gamephysik ändern und sofort die Auswirkungen austesten.



Super!
„Abtauchen und wohlfühlen!“

Christian's Meinung:

■ Herrlich! Ecco strahlt eine solche Ruhe aus, die mich sofort in ihren Bann gezogen hat und auch nach Stunden nicht mehr los ließ. Schon alleine ohne Sinn einfach durch die Level zu tauchen, sich an der Grafik-Pracht satt zu sehen (Ecco ist wohl das schönste Game auf DC) und verschiedene "Stunts" auszuprobieren, ist für mich schon alleine Grund genug, dieses Spiel zu kaufen. Dass aber auch Story-Background und Missionsvielfalt überzeugen können, spricht für den Einsatz und die Motivation des Entwicklerteams. Axels Meinung kann ich zwar absolut nicht nachvollziehen, doch wird Ecco wohl für viele Spieler ein ziemlich langerweiliger sein. Schade drum – ihr versäumt was...

Axel's Meinung:

■ O.K. – mal kurz für eine Stunde in die Tiefen abtauchen, ist ja ganz schön und gut, aber sich so wie ToX stundenlang an irgendwelchen dämlichen Steinchen-Verschiebe-Rätseln festzubeißen, wird mir auf Dauer doch etwas zu eintönig – ein wenig mehr Action dürfte es doch bitte schon sein. Auch mit der übersensiblen Steuerung konnte ich mich überhaupt nicht anfreunden – ständig kracht ihr in Felsformationen oder rauscht an dem anvisierten Ziel vorbei. Trotz genialer Grafik nix für mich...

Geht so!

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Adventure

1+ Features



■ Entwickler: Appaloosa Interactive

■ Hersteller: Sega

■ Preis: ca. 100 Mark

■ Geeignet ab: frei

■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
86% 79% 83%

SPIEL SPASS 73%

dings müssen wir darauf hinweisen, dass unsere Wertung mit Vorsicht zu genießen ist. Wer absolut nichts mit meditativen, friedlichen Games anfangen kann, wird wohl recht schnell gelangweilt das Joypad werfen. Alle, die sich von der ungewöhnlichen Thematik angesprochen fühlen, sollten zumindest mal ein kurzes Probespiel wagen. **CD**



Hol dir die neue VG!

Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – 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!

**3 x
VIDEO GAMES
FÜR NUR
10 MARK!**



Abo-Service

**VIDEO
GAMES**

Mit einem VG-Abo beein-
druckst du fast jeden!



“Einen besseren Grund für den Kauf eines Dreamcast als diesen Meilenstein des Survival Horror-Genres wird es nicht mehr geben.”

Hmm, Claire will sich wohl nicht von diesem ominösen Doc untersuchen lassen...



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

erst ab
18

Resident Evil Code: Veronica

Raccoon City war nicht der einzige Feldversuch der teuflischen Virus-Erzeuger Umbrella!

Eingefleischte Zombie-jäger müssen wohl oder übel die Plattform wechseln, denn nach drei Episoden für die PlayStation herrscht das wohl derzeit neben *Pokémon* gefragteste Markenzeichen des Videospiel-Business nun auf dem DC. Warum wirklich jeder – außer ihr bekommt schon beim Auftritt der Hexe in *Hänsel und Gretel* einen Herzkasper – dieses Spiel braucht, verraten wir euch in den folgenden Zeilen.

Allein schon aufgrund des Showeffekts lohnt sich die Anschaffung. Angenommen, der Kumpel mit seiner angestaubten PlayStation will wissen, was das DC denn nun besser könne, führt ihr ihm zuerst *Soul Calibur*, dann *Dead or Alive 2* und schließlich das Intro und – mit passendem Spielstand, der wie ein Schatz zu hüten ist – den Abspann von *Code: Veronica* und ihm wird die Kinnlade zwei Stockwerke tiefer fallen. Ohne zu übertreiben, hat

Capcom bei den Render-Sequenzen Fantastisches geleistet – so etwas Geniales gab es noch auf keiner Plattform zuvor und in keinem anderem Spiel zu

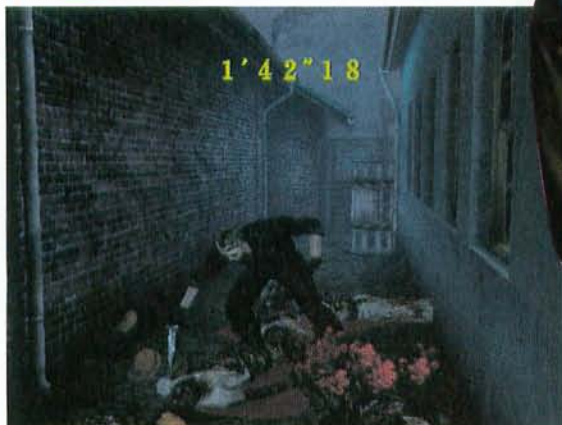


Ralph's Meinung

■ Wer jetzt noch keinen Dreamcast hat bzw. immer noch stur auf die PAL-PS2 wartet, dem ist nicht mehr zu helfen. Einen besseren Grund für den Kauf als diesen Meilenstein des Survival-Horror-Genres wird es nicht mehr geben. Capcom hat in *Code: Veronica* wirklich fast alles perfekt gemacht. Durch die Echtzeit-3D-Umgebungen in 128-Bit-Qualität anstatt der zwar hübschen, aber vorgeordneten, statischen PS-Räumlichkeiten lebt das Grauen erstmals richtig. Die verblüffend packende Storyline (kein Vergleich mit *Resident Evil 3 Nemesis*) und einem der besten Soundtracks überhaupt sorgen für ein Weltklasse-Spielerlebnis – sofern ihr euch gerne gruselt. Wer das Intro und den Render-Abspann in Kino-Qualität gesehen hat, weiß, zu welchen Leistungen ein Dreamcast fähig ist. Dank gebürt an dieser Stelle auch Eidos, die im Gegensatz zum letzten PlayStation-Teil diesmal die Finger von der Zensur-Schere ließen. Wir haben hier die englische PAL-Version getestet, die identisch mit der US-Version ist. Laut Eidos sollen bei der deutschen Version lediglich Untertitel eingefügt werden. Sollte sich doch mehr geändert haben – Infos in der nächsten VG.

Super!

„Die Krönung der Zombie-Saga!“



▲ Wen haben wir denn da – ja ist das denn nicht...? Es ist Commander Albert Wesker aus Teil eins!

sehen – die PS2 eingeschlossen – wobei das Render-Movie der Teufelsanbeterin in *Tekken Tag Tournament* wahrlich nicht von schlechten Eltern ist! Aber ein Spiel soll ja bekanntlich mehr bieten als eine reine

Movie-Show, denn sonst könnte man sich ja auch den nächsten besten DVD-Streifen holen. Und auch in diesem Punkt spielt Capcom nur Trümpfe aus. Wie ihr sicher bereits wisst, erzählt dieser

fünfte Teil der Serie die Geschichte von Claire Redfield (der Heldin aus Teil zwei), wie sie nach einem verzweiferten Versuch, ihren Bruder Chris aus dem in Paris angesiedelten Hauptquartier der Umbrella Corporation zu retten, auf ein unbekanntes Eiland verschleppt wird. Wie das arme Mädel schon bald erfahren muss, wütet auch dort ein



▲ Chris Redfield ist erst auf der zweiten GD spielbar – dieser Raum ist der best-gesicherte im ganzen Spiel.

Killer-Virus, der alles Leben in blutrünstige Monster und fleischfressende Kreaturen und Zombies verwandelt. Zeit also, zurück zu schlagen! Doch das gestaltet sich nicht gerade einfach. Munition für die Pistole und die Armbrust ist sehr knapp (auf Normal zumindest!) und ein 17-jähriger Mr. Neunmalklug und Leonardo DiCaprio-Verschnitt namens Steve Burnside funkt euch anfangs auch mehr dazwischen, als er euch nützt – doch keine Angst, der Gute wird im Laufe des Abenteuers immer sympathischer und ihr werdet um sein Leben bald genauso zittern, als handle es sich um euer eigenes!

Mehr Monster als je zuvor!

Damit ihr auf dieser verwunschenen Insel überlebt, braucht ihr auch jeden Beistand, den ihr bekommen könnt, denn neben blutgierigen Zombies, blitzschnellen Huntern mit rasiermesserscharfen Krallen, Mutationen mit ausfahrbaren Gummii-Armen, elektrischen Aalen und vielen Schreckens-Visionen mehr machen euch die beiden Herrscher des Eilands mächtig zu schaffen. Das sadistische und schizophrene Geschwister-Paar Alfred und Alexia Ashford lässt keine Gelegenheit aus, um euch in einen Hinterhalt zu locken oder einen treffenden Empfang per Sniper Rifle mit Laserpointer zu bereiten. Wollt ihr ihnen das Handwerk legen, müsst ihr viele Kilometer zwischen Gefängnis-Komplex,

▲ Rock'n'Roll! Claire im sexy Japano-Hot-Pants-Outfit mit Kalaschnikov in der Eishalle gegen vier Zombies.

Shortcut

- ☺ phänomenale Storyline
- ☺ packende Schocker-Szenen
- ☺ exzellente englische Sprecher
- ☺ atemberaubendes Intro und Finish
- ☺ Bonus-Game Battle Mode
- ☺ knifflige Puzzles im Resi-Stil
- ☺ ungeschnittene deutsche Version
- ☺ viele neue Monster-Gesichter
- ☺ Gänsehaut-Soundtrack in Top-Qualität
- ☹ einige Locations unnötig vernebelt
- ☹ bei Explosionen Slowdowns

Die Zombie-Zensur

■ ...fand diesmal erfreulicherweise nicht statt. D.h. für den Untoten-Jäger also rotes statt grünes Blut, realistisch am Boden liegende Monster und Zombies, anstatt nach kurzem Blinken verschwindende Körper wie noch in *Resident Evil 3 Nemesis* auf der PlayStation. Einzige Änderung: Deutscher Text als Hilfe für den des Englischen auf Sprach-Niveau nicht mächtigen Zocker. Endlich strömt also mal wieder das ungefilterte Flair eines Originals durch deutsche Wohnzimmer – ist das nicht ein Grund zum Frohlocken?

■ Den Ego-Shooter-Modus könnt ihr euch als Bonus erspielen – die Framerate ist jedoch ziemlich niedrig.

0' 55" 08





Bei Explosionen von diesem Kaliber hagelt's Slowdowns, bemerkbar vor allem bei der niedrigen Schussfrequenz eurer Knarren.



Battle Modus

Nach dem Durchspielen endet der Spaß mit RE C.V. noch lange nicht – schließlich schaltet ihr dann mit dem Battle Modus einen faszinierenden Bonus frei. Vergesst Puzzles und taktisches Vorgehen – hier zählt allein die Geschwindigkeit (Zeitnahme). Ihr bezwingt einen aus verschiedenen Räumen und Gängen willkürlich zusammen gewürfelten Pfad, der von Monstern und Zombies nur so gepflastert ist. Geiseln nehmen und Gnade gilt nicht – erst wenn sich nichts mehr rührt, öffnet sich der jeweilige Ausgang. Munition ist dafür in Hülle und Fülle und je nach Charakter in Hülle und Fülle vorhanden. Schafft ihr den jeweiligen Boss, werden neue Charaktere mit anderen Waffen freigeschaltet. Ihr könnt u.a. mit Claire 1, Claire 2 im sexy Hot-Pants-Outfit, Chris, Steve (mit zwei goldenen Pistolen und Doppel-Uzis) und... Überraschung... dem S.T.A.R.S.-Commander Wesker aus Teil eins (nur mit einem Messer bewaffnet) auf die Pirsch gehen, um nur einige zu nennen. Habt ihr während des eigentlichen Spiels die Sniper-Rifle des Bösewichts Alfred Ashford an euch genommen, darf der Battle Modus sogar in der Ego-Perspektive in Angriff genommen werden. Allerdings erzeugt die lächerliche Frame-Rate hier nur ein müdes Lächeln unter ausgefuchsten 3D-Shooter-Profis. Spielt also lieber in der gewohnten Perspektive – zum Austoben ein wahrhaft geniales Zusatz-Gimmick!



Manche Zombies tragen seltsame Sprengladungen bei sich – Achtung, Slowdowns!



Steve Burnside erledigt hier als euer rettender Engel gerade eine Gummi-Mutanten-Kreatur – und das im feinsten "Matrix"-Grafikdesign!



Wird Steve es mit Claire schaffen, aus der Zombie-Hölle in der Antarktis zu entkommen? Wetten werden jetzt angenommen!



Im Battle Modus tritt jeder Charakter am Ende gegen seinen individuellen Bossgegner an.



Wer RE kennt, kennt diesen Item-Verwaltungs-Screen. Viele Teile wie dieser Ordner müssen diesmal genau untersucht werden.

Erboden gleich macht. Kenner der Resident Evil-Saga werden beim Besuch im ewigen Eis tief unter der Erde mit der Zunge schnalzen: Die Entwickler ließen es sich nicht nehmen, eine zentrale Location aus dem bahnbrechenden ersten Teil in minimal abgeänderter Form erneut einzubauen – ein wahrhaft kultiges Déjà-Vu-Erlebnis! Hier warten auch neue Monster wie Riesenzecken, Tentakel-Kreaturen à la D2, giftige Falter und natürlich Zombies in Hülle und Fülle auf Chris, Claire und Steve.

Doch wie mit ihnen fertig werden? Bessere Waffen wie Raketenwerfer, Magnum, Kalaschnikov, Explosivpfeile und Plasma-Kanone wollen erst hart erkämpft werden. Im Gegensatz zum indizierten PS-Teil läuft die Story diesmal linear ab. Ihr spielt also die zwei GDs der Reihe nach durch und steuert auf GD 2 abwechselnd Claire und ihren Bruder Chris, wie es durch die vielen sehenswerten FMVs vorgegeben wird.

Drei spielbare Charaktere

Da selbst Steve zu Beginn mit seinen Twin-Uzis kurz spielbar ist, erhöht sich die Zahl der steuerbaren Charaktere damit auf immerhin drei – und im Bonus-Battle-Modus (siehe Kasten) werden es sogar noch mehr. Story, FMVs und die aus den Vorgängern 1:1 übernommene Spielbarkeit sind also erste Sahne, wie sieht's in Sachen Grafik und Sound aus? Der Übergang von vorgerenderten Szenarien zu 128-Bit-Echtzeit-Texture-Optik mit den gewohnten Blickwinkelschnitten ging nahezu reibungslos vonstatten. Der Grad an Details hat zwar etwas abgenommen, dafür wirkt das Spiel nun wesentlich dynamischer. Wunderschöne Lichteffekte entschädigen für einige unerklärlich vernebelte Indoor-Räume – ein Fakt, warum wir dem Spiel keine 90 Prozent Grafik-Wertung geben konnten. Wenn es davon abgesehen überhaupt etwas an diesem Meisterwerk zu kritisieren gibt, dann der lächerlich runde, teller-große Schatten, den Claire wirft und die unpassende "Schweben"-Animation, wenn sie sich im Kreis dreht. Dafür brilliert der professionelle Soundtrack mit seinen genialen und fast unmerklich Hochspannung aufbauenden Tracks und überzeugt während der gesamten Spielzeit auf der ganzen Linie.

Resident Evil Code: Veronica

Survival Horror

Features



Entwickler: Capcom
Hersteller: Eidos
Preis: ca. 100 Mark
Geignet ab: 18
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
89% 95% 84%

SPIEL SPASS 93%

„Perfekte Mittelalter-Atmosphäre, eine hinreißende Storyline, fein ausgearbeitete Charaktere und das überragende Gameplay verhelfen *Vagrant Story* auf die vorderen Plätze.“

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

■ Wir halten's in Händen und sind restlos beeindruckt. Dass *Vagrant Story* ein ziemlicher Knaller sein wird, haben wir ja schon erwartet, dass das Dingens aber so einschlägt, hat uns doch ein wenig überrascht. Wie ihr schon am Platinum-Eumel erkennen könnt, ist *VS* ein Spiel, das RPG-Jünger unbedingt haben müssen.

Vagrant Story

Und Square hat's halt immer noch drauf...

Mögen eingefleischte Hardcore-Final-Fantasy-Fans ob der letzten zwei Fantasien vielleicht etwas an Square gezweifelt haben (an alle anderen: hey – *FF VII* und *VIII* waren bzw. sind durchwegs geniale RPGs, nur sind sie halt nicht mehr in der Tradition der vorhergegangenen sechs Teile), kann nun wieder Entwarnung gegeben werden.

Denn eines darf man neidlos anerkennen: Mit *Vagrant Story* lieferte der japanische Traditions-Hersteller wieder einen absoluten RPG-Meilenstein ab – auch wenn *VS* eigentlich eher in die Kerbe Action-Adventure-RPG schlägt. Doch zuerst mal zur Story, die wir ja beim Preview nur ganz kurz umrissen hatten. *Vagrant Story* spielt in einer unserem Mittelalter nicht unähnlichen Zeit, in der die Kirche noch über große

Macht verfügt. Ihr als Ashley Lionet, Mitglied der VRF, Valentia Ritter des Friedens (im Original VKP), werdet beauftragt, Sydney Losstarot zu verfolgen, einen landesweit gesuchten Sektenführer, der angeblich über dunkle Mächte verfügt. Und dieser Mächte werdet ihr auch recht schnell Zeuge, denn als ihr ihn endlich in Fürst Bardobas Anwesen stellt und aus Notwehr mit eurer Armbrust mitten ins Herz schießt, scheint



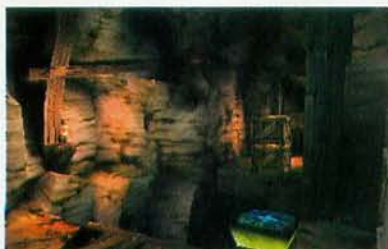


Shortcut

- 🔴 fesselndes Ambiente
- 🔴 opulentes Auswahlenü
- 🔴 tadellose Controls
- 🔴 spannende Storyline
- 🔴 z.T. gaaaanz wenige Durchhänger
- 🔴 einige Schwächen in der Übersetzung

So real wie möglich

■ Um auch wirklich eine möglichst reelle Spielumgebung zu erschaffen, bewaffneten sich die Jungs vom VS-Team kurzerhand mit Kamera und tonnenweise Filmen, setzten sich in den nächsten Flieger nach St. Emilion/Frankreich und fotografierten, was das Zeug hielt. Dass dies eigentlich ganz gut geklappt hat, könnt ihr an folgenden Photos selbst überprüfen.



▲ Dank hilfreicher Ego-Perspektive könnt ihr die Räume genauer in Augenschein nehmen.

Ihn das recht wenig zu beeindrucken. Es gelingt ihm, zu fliehen, während ihr noch mit einem von Sydney herbeigerufenen Drachen zu kämpfen habt. Alles, was ihr noch mitbekommt, ist, dass der Schurke wohl ein äußerst mächtiges Artefakt sucht und sich in die verlassene Stadt Le Monde (im Original Leá Monde) zurückzieht. Ihr macht euch natürlich sofort auf die Socken, um den Entflohenen zu verfolgen und betretet alsbald die unheilvolle Stadt, in der nur noch Geister, Dämonen und Kreaturen, deren Schrecken jenseits aller Vorstellung liegt, ihr Unwesen treiben. Doch ihr seid nicht der einzige, der die Verfolgung aufnahm: Auch die Kirche zeigt ein reges Interesse an Sydney und vor



allein an dem Artefakt, hinter dem er her ist. Ihr steht nun also zwischen den Mächten, in einem Spiel, in dem es um Macht, Magie und dem Grand Grimoire, dem Buch der Bücher geht. Langsam werdet ihr immer weiter in die Story-Wirren eingeführt, bis ihr erst nach einigen Stunden annähernd durchblickt, worum es eigentlich geht und wo die Fronten liegen.

Filmreife Inszenierung

Die Cut-Scenes, alle in Spielgrafik gehalten, wurden dabei filmreif inszeniert und beeindrucken durch überragende Kamerafahrten, tolle Schnitte und – zumindest in der englischen Version – mitreißende Dialoge. Die deutsche Übersetzung kann hier wie so oft nicht ganz mithalten, fällt allerdings bei weitem nicht so negativ auf, wie z.B. bei *Vandal Hearts 2*. Grafik (siehe auch Kasten) sowie Charakter-Design wurden sehr westlich gehalten, was zumindest unserer Meinung nach die Identifikation mit der Spielumgebung sowie dem Helden und den Widersachern nur noch erhöht. Obwohl alles wie z.B. in *Metal Gear Solid* z.T. sehr grobpixelig gestaltet wurde und auch viel mit Motion Blur gearbeitet wird, sind sämtliche Areale sehr detailliert gestaltet und faszinieren mit Kerzenständern, Spinnweben, bunten Fenstern und traumhaften Lichteffekten – auch die Animationen der Protagonisten geben sich keine Blöße. Neben all der cineastischen Präsentation, dem



▲ In diesem Screen legt ihr euch neue Rüstungen und Waffen an.

◀ Le Monde wurde äußerst detailverliebt gestaltet und strahlt eine wundervolle Atmosphäre aus.



▲ Nach jedem gewonnenen Endgegner-Kampf wird abgerechnet und via Roulette (unterster Punkt) ermittelt, welches Attribut um wieviele Punkte gesteigert wird.

eindringlichen Soundtrack (das Hauptthema ist genial gelungen) und der mitreißenden und tiefgründigen Storyline vergaß Square aber auch das Spiel selber nicht und fährt diesmal wirklich große Geschütze auf – wenn ihr zum ersten Mal in den Menü-Screen blickt, werdet ihr von den Optionen fast erschlagen.

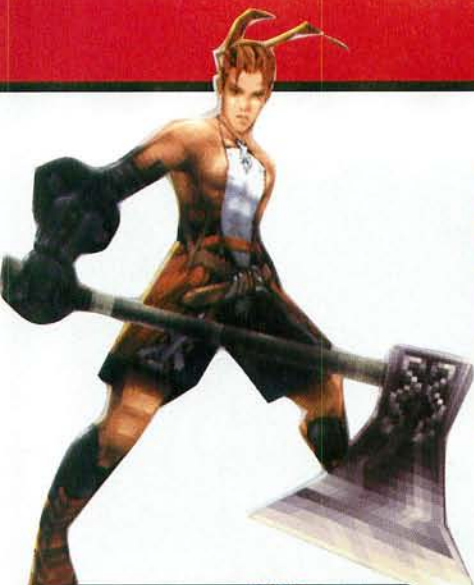
Der Riskbreaker, ein absoluter Elite-Kämpfer

Als Einzelkämpfer, der es alleine mit einer Übermacht an Gegnern aufnehmen muss, könnt ihr selbstverständlich auf ein umfangreiches Repertoire an Fähigkeiten zurückgreifen. Großen Wert legte Square dabei auf die immense Anzahl an verschiedenen Waffen (die ihr im Gegensatz zu Rüstungsteilen auch an Ashley sehen könnt), die sich je nach Kampfsituation im Verlaufe eures Abenteuers selbständig verändern. Kämpft ihr z.B. oft gegen Gegner der Gattung Drache, wird euer Säbel gegen solche Feinde stärker, schnetzelt dafür aber Tiere wie Hunde oder Fledermäuse weniger effektiv. Wir raten euch, für jede Gegner-Art verschiedene Waffen bereitzu-



▲ Sämtliche Gegner, denen ihr schon einmal begegnet seid, könnt ihr im Archiv nochmal bestaunen. Die dazugehörigen Texte sind allerdings keine große Hilfe...





▲ Zisch, Brutzel und Funkenflug – an Effekten wird nicht gespart.

halten und diese durchzuwechseln, da ihr eine einzelne Waffe so nie richtig aufbauen könnt. Zusätzlich gibt es noch Edelsteine, die wie in FF VII an euer "Werkzeug" befestigt werden können und diesem zusätzliche Attribute verleihen. Seid ihr mit den gefundenen Messern, Schwertern, Schilden und Armbrüsten nicht zufrieden, könnt ihr diese zerlegen und in einer Faktorei Waffen nach eurem Belieben zusammenbasteln. Der zweite Punkt, der auffallend intensiv herausgearbeitet wurde, sind eure kämpferischen Fähigkeiten. Neben den üblichen Zaubersprüchen, die ihr durch das



▲ Endgegner nehmen z.T. enorme Ausmaße an und überragen euch um ein Vielfaches.



▲ Mittels eines Gitterrasters wird die Einsatzreichweite eurer Waffen sowie der Magie angezeigt. Bei Gegnern könnt ihr sogar einzelne Körperteile anvisieren um sie z.B. in ihrer Geschwindigkeit (Angriff auf die Beine) oder Kampfkraft (Angriff auf die Arme) zu schwächen.



▲ Huch, sieh da! Ein Ausrufezeichen! Jetzt hätten wir doch besser unsere Block-Ability anwenden sollen...



▲ Na also! So wird's richtig gemacht: Durch den rechtzeitigen Block erhalten wir die Hälfte des Schadens wieder gutgeschrieben.



▲ Yeppah! Die Chain ist geglückt und wir erhalten die Hälfte des ausgeteilten Schadens auf unser HP-Konto gutgeschrieben.

Lesen von Schriftrollen lernt, sind es die Chain-Abilities und Riskbreaker, die ihr erst mal beherrschen müsst. Chain Abilities sind spezielle Angriffe, die ihr auf drei Buttons legen könnt und die, sofern ihr im richtigen Zeitpunkt den jeweiligen Button drückt (ein kleines Rufezeichen erscheint über Ashleys Kopf), für theoretisch unendliche Combos sorgen. Immer wenn ihr eine Chain-Ability benutzt, erhaltet ihr EXP, mit denen ihr neue Attacken lernt. Chain Abilities gibt es sowohl für die



▲ In der Faktorei stellt ihr eure eigenen Waffen her.

Offensive (30 % des erteilten Schadens werden dem Gegner noch von den MP abgezogen, der Feind wird vergiftet usw.) und für die Defensive (der halbe Schaden wird euch wieder gutgeschrieben etc.). Riskbreaker erlernt ihr einfach durch ständiges Angreifen mit derselben Waffe. Durch Opferung einer festgelegten Anzahl von HP teilt ihr so einen vernichtenden Schlag aus. Ebenfalls erwähnenswert ist die kleine Anzeige, die unter euren HP angebracht ist, das sogenannte Risk-Meter. Seid ihr vollkommen relax, sprich euer Risk ist auf Null, geht fast jeder Schlag ins Ziel. Bei höherem Risk-Wert trifft ihr dann zwar nicht mehr so gut, dafür ist der erteilte Schaden bei einem Treffer etwas höher. Die unglaubliche Anzahl an Variationsmöglichkeiten, Waffen, Rüstungen und Spezialfähigkeiten ist es, die euch auch nach tagelangem Spielen immer neue Sachen herausfinden lässt und zum Experimentieren einlädt. Wer sich eingehender mit VS beschäftigen will – und dies wohl aufgrund der fesselnden Story auch tun wird – sollte daher viel Zeit mitbringen.



Super!

„Wieder mal ein ganz großes Spiel von Square“

Christian's Meinung:

■ Wahnsinn! Schon alleine der filmische Vorspann (während der ersten Dialoge und Kämpfe wird immer wieder der Staff eingeblendet) ließ mich mit großen Augen ungläubig vor dem Fernseher verharren. Und so blieb es dann auch. Wenn ich nach durchgehen der fünfzehn Spielstunden gegen meinen Willen von einem Spiel weggezerrt werden muss (naja – Freundin halt...), dann heißt das schon was. Leute, wenn ihr auf Action-RPGs steht und auch vor einer überwältigenden Optionsliste nicht zurückschreckt, müsst ihr einfach zugreifen!



Vagrant Story

Action-Adventure-RPG

Features



■ Entwickler: Square
■ Hersteller: Square Europe/SVG
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
91% 85% 87%

SPIEL SPASS 93%



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

Colin McRae Rally 2.0

Lange genug gewartet. Es wird Zeit, dass die Konkurrenz die Köpfe einzieht und dem "King of the Off-Road" die staubige Bahn frei macht.

Der erste Teil dieser Rallye-Simulation um den schottischen Ausnahmefahrer und mehrfachen Rallye-Weltmeister Colin McRae hat unter PS-Racern noch heute einen legendären Ruf. Mit dem nun erscheinenden Nachfolger wurde das ohnehin geniale Game nochmal um einige Ecken aufgebohrt.

Colin-Fans und Besitzern des ersten Teils wird wohl als erste Veränderung auffallen, dass der gute Colin nicht mehr hinter dem Steuer seines blau-gelben Subaru Impreza WRC Platz nimmt, sondern nun in einer Rallye-Variante des Ford Focus sitzt. Ob finanzielle Gründe oder einfach nur die Suche nach einer neuen Herausforderung



▲ Schluckt Staub. Details wie diese Staubwolke, Rauchschwaden und Feuer speiende Auspuffe erhöhen den Realismus.



▲ Im Arcade-Modus ist die Grafik nicht ganz so beeindruckend, aber immer noch überdurchschnittlich gut.

„Wer sich dieses Jahr nur ein einziges Rennspiel zulegen möchte, sollte zu Colin McRae 2.0 greifen.“

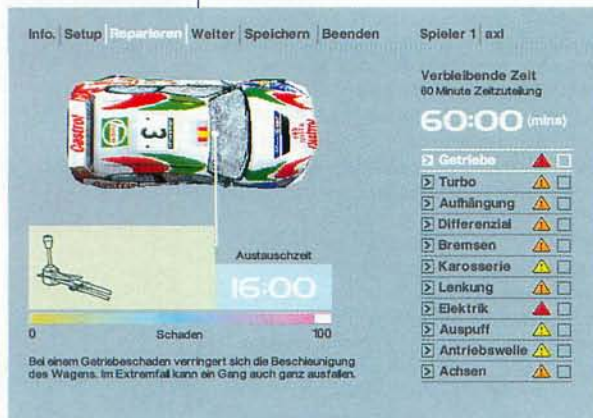
ausschlaggebend waren, soll uns an dieser Stelle nicht interessieren. Denn immerhin lässt sich dieser Wagen ebenso wie fünf weitere Original-lizenzierte Rallye-Fahrzeuge bereits zu Spielbeginn auswählen. So befinden sich im virtuellen Fuhrpark unter anderem ein Peugeot 206, eine Seat Cordoba, ein Toyota Corolla und natürlich der Mitsubishi Lancer. Darüber hinaus stehen euch quasi als Belohnung sechs weitere Fahrzeuge zur Verfügung, doch erfordern diese fast schon übermenschlich gute Leistungen von euch (mehr wollen wir an

dieser Stelle nicht verraten, doch die neuen Fahrzeuge machen richtig Fun).

Sinnvolle Verbesserungen

Man merkt der gesamten Aufmachung des Games deutlich an, dass Codemasters das Team nach dem immensen Erfolg des Vorgängers extrem aufgestockt hat. Doch es stellt sich wie bei allen Sequels zu erfolgreichen Games die Frage – was ist eigentlich verbessert worden? Konnte man überhaupt noch etwas verbessern oder wurde im schlimmsten Fall gar das ganze Game

▼ Wenn euer Wagen so mitgenommen aussieht, führt kein Weg an einer zeitraubenden Reparatur vorbei.





Axel's Meinung:

■ Was soll man groß sagen? Colin McRae ist nicht mehr und nicht weniger, als wir erwartet haben. Es handelt sich schlicht und einfach um das beste Rennspiel, das es zur Zeit auf dem Markt gibt. Ob man sich stundenlang mit dem genauen Kurvenverlauf auseinander setzt oder die schnelle Herausforderung für zwischendurch sucht – wer auch nur im Geringsten PS-begeistert ist (wir meinen damit Pferdestärken), kommt nicht an dieser unglaublich detaillierten und physikalisch korrekt umgesetzten Rallye-Simulation vorbei. Einzig das um einiges umfangreichere GT2 behält in Bezug auf Langzeitmotivation ein klein wenig die Nase vorne. Ansonsten kann man dieses Game jedem Zocker ohne Einschränkung empfehlen.



▲ Die Ego-Perspektive ist schon bei trockenem Wetter anspruchsvoll genug. Wehe, wenn es auch noch regnet...

zugunsten einer "Verschlimmbesserung" seines Charmes und damit seiner Qualität beraubt? Nun, diese Angst ist bei Colin McRae 2.0 Gott sei Dank gänzlich unbegründet. Es ist Codemasters in jeder Hinsicht gelungen, dem Vorgänger eins draufzusetzen.

Augenscheinlichste Verbesserung ist die um Längen bessere Grafik, die den Vorgänger bei weitem in den Schatten stellt. Allein der Detailreichtum der Strecken und Fahrzeuge sucht im Rennspiel-Genre seinesgleichen. Angefangen bei den transparenten Scheiben, durch die ihr (in den Außenperspektiven) in das Innere des Fahrzeugs sehen und mit etwas Glück sogar Colin selbst am Steuer erkennen könnt, über sehr stimmungsvolle Gags wie dem



▲ Ganz ohne Pop-Ups kommt auch Colin nicht aus, doch stören diese überhaupt nicht.



▲ Im 2-Player-Modus könnt ihr euren Gegner nach Herzenslust Rammen und Schneiden.



▲ Bis ihr die hochgezüchteten Boliden auch auf Eis und Schnee im Griff habt, vergeht einige Zeit.

