

VIDEO

www.powerplay.de

PS

N64

DC

PS2

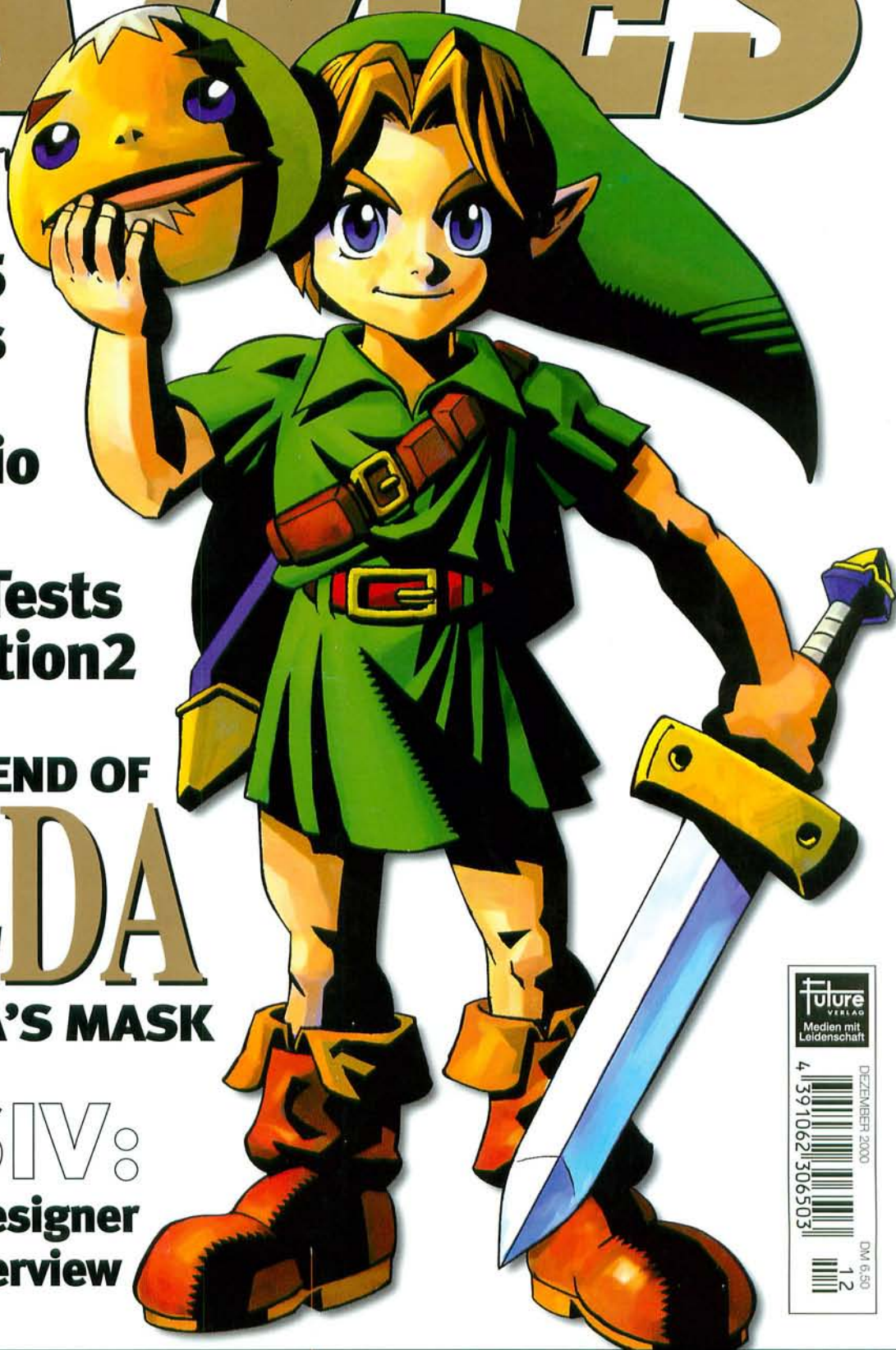
GB

GC

Xbox

GAMES

Das Magazin von Spielern



VIDEO GAMES
PS
N64
DC
PS2
GB
GC
Xbox

Rasen ohne Reue:

Ferrari F355 vs. Le Mans

Graffiti ohne Gefahr:

Jet Set Radio

PAL ohne Pausen:

Die ersten Tests für PlayStation2

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

EXKLUSIV: Nintendos Star-Designer Miyamoto im Interview

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

DEZEMBER 2000

4 391062 306503

DM 6,50

12

Die Highlights: Dino Crisis 2 (PS) ■ Shenmue (DC) ■ SSX (PS2) ■ Donkey Kong Country (GBC) ■ Driver 2 (PS) ■ Arcade-Special ■ FIFA 2001 (PS2) ■ Tokyo Game Show ■ Metropolis Street Racer (DC) ■ Medal of Honor Underground (PS) ■ Mario Tennis (N64) ■ Heroes of Might & Magic III (DC) ■ Mickey's Speedway USA (N64)

24 Stunden rund um die Uhr
Laut der Zeitschrift TOMORROW
eine der besten Adressen im Internet
Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden

PlayStation

- Grundgerät PSOne 249,00
- Joypad Dual Shock 59,95
- Memory Card ab 19,95
- RGB-Kabel Incl. Audio Out 29,95
- GameBuster CDX 99,95
- Alien Resurrection 99,95
- Alone in the Dark 4 99,95
- Blade 99,95
- Bundesliga Stars 2001 99,95
- Countdown Vampires 89,95
- Dave Mirra: Freestyle BMX 99,95
- Digimon World 99,95
- Dino Crisis 2 89,95
- Driver 2 99,95
- Duke Nukem: Land of Babes 89,95
- Fifa 2001 99,95
- Final Fantasy 9 99,95
- Formel 1 2000 99,95
- Front Mission 3 89,95
- Grandia 99,95
- Harvest Moon 89,95
- J. Bond 007: T. World I.n.enough 99,95
- Koudelka 89,95
- Lunar 2: Eternal Blue 109,95
- Madden NFL 2001 99,95
- Medal of Honor Underground 99,95
- MoorhuhnJagt 89,95
- Mr. Driller 89,95
- NHL 2001 99,95
- Nightmare Creatures II 89,95
- Parasite Eve 2 89,95
- Rainbow Six 99,95
- Rayman 2 89,95
- Ronin Blade 99,95
- Spec Ops: Ranger Elite 99,95
- Spiderman 89,95
- Sulkoden 2 99,95
- Star Ocean 2nd Story 69,95
- Strider 2 89,95
- Team Buddies 89,95
- Teckno Mage 89,95
- Tenchu 2 89,95
- Tony Hawk's Pro Skater 2 89,95
- Ultimate Fighting Championship 99,95
- Vagrant Story 89,95
- Valkyrie Profile 99,95
- Vanishing Point 99,95
- WWF Smackdown 2 99,95

Dreamcast

- Grundgerät PAL Online Pack 399,00
- Joypad 59,95
- Keyboard 59,95
- Rumble Pak 49,95
- Memory Card VMU 59,95
- RGB-Kabel Incl. Audio 39,95
- Arcade Joyboard 99,95
- 18Wheeler 99,95
- Alone in the Dark 4 119,95
- Arcatera 99,95
- Arena 99,95
- Bleem(I)cast 79,95
- CAPCOM vs SNK 99,95
- Chicken Run 99,95
- Dead or Alive 2 LE 99,95
- Disney's Dinosaur 99,95
- ECW Anarchy Rulz! 99,95
- El Dorado Gate Part 1 CAPCOM 99,95
- Evil Dead: Ashes 2 Ashes 99,95
- F1 World Grand Prix II 109,95
- Ferrari F355 Challenge 109,95
- Half Life dt 99,95
- Heroes of Might and Magic 3 109,95
- Hidden & Dangerous 99,95
- Jet Set Radio 99,95
- KISS: Psycho Circus 99,95
- Le Mans 24 109,95
- Marvel vs Capcom 2 99,95
- Mat Hofmanns Pro BMX 109,95
- MSR-Metropolis Street Racer 99,95
- NBA 2K 99,95
- NFL 2K1 99,95
- Nightmare Creatures II 109,95
- Sega Extreme Sports 99,95
- Sega GT Homologation Special 99,95
- Shen Mue 119,95
- Silent Scope 119,95
- Sonic Adventures 2 99,95
- Space Channel 5 99,95
- Starlancer 99,95
- Street Fighter Alpha 3 99,95
- Street Fighter 3rd Strike 99,95
- Take the Bullet 99,95
- The Ring - Terror's Realm 99,95
- Time Stalkers 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 2 99,95
- Vanishing Point 119,95
- Virtua Tennis 109,95

NINTENDO 64

- Grundgerät PAL Color Edition 199,00
- Grundgerät PAL Pikachu 249,00
- 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
- Aldyn Chronicles 129,95
- Castlevania 2: Legacy of Darkness 129,95
- Dalkatana 119,95
- Donald Duck: Quack Attack 119,95
- Duck Dodgers feat. Duffly Duck 119,95
- Excite Bike 119,95
- F1 Racing Championship 129,95
- Int. SuperStarSoccer 2000 129,95
- Int. Track & Field Summer Games 129,95
- Mario Party 2 129,95
- Perfect Dark UK 139,95
- Pokemon Snap! 119,95
- Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak 149,95
- Spielerberater Pokemon 24,95
- Ridge Racer 64 129,95
- Starcraft 129,95
- Tony Hawk's Pro Skater 2 119,95
- Turok 3 129,95
- Winback 129,95
- WWF No Mercy 129,95
- Zelda - Majora's Mask 149,95

PlayStation 2

- Grundgerät 869,00
- RGB Kabel 39,95
- Memory Card 89,95
- Joypad Dual Shock 2 Sony 59,95
- Multitap 4-Players 99,95
- DVD Remote Control 39,95
- Umbausatz 99,95
- Armored Core 129,95
- Dead or Alive 2 129,95
- Eternal Ring 129,95
- Evergrace 129,95
- Fantavision 129,95
- Fifa 2001 129,95
- Gradius 3+4 129,95
- Onimusha 129,95
- Ridge Racer V 129,95
- Silent Scope 129,95
- Street Fighter EX3 129,95
- Tekken Tag Tournament 129,95
- Theme Park World 129,95

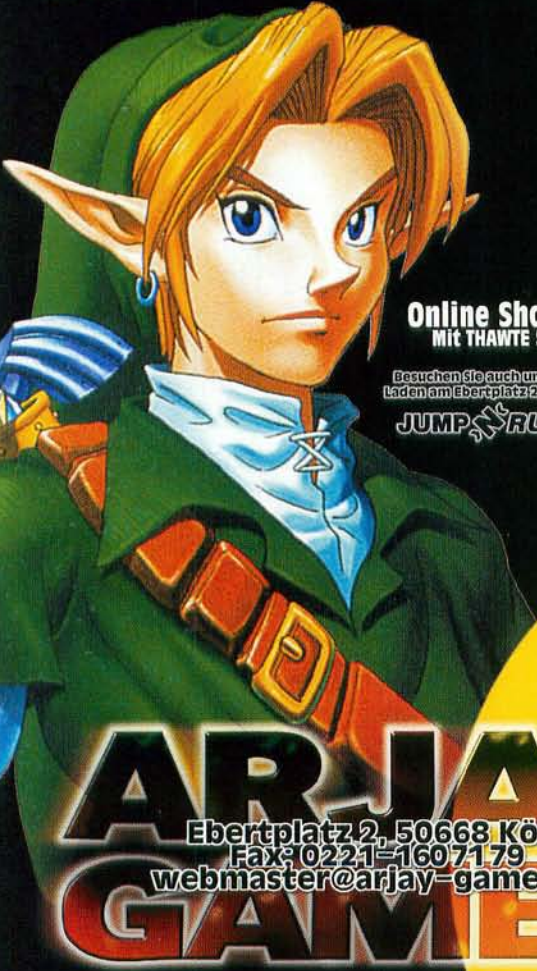
GAME BOY

- Grundgerät Color 149,00
- GameLink Kabel 19,95
- Light Max 2 39,95
- Game & Watch Gallery 3 49,95
- Bust A Move Millenium 69,95
- Donkey Kong Country 69,95
- Ghosts 'n Goblins 69,95
- Heroes of Might & Magic 69,95
- Metal Gear Solid 69,95
- MoorhuhnJagt 69,95
- Pokemon rote Edition 69,95
- Pokemon blaue Edition 69,95
- Pokemon gelbe Edition 69,95
- Pokemon Pinball 69,95
- Pokemon Trading Card Game 69,95
- Rayman 69,95
- Return of the Ninja 69,95
- Tweety's High Flying Adventure 69,95
- Warlo Land 3 69,95

DVD MOVIES

- Batman Box 99,95
- Braveheart 49,95
- Erin Brokovich 49,95
- Ghost Dog 39,95
- Independence Day S.E. 49,95
- Insider 49,95
- In too deep - Undercover 49,95
- Jurassic Park 129,95
- Jurassic Park 2 - Lost World 49,95
- Neun Pforten 49,95
- Sleepy Hollow 49,95
- Stuart Little 49,95
- Tarzan 49,95
- Three Kings 49,95

Neuheiten telefonisch erfragen!



Online Shopping
mit THAWTE Security

Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln



Kommt am 17. November
Vorbestellen nicht vergessen!

*Versandkostenfrei bestellen

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-160 71 79
webmaster@arjay-games.de

0221-160 7 111

*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 verwendetees Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

Der helle Wahnsinn!



Roland Austinat
Chefredakteur

„Abe und Munch jetzt auf Xbox – das nächste Jahr wird sehr, sehr spannend!“

Das Leben ist eine Baustelle – als wir unsere letzte Ausgabe in die Finger bekamen, war der Schrecken groß.

So ziemlich alle Bilder kamen deutlich zu hell rüber. Der Grund: Unser neues Belichtungsstudio, das aus unseren Layout-Dateien Filme für die Druckerei erstellt, hatte sich brav an die Datenblätter der Druckmaschinen gehalten. Unserer früherer Belichter nicht, Heidi und Kosta hatten die Helligkeit dafür schon beim Layout angepasst. Prompt wurden die Bilder doppelt so hell. Zu allem Unglück hatte irgendjemand in der Druckerei die falsche Titel-Sonderfarbe in die Druckmaschine gefüllt. Statt des dezenten Dunkelblau wäre ein silberblauer Metallic-Ton richtig gewesen – zu bewundern beispielsweise im Inhaltsverzeichnis der letzten Ausgabe. Wie üblich wurden die Verantwortlichen dafür selbst in die Druckpressen geschoben – wir bitten etwaige rote Flecken im aktuellen Heft zu entschuldigen.

Zu erfreulicheren Themen: Trotz diverser Hardware-Probleme (werft einen Blick in den Szene-Chat auf Seite 35) testeten wir diesen Monat 15 PS2-Titel. Ergebnis: Schon ein paar schicke dabei, aber noch keine wirkliche Killer-Applikation vom Kaliber eines *Metal Gear Solid 2*.

In diese Stimmung platzte kurz vor Redaktionsschluss die Meldung, dass die *Oddworld Inhabitants* ab sofort nur noch für Xbox entwickeln – Abe und Co. sagen

„Hello, Xbox!“ Hoffen wir für Sony, dass Squaresoft noch ein paar Hammertitel vorbereitet.

Immer in Bewegung bleiben: Ab dieser Ausgabe findet ihr jeden Monat einen auf vielfachen Wunsch erweiterten Test-Anlauf und unsere neue Flashback-Rubrik, in der wir euch Spielklassiker aus längst vergangenen Zeiten vorstellen. Damals, als man Spiele noch durchspielen konnte und wir uns noch wie Schneekönige über 2D-Grafiken-Blockgrafik Marke *Pong* gefreut haben ...

Zum Schluss eine wirklich traurige Nachricht: Heidi, Fels in jeder Redaktionschlussbrandung, verlässt uns nach dieser Ausgabe, um endlich ihre streng geheimgehaltene Girlie-Persönlichkeit ans Licht zu lassen. Kein Überredungsversuch fruchtete, keine Bestechungsgelder waren hoch genug – aber wir haben ihre Telefonnummer ... Heidi, mach's gut und vergiss uns nicht! Heidis Sicht der Dinge lest ihr übrigens auf Seite 143.

Viel Spaß mit eurer Video Games, wir lesen uns zum Nikolaus-Tag wieder!



100% Freak Power!

Ausgabe 12/2000

■ Link, Babes und Shigeru Miyamoto, dazu 75 Spieltests und Golddruck auf der Titelseite – wenn das keine fette Ausgabe ist.

▲ „Wo sind die Bilder?“ Heidi, wir werden Dich vermissen!

Roland Austinat

■ Nicht nur unser Redaktionsleben, auch der Verlag ist im Moment eine Baustelle.



ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo
KRANZVERSAND

Joysoft

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

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

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

SONDER-AKTION
Skate Scooter DM 94,95

PLAYSTATION 2

- Playstation 2 inkl. DS NOV 00 ... DM 869,00
- Dual Shock Controller orig. NOV 00 ... DM 59,95
- Memory Card 8 MB orig. NOV 00 ... DM 89,95
- Horiz. Stand orig. NOV 00 ... DM 29,95
- Vert. Stand orig. NOV 00 ... DM 29,95
- LR M. Schumacher GTR NOV 00 ... DM 139,95
- Lenkrad 360 Modena NOV 00 ... DM 99,95
- Armored Core NOV 00 ... DM 109,95
- Dead or Alive 2:Hardcore DEZ 00 ... DM 119,95
- Disney's Dinosaurier DEZ 00 ... DM 109,95
- ESPN Intern. Track & Field NOV 00 ... DM 109,95
- ESPN X-Games Snowboard. NOV 00 ... DM 109,95
- Evergrace NOV 00 ... DM 109,95
- F1 Championship S2000 DEZ 00 ... DM 109,95
- F1 Racing Championchip NOV 00 ... DM 109,95
- FIFA 2001 NOV 00 ... DM 109,95
- Gradus III & IV NOV 00 ... DM 109,95
- Int.Superstar Soccer 2000 NOV 00 ... DM 109,95
- Kessen DEZ 00 ... DM 109,95
- NHL 2001 NOV 00 ... DM 109,95
- Orphen DEZ 00 ... DM 109,95
- R.2 R. Boxing Round 2 NOV 00 ... DM 109,95
- Rayman Revolution NOV 00 ... DM 109,95
- Ridge Racer V NOV 00 ... DM 119,95
- Silent Scope NOV 00 ... DM 109,95
- SSX NOV 00 ... DM 109,95
- Tekken Tag Toumam. NOV 00 ... DM 119,95
- Theme Park World DEZ 00 ... DM 109,95
- Time Splitters NOV 00 ... DM 109,95
- X Squad DEZ 00 ... DM 109,95

PLAYSTATION

- Playstation P5One DM 249,00
- Controller Cyber Shock IR DM 59,95
- Memorycard 158 blau DM 14,95
- Memorycard 308 transp rot DM 19,95
- Memorycard 608 transp grün DM 24,95
- Memorycard 1208 grau DM 49,95
- Scorpion II Laser Vers. DM 59,95
- Falcon Light Gun Silber DM 89,95
- Scorpion Light Gun Silber DM 39,95
- Xploder FX DM 69,95
- Xploder CD9000 Unlimited DM 34,95
- Xploder Classic V3.20 DM 44,95
- Xploder CD9000 XL DM 69,95
- 007 Racing DEZ 00 ... DM 89,95
- Alien - Die Wiedergeburt NOV 00 ... DM 89,95
- Bond World is not enough NOV 00 ... DM 89,95
- Chase the Express DM 89,95
- Chicken Run NOV 00 ... DM 89,95
- Danger Girl NOV 00 ... DM 79,95
- Digimond World NOV 00 ... DM 79,95
- Dino Crisis 2 NOV 00 ... DM 89,95
- Disney's Dinosaurier NOV 00 ... DM 84,95
- Donald Duck Quack Attack NOV 00 ... DM 79,95
- Driver2 Back on t. Street NOV 00 ... DM 89,95
- Dschungelb. Groove Party NOV 00 ... DM 89,95
- F1 Championship S2000 DM 89,95
- F1 Racing Championship DM 59,95
- FIFA 2001 NOV 00 ... DM 89,95
- Formel Eins 2000 NOV 00 ... DM 99,95
- Frontschweine DM 89,95
- Fussball Live 2 NOV 00 ... DM 99,95
- Koudelka DM 79,95
- Landmaker DM 79,95
- Legend of Dragoon DEZ 00 ... DM 99,95
- Medal of Honor Undergrnd. NOV 00 ... DM 89,95
- Mille Miglia DM 59,95
- Moorhuhnjagd NOV 00 ... DM 49,95
- Moto Racer WT DM 89,95
- NHL 2001 DM 89,95
- Nightmare Creatures II DM 79,95
- Parasite Eve 2 DM 79,95
- Rayman 2 DM 79,95
- Spiderman DM 79,95
- Spyro 3 Year of t. Dragon NOV 00 ... DM 89,95



PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: NOV 00
DM 869,-

- Star Trek Invasion DM 79,95
- Street Scooters DM 79,95
- Syphon Filter 2 DM 89,95
- Tenchu 2 DM 79,95
- Toca World Touring Cars DM 79,95
- Tony Hawk's 2 DM 79,95
- Vagrant Story DM 79,95
- Vanishing Point NOV 00 ... DM 79,95
- Wild Rapids DM 79,95
- WWF Smack Down 2 NOV 00 ... DM 89,95

DREAMCAST

- Dreamcast-Online-Pack DM 379,00
- Xploder Schummelmodul DM 49,95
- DCX Adapter zum Abspielen DM 24,95
- VGA Box DM 39,95
- DC-Mouse NOV 00 ... DM 59,95
- Dreamcast Controller Pad DM 49,95
- Dreamcast Keyboard DM 59,95
- Aerowings 2: Air Strike DM 79,95
- Arcatera NOV 00 ... DM 89,95
- Chicken Run NOV 00 ... DM 89,95
- Crazy Taxi DM 89,95
- Dave Mira Freestyle BMX NOV 00 ... DM 79,95
- Dead or Alive II DM 89,95
- Deep Fighter DM 89,95
- Disney Mag. Racing Quest DM 79,95
- Disney's D.D. Quack Attack NOV 00 ... DM 89,95
- Disney's Dinosaurier NOV 00 ... DM 89,95
- Ducati NOV 00 ... DM 79,95
- Ecco - Defender of Future DM 89,95
- ECW Anarchy Rulz NOV 00 ... DM 49,95
- F1 Racing Championship DEZ 00 ... DM 89,95
- F1 World Grand Prix II DM 99,95
- Ferrari 355 Challenge DM 89,95
- Grand Prix 3 Saison '99 NOV 00 ... DM 89,95
- Grand Theft Auto 2 DM 79,95
- Half Life dt. "Blue Shift" NOV 00 ... DM 79,95
- Hidden & Dangerous DM 79,95
- Intern. Track & Field DM 84,95
- Kiss Psycho Circus DM 89,95
- Le Mans 24 DM 89,95
- Mat Hoffmans Pro BMX NOV 00 ... DM 89,95
- Metropolis Street Racer NOV 00 ... DM 84,95
- MTV Skateboarding DM 89,95
- NHL 2K DM 89,95
- Nightmare Creatures II DM 84,95
- Phantasy Star Online DEZ 00 ... DM 84,95
- POD 2 NOV 00 ... DM 89,95
- Powerstone 2 DM 89,95
- Railroad Tycoon II DM 89,95
- Ready 2 Rumble Round 2 NOV 00 ... DM 84,95
- Resid. Evil Code Veronica DM 89,95
- San Francisco Rush 2049 DM 94,95
- Sega Extreme Sports DM 89,95
- Sega GT DEZ 00 ... DM 84,95
- Sega Worldw. Soccer 2001 DEZ 00 ... DM 84,95
- Shenmue TV DEZ 00 ... DM 119,95
- Silent Scope NOV 00 ... DM 84,95
- Sno-Cross Championship NOV 00 ... DM 79,95
- Space Channel 5 DM 89,95
- Speed Devils Online NOV 00 ... DM 94,95
- Star Wars Jedi Pow.Battle DM 89,95
- Starlancer NOV 00 ... DM 79,95
- SW EP1: Racer DM 89,95
- Sydney 2000 DM 99,95
- Time Stalkers NOV 00 ... DM 84,95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Ridge Racer 5



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0004
Release: NOV 00
DM 119,95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119,95

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0011
Release: NOV 00
DM 109,95

Halfife (dt.) Blue Sh.



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDD 180
Release: NOV 00
DM 79,95

Silent Scope



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0018
Release: NOV 00
DM 109,95

Mario Tennis



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 261
Release: NOV 00
DM 109,95

- Tokyo Highway Challenge 2 DM 79,95
 - Tomb Raider 5 DM 99,95
 - Tony Hawk's 2 DEZ 00 ... DM 89,95
 - Vanishing Point NOV 00 ... DM 89,95
 - Virtua Tennis DM 89,95
 - Virtual Athlete DM 89,95
 - WWF Royal Rumble DM 89,95
- NINTENDO 64**
- Nintendo 64 Pokémon DM 249,00
 - Batman of the Future NOV 00 ... DM 99,95
 - Bond:Welt ist nicht genug NOV 00 ... DM 99,95
 - Daffy Duck DM 99,95
 - Donald Duck Quack Attack NOV 00 ... DM 99,95
 - F1 Racing Championship NOV 00 ... DM 109,95
 - Int.Superstar Soccer 2000 DM 109,95
 - Mario Party 2 DM 119,95
 - Mario Tennis NOV 00 ... DM 109,95
 - Mickey's Speedway USA NOV 00 ... DM 129,95
 - Operation: Winback DM 99,95
 - Perfect Dark DM 119,95
 - Pokémon Snap DM 129,95
 - Pokémon Stadium DM 139,95
 - Power Rangers NOV 00 ... DM 109,95
 - San Francisco Rush 2049 DM 99,95
 - Scooby Doo NOV 00 ... DM 109,95
 - Tom & Jerry NOV 00 ... DM 99,95
 - Turok III DM 99,95
 - WWF No Mercy NOV 00 ... DM 109,95
 - Zelda - Majora's Mask NOV 00 ... DM 129,95
- GAMEBOY**
- GameBoy Color DM 139,00
 - AC-Adapter GBC & GBP DM 9,95
 - XPloder GB/GBC DM 69,95
 - Bond:Welt ist nicht genug DEZ 00 ... DM 69,95
 - Cannon Fodder NOV 00 ... DM 59,95
 - Chicken Run NOV 00 ... DM 59,95
 - Croc 2 DM 69,95
 - Dave Mira Freestyle BMX NOV 00 ... DM 59,95
 - Disney's Dinosaurier NOV 00 ... DM 59,95
 - Donald Duck Quack Attack DM 59,95
 - Donkey Kong Country NOV 00 ... DM 64,95
 - Dragon Quest Monsters DM 64,95
 - Driver DM 59,95
 - F1 Championship Seas.2000 DEZ 00 ... DM 69,95
 - Formel 1 2000 DM 59,95
 - Int.Superstar Soccer 2000 DM 59,95
 - Mat Hoffmans Pro BMX NOV 00 ... DM 59,95
 - Metal Gear Solid DM 59,95
 - Moorhuhnjagd NOV 00 ... DM 64,95
 - Perfect Dark DM 69,95
 - Pokémon Blaue Edition DM 69,95
 - Pokémon Gelbe Edition DM 69,95
 - Pokémon Rote Edition DM 69,95
 - Pokémon Trading Card G. DEZ 00 ... DM 69,95
 - Rayman DM 64,95
 - Tomb Raider DM 59,95
 - Tony Hawk Skateboarding DM 59,95
 - Tony Hawk's 2 NOV 00 ... DM 59,95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben- dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Danger Girl



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

DM 79.⁹⁵

M.o.H.: Underground



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

Ferrari 355 Challenge



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 137
Release: erhältlich

Driver 2



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

Zelda: Majora's Mask



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

PREISHAMMER

PLAYSTATION

- C&C 2 Alarmst. Rot DM 29,95
- Castrol Honda Superbike DM 29,95
- ECW Hardcore Revolution DM 19,95
- Fifa Soccer 99 DM 19,95
- Gran Turismo II DM 49,95
- Legend of Kartia DM 34,95
- NBA Live 99 DM 29,95
- NHL 99 DM 29,95
- Rayman Platinum DM 29,95
- Street Skater DM 29,95
- Tony Hawk Skateboarding DM 49,95
- Warzone 2100 Ricochet DM 29,95
- WCW Mayhem DM 29,95

DREAMCAST

- Formula One Racing DM 59,95

- Sega Rally II DM 49,95
- Speed Devils DM 29,95
- Virtua StrikerII V.2000.1 DM 49,95
- WWF Attitude DM 9,95

NINTENDO 64

- Donkey Kong 64 + Exp. Pak DM 69,95
- ECW Hardcore Revolution DM 19,95
- F1 World GP II DM 39,95
- J.McGrath Supercross 2000 DM 44,95
- Shadowman DM 49,95
- Turok Rage Wars DM 19,95

GAMEBOY

- Int. Superstar Soccer 99 DM 19,95
- Quest for Camelot DM 14,95
- Super Mario Land Classic DM 24,95

Tony Hawk's Skateb.



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1266
Release: erhältlich

DM 49.⁹⁵

Speed Devils



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 027
Release: erhältlich

DM 29.⁹⁵

Donkey Kong 64



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 204
Release: erhältlich

DM 69.⁹⁵

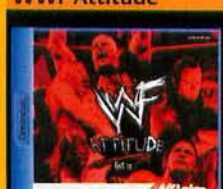
ECW Hardcore Rev.



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD431
Release: erhältlich

DM 29.⁹⁵

WWF Attitude



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 061
Release: erhältlich

DM 9.⁹⁵

Turok: Rage Wars



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 230
Release: erhältlich

DM 19.⁹⁵

FIFA Soccer '99



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD771
Release: erhältlich

DM 19.⁹⁵

Sega Rally 2



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 015
Release: erhältlich

DM 49.⁹⁵

Super Mario Land Cl.



GAMEBOY
Art.Nr.: GB 289
Release: erhältlich

DM 24.⁹⁵

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT jetzt vorbestellen
- zum Release-Datum spielen.

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten
eine kleine Überraschung!

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET Budget- Spiele-Klassiker zum
Sonderpreis

2in1 Bundle- all inklusive

**Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie
unseren kostenlosen Katalog an!**

Lieferung innerhalb Deutschlands; Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

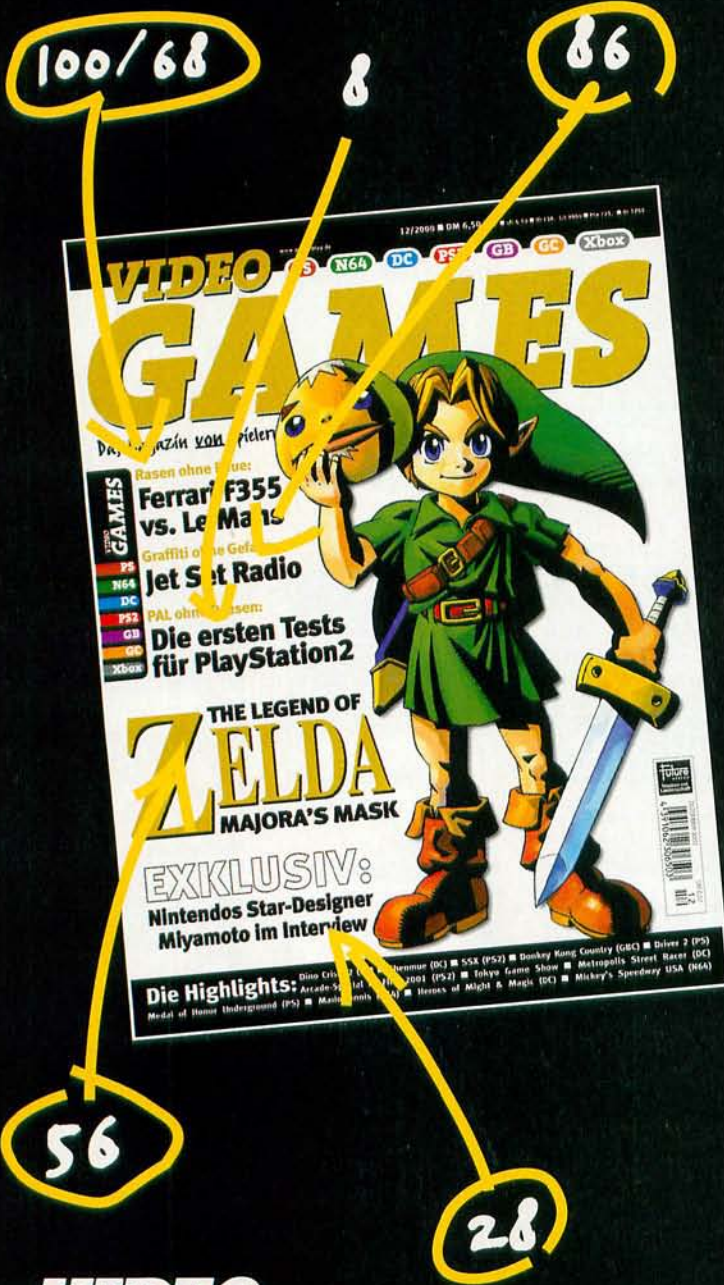
gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Inhalt

12/2000

Vorweihnachtlicher Testmarathon: 75 neue Games getestet, darunter die ersten PS2-Titel!



VIDEO GAMES

News Focus

- Daytona USA Network Racing16**
Rolling Start: Der Arcade-Klassiker kommt doch noch auf Dreamcast!
- Heavy Metal F.A.K.K. 210**
Lara Croft ist euch zu soft? Ihr Outfit zu bieder und ihre Waffen zu mickrig? Dann freut euch auf Julie – das Mega-Babe aus Heavy Metal.
- New Legends12**
Auch die Wrestling-Fabrik THQ belästigt die Xbox mit diesem geplanten Launch-Titel.
- PlayStation 2 – der Start8**
Endlich ist sie da, die neben dem Neo Geo teuerste Konsole aller Zeiten: Wir haben zum Start nochmals alle Infos für euch gesammelt.
- Sonic Adventure 216**
Zum 10. Geburtstag überrascht uns der blaue Igel mit diesem Dreamcast-Sequel.
- X-Update12**
Spektakuläre News-Bits zur Xbox.

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



Der Future Verlag ist Teil des 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-Leistungsverhältnis. Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 7 Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und am Londoner Stock Exchange notiert (WKN: FNET.L).

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel +44-1225-442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath London Mailand München New York Paris Rotterdam San Francisco Warschau



Media with passion



Titel
The Legend of Zelda: Majora's Mask
Der letzte große Knaller für das N64?

Special

- Arcade-Special, Teil 2 ...46**
Nach London ist jetzt Tokio an der Reihe: Lest, was es in japanischen Arcades interessantes und kurioses zu entdecken gibt.
- Flashback144**
In dieser neuen Rubrik beleuchten wir ab sofort echte Konsolen-Klassiker aus heutiger Sicht: Den Anfang macht Streets of Rage.
- GameBabes48**
Wenn es draußen stürmt und schneit, erfreuen wir uns an den weiblichen Superstars der Spieleszene im knackigen Beach-Outfit.
- Jamma26**
Was haben Namco, Sega, SNK, Taito und Co. neues für die Spielhalle geplant? Wir haben uns auf der Arcade-Messe informiert.
- Shigeru Miyamoto28**
Der Nintendo-Meister spricht über seine Zukunftspläne, den GameCube und seine Lieblingsspiele!
- Tokyo Game Show18**
Wer geht aus dem herbstlichen Treffen der Großen in Nippon als Sieger hervor: Sega oder Sony? Wir haben nachgehakt.



▲ Batman geht in Rente? Zumindest in *Batman of the Future* kommt ein neuer Rächer zum Zug.

Rubriken

- Charts14**
- Deathmatch146**
- Editorial3**
- Freaks in Focus79**
- Impressum33**
- Inserentenverzeichnis14**
- Mail-o-Mania32**
- Szene-Chat35**
- Test-Start54**
- VG intern54**
- Vorschau145**

PREVIEW

PLAYSTATION

Dragon Quest VII.....44
Driver 2.....40

PLAYSTATION 2

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2.....42

NINTENDO 64

Batman of the Future: The Return of the Joker.....45

DREAMCAST

Heroes of Might & Magic III.....38
Shenmue.....36

Tipps & Tricks

PLAYSTATION

Bomberman Party Edition.....141
Break Out.....140
Chrono Cross.....140
Danger Girl.....142
Dino Crisis 2.....136
Dino Crisis 2.....140
Frogger 2: Swampy's Revenge.....140
Jeopardy! Second Edition.....142
Megaman Legends 2.....140
NASCAR 2001.....140
NCAA Football 2001.....136
NHL 2001.....138
RPG Maker.....142
Spider-Man.....140
Spyro: Year of the Dragon.....141
Star Trek: Invasion.....140
Star Trek: Invasion.....141
Sydney 2000.....140
TOCA World Touring Cars.....136
Tony Hawk's Pro Skater 2.....137
Twisted Metal 4.....141
Valkyrie Profile.....140

PLAYSTATION 2

Dynasty Warriors 2.....137
ESPN Int. Track & Field.....138

NINTENDO 64

Army Men: Sarge's Heroes 2.....136
Madden 2001.....140
Mario Party 2.....140
Power Rangers: Lightspeed Rescue.....142
San Francisco Rush 2049.....138

DREAMCAST

Giant Gram 2000 All Japan Pro Wrestling 3.....136
Jeremy McGrath Supercross 2000.....142
NFL Blitz 2001.....138
Spawn: In the Demon's Hand.....138
Star Wars: Episode 1 - Racer.....141
Sydney 2000.....140
Test Drive 6.....141

GAMEBOY COLOR

Donald Duck: Quack Attack.....136
Mr. Driller.....141
Trick Boarder.....140

Dickes Ende.....143

Der heiße Draht.....142

Import

PLAYSTATION

RPG Maker.....128

PLAYSTATION 2

Ring of Red.....132
Silpheed: The Lost Planet.....130

DREAMCAST

18 Wheeler - American Pro Trucker.....133

PLAYSTATION

Action Bass.....118
Aladdin in Nasras Rache.....80
Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer.....89
Blaster Master.....121
Box Champions 2001.....90
Crash Bash.....111
Das Dschungelbuch: Groove Party.....113
Dino Crisis 2.....76
Eternal Eyes.....117
Formel 1 2000.....95
Fussball Live 2.....108
Galaga - Destination: Earth.....116
Hugo.....75
Incredible Crisis.....120
International Superstar Soccer 2000.....109
Jeremy McGrath Supercross.....125
Koudelka.....98
Medal of Honor Underground.....70
Mike Tyson Boxing.....120
Mille Miglia.....116
Mortal Kombat Special Forces.....120
MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald.....118
NHL 2001.....117
Rampage Through Time.....95
Speedball 2100.....109
Spyro - Year of the Dragon.....106
Tunguska.....121
UEFA Champions League Season 2000 /2001.....108
WWF SmackDown! 2: Know your Role.....97
YehYeh Tennis.....125

PLAYSTATION 2

ESPN International Track & Field.....94
Fantavision.....124
FIFA 2001.....83
Gradus 3&4.....112
International Superstar Soccer.....110
Madden NFL 2001.....122
Midnight Club: Street Racing.....64
NHL 2001.....88
Ridge Racer V.....92
Silent Scope.....74
Smuggler's Run.....100
SSX.....62
Swing Away Golf.....91
Tekken Tag Tournament.....104
Wild Wild Racing.....82

NINTENDO 64

Duffy Duck: Duck Dodgers.....97
F1 Racing Championship 2.....67
Mario Tennis.....119
Mickey's Speedway USA.....84
WWF No Mercy.....96
The Legend of Zelda: Majora's Mask.....56

DREAMCAST

24 Stunden von Le Mans.....68
Bangal-o.....123
Capcom vs. SNK - Millennium Fight 2000.....66
F355 Challenge - Passione Rossa.....114
Jet Set Radio.....86
Metropolis Street Racer.....102
Silent Scope.....74
Street Fighter III 3rd Strike.....73
Ultimate Fighting Championship.....123

GAMEBOY COLOR

Allice im Wunderland.....135
Cannon Fodder.....134
Championship Motocross 2001.....135
Dalkatana.....134
Das Dschungelbuch.....135
Donkey Kong Country.....135
F1 Racing Championship.....134
Laura.....134
Pocket Racing.....135
Tweety's High Flying Adventure.....135
Winnie Puuh.....134



86



36

▲ Endlich verständlich! Englischsprachiges Shenmue - wir kapierten's, Juhuu!

▲ Das Spiel für die Gesetzlosen: Jet Set Radio zeigt euch, wie man die Bullen richtig ärgert.



84

▲ Mickey's Speedway USA: Besser als Diddy Kong Racing und Mario Kart 64?



56

▲ Einer der letzten großen N64-Superhits: The Legend of Zelda: Majora's Mask!

28

▲ Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft: Nintendos Star-Designer Shigeru Miyamoto lässt kein Thema aus.



Fotos: Hiroki Izumi



VIDEO GAMES News Focus

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

Top-Themen des Monat

Heavy Metal F.A.K.K. 2 – Konkurrenz für Lara? +++ Xbox, Microsoft startet Phase 2 +++ Sega packt aus: Sonic Adventure 2, Daytona USA, Network Racing

PlayStation 2 – der Start

Das Warten hat ein Ende!

Am 24. November schlägt Sonys große Stunde: Der PlayStation-Nachfolger mit Hardware-Power für das 21. Jahrhundert startet auch in Europa. Kurz vor dem Launch tragen wir für euch noch einmal alle wichtigen Einzelheiten rund um die PlayStation2 zusammen. AO

In Australien und Neuseeland erscheint die PS2 erst am 30. November, 17 europäische Länder erwarten die 128-Bit-Konsole dagegen schon sechs Tage früher.



Der Controller

■ Dank Abwärtskompatibilität schluckt die PS2 bis auf wenige Ausnahmen alle Spiele der ersten PlayStation-Generation und verbessert diese optisch geringfügig. Ihr bewegt euch in alten wie neuen Titeln mit einem Dual-Shock-2-Controller mit digitalen Knöpfen, der von seinem Vorgänger optisch nicht zu unterscheiden ist. Auch intern hat sich nicht viel geändert: Zwar erzeugen die beiden Analogsticks mehr Gegendruck und ermöglichen somit eine präzisere Kontrolle, bei den restlichen Analog-Buttons (Schultertasten plus Dreieck, Kreis, Quadrat und X) bemerken wir den Unterschied zum digitalen Handling nur unmerklich. Auch die Third-Party-Hersteller wollen den PS2-Start mit einem umfangreichen Peripherie-Sortiment begleiten: Von der Interact-Angel bis zum Mad-Catzenkrad soll die Zubehör-Palette reichen.

Die technischen Daten

■ Die vielen Technik-Spekulationen zu Beginn dieses Jahres haben sich nicht gelohnt. Erst mit dem Japan-Release am 4. März legte Sony die Karten auf den Tisch. Hier nun die endgültigen Technik-Eckdaten der derzeit leistungsstärksten Konsole auf dem Markt.

CPU

Typ: Emotion Engine, 128 Bit
Taktfrequenz: 296 MHz
Geschwindigkeit: 6,2 Giga-Flops (1 Giga-Flop = 1 Milliarde FLOPS-Operationen pro Sekunde)
Hauptspeicher: 32 MByte
Speicherbus-Bandbreite: 3,2 GByte/Sekunde
Befehls-Cache: 16 KByte
Daten-Cache: 8 KByte
Co-Prozessoren: FPU, VUO, VUI
I/O-Prozessor: PlayStation-CPU mit 33,8 MHz (sorgt für PS1-Abwärtskompatibilität)

Grafik

Typ: Grafik Synthesizer, 128 Bit
Taktfrequenz: 148 MHz
Geschwindigkeit: bis zu 75 Millionen Polygone/Sekunde
Videospeicher: 4 MByte
Interne Bandbreite: 48 GByte/Sekunde
Maximale Auflösung: 1280 x 1024 Pixel
Ausgabeformate: NTSC/PAL/Digital TV
Farbtiefe: 32 Bit (True Color)
Z-Buffering: 32 Bit
Render-Funktionen: Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- und Tri-lineares Filtering, Mip-Mapping, Anti-Aliasing, Multipass-Rendering

Sound

Typ: SPU2
Audio-Speicher: 2 MByte
Kanäle: 48
Sampling-Rate: 44,1 oder 48 KHz (einstellbar)
Surround-Formate: Dolby Digital, DTS

Datenträger

Typ: PlayStation2-CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation-CD-ROM
Unterstützte Formate: Audio-CD, DVD-Video
Kapazität: maximal 17 GByte
Lesegeschwindigkeit: 3,6 MByte/Sekunde (CD-ROM), 5,4 MByte/Sekunde (DVD)

Allgemeines

Anschlüsse: Controller (2), Memory Card (2), AV, Optischer Digitalausgang, USB (2), Firewire, Festplattenanschluss
Gewicht: 2,1 kg
Erscheinungstermin:
4. März 2000 (Japan)
26. Oktober 2000 (USA)
24. November 2000 (Europa)
Preis:
Japan: 33.000 Yen (rund 680 Mark)
USA: 299 Dollar (rund 660 Mark)
Deutschland: 869 Mark

Die Probleme

■ Dunkle Wolken über dem schwarzen Kasten: Einer der größten Ausrutscher dürfte wohl der offizielle Verkaufspreis von 869 Mark sein. Missmutige Stimmung allerorts, als Sony diesen Preis vor knapp zwei Monaten bekannt gab. Selbst der Segas Saturn kostete beim Deutschlandstart zwar 849 Mark – dafür gab es drei Spiele dazu. Dagegen klingt der US-Startpreis von 299 Dollar oder rund 660 Märkern fast noch harmlos. Doch auch die USA bleiben von Problemen nicht verschont. Seit Sony bekannt gab, in den USA nur 500.000 anstatt der angekündigten einen Million PS2 zum Start auszuliefern, sank der Kurs der Sony-Aktie um ganze 7 Prozent. Der Elektronikriesen rechnet jedoch zuversichtlich weiterhin damit, bis zum 31. März 2001 drei Millionen Einheiten ihres neuen Flaggsschiffes verkaufen zu können – wir sind gespannt.



■ Leider ist eine MC nicht im Lieferumfang enthalten.

Die Hardware-Fragen

■ Kritiker klagen wie schon beim Japan-Launch über den gerade einmal vier MByte großen Videospeicher – selbst im Dreamcast schlummern schon derer acht. Ebenfalls anprangerungswürdig: Der PS2-Grafik-Chip muss sehr oft ohne Anti-Aliasing (Kantenglättung) auskommen. Das "Treppchen wegfiltern" kann zwar auch von der Software übernommen werden, belastet jedoch zusätzlich die CPU. Bis die Programmierer mit diesem Flaschenhals problemlos umgehen können, wird wohl noch einige Zeit ins Land ziehen. Über die Optik der schwarzen Schachtel mag man geteilter Meinung sein, ebenso über das wenig innovative, von Fortsetzungen bekannter Titel dominierte Software-Lineup. Über vier statt der mageren zwei Joystickports hätte sich

■ Vollkommen analog: Der PS2 Controller reagiert extrem sensibel.

Die Launch-Titel

■ Sapperlot: 29 Spiele sind für den ersten Verkaufstag der 128-Bit Konsole angekündigt. Bis März 2001 sollen weitere 63 dazu kommen. Sonys Lineup, wenn es denn so wie angekündigt zustande kommt, wäre das umfangreichste, das eine Konsole zum Hardware-Launch jemals aufgewiesen hätte. Bis zum Redaktionsschluss veränderte sich diese Liste jedoch stündlich – wir bitten also um Entschuldigung, falls ihr einige Games am 24. November nicht in den Verkaufregalen finden solltet. Je nach Titel und Hersteller dürfte sich der Ausgabepreis pro Spiel zwischen 100 und 130 Mark einkindeln. Es folgt die ultimative Liste – alle Angaben ohne Gewähr:

- AquaAqua (Wetrix 2) – (Hasbro)
- Armored Core 2 – (Crave)
- Daredevil – (Kemco)
- Dynasty Warriors 2 – (Midas)
- Eternal Ring – (Crave)
- Evergrace – (Crave)
- F1 Racing Championship – (Ubi Soft)
- Fantavision – (SCEE)
- FIFA 2001 – (Electronic Arts)
- Gradius III & IV – (Konami)
- International Superstar Soccer – (Konami)
- International Track and Field – (Konami)
- International Winter X Games – (Konami)
- Madden NFL 2001 – (Electronic Arts)
- Midnight Club – (Take 2)
- NHL 2001 – (Electronic Arts)
- Rayman Revolution – (Ubi Soft)
- RC Revenge Pro – (Acclaim)
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2 – (Konami)
- Ridge Racer V – (SCEE)
- Silent Scope – (Konami)
- Smuggler's Run – (Take 2)
- SSX – (Electronic Arts)
- Super Bust-A-Move – (Acclaim)
- Swing Away Golf – (Electronic Arts)
- Tekken Tag Tournament – (SCEE)
- TimeSplitters – (Eidos)
- Wild Wild Racing – (Rage Games)
- Im Dezember sollen erscheinen:
Cool Pool – (Take 2)
Dead or Alive 2 – (SCEE)
Disney's Dinosaurier – (Ubi Soft)
Driving Emotion Type S – (Electronic Arts)
F1 Championship Season 2000 – (EA)
H3O Surfing – (Take 2)
Kessen – (Electronic Arts)
Moto GP – (SCEE)
NBA 2001 – (Electronic Arts)
Orphen – (Activision)
Silpheed – The Lost Planet – (Swing)
Sky Surfers – (Swing)
Street Fighter EX 3 – (Capcom)
Stunt GP – (Virgin)
Theme Park World – (Electronic Arts)
X-Squad – (Electronic Arts)
Für Januar bis März 2001 sind geplant:
Dark Cloud – (SCEE)
Donald Duck Quack Attack – (Ubi Soft)
F1 World Grand Prix – (Konami)
Formula 1 2001 – (SCEE)
Herdy Gerdy – (Eidos)
Ion GP – (Crave)
Knockout Kings 2001 – (Electronic Arts)
Project Eden – (Eidos)
Star Wars Starfighter – (LucasArts)
Summoner – (THQ)
The Bouncer – (SVG)
The World Is Not Enough – (Electronic Arts)
Unreal Tournament – (Infogrames)
WipEout Fusion – (SCEE)

Die Design-Änderungen

■ Gegenüber der bereits ein halbes Jahr alten japanischen PS2 wurden zwei Veränderungen vorgenommen. Statt des PCMCIA-Ports an der Rückseite des Gerätes für diverse Einschubkarten wie etwa ein Modem, befindet sich in der europäischen und amerikanischen PS2 ein genormter Festplattenanschluss. Des weiteren integrierte Sony den DVD-Ländercode direkt auf der Konsolenplatine und nicht wie bisher im Memory Card Speicher – für das Abspielen von Import-Film-DVDs ist ein Umbau von Nöten.



First Look

Hier findet ihr ab sofort neueste Shots kommender Hits!



GBC DRAGON QUEST 3: INTO THE LEGEND

■ Enix
■ Rollenspiel
■ TBA
Die berühmteste Rollenspielsreihe Japans erhält erneut Zuwachs. Und die lange Tradition des RPG mit vielen, vielen verkauften Einheiten geht weiter: bisher 3,8 Millionen auf NES, RPG des Jahres 1996 auf SNES, bis Jahresende voraussichtlich 4 Millionen auf PS.



GBC DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

■ Acclaim
■ Sportsimulation
■ Dezember 2000
Ab Dezember tretet ihr auch beim kleinen Bruder des großen BMX-Stuntvergnügens kräftig in die Pedale. In neun Levels absolviert ihr über 20 Moves auf eurem Bike und begeistert das Publikum.



DC IRON ACES

■ Xicat Interactive
■ Flugsimulation
■ Dezember 2000
Für Recht und Freiheit kämpft ihr während des Zweiten Weltkrieges auf Seiten der Alliierten. Als amerikanischer Flugzeugpilot nehmt ihr in einem Hurricane, einer P-40 oder einem Warhawk Platz. Uns juckt schon jetzt der Zeigefinger.



ARCADE 1944

■ Capcom
■ Shoot'em-Up
■ August 2000
Shoot'em-Up Fans freuen sich: Capcom konvertiert für Dreamcast den klassischen 2D-Ballerhit 1944. Ob die Munitionsschlacht auch auf der Sega-Konsole für Stimmung sorgt, bleibt abzuwarten.



Schwermetall-Beauty

Wer bei F.A.K.K. an derbe Kraftausdrücke denkt, hat noch nichts von Heavy Metal gehört.

Wer bei Comics noch immer an simpel gezeichnete Entenhausen-Stories denkt, kennt die legendäre amerikanische "Heavy-Metal"-Serie noch nicht gehört. Dort toben sich seit mehreren Jahrzehnten die weltweit besten Zeichner und Storyschreiber an eindeutig für Erwachsene gedachten Zeichentrick-Geschichten aus. Für Erwachsene nicht nur wegen des recht hohen Gewaltfaktors, sondern vor allem aufgrund der recht spärlich – wenn überhaupt – bekleideten weiblichen Figuren.

Auch die Storys um "F.A.K.K. 2" entstammen den Heavy-Metal-Zeichnerstudios und sind sogar für Ende diesen Jahres als Filmumsetzung angedacht. Um die Wartezeit bis dahin ein wenig zu verkürzen, erbarmte sich das Entwicklerteam Ritual der stets nach neuen

Superlativen gierenden Zockergemeinde und veröffentlichte vor kurzem das PC-Game *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, das nun auch als DC-Konvertierung erscheinen soll und von dem alle Bildschirmfotos auf diesen Seiten stammen – ein Dank an unsere PC-Player-Kollegen.

Doch was verbirgt sich denn eigentlich hinter dem seltsam anmutenden Kürzel F.A.K.K.? Und um was geht es in diesem Spiel überhaupt? Und die wichtigste Frage: Wird es auch in der Game-Adaption leicht bekleidete Girls geben? Nun, bei F.A.K.K. handelt es sich um eine so genannte "Federation Assigned Ketogenic Killzone". Das wiederum ist ein Schutzschild, der den wunderschönen und recht friedlichen Planeten Eden vor feindlichen Angriffen schützt und ihn gleichzeitig für interstellare Betrachter wie ein karges, uninteressantes Eiland wirken lässt. Zu dumm nur, dass die Mega-Bösewichte der GITH-Raumflotte

sich in den Kopf gesetzt haben, ausge-rechnet den Planeten Eden zu verwüsten, unterwerfen und was man halt als Fiesling so mit gekaperten Planeten macht ...

Und hier tretet ihr auf den Plan. In der Rolle von Julie (ja, eine weibliche Heldin! Und sogar eine leicht bekleidete!), einer Kriegerprinzessin, über-nehmt ihr die gefährvolle Aufgabe, den Planeten vor den Eindringlingen zu schützen. Basierend auf der *Quake 3*-Engine präsentiert sich *Heavy Metal F.A.K.K. 2* als erstes Spiel, das die id-Routine für ein Action-Adventure nutzt. Haltet ihr euch übrigens die anatomischen Vorzüge der mehrfach ihr Outfit wechselnden Julie vor Augen, kann man den Ent-



▲ Na wer sagt's denn? Blut muss nicht immer rot sein. Hauptsache, es spritzt schön.



▲ Zumindest in der PC-Version sind die Jump'n'Run-Einlagen recht haarig ausgefallen.



▲ Die traumhaften Lichteffekte und die belebte Fauna tragen viel zur Atmosphäre bei.



Bits

DIE LAPTOP-PS2
 Ein für nächstes Jahr angekündigtes Gimmick, auf das sich PS-Gamer sicher besonders freuen, ist das an die PSOne andockbare TFT-Display (als Dritthersteller-Zubehör schon jetzt unter www.eclectic-vg.com/psoneeng.htm vorzubestellen). Die entsprechende Stromquelle vorausgesetzt, könnt ihr eure PSOne dann fast überall mit hinnehmen. Die japanische Firma IREM plant, schon im Januar 2001 ein solches Add-on auch für PS2 anzubieten. Das Private Base getaufte, mit circa 1000 Mark nicht gerade günstige, dafür aber sehr leichte und portable Flüssigkristall-Display wurde erstmals Ende Oktober auf der World PC Expo 2000 in Tokio gezeigt.

GNADENLOS EINGESTAMPFT
 Softwaregigant Infogrames hat die Dreamcast-Version des Weltraum-Shooters *Independence War II* mit einer äußerst knappen Begründung aus dem Verkehr gezogen: „Es wurde die wirtschaftliche Entscheidung getroffen, *Independence War II* nun doch nicht auf DC zu veröffentlichen“, so ein Sprecher von Infogrames. „Particle Systems wird sich statt dessen auf den PC-Markt konzentrieren; der DC-Markt ist leider nicht profitabel genug.“ Streichungen, die zweite: Die Chancen, dass *Colin McRae Rally 2.0* nun doch für DC erscheint, steigen wieder. Hauptgrund für die vorläufige „Auf Eis Legung“ des mit Online-Funktionen geplanten Spiels war laut Codemasters die noch mangelhafte Stabilität und Geschwindigkeit des SegaNet. Sollte Segas Netzwerk 2001 zuverlässiger laufen, will man die Situation überdenken und das Projekt vielleicht fortsetzen.



▲ In den Sümpfen lauern die »Maularme« auf Julie. Wo unsereiner Hände hat, besitzen diese Kreaturen zwei zusätzliche Fresswerkzeuge.

wickeln für diese Entscheidung nur sehr, sehr dankbar sein.

Ihr steuert Julie also in bester Lara-Manier durch die ausgesprochen skurrilen 25 Level – nur optisch deutlich ansprechender. Hindernisse überwindet ihr dabei an Lianen schwingend, rennend, rollend oder auch kletternd. Sollte die Kameraführung der PC-Version es auch auf das DC schaffen, bleibt ihr erfreulicherweise von toten Winkeln ebenso verschont wie von nicht erkennbaren Gegnern außerhalb des Screens. Ach ja, die Gegner. Diesen müsst ihr natürlich mehr als nur eure Kletter- und Kampfkünste entgegensetzen.

Dazu stehen euch fünf Waffenarten, vom einfachen Schutzschild über Schwerter bis hin zu Raketenwerfern zur Verfügung. Nettes Gimmick: Ihr dürft in jede Hand eine separate Waffe nehmen, diese so beliebig kombinieren und durch aufsammlbare Extras in ihrer Wirkung steigern. Aufgelockert wird das



▲ Wie gesagt, Heavy Metal macht Comics für Erwachsene ...



▲ In den Trainingsmissionen steht euch ein Hologramm-Double als Gegner bereit.



▲ Ähnlichkeiten mit der Osterinsel sind rein zufällig.



▲ Wir verstehen uns richtig: Das hier ist gerade mal die Klaue des Bösewichts. Der Rest ist sogar noch geringfügig größer ...

recht blutige Game zusätzlich durch verschiedene Rätsel, die aber geübte Spieler vor keine allzu große Herausforderung stellen dürften. Mit etwas Glück sollte Julie es mit *Heavy Metal F.A.K.K. 2* rechtzeitig zu Weihnachten in die Händlerregale schaffen.

▲ Auch wenn die Schleuder nicht das Maß aller Dinge ist, kann sie mit der richtigen Munition ganz schön Schaden anrichten.

DC
Heavy Metal F.A.K.K. 2
 ■ Genre: Action-Adventure
 ■ Entwickler: Ritual
 ■ Hersteller: Take 2 Interactive
 ■ geplanter Release: 1. Quartal 2001

Die Galerie



Wenn ihr verrückte Bilddaten findet, dann mailt sie uns an: vg@future-verlag.de Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.

▶ Jan G. aus Stuhl erspielte für uns den geheimsten Charakter in *Super Street Fighter*.



◀ Zu den amerikanischen Präsidentenwahlen kommentiert Phil X.: „I did not have a sexual relationship with that woman“ – dafür gibt's ein Ü-Ei!



▲ Schmerzvoll! Chris L. aus München und sein grauenhafter Fußball-Schnappschuss.

▼ Das große Fressen: Christian S., ebenfalls aus München, weiß, wie man auch in Jahren noch kräftig zubeißt.





X-Update

Abe & Friends jetzt nur noch auf Xbox!

TETRIS JETZT BEI THQ

THQ hat sich bis zum Jahr 2004 die weltweiten Exklusivrechte zur Vermarktung der Tetris-Lizenz gesichert, die Blue Planet Software und The Tetris Company verwaltet. Das erste über THQ vermarktete Tetris-Spiel soll für PS2 erscheinen, Umsetzungen für GameBoy Advance und andere Next-Gen-Konsolen sollen bis Ende 2001 folgen. Tetris-Fans sollten übrigens mal bei www.tetris.com vorbeisurfen.



FINGERFERTIGE JAPANER

Eigentlich könnte sich Enix erst einmal ein paar Wochen auf ihren *Dragon Quest VII*-Lorbeeren ausruhen. Doch die fleißigen Japaner lassen sich nicht beirren und kündigten für Ende Oktober die Gründung einer neuen Tochtergesellschaft an. Sie nennt sich BMF und wird sich auf die Entwicklung eines Druck-sensitiven Fingerabdruck-Scanners und der dazugehörigen Software spezialisieren. Gezeigt wurde beides bereits 1998 auf der CeBit in Hannover und 1999 auf der Comdex. Beachtlich: Schon seit 1987 forscht Enix auf diesem Gebiet. In wie weit diese Technologie im Spielbereich Verwendung finden soll, ist noch unklar.

Während ihr dies lest, ist die PlayStation2 in den USA bereits gestartet. Und wenn sich alle kurz vor Redschluss kursierenden

Gerüchte bewahrheiten, dann hat Microsoft unmittelbar vor Sonys zweitem Eroberungsfeldzug in den USA das finale Design der Xbox preisgegeben.

Unseren Quellen zufolge erscheint die Xbox ähnlich der PS2 in Schwarz, auf der Oberseite mit einem chromfarbenen X aus Plastik verziert und hat im Allgemeinen einen sehr erwachsenen Touch. Sie steht auf eleganten, kreisförmigen Füßen, wie man sie von einer noblen Stereoanlage her kennt. Das allseits bekannte grüne Licht des Prototypen wird es wohl auch ins finale Design schaffen. An der Vorderseite befinden

sich vier Joypad-Ports und ein Slot-In-DVD-Laufwerk (die DVD wird automatisch eingezo-

gen). Mal sehen, ob sich all dies bestätigt ... Hundertprozentig sicher sind allerdings folgende Infos. Nummer eins: Lorne Lanning und die Jungs und Mädels von Oddworld Inhabitants haben *Munch's Oddysee* für PS2 eigestellt und alle zukünftigen Projekte nur noch für die Xbox zu veröffentlichen – und zwar pünktlich zum Launch. Sollte Konami dann auch noch *Metal Gear Solid X* rechtzeitig zum Konsolenstart fertig stellen (ist ja offiziell bestätigt), dann müssen sich Sony, Nintendo und Sega ganz warm anziehen.

Nummer zwei: *Duke Nukem Forever*, der offizielle, ewig verspätete Nachfolger des Ego-Shooters *Duke Nukem 3D* wird kurz nach der PC-



Premiere auch für Xbox erscheinen. Wenn die Entwickler bei 3D Realms sich ranhalten, dann geht's Ende 2001 endlich zur Sache.

Übrigens: Die Gerüchte verdichten sich, dass Square nun doch auf den Xbox-Zug aufgesprungen ist und fleißig an *FF XI* arbeitet. **CS**

Ärger in Chinatown

THQ enthüllt ersten potentiellen Xbox-Launch-Titel

Der sogenannte Gamer's Day in Las Vegas war der Anlass, die Katze – genannt *New Legends* – aus dem Sack zu lassen. Entwickler Infinite Machines, der dieses Third-Person-Action-Spiel früher schon mal als PC-Version veröffentlichen wollte, hat seinen Plan aus noch ungeklärten Gründen über den Haufen geworfen und das Game nun als Konsole-only-Produkt in der Entwicklung.

Obwohl noch nicht hundertprozentig als Xbox-Titel bestätigt, fiel der Name der Microsoft-Konsole während der Präsentation in Las Vegas doch am häufigsten. Als "Software-Motor" musste übrigens ursprünglich die leistungsstarke Unreal-Engine herhalten, die inzwischen jedoch durch eine intern entwickelte Lösung ersetzt wurde. Mit dem Grad der Fertigstellung ist man bei Infinite Machines dennoch recht zufrieden: 80 Prozent der insgesamt 37 Level sind so gut wie abgeschlossen und auch waffentechnisch

tut sich schon einiges. In der finalen Version werdet ihr alles in allem mit 20 Stich- und Fernkampfwaffen ins Feld ziehen und gegen fünf Bossgegner unter anderem der Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft antreten können.

Auf Wunsch setzt ihr sogar je zwei Waffen gleichzeitig setzen. Zeitliches Setting des voll lippen-synchron animierten Spektakels ist das China der Gegenwart sowie das einer nicht allzu fernen Zukunft. Genaue Details zur Story gibt's leider noch nicht. **CS**



▲ Erste Designskizzen versprechen ein sehr ungewöhnliches Leveldesign.



■ Wiw UNO-Friedenstruppen sehen diese Herren nicht aus.



▲ Besitzt die Xbox die nötige Rechenleistung für die Charakterdarstellung in dieser Qualität?

Surfin' DC

Top 5 Surf-Tipps



1 <http://de.finance.yahoo.com/m57a=1>
Importfans, die ihre Games aus den USA ordern, kämpfen regelmäßig mit den lästigen Umrechnungskursen. Wer nicht tagtäglich über den Dollar- beziehungsweise Euro-Stand informiert ist, kann sich hier leicht verschätzen. Der Yahoo-Währungsrechner hilft euch.



2 www.mobiledisco.com
Ihr lieb es zu chatten, doch euch sind die drögen Textforen zu langweilig? Auf in die "mobile Disco"! Hier könnt ihr euch eigene virtuelle Chat-Figuren erstellen und mit diesen in der hauseigene Talkrunde kräftig mitquatschen. Leider nur in Englisch.



3 www.gamepiloten.de
Ihr sucht Infos über ein Spiel, eine Konsole oder gar einen Cheat? Die Gamepiloten bringen euch hin. Mit diversen Links auf Hersteller-Homepages und Partnerseiten surf ihr gezielt durchs Internet – immer auf dem richtigen Pfad zu eurem Lieblings-Game.



4 www.myparadise.de
Kuschelwochen bei "myparadise", dem Online-Laden für Haus und Garten. Von der Möbelkollektion bis zum Vogelhaus kauft ihr hier alles bequem von zu Hause ein. Endlich keine Schlägereien bei Obi oder Möbel Unger mehr.



5 www.helge-online.de
Subtile Komik vom Allerfeinsten: Wenn sich der sprachkarge "Texaner" aussagelos und mit glasigem Blick vor sein Publikum stellt, rasten die Leute schier aus. Helge Schneider definiert den Begriff "Kult" ganz neu – seine Homepage verrät spannende Künstlerinfos.

ChuChu-Rocket-Wahn beendet!

In der Frankfurter Diskothek "Lofthouse" kürt Sega den europäischen Gewinner des ChuChu-Wettbewerbs.

Als Sega im Juli dieses Jahres zum *ChuChu Rocket!*-Online-Wettstreit aufrief, war die Beteiligung enorm. In fünf europäischen Ländern (Deutschland, England, Irland, Frankreich und Spanien) nahmen unzählige Dreamcast-Surfer am kleinen Mäusekrieg teil. Doch schon bald trennte sich die Spreu vom Weizen und die nationalen Champs standen fest – das deutsche Ausschlussfinale in Düsseldorf konnte der Saarländer Daniel Klein für sich entscheiden. Daniel verriet uns, dass seine Telefonrechnung für zwei bis drei Monate in den hohen Tausenderbereich gestiegen war. Innerhalb dieses Zeitraums absolvierte der *ChuChu*-süchtige Finalteilnehmer in zehn Stunden harter Game-Arbeit pro Tag unglaubliche 100 Spiele. Selbst bei seiner Freundin ruhte Daniel nicht und warf den Dreamkey ins DC-Laufwerk. Schade, aber der europäischen Konkurrenz musste er sich trotzdem geschlagen geben. Nach einigen heißen Online-Duellen ging unser *ChuChu*-Olympionike mit einem sehr guten vierten Platz aus dem Online-Fight hervor. Der Ire Kevin Lim gewann den Vierkampf und heimste neben dem Ruhm ein Astronautentraining im NASA-Space-Center in Alabama. Doch auch Daniel wurde nicht mit leeren Händen nach Hause geschickt: Ein "ChuChu-Rocket!"-Dreamcast mit handgefertigtem Airbrush-Design und ein Spielgutschein über 5000 Mark gingen an die Saarländische Rakete. **AO**



▲ Von links nach rechts: Tina Sakowsky (Sega Presse), Daniel Klein und Kim Shon (Online-Manager, Sega)

Der PS2 Countdown läuft ...

... und mit einem großen Preispaket stimmt uns Konami auf den Launch ein.

Unter www.konami-europe.com startet die europäische Zentrale der *Track & Field*-Button-Masher ab November ein deftiges Gewinnspiel. Vom 1. bis zum 24. November stellt Konami auf der oben genannten Homepage jeden Tag ein PS2-Spiel vor; dazu gibt es eine nicht ganz einfache Quizfrage. Wer die Fragen regelmäßig bis zum PS2-Start beantwortet, sammelt insgesamt zwei Dutzend Lösungsbuchstaben, die einen finalen Gewinnsatz ergeben. So kommt ihr jeden Tag dem Hauptgewinn einen Schritt näher. Und der Preis ist heiß: Pünktlich zum PS2-Release lässt Konami einen der überbeuerten Hardware-Kästen springen. Dazu gibt's ein umfangreiches Spiele-Bundle mit fünf aktuellen Konami-Titeln. Doch auch die nachfolgend Platzierten können sich freuen: Jeweils fünf Exemplare des Actionkrachers *Silent Scope* und des Weltraumshooters *Gradius 3 & 4* freuen sich auf ihre neuen Besitzer. Mitmachen lohnt sich! **AO**



► Surfen macht sich bezahlt – Konami verlost geniale Preise.

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst ...

Amerika, das Land der DVD ...

■ Der DVD-Siegeszug hält weiter an. Über 10 Millionen verkaufte DVD-Player verrichten in amerikanischen Haushalten bereits ihren Dienst. Die eigentlichen Verkaufszahlen liegen jedoch noch weitaus höher, denn nicht alle Händler leiten ihre Zahlen weiter und auch PC-DVD-Laufwerke werden in der Zählung nicht erfasst. +++ Capcom gruselt im November: Die Survival Horror-Adventures *Resident Evil 2* und *Resident Evil 3: Nemesis* warten sich auf ihre (bestätigte) Dreamcast-Umsetzung. +++ Sony lädt zur Vip-Party: Um den PS2-Start in Amerika gebührend zu begehen, wurden ausschließlich große Namen in die Nobelabsteige Pacific Design Center geladen. Carmen Electra, Denise Richards, Patricia Arquette oder Tyra Banks gaben sich die Ehre. +++ Hudson und Infogrames ziehen am selben Strang: Die beiden Entwicklerfirmen investierten 60.000.000 Yen (rund 1,2 Millionen Mark) und gründeten unter dem Label Infogrames-Hudson



▲ VHS ist out! Lang lebe die DVD.

einen neuen Tochterkonzern, der sich um Softwarenachschub für PlayStation2, Xbox und GameCube kümmern soll. Infogrames gehören 70 Prozent, Hudson besitzt 30 Prozent der Anteile. +++ Infogrames' zweite stolze Meldung: Allein in den USA sollen mehr als eine Millionen *Driver 2* – Exemplare vorbestellt sein. Lest dazu unser Preview auf Seite 40. +++ Nintendo vor

Gericht: Big N erhebt gegen 55 Internet-Webseiten Anklage. Grund: Die Webseiten sollen widerrechtlich das eingetragene Warenzeichen "Pokémon" verwendet haben – jetzt droht ein Millionen-Prozess. +++ **AO**

Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet ...

Zwischen Digimon und Pokémon

■ Digimon-Mania: Bandai kündigt zum Jahresende eine Fortsetzung der *Pokémon*-Konkurrenz unter dem Namen *Digital Card Arena* für PlayStation an. Die Story basiert im Wesentlichen auf der zweiten TV-Staffel, die bereits in Japan angelaufen ist. +++ Matsushitas Tochterkonzern Panasonic steigt ins Handheld-Geschäft ein. Die portable Konsole soll auf der neuen Bluetooth-Technik basieren, dem zukünftigen Standard für drahtlose Datenübertragung. +++ Neo-Geo-Fans, frohlocket: *The King of Fighters 2000* kommt definitiv am 21. Dezember in Japan als Modul auf den Markt. Der Ausgabepreis ist auf 38.000 Yen oder rund 760 Mark festgelegt. Eine preisgünstige CD-Version ist nicht geplant. +++ Japans Marktanalysten haben herausgefunden: Diesen Sommer wurden erstmals mehr DVD-Filme als VHS-Videos verkauft. Insgesamt stieg der DVD-Absatz um 280 Prozent – eine Ursache dafür könnten die 3 Millionen verkauften PS2 sein. +++ Brodelnde Gerüchteküche: Sega plant den Release einer



▲ Noch namenlos: Panasonic plant den Einstieg ins Konsolengeschäft.



sogenannten "3D Expansion Card" für Dreamcast. Mit diesem Hardware-Zusatz sollen Naomi-2-Spielhallentitel angeblich problemlos für die Heimkonsole umgesetzt werden können. Das Naomi-2-Board (siehe Jamma-Messebericht Seite 27) besitzt die vierfache Rechenpower ihres Vorgängers und des Dreamcast. +++ Squaresoft verspätet sich: Das in der letzten Ausgabe vorgestellte *The Bouncer* für PS2 kommt nun doch nicht mehr Ende des Jahres – Anfang 2001 lautet das neue Release-Datum. Als Entschädigung kündigten die Final-Fantasy-Jungs das legendäre *Front Mission* für WonderSwan Color an. +++ **AO**



USA



JAPAN

News Focus – Promarkt Charts

PLAYSTATION

1	(1)	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
2	(2)	SYDNEY 2000	Eidos
3	(5)	PARASITE EVE II	Square Soft
4	(3)	TOCA WORLD TOURING CARS	Codemasters
5	(4)	RAYMAN 2	Ubi Soft
6	(8)	KOUDELKA	Infogrames
7	(NEU)	FORMEL 1 2000	SCEE
8	(10)	SPIDER-MAN	Activision
9	(6)	NIGHTMARE CREATURES II	Konami
10	(9)	STAR TREK INVASION	Activision



▲ Tony Hawk's Pro Skater 2

NINTENDO 64

1	(1)	POKÉMON SNAP	Nintendo
2	(2)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
3	(4)	ISS 2000	Konami
4	(3)	TUROK 3	Acclaim
5	(8)	DONKEY KONG 64	Nintendo
6	(5)	TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
7	(10)	SHADOWMAN	Acclaim
8	(6)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
9	(9)	PERFECT DARK	Nintendo
10	(7)	GLOVER	Hasbro



▲ Pokémon Snap

DREAMCAST

1	(1)	VIRTUA TENNIS	Sega
2	(3)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
3	(5)	DEAD OR ALIVE 2	Acclaim
4	(2)	NIGHTMARE CREATURES II	Konami
5	(7)	HIDDEN & DANGEROUS	Take 2
6	(4)	SYDNEY 2000	Eidos
7	(NEU)	WWF ROYAL RUMBLE	THQ
8	(9)	ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	Sega
9	(10)	CRAZY TAXI	Sega
10	(8)	POWERSTONE 2	Eidos



▲ Virtua Tennis

GAMEBOY

1	(1)	POKÉMON – GELBE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
3	(3)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
4	(4)	DRAGON QUEST MONSTERS	Eidos
5	(6)	TARZAN	Activision
6	(8)	TOMB RAIDER	THQ
7	(5)	WARIO LAND 3	Nintendo
8	(10)	RAYMAN	Ubi Soft
9	(7)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
10	(W.E)	MARIO'S PICROSS	Nintendo



▲ Pokémon – Gelbe Edition

USA – CHARTS

1	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
2	PS	MADDEN NFL 2001	EA
3	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER	Activision
4	DC	NFL 2K1	Sega
5	PS	GRAN TURISMO 2	Sony
6	PS	PARASITE EVE II	Squaresoft
7	PS	DAVE MIRRA BMX	Acclaim
8	PS	SPEC OPS	Take 2
9	N64	MADDEN NFL 2001	EA
10	PS	WWF SMACKDOWN!	Thq



▲ Tony Hawk's Pro Skater 2

JAPAN – CHARTS

1	PS	DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FORM EDEN	Enix
2	DC	ETERNAL ARCADIA	Sega
3	N64	MYSTERIOUS DUNGEONS 2: S M R C	Chun Soft
4	GB	RANCH STORY GB: BOY MEETS GIRL	Victor Int.
5	GB	KORO KORO KIRBY	Nintendo
6	PS	DINO CRISIS 2	Capcom
7	GB	YUGIOH DUEL MONSTERS III WGA	Konami
8	PS	FIGHTING ILLUSION K-1 GP 2000	Xing
9	PS	KAMURAI	Namco
10	GB	POKÉMON DE PANEPON	Nintendo



▲ Dragon Quest VII: Soldiers from Eden (PS)

Auflösung der Leser-Umfrage

Wir fragten nach eurer Meinung, ihr habt uns schonungslos beantwortet. Bis zum Einsendeschluss am 10. Oktober, hatte unser Briefträger Unmengen von bleischweren Postsäcken in die Redaktion zu schleppen. Für die rege Teilnahme bedanken wir uns. Aus allen Einsendungen zog unsere Lottofee zehn Gewinner, die ihre Mühe mit einem Spielepaket oder einem Video-Games-Jahresabo entlohnt bekommen. Und die Gewinner lauten:

Je ein Spielepaket von Virgin Interactive haben gewonnen:

Michael Ehrlich, München
Alberto Doriguzzi, Itália
R. Kulpers, Niederlande
Walter Geist, Münsterstadt
Ulrich Leonhardt, Düsseldorf

Außerdem ein Video-Games-Jahresabo haben gewonnen:

Rico Steffens, Wedemark
Thomas Ruiters, Duisburg
Sven Mühlbach, Bad Langensalza
Oliver Herrmann, Münster
Gilbert Nitschke, Solpke

Auflösung der Pocket Corner Verlosung

Auch das THQ und InterAct Gewinnspiel ist bereits ausgewertet. Die Preise aus unserer Pocket Corner-Verlosung wurden bereits verschickt:

Über das GameBoy Spiel Jay freuen sich:

Marie-Louise Petersen, Hohenahr
Sandra Wächter, Arzberg
Michael Lemoine, Würzburg
Ralf Debelar, Weis
Friedhold Reiter, Hof

Ein praktisches Worm Light haben gewonnen:

Christian Blase, Zahna
Georg Blomberger Jun., Lenggries
Olaf Blomberg, Münster
Stefan Wemmert, Neumünster
Diana Schürzeberg, Detmold

Auflösung des Konami-Mini-Gewinnspiels

Vielen Dank für eure rege Teilnahme an dieser Mini-Umfrage. Folgende Konami PS2-Spiele werden von euch demnach am sehnlichsten erwartet. Platz 1: klar, *Metal Gear Solid 2*. Platz 2: das in dieser Ausgabe getestete *Silent Scope*. Und Platz 3: das imposante *Z.O.E.* (siehe Tokyo Game Show Bericht). Je ein Konami PS-Spiel haben gewonnen:

Michael Kutschka, Langelsheim
Alexander Hap, Kaarst
Thorsten Böhm, Halle/Saale
Sacha Röschard, Basel (CH)
Eric Engeleit, Berlin
Daniel Ritter, Mönchengladbach
Christian Müller, Neuenbürg

Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen.

Inserentenverzeichnis

Arjay	2
Eidos Interactive	21, 23
ELCON Elektrotechnik GmbH	143
Fire International (Deutschland) GmbH	173
Future Verlag GmbH 15, 25, 31, 41, 43, 61, 126-127, 131, 139	
Game It! Entertainment Software AG	147
gameplay GmbH	4-5
Gamesquare Versand	95
Gamestore	121
Hong Kong Fun GmbH	17
Media Attack	67
Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH	148
Spirit	95
T.G. Computer	125
Video Game Source	89
Wolfsoft GmbH	75

Beilage: Game Only

PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD



Die Zukunft beginnt am

02.11.2000

Die Playstation2. Das Magazin.

Bits

Aktuelle Newsfetzen aus der Welt der kommenden Sony Konsole.

ZOMBIES AUF DIE MATTSCHLEIBE

■ Er führte Regie bei Filmen wie *Mortal Kombat*, *Event Horizon* oder *Soldier* und ist nun ein Bund mit dem ortsansässigen Bösen eingegangen. Die Rede ist von Regisseur Paul Anderson, der jetzt offiziell am stets beschworenen *Resident Evil*-Film arbeitet. Handlung: Eine Spezialeinheit des Militärs muss einen außer Kontrolle geratenen Supercomputer lahm legen und sich dabei gegen Hunderte von zu Zombies mutierten Wissenschaftlern zur Wehr setzen, die Opfer eines Laboringlücks geworden sind. Drehbeginn ist Anfang Januar nächsten Jahres, geplante Kinopremiere: pünktlich zu Halloween 2001.

ALLES LIPPENSCHRON

■ Software-Riese Electronic Arts hat die sogenannte LIPSinc Echo Technologie (www.lipsinc.com) für fünf Spiele lizenziert, die zur Zeit in Arbeit sind (vier PS2- und ein PC-Titel). Erstes Produkt, das intensiven Gebrauch von LIPSinc Echo machen wird, ist das PS2-Basketballspiel *NBA Live 2001*. EA hat diese Technologie zur Darstellung von lippenchronen Gesichtsanimationen schon früher benutzt, unter anderem für das Football-Spiel *Madden NFL 2001* (PAL-Test siehe Seite 122). LIPSinc Echo soll außerdem Verwendung in einem noch unbekanntem Online-Spiel finden.



CORE: EXKLUSIV FÜR XBOX

■ Die *Tomb Raider*-Macher haben offiziell bestätigt, dass sie an einem exklusiv-Titel für Microsofts Xbox-Konsole arbeiten. Um welches Projekt genau es sich dabei handelt, wollte Core allerdings nicht verraten. Fest steht, dass Core im Moment insgesamt sieben Projekte produziert. Vier davon tragen schon einen mehr und minder bestätigten Namen: *Tomb Raider: Chronicles*, *Tomb Raider: Next Generation*, *Project Eden* und *Herdy Gerdy*.

Back to the Roots

Endlich: Sega bringt *Sonic Adventure 2* und *Daytona USA* für Dreamcast!

Zweifellos: Einige der innovativsten Titel des letzten Jahres, drehten sich im Dreamcast-Laufwerk. Doch nun ist es an der Zeit, sich alter Tugenden zurück zu besinnen und lizenzierte "Sega only"-Spiele neu herauszubringen. Sega benötigt Software, die den Hardware-Verkauf ankurbelt. Hierzu bieten sich *Sonic Adventure 2* und *Daytona USA* geradezu perfekt an – die Fan-Gemeinde jubelt schon jetzt.

DAYTONA™ USA

Gentlemen, please start your engines! *Daytona USA* ist zurück und tritt erneut das

Gaspedal bis zum Bodenblech durch. Der offizielle Verkaufstitel lautet *Daytona USA: Network Racing* und wird ab März 2001 um die Gunst der europäischen Kunden werben. Doch lange werden die PS-starken Boliden nicht in den Verkaufsregalen liegen – Fans der robusten Vehikel sparen nach den diversen Arcade-, Saturn-, und PC-Versionen schon jetzt mit Eifer. Auch Liebhaber finden sich schnell zurecht, da das Dreamcast-Spiel von seinen Vorgängern zehrt: Drei Strecken vom Spielhallen-Automaten, zwei Bonuskurse aus *Daytona CCE* (Saturn) und zwei bislang ungesehene Zusatzpisten hören sich doch recht vielversprechend an. Bislang unbestätigt blieb die Nachricht, dass es sogar eine Bonusrennbahn aus der PC-Deluxe-Version unter die Dreamcast-Haube geschafft hat.

Allesamt sind die Rundkurse sorgfältig nachgebaut, mit viel Liebe texturiert und vollgepackt mit Details – vorbei ist die Zeit der altbackenen Grafik. Einfach beeindruckend: Die Dreamcast-Version könnte sogar dem Spielhallen-Automaten das Wasser abgraben. Selbst bei 20 Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Bildschirm oder bei rasanter Splitscreen-Action sind keine Pop-Ups, Slowdowns oder Geschwindigkeitsverluste zu erkennen – mit konstanten 60 fps katapultieren euch die Rennschlitten über den glühenden Asphalt. Dazu begleitet euch ein Soundtrack, der sich gewaschen hat. Und von der Onlinefähigkeit, bei der ihr spannende Duelle übers Sega.Net ausfechten dürft, wollen wir ja gar nicht erst reden ...



▲ Freie Strecke – Fuß aufs Gas! Bei einem Amerika-Cup dürfte sogar Rennspielfan Ralph mitfahren.



▲ Beim Pitstop legen sich eure Mechaniker mächtig ins Zeug. Die 38zigste Position will verteidigt werden.



▲ Grafisch und spielerisch ist *Daytona USA: Network Racing* die absolute Wucht – wir freuen uns schon jetzt.



▲ „King of the Road“ – beweist das ihr die schnellsten im Rennzirkus seit und lasst den Tacho glühen.

SONIC™ 2 ADVENTURE



▲ Tja, der schnuckli ... eh, oberböse Dr. Robotnik wird euch wieder einmal das Leben schwer machen.



▲ Auch der rote Pelzbär Knuckles spielt neben dem Geburtstagskind Sonic wieder einmal eine große Rolle.



▲ Dicht bewachsene Dschungellevel durchstreift Sonic selbstverständlich auf höchster Geschwindigkeitsstufe.



▲ Auch in der Stadt geht's rund: Sonic startet eine wilde Verfolgungsjagd mit einem schwergewichtigen LKW.

Pünktlich zum 10. Geburtstag kehrt der blaue Flitzer auf den

Dreamcast zurück. Frisch aufgepoliert und in blenden-der Verfassung stürzt sich der quicklebendige Racker nach seiner zweijährigen Ruhepause erneut ins Geschehen. Der weltweit einheitliche Starttermin für *Sonic Adventure 2* soll das zweite Quartal 2001 sein. Große Erwartungen lasten auf dem Sonic-Team – immerhin ist der flinke Hüpfar Segas offizielles Maskottchen. Ein schlechtes Spiel würden die Fans nicht verzeihen. Und so beauftragten die obersten Sega-Bosse auch nur den Besten der Besten mit diesem Nachfolger. Yuji Naka, Chefdesigner und langjähriger Betreuer der Sonic-Reihe, ist erneut in die Produktion involviert.

Ebenfalls mit an Bord: Knuckles, euer alter Freund und Begleiter. Auch die drohende Gefahr kommt nicht von irgendeinem Bösewicht. Nach langen Castings entschied Sega sich mit einer überzeugenden Mehrheit für Dr. Robotnik, wie ihr auf den Bildern unschwer erkennen könnt – die Fans wird's freuen. Die Infos zum Spiel an sich fallen eher spärlich aus: Dem kurzen Trailer und der immensen Screenshot-Flut nach zu urteilen, tritt das Action-Adventure in vorgefertigte Fußstapfen. Die ersten Impressionen lassen sich mit altbewährten Sonic-Adjektiven ausdrücken: Blitzschnell, umfangreich und action-geladene. Sonic, welcome back!



Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

MILLIONENMARKE GEKNACKT

Ein Jahr nach dem europäischen Dreamcast-Launch am 14.10.1999 zieht Sega Europe nun eine erste Verkaufsbilanz. Demnach wurden bis zum heutigen Tag europaweit über eine Million Dreamcast-Konsolen und 2,5 Millionen DC-Spiele verkauft. Sega gibt an, die intern angestrebten Verkaufszahlen erreicht zu haben, freut sich, nach gut einem Jahr ein sehr breit gefächertes Produkt-Portfolio anbieten zu können und ist insbesondere mit den Abverkäufen der haus-eigenen Titel *Sonic Adventure* und *Virtua Tennis* zufrieden. Zuversichtlich zeigt man sich auch zum Thema Dreamarena. Über 400.000 User haben sich in ganz Europa bereits registriert, 10 Prozent davon loggen sich täglich in Segas erst kürzlich neu designtem Online-Portal ein. Bis zum Frühjahr 2001 soll sich diese Zahl nochmals deutlich erhöhen – zehn Online-Spiele wie etwa *Quake 3 Arena*, *Black & White* oder *Phantasy Star Online* sollen's richten.



EIDOS MACHT MOBIL

Eidos Interactive, nach endlosem Hin- und Her fürs Erste immer noch eigenständiger Software-publisher, will neue Märkte erschließen. In diesem Fall den der immer populärer werdenden WAP-Spiele fürs Handy. Den ersten Schritt will man mit einer Wireless-Application-Protocol-Variante des Ende 1998 erschienenen PC-Strategiespiels *Gangsters* machen. Umgesetzt wird das Vorhaben von den in Cambridge ansässigen Mobilfunkspezialisten von nGame. Ziel des Spiels ist es, sich im Zeitalter der Prohibition durch den Handel mit Alkohol, Waffen und anderen Leckereien eine goldene Nase zu verdienen. Antreten müsst ihr natürlich gegen andere menschliche Mobilfunkbenutzer.



▲ Feurig, feurig: Die Fire Missile macht ihrem Namen alle Ehre.



▲ Wie hier gut zu erkennen, bestehen alle Landschaften aus verschiedenen Höhenebenen.

Der (Schrott-)Berg ruft!

Können die Macher der ersten beiden Teile dieser Serie wieder zu neuem Ruhm verhelfen?

Sony's *Twisted Metal*-Spiele waren schon immer ein Fall für die 65er-Wertungsschublade. Dieser Region will man jetzt dank neuer Hardwarepower und vieler neuer Ideen endgültig entfliehen.

Senior Spieldesigner David Jaffee baut auf seine Crew bei den Incognito Studios, von der ihn viele Mitarbeiter bereits bei den ersten beiden *Twisted Metal*-Teilen tatkräftig unterstützten. Ihr neues Projekt, *Twisted Metal: Black*, das exklusiv über Sony für PS2 erscheint, gleicht vom Spielprinzip seinen Vorgängern: Ihr nehmt hinter dem Steuer eines gut gepanzerten, bis aufs Dach bewaffneten Wagens Platz und ballert auf alles, was sich bewegt! In der 128-Bit-Version stehen zu diesem Zweck 14 Fahrzeuge zur Auswahl, allesamt können sie sich im Handumdrehen in andere Dinge verwandeln. Einzelkämpfer dürfen sich an acht riesigen Single-player-Missionen versuchen. Wem nach einem deftigen Deathmatch oder anderen Mehrspielervarianten gelüftet (kooperatives Spielen ist übrigens auch möglich), der darf sich auf 10 spezielle, hierfür entworfene Arenen freuen. Egal, ob allein oder zu mehreren, Incognito legte großen Wert auf belebte sowie interaktive Szenarien, indem sich zum Beispiel die Wetterbedingungen ändern, Fußgänger durch die Pampa trabsen und sich nahezu jedes sichtbare Objekt, die entsprechende Fire-Power vorausgesetzt, restlos pulverisieren lässt. Aussagen unserer amerikanischen Kollegen zufolge glänzt *TMW* schon jetzt mit einigen sehr netten pyromanischen Grafikeffekten, einer griffigen Steuerung und hohem Spieltempo (Ziel der Programmierer: 60 fps zu jeder Zeit). Wir bleiben dran. **CS**



▲ 2-Spieler-Splitscreen: Ist in der unteren Hälfte des Bildes tatsächlich etwas Nebel zu erkennen?



▲ Am Heck getroffen: Inwieweit die Physik-Engine nun zum Einsatz kommt, bleibt abzuwarten.

PS2 Twisted Metal: Black

- Genre: Action
- Entwickler: Incognito Studios
- Hersteller: Sony
- geplanter Release: TBA 2001

Capcom schockt Japan!

Geschüttelt, nicht gerührt.

Ende Oktober war es soweit. Capcom präsentierte auf dem Tokyo International Film Festival einen 30 Minuten langen *Resident Evil*-Kurzfilm.

Er trägt den verheißungsvollen Namen *Bio Hazard 4D*: Executioner und ist von der ersten bis zur letzten Sekunde computeranimiert. Gag an der Sache: Je nachdem, was gerade im Film passiert, werden die Zuschauer, die auf Hydraulik-Stühlen sitzen, entsprechend durchgeschaukelt. Inwiefern *Bio Hazard 4D*, der *Resi*-Kinostreifen (siehe Bits) und das für PS2 angekündigte *Resi*-Spiel zusammenhängen, ist noch unklar. **CS**



▲ Zombies, wie ihr sie noch nie gesehen habt: Ob diese Texturen auf PS2 möglich sind?



Dreamcast Stuff

1 MEG-Karte (unkomprimiert)	DM 24,45
2 MEG-Karte (unkomprimiert)	DM 29,34
4 MEG-Karte (unkomprimiert)	DM 39,12
4 MEG-Karte (mit PC Anbindung inkl. Kabel)	DM 58,67
16 MEG-Karte (mit PC Anbindung)	DM 97,79
Nexus PC Kabel	DM 9,78
Dreamconnection PS, Saturn & PC (Joypad- und PS2-Keybaord-Adapter)	DM 58,67
Transparente Gehäuse (blau, gelb, weiß)	DM 58,67
DC Transparentes Rumble Joypad (blau, orange, schwarz, lila, rot)	DM 48,90
DC Rumble Pack	DM 28,36
Gamebuster CD-X	DM 97,79
RGB-Audio-Kabel	DM 19,56
Joypadverlängerung	DM 19,56
Panther VGA Box	DM 48,90
Tanzmatte	DM 76,23
Gun mit Rumblefunktion	DM 58,67
Cha Cha Amigo Controller (2 Rasseln und Matte)	DM 156,46



DC Import-Spiele

Bleemcast US (sobald erhältlich)	DM 58,67
Nfi 2k1 US	DM 136,91
Ferrari F355 US	DM 136,91
Evil Dead US	DM 146,69
Metropolis Street Racer US	DM 136,91
Kiss Psycho Circus US	DM 146,69
"Ego Shooter" US	DM 146,69

... und viele andere DC Importspiele. Anfragen erwünscht.



Saturn

Saturn Importadapter	DM 36,00
Saturn Lasergun	DM 30,00



PC, PSX & GB

Smartjoy USB (PSX-Zubehör am PC)	DM 25,43
Smartadapter USB (N64 und PS-Shockpad am PC)	DM 29,34
PSX Cheatbuster CD-X (Cheat-CD auch für PSX 9002)	DM 48,90
PSX Tanzmatte	DM 48,90

Händleranfragen erwünscht

Hongkongfun GmbH
Hardtstraße 6

D-72224 Ebhausen

Tel: 07458 / 999 888
Fax: 07458 / 999 877
info@hongkongfun.de
http://www.hongkongfun.de

Alle aufgeführten Warenzeichen befinden sich im Besitz der jeweiligen Unternehmen. Angebot nur gültig solange Vorrat reicht.



S tichtag 22. September: Bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr öffneten sich die riesigen Pforten des Makuhari Messezentrums, 30 Minuten außerhalb von Tokio. 137.400 Besucher (nein, wir haben nicht nachgezählt) strömten in drei Tagen auf die Tokyo Game Show Autumn.

Die Bilanz nach drei schweißtreibenden Messetagen ist überwältigend: 63 Aussteller, 1.066 Stände, 54.000 Quadratmeter Messefläche und über 300 Spiele. Wie bereits erwartet, blieben – sieht man einmal von dem interessanten Handheld GP32 ab (mehr

dazu im Kasten auf Seite 24) – überraschende Neuheiten aus. Die möglichen Ursachen: Kurz zuvor ging die ECTS in London zu Ende, Nintendo präsentierte GameCube und GameBoy Advance auf der Spaceworld, im Westen zelebriert die PlayStation2 erst vier Wochen nach der TGS ihren Verkaufsstart und die Xbox liegt noch in weiter Ferne. So kam es auch, dass am Microsoft-Stand neben ein paar netten PC-Games das offizielle Xbox-Logo zur aufregendsten Neuigkeit gehörte. Der zackige Neonstern zeigte jedoch knapp ein Jahr vor dem geplanten Release der Konsole schon Microsofts mächtiges Budget: Das Symbol und die Adresse der offiziellen japanischen Xbox-Inter-

netseite (www.xbox.co.jp) leuchteten über dem Haupteingang sowie auf der offiziellen TGS-Broschüre.

Doch langweilig war die TGS deswegen keinesfalls. Zwischen überdimensionalen Pikachus und leicht bekleideten Messe-Girls präsentierten alle namhaften Entwickler in acht Ausstellungshallen ihre wichtigsten Produkte. Alle? Nein, nicht ganz: Squaresoft, Sega und Nintendo gehörten zu den Firmen, die ihre Vorabversionen nicht Richtung Chiba City schifften und dort mit riesigen Werbebanern alles zupflasterten – sie blieben der Messe leider gänzlich fern.

Das Interesse der Besucher blieb jedoch ungebrochen. Während die Aus-

steller, Presse-Vertreter und Stand-Mädels am Freitag, dem sogenannten Business Day noch unter sich blieben und ein paar ruhige Stunden verlebten, herrschte in den darauf folgenden zwei Tagen Hochbetrieb. 100 Meter lange Besucherschlangen für eine Runde *Guilty Gear X* oder für ein paar Minuten mit dem eher schwachen *Silent Hill*-Textadventure (GBA) blieben da keine Seltenheit. Besonders die flohmarktartige „Sales Corner“ im hinteren Bereich der Halle 1 sorgte mit kitschigen Pyo-Pyo-Plüschtieren und Anime-Schlüsselanhängern für größte Aufmerksamkeit der Japaner.

Doch genug der einleitenden Worte – auf ins Getümmel! **AO**



▲ Der Tischtennis-Sport gewann während der drei Messetage viele Fans.



▲ Das Karaoke-Spiel für den eifrigen Sänger – begabt oder nicht.



▲ Fotografieren verboten: Wir haben uns nicht ganz dran gehalten.



▲ Suspekte Leute auf der Messe – hier Freaks mit Atemmasken.

Sony

Konkurrenzlose Solo-Show durch fehlende Mitstreiter: Im PlayStation-Gefilde dominierte *GT 2000: A-Spec*, der lang ersehnte *Gran Turismo*-Nachfolger für die schwarze PS2. Die Enttäuschung über das erste Demo vor einem halben Jahr wich auf der Game Show einem flimmerfreien Spielgenuss. Entwickler Polyphony Digital sorgte mit 15 Strecken, 150 Vehikeln, grandiosen Spiegel-Effekten, atemberaubendem Hitzeflimmern, Tiefen-Unschärfe sowie genialem Lens-Flare für offene Münder und lange Warteschlangen. Neben dem konventionellen Splitscreen-Modus bestätigte Sony offiziell einen Mehrspielermodus, der im Internet spielbar sein wird. Auch einen Link-Modus, bei dem zwei PS2 zu einer wilden Vier-Spieler-Session zusammengeschaltet werden, ist (wenn auch etwas behäbig) in der Mache. Erst im Frühling 2001 dürft ihr mit dem 200 Mark teuren USB-Force-Feedback-Lenkrad (plus Pedale) von Logitech losbretern.



Neuigkeiten aus der RPG-Ecke: Mit *Dark Cloud* schwirrt endlich ein Zelda-Klon in die unendlichen Sony-Weiten. In schnuckeliger Knuddeloptik verarbeitet ihr diverse Gegenscharen zu Brennholz und baut danach am schnieken Eigenheim. Sonys offizielle Movie-Disk beeindruckte uns gewaltig – in einer der nächsten Ausgaben stellen wir euch das Teil näher vor.

Hoch hinaus geht es in *Sky Gunner*, einem actiongeladenen Wolken-Shooter im Cartoon-Look. Auch wenn die Luft mit zunehmender Höhe dünner wird, behaltet ihr als Ciel, Femme und Copain, allesamt Wächter des Himmels, den Finger am Abzug. Die Mischung aus *Gunbird* und *Pilot Wings* lässt über den Wolken so richtig die Post abgehen.

Crash Bandicoot und kein Ende! *Crash Bash* (siehe Test auf Seite 111) heißt der neuste Titel des durchgeknallten Wüstenfuchses, der allerhand spannende Vier-Spielerduelle bereithält. Ausführliche Infos gibt's in den News.



▲ Ein phantastisches Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht. *Dark Cloud* ließ uns – dank Movie Disc – auch nach der Messe noch in Phantasiewelten schweben.



▲ Als Kombination aus *Pilotwings* und *R-Type* verkauft sich Sonys *Sky Gunner*.



Bemani-Kasten

Die Spiele aus Konamis Bemani-Serie kommen selbstverständlich auch für die PS2: Mit *Beat Mania 2 DX 3rd Style* üben sich Hobbymusiker am sieben Tasten starken Hip-Hop-Controller. Auch der Tanzautomat *Para Para Paradise* findet den Weg ins Wohnzimmer. Spannend, denn am Automaten registrieren Bewegungssensoren eure Hand- und Fußbewegungen und übertragen diese auf den Bildschirm – wir sind schon jetzt auf den PS2-Controller gespannt. Tanzen in Entenhausen: Die neue Disney-Tanzmatte für *Dance Dance Revolution Disney's Rave* kommt schrill-bunt.



▲ Das total abgedrehte Accessoire für den GameBoy Color.

Am 30. November erscheint der dazu passende Tanz-Mix rund um Mickey, Donald und Co. für PlayStation und N64 – wir haben schon mal die Nachbarn unter uns vorgewarnt. Sogar der GameBoy erhält bald seinen



▲ In Sachen Tanzspiele stecken uns die Japaner locker in die Tasche.

Tanz-Controller. Ihr fragt euch, wie das gehen soll? Ganz einfach: Dance-Dance-Plastikaufsatz über den GameBoy geschoben und schon geht's los. Ihr dachtet doch nicht, dass ihr auf dem Handheld herumspringen würdet? Außerdem veröffentlicht Konami in der Bemani-Reihe drei nagelneue LCD-Handhelds, namentlich *Beat Mania*, *Guitar Freaks* und *Dance Dance Revolution* – völlig abgedreht, aber amüsant.

Namco

Die *Ridge Racer*-Jungs satteln um – und stellen zwei Räder in die Garage. *Moto GP* (PS2) heißt das neueste Motorradrennen aus dem Hause Namco, das ihr bereits letzte Ausgabe im ECTS-Bericht erspähen konntet. Mit lizenzierten Asphaltkursen und superber Optik könnte uns pünktlich zur Bescherung der bislang beste Zweiradkampf im Konsolengeschäft erwarten.

Außerdem im Namco-Repertoire: *Tales of Eternia* (PS), der Rollenspiel-Nachfolger zum genialen *Tales of Destiny*. Eine Fortsetzung, die es hoffentlich auch nach Europa verschlagen wird. Der Vorgänger schaffte es bekanntlich nicht über die japanischen Grenzen.

▼ Messeschönheiten präsentierten die neuesten Spiele.



▲ Die *Ridge Racer*-Vehikel blieben diesmal zu Hause: Namco beschleunigte mit *Moto GP* trotzdem kräftig.

Genki

Knallgelb waren die Farben von Genki auf der diesjährigen TGS – obwohl es bei ihrer größten Neuankündigung eher blutrot zur Sache ging: *Kengo* heißt ihr *Bushido Blade* für Erwachsene. Die reichlich blutigen Kämpfe im Samurai-Stil ließen selbst Japaner kräftig schlucken – an Europa und speziell Deutschland wollen wir bei dieser unverblühten Darstellung gar nicht erst denken...



▲ Der dreiste *Bushido Blade*-Klon *Kengo* fiel statt mit guter Technik eher durch übermäßige Gewaltdarstellung auf.

Friedlicher geht es da in *Tokyo Highway Battle Zero* zu – jetzt auch für die PS2. Die am Genki-Stand präsentierte Blechschlacht erreichte bislang jedoch lediglich das Niveau der DC-Version.



Konami

Konami setzt voll und ganz auf die PlayStation 2: Mit 21 gezeigten PS2-Titeln und einem riesigen Messestand bereiten sich die Bemani-Knaben auf den PS2-Launch in den USA und Europa vor.

Gruselig wird der auf jeden Fall: Mit *Silent Hill 2* – leider nicht zu Launch – kehrt einer der Survival-Horror-Klassiker schlechthin zurück. Die relativ kurzen Videosequenzen reichten aus, um bei uns ein mehr als mulmiges Gefühl in der Magengegend zu erzeugen. Viel Blut, viele Mutanten und abartige Fressorgien beherrschten das Geschehen.

Videosession, die zweite: Selbstverständlich staunte alles und jeder erneut über den Trailer zu *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Effektüberladen, cineastisch aufbereitet, einfach genial – auch, wenn es sich eigentlich nur um einen Zusammenschritt der E3- und ECTS-Videos handelte.

Zuerst schien es nur ein Gerücht, jetzt ist es offiziell: Solid Snake stattet Microsofts Xbox im nächsten Jahr einen Besuch ab. Geplanter Titel: *Metal Gear Solid X*. Ob sich dahinter eine aufgemotzte Version des ersten oder eine Konvertierung des zweiten Action-Adventures verbirgt, ist noch nicht bekannt. Wie unzufrieden Sony über den Fremdgang des PS2-Highlights ist, könnt ihr euch wohl vorstellen.

Weiter im PS2-Programm: *Zone of the Enders (Z.O.E.)*, betreut von *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima, gab's erstmals in einer spielbaren Fassung. Spielsequenzen und Render-Szenen wechselten sich bei dem 3D-Mech-Warrior-Spektakel Übergangslos ab; mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde durchbrachen wir die Schallmauer der Demo-Version. Alle Himmelsobjekte dürft, könnt und müsst ihr dem Erdboden gleichmachen – ein potenzieller *Omega Boost*-Killer!

Friedlich geht's im Hosentaschenformat weiter: *Wai Wai Racing* präsentierte sich als annehmbare *Mario Kart*-Konkurrenz für den GameBoy Advance. Schnell, actiongeladene und Spaß! Ganz und gar unlustig geht es bei *Castlevania: Circle of the Moon* für den GameBoy Advance zu. ToX wird sich freuen: 170 Jahre in die Vergangenheit geht es im finsternen Österreich mit Nathan und Hugh Baldwin auf Vampirjagd – zum Start des GBA soll das Gruselmärchen verfügbar sein. Spektakuläre Ankündigungen zum Schluss: Konami konvertiert in Kooperation mit Universal Interactive das inoffizielle PlayStation-Maskottchen *Crash Bandicoot* für den GameBoy Color/Advance.



Der gruselige Horrorshocker *Silent Hill 2* ließ uns das Blut in den Adern gefrieren.



Konamis *Castlevania* für GBA war ein Highlight der Messe.

Lang hats gedauert: *Z.O.E.* endlich in Action.



Mini-Bemani: Zuschauerdränge um die Mini-Tanzspiele.



In Japan bislang unbekannt: Der *MGS 2* Trailer begeisterte deswegen umso mehr.

Capcom

Knallhart und ohne Rücksicht auf Verluste ging es bei den Prügelexperten von Capcom zu.

Definitives Highlight: das Horror-Adventure *Onimusha*. Zwar erscheint Capcoms Vorzeigehit erst am 25. Januar 2001 in Fernost, die zu 90 Prozent fertiggestellte Version lockte uns jedoch schon jetzt durch große Kämpfer und eine gestochen scharfe Auflösung. Das nicht gerade unblutige Hack'n'Slash-Vergnügen für die PS2 lockte scharenweise Besucher an.

Offiziell bestätigt: *Capcom vs. SNK 2*. Vorerst soll zwar nur eine Automaten-Version das Tageslicht erblicken, eine Konsolenumsetzung des Crossover-Prüglers ist jedoch mehr als wahrscheinlich.

Fortsetzungswahn par excellence: Neben dem Puzzlespiel *Puyo Puyo Box* für PlayStation warten nach langer Pause drei neue *Mega Man*-Konvertierungen auf ihren Release: *Rockman X5* (PS), *Mega Man Legends* (N64) und ein spektakulär aussehender GameBoy-Advance-Titel mit dem Namen *Rockman EXE*. Wer von dem kleinen Blauman noch nicht genug hat, darf sich freuen.

Frostig kalte Schneeböen wehen euch dagegen in *Snowboard Heaven* (PS) um die Ohren. In vier Spielmodi mit sieben Hauptcharakteren auf sechs verschiedenen Board-Typen toben kleine Japaner schon ab dem 16. November über das weiße Pulver.



Onimusha präsentierte sich in exzellenter Verfassung. Kampf um die Konsolen, hieß es.

Capcom präsentierte neben diversen Neuerscheinungen einen riesigen Verkaufsstand, der allerhand überteuerter T-Shirts anbot.

Sammy

Guilty Gear X und kein Ende. Aber warum auch? Der klassische 2D-Prügler für Dreamcast war selbst für eingefleischte Beat'em-Up-Fans ein Hingucker. Außerdem gab es *Guilty Gear Petite* für den hierzulande fast unbekanntes WonderSwan zu begutachten. Doch spätestens mit dem farbigen Nachfolger (siehe Video Games 11/2000) sollte sich das ändern.



Sammy spendierte uns auf der TGS eine Demo-Version von *Guilty Gear X* mit drei ganzen Kämpfern. Ralph war begeistert.



BACK...





Koei

Gleich neben Genki machte sich Koei mit *Kessen 2*, *Ready 2 Rumble 2* und *Win Back* breit. Die aberwitzige Boxsimulation konnte beim Publikum mächtig punkten, auch die N64-Umsetzung von *Win Back* für die PlayStation2 gefiel uns gut. *Kessen 2* (PS2) präsentierte Koei leider abermals nur als selbstlaufendes Demo. Unerwartet: Selbst bei Japanern ging das Pferderennen *GI Jockey 2* (PS2) und der Pferdemanager *Winning Post 4* (PS2, GBA) eher unter.



Die *Kessen-2*-Render-FMVs waren optisch mehr als ansprechend.



▲ *Ready to Rumble 2* mit Michel Jackson und Co. prügelte sich als bestes Spiel am Koei Stand hervor. Die endgültige Version erwarten wir zur nächsten Ausgabe.

Alles im Bild

Enthüllt: Erstmals zeigt sich der sagenumwobene PS2-Drucker in voller Größe. Unter dem Namen Pop Egg stößt ihr den Fotodrucker (Auflösung: 360 dpi) an den USB-Port eurer PlayStation2. Im Lieferumfang enthalten: Das Software-Paket *Print Fan*, mit dem ihr eure digitalen Bilder auswählt und bearbeitet. Für 15.000 Yen (runde 300 Mark) steht der Pop Egg ab dem 15. November im japanischen Handel.

Passend zum Tintenstrahlendrucker empfiehlt Sony ihre PS2-kompatible Cyber Shot DSC-P1-Digitalkamera. Selbstverständlich verfügen alle neueren Sony-Digitalkameras mit einer USB-Anschlussmöglichkeit ebenfalls über diese Kompatibilität. In Zukunft wird es euch damit möglich sein, Fußballspieler, Wrestler oder Rollen-spielcharaktere mit eurem Ebenbild zu versehen. Damit kopiert Sony haargenau das Feature, das aus dem Ego-Shooter *Perfekt Dark* (Rare, N64) kurz vor seiner Fertigstellung wieder entfernt wurde.



▲ Den Schnappschuss aus dem Editorial schoss übrigens Wolfi in der Tokioter U-Bahn und druckte ihn mit dem PS2-Drucker.

Die Tokyo Game Show in Zahlen: Für alle Statistiker unter euch haben wir die wichtigsten Daten der Tokyo Game Show zusammengetragen. Unglaublich schwach: die Dreamcast Vorstellungen.

System	Anteil in Prozent*	Genre	Anteil in Prozent*
PlayStation	28,1 (-1,9)	Action	17,0 (+4,9)
PlayStation2	19,5 (-3,3)	Simulation	16,4 (+5,6)
GameBoy	14,7 (-2,4)	Rollenspiel	12,2 (-2,0)
PC	9,3 (+1,4)	Sport	10,1 (+0,7)
GameBoy Advance	5,4 (+5,4)	Puzzle	5,7 (+1,0)
Dreamcast	4,8 (-5,7)	Shooter	5,1 (+0,7)
WonderSwan	4,2 (-3,4)	Adventure	4,8 (-2,8)
Nintendo 64	2,1 (+1,1)	Racing	2,4 (-1,3)
Andere System	7,8 (+2,8)	Andere	26,5 (-6,4)

* in Klammern: prozentuale Veränderung zur letzten Messe

Bandai

Bereits in der letzten Ausgabe durchforsteten wir mit euch den Technikdschungel des neuen WonderSwan Color. Die Tokyo Game Show bot eine erstklassige Gelegenheit, der GameBoy-Konkurrenz mit guten Spielen entgegen zu treten. Die *Final Fantasy*-Trilogie von Squaresoft stand hier an vorderster Front. Rollenspielfans lechzen schon jetzt dem Konsolestart am 9. Dezember entgegen, zu dem auch der erste *Final Fantasy*-Teil erscheint. Selbst ein nobel aufbereitetes Bündel (WonderSwan Color plus *Final Fantasy*) ist bereits in Produktion und wird am Launchtag für 10.000 Yen (runde 200 Mark) über den Tresen wandern.



▲ *Final Fantasy* rulez! Dieses Spiel könnte die WanderSwan-Color-Verkäufe im Dezember ordentlich anheizen. Auf der Messe waren jedenfalls viele begeistert.



Kurz & bündig

Die letzten interessanten Neuankündigungen in einer Kurzzusammenfassung: Takara schickt mit *Choro Q HG* (PS2) einen aufgemotzten Klassiker ins Rennen gegen *GT2000: A-Spec* und *Tokyo Highway Battle Zero*. +++ Taito lässt es dagegen etwas ruhiger angehen. Als Baggerfahrer schaufelt ihr in *Power Shovel* (PS) Kies und Schutt von einer Seite zur anderen. Der original Bagger-Controller ist bereits in Japan erhältlich. +++ Hudson ließ erneut die Bombenmänner tanzen: *Bomberman Land* (PS) und *Bomberman Story* (GBA) waren auch schon die interessantesten Spiele am Stand mit der gelben Biene. +++ Enix präsentierte mit *Dragon Warrior / Quest* (GBC) einen Klassiker von 1989, der sich bis heute über 22 Millionen mal verkaufte. Leider verriet Enix nicht, ob sie ihren Bestseller *Dragon Quest 7* (PS) für den westlichen Markt übersetzen. +++ Horror zum Schluss: Einer der wenigen Dreamcast-Titel schockte etliche Besucher. Der *Resident Evil*-Klon *Illbleed* (Climax Enterpris) fiel durch überzogene Gewaltdarstellungen und einen skurilen Messestand auf. Lediglich ein einziger Monitor in einem düsteren Rundgang pries das Spiel an.



▲ Am *Illbleed*-Stand sprangen Chucky und ein *Scream*-Typ harmlose Besucher an.



▲ *Bagger Mania*: Hier lernen Nachwuchs-Kranführer.



▲ Aufgrund des Jugendschutzes gibts von *Illbleed* leider nur gewaltlose Shots zu sehen.



...4 MORE!



POWER STONE 2™ HAT ALLES, WAS DU VON EINER FORTSETZUNG ERWARTEST - NOCH MEHR CHARAKTERE, VERBESSERTES GAMEPLAY, MASSENHAFT WAFFEN, BRILLANTE GRAFIKEN UND EINE FANTASTISCHE NEUE VIER-SPIELER-OPTION.

4 SPIELER = 4x SOVIEL SPASS!

"DER ERSTE TEIL WAR EIN HIT, DIE FORTSETZUNG IST NOCH VIEL BESSER."

Offizielles Dreamcast Magazin 06/00

CAPCOM


Dreamcast.

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

GP32 – The Next Generation

Neue GameBoy-Konkurrent mit Widescreen-Bildschirm

Rivale für GameBoy Advance und WonderSwan? Nachdem Bandai und Nintendo mit ihren Mini-Konsolen bereits die Hosen heruntergelassen haben, zauberte der koreanische (!) Hersteller Game Park auf der Tokyo Game Show einen brandneuen Handheld namens GP32 aus dem Ärmel.

Still und heimlich, zwischen GameBoy-Color und Advance, lauerte sie: die tragbare Wunderwaffe aus Fernost. Nein, nicht vom kolorierten Wunderswan ist hier die Rede; auch Big NS Neugeborenes spielte in Halle 3 der TGS keine Rolle. Wir fanden den GP32 (= Game Park 32 Bit) eher unbeachtet an einem Randstand. Aus einer Kooperation der Firmen Game Park und Samsung entstand der Handheld für den Multimediabereich.

The big Picture

Im auslagernden Querformat erinnert das koreanische Mitbringsel mit seinen 157 mal 71 mal 28 Millimetern etwa an einen Neo Geo Pocket, Game Gear oder den brandaktuellen GameBoy Advance. Und bietet sogar mehr fürs Auge: Mit seinem 78,8 mal 59,6 Millimeter großen Display übertrumpft der GP32 selbst den neuen Nintendo-

Streithahn (60,4 mal 45,7 Millimeter). Dazu gesellt sich eine beeindruckende, 320 mal 240 Pixel große Auflösung, die unter den tragbaren Konsolen ihresgleichen sucht. Problematisch: Die schwächliche Ausstattung des unspektakulären LCD-Screens, der mit mageren 256 Farben kämpft – ein „erleuchtetes“ TFT hätte es da schon sein können. Eingelagert ist der Bildschirm jedoch in ein mehr als edles Stahlgehäuse, das mit nur 158 Gramm (ohne Batterien) relativ leicht auf der Waage liegt. Im Herzen des glänzenden Metall-Tigers tackert ein 32-Bit-RISC-Prozessor und übernimmt in Zusammenarbeit

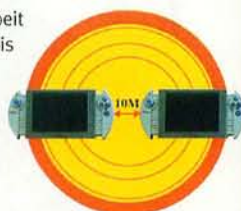
mit 8 MByte SDRAM die Rechenarbeit – mit zwei Mignon-/AA-Batterien bis zu zehn Stunden lang.

Palm meets GameBoy

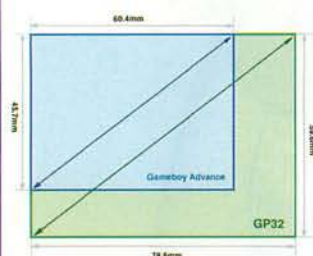
Der tragbare Alleskönner sieht schick wie ein aktueller Organizer aus. Erstmals erscheint ein Handheld in zwei unterschiedlichen Gehäusen: in einer abgerundeten, auseinander gezogen wirkenden Form und im handfesten Säulenformat. Ein in acht Richtungen beweglicher Mini joystick koordiniert eure Bewegungen, vier gut von einander zu unterscheidenden Buttons vermitteln eure Aktionsbefehle.

Doch der kleine Rechenknebe sieht nicht nur gut aus, er überzeugt ebenfalls durch viele verschiedene Anwendungen. Stöpselt euren GP32 an den daheim stehenden Computer und ladet euch Game-Software, Flash-Dateien von Macromedia (Animations-Dateien) und MP3-Musikstücke auf ein noch unbekanntes Speichermedium. In Zukunft soll der Winzling sogar als tragbarer Fernsehapparat dienen – ein Medien-Player ist schon jetzt installiert. Ihr könnt sogar Daten vom Handheld zum PC hoch laden – die Spielstände werden's euch danken. Mit einem angeschlossenen Handy verschickt ihr unterwegs E-Mails, surft im Netz, chattet mit Freunden oder spielt online. Neben Internet-Duellen bleiben Multiplayer-Spiele daheim mit bis zu drei Freunden. Kabelsalat passé – per Radiofrequenz verschickt ihr Datenpakete im Umkreis von bis zu zehn Metern. Dank kabelloser Verbindung stehen damit Zocker-Sessions in der U-Bahn, im Klassenraum oder unter der Kirchbank nun nichts mehr im Wege.

Natürlich bleiben Fragen offen, sind viele der angekündigten Features noch Zukunftsmusik: Wer sorgt für den Software-Support? Welches Speichermedium wird verwendet? Was wird der GP32 kosten? Wer finanziert die Spiele, die kostenlos aus dem Internet gezogen werden können – und vor allem: Erblickt der GP32 überhaupt einmal die westlichen Hemisphäre? Nach dem Release im Dezember wissen wir mehr.



▲ Gegen die neue Radiofrequenz-Technik des GP32 wirkt das „Communication Cable“ des GameBoy Advance ja fast altmodisch.

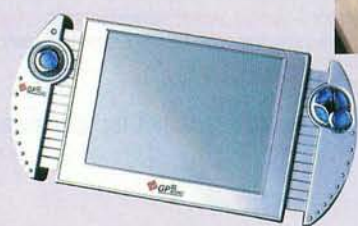


▲ Pompös: Geradezu angerberisch groß behauptet sich das Display gegen seine WonderSwan und GBA-Konkurrenz.

CD-Screens, der mit mageren 256 Farben kämpft – ein „erleuchtetes“ TFT hätte es da schon sein können. Eingelagert ist der Bildschirm jedoch in ein mehr als edles Stahlgehäuse, das mit nur 158 Gramm (ohne Batterien) relativ leicht auf der Waage liegt. Im Herzen des glänzenden Metall-Tigers tackert ein 32-Bit-RISC-Prozessor und übernimmt in Zusammenarbeit

Daten, die nicht lügen!

- **CPU:** 32-Bit-RISC-Prozessor
- **Bildschirm:** Farb-LCD-Screen für insgesamt 256 Farben
- **Auflösung:** 320 mal 240 Pixel
- **RAM:** 8 MByte SDRAM
- **ROM:** 8 Mbyte
- **Stromversorgung:** Zwei Mignon-/AA-Batterien (Lebensdauer zirka 10 Stunden)
- **Abmessungen:** 71 (Länge) mal 157 (Breite) mal 28 mm (Höhe)
- **Zusätze:** RF Wireless, Anschluss für Mobiltelefone, Computerschnittstelle
- **Gewicht:** 212 Gramm (158 Gramm ohne Batterien)
- **Speichermedium:** unbekannt
- **Verkaufspreis:** unbekannt
- **Release:** Ende 2000 (Japan)



▲ Auf der Tokyo Game Show testeten wir die Taschenspielmachine live und ungestört – keine arroganten Absperrgitter oder schussicheres Glas trennten die Zuschauer von Koreas neuer Spielkonsole.



▲ Der GP32 bringt geringfügige 18 Gramm mehr als die Nintendo-Vorhut auf die Waage.



Die folgenden Spiele sollen auf dem Game Park das Licht der Welt erblicken. In den Klammern erfahrt ihr das jeweilige Genre.

- **Dice Conquest** (Rollenspiel)
- **Dungeon & Guarder** (Hack'n'Slay)
- **Highmoss** (Action-Rollenspiel)
- **Kisi & Kimi** (Arcade-Mini-Spiele)
- **Little Wizard** (Prügelspiel)
- **Mage of Battlefield** (Strategie-Sim)
- **Neo Panzer** (Strategie-Action)



▲ Monoton, aber spaßig: das Hack'n'Slay-Spektakel **Dungeon & Guarder**.



▲ Viele Minispiele bietet **Mario Party**-Nachfolger **Kisi & Kimi**.



▲ Bitte nicht stören: kleine Zauberer beim Prügeln (**Little Wizard**).



▲ Drachen, Feuer, mystische Kämpfe: **Mage of Battlefield** sieht kultig aus.



▲ **Highmoss:** In Japan hat eine neue Konsole ohne Rollenspiel keine Chance.

NEU!

SCHNAPP' DIR DAS SUPER HEFT



NR. 2 / 2000
6s 39 str 4,90 lfr 119
DM 4,90

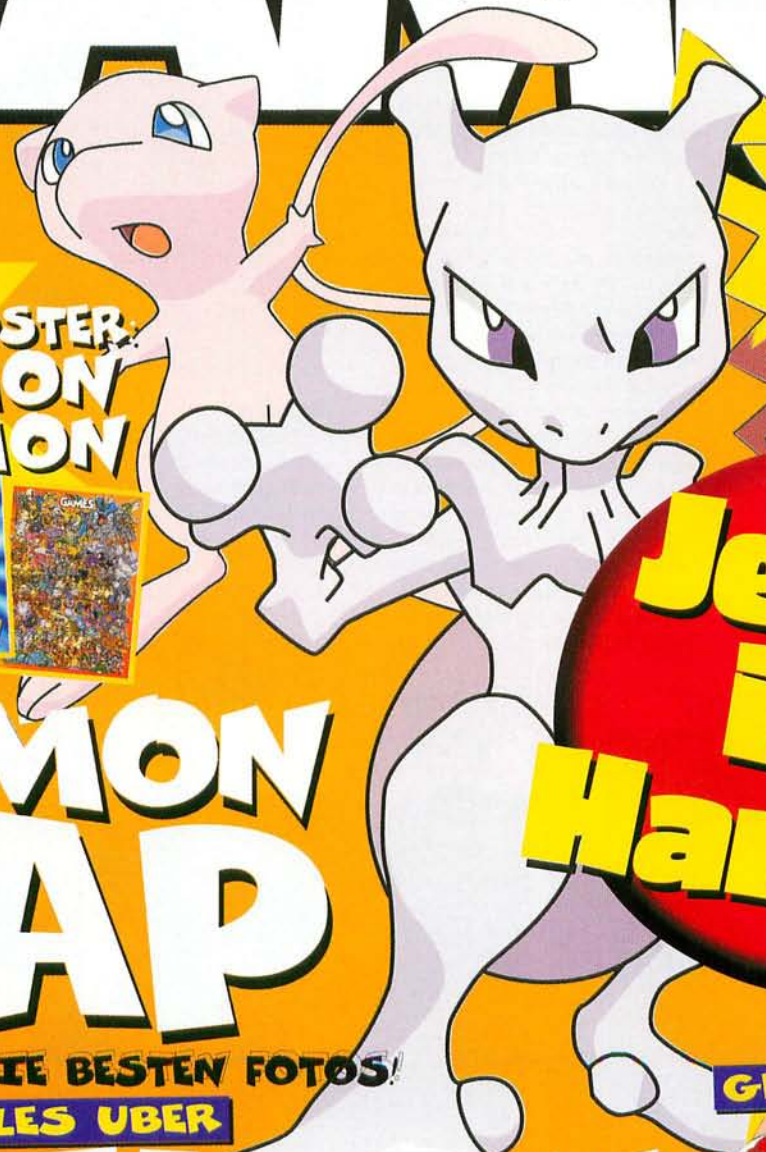
KIDS GAMES

Kids

GAMES

POKÉMON

DIGIMON



4 RIESEN-POSTER POKÉMON & DIGIMON



TIPPS & TRICKS

POKEMON SNAP

SO SCHIESST IHR DIE BESTEN FOTOS! AUF 10 SEITEN ALLES UBER

DIGIMON

Jetzt im Handel

GETESTET!



POKÉMON PINBALL



DAS HEFT FÜR POKÉMON-TRAINER, DIGIMON-FREUNDE UND SPIELE-FANS!

JAMMA Mania total

Von Akihabara, dem Einkaufs-Mekka für Videospiele, ist es ein langer Weg zur Tokyo Big Site – dem luxuriös ausgestatteten Messezentrum am Südrand der Metropole. Doch der Weg lohnte sich, denn für nur einen Tag öffnete die 38ste Amusement Machine Show, auch bekannt unter der Abkürzung JAMMA (Japan Amusement Machinery Manufacturers Association). Begeisterte Arcade-Freaks und unzählige Journalisten tummelten sich zwischen Münzautomaten und Videospieleinheiten – und die VG-Crew mittendrin!

Sega

Die Arcade-Spezialisten und langjährigen JAMMA-Stammgäste waren mit gewohnt hochkarätiger Actionkost dabei. Der Light-Gun-Shooter *Confidential Mission* wartete mit exzellenter Optik und erstklassigen Animationen auf. Dreamcast-Besitzer, freut euch: Die Kugeln fliegen direkt aus einem Standard-Naomi-Board, so dass eine DC-Version höchstwahrscheinlich auf den Markt kommen wird.

Planet Harrier, ein weiterer potentieller Top-Seller von Sega steht ebenfalls in der Warteschleife für eine Heim-Umsetzung. Als Nachfolger des Klassikers *Space Harrier* (Game Gear, Master System, 32x, PC Engine, SNES, Saturn) sorgte der Shooter für einen überfüllten Stand und begeisterte Zuschauer. Schriill, bunt und laut segelt ihr mittels Jet-Pack über Stock und Stein, während euch Smartbombs und

Lasersalven helfen, die Gegnerscharen in den Griff zu bekommen. Ein Instant-Klassiker höchster Güte!

Ebenfalls luftige Höhen bestreitet ihr bei *Sega's Strike Fighter*. Ähnlich wie beim *Ferrari F355* Automaten umgeben euch hier drei Bildschirme, die dem Flugsimulator besondere Realitätsnähe spendieren. Des weiteren präsentierte Sega den *Nascar Arcade*-Automaten, bei dem sich Hochgeschwindigkeitsfreunde in einen originalgetreuen Daytona-Stahlkäfig zwängen und auf die Tube drücken. Das Spiel bot einen realistischen Look – für eingefleischte Spielhöhlenfreunde aber nichts wirklich Spektakuläres. Genauso verhielt es sich mit *Death Crimson OX*, einem Ego-Shooter mit Kitschsnarren, und *Crackin' DJ*, das sich als Beat-Mania-Klon ein Stück vom Bemani-Erfolgs abschneiden will.



▲ Die Tanz-Revolution einmal live erleben. Die Showgirls auf der Bühne beherrschen das Konami Spielgame exzellent – offene Münder, wohin man auch schaute.

Konami

Tanz und keine Ende: Konami baut seine mega-erfolgreiche Bemani-Reihe konsequent aus. In aller Kürze die brandheißen Updates: *Keyboard Mania 2nd Mix*, *Beat Mania II DX 4th Style*, *Beat Mania Core ReMix*, *Pop'n'Music 5*, *Dance Maniax 2nd Mix* und *Dancing Stage Disney Tunes*. Besonderes Interesse weckte der *Samba de Amigo*-Klon

Shakka to Tambourine, der mit zwei knallbunten Schellenkränzen und grooviger Musik lange Warteschlangen erzeugte.

Besonders interessant: *Take your best Shot*, ein Foto-Automat, bei dem ihr entweder leichtbekleidete Models oder – kein Witz – Solid Snake aus *MGS 2* ablichtet.



▲ Punch Mania: Immer auf Zwölf.



▲ Bahn Mania: Die Bahn kommt!



▲ Bongo Mania: Wer schlägt im Rhythmus?



▲ Pong Mania: Klassiker können fesseln!



▲ Guitar Freaks die vierte: Einmal Rockstar sein.



▲ Konzert Mania: ... oder Mozart!

Arcade Club Remix

Naomi-2-Board

Die große Schwester des Dreamcast: Der Vorgänger dieses Naomi-2-Boards hat fast identische Technik-Eckdaten wie der DC, und ist das Herzstück von Spielhallentiteln wie *DoA 2* oder *House of the Dead 2*.



▲ Konvertierungen vom alten Naomi-Board auf DC waren kein Problem – was ändert sich diesmal?

- CPU: Hitachi SH4 RISC Prozessor (128 Bit), 200 MHz, 360 MIPS, 1.4GFlops
- Grafik: Power VR2
- Sound: Super Intelligent Sound, 32-Bit RISC CPU, 64-Kanal-ADPCM
- Hauptspeicher: 32 MByte
- Grafikspeicher: 32 MByte
- Model-Data-Speicher: 32 MByte
- Speichermedium: ROM-Board oder GD-ROM
- Rechenleistung: 10.000.000 Polygone pro Sekunde
- Darstellungsleistung: 2000 Megapixel pro Sekunde
- Hardwareleistung: Bump-Mapping, Nebel, Halbtransparenz-Effekte (Alpha Blending), Mip Mapping, Bi-/Trilineares Filtern, Burr Anti-Aliasing, parallele Textur-Verarbeitung, Environmental Mapping, Specular Effect (Reflektions-Lichteffekte), 16 Lichtquellen
- Game-Port: JAMMA Video Standard
- Optionale Erweiterungen: GD-ROM, Netzwerk
- Zusätze: optionale Ansteuerung von zwei Monitoren, RS232C (Serieller Port)
- Spiele in Entwicklung: *Virtua Fighter X*, *Virtua Striker 3*, *Club Wagon* und *Wild Riders*
- Release: 4. Quartal 2001

Punch Mania: *Fist of the North Star II* spricht dagegen die motorisch eher unbedarfteren Menschen an. Durchschlagkräftige Naturen prügeln auf Anweisung des Bildschirms sechs seitlich am Automaten angebrachte Punch-Kissen nieder.

Last but not least präsentierte Konami mit *The 24 O'Clock Policeman Shinjuki* einen weiteren 3D-Shooter, der mittels Infrarot-Abtastung auf die Bewegungen des Spielers eingeht. So könnt ihr durch rasante Oberkörperbewegungen feindlichen Schnellschüssen ausweichen – sehr vielversprechend!

Capcom

Nachschlag von den Capcom-Prügelexperten: Mit *Rival Schools 2* (im Original *Moero justice gakuen*) steigen erneut aberwitzigste Charaktere mit Fotoapparaten und Baseballschlägern gegeneinander in den Ring. Zurück in die Vergangenheit jettet Capcom mit *Guns-pike* alias *Cannonspike*, einem grandiosen Iso-Shooter, der mit Naomi-Optik und klassischem Gameplay aufwartet.

2D-Shooter *Gigawing 2* zwang die CPU bei starkem Gefechtseifer leicht in die Knie. Trotzdem waren die Besucher von den 3D-Hintergründen beeindruckt.

A propos klassisches Gameplay: Uralte Videospielperlen a la *Space Invaders* und *Pong* erregten zwischen den diversen Neuer-scheinungen besonderes Aufsehen.

Diverses

Namco beglückte uns mit ganzen zwei Titeln: Während die Arcade-Auflösung (640 mal 240 Punkte) von *Ridge Racer V Arcade Battle* eher schwächelte, überzeugte der japanische Light-Gun-Shooter *Ninja Assault* auf der ganzen Linie. Zwei Spieler ballern sich hier simultan durch eine Storyline, die im japanischen Bürgerkrieg angesiedelt ist.

Beim langjähriger Neo Geo-Lieferanten SNK suchte man Neuerscheinungen vergeblich. Nach der Übernahme durch den Pachinko-Giganten Aruze forderte lediglich der bekannte *King of Fighter 2000*-Automat die Besucher zu spannenden Zweispielerduellen heraus. Die sehnsüchtig erwarteten Neo-Geo-Games *Mark of the Wolves 2* sowie *Last Blade 3* blieben der Messe wider Erwarten fern.

AO



▲ Sniper Mania: Mit den Japanern am Gewehr!



▲ Take your best shot Mania: Das Fotospiel für den eifrig kamerasüchtigen Japaner.



▲ Drum Mania: mit Pauken und Trompeten.



▲ Ben Hur Mania: Wagenrennen im 20. Jahrhundert.



▲ Arsch Mania: Die spinnen, die Japaner!



▲ Shakka Mania verzückte die Besucher.

Shigeru Miyamoto



Und was war das erste Spiel, das du gespielt hast?

Seine Übertreibung ist Shigeru Miyamoto der einflussreichste Spiele-Designer der Welt. Und ohne ihn wäre Nintendo nicht da, wo die Firma heute steht. Was ihn persönlich bewegt und ob er überhaupt noch dazu kommt, selbst ein Spiel zu spielen, verriet er den Kollegen unseres Schwestermagazins EDGE.

VIDEO GAMES: Was war das erste Spiel, das du gespielt hast?

Shigeru Miyamoto: *Western Gun*, ein Spielhallenautomat. Darin beschossen sich zwei Cowboys, die zwischen Kakteen hin- und herliefen.

VG: Und was war dein erstes eigenes Videospiel?

SM: Das dürfte ein TV Game 15 gewesen sein, ein *Pong*-Klon von Nintendo.

VG: Erinnerst du dich an die aller erste Sache, die du auf einem Computer erschaffen hast?

SM: Mir fiel es sehr schwer, einen PC überhaupt anzufassen und selbst heute mag ich sie nicht. Ich besitze noch nicht mal einen eigenen. Meine Arbeit verlangt das auch nicht mehr von mir, weil ich größtenteils direkt mit den Programmierern zusammen arbeite. Ich bin wohl eher eine analoge Persönlichkeit. Aber wenn ich darüber nachdenke – ich habe damals einen PC benutzt, um Mario aus *Donkey Kong* zu erschaffen. Dann habe ich ihn auf ein ROM gebrannt und an die Programmierer weiter gereicht.

VG: Als du mit der Entwicklung von Videospielen begonnen hast, waren die Teams sehr klein, vielleicht nur fünf oder sechs Leute stark. Heute betreust du 30 Titel gleichzeitig, mit sehr großen Teams. Wie gefällt dir das? Hast du mehr Zeit, kreativ zu sein?

SM: Um ehrlich zu sein: Mir gefällt die Arbeit in einem kleinen Team besser. Aber immer nur an einem Spiel

zu arbeiten, ist etwas stressig, deswegen betreue ich mehrere Titel zugleich. Im Moment sehe ich zu viele Videospiele und kann das nicht vollständig genießen. Doch wir wollen Spiele für die ganze Familie, und deswegen verbinden wir GameCube, GameBoy Advance, installieren Kommunikations-Netzwerke und noch viel mehr. Das ist eine neue Herausforderung, und das in die Tat umzusetzen macht mir momentan wirklich Spaß.

VG: Woher nimmst du heutzutage deine Ideen und Inspirationen?

SM: Das läuft sehr rational ab: Ich überlege immer, was ich gerne machen würde, welche Art von Spiel ich gerne spielen würde. Ich beginne dann mit einem technischen Experiment, einem Prototyp, führe jede Menge Gespräche und Diskussionen und komme dann in den meisten Fällen zu einem Ergebnis über das Spiel, an dem ich arbeite. Oder ich überlege mir: Wird das den Spielern gefallen? Sie überraschen?

VG: Was ist dein absolutes Lieblingspiel?

SM: Darauf habe ich keine richtige Antwort, aber wenn ihr mich fragt, welches Spiel ich am längsten gespielt habe, wäre das *Pac-Man*. Damals habe ich mir Spiele aus dem Blickwinkel des Designers angesehen und *Pac-Man* war auf seine Weise ein Beispiel für perfektes Design und hat mir außerdem viel Spaß gemacht.

VG: Und welches Spiel hast du zuletzt gespielt?

SM: Letzte Woche habe ich *Legend of Zelda* für den GameBoy in den Fingern gehabt. Gut, daran arbeiten wir gerade (lacht). Aber das letzte Spiel, das ich wirklich gespielt habe, war *Samba de Amigo* mit meinen Kindern.

VG: Was gefällt dir an *Samba de Amigo* denn so besonders?

Mario gespielt haben, als es erschienen ist, Väter sein und nach der Arbeit daheim mit ihren Kindern spielen. Ich denke, dass das die Art von Spielen ist, die mir persönlich gefällt. So etwas hören Videospiele-Reporter vielleicht nicht gerne, aber ich mag den Gedanken nicht, dass ein Vater von der Arbeit nach Hause kommt, um ganz allein ein Netzwerk-Spiel zu spielen und kein Interesse daran hat, seine Kinder anzu-

„Unsere Waffen werden frische und spannende Spiele sein. Es geht uns nicht darum, wer gewinnt oder wer verliert, und soweit es um „Krieg“ und „Kämpfen“ geht, rechnet nicht mit uns. Wir möchten unseren eigenen Weg sehen.“

SM: Ich spiele es mit meinen Kindern – besser gesagt, mit meiner ganzen Familie – und oft frage ich meine Frau, wie hoch mein Budget ist, wenn ich so ein Spiel kaufen will. Sie sagt dann "Oh, 10.000 Yen (rund 200 Mark), weil es sehr gut ist." Das ist deswegen erstaunlich, weil meine Kinder von ihr für ein Spielzeug oder ein Videospiel meistens nur zwischen 2000 und 3000 Yen bekommen (zwischen 40 und 60 Mark). Es kommt also darauf an, was das Spiel für einen Eindruck auf die ganze Familie macht und deswegen gefällt mir *Samba de Amigo* so gut – weil es ein Titel für die ganze Familie ist. In ein paar Jahren werden die meisten Männer, die *Super*

sehen. Das Szenario behagt mir ganz und gar nicht.

VG: Wie viele Stunden pro Woche spielst du noch selbst?

SM: Schwer zu sagen. Wisst ihr, ich bin jetzt 47 Jahre alt. Als ich noch viel jünger war, habe ich drei bis vier Stunden pro Woche gespielt. Aber wenn ich jetzt eine Konsole anfasse, bedeutet das Arbeit, nicht Unterhaltung. Andererseits, wenn daheim die Kinder Schwierigkeiten haben, einen Level zu schaffen ...

VG: Schlägst du dich bei Spielen normalerweise besser als deine Kinder?

SM: Ja, aber das wird immer schwerer,



„Ich mag den Gedanken nicht, dass ein Vater von der Arbeit nach Hause kommt, um ganz allein ein Netzwerk-Spiel zu spielen und kein Interesse daran hat, seine Kinder anzusehen.“

denn mein ältester Sohn, der 15 Jahre alt ist, ist schon ziemlich gut.

VG: Gehst du immer noch in Spielhallen? Welche Automaten ziehen dich an?

SM: Gleiches Prinzip: Wenn ich in Spielhallen gehe, ist das geschäftlich, selten, um Spaß zu haben. Aber wir probieren die Spiele natürlich aus ... Ich mag Rennspiele und Rhythmus-Action-Automaten, aber ich bin nie richtig in der Stimmung, *Dance Dance Revolution* zu spielen. Ich bin eher schüchtern, müsst ihr wissen.

VG: Gibt es ein Spiel, an dem du besonders gerne gearbeitet haben würdest?

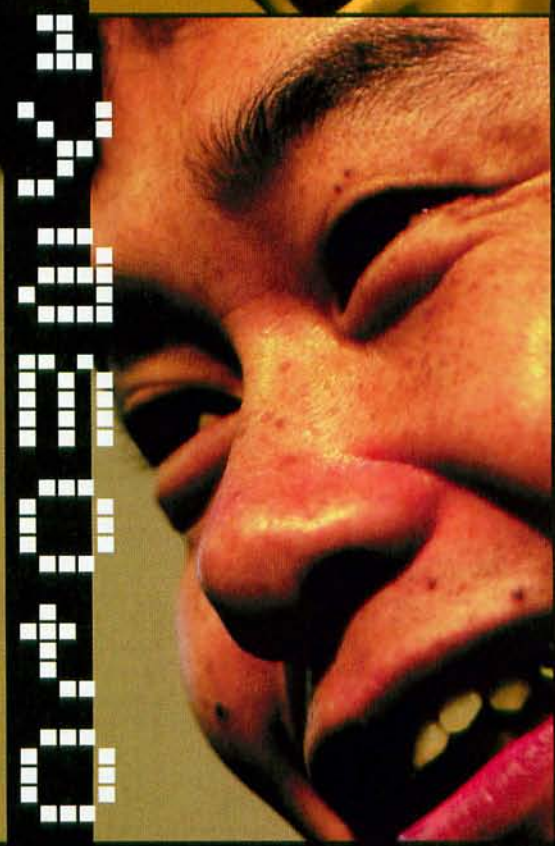
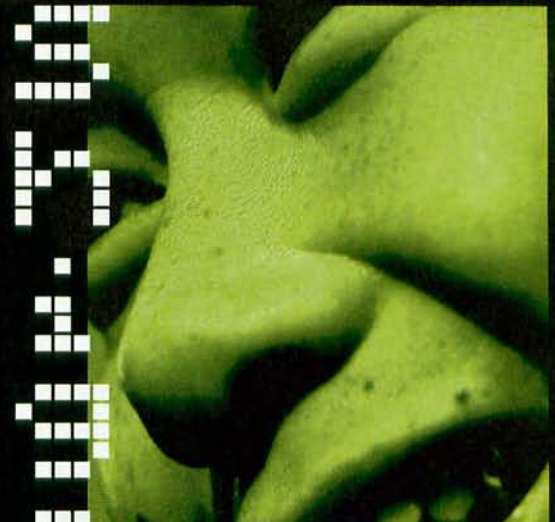
SM: Das wäre *Virtua Fighter*, weil wir damals eine ähnliche Idee hatten und wussten, wie wir ein solches Spiel angehen müssten. Leider besaßen wir nicht die Hardware, um ein solches Konzept umzusetzen. Mir geht es nicht in erster Linie um ein Prügelspiel, sondern darum, Polygon-Modelle zu erstellen, große Charaktere und deren Bewegungen. Ich sage nicht, dass ich Teil *Virtua Fighter*-Teams hätte sein wollen, doch das Spiel hätte ich damals selbst gerne gemacht. Wie ihr wisst,

erschien unser *Punch Out* sogar noch vorher.

VG: Nintendo hat bekannt gegeben, dass die Entwicklung für den GameCube sehr einfach sein soll. Wie müssen wir uns das vorstellen?

SM: Das ist eine schwierige Frage, da die Antwort sehr schnell sehr technisch werden kann. Lasst es mich so erklären: Normalerweise beginnen die Designer mit einer Hand voll Eckdaten, die sie an die Programmierer weitergeben, die diese ihrerseits dann in ein Spiel umsetzen. Es wird erstens deutlich einfacher sein, Standards für diese Prozedur zu besitzen. Zweitens gibt es eine Sammlung von standardisierten Entwicklungs-Tools, die die Kosten deutlich senken und mehr Designern den Zugang zu den Tools erlauben werden.

Aus der Sicht eines Programmierers wird die Programmiersprache des GameCube viel, viel einfacher als alle anderen sein. Es ist beispielsweise nicht einfach, eine gute 3D-Engine für das N64 oder die PS2 zu entwickeln. Beim GameCube gibt es eine „Energieleiste“, die anzeigt, wie viel Zeit oder Geschwindigkeit nötig ist, um hoch detaillierte Effekte zu erstellen. Wenn deine Engine fertig ist, musst du immer noch bedenken, welche Effekte du benötigst und wie sich diese auf die Rechenzeit →





➔ auswirken. Aber beim GameCube spielt es zum größten Teil keine große Rolle und das wird der größte Vorteil für die Entwickler sein: Sie müssen die Rechenzeit und -leistung für solche Effekte nicht mehr minimieren.

Auf der Spaceworld (siehe Ausgabe 11/2000) haben wir die 1T-SRAM-Technologie vorgestellt und obwohl ich so etwas normalerweise nicht sage: Das ist der beste Grafik-Chip der Welt.

VG: Was kannst du uns über deine aktuellen Projekte verraten?

SM: Mein Verantwortungsbereich bei Nintendo hat sich vergrößert: Ich bin nun ein Vorstandsmitglied und muss den Überblick über die kreative Seite der Spielentwicklung behalten. So bin ich auch für den GameBoy Advance verantwortlich und da ich rund 30 Spiele gleichzeitig betreue, kann ich in viele davon nicht besonders tief eintauchen. Ich bin genau genommen nur bei zwei, drei Titeln richtig engagiert, etwa den *Zelda-* oder der *Mario-Serien*. Ich will wirklich etwas einmaliges, sich von allen anderen Spielen abhebendes schaffen. Ihr habt die *Mario 128-Demo* gesehen,

gibt es mehr und günstigeres RAM. Sicher müssen wir auf die Ladezeiten achten, aber wir haben festgestellt, dass viele PlayStation-Besitzer ziemlich geduldig sind, wenn sie einer Ladepause begegnen.

VG: PS2, Dreamcast, GameCube – der Konsolenkrieg gerät in die heiße Phase. Was sind deine Waffen, wie wird Nintendo den Krieg gewinnen?

SM: Wir haben auf keinen Fall die Absicht, gegen jeden Konkurrenten zu kämpfen. Denkt nicht, dass wir Feiglinge sind, aber wir wollen uns auf die Dinge konzentrieren, die die Spiele verlangen. Anders ausgedrückt: Unsere Waffen werden frische und spannende Spiele sein. Es geht uns nicht darum, wer gewinnt oder wer verliert, und soweit es um „Krieg“ und „kämpfen“ geht, rechnet nicht mit uns. Wir möchten unseren eigenen Weg gehen.

Eins meiner Hauptkonzepte für den GameCube ist, dass es eine Konsole für die ganze Familie sein soll. Deswegen muss es einen vernünftigen Preis bekommen und selbst für jüngere Spieler bedienbar sein. Diese Faktoren

Wir experimentieren zwar mit Netzwerk-Fähigkeiten über Mobiltelefone, aber wir sind lange noch nicht an dem Punkt, Spiele oder Inhalte bekannt zu geben. Wir haben diese Experimente gerade erst mit dem GameBoy begonnen, doch wir sind zuversichtlich, in der nahen Zukunft mehrere Nintendo-Plattformen zu vernetzen.

VG: Für den GameCube wird es ein Modem und einen Breitband-Anschluss geben. Erscheinen schon zum Launch Spiele, die diese Online-Möglichkeiten unterstützen?

SM: Sicher arbeiten wir daran, aber ich kann dazu noch nichts sagen. Aber wir planen, dass das funktioniert, schließlich erscheint das Modem parallel zum GameCube. Wenn es um andere Netzwerk-Möglichkeiten geht – etwa GameBoy/GameBoy Advance, GameCube/GameBoy Advance/*Pokémon Crystal* – die werden schon sehr bald kommen. Wir werden wie schon gesagt die Unterhaltungsmöglichkeiten durch die Verbindung existierender Plattformen erweitern.

VG: Was ist deiner Meinung nach der größte Vorteil, als Erfinder von Mario bekannt zu sein?

SM: Vorweg: Mario wurde nicht allein von mir, sondern auch von Herrn Tezuka geschaffen. Es ist mir etwas peinlich, alle Komplimente dafür allein zu bekommen. Der größte Vorteil, der Mario mit sich brachte, war der, alle möglichen Projekte zu starten, ohne bei unseren Geldgebern um Erlaubnis fragen zu müssen. Sicher mussten wir unsere Vorgesetzten fragen, aber das lief mehr ab wie „Hey, wir haben diesen Plan, also machen wir es auch so“ – und sie würden dem zustimmen. Wir brauchten uns keine Gedanken über das Budget mehr zu machen, seien es 200 Millionen oder sogar eine Milliarde Yen (4 Millionen beziehungsweise 20 Millionen Mark). Deswegen waren unsere Mitarbeiter stolz darauf, Dinge bis zum Limit auszureizen, zu verschönern und zu polieren. Und ich glaube, dass sie das heute noch tun. Das ist natürlich nicht einfach, aber gleichzeitig ist es eine Atmosphäre, in der das Arbeiten Spaß macht – so dass unsere einzigen Probleme die sind, etwas neues zu erschaffen.

VG: Spiele- und Filmindustrie bewegen sich aufeinander zu – wie werden die Spiele der Zukunft aussehen?

SM: Eine interessante Frage, einfach, weil niemand sagen kann, was in der Zukunft passieren wird. Manche denken, interaktive Filme seien die Zukunft, aber das glaube ich nicht. Die Integration von Film und Spiel sollte nicht der Schwerpunkt unserer Industrie sein. Klar können wir jede Menge von der Filmindustrie lernen, aber so, dass wir unsere Spielinhalte verbessern, das ist die Form der Spiele weiterentwickeln.

Bloß ein „Film-artiges Spiel“ zu entwickeln, ist in meinen Augen der falsche Weg. Immerhin entwickeln wir ein interaktives Unterhaltungsmedium. Ich will damit nicht sagen, dass Videospiele sich in eine andere, existierende Unterhaltungsform verwandeln sollen. [Nintendos] Präsident Yamauchi hat allerdings ein paar andere Ideen.

Ich glaube, die Unterhaltungsindustrie verpackt „gewöhnliche Geschichten“ in eine ansprechendere Form, um sie zu höheren Preisen zu verkaufen. In diesem Geschäft lässt sich aus einer simplen Idee viel Geld machen. Wenn Leute sagen: „Wir entwickeln ein Film-artiges Spiel“, bedeutet das in Wahrheit: „Lasst uns jede Menge Geld für tolle Grafik und Sound ausgeben.“ Ich glaube nicht, dass das der Weg der Spiele-Industrie sein wird. Wir sollten Zeit und Geld dafür verwenden, Magie zu erschaffen.

VG: Wen aus der Spiele-Industrie bewunderst du am meisten?

SM: Ich habe keine spezifische Person. Ich habe natürlich Leute getroffen, die ich interessant gefunden habe, aber ich habe keine Person, die ich besonders stark respektiere. Ich bin eher jemand, der verschiedene Leistungen verschiedener Leute bewundert, etwa Herr Horis Teil von *Dragon Quest*, Herr Sakaguchis Beitrag zu *Final Fantasy*, Herr Satos Werk an *Seaman* oder Herr Tezukas Kreativität. Im letzten Jahr besuchte Präsident Yamauchi die Spaceworld und sah, dass dort etliche Familienmitglieder viel Spaß hatten. Er war sehr erfreut und sagte: „Nächstes Jahr werden wir wieder zur Spaceworld gehen.“ Ich erinnere mich an Herrn Nakamura, der jetzt Vorsitzender von Namco ist. Namco hatte 1993 eine eigene Messe und damals arbeiteten sie an *Ridge Racer* und hatten einen echten MX-5 Roadster am Messestand. Nakamura besuchte die Messe und wirkte sehr, sehr glücklich und sagte, dass sei sein Traum gewesen. Und wie ich mir Herrn Yamauchi und Herrn Nakamura so ansah, dachte ich mir: „Die beiden sind wirklich klasse!“ Sicher müssen sie sich im Alltagsgeschäft um Bilanzen und Profite kümmern, aber irgendwie freuen sie sich doch beide auf etwas – sei es ein Ziel oder ein Traum ihres Lebens. Ich glaube, dass auf der letzten Spaceworld und der Namco-Messe Herr Yamauchi und Herr Nakamura etwas gesehen haben, das sie sich immer gewünscht haben. Und ich habe mich wirklich gefreut, sie in diesen Momenten gesehen zu haben.

VG: Letzte Frage: Spielst du immer noch Banjo?

SM: Ich spiele wirklich schlecht Banjo. Manchmal spiele ich schon, aber wenn ich mit meinen Freunden spiele, nehme ich die Gitarre und sie spielen Banjo. Ich spiele wirklich schlecht Banjo.

„Wenn Leute sagen: „Wir entwickeln ein filmartiges Spiel“, bedeutet das in Wahrheit: „Lasst uns jede Menge Geld für tolle Grafik und Sound ausgeben.“ Ich glaube nicht, dass das der Weg der Spiele-Industrie sein wird.“

eine fertige, lauffähige Demo, und ich hoffe, diese kostenlos dem GameCube zum Verkaufsstart beilegen zu können.

VG: Welche Elemente deiner aktuellen Projekte werden deiner Meinung nach uns Spieler am meisten beeindrucken?

SM: Das wird nicht die hübschere Grafik sein. Ich denke nicht an die Schönheit, sondern an die Dynamik der Bilder, die wir in 3D erstellen. In der *Mario-Demo* gab es viele, viele Marios, und man kann mit jedem von ihnen spielen. Was beeindruckend sein wird, ist die Dynamik, die der neue Controller vermittelt. Ihr werdet denken: „So etwas habe ich noch nie gemacht, so etwas habe ich noch nie erfahren.“ Dieses neue Gefühl würde ich den Spielern gerne mitgeben. Ich arbeite einerseits an dynamischen Spielen, aber auch an eher statischen Titeln.

VG: Bist du ein bisschen enttäuscht, nicht mehr mit Modulen zu arbeiten?

SM: In ein paar Jahren wird der GameCube jede Menge RAM besitzen. Auch, wenn ich noch nicht sagen darf, wie viel – es wird eine Menge sein. Es wird also keine großen Unterschiede mehr bei der Ladezeit geben, wie es bei Modulen und CD-ROMs noch der Fall ist. Und ohne Module wird die Produktion deutlich kostengünstiger. Statt dessen

spiegeln sich im Controller, im Konsolen-Design und den günstigen Chipsätzen wieder.

VG: Die meisten Next-Generation-Konsolen bieten Unterhaltungs-Optionen wie Internet-Fähigkeit oder das Abspielen von DVDs. Dennoch konzentriert sich der GameCube nur auf das Spielen. Was hat Nintendo zu dieser Ausrichtung veranlasst?

SM: Sehr einfach: Es ist Nintendos Motto, zu tun, was nur Nintendo tun kann – und Mehrzweck-Konsolen enden oft als Maschinen, die nichts richtig können. Bei uns sieht die Sache anders aus. Wir können stolz darauf sein, Spieler fortwährend mit erstklassiger Software zu versorgen. Andere Hersteller sagen: „Hey, hier ist unsere Konsole, es liegt an euch, wie ihr sie nutzt“, aber in meinen vielen Jahren im Spiele-Geschäft habe ich viele Hersteller gesehen, die ignoriert haben, was auf ihren Konsolen läuft. Mir gefallen solche Ideen nicht. Als Spiele-Hersteller müssen wir den Markt anführen: Nintendo ist in Sachen Unterhaltung und Inhalten gut und mit der neuen Plattform garantieren wir, dass das so bleiben wird. Natürlich hat auch der GameCube „Mehrzweck-Möglichkeiten“, aber anders als der Spielspaß sind diese nicht garantiert.

AUF DEM TEPPICH BLEIBEN!

VIDEO
GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die
Konsolenwelt – von Spielern für Spieler:
Aktuelle News aus der Branche,
Previews, Tipps & Tricks, Importe aus
Japan und den USA und natürlich
knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14% Preisvorteil
gegenüber dem
Kioskpreis



HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft
der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, aus-
schneiden 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.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München

oder unter:

Tel: 089/20959138 bestellen.

Fax: 089/200281-22

Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne
Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per
Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen
Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der
Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach
Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden
Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60
anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/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

„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service
CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten
angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

Datum, 2. Unterschrift

CV10B

Mail-O-Mania



▲ Kann sich rühmen, in München mittlerweile keinen Gegner mehr in *Virtua Tennis* zu haben.

Es rappelt in der Konsolen-Kiste: Bei vier Wettbewerbern entzünden sich langsam auch bei euch hitzige Meinungsgefechte. Wer wird wohl das Rennen machen?



▲ Läuft etwas bedröppelt durch die Räume, weil keiner sein mit *RPG Maker* erschaffenes Werk ausprobieren will.



▲ Unsere Messeberichte von der Spaceworld und ECTS haben euch anscheinend zu heißen Diskussionen angeregt.