Flammen spuckenden Auspuff bis hin zu den Nerven zehrenden Nachtfahrten, in denen ihr nur so weit sehen könnt, wie eure Scheinwerfer leuchten – Colin McRae 2.0 wirkt ungemein realistisch. Insbesondere, wenn ihr euch bei einem Crash die Scheinwerfer zu Schrott gefahren habt. Damit sind wir auch schon bei der nächsten Neuerung des Games. Denn Colin McRae 2.0 wartet mit einem Schadensmodell auf, das es in dieser Form noch bei keinem anderen PS-Game zu bewundern gab. So verformen sich sämtliche Karosserie-Teile in fast schon beängstigend realistischer Art und Weise. Damit meinen wir nicht nur schnöde Schlammgespritzer auf dem Autolack (die gibt es selbstverständlich auch), sondern geradezu künstlerische Verformun-



▲ Sowohl grafisch als auch vor allem spielerisch ist Colin eine absolute Wucht.

gen des gesamten Fahrzeugs. Von der verbauten Motorhaube über eine nicht mehr schließende Heckklappe bis hin zu den erwähnten Scheinwerfern gibt es kaum einen Part des Autos, den ihr mit ein wenig destruktiver Fahrweise oder aber einem Fahrfehler nicht schrotten könnt. Dass sich die Schäden nicht nur optisch auswirken und einem das schöne Replay versauen, versteht sich dabei von selbst. Spätestens wenn das Fahrverhalten gänzlich den Bach hinunter geht, werdet ihr euch wünschen, den einen oder anderen Baum besser großzügig umfahren zu haben. Immerhin habt ihr nach jedem Rennen die Möglichkeit, eventuelle Schäden wieder zu reparieren. Doch auch hierbei will mit Bedacht vorgegangen werden, denn es steht euch nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung und je umfangreicher die Reparatur ist, desto zeitaufwändiger ist sie auch. Aber nicht nur die Möglichkeiten, die sündhaft teuren Wagen zu Schrott zu fahren, wurden verbessert. Auch die packende Stimmung während der Rennen fesselt noch stärker. Zu verdanken ist dies insbesondere der zwar nur Profis zu empfehlenden Cockpit-Perspektive, in der ihr die Fliehkräfte förmlich spüren könnt. So bewegt sich euer virtueller Kopf in engen Kurven realistisch nach außen, und ohne den Scheibenwischer würdet ihr nach wenigen

Shortcut

- extrem realistisches Fahrverhalten
- sehr gute Grafik
- auf lange Sicht motivierende Spielmodi
- bislang bestes Schadensmodell
- gute Gegner-KI
- forderndes Streckendesign
- im Multi-Player-Splitscreen etwas schlechtere Grafik-Performance



Super

Christian's Meinung:

■ Wahnsinn, einfach nur Wahnsinn! Auch wenn ich mich normalerweise überhaupt nicht für Rennspiele interessiere, hat Colin mich vom ersten Augenblick an fasziniert. Angefangen beim absolut realistischen Fahrverhalten über die herrliche und blitzsaubere Grafik bis hin zum fordernden Streckendesign – hier passt wirklich alles. Insbesondere die vielfältigen Tunings-Optionen lassen auch überzeugten Simulations-Freaks genug Platz zum Herumprobieren. Ich persönlich habe jedoch die meiste Zeit damit zugebracht, die geschrötenen Karren wieder einigermaßen fit zu bekommen...



▲ Immer schön auf dem Boden bleiben. Nach solch einem Sprung ist der Wagen oft nur schwer wieder einzufangen.



▲ Gut, dass die Kurse neben den Pisten noch genügend Platz für Ausweichmanöver lassen.



▲ Auf den afrikanischen Kontinent kommt ihr erst im späteren Spielverlauf.



▲ Je nach Wetter ist das richtige Set-Up über den Sieg entscheidend.



▲ Außer akustisch werdet ihr auch durch Symbole auf den Streckenverlauf vorbereitet.

Kilometern kaum mehr etwas sehen. Zumindest mit letzterem Punkt lässt sich aber dank des hervorragenden Co-Piloten Nicky Grist gut leben. So kommen seine Anweisungen genau zum richtigen Zeitpunkt und lassen sich immer gut verstehen. Wenn ihr euch im Optionsmenü für die englische Sprachausgabe entscheidet, kommt ihr sogar in den Genuss der Originalstimme, aber auch die deutsche Synchronstimme erfüllt ihren Zweck und ist selbst in hektischen Passagen gut verständlich.

Nun auch gegen andere!

Eine weitere Bereicherung gegenüber dem Vorgänger ist der nun zur Verfügung stehende Arcade-Modus. So müsst ihr nicht mehr mit einem Ghost-Car im Time-Trial oder unsichtbaren Gegnern, die sich nur in der Rangliste zu Wort melden, vorlieb nehmen, sondern könnt nun auch gegen fünf CPU-gesteuerte Gegner rasen. Leider macht sich hier ebenso wie beim 2-Player-Modus die höhere

Beanspruchung der Grafik-Engine ein wenig negativ bemerkbar. Zwar sieht die Grafik immer noch sehr gut aus, doch kommt ihr um das eine oder andere Pop-Up nicht ganz herum. Auch auf Gags wie die durchsichtigen Scheiben müsst ihr in diesen Spielmodi verzichten. Unserer Meinung nach ist der Arcade-Modus jedoch ohnehin als Zugabe zu verstehen, denn das wahre Herzstück des Games ist und bleibt der Championship-Modus, in dem ihr allein den Elementen, einem störrischen Motor

Rallye-Sports erhalten bleibt. Seien es die wirklich anspruchsvollen und wunderschön designten Strecken, die manchmal mehr zum Flanieren als zum kompromisslosen Rasen einladen und quer über den Globus angesiedelt sind (Finnland, Griechenland, Frankreich, Schweden, Australien, Kenia, Italien und England), oder aber das ungeheuer realistische Fahrverhalten – *Colin McRae 2.0* ist eine Offenbarung für jeden Racing-Fan. Je nach Untergrund der Strecke verhält sich euer Fahrzeug in absolut

„Auch wenn GT2 allein durch seine Optionsvielfalt noch die Nase vorne hat, kommt kein Racing-Fan an Codemasters neustem Geniestreich vorbei.“

und verwinkelten Strecken trotz. Und genau hier kann *Colin McRae 2.0* seine ganze Power ausspielen. Nach jedem zweiten Rennen kommt es aber dennoch in Form einer Spezial-Prüfung zu einem direkten Vergleich gegen einen anderen Fahrer, wobei aber auch hier der Charme des

realistischer Weise und lässt euch den Grenzbereich förmlich spüren. Nur wenn ihr euch wirklich mit dem Fahrzeug und seinem Fahrverhalten auseinander setzt, habt ihr eine Chance, heil und vor allem gut platziert ins Ziel zu gelangen. Wenn man sich diese begeisternden Features vor Augen hält, überrascht es wohl kaum mehr, dass auch die Steuerung kaum Anlass zur Kritik bietet. Erfreulicherweise hat man sich im Hause Codemasters die Zeit genommen und die verschiedenen Steuerungsmodi perfekt an die unterschiedlichen Controller angepasst, so dass sich das Game sowohl mit dem Analog-Pad als auch mit einem Lenkrad oder dem neGcon wunderbar und intuitiv steuern lässt.



Colin McRae Rally 2.0

Rallye-Simulation
★★★★★
(davon 2 via Splitscreen)

Features



■ Entwickelt: Codemasters
■ Hersteller: Codemasters
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
89% 80% 82%

SPIEL SPASS 93%

AB 22. JUNI IM KINO



S C R E A M 3

Verlosung

1. Preis:

„Feier deine eigene Kinovorführung“ – der Gewinner erhält die Möglichkeit, sich mit seinen besten Freunden (bis zu 100) *Scream 3* in einem Kino seiner Wahl anzuschauen

2. Preis:

je eine von 10 Original *Scream*-Masken

3. Preis:

je einen von 10 Soundtracks

1. Welche ehemalige MTV-Moderatorin hat in *Scream 3* ihren Auftritt?

2. Wie heißt der Regisseur von *Scream 3*?

**Schickt oder faxt eure Antwort an
Future-Verlag, Video Games, *Scream 3*,
Rosenheimer Str. 145h,
81671 München**

Fax: 089 / 450 684 952

**Einsendeschluss ist bereits der
26. Juni 2000, also hurtig!
Mitarbeiter des Future-Verlags
sowie der teilhabenden Firma
sind natürlich, wie der Rechtsweg,
ausgeschlossen!**



Nichts Besonderes.

▲ Von wegen nichts Besonderes. Da sind einige Herren in der Redaktion aber anderer Meinung.



Was wollen Sie?

▲ Nur nicht abschrecken lassen. Nach ein paar Bierchen werden die Barkeeper redselig.

Nomad Soul

Fröhliches "Körper wechsele Dich" in düsterer Zukunft.



Nein, Waz, sei still. Unsere Liebe kann nicht sein. Ich glaube, ich liebe Jodir.

▲ Beunruhigende Aussichten! Auch in futuristischen Holo-Soaps sind die Schauspieler grottenschlecht.



Ich habe ihnen viel zu sagen, aber nur sehr wenig Zeit. Mein Name ist Kayl. Ich komme aus einem Paralleluniversum. Meine Welt braucht ihre Hilfe. Sie sind die einzige, die uns helfen kann. Ich bin in der Lage, ein Tor zwischen meiner Welt und ihrer zu öffnen. Über ihren Computer.

▲ Kayl ist der erste Wirtskörper, den ihr übernehmen könnt. Doch noch wisst ihr so gut wie nichts über ihn.

Shortcut

- völlig nonlinear
- Spieler hat völlige Bewegungsfreiheit
- riesiges Spielareal
- unzählige Personen
- spannende & komplexe Story
- Steuerung nur mit Digikreuz möglich
- kurze Pausen beim Streaming von GD
- in seltenen Situationen hinderliche Kameraperspektive

Schon wieder eine PC-Umsetzung? Ja! Doch diesmal kann man wirklich froh darüber sein. Denn jeder von euch, der die verwirrende Reise nach Omikron noch nicht am heimischen PC betreten hat, kann sich auf einiges gefasst machen. Auch wenn Hardware-bedingt einige Abstriche gemacht werden mussten – **Nomad Soul** sucht in der Konsolenwelt seinesgleichen.

Leider stellt gerade dieses Game uns Tester mehr als gewohnt vor das Problem, wieviel wir euch von der Story verraten dürfen, ohne zeitgleich den Spielspaß zu mindern. Belassen wir es also beim Nötigsten, denn gerade das Erforschen und selbst

Herausfinden macht einen Großteil des Games aus. Eines Tages erreicht euch ein verzweifelter Hilferuf aus einer fremden Welt.

Ein junger Polizeioffizier bittet euch, ihm via Bildschirm in seine Welt zu folgen und dort eine bevorstehende Katastrophe abzuwenden. Freundlicherweise stellt er euch dazu seinen Körper zur Verfügung (nicht ohne euch zu bitten, gut auf diesen aufzupassen). Flugs findet ihr euch in einer gigantischen, stark an das futuristische LA aus *Blade Runner* erinnernden Metropole wieder und werdet sofort von einem Monster angegriffen, das anscheinend noch eine Rechnung mit eurem Wirtskörper offen hat. Zwar kommt ihr gerade noch so davon, doch ab hier seid ihr völlig auf euch alleine gestellt und müsst nun versuchen, in dieser fremdartigen Welt zurechtzukommen.

Was euch nun erwartet, hängt nicht zuletzt von eurem Verhalten ab. Denn es steht euch völlig frei, wohin ihr euch als nächstes begeben oder was ihr als nächstes macht. Auch wenn ihr im Verlauf des Games immer

wieder Hinweise erhaltet, bleibt es euch überlassen, ob ihr diesen nachgeht oder lieber auf eigene Faust durch die Straßen zieht. Das Game und damit auch die molochartige Stadt Omikron ist voller zynischer Anspielungen auf unser echtes Leben.

So werden nervtötende Medien, verlogene Politiker und sinnentleerte Soap Operas in einer Tour durch den Kakao gezogen und vermitteln dem Spieler immer mehr das Gefühl, wirklich ein Teil des dortigen Lebens zu sein. Im fortgeschrittenen Spielverlauf habt ihr sogar die Möglichkeit, einer Untergrund-Organisation beizutreten und einiges zu verändern. Die Stadt selbst ist voller Leben und obskurer Bewohner und bietet neben düsteren Gassen, Rotlichtbezirken und finsternen Kaschemmen auch nette kleine Restaurants, Büchergeschäfte und verschiedene Bars und Erholungszentren. Alle Möglichkeiten Omikrons hier aufzuzählen, ist genauso unmöglich, wie euch sämtliche Plätze in einer normalen Stadt aufzulisten.

Fast wie im richtigen Leben!

Selten wurden Neid, Liebe, Hass und Sex so gekonnt in ein Spiel eingebettet, wie es in *Nomad Soul* der Fall ist. Besonders abwechslungsreich wird das Ganze durch die Tatsache, dass ihr über die Möglichkeit verfügt, fremde Körper zu übernehmen und mit all ihren Eigenschaften zu steuern. Sobald euer aktueller Wirtskörper das Zeitliche segnet, übernehmt ihr den Körper, den ihr zuletzt berührt habt. So ergeben sich ständig neue Situationen. Beispielsweise hat es gewisse Vorteile, den zumindest finanziell gut ausgestatteten Körper eines Rockstars oder Modedesigners zu übernehmen,



▲ Mit den jederzeit rufbaren Slidern kommt ihr problemlos von einem Ort zum Anderen.



▲ Auch die Liebe kommt nicht zu kurz. Oft wisst ihr leider nicht so ganz, wer eigentlich mit wem liiert ist.



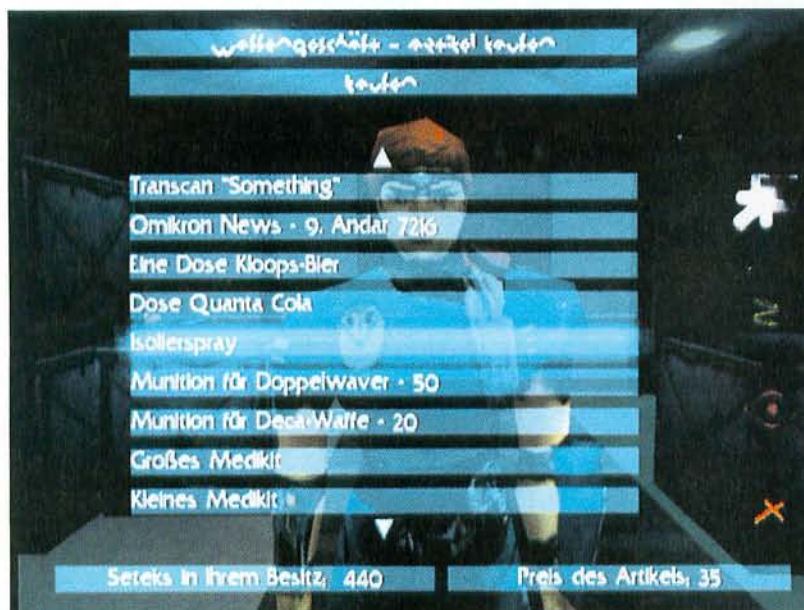
doch haben Berühmtheiten bekanntlich oft Neider und auch der Zugang zu geheimen Polizeiakten bleibt diesen eher verwehrt...

Jeder Charakter hat andere Freunde, Besitztümer, Wohnungen, aber auch Feinde. Die sehr gut gemachte KI des Spiels behandelt euch also, je nachdem in welchen Körper ihr geschlüpft seid, völlig anders. Ob ihr nun den Körper einer Prostituierten, eines Profi-Kämpfers oder aber eines Wissenschaftlers übernehmt, das Game überrascht



▲ Viele der Wirtskörper haben Feinde, von denen ihr nicht das Geringste ahnt.

„Auch wenn einige technische Einschränkungen die Höchstwertung verhindern, ist *Nomad Soul* ein Hit!“



▲ Habt ihr erst einmal das nötige Kleingeld, könnt ihr damit dringend benötigtes Equipment kaufen.

euch immer wieder mit neuen Wendungen. Anleihen an Shyns *Messiah* oder den Film "die Körperfresser" sind dabei eher oberflächlich. Hier bieten euch die über 40 übernehmbaren Charaktere deutlich mehr Möglichkeiten.



▲ Überall im Game findet ihr solch liebevolle Details wie etwa diese Spiegelwand in Kayls Schlafzimmer.

The thin white Duke...

Maßgeblich an der Entstehung *Nomad Souls* war das Rock-Chamäleon David Bowie beteiligt, der neben einem fesselnden Soundtrack auch sich selbst und seine zauberhafte Gattin, das Topmodell Iman zur Verfügung stellte. So spielt Bowie die Rolle von Boz, einem in Omikron sehr bekannten und beliebten Musiker, während Iman euch hingegen als ein mit allen Wassern gewaschener Body-Hunter über den Weg läuft. Da jeder der vorkommenden Charaktere mit Hilfe aufwendigen Motion-Capturings zum Leben erweckt wurde, fällt es nicht schwer, starke Ähnlichkeiten auszumachen.

Gerade der Soundtrack ist übrigens ein weiteres Beispiel für die Möglichkeiten, die das Game bietet. Darunter befinden sich Songs von Bowies letzter CD und einige eigens für das Game komponierte Songs.



▲ In eurer Wohnung findet ihr einen virtuellen Sparring-Partner. Übt fleißig, denn auch mit Kämpfen lässt sich Kohle machen.

Man kann die Songs in Kneipen als Konzerte hören oder sich die CDs kaufen und immer wieder in seinem virtuellen Appartement anhören.

Für jeden ist etwas dabei...

Je nachdem, in welcher Situation des Spiels ihr euch gerade befindet, wechselt das Game von *Tekken*-mäßigen Kämpfen (sogar mit Combos, Special-Moves und coolen Replays der Finishing-Moves) zu Egoshoooter-Passagen und dem vorherrschenden Third-Person-Adventure-Modus.

Trotz all der Möglichkeiten ist die Steuerung nach einiger Spielzeit recht gut beherrschbar und kopiert gut die in anderen Games bewährten Prinzipien. So könnt ihr jederzeit in eine Ego-Perspektive schalten, mit deren Hilfe ihr euch genauer umsehen könnt, und im Inventory-Screen eure Items verwalten, ein Transportmittel rufen oder aber bereits gesammelte Informationen verwalten. Gespräche mit anderen Spielfiguren laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab und werden durch eine stimmige Sprachausgabe unterstützt.



Axel's Meinung:

■ Es dauert eine Weile, bis man sich an die komplexen Möglichkeiten in *Nomad Soul* gewöhnt hat, doch spätestens dann lässt einen der Forscherdrang nicht mehr los. Allein die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, die sich durch den Wechsel der Protagonisten ergeben, garantieren langen Spielspaß. Auch wenn das Game auf den ersten Blick in seiner nonlinearen Art ein wenig an *Shen Mue* erinnert, ist es Eidos dennoch gelungen, ein eigenständiges und unterhaltsames Game auf die Beine zu stellen. Auch wenn einige technische Mankos den Spielfluss gelegentlich etwas hemmen, ist die Umsetzung vom PC (der für solch komplexe Games immerhin auf eine großzügige Harddisc zurückgreifen kann) gut gelungen. Da sieht man auch gerne über kurze Unterbrechungen während des Streamings von der GD hinweg. Wer Wert auf eine komplexe Story, skurrile Charaktere und viele versteckte Überraschungen steht, kommt an *Nomad Soul* nicht vorbei.

Nomad Soul

Action-Adventure

Features



Entwickler: Quantic Dream

Hersteller: Eidos

Preis: ca. 99 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: mittel

Grafik 79% Musik 85% Sound 82%

SPIEL SPASS 84%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Wir spielen zu dritt: Erst jetzt eröffnet *Chu Chu Rocket* sein wahres Suchtpotential.



▲ Wer selbst gut funktionierende Stages basteln will, wird einiges an Zeit investieren müssen.

Chu Chu Rocket!

Die Mäuse gehen online – wir gehen mit!



Shortcut

- vor allem in späteren Leveln knackige Rätsel
- unendlich genialer Multiplayer-Fun
- netzwerktauglich (hoffentlich reibungslos)
- ausreichend Spielmodi
- miese Grafik
- zu wenige Puzzle-Stages (was sich aber durchs Internet ändern kann)

Nun scheint es ja endlich doch noch geklappt zu haben – dieser Tage geht mit *Chu Chu Rocket!* Segas erstes komplett online spielbares PAL-Game an den Start. Keine langweiligen VM-Downloads und dank Software-Tastatur quälend langsame Surf-Trips mehr, sondern richtig spielen – so mit anderen Menschen und so...

Dass *Chu Chu Rocket!* dafür ein durchaus geeignetes Game ist, hat schon der Import-Test der japanischen Version bewiesen, wo wir uns zwar noch nicht ins Netz einloggen, uns aber anhand des grandiosen Multiplayer-Modes zumindest schon mal vorstellen konnten, welch unendlicher Spielspaß in diesem Game steckt. Doch leider müssen wir eines gleich vorwegnehmen: Auch jetzt, beim PAL-Test sieht's mit dem Online-Spielen nicht so rosig aus – zumindest für uns Redakteure. Doch lest dazu bitte unseren Online-Kasten, wo wir genauer auf die Details eingehen. Das Spielprinzip ist denkbar simpel und trotz oder besser gesagt gerade wegen seiner Einfachheit ein – wie es unser diesmonatiger Freak Denis ausdrückte – absoluter Suchttreiber. In wenigen Sekunden auch von Nicht-Erleuchteten (Non-Konsoleros) durchschaut, sorgt die lustige Mäuse-Hatz für tage- und wochenlangen Fun. Wie schon so legendäre Klassiker wie *Tetris*, *Klax* oder *Kwirk* beweist *Chu Chu Rocket!*, dass Präsentation alleine nicht alles ist, und wenn das Gameplay überzeugen kann, wird die Grafik sehr schnell sehr unwichtig. Doch worum geht's denn nun in dem Spiel, das wir geradezu mit Lorbeeren überhäufen? Im Grunde genommen geht es darum, die auf dem bildschirmgroßen Spielfeld verteilten Mäuse sicher zu ihren Raketen



Super!
„Ein Spiel ganz nach meinem Geschmack!“

Christian's Meinung:

■ Wahnsinn! Sucht pur! *Chu Chu Rocket!* fesselt wochenlang an den Screen – so müssen gute Games sein. Auch wenn ihr die knackigen Puzzles gelöst habt, werden euch die genialen Multiplayer-Varianten so schnell nicht mehr los lassen. Was schon ab zwei Spielern eine Riesengaudi bereitet, steigert sich mit der maximalen Anzahl von vier Spielern zu einem absoluten Partyspaß (Gruß an Google Charm – die Revanche kommt bestimmt!). Durch den Up- bzw. Download von eigens kreierten Puzzle-Screens durchs Netz dürfte allerdings auch Single-only-Spielern genügend Herausforderung geboten werden – austesten konnten wir's leider noch nicht (siehe Kasten). Leute, greift zu – ein Meilenstein! Ach übrigens: Nach einem längeren Telefonat mit Sega Europe konnten wir einige schöne Preise für ein Gewinnspiel losreissen. Beachtet bitte unsere Mitmach-Karte!

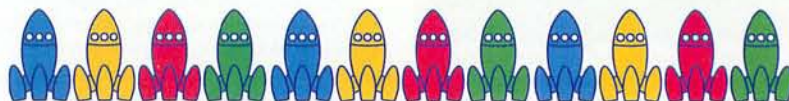
zu geleiten, damit sie wieder unbeschadet zu ihrem Heimatplaneten fliegen können. Hört sich doch ganz einfach an, oder? Ist es aber nicht. Da die Viecher sich in etwa so verhalten wie Kollege Boumalit nach einer Kneipentour, finden sie alleine nie den Weg nach Hause. Stur laufen die Biester geradeaus, bis sie an irgendeiner Wand ankommen, wo sie nach rechts abbiegen – oder in ein Hindernis wie ein Loch oder eine Katze laufen. Euch steht nun eine begrenzte Anzahl an Pfeilen zur Verfügung (oben, unten, rechts, links), mit denen ihr die Mäuse in die gewünschte Richtung dirigieren könnt. Doch Achtung: Auch die Katzen folgen diesen Pfeilen, und fängt ein solches Schmusetierchen eine eurer Mäuse oder gelangt sie gar in eine Rakete, gilt der Level als nicht geschafft und ihr müsst neu beginnen – unendlich viele Versuche erleichtern dabei das Rätsler-Leben ungemein. Soviel

zum Puzzle-Mode, in dem insgesamt 75 Stages, aufgeteilt in drei Schwierigkeitsgrade für rauchende Köpfe sorgen werden – trotz des genialen Designs und den äußerst fiesen Aufgabenstellungen, die euch tagelang beschäftigen werden, etwas zu wenig, wie wir finden.

Die anderen drei Modi gestalten sich da schon deutlich hektischer als der geruhsame Knobel-Modus. Im 4P Battle, Team Battle (beide bis zu vier Spieler) und Stage Challenge (ein bis zwei Spieler) wird das Gameplay schon deutlich schneller und hat mit Denksport nicht mehr viel gemein. Im Battle geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Mäuse in die eigene Rakete zu befördern und der Konkurrenz die ganzen Katzen zuzuschaukeln. Dank unendlich vieler Pfeile, wobei ihr allerdings immer nur drei gleichzeitig auf dem Spielfeld platzieren könnt, eine Mordsgaudi. Ab



■ Im Multiplayer-Mode kommen auch noch Extras mit ins Spiel.



R/Trigger
Start
Dash

L/Trigger
Cancel

Normal

Stage
22

■ Mit diesen Pfeilen dirigiert ihr die Mäuse in die gewünschte Richtung.

■ Erwischt! Der rote Kreis markiert den Punkt der Kollision mit einem Hindernis.

■ Die Katzen verhalten sich wie eure Mäuse und folgen ebenfalls den Pfeilen. Allerdings bewegen sie sich etwas langsamer.

■ Falling Down... Neben den Katzen stellen auch diese Löcher ein lebensbedrohendes Hindernis dar.

Available panels

↓

■ Im unteren Balken sind die für die jeweilige Stage zur Verfügung stehenden Pfeil-Symbole eingeblendet.

Cat Patrol

■ Sind sie nicht niedlich? Auf diese kleinen Racker müsst ihr aufpassen.

■ Die rettende Rakete: Schafft alle Mäuse rein und verhindert, dass sich eine Katze einschleicht.

■ Hmm – nun – eine Wand... Hier biegen die Mäuse und Katzen immer nach rechts ab.



■ Der wohl witzigste Mode in der Stage Challenge ist sicher Lunch Time, wo ihr mit der Katze in einem Zeitlimit alle Mäuse fressen müsst.

und an taucht hier auch eine verwirrte Maus auf, die für witzige Extras wie Mouse-Mania (abartig viele Mäuse auf dem Screen), Cat Mania (nur noch Katzen), Speed Up, Slow Down oder dem Wechseln der Raketen usw. gut sind. Beim Team Battle gilt das gleiche Spielprinzip, wobei hier immer zwei Spieler eben ein Team bilden. Die Stage Challenge hingegen kombiniert Puzzle- und Multiplayer-Mode und konfrontiert euch wieder mit verschiedenen Aufgaben wie dem Einsammeln aller Mäuse innerhalb eines Zeitlimits oder dem Fangen aller Mäuse, indem ihr diesmal die Katze steuert. Wem das noch nicht alles genug ist, der kann im Puzzle-Edit seine eigenen Stages zusammenschustern und sie sogar im Netz anderen Spielern zugänglich machen.

CD

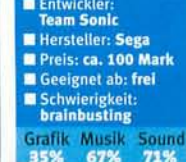
Der Online-Kasten

■ Dass ihr euch als Dreamcast-User bereits im Sega-Web registriert habt, setzen wir schon mal voraus, der Rest ist dann eigentlich ein Kinderspiel. Wählt einfach den Punkt Network, gebt euren Nickname und das Passwort ein und schon seid ihr im Chu Chu Net. Dort stehen euch verschiedene Game-Rooms, ein Newsletter, der Puzzle-Raum, wo ihr eure eigens designten Stages anderen Spielern zugänglich machen und selber Puzzles runterladen könnt, und ein kleiner Chat-Room zur Verfügung, wo ihr euch mit Freunden treffen könnt und vor dem Game noch ein paar wüste Beschimpfun-

gen loswerden könnt. Wie meistens erhielten wir unsere Testversion allerdings lange vor dem Verkauf, wodurch wir relativ alleine dastanden. Zwar konnten wir schon den Chat-Raum und den Game-Mode ausprobieren (jeder an einem eigenen DC), doch andere Spieler trafen wir – wen wundert's – noch nicht. Unser Probespiel lief absolut problemlos, wie die Sache allerdings aussieht, wenn der Server gerammelt voll ist, können wir euch leider noch nicht mitteilen. Die amerikanischen Kollegen mokierten ja bereits einige Slowdowns – hoffen wir, dass sich die Situation für den europäischen Raum bessert. Im nächsten Heft werden wir noch einmal gesondert im News-Teil darauf eingehen.



▲ Und nie vergessen: Immer höflich und zuvorkommend sein und sich immer vor dem Schlafengehen die Zähne putzen... ;)





Freaks In Focus

Diesen Monat bei uns in der Redaktion: Denis Brown aka Moogles Charm, der extra den weiten Weg aus Berlin auf sich nahm, um uns für einen Tag über die Schulter zu blicken.



▲ Was nun? Was tun? *Chu Chu Rocket!* brachte unsere kleinen grauen Zellen (böse Zungen behaupten ja, es handle sich dabei um einen grauen, vertrockneten Schwamm...) nicht nur einmal zum Rauchen.

Da Denis allerdings schon am Abend des Vortages in München ankam, dachte er sich wohl, "schau' ich mal auf ein kurzes Hallo bei den Jungs und Mädels vorbei" und marschierte kurzerhand etwas früher als geplant bei uns herein.

So weit, so gut – nachdem wir den ersten Schock über den unerwarteten Besuch verdaut hat-

ten, wurde aus dem kurzen Meet-and-Greet dann doch eine mehrere Stunden dauernde Marathon-Session (bis weit nach Mitternacht), während der sich Denis alle neuen PS2-Games sowie die Hits für DC und PS reingab (Sanka gibt halt nie auf). Am nächsten Tag leicht übermüdet wurde dann noch *Chu Chu Rocket!* getestet, bis die Joypads (und Köpfe) qualmten – Moogles war sichtlich begeistert. By the way: Unsere Freaks-Rubrik scheint ja großen Zuspruch bei euch zu finden. Täglich flattern mehrere Mails und Briefe bei uns rein, so dass die Auswahl immer schwieriger wird. Trotz der Menge an Zuschriften, hat sich allerdings bis jetzt noch kein Mädel getraut, bei uns reinzuschauen. Was ist los mit euch? Angst vor uns? Gibt's gar keine zockenden Girls? Gibt's Frauen überhaupt nur mehr in einschlägigen Internet-Pages und wir haben's noch gar nicht gemerkt? Also: Wollt auch ihr uns mal besuchen (Verkostung und Anreise/Hotel zahlen wir), schickt doch einfach eine Mail oder einen Brief/Fax mit einem kleinen Freak-Lebenslauf und einer Begründung, warum gerade ihr der/die Auserwählte sein wollt, an die bekannte Adresse.

VG

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



- Name & Nickname: Denis Brown / Moogles Charm
- Woher kommt dein Nickname: Aus *Final Fantasy 6*, M.C. ist einer der nützlichsten Gegenstände, den auch nur mein Lieblingscharakter (Mog) benutzen kann.
- Alter: 22
- Zocke seit: 12 Jahren
- Meine erste Konsole: Atari VCS 2600 / CBS Collecovision
- Aktuelle Konsolen: Dreamcast, PlayStation
- Meine fünf Lieblings-Games:
 1. *Final Fantasy 6* (bestes FF ever)
 2. *Crazy Taxi* (Ich liebe es, quer durch Straßencafés zu heizen)
 3. *Kula World* (Optik ist alles – wo bin ich??)
 4. *Shining Force* / alle Teile (Erst wer sich einem Zwei-Stunden-Kampf in Unterzahl gestellt hat, weiß, was Strategie ist)
 5. *C & C 2* (Einzig gutes linkbares Spiel auf PS)
- Mein größter Fehleinkauf: *Virtua Striker 2*
- Warum: Fußballspiel ohne Abgabe-Unterstützung – was soll das?
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: *Tomb Raider* – Monsterrömpfe und Wespentaille fand ich schon immer unästhetisch, kombiniert mit Engine-Aufgüssen ein Greuel.
- Was hältst du von der VG bzw. was könnte man noch verbessern: Seid doch bitte ein bisschen erwachsener (nur ein bisschen). Mehr Verlosungen (Demos). Alles in allem ist die VG aber ein ziemlich rundes und gelungenes Heft.
- Was machst du denn mal so, wenn du nicht gerade zockst: Musik (Gitarre, Gesang), Songs schreiben, unartig (?) sein,
- Thema X-Box, Dolphin: Über Dolphin gibt's ja noch nicht genügend Infos, um darüber eine Aussage zu treffen, aber die X-Box ist sehr interessant und für mich verlockender als eine PS2. Vor allem die Idee mit der Festplatte ist im Konsolenbereich revolutionär und meiner Meinung nach zu unterstützen. Memory Cards sind ja ganz praktisch, wenn man Spielstände mitnehmen möchte, der begrenzte Platz aber verhindert bessere Nutzung (Thema Leveleditoren, Internet-Downloads etc.).
- Was hältst du von der PS2: Meiner Meinung nach wurde die Maschine zu sehr gepusht – vor allem von Videospiel-Zeitschriften. Im Endeffekt handelt es sich dabei aber wohl um eine ziemlich billig zusammengeschusterte Maschine. Die PS2 wird sich aber wohl trotzdem verkaufen, da der Name PS schon fast ein Synonym für Videospiele ist.
- Was ich sonst noch loswerden wollte: Hey Sega, wo bleibt der neue Browser? Außerdem wünsche ich mir von der Softwarebranche mehr Toleranz in der Rangelei um die Importe! Was können die armen Europäer dafür, dass die Umsetzungen so schlapplig sind und die echten Perlen erst gar nicht in unsere Länder kommen? Zudem sollte Schluss sein mit den ewigen Aufgüssen! Misch Genres, denkt euch sonst was aus, aber bitte kein *Tomb Raider 11* und *Mega Man 23* mehr!

Chu Chu Rocket!

Freak-Meinung:

■ Grafikkünstler scheinen die Programmierer ja wohl nicht gewesen zu sein, denn das Spiel hätte genauso gut auf einem Game Boy verwirklicht werden können. Darauf kommt es aber bei *Chu Chu Rocket!* nicht im Geringsten an, denn bei der Hektik und dem Suchtpotential vergisst man den Mangel in der Präsentation schon nach kurzer Zeit völlig. Selten konnte man einen so genialen Vier-Spieler-Modus an nur einem Screen genießen. Übers Internet erhöht sich der Spaß dann noch um einiges, weil man sich die Gesichter der Gegenspieler nach einem geschickten Move sehr gut vorstellen kann und sich tierisch eins ins Fäustchen lacht. Auch der Single-Player-Mode ist sehr spannend, nur mit knapp 75 Levels viel zu kurz geraten. Nichtsdestotrotz ist das Game jedem ans Herz zu legen, der etwas mit Multiplayer- bzw. Knobelspielen anfangen kann. Suchttreiber!