Brief des Monats

Next-Generation = Mogelpackung?

■ Hi VGamers! Die Frage ist meines Erachtens derzeit nicht, welche Konsole sich durchsetzen wird, sondern welchen Weg die Spiele gehen werden. Beim letzten Generationswechsel im Konsolenbereich merkte man es auch deutlich an den Spielen. Der Sprung von 2D in die 3D-Spielwelt war vollbracht. Neben der fortschrittlicheren Technik gab es auch eine Weiterentwicklung bei den Spielen, welche den Spieler/Käufer immer wieder überraschten. Mit einem *Tomb Raider* oder *Mario 64* hatten viele Spieler erstmals Kontakt mit einer ungeahnten 3D-Bewegungsfreiheit. Doch bei den jetzigen neuen Konsolen wird die Technik zwar immens besser, was der Detailpracht und Geschwindigkeit der Spiele zugute kommt, jedoch bleiben neue Spielideen und -welten aus. Dem Spieler werden immer nur altbackene Spielideen geboten, die dem derzeitigen Stand der Technik angepasst werden. Einzig und allein mit Cross-Overs verschiedener Spiel-Genres wird experimentiert. Keineswegs möchte ich behaupten, dass die Spiele schlecht sind, aber es fehlt an neuen Reizen. Auch werden die Spiele immer umfangreicher und komplexer, das schnelle Spiel für zwischendurch gibt es immer weniger. Vor allem vermisse ich Shoot'em-Ups in einem Format und der Qualität von *R-Type Delta*.

WOLFGANG SCHELLE VIA E-MAIL

■ Mit deiner Argumentation hast du nicht ganz unrecht: Die aktuelle Konsolen-Generation kann eben keine vierte Dimension bieten, sondern verfeinert hauptsächlich die Optik. Innovationen gibt's zwar derzeit wenige, und wenn, dann auf Dreamcast: Ein Space Channel 5, Samba de Amigo, Crazy Taxi, Shenmue oder Jet Set Radio sprechen da eine deutliche Sprache.

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.karets@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



VG Ü-Ei

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



■ Forumthema VG 11/2000: Handhelds contra stationäre Konsolen

Hi VG-Team! Ihr seit wirklich das beste Videospieldmagazin, das man sich zur Zeit besorgen kann. Natürlich liegt euer größter Vorteil darin, dass ihr über alle Systeme berichtet, was mir als Nintendo- und Sega-Fan natürlich nur entgegenkommt. Doch nun zum Forumthema der letzten VG, dem Handheld-Markt: Ob es in diesem Bereich etwas zu verdienen gibt? **Hatten wir das überhaupt gefragt? Eigentlich eine rhetorische Frage, aber egal...**

Wenn man sich die Verkaufszahlen des GameBoy ansieht, anscheinend schon. Doch haben die neuen Konkurrenten wirklich eine Chance, das zu wiederholen? Nintendo hat es geschafft, den GameBoy so zu vermarkten, dass es nicht mehr nötig ist, Geld für Fernsehwerbung und Anzeigen in Magazine auszugeben.

Das stimmt leider.

Jeder kennt ihn und jeder macht mit ihm als Einstiegsdroge den großen Schritt zu den schnelleren und größeren Sachen, den Weg in die richtige Sucht, den Konsolen. Dort beginnt erst der richtig harte Kampf. Da man sich mit einem – in jungen Jahren normalerweise – halbleeren Geldbeutel nur für eine Konsole entscheiden kann, muss man diese auch bis aufs Letzte verteidigen, schließlich will keiner etwas Schlechtes gekauft haben (Entstehung des Konsolenkrieges). Ich bin mir eigentlich ziemlich sicher, dass Nintendo mit dem GB Advance wieder sehr viel Kohle machen wird, sofern er so unkompliziert wie sein Vorgänger bleibt. Der Preis sollte die 200-, 250-Mark-Grenze nicht überschreiten. Außerdem könnte Nintendo mit dem GBA auch ein sehr gutes Zugpferd für den GameCube besitzen, wenn die Verbindung zwischen beiden gut und häufig genutzt wird. Lassen wir uns überraschen. Macht weiter so!

PATRICK GUGG VIA E-MAIL



Ich bin grundsätzlich von Handhelds begeistert, mal davon abgesehen, dass damit zu spielen ähnlich bescheuert aussieht, wie auf einem Handy zu SMSen. Der Grund, warum ich trotzdem keinen bei mir herumfliegen habe, ist der, dass ich den normalen GB mit dem Super GB abgedeckt habe und mir 150 Kröten ein bisschen viel für so ein kleines Ding sind. *Hmm, wo lebst du – Usbekistan? Bagdad? Der GB kostet eigentlich überall nur noch knapp 100 Mark.* Und für die 200 Mark eines GB Advance kann man sich zur Zeit ja sogar ein N64

oder eine PS1 oder zwei Spiele kaufen. **Erwartest du, neue Technik werde dir hinterher geworfen?**

Also für mich sind 100 Märker echt die Schmerzgrenze für so ein Gerät. Ansonsten wäre ich durchaus dafür zu haben, die Spitzen-Handheld-Games im großen Stil zu testen, damit ich meinen Job als Einkaufsberater besser ausführen kann. In diesem Sinne,
FLORIAN SCHUHRK VIA E-MAIL

■ Kurz und knapp

Hey, Mädels!
Hey Poké-Freak!

Dies ist mein erster Leserbrief, obwohl ich die VG nun schon seit gut 6 Jahren konsumiere. Alle Konsolen haben ihre Stärken und Schwächen:

1. Sega: Internet inklusive stark kom-

Horizont aufzeigen. Auf deutsch gesagt: Der Markt ist groß genug für alle – nicht zuletzt, weil auch unterschiedliche Zielgruppen anvisiert werden. Fazit: Spieler freut euch, das werden heiße Zeiten! Konsolenkrieg ist out: Toleranz und Neugier sind angesagt! In diesem Sinne,
DRECKSBENGEL@AOL.COM VIA E-MAIL

Nachdem wir deine Mail-Adresse vernommen hatten, wollten wir die dazugehörige Message eigentlich gar nicht mehr durchlesen. Aber welch Wunder: Die rauhe Schale enthält ein fruchtbares Körnchen Wahrheit!

■ Szene-Chat VG 10/2000: Dreamcast in Gefahr

Als ich die Meldung las, dass nun auch DC-Spiele kopiert werden können, war ich echt geschockt. Gut, jeder echte Spielefreund wird die Nase rümpfen und weiterhin zu den Originalen greifen – ich zumindest werde nicht auf Musikstücke oder FMVs verzichten. Aber es gibt ja einige Leute, denen der Preis über alles geht. Für ein paar Mark das neueste Game im Schrank – cool, muss ich schon sagen. Ich bin seit jeher strikt gegen Raubkopien, sei es nun im Konsolen- oder im PC-Bereich. Leider verstehen viele einfach nicht das wichtigste Argument, dass Raubkopien für einen gewaltigen finanziellen Verlust der Hersteller verantwortlich sind. Wie auch immer, Segas Dreamcast war für mich optimal: Tolle Grafik, unverbrauchte Spielkonzepte, hervorragende Spiele in jeglicher Hinsicht (man denke nur an *Crazy Taxi*, *Soul Calibur*, *RE: Code Veronica*, *NBA 2K*, *Space Channel 5* und so weiter) und keine Chance für Raubkopierer. Und jetzt? Wieder nichts. Die Bad Guys haben es wieder mal geschafft, die Spielefreaks gegen sich aufzubringen. Und mehr als genug Spieler werden darauf reinfallen und sich billige Kopien zulegen. Einzige Hoffnung: Der Hardware-Absatz könnte steigen. Wenn ich aber jetzt schon von Meldungen wie „Entwickler XY hat DC-Projekte zugunsten der PS2 gestrichen“ lesen muss, wird es mir echt übel.
T. GOETZINGER VIA E-MAIL

Noch sind DC-Kopien zum Glück nicht ganz so easy auf Papas PC herzustellen wie auf der PlayStation. Vielleicht bleibt uns deswegen wenigstens die große Schulhupiraterie-Welle erspart.

■ Szene-Chat VG 11/2000: Was nun, Nintendo?

Hallo VGler! Erst mal das obligatorische Lob: Ihr seid definitiv die Besten! So jetzt aber zu meinem Anliegen: Der Szene-Chat in der aktuellen Ausgabe (11/2000) ist mir doch etwas sauer aufgestoßen. Ich meine, es ist natürlich klar, dass es auf Nintendos GameCube wieder typische Nintendo-Charaktere geben wird, na und? Ich meine, Nintendo ist nun mal ein Videospielerhersteller mit Tradition,

e-talk
vg@future-verlag.de

■ Sanka, dir gebührt die Krone für den besten „Neuzugang“. Fühle dich geschmeichelt!

■ Im Moment wird er von der Sonne in Chile gestreichelt und lässt uns hier alleine schufden, der werte Nicht-mehr-so-neue-Zugang!

■ Was haltet ihr von der Idee, eine Webcam bei euch in der Redaktion einzubauen, so dass wir Video-Games-Fanatiker euch mal virtuell besuchen können?

■ Die Crew hat sofort ihr Veto eingelegt, weil keiner sehen soll, wie alle von Ralph „Tennis Wizard“ Karels in *Virtua Tennis 6:0* abgezogen werden ...

■ Ich kann nicht glauben, dass Pokémon Stadium noch auf dem ersten Platz der N64-Charts ist. *Perfect Dark* müsste es doch schon längst verdrängt haben, oder?

■ Nicht, wenn es in Deutschland gar nicht verkauft wird!

■ Dieser aufgeblasene Milchbubi labert irgend so einen Müll, nur damit keiner merkt, wie schlecht die PS2 ist und dass Sony nur Geld scheffeln will.

■ Sie meinen das Interview mit Stefan Dettmering, mein Herr? Weiterführung der Diskussion gerne bei angepasster sprachlicher Ausföhrung! :-)

■ Tja, wann der Netzzugang in Österreich kommen soll, steht wahrscheinlich noch immer in den Sternen. Grund genug, mir Kopien zuzulegen, obwohl ich eigentlich gegen Kopien bin.

■ Oh Mann, ich glaub's nicht. Hilfe, ToX, TOOOOXX!!!

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: Roland Austinat (ra), v.i.S.d.P.
■ Berater des Chefredakteurs: Jan Binsmaier (jb)
■ Producer: Christiane Wesoly
■ Redaktion: Sönke Siemens (cs), Alexander Olma (ao)
■ Freie Mitarbeiter: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Christian Daxer (cd)
■ Lektorat: Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)
■ Redaktionsassistentin: Catharina Brieden
■ Design: Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis
■ Titeldesign: Heidi Reitmayer
■ Fotografie: Wild Side Pictures, Josef Bleier
■ Titel-Artwork: Nintendo
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-49
e-mail: vg@future-verlag.de

■ Geschäftsföhrer: Stefan Moosleitner
■ Publisher: Suzanne Counsell
■ Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimer StraÙe 145 h, 81671 München
Telefon 089/45 06 84-0 ■ Telefax 089/45 06 84-89

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/45 06 84-45 ■ Fax: 089/45 06 84-50
■ Anzeigenpreis: Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000

■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): Guido Klausbrückner
■ Anzeigenverkauf: Simone Müller (-44)
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: Brigitte Swoboda (-420), 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
■ Herstellungsleitung: Brigitte Feigel
■ 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.
■ 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.
■ 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 Feigel, Tel.: 089/45 06 84-47 ■ Fax: 089/45 06 84-50
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 2000 Future Verlag GmbH

future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft



⊖ Ooops!

vg@future-verlag.de

- Auf Seite 30 muss es zur Größe der Festplatte der Xbox natürlich 8 GByte anstatt 8 MByte heißen.
- Im Spaceworld-Messebericht hatten wir versehentlich Zelda in den Kampf ziehen lassen, obwohl es den Screenshots nach natürlich Link war. Sorry an alle Nintendo-Fans.
- Im Spyro-Preview tauchte gleich zweimal als Entwickler Insomnia auf. Nein, Axel leidet weder an Schlaflosigkeit, noch ist er Faithless-Fan, aber es handelt sich trotzdem um Insomniac Games.
- Endlich können wir mal unserer Termin-Domina Christiane aka Schneckerl was ankreiden. Die Gute hat doch glatt vergessen, die DC-Version von *Dino Crisis* im Inhalt bei den Importen aufzuführen!
- Im *Danger Girl*-Import-Test hatten wir euch doch glatt 14 Missionen versprochen. In Wahrheit sind's jedoch nur zwölf.
- Ein echter Insider: Im Impressum fehlt Mike Salmon von unserer US-Schwester Next Generation, der den „The Making of Xbox“-Artikel verfasst hat.
- Preview-Korrekturen: *Gold and Ruin: Der Weg nach Eldorado* ist nicht von Disney sondern Dreamworks und *Record of Lodoss War* erscheint natürlich nicht Q1 2000, sondern Q1 2001.
- Aus ungeklärten Gründen schrieb Roland gleich fünf Mal den Namen seines ehemaligen Chefs falsch: Im Xbox-Artikel auf den Seiten acht und neun muss der deutsche Xbox-PR-Manager natürlich Boris Schneider-Johne heißen. Wir bitten um Vergebung!
- Thema Inhalt, die Zweite: auf Seite 7 oben rechts wird *Spider-Man* mit Seitenzahl 86 angegeben, dort sollte aber eigentlich *Toonenstein* stehen, was überhaupt nicht aufgelistet wurde. Shame on us!
- Pocket Corner: bis auf die Sternbewertungen entspricht der Infokasten von *UNO* leider dem von *Pokémon Pinball*. Hier die korrekten Angaben: Hersteller ist Mattel, Schwierigkeit: 3-7, Genre: Kartenspiel, Symbole für: englische Texte, Linkkabel.
- Die Website beim UFC-Import-Test muss www.cravegames.com anstatt www.crave.com heißen, und die Site zu *Jeremy Mc Grath* (S. 90) lautet natürlich nicht www.3do.com sondern www.acclaim.de.

weshalb sollte er keine Spiele zu seinen zahlreichen Maskottchen machen? Ich bin auch nicht der Ansicht, dass es Nintendo an Kreativität fehlt, um die alten Namen wieder groß rauszubringen. Mal abgesehen davon ist es unfair, auf Grund von ein paar 10-sekündigen Videos Urteile über ein Spiel zu treffen, ja sogar eine ganze Konsole. Zumal auf der bereits erhältlichen PS2, die bisher besten Spiele einfache Aufgüsse alter 32-Bit-Hits sind, die auch schon in die vierte oder fünfte Runde gehen (*TTT*, *RRV*), von *Tomb Raider*-Sequels will ich erst gar nicht sprechen. Nintendos selbst auferlegtes Schweigegelebe bezüglich weiterer Information zu den Spielen ist (auch wenn es teilweise mit dem frühen Entwicklungsstand zusammenhängt) doch ein Zeichen dafür, dass Nintendo was Neues plant und nicht einfach die Polygonzahl und Texturvielfalt in die Höhe schraubt. Viele Grüße,
SEBASTIAN GLEISS VIA E-MAIL

Das mit der Kritik an den Sequels war allein Rolands Meinung und der Rest der Redaktion distanzierst sich vehement von diesem ketznerischen Argument. :-) Nein, natürlich wollen wir alle nicht nur Mario-, Zelda- und Pokémon-Nachfolger, sondern schon das ein oder andere innovative Highlight, das Sega derzeit in schöner Regelmäßigkeit bietet und wonach Sony noch sucht. Roland wunderte sich nur, wie der Schritt von einer 3D-Konsole zu einer, nun ja, 3D-Konsole im Vergleich zu SNES-N64 ausfallen wird.

■ Von Nintendo zu Sega
Hi Banditos!
Hi Marshall!
Eigentlich bin ich seit jeher totaler Nintendo-Fan. Ich habe vom Uralt-NES bis zum N64 alles gekauft, was die Frühlingsrollen auf den Markt gebracht haben, *Auch den Virtual Boy? Na? Hehe – erwischt!* und war auch eigentlich immer ganz zufrieden. Mittlerweile, mit 33 Jahren (Lebensalter) und 20 Jahren Konsolenerfahrung passt mir die Knuddel-Optik von Big N nicht mehr, die ewigen Neoadaptationen von Mario und Yoshi nerven und langweilen mich meist nur noch. Eigentlich liebte ich immer den Klempner und hasste den Igel. Ich



▲ Leider nie außerhalb Japans erschienen: *Secret of Mana 3*.

besitze aber zur Zeit einen Dreamcast, eine PlayStation und ein N64, alles umgebaute US- oder Japan-Konsolen mit RGB und allem, was dazu gehört. Außer dem DC – der ist ausnahmsweise mal PAL, aber auch nur, weil man da die Games auf 60 Hz umstellen kann. Super Idee von Sega übrigens. Und auch die Idee, den Dreamcast mit einem, wenn auch schwachen, 33.6er-Modem auszurüsten, ist genial. Endlich hat jemand meine Gebete, die ich schon vor fünf Jahren gen Himmel sandte, erhört! Ich finde auch, die Frage ist nicht: „Was macht mehr Spaß – Online oder mit Kumpels zocken?“ – man sollte sich alle Möglichkeiten offenhalten. So long,
MIRCO GREVEL VIA E-MAIL

Tja, derzeit hat Sega wirklich viele Trümpfe in der Hand: Die Konsole ist zu einem günstigen Preis zu haben, es gibt Traumpiele en masse, und der Online-Part bekommt endlich Wind in die Segel, um nur einige zu nennen. Für Nintendo beginnt erneut die Fastenperiode bis zur nächsten Generation mit (Third-Party)-Unterstützung am Existenz-Minimum wie beim Übergang von 16 auf 32 Bit.

■ Secret-of-Mana-Wirrwarr
Hallo! Uii... wer hat das denn verbockt? Ich hoffe nicht Euer RPG-Experte ToX, weil der müsste es wirklich besser wissen! Aktuelle Ausgabe, auf Seite 59 im schwarzen Kasten, ganz unten, steht als Antwort auf die Frage, ob es ein *Secret of Mana 2* gibt, ja, aber nur in Japan. Also diese Aussage ist falsch! Square hat bei der *Secret of Mana*-Serie ein ähnliches Namenswirrwarr betrieben wie bei der *Final Fantasy*-Serie. *Secret of Mana 2* hieß in Japan eigent-



▲ *Secret of Mana 2* ist auch in Deutschland unter dem Namen *Secret of Mana* erschienen.

lich *Seiken Denetsu 2* und ist sehr wohl in die westliche Welt gekommen, sogar nach Deutschland unter dem Namen *Secret of Mana*. Um die Verwirrung jetzt komplett zu machen: Was ist denn dann *Secret of Mana 1*? *Secret of Mana 1* ist tatsächlich unser *Mystic Quest* auf dem Game Boy. Was übrigens in den USA *Final Fantasy Adventure* heißt. Dann gab's noch *Seiken Denetsu 3* und das war tatsächlich der einzige Teil, der nicht außerhalb Japans erschienen ist. Der 4. Teil ist gerade in den USA rausgekommen und heißt bei uns einfach *Legend of Mana*. In Japan hieß er, wie sollte es anders sein, *Seiken Denetsu 4 – Legend of Mana*.
JÖRG ZIELENBACH VIA E-MAIL

Au-weiä, wie peinlich. Da muss ich mich jetzt mal in aller Öffentlichkeit für diesen ärgerlichen Fehler entschuldigen. Da macht der alte ToX einen auf besserwisserisch und schreibt dann so einen ausgemachten Schmarren ... In der Tat sind alle von dir aufgezählten Punkte absolut richtig – ich hab mich da in der Hektik doch ein wenig vertan. Square sollte es uns aber wirklich nicht so schwer machen ...

■ Von Sony zu Sega
Hallo, ihr VGler. Genau wie Marcel Andrzejewski in Ausgabe 11/2000 bin ich der Meinung, dass Sony uns Europäer verarscht. Ich gehörte eigentlich zu den Spielern, die einmal sagten „Ich warte auf die PS2 und lasse den Dreamcast links liegen!“. Denn die Versprechungen, die gemacht wurden und angesichts der genialen Screenshots, die man zu sehen bekam und einem das Wasser im Munde zusammenlaufen ließen, war für mich klar, dass es nur eine geben kann – die PlayStation2. Nun, nachdem die ersten Spiele in Japan erschienen sind und es deutlich wird, dass alle Versprechungen betreffs Spielqualität bisher bei weitem nicht eingehalten werden können, ist der erste Freudenträger ja schon vorhanden. Doch dass ich für eine Konsole mit Spiel 1000 Mark zahlen soll, wo die Spielequalität noch nicht einmal wirklich ausgereift ist, halte ich für pure Falscheinschätzung. Bevor der Verkaufspreis der PS2 nicht auf mindestens 599 Mark gesunken ist, kommt mir die Konsole nicht ins Haus, da kann Sony argumentieren, wie sie wollen. Und bis es soweit ist (die gewünschte

VIDEO GAMES
Die Highlights:
Ferrari F355 vs. Le Mans
Jet Set Radio
Die ersten Tests für PlayStation2
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
EXCLUSIV: Nintendos Star-Designer Miyamoto im Interview

Forumthema des Monats

■ Wenn ihr diese Zeilen lest, ist der Zeitpunkt des Showdowns in greifbare Nähe gerückt. Es sind jetzt noch knapp zwei Wochen bis zum PlayStation2-Launch. Nachdem wir in den letzten Monaten genug Grummeleien über den hohen Preis gedruckt haben, wollen wir diesmal von denjenigen unter euch, die sich die Konsole nun definitiv anschaffen wollen, wissen, welche Gründe dafür ausschlaggebend waren. Habt ihr lange mit euch gekämpft? Die Briefmarkensammlung verkauft? Die Oma ans Pfandhaus abgeliefert? Los, bombardiert uns mit Zuschriften! Wir sind gespannt auf eure Argumente!



◀ Mädeln spielen **Metal Slug 3** – unglaublich! Hoffentlich kommen sie nicht auf den Geschmack und suchen den ersten Teil :-)

Leserin ist ja schon selten und dann noch von einer, die sich für absolute Neo-Geo-Exoten interessiert. Respekt und Gratulation zu MS3 – ich hoffe, du hast nicht allzuviel dafür bezahlen müssen! Zu deiner Frage: Eine Memory Card ist für NG- genauso wie für PlayStation-Besitzer unerlässlich, nicht nur für Metal Slug. In diesem Fall sogar ganz besonders. Ohne die Möglichkeit, per MC in höheren Stages zu starten, wirst du extreme Probleme haben, hier mit fünf Credits den Abspann zu Gesicht zu bekommen.

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
vg@future-verlag.de

Preissenkung), werden wohl schon die Xbox und der GameCube auf dem Markt sein. Und dann wollen wir doch mal sehen, wie deren Preise sind. Sind die Preise nämlich annehmbar, wird es für Sony mit einer Preissenkung zu spät sein. Und fürs Erste stecke ich mein Geld lieber in Segas Dreamcast-Sparbüchse. Euer Heft gefällt mir übrigens sehr gut. Macht weiter so. Bis bald,
JOERN DITTMER

Der Preis ist in der Tat die größte Hürde, mit der die Sonyaner diesmal zu kämpfen haben werden. Vorsicht allerdings bei Preisvergleichen mit zukünftigen Maschinen. Als PAL-Version wird GameCube zum Beispiel wohl erst 2002 verfügbar sein. Und die Xbox erst Ende

2001. Ein wenig Luft vor der Konkurrenz hat Sony also noch – mal sehen, ob sie sie zu nutzen verstehen.

■ Das zarte Geschlecht und Metal Slug 3

Schöne Grüße von einer Stammleserin aus Tirol! Ich kenne euch seit der Power Play! Nun zu meiner Frage: Welche Speicheroption hat Metal Slug 3? Highscore? Missionslevel wie in Metal Slug 2 für NGPC? Brauche ich unbedingt eine Speicherkarte? Momentan habe ich nur das Modul, die Modulkonsole bekomme ich in den nächsten Tagen aus Japan. Mit freundlichen Grüßen,
LISA EDER

Mit-offenem-Mund-vor-dem-Monitor- kleb-und-staun! Eine Mail von einer

Web-Sites des Monats

■ Nach dem PC-Junk (Igit, Daxus, wie konntest du nur! :-)) in der letzten Ausgabe jetzt wieder was Vernünftiges und zwar Mädeln, Chicas und Schnecken aller Kaliber zu aktuellen und älteren Games als offizielles Artwork oder Fanart bei www.gamebabes.de!



Tester-Freuden

Es gibt Monate, in denen sollte man das warme Bett nicht verlassen. Oder in den Urlaub fahren. Oder beides. Zwei völlig realistische, wahre Geschichten aus dem diesmonatigen Tester-Alltag:

1. Konsolenstart mit Hindernissen

Sonys PlayStation2 feiert im November Deutschland-Premiere. Mit zahlreichen Spielen. Klar, das da einer oder mehrere Tests in Fachzeitschriften nicht verkehrt sind. Klar auch, dass die Hersteller noch keine fertig verpackten Versionen ihrer mutmaßlichen Top-Hits besitzen. Sony denkt mit: Wie schon bei der ersten PlayStation soll es eine Entwickler-Konsole geben, auf der alle nur denkbaren Versionen laufen. Und alle Redaktionen, auch wir, sollen mit einer solchen Konsole beliefert werden. Prima Plan. Hier die Realität: Bis zur Drucklegung bewirkt tägliche Anrufe bei Sony absolut

gar nichts. „Entwickler-Station? Tut uns leid, die haben wir noch nicht. Muss aber jeden Tag kommen.“ Ah ja. Hersteller wie Electronic Arts und Konami schicken uns brav ihre Vorab-Versionen, doch worauf sollten wir die testen? Auf unserer Japan-Import-Konsole? Wohl kaum möglich. Tests mit der Presse-CD generieren? No way. Erneute Telefon-Orgien. Ergebnis: Die Hersteller gehen mit ihrer eigenen Konsole auf Tournee. Die Tests scheinen gesichert. Doch die böse Überraschung: Die Entwicklerstation der Hersteller ist eine japanische und die liefert unserem SVideo-Grabber mit einem PAL-Vorabspiel ein Schwarzweißbild. Ergo wieder den RGB-Grabber aus alten VG-Zeiten angeschmissen, der allerdings ein deutlich schlechteres Bild liefert und obendrein nach jedem Bildschirmfoto vier, fünf Sekunden pausiert. Ideal für alle schnellen Renn- und Ballerspiele. Aber wir haben die Tests. Auch ohne Sonys Hilfe.

2. Nur 48 Stunden

Nintendo war immer schon leicht besorgt, was die Herausgabe von Testmustern vor dem offiziellen Release angeht. Das ist bei *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Mickey's Speedway USA* und *Donkey Kong Country* nicht anders. Also fahren Alex und Roland nach Fürth, um für zwei Tage die drei Titel zu testen. Haken Nummer eins: Disney hat keine Freigabe für eigene Screenshots des Mickey-Racers erteilt, alle Zeitschriften bekommen einen Satz gleicher Bilder. Ähnlich sieht es bei *Donkey Kong Country* aus. Haken Nummer zwei: Der Rechner, den Nintendo bei einer besser ungenannt bleibenden Firma zum Anfertigen von Bildschirmfotos ausgeliehen hat, stürzt nach jedem zweiten Foto ab. Wir behelfen uns mit dem Anfertigen von Videos, aus denen wir daheim grabben wollen. Allerdings sind viel zu wenig ZIP-Medien zum Speichern der Filme mitgeliefert worden. Dafür gibt es einen CD-Brenner

im Leihgerät – leider ohne Brenn-Software. Die wird drei Stunden nach Nintendos Anfrage doch schon geliefert, allerdings hätten wir den Hotel-Konferenzraum schon 60 Minuten vorher räumen sollen. Mit guten Wünschen verabschieden wir Kollegen anderer Redaktionen, die noch nicht mit Abstürzen und mangelnden ZIP-Medien zu kämpfen hatten, und verziehen uns mit Paul Ashcroft von Nintendo in einen leerstehenden Raum. Irgendwann sind alle Szenen aufgenommen, es geht ans Brennen – doch der PC verfügt nur über einen 2-fach-Brenner. Hurra! Es folgen besinnliche Stunden im Hotelrestaurant, irgendwann gegen 1:30 Uhr ist die letzte CD gebrannt. Vom Dateiformat der Videos, für das wir erst noch über 20 MByte an Treibersalat aus dem Internet ziehen mussten, konnte zu dem Zeitpunkt noch niemand etwas ahnen ... Aber wir haben den Test. Und die eigenen Bilder. Mit Pauls Hilfe.

Szene-Chat

PREVIEW

In der P... Labor



Shenmue

DC Spiel oder Wirklichkeit?

Knapp vorbei ist auch daneben, schade drum – so spielt das Leben. Um wenige Tage nur, es ist eine Pein, verpasste *Shenmue* die Test-Deadline. Doch seid nicht traurig, es tut uns leid – nächsten Monat ist es bestimmt soweit. Bis dahin geduldet euch und seid froh, zumindest gibt es ein Pre-vjoh – der Geschichte um den Ryo.

Etwas holprig, der letzte Reim, das ist nicht gut, das darf nicht sein. Und die Moral von der Geschichte: Reimen

Shenmue



- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega

Dezember 2000

Erster Eindruck
Überwältigend – eine neue Spielerfahrung

kann der Daxer nicht. Drum ist er vernünftig und lässt es bleiben, um fortan wieder in normalen Sätzen zu schreiben.

Shenmue: Viel wurde schon über diesen herausragenden Titel aus der Feder des Game-Design-Gurus Yu Suzuki geschrieben, doch so richtig verstehen konnten wir die Story eigentlich noch nicht. Bis jetzt. Nun liegt uns endlich die englischsprachige Version dieses potentiellen Überspieler vor und wir müssen eingestehen: *Shenmue* macht auch jetzt noch, obwohl wir es schon einige Male gespielt haben, unheimlich Spaß. Dies liegt wohl zu einem großen Teil daran, dass es eine solch dichte, fast schon lebenssechte Atmosphäre bis jetzt noch in keinem Spiel zu sehen gab. Es macht einfach immer wieder Spaß, sich für kurze Zeit nach Yokohama zu begeben, um dort für ein paar Minuten umherzuschlendern und dann doch wieder für einige Stunden in das Spiel



zu versinken. Klingt langweilig? Wäre es wahrscheinlich auch, wenn Suzuki-San nicht eine der obersten Game-Design-Regeln genauestens beachtet hätte – die Hintergrundgeschichte. Und die kann sich sehen lassen, auch wenn es wieder mal um Mord, Rache und mächtige Artefakte geht.

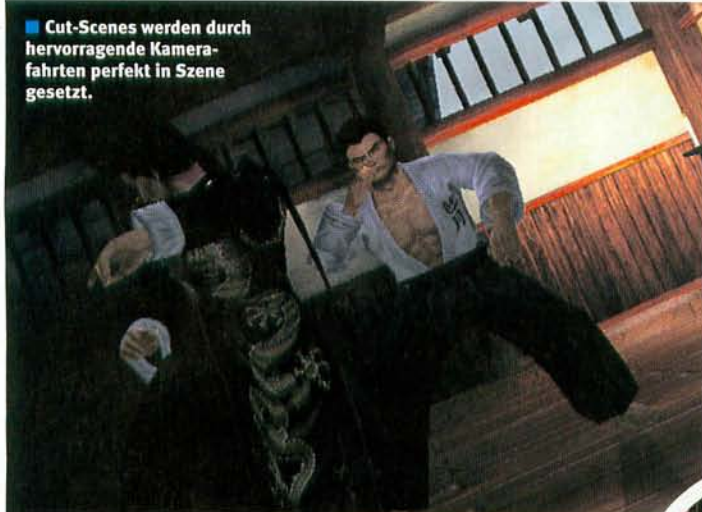
Diesmal musste euer Vater dran glauben, der von einem zu Beginn noch unbekanntem Gangsterboss ins Jenseits befördert wurde. Da ihr offensichtlich in der Karate-Schule gepennt habt, müsst ihr tatenlos mit ansehen, wie euer Vater gepeinigt und ein mys-

◀ *Space Harrier*: In der Spielhalle könnt ihr diesen Oldie-Klassiker spielen.

teriöses Artefakt, der Phoenix Mirror, gestohlen wird. Dass ihr diese Schmach nicht auf euch sitzen lasst, ist Ehrensache und so macht ihr euch einige Tage später auf, die unbekanntesten Verbrecher zu suchen und sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

Detektei Ryo Hazaki

Zu Beginn eurer Suche besitzt ihr nur wenige Hinweise auf die Identität der Täter – lediglich die Tatsache, dass sie mit einer schwarzen Limousine vorfahren, ist euch bekannt. Und wie jeder gute Detektiv weiß, ist nun Spurensuche angesagt. So schlendert ihr erst mal durch die Stadt und befragt Passanten und Ladenbesitzer nach dem Verbleib dieses doch sehr auffälligen Autos. Durch verschiedene Hinweise von zum Teil recht dubiosen Informanten werdet ihr schön langsam



■ Cut-Scenes werden durch hervorragende Kamerafahrten perfekt in Szene gesetzt.



▲ In der Spielhalle werdet ihr von zwei schrägen Typen angesprochen – diese Jungs wissen mehr, als sie zugeben wollen.



▲ Immer gut aufpassen: Oft kommen ganz unerwartet Quick-Time-Events, die ihr durch schnellen und vor allem richtigen Tastendruck besteht.



▲ Obwohl viele Strukturen „lediglich“ durch die Texturen vorgetäuscht werden, ist die Grafik von Shenmue überwältigend.



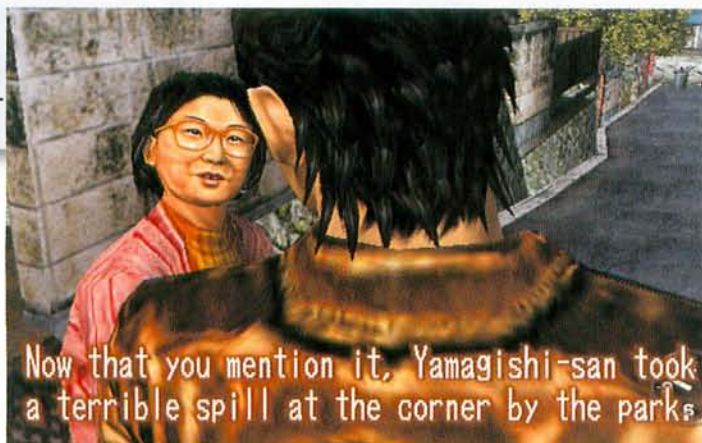
▲ Ganz nette Spieler kümmern sich nebenher um das kleine Waisen-kätzchen im Karton.



▲ Mit der R-Taste schaltet ihr in eine Ego-Perspektive um.



▲ Damit ihr euch nicht verirrt, stehen an manchen Stellen Hinweisschilder.



immer weiter in den Fall hineingezogen, knüpft Kontakte zu zwielichtigen Mafia-Kreisen und erkennt die Hintergründe und Zusammenhänge, die euren Vater und dessen Mörder betreffen. Woher kannten sich die beiden – oder vielleicht gerade deswegen – eine herrlich dichte Atmosphäre.

Obwohl das Spielgebiet mit nur zwei großen Arealen, dem Stadt- und dem Hafen-Viertel, an sich recht klein ausgefallen ist, herrscht dabei trotzdem – oder vielleicht gerade deswegen – eine herrlich dichte Atmosphäre.

Passanten laufen durch die Straßen, Ladenbesitzer gehen ihren täglichen Geschäften nach, das Wetter ändert sich von Tag zu Tag und erst abends trauen sich die wirklich schweren Jungs aus ihren Löchern. Zu Beginn mögen sich die Suche nach neuen Hinweisen und die Gespräche mit den vielen NPCs vielleicht noch etwas eintönig gestalten (auch wenn das Erforschen der Welt unheimlich Spaß macht), doch spätestens gegen Ende der ersten CD entpuppt sich Shenmue als äußerst gelungener Genre-Mix.

◀ Um Hinweise auf die Attentäter zu finden, befragt ihr die Einwohner der Stadt.

▶ Um Leerläufe zu vermeiden, werft ihr einfach einen Blick in euren Organizer – dann wisst ihr sofort wieder, was zu tun ist.



Neben den dominierenden Adventure-Elementen gibt's viele kleine Sub-Games, die sich perfekt ins Gesamtbild einfügen. Quick-Time-Ereignisse erfordern eure schnellen Reaktionen, Konflikte löst ihr im Beat'em-Up-Stil mit einer gelungenen Kampf-Engine, ihr schleicht Metal Gear-like durch eine streng bewachte Hafenanlage und bestreitet sogar ein kleines Rennspiel mit Gabelstaplern – im ausführlichen Test werden wir näher auf diese Details eingehen.

German? No thanks!

Für Englisch-unkundige Spieler hat die ganze Sache leider einen kleinen Haken: Eine eingedeutschte Version wird es so bald nicht geben. Sämtliche Dialoge werden deshalb in der deutschen Fassung in Englisch gesprochen und untitelt. Eine Übersetzung hätte wohl zu viel Zeit in Anspruch genommen. Zumindest plant man bei Sega eine komplett eingedeutschte

Fassung, sobald alle Teile der Trilogie erhältlich sind und im Dreierpack veröffentlicht werden. Doch bis dahin haben vermutlich auch die Schweine schon das Fliegen gelernt ...

An dieser Stelle allerdings ein Hinweis: Shenmue benutzt einfaches und leicht verständliches Englisch, wodurch sich eure benötigten Fremdsprachenkenntnisse auf ein Minimum reduzieren sollen. Die Sprachausgabe ist übrigens erfreulich gut gelungen und allen Charakteren wurde eine passende Stimme verpasst – lediglich bei den kleinen Mädchen lauscht ihr immer noch einer ekelhaft hohen Piepsstimme. Wollte man da nahe am japanischen Original bleiben?

Ihr seht, Shenmue ist deutlich mehr als „irgendein Adventure-Spielchen“, es ist ein Rausch für die Sinne, den man einfach erlebt haben muss. Freut euch mit uns auf den nächsten Monat und den ausführlichen Test dieses Ausnahme-Spiels.



▲ So sieht eine voll aufgerüstete Stadt aus: Neben Gebäuden für die Truppen-Ausbildung stehen euch noch andere nette Einrichtungen wie ein Marktplatz zum Handeln oder eine Magier-Gilde, in der Helden neue Spells lernen, zur Verfügung.



▲ Noch ist sie klein, unsere Stadt. Doch mit ein paar Bauunternehmungen – genügend Rohstoffe vorausgesetzt – lässt sich schon etwas daraus machen.



▲ In der Taverne warten immer wieder neue Helden auf ihre Rekrutierung.



▲ Die komplette Landkarte gibt's erst zu sehen, wenn ihr alles erkundet habt.



▲ Findet ihr eine Schatztruhe, könnt ihr die Kohle selbst einsacken oder unter dem Volk verteilen, was eurem Helden zusätzliche Erfahrungspunkte einbringt.



Heroes of Might and Magic III

DC Echtzeitstrategie – auf die Runde gekommen.

Über *Might and Magic* kann man sicherlich geteilter Meinung sein. Sicherlich gehört diese Rollenspiel-Saga gerade mit den letzten zwei, drei Teilen nicht zu den absolut besten der PC-Welt, doch zählt sie mit inzwischen neun Teilen neben der *Ultima*-Reihe und den AD&D-Titeln zu den ältesten und bekanntesten RPG-Serien. Zeit, das Szenario für weitere Spiele-Genres heran zu ziehen.

Heroes of Might and Magic III

DC

- Genre: **Rundenstrategie**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- Entwickler: **Westka Entertainment**

Winter 2000

Erster Eindruck
Wenn's mit den Ladzeiten klappert, wird's ein Über-Strategie-Spiel!

Might and Magic beschränkt sich nicht nur auf alte Rollenspiel-Tugenden: Neben dem eher missratenem Action-Adventure-Abklatsch *Crusaders of Might and Magic* (Test in VG 5/2000, 61 Prozent) sorgte vor allem der Strategie-Ableger *Heroes of Might and Magic* für einiges Aufsehen. Bei uns in good old Germany war man sich zumindest bei der Fachpresse nicht ganz sicher, was von diesem Spiel zu halten sei und so wurde dieser grandiose und innovative Titel fast durchgehend unterbewertet, was sich auch in den Verkaufszahlen niederschlug. Doch in den USA war *HOMM* ein absoluter Renner und zum Glück stellte sich diese Euphorie mit dem verbesserten zweiten und dem überragenden dritten Teil auch bei uns ein.

Das Land am Abgrund
Das Hintergrundthema der Geschichte liefert uns wieder einmal der ewige Kampf gegen das Böse: Die Legionen

der Unterwelt, die sogenannten Demon Lords, fielen in das Fantasy-Reich Erathia ein und metzelten sogleich Zivilisten und tapfere Soldaten in einem Handstreich nieder. Das Land wurde beinahe restlos zerstört, nur Ruinen zeugen noch von den einstmaligen stolzen Trutzburgen der Menschen. Doch nicht nur die bössartigen Dämonen machen dem Königreich zu schaffen: Seit der Herrscher in diesem schrecklichen Krieg getötet wurde, streiten sich dessen vier Nachkommen um den Thron und stürzen das von den Kämpfen geschwächte Land in weiteres Unheil. Eure Aufgabe ist es nun, eine schlagkräftige Armee aufzustellen, das Reich wieder zu vereinen und die Demon Lords dahin zurück zu schicken, wo sie hergekommen sind. Im Grunde genommen heißt das für euch nichts anderes, als in verschiedenen Szenarien zu kämpfen, was das Zeug hält. Doch auch wenn sich die Hintergrundgeschichte sehr

bekannt und abgedroschen anhören mag, ließ man sich zumindest beim Spiel-Design einiges einfallen: *HOMM* vereint gekonnt alle Vorzüge von RTS (Real Time Strategy) und TBS (Turn Based Strategy). Dadurch bläst ein frischer Wind in das angestaubte *Command and Conquer*- und, um wieder zurück zu den Konsolen zu kommen, *Vandal Hearts*-Genre.

Genre-Mix, der gefällt
Zu Beginn seid ihr noch alleine auf euch gestellt – lediglich eine kleine Burg mit angrenzendem Dorf stehen euch zur Verfügung. Die Landschaft um euch herum hüllt sich in den "Nebel des Krieges", was bedeutet, dass nach wenigen Metern nichts mehr zu sehen ist und das Territorium erst erkundet werden muss. Um eine kleine Armee aufzustellen, setzt ihr euch zuerst auf ein kühles Bierchen in die Taverne und rekrutiert willige Kriegsherren. Diese



▲ Hier ein kleiner Vergleich zwischen DC- (oben) und PC-Version (unten): In der Konsolen-Fassung passt leider nicht das komplette Schlachtfeld auf den Bildschirm.



▲ Am Ende der Woche wird abgerechnet und euch die Rohstoffe eurer Minen gutgeschrieben.

Special	Experience	Spell Pts.	
1	0	10/10	
Attack	Defense	Power	Knowledge
1	1	1	1
Pathfinding	Archery	Scouting	Diplomacy
Basic	Basic	Basic	Basic
Leadership	Wisdom	Eagle Eye	Estates
Basic	Basic	Basic	Basic

Terek the Battle Mage

999 999 999 999 999 999 999

View Attack Skill Info

ok: 1 Day 1

▲ Und hier noch ein „kleiner“ Screenshot eines komplett ausgerüsteten Helden.



▲ Noch ein Vergleich: Bei der PC-Version rechts findet auch das Bedien-Feld noch Platz in der rechten Spalte, bei der DC-Version gibt's dafür ein eigenes Pop-Up-Menü.

Helden bewegt ihr dann über das Spielfeld, um neue Gebiete auszukundschaften, fremde Artefakte zu suchen und diverse, von NPCs aufgetragene Teilaufgaben zu lösen. Jeder Spielzug dauert dabei genau einen Tag, wodurch auch der Zeitfaktor in das ansonsten rundenbasierte Geschehen mit einfließt. Wichtig ist dieser Umstand vor allem für euer Ressourcen-Management: Eure Minen produzieren nur eine bestimmte Menge Kohle pro Tag, Kämpfer werden nur im Wochen-Rhythmus ausgebildet und die Regeneration angeschlagener Helden dauert auch einige Tage.

Obwohl eure tapferen Söldner bis in die Zehenspitzen motiviert sind, lässt sich mit ihnen alleine kein Blumentopf gewinnen, weshalb ihr euch schleunigst um Nachschub an Fußtruppen kümmern solltet. Genügend Rohstoffe und Geld vorausgesetzt, baut ihr eure mickrige Burg mit Marktplätzen zum Handeln, Magier-

gilden, mystischen Tempeln und vor allem allen nur erdenklichen Truppen-Ausbildungsplätzen aus. Dazu trifft ihr vom einfachen Sumpffmonster bis

„Bekommt Westka die langen Ladezeiten in den Griff, könnte aus *HOMM* ein neuer Referenz-Titel werden.“

zum Angst einflößenden Feuer-Drachen auf über fünfzig, meist noch aufrüstbare Kreaturen. Plus über hundert Helden mit verschiedenen Attributen, die von ihrer Charakterklasse (Krieger, Magier, Hexer, Waldläufer und so weiter) abhängen.

Der Tod im Hexfeld

Kommt es dann schlussendlich zu einem Kampf, machen sich die alten TBS-Tugenden bemerkbar: Auf einem Hex-Feld stehen sich die Truppen gegenüber und können zugweise

bewegt werden. Euer Held betrachtet das Geschehen dabei aus sicherer Entfernung und greift nur mit Zaubersprüchen in die Schlacht ein. Die

Änderungen zum PC-Original beschränken sich hier lediglich auf kleine Details in der Darstellung: Durch die niedrigere Auflösung des DC findet ein Kampffeld nun nicht mehr auf einem Bildschirm Platz, sodass ihr horizontal und vertikal scrollen müsst. Dadurch geht zwar etwas Übersicht verloren – *HOMM* ist ja bekannt für die sehr kompakten Schlachten –, was aber nicht großartig negativ auffällt. Auch das Menü-Design auf der Landkarte sowie in den Burg-Menüs musste etwas abgeändert werden.

Dadurch erscheinen sehr viele Pop-Up-Menüs – das ist zwar etwas umständlicher als beim PC, wer aber das Original nicht kennt, wird sich darüber nicht sonderlich aufregen.

Das Kölner Programmiererteam Westka Entertainment (*Arcatera*), das für die Umsetzung des New-World-Computing-Originals verantwortlich ist, muss jetzt nur noch die Programmgeschwindigkeit optimieren: Schon das Umschalten zwischen den Menüs dauert ab und an über zehn Sekunden, der Wechsel von einem Tag auf den nächsten beansprucht manchmal fast eine Minute – definitiv zu lange, um ein flüssiges Spiel zu gewährleisten. Auch die Steuerung des Cursors mittels Analog-Stick leidet unter lästigen Ladepausen. Doch wir sind guter Dinge: Bekommt Westka diese überaus wichtigen Punkte noch in den Griff, könnte *HOMM* einer der Big Player im Konsolen-Strategie-Business werden ...



▲ Ungewohnt: Tanner bewegt sich statt in einem V8 auf zwei Beinen.



▲ Wow – wenn das die Versicherung wüsste!



▲ Die Straßensperren sind nun deutlich schwerer zu durchbrechen. Besser einen U-Turn auf den Asphalt legen.



▲ In einem Punkt ist alles beim Alten geblieben – Autos werden gleich im Dutzend verschrottet.

Driver 2

PS Und wieder ruft die Straße ...

Reflections' Überraschungshit *Driver* zählt ohne Zweifel zu den erfolgreichsten und auch spannendsten Titeln des vergangenen Jahres. Dass allein aus Marketinggründen die Fortsetzung nicht lange auf sich warten lassen würde, war somit klar.

Doch zum Glück beließen es die Entwickler nicht bei den leider viel zu oft üblichen kosmetischen Korrekturen und bohrten das Undercover-Cop-

Abenteuer in jeder Hinsicht mächtig auf. Nach langem Bangen und Warten halten wir nun zum ersten Mal eine spielbare Version dieses potenziellen Weihnachtshits in Händen. Auch wenn die erst zu rund 80 Prozent fertig gestellte Fassung noch einige Macken hat und gerade im Story-Modus des öfteren hängenbleibt, lässt sich bereits das Potenzial dieser Fortsetzung erahnen.

Denn: Diesmal bekam Held Tanner eine richtige Hintergrundstory mit vielen Charakteren zur Seite gestellt.

und Tanners Kumpel Tobias Jones, der euch mit hilfreichen Tipps versorgt. Zusammen mit den genialen Zwischensequenzen kommt dank dieser Neuerung nun echtes Krimi-Feeling auf.

Weltreise inbegriffen

Ein weiteres Schmankerl sind die Städte, in denen ihr dem Bösen auf der Spur seid. Nicht nur, dass euch mit Havanna, Chicago, Las Vegas und Rio de Janeiro vier neue Metropolen erwarten – jede dieser Städte ist nun in einzelne Bezirke unterteilt, wodurch

ihren erkennt und daher noch intelligenter und konsequenter gegen euch vorgeht.

Größte und in spielerischer Hinsicht gravierendste Änderung dürfte allerdings die Option sein, als Tanner den Wagen zu verlassen und sich zu Fuß auf die Reise zu machen. So ergeben sich Situationen, in denen ihr per pedes Gebäude betreten, Flüchtige verfolgen oder bei Bedarf euren Wagen gegen eines der unzähligen, neu hinzugekommenen Fahrzeuge tauschen müsst. Damit erinnert *Driver 2* an ein aufgebohrtes *GTA 2* in 3D. Hauptaspekt bleibt dennoch das Fahren. Und um im verkehrreichen Großstadtdschungel zurecht zu kommen, stehen euch wieder diverse Mini-Games zur Verfügung, in denen ihr eure Fähigkeiten trainieren könnt. Mit etwas Glück können wir euch bereits in der kommenden Ausgabe einen ausführlichen Test dieser genialen Crash-Orgie präsentieren. **AB**

„Auch ohne den Story-Modus macht das Herumcruisen schon Mordsspaß!“

Gerade dieser Punkt macht sich nach dem doch recht substanzlosen Abklappern der Missionen im ersten Teil sehr positiv bemerkbar. Neben Tanner agieren im Geschehen nun auch Charaktere wie wirklich diese Bossgegner

noch mehr Abwechslung geboten wird. Dennoch haben alle Städte eines gemeinsam. Es handelt sich dabei um die stets präzente Polizei, die euch wegen eurer Undercover-Aktionen natürlich nicht als einen der

Driver 2

PS

- Genre: Action-Rennspiel
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: Reflections

Anfang
Dezember

■ Erster Eindruck
Ein perfekter
Action-Knaller

Die ganze Welt der High-Tech können Sie jetzt gratis testen.



Holen Sie sich jetzt Ihr Gratisheft und testen Sie die ganze Welt der High-Tech. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar fast 15 Prozent günstiger als am Kiosk.



Coupon ausfüllen und einsenden an:
 Abo-Service CSJ,
 Postfach 14 02 20,
 80452 München
 oder faxen an: 089/20 02 81 22
 E-mail: future@csj.de
 Am schnellsten geht's per Telefon:
 089/20 95 91 38

T3 DAS MAGAZIN FÜR DIE
 GANZE WELT DER HIGH-TECH



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 14 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte 1 Gratisheft testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80; Studentenabo DM 66,-). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 14 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 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 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: _____

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CV10B



▲ Das tut ja schon beim Zuschauen weh ... Dank der verbesserten Kampf-Engine sind nun aber auch im In-Fight tolle Konter-Moves möglich.



▲ Gestatten: Bolika – Anna Bolika. Die neuen Charaktere fügen sich perfekt in das alte Teilnehmerfeld ein und wurden herrlich abgedreht gestaltet.



▲ Im Fitness-Center verbessert ihr euren Charakter an verschiedenen Geräten.



▲ Fantastisch: Vor allem die Kleidungsstücke sehen hervorragend aus.



▲ Da hebt's ihn aus den Socken: Animationstechnisch ist Ready 2 Rumble 2 eine kleine Meisterleistung. Nach einem Bouncing-Feature fragt ihr? Drrrrracksäue!



▲ Das Rumble-Special könnt ihr nun in mehreren Stufen ausbauen.



▲ Grafisch ein Traum – lediglich das Publikum fällt wieder mal aus der Reihe.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

PS2 Illets get ready to Rrrrrruuumbllle!

Ja, auf diesen weltberühmten Satz Michael Buffers braucht ihr im Nachfolger zu Midways Arcade-Boxer *Ready 2 Rumble Boxing* nicht zu verzichten. Auch im neuen Teil schmettert er euch voller Inbrunst diese bekannte Phrase entgegen und präsentiert damit in den Ring steigende Haudegen.

Zu den elf bekannten Schlägern des Vorgängers gesellen sich noch

sieben weitere brandneue und unverbrauchte Sportsmänner – zwei davon bestens bekannt. Der sogenannte „King of Pop“ Michael Jackson legt eine flotte Sohle aufs Parkett – der sieht sich scheinbar ganz gerne in Videospiele – wie in *Moonwalker* (Mega Drive) oder zuletzt als Gaststar an der Seite von Sweatheart Ulala in *Space Channel 5*. Der zweite im Bunde ist Shaquille O'Neal, Star in Midways Basketball-Spielen, der schon im grotten-schlechten *Shaq Fu* (ebenfalls *Mega Drive*) seine Fäuste sprechen ließ. Aber vor diesen bekannten Persönlichkeiten brauchen sich die restlichen 16 Haudegen nicht zu verstecken, da Midway vor allem an der grafischen Präsentation enorm gefeilt hat und ein PS2-würdiges Sequel abliefern, das die DC-Version um Längen toppen könnte.

Selten zuvor konnten wir in einem Kampfspiel solch fein

animierte Charaktere steuern wie in *R2R2*. Zudem sorgen Unmengen von hervorragenden Rauch-, Licht-, Partikel- und Transparenz-Effekten für die nötige Stimmung. An dieser Stelle sind auf jeden Fall die toll designten Kleidungsstücke, die sich äußerst realistisch bei jeder Bewegung um die Körper der Boxer schmiegen und die Gestaltung der Haare zu erwähnen.

Gameplay – Round 2

Jedochieß es Midway nicht nur bei kosmetischen Verbesserungen und setzte sich noch mal aufs Neue ans Reißbrett, um auch dem Gameplay eine kleine Frischzellenkur zu verpassen. So wurde in erster Linie an der gegnerischen KI gearbeitet, wodurch sich eure Kontrahenten nun deutlich ambitionierter zu Wehr setzen. Was für ein Glück, dass dabei auch die Kampf-Engine etwas überarbeitet wurde und nun speziell

im In-Fight schöne Konter-Moves möglich sind.

Wem von euch der simple Trainings-Modus des ersten Teils zu langweilig war, der wird sich freuen: Auch in diesem Bereich ist einiges geschehen. Diesmal steht euch ein komplettes Gym mit verschiedenen Trainings-Apparaturen zur Verfügung, in dem ihr auf Sandsäcke eindreschen und Bankdrücken dürft oder Aerobic-Übungen wie Steppen und Seilspringen ausprobiert. Last but not least ist noch eine Erweiterung der vorhandenen Spiel-Modi zu vermelden: Neben dem schnellen Arcade-Mode könnt ihr euch nun an einem etwas länger andauernden Championship-Mode versuchen und durch Siege neue Move-Sets oder besseres Trainings-Equipment freispielern. Ihr seht, es scheint sich viel getan zu haben – wir freuen uns jedenfalls schon mächtig auf eine fertige Test-Version.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

PS2

Genre: Action-Box-Simulation
Hersteller: Konami
Entwickler: Midway

November 2000

Erster Eindruck
Spaßige Fortsetzung mit vielen Gimmicks

GRATISHEFT

PLAYSTATION 2 MAGAZIN

PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 • PS1 • DVD

NEU!

DEZEMBER 12, 2000

DM 7,90

ISSN 1611-0007 / e-ISSN 1869-9511 / HJ 193 / Jahr 100 /

11.000,- / ab 1.900,- / pro Jahr

BRANDNEU
METAL GEAR SOLID 2
DIE NEUESTEN BILDER!

BRANDNEU
FIFA 2001
EA'S NEUER FUSSBALL-KÖNIG

BRANDNEU
GRAN TURISMO 3
SENSATIONELLES FAHRGEBÜHLE

...und nur hier!
50 DVDs
DIE JEDER HABEN MUSS

ABGEFAHREN!
KEYBOARDMANIA
KONAMI IM MUSIKRAUSCH

EXKLUSIV BEI UNS!
GETAWAY
SONYS GANOVEN-HIT

DVD-TOTAL!
DER SOLDAT JAMES RYAN
PLATOON WAR GESTERN

148 Seiten
NEWS
PREVIEW
TESTS
FEATURES
INTERVIEWS
DVDs

TEKKEN TAG TOURNAMENT
NAMCOS NEUER BEAT'EM-UP-HAMMER IM TEST

www.powerplay.de

HOL DIR PSM2 NACH HAUSE!

1 Ausgabe gratis

PSM2 - Alles über PS2 • PS1 • DVD Das 100% unabhängige Magazin

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 vorab gratis testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PSM2 jeden Monat per Post frei Haus mit – für DM 87,10 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90, 13 Ausgaben im Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich 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.

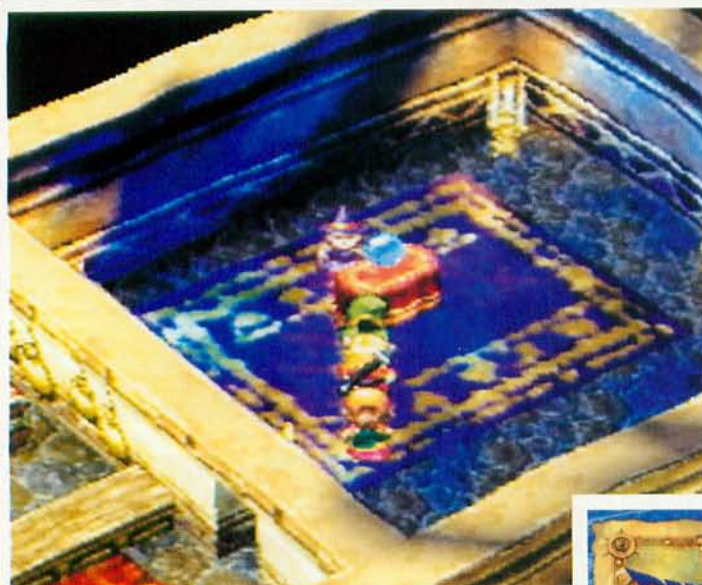
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 14 Tagen bei PSM2, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CV10B

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 14 Tagen bei PSM2, 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.





▲ Was uns der alte Kauz wohl verraten kann?



▲ Die Kampf-Sequenzen laufen wie gewohnt rundenweise in der Ego-Perspektive ab.



▲ Sogar auf der Oberwelt sind alle Charaktere, die sich in eurer Party befinden, sichtbar.



▲ Bei den Polygon-Backgrounds und vor allem den hässlichen Figuren hätte man sich mehr Mühe geben können.



▲ Fässer und Vasen könnt ihr Zelda-like mit euch herumschleppen.

Dragon Quest VII

PS Zurück auf dem Thron?

Schon seit Beginn der beiden Serien sind Squaresofts *Final Fantasy*- und Enix' *Dragon Quest*-Reihe zumindest in Japan die so ziemlich erbittertsten Konkurrenten im Konsolen-Business. Stets trieben sich beide Entwickler mit jedem neu erschienenen Teil an, besser zu werden, sich immer wieder neue Innovationen einfallen zu lassen und dem Erz-Gegner den Rang abzulaufen.

Doch nach sechs spektakulären Schlachten wurde es still um Enix' Vorzeige-RPG-Saga: Runde VII und VIII – endlich auch in PAL-Gefilden – gingen kampflös an Squaresoft. Doch nach fünf Jahren harter Entwicklungszeit meldet sich DraQue, wie es in Nippon genannt wird, wieder zurück, um gegen den erst kürzlich erschienenen neunten *FF*-Part in den Ring zu steigen. Und darf man den Verkaufszahlen glauben, kann sich Enix durchsetzen: Innerhalb der ersten zwei Wochen gingen weit über zwei Millionen Exemplare über die Ladentische, bis zum Jahresende rechnet man mit über 4 Millionen Verkäufen. Zum Vergleich: Squaresoft überschritt mit *Final Fantasy IX* nach vier Monaten gerade mal die 3-Millionen-Marke. *Dragon Quest* war, ist und bleibt wohl auch Japans liebste RPG-Saga. Hoffen wir, dass sich Enix aufgrund dieses Erfolges dazu durchringen kann, zumindest

eine US-Fassung auf den Markt zu werfen – diesbezügliche Verhandlungen laufen im Moment.

Das Jahr des Drachen

Story und Gameplay müssen wohl der absolute Hit sein – wie sonst könnte sich ein Game, das so veraltet aussieht, verkaufen? Wir jedenfalls waren nach den ersten paar Spielstunden recht enttäuscht: Vom technischen Fortschritt der letzten Jahre machte Enix zumindest keinen Gebrauch. Anstelle stimmungsvoller Render-Backgrounds, liebevoll designter Charaktere oder fetter FMVs wie in vielen anderen RPGs werden uns lediglich pixelige, mit 2 Phasen animierte Sprites, langweilige und oft fehlerhafte Polygon-Landschaften mit Clipping-Problemen und Blitzern, Dudelsound auf NES-Niveau und ein äußerst liebloses Menü-Design vorgesetzt. Das haben wir schon mal besser gesehen. Aber dass *Dragon*

Quest eigentlich noch nie auf Technik-Power gesetzt hat, dürfte ja bekannt sein.

Leider können wir euch über die Geschichte noch nicht besonders viel berichten, jedoch scheint es so, dass ihr mit euren zwei Freunden irgendwelche obskuren Ruinen untersucht und durch das Lösen eines simplen Rätsels in eine andere Dimension/auf eine andere Welt teleportiert werdet. Und wohl versuchen müsst, wieder nach Hause zu finden. Die häufigen (!) Random Encounters, auf die ihr während eurer Reise trifft, laufen wie üblich rundenweise ab und sorgen auch nicht gerade für Begeisterungstürme. Lediglich ein Job-System, ähnlich wie in *FF V* oder *FFT*, sorgt für einigen Spaß. Irgendwie hatten wir nach dem Test von *RPG Maker* (siehe Seite 128) das Gefühl, das wir das alles auch selbst hätten machen können ... Aber wie gesagt, da fehlt wohl noch das Verständnis der Story. **CD**

Dragon Quest VII

PS

- Genre: Rollenspiel
- Hersteller: Enix
- Entwickler: Enix

Japan
erhältlich

■ Erster Eindruck
Graffisch kein Hammer, aber wenn die Story stimmt ...



▲ Bevor ihr den Joker zu fassen bekommt, müsst ihr euch erst einmal mit seinen Schergen beschäftigen.



▲ Wer hat Angst vorm bösen Wolf? Sicher nicht Batman, der sich mit seinen Chakus sehr gut wehren kann.



▲ Egal, ob Mechs oder Mutanten – ein paar gezielte Tritte und der Ofen ist aus.



▲ So eindrucksvoll dieser Energiering auch aussehen mag – wirklichen Schaden nehmt ihr nicht.

Batman of the Future

N64 Batman ist tot – es lebe Batman!

Zwar ist Batman nicht wirklich in die ewigen Flattermann-Jagdgründe eingegangen, doch wer bei Kemcos neuem *Batman-Adventure* an den seligen Bruce Wayne aus dem Jahr 1939 denkt, ist auf dem falschen Dampfer.

Bei *Batman of the Future* handelt es sich vielmehr um eine Umsetzung der in Bälde als abendfüllender Videofilm erscheinenden, in den USA

höchst erfolgreichen Cartoon-Serie "Batman Beyond". Und in diesen Abenteuern haben sowohl der echte Batman als auch seine Kontrahenten bereits einige Jahre zuviel auf dem Buckel und kämpfen eher mit ihrer Schnabellasse als für die Gerechtigkeit. Doch als plötzlich, trotz eines vermuteten Alters von jenseits der 80, der Joker Gotham City in Angst und Schrecken versetzt, werdet ihr auf den Plan gerufen.

Batmans Erbe

Ihr schlüpft in *Batman of the Future* in die Rolle von Terry McGinnis. Terry, dessen Rolle ihr nämlich im Spiel übernehmt, ist ein junger Highschool-Schüler, der es sich in den Kopf gesetzt hat, in Batmans Fußstapfen zu treten. Unterstützung erhält der mutige

Jungspund nicht nur von Bruce Wayne, der aus der Bathöhle Tipps gibt, sondern auch durch seine dem neusten Stand der Technik angepassten Ausrüstung. Denn während sich der Ur-Batman noch mit einem einzigen, zugegebenermaßen coolen Outfit begnügen musste, stehen dem Rächer der Zukunft verschiedene Anzüge zur Verfügung. Je nach Gegner oder Problem könnt ihr unterschiedliche Waffensysteme und Eigenschaften daraus hervorzaubern. Deren gekonnter Einsatz ist in der uns vorliegenden Preview-Version von *Batman of the Future* auch der Schlüssel zum Erfolg. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass die meisten der hilfreichen Klamotten, die sich beispielsweise in Sachen

Angriffsstärke, Schutzschild und Geschwindigkeit unterscheiden, erst gefunden werden müssen ...

In spielerischer Hinsicht präsentiert sich *Batman of the Future* als eine Art *Fighting Force 64*, wobei die zu lösenden Puzzles eher nebensächlich sind. Der Schwerpunkt liegt ganz eindeutig in der Auseinandersetzung mit den Schergen des Jokers, die allerdings im ersten Drittel des Titels keine allzu große Herausforderung darstellen. Wir warten gespannt auf die finale Testversion, denn allein die sehr akkurate optische Umsetzung der Cartoon-Vorlage verspricht mindestens für alle Fans des Flattermans ein Hit zu werden.

Batman of the Future: Return of the Joker

N64

- Genre: Beat'em Up
- Hersteller: Ubi Soft
- Entwickler: Kemco

Mitte November

■ Erster Eindruck
Recht simple Cartoon-
Umsetzung!

AB

Spielhallen-Paradies

VG auf Entdecker-Tour im Arcade-Mekka Tokio.

Nach dem Funland/Trocadero in London (VG 8/2000) führte uns unsere Arcade-Testreise rund um den Globus: Anlässlich der Tokio Game Show/Spaceworld reisten wir ins Spielhallen-Mekka nach Tokio, Welthauptstadt der Münzfresser. Hier gibt's in jedem Stadtteil Arcades in aller Größe, ohne Übertreibung fast wie Sand am Meer. Deshalb stellen wir euch hier auch nicht nur eine einzelne, sondern gleich den unserer Meinung nach besten Viererpack der Stadt vor: Das Sega Hi-Tech-Land am Anfang des Elektronik-Paradieses Akihabara, die Taito Game World im Vergnügungsviertel Kabukicho, das Namco Wonderland im Studentenzentrum Shibuya sowie eine weitere große Sega-Arcade im Kulturzentrum Ueno.

Eins haben alle vier gemeinsam: Ihren beeindruckenden Umfang von drei (Sega Ueno) bis zu sagenhaften acht Stockwerken (Taito Game World), von denen allerdings zwei für das für Europäer absolut nervtötende Pachinko-Gehirnwäsche-Geklimper – eine Art Abwandlung von einarmigen Banditen – reserviert ist. Ein Highlight für Nostalgiker ist sicher das oberste Stockwerk der Taito Game World, das ausschließlich für betag-



■ Der krönende Abschluss eines jeden Einkaufsummels in Akihabara: die berühmte Sega-Arcade.



te Automaten wie *Pac Man*, *Ghosts'n'Goblins* oder *Golden Axe* reserviert ist. Leider jedoch nicht zu nostalgischen Preisen: Oldie-Freaks müssen genau wie alle anderen 100 Yen (rund zwei Mark) für eine Partie hinlegen. Alle aufwändigeren Maschinen mit speziellem Gehäuse kosten das Doppelte.

Ach ja: Anders als der Name vielleicht suggeriert, bieten eine Sega-Spielhalle natürlich nicht nur Sega-Automaten und eine Taito-Arcade nicht ausschließlich Taito-Spielgerät. Hier haben sich die Großen der Branche untereinander arrangiert und müssen den Kunden selbstverständlich auch die Top-Hits der Konkurrenz bieten. So fehlt beispielsweise in keiner Arcade ein großes Sortiment der weiterhin überaus beliebten Bemani-Music-Games. Eine weitere Spezialität aller japanischen Spielhallen ist, dass sämtliche Sport- und Beat'em-Up-Automaten ausschließlich, meist vis-à-vis, im Doppelpack gekoppelt aufgestellt werden. Ein Einspieler-Match ist nicht möglich! Wer ein Spielchen wagen möchte, muss also notgedrungen zuerst den gegenüber sitzenden Zocker besiegen und wird dann meist im Handumdrehen selbst herausgefordert. Eine pfiffige Idee der Betreiber zur Steigerung der Einnahmen! Und für europäische Mochtegen-Zocker meist fatal, denn gegen die geübten Nippon-Finger am Pad bleibt in den meisten Fällen nur das Nachsehen und eine bittere Niederlage. Wer in einer japanischen Arcade in seinem Spezial-Spiel ungeschlagen bleibt, gehört zu den Besten. Kleine Kostprobe gefällig? Ihr meint, das deutsche *Beatmania* wäre schwer? Was würdet ihr dann sagen, wenn jemand die 7-Button-Version beidhändig im Zweispieler-Modus auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad perfekt spielt? Wir haben jedenfalls Bauklötze gestaunt: It's not a trick, it's a crazy Japanese! Anyway: Was derzeit in japanischen Arcades neu und trendy ist, erfahrt ihr auf diesen Seiten. **RK**

Japan

Dance Maniax

- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Tanz-Spiel
- **Worum geht's:** Was fehlte den Tanz-Verrückten bei *Dance Dance Revolution* noch zu ihrem Glück? Klar, der Einsatz der Hände! Genau die sind jetzt bei Konamis neuester Kreation *Dance Maniax* gefragt. Vier Sensoren dieses mit zahlreichen Neon-Röhren im Disco-Stil aufgepeppten Automaten registrieren, wenn ihr mit eurer Handfläche ein bestimmtes Areal durchquert – zwei in Brust- und zwei in Bückhöhe. Der Rest läuft nach bewährtem Bemani-Schema: Striche auf dem Bildschirm zeigen an, wann welche Handflächen wo zum Einsatz kommen sollen. Ehe ihr euch verseht, mutiert ihr zum wild gestikulierenden Tänzer: Fun garantiert. Es ist auch gar nicht mal so schwer und erste Erfolge stellen sich schnell ein. Jetzt fehlt bloß noch der gleichzeitige Einsatz von Händen und Füßen: *Dance Maniax Revolution* to come soon?!



■ **Münzfresser-Grad:**

1	1	1	1	1
---	---	---	---	---

■ **Spielspaß:**

1	1	1	1	1
---	---	---	---	---

■ **Gepl. Umsetzungen:** Keine

Punch Mania

■ **Hersteller:** Konami
 ■ **Genre:** Box-Simulation
 ■ **Worum geht's:** Wer die Qualen eines Besuchs im Fitness-Studio mit dem Spaß einer Arcade kombinieren möchte, sollte sein Sweatshirt ausziehen und einige Runden *Punch Mania* einlegen. Um die in Comic-Grafik dargestellten Galgenvögel zu vertrimmen, zieht ihr euch zuerst die Plastik-Boxhandschuhe an und drescht dann auf die in schneller Folge herausklappenden, roten Platten ein (siehe Bild). Dabei müsst ihr aber auch noch darauf achten, wo der CPU-Gegner gerade blockt! Eine echt schweißtreibende, aber mit Kumpels ungemein spaßige und herausfordernde („Was, jetzt schon schlapp gemacht?!) Angelegenheit.



■ **Münzfresser-Grad:**

 ■ **Spießpaß:**


■ **Gepl. Umsetzungen:** Keine

Gun Mania

■ **Hersteller:** Konami
 ■ **Genre:** Shooter mit echten (!) Kugeln
 ■ **Worum geht's:** Jetzt schlägt's dreizehn, es wird scharf geschossen! Konami erweitert seine *Mania*-Reihe um einen Shooter, bei dem echte Kugeln durch den Raum pfeifen! Nehmt ihr die schwarze Knarre aus der Verankerung, werden in einen langen blauen Schlauch mittels Druckluft permanent kleine Kügelchen geladen, die ihr auf eine durchsichtige, dünne Folie vor dem eigentlichen Screen ballert. Geboten werden spaßige *Point Blank*-Szenarien und Gangster-Hetzjagden. Leider weist die Flugkurve der Kugeln eine etwas eierige Charakteristik auf und der Nachschub klappt auch nicht immer perfekt (Zeitlimit!), aber ein Erlebnis ist *Gun Mania* auf jeden Fall. Sicher auch für den Spielhallen-Betreiber, denn bei unserem Test-Exemplar musste ungefähr alle Viertelstunde der Mechaniker anrücken. Jetzt warten wir auf *Kung Fu Mania* mit herausfahrenden Brettern und Bonus-Punkten für Roundhouse Spin Kicks, die natürlich via Sensoren kontrolliert werden!



■ **Münzfresser-Grad:**

 ■ **Spießpaß:**


■ **Gepl. Umsetzungen:** Unmöglich – obwohl, wir sind in Japan ...



■ **Da ist der Arcade-Spaß zu Hause – Bilder mitte, von links: Taiko Game World Shinjuku, Sega World Ueno und Sega Hi-Tech-Land in Akihabara. Rechts** seht ihr den Eingang zum Sega Hi-Tech-Land nochmal aus der Nähe.



Star Wars Racer Arcade

■ **Hersteller:** Sega
 ■ **Genre:** Rennspiel
 ■ **Worum geht's:** Das gibt es auch nicht alle Tage: Auf Basis einer Heimversion wird ein Arcade-Automat nachgeschoben. So geschehen beim *Star Wars Racer* und bald auch bei *Ridge Racer V Arcade Battle*. Der Clou hierbei: Das einmalige Feeling, basierend auf den beiden für die Pods getrennt bedienbaren Gas-Schub-Hebeln, gibt's nur in der Spielhalle. Da es aber nur vier Strecken gibt, die für Arcade-Verhältnisse allesamt nicht sonderlich spektakulär ausfielen, hält sich die langfristige Begeisterung jedoch in Grenzen. Muss man aber ausprobieren!



■ **Münzfresser-Grad:**

 ■ **Spießpaß:**


■ **Gepl. Umsetzungen:** DC, N64 bereits erhältlich



Golgo 13

■ **Hersteller:** Raizing/Namco
 ■ **Genre:** Sniper-Shooter
 ■ **Worum geht's:** Namco scheint sich derzeit mehr aufs Abkupfern denn auf spektakuläre Eigenentwicklungen zu konzentrieren. Nach dreisten 18 *Wheeler*- und *Guitar Freaks*-Clones war jetzt Konamis *Silent Scope* dran. Die Shoot'em-Up-Spezialisten von Raizing (*Soukyugurentai*, Saturn) haben dennoch bei diesem missionsbasierten Scharfschützen-Game makabere Spielwitz bewiesen. Meist muss mit einem gezielten Schuss irgendwas erreicht werden: ein Zielobjekt im startenden Flugzeug durchs Fenster liquidiert, ein Galgenseil durchschossen, den Stöckelschuhabsatz einer flüchtenden Frau getroffen werden ... Nach dem Druck auf den Auslöser erscheint ein Röntgenbild der anvisierten Person, in dem der Einschlag eurer Kugel millimetergenau für die Punktevergabe präzisiert wird. Macht auf jeden Fall Spaß, wenn auch ziemlich schwer.



■ **Münzfresser-Grad:**

 ■ **Spießpaß:**


■ **Gepl. Umsetzungen:** Nicht angekündigt



WINTERLICHE SPIELEPAUSE

Die ersten Temperaturen unter Null Grad, lange, dunkle Winterabende – Zeit für ausgedehnte Spiele-Sessions. Im Sommer sieht's anders aus, da locken Sonne, Sand und Meer. Und das geht den Stars aus euren Lieblingsspielen nicht anders – wenn PS, DC und N64 kalt bleiben, müssen sich die Helden anderswo erwärmen. Viel Spaß mit diesem Special!



Segeln mit Hindernissen

- Name: Lara Croft
- Beruf: Abenteurer und Forscher
- Bisherige Spiele: *Tomb Raider I-IV*
- Aktuelles Spiel: *Tomb Raider V*
- Warum wir sie lieben: Lara bereitet Power-Frauen in Videospiele den Weg.
- Wusstet ihr ... dass *Tomb Raider* eigentlich mit einem männlichen Helden geplant war?

Lara fühlt sich in der High Society wie in einem verrotteten Grabmal gleichermaßen wohl.





Dino-Mieze

- Name: Regina
- Beruf: Mitglied der Elite Task Force
- Bisherige Spiele: *Dino Crisis*
- Aktuelles Spiel: *Dino Crisis 2*
- Warum wir sie lieben: Regina ist hart, besitzt Klasse und erledigt Dinos.
- Wusstet ihr ... dass dieses Mädchen ihren Job ernst nimmt? In ihrer Freizeit bastelt sie an Waffen herum.

Regina bewahrt immer Ruhe, egal, was passiert. Aber macht diese Schönheit wild und ihr erfahrt, warum die Dinos wirklich ausgestorben sind ...





Sonnenbrand

- Name: Jill Valentine und Claire Redfield
- Beruf: Mitglieder von S.T.A.R.S.
- Bisherige Spiele: *Resident Evil*-Serie
- Aktuelles Spiel: *RE: Code Veronica*
- Warum wir sie lieben: Sie sind nicht so schnell zu erschrecken.
- Wusstet ihr ... dass es Claire fast nicht in den zweiten Teil geschafft hätte? Jedenfalls nicht in ihrer jetzigen Form – nachdem das Projekt nach 60prozentiger Fertigstellung von neuem begonnen wurde, entstand eine völlig neue Claire.

Als S.T.A.R.S.-Mitglieder retten Jill und Claire regelmäßig die Welt – ohne dabei zu schreienden B-Movie-Bimbos zu verkommen.