Super!

„Ich seh schon weiße Mäuse...“



▲ Auch Kollege Schwammerl konnte sich der *Chu Chu Rocket!*-Sucht nicht entziehen und stellte im Multi-Player-Modus einen nicht zu unterschätzenden Gegner dar.



▲ Mit euren telepathischen Fähigkeiten könnt ihr Gegenstände scannen und erhaltet so oft Tipps zur Lösung von Rätseln.



▲ Auf Wunsch wird links oben eine kleine Übersichtskarte eingeblendet. Beachtet auch eure Reflexion im Spiegel.



▲ Die Kämpfe sind bis auf die Boss-Fights etwas eintönig ausgefallen. Action-Fans sind unterfordert. Hier zu sehen: Ein kleiner Anfall von spontaner Selbstentzündung...

Galerians

Resi und seine Auswirkungen: Mit Galerians steht uns nun das erste Psycho-Thriller-Survival-Horror-Adventure ins Haus.

Und dieser Psycho-Thriller kommt verdammt gut – Akira lässt grüßen. Allzuviel wollen wir allerdings von der überragenden Story nicht verraten, weshalb wir uns beim folgenden Test hauptsächlich auf Gameplay und technische Details beschränken werden.

Alles beginnt, als ihr, der 14-jährige Rion, auf einer Untersuchungsbank aufwacht und euch bis auf euren Namen an so gut wie gar nichts erinnert. Und wie ihr erst erstaunt seid, als ihr euch mehr oder weniger ungewollt dank eurer psycho-kinetischen Kräfte aus der Maschine befreien könnt. Eine Stimme dringt in euren Kopf. Sie fleht euch an, ihr zu helfen, sie zu befreien. Wer ist diese Stimme? Wer seid ihr? Wo seid ihr? Und woher kommen eure übermenschlichen Kräfte? Fragen über Fragen, die sich erst langsam im Verlauf eures drei CDs umfassenden Abenteuers klären werden. Was in *Galerians* an Story abgeht, setzt neue Maßstäbe in diesem Genre und wird nicht nur Animé-Freunde fesseln.

Das Gameplay gibt sich dabei bekannt wie auch bewährt: Ihr steuert Rion durch vorgerenderte Locations vom Krankenhaus über das elterliche Heim, ein heruntergekommenes Hotel bis zum riesigen Techno-Turm, in dem das furiose Finale stattfindet, wobei die Kamera

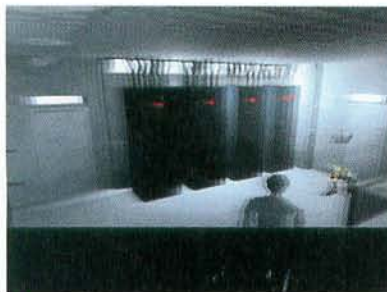
stets an einem festen Punkt angebracht ist und das Geschehen aus zum Teil "kranke" Perspektiven zeigt. Vier Stages, für geübte Spieler knapp zehn Stunden Spielspaß – nicht gerade viel, aber was in diesen zehn Stunden passiert, ist auf alle Fälle einen Blick wert und auch der Grund, warum sich *Galerians* in den Classic-Bereich retten kann. Denn die Technik setzt bei weitem keine neuen Maßstäbe: So sind es vor allem die Render-Backgrounds, die z.B. mit den extrem detaillierten Locations eines *Resi Nemesis* trotz einiger Lichtblicke nicht mithalten können. Auch die Polygoncharaktere hätten ein kleines Face-Lifting dringend gebrauchen können. Überzeugend wiederum die Soundkulisse: Spärlich eingesetzte Gruselstücke untermalen perfekt die beklemmende Atmosphäre und sorgen für den ein oder anderen Schauer. Auch Effekte wie Fußstapen auf dem Parkettboden und Grunzlaute am Ende des Ganges wissen zu gefallen. Nur die deutsche Sprachausgabe klingt wieder mal nicht so gut wie in der englischen Version – ein kleiner Schnitzer, über den man allerdings hinwegsehen kann. Doch auch das Gameplay muss nicht zurückstecken. Diesmal kämpft ihr nicht mit großkalibrigem Waffenarsenal gegen z.T.



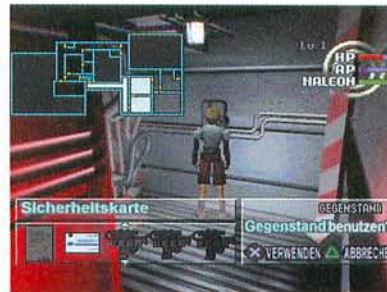
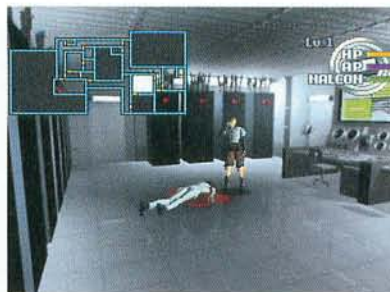
Christian's Meinung:

■ Definitiv nichts für mich (und auch nicht für kleine Kinder)! Schon bei sämtlichen *Resi*-Teilen stand ich minütlich vor einer Herz-Attacke, doch diese Psycho-Spielereien (vor allem die Experimente mit kleinen Kindern) finde ich atmosphärisch noch mal um eine ganze Ecke beunruhigender – auch wenn die Schockmomente nicht ganz so zahlreich und die Gegner nicht ganz so widerlich wie in *Resi* ausfallen. Hätte man denselben Aufwand ins Gameplay gesteckt (die Idee mit den Drogen und dem AP-Meter kommt schon ganz gut) als in den Plot, wäre eine deutlich höhere Wertung drin gewesen.

hässlich mutierte Feinde, sondern verlasst euch komplett auf eure psychischen Fähigkeiten. Durch Injektion von verschiedenen Drogen schleudert ihr euren Gegnern eine Druckwelle entgegen, röstet sie auf kleiner Flamme oder nutzt die Macht der Levitation. Allerdings steigt durch den Drogenkonsum auch euer AP-Balken, der, sobald er voll ist, für euren Tod verantwortlich ist. Ohne Drogen könnt ihr euch nicht wehren, die Drogen bringen euch um – eine äußerst prekäre Situation und ein unheimlich spannendes Story-Element. Wer von Survival-Horror noch nicht genug hat, auf massig Kämpfe verzichten kann und vor allem auf eine überzeugende Story-Line steht, muss unbedingt zuschlagen.



▲ Sobald ihr bei vollem AP-Meter eine Attacke zu starten versucht, bricht Rion kurz zusammen und wandelt dann als tickende Psycho-Zeitbombe durch die Räume. Die Auswirkungen, wenn euch Feinde zu nahe kommen, seht ihr ja an dem reglosen Körper am Boden.



▲ Leider fallen sämtliche Rätsel nicht gerade schwierig aus. Meist werdet ihr nur von A nach B geschickt und rennt sinnlose Kilometer.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- filmreife Story
- hochqualitative FMVs
- alle FMVs können im Theater noch mal bestaunt werden
- coole Idee mit dem AP-Meter
- nur drei Save-Slots pro MC
- durchschnittliche Backgrounds
- fade Rätsel
- etwas zu wenig Action
- kleine, aber ärgerliche GER-Schnitte (Intro, Sterbeanimationen etc.)
- lange Ladezeiten
- unausgewogene Lernkurve (zuerst zu leicht, ab der dritten CD sprunghaft recht schwer)

Galerians

Adventure

Features



■ Entwickler:
ASCI
■ Hersteller:
Crave
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
76% 78% 77%

SPIEL
SPASS **81%**

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



► Wer ein echter Jungle-Boy ist, hält sich an jedem nur denkbaren Vorsprung fest.



▲ Diese weinenden (bzw. lachenden) Türen könnt ihr nur im richtigen Gemütszustand betreten. Durch Zerstören der lustigen (bzw. traurigen) Kürbisse ändert ihr diesen.



Shortcut

- saubere Präsentation
- massig Items
- gelungene Mischung aus Jump'n Run und Adventure
- tonnenweise Events
- Soundkulisse fällt im Vergleich zu Grafik und Gameplay ab
- etwas zu leicht



Tombi! 2

Von rothaarigen Knirpsen und schweinischen Widersachern...

Jungle Boy ist back! Und er ist übler gelaunt als je zuvor. Warum? Nun, auch die fiesen Schweine, die schon im ersten Teil für Stunk sorgten, sind zurück und drangsaliieren wieder mal die friedliebenden Einwohner des Fantasy-Reichs.

Als könnten die borstigen Biester nicht genug Probleme kriegen, haben sie diesmal Tombis langjährige Freundin Tabby entführt, was sie natürlich sofort zum Feindbild Nummer 1 für den smarten Treetop-Dandy macht. Als dieser von der gemeinen Entführung hört, springt er erstmal von einer hohen Klippe ins Wasser – nicht aus Gram und Weltschmerz über die verlorene Liebe, sondern um kurz darauf im Fischer-Dorf wieder an Land zu gehen, wo nun das Abenteuer seinen Lauf nimmt. Was jetzt folgt, ist allerdings kein lauer Aufguss des ersten Teils, sondern ein konsequent weiterentwickeltes und in allen Belangen verfeinertes Sequel, das schnell alle Ängste über die zur Zeit grassierende Update-Mania zerlegt. Neben den zahlreichen Neuerungen blieb das Grundgerüst des Games allerdings unverändert: Wieder haben wir es mit einem



▲ Ein versteinertes Hund? Na, wenn das mal nicht nach einem neuen Event klingt...



Christian's Meinung:

■ Durchhaltevermögen zahlt sich aus! Wo *Tombi! 2* anfangs noch relativ eintönig ist, da die meisten Events ohne größere Probleme zu lösen sind und auch die Jump'n-Run-Parts dieser Bezeichnung eigentlich nicht gerecht werden, läuft das Game allerdings nach einigen Stunden zur absoluten Höchstform auf. Endlos viele Events, massig Items und Waffen und witzige Kleidungsstücke sorgen für die nötige Abwechslung, um auch längerfristig ans Pad zu fesseln. Doch auch das Hüpf-Vergnügen kommt ab dem Geisterwald bzw. dem letzten Teil des Eis-Level nicht zu kurz und fordert mit teils happygen Sprung-Passagen – dass die Steuerung dabei nie irgendwelche Probleme macht, freut dabei umso mehr. Mochtet ihr bereits den Vorgänger, werdet ihr sicher nicht enttäuscht.

„Es gibt viel zu entdecken – *Tombi! 2* wird euch so schnell nicht mehr loslassen.“

recht schmackhaften Mix aus verschiedenen Genres zu tun, der Freunden des Prequels und Spielern mit Sinn für Genre-Vermischungen vorzüglich munden dürfte. Im Prinzip als 2,5 D Jump'n Run angelegt, sind es vor allem die schier unendlichen (naja – um genau zu sein 137) Side-Quests, die mit Witz und Humor für genügend Abwechslung gut sind, um auch über Stunden hinweg vor den Screen zu bannen. Denn zwischen den ausgedehnten Hüpf-Exkursionen erhaltet ihr immer wieder Aufträge, deren Erfüllen euch neue Extras oder wichtige Adventure-Points (mit denen ihr Abenteuer-Kisten öffnen könnt, die meist noch viel wichtigere Items

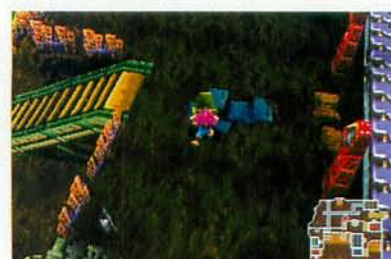
beherbergen) beschert. Meist handelt es sich dabei zwar nur um simple Aufgaben wie "finde Item A und bringe es zu Person B", manchmal aber auch um spaßige Mini-Games oder – vor allem im späteren Spielverlauf – recht knackige Kombinations-Aufgaben.

Ebene wechsel dich – das Spiel mit der halben Dimension

Obwohl sich *Tombi! 2* wie auch schon der Vorgänger größtenteils in zwei Dimensionen abspielt, könnt ihr an speziell markierten Stellen auch des öfteren zwischen den Ebenen wechseln und so in den Vorder-



▲ Zu dieser "seltsamen" Stellung wollen wir uns einen Kommentar sparen...



▲ Das Leben am Bau: Sogar mit der Schubkarre müsst ihr durch die Gegend düsen.



▲ Alles fein säuberlich aufgeräumt: Auf den einzelnen Screens ruft ihr euren Status ab, checkt gesammelte Items und könnt nachlesen, welche Events ihr bereits geschafft habt (grau) und welche noch ausstehen (rot).



▲ Der Eis-Boomerang ist unser! Nur mit ihm ist dieser Lava-Level zu schaffen.

bzw. Hintergrund marschieren. Die Kamera setzt das Geschehen dabei ins rechte Licht und wird euch nie vor größere perspektivische Probleme stellen. So springt ihr also quer durch die verschiedensten Themengebiete wie das Fischerdorf, lavadurchflutete Bergbaugelände, eisige Gebirgspässe oder schaurig düstere Geister-Wälder und schlagt euch mit allerlei schweinischem und sonstigem tierischen Gesindel herum. Um euch die Arbeit zu erleichtern, erhaltet ihr neben neuen Waffen wie einem Boomerang (bzw. später einem Eis-Boomerang, der alle Gegner einfriert), einem Feuer-Hammer, der Eisblöcke in Null-Komma-Nichts zum Schmelzen bringt, oder einem Morgenstern. Durch längeres Drücken des Buttons akkumuliert ihr Energie für einen noch vernichtenderen Schlag. Getroffene Gegner könnt ihr überdies noch von hinten bespringen (was irgendwie – nun – pervers aussieht) und danach von euch fort schleudern. Zusätzlich zu den Extrawaffen ergattert ihr immer wieder mal neue Kleidungsstücke wie z.B. den Flughörnchen-Anzug, mit Hilfe dessen ihr für kurze Zeit in der Luft schweben und euch dank der Krallen an steilen Wänden



▲ Witzige Mini-Games wie hier das Waschen verschmutzter Vögel oder einer Lorenfahrt lockern den Spielfluß auf.



▲ Immer wenn ihr in den Vorder- bzw. Hintergrund wechseln könnt, wird dies durch kleine Pfeile angedeutet.



▲ Für die farbigen Kisten müsst ihr erst den passenden Schlüssel auftreiben.

emporkraxeln könnt. Da ihr viele der sogenannten Events erst im späteren Spielverlauf durch neu gefundene Items lösen könnt, ihr für die vielen verschiedenfarbigen Kisten spezielle Schlüssel braucht, lachende oder weinende Türen nur in demselben Gemütszustand (!) betreten könnt, ihr, um

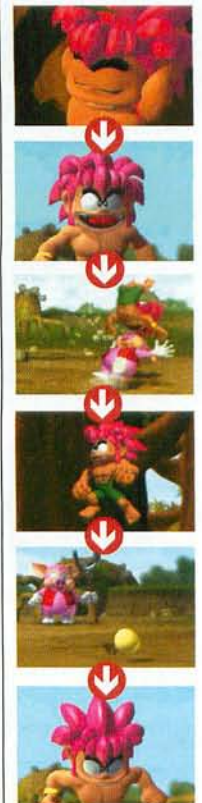


▲ An der Grafik gibt es wirklich nicht viel auszusetzen.

Zutritt zur Mäuse-Welt zu erhalten, erst den Schrumpf-Trank finden müsst und noch vieles mehr (für das aufzuzählen an dieser Stelle leider der Platz fehlt) könnt ihr euch mit dem Feder-Item jederzeit an jeden bereits besuchten Platz des Spiels teleportieren. Ihr seht, es gibt viel zu tun in Tombi 2. Doch auch, dass tadelloses Gameplay ohne die nötige Präsentation nur halb so lustig ist, haben die Jungs von Whoopee Camp nicht vergessen. Angefangen bei der passenden Begleitmusik, die zwar nicht zu Begeisterungstürmen hinreißt, aber auch nie auf die Nerven geht, über die sauberen und zum Teil äußerst witzigen Animationen bis zur tadellosen Grafik, die euch fehlerfreie und mit Liebe zum Detail ausgearbeitete Stages bietet, stach uns kein größerer Kritikpunkt ins Auge. Lediglich werden den ersten Teil aufgrund des Spielprinzips nicht mochte, wird wohl auch mit diesem Sequel nicht unbedingt zufrieden sein.

Tombi kommt einfach nicht zur Ruhe:

■ Kaum hat er sein erstes Abenteuer erfolgreich bestanden und will sich auf den wohlverdienten Lorbeeren ausruhen, naht schon wieder das nächste Problem. Naja, diese dummen Schweine wollen halt einfach keine Ruhe geben...



Tombi 2

Adventure-Mix

Features



Entwickler: Whoopee Camp
Hersteller: Sony
Preis: ca. 100 Mark
Geignet ab: frei
Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
83% 72% 75%

SPIEL SPASS 82%



■ Hoch hinaus! Wie schon in der 32-Bit-Version kann so ziemlich alles für die Tricks verwendet werden.



■ Achtet mal darauf, wie detailliert das Board und der Fahrer gezeichnet sind.



▲ Ob dieser Stunt wohl noch gut ausgeht?



▲ Wie gehakt, läuft die Uhr unerbittlich gegen euch.

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

Shortcut

- sehr gute Grafik
- einprägsame Steuerung
- fesselnd/motivierender Soundtrack
- 4-Player-Modus
- keine spielerischen Änderungen gegenüber der PS-Version

Tony Hawk's
Skateboarding

Skateboard-Simulation

Features



- Entwickler: Treyarch
- Hersteller: Crave
- Preis: ca. 109 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
88% 92% 87%

SPIEL
SPASS 93%

Tony Hawk's Skateboarding

Daneben sieht die PS-Version alt aus. Tony mit 128-Bit!

Was soll man noch groß über dieses Game sagen. Erst gab es die brillante PS-Fassung, dann folgte die ebenfalls überraschend gute N64-Adaption und mit der nun erschienenen DC-Variante hat das Game um den Ausnahme-Skater Tony Hawks seinen Zenit erreicht. Auch wenn der Nachfolger bereits in den Startlöchern steht – bis jetzt ist und bleibt *THS* die plattformübergreifende Skateboard-Referenz.

Auch wenn das Skateboard-Genre noch relativ jung ist, kann das Genre doch schon auf einige Klassiker zurückgreifen. Angefangen bei Klassikern wie dem seinerzeit genialen *720°* oder *Skate or Die* fesselten Skater-Games seit jeher die Zocker vor die heimischen Bildschirme. Mit der ständig leistungsfähiger werdenden Hardware werden jedoch auch die Ansprüche an ein Game immer größer. Und *THS* für das DC stellt somit in dieser Beziehung das augenblickliche Ultimo dar.



▲ Nahezu jede Hintergrund-Textur wurde für diese Version neu designt.

„Jetzt ist es offiziell: *THS* für das Dreamcast ist das definitiv beste Skateboard-Game, das ihr für Geld bekommen könnt.“

Mit der Figur des Tony Hawks hat man sich eine der Galionsfiguren der Skater-Szene zum Vorbild genommen. Kein anderer Sportler hat in der Skater-Welt einen so klingenden Namen wie Tony. Der Reiz *THS* bestand und besteht immer noch darin, dass man auf eine schier unglaubliche Anzahl verschiedener Moves zugreifen konnte. Und wenn man erst einmal die Basics-Moves im Griff hat, wird es erst richtig spannend. Dabei ist es euch in den weitläufigen Leveln völlig freigestellt, wie ihr die Herausforderung angeht. Das ebenso einfache wie motivierende Spielprinzip lautet "was du siehst, kannst du befehlen".



▲ Da sich an der Steuerung nicht viel geändert hat, sind noch immer die gleichen Tricks möglich.

Ausgiebiges Erforschen der Level ist also nicht nur möglich, sondern wünschenswert, wenn nicht sogar absolut notwendig, um die erforderlichen Punkte einzuheimsen. In spielerischer Hinsicht hat sich das Gameplay bei seiner Portierung auf Segas 128-Bit-Konsole ohnehin kaum verändert. Absolvier immer tollkühnere Stunts, um so die für einen Zugang zum nächsten Level notwendige Punktezahl zu erreichen. Dazu steht euch wieder ein Sortiment prominenter Skater zur Verfügung, das sich wie das "Who is Who" der Rollbretter-Welt liest. Dazu zählen für Fans so bekannte Namen wie Bob Burnquist,



▲ Die rasanten Lichteffekte kommen erst bei Bewegung so richtig zur Geltung.



▲ Das Anpassen der Boards an euren eigenen Fahrstil macht erst mit ein bisschen Erfahrung Sinn.



▲ Auch die mit Öl vermischten Pfützen haben von der Umsetzung optisch profitiert.

Kareem Campbell, Rune Glibberg, Buck Laskey oder Elissa Steamer, die euch ja auch schon in der PS-Version begleiteten.

Deutlich verbessert wurde hingegen die komplette Grafik des Games. Nicht dass das Game auf der PS oder dem N64 nicht gut aussah – im Gegenteil. Aber der Schritt, der zur DC-Version vollzogen wurde, springt doch sehr ins Auge. Jedes noch so kleine Detail wirkt knackscharf, alle Texturen im Game sind komplett erneuert worden und bieten nun mehr Abwechslung und optische Spielereien wie tolle Light-Sourcing-Effekte, Lens-Flare-Reflexionen. Die überaus realistische Schattenwürfe runden das positive Gesamtbild zusätzlich ab. Dass der 128-Bit-Tony in Hi-Res-Auflösung läuft, versteht sich dabei fast schon von selbst. Eine weitere wichtige Verbesserung ist der neu hinzugekommene 4-Spieler-Modus, der es euch nun erlaubt, mit bis zu drei menschlichen Kollegen über den Asphalt zu rollen. Erfreulich, dass mittlerweile immer mehr Entwickler die vier am Dreamcast vorhandenen Anschlüsse sinnvoll zu nutzen wissen. Mitunter der wichtigste Bestandteil des Original-THS war der packende Skate-Punk-Soundtrack, der Dank seiner durchdachten Titelauswahl und der beeindruckenden Qualität einen großen Teil zur Motivation beitrug. Nun, auch in der DC-Variante müsst ihr auf diese hartgesotzene, musikalische Untermauerung nicht verzichten. Im Gegenteil, sowohl die freispielbaren Videosequenzen als auch der Soundtrack stellen die PS-Version locker in den Schatten.



Super!
„Besser geht's kaum noch...“

Axel's Meinung:

■ Besonders überrascht sind wir zugegebenermaßen nicht. THS war bereits auf der PS ein absolut geniales Game und hat auch auf dem DC nichts von seiner Qualität eingebüßt. Doch auch wenn man vom DC nichts anderes erwarten sollte, ist es doch immer wieder beeindruckend, wie detailliert und sauber die Stages und vor allem die Animationen der Fahrer nun aussehen. Doch all das wäre nichts wert, wenn es den Entwicklern nicht gelungen wäre, die präzise Steuerung an das DC-Pad hervorragend anzupassen. So kommt ihr in der DC-Version in den ungetrübten Spielspaß der PS-Variante, der euch zusätzlich mit einer um Längen besseren Optik versüßt wird. Wer die PS- oder N64-Variante noch nicht sein eigen nennt, kommt um dieses Ausnahme-Game nicht vorbei.



▲ Auch in der DC-Version folgt die virtuelle Kamera eurer Spielfigur nahezu perfekt. So sind coole Perspektiven ebenso wie der nötige Überblick garantiert.

Spin Jam

Rotieren, schießen, ordnen, sammeln...



▲ Leider ist das Spielfeld im Zweispieler-Modus etwas arg beschnitten. Trotzdem macht dieser Modus noch am meisten Spaß.

Unglaublich, was sich die Entwickler doch immer für Sachen einfallen lassen, um wieder mal ein neues Spiel herzustellen. Da werden Genres gemixt, neue erfunden, andere weggelassen – the show must go on...

Auch Empire versucht mit *Spin Jam* das Genre der Geschicklichkeitsspiele um ein neues Spielprinzip zu erweitern – was ihnen auch größtenteils gelingt. Ob's allerdings Spaß macht, das ist eine andere Frage. Wieder einmal müssen bunte Blubberbläschen geordnet werden, um den

Screen sauber zu halten, nur reicht es diesmal nicht mehr aus, drei gleichfarbige Bläschen nebeneinander zu platzieren – so einfach wird es uns nicht gemacht.



Zwar schießt ihr wie in *Puzzle Bobble* die kleinen Blasen von unten ins Spielfeld, könnt aber den Abschusswinkel nicht bestimmen. Ihr bewegt lediglich die Drehscheibe, die in der Mitte des blumenförmigen Spielfeldes angebracht ist. Bringt ihr nun drei gleichfarbige Blasen nebeneinander, werden die Blasen, die sich auf der anderen Seite der Drehscheibe befinden, nach außen (Richtung Blütenblätter) geschossen. Treffen nun die Blasen auf das Blütenblatt gleicher Farbe, verschwindet dieses – sobald ihr alle Blätter abgeräumt habt, gilt der Level als beendet. Klingt einfach, ist aber im Eifer des Gefechtes unheimlich hektisch und dank dieser Extras, bzw. im Two-Player-Mode dank viel zu kleinem Spielfeld auch etwas unübersichtlich.



▲ Na wie jetzt? Wohin mit den blöden Blasen? Die Linien zeigen euch an, wohin jedes Bällchen fliegen wird.



Naja!

„Das Genre ist ausgereizt!“

Christian's Meinung:

■ Kurzzeitig kann *Spin Jam* ja Laune machen, für mehr als ein paar heiter-hektische Stunden ist das Spielprinzip allerdings dann doch nicht gut. Einzig der Zweispieler-Modus reiht das Ganze, wie üblich, wieder mal raus und rettet das Game über die Sechziger-Marke. Schade um die witzigen Extras wie Bomben, Raketen und dergleichen, die netten Ideen wie rotierende Blütenblätter und sonstige Einfälle: Aus dem Genre ist einfach nichts mehr rauszuholen.



Shortcut

- zumindest mal 'ne neue Idee
- gut viele Spezial-Blasen
- auf Dauer (so nach zwei Stunden) langweilig
- nervender Soundtrack
- die Luft ist raus

Spin Jam

Geschicklichkeit

1 2 3

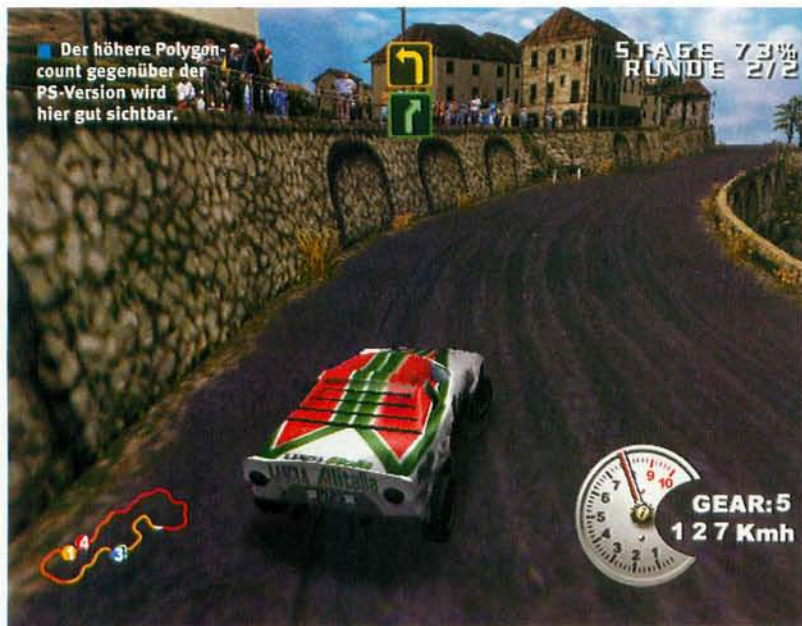
■ Features



■ Entwickler: H2O productions
■ Hersteller: Empire
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: hektisch

Grafik Musik Sound
47% 52% 50%

SPIEL SPASS 63%



▲ Auch im 2-Spieler-Modus ist die Sichtweite brillant.

► Viel scheinen die CPU-Fahrer durch ihre Scheiben ja nicht zu sehen.



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC



Shortcut

- butterweiche Bildraten
- viele Detailverbesserungen
- super Streckeneditor
- Slowdowns im 60 Hz-Modus (2-Player)
- Pop-Ups
- keine Internet-Features

V-Rally 2 Expert Edition

Rallye-Spiel

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



- Entwickler: Eden Studios
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
89% 84% 76%

SPIEL SPASS 90%

V-Rally 2 Expert Edition

Lauwarme Umsetzung oder die definitive Version für Rallye-Experten?

Zumal Entwickler Eden Studios natürlich kein völlig neues Spiel aus dem Ärmel zauberte, wollen wir in diesem Test speziell auf die DC-spezifischen Neuerungen eingehen.

Die vier aus der PS-Version bekannten Spielmodi (Zeitfahren, Arcade, V-Rally-Pokal und Rallye-Championship) ließ man unangetastet. Auch mit dem Fuhrpark (17 offizielle und 10 Bonus-Boliden) müssten V-Rally-Veteranen soweit vertraut sein. Sichtbar getunt wurde hingegen die Kollisionsabfrage: Ein Entlangschrammen am Straßenrand führt nun so gut wie nicht mehr zu einem völlig abrupten Stopp, auch neigen die Wagen weniger häufig dazu, sich zu überschlagen. Durch die hoch aufgelöste, sehr detaillierte Grafik ist das Spiel zudem um einiges übersichtlicher geworden. Große Sichtweiten sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus vereinfachen das Einschätzen der Streckenführung. Perfekt ist die Optik, trotz einer fast konstanten Bildrate von 60 fps, allerdings nicht. Gelegentliche Pop-Ups trübten das Bild der uns zum Test zur Verfügung gestellten Version. Bei genauem Hinsehen war außerdem festzustellen,



dass lediglich die Scheiben des eigenen Wagens transparent waren, und einen Blick auf die darin emsig hantierenden Fahrer freigaben. Sämtliche CPU-Fahrer versteckten sich hinter rabenschwarzem Glas. Entgegen allen Versprechungen muss auch in der Expert-Edition auf das Feature, Replays auf Memory Card zu verewigen, verzichtet werden. Die vormals auf der Kippe stehende Cockpit-Perspektive, die sämtliche Lenk- und Schaltbewegungen des Fahrers visualisiert, hat es gleichwohl ins Spiel geschafft. Wie in der PS-Version ist der Streckeneditor über alle Zweifel erhaben. Strecken auf DC können aus bis zu 100 Elementen zusam-



Super!
„Sega Rally 2 wurde soeben überholt!“

Sönke's Meinung:

■ Klarer Fall, die Expert Edition hat (evolutionsbedingt) im Vergleich zur PS-Version knapp die Nase vorn. Vor allem die noch rasantere Spielgeschwindigkeit und das optimierte Fahrzeugverhalten wissen zu gefallen, unschöne Grafik-Pop-Ups und die immer noch sehr öden Co-Pilot-Kommentare fallen da gar nicht mehr so sehr ins Gewicht. Schade nur, dass es der Truppe von Eden Studios nicht mehr möglich war, dem Spiel irgendwelche Internetfeatures zu spendieren. Neue Tracks aus dem Netz laden, Bestzeiten à la *Sega Rally 2* in eine Rangliste eintragen, Replays im Stil von *Buggy Heat* online up-loaden – das wär's doch gewesen. Was Rallye-Spiele auf DC angeht, ist *V-Rally 2 Expert Edition* für mich zur Zeit dennoch erste Wahl.

Komisch, komisch

■ Wie es sich für ein modernes DC-Spiel gehört, gibt's selbstverständlich einen 50/60 Hz-Modus (Heidi entwarf endlich das passende Infokasten-Logo!). Seltsamerweise verursachte das Umschalten in den 60 Hz-Modus ein dramatisches Absacken der Framerate im 2-Spieler-Modus. Sollte dies so bleiben, dürften duellwillige VGA-Box-User dumm aus der Wäsche schauen. Bug in der Testversion oder schlampige Anpassung? Sobald wir eine Laden-Version in den Händen halten, werden wir euch diesbezüglich in Kenntnis setzen.

mengesetzt werden, doppelt so viele wie auf PS. Bevor wir's vergessen: Dem fetzigen Intro sind neue Szenen hinzugefügt worden (siehe Screenshot im Kreis).



▲ Endlich verkommen Wettfahrten zu viert nicht mehr in einem bröseligen Pixelbri.



▲ Das Schadensmodell wurde gut umgesetzt – man beachte die zersplitterte Scheibe links.



▲ Der Streckeneditor ist einfach zu bedienen und liefert schnell gute Ergebnisse.



▲ Je nach Strecke gestaltet sich das Überholen als äußerst schwierig. Gerade für die malerischen Küstenstädte sind die Fahrzeuge definitiv zu bissig.



▲ Die traumhaften Oldtimer dürften für Retro-Fans Kaufgrund genug sein. Wann kann man solche Prachtstücke sonst schon fahren?

Need for Speed: Porsche

Auch wenn ihr nur mit einer Marke vorlieb nehmen müsst – Porsche haben es in sich...

Eines vorweg. Wer auch immer die Absicht hat, sich mit diesem Spiel zu beschäftigen, sollte besser auf die Stuttgarter Traditionssportwagen stehen. Denn außer Fahrzeugen der Marke Porsche stehen euch in *Need for Speed: Porsche*, wie der Name schon vermuten lässt, keinerlei andere Hersteller zur Wahl.

Wer mit dieser Einschränkung zurecht kommt, den erwartet jedoch ein solider Rennspiel-Spaß, der mit einigen recht innovativen Neuerungen aufwarten kann.

Der immerhin fünfte Teil der erfolgreichen *Need for Speed*-Serie, ist mehr als nur eine schlichte "Cop jagt Verkehrsrowdy"-Raserei. In *NFS* erwarten euch ungewohnt viele Spielmodi, Einstellmöglichkeiten und Gameplay-Optionen. Eigentlich handelt es sich um ein ganz neues Game, das mit seinen Vorgängern nicht mehr allzu viel zu tun hat. Hinter dem Quick-Race-Modus, der einen schnellen und unkomplizierten Einstieg garantiert, verbergen sich ein klassisches Kopf-an-Kopf-Rennen, der obligatorische Time-Attack, die altbekannte Flucht vor den Gesetzeshütern und eine Art "Capture the Flag"-Modus, in dem ihr drei Fahnen vor den Konkurrenten erreichen müsst. Erfreulicher Weise können sich an diesen Spielmodi (Multi-Tap vorausgesetzt) bis zu vier Spieler gleichzeitig beteiligen, was somit in der *Need for Speed*-Serie ein willkommenes Novum ist. Auch wenn es sich bei den Autos



▲ Je nach Beschaffenheit des Untergrunds verändert sich das Driftverhalten der Fahrzeuge. Einige Übungsrunden sind somit Pflicht.

ausschließlich um Porsche handelt, steht euch bereits von Beginn an ein ansehnlicher Fuhrpark zur Verfügung. Vom 550A Spider über die Modelle 928, 924 und den Porsche 944 bis hin zum 911 GT3, dem neuesten Baby aus dem Hause Porsche, stehen euch alle Fahrzeuge, denen Deutschlands kleinster Automobilhersteller seinen fast schon legendären Ruf zu verdanken hat, zur Disposition. Insgesamt erwarten euch über 70 verschiedene Modelle, von denen die besten selbstverständlich erst frei gespielt werden wollen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde an der vormals langsamen und komplizierten Menüführung gefeilt, so dass die Options-Screen nun logisch aufgebaut sind und nicht unnötig den Spielfluss stören.



▲ Auch auf die NFS-typische "Cop jagt Raser"-Einlagen müsst ihr nicht verzichten.



▲ Das wird eng! Leider geben die CPU-Gegner nicht so schnell klein bei.



Axel's Meinung:

■ Alles in allem kann *NFS* zwar durch seine umfangreichen Spielmodi überzeugen, wirkt aber trotzdem nicht so recht aus einem Guss. Fans der klassischen *Need for Speed*-Serie werden sich wohl in zwei Lager teilen. Für die einen sind die Neuerungen eine echte Aufwertung, für die anderen verfälschen sie das ursprüngliche Gameplay. In grafischer Hinsicht hinterlässt das Game gemischte Gefühle. Zwar sehen die Autos, die sich nach einem Unfall schön deformieren, relativ gut aus, doch macht die bestenfalls mittelmäßige Grafik dem guten Eindruck einen Strich durch die Rechnung. Auch die immer wieder auftauchenden Clipping-Fehler und die nicht zu übersehenden Pixel tragen ihr Übriges bei. Das Fahrverhalten hingegen geht absolut in Ordnung, auch wenn man auf allzu spektakuläre Drifts verzichten muss. Aber in diesem Punkt haben sich die Entwickler wohl vom tadellosen Fahrverhalten der Originalen beeinflussen lassen.

Der interessanteste Spiel-Modus ist zweifellos der "Evolution"-Modus. Beginnend in den 50er Jahren führt euch dieser (entsprechend erfolgreiche Rennergebnisse vorausgesetzt) durch die Firmengeschichte des Hauses Porsche. Um es bis ans Ziel, sprich die Neuzeit, zu schaffen, ist neben einem schnellen Gasfuß auch der überlegte Einsatz der gewonnenen Preisgelder nötig. Zur Belohnung wird jede neue Ära mit einem kleinen Video vorgestellt und die erfahrenen Autos lassen sich nun später in allen anderen Modi anwählen. Die Sounduntermalung passt sich übrigens der jeweiligen Epoche an und sorgt so für Abwechslung.

Ebenfalls neu und nicht minder motivierend ist der Fabrik-Modus, der ein wenig an die RPG-Parts eines *RR4* erinnert. Hier geht es unter anderem darum, von Porsche-Mitarbeitern vorgegebene Aufgaben zu ihrer Zufriedenheit auszuführen und neue Prototypen auf der hauseigenen Teststrecke bis an ihre Grenzen zu bringen.



Shortcut

- ☑ umfangreiche Auswahl an Porsche-Fahrzeugen
- ☑ realistisches Fahrverhalten
- ☑ viele Spielmodi inkl. Story-Mode
- ☑ 4-Player-Modus
- ☑ gute Sounduntermalung
- ☐ relativ unsaubere Grafik
- ☐ einfallsloses Streckendesign
- ☐ es stehen ausschließlich Porsche zur Verfügung

Das Intro macht Spaß:



Need for Speed: Porsche

Rennspiel

5/5

Features



■ Entwickler: EA
■ Hersteller: EA
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik: 70% Musik: 72% Sound: 74%

SPIEL SPASS 78%



Der einäugige Superheld mit der Zweimeterklinge räumt im Zombie- und Mutantenlager auf.

Sword of the Berserk: Guts' Rage

Zombies und parasitäre Mutanten? S.T.A.R.S. to the Rescue! Ooops – falscher Film?



erst ab
18

Shortcut

- viele atmosphärische FMV-Sequenzen
- bestes Hack'n Slay seit goldener Axt
- 30 abscheuliche Mutanten-Gegner
- reichhaltiges Bonus-Menü
- kein Zweispieler-Modus
- manchmal etwas hakelige Steuerung

Sword of the Berserk: Guts' Rage

Hack'n Slay



- Entwickler: ASCII
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
80% 78% 71%

SPIEL SPASS 78%

Düsteres braut sich über dem wackeren Ritter Guts und seiner Geliebten Casca zusammen. Im mittelalterlichen Europa haben die Mandragoran – abscheuliche Pflanzen-Parasiten – Besitz von den meisten Menschen genommen und wüten schlimmer als die Pest. Da hilft nur noch eins: ein unnachgiebiges Breitschwert und ein Magen, der hart im Nehmen ist.

In der Tat sollten Zartbesaitete einen weiten Bogen um diese Videospiel-Adaption einer japanischen Comic- und Videoserie machen – was euch im Laufe eures Streifzugs durch Wälder, Dörfer, Folterkeller und Schlösser vor die Klinge kommt, lässt selbst hartgesottene Resident Evil-Zombiejäger nicht kalt. Vierköpfige Monster auf drei Beinen, im Boden wachsende Embryos, Babys als Knospen von wuchernden Riesenpflanzen und schreckliche Mutationen aller Art, die euch im Rudel von einem halben Dutzend und mehr attackieren, wollen Bekanntheit mit eurem Dragon Slayer machen. Die 3D-Welten erstrahlen auf eurem Weg in vielen Details und wollen auch taktisch angegangen werden. In engen Gassen und Schlupflöchern nützt euch eure Riesenklinge z.B. nicht viel, da ihr dauernd an Wänden und Hindernissen hängen



Ralph's Meinung:

Nachdem wir an dieser Stelle nochmal unsere Pflicht getan und eindringlich davor gewarnt haben, diesen blutigen Mutanten-Schlitzer in die Hände von Kids zu geben, lasst uns ein wenig ins Schwärmen kommen: So schön mit dem Riesenschwert und der Nail-Gun unter Mutanten aufräumen, konnten wir seit seligen Mega-Drive-Zeiten nicht mehr – da kommt auch Soul Fighter nicht mit. Die gesamte Atmosphäre um die Mandragoran-Parasiten wirkt stets gruselig bedrohlich, über eine Stunde exzellente FMVs erzählen die Geschichte weiter, und wahre Schocker-Bosse erfreuen die Splatter-Fans unter den DC-Besitzern. Gut – das Gameplay präsentiert sich weder sonderlich innovativ noch variantenreich: Wenn das simple Prinzip "Immer feste auf die Zwöl!" aber derart stimmungsvoll in Szene gesetzt wird, wollen wir nicht weiter meckern. Nach knapp drei Stunden ist das Hack'n-Slay-Vergnügen aber schon vorbei.

Gut!
„Resident Evil im Mittelalter!“

bleibt. Jetzt ist Umschalten auf die legendäre Nagel-Kanone angesagt, mit der ihr kleine spitze Stahlstifte verschießt und die Kreaturen der Finsternis als lebende Spicker-Wand missbraucht. Wird es euch zuviel und ihr müsst wesentlich mehr einstecken als austreten, verwandelt sich Guts meist genau im richtigen Zeitpunkt in einen Berserker (rote Lebensleiste) und senst dann mit vielfach verstärkter Schlagkraft die Angreifer nieder. Nach jeder geschafften Station – dank fairer Rücksetzpunkte und unendlich Continues ist SotB nicht sonderlich schwer – folgen meist mehrere FMVs, die sehr stimmungs-

voll und ausladend in Szene gesetzt wurden und die Machenschaften und Urheber der Parasitenplage nach und nach aufdecken. Extrawaffen gibt's mit Ausnahme von Rauchbomben und einem Feuerstoß keine – dafür wartet nach dem Durchspielen ein Menü mit vielen erspielbaren Secrets auf euch. Der einzige Makel neben dem fehlenden Zweispieler-Modus ist das bisweilen etwas störrische Handling der Hauptfigur: Habt ihr erstmal eine Schlagserie in die falsche Richtung gestartet, fällt es schwer, den Helden wieder zum eigentlichen Brennpunkt zu geleiten.



▲ Verschwörung! Auch die Lakaien des Königs machen gemeinsame Sache mit den Mandragon-Parasiten – räumt mit eurem Breitschwert auf!



▲ Richtiges Reagieren in Quick-Time-Events erspart euch eine Menge Ärger: Hier holt ihr ein Monster mit der Nail-Gun stylisch vom Himmel.



▲ In höchster Bedrängnis hilft manchmal nur noch einer der ganz raren Schüsse aus der Donnerbüchse.



▲ Schießt ihr auf Bos Körper, springt er in die Luft, wodurch ihr auch kleinere Jump'n-Run-Intermezzis bestreiten könnt.



▲ Die Endgegner geben erst klein bei, sobald ihr die richtige Taktik herausgefunden habt.



▲ Wer Rescue Shot durchspielt und dann abspeichert, kann danach alle Stages einzeln auswählen.

Rescue Shot

Verirrt, verwirrt und völlig allein...

So steht er nun da, unser armer, kleiner Bo und weiß weder wohin noch woher – seinen eigenen Namen oder gar die Antwort auf die weltbewegende Frage, wie viele Sternlein denn wohl stehen würden, weiß er erst recht nicht. Denn was viele von uns nur von ausgedehnten Kneipentouren oder tagelangen, feucht-fröhlichen Parties kennen, hat ihn ganz einfach so und völlig unerwartet aus heiterem Himmel wie ein in Zitronenscheiben eingewickelter Ziegelstein heimtückisch von hinten getroffen: die totale Amnesie.

Ob er nun von seinen rücksichtslosen Kumpels im Vollsuff aus dem fahrenden Taxi geworfen wurde oder ganz einfach nur von einem gemeinen Landstreicher mit dem gebräuchlichen Holzknüppel eine aufs Dach gekriegt hat, wissen selbst wir nicht so genau, jedoch liegt es wieder einmal an euch, dem armen Kerl aus der Patsche zu helfen. Dazu schnallt ihr euch euren Pistolengürt um, ladet und entschert eure Lightgun und gebt Bo so lange Geleitschutz, bis dieser wieder sicher zu Hause angekommen ist. Doch ganz so einfach gestaltet sich diese Reise gar nicht, da Bo sich komplett verfrannt hat und sich erst mal quer durch sämtliche anderen Königreiche schlägt, bis er sein trautes Heim wiederfindet. An sich wäre das Ganze ja kein allzu schwieriges Unterfangen, wären da nicht



▲ Neben dem normalen Schuss könnt ihr noch Power-Shots einsammeln (unten rechts), die in ihrer Anzahl allerdings arg limitiert sind.

all die gemeinen Banditen, Gangster und anderes fieses Gesocks, das dem Kleinen an den Kragen will. Der virtuelle Kameramann setzt Bo auf seiner Reise dabei immer in den Mittelpunkt des Screens, wobei er ständig um ihn herum rotiert und alle Gefahren ins Bild bringt. Mal sieht ihr den Protagonisten von vorne, während er von einem übel gelaunten chinesischen Drachen verfolgt wird, mal von hinten, über einen Jump'n-Run-Parcours springend oder von der Seite. Wie beim Uralt-Shooter Gum Shot auf dem ehrwürdigen NES könnt ihr neben den Gegnern auch Bo ins Visier nehmen und ihn so eingeschränkt steuern: Schießt ihr auf seinen Kopf, wirft er

▼ Schießt ihr die Rand-Details ab, erhaltet ihr neben Bonuspunkten auch noch wichtige Items wie neue Lebensenergie oder Traum-Sphären, die euch, sobald zehn Stück gesammelt sind, einen neuen Lebenspunkt bescheren.

Shortcut

- 😊 gut ausgearbeitete Lernkurve
- 😊 abwechslungsreiches Gameplay dank vieler verschiedener Anforderungen
- 😊 niedliche und fehlerfreie Grafik
- 😊 die zuckersüße Präsentation wird allerdings wohl nicht jedermanns Sache sein
- 😊 kein allzu großer Replay-Value
- 😊 fader Dudel-Sound



▲ Manchmal findet ihr auch Früchte am Wegesrand. Schießt ihr sie ab, sorgen sie für Punkte, lasst ihr Bo sie verspeisen, bringen sie neue Energie.



Christian's Meinung:

■ Wie? Doch kein neues Point Blank? Auf massenweise Mini-Games müsst ihr bei Rescue Shot zwar gänzlich verzichten, dafür wird euch ein spaßig durchdesigner Story-Mode ohne Fehl und Tadel präsentiert. Durch verschiedene Gameplay-Variationen wie Dauerfeuer-Action, Zielschießen, Jump'n-Run- oder Geschicklichkeitsaufgaben wird Bos Reise so schnell nicht langweilig – bis ihr's dann mal durchgespielt habt. Denn dass Rescue Shot auch zum zehnfachen Durchzocken motiviert, wage ich persönlich zu bezweifeln, außer ihr habt natürlich einen Kollegen bei der Hand, der mit euch durch die Königreiche zieht – zu zweit macht's doch immer gleich doppelt so viel Spaß.

sich auf den Boden, um in Deckung zu gehen, trifft ihr hingegen seinen Körper, macht er einen kleinen Satz nach vorne. Dadurch ergeben sich gameplay-technisch ganz interessante Möglichkeiten, wie die oben schon angesprochenen Jump'n-Run-Einlagen, dem Navigieren durch ein Labyrinth oder die Fahrt auf einem Fluss, wo ihr durch Beschießen der Paddel geschickt den Felsen ausweichen müsst.



Rescue Shot

Lightgun-Shooter

1-2 Spieler

Features

CD, G, MC

DS, A, P

Entwickler: Namco

Hersteller: Sony

Preis: ca. 100 Mark

Geignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

73% 56% 52%

SPIEL SPASS

76%



▲ In luftiger Höhe schwingen wir uns die Pyramide hinauf – um das Pendel zu benutzen, müsst ihr das blaue Magnetfeld aktivieren.



▲ Eine der brandgefährlichen Stellen: Öffnet zuerst die Glastür per Schalter und kämpft euch dann rechtzeitig zwischen den Fallen durch.

▲ Zur Abwechslung reitet Neo auf einem Esel à la Crash Bandicoot durch eine malerische Springbrunnen-Landschaft.

Super Magnetic Neo

Mit Magnetkräften auf Crash Bandicoots Spuren.

Shortcut

- frische Magnet-Spielidee
- Level voller Überraschungen
- herausfordernde Bonus-Stages
- VM-Unterstützung bei Secret-Suche
- hakelige Steuerung bei Sprint und Sprung
- man stirbt schnell und sehr, sehr oft

Würde man nur nach dem ersten FMV dieses in Japan unter dem Namen *Super Magnetic Niu Niu* bekannten Jump'n Runs gehen, die GD würde als Kinderkram abqualifiziert sofort wieder aus dem DC-Schacht fliegen. Zu schrill die Farben, zu japanisch die Charaktere, zu präpubertär die Story.

Am besten, man klickt das Intro sofort weg und stürzt sich auf das eigentliche Spiel, das mit seinen Ideen so etwas wie einen ungeschliffenen Diamanten darstellt. Während ihr mit eurem seltsamen Charakter versucht, euch durch die Standard-Jump'n-Run-Zutaten wie bewegliche Plattformen, Eis, wegbröckelnde Ebenen, Lianen, schmale Grate etc. zu kämpfen, werdet ihr schnell merken, dass ohne die Kraft eures magnetischen Hauptes nicht viel geht. Neben Hüpfen und Rennen könnt ihr mit den A- und B-Tasten die zwei gegensätzlichen Magnetkräfte mobilisieren, die euch helfen, an Karussells zu haften, Pendel als Sprungbrett zu benutzen, Steine

als Trampolin zu verwenden und vieles mehr. Ihr müsst nur aufpassen, nicht am falschen Ort die falsche Kraft auszupacken (symbolisiert durch die Farben Blau und Rosa) – das könnte fatale Folgen haben. Schon bald werden nämlich die Passagen komplizierter und die Anforderungen relativ hoch – nix mehr mit Kiddie-Ambiente, der Hüpf-Profi ist gefragt! Was *Super Magnetic Neo* so schwierig macht, ist die Tatsache, dass ihr im Grunde drei verschiedene Sprung-Knöpfe habt, unter denen ihr oft in Bruchteilen von Sekunden den richtigen herausfinden müsst. Abstoßung, Anziehung oder simpler Jump – bei Kettenreaktionen gar nicht so einfach zu erkennen. In Kombination mit der recht hakeligen Steuerung (im Sprint ist Neo kaum kontrollierbar) werdet ihr den ein oder anderen frustigen Lebensverlust in Kauf nehmen müssen. Immerhin lässt sich jeder Level sofort quittieren und speichern. Nach vier haarsträubenden Stages plus einem Boss gilt eine Welt als geschafft und die nächste kann in Angriff genommen



▲ Oops – Sackgasse! Gleich wird euch der Geist des Pharaos rücklings verfolgen.



▲ In diesen Cyberspace-Röhren wandelt ihr gefahrlos von Welt zu Welt.



Gut!

„Mehr anziehend als abstoßend“

Ralph's Meinung:

Ich muss zugeben, dass ich insgesamt eine Menge Spaß mit *Super Magnetic Neo* gehabt habe, obwohl zwischenzeitlich mehr als einmal das Joypad geflogen ist. Es macht einfach mächtig Laune, Magnetfelder aufzubauen, Viecher einzufangen, Trampoline und Aufzüge zu aktivieren und durch fixe Reaktionen sehenswerte Kettenreaktionen auszulösen. Hätte man die Steuerung noch etwas verfeinert, würde Neo sicher nicht bei vielen Sprints unkontrolliert ins Verderben laufen oder von einer Liane geradewegs in den Abgrund tockeln. Immerhin hat man vor extrem kniffligen Stellen ein Extraleben platziert, so dass diese so lange probiert werden können, bis man's endlich geschafft hat. Die Grafik präsentiert sich zweckmäßig und nicht sonderlich spektakulär und ist für den ein oder anderen vielleicht einen Tick zu bunt ausgefallen. Kaufen oder nicht? Wer das etwas andere Jump'n Run mit erhöhten Anforderungen sucht, ist hier sicher gut aufgehoben.

werden. Grafisch und auch thematisch hat Genki die *Crash Bandicoot*-Serie sehr genau studiert. Sowohl das Leveldesign (vorgegebener 3D-Pfad mit einer Prise *Pandemonium*!-Kameraarbeit) als auch die Gags (Rutschbahn, Ritt auf Esel etc.) kommen recht bekannt vor, gefallen aber dennoch. Habt ihr in einem Level alle acht Pinkie-Items eingesammelt, erhaltet ihr Zutritt zu einer crazy Bonus-Stage, in der ihr eure Magnet-Hüpf-Künste richtig unter Beweis stellen dürft. Außerdem ist in jedem Level ein Secret-Item versteckt, das von eurem VM durch eifriges Piepen angekündigt wird, wenn ihr in die Nähe kommt. Was es allerdings bringt, konnten wir noch nicht herausfinden. Ob es in der Level-abrechnung auftaucht oder nicht, machte irgendwie keinen Unterschied.

RK

Super Magnetic Neo

Jump'n Run

GP VP A

Features

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

GP VP A

Entwickler: Genki
Hersteller: Crave
Preis: ca. 90 Mark
Geeignet ab: frei
Schwierigkeit: recht hoch

Grafik Musik Sound
74% 76% 70%

SPIEL SPASS 76%



▲ Wir haben ein Loch in der Wand entdeckt. Dank mobilem Bohrer ist dies für die Helferlein kein Problem mehr.



▲ Ein Hauch von Sokoban: Der Puzzle-Mode auf dem Hafengelände macht gut Laune. Leider ist auch er mit neun Stages zu kurz ausgefallen.



▲ Sind Durchgänge zu groß für euch, schickt ihr die Kleinen los, die dann die Schätze für euch bergen.



Shortcut

- tolle Idee mit den Helferlein
- witzige (englische!) Dialoge
- drei Genres auf einmal
- obwohl der RPG-Part eher ein Witz ist
- zu kurz
- Auto-Aim-Feature arbeitet nicht korrekt
- keine deutsche Lokalisierung

The Misadventures of Tron Bonne

Ein bisschen *Mega Man* war da aber schon dabei, oder?

Capcom und der Serien-Wahn: Kaum ein anderer Hersteller versteht es so gekonnt, etablierte Spielideen wieder zu verwerten, wie die *Street Fighter*-Erfinder. Denn nicht nur die Straßenkämpfer haben es auf unzählige Sequels, Prequel und Side Stories gebracht – auch *Mega Man* ist ein nicht unbekannter, mehrfacher Serienheld.

Wieso *Mega Man*? Nun, *Tron Bonne* ist ein Ableger von *Mega Man Legends* (welches wiederum selbst ein Ableger von *Mega Man* ist), was man ihm auch auf den ersten Blick ansieht. Doch diesmal schlüpft ihr nicht in die Rüstung des kleinen blauen Helden, sondern übernehmt die Rolle von Tron Bonne, einer kleinen, 14-jährigen Piraten-Göre, deren Ziel es ist, eine Million Zennys zu beschaffen, um damit die Schulden ihres entführten Bruders zu bezahlen und diesen schlussendlich zu finden und befreien. Und wie macht ein Pirat so was? Er bzw. sie geht auf Beutezug – ganz klar! Von eurer fliegenden Festung, der "Gesellschaft" (Japaner und deutsche Bezeichnungen, jaja), aus könnt ihr euch hierfür eine der drei Missionen (je drei Unterlevel), die in unterschiedliche Genres eingeteilt sind, aussuchen und dann auch gleich loslegen. Bei der ersten Mission handelt es sich um einen Banküberfall, wobei ihr mit eurem Riesen-Mech Gustaff (...) für Panik und Zerstörung sorgt, Häuser niederreißt und die Polizei vor harte Probleme stellt. Runde zwei wechselt ins Puzzle-Genre: Auf



▲ Die Dialoge sind z.T. ziemlich witzig gestaltet, wurden aber nicht ins Deutsche übersetzt.



Christian's Meinung:

■ Die Ansätze sind ja durchaus da: Der Genre-Mix weiß zu gefallen und konfrontiert euch immer wieder mit neuen Aufgaben, die Helferlein sind an Tolpatschigkeit (und dadurch auch viel Humor) kaum zu überbieten und die Grafik weiß trotz Kiddie-Stil zu gefallen. Nach ein paar Stunden ist allerdings dann die Luft raus und die CD wird im Regal verstauben. Ein großer Kritikpunkt ist auch der deutsche Port: Vor allem das junge Zielpublikum wird es mit den englischen Texten und der Sprachausgabe nicht leicht haben.

Geht so!
„Viel zu kurz“

einem Hafen sollt ihr fünf Kisten stibitzen, was sich als gar keine leichte Aufgabe herausstellt. Auf dem in Quadrate eingeteilten Spielfeld könnt ihr nur insgesamt acht Kisten heben und diese auch nur maximal zehn Felder bewegen – mehr schafft euer Robo nicht. Tricky, tricky! Dann gibt's noch die sogenannten RPG-Aufträge, in denen ihr aus der Ego-Perspektive durch verwinkelte Dungeons streift, Fallen ausweicht und wertvolle Schätze sucht. Witzigste Feature bei *Tron Bonne* sind hierbei eure kleinen Robot-Helferlein, die eigentlich (bis auf die Schusswechsel!) die ganze Arbeit für euch erledigen und Apparaturen betätigen oder Schätze bergen. Vierzig

dieser kleinen Helferlein warten dabei in der Gesellschaft auf euch, wo ihr sie auch trainieren könnt, mit ihnen Small Talk haltet und übrigens auch euren Roboter mit neuen Teilen ausstattet. Jeder der Kleinen verfügt über eine eigene Persönlichkeit mit verschiedenen Charakterwerten, wodurch es durchaus auch Spaß macht, nur durch die Gesellschaft zu rennen und sich mit den Mini-Bots abzugeben. Überraschenderweise macht *Tron Bonne* nach einiger Zeit durchaus Laune, nur ist das Game leider viel zu kurz geraten und nach einem langen Wochenende durchgespielt. Wer auf kurzweilige Unterhaltung steht, darf mal reinschauen.



▲ Um die einzelnen Attribute der Mini-Bots zu steigern, lasst ihr sie in zahlreichen Mini-Games trainieren.

The Misadventures of Tron Bonne

Action-Puzzle-Mix



Features



■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Eidos
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
71% 69% 77%

SPIEL SPASS 64%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Die Anzeige unten links zeigt euch den Zustand eurer Triebwerke an. Und der ist im Augenblick nicht allzu gut.

▲ Dank der guten Fernsicht behaltet ihr die Konkurrenten fast immer im Blickfeld.



Shortcut

- schnelles, unkompliziertes Gameplay
- präzise Steuerung
- flüssige Grafik
- gut designte Strecken
- technisch wäre mehr möglich gewesen
- keine Extras auf den Strecken



▲ Giftige Dämpfe, Nebelschwaden oder Lichtexplosionen erschweren euch oft die Orientierung.

Star Wars : Episode 1 Racer

Racer

1-2-3-4

■ Features



■ Entwickler: Lucas Arts
■ Hersteller: THQ
■ Preis: 89,90 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
80% 82% 78%

SPIEL SPASS 81%

Star Wars: Episode 1 Racer

Formel 1 und Speedbikes langweilen euch? Probiert mal einen Pod-Racer!

Auch wenn die Meinungen bezüglich des jüngsten Star Wars-Steifen unter den Fans deutlich auseinander gehen, sind sich wohl alle einig, dass die atemberaubende Pod-Racer-Sequenz zu den Höhepunkten des Films zählt. Keine Überraschung also, dass von allen SW-Game-Adaptionen eben dieses Rennen am ehesten überzeugen kann.

Bereits vor etlichen Monaten hatten wir ja schon die Nintendo-Variante auf unserem Prüfstand. Und auch wenn diese durchaus überzeugen konnte, hatten wir uns in spielerischer Hinsicht von der DC-Version einiges mehr erwartet. Nicht, dass es wirklich schwerwiegende Kritikpunkte gegeben hätte, doch die immerhin fast sechs Monate dauernde Entwicklungszeit hätte durchaus besser genutzt werden können. Immerhin sieht die DC-Version zumindest in grafischer Hinsicht deutlich besser aus, auch wenn kritische Stimmen sicherlich zu Recht bemängeln, dass es sich eigentlich nur um eine 1:1-Konvertierung der PC-Fassung handelt. Und diese ist schließlich auch schon seit fast einem halben Jahr auf dem Markt. Vielleicht wollte man ja versuchen, zeitgleich mit dem Video-Release von Star Wars Episode 1 auf den Markt zu kommen... Doch unabhängig davon funktioniert das

pfeilschnelle und unkomplizierte Spielprinzip von *Episode 1 Racer* auch auf dem DC hervorragend. Anfangs noch mit einem mittelmäßigen Racer müsst ihr versuchen, euch in halsbrecherischen Rennen über fremdartige Planetenoberflächen das nötige Kleingeld für das nächste Upgrade zu verdienen. Diese sind für ein Weiterkommen in den späteren Levels übrigens unbedingt notwendig. Dabei spielt es allerdings zu Beginn keine große Rolle, ob ihr auf teure Neuteile oder aber auf die günstigeren Gebrauchtteile zurückgreift.

Interessant ist in diesem Zusammenhang übrigens das Wettsystem, mit dem ihr vor jedem Rennen bestimmen könnt, ob der Gewinner alles einsacken soll oder ob die Verteilung halbwegs gerecht vonstatten geht. Doch überlegt euch die Entscheidung gut, denn ein gefahrenes Rennen kann nicht wiederholt werden.

Doch nun zur technischen Umsetzung: Wenn man *Episode 1 Racer* eines nicht vorwerfen kann, dann ist es, dass es langsam wäre. Selbst wenn mehrere Pod-Racer gleichzeitig im Bild sind, gibt's keine störenden Slow-Downs zu bemängeln. Etwas abwechslungsreichere Texturen hätten zwar



“Auch wenn auf dem DC deutlich mehr möglich gewesen wäre, ist *Star Wars: Episode 1 Racer* dennoch ein sehr gutes Game!”

nicht geschadet, doch dafür wird man mit wunderschönen Lens-Flare und Lichteffekten entschädigt. Auch die gefühlvoll reagierende Steuerung, die euch immer die volle Kontrolle über euren Racer vermittelt, gibt keinen Anlass zur Kritik.

AB



Super!
„Die beste Umsetzung“

Axel's Meinung:

■ Es macht einfach Spaß, sich gegen die geschickten agierenden Konkurrenten durchzusetzen und dabei nie die oft hundsgemein designten Strecken aus dem Auge zu verlieren. *Episode 1 Racer* ist eine echte Herausforderung für die Sinne. So richtig Freude kommt aber erst in den späteren Levels auf. Denn erst dann habt ihr hoffentlich genug Zusatz-Equipment, um die ganze Qualität des Games zu genießen. Einzig im 2-Player-Modus müssen in technischer Hinsicht einige Einschränkungen in Kauf genommen werden. Dennoch zählt *Episode 1 Racer* definitiv zu den besten bislang erhältlichen Racern für das DC.



▲ Wenn ihr den Racer querstellt, kommt ihr um einiges leichter um die Kurven.



▲ Bleibt bloß auf der Brücke, denn ohne festen Untergrund kann euer Gleiter nicht fliegen!



▲ In dieser Kameraperspektive habt ihr die beste Übersicht.



▲ Mit der Video-Option können wir uns das Meisterstück noch mal in allen erdenklichen Varianten ansehen.



▲ Realistisches Detail: Euer Goalie wird mit Feuerwerkskörpern beschossen.



▲ Da isser! Klar, dass das Führungstor vom Meister selbst geschossen wurde.

Ronaldo V-Football

Der beste Spieler der Welt bekommt sein eigenes, kleines Game!

Während viele Hersteller versuchen, mehr oder weniger erfolgreich auf den gerade aktuellen EM-Zug aufzuspringen, ignoriert Infogrames diese Tatsache und strickt um den brasilianischen Ausnahmespieler Ronaldo ihre eigene Meisterschaft.

Und die haben sich für diese gelungene Mischung aus Arcade-Racer und Off-Road-Sim wirklich Zeit gelassen. Doch das Warten hat sich gelohnt.

Auch wenn sich Ronaldo Luis Nazario de Lima, wie Ronaldo eigentlich vollständig heißt, durch den enormen Druck der Öffentlichkeit und eine tragische Verletzungsserie nicht mehr in gewohnter Form präsentieren konnte, ist sein Ruf immer noch ungebrochen. Selbst eingefleischten Fußball-Gegnern ist der charismatische Brasilianer durch die legendären Werbespots des Sportartikel-Herstellers ein Begriff. Was lag also näher, als ihn und seine brasilianischen Nationalkollegen als zug- und werbekräftiges Aushängeschild für ein neues Fußballgame zu verpflichten? Eben. Leider war der hochbezahlte Profi wohl nicht ganz billig, denn außer der brasilianischen

“Wer nicht absoluter Ronaldo-Fan ist, kann auch ohne das Game auskommen.”

Nationalmannschaft müssen alle anderen Teams ohne ihre Originalnamen auskommen. Wer jedoch mit dieser kleinen Einschränkung leben kann, bekommt mit *Ronaldo V-Football* ein solides Fußball-Game, auch wenn einige kleine Fehler den ansonsten guten Eindruck schmälern.

So leidet auch *Ronaldo V-Football* unter dem vielen Kicker-Games eigenen Problem, dass Pässe von den angespielten Mitspielern einfach weitergespielt werden, ohne dass dies in der Absicht des Zockers liegt. Schnell werden so mühsam geplante Angriffsformationen zu einem peinlichen Debakel. Ansonsten kann man sich aber über die Mitarbeit der anderen Mitspieler nicht beschweren. So verhalten sich diese relativ intelligent und insbesondere die Abwehr reagiert überraschend souverän. Selbst die Goalies, normalerweise das Schwachstück jedes Fußball-Games, machen ihr Sache relativ gut und lassen sich nicht so einfach austricksen. Auch der

Unparteiische hat den Spielverlauf recht gut im Griff, nur manchmal würde man sich eine automatische Wiederholung wünschen, anhand der die fragliche Situation nochmals analysiert werden kann. Ärgerlich ist allerdings, dass ihr bei einem gegnerischen Freistoß nicht die Möglichkeit habt, eure Mauer oder die Abwehrspieler nach eigenem Gusto zu platzieren. So bleibt euch nichts anderes übrig, als nach dem Freistoß schnell zu reagieren, was durch die nicht immer perfekte Kameraperspektive leider oft schwer ist. Ansonsten kann *Ronaldo V-Football* in grafischer Hinsicht durchaus überzeugen, auch wenn die Qualität der Referenztitel wie *FIFA 2000* oder *ISS Pro Evolution* bei weitem nicht erreicht wird. **AB**



Axel's Meinung:

■ Ein Star alleine trägt noch kein ganzes Fußball-Game. Man kann mit ihm bestimmt wunderbare Turnschuhe verkaufen, doch um gegen die teilweise hervorragenden Fußball-Simulationen, die sich auf dem Markt tummeln zu bestehen, braucht es doch etwas mehr. Zwar ist *Ronaldo V-Football* kein schlechtes Spiel, doch verglichen mit den Mitbewerbern kann es einfach nicht genug bieten, um jemanden, der schon andere Footie-Games im Regal hat, zum Kauf zu bewegen. Es sei denn, man ist absoluter Ronaldo-Fan. Doch den gibt's in anderen Games ja auch...