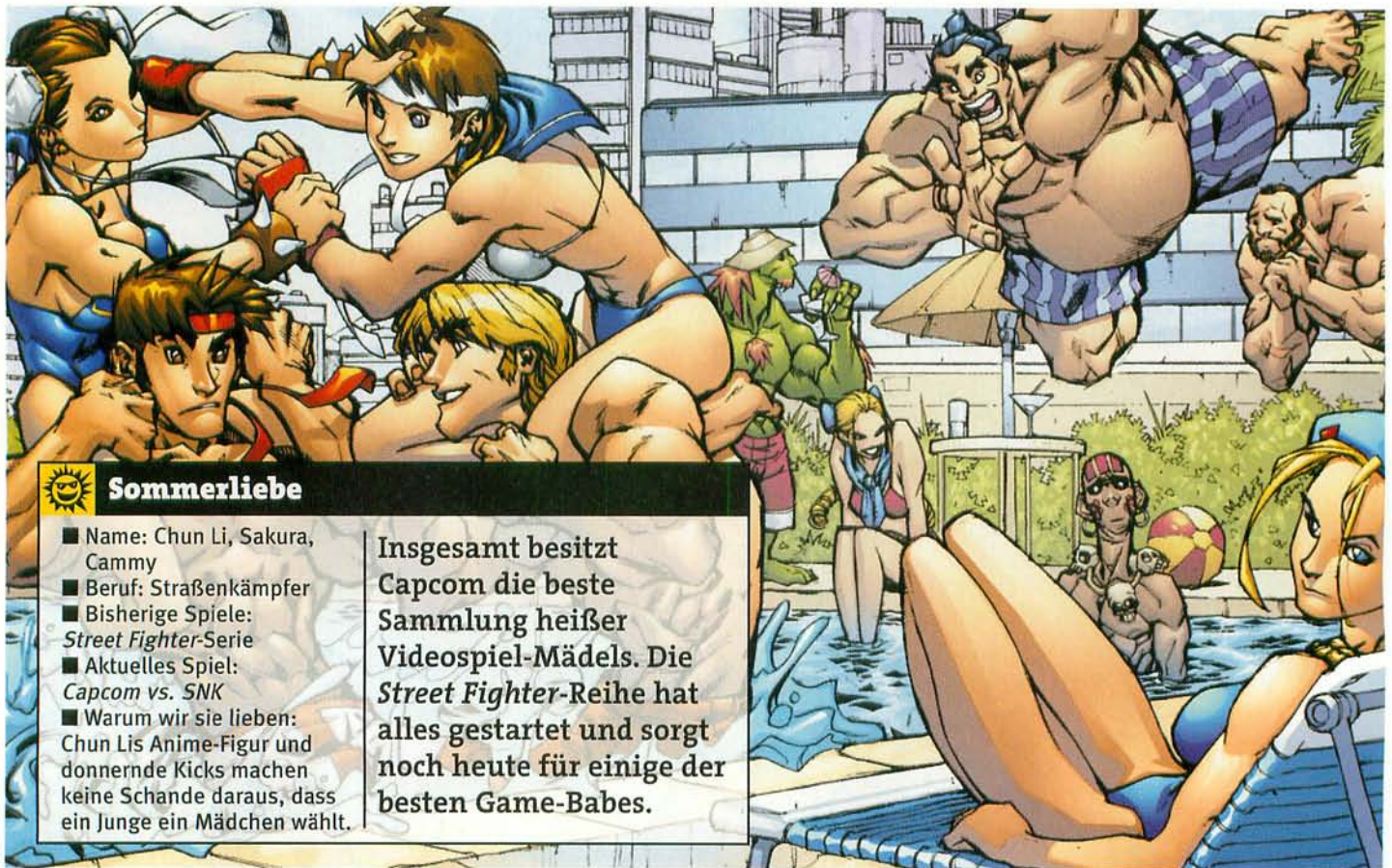


Sommer-Fantasie

- Name: Quistis, Rinoa & Tifa
- Beruf: RPG-Abenteurer
- Bisherige Spiele: *Final Fantasy VII & VIII*
- Aktuelles Spiel: *Final Fantasy IX* (allerdings schon ihre Nachfolger)
- Warum wir sie lieben: Diese Mädels können mehr als nur gut aussehen, sie sind die Seele der Stories, die die Spiele erzählen.

Von der sorglosen Yuffie bis zur impulsiven Rinoa bringen die Mädchen von *Final Fantasy* mit ihrem eigenen Stil und Flair die Rollenspiele zum Leben und sind bei den Fans unvergessen.





Sommerliebe

- Name: Chun Li, Sakura, Cammy
- Beruf: Straßenkämpfer
- Bisherige Spiele: Street Fighter-Serie
- Aktuelles Spiel: Capcom vs. SNK
- Warum wir sie lieben: Chun Lis Anime-Figur und donnernde Kicks machen keine Schande daraus, dass ein Junge ein Mädchen wählt.

Insgesamt besitzt Capcom die beste Sammlung heißer Videospiele-Mädels. Die Street Fighter-Reihe hat alles gestartet und sorgt noch heute für einige der besten Game-Babes.



Babewatch

- Name: Lian Xing, Aya Brea, Meyrl Silverburgh, Hana Tsu-Vachel
- Beruf: Special-Force-Heldinnen
- Bisherige Spiele: Syphon Filter 1&2, Parasite Eve 1, Metal Gear S., Fear Effect
- Aktuelle Spiele: Parasite Eve 2, Metal Gear Solid 2, Fear Effect 2
- Warum wir sie lieben: Sie haben alles gegeben, sei es in der Armee, der Polizei oder, wie in Hanas Fall, als ein Agent gegen die Ausgeburten der Hölle.

Sagt diesen Damen nicht, dass es unmöglich zu schaffen ist. Sie haben schon einmal unmögliches möglich gemacht und werden es wieder tun.





Zu gut, um wahr zu sein.

- Name: Valkyrie Wilde
- Beruf: Abenteurer, Tänzer
- Bisherige Spiele: *Valkyrie Wilde: Full Frontal Assault* (leider erfunden)
- Aktuelles Spiel: nichts in Arbeit, seufz
- Warum wir sie lieben: Sie macht alles, um ihren Fans zu gefallen.
- Wusstet ihr ... dass Val nur eine Erfindung des amerikanischen PSM war? Trotzdem berichteten Fernsehsender in den ganzen USA über dieses „höchst kontroverse neue Spiel“.

Die Welt ist noch nicht reif für Val. Blutige Gehirnmasse auf weißen Wänden? Easy, doch der menschliche Körper ist immer noch tabu.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

PLAYSTATION

Action Bass	118
Aladdin in Nasiras	
Rache	80
Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer	89
Blaster Master	121
Box Champions 2001	90
Crash Bash	111
Das Dschungelbuch:	
Groove Party	113
Dino Crisis 2	76
Eternal Eyes	117
Formel 1 2000	95
Fussball Live 2	108
Galaga - Destination:	
Earth	116
Hugo	75
Incredible Crisis	120
International Superstar Soccer 2000	109
Jeremy McGrath Supercross 2000	125
Koudelka	98
Medal of Honor Underground	70
Mike Tyson Boxing	120
Mille Miglia	116
Mortal Kombat: Special Forces	120

MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald	118
NHL 2001	117
Rampage Through Time	95
Speedball 2100	109
Spyro - Year of the Dragon	106
Tunguska	121
UEFA Champions League Season 2000 / 2001	108
WWF SmackDown! 2: Know your Role	97
YehYeh Tennis	125

PLAYSTATION 2

ESPN International Track & Field	94
Fantavision	124
FIFA 2001	83
Gradius III & IV	112
International Superstar Soccer	110
Madden NFL 2001	122
Midnight Club: Street Racing	64
NHL 2001	88
Ridge Racer V	92
Silent Scope	74

Smuggler's Run	100
SSX	62
Swing Away Golf	91
Tekken Tag Tournament	104
Wild Wild Racing	82

NINTENDO 64

Duffy Duck: Duck Dodgers	97
F1 Racing Championship 2	67
Mario Tennis	119
Mickey's Speedway USA	84
WWF No Mercy	96
Zelda: Majora's Mask	56

DREAMCAST

24 Stunden von Le Mans	68
Bangai-o	123
Capcom vs. SNK - Millennium Fight 2000	66
F355 Challenge - Passione Rossa	114
Jet Set Radio	86
Metropolis Street Racer	102
Silent Scope	74

Street Fighter III 3rd Strike	73
Ultimate Fighting Championship	123

IMPORT

RPG Maker	128
Ring of Red	132
Silpheed: The Lost Planet	130
18 Wheeler - American Pro Trucker	133

GAME BOY

Allice im Wunderland	135
----------------------------	-----

Cannon Fodder	134
Championship Motocross 2001	135
Daikatana	134
Das Dschungelbuch	135
Donkey Kong Country	135
F1 Racing Championship	134
Laura	134
Pocket Racing	135
Tweety's High Flying Adventure	135
Winnie Puuh	134

Die zehn besten Tests

1	Madden NFL 2001	PlayStation2	92%
2	Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	91%
3	Mickey's Speedway USA	Nintendo 64	91%
4	Int. Superstar Soccer	PlayStation2	91%
5	Jet Set Radio	Dreamcast	90%
6	FIFA 2001	PlayStation2	90%
7	NHL 2001	PlayStation2	90%
8	Dino Crisis 2	PlayStation	88%
9	Medal of Honor Undergr.	PlayStation	86%
10	SSX	PlayStation2	86%

Redaktionsempfehlung:

ACTION

Spielname	System	Wertung	Test in
Metal Slug 3	Neo Geo	92%	8/00
Perfect Dark	N64	96%	7/00
MDK 2	DC	91%	6/00

RENNSPIELE

Spielname	System	Wertung	Test in
Mickey's Speedway USA	N64	91%	12/00
Colin McRae Rally 2.0	PS	93%	7/00
Gran Turismo	PS	95%	3/00

SPORT

Spielname	System	Wertung	Test in
International Superstar Soccer	PS2	91%	12/00
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	94%	10/00
NBA 2K	DC	94%	3/00

FUN-GAMES

Spielname	System	Wertung	Test in
Space Channel 5	DC	87%	10/00
ChuChu Rocket!	DC	82%	7/00
Jet Set Radio	DC	90%	12/00

ACTION/ADVENTURE

Spielname	System	Wertung	Test in
Zelda: Majora's Mask	N64	91%	12/00
Vagrant Story	PS	93%	7/00
Grandia	PS	92%	5/00

JUMP'N'RUN

Spielname	System	Wertung	Test in
MediEvil 2	PS	86%	5/00
Spider-Man	PS	84%	11/00
Rayman 2: The Great Escape	DC	87%	4/00

BEAT'EM-UP

Spielname	System	Wertung	Test in
Dead or Alive 2	DC	89%	10/00
Capcom vs. SNK - Mil. Fight	DC	84%	12/00
Garou - Mark of the Wolves	Neo Geo	86%	6/00

VG-Crew



Roland (AK-47)

Sitzt vor dem Macintosh und hat keine Ahnung, was er in diese Textbox schreiben soll, während ihm Christiane eine Pistole an die Schläfe hält und etwas von Belichtung und Filmabgabe murmelt. Hallo Axel, by the way ...

SPIELT ZUR ZEIT:

- Streets of Rage, Genesis III ■ Zelda DX, GBC
- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64

■ HÖRT ZUR ZEIT: Ella Fitzgerald: Ella swings lightly
Sehr viel coolere Musik gibt's nicht.

■ LIEST ZUR ZEIT: Zu viele Rechtschreibfehler
It's a dirty job, but it has to be done.

■ SIEHT ZUR ZEIT: Neue Akte-X-Folgen
Vielleicht gibt's dort Erklärungen für alle ungelösten VG-Mysterien.

e-mail roland.austinat@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)

Verließ die Redaktion gegen Redaktionsschluss, um in Monaco reich und berühmt zu werden. Kam ein paar Mark ärmer und nicht minder berühmt zurück - mal sehen, was ihm als nächstes einfällt.

SPIELT ZUR ZEIT:

- Dino Crisis 2, PS ■ Shock Troopers 2nd Squad, NG
- Guilty Gear X Demo, DC

■ HÖRT ZUR ZEIT: Sommer-Gute-Laune-Latino-
Dancefloor-Zeug
Wenn man schon hier nicht weg kommt ...

■ LIEST ZUR ZEIT: Ellenlange FAQs zu Neo-Geo-Fightern
Man muss schließlich immer besser werden :)

■ SIEHT ZUR ZEIT: Final Destination
Horror mit schwarzem Humor

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



Christian (aka ToX)

Daxus war diesen Monat ganz weit weg im Urlaub. Und zwar auf der Expo in Hannover. Dort hat er zwar viele Schlangen, doch wenig Sonne gesehen. Immerhin gab's einen österreichischen Pavillon.

SPIELT ZUR ZEIT:

- Heroes of Might and Magic III, PC
- Jet Set Radio, DC ■ Diablo II, Mäc

■ HÖRT ZUR ZEIT: viele Stimmen in meinem Kopf
Weil die Psychopharmaka immer noch nicht anschlagen.
■ LIEST ZUR ZEIT: Mahnungen
Weil ich meine Rechnungen nie zahle ...

■ SIEHT ZUR ZEIT: The Thing (us)
Weil dieser Film traumatische Kindheitsereignisse in mir weckt.

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

So werten wir:



Willkommen bei unserem leicht umgebauten Test-Start (danke, Heidi)! Neben einer Erklärung unserer Wertungskästen findet ihr hier unsere aktuelle Kaufempfehlungen für euer Lieblingsgenre.

Noch ein Wort zur Wertung: Der Durchschnitt zwischen 0 und 100 Prozent ist nach Adam Riese 50. Nicht 60, nicht 70. Das heißt, dass ein Spiel mit einer 60er-Wertung bereits für Fans des Genres interessant sein könnte, ein 70er noch spannender und ein 80er ein sicherer Kauf Tipp ist. Bei 90 und mehr Prozent heisst es: Konto plündern und ab zum Spieleladen eures Vertrauens.

Wertungsskala:

0% - 19%	katastrophal
20% - 39%	schlecht
40% - 49%	mäßig
50% - 59%	durchschnittlich
60% - 69%	ordentlich
70% - 79%	gut
80% - 89%	sehr gut
90% - 100%	genial

Die Classics

Unsere begehrten Auszeichnung, den Gold und Platin Classic, verleihen wir ab 80 respektive 90 Prozent. Wenn ihr diese Zeichen seht, könnt ihr sicher sein, dass der Kauf des Spiels sich lohnt.



Testwertung:

Spielname → Rolando-Mania
Anzahl der Spieler → 1
Grafik: Rendersequenzen, Echtzeitgrafik, Pop-Ups oder Grafik-Ruckler?
Musik: Erklingen Orchesterkompositionen oder nur laues Gedudel?
Sound: Wie kommen die Sound-Effekte? Die Sprachausgabe?

Genre → Sklaventreiber-Sim
Legende unten → siehe
Spielspaß: Am Ende des Tages zählt nur eins: Wie viel Spaß macht euer neues Spiel? Die Spielspaßwertung ist dabei keine Quersumme der Einzelwertungen, sondern fasst Grafik, Level-Design, Gegner-KI und alle anderen Spielelemente zusammen.
Multiplayer → Multiplayer

Features: CP, MC, A
Entwickler: PC-Player-Freaks
Hersteller: Bemani
Preis: ca. 1 Mark
Geeignet ab: 30
Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 74% 80% 73%

SPIEL SPASS 70%
MULTI-PLAYER 83%

Import-Wertung:

Import-Tests bekommen noch keine exakte Wertung, sondern eine Angabe in Zehnerschritten. Ein 70er könnte sich im PAL-Test daher zwischen 60 und 80 Prozent bewegen.



Die Meinung:

Super! **Gut!** **Geht so!**

Naja! **Hilfe!**

Jeder Tester (ab drei Seiten auch zwei) gibt immer seine Privatmeinung zum Spiel ab.

Zeichenerklärung:

VP unterstützt DC-Vibration Pak	RP unterstützt N64-Rumble Pak	DS unterstützt PS-Dual Shock	 unterstützt Analogstick(s)	 unterstützt Lenkräder	3D unterstützt 3D-Sound	 Internet-fähiges Spiel	GD gibt die Anzahl der GDs an	CD gibt die Anzahl der CDs an	 unterstützt N64-Expansion Pak	 unterstützt Konsolen-Linkkabel	 unterstützt Light-Gun
 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	 Sprachausgabe in Spanisch	688 MBit Modulgröße in MBit
 deutsche Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Deutsch	 englische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Englisch	 japanische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Japanisch	 Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich	 Maus-Unterstützung	 Unterstützt 50/60 Hz-Modus	 Anzahl d. Spieler		



Sönke (aka Sanka)
 Lasst Euch von Sankas Bild nicht täuschen – er war gerade mal vier Tage bei der Produktion dieser Ausgabe dabei. Und hätte fast geschrieben, dass Squaresoft jetzt schon für Xbox entwickelt.

SPIELT ZUR ZEIT:
 ■ Donkey Kong 64, N64 ■ SSX, PS2
 ■ Pokémon Gold (Import), GBC

HÖRT ZUR ZEIT: Trance bis der Arzt kommt
 Weil man in Grossraumbüros sonst ständig abgelenkt wird

LIEST ZUR ZEIT: alle Zeitschriften der Konkurrenz
 Be prepared: Big Brother is watching (all of) you

SIHT ZUR ZEIT: jeden Tag neue Pokémon
 Denn ich werde nicht ruhen, bevor ich nicht alle Monsterchen der neuen Versionen geschappt habe ...

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



Axel (aka Äxl)
 Der allseits beliebte und von allen bewunderte Kollege fiel auch diesen Monat wieder durch seine schier ungläubliche Intelligenz und sein blendendes Aussehen positiv auf. Und wenn Roland es nicht merkt ...

SPIELT ZUR ZEIT:
 ■ NFL Madden 2001, PS2 ■ SSX, PS2
 ■ Diablo II, Macintosh

HÖRT ZUR ZEIT: Dead Kennedys: Bedtime for Democracy
 Weil mir der gute Jello Biafra oft aus der Seele spricht.

LIEST ZUR ZEIT: Andrew Vachss: Flood (us)
 Weil kein anderer ernste Themen so anpacken kann.

SIHT ZUR ZEIT: The Dead hate the living (uncut)
 Zombie-Movie, dem man den Spaß der Beteiligten anmerkt.

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



Alex (aka Äläks)
 War diesen Monat leicht überrascht, sowohl News, Tipps und Tests schreiben und Pizza bestellen zu müssen. Hat wohl das Kleingedruckte im Arbeitsvertrag nicht gelesen, har, har, har.

SPIELT ZUR ZEIT:
 ■ Streets of Rage 2, MD ■ Mario Kart, SNES
 ■ Little Big Adventure, PC

HÖRT ZUR ZEIT: Smoking Suckers: Made 'em
 Der Sound schlechthin für lange Redaktionssitzungen

LIEST ZUR ZEIT: Terry Pratchett - Wachen! Wachen!
 Hintergründige Komik vom Allerfeinsten!

SIHT ZUR ZEIT: Der Eisbär
 Mild und sanft im Geschmack - einfach genial.

e-mail alexander.olma@future-verlag.de

„Wenn ihr The Legend of Zelda: Ocarina of Time kennt, werdet ihr euch in Majora's Mask wie zuhause fühlen.“



VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Der Countdown läuft: In drei Tagen geht die Welt unter. Nein, damit meinen wir nicht die Stimmung vor dem Redaktionsschluss – es geht um die neuesten Abenteuer des Zelda-Helden Link.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time zählt zu den besten Spielen aller Zeiten. Umso spannender, dass Nintendo noch einen Nachfolger mit der gleichen Grafik-Engine für das N64 produziert hat. Ein Versuch, noch vor dem GameCube die schnelle Mark zu machen? Oder ein weiterer Angriff auf 100er-Wertung für das perfekte Spiel?

Immerhin heimste der Vorgänger in Ausgabe 1/99 satte 98 Prozent ein – soviel wie kein anderes Spiel jemals zuvor. Nun, zumindest optisch und steuerungstechnisch gleichen sich die beiden Spiele wie eineiige Zwillinge. Die Geschichte von Majora's Mask ist während Ocarina of Time

angesiedelt, genauer, bevor Link seinen siebenjährigen Schlaf antritt.

Link ist in seinem neuen Abenteuer in geheimer Mission unterwegs – so geheim, dass ihr ihn erst bei der Heimreise zu Gesicht bekommt. Doch die verläuft nicht problemlos: Ein schräger Vogel namens Horror Kid stellt sich Link in den Weg und bringt ihn mit Hilfe der Feen-Geschwister Taya und Tael um sein Pferd, seine Ocarina und sein normales Aussehen. Nun läuft Link leicht hölzern als Deku-Kind herum und erinnert mit seiner runden Nase ein wenig an den Videospiel-Opa Q-Bert. Damit steht euer erstes Ziel fest: Ihr müsst euch in eure normale Gestalt zurück verwandeln. Dabei ist euch der Besitzer des fröhlichen

Maskenladens aus dem Vorgänger behilflich, den ihr kurze Zeit später trifft. Doch die Probleme fangen erst an: Der Händler berichtet, dass eben dieses Horror Kid ihm eine besonders gefährliche Maske gestohlen hat, eben Majora's Mask. Damit droht er, das Ende der Welt herauf zu beschwören. Klare Sache, dass ihr dem Masken-Mann das Handwerk legen und die Maske ihrem eigentlichen Besitzer zurückbringt.

Nur 72 Stunden

Links Abenteuer startet in Unruh-Stadt, einem kleinen Dorf in den Ebenen von Termina. Das Dorf dürft ihr zu Anfang nicht verlassen: Die Wächter an den Stadttoren lassen nur Erwachsene beziehungsweise



Zelda – was bisher geschah

The Legend of Zelda: Majora's Mask ist schon der fünfte Teil der Saga für Nintendos Heim-Konsolen, deren erste drei Teile sich

über 15 Millionen Mal verkauft haben. Bereits seit 14 Jahren kämpft Link für das Gute und gegen den bösen Ganondorf.

The Legend of Zelda (NES, 1986)

■ Link sucht die acht Teile des Triforce of Wisdom finden und besiegt Ganondorf, den König der Diebe, in der bewährte Vogel-perspektive. Allerdings gibt es noch keine Karte, dafür eine zweite Quest mit der gleichen Welt, in der jedoch dann alle Dungeons und Items komplett neu angeordnet sind.



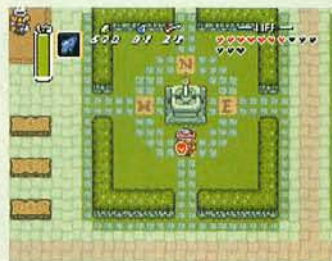
Zelda II: The Adventure of Link (NES, 1988)

■ Link muss Prinzessin Zelda aus dem Tiefschlaf erwecken, diesmal in der Oberwelt und in einer 2D-Seitenansicht. Im schlechtesten Teil der Serie verbessert Link seine Angriffs-, Magie- und Lebensenergiebalken, indem er Gegner besiegt; viele Schwerttechniken, dafür keine Bomben oder Bumerangs.



Zelda – A Link to the Past (SNES, 1992)

■ Link kämpft gegen den bösen Zauberer Agahnim und reist zwischen der Welt des Lichts und der Welt der Dunkelheit hin und her, um letztendlich Ganondorf erneut zu besiegen. Wesentlich abwechslungsreichere Dungeons, intelligenter Puzzles, ausgefallene Gegenstände – der Favorit aller Fans vor Ocarina of Time.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)

■ Im ersten 3D-Zelda lernen wir Links Kindheit kennen, nach einem spieltechnisch höchst reizvollen Zeitsprung über sieben Jahre auch seine Jugend. Link sucht als Kind drei Edelsteine, die die Zitadelle der Zeit öffnen, und jagt als Jugendlicher sechs heiligen Medaillons hinterher. Mini-Spiele und Gags zuhauf.



Zelda für unterwegs

■ Noch vor dem ersten N64-Auftritt wagte Link den Sprung in schwarzweiße GameBoy-Gefilde. The Legend of Zelda: Link's Awakening hieß 1993 das mega-erfolgreiche Modul, das sechs Jahre später in einer DX-Version für den GameBoy Color erschien. Link strandet darin auf Koholint Island und muss acht Instrumente finden, die den allmächtigen Windfisch zu erwecken, der ihm bei der Flucht von der Insel hilft. Das Modul ist mit vier MBit Größe und drei Batteriespeicherplätzen eins der umfangreichsten GB-Abenteuer. Die DX-Version bot neben durchgehender Farbigkeit einen Drucker-Support und ein völlig neues, jedoch gut verstecktes Dungeon. Im Moment laufen die Arbeiten an The Legend of Zelda: The Mysterious Seed of Power, einem GameBoy-Color-Titel, der 2001 erscheinen soll. Darin hat Ganondorf Prinzessin Zelda und den Triforce-Edelstein in seine Gewalt gebracht. Letzteren zerspalte er in acht Teile, die er in Hyrule verstreut. Doch damit nicht genug, der Zauberstab der vier Jahreszeiten verschwindet – das Gleichgewicht zwischen Frühling, Sommer, Herbst und Winter wird plötzlich völlig durcheinander gewirfelt. Der Retter in der Not: Link, der sich danach in einem dritten GB-Spiel bewähren muss.



■ [50] The Legend of Zelda: Link's Awakening – Zelda für die Hosentasche.

Soldaten mit einem Schwert durch. Also gut, bleibt ihr eben drin und versucht, durch das Erledigen kleiner Tauschgeschäfte und Handlangerdienste im richtigen Moment auf den Glockenturm zu kommen, auf dem zur Feier des alljährlichen Karneval ein riesiges Feuerwerk abgebrannt werden soll. Dort tobt nämlich auch Horror Kid herum, das den Vorabend der Feiern als Zeitpunkt für den Weltuntergang gewählt hat: Der Mond soll um Mitternacht auf die Erde stürzen und alles Leben vernichten. Frohes Fest wünschen wir.



„Was Nintendos Designer an Gimmicks und Gags in den 256 MBit des Moduls versteckt haben, ist einfach sagenhaft.“

Habt ihr es jedoch geschafft, im richtigen Moment gegen Horror Kid zu kämpfen, erhaltet ihr das Lied der Zeit, mit der ihr ab sofort die Uhr um drei Tage zurückdrehen könnt. Sehr praktisch, denn die Fülle der Aufgaben und Mini-Quests schafft ihr in 72 Stunden (= 72 Minuten Echtzeit) unmöglich. Allerdings hat der Song einen Haken: Ihr verliert alle Munition wie Pfeile, Deku-Nüsse und Stöcke, Zaubertänke, Wundererbsen oder Rubine, die ihr in den Taschen habt.

► Unangenehm: Gleich zwei Urzeitvieher auf einmal.



Deponiert die Rubine also unbedingt auf eurem Konto der Unruh-Stadtparkasse, um wenigstens nicht völlig bei Null anzufangen. Auch etwaige schon erledigte Aufgaben warten wieder auf euch, denn schließlich habt ihr sie drei Tage vorher noch nicht gelöst. Doch der Nerv-Faktor des erneuten Durchspielens dieser Quests hält sich in Grenzen: Oft bekommt ihr nach einem abgeschlossenen Auftrag einen speziellen Gegenstand oder lernt ein neues Lied – beide befinden auch nach dem Zeitsprung in eurem Inventar (siehe



Shortcut

- grandiose Grafik mit Tag- und Nachtwechseln
- viele Mini-Spiele
- mengenweise Sub-Plots
- infektiöse Musik
- 72-Stunden-Frist bringt strategische Komponente
- gute deutsche Übersetzung
- Sucht erregendes Maskensammeln
- Rumble Pak weist auf verborgene Schätze hin
- auch in Englisch, Französisch oder Spanisch spielbar
- zu Anfang etwas zu offen
- nur vier Dungeons
- Aufgaben müssen teilweise nach Zeitsprung erneut absolviert werden
- nur zwei Speicherplätze (drei beim Vorgänger)

Neuer Look dank Schönheitsmaske

■ Na gut, wir haben schon ein bisschen übertrieben – wirklich schön schaut Link im Deku-Look nicht aus. Aber drei Masken ändern Links Aussehen und Fähigkeiten radikal. Die Verwandlung wird von einer coolen Filmsequenz in Szene gesetzt, die ihr natürlich auch abbrechen dürft, wenn ihr euch daran satt gesehen habt.



▲ Neulich, in Unruh-Stadt: Alle Einwohner bereiten sich mit Volldampf auf die Feiern zum bevorstehenden Karneval vor. Diese Zimmermänner lassen sich durch niemanden ablenken.

Deku-Power



▲ Als Deku-Junge beherrscht Link die tollsten Kunststücke: Er fliegt mit Hilfe von Deku-Blumen über breite Abgründe (links) und kann – begrenzt – auf dem Wasser laufen.



Kasten) und lassen sich bei der folgenden Aufgabe direkt einsetzen.

Alte Bekannte

Wenn ihr *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* kennt, werdet ihr euch in *Majora's Mask* wie zuhause fühlen. Nicht nur die Grafik, auch die Steuerung wurde eins zu eins übernommen. Ihr schwingt euer Schwert mit dem B-Knopf, visiert Feinde mit Z an und hebt euren Schild mit R. Der

A-Knopf wechselt wieder je nach Situation seine Funktion, beispielsweise Ansehen, Reden, Springen, Tauchen, Hochheben, Öffnen oder Werfen. Die C-Knöpfe belegt ihr mit nützlichen Gegenständen: Ihr entzündet wieder Fackeln mit Deku-Stäben, werft Deku-Nüsse auf



Roland's Meinung:

■ Wow – lasst euch nicht von der anfänglichen Quest-Flut oder dem kindlich aussehenden Helden in die Irre führen: *Majora's Mask* ist ein Action-Adventure der Spitzenklasse, das ihr nicht mal eben an einem verregneten Wochenende durchspielt. Was Nintendos Designer an Gimmicks und Gags in den 256 MBit des Moduls versteckt haben, ist einfach sagenhaft. Die Idee, alle drei Tage „wieder von vorn“ zu beginnen, bringt einen keinesfalls störenden Zeitdruck in das ganze Unterfangen, die Jagd nach den 24 Masken motiviert mich fast noch stärker als die eigentliche Geschichte. Allerdings merkt man, dass Meister Miyamoto nicht allzu viel mit diesem Zelda zu tun gehabt hat: Das Notizbuch hätte noch ein bisschen ausführlicher sein dürfen. So verbringe ich manchmal zehn geschlagene Minuten damit, auf einzelne Personen zu warten – trotz Zeitbeschleunigungsmelodie. Ein paar Dungeons mehr hätten auch keinem weh getan – ausser vielleicht Nintendos Portokasse. So erreicht *Majora's Mask* nicht ganz die Genialität von *Ocarina of Time*, aber bleibt dennoch eine Klasse für sich. Solche Titel auf dem GameCube und der Erfolg der Konsole ist gesichert.

Gegner oder setzt im richtigen Moment einen Zauberspruch ein. Wie Navi in *Ocarina* begleitet euch wieder eine Fee, diesmal Taya genannt, die ab und zu einen Kommentar zur Lage der Nation vom Stapel lässt. Magische Tricks wie das Verschießen von Geschossen fehlen ebenso wenig wie Bogen, Karte und Kompass, die ihr euch erst organisieren müsst. Auch einige alte Freunde wie der Maskenhändler, die Feen oder die Zoras und Goronen tummeln sich in und um Unruh-Stadt.

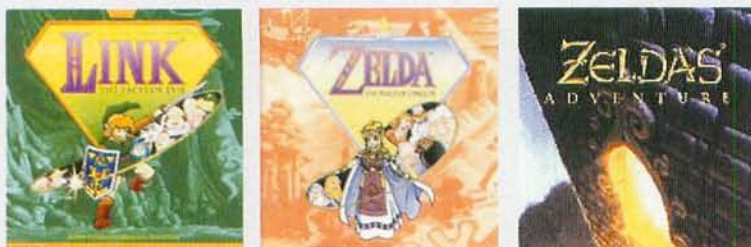
So viel zu tun...

Eins steht fest: *Majora's Mask* ist deutlich weniger Action-orientiert als der Vorgänger. Stattdessen gibt es Rätsel und Mini-Quests satt. Ihr müsst beispielsweise zu Anfang erst einmal herausfinden, dass und wie ihr Horror Kid auf besagtem Glockenturm treffen solltet. Ausserdem trifft ihr ständig auf Personen, die euch von ihren Problemen berichten und um eure Hilfe bitten. Ihr müsst einen Dieb fangen, in den Geheimbund der Bomber eintreten, eine Fee retten, und, und, und. Dazu gibt

Zelda für Freaks

■ Wer diese *Zelda*-Teile besitzt, ist wahrlich ein Freak: Sie erschienen allesamt für Philips' fiese gefloppte CDi-Konsole, die Ende der 80er Jahre knapp 1000 Märker gekostet hat. Wer sie nicht kennt, hat nicht viel verpasst und braucht nicht länger auf den Flohmärkten zu suchen: *Link: The Faces of Evil*, ein 2D-Sidescroller, war durch seine verkorkste Steuerung kaum spielbar. Die Figuren sahen schaurig aus, immerhin gab's nette Musik und Hintergrundgrafiken.

Das parallel veröffentlichte *Zelda: The Wand of Gamelon* war ein ähnliches Debakel, nur musste diesmal Zelda ihren holden Link retten. Richtig schräg wurde es mit *Zelda Adventure*: Auf einen Intro-Film mit realen Schauspielern folgte ein Action-Adventure aus der Vogelperspektive, in dem Zelda die sieben Zeichen des Himmels finden und Ganondorf besiegen musste. Jeder Hintergrund wurde separat von CD nachgeladen – und das nicht wirklich schnell.



■ Für die obskuren CDi-Zelda-Titel sollte niemand auch nur eine müde Mark ausgeben.



▲ Kleine Tarn-Einlage: Link muss sich heimlich durch die Gartenanlagen des Deku-Stammes schleichen und darf dabei nicht ins Sichtfeld der Wächter (weisse Punkte) kommen.



▲ Hossa – dieser Schneemann wirft mit etwas größeren Bällen. Da hilft nur ein rasches Ausweichen.



▲ Schlagt ihr einem Drachen ein paar Mal auf den empfindlichen Schwanz, vergeht er in einer großen Explosion.



▲ Nimm das, Flattermann: Diese etwas zu groß geratenen Geier tummeln sich in den Sümpfen des Vergessens.



Super!

„Horror Kid is watching you!“

Alex' Meinung:

■ Nostalgiker, wartet auf mich! Wer sich in der *Zelda*-Historie auskennt, stolpert eher unbedarft durch die ersten Stunden von *Majora's Mask*. Außergewöhnlich viele Rätsel und wenig Action-Adventure-Einlagen prägen das Spielgeschehen – die Fans wundern sich. Doch hat sich die Geschichte um Link, Horror Kid und Taya erst einmal in euer Bewusstsein eingensetzt, bannt euch die Fantasy-Story für Wochen vor den Bildschirm. Wie gefesselt fühlt ihr euch in die Welt von Termina ein, so das an ein schnelles Aufhören gar nicht zu denken ist. *Majora's Mask* ist jedoch weitaus erwachsener, als die putzigen Charaktere vermuten lassen. Komplexe Flötenspiele, knallharte Fights und strategisches Denken machen es auch für ältere Semester attraktiv. Besonders knifflig: Viele Aufgaben können nur zu bestimmten Tages- oder Nachtphasen absolviert werden, da die Zeit als 4. Dimension mitmischt. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* ist definitiv eines der besten Spiele, das ihr derzeit kaufen könnt.

Nur 48 Stunden

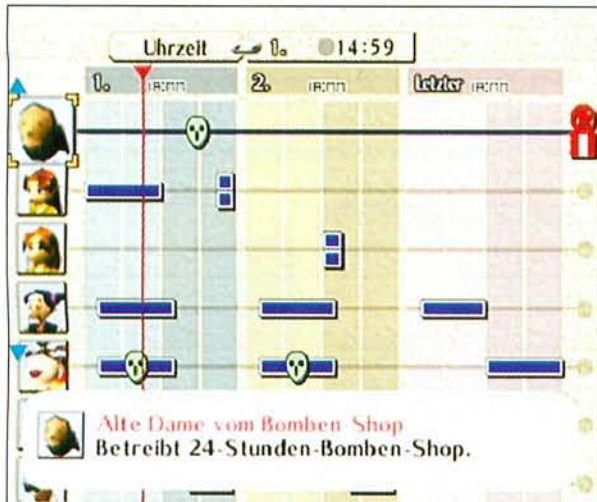
■ Ein Abenteuer der besonderen Art war unser *Majora's Mask*-Test im Fürther Hotel Pyramide, das wirklich die Form einer solchen hatte (hat da einer *A Link to the Past* gespielt?). Bis tief in die Nacht kämpften wir zusammen mit Nintendo's Paul Ashcroft heldenhaft gegen widerspenstige PCs und lahme CD-Brenner, um euch neben den Fakten auch vernünftige Bildschirmfotos zu liefern. Mehr zu diesem Thema lest ihr im Szene-Chat auf Seite 35.



■ Gut bewacht: Paul Ashcroft lässt die Konsole mit dem *Majora's Mask*-Entwickler-Modul nicht aus den Augen.



■ Schrecken, Entsetzen – das Programm zum Bilder machen ist mal wieder abgestürzt. Kein Spaß.



▲ Das Notizbuch ist euer bester Freund: Hier erscheinen alle Mini-Quests mit Uhrzeit und weiteren verschlüsselten Tipps.

es ohne Ende Läden wie ein Postamt, die „exklusive Milchbar Latte“, das Dojo des Schwertmeisters, einen Kuriositätenladen, ein Observatorium und viele mehr. Doch *Majora's Mask*'s Offenheit sorgte bei uns nach einer anfänglichen Euphorie-Phase für Ermüchterung: Man wird durch die vielen Möglichkeiten schier erschlagen, von „behutsam an die Hand genommen“-Gefühl in *Ocarina of Time* bleibt nur wenig übrig.

Dieses Problem scheinen auch die Designer erkannt zu haben, denn sie verpassten Link ein auf den ersten Blick etwas lieblos wirkendes Notizbuch (das ihr euch erst einmal erspielen müsst), in dem bis zu 20 Personen samt ihrer – wenn überhaupt – diffus beschriebenen Probleme verzeichnet werden. Damit habt ihr zumindest einen Anhaltspunkt, an welchem der drei Tage ihr mit welcher Person reden solltet, um die entsprechende Sub-Quest voranzutreiben. Ansonsten hängt ihr etwas in der Luft, etwa wenn ihr euch auf der Suche nach dem vermissten Sohn des Bürgermeisters spät-abends mit dessen Verlobter im Gasthaus „Zum Eintopf“ treffen sollt, der jedoch schon um 20:30 Uhr schließt. Die Lösung in diesem Fall: Schon am ersten Tag dort einchecken und eine Schlüssel für die Eingangstür einkassieren. Muss man erst mal drauf kommen.

Mini-Spiele und Maxi Dungeons

Aber wenn ihr nicht stur jeden einzelnen Sub-Plot verfolgt, sondern euch auf das Auskundschaften der vier großen Gebiete



■ Oft Schreck – ein Poké freak in Unruh-City! Was hat er da gerade in den Briefkasten geworfen?

Sumpf, Berge, Ozean und Canyon samt der dazugehörigen Dungeons verlegt, stellt sich schnell wieder der alte *Zelda*-Forschungsdrang ein. Immerhin gibt es 24 Masken zu entdecken, die euch Fähigkeiten wie schnelleres Laufen oder das Verwandeln in ein anderes Wesen erlauben, zehn Melodien, mit denen ihr Land und Leute beeinflusst, viele Feen zu retten, Hexen zu helfen, Affen zu befreien und Prinzessinnen zu retten. Zur Überbrückung längerer Distanzen helfen euch Eulen-Statuen, auf der Romani-Ranch sollen auch ein paar Pferdchen gesichtet worden sein ...

Die schon erwähnten Masken spielen bei zahlreichen Rätseln eine elementare

Rolle: Oft kommt ihr beispielsweise nur als Deku-Junge weiter: Stirbt Link jämmerlich im giftigen Sumpfwasser, hüpfert er als Deku einfach bis zu fünf Mal über die Oberfläche. Außerdem schießt er mit Hilfe einer Deku-Blume weit durch die Lüfte und steckt mehr Treffer seiner Gegner ein. Sehr praktisch. Später im Spiel dürft ihr euch noch in zwei weitere Gestalten verwandeln – wir sagen nur „Na, sind die Flossen feucht?“

Natürlich warten auch in diesem *Zelda*-Teil Mini-Spielchen ohne Ende



Die Inventar-Menüs

Eure Besitztümer und anderen Gegenstände sind ähnlich wie im Vorgänger gruppenweise zusammengefasst. Da es keine unterschiedlichen Schuhe oder Kleidungsstücke mehr gibt, ist die Link-Anziehpuppe allerdings nicht mehr dabei.



Das Inventar: Alle Schlüssel, Waffen und Quest-Gegenstände auf einen Blick



Die Karte: Gebiete, die ihr noch nicht betreten habt, liegen noch im Nebel.



Der Status: Hier seht ihr, welche Waffen, Melodien und Schätze Link besitzt.



Die Masken: Schnapp' sie dir alle – insgesamt 24 Masken warten auf euch.



Schicksalhafte Begegnung: Auf dem Heimweg nach Hyrule wird Link von Horror Kid überfallen, der ihm sein Pferd, seine Ocarina und sein Lachen stiehlt – halt, das war eine andere Geschichte.

Mini-Spiele ohne Ende



Ein besonders drolliger Vertreter: ein ganz legales Hunderennen.



Ideen haben diese Japaner: Die fliegenden Karotten mit den Hasenohren sind ihrer Meinung nach mächtige Feen.



Der Rattenfänger von Hameln ist nichts dagegen: Mit einer speziellen Maske sammelt Link die Küken des Hühner-Freaks.



Da sage noch einer, Dekus seien unmusikalisch: So sieht die Ocarina dieses knuffigen Waldvölkchens aus.

auf euch: Wie wäre es mit Bogenzielschießen, einer Lotterie, einer Runde *Pokémon Snap* bei einer Flussfahrt, einem Hunde-Wettrennen, einer Schleich-Einlage à la *Metal Gear Solid* oder einem verrückten Labyrinth? Und das sind noch längst nicht alle. Unser Tester- und Spieler-Herz schlägt wieder erfreut höher.

Was fehlt noch?

Zur Grafik brauchen wir nicht mehr viel zu sagen – schaut euch einfach die Bildschirmfotos an: Solch farbenfrohe Welten gibt's auf dem N64 nicht jeden Tag. Allerdings benötigt ihr zwingend eine Speichererweiterung, sonst muss Link für immer ein Deku-Junge bleiben. Dafür werdet ihr mit umwerfenden Tag-/Nachtwechseln und Wettereffekten wie Regen oder Schnee belohnt.

Die deutsche Übersetzung ist prima gelungen und verschluckt selbst kleine Wortwitze nicht. Ein Beispiel: „Hast du das kapiert?“ fragt uns Taya nach einer längeren Erklärung. Auf unsere Bestätigung antwortet sie „Na, wer weiß.“ Hehe. Sicherlich wäre Sprachausgabe schick gewesen, doch

dann hätte das Spiel wohl auf zwei statt einem 256 MBit-Modul ausgeliefert werden müssen. Dafür dürft ihr euch die Ohrwurm-tauglichen Hintergrundmelodien in Dolby Surround anhören, wobei schon die „normale“ Stereofassung die Instrumente fein auf beide Kanäle verteilt.

Gespeichert wird modulintern auf zwei Speicherplätzen, entweder beim Zurückflöten der drei Tage oder an einer der zahlreichen Eulen-Statuen, die überall im Land herumstehen. Als kleines Schmankerl soll das deutsche Modul übr-

gens golden glänzen und mit einem Hologramm geschmückt sein – eine tolle Verpackung für ein tolles Spiel. **RA**



Pokémon Snap? What?!



Für einen Fotowettbewerb verewigt ihr auf einer Flussfahrt ein paar Anlieger.



The Legend of Zelda – Majora's Mask

Action-Adventure

Features



Entwickler: Nintendo
 Hersteller: Nintendo
 Preis: ca. 150 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 95% 88% 85%

SPIEL SPASS **91%**

Seit September... ...spielt jeder Rollenspiele!

ROLLENSPIELE SPECIAL PCPLAYER

NO. 2 DM 9,90

S 80,- · SFRR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,- · DR 2.400,- · pla 1.100,-

SONDERHEFT

PCPLAYER

ROLLENSPIELE
SPECIAL

**SATTE 132
SEITEN**

mit allem, was ein
erfolgreicher Rollenspieler braucht

FUTURISTISCH

DEUS EX

Angst vor der Zukunft?
10 Seiten, die Ihnen
wirklich weiterhelfen

SO GEHT'S:

GEKNACKT!

Die wichtigsten
Strategy-Guides

DIE ENTSCHEIDUNG

WELCHES ROLLENSPIEL?

Die besten Titel für
Herbst & Winter



SENSATIONELL

BALDUR'S GATE 2

Der geniale Nachfolger!

DIABLO 2

Gags! Geheimnisse!
Gruppenzwang!

AKTUELLE PREVIEWS:

Neverwinter Nights ■ Dragonflight ■ Arcanum ■ Wizardry 8
■ Shadowbane ■ Evil Islands ■ Wizards & Warriors ■ Anachronox
■ Dungeon Siege ■ The Elder Scrolls 3 ■ Pool of Radiance 2

future
MEDIEN
Medien mit
Leidenschaft

DM 9,90 S 80,00 SF 9,90 L 240,00
3 9524 1 609904 02

B 90682 E

future
MEDIEN
Medien mit
Leidenschaft

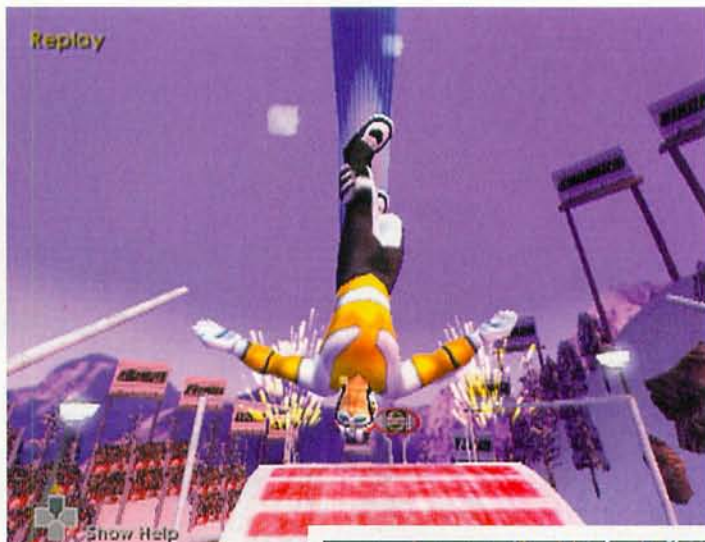
www.pcplayer.de

Jetzt
am
Kiosk

Das Rollen-Special!



▲ An den Checkpoints erfahrt ihr eure aktuelle Zwischenzeit.



▲ Down Under! Schwindelfrei solltet ihr für SSX auf alle Fälle sein.



SSX

Snowboarden in einer neuen Dimension!

Nanu? Electronic Arts verlässt eingetretene Pfade und stellt uns mit EA Big ein neues Label vor, das sich etwas weniger simulationslastig, dafür aber nicht weniger unterhaltsam präsentiert.

Als erstes Spiel erscheint der PS2-Titel SSX, der auf wunderbare Weise den Hardcore-Snowboarder ebenso begeistert wie absolute Genre-Neulinge. Im Prinzip geht es „nur“ darum, mit einem von acht verschiedenen Snowboardern (zu Beginn sind lediglich vier anwählbar), die sich alle in ihren Fahreigenschaften unterscheiden und mit diversen Boards und Outfits ausgestattet werden können, einen Berg herunter zu rasen. Dabei absolviert ihr entweder möglichst punktebringende Stunts oder überquert als erster von sechs Fahrern die Ziellinie.

So einfach dies nun alles klingt – SSX entführt euch auf einen Speed-Trip der abgedrehtesten Sorte. In erster Linie liegt dies an den Strecken, die mit den bisher in Snowboard-Titeln gesehenen Abfahrten nicht mehr das Geringste zu tun haben. Bis auf die Tatsache, dass ihr den Berg wie gehabt von oben nach unten befahrt, erscheint so ziemlich alles in einer Art XXL-

Version. So beeindruckend die Strecken bereits durch ihre enorme Länge, die selbst bei höchstem Tempo eine Fahrzeit von bis zu zehn Minuten versprechen. Und in dieser Zeit werdet ihr von innovativen Einfällen und Sprung-Optionen geradezu erschlagen.

Fire and Ice

Ob ihr nun durch vereiste Gletscherspalten rast oder in verschneiten Hochhaus-schluchten auf Punktejagd geht – es wimmelt geradezu von Abkürzungen und

„Die Mischung aus schnellem Arcade-Fun und anspruchsvollen Tricks ist grandios gelungen.“

versteckten Objekten, die ihr für spektakuläre Stunts oder waghalsige Überholmanöver nutzen könnt. Teilweise gehen Sprünge 50 Meter tief hinab und bieten euch dadurch genügend viel Zeit für den einen oder anderen Trick. „Offizielle“ Abkürzungen erkennt ihr an Glasscheiben mit dem Aufdruck „SSX“, durch die ihr einfach hin-



▲ Besonders schöne Trickfolgen werden mit einem Speed-Boost belohnt.

durch fahren könnt. Die meisten sichtbaren Dinge auf der Strecke dürft ihr übrigens zerstören oder zumindest aus dem Weg räumen – es sei denn, sie sind größer und massiver als ihr, etwa ein Brückenpfeiler. Um diesen solltet ihr besser einen großen Bogen machen. Erfreulicherweise lässt sich das Trickrepertoire trotz – oder besser gerade wegen der sehr direkten

Steuerung stets absolut kontrolliert anbringen. Solltet ihr wirklich mal mit dem Kopf voraus in einem Schneehaufen landen, könnt ihr sicher sein, dass es eure eigene Schuld war – oder ihr einfach zuviel riskiert habt. Zur Auswahl stehen euch dafür zwei Steuerungs-Optionen. In der Standard-Konfiguration steuert ihr mit

Shortcut

- extrem lange und abwechslungsreiche Strecken
- geniale Grafik
- sehr hohes Spieltempo
- sehr direkte Steuerung
- viele Abkürzungen
- rasante Kameraführung
- extrem flüssige Fahrer-Animationen
- dynamische Anpassung der Musik an das Spielgeschehen
- Zweispieler-Modus mit CPU-Gegnern
- nur acht – wenn auch sehr lange – Kurse
- Zweispieler-Split-screen nur vertikal möglich

SSX

Arcade-Snowboarding

Features

CP MC

DS 3D A

Entwickler: EA Big

Hersteller: Electronic Arts

Ppreis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: 6 Jahre

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

90% 88% 81%

SPIEL SPASS 86%



▲ Wie immer sieht die Action in der Wiederholung noch einmal so spektakulär aus.



▲ Dank der raffiniert-fiesen KI der Gegner sind harte Positionskämpfe vorprogrammiert.



▲ Die Fahrer sind ebenso wie die Streckenumgebung unglaublich detailliert gezeichnet.



▲ Anstelle eines "Rückspiegels" dürft ihr jederzeit auf eine Kamera vor eurem Fahrer umschalten.

dem linken Analog-Stick die Fahrtrichtung und den Spin, wenn ihr in der Luft seid. Mit der alternativen Einstellung manövriert ihr dagegen zu jedem Zeitpunkt die Ausrichtung des Fahrers, während ihr mit dem Digi-Kreuz die Tricks ausführt. Grabs werden grundsätzlich mit den Schulter-Knöpfen ausgeführt. Störende Konkurrenten befördert ihr mit einem beherzten Remppler über den rechten Analog-Stick in das nächste Hindernis und macht so den einen oder anderen Platz auf simple Weise gut.

Es schneit in Hawaii

Ein im Hafen von Hawaii schwimmender Eisberg bildet wohl den Höhepunkt der acht Standardstrecken. Zusätzlich erwartet euch eine versteckte Bonuskurs, den ihr allerdings erst nach langem Training zu Gesicht bekommen werdet.

All das würde natürlich nur halb so viel Spaß machen, wenn die Optik nicht mit



mierten Objekte, der mega-realistischen Lichteffekte und dem atemberaubenden Tempo lassen sich selbst bei genauem Hinsehen keine störenden Pop-Ups oder Clipping-Fehler ausmachen. Auch wenn sämtliche Snowboarder gleichzeitig auf der Strecke sind und ganz nebenbei noch ein Feuerwerk abgebrannt wird, kommt die Framerate bestenfalls für einen Bruchteil von Sekunden geringfügig ins Stocken. Die Animationen sind butterweich und blenden sogar dann, wenn ihr mitten in einem Stunt eure Absicht ändert und lieber einen anderen Trick ausprobieren möchtet, nahtlos von einer Animationsphase in die nächste über.

Bei der musikalischen Untermalung beschreitet EA ebenfalls neue Wege. So hört ihr je nach Position im Rennen nur

Tricks sind, desto dichter wird der Klangteppich und feuert euch damit zusätzlich an. Man muss es einfach selbst hören, um es zu glauben. Spiele-Veteranen kennen dieses Verfahren vielleicht noch von alten LucasArts-Adventures, dort iMuse-System genannt. Die absolute Genre-Referenz 1080 (N64) kann SSX aber trotzdem nicht übertrumpfen – da fehlt es noch an einer realistischeren Schnee-Gestaltung und einem größeren Move-Repertoire. **AB**



Axel's Meinung:

■ Respekt! Kaum ist das erste Snowboard-Game für die PS2 auf dem Markt, lässt es sämtliche Konkurrenzprodukte alt aussehen. Wer einmal SSX gespielt hat, wird sich mit keinem anderen Snowboarding-Spiel mehr zufrieden geben. Konamis PS2-Snowboarder steht zwar noch aus, doch die Messlatte liegt im Augenblick verdammt hoch. Für uns ist SSX auf alle Fälle ein PS2-Pflichttitel, der in keiner Softwaresammlung fehlen darf.

▲ Leider können die Bildschirmfotos die unglaubliche Geschwindigkeit des Spiels nur unzureichend wiedergeben.

„Mit seiner grafischen Präsentation und dem gewitzten Streckendesign lässt SSX die Konkurrenz verdammt alt aussehen.“

dem umwerfenden Gameplay mithalten könnte. Und gerade in diesem Punkt ist es den Entwicklern gelungen, schier Unglaubliches aus Sonys neuem Konsolenkind heraus zu holen. Trotz der unzähligen ani-

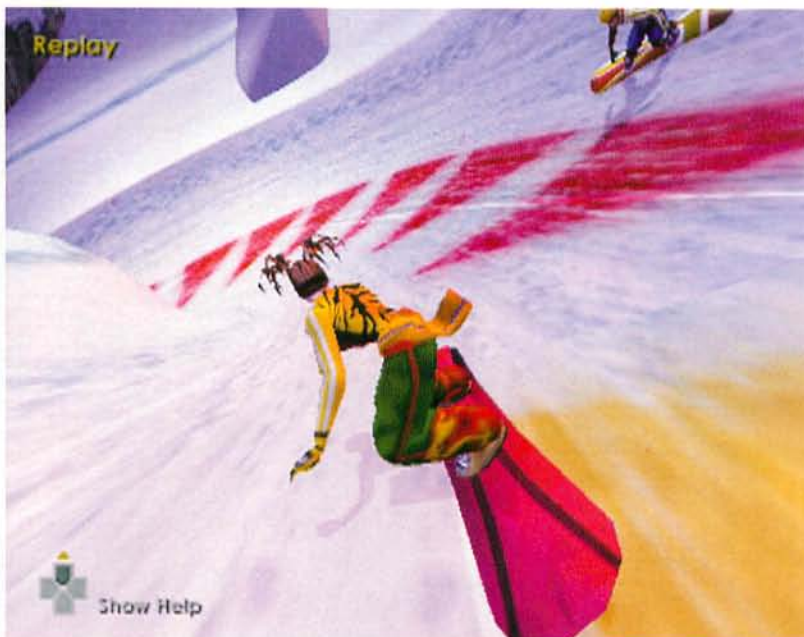
bestimmte Teile des genialen Soundtracks. Wenn ihr euch also an letzter Stelle befindet, peitscht euch die Bassline und der Rhythmus an. Je weiter vorne ihr dagegen liegt oder je besser die ausgeführten



▲ Hossa – und das ist noch einer der harmlosesten Sprünge.

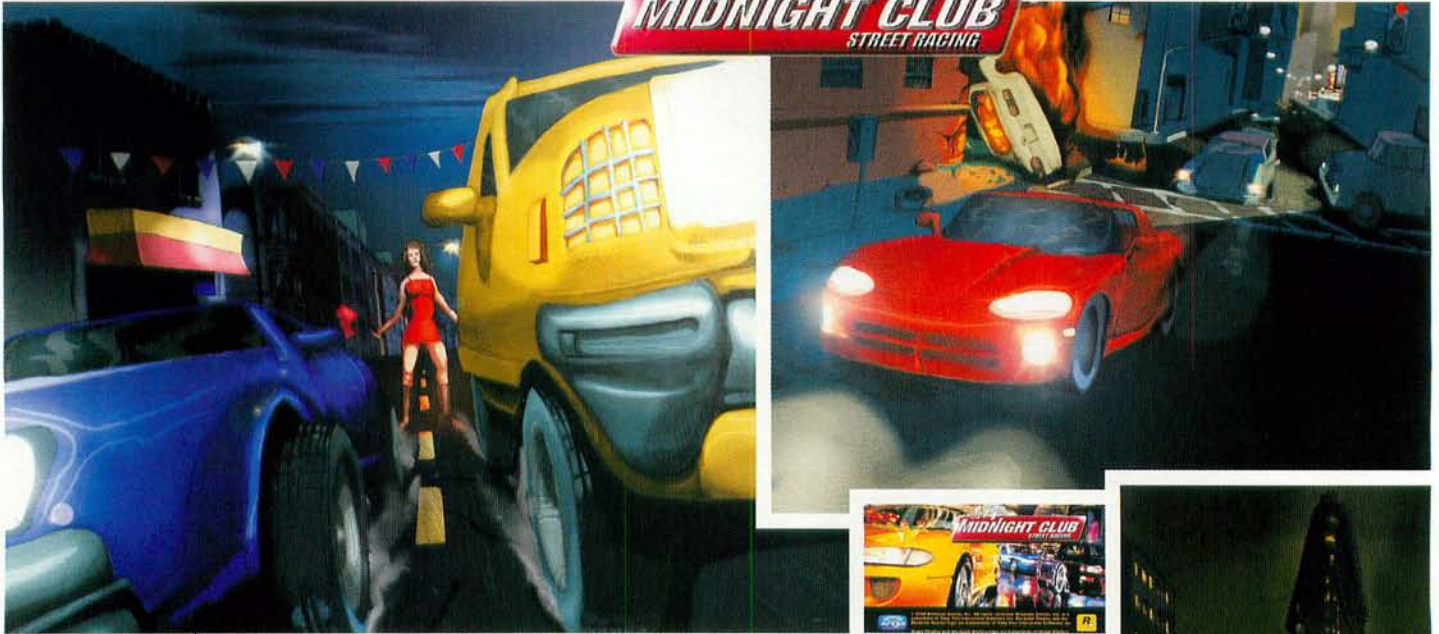


▲ Effekte wie dieses Feuerwerk findet ihr überall auf den Strecken.



▲ Im Showoff-Modus erhöht ihr eure Punktzahl, wenn ihr die Tricks innerhalb der Schneekristalle ausführt.

Midnight Club
STREET RACING



Shortcut

- sehr große Städte (New York und London)
- gute Fahrphysik
- Schadensmodell
- intelligente Gegner-KI
- hohes Spieltempo
- ☹ nur recht wenige wirklich verschiedene Fahrzeuge
- ☹ recht triste Texturen
- ☹ nur durchschnittliche Fernsicht
- ☹ verzeiht keine Fehler
- ☹ gute Idee nicht so toll umgesetzt
- ☹ sauschwer

Midnight Club Street Racing

Jagen, gewinnen und sammeln! Fast schon *Pokémon* auf Rädern.

Auf was für Ideen man so kommt, wenn man zuviel Geld besitzt, überrascht immer wieder. Bestes Beispiel ist Take 2s neuestes PS2-Rennspiel *Midnight Club Street Racing*.

Wir meinen damit natürlich nicht die Idee, sich das Game zuzulegen oder sich gar die PS2 zu kaufen, sondern die Erfahrung, die ihr eines Nachts als kleiner Taxi-Fahrer in New York macht. Überall in der Millionenstadt liefern sich Mitglieder eines geheimen Clubs wilde Rennen, bei denen auf so nebensächliche Details wie Verkehrsregeln, Ampeln und Fußgänger keine Rücksicht genommen wird. Es zählt einzig und alleine der Sieg.

Um an diesen Rennen teilnehmen zu können, müsst ihr allerdings erst einen Mittelsmann finden und diesen durch hartnäckiges Verfolgen davon überzeugen, dass ihr überhaupt einen würdigen Gegner

abgebt. Solltet ihr diese erste Hürde mit Erfolg genommen haben, besteht eure nächste Aufgabe darin, gegen ein Fahrer-

neben seines Wagens auch seine Handynummer ab und könnt ihn fortan ständig zu Rennen herausfordern.

„Dem Game hätten mehr Optionen wie eine Tuning-Funktion oder ein Automarkt gut getan.“

feld von sechs Konkurrenten zu bestehen (es zählt nur der erste Platz!). Gelingt euch auch dies, tretet ihr nun in der entsprechenden Fahrzeug-Kategorie Mann gegen Mann an.

Zunächst stehen euch dabei in New York drei Fahrzeug-Klassen zur Auswahl. Es handelt sich dabei um sogenannte Low-Rider, Pick-Ups und kleine Sportflitzer. Besiegt ihr nun auch noch einen der zugehörigen Fahrer, nehmt ihr ihm

Wie zerronnen, so gewonnen

Interessant, dass jeder der drei Gegner offensichtlich über genügend Kleingeld verfügt, um beim nächsten Rennen mit einem neuen, in den Leistungswerten verbesserten Modell seiner Klasse anzutreten. Erst wenn ihr also in allen drei Klassen alle drei Fahrzeugstufen euer eigen nennt, geht es von New York nach London, wo ihr im Prinzip das gleiche Spielchen noch mal von vorne beginnt.

Midnight Club Street Racing

Arcade-Racer

Features



- Entwickler: Angel Studios/Rockstar Games
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16 Jahre
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
77% 71% 73%

SPIEL SPASS 75%



▲ Geratet ihr erst einmal in den Gegenverkehr, ist das Rennen für euch gelaufen.



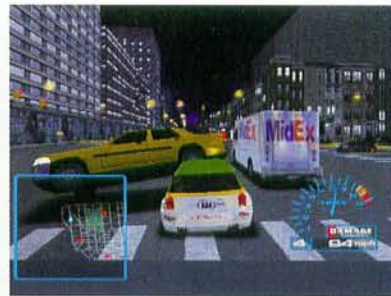
▲ Das Schadensmodell lässt die Fahrzeuge stückweise auseinanderfallen.



▲ Die Cops haben keine Skrupel, euch mit aller Gewalt aus dem Verkehr zu ziehen.



▲ Zu Beginn müsst ihr euch mit eurem Taxi gegen ein ganzes Fahrerfeld durchsetzen.



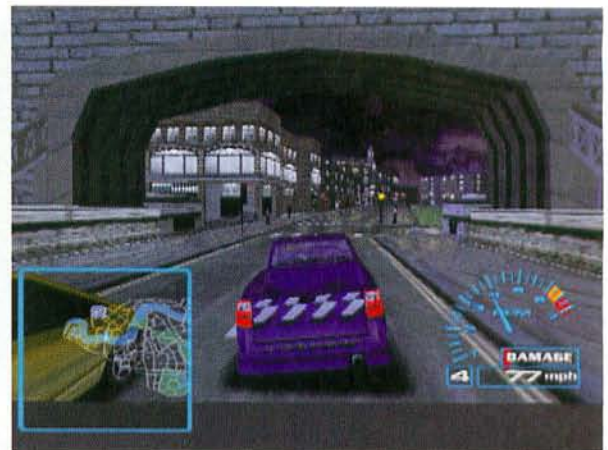
▲ Bevor ihr durch ein unvorsichtiges Ausweichmanöver ins Schleudern kommt, solltet ihr besser einfach Vollgas geben.



▲ Nur keine Angst: Diese unvorsichtige Lady steht gleich wieder auf.

Rennen neu zu starten, da ihr ohnehin keine Chance mehr habt, den Kontrahenten einzuholen. Als ob das alles nicht schon schlimm genug wäre, müsst ihr zusätzlich noch auf den normalen Straßenverkehr achten. Auch die Polizei ist alles andere als erbaut über euer neues Hobby und setzt alles daran, euch mit massiven Rempelen von der Straße zu drängen.

Technisch leidet *Midnight Club Street Racing* recht deutlich an dem sehr gerin-



▲ Viele typische Merkmale der Städte wurden in das Spiel übernommen. Hier zum Beispiel die Tower-Bridge.



▲ Der Eindruck guter Fernsicht täuscht ein wenig – den wirklich befahrbaren Straßenverlauf erkennt ihr erst recht spät.

„Auch wenn die Städte originalgetreu nachgebaut wurden, springt der Funke nicht so recht über.“

Bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg, da die CPU-Fahrer keine Rücksicht auf Verluste nehmen und die Strecke zwischen Start und Ziel bis auf einige Check-points völlig frei wählbar ist. Um also als erster die Ziellinie zu überqueren, solltet ihr euch im Joyride-Modus erst einmal ausgiebig mit den Eigenheiten der Strecke und eventuellen Abkürzungen vertraut machen. Gerade an Abkürzungen mangelt es nicht, hinter fast jeder Schaufensterscheibe befindet sich ein geheimer Durchgang und auch so mancher U-Bahn-Tunnel birgt durchaus Vorteile.

Fahrfehler werden nicht verziehen!

Leider sind die CPU-Gegner meist so gut, dass euch nach dem kleinsten Fahrfehler nichts anderes übrig bleibt, als das

gen Texturspeicher der PS2. Obwohl die Entwickler sich sehr viel Mühe gegeben haben, die Städte so realistisch wie möglich zu halten, fehlt es den Häuserfassaden doch an Abwechslung und Details. Andererseits sind die Fahrzeugmodelle recht schön designt und lassen sich wie ein Großteil der Umgebung (inklusive der Fußgänger) Stück für Stück kaputtfahren. Die Fußgänger stehen jedoch im Gegensatz zu geschrotteten Fahrzeugen nach einigen Sekunden wieder auf, als wäre nichts geschehen.

Die nach Angaben der Entwickler recht gute Replay-Funktion war in unserer Testversion übrigens noch nicht implementiert. Sollte sich heraus stellen, dass diese wirklich einen Einfluss auf den Spielspaß hat, werden wir euch das in der nächsten Ausgabe melden.

AB



Axel's Meinung:

■ Keine Frage, die Spielidee birgt durchaus Potenzial. Die Idee, sich mit anderen Fahrern zu messen und bei Gewinn das Auto des Gegners zu erhalten, ist zwar nicht neu, aber immer noch reizvoll. Doch leider unterscheiden sich die Vehikel zu wenig voneinander, um wirkliche Sammellust aufkommen zu lassen. Außerdem werden schwächere Fahrzeuge überflüssig, sobald ihr eine bessere Ausbaustufe gewonnen habt. Hier hätte eine Verkaufs- und Tuning-Option Wunder gewirkt. Leider kann auch die technische Umsetzung nicht wirklich begeistern und vermittelt ein recht trostloses Bild der Großstädte. Hinzu kommt der extrem hohe Schwierigkeitsgrad, der euch nach einem noch so kleinen Fahrfehler kaum mehr eine Chance auf den Sieg lässt.

Gut!

„Daraus hätte man mehr machen können“

Eure Adresse für Videogames & Animes in der

SCHWEIZ



WWW.GAMEACTIVITY.CH

Versandhandel & Ladengeschäft

Rössligasse 9 - 6004 Luzern
Tel. 041/410 01 50 & 55 Fax. 55
INFO@GAMEACTIVITY.CH

PlayStation 2

Wir haben all die Hits aus Europa, Japan & USA zu Tiefstpreisen!



Ladengeschäfte

Zürich

Zähringerstr. 39 - 8001 Zürich
Tel. 01/251 51 77 & Fax 02

Bern

Kramgasse 17 - 3011 Bern
Tel. 031/311 57 27 Fax 26

Wir führen Playstation 1&2, Dreamcast, N64, Gameboy, Saturn, Neo Geo, DVDs und Animes. Bring uns eure durchgezockten Spiele. Bares lacht.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



▲ Das Resident Evil-Auge sieht alles – z.B. wie Ken den Ryu-Abklatsch Ryu mit seinem legendären Hurricane Kick bearbeitet.

▲ Die Hintergründe sind teilweise gerendert, dafür blieb man bei Capcom der Low-Res-Darstellung der Charaktere treu.

Capcom vs. SNK – Millennium Fight 2000

Street Fighter oder King of Fighters – wer behält die Oberhand?

Shortcut

- ☉ das heiß ersehnte Duell ist da!
- ☉ taktische Gewichtung der Kämpfer im Team
- ☉ zwei verschiedene Kampf-Stile
- ☉ liebevolle Stage-Intros und Render-Art
- ☉ exakt 77 Extras erspielbar
- ☉ SNK-Fighter mit optimalem Look
- ☉ einige Capcom-Kämpfer extrem pixelig
- ☉ Abstinenz berühmter SNK-Stars
- ☉ etwas kühler Techno-Soundtrack
- ☉ manchen Fighters fehlen wichtige Moves

Capcom vs. SNK – Millennium Fight 2000

2D-Beat'em-Up

Features

- GP
- VP
- 50/60 Hz

Entwickler: Capcom

Hersteller: Virgin

Preis: ca. 90 Mark

Geignet ab: 12

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound: 81% 69% 80%

SPIEL SPASS 84%

Ein wenig Wehmut schwingt schon mit, wenn just beim Verfassen dieser Zeilen die

Meldung in die Redaktion trudelt, dass es mit SNK, jahrelang als ebenbürtiger Capcom-Konkurrent be- und anerkannt, derzeit rapide bergab geht (siehe Kasten). Im Spiel selbst ist davon Gott sei Dank nichts zu merken: Es wird wie in besten 2D-Zeiten geprüft, dass die Pixel fliegen!

Bei einem Duell dieser Güteklasse will sich natürlich keiner der beiden Streithähne eine Blöße geben und schickt bis auf wenige Ausnahmen das Beste vom Besten in den Ring, was die Hit-Serien *Street Fighter* und *King of Fighters* zu bieten haben. Ja, Leute, wir reden hier von Ryu, Ken, Chun Li, Vega und Bison gegen Kyo, Iori, Benimaru, Geese und Rugal, um nur ein paar der Stars zu nennen.

Um dem Schlagabtausch eine unverbrauchte Note zu verleihen, wurden die jeweils 14 Kämpfer pro Lager von der Konkurrenz gezeichnet, was vor allem bei vielen SNK-Haudenigen wie eine Frischzellenkur gewirkt hat. Und wenn schon das Gameplay stark in Richtung *Street Fighter Alpha* geneigt ist, freut es viele Fans sicher zu hören, dass man je nach Gusto immerhin entweder mit SNKs oder Capcos Super-Special-Move-System – hier Groove genannt – antreten kann. Die Naomi-Spielhallen-Herkunft dieses Fighters macht sich in den teilweise gerenderten Hintergründen, natürlich wieder von exquisiter Qualität, und den mit feinen Lichteffekten ausgeschmückten Special Moves bemerkbar. Die Voice Samples wurden ebenfalls überarbeitet und klingen nun erfreulich klar.

Ein langfristig motivierender Ein-Spieler-Modus fehlt hier zwar, wird jedoch durch die Gewichtung der Kämpfer in verschiedene Klassen bis zu einem gewissen Punkt wieder ausgeglichen. Es ist beispielsweise ebensogut möglich, mit einem Super-Star der Klasse 4 wie Akuma gegen ein Team von vier Level-1-Charakteren anzutreten, wie ein 2-on-2- oder 3-on-2-Match zu starten.

Diese taktischen Feinessen können den Beat'em-Up-Liebhaber durchaus einige Stunden am Stück an den Bildschirm fesseln. Dann habt ihr euch auch an die kühle Präsentation im Techno-Stil gewöhnt. **RK**



Ralph's Meinung:

■ Wer ist der Beste und Stärkste? Wenn ihr als Beat'em-Up-Fan das schon immer mal herausfinden wolltet, bisher aber noch nicht in eine SNK-Hardware investieren konntet oder mochtet, dann habt ihr mit *Capcom vs. SNK* euer Traumspiel bekommen. Da stört es nicht, dass die Animationen nicht ganz so lecker ausfielen wie in *Street Fighter III 3rd Strike*, dass einigen Kämpfern wie Benimaru Nikaïdo oder Terry Bogard ein paar seit Jahren eingeübte Moves fehlen, dass Charaktere wie Sakura oder Sagat extrem verpixelt wurden oder das Kampfsystem sehr stark einseitig an die *Street Fighter Alpha*-Reihe angelehnt ist. Es hat einfach etwas Magisches, mit Ryu gegen Kyo Kusanagi oder mit Iori gegen Bison anzutreten und von diesem Flair lebt die Martial-Arts-Schlacht. Außerdem gibt's 'ne Menge Extras zu erspielen, die euch das Warten auf den zweiten Teil verkürzen, bei dem hoffentlich auch der neue *KoF-Star K'* auftreten wird. Ob ihr euch jetzt das Animationswunder *SF III 3rd Strike* oder diesen Prügel zulegen sollt, ist eine gute Frage. Eigentlich lohnen sich beide, mehr und interessantere Charaktere bietet aber auf jeden Fall *Capcom vs. SNK*.

SNKs Abschiedskampf?

Man soll ja bekanntlich auf dem Höhepunkt der Karriere abtreten und nach derzeitiger Lage der Dinge sieht es für die ehemals ruhmreiche Beat'em-Up-Fabrik SNK so aus, als geschähe das mit diesem Traumduell, das in Zusammenarbeit mit Capcom entwickelt wurde. Als Tochterfirma von Aruze hat man sich fortan ausschließlich um Pachinko-Games, ein japanisches Glücksspiel, zu kümmern. Damit sterben wohl alle Hoffnungen auf *Last Blade 3*, *Metal Slug 4*, *Mark of The Wolves 2* und andere einst geplante Top-Titel. Als letztes Neo-Geo-Heim-Modul von SNK selbst ist noch *King of Fighters 2000* für den 21.12. angekündigt. Und das finale Projekt, an dem noch gearbeitet wird, ist *KoF 2001*. Immerhin besteht die berechtigte Hoffnung, dass die besten SNK-Franchises nach dem Aukauf vieler Programmierer bei Capcom weiterleben. *Capcom vs. SNK 2* ist ja schon angekündigt. Hartnäckig halten sich auch Gerüchte um eine Neo-Geo-Version von *Capcom vs. SNK*. Trotzdem: Eigentlich sollten die VG-Fahren beim Abgang dieses großen Freak-Herstellers, der uns zehn Jahre lang Freude mit fantastischen 2D-Games gebracht hat, auf Halbmast wehen.

F1 Racing Championship 2

Auch der 64-Bit-Renner bekommt sein alljährliches Update – Überraschung!

Nachdem wir in der vorletzten Ausgabe die PS-Version dieser F1-Umsetzung unter die Test-Lupe nehmen konnten, schaffen es nun die N64-Variante in unser Prüflabor.

Wie zu erwarten war, fehlt auch dieser Version die aktuelle Lizenz, sodass euch trotz aller Veränderungen, die die Saison 2000 betreffen, nur das Fahrerfeld und die Strecken aus dem Jahre 1999 zur Verfügung stehen. Falls ihr also austreten wollt, wie ihr euch in der berühmten Indianapolis-Stellkurve bewährt, dann seid ihr bei *F1 Racing Championship* leider an der falschen Adresse. Könnt ihr auf dieses



Aktualitäts-Feature verzichten oder wollt ihr einfach mal wieder mit Damon Hill eure Runden drehen, gibt es nur wenig an *F1 Racing Championship* auszusetzen. Zwar reißt die grafische Umsetzung trotz Expansion-Pak-Unterstützung nicht gerade zu

Begeisterungstürmen hin, auch die Steuerung wirkt im Vergleich zur PS-Version schwammiger – Spaß macht *F1 Racing Championship* dennoch. Erfreulich ist vor allem, dass wie bereits im PS-Pendant das Regelwerk akkurat umgesetzt wurde und neben einem nachvollziehbaren Flaggensystem auch die ansonsten oftmals verschmähte 107-Prozent-Regel berücksichtigt wurde. Wir vermissen jedoch leider die



▲ Bei Regen reduziert sich die Sichtweite auf ein absolutes Minimum. Immerhin erkennt ihr wenigstens die Startampel.

Möglichkeit, einen Frühstart hinzulegen, wodurch Rennverläufe wie zuletzt in Indianapolis (zehn Sekunden Zeitstrafe für Coulthard) unmöglich werden. Leider muss im Mehrspieler-Modus auf CPU-Kontrahenten verzichtet werden. Dafür bleibt die Framerate recht konstant.

Axel's Meinung:

■ Vergleicht man die Optik der N64-Version mit den F1-Vertretern der neusten Konsolengeneration, sind die Unterschiede selbstverständlich gigantisch. Dennoch gelingt es *F1 Racing Championship* trotz Schummer-Optik und gelegentlichem Nebel, das F1-Feeling recht gut rüber zu bringen. Doch während die Grafik sich noch mit der betagteren Hardware erklären lässt, gibt es für die nicht immer ganz präzise Steuerung kaum eine Entschuldigung. F1-Fans, die über andere Konsolen verfügen, haben zweifellos bessere Alternativen, allen N64-only-Schumis kann ich diesen Racer jedoch bedenkenlos ans Herz legen, insbesondere, da es mehr als unwahrscheinlich ist, dass für das N64 noch weitere F1-Titel erscheinen.

Gut!



▲ Erfreulicherweise beharren die Fahrer nicht auf der verhassten "Perlenschnur-Formation" und wechseln je nach Situation die Linie.



▲ Jetzt aber Vorsicht, sonst kracht Villeneuve (nicht Fahrer Williams!) in unseren Ferrari.