▲ Alle Spieler behalten stets den Ball im Auge und beteiligen sich aktiv am Game.



▲ Insbesondere die virtuellen Abwehrspieler leisten sehr gute Arbeit.

Shortcut

- flüssiges Gameplay
- recht gute Animationen
- viele verschiedene Cups
- nur die brasil. Mannschaft ist lizenziert
- Abwehr bei Freistößen nicht steuerbar
- Spielerwechsel nicht immer nachvollziehbar
- nur durchschnittliche Grafik



▲ Glück gehabt. Diesen Schuss konnte unser Goalie gerade noch abwehren.

Ronaldo V-Football

Fußball-Simulation

Features



Entwickler: Power and Magic Development

Hersteller: Infogrames

Preis: ca. 89,90 Mark

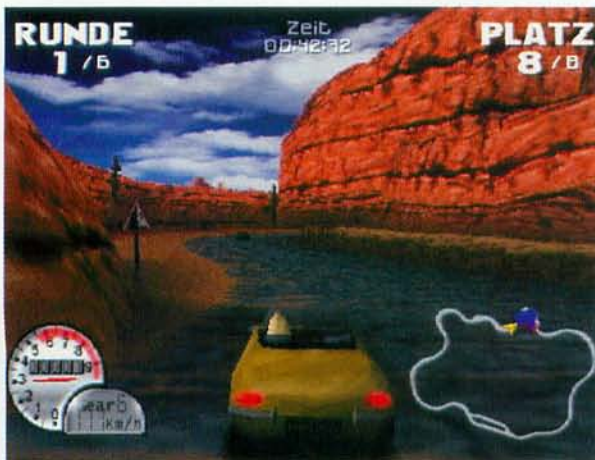
Geeignet ab: 6

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

74% 69% 70%

SPIEL SPASS 73%



▲ Und ich könnte schwören, vor einer Sekunde war dieses Gebirge noch nicht da!



▲ Von den vielen animierten Objekten ist im Endeffekt nur dieser armselige Wasserfall geblieben.

Roadsters

An sich sind diese schnittigen, zweisitzigen Cabrios ja eine feine Sache...

Shortcut

- ☹ konstant hohe Framerate
- ☹ grässliche Pop-Ups
- ☹ mieses Fahrverhalten
- ☹ hässliche Fahrzeugmodelle
- ☹ unausgewogener Schwierigkeitsgrad



▲ Ja klar, mit uns kann man's ja machen! Wenn das ein Manta ist, wo ist dann der Fuchschwanz?

Roadsters

Renn-Simulation

3 Personen

Features



- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 65,50 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
44% 38% 41%

SPIEL SPASS **41%**

Dass es bei Konvertierungen zu geringfügigen, Hardware-bedingten Unterschieden zwischen den verschiedenen Plattformen kommen kann, ist nichts Neues. Dass ein an sich gutes Game aber so deutlich an Qualität einbüßt, ist in tragischer Weise etwas Besonderes.

In diesem Fall handelt es sich um das ausschließlich auf Roadster – also kleine, offene Sportwagen – beschränkte Racing-Game mit dem naheliegenden Namen Roadsters. Während die vor einigen Monaten von uns getestete Nintendo-Variante insbesondere wegen ihrer sauberen und der guten Grafik sehr gut bewertet wurde, traf uns beim ersten Sichten der PS-Umsetzung beinahe der Schlag. Was zum Henker ist mit diesem Game passiert? Bereits kurz nach dem Ladescreen fällt bereits das erste, kaum tolerierbare Manko auf. Aus welchem Grund auch immer schien es die Entwickler im Hause Titus nicht für nötig zu halten, ein Optionsmenü zu integrieren. Ihr meint, dass man darauf verzichten kann? Gut, aber nur wenn ihr keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad braucht. Denn dieser ist nicht gerade gut ausgeglichen gestaltet. Der nächste Schock ereilt euch jedoch, wenn ihr das eigentliche Game beginnt. Aus den in der N64-Version



▲ Immerhin lassen sich die Fahrzeuge auf Eis und Schnee genauso schlecht steuern.



▲ Auch wenn ihr die Gegner oft problemlos überholen könnt, nehmen sie jede Kurve perfekt. Ihr habt kaum eine Chance gegen sie.

realistisch modellierten Fahrzeugen sind auf wundersame Weise unförmige Vehikel geworden, die nur mit Mühe als die lizenzierten Original-Flitzer erkennbar sind. Überhaupt hat Titus in diesem Punkt den Vogel abgeschossen, denn die meisten der dreißig zur Verfügung stehenden Roadster sind nur marginal abgewandelte Abarten der Originale. Seit wann ist ein Porsche Boxter ein Manta?

Der mit Abstand größte Kritikpunkt betrifft jedoch das Gameplay selbst. Zum einen lassen sich die Wagen auch mit größter Anstrengung nur mit Mühe auf der Straße halten (hofft nicht auf bessere Fahrzeuge im weiteren Verlauf des Spiels, denn es lässt sich kaum ein Unterschied im



▲ Ihr könnt eure Fahrzeuge in einzelnen Stufen upgraden oder verkaufen.



Axel's Meinung:

■ Selbst wenn Roadsters das einzige Rennspiel für die PlayStation wäre (was Gott sei Dank nicht der Fall ist), können wir keinem Zocker eine Runde auf diesem Machwerk empfehlen. Gerade im Vergleich mit dieser Version wirkt die N64-Variante noch um einiges besser. Weder Grafik noch Sound oder Gameplay entsprechen im geringsten den Erwartungen an ein Racing-Game im Jahre 2000. Es bleibt nur zu hoffen, dass man sich bei der in Bälde folgenden DC-Adaption wieder stärker am N64 orientiert.



▲ Egal was ihr macht – es ist fast unmöglich, die Fahrzeuge kontrolliert um die Kurven zu bekommen.

Fahrverhalten feststellen) und zum anderen würde selbst das keinen großen Unterschied machen. Selten zuvor bot ein Racing-Game einen solch öden Streckenverlauf. Selbst die netten Streckendetails, die auf dem N64 noch für Abwechslung sorgten, sucht man in der PS-Version vergeblich. So sieht der coole Wasserfall aus der 64-Bit-Variante nur noch peinlich aus!

Dass die Grafik sich problemlos in dieses Debakel einpasst, verwundert wohl nicht mehr. Seien es Pop-Ups, die fast den gesamten Bildschirm aus dem Nichts auftauchen lassen oder Clipping-Fehler – kaum ein virtuelles Fettnäpfchen wurde ausgelassen. Einzige die konstant hohe Frame-Rate und das (unfallfreie Fahren vorausgesetzt) hohe Spieltempo können hier noch als kleine Pluspunkte gewertet werden.



▲ Da freuen sich die Stings. 5 zu 0 gegen die Psycho Delics. Ein Grund zum Feiern.



▲ Trotz witzigem Arcade-Charakter – die Goalies halten besser, als man denkt.



▲ In dieser Kameraperspektive ist die wichtige Übersicht definitiv am besten.



▲ Mit den Shoulder-Buttons könnt ihr zeitlich begrenzte Specials aktivieren.



NHL Rock the Rink

Cartoon-Charaktere meets NHL-Stars. Da können ja nur die Fetzen fliegen.

Erinnert ihr euch noch an den Film "Space Jam"? Dort mussten die NBA-Stars gegen Cartoonfiguren mit ihren ganz besonderen Fähigkeiten antreten. So ähnlich ergeht es den NHL-Profis in EA's neuem Eishockey-Game.

Und die haben sich für diese gelungene Mischung aus Arcade-Racer und Off-Road-Sim wirklich Zeit gelassen. Doch das Warten hat sich gelohnt.

Schon die Tatsache, dass dieses Game nicht von EA's hauseigenen Label EA Sports veröffentlicht wurde, gibt ein wenig zu denken. Doch spätestens, wenn man die CD ins PS-Laufwerk legt, wird einem klar, warum.

Es handelt sich um ein 3-gegen-3-Arcade-Hockey-Spiel inklusive der Original NHL- und NHLPA-Lizenzen, die EA ja ohnehin hat, doch mit den üblichen NHL-Games hat *NHL Rocks the Rink* eher wenig zu tun.

Denn nicht nur die Original-Profis erwarten euch. Den wahren Reiz bezieht das Game aus den rein fiktionalen Mannschaften. Diese bestehen jeweils aus zwei 3er-Spielerreihen und einem Torwart. Diese Mannschaften haben jedoch alle nicht das Geringste mit der NHL zu tun und sind völlig der Fantasie der Entwickler entsprungen. So sehen die Jungs zum Beispiel wie Cowboys, Gangster oder Psychopaten aus. Die jeweili-

gen Spieler unterscheiden sich dabei ganz wie in seligen NES-Zeiten in drei Kategorien. Zum einen gibt es Spieler, die zwar schnell und wendig sind, aber denen dafür die nötige Kraft fehlt, zum anderen gibt es ausgewogene Durchschnittsspieler und zu guter Letzt natürlich noch die behäbigen Kraftpakete. Zusätzlich lassen sich die Attribute der Eis-Cracks durch das Aufsammeln von Power-Ups zeitlich begrenzt verbessern. Die wirklich interessanten Power-Ups werden jedoch erst frei geschaltet, wenn ihr aus den verschiedenen Meisterschaften erfolgreich hervorgeht.

Der Gag an dem Game ist es, dass euch neben den völlig verrückten Mannschaften auch die entsprechend abgedrehten Moves zur Verfügung stehen. So versteht es sich von selbst, dass ihr Passen und Schießen könnt, doch spätestens wenn ihr einen Gegner mit dem "Laubfrosch"-Move, dem "Korkenzieher" oder dem "Hubschrauber" austrickt, offenbart sich der eindeutige Arcade-Charakter von *NHL Rock the Rink*. Da sich die Moves selbst von ungeübten Spielern schnell ausführen lassen, gewinnt das Game unglaublich an Tempo, wobei die bei der NHL-Serie oft problematische Framerate zum Glück nie ins Schwitzen kommt. Zwar lässt sich nicht bestreiten, dass viele Tore mehr auf Glück als auf Können zurückzuführen



ren sind, doch Spaß macht diese interessante Kombination allemal. Grafisch kann das Game durchaus überzeugen, auch wenn zu Gunsten eines flüssigen Spielablaufs ein paar Kompromisse in Bezug auf Animation und Charakterdesign gemacht wurden. Aber so läuft das Spiel verdammt schnell und die Special-Moves sehen spektakulär aus. Auch die Steuerung ist einfach zu erlernen und ermöglicht auch ungeübten Spielern einen schnellen Einstieg. Insbesondere im Multi-Player-Modus ist das ein großer Vorteil, da man seinem Gegenspieler nicht erst stundenlang die Movebelegung erklären muss.

▲ Solche kleinen Box-Einlagen dürfen natürlich nicht fehlen. Immerhin stehen euch sogar kleine Combos zur Verfügung.



◀ Durch die bunten Farben und Markierungen wisst ihr immer, wen ihr gerade steuert und wer den Puck hat.



Shortcut

- flüssiges Gameplay
- viele Special-Moves
- eingängige Steuerung
- cooler Sound
- ☹ manchmal etwas unübersichtlich
- ☹ Tore sind manchmal Glückssache
- ☹ für EA-Verhältnisse sehr eingeschränkte Menüs



Axel's Meinung:

■ Anfangs konnte ich das Game nicht ausstehen. Zu unübersichtlich kam mir der Spielablauf vor und auch die Idee, Comic-Spieler gegen Menschen antreten zu lassen, war ja nicht neu. Doch man darf sich nicht vom ersten Eindruck abschrecken lassen. Auch wenn es nicht schwer ist, in das Game hinein zu kommen und der Ablauf nicht allzu anspruchsvoll ist, macht *NHL Rocks the Rink* einfach Spaß und ist immer wieder für eine schnelle Runde zwischen Mitspielern kann das Ganze schnell zu einer regelrechten Schlacht ausarten. Fans des realen Eishockeys sollten aber nicht zu viel erwarten.



▲ Wo zum Teufel ist der Puck? Manchmal leidet die Übersicht ein wenig.



▲ Nicht gerade viele Zuschauer. Immerhin schauen dafür die Cops zu.

NHL Rock the Rink

Arcade-Eishockey

3 Personen

Features



Entwickler: EA
Hersteller: EA
Preis: ca. 89 Mark
Geignet ab: 6
Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
75% 80% 78%

SPIEL SPASS 78%



▲ Auch das bewährte Icon-Passing wurde in Euro 2000 beibehalten.



▲ Selbst bei harten Strafraum-Duellen ist dank der guten Kameraführung optimale Übersicht garantiert.



▲ Egal ob Oli Kahn oder sonst wer – die Goalies sind eine der Schwachstellen des Games.



Euro 2000

Passend zur EM erwartet euch ein komplettes Fußball-Paket

Shortcut

- gewohnt gute Spielbarkeit
- gute KI
- gelungene Umsetzung der Meisterschaft
- spielerisch keine Verbesserungen zu FIFA 2000
- kein Spieler-Editor



▲ Es ist schön mitanzusehen, wie sich die Mitspieler gekonnt freilaufen.

Im Gegensatz zum wenig beachteten *SWWS Euro* für das DC zeigt EA uns, wie es richtig geht. Ausgestattet mit einer kompletten Original-Lizenz und der gewohnt guten Spielbarkeit ist dieses Game für alle Euro-Fans ein Muss.

Klar, allzu viele spielerischen Neuerungen darf man nicht erwarten. Doch wie heißt es so schön? Never change a winning horse! Und unter diesem Aspekt betrachtet, ist es EA hervorragend gelungen, die perfekte Spielbarkeit des Vorgängers *FIFA 2000* beizubehalten und sich in erster Linie um eine korrekte Umsetzung der zugkräftigen Lizenz zu kümmern. Und genau in diesem Punkt kann man EA nichts vorwerfen. Sämtliche in der EM vertretenen Mannschaften, Spieler und Paarungen finden sich akkurat umgesetzt wieder. Selbstverständlich konnten jedoch gewisse Änderungen, die sich nach Fertigstellung des Games ergaben, nicht mehr berücksichtigt werden, wodurch in seltenen Fällen das Fehlen eines Spieler-Editors etwas störend auffällt.

Um zu oben genannter Spielbarkeit zurück zu kommen: Auch wenn wir mehr als alle anderen über die meist nur marginalen Veränderungen gegenüber den Vorgängern

▼ Solche netten Details erhöhen die dichte Atmosphäre.



schimpften, müssen wir diese Meinung nun doch ein klein wenig revidieren. So schadet es bestimmt keiner noch so guten Spiel-Serie, in gewissen Abständen Neuerungen auszuprobieren, doch verglichen mit einigen nahezu unspielbaren Games, die uns in letzter Zeit erreichten, freut man sich doch immer wieder über ein so ausgereiftes Produkt. Außerdem fällt der Einstieg alten *FIFA*-Veteranen durch die nahezu identisch gebliebene Steuerung um einiges leichter, als sich mit einer völlig neuen Tastenbelegung auseinander zu setzen. Einziger Kritikpunkt sind nach wie vor die eher bescheidenen Qualitäten der Torhüter. Zumindest in diesem Punkt hätte man sich eine Verbesserung erwarten können.



▲ Die Animationen der Spieler sind immer noch jeder Kritik erhaben.



▲ In Kopfball-Duellen hat die Größe der Spieler einen echten Einfluss auf den Ausgang.

Nur in grafischer Hinsicht hätte man neben dem mittlerweile bekannten Torwart-Problem ebenfalls ein wenig mehr Arbeit investieren können. So ist das Game bei schnellen Spielzügen immer noch leicht überfordert und quittiert dies mit einem, zugegebenermaßen leichten, Stottern im ansonsten relativ flüssigen Scrolling. Auf gewohnt hohem EA-Niveau befindet sich hingegen nach wie vor das umfangreiche Optionsmenü, das euch so ziemlich jede erdenkliche Einstellung des Gameplays erlaubt.



Axel's Meinung:

Man erinnere sich an den raffinierten, aber von den Fans eher mit Missgunst aufgenommenen Marketing-Trick, die Fußball-WM 1998 in zwei komplett eigenständige Games aufzuteilen. EA scheint sich diesmal eines Besseren besonnen zu haben und vereint diesmal sowohl den langen, harten Weg zur Qualifikation mit der eigentlichen Meisterschaft. Wer nun also Wert auf eine gut gemachte Umsetzung eben dieser Europa-Meisterschaft legt, kommt an diesem Game nicht vorbei. Alle anderen, die eventuell schon im Besitz einer der Vorgängerversionen sind, sollten den Kauf wie gehabt überdenken, denn echte Neuerungen sucht man wie so oft vergebens. Zumindest als Verwerter interessanter Lizenzen kann EA niemand das Wasser reichen. Spätestens zur nächsten WM sollte aber auch das Gameplay eine echte Neuerung erfahren.

Euro 2000

Fußball-Simulation

→☆☆☆☆

Features



- Entwickler: EA Sport
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
77% 76% 82%

SPIEL SPASS 74%

Player Manager 2000

Brauchen wir so etwas wirklich?

Doppelt hält besser – ob dieser Sinnspruch auch auf die beiden Infogrammes-Fußball-Manager zutrifft, wagen wir zu bezweifeln. Im Gegensatz zum doch recht guten *Anstoss*, stellt sich der *Player Manager 2000* selbst ins Abseits.

Denn obwohl ein recht bekannter Kopf, Steve Scaetech, der schon das legendäre *Kick Off* entwickelte, hinter dem 2000er Update steckt, kann uns der vorliegende *Player Manager* nicht im Geringsten beeindrucken, geschweige denn längere Zeit vor den Fernsehschirmen fesseln. Wie schon der Vorgänger lässt dieses Produkt jeglichen Ideenreichtum und vor allem Spielbarkeit vermissen. Denn auch wenn die Oberfläche mit übersichtlich unterteilten Menüs in Ordnung geht, hapert's ganz einfach am Gameplay: Und das beginnt schon bei der fehlenden Lizenz. Trotz verstümmelter Spielernamen, die das "Original" errahnen lassen, kommt einfach kein Feeling auf – auf einen Editor müsst ihr gänzlich verzichten. Der Manager-Part kommt ähnlich lieblos daher wie die grafische Aufmachung während eines Spiels (Mini-Sprites wackeln unmotiviert über das flackere Spielfeld, extreme Slowdowns, pixeliger Interface-Modus). Kaum Möglichkeiten, großartig zu verhandeln, zu trainieren oder Spieler zu wechseln, rauben dem *Player Manager 2000* jeglichen Spaß am Kick-Sport. So nicht! 



Christian's Meinung:

■ Um hier alle Kritikpunkte aufzuzählen, fehlt uns ja zum Glück der Platz. Arg eingeschränkte Manager-Funktionen (nach wenigen Minuten hat ihr eigentlich schon alles gesehen), Spartano-Optik, die trotz dem minutenlangen Ladezeiten erfordert, und die unglaubliche Speicherplatzforderung von einer ganzen Memory Card sollten genug Gründe sein, um um dieses Game einen großen Bogen zu machen. Greift besser zu *Anstoss* – da habt ihr mehr davon.



R.Blinker Celtic

SAMSTAG 31
JULI 1999

holländische Mittelfeldspieler 1. 30 Jre

PASSE	100	TEMPO	87	ERFAHRUNG	44
SCHIEßEN	95	AUSDAUER	80	FITNESS	83
ANGRIFF	53	AGILITÄT	76	ERSCHÖPFUNG	0
KOPFBÄLLE	50	KRAFT	21	MORAL	100
DRIBBELN	90	WIDERSTAND	53	GEHALT/WO	€17.85T
TORABWEHR	63	VISION	35	PREIS	€1.7M
KONTROLLE	87	FASSUNG	79	VERTRAG	12 MONATE
FÜHRUNG	3	KAMPFGEIST	62	TF STATUS	5CH. SPL.
TOTER BALL	76	INTELLIGENZ	62	DIS. PUNKTE	0

VERFÜGBAR: JA

AUFTRITTE	0	LEIST.SCHNITT.	0	TORE	0
EINSÄTZE	302	RENOMMEE	51	POTENTIAL	0

VERW.

VERBESSERUNG

VERTRAGSKLAUSEN



▲ Und dann noch diese Ladezeiten! Da könnt ihr ja locker dazwischen mal ins Kino gehen...

Dundee		Kader	SAMSTAG 1. AUGUST 1994	
		Manager	J. Scott	
1	R. DOUGLAS	1	D. KELLAND	1
2	W. MILLER	8	P. VAN ELSB	8
3	L. MADGISON	L	S. MILNE	1
4	R. BELL	1	J. KERR	L/R
5	P. MARSH	1	1	1
6	S. WHEELS	1	1	1
7	F. WALCONE	L/R	1	1
8	H. BARRISON	1	1	1
9	C. ANNAND	1	1	1
10	J. GRAY	1	1	1
11	C. CRAE	L/R	1	1
12	C. HILLAND	1	1	1
13	N. BANGER	1	1	1
14	J. LANGFELD	1	1	1
15	S. BUCHAN	1	1	1
16	T. COYNE	1	1	1
		INFO		

▲ Spartano-Optik und Magersound könnten wir ja noch verkraften – wenn aber das Gameplay auch nicht stimmt...



Shortcut

- als Bierdeckel verwendbar? Frisbee? Kauknochenersatz für den Hund?
- unterirdisch schlechte Grafik
- keine Lizenz
- ewige Ladezeiten
- benötigt eine komplette Memory Card zum Speichern

**Player
Manager 2000**

Manager-Simulation

■ Features



- **Entwickler:** Anco
 - **Hersteller:** Infogrames
 - **Preis:** ca. 100 Mark
 - **Geeignet ab:** frei
 - **Schwierigkeit:** mittel
- Grafik Musik Sound**
33% 37% 38%

SPIEL SPASS 35%

Anstoss Premier Manager

Und noch einer – Fußball ist unser Leben!

Da freut sich die Fußballfan-Gemeinde: Nach dem immensen Erfolg der PC-Version von *Anstoss*, gibt's endlich auch eine PlayStation-Adaption – die sich, wen wundert's, jedoch ziemlich abgemagert präsentiert.

Wer auf ein Wunder gehofft hat, wird bitter enttäuscht. Zwei MByte Arbeitsspeicher müssen den Programmierern reichen – doch trotz aller Kürzungen ist ein respektable Manager dabei herausgekommen. Dass Infogrames dabei ohn Lizenz auskommen muss, war schon im Vorfeld zu erahnen: Schließlich hat sich EA schon vor über einem Jahr die Exklusivrechte an der Bundesliga-Vermarktung gesichert. So müsst ihr mit Za Rebart, Corsten und einem gewissen Kun Vorlieb nehmen – und ärgert euch dabei nicht nur einmal über den fehlenden Editor. Ansonsten gibt es jedoch nicht viel zu meckern: Im Gegensatz zum lieblos hingeschluderten *Player Manager 2000* präsentiert sich *Anstoss Premier Manager* deutlich ausgereifter. Trotz äußerst schlichter Präsentation und spärlichen Spielszenen im *Actua Soccer*-Gewand macht der harte Manager-Alltag jede Menge Spaß. Ihr feilscht mit anderen Vereinen um die Ablöse für euren Ersatztorwart, unterschreibt Sponsorenverträge und stellt den Trainingsplan auf den Kopf. Zum Saisonstart seht ihr, ob die von der Vereinsführung kritisierte Einkaufspolitik Früchte trägt, wahlweise im Spielszenen-Format oder in schlichter Textform.

Christian's Meinung

■ Sicher, die fehlende Lizenz wiegt schwer. Wer sich jedoch mit den verunzierten Spieler- und Vereinsnamen anfreunden kann, erlebt mit *Anstoss Premier Manager* unterhaltsame Spieltage. Ein Sonderlob geht an die Technik-Abteilung: Wo ihr bei der Konkurrenz teils minutenlang auf den nächsten Spieltag warten müsst, geht's hier fast ohne nervige Pausen. Dank guter Benutzerführung und eines unterhaltsamen Textkommentars sollten Nachwuchs-Manager zumindest eine Probession absolvieren. Allerdings muss die Memory Card ganz oben auf die Transferliste: Das Spiel beansprucht nämlich eine komplette Speicherkarte – dreist!

▼ Die In-Game-Grafik ist ziemlich bescheiden, erfüllt aber ihren Zweck.

Alles im Griff: Vor dem Anpfiff konfiguriert ihr Aufstellung und Taktik.



▲ **Das wird teuer: Turins Del Piero stellt horrenden Forderungen.**



▼ Wer's schlicht mag, lässt sich den Spielverlauf in Textform anzeigen.



Shortcut

-  solider Manager
-  gelungene Bedienung
-  leider keine Lizenz
-  spartanische Aufmachung

Anstoss Premier Manager

Simulation

■ Features



- **Entwickler:** Infogrames
- **Hersteller:** Infogrames
- **Preis:** ca. 89 Mark
- **Geelignet ab:** frei
- **Schwierigkeit:** schwer

Grafik	Musik	Sound
69%	49%	33%

SPIEL SPASS 72%

Test PS



▲ Die Grafik ist zwar sehr schlicht geraten, erfüllt aber ihren Zweck und ist wenigstens nicht unübersichtlich.

Pool Academy

Lasst Euch nicht vom Titel täuschen!

Im Vergleich zu *Jimmy White 2* beschränkt sich dieses Game ausschließlich auf Pool-Billard. Doch auch hier gingen die Entwickler für hiesige Verhältnisse einen eher ungewöhnlichen Weg.

Zwar stehen euch in Ubi Softs-Billard-Adaption viele verschiedene Varianten der wohl bekanntesten Billard-Spielart, nämlich dem Pool, zur Verfügung, doch wurden in der Auswahl ausschließlich relativ unbekannte Abarten berücksichtigt. Nicht, dass es keinen Spaß macht, eine Runde "Rotation" oder das völlig ungewöhnliche "Floh hüpfen" zu spielen, doch ein intensives Studium des Regelwerks ist dabei erst einmal Pflicht. Auch das eher in Frankreich verbreitete "Bowling" hat durchaus seinen Reiz, kann aber nicht darüber hinweg täuschen, dass *Pool Academy* offensichtlich nicht unbedingt für den deutschen Markt entwickelt wurde. Zu Übungszwecken bestens geeignet ist hingegen der Artistik-Modus, in dem ihr versuchen müsst, immer abgefahrene Trickschüsse korrekt nachzuspielen. Zur Belohnung gibt es dafür sogar eine kleine Videosequenz, in der ihr sehen könnt, dass solche Stöße wirklich möglich sind. Leider arbeitet die Physik-Engine nicht immer ganz korrekt und lässt manchmal nicht unbedingt nachvollziehbare Stöße zu.

AB

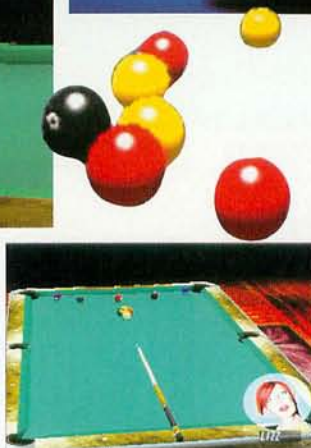


Axel's Meinung:

■ Auch bei diesem Billard-Game werden wahrscheinlich nur wenige Zocker ihre Erfüllung finden. Zu eingeschränkt und exotisch ist die Auswahl der zur Verfügung stehenden Spielvarianten. Denn selbst wenn man sich mit den Regeln vertraut gemacht hat, steht vor der Partie gegen menschliche Gegner erst einmal eine Nachhilfestunde in Regelkunde. Immerhin kann die relativ eingängige Steuerung durchaus überzeugen.

Gut!

„Pool für Spezialisten“



▲ Die leicht gestört dreinschauende Lizz ist nur einer der Gegner, mit denen ihr es im Laufe eines Turniers zu tun bekommt.



Shortcut

- ☹ man lernt neue Aspekte des Pool-Sports kennen
- ☹ der Trick-Shot-Modus motiviert auch längerfristig
- ☹ die hierzulande bekannte Pool-Variante fehlt
- ☹ Physik-Engine ist streckenweise unrealistisch

Pool Academy

Pool-Simulation

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Features



■ Entwickler: Ask
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
64% 55% 47%

SPIEL SPASS 69%

► Ihr könnt die Spieler nicht nur beim Stoßen beobachten, sondern bekommt immer wieder die Reaktionen des Konkurrenten zu sehen.

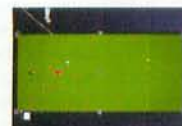
World Championship Snooker

Wer noch nie von Snooker gehört hat, ist hier fehl am Platz.



Shortcut

- ☺ gute und relativ flüssige Grafik
- ☺ realistische Ballphysik
- ☺ eingängige Steuerung
- ☺ gute Atmosphäre
- ☹ ausschließlich Snooker als Spielart anwählbar



▲ Um sich einen Überblick zu verschaffen, ist diese Perspektive am besten geeignet.

Mit *World Championship Snooker* erwartet euch die wohl professionellste Billard-Umsetzung des hier vorgestellten Trios.

Leider kommt jedoch auch dieses Game nicht ganz ohne einen kleinen Wehrmutstropfen aus. So beschränkt sich dieses Game, wie der Name schon sagt, ausschließlich auf das deutlich weniger verbreitete Snooker. Neben einem gänzlich anderen Regelwerk als beim Pool unterscheiden sich auch die Beschaffenheit des Tisches und die anspruchsvoller gearteten Löcher. So werdet ihr zu einem vielfach präziseren Spiel geordert, was jedoch auch als Herausforderung verstanden werden kann. Immerhin gibt es in *World Championship Snooker* nichts an der Steuerung auszusetzen, so dass der Erfolg eines Stoßes ausschließlich von eurem Können abhängt. Auch in puncto Grafik lässt dieses Game die vorgestellten "Konkurrenten" weit hinter sich und bietet neben der immens wichtigen Übersicht auch was fürs Auge. Einzig der bei den Turnieren etwas übertriebene Realismus (ihr wartet oft Minuten auf den Stoß eures CPU-Gegners) wird weniger geduldigen Mitmenschen schnell auf die Nerven gehen.

AB

Axel's Meinung:

■ Wenn wir in diesem kleinen 3er-Test von einem "Sieger" sprechen können, dann ist dieser wohl *World Championship Snooker*. Angefangen bei den Original-lizenzierten Profi-Spielern über die sehr gute Ballphysik und den fast schon TV-mäßigen Kameraperspektiven überzeugt auch die sehr gute Steuerung des Schwierigkeitsgrades. Wer schon immer mal in die Welt des Snookers hineinschnüffeln wollte, ist hier an der richtigen Adresse.

Gut!

„Nur für Snooker-Fans“

World Championship Snooker

Snooker-Simulation

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Features



■ Entwickler: Blade
■ Hersteller: Codemasters
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
73% 70% 73%

SPIEL SPASS 77%

Jimmy White's 2: Cueball

Billard und mehr!



▲ Ok, Dropzone ist ein Klassiker. Doch wenn interessiert das heute noch wirklich?



▲ Das Spiel um virtuelles Geld hat einen Haken: Wie verjübelt man das gewonnene Geld?



▲ Allein das unnötig komplexe Icon-System (linke Seite) verhindert ein flüssiges Spiel.

Von den drei in dieser Ausgabe getesteten Billard-Simulationen geht dieses Produkt den wohl ungewöhnlichsten Weg.

Über die Tatsache, dass Billard ebenso wie einige andere Dinge (jaja, ihr wisst schon) zu den Beschäftigungen zählt, die man am besten live und nicht virtuell am Bildschirm ausübt, haben wir uns in der Vergangenheit schon oft ausgelassen. Immerhin versucht der Entwickler Awesome Developments in Jimmy White's 2: Cueball neben dem reinen Billardspiel noch einige andere typische Spielhallen-Beschäftigungen mit ins Game zu integrieren. So steht euch außer einem Pool und einem Snooker-Tisch auch eine Dart-Scheibe, ein einarmiger Bandit (Shen Mue lässt grüßen), ein virtuelles Damespiel und der Arcade-Klassiker Dropzone (dieser übrigens in der Original-Grafik von anno dazumal) zur Verfügung. So lobenswert es jedoch auch sein mag, viele verschiedene Mini-Games in das Spiel zu packen – es wäre wohl besser gewesen, wenn sich die Entwickler nur auf ein Spiel, aber dafür richtig konzentriert hätten. So können weder Steuerung noch KI und schon und gar nicht die bestenfalls durchschnittliche Grafik überzeugen. Hier wäre weniger wohl mehr gewesen.

AB



Axel's Meinung:

■ So witzig der Einfall auch sein mag: Eine Kneipensimulation ist nicht unbedingt das, was spielsüchtige PS-Zocker am dringendsten brauchen. Eine reinrassige Billard-Simulation hätte hier wohl mehr gebracht. Und überhaupt! Wie bestellt man in einer virtuellen Kneipe ein Bier?

Naja!
"Nicht Fisch, nicht Fleisch."

Shortcut

- verschiedene Arcade und Kneipenklassiker anwählbar
- gute Aufmachung
- kaum spielerischer Anspruch
- schwieriges Handling der einzelnen Games

Jimmy White's 2: Cueball

Billard (Kneipen) -Simulation

3 Personen

Features



■ Entwickler: Awesome Developments
■ Hersteller: Virgin
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
62% 59% 58%

SPIEL SPASS 61%

Sega Worldwide Soccer Euro Edition

Sequel-Plage auch auf dem DC?



▲ Da könnt ihr lange suchen! Jetzt, wo der Ball weg ist, hilft nur noch der Spielabbruch.



▲ Leider schwer auf einem Screenshot festzuhalten: Der Körper des Goalies bewegt sich in eine andere Richtung als sein Sprung. Muss man gesehen haben!

Auf anderen Plattformen ist es insbesondere bei Sportspielen schon lange gang und gäbe, dass jedes erfolgreiche Game fast schon automatisch einen regelmäßigen Nachfolger erhält.