Shortcut

- 😊 flüssige Engine
- 😊 gute Umsetzung des Regelwerks
- 😊 heftige KI
- 😞 weniger Features als in der PS-Version
- 😞 verschwommene Optik
- 😞 etwas schwammige Steuerung
- 😞 veraltete Lizenz

F1 Racing Championship 2

Rennsimulation

Features

- S
- RP
- 256 MBit

Entwickler: Video Systems
 Hersteller: Ubi Soft
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 74% 70% 78%

SPIEL SPASS 77%

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

Battle Tanx	neu 119,90
Blues Brothers 2000	neu 109,90
Daffy Duck	neu 119,90
Daikatana	neu 69,90
Fighting Force 64	neu 69,90
Gex 3	neu 59,90
Hercules	neu 109,90
ISS 2000	neu 109,90
Mario Party 2	neu 119,90
NBA Jam 2000	neu 39,90
Nuclear Strike 64	neu 69,90
Operation Winback	neu 109,90
Paperboy	neu 49,90
Perfect Dark	neu 129,90
Pokemon Snap	neu 119,90
Pokémon Stadium (+Pack)	neu 139,90
Rat Attack	neu 49,90
Ridge Racer 64	neu 109,90
Road Rash 64	neu 59,90
Roadsters	neu 59,90
RTL World League Soccer	neu 49,90
South Park Rally	neu 49,90
Supercross 2000	neu 59,90
Top Gear Hyper Bike	neu 69,90
Top Gear Rally 2	neu 69,90
Turok 3	neu 109,90
Vigilante 8: 2.Herausfordg.	neu 69,90
Xena	neu 59,90

Playstation

ATV - Quad Power Racing	neu 59,90
Aztech	neu 59,90
Beach Volleyball	neu 69,90
Bundesliga Manager 2001	neu 89,90
Bundesliga Stars 2000	neu 89,90
Chaos Break	neu 59,90
Chase the Express	neu 89,90
Dave Mira Freestyle BMX	neu 89,90
DSF Surf Raiders	neu 59,90

PLAYSTATION 2:
jetzt vorbestellen

PSone

DM-249,90

F1 Racing Championship	neu 59,90
Formel 1 2000	neu 89,90
Formula Nippon	neu 59,90
Frogger 2	neu 69,90
Galaga - Target Earth	neu 49,90
Gran Turismo 2 (Platinum)	neu 49,90
Hugo 3D	neu 59,90
In einem Land vor unserer Zeit	neu 59,90
Infestation	neu 59,90
KI Fighting Grand Prix	neu 59,90

wir haben auch Lösungsbücher

zum Beispiel:

Parasite Eve 2 DM 24,95
(das offizielle Lösungsbuch)

Koudelka	neu 89,90
Magical Drop 3	neu 59,90
Martian Gothic	neu 29,90
Monster Rancher	neu 59,90
Moto Racer World Tour	neu 89,90
Mr. Driller	neu 59,90
MTV Skateboarding 2	neu 59,90
Muppet Monster Advent.	neu 59,90
NHL 2001	neu 89,90
Nightmare Creatures 2	neu 89,90
Parasite Eve 2	neu 89,90
Rainbow Six - Rogue Spear	neu 89,90
Rayman 2	neu 89,90
RC de Go	neu 59,90
Reel Fishing 2	neu 89,90
Sno Cross Championship	neu 89,90
Spec Ops Ranger Elite	neu 29,90
Speedball 2001	neu 89,90
Spiderman	neu 89,90
Star Trek: Invasion	neu 89,90
Suikoden 2	neu 89,90
Sydney 2000	neu 89,90
T. Hawk's Skateboarding 2	neu 89,90
Team Buddies	neu 89,90
Tenchu 2	neu 89,90
Toonenstein	neu 89,90
Vanishing Point	neu 89,90
Vib-Ribbon	neu 49,90
Wacky Races	neu 49,90

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole?
Wir bauen um/repapieren
rufen Sie uns einfach an

Dreamcast

Deep Fighter	neu 99,90
Giga Wing	neu 99,90
Kiss Psycho Circus	neu 99,90
Hidden & Dangerous	neu 89,90
Intern. Track & Field	neu 89,90
Le Mans 24	neu 109,90
Metropolis Street Racer	neu 89,90
MTV Skateboarding	neu 99,90
Nightmare Creatures 2	neu 89,90
Plasma Sword	neu 99,90
Power Stone 2	neu 89,90
Railroad Tycoon 2	neu 99,90
San Francisco Rush 2049	neu 89,90

Dreamcast 99,90 Multiform-Umbau

Sega Extreme Sports	neu 89,90
Space Channel 5	neu 99,90
Star Wars: Jedi Power Battle	neu 89,90
Street Fighter Alpha 3	neu 99,90
Super Runabout	neu 89,90
Sydney 2000	neu 99,90
Time Stalkers	neu 89,90
Tokyo Highway Challenge 2	neu 89,90
Ultimate Fighting	neu 99,90
Vanishing Point	neu 109,90
WWF Royal Rumble	neu 89,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation® Nintendo 64® Saturn
Dreamcast® Super Nintendo
Mega Drive® Game Boy (Color)® PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
bitte geben Sie Ihr System an

Wir kaufen Ihre alten DVD's,
Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8

24 Stunden von Le Mans



Wer lange fährt, wird endlich gut ...

▲ Auch ohne Schadensmodell müsst ihr auf spektakuläre Unfälle nicht verzichten.

Shortcut

- wunderschöne und sehr saubere Grafik
- tolle Lichteffekte
- sehr flüssiges Fahrverhalten
- viele Spielmodi
- gut abgestimmter Schwierigkeitsgrad
- wunderbar röhrender Bollden-Sound
- echter "24 Stunden"-Modus
- präzise und realistische Steuerung
- kein Schadensmodell
- 2- und 4-Player-Modus ohne CPU-Fahrer
- auf Dauer nerviger Soundtrack
- Replays nicht speicherbar

Die PS-Version des wohl bekanntesten Langstrecken-Rennens der Welt konnte bereits vor mittlerweile mehr als einem Jahr überzeugen (Test in VG 1/2000). Auch für den PC erschien damals eine Version – die zum Glück nicht wie so oft einfach nur lieblos herüber konvertiert wurde.

Gerade zu einem Zeitpunkt, an dem DC-Besitzer viel zu oft mehr schlecht als recht umgesetzte PC-Konvertierungen ertragen müssen, ist es ein wahrer Lichtblick, dass das Programmiererteam Melbourne House die eher lahme PC-Version ad acta gelegt und eine direkt auf die Fähigkeiten des DCs zugeschnittene Version entwickelt hat.

Am eigentlichen Gameplay hat sich zwar nichts geändert, doch ist das gerade bei der genialen Vorlage kein Nachteil. Immerhin verbindet das alljährlich in der französischen Kleinstadt Le Mans stattfindende 24-Stunden-Rennen wie kein zweiter Motorsport-Event extremste Belastungsproben für Mensch und Maschine, mit atemberaubenden Überholmanövern und geschicktem Taktieren.



▲ Sei es bei den Nachtfahrten, dem knallharten Duell gegen den eigenen Ghost oder in den Replays – in grafischer Hinsicht gibt es an diesem High-End-Racer nichts zu meckern.



Sitzfleisch und Nerven gefragt

Ein besonderes Gimmick ist die Möglichkeit, den 24-Stunden-Event in Echtzeit (!) zu absolvieren. Zwar habt ihr bei dieser Marathon-Version jederzeit die Gelegenheit, den Pausen-Knopf zu drücken, doch in punkto Boxenstrategie, Durchhaltevermögen und Langzeitmotivation setzt dieses Nonstop-Feature neue

Bevor ihr euch allerdings den 24-Stunden-Kick gebt, empfiehlt es sich, einige Trainingsrunden zu drehen und mit Hilfe einer guten Qualifikationsrunde einen der vorderen Startplätze zu ergattern. Beim 24-Stunden-Rennen wird übrigens fliegend gestartet. Mindestens ebenso wichtig ist spätestens in den höheren Schwierigkeitsstufen eine gut durchdachte Tankstrategie und das richtige Fahrzeug-Set-Up. Das Zurechtfinden im Einstellungsmenü fällt zum Glück selbst hartgesottenen Technik-Banauten leicht.

Wollt (oder könnt!) ihr nicht ganz so viel Zeit investieren, dürft ihr jederzeit die 24 Stunden verkürzen und sie in geraffter Form in zehn Minuten, zwei Stunden, sechs Stunden und so weiter absolvieren.

Ob ihr euch nun für die reale oder eine kürzere Warmduscher-Variante entscheidet – einen wichtigen Aspekt bei einem Rennen dieser Länge spielen selbstverständlich die ständig wechselnden Witterungs- und Lichtverhältnisse. So beginnt das Rennen traditionsgemäß immer um 16 Uhr und enthält damit eine komplette Nacht. Und diese wird dank der unglaublich realistischen Grafik von früherer Dämmerung über tief-schwarze Nacht und den darauf folgenden Sonnenaufgang in noch nie da gewesener Qualität dargestellt. Spätestens, wenn ihr über die nur spärlich ausgeleuchteten Landstraßen fahrt und nur eure

„Der 24-Stunden-Modus ist nur für ganz harte Zocker geeignet.“

Maßstäbe. Denn mit einem Schlag ist es nicht mehr wichtig, nach läppischen fünf oder zehn Runden den ersten Platz zu ergattern, es zählt einzig und alleine, wer nach 24 Stunden als Erster über die Ziellinie rauscht.



▲ Die Autos sind bei jeder Lichtsituation eine Augenweide.



▲ Haben wir schon gesagt, wie schön die Lichteffekte sind?

24 Stunden von Le Mans

Rennsimulation



Features



- Entwickler: Melbourne House
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 99 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
90% 73% 81%

SPIEL SPASS 85%



Super!

„Ein traumhafter Racer“

Axel's Meinung:

■ Wer auf den Jäger und Sammlerfaktor eines *Gran Turismo* verzichten kann, erhält mit *24 Stunden von Le Mans* einen Racer der Spitzenklasse. Sowohl die vielfältigen Spielmodi, Strecken und Fahrzeuge als auch die superbe grafische Präsentation lassen die Konkurrenz weit hinter sich. Insbesondere Einsteiger oder Zocker, die etwas mehr Abwechslung und unterhaltsamere Herausforderungen suchen, werden bei diesem Langstrecken-Racer eher ihr Glück finden als beim hammerharten, wenn auch nicht minder ansprechenden *Ferrari F355 Challenge*, dessen Test ihr übrigens auch in dieser Ausgabe findet.



▲ Im Regen verschlechtert sich die Sicht merklich. Der Streckenverlauf lässt sich dennoch jederzeit erkennen.

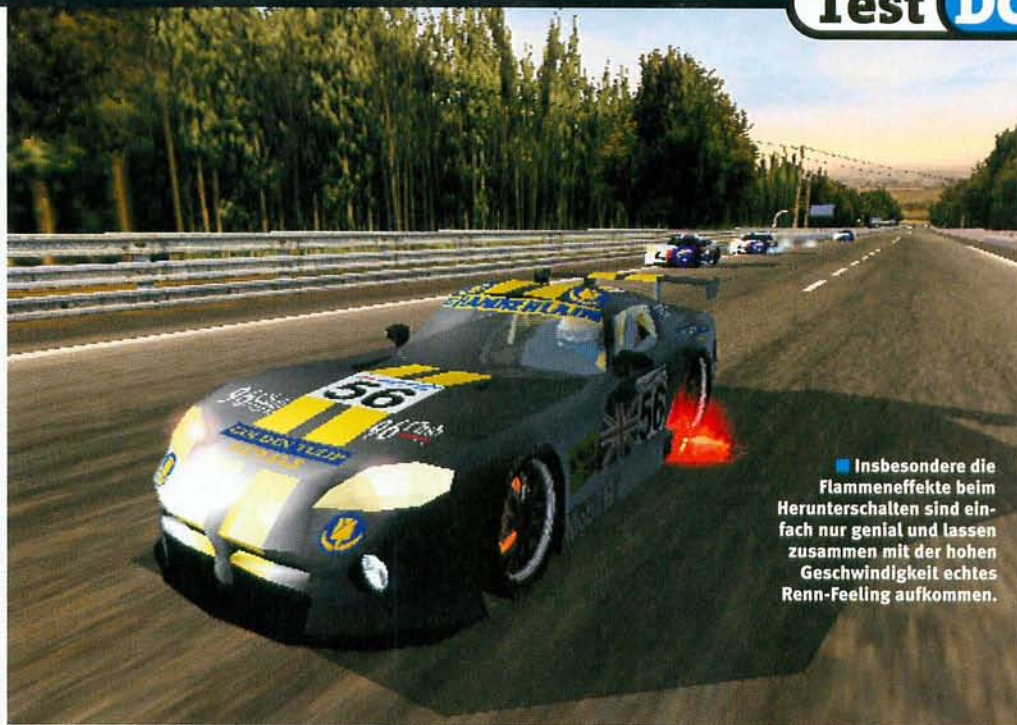
Scheinwerfer den Streckenverlauf rechtzeitig erahnen lassen, ist höchste Konzentration angesagt. Wenn dann noch ein Gewitter aufzieht, verhindern nur beste Fahrkünste Kollisionen. Zwar nimmt euer Fahrzeug keinen sichtbaren oder merklichen Schaden, doch kosten euch Fahrfehler wertvolle Zeit.

Mehr als nur eine Strecke

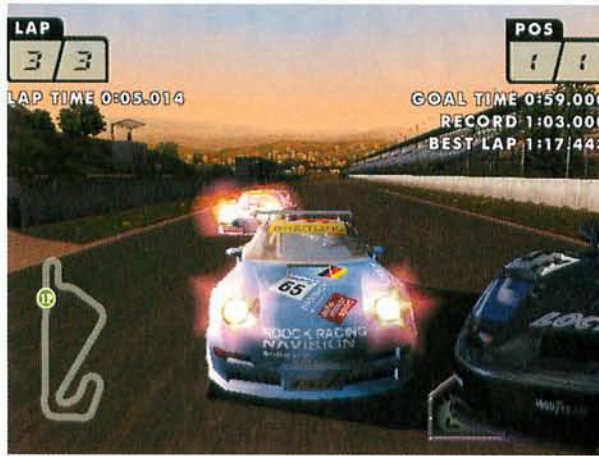
Sollte euch die Original-Le-Mans-Strecke, die übrigens bis auf das kleinste Schlagloch nachgebildet wurde, irgendwann langweilig werden, so stehen euch zehn weitere, nicht minder anspruchsvolle Strecken zur Verfügung, die ihr in acht verschiedenen Klassen und jeweils drei Schwierigkeitsstufen befahren könnt. Für jeden Meisterschaftssieg gibt es zur Belohnung übrigens Bonusfahrzeuge, sodass der ohnehin schon beeindruckende Fuhrpark mit zunehmender Spieldauer immer größer wird. Zur Abrundung steht euch genretypisch ein Time-Trial inklusive Ghost-Car sowie ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier humanoide Piloten zur Verfügung, wobei bei letzterem auf CPU-Fahrer verzichtet werden



▲ Wer jemals an der Original-Strecke war, findet problemlos jedes Detail wieder.



■ Insbesondere die Flammeneffekte beim Herunterschalten sind einfach nur genial und lassen zusammen mit der hohen Geschwindigkeit echtes Renn-Feeling aufkommen.



▲ Mangels Rückspiegel könnt ihr jederzeit auf diese Perspektive zurückgreifen.

muss. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad verhalten sich die digitalen Konkurrenten zunehmend aggressiver. Dazu fallen kleine Erleichterungen wie die automatische Brems- und Lenkhilfe weg.

Neben seinen spielerischen Qualitäten ist es vor allem die unglaubliche grafische Präsentation, die *24 Stunden von Le Mans* weit von der vergleichbaren Konkurrenz abhebt. Seien es die traumhaften Spiegel- und Lichteffekte, die bis ins kleinste Detail dargestellten Vehikel (die Glühintensität der Bremsscheiben variiert je nach Belastung!) oder aber die wunderschönen Strecken – mit *24 Stunden von Le Mans* ist es ein

Leichtes, noch zweifelnde Kumpels von den Grafik-Fähigkeiten des DCs zu überzeugen.

Besonders eigenen sich dazu natürlich die mitreißenden Replays, in denen ihr das komplette Rennen aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachten könnt. Im Spiel selbst stehen euch allerdings nur vier Ansichten zur Verfügung. Leider lassen sich diese jedoch nicht speichern und sind somit nur für den einmaligen Genuss gedacht. **AB**



◀ Vergesst nie, wo die Boxengasse ist – 24 Stunden ohne Tankstopp und Reifenwechsel fährt kein Rennwagen.



▲ Von den Sponsoren (außer den Tabakherstellern), über die Lackierung bis hin zu technischen Details wie Spoilern stimmen die Boliden 1:1 mit den Originalen überein.

▼ Dank fehlender CPU-Fahrer bleibt auch beim Split-Screen-Duell die Framerate konstant.



▲ Bremsst lieber einmal zu oft, bevor ihr einen Dreher riskiert.



erst ab
18

Medal of Honor Underground

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

Der Widerstand lebt!

Shortcut

- ☉ für einen Konsolen-Ego-Shooter sehr gute Steuerung
- ☹ stimmungsvolle (deutsche) Sprachausgabe
- ☹ fantastischer Soundtrack
- ☹ verbesserte Gegner-KI
- ☹ atmosphärisch sehr dicht
- ☹ viele Gimmicks freispielbar
- ☹ coole Animationen
- ☹ gelegentliche Kollisionsabfrage-Fehler
- ☹ verpixelte Texturen
- ☹ geringe Sichtweite
- ☹ Clipping-Probleme

Medal of Honor Underground

Ego-Shooter
 👤 → 👤 👤
 ■ Features

🎮	MC	🎮
DS	A	🇩🇪

■ Entwickler: Dreamworks Interactive
 ■ Hersteller: EA
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 18
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
82%	86%	87%

Der Kampf geht weiter – eine Parole, die uns schon im ersten Teil von Level zu Level trieb und uns wohl auch im dritten, für PlayStation2 angekündigten Teil motivieren wird. Der Kampf geht weiter – in über zwanzig neuen Missionen verteilt auf sieben Locations. Ob in Casablanca, auf Kreta, in den Straßen von Paris, Italien oder der Burg vom alten Himmeler – diesmal kommt ihr ganz schön in der Welt herum.

Wie im Preview in der letzten Ausgabe schon beschrieben, schlüpft ihr diesmal in

die Rolle der französischen Widerstandskämpferin Manon, die es sich zum Ziel gesetzt hat, ihr Vaterland gegen die braune Bedrohung zu verteidigen. Doch diese Bestrebungen finden ein jähes Ende: Schon eure erste Mission, einen Waffentransporter der Nazis zu entwenden, schlägt fehl und euer Bruder, der euch bei diesem Auftrag zur Seite stand, stirbt bei der Explosion des LKWs. Nun, da ihr vom Feind entdeckt seid, müsst ihr durch die Kanalisation flüchten und Paris verlassen.

Aber ihr bleibt nicht lange allein. Wegen eurer überragenden Leistungen im Kampf

gegen Hitlers Truppen wurde das OSS, das Office of Strategic Services, auf euch aufmerksam und rekrutiert euch umgehend. Aha – wer von euch den ersten Teil kennt, wird sich an Manon vielleicht noch erinnern: Sie war damals beziehungsweise ist in der Zukunft (*Underground* spielt ja vor dem ersten Teil) Lt. Pattersons Verbindungsoffizier in Frankreich. Doch bis zum Verbindungsoffizier ist es noch ein langer und steiniger Weg, und Manon muss sich ihr Lorbeeren erst noch durch verschiedene Erkundungs- und Sabotage-Operationen verdienen.

Business as usual

Die Art, wie ihr dabei vorgeht, gleicht dabei dem Vorgänger fast bis ins kleinste Detail – *Medal of Honor* bietet Altbekanntes in neuem Gewand und dürfte wohl eher als Mission-Disk denn als komplett neues Game bezeichnet werden. Schon beim Intro und danach bei den Filmchen zwischen den einzelnen Missionen, die euch Schwarz-Weiß-Doku-Material aus der damaligen Zeit



▲ Eine Waffe zum Verlieben: Zwar ist die Armbrust extrem leise und tötet mit einem Schuss, dafür liegt die Nachladezeit jenseits der Schmerzgrenze.



▲ Cool: In Kreta kriegen es die Nazis auch mit griechischen Guerilla-Kämpfern zu tun – und ihr seid mitten drin im Gefecht.

SPIEL SPASS 86%



▲ So ziemlich das coolste Feature überhaupt: Nehmt Platz in dem Seitenwagen und ballert euch durch feindliche Wegpunkte. So etwas hätte man ruhig öfter machen können.



▲ Wie im Vorgänger: Je nach Erfolg einer Mission werden diverse Gimmicks freigeschaltet.

zeigen (um es mal ganz harmlos auszudrücken ...) fühlen sich Veteranen schnell zu Hause. Weiter geht's mit dem ausführlichen Mission-Briefing, in dem ihr detaillierte Hintergrund-Infos zum gerade anstehenden Auftrag erhaltet. Dann heißt es auch schon: Vorwärts marsch aufs Schlachtfeld. Hier ist übrigens zu empfehlen, erst mal ins Pause-Menü zu schalten, um sich die einzelnen Missionziele anzusehen – denn neben dem ganzen Geschwalle im Briefing wurde dieser Punkt wohl irgendwie vergessen.

Seid ihr nun schlussendlich im Einsatzgebiet gelandet, dürft ihr euch aus der



Heil und Sieg

Durch die Gradlinigkeit könnt ihr euch meist komplett auf die Shootouts mit den verschiedensten Fußsoldaten, Offizieren und diversem Kriegsgerät konzentrieren, was aufgrund der ausgefeilten KI

Ego-Perspektive euren Weg bis zum Ausgang freischießen, was zumindest auf „Easy“ in den ersten zwei Spieldritteln keine allzu große Anforderung ist. Wer *Medal of Honor* bereits kennt oder ein Ego-Shooter-Crack ist, sollte den Default-Schwierigkeitsgrad gleich zu Beginn erhöhen, um sich nicht den ganzen Spaß zu nehmen.

Aufgrund der recht linearen Level-Struktur ist es auch nicht sehr schwierig, die Missionsziele zu erfüllen. Wie man richtig fordernde Level aufbaut und Missionsziele verteilt, hat uns *Perfekt Dark* schon deutlich eindrucksvoller gezeigt – da wird der Unterschied zwischen der ersten und der zweiten Liga doch sehr deutlich. Doch vielleicht macht *Medal of Honor Underground* gerade wegen dieser Linearität so viel Spaß?

zumindest ab Schwierigkeitsgrad „Normal“ schon hie und da für einen ordentlichen Adrenalinstoß sorgen kann. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die KI übrigens nochmal ein kleines Stückchen verbessert: Die gegnerischen Einheiten springen noch gewiefter vor euch in Deckung und wenden gefährliche Team-Taktiken an. Sehr seltene Total-Aussetzer der KI mussten wir dann allerdings dennoch feststellen: Wir stehen fünf Meter vor einer Wache und visieren deren linkes Auge mit der schallgedämpften Pistole an. Nichts passiert – wie darf das sein? Wo wir gerade die Fehler aufzählen: Auch mit der Kollisionsabfrage waren wir einige Male nicht hundertprozentig zufrieden. Da sehr viele Gefechte aus der Deckung heraus ablaufen, ist es schon sehr ärgerlich, wenn der Gestapo-Offizier plötzlich durch die Wand schießen kann – ob er wohl ein Übermensch ist? Das war's aber dann auch schon mit der Kritik, denn bis auf teilweise äußerst pixelige Texturen ist uns kein weiterer grober Schnitzer aufgefallen. Zu den gelungensten Punkten zählt auf

So hat sich das damals zugetragen:

■ Geschichts-Unterricht made by Dreamworks Interactive: Nach jedem erfolgreich absolvierten Szenario werdet ihr mit schmucken s/w FMVs verwöhnt. Ob's die BpJS auch so toll findet?



▲ Atmosphärischer Sandsturm oder schwache Grafik-Engine? In Marokko reduziert sich die Sichtweite deutlich.



▲ Diesmal habt ihr es sogar mit der „berittenen“ Infanterie zu tun. Zum Glück könnt ihr so ein Vehikel auch selbst besteigen.



▲ Gleich zwei auf einmal! Gegen diese Stahlkolosse könnt ihr mit einem simplen Sturmgewehr nicht sehr viel ausrichten.



▲ Aus dem ersten Teil bekannt: Im Zweispieler-Modus wählt ihr zuerst Szenario, verfügbare Waffen sowie Charaktere und stürzt euch dann im Split-Screen aufeinander.



Super!

„Hochspannung pur!“

Roland's Meinung:

Wow – eine so dichte Atmosphäre habe ich selten erlebt. Mag daran liegen, dass für mich wie für Christian ein „reales“ Szenario weit spannender als der Kampf gegen Aliens vom Planeten Grzyplk kommt. Das Missionsdesign und die liebevolle Präsentation sind vom allerfeinsten – da sehe ich auch ohne Probleme über das systembedingte, PlayStation-typische Wabern einiger Wände hinweg. Und über die schräge Tatsache, dass manche Nazis vom nächtlichen Lauschen am Volksempfänger wohl einen Hörschaden bekommen haben müssen – sie reagieren nicht immer auf Schussgeräusche, die nur wenige Meter entfernt erklingen. Einer der PS1-Referenztitel, den ihr haben solltet.

alle Fälle die Soundkulisse. Wie schon im Vorgänger werdet ihr mit einem stimmungsvollen Klangteppich ins Geschehen gezogen, was nur noch durch die gelungene Sprachausgabe übertroffen wird. Ständig hört ihr eure Häscher, die sich bei eurer Verfolgung miteinander absprechen, hört Alarmsirenen, die vor einem Bomber-Angriff (ja, ihr bekommt Unterstützung aus der Luft) warnen oder lauscht Lautsprecherdurchsagen, die die Wachen anweisen, die anwesende Fotografin (erraten, das seid ihr in Tarnung) wie ihre eigene Mutter zu behandeln. Ebenso stellte uns die Steuerung von Manon vollends zufrieden. Vor allem der Umgang mit den zwei Sticks (linker Stick: Steuerung der Figur; rechter Stick: strafen und Blickhöhe verändern) lässt eine sehr gefühlvolle Vorgehensweise zu – im Grunde genommen genau so gut wie im ersten Teil, ja.

Gibt's was Neues?

„Warum soll ich mir dann dieses simple Update zulegen, wenn sowieso alles beim Alten geblieben ist?“ fragt ihr? Nun, zum ersten gibt's natürlich einen Batzen neuer Waffen, wobei hier vor allem der geniale Crossbow, eine absolut tödliche und lautlose Armbrust hervorzuheben ist. Auch an Gegnern wird einiges geboten: Diesmal zieht ihr nur mit wenigen Stielhandgranaten bewaffnet gegen mächtige Panzer in den Krieg. Motorrad-Einheiten drohen, euch über den Haufen zu fahren (ihr dürft sogar einmal selbst Platz in so einem Gefährt nehmen) und auch das Fußvolk wurde um einige Einheiten erweitert. An dieser Stelle wollen wir die Ritter in Himmlers Burg hervorheben: Wenn man's nicht weiß, könnte man meinen, diese Typen gehörten zum Inventar. Bis sie, sobald ihr ihnen den Rücken zudreht, mit gezogenem Schwert auf euch zustürmen und mit ihrem Schild eure

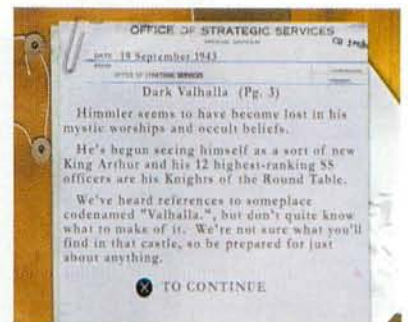


▲ In dunklen Tempelanlagen graben die Deutschen nach uralten Artefakten.

Schüsse abwehren. Ebenso der Umstand, dass ihr manchmal auch mit Kollegen in die Schlacht zieht (allerdings leider viel zu selten), macht unheimlich Laune.

Vor allem bei den Locations ließ sich Dreamworks nicht lumpen und präsentiert mit verschiedenen Landschaften wie Afrika oder Griechenland enorme Abwechslung. Wer also den ersten Teil mochte und sich von der Thematik nicht zu sehr abgestoßen fühlt, kann auch hier wieder bedenkenlos zugreifen – zumindest auf der PlayStation gibt es bis jetzt keine ernst zu nehmende Konkurrenz für *Medal of Honor Underground*. Eine großartige Wertungs-Steigerung ist aber aufgrund der nur marginalen Verbesserungen nicht drin – Dreamworks sollte sich für den dritten Teil doch noch

etwas mehr einfallen lassen und vielleicht vorher einige der Rare-Knaller spielen – dann klappt's auch mit den 90 Prozent. CD



▲ Ja, ja – Himmler und seine Tafelritter ... das Mission-Briefing erklärt alles.



▲ Als Fotografin verkleidet schleicht ihr euch ins feindliche Fort. Rechts: Dieser kleine Schnappschuss wird sich gut auf seinem Grabstein machen ...

Christian's Meinung:

Auch wenn es meine Freundin einfach nicht verstehen kann: Diese Thematik spricht mich einfach deutlich mehr an, als irgendwelche Sci-Fi- oder Fantasy-Ballerien. Selten zuvor – außer beim Vorgänger – war ich so tief in einen Ego-Shooter versunken wie in *Medal of Honor Underground*: „Nur noch diesen Level, Schatz – dann hab ich wieder Zeit für dich“,ieß es nur zu oft. Dass dann aber doch wieder die komplette Nacht dabei flöten ging, zeigt, wie gut eine Beziehung hält. Dass für dieses Sequel nur minimale Verbesserungen implementiert wurden, stört mich dabei kaum – das Beste noch besser zu machen ist halt kein einfaches Unterfangen. Ich kann euch nur wie schon beim Vorgänger raten: Holt euch das Teil, bevor es jemand anderes macht – außer, ihr steht nicht so auf die „Dunkle Seite der Macht“.



Super!

„Referenz, ganz klar!“



▲ Sexy Underwear! Chun Li is back for good – und zertrümmert gleich mal ein Auto.



▲ Der Darkman-Verschnitt Q hat leider ziemlich unbrauchbare Moves.



▲ Die geschmeidige Elena mit ihren Wirbelkicks – das Paradebeispiel für Top-Animationen.

Street Fighter III 3rd Strike

Hit me baby, one more time!

Was wäre der Konsolen-Spieler ohne *Street Fighter*? Sicherlich um eine Erfahrung und um einen absoluten Klassiker ärmer, er wäre aber auch von der gnadenlosen Update-Politik des vielleicht größten Schlitzohrs der Softwarebranche verschont geblieben. Capcom hegt und pflegt seine goldene Eier legende Gans wie kein anderer. Das vorerst letzte Ei wurde nun auf den Namen *Street Fighter III 3rd Strike* getauft und macht den Entwicklern erneut alle Ehre.

Wie euch vielleicht bekannt ist, besinnt sich die Sub-Reihe *Street Fighter III*, deren dritten Teil wir hier besprechen, auf das taktisch perfekt ausbalancierte Gameplay des Ur-Hits *Street Fighter II*. Vorbei ist's also mit

Wieviel *Street Fighter* braucht der Konsolen-Spieler?

■ Wenn ihr spontan einen Tipp abgeben müsstet, wieviele Teile der *Beat'em-Up*-Saga mittlerweile erschienen sind, was würdet ihr sagen? Zehn? Ein Dutzend? Fünfzehn? Es sind exakt 22, wenn man die rein kosmetischen *Hyper-/Champion-/sonstwie-Sequels* von *Street Fighter II*, diverse *Puzzle* und *Pocket Fighter* und die zwei *Marvel vs. Capcom*-Episoden mit relativ wenigen *SF*-Charakteren außen vor lässt, dafür aber die zwei *Compilations* mitrechnet. Hier sind sie alle:

Titel	Release-Jahr (Spielhalle)
Street Fighter I	1987
Street Fighter II	1991
Street Fighter II Turbo	1992
Super Street Fighter II	1993
Super Street Fighter II Turbo	1994
Street Fighter III – New Generation	1997
Street Fighter III – 2nd Impact	1998
Street Fighter III – 3rd Strike	1999
Street Fighter III – W Impact	2000 (DC)
Street Fighter 2010	1990 (NES)
Street Fighter Alpha	1995
Street Fighter Alpha 2	1996
Street Fighter Alpha 3	1998
Street Fighter EX (plus Alpha)	1996
Street Fighter EX 2 (plus)	1998
Street Fighter EX 3	2000 (PS2)
Street Fighter Collection	1997 (PS)
Street Fighter Collection 2	1998 (PS)
X-Men vs. Street Fighter	1996
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	1997
Capcom vs. SNK	2000
Street Fighter – The Movie	1995



▲ Mr. Cool Remy aus Frankreich serviert die muskulöse China-Lady Chun Li ab.

den Supersprüngen, Alpha-Kontern, Guard Cancels und sonstigem Schnickschnack, der sich in den anderen *SFs* breit gemacht hat. Hier zählt wie in alten Zeiten nur der Kampf Sprite gegen Sprite mit einer Handvoll Special Moves, einem vorher gewählten Super Special Move und ein paar dezenten kosmetischen Neuerungen wie Parry-Manöver (simple Aktiv-Blocks) und EX-Special-Moves (stärkere Special Moves). Ansonsten ist es wie mit einem Besuch bei McDonalds: Ihr wisst schon vor dem Kauf, was ihr bekommt und wie es schmeckt. Nur das Aussehen haben die *Capcom*-Designer noch einmal auf Hochglanz poliert. So schöne 2D-Animationen wie bei *SF III 3rd Strike* bietet euch auf *Dreamcast* derzeit kein anderes Prügel-Spiel. Nur auf dem *Neo Geo* bekommt ihr in *Garou Mark of the Wolves* und ab November in *Guilty Gear X* Gleichwertiges zu sehen.

Final Strike?

Zu den Charakteren: Im Vergleich zum Vorgänger *Street Fighter III 2nd* beziehungsweise *Double Impact* finden sich fünf Neuzugänge, die zwar allesamt ideenreich designt



Ralph's Meinung:

■ *Capcom* macht's einem wirklich nicht leicht. Die besten Animationen stecken sie in *Street Fighter III 3rd Strike*, die meisten und interessantesten Spielmodi sowie das umfangreichste Charakter-Ensemble in *Street Fighter Alpha 3* und die coolen Crossover-Team-Duelle in *SNK vs. Capcom*. Das Thema Langzeitmotivation gehört sicher nicht zu den Stärken von *3rd Strike*, denn zu erspielen gibt's nix. Auch schlägt man lieber viele Charaktere, anstatt sie selbst zu steuern und einen *World Tour Mode* wie in *Alpha 3* vermissen wir schmerzlich. Tja, was bleibt, sind die unschlagbaren Looks und die sind als Fan der Serie Grund genug für einen Kauf. Immerhin könnt ihr euch dadurch *SF III Double Impact* sparen. Wenn ihr euch aber nur ein *Street Fighter* zulegen wollt, raten wir eher zu *SF Alpha 3*, als Solo-Spieler habt ihr davon am längsten was.



und schön anzuschauen sind – im Zweifel greift ihr aber wie eh und je auf Ryu, Ken und den chinesischen Superstar Chun Li zurück. Ein netter Einfall ist, dass ihr vor jedem Duell seinen nächsten Gegner aus zwei möglichen wählen und somit unliebsamen Konkurrenten gezielt aus dem Weg gehen könnt. Musikalisch schlägt *Capcom* ganz ungewohnt melodiose Hip-Hop-Töne an. Freaks ergötzen sich zwar an einer Performance-Bewertung von A bis E, hätten sich jedoch sicher auch mehr und abwechslungsreichere Spielmodi à la *World Tour* Modus in *Street Fighter Alpha 3* gewünscht.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



Shortcut

- 😊 die besten DC-2D-Animationen
- 😊 traumhaft schöne Stages
- 😊 Chun Li ist zurück!
- 😊 das bekannte und beliebte *Capcom*-Gameplay
- 😊 freakter Hip-Hop-Soundtrack
- 😊 Gegner-Wahl vor jedem Match
- 😊 Kampfsystem puristisch back to the Roots ...
- 😊 ... aber mit zu wenigen Moves
- 😊 viel zu wenig Spielmodi
- 😊 viele Charaktere will man eigentlich nicht selbst spielen

Street Fighter III 3rd Strike

2D-Beat'em-Up



Features



- Entwickler: *Capcom*
- Hersteller: *Virgin*
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

88% 84% 80%

SPIEL SPASS 84%

Silent Scope

Den Feind im Visier ...



▲ Die Trainingsmissionen machen mindestens so viel Spaß wie das eigentlich Spiel.



▲ Auf Wunsch lässt sich die Blutfarbe verändern oder ganz durch helle Lichtblitze ersetzen.

Das Warten hat ein Ende. Endlich schlug bei uns die finale Testversion dieses eigentlich als nicht umsetzbar geltenden Arcade-Hits auf.

Tja, die erste Frage, die sich jeder geneigte Spieler nun natürlich stellen wird, lautet: Wie spielt sich denn dieses Sniper-Game ohne das entsprechende Sniper-Gewehr? Nun, alle DC- und PS2-Besitzer können beruhigt aufatmen. Auch ohne das extrem aufwändige und für Heimverhältnisse wohl auch zu kostspielige Gewehr mit eingebautem Monitor schaffen es die Heimversionen hervorragend, das Flair des Automaten einzufangen. Dies ist in erster Linie der sehr gut durchdachten Pad-Steuerung zu verdanken, mit deren Hilfe ihr den vergrößerten Ausschnitt des Zielfernrohrs ständig im Bild einblendend bekommt. Wollt ihr euch einen Überblick über die Gesamtsituation verschaffen, lässt sich das Fadenkreuz jederzeit ausblenden, was dem direkten Blick auf den Automaten-Bildschirm gleichkommt.

Im Gegensatz zur Preview-Version bekam *Silent Scope* eine alternative Tastenbelegung verpasst, mit deren Hilfe ihr zu jedem Zeitpunkt Größe und

Transparenz des Fadenkreuzes einstellen könnt. Mit welcher Konfiguration ihr im Endeffekt die besten Ergebnisse erzielt, hängt neben der Größe des Fernsehers vor allem von eurem persönlichen Geschmack ab. Gut spielbar ist *Silent Scope* aber auf alle Fälle.

DC-User haben zusätzlich die Möglichkeit, sich mittels eingestecktem VM eine grobe Darstellung des Sniper-Ausschnitts aufs Pad zu holen, jedoch ist dies wohl eher Gag als eine ernstgemeinte Alternative.

Außerdem wurden die Spielmodi aufgeböhrt, die jetzt neben dem Story-Modus unter anderem einen Indoor- und einen Outdoor-Schießstand enthalten. Hier gilt es nun, innerhalb eines engen Zeitlimits so viele Pappkameras oder auch Melonen wie möglich zu zerschießen. Die Ergebnisse lassen sich ebenso wie die im Trainingsmodus erzielten Punkte komfortabel auf dem VM speichern und motivieren so auch nach längerer Spielzeit immer wieder zu einem erneuten Versuch. **AB**



Alex's Meinung

Nach dem ersten Durchspielen stellte sich bei mir zunächst heftigste Ermüchtung ein. Irgendwie war das Ganze doch zu schnell vorbei. Bis ihr allerdings das Spiel in allen Schwierigkeitsstufen durchgespielt habt, vergeht schon eine ganze Weile. Und diese Spielvarianten bietet Spaß pur, der mich das Sniper-Gewehr der Spielhalle gar nicht vermissen lässt. Am längsten motiviert hat mich im Endeffekt aber der Trainings- und Time-Attack-Modus, in denen ihr stundenlang versuchen könnt, den eigenen Highscore zu brechen.

Super!
„Ein perfekter Spaß!“

Silent Scope

... auch auf der PS2 müsst ihr auf gezielte Fangschüsse nicht verzichten.

Zeitgleich mit der DC-Umsetzung kommen auch stolze Besitzer einer PS2 in den Genuss dieser Arcade-Umsetzung.

In spielerischer Hinsicht gibt es zwischen beiden Versionen keinerlei Unterschiede. So stehen euch auch auf der PS2 sämtliche Features (siehe DC-Test links) zur Verfügung, sogar die Einstellmöglichkeiten bezüglich des Gewaltfaktors, der Blutfarbe und der Bekleidung der Bonusmädchen sind gleich geblieben.

Der einzige Unterschied, den wir feststellen konnten, war neben den etwas blässer wirkenden Farben (was aber an unserer Test-Debugging-PS2 liegen könnte) das merklich schwierigere Anvisieren der Gegner. Denn während sich das Fadenkreuz auf dem DC völlig ruhig und präzise über den Screen bewegen lässt, gestaltet sich die Steuerung auf der PS2 recht schwierig. Um einen bestimmten Punkt zu treffen, müsst ihr euch ihm in Millimeterabständen nähern. Daran gewöhnt ihr euch

jedoch mit zunehmender Spielzeit, auch ein Herumspielen an den Controller-Einstellungen kann Abhilfe schaffen. Ansonsten sind die Spiele jedoch völlig identisch und somit bis auf den Steuerungs-Gewöhnungseffekt gleich gut. **AB**



▲ Kopfschuss! Im Football-Stadion flücht ihr den Geiseltäter von einem fliegenden Hubschrauber aus erledigen.

Axel's Meinung

Schade, dass die Käufer nicht mit unterschiedlichen Bonus-Features dazu angeregt werden, sich beide Versionen zu Gemüte zu führen. So macht es eigentlich fast keinen Unterschied, welche der Konvertierungen ihr besitzt. Dennoch schneidet das PS2-*Silent Scope* mangels VGA-Ausgang und einer etwas unpräziseren Steuerung im direkten Vergleich ein klein wenig schlechter ab. Trotzdem ist die PS2-Version ein Klasse-Spiel, das in keiner Softwaresammlung fehlen sollte.



Shortcut

- interessanter On-Screen-Ersatz für Sniper-Gewehr
- viele Konsolen-only-Extras
- motivierende Trainingsmissionen
- speicherbare Highscore-Liste
- ☹ kommt nicht ganz an den Spielspaß des Automaten heran
- ☹ etwas schlechtere Steuerung als bei der DC-Version

▼ Der Laster ist nur mit viel Mühe und Lebensenergie zu bewältigen



▲ Im Story-Modus bringen Schüsse auf die Waffe kaum Punkte.

Silent Scope

Arcade-Shooter

Features



- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

78% 75% 73%

SPIEL SPASS 80%

Shortcut

- interessanter On-Screen-Ersatz für Sniper-Gewehr
- viele Konsolen-only-Extras
- motivierende Trainingsmissionen
- speicherbare Highscore-Liste
- ☹ kommt nicht ganz an den Spielspaß des Automaten heran
- ☹ Story-Modus zu schnell durchgespielt

Silent Scope

Arcade-Shooter

Features



- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 109 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

78% 75% 73%

SPIEL SPASS 82%

Hugo -

Das Geheimnis des kikurianischen Sonnensteins

Wunder gescheh'n - ich war dabei!



▲ Jetzt wird's eng: In den Lava-Höhlen springt Hugo gerne mal in die feurigen Fluten - nicht aufregen!

Noch ein Hugo? Schon, aber hinter dem ellenlangen Titel *Hugo - Das Geheimnis des kikurianischen Sonnensteins* verbirgt sich kein stupides „rechts-links-hoch-runter“-Gedrucke mehr, sondern ein Jump'n'Run im Crash-Look.

Sogar eine etwas vielschichtiger Hintergrundgeschichte gibt es: Irgendwo im Urwald hat der Stamm der fröhlichen Kikus etwas zu laut gefeiert - die nebenan in ihrem Schloss wohnende Hexana kann nicht schlafen. Daher schickt sie ihren bewährten Doc Croco los, um das Problem ein für alle mal aus der Welt zu schaffen. Der Doc verstopft den Vulkan, an dessen Hang die Kikus wohnen, mit einem großen Stein und hofft auf eine baldige Explosion. Angst und Schrecken: Nur der Dorfälteste weiß einen Ausweg: Die drei Teile des kikurianischen Sonnensteins können die Verstopfung kurieren - und nur ein gewisser Hugo kann die Stücke zusammensammeln.

Es folgen uninspiriert zusammengefügte Level im *Crash Bandicoot*-Design, die unser knollenasiger Freund durchlaufen, -kriechen und -springen muss. Kommt ihm eine Pflanze, eine Killerbiene oder ein Lava-Ungetüm dumm, zieht er den Burschen mit seinem als Peitsche einsetzbaren Schwanz eins über. Zwischen den einzelnen, per Passwort anwählbaren Leveln bekommt ihr einigermaßen gut gerendert den Fortgang der Story zu Gesicht. Alle 100 eingesammelten Edelsteine gibt's ein Bonus-Leben, das ihr bei einigen ultra-hakeligen Stellen auch bestens gebrauchen könnt. **RA**



▲ Rennen gegen die Zeit: In diesem Level müsst ihr vor den im Hintergrund heranzüngelnden Flammen fliehen.



Geht so!
„Motiviert nicht wirklich.“

Roland's Meinung:

Eigentlich habe ich bisher um Spiele mit einem Hugo im Titel einen großen Bogen gemacht. Einen sehr, sehr großen Bogen. Doch was soll ich sagen: Hugos neueste Abenteuer machen sogar so etwas wie Spaß. Gut, nicht so viel und nicht so lange wie *Jump'n'Run*-Perlen wie *Mario 64* oder *Rayman* und wenn ihr *Crash Bandicoot* kennt, habt ihr alles schon mal besser gesehen. Doch besser als die bisherigen Hugo-Klöße ist der neueste Teil schon. Vielleicht etwas für *Jump'n'Run*-Einsteiger oder die kleine Schwester - obwohl die dann bei den gelegentlich fieseren Stellen nach den großen Geschwistern rufen.

Shortcut

- kein dummes Knopfdrücken mehr
- pseudo-3D-Grafik
- passable Rendersequenzen
- unbegrenzte Continues
- eintönige Level
- nervige Sprungpassagen

Hugo - Das Geheimnis des kikurianischen Sonnensteins

Jump'n'Run

Features



- Entwickler: ITE Media
- Hersteller: NBG
- Preis: ca. 50 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
60% 65% 65%

SPIEL SPASS 50%

Wer hält uns auf dem laufenden?



1,2 Mio. ehrenamtliche Übungsleiter/innen.

Eine davon: Silke Spankus, ASC Darmstadt.

Silke Spankus ist eine von 1,2 Mio. Ehrenamtlichen, die in Deutschlands Sportvereinen mehrmals wöchentlich ihre Freizeit einsetzen, um anderen die Wege in den Sport zu ebnen und sie dabei kompetent zu beraten. Als Lauftreffbetreuerin sorgt sie dafür, daß es bei den Läufer/innen mit dem Laufen und der Gesundheit immer besser läuft. **Deutscher Sportbund**



HARDWARE SOFTWARE & SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLF SOFT GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

<p>Mod's, Tuning</p> <p>Dreamcast Umbau 99,99 Egal ob dt, jap oder USA CD's einfach einlegen und spielen!</p> <p>PSX Millennium Umbau 69,99 (damit laufen auch FF 8, Dino Crisis...)</p> <p>DVD Player Umbau ab 199,99 (für fast alle DVD-Home-Player, zum Abspielen von z.B. Code 1, USA Filmen, ...)</p>	<p>Anschlußkabel</p> <p>Bis zu 100% bessere Bilder durch: PSX RGB optimized! 39,99 N64 S-VHS optimized! 39,99 DC RGB incl. Audio 49,99 DC S-VHS 69,99 DC VGA-Box 3rd Party 99,99 DC VGA-Cable 79,99 Joypad Verlängerungen 2m 24,99</p>
<p>Zubehör</p> <p>GamePad Converter (PSX) 49,99 (schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)</p> <p>Activator (Importadapter, PSX) 59,99 (incl. GameCheat Buch+RGB-Kabel)</p>	<p>Scart-Umschalter ... nie mehr umstöpseln am Fernseher</p> <p>4-fach Umschalter 119,99 7-fach Umschalter 239,99 Kabel für Stereoanlage 2,5m 7,99</p>
<p>Hardware, Bundles</p> <p>DC+Mod+RGB Kabel 499,99 PSX+Mod+RGB Kabel 289,99 N64+RGB Umbau+Kabel 349,99</p>	<p>Software</p> <p>Wir führen Spiele für fast alle Systeme und sind immer AKTUELL!</p>

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren...

02622-83517

„Wahnsinn – du kannst erst dann aufhören, wenn auch das letzte Riesenvieh in die ewigen Jagdgründe geschickt wurde!“

Dino Crisis 2

DINO CRISIS 2

Wer oder was lehrt selbst einem T-Rex noch das Fürchten? Nein, selbst die waffenstarrende *Dino Crisis*-Truppe schafft das nicht!

Shortcut

-  ungläublich abwechslungsreich
-  starke Dino-Präsentation
-  massig dicke Knarren
-  Bonus-Game Dino Colosseum
-  zahlreiche Sub-Games
-  schick vorgeordnete Szenarien
-  durchgehend spannend
-  gute Combo-Idee, coole Sekundärwaffen
-  sehr fair dank vieler Speicherpunkte
-  exzellente Sprecher
-  keine Story-Pfad-Wahlmöglichkeit wie in Teil eins
-  manchmal Slow-Downs
-  mitunter Polygonfehler
-  recht kurz
-  schwache Charakter-Interaktion
-  grafisch schwaches Colosseum
-  Dinos tauchen wieder auf

Wenn ihr diese Frage beantworten wollt, müsst ihr den neuen Action-Reißer des Survival-Horror-Spezialisten Shinji Mikami (diesmal übrigens nur ausführender Produzent) schon selbst angehen. Und glaubt uns, es lohnt sich, wie ihr an unserem strahlenden Gold-Classic schon erkennen könnt.

Es ist schon erstaunlich, dass Capcom immer wieder etwas Neues einfällt. Für das Dino-Sequel krepelten sie als erstes das festgefahrene *Resident Evil*-Gameplay des Vorgängers komplett um und verpassten ihm eine komplette Action-Frischzellenkur. Ihr könnt euch das etwa so vorstellen: Sobald ihr einen neuen Raum oder eine neue Gegend betretet, springen von allen Seiten Velociraptoren und andere Biester auf euch zu, gegen die ihr euch geschickt mit Shotgun und Pistole wehren müsst. Sobald ihr eine Kamera-Einstellung beziehungsweise ein Render-Bild weiter schleicht, warten schon die nächsten Angreifer. Eine Ruhepause gibt es nicht: Ihr müsst immer auf der Hut sein!

Abgerechnet wird nach Punkten, wenn ihr den Ausgang eines Areals erreicht. Je mehr und höhere Combos (siehe Kasten) ihr schafft und je weniger ihr euch von den Klauen und Beißen der angriffslustigen Echsen erwischen lasst, desto mehr Zähler sammeln sich auf eurem Konto an. Die könnt ihr an einem der zahlreichen Terminals und Speicherpunkte gegen



Adrenalin frei: Mit dem T-Rex im Rücken müsst ihr euch in einem Panzer den Weg freischießen.

durchschlagendere Waffen, MediKits und Items eintauschen. Gegen die neuen Dino-Arten (Allosaurus, Plesiosaurus, Mosasaurus oder Inostravencia) solltet ihr besser Doppel-Uzi, Flammenwerfer, schweres MG, panzerbrechende Geschosse oder gar Unterwasser-Raketen bereit halten – beim Vorgänger alles übrigens nicht im Angebot.

Neues Survival-Horror-Gameplay

Bevor wir aber weiter ins Detail gehen, lassen wie die (gute!) Story noch an uns vor-

überziehen. Ein zweites Experiment mit der unberechenbaren dritten Energie aus Teil eins ging schief: Prompt wurde eine ganze Stadt von undurchdringlichem Dschungel-Dickicht aus prähistorischer Zeit inklusive deren unfreundlichen Bewohnern überwuchert. Als Mitglied einer Spezialeingreiftruppe sollt ihr nun retten, was zu retten ist. Bis auf die rothaarige Regina (Star aus Teil eins) und den sympathischen Elitkämpfer Dylan scheint jedoch niemand die erste Angriffswelle der Dinos überlebt zu haben, und so schippert ihr munter mit eurer mobi-



Super!
„Besser als Resident Evil!“

Ralph's Meinung:

■ Wahnsinn – du fängst *Dino Crisis 2* an und kannst erst dann aufhören, wenn auch das letzte Riesenvieh nach knapp sieben Stunden in die ewigen Jagdgründe geschickt wurde! Das ganze Survival-Horror-Erlebnis wurde diesmal mit dem neuen, action-lastigen Gameplay garniert, dass sämtliche *Resident Evils* auf der PlayStation dagegen gnadenlos verblässen. Die Story ist unheimlich dicht, der Wechsel der Charaktere glaubhaft inszeniert, die auflockernden Mini-Games zahlreich und die Gier nach mehr und mehr Extinction-Punkten für bessere Waffen und Items geradezu unerschöpflich. Da ihr diesmal auch im Lauf ballern und geschickt ausweichen könnt, macht die Jagd auf die gepanzerten Echsen gleich noch mehr Spaß. Dazu kommen aufwändig inszenierte Render-FMVs und auf der PS an Atmosphäre kaum mehr zu überbietende gerenderte Hintergründe in allen Farben. Ich bin baff, dass Capcom noch so eine Steigerung auf 32-Bit-Niveau drauf hat. Bessere Unterhaltung ohne Hänger (höre ich da die RPG-Fraktion aufschreien?) gibt es von diesem Kaliber auf der PS ganz selten – das ist schon fast *Metal Gear Solid*-Niveau!



■ Ihr habt doch vorhin hoffentlich den Unterwasser-Raketenwerfer eingekauft?

Extra Crisis!

■ Spielt ihr die Krise durch, wird ein Bonus-Game namens *Dinosaur Colosseum* freigeschaltet, in dem ihr in einem Vektorlinien-Spielfeld à la *Metal Gear Solid Special Missions* versucht, alle anstürmenden Dinos in so kurzer Zeit wie möglich für urzeitliches Edelmetall zu plätten. Mit den Extinction Points aus dem eigentlichen Spiel kauft ihr euch neue Charaktere wie etwa Rick und Gall aus Teil eins oder gar einen Panzer! Auch neue und größere Dinos stehen auf der Shopping-Liste. Da hilft nur fleißig spielen ...



▲ Am Ziel der Wünsche: Die Dritte Energie-Disc ist gefunden!



▲ Action pur: Die Dinos kommen immer wieder – Combos winken.

Das Dino Combo-Einmaleins

■ Bekanntlich ist noch kein Star-Dino-Jäger vom Himmel gefallen. Beachtet ihr jedoch folgende Punkte, werdet ihr schnell massig Punkte und damit bessere Items scheffeln. Gelingt es euch, ein weiteres Vieh zu erlegen, bevor die Treffer-Anzeige für den gerade erzielten Abschuss oben in der Mitte des Screens verschwindet, zählt das als Zwei-Hit-Combo. Das gibt Bonus-Punkte und lässt sich beliebig ausbauen. Noch mehr Zähler heisst ihr durch Konter gegen springende Monster ein. Die Krönung eines jeden Abschnitts sind die dicken Perfect-Punkte, die ihr bekommt, wenn ihr durch geschicktes Manövrieren kein einziges Mal zum Verbandskasten greifen musset.



▲ 15-Hit-Combo und null Damage: So muss ein Dino-Streifzug aussehen.



▼ Top-Tip: Nie stehen bleiben!

State-of-the-Art-PlayStation-Render-Technik:



in den Lava-Höhlen sind zum Beispiel nur durch Minen, deren Explosion sie auf den Rücken wirft, und anschließenden Beschuss mit der Anti Tank Rifle zum Ableben zu überreden. Dazu braucht ihr übrigens nicht mal im Options-Menü die Waffen umständlich zu wechseln, denn jeder Charakter kann bis auf wenige Ausnahmen (etwa den dicken Tripod-Raketenwerfer) gleichzeitig eine Primär- und Sekundärwaffe tragen. Der selektive Waffengebrauch wurde von den Designern unter der Führung von Director Shu Takumi geschickt dazu genutzt, bestimmte Bereiche nur entweder Dylan oder Regina zugänglich zu machen. Verwucherte Türen kann nur Dylan aufhaken, dafür schließt Regina versperrte Schlösser kurz. Abwechslung wird in diesem mittlerweile achten Survival-Horror-Spiel von Capcom – wenn man *Resident Evil Director's Cut* dazu zählt – groß geschrieben. Zahlreiche Mini-Games wie eine Flak-

Feuerschutz-Fadenkreuz-Ballereinlage auf Raptoren, während der euer Kollege eine wichtige Aufgabe erfüllt (siehe auch Kasten) oder einige originelle Puzzles (wie fange ich einen frechen Mini-Dino, der mir die Code-Karte stibitzt hat?) lockern den diesmal stark action-lastigen Spielverlauf auf. Wichtig zu betonen ist auch, dass ihr keinen der Wege wie noch in früheren Games zum Thema zigmal schikanös ablaufen müsst, um etwa Items von A nach B zu tragen. Allerdings kommt es vor, dass sowohl Regina als auch Dylan hintereinander gleiche Pfade beschreiten.

Sieben Stunden Hochspannung

Ständig werdet ihr mit neuen Render-Umgebungen konfrontiert, die an Schönheit (gut, sie sind statisch und vorgerechnet) und Detailverliebtheit kaum mehr zu übertreffen sind. Ein kluger Schachzug der *Street Fighter*-Macher, denn die bewegliche



Geht so!
„Wo ist die Atmosphäre?“

Roland's Meinung:

■ Da mag Ralph noch so begeistert sein: Mir geht das recht simple „Ballern alles ab, was sich bewegt“-Prinzip nach spätestens drei Stunden leicht auf den Geist. Zu selten gibt es Puzzles und Rätsel, die ich am Vorgänger so geliebt habe. Einem Mini-Saurier eine Code-Karte abhutschen? Eine Schiff-Ballersequenz wie bei der *Moorhuhnjagd*? Schon ganz nett, aber wo sind die Entscheidungen wie „Fliehen oder Schloss knacken?“ aus *Dino Crisis 1*? Wo die Interaktion zwischen den Charakteren? Durch die von Anfang an allgegenwärtigen Dinos fehlt mir die geheimnisvolle, gepflegt gruselige Atmosphäre des ersten Teils – das „Horror“ in „Survival Horror“ wird hier durch „Shooter“ ersetzt. Die recht dünne Story ist obendrein sehr durchsichtig – wenn ich mit Regina an einer überwucherten Tür vorbei gehe, kann ich sicher sein, dass Freund Dylan bald den gleichen Weg antreten darf. Atmosphäre? Die hat Capcom beim Survival-Shooter *Dino Crisis 2* etwas vernachlässigt. Schade, denn optisch und action-technisch bietet der Nachfolger jede Menge. Davon zeugt auch, das meine erste Session erst um fünf Uhr morgens beendet war.

len Zentrale zwischen drei großen Spielarealen herum: Edward City, ein Dritte-Energie-Reaktor und ein Dschungel mit Raketenilo, Forschungs- und Militärzentrum stehen auf dem Programm. Überall sucht ihr nach Hinweisen und Lösungen für das Schlamassel. Beide Charaktere sind spielbar, aber leider teilen sie sich nicht alle neu „gekauften“ Waffen. Ihr solltet also anpassen, dass nicht ausschließlich ein Hauptdarsteller „eigene“ Schnellfeuerwaffen oder schwere Geschütze kauft, sonst kommt sein Mitstreiter in einigen Situationen schwer in die Bredouille. Die Panzerechsen



▲ Halleluja: Wen oder was dieses ultimative Monster darstellt, werdet ihr erst spät entdecken.

Echsen-Schlacht: Dino Crisis vs. Dino Crisis 2

	Dino Crisis	Dino Crisis 2
Hintergründe	Texture-Polygon-Grafik	Vorgerendert
Kamera	beweglich und "umblättern"	nur "umblättern"
spielbare Charaktere	Zwei	Zwei
Dino-Arten	Fünf	Elf
Waffen	Vier	Sechzehn
Sekundärwaffen	Nein	Ja
Schießen im Laufen	Nein	Ja
Sub-Games	Nein	Ja
Gameplay	Puzzle-lastig	Action-lastig

■ Gegen diesen Survival-Horror-Overkill wirkt der erste Teil fast wie eine erstmals lauffähige Alpha-Version. In Zahlen und harten Fakten sieht das so aus:



Kamera machte die Detailarmut der Texturen im Vorgänger nicht wett – dazu brauchte es bei *Resident Evil Code: Veronica* schon ein Dreamcast.

Ein absolutes Novum in *Dino Crisis 2*: Ihr dürft in einem Taucheranzug mit Jet-Pack zu Werke gehen. In einem für PlayStation-Verhältnisse schön simulierten Unterwasser-Level geht ihr mit der Nadel-Gun auf blitzschnelle Amphibien-Dinos los, während ihr verzweifelt nach der verloren gegangenen Keycard sucht. Da verzeiht man als begeisterter Spieler/Redakteur auch gerne den ein oder anderen Slowdown, der *Resident Evil Code: Veronica* sogar auf Dreamcast genauso plagt. Oder die leidige Tatsache, dass einmal erledigte Dinos programmtechnisch erneut Luft darstellen – sprich ihr latscht einfach durch sie hindurch. Und dass die Dinos beim erneuten Betreten des Raums wieder quicklebendig herumlaufen ...

Aufpassen müsst ihr übrigens auch, wenn sich die Urzeit-Zähne mal wieder besonders hart in eure Schusshand gegraben haben: Solltet ihr bluten, hilft ein Medi-Pak alleine wenig, dann muss zusätzlich ein blutstillendes Mittelchen her, sonst verliert ihr weiter kostbare Energie. Bevor ihr euch nämlich den teuren Schutzpanzer leisten könnt, der dies verhindert, wird eine Menge Zeit vergehen. Apropos leisten: Etwas windig sind die Computer-Terminal-Läden: Einmal Tastatur herunterklappen und Extinction Points (siehe Kasten) ein-



▲ Da ihr jetzt auch im Laufen ballern könnt, steht munteren Combo-Kapriolen nichts mehr im Wege. Der Horror-Touch kommt etwas zu kurz.



▲ Die Panzerechsen in den Lava-Höhlen sind schwer zu knacken.



▲ Je mehr Punkte ihr sammelt, desto coolere Knarren gibt's.



■ Manchmal gehen die Bestien auch aufeinander los und ihr bekommt eine kleine Verschnaufpause.

Top Mini-Games

■ Als ob in *Dino Crisis 2* nicht schon Spannung genug geboten würde, setzen euch die Designer mit den immer wieder auftauchenden Sub-Games in eine wahre Action-Achterbahn. Schon mal mit einem Panzer den Weg frei geräumt und euch gleichzeitig einen T-Rex vom Hals gehalten? Oder mit einem Flak-

Geschütz angriffslustige Brontosaurier vom Entern eurer schwimmenden Kommando-Zentrale abgehalten? Oder von einem fahrenden Jeep aus mit dem MG einem wild stampfenden Triceratops eine vor den Latz geknallt? Nein? Dann wird's Zeit für eine längere Runde DC 2!



werfen – schon gehört euch ein Raketenwerfer: Es lebe der Realismus! Aber was soll's: Der treibende First-Class-Soundtrack und die guten englischen Sprecher sowie die sich entwickelnde Sci-



Fi-Storyline sorgen zusätzlich für Stimmung – der neu angemischte Survival-Horror-Cocktail von Capcom schmeckt phantastisch! Und für die Langzeitmotivation sorgt die Extra-Krise (siehe Kasten).

Dino Crisis 2
Survival-Horror

Features: GP, MC, DS, A, E

Entwickler: Capcom
Hersteller: Virgin Interactive
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: 16
Schwierigkeit: mittelschwer

Grafik Musik Sound
90% 80% 88%

SPIEL SPASS 88%



Freaks In Focus

Beim Zocken zwischen Männlein und Weiblein liegt das Hauptaugenmerk nicht immer auf dem High-Score, wie unsere neuen Freaks beweisen.



■ Leuchtende Kinderaugen: Nach der *Dino Crisis 2*-Session durften Simone und Oliver zum ersten Mal einen PlayStation2-Controller in die Hand nehmen.

Na, wer sagt's denn: Nach den Mädels von der vorletzten Ausgabe traute sich nun auch das erste Videospiel-Pärchen in unsere geheiligten Redaktionshallen.

Obwohl die beiden Youngsters Simone und Oliver aus Hannover zusammen erst 38 Jahre zählen und gemeinsam in der 13. und letzten Klasse der gymnasialen Oberstufe die Schulbank drücken, gaben sie an, immerhin schon 26 Jahre Zockererfahrung zu haben. Hmm, das würde ja bedeuten, sie hätten jeweils mit sechs angefangen – in dem Alter hielten wir das Joypad noch für ein Jojo. Dass Oliver's

Lieblingsspiel *Smash Court Tennis* ist, können wir als mittlerweile völlig in *Virtua Tennis* vernarrte Redaktion so gar nicht verstehen. Dann schon eher Simon's Squaresoft-Bewunderung, die sich abgesehen von den eigentlichen Games in einer ausgeprägten Sammlerleidenschaft für Merchandise-Artikel der beliebten Hit-Serien äußert. Originalzitat: "Sobald ich irgendwas von Squaresoft entdecke, drehe ich total durch und muss es mir sofort kaufen. Schließlich leben wir ja in einer Konsumgesellschaft." Na denn Prost! Obwohl – nach kurzem Überlegen entdeckt Ralph in diesem Zitat deutliche Parallelen zu seiner Person

in Verbindung mit SNK. Da allen beiden Squaresoft *Parasite Eve 2* ziemlich gefallen hat, ließen wir sie doch glatt *Dino Crisis 2* testen. Damit habt ihr inklusive unseren zwei nun insgesamt vier Meinungen zu diesem Survival-Horror-Knaller. Um ihrer Bewerbung Nachdruck zu verleihen, gaben die beiden übrigens an, schon im Steppke-Alter die ersten indizierten Spiele gezockt zu haben. Tja, liebe Schüler – bloß nicht nachmachen, sonst bleibt man vielleicht auch einmal sitzen! ;-) Anyway: Habt ihr auch solch originelle Argumente vorzubringen, bewirbt euch! Die Adresse findet ihr in der Leserbrief-Rubrik.

Simone, Oliver, RK

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



■ Dumme gelaufen, Simone – statt japanischer Rollenspiele gab's „nur“ hungrige Dinos.

- Name & Nickname: Simone Ulrich / Chocobo
- Alter: 20
- Zocke seit: 14 Jahren
- Aktuelle Konsolen: NES, SNES, PlayStation, DC und ein C64 :-)
- Worauf bist du in der Konsolenwelt besonders gespannt? Ob Nintendo ein Pokémon-Game zum Launch des Gamecube heraus bringt. – Ich hasse diese Viecher!
- Lieblingsspiele: Final Fantasy 4, - Final Fantasy 8, Final Fantasy Tactics, Metal Gear (Solid) Reihe, Chrono Cross, Biohazard-Serie, Tekken-Serie, Tony Hawk Pro Skater 2, Bubble Bobble, The Sims
- Was ich nicht mag: Tomb Raider (Lara find' ich doof), Strategiespiele à la Command and Conquer
- Ein Spiel, von dem ich mehr erwartet hätte: Tekken Tag Tournament
- Was ich unbedingt mal sagen wollte: Final Fantasy and Squaresoft rulez!!! (PS: @Giga dieses DC-Spiel was ihr eh nie spielt, heißt "SOUL CALIBUR" und nicht "SOUL CALIBOUR"!)!



■ Oliver ist starr vor Glück: Er sitzt im legendären VG-Spielzimmer.

- Name & Nickname: Oliver Dorn / Cooldragon
- Alter: 18
- Zocke seit: 12 Jahren
- Aktuelle Konsolen: PlayStation, DC
- Worauf bist du in der Konsolenwelt besonders gespannt? Ob sich Sony mit der PS2 durchsetzen kann.
- Lieblingsspiele: Final Fantasy, Soul Calibur, Tekken, Biohazard, Tony Hawk, Namcos Smash Court Tennis (Anm. d. Red.: What? Hast du etwa kein Virtua Tennis?!)
- Was ich nicht mag: Pokémon, Cola, Marvel vs. Capcom
- Ein Spiel, von dem ich mehr erwartet hätte: MSR (sniff, sniff)
- Was ich unbedingt mal sagen wollte: Leute, produziert nicht mehr so viele gute Spiele, wir kommen mit dem Kaufen/Durchspielen nicht mehr hinterher!



Dino Crisis 2

Simone's Meinung:

■ Okay, das musste ja kommen: Natürlich bleibt auch *Dino Crisis* nicht von Capcom's Fortsetzungswahn verschont. Im Vergleich zum Prequel ist die Echsenjagd nun wesentlich actionlastiger ausgefallen und besitzt nicht mehr so viele Rätsel. Es gibt mehr verschiedene Dinos und viele unterschiedliche Waffen, mit denen man sie in die ewigen Jagdgründe befördern kann. Die Story ist sehr spannend ausgefallen (wenn man nicht mal wieder hängenbleibt). Meiner Meinung nach ist *DC2* wesentlich besser als sein Vorgänger, die Hintergründe sind jetzt wunderschön vorgeordnet und dadurch wesentlich detaillierter. Das extrem actionlastige und splattermäßige Gameplay dürfte aber wohl nicht jedermanns (-frau)s Geschmack sein.

Super!
„Lady-Power dank Regina“



▲ Untertrennlich: Simone und Oliver machen alles gemeinsam.

Dino Crisis 2

Oliver's Meinung:

■ Wie habe ich mich auf diese Fortsetzung gefreut! Nach dem gut gelungenen ersten Teil von *Dino Crisis* konnte ich es kaum abwarten, den Nachfolger anzuspüren. Trotz stark verändertem Gameplay wurde ich nicht enttäuscht. Alle nicht so gut gelungenen Aspekte des ersten Teils wurden verbessert. Viele verschiedene Waffen, neue Dinoarten und die detaillierten Hintergründe stechen einem sofort ins Auge. Zwar ist die extreme Flut von Dinosaurierleichen manchmal nervig, aber die Möglichkeit, jederzeit Munition und Waffen zu kaufen, ist dafür sehr hilfreich. :-). Ein Top-Spiel für jeden, der aus dem Shoot'em-Up-Lager kommt!



Super!
„Bring'em on, Baby“



Zweischneidiges Intro

■ Von einem reinrassigen Disney-Vorspann hätten wir uns mehr erwartet, als das 08/15-Standard-PlayStation-Intro mit kloßigen Polygonen und schwachen Übergängen zwischen den Erzählebenen. Hatten die Top-Zeichner vielleicht Urlaub, oder musste etwa der kommende Winter-Hit *Dinosaur* für den europäischen Markt nachbearbeitet werden?



Aladdin in Nasiras Rache

Der böse Jaffar ist zurück und Aladdin muss erneut den Säbel schwingen – diesmal in 3D!

Shortcut

- ☺ unschlagbares Orient-3D-Jump'n'Run-Flair
- ☺ guter Soundtrack, wenn auch wiederholungsanfällig
- ☺ in späteren Leveln durchaus anspruchsvoll
- ☺ mehrere Charaktere spielbar
- ☺ Erinnerungen an das 16-Bit-Aladdin werden wach ...
- ☹ ... leider verblasst die PS-Version dagegen schnell
- ☹ technisch schlampig programmiert
- ☹ miese Sichtweite fast auf Tenchu 2-Niveau
- ☹ teilweise fragwürdige Kollisionsabfrage

Da werden Erinnerungen wach: Als Aladdin seine ersten Meter Morgenland-Luft in Agrabah in exakt der selben orientalischen Bazar-Kulisse wie vor sieben Jahren (siehe Kasten) schnupperte, fühlten wir uns wie durch einen Dschinni-Zauber für Augenblicke in die goldene Zeit des 16-Bit-Jump'n'Runs zurück versetzt.

Doch schon bald holt uns die Realität aus diesem Traum aus Tausend und einer Nacht wieder auf den Boden. Der inoffizielle Nachfolger *Aladdin in Nasiras Rache* wurde – wie an den Animationen sehr bald erkennbar ist – nicht mehr bei Disney selbst designt, sondern in England: von Argonaut, den Machern von *Croc* (PS) und *Red Dog* (DC).

Und obwohl die Story leicht anders verläuft, hat man das Gefühl, dass das ganze Projekt dem 2D-Klassiker lediglich eine weitere Dimension verpassen soll – so offen-

sichtlich sind die Parallelen. Ganze Level wie Agrabah, das Verlies, der Palast, die Oase oder der Ritt auf dem fliegenden Teppich gleichen sich thematisch ebenso wie die Gegner: Skelette, Apfel-Händler und Palastwachen. Doch nun genug der Vergleiche mit den ollen 16-Bit-Kamellen – fangen wir nochmal von vorne an.

Jasmine in 1002 Nöten

Die böse Hexenmeisterin Nasira will ihren Bruder Jaffar, der einst von Aladdin besiegt wurde, mit aller Macht aus dem Geisterreich zurück holen. Und da Mitglieder von Bösewichter-Familien nie dazulernen, entführt Nasira natürlich als erstes die junge und hübsche Prinzessin Jasmine von Agrabah – um die Aufmerksamkeit von Aladdin erneut auf sich zu lenken und ein weiteres Mal einen Denkkzettel verpasst zu bekommen.

Doch bis dahin ist es ein langer, steiniger Jump'n'Run-Weg, der mit allerlei Herausforderungen und Hindernissen gepflastert ist. Unser jugendlicher Held kann springen, den Krummsäbel schwingen, Angriffe blocken, in der Ego-Perspektive geklaute Äpfel und Kokosnüsse werfen, schleichen und die Kamera für eine bessere Übersicht auf Wunsch um 360 Grad drehen. Die allerorts herrenlos herumliegenden oder in Tongefäßen versteckten Goldmünzen benutzt Aladdin, um bei fliegenden Händlern begehrte Objekte einzukaufen, etwa Eis, um einen Fakir zum Herunterlassen der Zugbrücke zu bewegen oder Kuchen, um eine Gefängnis-Wache zu bestechen.

Ad absurdum wird die ganze Jump'n'Run-Thematik übrigens geführt, wenn ihr mit leeren Taschen bei einem Händler einläuft und zum Bezahlen mal



▲ Wichtige Dschinni-Token erhaltet ihr meist durch waghalsige Sprungkapiolen wie diese.



▲ 3D-Stages wie der Teppich-Ritt lockern den Jump'n'Run-Alltag auf.



▲ Mit Äpfeln und Kokosnüssen lassen sich böse Wachen aus der Entfernung ausschalten.



▲ Aladdin auf Tarzans Spuren: Schade, dass die Sichtweite allgemein miserabel ausfiel.

eben seine daneben stehende Kasse plündert – aber lassen wir das. Die schwerer zu erhaschenden Rubine und Dschinnmünzen verwendet ihr nach Level-Ende, um Zugang zu den Bonus-Stages zu bekommen; da ist dann unter anderem auch Prinzessin Jasmine spielbar. Außerdem dürft ihr die wertvollen Stücke in diverse einarmige Banditen mit einem nie um eine Grimasse verlegen scheinenden blauen Flaschengeist werfen: Gewinne wie Extraleben oder volle Energie locken.

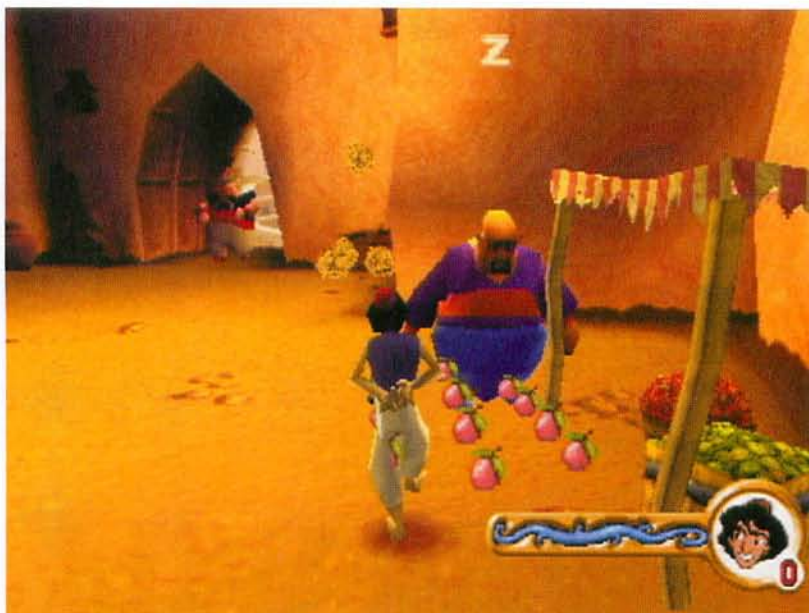
Bei einem Aladdin-Game darf der Ritt auf dem fliegenden Teppich nicht fehlen – diesmal komplett in 3D. Leider hat Argonaut beim Kopieren der Level und des Designs aber vergessen, eigene Gags einzubauen: Eine Palastwache mit heruntergelassenen Hosen und den dahinter zum Vorschein kommenden, gepunkteten Liebestörern werdet ihr hier leider nicht finden – in diesem Fall verliert die kühle Polygon-Optik eindeutig gegenüber dem Zeichentrick-Charme. Vielleicht hätte Argonaut sich mal Shinys Wild 9 ansehen sollen – das Paradebeispiel dafür, dass auch Figuren mit Ecken und Kanten viel Liebe zum Detail aufweisen können.

Ei der Daus – die Technik

Anyway – mit der Technik hapert's sowie so gewaltig in Nasira's Rache – dabei hatten die ersten drei Stages so gut angefangen. Doch je weiter Aladdin seine Orient-Tournee vom Basar über den Palast, ins



▲ Die Duelle sind sehr simpel gestrickt: Solange blocken, bis der Gegner sein Pulver verschossen hat und dann kontern – führt immer zum Erfolg.



▲ Während der Händler friedlich vor sich hin schnarcht, könnt ihr seine Äpfel stibitzen. Aber nicht erwischen lassen, sonst sind sie alle auf einmal weg!

Verlies bis zur Oase und darüber hinaus fortsetzt, desto mehr bekommt ihr Probleme mit der Kamera, die oft sehr ungünstige Blickwinkel einnimmt oder euch komplett hinter einem Objekt verschwinden lässt. Lästiges manuelles Nachjustieren hilft da zwar immer öfter, aber eben nicht immer – nämlich dann nicht, wenn der Wachposten um die Ecke euch schon mit seiner Keule einen Scheitel gezogen hat – womit wir bei der streckenweise schwammigen Kollisionsabfrage wären. Man weiß eigentlich nie, wann und ob es gelingt, mit dem nächsten Schwertstich Schlangen, Käfer, Spinnen, Fledermäuse und andere Nervensägen zu erwischen. Das zehrt an den Pluspunkten für hübsches Level-Design und auflockernde Puzzles.

Der größte Kritikpunkt bleibt allerdings die Sichtweite: Nachdem wir unlängst erst solche Technik-Demonstrationen erster Güte à la Terracon von Sony vorgesetzt

Das Ur-Aladdin

■ Anno 1993 rieben wir uns verwundert unsere Äuglein ob derartig opulenter und unnachahmlicher Disney-Animationen auf dem damals immerhin schon knapp fünf Jahre alten Sega Mega Drive, seines Zeichens Großvater des Dreamcast. Das an dem gleichnamigen Film angelehnte 2D-Jump'n'Run war (und ist!) derart hochklassig, dass wir es mit sensationellen 94 Prozent Spielspaß nur ein Pünktchen unterhalb der 16-Bit-Sega-Bestmarke, etwa von Shinys Earthworm Jim, einstufen. Nicht mal die Super-Nintendo-Version (82 Prozent) konnte mit dieser Koproduktion von Sega, Disney und Virgin mithalten. Also, Jump'n'Run-Fans: Entdeckt ihr diese Perle, dann nichts wie los und schnappen – wenn nötig, das MD gleich auf dem Flohmarkt mit dazu!



bekamen, verwundert es schon etwas, wenn wir beim Schlendern um die Ecken Mal um Mal den unendlich blauen Himmel zu Gesicht bekommen, der erst fast in Greifweite abrupt von einer wie aus dem Nichts einschwebenden Mauer verbaut wird. Fata Morgana? Wir haben da schon eher den Verdacht, Argonaut war bei diesem Auftrag wohl nicht übermotiviert – was die Jungs technisch drauf haben, hat der DC-Panzer-Shooter Red Dog schließlich eindrucksvoll bewiesen.

Jump'n'Run-Fans sollten sich von unseren Mäkeleien aber nicht gleich ins Bockshorn jagen lassen – wenn ihr nicht so genau hinschaut und einfach die ganze orientalische Atmosphäre auf euch wirken lasst, werdet ihr auf jeden Fall über 20 Level lang euren Spaß mit Aladdin haben. Auch die deutsche Synchronisation kann übrigens voll überzeugen, wenn auch – wie so oft – das englische Original mehr überzeugt. Spyro 3 ist jedoch insgesamt besser. RK



Super!