Warum sollte es dem DC da anders ergehen? Doch während es sich auf der PS um geringfügig veränderte Versionen an sich guter Games handelt, erwartet die DC-Kicker mit *SWWS Euro Edition* der nur marginal veränderte (d.h. nicht verbesserte) Nachfolger eines ohnehin nicht guten Games. Man wird bereits beim oberflächlichen Betrachten den Eindruck nicht los, dass es sich bei diesem Spiel in erster Linie um den Versuch handelt, mit Hilfe des Zusatzes "Euro" an der bevorstehenden Europameisterschaft mitzuverdienen. Sobald man jedoch den Fehler macht und versucht, sich eingehender mit dem Game zu beschäftigen, stellt man schnell fest, dass nahezu sämtliche Fehler, die bereits den Vorgänger an die Grenze zur Unspielbarkeit brachten, auch in diesem Sequel noch vorhanden sind. Um diesem Game nicht mehr Platz als nötig einzuräumen, verzichten wir auf eine umfangreiche Auflistung der unzähligen Bugs und beschränken uns deshalb lieber auf zwei typische Beispiele.

So gelang es dem in jeder Spielsituation überforderten Torwart, durch einen sinnlosen Wurf des Balles in die Zuschauermenge das Game in eine nicht mehr spielbare Situation zu bringen (es bleibt nichts anderes übrig, als die Partie abbrechen). Ein anderer Punkt war ein völlig falsch reagierender Schiri, der ohne jeden(!!) ersichtlichen Grund Freistöße vergab und auch von den Abseitsregeln noch nie gehört zu haben scheint. Ansonsten ist auch alles andere beim Alten geblieben. Eure Mitspieler weigern sich immer noch, sich in irgendeiner Form am Gameplay zu beteiligen und scheinen Pässe geradezu mit Absicht zu ignorieren. **AB**



Axel's Meinung:

■ Ob sich Sega mit diesem Produkt wirklich einen Gefallen getan hat? Selbst wenn die Spielbarkeit besser ausgefallen wäre, nerven die viel zu häufig auftretenden Fehler in der Kollisionsabfrage, die oft völlig unspielbaren Kameraperspektiven und unfairen Situationen wie Torhüter, die in Lichtgeschwindigkeit wie von Geisterhand über den halben Strafraum gebeamt werden. Es ist wirklich schade, dass Sega, die in den USA mit Perlen wie der phantastischen 2K-Serie neue Sportspielmaßstäbe setzen, es gerade mit dem in Europa wichtigsten Fußballgenre nicht schaffen, bessere Produkte abzuliefern.

Hilfe!
"Einfach nur mies!"

Shortcut

- Euro-Spielmodus?
- nicht vorhandene KI
- miese Torhüter
- schlechtes Gameplay
- zu viele Grafikfehler
- unfaire Kollisionsabfrage



▲ Ok, cooler Move. Doch zum einen ist weit und breit kein Ball zu sehen und zum anderen verharret der Spieler mindestens zehn Sekunden in der Luft...

Worldwide Soccer Euro Edition

Fußball-Simulation

3 Personen

Features



■ Entwickler: Silicon Dreams
■ Hersteller: Sega
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
49% 55% 57%

SPIEL SPASS 24%

Shortcut

- 😊 gute Grafik
- 😊 schöne FMV-Sequenzen
- 😊 düsterer Sound
- 😊 sehr gute Sprachausgabe
- 😊 packende Story
- 😊 Speichern jederzeit möglich
- 😊 längere Ladezeiten
- 😊 unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- 😊 merkwürdige perspektivische Verzerrungen

Dracula

Point'n-Klick-Adventure



- Entwickler: Microids
- Hersteller: Virgin
- Preis: 65,50 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
76% 79% 77%

SPIEL SPASS 78%

Dracula Resurrection

Ein Untoter gibt einfach nicht auf...

Auch wenn sich Action-Fans mit Grauen abwenden, haben Point'n-Klick-Adventures eine große Fangemeinde. Neben den üblichen Fantasie-Stories erwartet euch nun ein waschechtes Horror-Adventure.

Wir schreiben das Jahr 1904. Sieben Jahre, nachdem Jonathan Harker den transsylvanischen Vampirfürsten vernichtet hat, verdichten sich die Anzeichen, dass der Meister der Untoten, Dracula, seinem Namen alle Ehre macht und wieder zurückgekehrt ist. Anders lässt sich nicht erklären, wes-



➤ Dieser Gasthof ist die erste Station eurer Reise.



➤ Die Gesprächssequenzen sind toll animiert. Leider nicht ganz lippsynchron.



Preis-Hit



▲ Komischerweise verzerren sich die Räume, wenn ihr euch darin umschaut.

halb eure Frau Mina völlig übereilt ihre Sachen packt und zu einem Last-Minute-Trip nach Siebenbürgen aufbricht. Klar, dass ihr in der Rolle Jonathan keine Sekunde zögert, um eure Angetraute wieder aus den Klauen des Blutsaugers zu entreißen, und dem Spuk ein für alle Mal ein Ende zu bereiten.

Präsentiert wird euch diese packende Story, die sich sehr eng an Bram Stokers Romanvorlage hält, in ausgezeichneten Videosequenzen, die erfreulicherweise auch noch von höchst fähigen Synchronsprechern kommentiert werden. Das eigentliche Gameplay ähnelt vom Aufbau den klassischen Point'n-Klick-Abenteuern. Das heißt Räume mit einem Cursor absuchen, nach Hinweisen forschen und Gegenstände zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Auch die Gespräche mit den düsteren Figuren, die euch während eurer Reise begegnen, werden via simplen Klick geführt. Interessant ist allerdings die Möglichkeit, euch via

Pad oder Maus völlig frei umzuschauen. Denn erst wenn ihr die toll gemachten Locations genau untersucht, erhaltet ihr die nötigen Hinweise. **AB**



Axel's Meinung:

■ Auch wenn es nicht ganz frei von Fehlern ist, gehört *Dracula Resurrection* eindeutig zu den besten Point'n-Klick-Adventures auf der PS. Zwar wird die grafische Opulenz der PC-Version bei weitem nicht erreicht, doch auch so reicht die Grafik und vor allem die packende Story aus, um eine wunderbar düstere Atmosphäre zu vermitteln. Fans des legendären Blutsaugers sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren.

Gut!
„Gruseliger Horror-Spaß für Tüftler“

Fussball-Live-Gewinnspiel!

Die Frage: Wer gewann 1996 die Fußball-Europameisterschaft?

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis: eine PlayStation + Fussball Live PressKit (inkl. echtem Fußball) + Multitap + drei Dual Shock Controller
2. - 5. Preis: je ein PressKit (Fussball Live + echter Fußball)

Die richtige Antwort schickt ihr an:

Future Verlag
Redaktion: Video Games
Stichwort: Fussball Live
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München

Einsendeschluss: 30. Juni 2000



Mitarbeiter des Future-Verlags und Sony sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Ebenso der Rechtsweg!



▲ Im Zwei-Spieler-Modus müsst ihr zwar auf andere Mitstreiter verzichten, dafür läuft das Gameplay angenehm flüssig ab.



▲ Nahezu alle wichtigen Attraktionen wie hier das Geisterhaus von Disney World wurden in das Game integriert.



▲ Wie ihr auf den Screenshots erkennen könnt, wechseln die Protagonisten für jedes Rennen in ein neues Vehikel.



▲ Die Disneys als Dummies im Testlabor? Na, ob das gut geht...



Walt Disney World Quest Magical Racing Tour



Schon wieder ein Kart-Racer? Schön langsam ist das Teilnehmerfeld dicht gedrängt.

Es gibt ja schon viele Spitzentitel in diesem Genre – vor allem Nintendo-User können sich nicht über zu wenig Auswahl beschweren. Doch auch Sony hat mit **Crash Team Racing** einen hochkarätigen Kart-Fun-Racer ins PlayStation-Boot gezo-gen. Wird Eidos's Walt Disney-Ableger da mithalten können?

Gut – großartig Innovatives können wir eigentlich noch nicht berichten, und trotzdem versprüht die Disney-Bande einen eigenwilligen Charme – da werden halt Kindheitserinnerungen wach... Die Story, die den Aufmacher für die folgende wilde Kart-Hatz quer durch sämtliche Attraktionen von Disney-World darstellt, ist wie so oft mal wieder ziemlich weit hergeholt. Wusstet ihr, dass es mitten in Disney World eine riesige Maschine gibt, die am Ende jeden Tages Raketen und Feuerfontänen verschießt, um den Besuchern ein unvergleichliches Schauspiel zu bieten? Nein? Ist eigentlich auch ziemlich egal... Jedenfalls haben Chip und sein tolpatschiger Freund Chap (A-Hörnchen und B-Hörnchen) das Dingsens demoliert, indem sie Popcorn reingeschüttet haben. Die Maschine ist daraufhin explodiert und Dutzende von Stücken wurden quer über Disney World verteilt. Chip und Chap müssen nun die

„Augen zu und durch! Wer bei der Disney World-Tour auf's Gas steigt, verliert.“

Teile vor der nächtlichen Show wiederfinden – und wie werden sie das wohl anstellen? O.K. – ein recht abgedrehter Auftakt, doch zumindest habt ihr nun einen guten Grund, mit einem der Disney-Charaktere über insgesamt dreizehn der bekanntesten Locations von Disney World zu brettern (Space Mountain, Haunted Mansion...) und euch gegenseitig (zwei Spieler) oder zumindest den CPU-Fahrern mit ausgefallenen Extrawaffen das Leben schwer zu machen. Dass ihr dabei nicht mit gefährlichen Raketen oder Minen auf den Gegner losgeht, sondern mit mehr oder weniger harmlosen Homing-Nüssen und Teetassen um euch werft, verwundert bei dieser Thematik ja wohl nicht. Das Track- und Extrawaffen-Design (wobei die Waffen ja eigentlich doch denselben Effekt wie immer haben) ist dann allerdings auch schon das Auffälligste, das den Disney-Racer von den Konkurrenz-Produkten unterscheidet – in Sachen Controls werden sich alte Kart-Hasen mit Buttons für Gas, Bremse, Waffeneinsatz und Slide sofort zu Hause fühlen. Bis auf einige Pop-Ups sieht das Game recht gut aus und läuft vor allem recht flüssig und angenehm schnell.

Für Disney-Fans und all diejenigen, die immer noch nicht von Fun-Racern die Nase voll haben, könnte der Eidos-Renner sicherlich interessant sein.



Christian's Meinung

■ Ein Spiel für Junge und Junggebliebene – möchte man aufgrund der zuckersüßen Disney-Optik anfangs noch glauben. Dass aber vor allem Kinder mit diesem Game einige Probleme haben dürften, wird schon nach wenigen Spielminuten ersichtlich. Am Schwierigkeitsgrad liegt's nämlich. Nur hartgesottene Racer-Profs, die zudem jede auch nur erdenkliche Abkürzung nutzen, sehen bei dem Eidos-Racer Land. Da die CPU-Gegner z.T. auch recht fließ und unfair gegen euch vorgehen, ist das Frustrationpotential denkbar hoch. Wer sich damit aber anfreunden kann, der bekommt einen soliden Fun-Racer vorgesetzt, der das Ambiente dank Präsentation und Original-Musiken gekonnt rüberbringt. Ich rate euch allerdings: Überlegt es euch zweimal, zumal **Crash** deutlich besser ist.

▲ Auf dieser Karte geht's von einer Strecke zur nächsten.

Shortcut

- Disney-Stil sehr gut eingefangen
- cooler Soundtrack
- alle wichtigen Strecken von Disney World dabei
- zu viel Glück im Spiel
- für Kiddies wohl zu schwer

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

Fun Racer

Features

DS A MC

Entwickler: Crystal Dynamics

Hersteller: Eidos

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: hoch

Grafik 77% Musik 76% Sound 74%

SPIEL SPASS 73%



Hmm, kaum ein Jahr dabei und schon merkt sie, dass wir sie zu einem Hungerlohn ausnutzen. Schlaues Ding...



Ich hasse euch alle! Wenn das so weiter geht, werde ich wahnsinnig. Ich brauche Unterstützung, sonst werde ich so ein Wrack wie der Daxer...

Hähä! Was? Hihi? Warum weckt ihr mich dauernd?

Wir sind ja bekanntermaßen nie zufrieden. Jede Ausgabe versuchen wir unseren Lesern ein noch besseres, interessanteres und vor allem schöneres Heft zu bieten. Gerade letzterer Punkt ist vor allem unserer fleißigen Layouterin Heidi zu verdanken. Doch auch diese wahre Arbeitsbestie stößt irgendwann an ihre Grenzen. Klarer Fall, dass unsere Redaktion Verstärkung benötigt...



Aufgepasst Mädels! Ab der nächsten Ausgabe bekommt die VG einen neuen Layouter!

Jan brachte uns die Botschaft kurz und schmerzlos bei. Die Tatsache, dass der "Neue" durch massive Einsparungen an unseren Honoraren finanziert werden würde, vergass er offensichtlich auf Grund der Wichtigkeit dieses historischen Moments.



Vor vollendete Tatsachen gestellt, versuchte jeder von uns sich vorzustellen, wie der Zuwachs wohl aussehen würde.

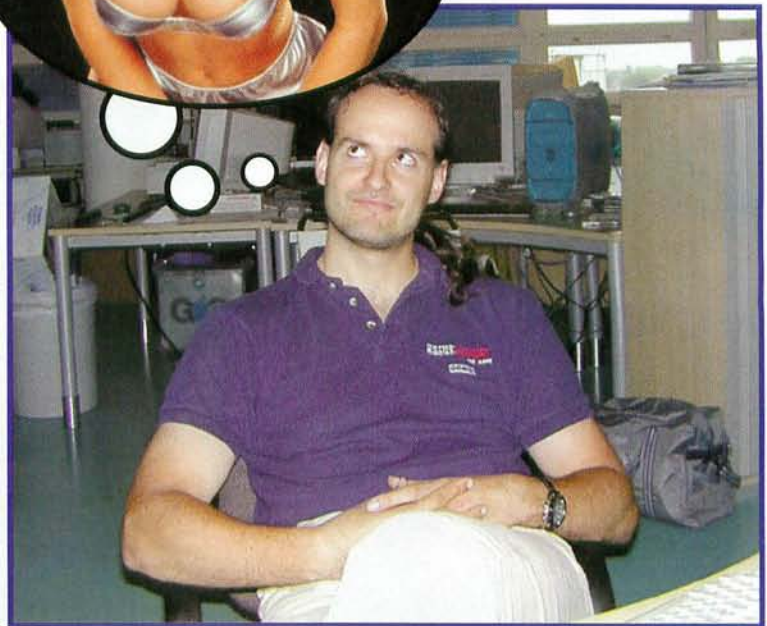
Axel hat die Sache leider gar nicht kapiert und hoffte weiterhin umsonst auf den schon lange geforderten Redaktions-Barkeeper.



Christiane wiederum machte sich Hoffnungen, dass der Redaktion endlich der multikulturelle und Bewusstseins-erweiternde Aspekt zukommen würde, den sie schon immer vermisste. Hauptsache, exotisch...



Christian hat das Ganze von seiner ganz eigenen, intellektuellen Seite betrachtet...



Heidi und Ralph sahen als erste die wirklichen Vorteile, die so eine Erweiterung des Teams mit sich bringt. Zwar stand die eigentliche Arbeit nicht ganz im Vordergrund, doch Spaß muss ja auch sein...



Tärrää!
Hier bin ich! Ab jetzt wird
hier richtig gearbeitet, ihr
faulen Säcke!

Unsere anfängliche Enttäuschung über den nicht ganz unseren Vorstellungen entsprechenden Layouter wich schnell dem ehrlichen Respekt gegenüber seinen hervorragenden Fähigkeiten. So dauerte es auch nur ein paar Tage und massivste Drohungen seitens Jan, bis wir Kosta in unser Team integrierten. Gerüchten zufolge sollen aber dennoch einige der Redaktionsmitglieder der Meinung sein, sie hätten mit Ralphs Wunschvorstellung mehr anfangen können. Zumindest nach der Arbeit...

the
end!



The Legend of Zelda: Majora's Mask

Add-on-Game oder komplett neues Sequel?



Shortcut

- Abwechslung dank zahlreicher Masken
- coole Idee mit dem Drei-Tages-Zeitlimit
- witzige (Slapstick-) Animationen
- einfache Controls
- Original-Zelda-Soundtrack
- ⊖ zählt zwar nicht zum Spiel, aber: für Nicht-Japaner schwer spielbar
- ⊖ grafisch wenige Änderungen zum Vorgänger

▼ Unter der Energielleiste wird euer Magie-Vorrat angezeigt, mithilfe dessen ihr z.B. Spezialattacken ausführen könnt.

Was diese Headline soll? Nun, wenn man es genau nimmt, handelt es sich bei *The Legend of Zelda: Majora's Mask* eigentlich um eine Side-Story zu *Ocarina of Time*. Doch dies sollte uns eigentlich nicht weiter stören, denn bis auf die grafische Darstellung haben wir es trotzdem mit einem komplett neuen Spiel zu tun.

Nur wenige Monate sind vergangen, seit Link sein letztes Abenteuer erfolgreich bestanden hat und der Friede in Hyrule wieder hergestellt wurde – doch schon blickt der nächste Finsterling mit Argwohn auf die glücklichen Bewohner der Welt. Eines Tages, als Link mit seinem geliebten Pferd Epona durch den Wald ritt, nahm das ganze Unglück seinen Lauf. Von zwei kleinen Feen erschreckt, bäumt sich Links Gaul auf und



▲ Wie gewohnt könnt ihr mittels des Z-Buttons Gegner anvisieren, um sie, während ihr um sie herum rennt, nicht mehr aus den Augen zu lassen.



▲ Links: Der arme Linke wurde gerade in ein Deku-Ding verwandelt. Mitte: Heidi meinte, die süße Kuh müsse rein. Rechts: Sogar bis in Links Welt sind die Hippies vorgedrungen.



schleudert seinen Reiter zu Boden, wo dieser benommen liegen bleibt. Diesen Umstand nutzt das kleine Maskenmännchen Stalgit schamlos aus, schnappt sich Links Ocarina und verschwindet mit Epona im dichten Nebel des Waldes. Doch unser Held gibt sich nicht so leicht geschlagen und folgt dem gemeinen Dieb in eine finstere Höhle – und dort passiert dann der ganze Ärger. Das kleine Maskenmännchen scheint nämlich ein mächtiger Zauberer zu sein und verwandelt den Elf prompt in einen "Dekunut", ein kleines Baumwesen, das viele schon aus dem ersten Teil kennen dürften. Zum Glück trifft ihr recht bald auf einen Maskenhändler, der euch (nachdem ihr einige Aufgaben gelöst habt) von diesem Fluch befreit und wieder in eure elfische Gestalt bringt.

Die Macht der Masken

Und Masken spielen nun auch im weiteren Spielverlauf eine große Rolle. Mithilfe dieser könnt ihr euch z.B. in andere Kreaturen verwandeln und euch deren spezielle Fähigkeiten aneignen. In der Gestalt einer Zora z.B. bewegt ihr euch frei unter Wasser oder als Goron reißt ihr riesige Wände ein und

könnt euch zu einer Kugel zusammenrollen und so schnell Hügel hinabrollen. Auf diesem Körper-wechsel-dich-Prinzip bauen dann auch sehr viele der Rätsel in Links neuestem Abenteuer auf, was durch die vielen unterschiedlichen Fertigkeiten der einzelnen Charaktere für genügend Freiraum zum Herumprobieren sorgt. Lasst euch allerdings nicht zu viel Zeit beim Erforschen der Welt, denn auch die Uhr arbeitet gegen euch. Recht schnell bemerkt ihr nämlich, dass ihr irgendwie in eine fremde, Hyrule nicht unähnliche Welt teleportiert wurdet, die von einem tragischen Schicksal bedroht wird. Der riesige Mond (mit einem hässlichen Dämonengesicht) droht binnen drei Tagen auf die Erde zu stürzen und alles Leben auszulöschen. *Majora's Mask* spielt dabei in Echtzeit – in der Mitte des unteren Bildschirmrandes wird die Zeitmessung eingeblendet – was für euch bedeutet, dass ihr relativ oft neu beginnen müsst, da ihr zu Beginn noch nicht wisst, was zu tun ist. Mit der Ocarina könnt ihr allerdings jederzeit wieder zurück an den ersten Tag gehen – erinnert stark an "Und täglich grüßt das Murmeltier". Obwohl Miyamoto-San für den neuen Zelda-Teil nicht





▲ Das Inventory wurde keiner Überarbeitung unterzogen und gibt sich gewohnt übersichtlich.

◀ Bloß nicht zu nahe kommen! Dieses Riesenvieh hat gerade Lust auf Elfen-Döner.



▲ Auch die geliebte Ocarina ist wieder mit im Spiel.

mehr direkt verantwortlich war, ist dessen Einfluss unverkennbar: Fantasiervoll-knackige Rätsel, ein riesiges aufwändig ausgeklügeltes Spielgebiet und das unvergleichlich gut spielbare Gameplay wird Fans des Vorgängers sofort in seinen Bann ziehen.

Altbekanntes Gameplay erfrischend neu aufbereitet

Das Spielprinzip blieb dabei aber größtenteils dasselbe wie in *Ocarina of Time*, was für euch bedeutet, dass ihr euch mit einer denkbar einfachen Tastenbelegung durch Abenteuer schlagt und euch so komplett auf Storyline (sofern ihr Japanisch sprecht) und Rätselkonzentration konzentrieren könnt. Der A-Knopf dient dabei wieder als Universal-Aktions-Button, der je nach Situation für die verschiedensten Handlungen wie Sprechen, Klettern und dergleichen verantwortlich ist. Items und Waffen wie Pfeil und Bogen, eure Ocarina usw. legt ihr wieder bequem auf die C-Tasten, mit Z visiert ihr einen Gegner an und könnt um ihn herumlaufen, ohne ihn aus den Augen zu verlieren – alles bekannt und bestens bewährt, viel gab's da ja nicht zu verbessern. Der Grafik-Stil blieb, auch wenn sämtliche Locations neu designt wurden, größtenteils unverändert. Um allerdings mehr und intelligentere Feinde darstellen zu



▲ Als Deku-Baum wehrt ihr euch mit dieser akrobatischen Pirouette und könnt später auch Blasen verschießen. Überdies geht ihr an speziell markierten Stellen kurzzeitig in die Luft.



▲ Als Goron-Link reißt ihr mit Leichtigkeit massive Wände ein und bestreitet sogar als Kugel zusammengekauert ein Wettrennen.



▲ Auf Epona reitend könnt ihr Feinde vom Sattel aus mit Pfeil und Bogen ins Visier nehmen.



Gesamteindruck mit großen Polygonflächen, z.T. langweiligen Texturen und einer nicht zu übersehenden Nebelsuppe nicht gerade überragend ist – allzu viele Verbesserungen im Vergleich zum N64-Prequel solltet ihr euch nicht erwarten.

Zwar konnten wir schon einiges während unserer Ausflüge anstellen und nach dem Try-and-Error-Prinzip ein paar Aufgaben lösen, doch müssen wir alle warnen, die der japanischen Sprache nicht mächtig sind: Viel vom Spielspaß geht durch das planlose Herumgesuche verloren, wodurch wir uns sehr schwer tun, *Majora's Mask* gerecht zu beurteilen, da sämtliche Dialoge und Hinweise für uns natürlich unverständlich waren. Wenn ihr die Geduld aufbringen könnt, wartet lieber noch zumindest auf die im Sommer erscheinende US-Version. **CD**

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Action-Adventure

↑ Features



■ Hersteller: Nintendo
■ Testversion: vielen Dank an unserem Leser Tak Matsumoto
■ Preis: ca. 140 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %





► Nach nur drei Duellen und einem Mittelgegner steht ihr in **Power Stone 2** bereits vor dem finalen Boss des Schlosses.

Shortcut

- starke Multiplayer-Action
- 120 verschiedene Items
- riesige, wandlungsfähige Stages
- farbenfrohe Special Moves
- für Solo-Spieler zu wenig geboten
- nur fünf Kampfarenen
- bei Zooms sehr unübersichtlich

Das Marvel vs. Capcom 2-Syndrom

■ Wie schon das 3-on-3-Beat'em-Up-Treffen zwischen den Marvel- und Capcom-Lagern erscheint auch **Power Stone 2** in Japan gleichzeitig auf Naomi-Board in der Spielhalle und auf Dreamcast. Um an neue Items (und vielleicht auch Charaktere und Stages?) zu kommen, ist es unerlässlich, erstens mit seinem VM einen PS2-Automaten aufzusuchen und zweitens sich in die japanische Capcom-Homepage einzuwählen – beides aller Voraussicht nach in unseren Breiten mal wieder nicht zu realisieren. Folglich müsst ihr mit dem Vorlieb nehmen, was euch an Grundaussstattung auf der GD geboten wird.



Power Stone 2

Die Schlacht um die berühmtesten DC-Edelsteine wird neu entfacht!

In Fachkreisen wird Capcoms **Power Stone** – Pseudo-3D-Beat'em-Ups wie *Toshinden* und *Virtua Fighter* hin, Team-Schlachten wie *Tekken TT* oder *King of Fighters* her – schon lange als die größte Innovation des Genres seit *Street Fighter 2* gehandelt. Jetzt endlich ist also Teil zwei mit vielen neuen Features in Japan draußen: Größer, bunter, lauter – aber auch besser?

Nachdem wir uns zwei Tage lang im Multiplayer-Modus in der Redaktion die Projektile und Items um die Ohren gehauen haben, muss man zunächst mal unweigerlich zur Schlussfolgerung kommen, dass **Power Stone 2** gar kein Beat'em Up im eigentlichen Sinne mehr ist! Es erinnert vielmehr an die chaotischen *Poy Poy*-Games von Konami. Die gebotenen Kampfarenen sind derart ausladend und mit Apparaturen und Gimmicks überfrachtet, dass es nur noch selten zum Martial-Arts-In-Fight zwischen den maximal vier Mitspielern (Teil eins: zwei) kommt. Man stürzt sich viel lieber auf Flak-Kanonen, besetzt Geschütztürme, wälzt in Panzern alles nie-

► Dieser Koloss stellt kein großes Problem dar: Einfach die Beine wegprügeln und wenn er auf der Nase liegt, die Visage vorknöpfen.



der, besteigt Kampf-Bomber, aktiviert Katapulte oder surft der Konkurrenz auf Skateboards davon.

Alternativ lohnt auch die Jagd nach den Edelsteinen der Macht – den Power Stones. Genau wie beim Vorgänger transformieren euch

auch diesmal drei Stück davon in euer Superman-Alter-Ego, mit dem ihr für eine begrenzte Zeit vernichtende Super-Moves vom Stapel lassen könnt. Unterschied: Es tummeln sich nun sechs verschiedene Klunker auf den Spielfeldern, so dass das Sammeln (a) leichter gemacht wird und (b) auch zwei Spieler gleichzeitig in den Power-Zustand gelangen können. Dies ist auch mit ein Grund, warum das Gameplay eine andere Charakteristik aufweist.



▲ Der Koch – einer von vier neuen Charakteren – fährt schweres Geschütz gegen die zierliche Ayane auf.



▲ Hier seht ihr als Beispiel die Verwandlung einer Stage: Auf dem Luftschiff wird solange gefightet, bis es auseinander bricht und die Kämpfer im freien Fall durch die Lüfte segeln, unsanft auf dem Boden aufschlagen und mit roher Panzer-Gewalt schließlich die Entscheidung suchen.



Power-Stone-Inflation!

Vorher war eben jeder hinter den drei Steinen her und Schlägereien beim Aufeinandertreffen waren nicht zu vermeiden. Bevor ihr jetzt nach einem Blick auf der Shortcut-Leiste erspäht habt, dass es lediglich fünf Stages gibt und die Capcom-Designer für ihre Faulheit verfluchen wollt, lasst uns zu deren Entschuldigung wenigstens folgendes sagen: Die Arenen "Blue Sky", "Dark Castle", "Tomb", "Iceberg" und "Space Station" haben's wahrlich in sich und suchen in Sachen Interaktivität, Abwechslung und Ausdehnung ihresgleichen. In "Blue Sky" duelliert ihr euch z.B. auf einem Luftschiff, das mit Geschützen und Item-Boxen en masse ausgestattet ist. Habt ihr es nach einiger Zeit schrottreif geschlagen bzw. geschossen, bröckeln nach und nach Teile ab, bis es schließlich ganz explodiert und abstürzt. Danach geht die Schlacht im freien Fall (!) weiter, bis ihr unsanft auf dem Boden aufschlägt und in einer ganz neuen Location zum Finale ansetzt! Very cool auch "Iceberg": Hier kämpft ihr auf zwei parallel im Polar-Meer dahingleitenden Amphibien-Fahrzeugen, die abwechselnd untertauchen und euch somit zu einer unfreiwilligen Schwimmübung auffordern. Irgendwann rammt ihr dann einen Eisberg und bekommt somit einen neuen Schauplatz zum Austoben, den ihr u.a. mit dem großkalibrigen Geschützturm des einen U-Boot-Hybrids mit einem Bombenteppich eindecken könnt. Über 120 erspielbare Items à la Megaphon, Gummi-Hammer, Elektro-Gun, Neptun-Dreizack, Bazooka, Zeitbombe, Schwert etc. (siehe auch Kasten) und vier neue Charaktere, die sich zu den acht alten hinzugesellen, täuschen jedoch nicht darüber hinweg, dass *Power Stone 2* in Nullkommanix durchgespielt ist: Nach lediglich drei Runden plus einem Zwischengegner – eine Art AT-AT-Walker-Verschnitt aus dem Star-Wars-Streifen "Das Imperium schlägt zurück" – und einem Endgegner (böser Riesenmagier) seid ihr

"Für den Solospieler wird einfach zu wenig geboten, um langfristig zu motivieren – da macht Teil eins trotz weniger Charaktere, weniger Items und kleinerer Stages mehr Spaß."

aus dem Schloss des Bösen bereits entkommen und betrachtet erstaunt den Abspann. Jetzt könnt ihr das Ganze noch im Zwei-gegen-Zwei-Modus mit einem CPU-Charakter an eurer Seite angehen oder euch auf den Team-Battle-Menüpunkt stürzen und Duell aller Art mit bis zu vier Figuren durchführen: Ihr mit einem Kumpel zusammen gegen ein Zweier-Team CPU-Fighter, drei menschliche Spieler jeder gegen jeden, ihr allein gegen ein vom DC gesteuertes Dreier-Team – alles kein Problem. Die Steuerung fiel übrigens genau wie beim Vorgänger extrem simpel aus. Mit einem Jump- und zwei Attack-Buttons habt ihr alles im Griff: Items aufheben, Kisten schleudern (Auto-Zielvorrichtung), euch an Wänden abstoßen, Fahrzeuge besetzen, Gegner werfen, Button-Tap-Combos vom Stapel lassen und Super-Moves (einfach zwei Knöpfe gleichzeitig drücken) abfeuern – alles ohne jegliche Joypad-Verrenkung in Form von genreüblichen Viertel- und Halbkreisen.

Solo Flop – Multi Top

Wenn ihr noch ein wenig in den leider komplett japanisch gehaltenen Menüs herum schmökert, werdet ihr auf einen Shop stoßen, bei dem z.B. mühsam erkämpfte Waffen kombiniert werden können (und vielleicht nix Gescheites ergeben...) und Charaktere wie der kleine Pinocchio-Clone Pete, die Adelige Julia, der Pistolero Accel (wirkt irgendwie wie eine Playmobil-Figur!) und der Koch Gounman mit modischen Hüten und anderen Accessoires neu



▲ Die Wasser-Stage mit den versinkenden U-Booten ist neben dem Luftschiff unser Favorit: Lasst die Flak-Kanone rauchen!

◀ Bei vier Spielern wird's aufgrund weit entfernt stehender Kamera schnell unübersichtlich – vor allem bei Super Moves wie diesem hier.



▲ Wie wär's mit einem 3-Team-Match: Ihr, ein Kumpel und ein aus zwei Leuten bestehendes CPU-Team jeder gegen jeden? In PS2 kein Problem!

eingekleidet werden. Tja, und mit was für einer Note sollen wir *Power Stone 2* nun heim schicken? Für den Solospieler wird einfach zu wenig geboten, um langfristig zu motivieren – da macht *Power Stone 1* trotz weniger Charaktere, weniger Items und kleinerer Stages mehr Spaß. Für ein zünftiges Party-Duell ist dieses Sequel dagegen fast eine Offenbarung und ein Garant für unterhaltsame Stunden, wenn da nicht die Zooms wären, die manchmal soweit hinaus führen, dass die Figuren nur noch winzigst auf dem Screen erscheinen und Chaos ("Wo bin ich bloß?") und Verwirrung stiften. Also: Mehr als eine "70" gibt's nicht, Multiplayer können noch zehn Punkte dazu addieren.

Power Stone 2

3D-Action
 i→★★★★★
 Features
 6P VP
 Hersteller: Capcom
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 140 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: leicht
 Sprachkenntnisse
 IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100
 RK



Wild Arms 2

Eigentlich auch nur eine Update-Version...

Shortcut

- Magie kann selbst gemixt werden
- nettes Skill-System
- Kämpfe können vermieden werden
- toller Soundtrack
- altbackene Präsentation
- Längen in der Storyline



▼ Cecily hat gerade seine Spezial-Attacke gestartet und greift den Gegner mit einem Kugelgel an.

Nicht nur in Sportspielen und Beat'em Ups scheint die Neuauflagen-Politik ganz gut zu funktionieren. Werden nun schon langsam auch die Rollenspiele mit diesem Virus infiziert? Nach dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Evolution 2* kommt mit *Wild Arms 2* schon das nächste nur marginal veränderte Sequel.

Doch zum Glück sind wir Rollenspieler ja recht leicht zu befriedigen: Gerne nimmt man einige Kritikpunkte in Kauf, wenn doch nur die Story stimmt. Und wie sieht's da in *Wild Arms 2* aus? Die Welt Filgaia, in der die Geschichte spielt, dürfte Kennern des ersten Teils ja noch bestens bekannt sein, allerdings befindet ihr euch nun in einer anderen Ecke und steuert auch drei neue Charaktere – die alte Heldengarde hat scheinbar ausgedient. Allerdings werdet ihr viele Parallelen zu den liebgewonnenen Protagonisten ziehen können, da mit dem Hauptcharakter Ashley, der niedlichen Magierin Lika und dem draufgängerischen Brad (der stark an Jack aus Teil eins erinnert) eigentlich alle Klischees dabei sind, die man auch vom Vorgänger kennt – ab und zu können auch andere Charaktere kurzzeitig in die Party aufgenommen werden. Diesmal arbeitet ihr für eine kleine Widerstandsbewegung, den ARMS (Agile Remote Mission Squad) und versucht wieder mal, die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten. Ihr seht, ARMS hat im Nachfolger eine komplett andere Bedeutung als noch im Prequel, wo die ARMS ja uralte Relikte mit mächtigen Kräften waren. Auch wenn der Handlungsfaden an sich recht gut durchdacht ist und euch auch für längere Zeit ans Pad fesseln kann, müsst ihr leider auch mit einigen recht unangenehmen Durchhängern kämpfen. Die ständigen Attacken der "Cocytus", einer Spezialeinheit von Odessa (das sind diesmal die, die die Weltherrschaft an sich reißen und die Menschheit ausrotten wollen) z.B. nerven auf die Dauer ungemein.



▲ Wie konnte das nur passieren? Ihr im Gefängnis?

Ständig werdet ihr in irgendwelche Dungeons gehetzt, entkommt euren Häschern und spielt die Story dann da weiter, wo sie unterbrochen wurde. Unserer Meinung nach sind dies einfach sinnlose Intermezzi, die den Spielfluss hemmen und das Game einfach unnötig in die Länge ziehen. Dieser Kritikpunkt würde ja vielleicht nicht ganz so schwer wiegen, wenn wenigstens das Design der Labyrinth stimmen würde. Doch wo wir im ersten Teil noch mit gewiefen Rätseln, die den durchdachten Einsatz der Tools forderten, konfrontiert wurden, haben wir es diesmal nur mit äußerst simplen Aufgaben zu tun, die höchstens mal

Personal Skill Shop		
Cecily	LV 9	PS points Required 3
Gun Warrior		
& Cut FP Use & Restore HP & Critical & Counter & Convert HP & FP Up & Down Guard & Up M Attack	& Up HP & Up Param. & Adv. Guard & Restore MP2 & RES Up & Auto Guard & Up P Attack & Up P Defend	
Please come again.		

▲ Auch die Skills könnt ihr für jeden Charakter nach Belieben zuteilen.

das Wechseln der Leitfigur (um deren Tool verwenden zu können) erfordern – viel Kopfarbeit ist wahrlich nicht von Nöten.

Bekannt gutes Gameplay

Das Gameplay, vor allem der Kampf-Screen, wurde praktisch 1:1 von *Wild Arms* übernommen, was aber nicht schlecht ist, da dieser Punkt auch dort schon überzeugend herausgearbeitet wurde. In den Kämpfen gebt ihr euren Recken mittels Kreuz-Menü Befehle, die sie dann rundenbasiert ausführen. Auch die FPS sind wieder mit dabei, die bestimmen, welche Special-Moves bzw. Zaubersprüche ihr einsetzen dürft. Ashley





▲ Mit dem Funkgerät bleibt ihr ständig mit der Basis in Verbindung.



▲ Kommt gut: Wir mixen unsere Sprüche selber.

(eigentlich sollte er ja Squall heißen) geht dabei mit einer der Gunblade nicht unähnlichen Waffe zu Werke, während sich Lilika auf ihr magisches Talent verlässt und Brad mit geballter Faust zuschlägt. Wieder könnt ihr eure Waffen upgraden und die Attack-Werte erhöhen, sie mit einem größeren Magazin ausstatten oder die Treffergenauigkeit verbessern – ihr werdet sehr viel Zeit in den ARMs-Shops verbringen. Magie erlernt ihr nicht durch Level-Ups, sondern müsst sie in sogenannte "Graphs" einbauen lassen, die allerdings nur Lilika benutzen kann. Die anderen beiden müssen mit "Crest Caps" Vorlieb nehmen, in denen ein Spell gelagert ist, und die einmalig als Item einsetzbar sind.



▲ Eines der Rätsel: Kickt die Kisten vor die Steine und bringt sie dann mit einem Feuerstrahl zur Explosion.

Kleine, aber feine Verbesserungen

Doch es hat sich was getan in der Welt von Filgaia, auch wenn man es erst auf den zweiten Blick erkennt. Zum ersten werden die Continues auffallen, mit denen ihr einen verlorenen Bosskampf neu starten könnt – mit allen Charakterwerten, die ihr vor dem Kampf hattet. Eine sehr gute Idee, die Contrail zum Glück nicht dazu nutzte, die Endgegner-Fights unfair schwer zu machen, sondern die euch nur erspart, bereit gespieltes noch mal durchlaufen zu müssen. Neuerung zwei ist das Scan-System: Auf der Oberwelt seht ihr zu Beginn noch keine der Locations, ihr müsst das Terrain erst mit dem Scanner absuchen, um neue Städte und Dungeons zu finden. Dieses "Feature"



▲ Um neue Locations zu entdecken, müsst ihr die Gegend erst scannen.

◀ Damit ihr schneller vorankommt, gibt's einen Dash-Button. Leider könnt ihr während dem Rennen nicht die Richtung wechseln.



▲ So mögen wir das. Der Status-Screen ist schön übersichtlich aufgebaut.

hätte man sich allerdings auch sparen können. Last but not least könnt ihr nun unangenehme Auseinandersetzungen auch bei Bedarf vermeiden. Steht ihr kurz vor einem Kampf, erscheint ein kleines Ausrufezeichen, das euch andeutet, dass ihr mittels Buttondruck diesen Fight gar nicht erst beginnen müsst – funktioniert allerdings nur bei schwächeren Gegnern. Grafisch bleibt WA 2 leider auf dem Stand von vor vier Jahren stehen – zumindest leistete Sound-Guru Michiko Naruke wieder einmal hervorragende Arbeit. Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass Wild Arms-Fans auch trotz der altbackenen Präsentation gerne mal einen Blick darauf werfen können, allerdings vor allem diesen Monat mit *Vagrant Story* ein um ein Vielfaches überlegener Kontrahent auf der Matte steht. **CD**

Wild Arms 2

RPG

Features

GP MC DS

Hersteller: Contrail

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: leicht

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Selbst in der Luft seid ihr vor den Rempeleien der Konkurrenten nicht sicher. Hier hilft nur Abstand halten.



▲ Das Fußball-Game auf zwei Rädern ist eine kurzweilige Abwechslung. Insbesondere mit mehreren Spielern kommt richtig Fun auf.



Excitebike 64

Bereits der Vorgänger war seinerzeit ein Klassiker – die 64-Bit-Variante hat erst recht das Zeug zum Mega-Hit.

Shortcut

- unzählige Spielmodi
- geniale Motivationskurve
- tolle Spielbarkeit
- sehr gute und flüssige Grafiken
- Original-Excitebike komplett integriert!

Excitebike 64 ist Abwechslung pur:



Das heute schon legendäre *Excitebike* auf dem seligen SNES holte damals das Beste aus der heutzutage natürlich nicht mehr ganz zeitgemäßen Hardware. Dass mit der nun deutlich leistungsfähigeren Hardware auch die Ansprüche steigen, versteht sich von selbst.

Umso schöner, dass die hohen Erwartungen an diesen Titel, der bereits lange vor seinem Erscheinen mit Vorschusslorbeeren überhäuft wurde, nicht nur erfüllt, sondern sogar noch bei weitem übertroffen wurden. Das liegt in erster Linie daran, dass sich das kalifornische Entwicklerteam Left Field Studios nicht damit zufrieden gab, den Klassiker einfach nur in drei Dimensionen zu portieren (das zwar auch, aber dazu später mehr), sondern das Game in jeder nur denkbaren Hinsicht aufgeböhrt hat, ohne dabei die perfekte Spielbarkeit außer Acht zu lassen. Allein eine Aufzählung der Features-Liste dürfte jedem Racing-Fan das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen. So erwarten euch in *Excitebike 64* neben einer wunderschönen und flüssigen Hi-Res-Grafik (das 4MB-Expansion-Pak wird selbstverständlich auch unterstützt) eine absolut nachvollziehbare Physik-Engine, die erfreulicherweise nichts dem Zufall überlässt. Um diese auch gebührend zu nutzen, wurde *Excitebike 64* eine sehr präzise Steuerung spendiert, mit der ihr jederzeit die volle Kon-



▲ Hier seht ihr den Hill-Climbing-Wettbewerb. Je nach gewähltem Modus ist der Screen horizontal bzw. vertikal gesplittet. Fallen tut ihr so oder so nach unten.



„Weder Grafik noch Steuerung oder Spielbarkeit geben Anlass zur Kritik.“

trolle über die verschiedenen Bikes habt. Auf insgesamt 20 verschiedenen In- und Outdoorstrecken werden neben eurem Gasfuß (Gashand?) vor allem eure Geschick-

lichkeit mit den bisweilen recht zickigen Crossmaschinen gefordert. Und solltet ihr die Strecken und Bikes halbwegs im Griff haben, gilt es immer noch, sich gegen die



▲ Von verträumten Berglandschaften über dicht bewachsene Dschungelpfade bis hin zu Baustellen – die Strecken bieten jede Menge Abwechslung.



▲ Hinter diesem Bretterverschlag verbirgt sich nach gewaltsamem Durchfahren eine der vielen versteckten Abkürzungen.



▲ Wenn ihr während eines Sprungs einen Stunt ausführt, wird euch in einer Extra-Einstellung eine Großaufnahme eures Fahrers gezeigt.



▲ Auch wenn ihr gegen einen menschlichen Spieler antretet, übernimmt die CPU bis zu vier weitere Fahrer.

nicht immer ganz sportlich vorgehende Konkurrenz durchzusetzen. Falls ihr übrigens ein paar Kumpels vor dem heimischen N64 versammeln könnt, dürfen bis zu vier menschliche Spieler via Splitscreen Sliden, Springen und die Motoren aufheulen lassen, was das Zeug hält.

Doch fangen wir einfach mal beim Anfang an.

Um den Vergleich zum Vorgänger beizubehalten: Der wichtigste Aspekt, nämlich die perfekte Spielbarkeit, ist gleichgeblieben. So ist *Excitebike 64* eines der leider seltener werdenden Games, bei denen der Zugang zwar einfach ist, es jedoch eine ganze Weile dauert, bis man den Dreh wirklich heraus hat. Allein diese Tatsache garantiert dem geneigten Zocker eine lang anhaltende Motivationskurve. Zum größten Teil ist diese der unkomplizierten und intuitiven Steuerung zu verdanken. Mittels des Analogsticks wird gelenkt, der A-Button dient zum Beschleunigen, während ihr mit der B-Taste abbremst. Zusätzlich lässt sich via Z-Trigger ein Turbo aktivieren, wobei ihr aber darauf achten müsst, dass die Maschinen nicht überhitzen. Also setzt diesen Speed-Boost vorsichtig und mit Bedacht ein.

Obwohl die Steuerung wie gesagt einfach ist, empfiehlt es sich, den Tutorial-Modus zu nutzen, denn dort erlernt ihr zusätzliche Feinheiten wie z.B. das Ausrichten der Maschine mittels der R-Taste oder wie ihr mit der Kombination aus B- und R-Taste enge Kurven im Slide nehmt.

Neben dem obligatorischen Saison-Modus stehen euch selbstverständlich noch Einzelrennen, Time-Trials und sogenannte Special-Tracks zur Verfügung, wobei ihr diese zum Teil erst freischalten müsst.

Das eigentliche Herzstück *Excitebike 64* bildet jedoch der Saison-Modus und stellt eure Fähigkeiten auf 20 Kursen auf eine harte Probe. Anfangs stehen euch allerdings erst fünf Strecken zur Verfügung. Erst nachdem ihr diese hinter euch gebracht habt, ist



▲ In der Stunt-Arena müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits so viele Tricks wie möglich absolvieren.



■ Da scheint euch wohl jemand zuvor gekommen zu sein. Die gelben Pfeile geben euch jeweils die Richtung zum nächsten Feuer an.

der Zugang zu den jeweils nächsten fünf offen. Es versteht sich von selbst, dass die Kurse mit zunehmendem Spielverlauf immer schwieriger bzw. anspruchsvoller werden. Doch gerade das macht die Herausforderungen der gänzlich unterschiedlichen Strecken aus.

Es ist den Entwicklern gelungen, eine geniale Mischung aus Realismus und Arcade-Rennen zu produzieren, ohne den einen oder anderen Aspekt zu vernachlässigen. Dazu zählen versteckte Abkürzungen und unzählige kleine Eigenheiten wie Nadelöhre und Sprünge, die anfangs noch im Weg sind, aber später wertvolle Sekunden bringen. Vorausgesetzt natürlich, man weiß, wie man sie anfahren muss. Wer erst einmal den Mut aufbringt, einen Sprung über einen vorbeifahrenden Güterzug zu wagen, kann auf diese Weise schnell ein paar Positionen gutmachen.

Mit wachsendem Erfolg könnt ihr zusätzliche "Special-Tracks" freischalten. Dazu zählt unter anderem ein Desert-Track, in

Unser persönlicher Favorit war übrigens der Hill-Climbing-Wettbewerb, in dem ihr versuchen müsst, ohne Sturz einen sehr steilen Berg hinaufzufahren. Der Schlüssel zum Erfolg liegt dabei jedoch weniger in einem hohen Tempo als beim korrekten Anfahren



▲ Neben der Strecke findet ihr immer wieder Abkürzungen, die zum einen schneller sind und zum anderen die gegnerischen Biker von euch fern halten.

der Unebenheiten. Dank der ausgezeichneten Grafik-Engine, die euch den Untergrund sehr anschaulich zeigt, kommt jedoch trotz des hohen Schwierigkeitsgrads nie Frust auf.

“Der Klassiker im neuen Gewand erfüllt selbst die höchsten Erwartungen an einen Arcade-Racer.“

dem ihr in einer zufällig generierten Wüstenlandschaft Lagerfeuer ausfahren müsst, oder eine Stuntarena, in der ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst punktebringende Stunts ausführen müsst. Ein weiteres, sehr witziges Feature ist das "Motorrad-Soccer", in dem ihr mit bis zu vier Mitspielern versuchen müsst, einen überdimensionalen Fußball mit Hilfe eurer Bikes in das gegnerische Tor zu bugsieren. Veteranen wird es jedoch am meisten freuen, dass nicht nur das komplette Original-*Excitebike 64* komplett integriert wurde, sondern sich das Original-Game nun sowohl in einer grafisch aufgearbeiteten 2D- und einer neuen 3D-Perspektive spielen lässt.

Wem die vorgegebenen Strecken nicht ausreichen, der kann mit Hilfe des Track-Editors auf relativ einfache Weise eigene Indoor-Tracks erstellen. Es stehen euch dafür zwar nicht ganz so viele Möglichkeiten wie in vergleichbaren Games zur Verfügung, doch lässt sich das Tool so relativ leicht und intuitiv bedienen. Auch wenn die PAL-Version nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen dürfte, können wir dieses phantastische Game jedem N64-Besitzer nur wärmstens empfehlen. Schon lange wurden exzellente Spielbarkeit, abwechslungsreiche Ideen und hohe Motivation nicht mehr so gekonnt vermischt wie bei diesem Ausnahme-Racer.

Die Verwandlung eines Klassikers:

■ Oben seht ihr das Original-*Excitebike*, daneben die aufgearbeitete 2D-Ansicht und ganz unten die neu hinzugekommene 3D-Perspektive. Von seinem Spielwitz hat *Excitebike* trotz der Änderungen bis heute nichts verloren.



Excitebike 64

Rennspiel

Features

Hersteller: Nintendo

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 149 Mark

Geeignet ab: 6

Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Die Laser-Phalanx dieses Bossgegners schaut zwar nett aus – an seinem Abschuss wird sie nichts ändern können. *Ray Crisis* bietet eine beachtenswert überarbeitete Space-Optik, ist aber eindeutig zu kurz geraten.

◀ Das mächtige U-Boot hat die längste Zeit auf uns geballert – Lock-On-Raketen Feuer frei!



Ray Crisis

Laserkanonen durchladen und auf zum Kamikaze-Angriff im neuen Taito-Shooter!

Shortcut

- Deluxe-Shooter-Optik
- schöne Kamerafahrten und Boss-Inszenierungen
- Pocket-Ray-Mini-Game auf Pocket Station
- Lock-On-Raketen
- nur eine einzige Art Smart Bomb
- viiiel zu kurz !!!

Lange, lange mussten wir auf einen Nachfolger des leckeren Polygon-Shoot'em-Ups *Ray Storm* (siehe Kasten) warten und nach etlichen Verzögerungen hat Taito unser Flehen zumindest in Japan erhört. Das Sequel *Ray Crisis* macht fast alles besser.

Fast? Ja – einen Zweispieler-Modus vermissen wir diesmal schmerzlich und auch in Sachen Umfang trumpft die Strahlenkrise nicht gerade mit vier Assen auf: Nach einem Mini-Eingewöhnungs-part warten nur ganze fünf Stages (Intelligence, Memory, Emotion, Consciousness und Consideration) plus zweier abschließender Superbosse auf euch – etwas mager. Was euch aber darin für Weltklasse-Shooter-Kost geboten wird, muss Taito erstmal einer nachmachen. Das Spiel wirkt mit seinen Explosionsorkanen, beeindruckenden Endgegnerauftritten und Verknüpfungen ohne jegliche Längen und Hänger perfekt durchgestylt, edel und luxuriös. Drei Schiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung (Streuschuss, Doppel-Laser und Lock-On-Projektile) stehen zu Beginn zur Wahl – wenn ihr zu den Glücklichen zählt, eine der seltenen Pocket Stations euer Eigen zu nennen, könnt ihr euch sicher noch den ein oder anderen Bonus-Raumer erspielen, wie in der Anleitung angekündigt. Der Hauptunterschied besteht in der Zahl zur Verfügung stehender Lock-On-Raketen (entweder 8, 16 oder 24), die ihr in bester *Omega Boost*-Manier auf den Feind und seine Bodenstationen

► Jammerschade, dass *Ray Crisis* so verdammt kurz ist: Doppelt so viele Level und es wäre der absolute Shooter-Traum.



hetzt. Je mehr Abfangjäger und Geschütze ihr mit eurem Raketenteppich eindeckt, bevor sie überhaupt ins Geschehen eingreifen können, desto leichter wird der Luftkampf für euch. Trotz fetter 3D-Gegner (Riesen-Kampfstationen, Super-Mechs, Spinnen-Cyborgs & Co.), rasanten Kameraschwenks und Rundum-Detonationen kümmert ihr euch in *Ray Crisis* nicht um die dritte Dimension – das erledigt die PlayStation unter höchsten Anstrengungen für euch. Geballert und gesteuert wird in guter alter 2D-Manier. Im Original-Modus spielt ihr das Spektakel dank unendlich Continues auch bei den aus allen Rohren feuermenden und mit den fiesesten Tricks arbeitenden Bossen ohne Probleme durch, der Special-Modus erfordert da schon etwas mehr Geschick. Viele Extras gibt's übrigens nicht aufzulesen, lediglich eure Schussstärke kann geringfügig verbessert werden. Hätte *Ray Crisis* statt fünf sagen wir mal zehn Level dieser Güteklasse, wir würden ihm, ohne mit der Wimper zu zucken, eine Wertung nahe der 90er-Grenze verleihen. So aber müssen



Ray Storm

■ Der Vorgänger erschien bereits '97 auf PlayStation/Saturn (aka *Layer Section II* – VG-Spielspaß damals 79 Prozent) und bot immerhin acht Level, einen Zwei-Spieler-Modus und einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad für jede einzelne Stage. Einige der Gegner und Bauten faszinieren auch heute noch, dennoch besitzt *Ray Storm* einige Längen und wirkt lange nicht so durchgestylt wie sein Nachfolger. Für Shooter-Sammler dennoch lohnenswert. Die können sich gerne auch an *Layer Section* aka *Galactic Attack* – dem ersten Teil der *Ray*-Trilogie für Saturn von '95 versuchen.



▲ Eines der besseren Shoot'em Ups auf der PlayStation – 3D-Optik und *Xevious*-Bombenleger-Touch.

wir leider ca. zehn Prozent abziehen und es im End-Siebziger-Bereich ansiedeln. Ballerspiel-Neulinge sollten sich erstmal an *R-Type Delta* und *Thunderforce V* und *Einhänder* versuchen (siehe auch Shoot'em-Up-Special in der letzten VG), bevor sie sich *Ray Crisis* zulegen. Der Shooter-Veteran holt sich's dagegen sofort.

RK

Ray Crisis

2D-Shoot'em-Up

1-2 Personen

Features



■ Hersteller: Taito
 ■ Testversion: Eigenimport
 ■ Preis: ca. 130 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel
 ■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100



Jetzt heißt's rütteln, bis die Arme abfallen.



FREAKS ONLY!

Shortcut

- vielleicht das beste Music-Game bis jetzt
- traumhaft rhythmische Songs
- sehr gute Song-Auswahl
- viele Spielmodi
- für Musikspiele überragende Grafik
- da gibt's eigentlich nix...

Samba De Amigo

Was Konami kann, kann Sega schon lange: nach Langbein Ulala nun das zweite hochkarätige Music-Game für DC.

Schon auf unseren Japan-Reisen konnten wir uns – sei es nun in den Arcades (Square Millennium) oder auf DC (TGS) vom Suchtfaktor dieses neuen Blockbusters (die Japaner fahren voll drauf ab) ein Bild machen, doch erst jetzt, wo das Teil bei uns in der Redaktion herumliegt, ist das Samba-Fieber vollends ausgebrochen.

Wie auch bei den zahlreichen Bemani-Games (Konami) ist das Gameplay dabei höchst simpel: Mit Hilfe zweier Maracas, die via Infrarot mit der Bodenplatte kommunizieren (so wird die Höhe festgelegt), müsst ihr die auf dem Screen dargestellten "Moves" ausführen. Klingt einfach – macht aber einen Höllenspaß. Auf dem Bildschirm seht ihr sechs in Hexagonalform angebrachte Kreise, in die aus der Mitte des Spielfeldes kleine Bälle fliegen. Erreicht so ein Ball einen Kreis, ist die Rassel in dieser Position (zwei oben, zwei Mitte, zwei unten) zu schütteln. Leider ist die Steuerung mittels DC-Pad nicht unbedingt perfekt gelungen, doch seien wir ehrlich: Wer ein Music-Game nicht mit dem Original-Controller spielt, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen... An Spielmodi wird euch alles geboten, was das Herz begehrt: Sei es nun der übliche Arcade-Mode, wo ihr euch je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad durch eine Reihe von Songs kämpft, der Battle Mode, wo ihr dem Gegenspieler je nach Perfektion eurer Performance Bomben um die Rübe jagt, der Love-Love-Mode, der im Prinzip einen pazifistischen Battle-Mode



darstellt, oder der Trainings-Mode, der wohl keiner weiteren Erklärung bedarf – alles da. Witzig sind vor allem auch die zahlreichen Mini-Games, in denen ihr z.B. Maulwürfe, die aus den Kreisen auftauchen, erschlagen oder durch möglichst schnelles Rütteln der Rassel Steine zertrümmern müsst. Der Challenge-Mode stellt wiederum eine fünf Level große Rallye dar, wobei ihr pro Level zwischen drei und sechs Aufgaben, die entweder aus dem Spielen eines Songs oder einem der Mini-Games bestehen, bewältigen müsst. Der Optionspunkt "Internet" bringt euch direkt auf die Samba De Amigo-Hompage, wo Sonic Team plant, wöchentlich neue Songs wie z.B. das NIGHTS-Thema

oder den Outrun-Soundtrack zum Download anzubieten – wenn's klappt eine geniale Idee (und endlich ist Schluss mit den ständigen Appenddiscs). Was Samba De Amigo nun neben dem unverwundlichen Spielprinzip so traumhaft spielbar macht, sind die absolut rhythmischen Songs, die auch dem größten Musikmuffel geschmeidig in die Ohrmuschel schlüpfen. Songs wie Macarena, Tequila, Mambo Beat, ein Remix von Take on Me und viele mehr sind wohl bekannt und eignen sich perfekt für dieses Game. Vielleicht das beste Music-Game bis jetzt – schlagt zu! Besorgt euch aber unbedingt auch den Controller, ansonsten ist's extremally boring.

Ja, da strahlt er: Unser Combo-Counter steigt und steigt und steigt...

Samba de Amigo

Rasselschwingen

Features



- Hersteller: Sonic Team
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark (ohne Controller)
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel bis schwer
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %



Da gibt's ganz schön was zu tun: Über einen Mangel an Spielmodi braucht ihr euch bei Samba de Amigo wirklich nicht zu beschweren. Hier nur als Beispiel der Bomb-Modus, das Love Game, das lustige Maulwurf-Fangen und ganz links der Posing-Trainer.



▲ Der hat gegessen!
Mag schlägt nach wie vor mit seiner überdimensionierten Robo-Faust zu.



Shortcut

- jetzt mit deutlich mehr Rätseln
- im Vergleich zum Vorgänger Grafik stark verbessert
- wenig Änderungen zum Vorgänger
- zufallsgenerierte Dungeons ohne große Höhepunkte

Evolution 2: Far off Promise

Rollenspiel

■ Features

- Hersteller: ESP/Sting
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 150 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Evolution 2: Far off Promise

Die Evolution muss weitergehen!

So geht's zu in der Videospiel-Welt: Während wir hier gerade mal mit Ach und Krach den ersten Teil bekommen haben (wir erinnern uns: englische Version, nicht für den deutschen Markt überarbeitet), erfreuen sich japanische Zocker seit einigen Wochen bereits an der Fortsetzung.

Evolution war ja das erste RPG, das für Segas Schlachtschiff erschienen ist – und dafür gar nicht mal so schlecht (wir erinnern uns noch mit Grauen an die ersten PlayStation-Rollenspiele). Die zwar recht seichte Story konnte vielleicht nicht in allen Punkten überzeugen, doch machte die Hatz nach Monstern, Items und Experience Points in den zufallsgenerierten Dungeons ganz gut Laune – der Diablo-Effekt halt. Zwar müssen wir wohl noch einige Zeit warten, bis uns endlich so epische



▲ Wichtige Locations werden in Dialogen immer grün markiert – wenn man's versteht eine echte Hilfe...

Geschichten wie *Grandia 2* (soll im Herbst in Japan erscheinen), *Eternal Arcadia* (ebenfalls Q3) oder *Phantasy Star Online* vorgesetzt werden, aber immerhin er-

scheint nun mit der Update-Version von *Evolution* ein feiner Happen, um die Wartezeit zu verkürzen. Update-Version deshalb, weil *Far off Promise* größtenteils auf dem vom ersten Teil bekannten Spielprinzip beruht und Veränderungen bzw. neue Einfälle nur im Detail zu finden sind. Kenner des

Prequels werden sich also von der ersten Sekunde heimisch fühlen – nicht zuletzt, da auch sämtliche Charaktere (plus einiger neuer) wieder im Spiel vorkommen. Nach wie vor steuert ihr eure Truppe, der der Hauptcharakter Mag Launcher, der impulsive Chain Gun, die liebevolle Linear Cannon und deren Butler Gre Nade angehören. Da nun schon alle liebgewonnenen Protagonisten mit im Boot sind, werdet ihr euch schon denken können, dass *Evolution 2* eigentlich direkt an das Ende von Teil eins anknüpft.

Auf zu neuen Abenteuern

Nach seinem Erfolg im ersten Abenteuer hat Mag den Ruf seiner Familie wieder hergestellt und ist



▲ Butler Gres Kochkünste scheinen bei den Angreifern nicht so gut anzukommen...



▲ Uh shit! Passt auf eventuelle Fallen in den Dungeons auf!

fortan als größter Held in Panama City bekannt. Doch das dolce vita, das Sonnen in Ruhm und Ehre wird unserem kleinen Racker schon nach kurzer Zeit ziemlich langweilig, und so kommt es ihm gar nicht ungelegen, als er von Professor Whitehead von der Museville Society eine Einladung bekommt. Die Aussicht auf eine neue, große Expedition macht ihn neugierig und so nimmt er mit seinen Freunden Linear, Gre und Nina (die Kleine am Schalter der Society von Panama City) den nächsten Zug nach Museville, wo er den nächsten Einsatz erwartet.

Soweit zur Story – das Spiel an sich hat sich bis auf die neuen Grafik-Sets kaum verändert. Klar, die Locations sind noch mal eine ganze Ecke detaillierter und hochauflösender ausgefallen – auch der "Schleier", der *Evolution* anhaftete, ist nun Geschichte. Alles kommt knackscharf rüber und läuft erfreulich flüssig mit 60 fps. Vor allem mit VGA Box sieht *Evolution 2* eigentlich sehr gut aus – wenn man halt auf den Animé-Charm steht. Was in diesem Punkt neu ist, sind die verfeinerten Licht- sowie Wettereffekte. Auch der Verlauf der Zeit wurde diesmal berücksichtigt, sodass ihr euch





▲ An fetzigen Kampf-Effekten wird auch diesmal nicht gespart.



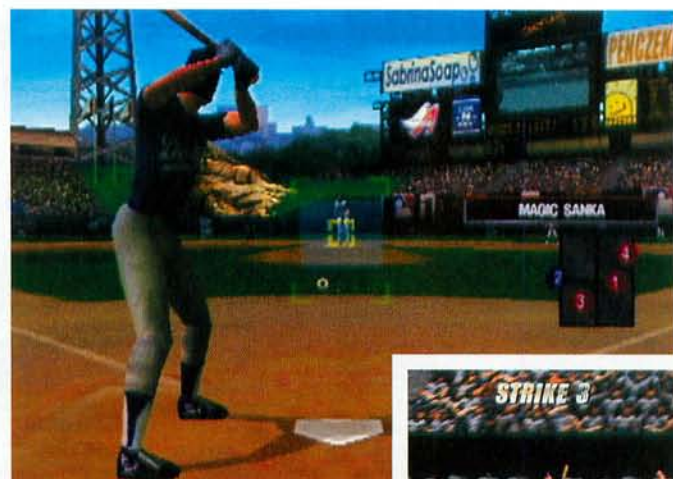
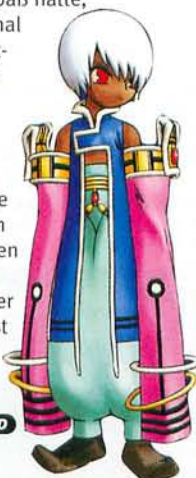
▲ Um neue Attacks bzw. Zaubersprüche zu lernen, benötigt ihr sogenannte TP's, die ihr durch Kämpfe erhaltet.

mal im Morgengrauen, zu Mittag im strömenden Regen oder vom romantischen Abendrot beleuchtet durch die Stadt bewegt.

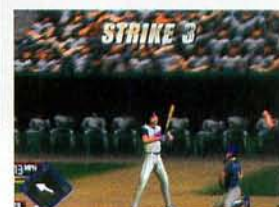
Unverändertes Gameplay

In der Spielmechanik hat sich wiederum recht wenig getan: Immer noch Holt ihr euch eure Aufträge bei der Society und schlägt euch dann durch diverse Dungeons. Immer noch steuert ihr eine dreiköpfige Party (diesmal sogar optional aus der schräg-von-hinten Perspektive), kloppt euch mit fiesen Monstern und sucht nach wertvollen Schätzen. Das Magiesystem blieb unverändert, was heißt, dass ihr gewonnene TP's in neue Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten umwandeln könnt. Auch

das CyFrame-System, mit dem ihr eure Waffen mit neuen Teilen ausrüsten könnt, ist wieder mit dabei. Einzige großartige Veränderung ist wohl das Dungeon System. Zwar werden die meisten Labyrinth immer noch per Zufallsgenerator bei jedem Betreten neu erstellt, doch gibt es diesmal auch einige spezielle Verliese, die fertig designt sind, und sich nicht mehr verändern. Wie schon eingangs erwähnt: *Evolution 2* ist eher als Update-Version als ein neues, eigenständiges Sequel zu verstehen. Wer allerdings mit dem ersten Teil schon seinen Spaß hatte, wird auch diesmal wieder nicht enttäuscht werden. Die japanische Menüführung wird euch zwar zu Beginn vor leichte Probleme stellen, was sich aber nach einigen Runden in den Dungeons wieder gibt – zumal fast alle Menüs denen des ersten Teils entsprechen. **CD**



▲ Grafisch neu hinzugekommen ist die Stadion-Videoleinwand rechts oben.



▲ He's out a here! Coole Kommentare, die sich leider zu oft wiederholen.

All Star Baseball 2001

Gelungenes Saisonupdate oder lieblose Fortsetzung?

O bwohl Acclaim schon letztes Jahr mit *ASB 2000* die Messlatte in diesem (hierzulande Nischen-)Genre erneut höher schrauben konnte, beschloss man aus wirtschaftlichen Gründen, die aktuelle Version Deutschland-weit nicht zu veröffentlichen.

Um es gleich klarzustellen: *All Star Baseball 2001* ist nun wahrlich kein 08/15 Update. Entwickler High Voltage Software (*Lego Racers*) nahm gezielt Detailverbesserungen vor; populäre Spielelemente wie etwa die Möglichkeit, Würfe des Pitchers zu erraten, um so die eigenen Trefferchancen als Schlagmann zu steigern, wurden konsequent beibehalten. Zu den Neuerungen zählt beispielsweise der "Batting Practice Mode" – Neueinsteiger machen sich hier mit dem komplexen, jedoch perfekt austarierten 3D-Schlagsystem vertraut. Wem das zu kompliziert ist, der versucht sich am ebenfalls neu hinzugekommenen Arcade Quickplay Modus: im richtigen Moment Knöpfchen drücken und schon seid ihr mittendrin statt nur dabei. Szene-Cracks werden sich über ein komplett neues Team, die sogenannten Cooperstown Legends freuen – die Mannschaftsaufstellung liest sich wie das who-was-who der Baseball-Geschichte. Als Heimstadion letzterer fungiert übrigens ein frisch gemähtes Kornfeld umgeben von zwei Winzig-Tribünen – sehr kultige Idee! Optisch konnte *ASB 2001* unserer Meinung nach sogar noch ein klein wenig zulegen: alles wirkt einen Tick geschmeidiger und noch feiner aufgelöst als letztes Jahr. Soundtechnisch wäre allerdings einiges mehr drin gewesen. Das hat man nun davon, wenn man aus Kostengründen 256-Mbit-Module scheut. Wie dem auch sei, Freunde der Sportart, die die 2000er Version ausgelassen haben, greifen bedenkenlos zu, der Rest wartet geduldig auf die Baseball-Spiele der Next-Gen-Konsolen! Infos zum offiziellen Nachfolger findet ihr übrigens im E3-Bericht. **CS**

Shortcut

- tolle Grafik
- Spielbarkeit 1A
- optionsgeladen
- zu geringe Soundvielfalt
- benötigt zum Speichern fast ein ganzes Controller-Pak



▲ Flying Dutchmen with Sonnenbrille: Die Replays lassen keine Details aus.