„Sieht sehr nach Auftragsarbeit aus“

Ralph's Meinung:

■ So sehr die Red Dog-Macher von Argonaut auch hemmungslos vom 16-Bit-Vorgänger abkupfernten, den Charme und die Gags dieses Meilensteins der Videospielgeschichte (siehe Kasten) konnten sie nicht im Entferntesten erreichen. Dabei macht Nasira's Rache durchaus keine schlechte Jump'n'Run-Figur: Die Level sind bunt und zahlreich (22 Stück), die Aufgaben zahlreich (wenn auch meist straightforward), die Orient-Musik zum Urlaubs-Träumen anregend und die 3D-Bonus-Level erfrischend abwechslungsreich. Wenn die Techniker nur nicht so schlampig gewesen wären: Solche Clipping-Fehler, Kamera-Probleme und schwammige Kollisionsabfragen, mit denen Aladdin stellenweise zu kämpfen hat, müssen ebenso wie eine Sichtweite wie zu schlimmsten N64-Zeiten anno 2K wirklich nicht mehr sein. Da wird es der sympathische Jungspund aus dem Morgenland an der Seite der neuen Spyro-Konkurrenz (siehe Test auf Seite 106) schwer haben, zumal ihm diesmal kein unterstützender Kinostreifen zur Seite steht.

Aladdin in NR

3D-Jump'n'Run

Features



Entwickler: Argonaut

Hersteller: Disney/Sony

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik 68%

Musik 79%

Sound 63%

SPIEL SPASS 75%



WILD WILD RACING



▲ Nicht alle Abkürzungen sind so leicht zu finden wie diese.



▲ Je nach Untergrund rutschen die Vehikel völlig unkontrolliert umher.



Wild Wild Racing

Die Wege des Off-Roaders sind unergründlich ...

Shortcut

- abwechslungsreiche Strecken
- wechselnde Wetterverhältnisse
- gutes Physikmodell
- hohe Framerate
- präzise Steuerung
- gute KI
- etwas unübersichtliches Kurs-Design
- nur wenige Innovationen
- einfacher Zweispielermodus

Dreamcast hat es vorgemacht: Zu einer neuen Hardware gehört vor allem ein breit gefächertes Software-Angebot. Neben

Sportspielen, Beat'em-Ups und Simulationen darf vor allem ein unkomplizierter und Action-lastiger Fun-Racer nicht fehlen.

Während beim Launch des DC diese Aufgabe von *Buggy Heat* übernommen wurde, buhlen zum Start der PS2 gleich zwei Buggy-Racer um die Gunst der Käufer. Außer dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Smuggler's Run* (Test Seite 100) steht das Rage-Produkt *Wild Wild Racing* in den Startlöchern.

Das Spielprinzip an sich ist ebenso bekannt wie bewährt: Mit einem von insgesamt neun Off-Road-Fahrzeugen (plus zwei versteckter Bonusvehikel), die sich wiederum in mehreren Stufen aufrüsten lassen, müsst ihr euch auf insgesamt 68 Strecken gegen eine CPU-gesteuerte Konkurrenz durchsetzen. Die Kurse sind dabei jeweils in fünf Gebiete unterteilt: die USA, Indien, Island, Mexico und Australien. Die ersten Strecken verfügen wiederum über drei verschiedene Kursdesigns, je nachdem, für welchen

Schwierigkeitsgrad ihr euch entscheidet. In Mexico stehen hingegen nur die Stufen Amateur und Profi zur Verfügung. Australien ist ausschließlich den Profis vorbehalten. Darüber hinaus lässt sich jeder der Kurse in einem Uphill-, einem Downhill- und einem Querfeldein-Trial bezwingen.

Herausforderer vor!

Wem die „normalen“ Rennen auf Dauer keine Herausforderung mehr bieten, versucht sich an den sechs Challenge-Leveln. Sehr gute Ergebnisse vorausgesetzt, erspielt ihr darin Bonusfahrzeuge. Dazu müsst ihr jedoch pro Challenge drei Aufgaben erfüllen. So sammelt ihr im Quest-Modus die einzelnen Buchstaben des zu erspielenden Fahrzeugs ein, während ihr im Skill-Modus beispielsweise einen überdimensionalen Beachball über die Ziellinie bugsieren müsst. Und zu guter Letzt kommt noch ein Stunt-Modus innerhalb eines bestimmten Zeitlimits an die Reihe. Je nachdem, wie gut ihr die Challenge bestanden habt, könnt ihr so Medaillen erfahren, die wiederum den Zugang zu weiteren Fahrzeugen öffnen.

In grafischer Hinsicht überzeugt *Wild Wild Racing* dank der sehr gut animierten Fahrzeuge und des abwechslungsreichen Streckendesigns recht gut, doch die drin-

gend notwendige Übersicht lässt oft zu wünschen übrig. So bleibt euch spätestens in den höheren Schwierigkeitsstufen trotz eingblendetem Kartenausschnitt nichts anderes übrig, als die sehr verwinkelten Streckenverläufe auswendig zu lernen. Es lohnt sich aber dennoch, immer die Augen nach versteckten Abkürzungen offen zu halten, da diese euch mit ein wenig Glück schnell vom letzten auf den ersten Platz katapultieren können.

Der Zweispielermodus setzt auf Bewährtes und lässt euch – leider ohne CPU-Fahrer – per Splitscreen gegen einen menschlichen Fahrer antreten. Immerhin bleibt die Framerate sowohl alleine als auch gegen einen humanoiden Fahrer stets konstant.



Wild Wild Racing
Action-Rennspiel
Features: CP, MC, 3D, A
Entwickler: Rage
Hersteller: tba
Preis: ca. 130 Mark
Geefnet ab: 6 Jahre
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound: 78% 77% 80%

SPIEL SPASS **77%**



▲ Gerade auf der Baustelle fällt die Orientierung mehr als schwer.



▲ Die verschiedenen Tageszeiten machen sich deutlich an den Lichtverhältnissen bemerkbar.



Axel's Meinung:

■ Auch wenn *Wild Wild Racing* trotz all der versteckten Fahrzeuge und des Challenge-Modus eher biedere Fun-Racer-Kost bietet, macht das Spiel einen Mordspaß. Dies ist nicht zuletzt den sehr fordernden CPU-Gegnern und dem haarsträubenden Streckendesign zu verdanken. Dennoch hätte ich mir ein etwas offeneres Kursdesign, wie es beispielsweise *Smuggler's Run* zu bieten hat, gewünscht. Denn so verbringt man doch zuviel Zeit zwischen zwei Streckengrenzen und kann den Off-Road-Aspekt nicht wirklich nutzen. Das realistische Fahrverhalten und das hohe Spieltempo hingegen sind hervorragend gelungen und lassen auf weitere Racing-Hits für die PS2 hoffen.



▲ Die Übersicht ist so zwar perfekt, der Ball jedoch ohne 100er Bildröhre nur schwer zu erkennen.



▲ Keine Chance! Weder diesen Ball zu halten, noch das Tor in Frage zu stellen. Dem ausgeklügelten Replay sei Dank.



▲ Der Ball prallt vom Pfosten ab – doch keine Sorge, bevor er den Boden berührt, sind eure Teamkollegen zur Stelle.

FIFA 2001

FIFA vor, noch ein Tor!

Der Kampf der Giganten beginnt auf der PS2 offensichtlich bei den Fußballspielen.

Während so manches Genre bislang nur in eher spekulativen Release-Listen sein Dasein fristet, stehen frisch gebackenen PS2-Besitzern mit *International Superstar Soccer* und *FIFA 2001* gleich zwei geniale Simulationen zur Auswahl. Neben dem höchst anspruchsvollen *ISS* bringt EA mit *FIFA 2001* sein Flaggenschiff auf neusten Hardwarestand.

Im Gegensatz zur von uns bereits als Preview getesteten Japan-Version fällt als erstes auf, dass das Gameplay sich nun deutlich simulationslastiger verhält, als man es von den PS-Titeln der Serie bislang gewohnt war. So ist nun ein deutliches Mehr an Strategie von Nöten, um den Ball in eine gefährliche Position im gegnerischen Strafraum zu bringen. Dazu trägt übrigens auch die neu gestaltete Power-Leiste bei, mit deren Hilfe ihr jederzeit die Schusskraft kontrolliert. Das soll nun nicht heißen, dass ihr es jetzt mit besonders komplizierten Tastenbelegungen zu tun bekommt, doch die KI ist merklich fordernder geworden. Ein von *FIFA*-Veteranen sicher geglaubter Torschuss schießt nun beispielsweise des öfteren einfach über die Latte hinweg oder bleibt am gnadenlos

guten Goalie hängen. Gleichermäßen wurde auch das ohnehin schon immer sehr gelungene Zusammenspiel der Teammitglieder untereinander verbessert, wodurch nun selbst gewagte Pässe über das halbe Spielfeld durchaus zum Erfolg führen können.

Welch edles Gewand

Die augenscheinlichste Neuerung betrifft allerdings die Grafik: Im Gegensatz zur Japano-Version sind selbst bei sehr aktionsgeladenen Szenen im Strafraum keine Slowdowns mehr zu bemerken. Ein klein wenig hat EA Sports in diesem Punkt allerdings geschummelt, denn dafür fehlen die besonders spektakulären Kameraperspektiven, die zwar nicht unbedingt sonderlich gut spielbar waren, dem Game aber doch eine beeindruckende Rasanz verliehen. Möchtet ihr euch allerdings nach einer gelungenen Aktion noch einmal TV-gerecht in Szene setzen, habt ihr dazu komfortablen Replay Gelegenheiten genug.

Spielerisch sind keine neuen Optionen hinzu gekommen, doch dies dürfte bei der ohnehin legendären Vielfalt der EA-Sport-Produkte auch langsam schwer fallen. Immerhin stehen euch in der – übrigens komplett mit Dolby-Surround versehenen – deutschsprachigen Version nun auch die wichtigsten internationalen Teams und



▲ Da scheint unser Olli Kahn aber wieder mächtig sauer zu sein. Ob ein Golfball Schuld daran war?

alle europäischen Erstligisten zur Verfügung. Solltet ihr also mit den aktuellen Ergebnissen der Bundesliga mal nicht zufrieden sein, könnt ihr mit Hilfe von *FIFA 2001* zumindest eure persönliche Welt in den unzähligen Spielmodi wie Freundschaftsspiel, Meisterschaft und den internationalen Cups wieder in Ordnung bringen.

AB

Axel's Meinung:

EA hat sich ganz offensichtlich bei der PAL-Konvertierung sehr viel Mühe gegeben, den Spielfluss stärker einem echten Fußball-Match anzupassen. Damit wurden die klassischen und leider recht unrealistischen Torvarianten (Ball schnappen und mit Vollgas bis ins gegnerische Tor rennen) etwas entschärft. Dennoch ist es in *FIFA 2001* immer noch möglich, mit bestimmten Spielzügen den Torwart nahezu bei jedem Anlauf auszutricksen. Abgesehen von diesem kleinen Manko erhaltet ihr jedoch ein fast schon beängstigend umfangreiches Spiel, in dem jede nur erdenkliche Nationalmannschaft und unzählige Lokal-Teams bemerkenswert akkurat implementiert wurden. Ob ihr euch letztendlich für *International Superstar Soccer* oder *FIFA 2001* entscheidet, hängt von euren Ansprüchen ab: Einen Tick mehr Simulation bietet Konamis Ballspektakel.

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

EA
SPORTS
FIFA
2001

Shortcut

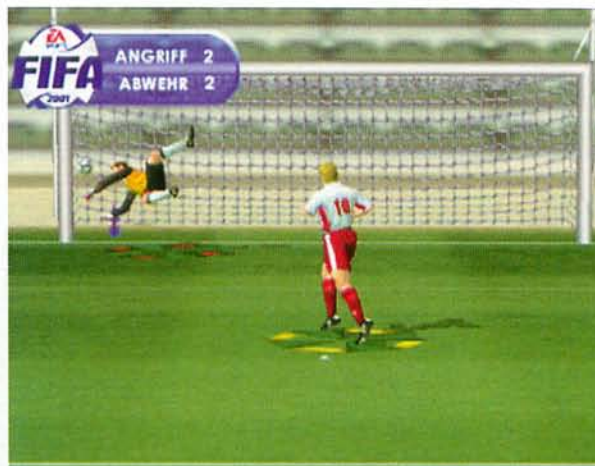
- anspruchsvolleres Gameplay als bei den Vorgängern
- detaillierte Übernahme der Original-Spieler
- sehr gute Animationen
- packender Moby-Soundtrack
- sehr gute Spielbarkeit
- keine Slow-Downs mehr
- manche "alten Tricks" funktionieren immer noch zu gut
- für eine echte Simulation oft zu arcade-lastig



Super!
„Für Einsteiger und Statistik-Freaks die bessere Wahl!“



▲ Auch das Geschehen neben dem Spielfeld erwacht in der PS2-Version zu Leben.



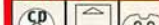
▲ Auch wenn der Schlussmann noch so gut ist – bei so einem Elfmeter ist er meist hilflos.

FIFA 2001

Fußball-Simulation



Features



Entwickler: EA Sports

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 130 Mark

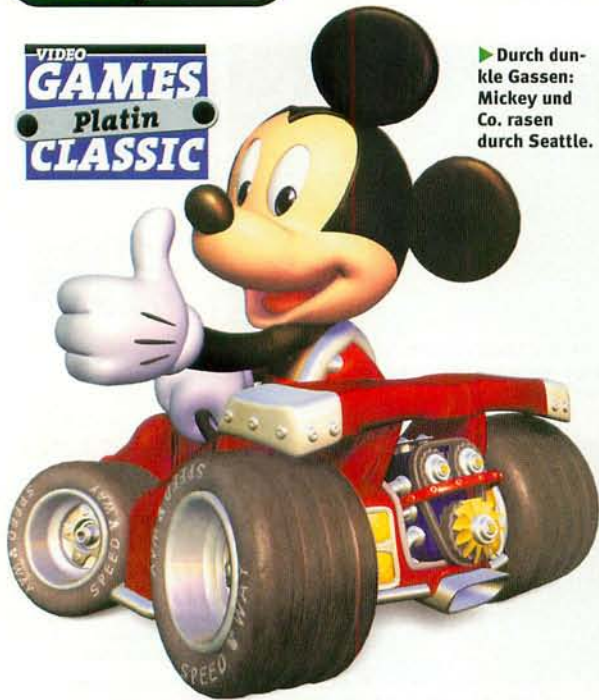
Geeignet ab: 6 Jahre

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
84% 80% 82%

SPIEL SPASS 90%

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC



► Durch dunkle Gassen: Mickey und Co. rasen durch Seattle.



MICKEY'S SPEEDWAY

Mickey's Speedway USA

Mickey und Co. brettern durch die Vereinigten Staaten.

Shortcut

- brillantes Gameplay
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- 20 geniale Kurse
- diese Optik haut euch aus dem Sessel
- Komplett deutsche Synchronisation
- enttäuschender Mehrspielermodus-Mode
- nur wenige Items für den Spitzenreiter
- Verfolgerfeld ist nicht abzuhängen

Rare startet durch: Nintendos Hauslieferant für erstklassige Software schiebt nach dem **Mario Kart-Killer Diddy Kong Racing** (Test in Video Games 12/97, 95 Prozent) erneut die Go-Karts an die Startlinie. Und wieder einmal wird's spektakulär – versteht sich.

Die englische Programmierer-Riege verfasste mit *Mickey's Speedway USA* einen wahrhaft bedeutenden Nachfolger. *Diddy Kong Racing*, die „95 prozentige Spaßgarantie“, „der Überhammer auf vier Rädern“ oder auch „der beste Fun-Racer schlechthin“ soll auf die guten alten N64-Tage noch einmal Nachwuchs bekommen. Die findigen Engländer angelten sich dazu die offizielle Disney-Lizenz rund um Mickey, Donald und Goofey und zogen sich danach in ihr Programmierkämmerchen zurück. Was dabei herausgekommen ist, wollt ihr wissen? Seht einfach ohne lange Umschweife im Wertungs-Kasten unten

links nach. Wieder da? Prima. Denn jetzt verraten wir euch, wie wir zu der Wertung gekommen sind.

Zu Beginn des Spiels dürft ihr euch im gewohnten Zeitrennen einen Versus- und einem Trainingsmodus so richtig austoben. Des Weiteren stehen euch drei Cups mit insgesamt zwölf Strecken zur Auswahl. Diese könnt ihr auf insgesamt drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen absolvieren. Während ihr im Amateur Mode das gegnerische



Verfolgerfeld noch deklariert, beißen sich selbst geübte Fahrer an den beiden höheren Schwierigkeitsstufen die Zähne aus. Nur mit viel Übung und Erfahrung rauscht ihr hier als Erster durchs Ziel. Doch die Motivation ist hoch: Für erste Plätze hagelt es Gold- und Platinpokale, die neben den sechs von vornehin verfügbaren Charakteren drei weitere Geheimspieler frei schalten. Mit zwei weiteren erspielbaren Cups erhöht sich außer-

Die Grafik-Pfuschler

Keine Frage: *Mickey's Speedway* besitzt neben dem unglaublich genialen Gameplay eine nicht minder spektakuläre Optik. Leider untersagte Lizenzgeber Disney allen deutschen Spielmagazinen, eigene Bilder vom Kart-Racer zu grabben. Daher mussten auch wir nach unserer zweitägigen Testsession auf das 30 Bilder starke Pressematerial zurückgreifen – kleine, aber feine Manipulationen von Rare inbegriffen.



► 48 Stunden Dauertest an diesem Tisch.

dem die Streckenanzahl von zwölf auf 20. Allerdings gibt es nicht wie in *Diddy Kong Racing* drei verschiedene Fahrzeugtypen (Autos, Flugzeuge, Hovercraft), sondern nur die schon erwähnten Karts.

Höllennritt auf dem Highway

Ehrgeiz lohnt sich: Die durchweg amerikanischen Strecken wie Chicago, Malibu oder San Francisco sind für Kart-Fahrer geradezu prädestiniert. Bezauberndes Ambiente, abwechslungsreiche Kurse mit Tunneln, Steilkurven und Abkürzungen zeichnen die Rennstrecken aus. Keine Angst vor dem Stromausfall – erspielte Geheimcharaktere und Strecken sichert die interne Batterie

Mickey's Speedway USA

Kart-Racing

→☆☆☆☆

Features



- Entwickler: Rare
- Hersteller: Nintendo
- Preis: ca. 150 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

88% 82% 80%

SPIEL SPASS 91%
MULTI-PLAYER 82%



▲ Von sterilen Parcours kann keine Rede sein: Hier gibt's einen Helikopter-Livebericht.



▲ Noch belegt ihr den letzten Platz, doch mit dem Baseball wird sich das bald ändern.



▲ Der Ballon-Kampf ist nur lieblos von *Mario Kart* und *Diddy Kong Racing* stibitzt.



Diddy Kong Racing

■ Vor drei Jahren war *Diddy Kong Racing* nach dem etwas enttäuschenden *Mario Kart 64* ein Spitzenspiel für Jung und Alt. Rennspielvergnügen der Extraklasse versprach die knuddelige 3D-Grafik rund um Diddy, Pipsy und Co., die in drei verschiedenen Vehikeln (Auto, Flugzeug, Hovercraft) Platz nahmen und auf 28 Strecken ihrem Geschwindigkeitsrausch frönten. Der geniale Adventure-Modus machte das Rennen mit

Bossgegnern und erspielbaren Rennkursen besonders für Einzelspieler interessant. Aber auch der Umfang, das Fahrgefühl und die technische Meisterleistung der Entwickler mit dem eingebauten Vier-Spieler-Modus machten *Diddy Kong Racing* zu einem absoluten Knaller. Nicht nur Rennspielfans begeisterte das Nintendo-Modul – wenn ihr's noch nicht im Regal stehen habt, wird's höchste Zeit!



▲ Die guten Hovercrafts: Leider gibts bei Mickey keine verschiedenen Vehikel-Typen.



▲ Das 95-Prozent-Modul: Mit *Diddy Kong Racing* stieß Rare 1997 das arg kritisierte *Mario Kart* vom Rennspiel-Thron.



▲ Der Bildschirm des Zweispielermodus ist horizontal und vertikal aufteilbar.



▲ Kleine Sprachsamples der Charaktere kommentieren das Renngeschehen.

für euch – somit zappelt einzig und allein das Rumble Pak im Controller.

Ein Expansion Pak ist für *Mickey's Speedway USA* ebenfalls nicht vorgesehen. Umso beeindruckender, wie das 256 MBit starke Modul die flotte Spielgrafik ohne Pop-Ups, Nebel oder Ruckler auf die Mattscheibe zaubert. Selbst im Mehrspielermodus sind keinerlei Slowdowns oder Geschwindigkeitsverluste zu verzeichnen.

Abzüge in der B-Note

Doch leider hält der Mehrspielermodus nicht das, was er technisch verspricht: zwar duelliert ihr euch mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im Kampf um die Ballone mit Fährtenverfolgern, Nitros,



▲ Statt der Karte unten rechts, könnt ihr wahlweise auch einen Tacho einblenden, der die Geschwindigkeit eurer Karts verrät.



▲ Daisys Höhenflüge: Nach Donalds Abschuss gibts keine Rennpunkte mehr.

Magno-Fliegern und anderen durchschlagskräftigen Items. Doch die nervenzermürbende Verfolgungsjagen in vier actionarmen Arenen langweilen euch zu Tode: Super-unspektakulär präsentieren sich die Battle-Arenen „Das weiße Haus“, „Der Containerhafen“, „Das Felsental“ und „Das

M.S. Motodrom“. Ohne verschiedene Ebenen und auf arg begrenztem Spielraum verkommt das Geschehen zu hektischen und unkontrollierten „Ich-baller-auf-dich-du-ballerst-auf-Mich“-Orgien, die nach der dritten Partie ihren Spaß verlieren. Schade, denn somit bleibt *Mickey's Speedway* – wenn auch nur knapp – hinter seinem älteren Bruder zurück.

► Goofy im 16:9 Breit-Bildformat. Der langnäsige Tolpatsch mit den großen Beißern ist leider nur an Position Nr. 6 ins Ziel eingefahren.

◀ Donald Duck auf Entenjagd: Quer durchs Gelände geht's mit dem knallblauen Schnatterschnabel.



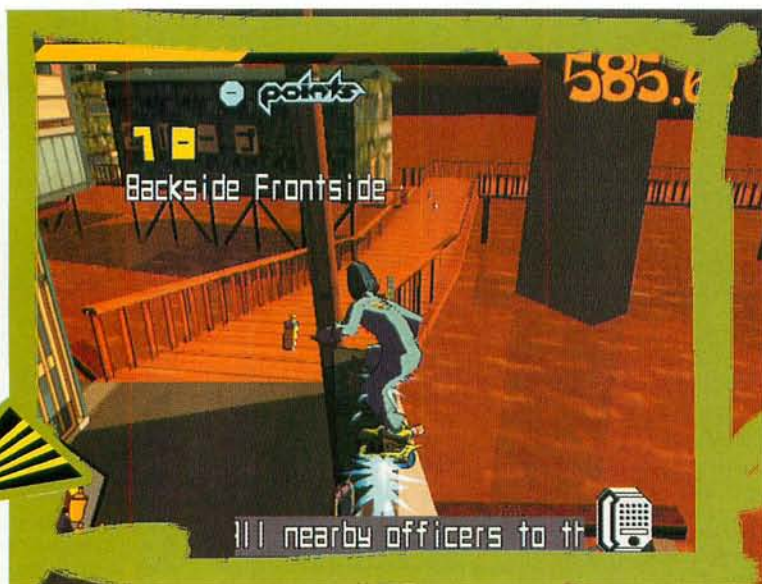
Alex' Meinung:

■ Nur wo Rare draufsteht, ist auch Rare drin! Die Engländer haben es wieder einmal bewiesen: Qualität kennt weder System noch Alter. Aus dem N64 kitzeln die Rennspiel-Freaks wirklich das letzte bisschen Rechenkraft. Ungeahnte Detailvielfalt, beeindruckender Spielumfang und ein traumhaftes Gameplay. Graziös driften ihr durch eng ausgebaute Kurven, beschleunigt zielstrebig aus ihnen heraus, um kurze Zeit später mit gedrosselter Geschwindigkeit eure Ehrenrunde zu drehen. Der Race-Mode begeistert mich besonders! *Mickey's Speedway USA* ist das derzeit beste Rennspiel überhaupt – nur auf den Mehrspieler-Modus könnt ihr getrost verzichten. Doch allein für dieses Spiel lohnt sich der Kauf eines N64. Na gut, vielleicht auch für *Zelda*, *Mario* und ein paar andere Titel ...

VIDEO GAMES
Platin CLASSIC



Am unteren Bildschirmrand hält euch Professor K auf dem Laufenden.



Lässige Stunts bescheren euch Extra-Punkte.



Einer cooler als der andere: Das Charakter-Design ist einfach genial.

Jet Set Radio

Das vielleicht coolste Spiel des Jahres

Graffiti ist Kunst. Doch Graffiti als ein Akt des Vandalismus betrachtet, ist ein Verbrechen. Und so weiter und so fort, bla, bla, bla. Diese kleine Belehrung gilt an sich zwar für die US-Version, doch auch in der deutschen Fassung werdet ihr mit diesen Worten konfrontiert. Da macht Sega schon mal ein „Vandalen-Spiel“ und dann will keiner dafür die Verantwortung übernehmen ...

Doch eigentlich soll uns diese Grundsatz-Diskussion nicht weiter interessieren. Fakt ist, dass wir es bei *Jet Set Radio* mit einem der



absolut abgefahrensten Games überhaupt zu tun haben. Eine Inline-Skater-Simulation soll so etwas Besonderes sein, fragt ihr euch? Nun, so einfach lässt sich das gar nicht erklären und in eine Schublade kann man *Jet Set Radio* sowieso nicht stecken. Mit Inline-Skates habt ihr es zwar zu tun, aber von einer richtigen Simulation ist JSR meilenweit entfernt. Es handelt sich dabei eher um eine Mischung aus *Crazy Taxi*, *Tony Hawk* und sogar einer Prise *Parappa*. Dabei ist die Hintergrund-Thematik, vor dem die turbulente Hatz um abgefahrenen Gangs, wild gewordene Polizisten und viele, viele schöne Graffitis ausgetragen wird, gar nicht mal so spektakulär.

Sprüht vor Kreativität

Im Grunde genommen dreht sich's bei der Story eigentlich nur um eine riesige, fiktive Zukunfts-Großstadt, Tokyo-To. Verschiedene Gangs rebellieren darin gegen die Obrigkeit und errichten eigene Territorien, die sie mit ihren speziellen Banden-Graffitis, den Tags, abgrenzen. Ihr als kleiner, junger Emporkömm-



Shortcut

- geniale Präsentation
- cooler Hip-Hop-Soundtrack
- Tag-Editor
- durchgestylte Charaktere
- tolle Animationen
- viel Erkundungsfreiraum
- manchmal verwirrende Kameraführung
- etwas zu kurz

Jet Set Radio

Skate'n'Spray

Features

- GP
- VP
- DC
- 50/60 Hz

Entwickler: Sega
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet für: (Bildschirm-) Vandalen
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 92% 90% 88%

SPIEL SPASS 90%





▲ Officer Onishima hetzt euch nicht nur mit dicker Knarre, Gasbomben und bissigen Dobermännern – auch schwerere Geschütze wie Apache-Kampfhubschrauber werden auf euch angesetzt.



▲ Kleinere Graffiti erledigt ihr sozusagen im Vorbei-Grinden. Rechts: Aufwändigere Tags beanspruchen einige Stick-Combos von euch. Doch macht schnell: Die Bullerei ist euch stets dicht auf den Fersen.



◀ Eigene Tags sind schnell erstellt und lassen sich mit netten Effekten verschönern.



Cool!

„Eines der besten Spiele des Jahres!“

ling habt nun vor, groß ins Geschäft einzusteigen. Euer erklärtes Ziel ist es, eine eigene Gang aufzubauen und die anderen Banden niederzumachen. Deren Name *Jet Set Radio* stammt dabei übrigens vom gleichnamigen Underground-Radiosender unter der Führung des genialen DJ Professor K (kennt ihr den Film „The Warriors“?). K sorgt während eurer Ausflüge durch die Stadt mit satten Hip-Hop-Beats für die richtige Musikuntermalung, warnt euch vor anrückenden Spezial-Einheiten der Polizei und erzählt zwischendurch immer wieder die Geschichte weiter. Eure Aufgabe hingegen ist es zu sprayen – und neue Mitglieder anzuwerben.

Nur im Team stark

Diese Kollegen tauchen manchmal nach erfolgreich beendeten Stages bei euch auf und fordern euch zu einem Duell. Macht einfach all ihre Moves perfekt nach und schon sind sie in eurer Gang. Seid ihr dann mit einem eurer Charaktere, die sich in drei Attributen unterscheiden, auf der Straße, geht die Action

endlich richtig ab. In den frei erkundbaren Stadtteilen müsst ihr innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits versuchen, alle gegnerischen Gang-Tags mit eurem eigenen zu übersprühen. Doch dabei gibt es einige Probleme: Zu allererst benötigt ihr „Munition“ für eure Spraydose, die ihr durch Aufsammeln von Dosen-Symbolen erhaltet.

Wäre an sich alles nicht zu schwierig, wäre da nicht die allgegenwärtige Polizei, die euch auf Teufel komm' raus verfolgt und euch so zu einem irrwitzigen Katz-und-Maus-Spiel zwingt: Dosen sammeln, den Fußtruppen – später dann auch Kampfhubschraubern und dergleichen – ausweichen und gleichzeitig, sozusagen im Vorbeifahren, Graffiti spraysen. Gar nicht mal so einfach.

Schwierig wird's dann bei Graffiti, die ihr nicht so einfach im Vorbeirauschen anfertigen könnt, sondern die sich erst nach Eingabe verschiedener, am Bildschirm angezeigter Stick-Kommandos fertigstellen lassen. Auch das Terrain stellt euch vor einige Probleme. Denn obwohl die einzelnen Areale auf der Übersichtskarte nicht unbedingt groß aussehen, habt ihr dank ausgiebiger



Nutzung von Rampen, Zäunen und dergleichen eine enorme Erkundungsfreiheit auf mehreren Ebenen – das kompakte und sehr gelungene Level-Design macht's möglich.

Cell-Shading = genial

So richtig gut gelungen ist neben dem unvergleichlichen Gameplay vor allem die grafische Umsetzung: „Cell Shading“ heißt hier die Formel, die Erfolg verspricht. Dank dieser Technik ist es möglich, trotz Polygon-Darstellung einen Quasi-2D-Cartoon-Look zu erzeugen – die Screenshots sagen mehr als tausend Worte. Mit großen Flächen, poppiger Farbgebung und fetten Umrandungen fühlt ihr euch wie in einem Comic.

Damit euch nicht so schnell die Motivation flöten geht – *Jet Set Radio* ist nicht gerade sehr lang –, gibt's noch einige kleine, aber feine Gimmicks. Etwa die Möglichkeit, in den einzelnen Levels auf die Suche nach fies versteckten Tag-Symbolen zu gehen, um so weitere Grafiken für eure Helden freizuschalten. Den ganz Kreativen unter euch steht sogar ein Mini-Malprogramm zur Verfügung, mit dem sich ohne Probleme eigene Designs inklusive einiger 3D- und Verzerr-Effekte entwerfen und abspeichern lassen. Apropos abspeichern: Selbst erstellte Designs könnt ihr ins Internet stellen und herunterladen – witzige Idee. Abschließend bleibt uns eigentlich nur noch eines zu sagen: Über *Jet Set Radio* kann man nicht lesen – dieses Spiel muss man erleben! Also, kauft es euch!

Christian's Meinung:

■ Wer bis jetzt noch keinen Dreamcast bei sich zu Hause rumstehen hat, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen. Meiner Meinung nach verfügt Sega derzeit eindeutig über das beste Software-Line-up, das man sich als Spieler nur vorstellen kann. Unzählige Top-Games in den „Standard-Genres“ und dann vor allem solche Hämmer wie *Ecco*, *Crazy Taxi*, *Space Channel 5*, demnächst *Samba de Amigo* und jetzt *Jet Set Radio* – Wahnsinn! Geniale Präsentation gepaart mit viel Spielwitz, Arealen, die man stundenlang erkunden kann, coole Mucke und Sprachausgabe sowie nette Gimmicks – was wollt ihr mehr? Leider ist das Spiel an sich etwas zu kurz geraten, schon nach wenigen Tagen werdet ihr den Abspann sehen. Dann bleibt zwar immer noch die Suche nach den versteckten Tag-Symbolen, aber für einen eventuellen Nachfolger erwarte ich mir quantitativ ungefähr doppelt so viele beziehungsweise verschiedene Städte.



VIDEO GAMES
Platin
CLASSIC



▲ USA gegen Österreich! Das Ergebnis dieser Begegnung möchten wir aus Rücksichtnahme auf den Daxer nicht nennen.



▲ Dank des "Schussmeters" habt ihr die Schusstärke jederzeit genau unter Kontrolle.



▲ Die Struktur des Eises ist extrem realistisch gelungen.



NHL 2001

Eiszeit auf der PlayStation2

Klare Sache, dass neben den ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Sportspiel-Krachern *FIFA 2001* und *Madden NFL*

2001 auch EA Sports Eishockey-Flagschiff seinen brandneuen PS2-Auftritt bekommt.

Auf das erste EA-Eishockeyspiel haben wir natürlich besonders gespannt gewartet. Denn während American Football bei uns doch eher eine recht exotische Sportart ist, bietet sich gerade Eishockey an, den zumindest zeitweise an die *ISS*- beziehungsweise *2K*-Serie verlorenen Sportspiel-Thron zurückzuerobieren. Und allem Anschein nach ist es EA Sports wirklich gelungen, mit *NHL 2001* an alte Glanztage anzuknüpfen. Insbesondere in grafischer Hinsicht kann das PS2-Produkt ohne weiteres mit dem DC-Konkurrenten mithalten und wirkt dabei sogar ein wenig authentischer: Die Spieler scheinen nun wirklich über das Eis zu gleiten. Dazu tragen selbstverständlich auch die extrem realistischen Spiegelungen auf der Eisoberfläche und die Lichteffekte bei. Bei *NHL 2001* gibt es an der Optik überhaupt recht wenig auszusetzen. Die Animationen sind butterweich und trotz des sehr hohen Tempos (das sich auf Wunsch

im Optionsmenü drosseln lässt), hat das Spiel weder mit Slow-Downs noch mit Clipping-Fehlern zu kämpfen. Auch in den virtuellen Kameraperspektiven lässt es sich sehr gut spielen, sie sorgen stets für den nötigen Überblick.

Dolle Zwischenüberschrift

Die Bewegungen der Body-Checker gehen gewohnt locker von der Hand, das Physik-Modell wurde im Gegensatz zu den PS-Vorgängern nochmals verfeinert. So wird sowohl bei Zusammenstößen als auch bei Schüssen der Geschwindigkeit und dem Körpergewicht des jeweiligen Spielers Rechnung getragen. Dank dieser Verbesserung wirkt der Spielablauf nun noch realistischer. Mit Hilfe einiger eingeblendeter Symbole wie einem Hammer oder einem Eishockeyschläger erkennt ihr jetzt auf den ersten Blick, ob die Qualitäten eines Spielers eher im regelkonformen Rempeln oder im präzisen Passspiel und harten Torschüssen liegen.

Sowohl blutige Anfänger als auch NHL-Profis finden durch den einstellbaren und

sehr gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad stets eine ansprechende Herausforderung. Leider ist die Gegnerintelligenz der eigenen Mitspieler überlegen, wodurch manch gut durchdachte Abgabe mit einem Puckverlust endet. Verglichen mit manch anderen Genre-Ablegern ist die KI dennoch Spitze. An Spiel-Modi stehen übrigens wieder die gewohnten Freundschaftsspiele, der Saison-Modus, ein Turnier-Modus und natürlich die Play-Offs zur Verfügung.

Shortcut

- sehr schnelles Gameplay
- präzise Steuerung
- sehr gute, realistische Grafik
- verbesserte Physik
- realistische Mimik der Spieler
- gute Gegner-KI
- reichhaltige Optionsvielfalt
- sehr detailliert umgesetzte Lizenz
- ⊖ Mitspieler reagieren nicht immer ganz logisch
- ⊖ in sehr seltenen Fällen leichte Slow-Downs
- ⊖ lange Ladezeiten

NHL 2001

Eishockey-Simulation
i i i
Features

CP	MC	RO
DS	3D	US

- Entwickler: EA Sports
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
87% 80% 83%

SPIEL SPASS 90%



▲ Beim Schwenk über die Ersatzbank seht ihr die individuellen Reaktionen der Spieler.



▲ Kleine Icons geben euch Aufschluss über die besonderen Fähigkeiten der Spieler.



▲ Schicke Lichteffekte wie hier die Tortampe tragen viel zur Atmosphäre bei.



Super!
„Eishockey vom Allerfeinsten!“

Axel's Meinung:

■ Nach der Performance, die *NHL 2K* vorgelegt hat, war ich zugegebenermaßen skeptisch. Doch das Spiel überzeugt wirklich auf der ganzen Linie. Nicht nur Grafik und Spielbarkeit sind auf höchstem Niveau – auch kleine Details wie eine realistische Gesichtsmimik wurden implementiert. Und echte Eishockey-Fans schätzen die fast schon legendäre EA-Sports-Optionsvielfalt. Vom Verhalten des Pucks über die Härte des Schiris bis hin zu den Spielern im Eigenbau fehlt keine Möglichkeit, das Spiel den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Mir persönlich gefällt *NHL 2001* besser als *NHL 2K*.

Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer

Flossenschwanz statt Hinkebein – will kein Menschenmädchen sein.



▲ Um unsere Lektorin – äh, pardon – die fette, alte Hexe zu besiegen, müsst ihr sie mit roten Flaschen bewerfen.



▲ Ein Gefühl, fast wie im Mega Drive Ecco. Umm – der Vergleich hinkt vielleicht etwas ...

Tja, man will halt immer das, was man nicht hat. Manche Männer wollen Frauen sein, Gefangene wollen frei sein, ET will nach Hause, DiCaprio denkt, er wäre ein guter Schauspieler, Enrique Iglesias würde so gerne singen können und manchmal, ja manchmal: da wollen bestimmte Menschen keine Menschen sein.

So geschehen im Nachfolger zu Disney's Meerjungfrauen-Märchen Arielle. Der schafft es zum Glück nicht in die Kinos und ist lediglich als Kauf-Video erhältlich. Doch anders als der Titel vermuten lässt, spielt ihr in *Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer* nicht nur die Story des zweiten Teils nach, sondern beginnt ganz am Anfang. Das heißt, dass ihr zu Beginn in die Rolle der niedlichen Arielle schlüpft und wie im Film durchs Meer streift, um wertvolle Schätze zu finden. Dabei stoßt ihr auf wild gewordene Haie, stromgeladene Zitteraale und einen süßen Prinzen in Seenot, den ihr sogleich heiraten wollt. Doch vorher muss natürlich der obligatorische Endgegner besiegt werden, für den Disney seinerzeit einen Glücksgriff tat: Er konnte unsere Lektorin Ursula verpflichten, den Part der bösen, alten Meerhexe zu übernehmen. Glückwunsch, Ursula! Ja, so kom-



▲ In zwei Leveln wird sogar Jump'n'Run pur geboten – nicht wirklich spannend.



▲ Bereits gespielte Level könnt ihr noch mal besuchen und auf Perlenjagd gehen. Mit diesen Perlen schaltet ihr mäßig witzige Mini-Games wie den *Parappa*-Verschnitt (mitte) frei.



Christian's Meinung:

■ Den Kinofilm fand ich ja ganz süß, aber mit dem Spiel kann ich irgendwie nicht viel anfangen – absolut „Kids only“. Leichte Aufgabenstellungen, lineare Level, lockeres Gameplay – nach knapp zwei Stunden ist der ganze Spaß vorbei. Besonders mies finde ich dabei, dass die Filmschnipsel, die zwischen den Leveln die Story weiter erzählen (sollen), ziemlich aus dem Zusammenhang gerissen sind. Wer die Filme nicht gesehen hat, kennt sich bald überhaupt nicht mehr aus. Aber ganz ehrlich: Interessiert uns das eigentlich? Dennoch: Dank netter Sprachausgabe und niedlicher Grafik werden Kids ein wenig Freude dran haben – wenn auch nur ganz kurz.

men Beförderungen zustande. Wie dem auch sei: Ist die alte Braut endlich unter der Erde und die Meerjungfrau (nun doch eine Menschin) mit dem Prinzen verheiratet, schlüpft ihr in die Haut von Arielles Tochter Persille, pardon, Melody. Und die wünscht sich nichts sehnlicher als so ein Flossenvieh zu sein. Auch hier sind wieder einige Level zu bestehen, bis nun Ursulas Schwester Morgana dran glauben muss.

Die meiste Zeit schwimmt ihr dabei im Ecco-Stil umher und durchquert dabei – für Mega-Drive-Verhältnisse – nette Unterwasserlandschaften. Ihr weicht bösem Getier aus und sammelt die obligatorischen Items ein: Münzen, Perlen und diverse Schlüssel. Als Persille, pardon, Melody könnt ihr sogar noch in zwei weiteren Leveln eure Jump'n'Run-Künste unter Beweis stellen. Für Kids eine ganz nette Sache, leider mit knapp zwei Stunden Spielzeit viel zu kurz – da helfen auch die Bonus-Games nicht mehr viel.



Shortcut

- 😊 nette Mucke
- 😊 Original-Stimmen
- 😞 zu kurz
- 😞 verwirrende Story
- 😞 nervige Ladezeiten

Arielle – der Film:

■ Zwischen den Leveln gibt's Ausschnitte der beiden Filme zu bestaunen.



Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer
Swim'n'Run

Features

- 🎮
- 🎧
- 🎵
- 🎮
- 🎧
- 🎵

■ Entwickler: Blitz Games/Disney Interact.
■ Hersteller: SCEE
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
61% 72% 73%

SPIEL SPASS 62%

ATARI Jaguar CD Rom
inkl. 4 CDs
-NEU-
ab 199,90 DM

JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 169,90 DM
Ca. 60 Titel ab Lager -NEU- lieferbar!
Je Titel -NEU- ab 34,90 DM



ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 169,90 DM
Neu für Lynx: Hyperdrome 89,90 DM
Weitere Lynx-Titel -NEU- ab 24,90 DM

Nintendo Virtual Boy
inkl. 4 Spiele -NEU-
299,90 DM
Software -NEU-
ab 39,90 DM

Super Nintendo inkl. Super Game Boy
169,90 DM

SEGA Game Gear
NEU 179,90 DM
Software erhältlich!

SEGA Saturn
inkl. CD
-NEU- a. A.

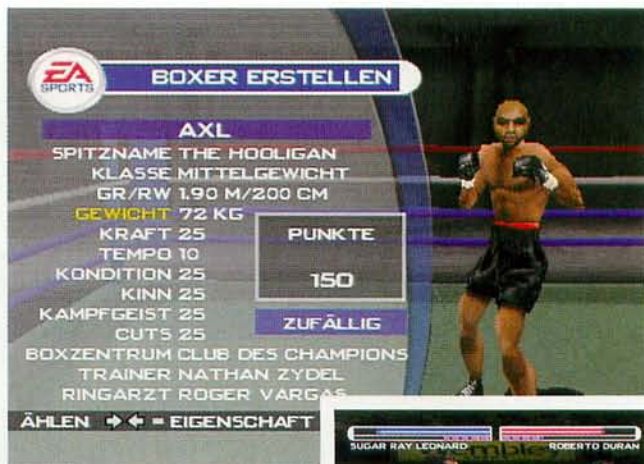
SEGA MEGA DRIVE II
32X / Genesis 2 / Mega Drive 2
-NEU-
ab 139,90 DM

NEC Turbo Duo
inkl. Software
-NEU- a. A.

Turbo Express
+ 4 Spiele
-NEU-
599,90 DM

TurboGrafx (US/PAL)
inkl. Spiel
-NEU-
399,90 DM

3DO Goldstar/ Panasonic
Konsole
-NEU-
ab 189,90 DM



▲ Wenn ihr einen eigenen Boxer erstellt, dürft ihr die Eigenschaftswerte nach Belieben verteilen.



► Besonders formschön sehen die Boxer leider nicht aus.

▲ Unglaublich! Statt sich um Familie und Haushalt zu kümmern, fällt diesen Damen nichts Besseres ein, als sich die hübschen Gesichter zu verbeulen.



Box Champions 2001

Ladys and Gentlemen – let's get ready to rumble!

Shortcut

- viele verschiedene Boxer
- umfangreiche Arenen und Trainingsstätten
- gut durchdachter Karriere-Modus
- gute Animationen
- dürftige Präsentation
- zu wenig strategische Aspekte

Neben dem eher enttäuschenden *Mike Tyson Boxing* wagte sich diesen Monat noch eine weitere Box-Simulation in unseren Test-Ring.

Es handelt es sich dabei um *Box Champions 2001* von EA Sports. In gewohnter Weise präsentiert sich das Spiel dabei als waschechte Simulation mit einer Vielzahl Original-lizenzierten Box-Profis aus der aktuellen Box-Welt und ihrer glorreichen Vergangenheit. Leider müsst ihr dennoch auf einige Stars verzichten werden. So sind weder der englische Leichtgewichtweltmeister Prince Naseem noch die schlagkräftigen Klitschko-Brüder vertreten.

Überhaupt fehlen komplett die deutschen Boxer wie das Rotlicht René Weller, der sanfte Riese Axel Schulz oder der ost-deutsche Gentleman Henry Maske. Auch Ohren-Knabberer Mike Tyson lieh seinen zugkräftigen Namen bereits einem anderen Hersteller. Das Angebot kann sich dennoch sehen lassen, Boxer vom Kaliber eines Muhammad "King of the World" Ali, seines Erzrivalen Joe Frazier und neueren Stars wie Evander Holyfield und Lennox

Lewis entschädigen für einiges. Zum ersten Mal sind auch weibliche Boxer mit dabei, darunter die deutsche Regina Halmich. Es ist allerdings schade, dass die Töchter von Ali und Frazier, die sich im Augenblick auf einen Kampf vorbereiten, nicht mit von der Partie sind.

Das Herz eines Boxers

Zur Auswahl stehen euch Schaukämpfe, ein Meisterschafts-Modus, in dem ihr die Rolle eines vorgegebenen Boxers übernehmt, und das eigentliche Herzstück des Spiels, der Karriere-Modus. Hier könnt ihr einen eigenen Boxer entwerfen und sein Aussehen, seine Größe, sein Gewicht und seinen Kampfstil wie auch seine besonderen Fähigkeiten euren Wünschen anpassen. Zusätzlich wählt ihr eine bestimmte Trainings-Halle, die als eine Art Hauptquartier fungiert und entscheidet euch für einen bevorzugten Trainer und ärztlichen Betreuer. Diese wirken sich ebenfalls auf die Fähigkeiten eures Schützlings aus. Je mehr Kämpfe ihr gewinnt, desto höher steigt ihr in der

Rangliste, um letztendlich den begehrten Weltmeistertitel in Händen zu halten. Zwischen den Kämpfen könnt ihr zur weiteren

Verbesserung eurer Kampfkraft Trainings-Sessions abhalten. Technisch überzeugt *Box Champions 2001* leider nicht völlig. Zwar steht euch eine ansehnliche Auswahl an Schlag- und Defensiv-Kombinationen zur Verfügung, doch werdet ihr diese frühestens in den höheren Schwierigkeitsgraden brauchen. Vorher reicht ohne weiteres simples Knopf-Drücken, bei dem ihr kaum eine ausgefeilte Kampfstrategie benötigt. Die Boxer selbst sind zwar recht gut animiert und sehen ihren Original-Vorbildern sehr ähnlich, einen Schönheitswettbewerb können sie mit ihren doch sehr pixeligen Athletenkörpern allerdings nicht gewinnen.

Box Champion 2001

Box-Simulation
 i i i
 Features
 CP MC
 DS 3D A
 Entwickler: EA Sports
 Hersteller: Electronic Arts
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 12 Jahre
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 77% 72% 73%

SPIEL SPASS 78%



▲ Das Biografie-Menü ist mehr als dürftig ausgefallen.



▲ Ausgeknockt! Die ersten Gegner im Karriere-Modus sind nichts weiter als Fallobst.



Axel's Meinung

Meiner Meinung nach bietet sich der Boxsport eher für nicht ganz bierernste Arcade-Kloppereien wie *Ready to Rumble* als für echte Simulationen an. Das Spieltempo ist trotz einer merkwürdigen Verbesserung zum Vorgänger immer noch nicht hoch genug, ausserdem kommt ihr trotz unzähliger Move-Kombinationen meist mit einigen simplen Button-Abfolgen recht gut über die Runden. Auch die Menüvielfalt bleibt in *Box Champions 2001* weit hinter den EA-typischen Möglichkeiten zurück. Wer sich trotzdem eine Box-Simulation zulegen möchte, kommt an *Box Champions 2001* mangels brauchbarer Alternativen trotzdem nicht vorbei.



▲ Keine der Computer-Gegner sind zu unterschätzen.



▲ Die animierten Emotionen der CPU-Kontrahenten allein sind schon sehenswert.



▲ Beim Abschlag ist wie in allen Golfspielen in erster Linie Timing notwendig.

Swing Away Golf

Süß, gut und perfekt spielbar.

Golf mit zuckersüßen Anime-Charakteren. EA Sports hat sich da für eine recht gewagte Kombination beim ersten eigenen Golf-Spiel für die PS2 entschieden. Eigentlich vermuteten wir bis zuletzt, dass EA Sports der höchst populären Tiger-Woods-Lizenz den Vorzug geben würde. Andererseits, wie heißt es doch so schön: Gut Ding will Weile haben.

Gerade bei einem Golfspiel erwartet man nicht unbedingt, dass aus der PS2 das ultimativ technisch Beste herausgeholt würde – dafür ist es bei einem Titel der ersten Generation ohnehin noch zu früh. Doch erleichterte die Konsole den Entwicklern das Gestalten einer wunderbar niedlichen und mit unzähligen Details versehenen Welt. Selbst, wenn ihr auf diesen Cartoon-Look nicht steht, müsst ihr der Optik Respekt zollen. Insbesondere die zuckersüßen, lächelnden Golfer-Girls im zunächst acht Charaktere umfassenden Spielerpool überzeugen auch die hartnäckigsten Anime-Hasser.



▲ Vor jedem Schuss könnt ihr den Platz genaustens unter die Lupe nehmen.



▲ Aus dieser Entfernung hätte auch wirklich nichts mehr schief gehen dürfen.

Das Gameplay folgt der bewährten Tradition unzähliger anderer Golfspiele und besteht in erster Linie aus einer Mischung von korrekter Richtungsangabe und dem zeitlich exakten Betätigen der Buttons auf dem Swing-Meter. Vor jedem Schlag nehmt ihr den gesamten Kurs mit der analog gesteuerten Kamera unter die Lupe und erkennt so eventuelle Hindernisse, die ihr nun gekonnt umspielt. Gerade Anfänger werden sich über den witzigen und sehr hilfreichen Trainings-Modus freuen, der euch Schritt für Schritt in die Welt von *Swing Away Golf* einführt.

Kluge Ratschläge inklusive

In den Turnieren steht euch außerdem ein reizender Caddy zur Seite, der die für Golf-Laien nicht immer ganz nachvollziehbare Schlägerwahl merklich vereinfacht. Hilfreich ist auch ein Blick auf den unteren Bildrand, wo die maximale Reichweite des eben gewählten Schlägers und die genaue Entfernung zum Loch jederzeit angezeigt wird. Neben einfachen Freundschaftsspielen beteiligt ihr euch natürlich auch an einem umfangreichen Turnier und versucht, auf der Bestenliste ganz nach oben zu gelangen. Für Siege werdet ihr unter anderem mit Geldbeträgen entlohnt, die ihr später in einem gut sortierten Golf-Shop in bessere Ausrüstungsgegenstände tauscht.

Gerade beim Spiel gegen andere Charaktere erwachen die Figuren zum Leben und kommentieren jeden Schlag auf sehr witzige Weise. Selbst vor Beschimpfungen schrecken sie nicht zurück, um eure Konzentration nachhaltig zu stören. Soltet ihr nach vielen durchzockten Nächten wirklich



▲ Sämtliche Parcours sind mit ausgesprochen viel Liebe im Detail desingt worden.

einmal alle Kurse im Schlaf beherrschen, entwerft ihr einfach mit Hilfe eines Kurs-Generators problemlos neue Greens. Falls ihr dabei jedoch feststellt, dass ihr zum Landschaftsarchitekten weniger geeignet seid, entwirft *Swing Away Golf* auf Wunsch beliebig viele zufällig generierte Kurse.

Inwieweit das Spiel den Vierspieler-Adapter unterstützt, konnten wir zum Testzeitpunkt mangels Verfügbarkeit leider nicht ausprobieren. Ergeben sich diesbezüglich irgendwelche Besonderheiten, werden wir in der nächsten Ausgabe darauf hinweisen.



▲ Auf Original-Kurse müssen Golfans wohl noch bis Tiger Woods warten.



Axel's Meinung:

■ Au weia! Ein Golfspiel! Und dann noch eins mit diesen superniedlichen Charakteren, die alle vorzugsweise pink und lila tragen. Das kann doch nicht gut gehen. Dachte ich jedenfalls, als ich das Test-Muster in die Finger bekam. Doch wie so oft trägt der erste Eindruck. Unabhängig davon, ob man nun mit den Charakteren etwas anfangen kann oder nicht (mittlerweile kann ich es), präsentiert sich *Swing Away Golf* als rundum gelungene Golf-Simulation, die sowohl blutigen Anfängern wie erfahrenen Profis etwas zu bieten hat. Dank der vielen Spiel-Modi, der sehr guten Spielbarkeit und des Kurs-Generators ist eine lang anhaltende Motivation garantiert. Und in technischer Hinsicht gibt es außer den recht öden Musikstücken sowieso nichts zu bemängeln.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

SWING AWAY
GOLF

Shortcut

- witzige Charaktere (insbesondere die Girls)
- abwechslungsreiche Kurse
- Kurs-Generator
- Vierspieler-Modus
- Karriere-Modus
- Bonus-Items erspielbar
- sehr schöne, übersichtliche Grafik
- perfekte Spielbarkeit
- ☹ etwas eintönige „Fahrstuhlmusik“



Swing Away Golf

Golf-Simulation

★★★★★

Features



- Entwickler: T&E Soft
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

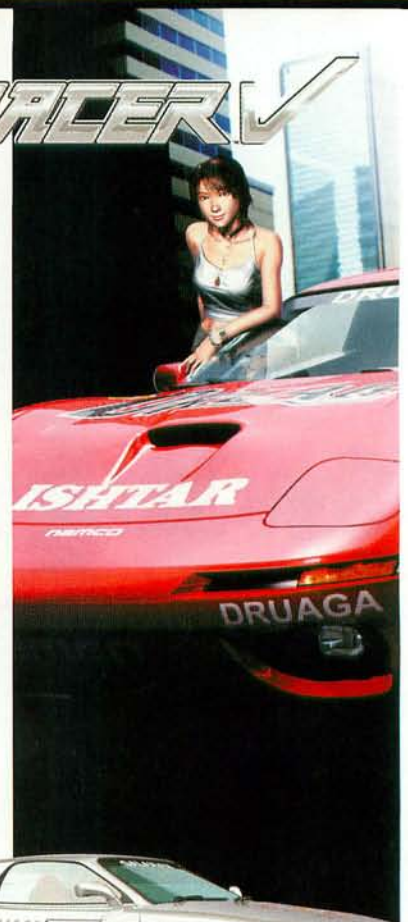
Grafik Musik Sound
78% 66% 79%

SPIEL SPASS 80%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



RIIDGE RACER V



Shortcut

- sensationell stylische Wagen
- bekannt gutes RR-Drift-Gameplay
- keine PAL-Speed-Einbußen
- 400 km/h Geschwindigkeit möglich!
- ordentliche Racing-Replays
- viele freispielbare Extras
- ☹ reißt nicht mehr wirklich vom Hocker
- ☹ kein Anti-Aliasing wie bei Tekken TT
- ☹ technisch schwacher Zweispieler-Modus
- ☹ unschöne PAL-Balken

Ridge Racer V

Real Racing Roots 2K: Namco schickt seine heißesten Flitzer zum PS2-Launch an den Start.

Wie sich doch die Ereignisse gleichen: Das erste *Ridge Racer* verhalf der PS1 vor knapp fünf Jahren zu einem fulminanten Start und ebnete Namco gleichzeitig den Weg zurück in die Riege der Top-Entwickler. Nun soll der mittlerweile fünfte Teil für die PS2 erneut diese Aufgabe übernehmen. Wieder heißt der aktuelle Gegner Sega, diesmal mit Dreamcast statt Saturn. Und der ist mit *Le Mans*, *F355 Challenge*, *MSR* und *Crazy Taxi* verdammt stark.

Die ersten Spielminuten von *Ridge Racer V* erwecken folgenden Eindruck:

Wow – da hat sich ja mächtig was getan! Ein rattenscharfes Intro rund um das neue Racing-Babe Ai Fukami (Nachfolgerin von Reiko Nagase, die allerdings im Arcade

Battle schon wieder überholt ist, siehe Kasten), ein Top-Menü-Design (hier kann man wirklich von Design sprechen) und fetzige neue Schlitten der Phantasie-Hersteller Danver, Kanata, Himmel und

Rivelta lassen den Gasfuß beziehungsweise den Gas-Daumen jucken. Außerdem stehen im Gegensatz zu *Rage Racer* bereits von Anfang an PS-starke Supercars in eurer Garage, die euch mit über 300 km/h nahe



Bremsen. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt dank Anpassung ebenso genial rüber wie beim japanischen Original.

„Keine Frage: Namco lieferte hiermit einen ordentlichen Racer ab, doch von der PlayStation2 darf und kann man mehr erwarten.“

an die Fliehkraftgrenze katapultieren. Natürlich die Beherrschung des traditionellen *Ridge Racer*-Drifts vorausgesetzt, der nahezu unverändert aus den Vorgängern übernommen wurde. Ihr prescht mit Vollgas auf die Kurve/Schikane zu, geht kurz vom Gas, das Heck bricht aus, ihr schlittert auf die Gerade zu, fangt euren Boliden wieder ein und weiter geht's. Alles wohlgeordnet in fast allen Situationen ohne

Leider reichte in diesem Zusammenhang die Umsetzungs-Euphorie nicht mehr für ein balkenfreies, ungestauchtes Rennerlebnis.

Treppchen-Racer

Die verhassten treppchenförmigen Linien an den ansonsten sensationell hübsch designten PS-Geschossen werdet ihr mangels Anti-Aliasing im Gegensatz zu *Tekken*



Ridge Racer V

Rennspiel
 Features
 DS MC A A
 Entwickler: Namco
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: frel
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 78% 82% 81%

SPIEL SPASS 82%



▲ Stand bei diesem Rivelta Solare etwa der Klassiker Ferrari Testarossa Pate?



▲ Gott sei Dank müsst ihr nicht wie bei *F355 Challenge* mit dieser Perspektive auskommen.



▲ Déjà-Vu-Erlebnis: Durch diesen Tunnel sind wir auch schon vor fünf Jahren gerast.



▲ Nettes Artwork: Die Designer der schnittigen Boliden haben ganze Arbeit geleistet.

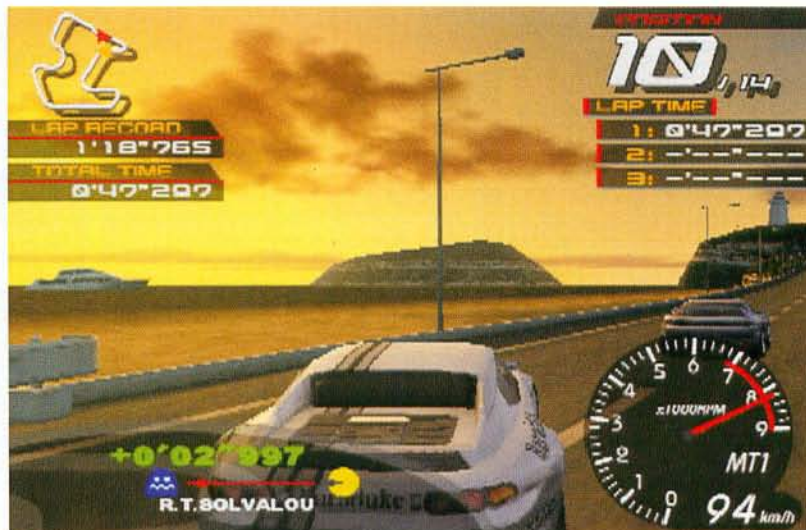
Tag Tournament (siehe Test auf Seite 104) auch in der PAL-Version finden. Schade eigentlich.

Habt ihr den Grand Prix in Ridge City für euch entschieden, warten wie gewohnt neue Karossen und Motoren auf euch, die ihr in insgesamt vier Extra Grand Prix bis hin zum ultimativen Hochgeschwindigkeits-Oval ordentlich schinden könnt. Damit ihr auch kein Manöver verpasst, solltet ihr die starken Replays mit sehenswerten Kameraperspektiven in vollen Zügen genießen.

Habt ihr mal keine Lust auf Kopf-an-Kopf-Duelle mit 13 CPU-Gegnern, fahrt ihr um Bestzeiten im Time Attack. Schlagt ihr die vorgegebenen Zeiten, wird ein Duell-Modus freigeschaltet, in dem ihr Mann gegen Mann gegen und um die ultimativen Killer-Autos fahrt. So malerisch und abwechslungsreich die Strecken im Einzelspieler-Modus an euch vorbeirauschen, so technisch schwach präsentiert sich der Zweispieler-Splitscreen-Modus, weil hier eine N64-Nebelwand den Blick auf Sonnenuntergänge und die nächste Schikanenkombination verwehrt.

Da ist noch mehr drin

Der 4-MByte-RAM-Flaschenhals der PS2 manifestiert sich in diesem ansonsten sehr durchgestylten First-Generation-Racer an manchmal wiederholungsanfälligen Texturen, die eine 128-Bit-Emotion-Engine in höherer Quantität sicher locker bewältigen würde. Kurz: Die Grafik ist gut, es steckt aber definitiv noch mehr Potential in der schmucken schwarzen Kiste.



▲ Witziges Detail: Die Zeitabstände werden links unten durch einen mampfenden Pac Man dargestellt. Das Gameplay wurde nahezu 1:1 von den 32-Bit-Vorgängern übernommen.



▲ Sonnenuntergang, Palmen, französische Riviera: Mmmh – Lust auf Racing!

Musikalisch wird gewohnte Ridge Racer-Qualität mit Elektro-Sound, Drum'n'Bass, Techno & Co. geboten, die euch von den DJs der Ridge City FM Station in die Ohren gepfeffert wird. Außer Mijk van Dijk befindet sich jedoch für westliche Gehörgänge kein bekannter Name unter den Künstlern. Satte Slide- und Drift-Geräusche sowie kerniger Motoren-Sound runden das Arcade-Race-Spektakel ab. **RRK**



▲ Grafisch ist RRV keine Revolution mehr: Spaß macht's aber allemal noch.



Ralph's Meinung:

■ Eigentlich könnte ich hier den Tenor des Tekken TT-Meinungskastens wiederholen: Es ist Ridge Racer – nicht mehr, nicht weniger. Wer jedoch die vier PS1-Teile mit Enthusiasmus verschlungen hat, wird auch mit diesem PS2-Aufguss seinen Spaß haben. Erwartet allerdings weder irgendwelche Neuerungen noch Verbesserungen gegenüber der in Windeseile zusammengebauten japanischen Version. Kein Anti-Aliasing, dafür PAL-Balken und leicht gestauchte Boliden zeugen von wenig Hingabe in der Namco-Konvertierungsabteilung. Immerhin läuft die Raserei genauso schnell wie der NTSC-Bruder. Am extrem unrealistischen, drift-lastigen Gameplay werden sich die Geister auch hier wieder scheiden – mir gefällt's jedenfalls wesentlich besser als die Tortur in F355 Challenge. Den größten Pluspunkt von RRV stellen aber die rassistig und mit vielen Italo-Anleihen gestylten Fantasie-Flundern dar, die auf jedem Auto-Salon der Welt die Show-Stopper wären.



▲ Die hübschen Replays setzen die stylischen Boliden nochmal gekonnt in Szene.



▲ Die PAL-Version von RRV läuft genauso schnell wie ihr NTSC-Bruder.

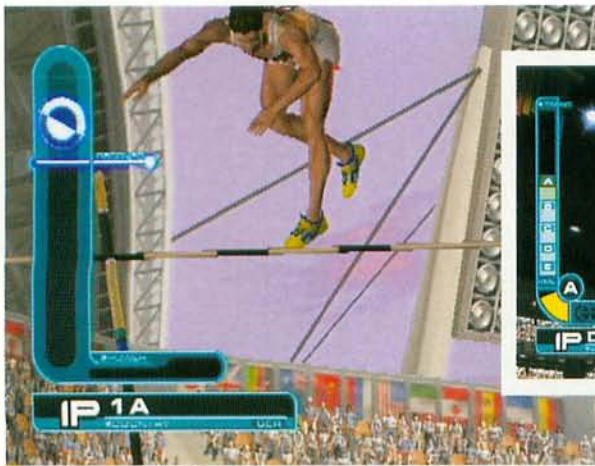


▲ Unschöne PAL-Balken und Treppchen schmälern das Renn-Erlebnis etwas.



Von der Konsole in die Arcade

■ Zeichnet sich da etwa ein neuer Trend ab? Basieren künftige Spielhallen-Hits nun auf Heimversionen und nicht mehr umgekehrt wie früher? Fakt ist, dass Capcom seine jüngsten Beat'em-Ups wie Power Stone 2, Marvel vs. Capcom 2 oder SNK vs. Capcom zeitgleich als Arcade- und Heimversion ausgeliefert hat. Sega ging noch weiter und stellte den Star Wars Episode One Racer in die Hallen, nachdem man ihn schon zu Hause (zum Beispiel auf dem N64) zocken konnte. Namco folgt nun und bastelt ebenfalls an einer Arcade-Version von RRV namens Ridge Racer V Arcade Battle (siehe JAMMA-Messebericht auf Seite 26). Ob sich da mal nicht die Besitzer der Zockertempel auf die Füße getreten fühlen?



▲ In jedem neuen Track & Field gibt's neue Energieleisten-Designs. Im Fall des Stabhochsprungs hier helfen sie nun sogar intuitiv weiter.



▲ Während die Athleten am Reck lebensgefährliche Katschow-Grätschen und Gienger-Salti zelebrieren, müsst ihr nur schnell fünf Pad-Kommandos eingeben.



▲ Extra für die PAL-Version fügte man noch den für gesellige Treffs extrem wichtigen Championship Modus ein.

Shortcut

- enorm verbesserte Animationen und Athleten
- Dance Dance Revolution-Gymnastik
- viel Abwechslung bei den Disziplinen
- Anleitung vor jeder Disziplin
- Zuschauer nicht besonders überragend modelliert
- auch auf PS2 keine wirklich neuen Ideen
- Beton-Visagen der Athleten
- Replays ruckeln oft

ESPN International Track & Field

Die Olympischen Spiele sind vorbei – jetzt starten die PS2-Athleten durch!

Angeheizt durch hochspannende Wettkämpfe in Sydney mit den deutschen Goldmedaillen im Damen-Weitsprung und dem 800-Meter-Lauf der Männer erwarteten wir mit Spannung die hochkarätige PlayStation2-Version aus Konamis namhafter Track & Field-Reihe. Leider wurden wir ein wenig enttäuscht ...

Zuerst möchten wir es Konami schriftlich geben: Es geht doch! Angesichts des traurigen Entwicklungs-Stillstands von der N64- auf die DC-Version (lieblose Konvertierung) ein großer Fortschritt. Nicht nur, dass man bei der Proportionierung, Texturierung und Animation der Athleten Großartiges im Vergleich zu den anderen ITF-Versionen geleistet hat – nein, es wurden auch noch konsequent alle Schwachstellen und Wiederholungen ausgemerzt. Keine Disziplin spielt sich in der PS2-Version wie die andere. 100-Meter-Lauf und 100-Meter-Freistilschwimmen unterscheiden sich beispielsweise dadurch, dass einmal zwei Buttons möglichst schnell abwechselnd, einmal möglichst schnell gleichzeitig gedrückt werden müssen. Oder

das Speerwerfen: Einst identisch mit dem Weitsprung, müsst ihr nun während des Speed-Aufbaus mit den Richtungstasten den Mammut-Zahnstocher gleichzeitig auf optimalem Winkel halten. Auch das fehlerhafte Design des Gewichthebens wurde verbessert: Wo zum Stemmen von 250 und mehr Kilos einst dreimal dieselbe kraftraubende Prozedur nacheinander nötig war, sind es jetzt nur noch zwei Wiederholungen. Reck-Turnen, Tontaubenschießen und die rhythmische Sportgymnastik dienen dafür der Entspannung.

Neues Gameplay-Design

Tja, soviel Verbesserungseifer hat dann doch wohl Zeit gekostet und so sank das traditionelle Angebot von einem Dutzend auf nunmehr zehn Disziplinen. Das könnte man wegen des Optik- und Qualitäts-Boost gerade noch verschmerzen, nicht jedoch das Fehlen eines Zehnkampf-Modus, in dem alle Disziplinen einfach nacheinander gespielt werden. Das hat Gott sei Dank auch Konami eingesehen und just diesen Modus für die PAL-Version noch integriert. Na ja – mit den Japanern kann man's ja



Gut!

„Langsam reicht's aber mit Versionen.“

Ralph's Meinung:

Da helfen absolute Top-Animationen, neue Techniken, andere Anzeigen bei den Übungen und witzige Ideen wie die Dance Dance Revolution-Gymnastik auch nicht weiter: So langsam geht dem Track & Field-Genre die Luft aus. Für eine gemütlche Rekord-Jagd mit Freunden kommt es überdies nicht so auf die Grafik an, die hier zweifellos das herausragende Element darstellt. Sprich, wenn ihr schon eine der zahlreichen anderen Versionen (PS, N64, DC) besitzt, lohnt sich die PS2-Variante nicht unbedingt. Es wird mal wieder Zeit für eine Revolution: Wie wäre es etwa, wenn man statt des reinen Button-Gehämmers beim 100-Meter-Schwimmen verschiedene Special Moves nacheinander eingeben müsste? Trotzdem: Spass machen Tontaubenschießen, Reck-Turnen und Speerwerfen in der Form auch noch.

machen! Die so weise schon starken Animationen blieben unverändert: Hier ist auch für das ungeübte Auge eine echte Verbesserung gegenüber der DC-Version fest zu stellen. Lediglich etwas festbetonierte Gesichter à la Virtua Tennis zeichnen die Athleten noch aus und sorgen immer mal wieder für Lacher.

ESPN International Track & Field

Sport-Mix
 i i i i i
 Features
 MC
 DS
 Entwickler: Konami Osaka
 Hersteller: Konami
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 80% 40% 69%

SPIEL SPASS 77%



▲ Das Tontaubenschießen: Ein recht billiger Fadenkreuz-Shooter.



▲ Rhythmische Sportgymnastik mit Tanzmatte: Abgefahren!

Dance Dance Track & Field Revolution

Cleverer Schachzug, Konami! Alle Besitzer von PS-DDR-Tanzmatten dürfen frohlocken, denn die rhythmische Sportgymnastik – ihr wisst schon, das Faxen machen mit Ball, Band und Kegeln, das man sich in der Glotze nie anschauen würde – wird just nach diesem Prinzip gespielt. Schade nur, dass es lediglich drei verschiedene Schwierigkeitsgrade mit einem Song gibt – und sonst keine Musik im Spiel. Daher auch unsere niedrige Musik-Wertung.



▲ Beim Speerwerfen muss das Gerät nun stets auf Kurs gehalten werden.



▲ Einfach zu viel los auf dem Bildschirm.

Rampage Through Time

Die Zerstörungsgorgie geht weiter.

Dass diesen Midway-Typen auch immer wieder eine neue, an den Haaren herbeigezogene Hintergrund-Story einfällt, um die Rampage-Serie weiterleben zu lassen – diesmal verschlägt es die mutierten Killerbestien dank einer Zeitmaschine in die verschiedensten Epochen unserer Geschichte.

Und welchen Einfluss hat diese Zeitreise auf den Spielverlauf? Keinen, richtig. Der einzige Unterschied zu den anderen Rampage-Spielen liegt also nur darin, dass ihr nicht mehr durch die Städte der heutigen Zeit randaliert, sondern auch Vergangenheit und Zukunft unsicher macht.

Halt, etwas Neues gibt es doch noch zu berichten: Diesmal geht ihr gleich zu dritt auf Abbruch-Tour – entweder mit zwei Freunden oder mit Hilfe zweier CPU-Schläger. Wäre ja alles ganz witzig, wenn die Typen euch wirklich helfen würden, doch leider prügeln die sich auch untereinander, was in Verbindung mit all den menschlichen Widersachern ziemlich schnell in



▲ Nach jeder Runde wird abgerechnet: Für zerstörte Gebäude, verspeiste Zivilisten und heftige Prügeleien gibt's Sterne.

Christian's Meinung:

■ Eigentlich habe ich die Rampage-Games bisher immer ganz gerne getestet – irgendwie konnte ich der unsinnigen Verschrottungsaktion dank ihres immensen Trash-Faktors immer noch ein Fünkchen Spielspaß abgewinnen. Doch was nun mit diesen zwei dämlichen KI-Typen vorgesetzt wird, schlägt dem Fass den Boden aus. Häuser abreißen, Menschen verspeisen, Pfeilbeschuss ausweichen und noch zusätzlich zwei andere Mega-Monster verprügeln? Das geht zu weit. Wer soll so einen Schrott denn bloß kaufen? Ich hoffe, nicht ihr – und gebe weiter zur Werbung.

Rampage Through Time

Abbruch-Sim
i → i i i i
■ Features
DS MC PS
■ Entwickler: Avalanche Software
■ Hersteller: Konami
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
63% 51% 47%

SPIEL SPASS 23%



▲ Der Arcade-Modus ist deutlich leichter zu steuern als der Simulations-Modus. Schwer ist es dennoch, die Führung zu ergattern.

Formel 1 2000

Besser spät und gut als gar nicht.

Bereits in der letzten Ausgabe lag uns eine zum Test freigegebene Version dieses F1-Krachers vor. Da diese jedoch noch zu instabil lief und einige Bugs enthielt, stellen wir euch das Game erst jetzt vor.

Schade, schade. Kaum ist die aktuelle Saison entschieden, taucht die lang ersehnte Simulation auf. Sämtliche Fahrer, Strecken und Teams des Jahres, das Schumi seinen lang ersehnten Meistertitel beschert hat, stehen euch hier zur Verfügung. Und nicht nur die Lizenz hat es in sich, auch das Gameplay ist wunderbar gelungen. In einem sehr fordernden Arcade-Modus schaltet ihr Fahrzeuge und Teams stufenweise frei und schneidert durch das Beantworten eines F1-Quiz zusätzliche Punkte.

Ein ausgereifter Meisterschafts-Simulations-Modus ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Diesen könnt ihr erstmals auch zusammen mit (oder besser gegen) einen menschlichen Mitspieler bestreiten und müsst dennoch nicht auf das restliche Fahrerfeld verzichten. Egal, ob alleine oder gemeinsam mit einem Kumpel verweist das Game auch technisch die Konkurrenzprodukte auf die hinteren Plätze. Die Steuerung ist sehr direkt, reagiert äußerst präzise und die Fernsicht kommt ohne Nebel oder störende Pop-Ups aus. **AB**



Formel 1 2000

F1-Simulation
i → i i i
■ Features
DS MC PS
DS 3D A
■ Entwickler: Psygnosis
■ Hersteller: Sony
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 6 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
84% --% 83%

SPIEL SPASS 84%



Axel's Meinung:

■ Wäre dieses Game ein bisschen früher auf den Markt gekommen, hätte ich endlich die laufende Saison oder zumindest das Finale parallel zum realen Geschehen nachspielen können. Doch wollen wir den Entwicklern keinen Vorwurf machen, denn die längere Entwicklungszeit hat sich gelohnt und es ist allemal besser, ein gutes Produkt etwas verspätet abzugeben, als aus Zeitgründen zu schludern.



www.gameshop4u.de

Sega - Nintendo - Sony
DVD Video - Merchandise

Playstation 2

PS2 dt.	nur 839.00
DS Joypad	59.95
Memory Card	89.95
Dead or Alive 2	119.95
Int. Superstar	119.95
Soccer 2000	
Evergrace	129.95
Kessen	119.95
Ridge Racer V	119.95
Silent Scope	119.95
Tekken Tag	119.95
Tournament	
Timesplitters	119.95

...und alle anderen Titel!

Billiger gibt's nur geschenkt!

Kostenlose Preisliste anfordern!

GAMESQUARE VERSAND
Sonnenstr. 14
85 405 Nandlstadt
http://www.gameshop4u.de



PS2 · PSone · PSX
Dreamcast · Saturn
Nintendo 64 · GBC · GB
SuperNintendo

- ★ Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- ★ Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- ★ Garantie auf Gebrauchtware
- ★ Monatliche Angebote
- ★ Auftragservice für Spiele

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
Fon 0211.48 14 01
Fax 0211.46 70 33
Mo-Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00

WWF No Mercy

Wrestlemania 2000, die zweite!



▲ Jetzt gibt's eins auf die Rube: die einzelnen Moves wurden hervorragend animiert.



▲ Neu und sehr spaßig sind die kleinen Zwischensequenzen, die euch die diversen Fehden näherbringen.

Erinnert ihr euch noch an **WWF Wrestlemania 2000**? In Ausgabe 2/2000 haben wir diesen Hammer-Wrestler mit satten 80 Prozent bewertet. Mit dem nun anstehenden Nachfolger will THQ noch mal kräftig Gas geben und den Vorgänger um Längen übertreffen.

Doch im Prinzip wurde nicht allzu viel verändert, lediglich hie und da einige Kanten abgeschliffen. So bewegen sich die insgesamt rund 50 einzelnen Akteure nun noch geschmeidiger durch den Ring und der Wiedererkennungswert wurde durch eine kleine Polygon-Kur etwas gesteigert. Leider gleicht das Publikum nach wie vor einer Fototapete, sorgt allerdings mit wildem Geschrei für die richtige Atmosphäre. Lediglich die einzelnen Ringe (Smackdown, Raw & Co.) sehen jetzt sehr viel besser als noch im Vorgänger aus.

An der Game-Engine änderte THQ zum Glück nicht allzu viel: Noch immer liegt der Schwerpunkt – anders als beispielsweise bei *Smackdown* – auf einer langsamen und bedachten Vorgehensweise mit überlegten Moves und Kontern – Action-Wrestling ist nicht.

Die größte Neuerung ist auf der Menü-Seite zu verkünden: Neue Match-Varianten (zum Beispiel Ladder Match) und ein verbesserter Wrestler-Editor fallen sofort ins Auge. Lustig auch die Smackdown Mall, in der ihr gewonnene Punkte gegen neue Charaktere, Kleidungsstücke und andere kleine Goodies eintauschen könnt. Auch der neue "Story"-Mode mit zahlreichen Ränkeschmiedereien und unerwarteten Wendungen ist klasse gelungen. Auf das Transfer-Feature können wir leider erst genauer eingehen, wenn uns die GameBoy-Version vorliegt.



▲ Sehr coole Idee: In der Smackdown Mall erstet ihr neue Charaktere, Spielmodi und Outfits.



Christian's Meinung:

■ Hier scheiden sich die Geister: Lieber *Smackdown* mit seinem rasanten Gameplay oder *Wrestlemania 2000* mit der fast schon strategischen Vorgehensweise? Das muss wohl jeder für sich selbst entscheiden, jedoch steht fest, dass der Nachfolger *WWF No Mercy* im Bereich der "langsamen" Wrestler einen neuen Standard setzt. Auch wer den Vorgänger schon besitzt, kann hier meiner Meinung nach wieder zuschlagen: Vor allem die neu integrierten Hintergrund-Geschichten sorgen für einigen Tiefgang und neue Motivation.