All Star Baseball 2001

Baseball

★★★★★

Features

S RP

A A

Modulgröße:

128 Mbit

Entwickler: High Voltage Software

Hersteller: Acclaim

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 150 Mark

Geeignet ab: 6

Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

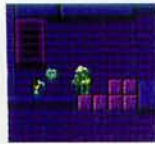
Das Wetter wird besser, die Spiele schlechter. So viele Handheld-Nieten wie in diesem Monat gab's schon lange nicht mehr.

**GAMEBOY
SPIEL DES
MONATS**

Wario Land 3



▲ Die Ruhe vor dem Sturm: Noch gleitet Wario sanft durch die Lüfte.



▲ Bewegt Zombie-Wario ins Licht, um euch zurückzuverwandeln.



▲ Pro Himmelsrichtung gibt's eine Übersichtskarte.



▲ Immer schön flies bleiben: Hinterrücks attackiert Wario einen Spearhead.

Was gibt es Schöneres, als mit dem eigenen Propellerflugzeug gemütlich einen luftigen Rundflug zu machen. Dachte sich auch Wario, flog los und stürzt – fast du nicht gesehen – in einem Wald ab. Völlig benommen bahnt er sich seinen Weg in eine Höhle, findet dort eine merkwürdige Spieldose und wird schwuppdwupp von dieser verschluckt. Zu allem Übel soll er nun auch noch für ein Wesen in dieser Dose fünf andere Spieldosen ausfindig machen. Dieses will ihm im Gegenzug helfen, in sein geliebtes Wario Land zurückzukehren. Immerhin darf er alle Schätze, die er unterwegs findet, behalten. Ein guter Deal – findet auch Wario. Soweit zur Story. Im direkten Vergleich zum Vorgänger ist der dritte Teil noch umfangreicher geworden. Wario hat nun noch mehr Verwandlungstricks auf Lager (unsichtbarer Wario, Knäuel-Wario, Vampir-Wario usw.), außerdem müsst ihr

euch im Laufe des Spiels viele Fähigkeiten erst aneignen. Tag- und Nachtzyklen verändern überdies das Design eines jeden Level. Damit ja keine Geradlinigkeit aufkommt, integrierte man eine Oberwelt: Wählt also frei, welches Level ihr gerade spielen wollt. Steuerung, Grafik und Sound sind 1A. Entwickler von GB Jump'n Runs dürften sich schwer tun, diesen Geniestreich in nächster Zeit zu toppen. Einzige Mini-Manko: Es kann nur ein Spielerprofil angelegt werden und Nintendo hat mal wieder ein mausgraues Handbuch beigelegt.

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Nintendo					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	6					SPIEL SPASS	★★★★★
Genre:	Jump'n Run						

4x4 World Trophy



▲ Mit Karacho quer durch die Pampa.



Infogrames-typisch gibt's selbstverständlich auch von 4x4 World Trophy (amerik. Name: Test Drive Off-Road 3) eine GB-Version; in diesem Fall wurde sie entwickelt von Xantera, die sich bereits für Test Drive 6 und Tiger Woods PGA Tour 2000 (beide GB) verantwortlich zeichneten. Auf 24 Strecken, verteilt über acht Landschaftstypen, könnt ihr mit zehn renommierten Geländewagen so richtig im Dreck wühlen. Gewinner führen ihren Schlammsschlucker nach jedem Rennen entsprechend upgraden. Eine gewisse Trägheit der Grafik ist leider nicht von der Hand zu weisen. Weitere Abzüge gibt's fürs Fehlen der 2-Spieler-Option und die Wegrationalisierung der ursprünglichen Rumble-Funktion des US-Moduls. Gerade noch drei Sterne.

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Infogrames					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	6					SPIEL SPASS	★★★
Genre:	Rennspiel						

Pong



▲ Die einzige Herausforderung: Soccer Pong

Abgesehen von einer klassischen und drei leicht abgewandelten Pong-Versionen – in der Dschungel-Variante wandelt sich der Schläger (trifft man mit dem Ball einen Wirbel) in einen Flipper bzw. ein Fanggerät, in der Arktik-Variante habt ihr mit mehreren Bällen gleichzeitig zu kämpfen und in der Soccer-Variante steuert ihr simultan zwei Schläger – bietet diese laue Umsetzung nichts, was einen Kauf rechtfertigen würde. Kein 2-Spieler-Modus, kein Batteriespeicher, gerade mal vier Spielfelder, eine etwas träge Steuerung und eine leicht auszuspielende KI (Ball anschneiden und schon punktet ihr) bringen große Schande über die Entwickler von Morning Star Multimedia. Ein solch liebloses Remake hat dieser All-Time-Classic wirklich nicht verdient. Strafe muss sein – ein Stern!

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Take 2					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	3					SPIEL SPASS	★
Genre:	Urahn						

Spirou



▲ Schick, nur leider flackert die Grafik öfter mal.

Toll animierte Jump'n Run Action erwartet euch in diesem, an die gleichnamige Comicbuch-Serie angelehnten Spiel. Cyanure, ein vom Tüftler Catenaire erbauter Roboter, missbraucht urplötzlich seine Energien, um damit elektrische Geräte rund um das Dorf Champaniac verrückt spielen zu lassen. Höchste Eisenbahn für Spirou und Kumpel Fantasio, die ausgeflippten Blechkameraden zu verschrotten. Springt, rennt, krabbelt, klettert und hämmert euch durch 18 Level (+ 1 Bonus-Level), die vom Aufbau an das MD-Spiel Comic Zone erinnern. Ab und zu müssen Objekte umhertransportiert werden, um kleine Schalterpuzzle zu lösen, wer 100 Pilze (hm, lecker!) einsammelt, verdient sich weitere Herzkontainer. Natürlich gibt's auch hier einen Ubi Key zu finden. Sehenswert!

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Ubi Soft					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	5					SPIEL SPASS	★★★★★
Genre:	Jump'n Run						

Roadsters Trophy



▲ Highspeed im Flachland.

Roadsters ist wie viele seiner Genre-Kollegen ein Pseudo-3D-Racer (ein verdammt schneller dazu) mit dem negativen Unterschied, dass alle 12 Strecken flach sind wie eine Flunder – keine Hügel, keine Täler – man kommt sich vor wie im tiefsten Friesland. Auch die Streckenführung ist nicht gerade prickelnd: Linkskurve, Rechtskurve, Gegenverkehr, Linkskurve usw. Wenigstens kann vor jedem Rennen etwas gefeilscht werden. Wett- und Preisgelder investiert ihr schließlich in Reparaturen und sündhaft teure Wagenupdates. Wettfahrten gegen einen Linkkabel-Kumpel bleiben euch leider verwehrt. Die Passwortdruckfunktion ist da noch das spannendste Feature. Und der Sound? Wie ein pfeifender Wasserkocher im Dauerbetrieb.

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Virgin					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	4					SPIEL SPASS	★★★
Genre:	Rennspiel						

Vegas Games



▲ Geldausgeben leicht gemacht.

Vegas Games ist eine Sammlung von 20 Casino-Spielen, wie z.B. Blackjack, Keno, Glücksrad, Poker, Roulette, einarmigen Banditen usw., die ihr mit insgesamt vier Leuten abwechselnd spielen könnt. Grafisch allesamt passabel präsentiert, lässt die Musik- und Sounduntermalung doch sehr zu wünschen übrig. Kein einziges Mal vernahmen wir am einarmigen Banditen das Klappern und Klingeln des gewonnenen Geldes, niemals ratterte das Glücksrad – deaktiviert man die Musik, herrscht Totenstille. Und warum spielt man so was? Genau, um Spaß zu haben; um ein Erfolgsgefühl zu verspüren. All dies sucht man hier vergeblich. Keine Du-hast-fett-Kohle-gewonnen-Animation, kein Jubel, kein Trubel. Naja, und aus Kostengründen sparte man sich wohl auch gleich den Batteriespeicher. Braucht kein Mensch!

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Infogrames					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	5					SPIEL SPASS	★★★
Genre:	Glücksspiel						

Daffy Duck auf Schatzsuche



▲ Der Flattermann setzt an zum „Tankflug“. Lecker, lecker Entenblut.

Während sich Bugs Bunny schon ins Fäustchen lacht, macht sich der von ihm überredete Daffy auf, wertvolle Schätze zu suchen. Wie viele er letztendlich davon behält, liegt in eurer Hand. Ihr steuert Daffy durch sechs, meist von links nach rechts scrollende, mit unzähligen Gegnern vollgestopfte Level. Stachelige Seeigel, elektrisch geladene Quallen, Eier-werfende Hühner, sprunggewaltige Spinnen, meterhohe Fledermäuse – überall lauert tödliche Gefahr. Zur Wehr setzen könnt ihr euch mit zeitzündenden Rauchbomben. Sehr gelungen sind die unzähligen Animationen von Daffy und Co.; auch die Steuerung reagiert flott. Jammerschade, dass der witzige Zeichentrick-Spaß viel zu schnell vorbei ist.

SGB	X	GB	X	GBC	✓	Grafik:	★★★★
Hersteller:	Infogrames					Sound:	★★★★
Schwierigkeit:	5					SPIEL SPASS	★★★
Genre:	Jump'n Run						

Azure Dreams



▲ Das sieht ja aus wie ein Bomberman-Dungeon.

E llenlange Vorspanne (siehe Metal Gear Solid) scheinen Konamis Markenzeichen zu werden. AD folgt diesem Trend. In Begleitung von einem vogelähnlichen Monster – einem sog. Familiar – betretet ihr den Monster-Tower, in der Hoffnung, euren dort verschollen gegangenen Vater wiederzufinden. Behutsam kämpft ihr euch durch die per Zufallsgenerator erstellten Stockwerke des Turms (zwischen jedem darf abgespeichert werden), findet neue, "auszubrutende" Monstereier, kauft/verkauft Gegenstände in der naheliegenden Stadt Monsbairi und tauscht die immer stärker werdenden Monsterchen via Link-Kabel mit euren RPG-Kumpels. Detaillierte und farbenfrohe Grafiken können leider nicht über das auf Dauer etwas geradlinige Gameplay und die recht mageren Story hinwegtäuschen. **CS**



Billy Bob's Huntin' n Fishin'



▲ Hier gibt's immer was zu angeln.

U nd der Raab des Monats geht an Billy Bob aus Wydville. Billy Bob, seines Zeichens bierbüchiger Fischer und Jäger, wirbt um das Herz von Country-Schönheit Daisy Mae. Um diese für sich zu gewinnen, gilt es, fünfmal je drei Fische (z.B. Barsche usw.) zu angeln und fünfmal je drei Waldkreaturen (z.B. Hasen usw.) zu erlegen. Wer diese Hürde genommen hat, muss schließlich zum Arm-drück-Showdown mit ihrem Vater antreten. Um nun die ahnungslosen Schuppentiere zu fischen und die unschuldigen Waldbewohner zu jagen, bedarf es einer Lizenz und der entsprechenden Ausrüstung. Freigespielt wird all dies in sieben schweißtreibenden Mini-Games. Ein völlig abgedrehtes Game mit netter Optik, und hohem Kult-weil-so-anders-Faktor. **CS**



Ultimate Paintball



▲ Der wohl mieseste Moorhuhn-Jagd-Klon – oder: wenig Spaß für sehr viel Geld.

F ür kunterbunte Schmierfinken, die nichts Besseres zu tun haben, als sich zur Freizeitgestaltung mit Farbbällen zu beschließen, hat Take2 jetzt den passenden "Heimtrainer" in petto. Nachdem ihr eure Teamfarbe bestimmt habt, positioniert ihr eine Flagge auf dem Schlachtfeld. Euer Gegner verfährt ebenso. Versucht nun diesen außer Gefecht zu setzen und seine Flagge zu erobern. Kommt es zu einer Schießerei, nein, besser gesagt Schweinerei, blickt ihr aus der Ego-Perspektive in die Landschaft und ballert à la Moorhuhn-Jagd (PC) auf den Feind. UP ist dabei allerdings nur halb so spannend wie das Vom-Himmel-Holen der Kult-geordneten Federviecher. Vor allem die Optionspalette ist extrem dürftig ausgefallen – so gut wie nichts kann konfiguriert werden. Tunlichst meiden! **CS**



Golf King



▲ Beachtet die Hinweise des freundlichen Herren rechts, dann habt ihr gute Chancen.

C rave bleibt dem GB treu und beschert uns auch diesen Monat schmackhaftes Pocket-Futter. Hosentaschen-weiße-kleine-harte-Bälle-in-Weit-entferntes-Loch-Einlocher werden mit dem dreisprachig lokalisierten Titel ihre Freude haben: Sieben Trainingsstunden führen euch an die Materie heran. Im Schlag-Modus müsst ihr dann versuchen, auf drei Kursen à 18 Löchern unter Par zu spielen, im Turnier-Modus misst ihr euch mit 23 anderen Golfern und kassiert Preisgelder, um damit eure Apparatur aufzurüsten; im "Loch-wettspiel" ist das Anstupseln eines Link-Kabels für zünftige Duelle angesagt. Eine ansprechende Ballphysik, die simple Steuerung, kontinuierliche In-Game-Hinweise, Batteriespeicher und eine gelungene Präsentation machen ordentlich Laune. **CS**



Konami GB Collection Vol. 3



▲ Twin Bee, der Regenbogen unter den Vertikal-Shootern.

G ONG! Round Three! Fight! Konamis neuestes 4-Spiele-in-einem-Modul ist ab sofort erhältlich. Neben einem gewohnt bunten Handbuch gibt's diesmal folgende Oldies in professionell eingefärbten Versionen: Den 4-Level Vertikal-Shooter Pop'n Twinbee – zusammen mit dem Motorrad-Rennspiel Bikers (alias Motocross Maniacs), der wohl beste Titel der Sammlung. Großes Minus bei letzterem: Bestzeiten werden nicht Batterie-gespeichert. Wer auf Top-Down Actionspielen steht, nimmt mit Mystical-Ninja Starring Goemon Vorlieb und erfreut sich neben dem eigentlichen Spiel an fünf Mini-Games. Bei Guttang Gottong kommen schließlich Puzzle-Freunde auf ihre Kosten (16 Level), indem sie eine Eisenbahn durch Verschieben von 10 Schienenplatten sicher ans Ziel geleiten. Ein gelungener Mix, der jedoch nicht ganz die Klasse der Vorgänger erreicht. **CS**



Jeremy Mc Grath Supercross 2000



▲ Die Devise: dranbleiben!

N ach ziemlich verkorksten Versionen fürs N64 und die PlayStation ist die von M2 (Tazmania) entwickelte GB-Umsetzung vergleichsweise gut geworden. 16 einwandfrei designte Kurse können in drei Hubraumklassen (80cc, 125cc und 250cc) mit insgesamt sieben Motocross-Cracks in Angriff genommen werden. Wählt ihr den Championship-Modus, muss alles, was im Arcade-Modus bereits anwählbar ist, erst freigespielt werden. Durch fleißiges Ausführen von Stunts werden Power-Ups (Geschwindigkeits-Boost, Verteidigungsschild, Smartbomb oder ein Totenkopf) auf die Strecke gezaubert. Super flüssiges Scrolling, animierte Backgrounds, griffiges Handling – lediglich das Fehlen einer 2-Spieler Option gibt Abzüge. **CS**



Tonka Raceway



▲ Nette Optik – fades Handling. Für 69 gibt's mittlerweile tolle PS-Racer.

M it den Hasbro-Lizenzen hat Publisher Take2 diesen Monat ja nicht gerade das goldene Los gezogen. Aus einer leicht schrägen Vogelperspektive (siehe Mickey's Adv. Racing) steuert ihr eines von vier Fahrzeugen (Kipplaster, Bulldozer, Geländewagen und Rennwagen) auf engen, sich teilweise überkreuzenden Strecken, die in drei Grafiksets vorliegen (Wüste, Dschungel, Eis). Wer genügend Punkte einfährt, darf seine Karosse in vier Kategorien (Reifen, Stoßdämpfer, Motor und Turbo) tunen und fährt der CPU danach meist spielend davon. Aufgrund der hakeligen Steuerung und schmal-spurigen Trackdesign (dauerndes Berühren der Streckenränder ist die Folge), häufigem Flackern, fehlendem 2-Spieler-Modus und dem Wegfallen der zumindest in USA integrierten Rumble-Funktion können wir euch hiervon nur abraten. **CS**



BattleTanx



▲ Drei Gegner gleichzeitig?! Dank zahlreicher Health-Container kaum ein Problem.

D ie Story von BattleTanx ist so belanglos, wie das Spiel einfach ist: Hinter dem Steuer eines Panzers (drei verschiedene Modelle wählbar) verschrotet ihr in fünf amerikanischen Großstädten à je drei Leveln jeden feindlichen Tank und jedes blau eingefärbte Gebäude, was euch im Weg steht. Auch herumstehende Fahrzeuge sowie Straßenlaternen und Ähnliches können gnadenlos niedergewalzt werden. Ziel dieser Aktion ist es, Madison – eure Traumfrau – zu retten. Das Standard-Feature "ausgewachsener" BattleTanx-Spiele, nämlich einen Multiplayer-Modus, sucht man vergebens. Zumal überall Health-Power-Ups herumliegen und sich das Spiel somit in knapp zwei Stunden durchspielen lässt, sinkt die Langzeitmotivation ganz schnell in den Keller. Ausleihen O.K., Kaufen nein! **CS**



Hier gibt's was gratis!

Die habt Ihr!



Die braucht Ihr!



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 Play Fun Magazin regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
Play 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 Play Fun Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 10% Preisvorteil - für nur DM 5,90 statt DM 6,90 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 70,80). 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 Play 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:

CVI07

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**
- Ihr erhaltet Play Fun Magazin **frei Haus**



Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play 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.

Im VG-Testlabor:

Cold Blood

Hidden & Dangerous (DC)

Preview

Stunt GP (DC)

Alone in the Dark IV (PS)

FIFA Soccer (PS2)

Import

Super Runabout (DC)

Aconcagua (PS)

Special

Großes Arcade-Special!

Nicht verpassen!

**DAS Nachschlagewerk
für alle Freaks!**

**Riesen-Poster:
Die besten Spiele
der Geschichte!**



VIDEO GAMES



Für Fighters: Knuddelig und gemein!

kommt am 5. Juli!

Ihr wollt also große, wilde, animalische Wesen die gegeneinander kämpfen? Eine Schlacht der Elemente? Gut gegen Böse? Intelligenz gegen niedere Instinkte? Könnt ihr haben! Lasst den Kampf beginnen.

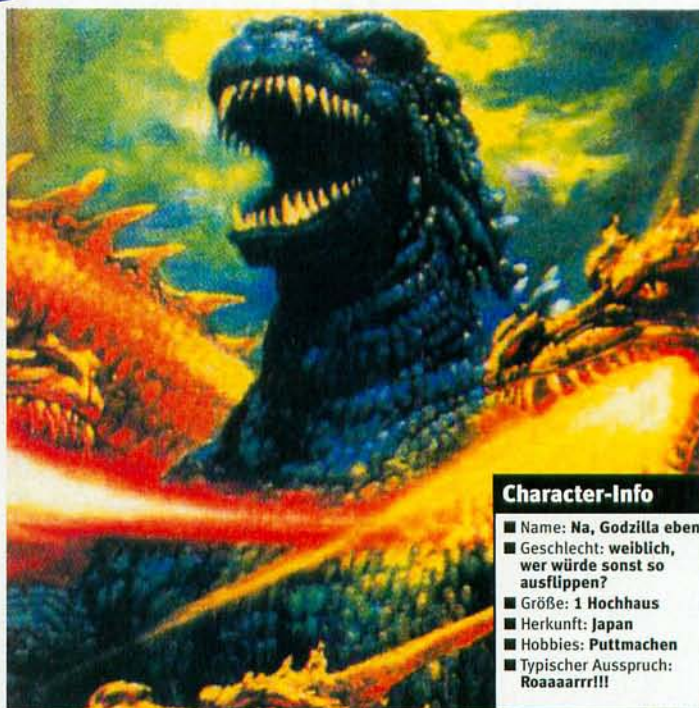
Juli-Fight

Daxer the ToX Vs Godzilla



Character-Info

- Name: Daxer, ToX, Christian usw...
- Geschlecht: Grr! Baby!
- Größe: unter 2 Meter.
- Herkunft: Austria (das mit den Kühen, nicht die Kängurus!)
- Hobbies: Spielen!
- Typischer Ausspruch: Echt, oder?



Character-Info

- Name: Na, Godzilla eben
- Geschlecht: weiblich, wer würde sonst so ausflippen?
- Größe: 1 Hochhaus
- Herkunft: Japan
- Hobbies: Puttmachen
- Typischer Ausspruch: Roaaaaarrr!!!

- Rnd 1 Sexappeal:**
Oh. Tja? Da scheint wohl nicht allzu viel los zu sein. Gerüchtweise gibt es jedoch eine Verehrerin. Auf unsere Nachfragen hin wollte es aber dann doch keine gewesen sein. **0**
- Rnd 2 größtes Laster:**
Die größten Laster die er kennt, gehören der Spedition Berger in Tirol. Ansonsten ist er eigentlich frei von Lastern. Außer den Trotzattacken, den Wutausbrüchen und so weiter. **4**
- Rnd 3 Gefährlichkeit:**
Yeah! Grr! Er ist ein Tier. Reizt ihn, spricht mit ihm oder macht schnelle Bewegungen und er zeigt euch, was Härte heißt. Rohes Fleisch beruhigt ihn aber schnell wieder... **5**
- Rnd 4 Vorbildfunktion:**
Naja, als Vorbild kann man ihn kaum bezeichnen. Oder wollt ihr am ganzen Körper tätowiert sein, bei der VG schreiben und ein Autokennzeichen mit einem Adler haben? **3**
- Rnd 5 Zukunftsaussichten:**
Hmm, er schreibt für die VG und kommt aus Österreich. Da bleibt nicht viel offen. Schülerlotse, Astronaut, Geheimagent oder einfach nur arbeitslos und pleite... **4**
- Rnd 6 Fähigkeiten:**
Er kann seinen Namen korrekt aussprechen und mit ein bisschen schummeln auch schreiben. Außerdem kann er schwere Sachen heben. Tja, das wars dann halt auch... **5**
- Rnd 7 Anpassungsfähigkeit:**
Seit er nicht mehr sein Lieblings-T-Shirt trägt (Austria! Mit einem durchgestrichenen Känguru und einer Kuh drauf), kann er relativ gefahrlos durch München gehen. **9**
- Rnd 8 Intelligenz:**
Er kann sich selbst die Schuhe binden (Klettverschlüsse), geht in letzter Zeit immer öfters aufrecht und schreibt für die VG – das ist zumindest schon mal ein Anfang! **3**
- Rnd 9 Bekanntheitsgrad:**
Bekannte Österreicher? Naja, er ist nicht Toni Polster – aber er schreibt für die VG! Und in seinem Heimatort ist er seit dem letzten Wetttrinken beim Volksfest eine Legende. **8**
- Rnd 10 Kultfaktor:**
Seht ihn euch doch an. Ohne ihn würde der VG etwas fehlen. Und unsere Eigenanzeigen wären auch nicht mehr so witzig. Also: Daxer Dix Points! **10**

Endergebnis

51

- Sexappeal:**
Hmm, wenn es sich bei Godzilla um ein Männchen handeln würde, hätte die enorme Größe vielleicht Vorteile. So kann sie wohl nur King Kong begeistern. **3**
- größtes Laster:**
Ha! Sie hat in ihrem Leben so viele Laster zermatschtrampelt, da kommt es auf die Größe doch gar nicht mehr an. Auf die Größe kommt es sowieso nicht an. Oder? **9**
- Gefährlichkeit:**
Wenn ein Lebewesen mit einem Bissen ganze Japanostädchen verschlingt und Tokio in einem Nachmittag plättet, dann erübrigt sich die Frage von selbst. **10**
- Vorbildfunktion:**
Ok, nehmt sie euch zum Vorbild. Aber glaubt uns, bei einem Durchschnittsmenschen sieht es eher traurig aus, wenn er versucht eine Kleinstadt zu zertrampeln. **2**
- Zukunftsaussichten:**
Allein in der Filmbranche reißt man sich um sie. Auch als Bodyguard, Atomwaffen-Testziel oder Attraktion im Märchenwald wären durchaus Jobs denkbar. **9**
- Fähigkeiten:**
Oh, Mann! Was diese Riesenechse alles kann. Feuer speien, Autos zertrampeln, laut brüllen, Häuser zertrampeln, Züge durch die Gegend werfen, Menschen zertrampeln... **8**
- Anpassungsfähigkeit:**
Blöde Frage. Wie Anpassungsfähig kann man als haushohe Riesenechse schon sein? In diesem Punkt liegt eindeutig der Daxer vorne. **1**
- Intelligenz:**
Wenn man sein Gehirn in Relation zu seinem riesigen Körper betrachtet, ist es geradezu überraschend, wie viel er auf die Reihe kriegt. Er zertrampelt Großstädte. **3**
- Bekanntheitsgrad:**
Klar, jedes Kind kennt das grüne Trampelvieh. Sogar die Dinosaurier haben von ihm abgeschaut. Oder wars umgekehrt? **7**
- Kultfaktor:**
Sie wird in einem Atemzug mit Verona Feldbusch, Sangriaeimern und Fabian Döhla genannt. Kein Zweifel, dieses nette Schuppentierchen ist Kult pur. **9**

Endergebnis

71

So nun heißt es GAME OVER für ToX, und Godzilla kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: Heidi vs Jill Valentine

Ausgabe 8/2000 erscheint am 5.7.00

ARJAY GAMES

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

Online Shopping
Mit THAWTE Security

www.arjay-games.de

24 Stunden rund um die Uhr!

Laut der Zeitschrift **TOMORROW**
eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise



DEAD OR ALIVE 2

for
Dreamcast



Sega Dreamcast



Sony Playstation



Nintendo 64

Grundgerät PAL	399,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
Memory Card VMU	59,95
RGB-Kabel Incl. Audio Out	49,95
Lenkrad Racing Grip	129,95
Arcade Joystick	99,95
Umbau Multinorm	139,95
Umbausatz (5-Pol)	99,95
Berserk	149,95
Bungalo	149,95
Carrier	169,95
Chu Chu Rocket	99,95
Code Veronica	109,95
Crazy Taxi	99,95
Dead or Alive 2	149,95
Deadly Skies	109,95
Ecco the Dolphin	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Evolution	99,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	99,95
GTA 2	99,95
Hydro Thunder	69,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
King of Fighters 99 Evolution März	149,95
Marvel vs Capcom 2 März	149,95
MSR-Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	89,95
Nightmare Creatures II	109,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Rainbow Six	149,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	99,95
ReVolt	99,95
Sega Bass Fishing inkl. Angel	189,95
Sega GT Homologation Special	149,95
Shadowman	99,95
Shen Mue Special Edition	189,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver: Legacy of Kain	109,95
South Park: Chef's Luv Shack	99,95
Space Channel 5	99,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Trickstyle	69,95
UEFA Striker	89,95
Virtua Striker V2000.1	99,95
World League Soccer	89,95
Zombie Revenge	99,95

Grundgerät PAL	249,00
Joypad Dual Shock	59,95
Memory Card	ab 19,95
RGB-Kabel Incl. Audio Out	29,95
GameBuster CDX	99,95
Xploder FX	99,95
Ace Combat 3	99,95
Alien Resurrection	99,95
Armored Project S.W.A.R.M	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania EuroEd. inkl. DJ Controller	99,95
Colony Wars: Red Sun	99,95
Disc World Noir	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Ehrgeiz	99,95
Fear Effect	99,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy 8	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
GTA 2	99,95
Int. SuperStarSoccer Evolution	109,95
Int. Track & Field 2	109,95
Legend of Legaia	99,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medieval 2	99,95
Metal Gear Solid Ultimate Bundle:	
inkl. MGS Platinum & VR Missions	89,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed: Porsche	99,95
No Fear Downhill Mountainbike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Overblood 2	99,95
Pacman World	79,95
Pop 'n Music	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3 NEMESIS uk-uncut	99,95
Resident Evil Gun Survivor uncut	99,95
Rollcage Stage II	99,95
Ronin Blade	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Samurai Shodown Warrior's Rage 3D	109,95
Shadow Madness	89,95
Soul Reaver	79,95
Suikoden 2	99,95
Syphon Filter 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Tomb Raider 4	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Twisted Metal 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95

Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95
Armored uncut	99,95
Army Men: Sarge's Heroes	129,95
Battletanks Global Assault	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Dalkatana	119,95
Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak	139,95
Spleberater Donkey Kong 64	24,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
F1 Racing Championship	129,95
Int. SuperStarSoccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
NBA Live 2000	89,95
Perfect Dark UK April	139,95
Pokemon Snap! Mai	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spleberater Pokemon	24,95
Ridge Racer 64	129,95
Rocket - Robot on Wheels	129,95
Starcraft: Mai	129,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95



Game Boy Color

Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition Mai	69,95
Pokemon Pinball Mai	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Wario Land 3	69,95



NEO GEO Pocket

Grundgerät Color	199,00
Link Kabel	49,95
Kopfhörer Original SNK	29,95
Baseballstars	59,95
Beast Busters	99,95
Gals Fighters	99,95
Metal Slug 2nd Mission März	109,95
Neo Turf Masters	99,95
Samurai Shodown 1 & 2	99,95
SNK vs CAPCOM Match of the Millennium	109,95
SNK vs CAPCOM Card Fighters Clash	109,95
Sonic Pocket Adventure	99,95
The King of Fighters R1 & R2	99,95

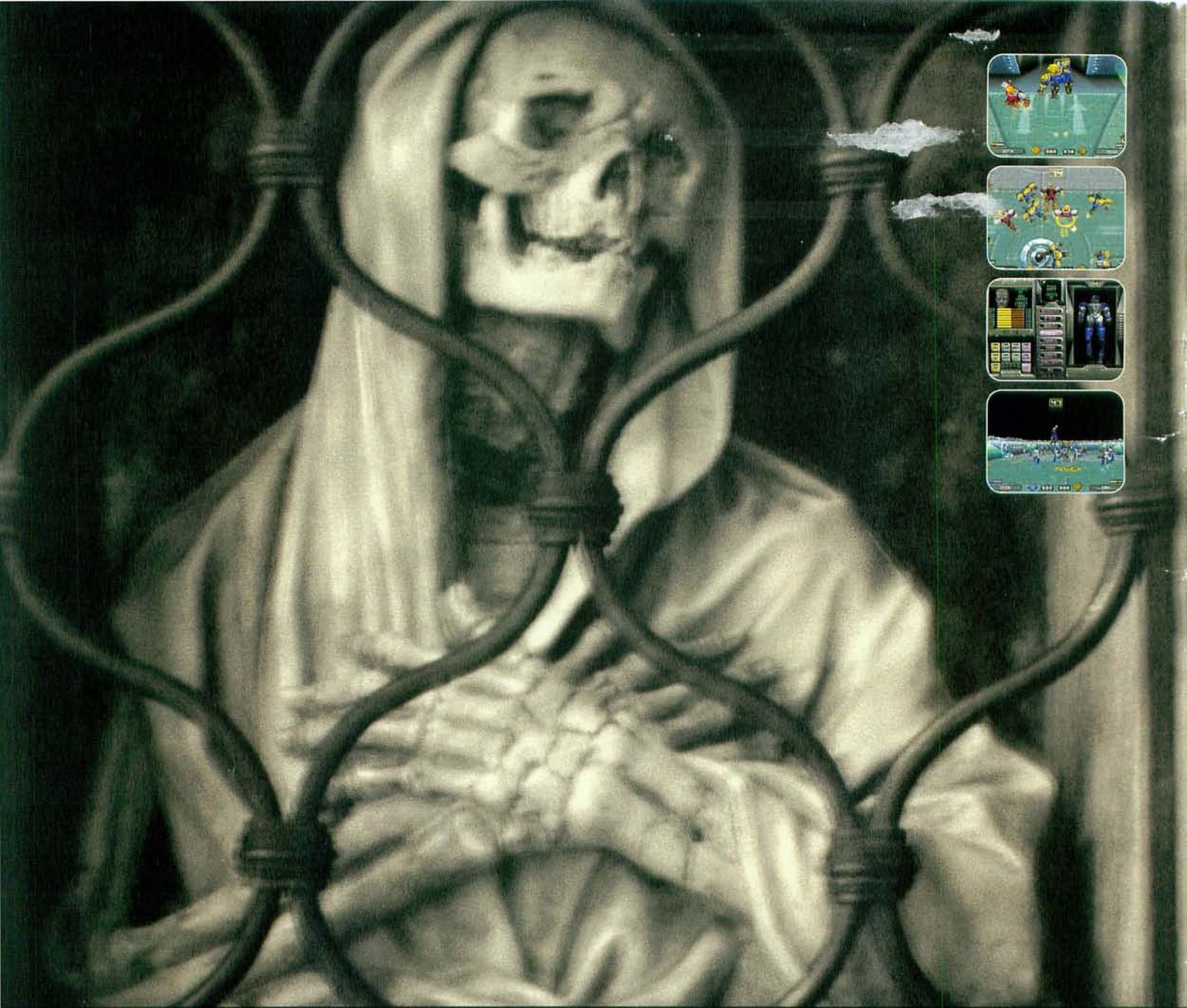
Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN

0221-1607111
*Versandkostenfrei bestellen

Fragen Sie nach unserem großen DVD Angebot.

*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.



ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.

Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochhamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
D/M 0,08/Min., DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com

KOCH
MEDIA

empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk

720
BITMAP
BROTHERS