Shortcut

- 😊 einwandfreie Atmosphäre
- 😊 fein animierte Wrestler
- 😊 einfache Move-Ausführung
- 😊 taktisches Gameplay
- 😞 hässliche Einmärsche
- 😞 lauer Sound
- 😞 verschwommenes Pappaufsteller-Publikum



▲ Warum nur befindet sich Chyna im Auswahlfeld der männlichen Teilnehmer?

WWF No Mercy

Wrestling-Simulation
 4.5/5
 Features
 S RP
 256 MB/1
 Entwickler: Asmik
 Hersteller: THQ
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 72% 68% 73%

SPIEL SPASS 85%

WWF Royal Rumble

Kann reines Arcade-Wrestling Spaß machen?



▲ Endlich was los im Ring! Leider wird's mit den vielen Wrestlern arg unübersichtlich.

Da rumpelt's in der Kiste – THQ/Yuke's, eigentlich für recht hochwertiges Wrestling-Games bekannt, versuchen sich am Royal Rumble. Was allerdings dabei herauskommt, wenn man sich an einem einzigen Spielmodus gütlich tut und nebenbei noch die Arcade-Action-Wrestling-Linie einschlägt, ist leider ganz und gar nicht so prickelnd, wie man sich's vielleicht gewünscht hätte.

Gleich zu Beginn fällt schon das Start-Menü unangenehm auf: Ein Multiplayer-Modus, Arcade- und Royal-Rumble – das war's. Einen Karriere-Modus oder nette Zusatzoptionen sucht ihr vergeblich. Dafür ist der Arcade-Mode mehr als dürftig ausgefallen: Knock ähnlich wie in einem Beat'em Up eine Reihe von Gegnern aus, und ihr seid der Sieger. Der Rumble-Modus hingegen glänzt durch dezente Hektik und Unübersichtlichkeit – na ja, wer's mag ...

Nächster Kritikpunkt ist das magere Teilnehmerfeld: Knapp zwanzig Schläger sind nicht gerade viel. Wäre an sich aber nicht so schlimm, wenn wenigstens die Move-Auswahl stimmt, meint ihr? Dachten wir auch, aber mehr als simples Button-Mashing gibt's hier leider auch nicht – eure Recken verfügen nur über die simpelsten Grund-Moves. Was bleibt, ist also die gute Mucke, die alle zehn Sekunden von vorne beginnt, sowie die ansprechend gestalteten, allerdings schwach animierten Polygon-Figuren.



▲ Nett: der Run-In-Partner, den ihr per Tastenkombination in den Ring holen könnt.



Geht so!
 "Das geht doch besser"

Christian's Meinung:

■ Es kommt mir doch glatt so vor, als wollte Yuke's nur beweisen, dass man auch mehr als vier Wrestler gleichzeitig darstellen kann – was ihnen im Royal Rumble gelungen ist. Doch was nützen mir neun Athleten gleichzeitig im Ring, wenn's dann fast unspielbar wird (und zudem aufgrund des kleinen Teilnehmerfelds immer die gleichen Gurken in den Ring steigen)? Als kleiner Zwischenkampf in einem Karriere-Modus geht der Royal Rumble ja durch, aber als eigenständiges Spiel?

Shortcut

- 😊 witziges Run-In-Partner-Feature
- 😊 gut texturierte Wrestler
- 😊 Hinterhof-Arenen
- 😞 keine Auto-Face-Option – ihr blickt oft in die falsche Richtung
- 😞 wenig Wrestler
- 😞 mageres Move-Repertoire
- 😞 kurze Musikstücke
- 😞 fehlender Karriere Modus
- 😞 steife Animationen

WWF Royal Rumble

Wrestling
 3.5/5
 Features
 G P VP A
 Entwickler: Yuke's
 Hersteller: THQ
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 77% 65% 66%

SPIEL SPASS 61%

Duffy Duck: Duck Dodgers

Wenn einer das Universum retten kann, dann er!



Mit einem beherzten Sprung auf die Lore surft ihr ungefährdet durch die Level.

Einmal mehr steht das Universum vor seiner völligen Vernichtung. Doch nicht an den X-Men, an Flash Gordon oder ähnlich qualifizierter Weltenretter bleibt dieser undankbare Job diesmal hängen, sondern an dem aus unzähligen Cartoons bekannten Duffy Duck.

Der böse Minatur-Fiesling Marvin plant mit mehreren "Vernichtungseinheiten" dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest ein für alle mal ein Ende zu setzen. Eure Aufgabe besteht darin, diese auf fünf Planeten verteilten Maschinen außer Gefecht zu setzen. Der beschwerliche Weg zum Ziel präsentiert sich als typisches Jump'n'Run. Sprich, es gilt, niedlichen, kleinen Aliens in den Hintern zu treten, Kisten zu öffnen, von zufällig in der Gegend herumstehenden Plattformen auf andere zu springen sowie kleine Rätseleinlagen zu lösen. Dies ist jedoch nicht allzu schwer, weil ihr in solchen Fällen von eurem im Raumschiff verbliebenen Kollegen Porky nützliche Ratschläge erhaltet.

Auf jedem der fünf Planeten, die sich wiederum in mehrere Unterlevel untergliedern, erwartet euch am Ende ein besonderer Boss-Gegner. Hierbei nutzten die Entwickler die Gelegenheit und arrangierten ein Stelldichein für sämtliche bekannten Bösewichter der Cartoon-Vorlage.

Grafisch überzeugt *Duffy Duck: Duck Dodgers* durchaus, auch wenn man selbstverständlich keine Wunder erwarten kann. Für eine gepflegte Runde Comic-Gehopse reicht das Spiel allemal aus, insbesondere, da ihr mit den richtigen Items unter anderem auch fliegen und in manchen Situationen schwimmen und tauchen könnt.



Münzen sammeln? Pah, wie antiquiert! Duffy macht sich auf die Suche nach Atomen.



Gut!

"Für Toon-Fans ein Hit"

Axel's Meinung:

Fans der guten, alten Warner-Bros-Cartoons werden bei *Duffy Duck: Duck Dodgers* voll auf ihre Kosten kommen. Die liebevolle Präsentation und unzählige Details entschädigen für die streckenweise recht frustrierenden Mängel bei Steuerung und Kameraführung. So kommt durch die witzigen Animationen und die Zwischensequenzen in guter Sprachausgabe echtes Duffy-Feeling auf. Zocker, die allerdings nicht allzu viel Wert auf die Cartoon-Umgebung legen, finden selbstverständlich massenhaft bessere Genre-Kollegen. Aber gerade für jüngere Zocker, die ganz offensichtlich auch die Zielgruppe sein sollen, ist das Spiel zumindest mal eine längeres Wochenende mit der Verleihversion aus der Videothek wert.

Shortcut

- sehr schöne Cartoon-Präsentation
- mehr als 30 Level
- englische Sprachausgabe
- witzige Extrawaffen und -items
- Modul-Speicherung
- teilweise nervige Kameraführung
- etwas unpräzise Steuerung

Duffy Duck: Duck Dodgers

Jump'n'Run



- Entwickler: Paradigm Entertainment
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
72% 74% 75%

SPIEL SPASS 73%

WWE Smackdown! 2: Know your Role



Der beste PlayStation-Wrestler?



Sämtliche Animationen wurden leicht verbessert und die Moves auf den neuesten Stand gebracht.

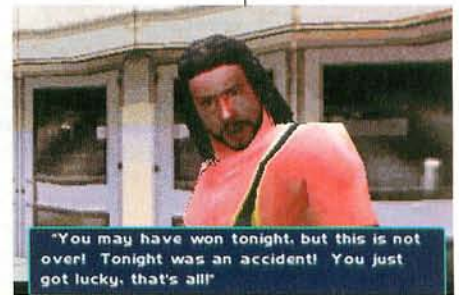


Der Charakter-Editor ist überraschend gut gelungen und macht richtig Laune.

Smackdown! konnte zumindest bei den Action-Wrestlern neue Standards setzen, doch inwiefern lassen die sich noch steigern?

Bei durchgehend allen Sportspiel-Sequels sind's die neuen Lizenz-Updates, so nun auch bei *Smackdown! 2*. Denn das Spiel änderte sich so gut wie nicht: Schnelles, actionreiches Gameplay mit einfachen Button-Combos steht im Vordergrund. Dafür gibt's jetzt eine neue Saison mit allen neuen Wrestlern, sprich: neue Gruppierungen und Bündnisse sowie neue Gesinnungen (zum Beispiel der Undertaker im Biker-Outfit). Neben einer geringen Aufwertung in den Bereichen Grafik und Animation legte man bei den Programmierern von Yuke's vor allem großes Augenmerk auf die KI – so einfach wie im Vorgänger lassen sich die CPU-Burschen nicht mehr verdreschen. Ebenfalls erweitert wurde die Story-Entwicklung im Hintergrund, die sich jetzt durch deutlich mehr Ränkeschmiedereien auszeichnet. Kurz gesagt: Eine in allen nur möglichen Belangen überarbeitete Fortsetzung, die sich allerdings genau gleich wie der Vorgänger spielt. Nur wer diesen noch nicht besitzt oder 300prozentiger Wrestling-Freak ist, greift zu.

Leider wird bei solchen Zwischensequenzen, die die „Hintergrund-Story“ weitererzählen, immer ewig lange nachgeladen.



"You may have won tonight, but this is not over! Tonight was an accident! You just got lucky, that's all!"



Christian's Meinung:

Smackdown! 2 ist genau so super wie schon der erste Teil. Zwar werden euch nun neue Backstage-Bereiche, eine erweiterte „Story“, feinere Animationen, noch mehr Match-Varianten und vieles mehr geboten, doch die Stimmung an sich ist genau gleich geblieben. So richtig überrascht hat mich eigentlich nur der Create-A-Wrestler-Modus: Selten zuvor war es in einem Wrestling-Spiel so spaßig, sich seinen eigenen Liebling zu erschaffen. Was mich allerdings enorm nervt, sind die ewigen Ladezeiten: Bei jedem neuen Event und bei jeder Zwischensequenz kommt ein „Loading – please wait“. Der Hauptgrund, warum *Smackdown! 2* nicht besser als sein Vorgänger abschneidet.

WWE Smackdown! 2: Know Your Role

Wrestling-Simulation



Features



- Entwickler: Yuke's
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
81% 83% 81%

SPIEL SPASS 84%

„Endlich wurde auch der deutschen Sprachausgabe ein großes Maß an Aufmerksamkeit geschenkt: Die deutschen Synchronstimmen kommen gut rüber.“



Koudelka

Willkommen im Kloster der verdammten Seelen!

Shortcut

- ☺ dichte Atmosphäre
- ☺ gute deutsche Synchronisation
- ☺ feine Renderings
- ☺ überzeugender Soundtrack
- ☺ Bonuspunkt-System
- ☺ Waffen- und Magie-Fähigkeiten steigen mit Gebrauch
- ☹ schlechte Kampf-Backgrounds
- ☹ zähe Kämpfe
- ☹ mit knapp 15 Stunden Spielzeit etwas zu kurz
- ☹ lange Ladezeiten
- ☹ fader Nachgeschmack nach dem Durchspielen

Wales, im Jahre des Herrn 1898: Dichter Nebel liegt über dem Moor von Abersyth und hüllt die Landschaft in einen frostigen Mantel aus kondensiertem Wasser. Zwar kann man kaum die Hand vor Augen sehen, doch schemenhaft ragt eine unheilvolle Bastion des abgründigen Schreckens wie ein schwarzer Felsen aus den grauen Schwaden. Er mahnt jeden Reisenden zur Umkehr: zum Schutz des eigenen Lebens in einem Wirtshaus Zuflucht zu suchen, wo jeder Wanderer vor flackerndem Kaminfeuer im Kreise Gleichgesinnter vor dem Wahnsinn bewahrt bleibt, der dort draußen sein Unwesen treibt.

Denn die Lebenden halten sich schon lange Zeit nicht mehr im Nemeton-Kloster auf, und wer weiß, welche gottlosen Geschöpfe dort jeden Abend ihre gequälten Schmerzensschreie in die Finsternis rufen. Niemand hat es bisher je gewagt, auch nur

einen Fuß in das schon seit Jahren verlassene Haus des Glaubens zu setzen. Bis jetzt. Nun machen sich drei furchtlose Abenteurer auf, das Geheimnis des verwehrten Anwesens zu ergründen – unabhängig voneinander, jeder auf eigene Faust und eigenen Beweggründen folgend.

Doch durch einen Zufall, von einer höheren Macht bestimmt oder vom Schicksal vorhergesehen, finden Koudelka, die undurchschaubare Zigeunerin, Edward, der wagemutige Glücksritter und der im Auftrag der heiligen Kirche gesandte Bischof James zueinander. Gemeinsam erfahren sie mehr über die düstere Vergangenheit von Nemeton, die dämonischen Riten und das brutale Abschlagen von unschuldigen Männern, Frauen und Kindern.

Gepflegter Grusel

Wie schon im Import-Test (VG 9/2000) beschrieben, fesselt die Hintergrundgeschichte über drei CDs lang absolut und eröffnet euch Stück für Stück immer mehr Details zu den grausam entstellten Leichen. Ihr erfahrt vom Ritus, den der damalige Abt vorbereitet hat, und warum



Christian's Meinung:

■ Sorry, Leute: Ich kann es nicht genau begründen, aber für mich persönlich stellt *Koudelka* wie seinerzeit *Parasite Eve* ein aus dem Einheitsbrei herausragendes RPG dar, obwohl es ganz offensichtlich mit den vielen kleinen Design-Fehlern nicht über Top-Hit- und somit Classic-Qualitäten verfügt. Und dennoch ist diese herrlich düstere Atmosphäre, verbunden mit der zumindest bis zur dritten CD tiefgründig erscheinenden Geschichte rund um das verfluchte Nemeton-Kloster und den grauenvollen Geschehnissen, die sich dort unter dem Deckmantel der heiligen Kirche zugetragen haben, cool: Ich „musste“ *Koudelka* nun für den PAL-Test bereits zum dritten Mal durchspielen – was bei der geringen Spieldauer aber auch nicht zu schwer ist. Wenn ihr neben all den anderen großartigen RPG-(Import-)Perlen der letzten Zeit noch ein paar Stunden investieren wollt, dann gebt *Koudelka* ein Chance – vielleicht geht es euch ähnlich wie mir.

euch immer wieder geisterhafte Erscheinungen heimsuchen. Ebenso klärt sich die Vergangenheit der einzelnen Protagonisten.

Leider lässt ab der vierten CD die dichte Atmosphäre ziemlich nach – alles läuft, wie es eben so sein muss, wieder mal auf einen einzigen Endgegner hinaus. Von den gelungenen Ansätzen hatten wir uns ein spannenderes Finale versprochen.



■ Das Quadrat-Kampffeld gaukelt strategische Tiefe leider nur vor. Etwas mehr Möglichkeiten hätten wir uns da schon gewünscht.

Neuer Level					
Koudelka Gosant					
Level 4		Bonuspunkte 2			
GP	225/225		R21 FP-Erfahrung		
MP	48/48				
STA	13	+5	18	INT	16 +0 18
KON	16	-1	15	RES	17 +5 22
GES	10	+6	16	WEI	15 +0 16
BEW	10	+6	15	GLD	11 +3 12
Erfahrung: 327		Nebel: 1500			

▲ Fein: Nach jedem Level-Up dürfen wir die Bonuspunkte nach eigenem Gutdünken verteilen.



▲ Die Renderings sind durchgehend sehr dunkel, verbreiten aber gerade deswegen eine gute Stimmung.



▲ Juhui! Je öfter ihr von Waffen und Magie Gebrauch macht, umso mehr steigen eure Fähigkeiten.

Deutscher Horror

Erfreulich, dass sich Infogrames in Bezug auf die Übersetzung sehr viel Mühe gemacht hat. In der US-Fassung wurde ja weitgehend auf Text verzichtet, die Dialoge laufen in sehr gelungener Sprachausgabe ab. Und auch für die deutsche Version fand Infogrames durchaus talentierte Sprecher, die die Persönlichkeit der Charaktere größtenteils gekonnt einfangen. Anscheinend sind sie ihrer Arbeit recht motiviert nachgegangen – auch wenn die umwerfende Stimme der US-Koudelka auf Deutsch nicht mehr ganz so erotisch klingt.

Blitze und Zauber

Weniger sorgfältig lief die Gameplay-Konvertierung: Die NTSC-Version wurde einfach 1:1 konvertiert. Das heißt, dass ihr euch immer noch mit Blitzern und Clipping-Fehlern der Polygonfiguren herumschlagt und dank des recht unausgewogenen Kampfsystems ewige Minuten mit simplen Augen-zu-und-hau-drauf-Gegnern verbringt. Dazu läuft auch bei mehreren Partymitgliedern Koudelka stets allein umher. Auch die eintönigen und grobpxelig texturierten Kampfarenen ohne jegliche Hintergrund-Tapete erfuhren keinerlei Überarbeitung. Die Render-Backgrounds hingegen sind zwar durch die nur in Braun- und Grautönen gehaltene Farbwahl etwas dunkel, bauen aber ein atmosphärisch dichtes und stimmungsvolles Bild des mittelalterlichen Klosters auf. Gut nach wie vor die unaufdringliche, doch immer passende Musikberieselung.

Das Waffen- beziehungsweise Magie-System stimmt: Je öfter ihr zuschlagt, desto besser werdet ihr. Auch die Verteilung von Bonuspunkten nach jedem Level-Up auf acht Charakterwerte gefallen uns. Sie sorgen für genug



▲ Wow! Das Kloster ist größer als anfangs vermutet. Erst nach dem Lösen diverser Schlüsselrätsel erhaltet ihr Zugang zu neuen Bereichen.



... Etwas stimmt hier nicht ...

▲ Wenn etwas nicht stimmt, dann meldet sich meistens bald ein dicker Endgegner. Leider gestalten sich die meisten Kämpfe viel zu langwierig, da die Gegner zwar nicht übermäßig stark sind, aber über zu viele Hitpoints verfügen.



Als du die Treppe heraufgehst, triffst du auf einen Mann, der eine Pistole trägt.

Spielraum, um eure Helden nach eigenem Willen zu formen. Ihr seht, *Koudelka* ist ein recht eigenwilliges Produkt. Wir können dem Game zwar keinesfalls eine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen, aber die Hardcore-Survival-Horror-Rollenspiel-Freunde könnten damit durchaus viel Freude haben.

Zuckerpuppe

■ Zusätzlich zu den vier *Koudelka*-CDs erhielten wir von Infogrames' PR-Michael noch ein kleines Päckchen mit einer weiteren CD, beschriftet mit „*Koudelka – The Girl!*“. Dazu folgende Kurzmittteilung: „Hallo Leute, heute habe ich mal etwas Besonderes für euch. Wie ihr ja sicherlich wisst, haben die Ex-Entwickler von Squaresoft sich von einem realen Girl für *Koudelka* inspirieren lassen. Infogrames Deutschland hat jetzt dieses Model ausfindig gemacht! Sie heißt Jamie, ist Halbamerikanerin (hmm, war das Mädels nicht ursprünglich Japanerin?) und zwanzig Jahre alt. Anbei erhaltet ihr eine CD mit Fotos von Jamie im *Koudelka*-Look. Diese Bilder dürft ihr gerne zur Veröffentlichung benutzen.“ Was wir an dieser Stelle natürlich auch prompt machen, weil ... süß ist die kleine Maus ja schon. Was das jetzt allerdings mit dem Spiel zu tun hat? Wer die andere Hälfte der Halb-Amerikanerin ist? Wo die Ex-Square-Jungs das Mädels getroffen haben? Fragen über Fragen ...



▲ Nur wer die richtige Tasten-Kombination drückt, erhält Zugang zum Endgegner.

◀ Wo ist nun der amerikanische Teil? Eher obenrum? Oder doch die langen Beine? Und wo versteckt sich der andere Teil?

▲ Wie in alten Zeiten: Einige Ereignisse werden euch fast schon in Text-Adventure-Manier nähergebracht.

Koudelka

Survival-Horror-RPG

Features



Entwickler: Sacnoth

Hersteller: Infogrames

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: leicht

Grafik 72%

Musik 81%

Sound 71%

SPIEL SPASS 73%



SMUGGLER'S RUN

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Shortcut

- 😊 geniale Grafik
- 😊 riesiges (ungelogen!) Areal
- 😊 uneingeschränkte Fernsicht
- 😊 sehr gute Gegner-KI
- 😊 perfektes Schadensmodell
- 😊 extrem realistische Physik-Engine
- 😞 Missionen beschränken sich im Prinzip auf "Aufsammeln & Abliefern"
- 😞 keine Replays
- 😞 nur eine, wenn auch sehr gute Kameraperspektive
- 😞 keine echte Storyline

▼ Den Großteil dieses Trucks haben wir bereits verloren. Hauptsache, die Kiste läuft noch.

▲ Wundert euch nicht, wenn der Weihnachtsmann dieses Jahr mit dem Auto kommt.

▶ Als Zocker weiß man ja, wie man sich bei Straßensperren zu verhalten hat. Führerschein und Fahrzeugpapieren – nein, danke!



Smuggler's Run

Grenzerfahrung oder Grenze zur Illegalität?

Ehrliche Arbeit lohnt nicht! Versucht lieber, eure Kohle als Schmuggler zu verdienen. Vielleicht kein einfacher, aber auf alle Fälle ein sehr aufregender Job.

Zu Beginn des Spiels befindet ihr euch, wie bei so vielen anderen Gangster-Geschichten, in der undankbaren Rolle des Neulings, der sich den Respekt seiner Kollegen erst verdienen muss. In einem riesigen Grenzgebiet besteht eure Aufgabe darin, von Hubschraubern oder Flugzeugen abgeworfenes Schmuggelgut einzusammeln und innerhalb eines recht knapp bemessenen Zeitraums

▶ Beim Clinch gegen andere Teams um die Schmuggelware wird mit harten Bandagen gekämpft.

■ In der Wüste befindet sich unter anderem ein alter Flughafen.



an den vereinbarten Übergabepunkt zu bringen. Auch wenn euch mehrere Spielmodi zur Auswahl stehen, dreht sich das Game in erster Linie um diese Aufgabe. Einzig im Time-Trial und dem Joyride-Modus kommt ihr ohne illegale

Waren aus. Wie jedoch zu erwarten ist, stellt sich das Schmuggeln als deutlich schwieriger heraus, als ihr zu Beginn vermuten würdet. So bekommt ihr es neben bestens ausgerüsteten, hochintelligenten und meist in der Überzahl auftretenden Polizei-Einheiten auch noch mit rivalisierenden Schmuggler-



▲ Ihr wollt auf die Spitze des Berges da hinten? Kein Problem.



▲ Auf asphaltierter Straße treibt ihr euch eher selten herum.



▲ Kleinigkeiten wie die Grenze zwischen den USA und Mexiko bringen den echten Schmuggler nicht von seinem Weg ab.

banden zu tun, die euch eure Ladung abluhnen wollen. Darüber hinaus tummeln sich in den Städten und entlang des Highways verirrte Wanderer oder in den Einöden wilde Tiere, die sich übrigens hervorragend dazu eignen, vor den Kühler genommen zu werden.

Können ist alles!

Mit zunehmendem Erfolg stehen euch für eure Aufgaben immer neue Fahrzeuge zu Verfügung die sich neben ihren Fahreigenschaften auch in ihrem Antrieb (Vorder- bzw. Hinterachsen- oder Vierradantrieb) unterscheiden. Da ihr in *Smuggler's Run* auf jegliche Bewaffnung verzichten müsst, liegt die einzige Möglichkeit, wie ihr euch der lästigen Verfolger entledigen könnt, in eurem fahrerischen Geschick. Und dies wird bei *Smuggler's Run* auf eine wirklich harte Probe gestellt. Die drei riesigen (und das heißt in diesem Fall wirklich riesig!) Spielareale, die sich in eine Berglandschaft, eine Schneelandschaft und eine Wüste unterteilen, sind nur so gespickt von Bodenunebenheiten, Bergen, Flüssen und anderen Hindernissen.

Dabei verhält sich euer Fahrzeug beeindruckend realistisch. Man sieht förmlich die Federung arbeiten und kann so ziemlich jedes Manöver ausführen, das in der Realität denkbar wäre. Ein klein wenig hilft die Gameengine allerdings bei allzu heftigen Überschlagen nach und verhindert in manchen Fällen durch einen kleinen Eingriff



▲ Die Schmuggelware liegt im Friedhof. Da müssen wir halt mal den Zaun entsorgen.



▲ Achtung, Cops von oben!

dennötigen Blackout. Die Crashes bleiben dabei, ebenso wie Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen, nicht folgenlos. Schritt für Schritt verliert ihr dabei Teile eurer Karosserie und ein am unteren Bildrand eingeblendetes "Schadensmeter" zeigt den Zustand eures Wagens an. Nach einiger Zeit ohne Unfall füllt sich dies zwar von alleine wieder, doch solltet ihr wirklich mal in den roten Bereich kommen, versagt euer Motor für einige Sekunden den Betrieb. Und sollten in diesem Moment die Cops hinter euch her sein, lässt sich eine Verhaftung kaum mehr verhindern.

Suchterzeugung pur!

So einfach dieses recht simpel anmutende Spielprinzip auch sein mag – ihr werdet schon nach kürzester Zeit süchtig nach diesem Spiel sein. Dies liegt nicht nur an der hervorragenden Steuerung, der brillanten KI und den actiongeladenen Missionszielen, sondern ganz besonders an der unglaub-



▲ Zweispieler-Modus helfen euch in einigen Modi auch noch Teamkollegen.



Axel's Meinung:

■ Das gab es bei uns noch nicht. Dass sich die Redakteure beim Test um das Pad streiten, spricht wohl schon für die Qualität von *Smuggler's Run*. Sogar eingefleischte RPGler wie Daxer konnten sich kaum mehr von der PS2 losreißen. Selbst, wenn ihr euch nicht an den Missionen versucht, könnt ihr euch stundenlang mit dem Joyride-Modus beschäftigen und einfach nur die mit zahllosen Details versehenen Landschaften erkunden. Bislang war ich in Sachen PS2 noch recht skeptisch. Doch mit diesem und einigen wenigen anderen in dieser Ausgabe getesteten Spielen führt wohl kein Weg mehr an dieser Konsole vorbei.

Super!

„Ein perfektes Racing-Vergnügen“



▲ Auch ein reißender Fluß kann euch nicht aufhalten.

lichen Grafik-Engine und der Landschaft. Der Landschaft? Nun, in keinem Videospiel dürftet ihr bisher wohl eine vergleichbar große Umgebung befahren.

Das Gebiet eines der drei Areale allein entspricht im Verhältnis einem 40 Quadratmeter großen Bereich, der in einem Detailreichtum umgesetzt wurde, dass es einem schlichtweg die Sprache verschlägt. Es gibt keinen Punkt, den ihr irgendwo in der Ferne (wir meinen wirklich eine Ferne, die schlägt alles bisher da gewesene) erkennt und nicht auch befahren könntet. Manchmal müsst ihr zwar ein paar Umwege in Kauf oder ein wenig mehr Anlauf nehmen, aber der Anblick, von einem hohen Bergkamm das Tal zu überblicken, entschädigt allemal.

Trotz dieser unglaublichen Größe gerät die Grafiken zu keinem Zeitpunkt ins Stottern. Weder Pop-Ups noch Clipping-Fehler oder Slow-Downs stören den blitzschnellen und actiongeladenen Spielfluss.

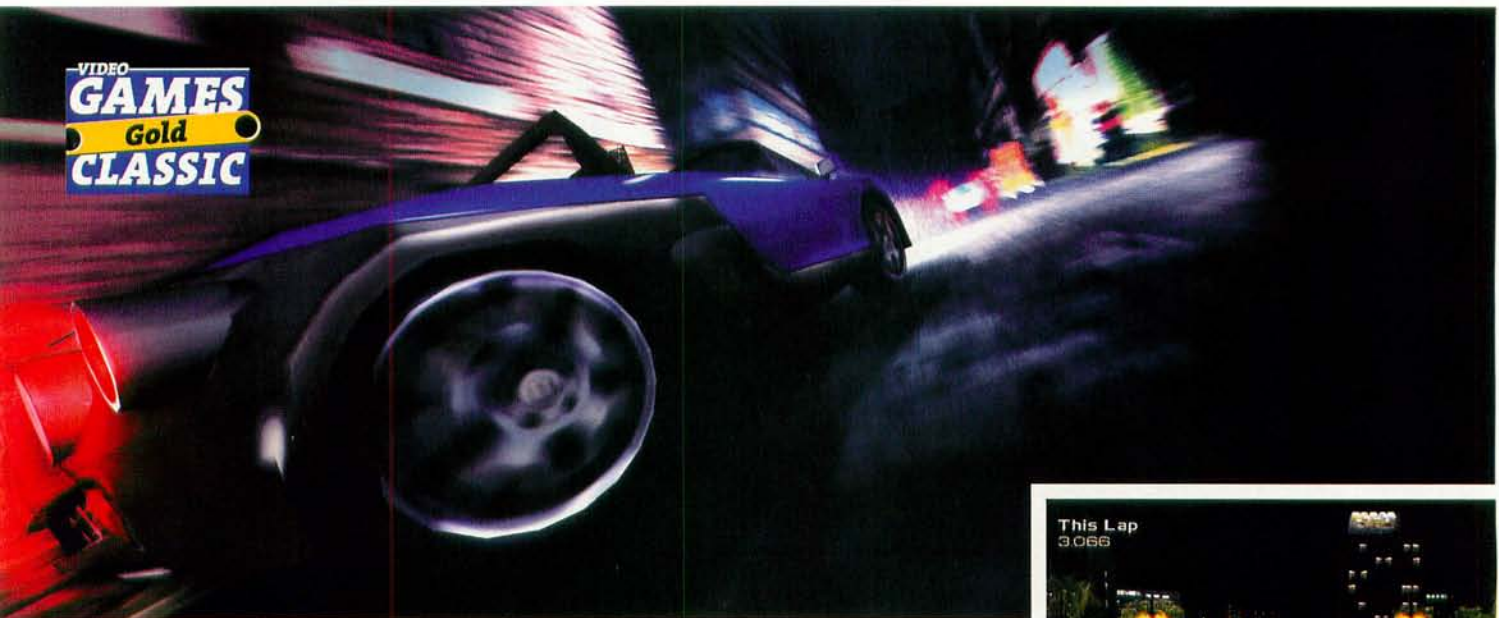
Besonders erfreulich ist neben der eben erwähnten technischen Qualität die Tatsache, dass die Entwickler viel Wert auf die Zweispieler-Action gelegt haben. So lassen sich sämtliche Spielmodi auch gegen einen menschlichen Gegner zocken. Auch bei der Splitscreen-Darstellung lässt die PS2 ihre Muskeln spielen und hält die hohe Framerate konstant hoch.



▲ Nicht jeder Wagen schafft es, auch jedes Hindernis zu nehmen.

Smuggler's Run
 Action-Rennspiele
 Features
 DS 3D A
 Entwickler: Rockstar Games
 Hersteller: Take 2
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 89% 78% 81%
SPIEL SPASS 85%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Metropolis Street Racer

Sightseeing-Tour mit Highspeed-Karossen

Shortcut

- tolle Motoren-geräusche
- drei Original-Städte
- pro Stadt drei Radiosender
- riesiges Straßennetz
- knackscharfe Texturen ...
- ... allerdings leider etwas steril
- träges Handling
- kein Schadensmodell
- fragwürdiges Kollisionsverhalten
- kein Free-Ride-Modus zum Erkunden einer kompletten Stadt

Metropolis Street Racer

Rennspiel

1 → 2 → 3

Features



- Entwickler: Bizarre Creations
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
81% 83% 84%

SPIEL SPASS 82%

Lange erwartet, endlich da: Über *Metropolis Street Racer* wurde ja schon im Vorfeld viel geschrieben und spekuliert.

Einzigartigen Detailreichtum sollte es bieten mit drei Großstädten, die bis auf die kleinsten Seitenstraßen den Originalen nachempfunden sind, und ein riesiger Fuhrpark an schnittigen Sportflitzern. Nun liegt uns die Testversion vor – und wir sind ehrlich gesagt etwas enttäuscht.

Nein, *Metropolis Street Racer* ist kein schlechtes Spiel, das Classic Label verrät's ja, aber aufgrund des enormen Hypes hätten wir uns eigentlich mehr erwartet. Doch alles der Reihe nach.

Fakt ist, dass Bizarre Creations, die ja schon unter Psygnosis' Fittichen mit *Formel 1* und *Formel 1 97* für die PlayStation Rennspielerschaft gesammelt hatten, sich enorme Mühe gegeben haben, die drei Städte auf dem DC nachzubauen. Mithilfe von Stadtplänen, Luftaufnahmen und Recherche

vor Ort (insgesamt wurden um die 40.000 Fotos geschossen) sammelte man Eindrücke von London, Tokio und San Francisco – dass Sega in allen drei Städten Headquarters besitzt, ist angeblich rein zufällig. Dann setzten die Entwickler die Metropolen Haus für Haus auf dem Rechner zusammen. Und in der Tat ist es unglaublich, mit welcher Genauigkeit die Jungs zu Werke gegangen sind: Soweit wir dies beurteilen können, befinden sich sämtliche Gebäude am richtigen Platz, die Höhenunterschiede stimmen und alle wichtigen Wahrzeichen stehen dort, wo man sie erwartet – lediglich ein paar für den Spieler uninteressante Abschnitte wurden etwas zusammengestaucht.

Wie im Krankenhaus

Schade nur, dass die gesamte Atmosphäre ziemlich steril rüberkommt. Trotz knackscharfer Texturen und liebevoll platzierter Randobjekte hat man stets das Gefühl, durch verlassene Geisterstädte zu kurven –

irgendwie fehlt einfach Leben. Bis auf eine Straßenbahn in Shibuya und ein paar anderen Animationen bewegt sich einfach nichts in den Häuserschluchten. So dreht ihr also meistens ganz alleine eure Runden und versucht, vorgegebene Bestzeiten zu unterbieten. Ziel ist es, in 25 Kapiteln jeweils zehn Rennen zu gewinnen und mit den dadurch ergatterten Punkten, hier genannt Kudos, Zugang zu neuen Strecken sowie neuen Autos zu erhalten. Insgesamt weist *Metropolis Street Racer* also 250 verschiedene Strecken auf, die jedoch allesamt Abwandlungen der gesamten Stadtstrecke sind. Trotzdem bleibt noch genug zu tun – über 30 Quadratkilometer wollen erst mal abgefahren werden. Cooles Feature: Je nach lokaler Ortszeit (dank interner DC-Uhr) fährt ihr zu verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen. Dabei gibt es sieben unterschiedliche Renn-Arten, die wir im Kasten gesondert aufzählen. Kudos könnt ihr euch auf dreierlei Weise erfahren: Erstens natür-



▲ Bei den Rennen gegen die CPU-Kontrahenten wird's heftig: Die Gegner-KI arbeitet einwandfrei.



▲ Vor allem in der Cockpit-Perspektive kommen die Motoren-Sounds extrem gut.



▲ Neben gebräuchlichen Karossen lassen sich noch viele Special-Cars erfahren.



▲ Um euren Gewinn zu erhöhen, könnt ihr die "Target Points" selbst festlegen.

lich durch einen Sieg, zweitens durch fehlerfreies Fahren und drittens durch einen spektakulären Fahrstil mit gewagten Slides und Überholmanövern. Doch Punkte können euch auch wieder abgezogen werden, beispielsweise wenn ihr Randobjekte oder andere Autos rammt, was vor allem beim Überholen nicht selten passiert. Um eure Punkte nochmal zu erhöhen, könnt ihr Joker sammeln, die, wenn ihr sie einsetzt, euren Punktegewinn verdoppeln – aber auch den Punkteverlust.

Lizenz-Karren

Vierzig Lizenz-Wagen (unter anderen Mercedes SLK, Audi TT, Alfa Spider und diverse Mazdas, Renaults und Mitsubishis) sowie einige abgedrehte Special-Cars wie ein Londoner Taxi, ein getuneter US-Schulbus oder ein Rasenmäher (!) wollen von euch Probe gefahren werden. Tuning-Optionen hat man sich dabei allerdings leider gespart, wodurch sich eure Eingriffsmöglichkeiten lediglich auf das Ändern der Farbe, der Fenster (getönt oder klar), des Tops (Hardtop, Softtop, Cabrio) und der Aufschrift des Nummernschildes beschränkt. Crash-Verhalten gibt es übrigens auch keines – bei Berührungen mit „Fremdobjekten“ prallt ihr wie eine Billardkugel ab. Gut gelungen sind aber die Motorensounds, die extra bei der MIRA (Motor Industry Research Association) aufgenommen wurden und vor allem in der Cockpit-Perspektive äußerst satt überkommen. Das Fahrverhalten der einzelnen Autos ist bisweilen extrem unterschiedlich (Front- oder Heck-Trieb, PS-Stärke) und auch die Beschaffenheit des Untergrunds (Kiesel im Hyde Park, Tram-Schienen in San Francisco) wirkt sich auf eure Bodenhaftung aus. Jedoch waren wir zumindest bei den Autos, die wir persönlich schon gefahren sind, nicht ganz zufrieden damit, wie die Flitzer auf unsere Kommandos reagierten.

Damit neben dem Brummen des Motors nicht absolute Stille herrscht, könnt ihr in jeder Stadt auf drei Radiosender zurückgreifen, die mit netten Musikstücken, DJ-Ansagen und Werbespots gute Live-Atmosphäre schaffen. In London empfangt ihr beispielsweise die Sender Capital Jazz (Jazz, was sonst?), The Underground (Dance Music) oder West Central One (Pop) – sehr realistisch gelöst, die ganze Sache. Internet-Games gibt's übrigens leider keine. Lediglich ein Download von Ghost Cars und eine Highscore-Liste stehen euch hier zur Verfügung. Wollt ihr mit menschlichen Gegnern spielen, müsst ihr wohl oder übel mit dem Zweispielers-Splitscreen-Modus vorlieb nehmen. **CD**



▲ Ob's in der Verkaufsversion auch so ist? Drückt ihr alle vier Buttons, könnt ihr frei über die Stadt schweben.



▲ Nette Idee: *Metropolis Street Racer* arbeitet mit der internen DC-Uhr.



▲ Vor dem Rennen könnt ihr euch euren Lieblingssender aussuchen.



▲ Auf Tuning-Optionen hat man leider völlig verzichtet.



▲ Sehr authentisch gelöst: Unter Brücken habt ihr keinen Radio-Empfang.

Die neun Stadtteile:

- San Francisco – Fisherman's Wharf: Touristengebiet mit vielen Restaurants und Shops.
- San Francisco – The Financial District: Viele Bürogebäude und Häuserschluchten. Sehenswert: Das Embarcadere Center, das SF World Trade Center, die Transamerica Pyramid
- San Francisco – Pacific Heights: SF, wie wir es aus Filmen wie Bullitt kennen – Berg- und Talfahrten ohne Ende.
- Tokyo – Shibuya: Touristenzentrum mit vielen Bars und einem bunten Nachtleben.
- Tokyo – Shinjuku: Riesige Hochhäuser inklusive Japans höchstem Gebäudekomplex, den Government Buildings.
- Tokyo – Asakusa: Alt und Neu auf einem Fleck. Sehenswert sind die alten japanischen Tempelanlagen.
- London – Trafalgar: Trafalgar Square, Leicester Square, Picadilly Circus
- London – Westminster: Houses of Parliament, Big Ben, Westminster Abbey, Waterloo Station, Westminster- und Lambeth-Brücke, County Hall, St. Thomas' Hospital, Lambeth Palace
- London – St. James' Park: Whitehall, Parliament Street, Birdcage Walk, St. James' Park, Ministry of Defence Building, Downing Street, Buckingham Palace



▲ Echt hässlich: Bei Nebel sind vor allem die dunklen Wagen extrem konturlos.



Christian's Meinung:

■ *MSR* wird dem ganzen Hype meiner Meinung nach überhaupt nicht gerecht. Ich muss ehrlich sagen, dass es mir komplett egal ist, ob ich nun durch reale oder fiktive Städte rase, wenn nur das Gameplay stimmt. Und da muss ich sagen, dass ich erstens mit dem Fahrverhalten nicht ganz einverstanden bin und mir auch die fehlenden Tuning-Optionen negativ aufstoßen. Auch das Kudos-System finde ich nicht optimal: Man fährt ein Rennen, gewinnt ein Auto, fährt das nächste Rennen ... Da gefällt mir die Methode in *GT* schon deutlich besser: Geld verdienen und dann vor der Wahl stehen, welches Auto wohl als nächstes fällt. Trotzdem kann man *MSR* natürlich empfehlen – vor allem die bombastische Aufmachung verdient schon mal einen Blick (auch wenn's etwas steril ist).



▲ Im Replay und auch während der Rennen seht ihr den Fahrer am Lenkrad werkeln und sogar die Gänge schalten.

Sieben Rennen musst du dreh'n:

1. Hot Lap Stages: Beendet eine Runde unter der vorgegebenen Zeit.
3. One-on-One Stages: Ihr fahrt gegen einen Gegner und gebt ihm je nach Können einen Vorsprung, was euch bei einem Sieg mehr Kudos einbringt.
2. Timed Run Stages: Im Prinzip das gleiche wie die Hot Laps, diesmal aber mit CPU-Fahrern.
4. Street Race Stages: Ein echtes Rennen, wie man's halt gewohnt ist.
5. Championship Stages: Wie Street Race, jedoch mit mehreren Strecken in Serie
6. Challenge Stages: Hier sind verschiedene Aufgaben wie Follow the Leader (immer einen gewissen Abstand zum vorderen Wagen halten) zu erfüllen.
7. Special Stages: Diese Stages könnt ihr nur mit bestimmten Autos oder zu bestimmten Tageszeiten fahren.

So echt wie das Leben:

■ Da haben sich die Bizarre-Jungs richtig Mühe gegeben. Dank unzähliger Fotos konnten so sämtliche Texturen absolut realistisch auf die Polygon-Wände gebracht werden.

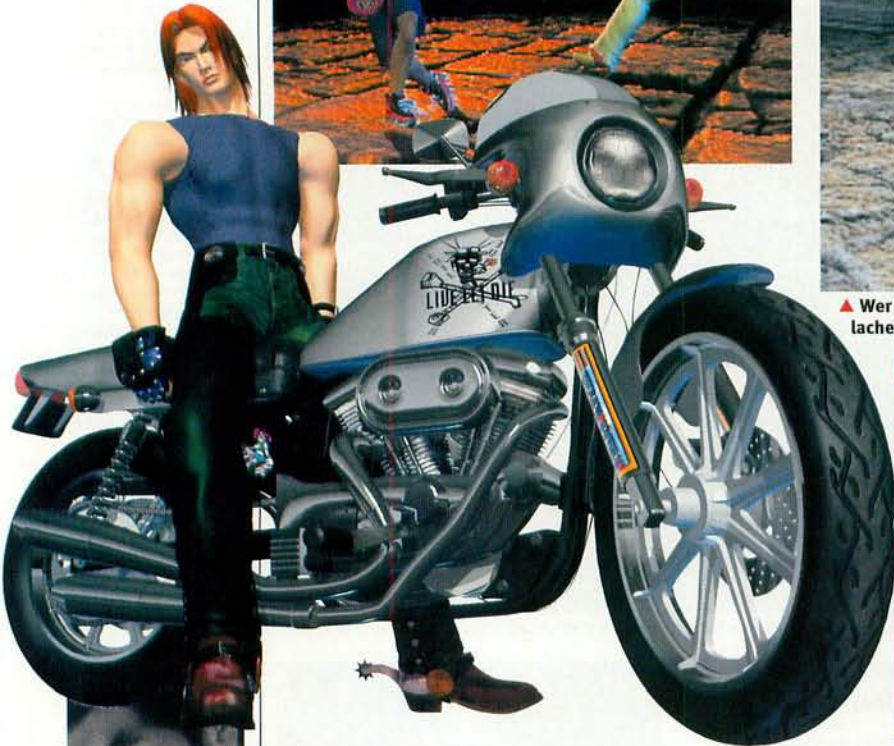


VIDEO GAMES
Gold CLASSIC

Herrliche Flammen im Hintergrund sorgen für Atmosphäre.



▲ Wer Jun Kazama beherrscht, gegen den hat der Gegner nicht mehr viel zu lachen. Die Indianer-Lady Julia wird nach dieser Aktion einen Gips brauchen.



Ralph's Meinung:

O.k., Namco hat die Charaktere und Stages in Sachen Modellierung und Animation auf Hochglanz poliert, die Kamera noch feiner eingestellt, die deutsche Version mit Anti Aliasing ausgestattet und mit Bowling erneut ein witziges Bonus-Spielchen eingestreut, doch die Perfektion und den Mehrwert eines *Soul Calibur* aus eigenem Hause konnten die Japaner nicht erreichen. Dazu gibt's zu wenig neue Moves, sind alle Kämpfer schon bekannt und so etwas länger Motivierendes wie ein World Tour Modus ist nicht mit von der Partie. Der zusätzliche Speicher der PS2 wird vordergründig für das durchaus reizvollen Tag-Feature genutzt, das jedoch keinen großen Programmieraufwand bedeutete. Nicht, dass wir jetzt behaupten wollen, *Tekken 7* wäre mau – keinesfalls, es macht vor allem zu zweit viel Spaß; ihr müsst euch jedoch im Klaren sein, nur einen Remix der PS-Trilogie im PS2-Look zu bekommen.

Super!
„It's Tekken – nicht mehr, nicht weniger“

Tekken Tag Tournament

The King of Iron Fist ist zurück – auf der PS2 wird jetzt im Doppelpack geprügelt!

Shortcut

- Kämpfer Anti-Aliased
- herrliche Deluxe-Kämpfer-Animation
- Gameplay rockt nach wie vor
- cooles Tag-Team-Feature
- eingängiger Elektro-Soundtrack
- witziges Tekken-Bowling als Bonus
- 34 Tekken-Stars aus allen Teilen ...
- ... aber nur ein mikrigger neuer Charakter
- schwache Ending-FMVs
- Replays zeigen nur jeweils letzten Move
- ein World Tour Modus fehlt schmerzlich
- keine Interaktivität mit den Arenen
- PAL-Version langsamer

Seit Ende März dieses Jahres erfreut die Tag-Team-Variante der beliebten *Tekken*-Serie bereits das japanische Martial-Art-Klientel. Mit knapp acht Monaten mehr auf dem Buckel soll der Namco-Kracher nun auch hierzulande als System Seller für die in High-End-Preisregionen positionierte PS2 fungieren. Hat *Tekken 7* dazu den nötigen Biss?

Wenn ihr die statt schwarz nun lila schillernde CD im Laufwerk eurer neuen, teuren PlayStation2 versenkt, werdet ihr euch sofort heimisch fühlen, sofern ihr schon aus 32-Bit-Zeiten ein Fan dieser rasanten

Beat'em-Up-Serie seid. Alle (Standard-) Spielmodi finden sich genauso wie die 34 Kämpfer – davon zu Beginn erst 20 verfügbar – aus allen Teilen der Saga wieder. Ob Marshall Law, King, Paul Phoenix, Yoshimitsu, Heihachi Mishima, Jin Kazama oder wie sie alle heißen, ihr habt die Moves der noch immer simplen Steuerung mit je zwei Punch- und Kick-Buttons schnell wieder verinnerlicht und schon kann's losgehen! Ihr müsst nur noch beachten, dass ihr euren Partner mit einem der Shoulder-Buttons ins Spiel bringen könnt – und zwar möglichst, bevor der derzeit Kämpfende von einer vernichtenden Combo des Gegners

niedergestreckt wird. Geht nämlich einer von beiden K.O., habt ihr, im Gegensatz zum Tag-Match in *Dead or Alive 2*, die Runde bereits verloren. Der Reiz von *TTT* gehen also bis auf diese Ausnahme nicht vom Gameplay, sondern von der knusprigen Verpackung aus.

Die Arenen mit der sich zwar noch immer merklich absetzenden, unendlich dimensionierten Kampffläche betören mit tollen Effekten wie Spiegelungen in Wasserpfützen, jubelnden Zuschauern, feuerpeisenden Statuen, malerischen Schneeflocken oder mit Nachwuchsstars, die im Hintergrund eine Kata üben. Die mit perfek-



▲ Yoshimitsu setzt zu einem Schwert-Sprint an – die meisten Moves sind alte Bekannte.



▲ Ein Perfect ist auch im vierten Teil der Serie nicht leicht hinzukriegen.



▲ Die Kamera täuscht in *TTT* geschickt das Nichtvorhandensein der dritten Dimension vor.

Kampf der Systeme: Soul Calibur vs. Tekken TT

Im Deathmatch in der VG 6/2000 gegen *Dead or Alive 2* hat *Tekken TT* ein Unentschieden heraus geholt. Wie schlägt sich „The King of Iron Fist“ aber gegen sein Namco-Schwesterspiel *Soul Calibur* auf Dreamcast im großen Systemkampf?

	Tekken Tag Tournament	Soul Calibur	Punktstand
Kämpfer	Mächtig, mächtig: 34 Kämpfer stehen nach dem Freischalten Spalier, allerdings bis auf einen Boss allesamt schon aus <i>Tekken 1-3</i> bekannt.	<i>Soul Calibur</i> bietet zwar auf dem Papier nur 20 Akteure, die Hälfte davon jedoch völlig frisch und nicht aus dem Vorgänger <i>Soul Edge</i> übernommen.	Aufgrund höherer Quantität ein Punkt für <i>Tekken TT</i> : 1:0
Stages	Mit wunderschönen Effekten wie Feuer, Spiegelungen und wehendem Gras und wie gewohnt unendlich lang.	Dank Mission Battle mehr und taktisch anspruchsvollere, mittelalterliche, sehr atmosphärische Themen.	Der Punkt geht ganz klar an <i>Soul Calibur</i> : 1:1
Animationen	Klar gegenüber dem trockenen Automatenbild verbessert sind sie <i>Soul Calibur</i> ebenbürtig, wenn auch mangels Waffen unspetaktulärer.	Besseres ist im 3D-Bereich weder auf Dreamcast noch anderswo zu finden: Absolut lebensecht und ohne jeden Fehler: Genial – Namco eben.	Minimaler Vorteil SC wegen toller Waffen, dennoch Gleichstand: 2:2
Gameplay	Der alte Button-Masher spielt sich wie eh und je rasant ohne jegliche Verzögerung mit schönen Button-Tap-Combos und – neu – Tag-Wechseln.	<i>Soul Calibur</i> ist <i>Tekken TT</i> mit Waffen. Allerdings könnt ihr via 8-Way-Run die dritte Dimension besser nutzen und oft von Ring-Outs profitieren.	Das Gameplay der Kontrahenten hält sich die Waage: 3:3
Spielmodi	Alles drin, alles dran: 1-on-1, Tag, Time Attack, Survival, Team Battle und Training warten auf euch; kein motivierender Tour-Modus.	Hier schlägt SCs Stunde: Der Mission Battle Modus ragt mit Abwechslung pur und Dutzenden spannender Herausforderungen über den Rest heraus.	Eindeutiger Punkt für den Platin-Star <i>Soul Calibur</i> : 3:4
Boni	Als Nachfolger des witzigen <i>Tekken-Beachball</i> im dritten Teil gibt's nun Bowling, Caption (Bilder machen) und das bekannte Theater.	Kata-Showroom, 300+ Artworks aller Kämpfer, Profil-Modus, Schaukämpfe, Extra Survival, neue Stages, editierbares Intro – unglaublich!	Da gibt's nix zu rütteln: Korrekter Punkt für <i>Soul Calibur</i> : 3:5
Musik	Recht nett komponierter Elektro-Sound, der gut zum Kampfgeschehen passt und den Voice Samples genug Luft lässt.	Orchestral-pompös-mittelalterliche Fanfarentitel, für jeden Kämpfer liebevoll gemacht und angepasst.	Auch diese Kategorie geht an <i>Soul Calibur</i> : 3:6
Präsentation	Top-Intro mit edlen Render-Passagen; gewohnt gute Namco-Menüs. Abspänne bis auf den Endgegner etwas daneben.	Leider kein so hübsches Intro wie bei <i>Soul Edge</i> auf der PS1, eine ähnliche Menüführung und trockene Abspänne.	Knapper Vorsprung für <i>Tekken</i> : 4:6
Gesamtwertung	Deutlicher Endstand: <i>Tekken TT</i> ist ein solider Remix von <i>Tekken 1-3</i> , lässt jedoch wahre Höhepunkte vermissen.	Namco glänzte mit <i>Soul Calibur</i> und packte die GD mit Spielmodi, Boni, Stages und Top-Gameplay nur so voll.	6:4 für <i>Soul Calibur</i> ! DC herrscht bei Beat'em-Ups.

tionierten Animationen versehenen Kämpfer stehen dem in nichts nach: Ob Aerial Kick Combo, In-Fight-Wurf-Kombination oder von Blitzen umgebener Unblockable Move – eine Aktion ist schöner anzuschauen als die andere und choreographisch von Namco unnachahmlich in Szene gesetzt. Lediglich das noch immer sehr Button-Mash-lastige Gameplay hätte den würzigen Beigeschmack des genialen Konter-Systems aus *Dead or Alive 2* durchaus vertragen können. Ein wenig herum nörgeln müssen wir an den Replays, die euch nach jeder Runde und kompakt noch einmal nach dem Durch-

spielen präsentiert werden: Warum wird nur jeweils der allerletzte Move gezeigt, dieser jedoch in vierfacher Wiederholung aus unterschiedlichen Blickwinkeln? Da nützt die schönste Combo nix.

Neuer Look – bekanntes Spiel

Schade auch, dass man sich mit den Abspann-FMVs nicht besonders viel Mühe gegeben hat, denn diese versprühen nicht mal im Ansatz einen ähnlichen Witz oder Charme wie zu 32-Bit-Tagen. Na ja, immerhin könnt ihr mit dem freispielbaren Caption Modus Bildschirmfotos von coolen Aktionen



▲ Die PAL-Version von *TTT* ist zwar anti-aliased, läuft aber auch langsamer als die NTSC-Variante.

◀ Die Boss-Lady ist der einzige neue Charakter in *TTT*.

aufnehmen, auf Memory Card abspeichern und sie euren Kumpels vorführen.

Krachende, kernige Schlaggeräusche und Ohrwurm-verdächtiger Elektro-Sound täuschen aber nicht darüber hinweg, dass *TTT* ein gewichtiger Spielmodus für die Langzeitmotivation fehlt, etwa vergleichbar mit der World Tour in *Street Fighter Alpha 3* oder dem Mission Battle in *Soul Calibur*. Schön dagegen, dass die Kämpfer extra für die PAL-Version mit Anti-Aliasing (kein Treppcheneffekt) nachbearbeitet wurden. Langsamer als die NTSC-Version läuft's dennoch. Themawechsel: Obwohl *Tekken* unter Beat'em-Up-Freaks den Ruf hat, dass ein Profi hier weit mehr als bei anderen Prügeln gefährdet sei, gegen einen wild auf die Tasten hämmernden Anfänger zu verlieren, enthält das Kampfsystem einige spitzfindige Feinheiten. Konter sind zwar sehr schwer, aber möglich, die geschickte Wiederaufnahme des Duells nach Bodenkontakt will gelernt sein und hoch zählende Tag-Combos sind hier die Krönung der Kampfkunst, um nur ein paar Beispiele zu nennen. *Tekken*-Fans wird das egal sein – die lieben das Spielprinzip und werden auch mit diesem Remix ihren Spaß haben. Ein echter PS2-only-Nachfolger wartet mit *Tekken 4* jedoch schon am Horizont. **RR**

Jun Kazama und das Meer:



■ Das märchenhafte Intro lässt erstmals Anflüge von Emotionen auf der PS2 aufkommen – wenn jetzt die Games auch noch so aussehen würden. Aber das Problem hatten wir doch schon mal...



▲ Alle Stages warten mit hübschen Effekten wie diesem Lens Flare auf. Dennoch befällt einem sehr oft ein Déjà-Vu-Erlebnis – nur die Tag-Wechsel und Tag-Combos sind wirklich neu.



▲ Mit dem Capoeira-King Eddy Gordo ist man als Anfänger noch immer gut beraten.

Tekken Tag Tournament

3D-Beat'em-Up

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20

■ Features



■ Entwickler: Namco
 ■ Hersteller: Sony
 ■ Preis: ca. 120 Mark
 ■ Geeignet ab: 16
 ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

88% 84% 85%

SPIEL SPASS 85%



Spyro – Year of the Dragon



Der lila Feuerspucker zündet zusammen mit vier neuen Freunden ein finales 32-Bit-Jump'n'Run-Feuwerk.

Shortcut

- ☺ fünf spielbare Charaktere
- ☺ viele, viele abwechslungsreiche Aufgaben
- ☺ mit 37 Stages immens umfangreich
- ☺ der Tony-Hawk-Skate-Level
- ☺ Automatik-Speicherung
- ☺ englische Sprachausgabe mit witzigen Akzenten
- ☺ Level-Themen kommen sympathisch rüber
- ☺ grafisch einen Tick schwächer als Teil zwei
- ☺ Überraschungsfaktor nicht mehr so hoch wie beim Vorgänger
- ☺ Polygonmangel bei den Charakteren
- ☺ meist uninspirierte Dudelmusik

Spyro – Year of the Dragon

Jump'n'Run

Features



Entwickler: Insomniac Games
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel

Grafik 81% Musik 68% Sound 90%

SPIEL SPASS 84%

Aller guten Dinge sind drei: Eine der PlayStation-Kultfiguren kehrt ein letztes Mal zurück und bekommt es mit einer bösen Hexenmeisterin zu tun, die sämtliche 148 Eier der friedlichen Spyro-Drachenbrut stibitzen konnte – denn die Feuerspucker schlummern nach einer wilden Party nach dem siegreichen Gefecht mit Ripto in Teil zwei den Schlaf der Gerechten.

Und wie das in Jump'n'Runs eben so ist, konnte das magische Weib die Eier nicht bei sich behalten, sondern verstreute sie in vier enorm große Welten, die von den fiesen Rhynocs, den Schergen der Hexe terrorisiert werden. Wollt ihr die Drachenküken zurück, müsst ihr Spyros flammenden Atem, seine unnachahmlichen Ramm-attacke und die bescheidenen Segelfluggkünste bemühen, Ort um Ort besuchen und die dort anstehenden Probleme lösen. Dabei verschlägt es euch in alle nur denkbaren Szenarien: ein von Pandas bewohntes China-Terrain, ein von Geister-Piraten heimgesuchter Schiffsfriedhof, die Sümpfe der Finsternis, ein Lava-Krater, eine Art Schweizer Alpenpass, Unterwasser-Burgen, überfrostene Eis-Level, mit Panzerfestungen verbaute Strände, eine Ninja-Pagode und noch vieles mehr.

In jeder dieser Stages verbirgt sich eine vorgegebene Anzahl Eier, die ihr durch das Lösen von Aufgaben oder simples Ent-

decken von abgelegenen Wegen einsammeln müsst. Mit einem Geschützturm Eiskulpturen zerschießen, mit einem Raketenboot einen Hai aus Stahl mürbe ballern oder nach Durchlaufen eines Superkraft-Feldes Säure durchschwimmen – das kriegt der mutige Spyro noch allein auf die Reihe.

Fünf Freunde sollt ihr sein

Für anspruchsvollere Herausforderungen braucht Spyro jedoch die Hilfe seiner vier neuen Freunde: Als Känguru Sheila erreicht ihr dank Supersprungkraft jede noch so abgelegene Plattform, der Armee-Pinguin Sergeant Bird kann fliegen und Granaten verschießen. Dazu kommen noch Bentley, der Hüne, und Agent 9, der Space-Scharfschütze.

kontrolliert wird, ausgetragen – und der nächsten Welt zugelassen zu werden. So kommen auch Genre-Anfänger locker weiter, während auf der anderen Seite die Experten bei der Suche nach den schwierigen Eiern ganz schön auf die Probe gestellt werden. Auch diese Spyro-Welt glänzt übrigens durch einen Überfluss an Edelsteinen – 15.000, um genau zu sein –, die in Werten von eins bis 25 einfach so in der Gegend herumliegen oder in Fässern, Amphoren und Metallkisten auf ihren Entdecker warten. Damit will etwa der gierige "Geldsack", der immer einen charmannten Spruch auf den Lippen hat, für seine Leistungen (Freilassen von Freunden, Öffnen von Türen) bezahlt werden. Damit das Hüpfespektakel nicht langweilig wird, kram-

„In Sachen Grafik hat es Year of the Dragon schwer, mit seinem exzellenten Vorgänger mitzuhalten.“

Im Gegensatz zum Vorgänger wurden die einzelnen Level diesmal nicht mehr nach Schwierigkeitsgrad unterteilt – hier heißt die Devise: Probieren geht über Studieren. Das Konzept blieb jedoch gleich: Vier von sechs Eiern pro Level spürt ihr nach wie vor relativ locker auf. Das reicht, um zum Bosskampf – wird immer im Team mit einem eurer Kumpels, der von der CPU

ten die Designer von Insomniac Games (*Disruptor*) tief in der Abwechslungskiste und bauten Aufgaben wie Rennen zu Wasser, am Boden und in der Luft, Boxkämpfe, einen verbaute Weg für blinde Glühwürmchen freimachen, Laternen im Zeitlimit entzünden, Tricks à la *Tony Hawk* im Skate-Park zeigen, Tauchabenteuer in Torpedo-bewehrten U-Booten erleben, mit



▲ Witzig: Mit dem Laserstrahl müsst ihr Schneemänner grillen und Eis sprengen.



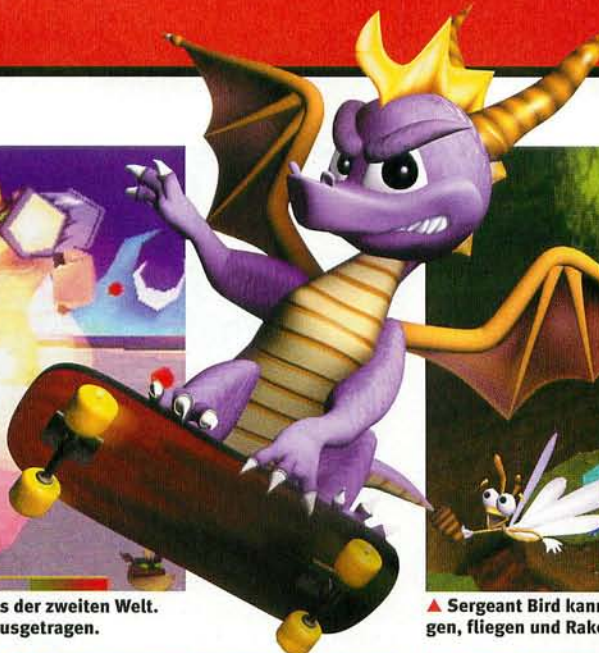
▲ Turbo inside: In der Hi-Speed-Wasserröhre müssen alle Rhynocs gerammt werden.



▲ Kleine Flugeinlage gefällig? Das dafür winkende Dino-Ei ist hart zu bekommen.



▲ Da kassiert Spyro eine volle Breitseite vom Boss der zweiten Welt. Alle Endgegner-Fights werden übrigens im Team ausgetragen.



▲ Sergeant Bird kann ein schweres Gerät tragen, fliegen und Raketen verschießen.



▲ Ein bisschen Tony Hawk muss sein, dann ist die Jump'n'Run-Welt voll Sonnenschein!



▲ Mit dem Känguru Sheila erreicht ihr ungeahnte Höhen und spezielle Level.



▲ Alle Viecher und Leute, die ihr während eurer Odyssee trifft, sorgen durch ihre ulkigen Akzente für gute Laune.

Goldgräbern auf Schatzsuche gehen, Explosivgeschosse spucken, Kanonentürme zertrampeln und und und ein. In Sachen Grafik hat es *Year of the Dragon* jedoch schwer, mit seinem exzellenten Vorgänger mithalten: Dort waren die Stages mit vielen Lichteffekten und Farbspieleereien noch einen Tick bunter und atmosphärischer ausgefallen.

Grafik und Sound: Vorteil Teil zwei

Dass der Polygon-Count der Charaktere noch immer so niedrig wie eh und je ist, fällt erst dann auf, wenn die Kamera in den Zwischensequenzen (keine Render-FMVs) nahe heranzoomt und das ganze klobige Ausmaß zum Vorschein bringt. Da können die Sprecher noch so gut sein, diesen Teil

mussten wir stets mit Schaudern schnell wegstutzen. Da die simple Story aber keine großen Kapriolen schlägt, kann man das ganz nach dem Motto "jeder Dollar ins Spiel und nicht in die Verpackung" verschmerzen. Das trifft auf die musikalische Seite leider nicht zu – dass melodiöse Geniestreiche diesmal so selten wie echte Drachen sind, bricht *Spyro 3* in der Tat einen Zacken aus seiner Jump'n'Run-Krone. Auch in diesem Punkt hat Teil zwei die Nase vorn. Witzig kommen auf jeden Fall die Boss-Fights, in denen eure Helfer euch zur Seite stehen. Ein besonders abscheuliches Monster muss zum Beispiel zuerst mit der Rammattacke in die Lava geschubst und dann vom Känguru Sheila mit einem gewagten Hopsper untergetaucht werden, damit es Energie verliert.

Damit ihr auch nach einer längeren Pause nicht den Überblick verliert (schöne Grüße an *Dankey Kong 64!*), könnt ihr in eurem Tagebuch jederzeit jeden einzelnen Sublevel nachschlagen und mit einem Blick sehen, was ihr anstellen müsst, um an noch fehlende Eier zu kommen. Auch sehr praktisch: Jedes Mal, wenn ihr von Level zu Level geht, speichert das Spiel automatisch jeden noch so kleinen Fortschritt – sei es auch nur ein gefundener Edelstein – ohne dass ihr euch durch ein halbes Dutzend lästige Ja/Nein-Fenster klicken müsst.



RK

Fortsetzungen über Fortsetzungen auf der PlayStation

Sequels sind bequem, verursachen weniger Entwicklungskosten und kommen beim Spieler aufgrund des Bekanntheitsgrades gut an. Von den ganzen jährlichen Standard-Sport-Updates haben neben *Spyro* auch die hier aufgelisteten Dauerbrenner mindestens die dritte Runde auf der PlayStation bereits hinter oder unmittelbar vor sich. Werden sie aber immer besser? Die Wertungstendenz (Spielspaß-Prozente) in Form von Pfeilen spricht da eine deutliche Sprache: Nur in den wenigsten Fällen konnten Lara & Co. im Laufe der Jahre deutlich zulegen.

Anzahl Teile	Zehn	Fünf	Vier	Drei
	Street Fighter →	Resident Evil ↓	Toshinden ↓	Tekken →
		Tomb Raider →	Ridge Racer →	TOCA ↑
		Need for Speed ↓	WipOut →	Road Rash →
		Crash Bandicoot →	Cool Boarders ↓	Theme Park →
			Test Drive ↓	Star Wars ↓
				Moto Racer ↓
				Final Fantasy ↓
				Air Combat ↓
				GTA ↓
				Gex ↓
				Discworld ↓
				Jet Moto ↓
				Theme Park →
				Colony Wars →
				Destruction Derby →



Ralph's Meinung



Ein weiteres monumentales Jump'n'Run aus Kalifornien erfreut alle Freunde knuffiger Charaktere. Bis ihr alle 148 Dracheneier – jedes ist mit einer bestimmten Mission verknüpft – gefunden und die vier riesigen Welten à acht Sub-Level erforscht habt, dürften schon ein bis zwei Wochen vergehen. Obwohl auch diesmal wieder Abwechslung groß geschrieben wurde, fehlten mir aber über weite Strecken zündende Gags und eine Storyline mit mehr Seele. U-Bootfahren, Geschütze bedienen, Fliegen, Schwimmen durch Säure und ungeschickte Kreaturen bei allerlei Aufgaben unterstützen kommt im Mix zwar immer noch ganz nett, habe ich aber alles irgendwo schon mal gesehen. Herausragend sind dagegen die Skateboard-Level mit der Pseudo-Tony-Hawk-Engine und die vier neuen Charaktere mit ihren eigenen Fähigkeiten und Stages. Besonders gefallen haben mir auch die englischen Sprecher, die den Figuren mit spanischen, französischen oder russischen Akzenten viel Flair verleihen. Hoffen wir, dass dies bei der deutschen Übersetzung, die uns noch nicht vorlag, auch erhalten bleibt. Alles in allem eine routiniert inszenierte, umfangreiche Fortsetzung ohne große Schwächen, das aber den voraussichtlichen Spielwitz eines *Conkers Bad Fur Day* (N64) vermissen lässt.



Shortcut

- original FIFA-Lizenz
- variantenreiche Steuerung
- Optionsflut à la EA Sports
- animiertes Gameplay-Tutorial
- ordentlicher deutscher Kommentar
- eigene Abwehr mit Schwächen
- manchmal KI-Bugs
- Ball recht schwer zu erkennen

Fussball Live 2

Fußball-Simulation



Features



- Entwickler: Team Soho
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: div.

Grafik Musik Sound
78% --% 75%

SPIEL SPASS 78%

Fussball Live 2

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Sony will sich gegenüber EAs und Konamis Blockbustern *FIFA* und *International Superstar Soccer* nicht geschlagen geben und schickt das Sequel zu ihrem recht ansehnlichen *Fussball Live* auf den Platz.

Wie es sich für eine anständige 2K-Fußball-Sim gehört, steckt in Sachen Optionen und Spielmodi – bis auf die Farbe der Schnürsenkel des Schiris – alles drin, was sich der Kicker-Fan wünscht: 20 Original-Stadien rund um die Welt, National-Teams und europäische Klubmannschaften mit authentischen Kickern, aktuelle Kader, Training, Wetter-Funktion, Turniere, eine Saison, Taktik, Verletzungen, Härte des Pfeifenmannes und vieles mehr. Auf der Amateur-Stufe entwickeln sich die Matches in *FL2* zu einer munteren

Ralph's Meinung: Super!

■ *Fussball Live 2* ist noch actionlastiger als *FIFA* – es geht mit sehenswerten Treffern en masse von einem Kasten zum anderen. Dabei bleiben für Profis Schmäcker wie angeschnittene Bälle, Lupfer oder Direktabnahmen nicht auf der Strecke. Ebenso schön haben sich die Designer um die Details gekümmert: Ein Carsten Jancker von Bayern ist beispielsweise mit seiner Glatze deutlich zu erkennen. Wer mit ein paar Bugs wie nicht angreifenden CPU-Kickern bei Führung und Zeitspiel eurerseits leben kann, ist mit dieser Alternative zu *FIFA* gut beraten. Gameplay und Animation stimmen jedenfalls – nur der Ball ist etwas mickrig und dunkel geraten.



► Glatze Jancker und Schoko Elber von Bayern sind deutlich zu erkennen.

Schießbude mit Ergebnissen à la 6:2, auf der Profi-Ebene und höher ist schon mehr Gefühl für die Feinheiten des Spiels, etwa mit Doppelpässen, Hechtkopfbällen, Täuschungsmanövern und Schwalben gefragt, um zum Erfolg zu kommen.

Aus der Ferne gefallen die guten Animationen, aber aus der Nähe werden beim Torjubel die grobklotzigen Kicker doch recht unansehnlich. Im Angriff klappt das Zusammenspiel eurer Mannen meist recht gut, nur in der Abwehr vermissen wir etwas die Schläue der KI. Oft ist die gesamte Abwehr durch einen einzigen Pass ausgespielt und ihr habt das Nachsehen, wenn die Kugel im Netz zappelt. Der deutsche Kommentar von Thomas Hermann gefällt trotz der Wiederholungen, da selbst exotische Kicker aus Bolivien noch mit Namen genannt werden.



▲ Na also: Wie in der Realität, so im Spiel: England bekommt eins überbraten.

◀ So hübsch wie auf dem hochauflösenden Render-Artwork sehen die Kicker nicht aus.

UEFA Champions League Season 2000/2001

Glückwunsch – die stetig wachsende Fußball-Familie bekommt neuen Zuwachs.

Shortcut

- Klassik-Modus
- gute Torhüter
- annehmbare Steuerung
- lange Ladezeiten
- schlechte Grafik
- öde Präsentation
- dürrtige KI
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

UEFA Champions League Saison 2000/2001

Fußball-Simulation



Features



- Entwickler: Silicon Dreams
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
63% 66% 69%

SPIEL SPASS 48%

Nach einigem Hick-Hack erscheint nun aus dem Hause Take 2 die virtuelle Umsetzung der aktuellen UEFA-Serie.

Bereits das Intro lässt vermuten, dass es sich bei *UEFA Champions League Season 2000/2001* um eine eher einfach gestrickte Fußball-Simulation handelt. Während Konkurrenzprodukte mit unglaublich packenden Videosequenzen die Atmosphäre anheizen, bekommt ihr hier eher unansehnliche Standardkost vorgesetzt. Dieser Eindruck wird bei einem ersten Blick auf das recht trockene und nicht unbedingt übersichtliche Menü noch bestätigt. Neben einem bei Fußball-Simulationen eigentlich schon zum guten Ton gehörenden Trainings-Modus könnt ihr außerdem die UEFA-Meisterschaft der Saison



2000/2001 am heimischen Screen nachspielen oder aber ein eigenes Turnier nach persönlichen Präferenzen zusammenstellen. Auch wenn die UEFA-Lizenz für einige Fans sicherlich recht interessant ist, wäre hier ein

wenig mehr Auswahl gewiss nicht fehl am Platz gewesen. Die größte Enttäuschung erwartet euch allerdings beim eigentlichen Spiel. Denn weder die grobpixeligen und plump animierten Spieler noch das Gameplay selbst lassen echtes Fußball-Feeling aufkommen. Zu sehr hängen gelungene Spielzüge vom Zufall und nicht von eurem Können ab. Darüber hinaus lassen euch die eigenen Spielkollegen zu oft sprichwörtlich im Regen

stehen und verweigern selbst bei Traumpässen das vernünftige Zusammenspiel. Einzig die recht gewitzten Goalies und die aktuelle Lizenz verhindern einen völligen Untergang.

Axel's Meinung: Geht so!

■ Gibt es nicht schon genug durchschnittliche Fußball-Sims für die PlayStation? Trotz der im Prinzip guten Ansätze wie den Klassik-Begegnungen und dem durchdachten Trainings-Modus verhindern sowohl die nicht mehr zeitgemäße Präsentation als auch die im Vergleich mit Konkurrenzprodukten recht dürrtige Spielbarkeit, dass echtes Soccer-Feeling aufkommt. So können wir nur das in diesen Fällen typische Fazit ziehen: Wer schon ein gutes Fußballspiel sein Eigen nennt, kann auf *UEFA Champions League Season 2000/2001* getrost verzichten, und alle anderen sollten besser einen genaueren Blick auf die zahllosen Genrekollegen werfen.



▲ Nicht nur, dass die Spieler sehr grobschlächtig aussehen – oft geht dadurch auch die Übersicht flöten.



▲ Tor! Tor! Scheint die Spieler aber nicht zu interessieren, denn die verschwinden, bevor der Ball überhaupt den Boden berührt.



▲ Entweder gibt es gar keinen Schatten oder gleich vier davon. Da kann sich jeder selbst den physikalisch korrekten aussuchen.

Speedball 2100

Schnell, brutal und gnadenlos!

Speedball pur – die härteste Sportart seit der Juggler geht in die nächste Runde: Mit diesem PlayStation-Remake erlebt das Amiga-Spektakel der Bitmap Brothers seinen zweiten Frühling. Doch kann die simple Metallball-Schlacht auch über zehn Jahre nach seinem ersten Erscheinen immer noch faszinieren?

Zumindest grafisch sorgt *Speedball 2100* nicht gerade für Begeisterungstürme. Über fade, graue Arenen ohne jegliches Publikum hampeln einfachst modellierte Spielercharaktere so steif, als hätten sie einen Besen im Kreuz. Da schleicht sich schnell Ernüchterung ein. Zur heutigen Zeit können wir uns da doch eigentlich mehr erwarten und das beweisen ja auch zahlreiche andere Sport-Games.

Am genial einfachen Spielprinzip wurde aber zum Glück nichts verändert, wodurch sich nach dem ersten Schock doch noch das bekannte

gut!

Christian's Meinung:

■ *Speedball* im neuen Gewand. Aber so überragend neu sieht dieses Gewand trotz Polygon-Power gar nicht aus. Ich persönlich erinnere mich da schon lieber an das gute Amiga-Original zurück – da konnte man die billigen Animationen und die Einheits-Arenen zumindest noch mit unzulänglicher Hardware-Power begründen. *Speedball 2100* kann ich also nur Leuten empfehlen, die schon vom Original begeistert waren, oder neben dem ganzen *FIFA*, *NHL* und *NBA*-Update-Wahn etwas Abwechslung suchen.

▼ Auf dem Spielfeld sieht's aus, wie in einem Flipper. Bumper, Warps und Extras, wohin man nur blickt.



▲ In der Fitness-Kammer rüstet ihr eure Gladiatoren mit neuen Gimmicks aus.

Speedball-Fieber einstellt: Ihr manövriert eure stahlharten Jungs quer über ein futuristisches Spielfeld und müsst dabei versuchen, die Eisenkugel im gegnerischen Tor zu versenken – Handball in der Zukunft. Taktische Spielzüge erlaubt dabei die Nutzung der Banden sowie diverser Bonusfelder und Bumper, die auf dem Feld platziert wurden. Nach jedem Spiel wechselt ihr in den Manager-Part, wo ihr Spieler auswechselt, im Fitness-Raum diverse Fähigkeiten wie Intelligenz (wer braucht das schon?) oder Aggression (schon besser!) verstärkt. Hätte man sich bei der Präsentation etwas mehr angestrengt, wäre eine höhere Wertung sicher drin gewesen. Schade drum.



▲ Zimperlich gehen die einzelnen Spieler nicht gerade miteinander um – da liegt man schon öfter mal auf der Schnauze.

Shortcut

- ⊕ schnelles Gameplay
- ⊕ Fitness-Center
- ⊕ „Icecream“-Sound-Sample
- ⊖ miese Grafik
- ⊖ wenig Abwechslung
- ⊖ kaum Musik
- ⊖ schwache KI

Speedball 2100

Sport

Features

 ■ Entwickler: Bitmap Brothers
 ■ Hersteller: Empire
 ■ Preis: ca. 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
51% 45% 63%

SPIEL SPASS 57%

International Superstar Soccer 2000

Der kleine PS1-Bruder gibt sich arcadelastiger, aber nicht weniger unterhaltsam.

Der Name muss nicht immer Programm sein. Im Gegensatz zu seinem für die PS2 erscheinenden Namensvetter *International Superstar Soccer* präsentiert sich das aktuelle *ISS* für die PlayStation als einfach zu handhabender Action-Fußball der gehobenen Klasse.

Interessanterweise handelt es sich bei *ISS 2000* nicht, wie zu vermuten wäre, um einen Nachfolger des genialen, wenn auch anspruchsvollen *ISS Pro Evolution*, sondern um eine Umsetzung der recht einfach spielbaren Nintendo 64-Version. Der Vorteil dabei liegt jedoch gerade für diejenigen, die nicht allzu viel Zeit mit dem Erlernen komplexer Button-Kombinationen verbringen möchten, auf der Hand: Hier lässt sich Fußball von seiner einfachsten Seite genießen, ohne dass ihr permanente Action und beeindruckende Torschüsse vermissen werdet. Auf keine Manöver müsst ihr verzichten – sie lassen sich einfach nur unkomplizierter umsetzen. Anstatt

Super!

Axel's Meinung:

■ Keine Frage, *ISS* ist ohne Zweifel ein geniales Spiel. Die Grafik ist an der Grenze des auf der PlayStation Machbaren. Die Spielbarkeit ist nach wie vor auf höchstem Niveau. Doch gerade der Bereich der Action-Fußball-Titel war von jeher eine Domäne der *FIFA*-Serie. Und in diesem Punkt gibt sich EA Sports nicht so leicht geschlagen und schneidet meiner Meinung nach immer noch besser ab. Wer beim Hardcore-Fußball höchste Ansprüche stellt, sollte sich lieber *ISS Pro Evolution* zulegen, andere jedoch unbedingt ein Freundschaftsspiel zwischen *FIFA 2000* und *ISS 2000* wagen, um ihren persönlichen Favoriten zu ermitteln.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

▼ Das Replay lässt euch jede Situation nochmals genau analysieren.



das PS-Pad mit Funktionen zu überfrachten, könnt ihr schnell und intuitiv auf jede sich ergebende Situation reagieren.

Abgesehen von dieser Einschränkung (wenn man sie überhaupt als solche versteht) erhaltet ihr mit *ISS 2000* ein rundum komplettes Action-Fußballspiel, dem kein Aspekt fehlt. Neben den Standard-Spielmodi wie Meisterschaften, Freundschaftsspiele und Trainings-Sessions steht euch ein Editor zum Erstellen eigener Spieler und ein Szenario-Modus zur Verfügung. In diesem seid ihr Gebieter des Schicksals und könnt legendären Begegnungen zu einen anderen Ausgang verhelfen.

Technisch haben die Entwickler das Äußerste aus der PS herausgeholt. Die Animationen sind butterweich und das gesamte Game spielt sich so wunderbar flüssig, wie man es von einem Mitglied der *ISS*-Serie erwarten kann.



▲ Auf den Goalie ist Verlass. Auch, wenn dafür mal ein Stürmer zu Boden gehen muss.



▲ Stellt euch den Angriff nicht zu leicht vor. Die CPU-Abwehr ist auf Zack und lässt den Ball nie aus den Augen.

Shortcut

- ⊕ schnelle Erfolgserlebnisse
- ⊕ stabile und sehr schöne Grafik-Engine
- ⊕ eingängiges Gameplay
- ⊕ sehr gute Animationen
- ⊕ Original-Lizenzen
- ⊕ Szenario-Modus
- ⊖ für echte Simulations-Freaks möglicherweise zu arcadelastig

International Superstar Soccer 2000

Fußball-Simulation

Features

 ■ Entwickler: Konami
 ■ Hersteller: Konami
 ■ Preis: ca. 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 6 Jahre
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
82% 77% 89%

SPIEL SPASS 83%

VIDEO GAMES
Platin
CLASSIC



▲ Im Strafraum jeder seine Aufgabe. Tore sind somit nur durch geschicktes Taktieren möglich.



▲ War das wirklich ein Foul, oder ist da jemand auf dem schneebedeckten Rasen ausgerutscht?



International Superstar Soccer



Das echtste aller Fußballspiele hält Einzug auf der PS2.

Shortcut

- endlich Original-Spielernamen
- superbe Animationen
- überragende Spielbarkeit
- Karriere-Modus
- anspruchsvolles Gameplay
- flüssige Grafik
- realistischer Spielablauf
- ☹️ setzt eine gewisse Eingewöhnungszeit voraus

Lange genug mussten die Fußballfans auf eine wirklich herausragende Umsetzung ihres Lieblingssports für eine Next-Gen-Konsole warten.

Leider hatte gerade das DC neben einem ansonsten hervorragenden Software-Angebot just in Bezug auf den Volkssport Nr.1 eher magere Genrevertreter anzubieten. Besser bedient sind da schon Zocker, die mit dem Kauf einer PlayStation2 liebäugeln. Jetzt stehen gleich zwei hervorragende Titel in den Startlöchern und buhlen um die Gunst der Freunde des runden Leders: Neben EA Sports FIFA 2001 kommt zeitgleich auch Konamis Edel-Soccer ISS in einer technisch auf den neusten Stand gebrachten Version auf den Markt. Seit jeher bestach die FIFA-Serie durch ein einfaches und dadurch jedem Spieler schnell zugängliches Gameplay, während ISS für deutlich anspruchsvolleres Fußballvergnügen stand.

Ein häufig kritisiertes Manko der Konami-Variante waren jedoch stets die durch Fantasienamen ersetzten Originalspieler. Dank einer frisch erworbenen Lizenz hören diese nun bis auf wenige Ausnahmen (etwa Ronaldo, der ja bekanntlich sein



▲ Dank der sehr guten Replay-Funktion kommen Diskussionen wie um das berühmte Wembley-Tor gar nicht erst zustande.

„eigenes“ Game bewirbt) auf ihren echten Namen. Das macht sich insbesondere im sehr guten Live-Kommentar von Michael Schuermann und Christian Schulz positiv bemerkbar.

Der Ball ist rund

An spielerischen Optionen stehen euch neben einem einfachen Freundschaftsspiel verschiedene Ligen und Turniere zur Verfügung, in denen ihr gegen eine internationale Mannschafts-Auswahl euer Bestes gebt. Auf Wunsch verändert ihr diese nach



Axel's Meinung:

■ Auch wenn manche den Wettkampf zwischen der FIFA- und der ISS-Serie fast schon als Glaubenskrieg betreiben – genial gelungen sind beide Umsetzungen. Ich persönlich gebe dem jedoch merklich anspruchsvolleren ISS in diesem Fall den Vorzug, da ein wirklich mühsam erspieltes Tor einfach mehr Befriedigung bereitet als ein Standardtreffer, den jeder bereits nach wenigen Minuten anbringen kann. Und genau in diesem Punkt hält ISS den Trumpf. So verlangt das Game zwar eine längere Auseinandersetzung mit der Steuerung und fordert strategisches Vorgehen, doch dafür gestaltet sich der Spielablauf um so realistischer und dadurch auch fesselnder.

eigenen Wünschen und stellt so eure eigenen Turniere zusammen. Mit den U23-Mannschaften steht euch eine Auswahl der Stars von morgen zur Verfügung. Wem diese Auswahl nicht reicht, der hat die Möglichkeit, mit Hilfe eines komfortablen "Create-a-Player"-Menüs einen eigenen Spieler zu erstellen und diesen nach einigen Trainingseinheiten an die Weltspitze zu kicken.

Nostalgiker, die lieber den Lauf der Fußballgeschichte beeinflussen möchten, haben dazu in einem aufregenden Szenario-Modus Gelegenheit. Die Anforderungen nehmen jedoch kontinuierlich zu, so dass die wirklich anspruchsvollen Aufgaben nur von echten Profis gemeistert werden. Spielerisch wie technisch präsentiert sich ISS von seiner allerbesten Seite und ist erwartungsgemäß über jeden Zweifel erhaben. Interessant allerdings, dass sich der Spielablauf deutlich stärker am anspruchsvollen ISS Pro Evolution als am Arcade-lastigen ISS 2000 orientiert.



▲ Das bewährte Eckball- und Freistoß-System wurde beibehalten.



▲ Die Bewegungen der Spieler sind mega-realistisch und lassen TV-Flair aufkommen.

International Superstar Soccer

Fußball-Simulation

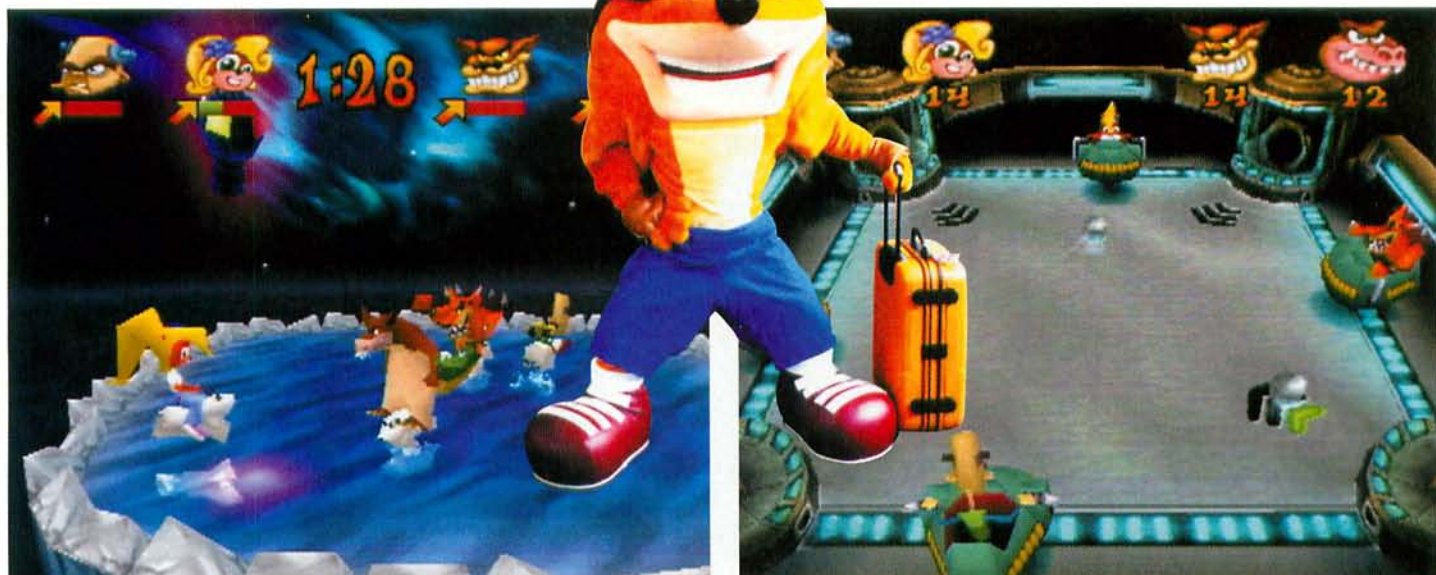
Features

- CP
- MC
- DS
- 3D

Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Preis: ca. 130 Mark
Geignet ab: 6 Jahre
Schwierigkeit: mittel

Grafik 84% Musik 79% Sound 78%

SPIEL SPASS 91%



▲ Bitte nicht ausrutschen: Wer auf der glitschigen Eisplatte nicht aufpasst, nimmt ein kaltes Bad im Meer.

▲ Haltet den Kasten sauber: Alle vier Spieler verteilen ihr Tor vor den pfeilschnellen Metallkugeln.

Crash Bash



Lustige Party-Zeit mit der roten Beutelratte

Nach drei Jump'n'Run-Episoden und einer Kart-Raserei beglückt uns Sonyms inoffizielles Maskottchen jetzt mit einem der ganz doll populären Party-Spiele – frei nach dem Motto: „Was Mario kann, kann Crash schon lange!“

Unter dem Titel *Crash Bash* steigt der rote Raser mit seinen Freunden in 28 Minispiele-Arenen. Farbenfroh aufbereitet duelliert ihr euch auf Flippertischen, Jump'n'Run-Spielfeldern oder rutschigen Eisplatten. Je nach Aufgabe schubst ihr eure drei Kontrahenten in eisiges Meerwasser, schmettert ihnen stählernde Pinball-Kugeln um die Ohren oder bratet euren Widersachern pfeilschnelle Raketen in den Pelz. Actiongeladener Kurzzeit Spaß ohne Verschnaufpause – Crash kann sich im neuen Genre ohne größere Stolpersteine behaupten. Lediglich die verwirrende Iso-Perspektive stört bislang den Spielfluss. Den hinteren Teil des Spielfeldes durchleuchtet die fix montierte Kamera nämlich nur ungenügend. Außerdem hat unser pelziger Freund mit den alt-

bewährten Multiplayer-Problemen zu kämpfen: Ladet euch drei Freunde vor die Mattscheibe und erlebt einige Stunden vorzügliche Unterhaltung – die Solo-Partie fällt dagegen ernüchternd spaßarm aus. Gegen einen computergesteuerten Professor Neo Cortex oder eine schnuckelige Tiny will einfach nicht die für abendfüllende Sessions benötigte Schadenfreude aufkommen.

AD



▲ Beim "Bodenplattenmarkieren" ist Schnelligkeit gefragt. Erst in den letzten Sekunden entscheidet sich Sieg oder Niederlage.



▲ Ja, sie gibt es wirklich, und Australien ist ihr Lieblingsland.

◀ Mit Nitro-Kisten ist nicht zu spaßen: Wer nicht hört, der muss eben fühlen.



Alex' Meinung:

■ Video Games likes to party! Es ist schon kurios, aber sobald lautes Lachen aus dem naheliegenden Spielzimmer dröhnt und fest steht, das ein neues Multiplayer-Game in der Konsole zappelt, wird es voll um den Fernseher. Auch bei *Crash Bash* war der Spaß anfänglich groß. Bei wenigen Mitspielern flaut die anfängliche Begeisterung doch recht schnell ab – ähnlich der italienischen Klempner-Party. Allein die Niederlagen der menschlichen Leidesgenossen machen die Multiplayer-Pelzratte interessant. Neben dem öden Einzelmodes nervt die ungünstige Kameraperspektive. Summa Summarum bleibt ein nettes Stück Software, das euch nicht lange fesselt.

Shortcut

- ☺ 28 unterhaltsame Minispiele
- ☺ schadenfrohe Multiplayer-Action
- ☺ viele coole Items
- ☹ alleine wirds recht schnell öde
- ☹ technisch nur mittelpflichtig
- ☹ teilweise ungünstige Kameraperspektiven

Crash Bandicoot-Historie

Was ist dran am zotteligen Breitmaul-Grinsler? Ist es sein Charme, sein Charisma oder seine publikumswirksame Fröhlichkeit? Über 20 Millionen verkaufte Exemplare in weltweit vier Auftritten sprechen jedenfalls für sich.



Crash Bandicoot (1996)
Sony überzeugte: das zur damaligen Zeit bestaussehende Jump'n'Run für die PlayStation.



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (1997).
Mit neuer Grafikpracht und lustigen Ideen etablierte sich Crash.



Crash Bandicoot: Warped (1998)
Unglaublich umfangreich: Der dritte Serien-Teil heimste zu Recht diverse Höchstwertungen ein.



Crash Team Racing (1999)
Ab auf den Parkplatz, *Mario Kart!* *Crash Team Racing* brauste unaufhaltsam auf und davon.

Crash Bash

Multiplayer-Fun

→ → → → →

Features

DS MC A

Entwickler: Eurocom

Hersteller: Sony

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

69% 68% 73%

SPIEL SPASS 65%

MULTI-PLAYER 76%



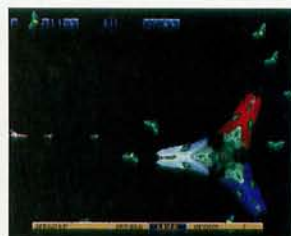
Dieser Spinnenboss aus Gradius 3 ist noch relativ leicht zu besiegen.



Ein altes Gradius-Relikt: Die Wahl des passenden Schiffs mit entsprechender Bewaffnung.



Lasst euch von den Blasen nicht einullnen, sonst seid ihr schneller Sternstaub als ihr glaubt.



Gradius 4 wartet zumindest mit einigen leckeren Grafikspielereien auf – es fehlt trotzdem an Dynamik.



In der kosmischen Wüste solltet ihr schleunigst Luft-Boden-Raketen einkaufen.



Gradius 3 & 4

Zwei alte Schinken für die derzeit auf dem Papier leistungstärkste Konsole.



Shortcut

- Gradius III endlich ruckelfrei
- Oldies wird die Tür für PS2 geöffnet
- grafisch nur minimal verbessert
- warum nicht mehr Spiele der Serie dabei?
- altbackenes Level-Design
- wir haben ein Neo-Shoot'em-Update erwartet

O...k., jungs hier ist das PlayStation2-Entwicklungs-kit! Was fangen wir jetzt damit an? Ich hab's: Lasst uns am besten ein paar alte Kamellen aus unserer Rumpelkammer konvertieren und so tun, als seien wir schwer beschäftigt. Dann schaut bei uns vielleicht Hideo Kojima (der Metal Gear Solid-Macher) nicht vorbei und traktiert uns mit seinen Visionen, die wahrscheinlich gar nicht umzusetzen sind, höchstens bei gleichzeitiger Gehirnschmelze.

Was haltet ihr von unserer Version der Entstehungsgeschichte dieser Mini-Compilation? Schickt uns doch mal eure besten Geschichten – die ausgefallenste wird mit einem unserer berühmten Ü-Eier



Das Intro verspricht leider weit mehr als diese Mini-Compilation hatten kann.



Ralph's Meinung:

■ Hmm, zwei uralte Shoot'em-Ups als Mini-Compilation zum PS2-Launch – das kann's nicht sein. Warum hat man nicht eine richtige Gradius-Sammlung mit Nemesis, Life Force, Salamander, Parodius & Co. auf eine CD gepresst? Das wäre vielleicht ein Kaufgrund für Ballerspiel-Freaks mit Hang zur Nostalgie gewesen. So aber bleiben mit Gradius III ein unansehnliches und langweiliges und mit dem vierten Teil ein zumindest grafisch aufpoliertes Laser-Festival aus längst vergangenen Tagen, die den heutigen Top-Shootern R-Type Delta, G-Darius, Einhänder oder Radiant Silvergun nicht das Wasser reichen können. Das Extrawaffen-System mag damals innovativ gewesen sein, heute gehört es ins Museum. An diesem Titel könnt ihr getrost vorbeischnellen, wenn ihr euch schon dazu durchgerungen habt, tausend Mark für die PS2 hinzulegen.

Geht so!
„Wenn schon Compilation, dann richtig!“

Ein guter alter Bekannter

■ Sachen gibt's: Nach über 100 Ausgaben Video Games seit 1991 meldet sich ein Testkandidat der Erstausgabe – Gradius III – erneut und unverändert in unserem Spielzimmer zurück. Tja, was soll ein Shooter nach knapp zehn Jahren für eine Wertung aufgedrückt bekommen, wenn er damals als eines der ersten Spiele fürs SNES 72 Prozent Spielspaß bekam? Veteranen erinnern sich noch, dass es damals wie bei Super R-Type auch noch fast bis zum Stillstand geruckelt hatte und das Super Nintendo mit seiner in satten 3,5 Mhz getakteten CPU alsbald als ungeeignet für Action-Spiele eingestuft wurde. Wie die Videospiel-Geschichte gezeigt hat, sollte sich dies zum Glück im Laufe des SNES-Lebenszyklus ändern. Eindrucksvoll belegen dies Shooter-Perlen à la Super Probotector, Super Aleste, R-Type III oder Axelay.



(siehe Leserbrief) belohnt. Jetzt aber zurück zum Spiel. Anstatt wie andere klassische Shoot'em-Up-Hersteller wie Irem (R-Type Delta), Taito (G-Darius) oder Tecno Soft (Thunderforce V) ihre Hit-Serien mit einem coolen 3D-Look aufzupolieren, beließ es Konami bei einer trockenen 1:1-Konvertierung der beiden Spielhallen-Titel vom Ende der 80er Jahre. Damit bleibt euch immerhin das grausame Geruckel der Super-Nintendo-Version von Gradius



Was wächst da wohl aus diesem goldenem Klumpen? Tipp: Nichts Gutes.

III (siehe Kasten) erspart. Für alle, die Gradius nicht kennen, hier eine Kurzbeschreibung: Ihr wählt eines von mehreren Raumschiffen aus und ballert alle Aliens weg, die euch vor die Bordkanone laufen. Die Level scrollen dabei meist schnurgerade von rechts nach links. Zurück gelassene Items können gesammelt und im Mini-Shop in Echtzeit in Power-Ups umgemünzt werden: Schutzschilder, bis zu vier Sidekicks, Laser oder Bomben. Gegen Level-Ende wartet der obligatorische Bossgegner, der einige Salven mehr verträgt als sein gemeines Fußvolk. Vergleichbar mit anderen Arcade-Klassikern liegt auch hier der Teufel im Detail: Wer sich die Feindformationen nicht genau einprägt und entsprechend reagiert, segnet schnell und wiederholt das Zeitliche. Konsoleros, die ihr erstes Spiel im 32-Bit-Zeitalter verschlungen haben, werden mit den zehn Leveln eines Gradius III aller Voraussicht nach ihre Probleme haben. So gesehen erfüllt dieser Doppelpack zumindest seine Funktion als lebender Videospiel-Geschichtsunterricht. **2K**

Gradius 3 & 4

2D-Shoot'em-Up



Features



- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 110 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
45% 66% 54%

SPIEL SPASS **58%**



■ **Zwischendurch** gibt's immer wieder toll gemachte FMV-Sequenzen zu betrachten – die allerdings nach einmaligem Betrachten recht langweilig werden ...



Knopf X drücken, um Animation zu ändern.



Das Dschungelbuch: Groove Party

Da steppt der Bär im Blättermeer!

Ja, gibt's denn sowas? Noch bevor Konami, Erfinder des legendären *Dance Dance Revolution*, die Euro-Version dieses genialen Tanz-Spiels nach Europa bringt, leisten Sony/Disney Interactive mit ihrer Dschungel-Party auf diesem Gebiet PAL-Entwicklungshilfe.

Doch bringt dieser dreiste Klon denselben Spaß wie noch das Original? Um sich vom großen Vorbild abzusetzen, ließ man sich zumindest einige neue Ideen einfallen. Zum einen wäre an dieser Stelle der Story-Modus anzumerken: Hier verfolgt ihr die Reise des kleinen Mowgli, der aus seiner Heimat, dem Dschungel, flüchten muss. Denn Shir Khan ist wieder zurück und bringt einen unstillbaren Hass auf und Hunger nach Menschenfleisch mit. Auf dem Weg ins nächste Menschendorf trifft ihr auf alte Film-Bekanntes wie den knuffigen Bären Balu, die Affenbande inklusive King Louis, die hinterhältige Schlange Kaa und viele mehr.

Die Geschichte wird dabei in schönen FMV-Sequenzen weiter erzählt, dazwischen ist dann immer wieder eine kleine Tanzrunde einzulegen. Und auch bei den Tänzen gibt es ein kleines, neues Feature: Extras. Oft erscheint in der Mitte des Bildschirms eine je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad



▲ Auf dem linken Bild erkennt ihr in der Mitte die Kombo-Anzeige. Rechts: Wir haben die Tanzschritte rechtzeitig eingegeben und werden nun mit einer Feuerwand belohnt.



bis zu vier Schritte lange Tanz-Combo, die ihr zwischen den angezeigten regulären Moves ausführen solltet. Gelingt euch dies, erhaltet ihr kleine Gimmicks wie etwa für kurze Zeit doppelte Punktzahl oder eine Feuerwand, die für einige Sekunden alle Pfeil-Symbole verbrennt und euch so eine kleine Ruhepause verschafft.

Da wurde gespart ...

Negativ aufgefallen ist uns vor allem die Anzeigenleiste: Wo bei *Dance Dance Revolution* noch vier Pfeil-Symbole beziehungsweise Reihen – jeweils eines pro Richtung – eingeblendet werden, wurde dies bei der *Groove Party* auf nur zwei reduziert. Klar, mehr als zwei Tasten gleichzeitig sind ja eh nie zu drücken. Dass dies aber zu Lasten der Übersichtlichkeit geht, wurde dabei leider nicht bedacht: Bei jeder der zwei Markierungen kann jede



▲ Am unteren Bildschirmrand wird zusätzlich noch eine Karaoke-Leiste eingeblendet – wer noch genug Puste hat, kann also auch mitsingen.

der vier möglichen Richtungen erscheinen – in der Hektik etwas undurchschaubar.

Die Original-Musikstücke aus dem Film („Versuch's mal mit Gemütlichkeit“ & Co.) gefallen hingegen wieder, werden unserer Meinung nach allerdings nach einigen Versuchen etwas langweilig – vor allem, da nicht gerade berauschend viele Songs ihren Weg auf den Silberling fanden. Obwohl uns *DDR* in diesem Punkt „nur“ recht seichte Dance-Stücke bietet, sorgen diese definitiv für mehr Langzeit-Motivation.



Shortcut

- 😊 nette FMVs
- 😊 alle Charaktere aus dem Film
- 😊 Original-Stimmen
- 😊 geringe Langzeit-Motivation
- 😊 oft Off-Beat
- 😊 zu wenige Songs

Geht so!
„Nur ein kleiner Appetizer“

Christian's Meinung:

■ Als hoffnungsloser *DDR*-Freak bin ich ziemlich enttäuscht von Mowgli's Urwald-Eskapaden. Klar, die Aufmachung ist mit vielen FMV-Filmchen und netten Polygon-Backgrounds recht gut gelungen, doch vor allem die böse Einsparung in der Anzeige machte mir ziemlich zu schaffen. Zudem sind einige der Stücke vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden teilweise so stark „Off-Beat“, was durch die Jagd nach den Extras noch verstärkt wird – hier einen Rhythmus zu finden, ist keine leichte Aufgabe. Ich persönlich kann euch nur empfehlen, auf die offizielle Konami-Version zu warten, die ja in wenigen Monaten erscheinen soll. Der Kauf der Dschungel-Party macht wohl nur für ein jüngeres Publikum Sinn.

Das Dschungelbuch: Groove Party

Tanzen
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷
 ■ Features
 CP MC DS
 A B
 ■ Entwickler: Disney Interactive
 ■ Hersteller: Sony
 ■ Preis: ca. 130 Mark (mit Tanzmatte)
 ■ Geeignet ab: frei
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 74% 79% 81%
SPIEL SPASS 65%



FREAKS ONLY!



▲ Ein Rennen in der Heimat der Roten: Traum eines jeden Ferrari-Fan. Letzter werden dagegen nicht ...



▲ Traumhaft: Bei Sonnenuntergang in Atlanta auf dem Oval-Speedway seine Runden drehen.



F355 Challenge – Passione Rossa

Vergesst Gran Turismo und Sega GT: Wer F355 Challenge meistert, ist der wahre Rennspiel-Champ!

Shortcut

- extrem leckere DC-Optik
- authentische (Bonus-) Strecken
- betörender 380-PS-V8-Motorsound
- für Rennspiel-Experten genau das Richtige ...
- ... für Otto-Normal-Spieler ein Albtraum
- nur eine einzige Perspektive
- nur ein Bolide – auch wenn's ein Ferrari ist
- fragwürdige Grip-Implementierung
- mit der Zeit nerverender Metal-Trash-Soundtrack
- kein Schadensmodell

Schon erstaunlich, wie viele selbst ernannte Rennspiel-Experten und Ferrari-Kämpfer sich nach unserem Import-Test in Ausgabe 10/2000 mit unserer 7-von-10-Wertung auf den Schlipf getreten fühlten. Wahre Beschimpfungs-Orgien in den einschlägigen Internet-Foren waren die Folge, und mit E-Mail-Wehklagen hoffte man, die Redaktion zu einer besseren PAL-Wertung zu bewegen. Nun folgt der Showdown und das finale Wort zu F355 Challenge – kratzt der Yu-Suzuki-Racer noch mal die Kurve?

Inzwischen glauben wir zu wissen, wie sich ein Michael Schumacher fühlt, nachdem er wieder mal zig-hundert Runden in seinem 850-PS-Renner auf der Ferrari-Hausstrecke in Fiorano abgespult hat. Das

„An dem akribisch nachempfundenen, durchaus beeindruckenden Fahrverhalten der Italo-Flunder und dem Game-Design gibt's einige Kritikpunkte.“

Gleiche haben wir mit knapp 470 PS weniger in der pseudo-realistischen Rennsimulation F355 Challenge hinter uns. Der Unterschied ist nur, dass der Lerneffekt zu Hause zwar innerhalb einer langen Session merklich zunimmt, ihr mit den Tücken des Spiels langsam zurecht kommt und die rote Laterne anderen überlässt. Da aber jede Kurve so exakt angebremst und akribisch genau angesteuert werden muss, seht ihr euch beim nächsten Versuch zwei Tage später wieder vor das gleiche Problem gestellt.

Realismus hin oder her: Die Frage bei einem Spiel ist immer noch, ob der Spielspaß stimmt oder nicht. Und genau da solltet ihr auf Wutausbrüche und Resignation gefasst sein, wenn ihr nicht täglich mit dem

Lenkrad aufsteht und wieder ins Bett fällt. Dabei haben die Sega-Designer bei der Konvertierung des auf vier Naomi-Boards basierenden und durch drei Monitore für besten Rundumblick sorgenden Automaten wirklich ganze Arbeit geleistet. Die sechs Original-Kurse plus fünf DC-exklusive Bonus-Strecken sind grafisch atemberaubend schön umgesetzt worden, der F355 selbst hat noch nie besser ausgesehen – auch wenn ein Schadensmodell leider fehlt – und der an der Drehzahlgrenze betörend trompetende Motorensound der beliebten 8-Zylinder-Berlinetta, seinerzeit von einem englischen Fachblatt zum schönsten Auto der Welt gekürt, überzeugt selbst den eingefleischtesten Ferrari-Fan.

Ralph's Meinung:

■ Es mag Leute geben, die es als Erfüllung ansehen, ein und den selben Kurs von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang zu fahren, immer in der vagen Hoffnung, irgendwann noch den ein oder anderen Platz gut zu machen. Sorry, aber zu der Gruppe gehöre ich nicht, zumal es am akribisch nachempfundenen, durchaus beeindruckenden Fahrverhalten der Italo-Flunder und am Game-Design einige Kritikpunkte gibt. Dabei wollen wir gar nicht mal an der lediglich einen Perspektive herummäkeln. Doch dass die CPU-Konkurrenz bei Kollisionen dagegen stets besser wegkommt und ihr in einem Feld von exakt gleich starken Autos (niemand wird euch auf der Strecke einen einzigen Zentimeter schenken!) auch im Championship-Modus ohne Qualifikation stets vom letzten Platz starten müsst, zermüht auf Dauer ganz schön. Und erst die Abflüge: Da ich selbst einige Erfahrung mit diesem Auto habe, weiß ich, dass ein F355 deutlich höhere Kurvengeschwindigkeiten aushält als in dieser Sim, in der das Gefühl für den Grip besser hätte implementiert werden können. Fazit: F355 Challenge ist grafisch exzellent, soundtechnisch reizvoll, aber ultimativ schwierig und damit leider nur für eine kleine Freak-Zielgruppe geeignet.



Gut!

„Die ultimative Racing-Konfrontation“



▲ Wenn F355 Challenge nicht so hundsgemein schwer wäre, würde die Wertung besser sein.



▲ Erster – aber leider nur in der Rangliste. Für Siege im Rennen heißt es tagelang trainieren.

R.I.P. F360 Challenge?

■ Don't mess with the Master (Yu Suzuki) – das werden sich nun wohl auch die englischen Entwickler unter den Fittichen von Acclaim denken, deren ehrgeiziges PS2-Projekt nun eingestellt wurde. Offizieller Grund: Acclaim hat die Lizenz für das springende Pferd lukrativ an einen noch unbekanntem Konzern weiter veräußert. Könnte da etwa auch die Qualität der bisherigen Version mitgespielt haben? Na ja – auf jeden Fall besteht noch Hoffnung, dass die Entwicklung anderswo weiter geht – entweder auf der bisherigen Engine basierend oder mit einem komplett neuen Team, dass sich um das Thema Ferrari auf PS2 kümmern wird.



▲ So schön hätte es aussehen können, das PS2-Ferrari-Spektakel. Leider ist es vorerst auf Eis gelegt.

Kampf auf Biegen und Brechen

Wartet aber, bis ihr nach vielen Proberunden und eingehendem Zeittraining für die Ideallinie erstmals mit sieben Konkurrenten auf die Strecke geht. Da alle mit gleich starken Autos unterwegs sind und abgesehen von Feineinstellungen bei Flügeln, Dämpfern und so weiter – kein Tuning möglich ist, hängt der Erfolg allein vom fahrerischen Können ab. Und ihr müsst schon mit dem Messer zwischen den Zähnen um die Kurse brechen, um zu gewinnen. Keiner der CPU-Fahrer wird im Gegensatz zu anderen Rennspielen auch nur eine Nuance nachgeben, dafür aber um so gnadenloser überholen, wenn ihr den kleinsten Fahrfehler macht.

Eure Unerfahrenheit mit echten Rennwagen versucht Sega durch vier Hilfsfunktionen (ABS, Traktionskontrolle, Stabilitätskontrolle und Bremshilfe) auszugleichen. Die Bremshilfe solltet ihr aber so schnell wie möglich abstellen, da die CPU sehr konservativ in die Eisen greift und euch meist alle Chancen auf einen Überholvorgang in der Kurve nimmt. Die Stabilitätskontrolle bietet



▲ Der Straßenkurs in Long Beach wartet mit einigen ganz fiesen Ecken und Schikanen auf.

POSITION

7/8

LAP 1/3

TOTAL 00' 38" 588

1 00' 38" 588



▲ Es wird mit Haken und Ösen um jede Position und jeden Meter gefightet. Wenn es dann aber zu Kollisionen, beispielsweise in einer Kurve kommt, nervt die CPU mit unfairen Vorteilen.

sich als nächstes an: Aktiviert die Traktionskontrolle zumindest zum Start, um ein zerraubendes Durchdrehen der Räder zu verhindern.

So weit, so gut: Was wir aber gar nicht nachvollziehen können, ist, dass ihr bei derart harten Rahmenbedingungen immer aus der letzten Position starten müsst. Mangels einer Qualifikation ist daran selbst im Championship-Modus absolut nichts zu rütteln. Sprich: Ihr müsst noch härter als die eh schon auf Ideallinie fahrende CPU-Konkurrenz arbeiten, die euch bei den unver-

meidlichen Kollisionen auch noch off piste aufs Abstellgleis schiebt.

Erfreulich sind dagegen wieder lupenreine 60 fps und eine originalgetreue Instrumentierung aus der – einzig verfügbaren – Cockpitperspektive sowie ein gelungener Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus. Über den Heavy-Metal-Trash-Soundtrack kann man geteilter Meinung sein. Einigen wird er sicher gefallen, mangels Abwechslung geht er aber auch geduldgigen Zeitgenossen wie uns bei den ausgedehnten Sessions mit diesem Racer irgendwann auf die Nerven. **RK**



▲ Für dieses Bild mit allen Extra-Strecken müsst ihr laaange trainieren!



Gut!

„Cool, aber knallhart!“

Roland's Meinung:

■ Hossa! F355 Challenge ist das härteste Rennspiel, dass ich in meinem Leben gespielt habe – dazu aber mit einer der schicksten Grafik-Engines überhaupt. Als Fan von Arcade-Racern fehlt mir allerdings die Leichtigkeit früherer Sega-Meisterwerke wie *Out Run* oder *Sega Rally*. Aber gut, hier werden die knallharten Realismus-Profis bedient – die stören sich dann auch nicht an nur einer Cockpit-Perspektive, CPU-Fahrern, die einem keinen einzigen Fahrfehler vergeben oder der mit einem einzigen Fahrzeug eher begrenzten Modellpalette. Immerhin gibt es den guten Trainings-Modus, mit dem ihr euch mit der Strecke vertraut machen könnt. Ein cooles Spiel – aber ganz sicher nicht für jeden.

Beinhartes Training

■ Wenn ihr das Training besucht, werdet ihr zumindest nicht ohne Vorwarnung ins kalte Wasser geworfen. Eine rote Ideallinie begleitet eure Racing-Versuche, gepaart mit gezackten Bremspunkten, die auch genau angeben, wie lange ihr in die Eisen steigen müsst. Eine gute Hilfe – trotzdem sollte jeder Kurs rund 100 mal gefahren werden, bevor ihr unfreiwillige Abflüge einigermassen im Griff habt.



▲ Die gezackte Linie vor euch zeigt (a) den Idealkurs und (b) den exakten Bremspunkt und -weg an.

The Real Thing

■ Ferrari fahren vor der Glotze ist ja ganz nett – was kostet es aber, sich diesen Traum mal in der Realität zu erfüllen? Wenn ihr euch damit begnügen wollt, den prestigeträchtigen Supersportwagen F360 auf öffentlichen Straßen zu bewegen, müsst ihr derzeit aufgrund der hohen Nachfrage (Ferrari stellt jährlich nur rund 2.600 Stück weltweit her) selbst für einen Gebrauchtwagen mit satten 300.000 Mark rechnen. Soll es auch noch auf die Rennstrecke gehen, könnt ihr für die aufgebote Challenge-Version zusätzlich mit circa 30 bis 40.000 Mark plus je nach Engagement weiteren 50 bis 150.000 Mark jährlich für Wartung, Reifen, Reisen und so weiter in die Tasche greifen – Talent fürs Rennfahren ist dabei noch nicht inklusive!



▲ Der Ferrari-Traum für die Straße in Form eines schicken F355 Spider (Cabrio) mit F1-Schaltung kostet(e) euch neu circa 250.000 Mark.

F355 Challenge – Passione Rossa

Rennsimulation

Features

GP VP

Entwickler: Sega

Hersteller: Acclaim

Preis: ca. 110 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: Hardcore

Grafik 89%

Musik 62%

Sound 83%

SPIEL SPASS 78%



Shortcut

- gelungene Vertikal-Stages
- nette Präsentation
- 3D-Stages viel zu unübersichtlich
- streckenweise unfair
- das Flair des Originals ist weg

Galaga - Destination Earth

Shooter

Features

DS

- Entwickler: King of the Jungle
 - Hersteller: Hasbro
 - Preis: ca. 50 Mark
 - Geeignet ab: frei
 - Schwierigkeit: mittel
- Grafik Musik Sound
68% 63% 59%

SPIEL SPASS 55%

Galaga - Destination: Earth

Wieder mal gefährliche Außerirdische ...

Mann - Aliens sind ja so doof! Wie oft wurde unsere liebe Erde schon von extraterrestrischen Intelligenzen angegriffen? Tausend mal? Zehntausend mal? Und wie oft haben wir unseren blauen Planeten schon erfolgreich verteidigt und den außerirdischen Abschaum wieder dahin geblasen, wo er herkam? Mindestens genauso oft, richtig.

Doch manchmal kommen sie wieder, wie einst ein bekannter Schriftsteller schrieb. Und so auch die Galaga, die techno-insektoiden Killerbestien, mit denen die Veteranen von uns schon vor neunzehn Jahren zu tun hatten. Nun greifen uns diese metallenen Biester wieder an - in 3D! So wie fast alle Oldie-Remakes wurde auch dieser Klassiker

Christian's Meinung: **Naja!**

■ Das war ja wohl klar: Auch Galaga schafft es wie so viele andere Remakes nicht, mit dem Sprung in die dritte Dimension, denselben Spielspaß zu bieten wie viele von uns ihn vor Jahren hatten. Die unübersichtlich-hektischen 3D-Stages hätte man sich getrost sparen können und dafür größeres Augenmerk auf die guten alten 2D-Tugenden legen sollen. Denn die Horizontal- und vor allem auch die neuen Vertikal-Stages spielen sich gar nicht mal so schlecht. Jetzt noch ein paar Extrawaffen und Gimmicks dazu, dann passt's. Vielleicht beim nächsten Mal, gelle.



▶ Mit dem Fangstrahl könnt ihr gegnerische Raumschiffe kidnappen und zwecks besserer Feuerkraft an euren Gleiter andocken.



▲ Macht nicht wirklich viel Spaß: Die dritte Dimension bringt's in diesem Fall nicht so sehr.

um die begehrteste Dimension seit Bestehen der PlayStation erweitert, in der Hoffnung, dass sich damit auch der Spielspaß erhöht - nur leider spielt sich Galaga aus der Perspektive der Verfolgerkamera denkbar schlecht.

Ihr düst durch Weltraum-Schrott und über verschiedenste Planetenoberflächen und müsst dabei versuchen, eine Angriffswelle verschiedenster Feind-Vehikel nach der anderen zu pulverisieren. Dass sich das ganze Unterfangen als äußerst unfair gestaltet, haben wohl auch die Herren Entwickler mitgekriegt, weshalb ihr alle naslang auf Schild-Erneuerungs-Items stoßt. Somit wird's aber noch langweiliger: Ihr kreist stur auf dem Bildschirm herum, versucht, so gut es geht auszuweichen und die begehrten Items einzusammeln. Zum Glück spielen manche Abschnitte noch in guter 2D-Tradition - diesmal sogar vertikal -, die

wenigstens kurzfristig Spaß aufkommen lassen. Fazit: Schon wieder ein Remake, das man sich getrost sparen kann. **CD**



▲ Spielt sich fast wie ein Vertikal-Shooter - den 2,5-D-Part hätte man ausbauen sollen.



Shortcut

- wunderschöne Landschaften
- fordernde KI
- traumhafte Fahrzeuge
- kein Schadensmodell
- kaum Crash-Auswirkungen
- Pop-Ups

Mille Miglia

Oldtimer-Rennsim.

Features

DS

- Entwickler: Hasbro
 - Hersteller: Sony
 - Preis: ca. 90 Mark
 - Geeignet ab: 6
 - Schwierigkeit: mittel
- Grafik Musik Sound
73% 67% 72%

SPIEL SPASS 72%

Mille Miglia

Als Rennfahrer noch Helden waren ...

Auch wenn man heutigen Rennfahrern zweifellos Respekt für ihren Mut aussprechen muss, gehörte vor gut 70 Jahren noch mehr dazu, ein Langstrecken-Rennen zu überleben.

So gehörten tödliche Unfälle damals so sicher zum Rennen wie der Tankstopp. Und diesem traurigen Umstand ist es wohl auch zu verdanken, dass das mittlerweile legendäre Mille Miglia-Rennen heute nur noch als farbenfrohe Veteranenveranstaltung zu bewundern ist. Zu ihren Glanzzeiten hingegen wurde den Fahrern bei ihrer 1000 Meilen langen Tour-de-Force rund um Italien das Äußerste abverlangt. Wollt ihr an der heimischen PlayStation nachempfinden, wie sich die Piloten von anno dazumal auf dem Rundkurs von Brescine nach Rom und zurück gefühlt haben? Dann schlägt mit dem Oldie-Racer Mille Miglia eure Stunde.



▲ Man glaubt es kaum, aber selbst der Fiat 500 war mal ein Rennwagen.



▲ Sobald ihr einen Platz gewonnen habt, beginnen die CPU-Kontrahenten zu Drängeln und zu Schubsen.

Zur Verfügung stehen euch traumhafte Fahrzeuge einer längst vergangenen Ära, die in drei Kategorien von 1927 bis 1945 unterteilt sind.

In den Rennen ist es euch freigestellt, nur eine Etappe oder aber die gesamte Strecke zu bezwingen. Im Gegensatz zu den Original-Rennen startet ihr übrigens gleichzeitig und nicht, wie aus Sicherheitsgründen vorgeschrieben, zeitversetzt. Je nachdem, wie erfolgreich ihr euch gegen die recht fordernden Gegner durchsetzt, lassen sich neben dem ohnehin schon reichhaltigen Angebot



▲ Die Höchstgeschwindigkeiten liegen selten im dreistelligen Bereich.

gut!

Axel's Meinung:

■ Neben dem fesselnden Oldie-Flair können vor allem die wunderschön nachgebildeten italienischen Landschaften überzeugen, wobei diese allerdings nicht der kompletten Originalstrecke entsprechen. Einzig das für Oldtimer etwas zu "schienenmäßige" Fahrverhalten und das Fehlen jeglicher Crash-Auswirkungen (die Fahrzeuge prallen wie Billardkugeln voneinander ab) trüben den recht guten Eindruck. Die gelegentlichen Pop-Ups dürften hingegen nur Beifahrern wirklich störend auffallen - der Spieler selbst nimmt diese kaum zur Kenntnis. Eine wahre Speed-Orgie dürft ihr allerdings allein wegen der Thematik nicht erwarten.

weitere Traum-Fahrzeuge freischalten. Sollten sich im Freundeskreis weitere Oldie-Liebhaber finden, könnt ihr auch Zwei-Spieler-Splitscreen-Duelle austragen. In fahrerischer Hinsicht gibt es nicht allzu viel auszusetzen, ausser dass die doch recht betagten Fahrzeuge offensichtlich mit den neuesten Traktionskontrollen ausgestattet sind. Anders lässt sich das fast schon perfekte Kurvenverhalten nicht erklären. Auch die Tatsache, dass die meisten Kollisionen euch wie eine Flipperkugel herumfliegen lassen, ist nicht jedermanns Sache. **AB**



▲ Auch bei den Oldies gibt es merkliche Unterschiede im Fahrverhalten.

Eternal Eyes

Strategische Monsterzucht

Ihr werdet es wahrscheinlich nicht glauben, aber in einem weit entfernten Fantasy-Reich gibt's schwerwiegende Probleme: Irgendein übel gelaunter Miesepeter schiebt mal wieder seine Minderwertigkeits-Krise und will deshalb gleich die ganze Welt in den Untergang stürzen.

Um es kurz zu machen: Ihr seid klarerweise wieder einmal die letzte Hoffnung und streunt nun durch das gesamte Land, um alle Übeltäter zu bekehren. Dies geschieht, indem ihr wie in *Vandal Hearts* und Konsorten diverse in Quadrate eingeteilte Kampffelder abgrast und rundenweise auf allerlei grässliches Getier eindrescht.

Neu ist das Juwelen-System: Ihr seid nämlich nicht gänzlich auf euch allein gestellt, sondern werdet von kleinen Haus-Monstern begleitet, die



► Wie gewohnt präsentieren sich die Kampf-Felder aus der polygonalen Dreiviertel-Perspektive.

▼ Vor jedem Kampf solltet ihr euch mit neuen Items ausrüsten.



ihr mittels gefundener Edelsteine erschaffen habt. Dabei könnt ihr stets selbst entscheiden, ob ihr lieber neue Mitstreiter ins Leben rufen wollt oder doch besser die schon bestehenden verstärkt. Leider sind sämtliche Auseinandersetzungen nicht gerade spannend inszeniert und auch die dämlichen Dialoge, die die fadenschei-

nige Story weiter erzählen, motivieren nicht so recht. Kurzum: Es gibt zwar nicht viele, auf jeden Fall aber bessere Alternativen wie zum Beispiel das zwar etwas angestaubte, aber dennoch geniale *Final Fantasy Tactics* (nur über Import erhältlich) oder für PAL-Spieler die beiden *Vandal Hearts*-Teile und *Legend of Kartia*.



Die Standbilder zwischendurch sind ganz gut gelungen.

Elena, du Dummkopf! Denk nach, bevor du handelst. Das hätte unser Tod sein können.



Shortcut

- 😊 nettes Juwelen-System
- 😊 niedliche Zwischenbilder
- 😞 langweilige Kämpfe
- 😞 billige Dialoge
- 😞 pixelige Charaktere
- 😞 Dudel-Sound

Eternal Eyes

RBS

Features

- Ⓜ MC
- Ⓜ A

Entwickler: Sunsoft
Hersteller: Take 2
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: frel
Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
59% 47% 45%

SPIEL SPASS 55%

Christian's Meinung:

Naja!

Im Konsolen-Sektor sind die Strategiespiele zwar nicht so üppig gesät, doch trotz Hungerkur kann ich mich nicht dazu überwinden, *Eternal Eyes* längerfristig im CD-Schacht zu lassen. Zwar sind die Ansätze ganz gut, doch mir fehlt es ganz einfach an Spannung und taktischen Anforderungen – mehr als stures Monster-Verprügeln gibt's nicht. Die Gegner sind zu leicht zu besiegen, die Landkarten zu eintönig, die Grafik billig und die Soundkulisse nicht überragend. Einzige die Idee der Monsterzucht hilft *Eternal Eyes* über die Fünfzig-Prozent-Hürde.

NHL 2001

Wie? Ja ist denn schon wieder Weihnachten?

Sparen wir uns an dieser Stelle ein erneutes Statement zum Nachfolger-Wahn mancher Hersteller – ändert ja eh nichts. Wenden wir uns einfach dem neuen EA-Sports-Titel *NHL 2001* zu.

Immerhin muss man EA zugestehen, dass es sich bei *NHL 2001* um einen rundum gelungenen Eishockey-Titel handelt, der im Vergleich zum Vorgänger sogar mit einigen echten Neuerungen aufwartet.

Selbstverständlich stehen euch neben sämtlichen 30 Mannschaften der National Hockey League inklusive den Minnesota Wild und Columbus Blue Jackets wieder 20 internationale Teams zur Verfügung. Doch dieses Mannschafts-Update ist ja keine wirkliche Überraschung und gehört mittlerweile bei jeder Sport-Simulation zum guten Ton.

Interessanter ist da schon das Pass-System: Es funktioniert jetzt noch flüssiger und gut durch-

Super!

Axel's Meinung:

Wie immer muss man die übliche Warnung vorausschicken: Wer den Vorgänger hat, der muss dieses Game nicht haben. Doch immerhin machen die neuen Features durch das höhere Spieltempo einen Kauf sinnvoller, als dies bei den bisherigen Updates der Fall war. Zwar ist *NHL 2001* keine Schönheitskönigin, doch das alles entscheidende Gameplay stimmt auf der ganzen Linie. Wer also noch nicht im Besitz eines NHL-Titels für seine PS ist, kommt an diesem neuen Sequel nicht vorbei.



Die Gesichter der Spieler kommen erst im Replay und bei den Jubelsequenzen zur Geltung.



Entgegen der Norm habt ihr es hier mit sehr intelligenten Goalies zu tun.

dachte Spielzüge lassen sich jetzt auch wirklich in die Tat umsetzen. Überhaupt gibt die Steuerung in keinem Punkt Anlass zur Kritik und ermöglicht eine wunderbare Kontrolle der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten.

Gerade für Einsteiger ist der nun besser ausbalancierte Schwierigkeitsgrad wichtig, denn nun erspielen auch sie den einen oder anderen Sieg, ohne dass Profis sich dabei bei *NHL 2001* unterfordert fühlen müssen.

Besonders auffällig ist das merklich schnellere Gameplay, welches nun dem realen Vorbild viel besser gerecht wird. Leider wurde dieses Plus an Speed durch eine größere Grafik (weniger Polygone pro Spieler) erkauft. So kommt die auf der Verpackung angepriesenen neuen Animationen kaum zur Geltung – um nicht zu



Die Stärke eines Schusses lässt sich wunderbar dosieren.



Die NHL-Challenge fordert selbst Profis das letzte ab. Immerhin stimmt die Belohnung.

sagen, sie fallen überhaupt nicht auf. Die verbesserte Gesichtsmimik der Spieler ist bestenfalls im Replay zu bewundern und kommt nicht annähernd an die Qualität der *NHL2K*-Recken heran. Einen echten Motivations Schub verspricht dagegen der neu hinzugekommene NHL-Challenge-Modus: Erledigt ihr bestimmte Aufgaben wie „schieße in allen Dritteln innerhalb der ersten 30 Sekunden ein Tor“, erhaltet ihr zusätzliche Punkte, die ihr auf die Charakterwerte der einzelnen Spieler verteilen könnt.



Shortcut

- 😊 schnelles Gameplay
- 😊 motivierender NHL-Challenge-Modus
- 😊 präzise Steuerung
- 😊 sehr packende Soundkulisse
- 😊 gute Goalies
- 😊 Grafik wirkt klöbiger als im Vorgänger

NHL 2001

Eishockey-Simulation

Features

- Ⓜ DS
- Ⓜ 3D

Entwickler: EA Sports
Hersteller: EA
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: 6
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
76% 72% 80%

SPIEL SPASS 80%

MTV Sports: Skateboarding featuring Andy McDonald

Eine Chance gegen den großen Tony?



▲ Die Moves funktionieren nur recht zufällig und gelingen nicht immer.



▲ Behaltet immer das umbarmherzig ablaufende Zeitlimit im Auge.

Es gehört eine Menge Mut dazu, wenn man es trotz des übermächtigen *Tony Hawk 2* wagt, ein eigenes Skateboard-Game auf den Markt zu werfen. Doch leider reicht Mut nicht immer aus.

Auch wenn sich eine lizenzierte Zusammenarbeit mit MTV sicherlich interessant anhört und das offizielle Fahrerfeld den einen oder anderen bekannten Namen enthält, reicht die Performance von *MTV Skateboarding* leider nicht annähernd aus, um dem großen *Tony* Konkurrenz zu machen. Zum einen funktionieren die Tricks einfach zu zufällig, um ein echtes Sim-Feeling aufkommen zu lassen und selbst wenn mal ein Trick klappt, scheidet man oft an der schludrigen Kollisionsabfrage.



▲ Die Kamera hat euren Skater immer im Fokus.

Auch die Animationen lassen zu wünschen übrig. So bestehen beispielsweise Stürze nur aus zwei Animationsphasen und liegen somit weit hinter den *Tony*-Fallorgien zurück.

Recht interessant gelungen ist hingegen die Optionsvielfalt. So könnt ihr beispielsweise den Stunt-Modus, in dem ihr durch besonders waghalsige Tricks Punkte schieffeln müsst, oder den obligatorischen Freestyle-Modus wählen. Aber auch ein Survival-Mode steht euch zur Verfügung: Indem ihr Tricks ausführt, entlockt ihr der umbarmherzig tickenden Uhr wertvolle Sekunden. Und im "MTV-Hunt" geht es darum, durch das Einsammeln versteckter MTV- und Skateboard-Symbole Bonusgegenstände zu ergattern. Herzstück ist allerdings der Lifestyle-Mode, in dem ihr euch auf den mühsamen Weg von einer kleinen Vorstadthalle in die größten Skate-Arenen macht. Nur den Besten wird es hier gelingen, die Punktrichter zu beeindrucken und so Zugang zu den großen Events und den damit verbundenen Aufmerksamkeiten der Sponsoren zu gelangen.

Im Zweispieler-Modus könnt ihr euch auf für ein interessantes Bombentausch-Spielchen oder ein Stunt-Duell entscheiden. Leider kommt bei der Splitscreen-Darstellung gelegentlich die Framerate ins Stottern.



Axel's Meinung:

■ Auch wenn im Prinzip alles vorhanden ist, was ein gutes Skater-Game ausmacht, liegen zwischen *MTV Sports: Skateboarding* und *Tony Hawk* Welten. Bestes Beispiel sind die riesigen Level, die zwar hinsichtlich ihrer Größe, aber eben nicht ihres Ideenreichtums überzeugen. Gleiches gilt für die zwar realistischen, häufig jedoch unspektakulären Tricks, die sich oft nur mit Glück und nicht durch Können ausführen lassen. Lobenswert ist hingegen die Auswahl der Musikstücke gelungen, wobei dies anscheinend bei Skater-Games zum Standard gehört. Das Fazit ist klar: Wer sich nicht gerade in den Kopf gesetzt hat, jedes Skater-Game besitzen zu müssen, kann auf *MTV Sports: Skateboarding* getrost verzichten, denn er ist mit den beiden *Tonys* allemal besser beraten.

Geht so!

„Leider der Konkurrenz unterlegen“



▲ Die Kamera hat euren Skater immer im Fokus.

Shortcut

- ☺ gute Kameraführung
- ☺ cooler Soundtrack
- ☺ viele Level (20+)
- ☺ realistische Moves
- ☹ schlechte Kollisionsabfrage
- ☹ Gelingen der Moves ist oft Glückssache
- ☹ Framerate nicht konstant
- ☹ nervig lange Ladezeiten
- ☹ dürftige Animationen

MTV Sports: Skateboarding featuring Andy McDonald

Skateboard-Simulation

3 Personen

Features



- Entwickler: Darkblack
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 60 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
66% 78% 72%

SPIEL SPASS 67%

Action Bass

Pssst! Ruhe! Angler bei der Arbeit!



▲ Über dem Wasserspiegel sieht's auch nicht gerade überwältigend aus, aber immer noch besser als einige Meter darunter.



Action Bass für alle, die vom Nervenkitzel des Barschfangs begeistert sind! Liefern Sie sich spannende Duelle mit Riesensbarschen. Nur der geschickteste Angler hat eine Chance auf den Sieg – so steht es auf der Verpackung geschrieben.

Doch ganz ehrlich gesagt: So spannend ist die ganze Geschichte im Grunde genommen gar nicht. *Action Bass* bietet euch eigentlich nichts, was wir nicht schon in vielen anderen Angel-Simulationen gesehen hätten – ganz im Gegenteil, es bietet sogar weniger.

An Spielmodi stehen euch wie üblich ein Tournament sowie ein Trainings-Angel-Rüchden zur Verfügung und das war's auch schon. Im Training sucht ihr euch einen von vier Angelplätzen aus, an dem ihr in aller Ruhe und ohne Zeitlimit auf Barsch-Jagd gehen könnt. Im Tournament geht's darum, innerhalb einer vorgeschriebenen Zeit möglichst viele Fische aus dem Weiher zu ziehen, um am Ende unter die Top-Drei der Rangliste zu kommen.

Zum Angeln sucht ihr euch zunächst einen passenden Köder sowie einen geeigneten Angelplatz aus und hofft dann, dass möglichst bald ein Barsch anbeißen möge. Wie üblich wird sodann am unteren Bildschirmrand eine Leiste eingeblendet, die die Spannung der Leine anzeigt. Nicht sonderlich spannend, das Ganze. Auch grafisch wird euch mit tristen und vor allem Pop-Up-geplagten Unterwasserlandschaften nichts Aufregendes geboten, lediglich die Überwasser-Grafik kann gefallen.



Christian's Meinung:

■ Bisher konnte mich bis auf *Get Bass* eigentlich noch kein Angel-Spiel sonderlich begeistern. Klar, dass aus dem Thema nicht gerade überragend viel Action herauszuholen ist, doch wenigstens ein wenig mehr Liebe zum Detail könnte man doch erwarten, oder? Unter Wasser ist so gut wie nichts los – bis auf ein paar Fische und wenige Pflanzen gibt's nichts zu sehen. Warum's dann andauernd poppt und clipt, wundert mich da schon ein wenig. Mein Rat: Geht lieber live angeln – das macht mehr Spaß und ihr bekommt zu dieser Jahreszeit sogar noch gesunde, rote Bäckchen.

Shortcut

- ☺ nette Überwasser-Grafik ...
- ☹ ... doch hässliche Unterwasser-Grafik
- ☹ lasches Gameplay
- ☹ langweiliger Sound
- ☹ keine Langzeit-motivation



▲ Der grüne Balken gibt die "Aktivität" eures Köders an.



▲ Oh, wie wundervoll! Der große Bursche ist unser!

Action Bass

Angel-Simulation

1 Person

Features



- Entwickler: Syscom Entertainment
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
45% 35% 37%

SPIEL SPASS 48%



▲ Da freut er sich, der Mario. Doch der fiese Wario ist nicht weit ...

◀ Oh, wie martialisch! Kann der flinke Yoshi gegen den starken DK gewinnen?



▲ Die Replays sehen ziemlich schmuck aus.



Shortcut

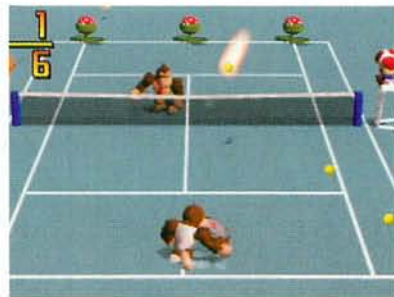
- Nintendo-Helden
- viele Spielmodi wie Extrawaffen-Match
- tadelloses Gameplay
- Sanka-Mushroom-Gedächtnis-Cup
- coole Replays
- Transfer-Pak-Unterstützung
- witzige Sprüche
- „schwammiges“ Publikum

Mario Tennis

It's-a-mee – Mario!

So schnell kann's gehen: Vor zwei Monaten gerade noch auf der Japan-Import-Strecke, nun schon bei uns in Deutschland erhältlich – danke, Nintendo! Warum danke? Wer den Import-Test gelesen hat, wird's schon wissen: Bei *Mario Tennis* haben wir es nämlich mit einem der derzeit besten Vertreter des Filzball-Sports zu tun.

Klar, wer nicht unbedingt auf „Everybody's Darling“ Mario und seine Crew steht, wird zu Beginn wohl erst einmal schlucken. Ja, ja – so viel geballte Mario-Knubbel-Präsenz muss man schon mögen. An der Qualität der Rasenschlacht ändert dieser Umstand allerdings nichts: Nach *Virtua Tennis* steht *Mario Tennis* ganz weit oben in der Spiele-Weltrangliste. Und dies liegt in erster Linie an der überaus intuitiven Steuerung: Egal, ob als langjähriger VG-Crack oder als Anfänger, der zum ersten Mal in seinem Leben ein Pad in die Hand nimmt – ihr kapiert's sofort und könnt stundenlang auf die gelbe Kugel einprägen. Doch obwohl praktisch sämtliche Aktionen wie Lobs,



▲ Eines der Bonusspielchen: Die roten Pflanzen zielen ununterbrochen mit Tennisbällen auf euch, die ihr wieder zurückbringen müsst, während ihr nebenbei noch gegen einen anderen Mitspieler kämpft.

Slices oder Top Spins lediglich mit zwei Buttons ausgeführt werden (plus R für den Einsatz von Extrawaffen und Z zur Rücknahme von Power-Schlägen), entlockt ihr den Nintendo-All-Stars mit der Zeit die wunderbarsten Paraden. A propos All Stars: Insgesamt 16 bestens bekannte Maskottchen fanden ihren Weg aufs Modul und werben mit verschiedenen Attributen wie Schlagstärke (Bowser) oder Geschwindigkeit (Baby Mario) um eure Gunst.



Christian's Meinung:

■ Die Jungs von Camelot haben's einfach drauf. Schon mit *Mario Golf* zeigten sie uns, wie ein einfaches aber endlos motivierendes Sportspiel auszu-sehen hat und das wird nun mit *Mario Tennis* konsequent weitergeführt. Viele, viele Turniere, Ring-Spiel, Extrawaffen-Match und vor allem die Möglichkeit, mittels Transfer-Pak neue Gimmicks zu übertragen: Langweilig wird's so schnell nicht. Und solltet ihr trotzdem irgendwann einmal alles gesehen haben, dann gibt's ja noch den Vierspieler-Modus – für mich überhaupt DER Grund, mir auch privat *Mario Tennis* zuzulegen. Wenn ihr kein DC besitzt (*Virtua Tennis* ...) oder einfach auf den kleinen Mops steht: Schlagt zu!

▲ Neben den Charakterwerten wirkt sich vor allem der Platzbelag wie Sand oder auf das Ball-Verhalten aus.



■ Zu viert steigert sich der Spielspaß in schwindel erregende Höhen.

Doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn nicht noch zahlreiche Gimmicks freischaltbar oder diverse Sub-Games wie das Spiel mit Extrawaffen (ihr wisst schon: Homing Schildkrötenpanzer, Stern und so weiter) in *Mario Tennis* integriert worden wären. Neben der erwartungsgemäß knud-deligen Grafik, bei der lediglich das ziem-lich konturlose, schwammige Publikum und der etwas laue Sound negativ auffal-len, erfreuen uns die ganzen One-Liner jedes einzelnen Charakters besonders positiv – keine Aktion, die nicht irgendwie kommentiert wird. Kurzum: So muss gutes Konsolen-Tennis sein.

Mario Tennis

Tennis

Features

S RP A

256 MBi

Entwickler: Camelot Software Planning

Hersteller: Nintendo

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

76% 73% 80%

SPIEL SPASS 83%

MULTI-PLAYER 86%



▲ Auch wenn die Kämpfer recht gut modelliert sind, lässt das Spieltempo doch sehr zu wünschen übrig.

Mike Tyson Boxing

Recht kraftlose Boxerei für Fans des Ohrenbeißers.

Der Hannibal Lecter der Boxwelt bekommt sein eigenes Prügel-Game. Auf den Ohren-ab-Special-Move müssen wir aber leider verzichten.

Naja, so ganz gehört es ihm allerdings doch nicht, handelt es sich bei dem soeben erschienenen *Mike Tyson Boxing* doch um den ehemals als *Prinz Naseem Boxing* angekündigten Box-Titel aus dem Hause Codemasters. Offensichtlich hielt man zumindest in Deutschland Tyson für das zugkräftigere Aushängeschild – in England wird das Spiel aller Voraussicht nach unter seinem ursprünglichen Namen erscheinen.

Leider präsentiert sich das Spiel nicht annähernd so schlagkräftig, wie es der Namensgeber vermuten lässt. Zwar sind durch eine Vielzahl erspielbarer Boxer, eine umfangreiche Tastenbelegung und verschiedene Stadien die besten Voraussetzungen für einen echten Box-Hammer gegeben – unterm Strich fehlt *Mike Tyson Boxing* jedoch der rechte Biss. Gerade die für eine Box-Simulation essentielle Kampf-Engine arbeitet zu lahm, als dass echtes Ringfeeling aufkame und selbst die vielfältigen Schlag- und Blockoptionen können nicht verhindern, dass die meisten Kämpfe eher durch unmotiviertes Tastengehämmere als durch überlegte Schlagkombinationen entschieden werden. Egal, ob im Turnier-, Trainings- oder Karriere-Modus – länger als einige Stunden werden sich selbst hartgesottene Tyson-Fans nicht für dieses laue Game begeistern können.

Mike Tyson Boxing
Box-Simulation
Features: CP, MC, DS, A

- Entwickler: Codemasters
- Hersteller: Codemasters
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
66% 65% 69%

SPIEL SPASS 64%



▲ Spaßiges Mini-Game? Um einer Herzmassage zu entgehen, müsst ihr zehn Fragen richtig beantworten.

Incredible Crisis

Eine höchst unglückliche Verkettung seltsamer Ereignisse.

Was kann schon groß passieren, wenn vier Mitglieder einer Familie versuchen, rechtzeitig zum Geburtstag der lieben Oma von Schule, Arbeit oder Einkaufsbummel nach Hause zu kommen? So ungefähr zehn Fantastillionen lebensgefährliche Sachen, richtig.

Zumindest rund vierzig davon könnt ihr nun in *Incredible Crisis* nachspielen – „Extreme-Mini-Gaming“ ist angesagt. Neu im Gegensatz zu etwa *Bishi Bashi Special*: Eine durchgehende Story zieht sich wie ein roter Faden durch sämtliche Geschicklichkeitstests. So erfahrt ihr erst nach Beendigung aller Aufgaben, was nun wirklich an diesem Tag geschehen ist. Wichtiger als die Story sind allerdings die kleinen Spielchen, deren Qualität leider nicht einmal annähernd die der Konkurrenzprodukte erreichen – einmal gesehen, nie mehr gespielt. Oder habt ihr etwa freiwillig mehr als einmal Spaß an schwammigen Rennspielen, doofen Frage-Antwort-Rateerien oder witzlosen Geschicklichkeitstests? Holt euch lieber *Bishi Bashi* oder am besten gleich *Mario Party* – da kriegt ihr mehr fürs Geld!



► **Schäferstündchen im Riesenrad:** Die Lady gibt euch an, an welcher Stelle ihr sie massieren sollt.



Incredible Crisis
Mini Games
Features: CP, MC, DS, A

- Entwickler: Polygon Magic Inc./Titus
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: freil
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
63% 57% 51%

SPIEL SPASS 50%



▲ Je mehr Experience-Punkte ihr sammelt, desto mehr unansehnliche Combos werden freigeschalten.

Mortal Kombat Special Forces

Die Schläger gehen auf die Reise.

Was N64-Besitzern unter dem Titel *Mortal Kombat Mythologies* mit Hauptdarsteller Subzero schon Alpträume bescherte, steht nun auch PlayStation-Fighting-Fans bevor: Die brutalen MK-Kämpfer verlassen den Fatality-Ring und hauen in zahlreichen Missionen Kanonenfutter-Schergen aus den Pantoffeln.

Genauer gesagt spielt ihr den mit bionischen Armen versehenen schwarzen Cop Jax und seid auf der Suche nach dem Verbrecher Kano – die zwei kennen viele von euch sicher noch aus einschlägigen 16-Bit-Finish-Him-Zeiten. Geprügelt wird wie in *Tekken* aus einer Top-Down-Perspektive mit vier Attack-Buttons, die je nach aktuellem Erfahrungswert zu verschiedenen Combos ausgebaut werden können. Hierfür stehen Jax noch einige Super-Power-Angriffe und Knarren mit begrenzter Munition zur Verfügung, die ihr mit L1 in einem 3D-Visier benutzen könnt.

Zwischendurch müssen altbackene Schalter-Rätsel gelöst, Items aufgelesen, Aufzüge aktiviert und Schlüssel gefunden werden. Endgültig als Low-Budget-Produktion entlarvt sich *MK SF* nach einem Blick auf die deutsche Übersetzung: Da findet ihr ein „Grob Medipack“, einen mit „Taste“ bezeichneten Schlüssel oder – das Beste – das im Optionsmenü mit „Zurück zur Fehlerreinstellung“ übersetzte „Return to Default Setting“.



Mortal Kombat Special Forces
Beat'em-Up-Adventure
Features: CP, MC, DS, A

- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
46% 50% 43%

SPIEL SPASS 41%

▲ Üble Perspektiven, miese Übersetzung und dünnes Gameplay – keine Chance für Spielspaß.

Ralph's Meinung:

Unmotivierter kann man so einen Beat'em-Up-Adventure-Genre nicht entwerfen: Die üble Top-Down-Perspektive, Mini-Figuren, damit man die schwachen Animationen nicht so gut sehen kann, Übersetzungsfehler en masse, langweilige Locations und Aldi-Berieselungsmusik erzeugen spätestens nach einer halben Stunde Abscheu vor diesem Spiel. Eine derartige Verunglimpfung des bekannten Namens hat der einst größte Konkurrent der *Street Fighter*-Saga nicht verdient.



▲ Furchtbare Kamera, ewige Ladezeiten und unendliche Level – da erstickt der Spielspaß schnell.

Blaster Master

Lass stecken, Meister!

Ein Mann, ein Panzer, eine Mission: Meist die Zutaten für ein unkompliziertes und kurzweiliges Arcade-Action-Vergnügen. Nicht jedoch bei *Blaster Master* – weil vielleicht im Spiel die Schwester des Helden eigentlich die Hosen anhat?

Nein, daran liegt's sicher nicht, dass sich dieses 3D-Shoot'em-Up als Rohrkrepiierer erweist. Am Anfang kommt sogar durch die drollige Steuerung eures Panzers mit seitlichen Sprüngen noch so etwas wie Spielspaß auf, der allerdings später von einer ganzen Latte an Fauxpas im Keim erstickt wird. Ihr könnt auf die oft fürchterlich positionierte und wild zoomende Kamera zu wenig Einfluss nehmen, die Aufträge ziehen sich gar endlos hin, die einzelnen Mini-Arenen sind jeweils durch Tunnels mit ewigen Ladezeiten verknüpft, die sich ständig wiederholende Musik nervt bereits nach kurzer Zeit und so weiter und so fort. Dabei wäre die Idee, gewisse Etappen auf Schusters Rappen hinter sich bringen zu müssen, gar nicht so schlecht. Na ja, vielleicht beim nächsten Mal – wenn es das für Sunsoft noch geben wird. Dieser Flop war schließlich auf der E3 das Zentrum des extrem mageren Line-Ups der Japaner. **RX**



■ In diesem Strahlenschutz-bunker seid ihr vor Flugangriffen sicher.

Blaster Master

3D-Shoot'em-Up

Features



- Entwickler: Sunsoft
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound
49% 42% 66%

SPIEL SPASS **38%**

Ralph's Meinung:

■ Nope, Sunsoft, dieser 3D-Metal-Slug-Verschnitt ist ein glatter Schuss in den Ofen. Unendlich lange und ermüdende Missionen, herbe Slowdowns selbst bei wenigen Gegnern auf dem Screen, dauernd heftige Ladezeiten, aufpixelnde Effekte und eine wirre, unkontrollierbare Kamera sind bereits nach kurzer Spielzeit Grund genug, die Spielspaß-Notbremse zu ziehen und seine Aufmerksamkeit deutlich besseren Games zu widmen. Dieser Klassiker aus 8-Bit-NES-Tagen hätte ein besseres 32-Bit-Revival verdient gehabt.

Naja!



▲ Na, wo sind sie denn? Habt ihr die Fuzzel-Charaktere endlich entdeckt, kann der Kampf los gehen.

Tunguska

Willkommen in der Hölle!

Das haben wir gern: Da sitzt man als Schwerverbrecher gemütlich in seiner Einzelzelle und freut sich auf den elektrischen Stuhl, der dem verbockten Leben endlich ein Ende bereiten soll, da geschieht – wie sollte es eigentlich auch anders sein – das Unvorhersehbare.

Just in dem Augenblick, in dem ihr gemütlich auf dem bequemen Sessel dahinschmort und euch schon auf das Jenseits freut, verwandelt sich der fette glatzköpfige Wächter neben euch in eine grässliche Ausgeburt der Hölle und verfolgt eure hinfort schwebende Seele. Nur knapp entkommt ihr dem Biest durch ein sich öffnendes Fenster und findet euch in einer anderen Dimension voller Gefahren wieder. Aus dieser Situation sollt ihr nun im *Resident Evil*-Stil wieder entkommen, was bedeutet, dass ihr durch mehrere vorderendete Locations latscht und das eine oder andere Rätsel lösen müsst. Neu dabei ist, dass zwischen den einzelnen Bildern nicht umgeblendet wird, sondern ein sanfter Übergang dank netter FMVs stattfindet. Leider rettet dieser Effekt das Spiel nicht vor dem Absturz: billige Rätsel, zähe Steuerung, eine total verhunzte Kampfführung und langweiliges Gameplay bedeuten das Aus für *Tunguska*. Vielleicht beim nächsten Mal. **CD**



▲ Ob's wohl was mit dem Tunguska-"Event" von 1908 zu tun hat ...

Tunguska

Action-Adventure

Features



- Entwickler: exortus
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: unfair

Grafik Musik Sound
65% 58% 57%

SPIEL SPASS **53%**

Christian's Meinung:

■ Was zu Beginn vor allem durch das tolle Intro recht interessant aussieht, entpuppt sich nach wenigen Minuten als Rohrkrepiierer. Auch wenn die einzelnen Räume recht ansehnlich gerendert wurden, fehlt einfach die Klasse anderer Genrevertreter. Besonders die Kämpfe lassen dank lahmer Steuerung schnell Frust aufkommen. Dass dadurch auch die „Geschicklichkeitsaufgaben“ schnell frustrieren (ihr sterbt dadurch beinahe öfter als in *Prince of Persia*) gibt dem Ganzen den Rest.

Naja!

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

GAMESTORE

Ladenlokal **ESSEN**
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal **DÜSSELDORF**
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

World is Not Enough PAL Uncut 109,90

Pokemon Snap dt. 119,90
Perfect Dark PAL Uncut 134,90
WWF No Mercy dt. 119,90
Zelda Major Mask dt. 119,90
TUROK 3 engl. PAL uncut 109,90

DREAMCAST

Metropolis Street Racer dt. 94,90

KISS Psycho C. dt. 99,90

Ferrari F355 dt. 99,90
Linkkabel 49,90

HALF-LIFE 99,90

Dreamcast Multinorm 499,90
Sega Extreme Sports dt. 94,90
Ultimate Fighter Ch. PAL 94,90
SEGA GT dt. 94,90
Time Stalker dt. 94,90
Tomb Raider Chr. dt. 99,90
Vanishing Point dt. 99,90
D2 159,90
Jet Grind Radio 94,90
Evil Dead verb.
18 Wheeler verb.
Illbleed verb.
Outtrigger verb.
Eternal Arcadia verb.
Shen Mue verb.

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Dino Crisis 2 dt. 89,90
Driver 2 dt. Nov.
Playstation 2 ab 24.11. 869,00

weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u 18 Jahre Titel lieferbar
0201 / 777235

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

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC



▲ So soll es sein! 88 Yard! Da tobt die Menge.



▲ Die Spieler sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet.

Madden NFL 2001

Was für ein Exot – aber ein absoluter perfekter!

Shortcut

- erstklassige Präsentation
- geniale Spielbarkeit
- erschlagende Optionsvielfalt
- superbe Grafik
- sehr gut abgestufter Schwierigkeitsgrad
- brillante KI
- hilfreicher Trainingsmodus
- ausgereifte Management-Funktionen
- deutsche Teams wie Frankfurt Galaxy
- motivierende Challenges bringen Extrapunkte für die Mannschaft
- ☹ kein Regelnachschlagewerk im Spiel
- ☹ leider in Deutschland recht unbekannt

Normalerweise vezichten wir bei so exotischen Sportarten auf großzügig dimensionierte Tests, da sich die entsprechenden Fans wirklich an einer Hand abzählen lassen. Doch hier mussten wir einfach eine Ausnahme machen.

Denn es ist einfach unmöglich, nicht von der unglaublich hohen Qualität dieser extrem detaillierten Football-Umsetzung begeistert zu sein. Voraussetzung ist allerdings, dass ihr dieser uramerikanischen Sportart etwas abgewinnen könnt und auch mit dem Regelwerk halbwegs vertraut seid. Gaben sich Spiele bislang damit zufrieden, eben nur fast wie eine echte TV-Übertragung auszusehen, setzt *Madden NFL 2001* problemlos noch einen drauf. Erst beim genauen Hinsehen lässt sich mit Sicherheit sagen, dass ihr nicht gerade eine Super-Bowl-Übertragung auf einem Sportsender verfolgt, sondern ein Videospiel vor euch habt. Selten bewegen sich die dick gepackten Akteure so perfekt, selten stimmte das gesamte Ambiente bis ins kleinste Detail. Die Zusammenarbeit der Spieler untereinander, ihre Mimik, das Geschehen am Spielfeldrand – EA Sports dachte wirklich an alles. Man glaubt förmlich zu spüren,

wie die gepanzerten Körper der modernen Gladiatoren beim gnadenlosen Kampf um Raumgewinn aufeinander prallen. Besitzt ihr eine Dolby-Surround-Anlage, könnt ihr diesen Effekt übrigens durch dezentes Erhöhen der Lautstärke noch verstärken. So kommt man ganz nebenbei auch besser in den Genuss der ebenso witzigen wie passenden Kommentare von John Madden und seinem Sidekick Pat Summerall.

Optionen satt!

Neben diesen Präsentations-Pluspunkten braucht sich auch das Gameplay nicht zu verstecken. Wie von EA Sports nicht anders zu erwarten, gibt es wieder eine Reihe verschiedener Spielmodi: den für Anfänger geeigneten Trainings-Modus, bei dem ihr jeden einzelnen Spielzug üben könnt und den von TV-Übertragungen bekannten Linien auf dem Rasen Meter für Meter folgt; Freundschaftsspiele für ein schnelles Match; Turniere der aktuellen Saison, auf Wunsch auch mit Mannschaften nach eurer Wahl. Jede Option besitzt umfangreiche Management-Funktionen, inklusive Training, Kauf- und Verkauf eigener Spieler.

Es gibt nichts, das sich nicht in den übersichtlichen und höchst umfangreichen

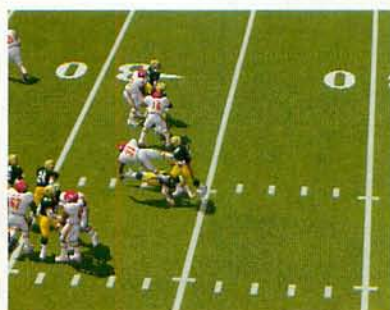
Optionsmenüs einstellen ließe. Jeder Spieler passt damit das Spiel und den Schwierigkeitsgrad seinem persönlichen Geschmack an.

Die Steuerung und insbesondere die Auswahl der jeweiligen Spielzüge erweist sich für eine doch so komplexe Simulation als erfreulich einfach. Wenn es überhaupt ein Spiel gibt, das *Madden NFL 2001* das Wasser reichen kann, dann ist es Segas *NHL 2K1*. Dessen größter Vorteil, nämlich die Option mit bis zu acht Spielern per Internet gleichzeitig zu spielen, kommt jedoch in unseren Breitengraden bislang nicht zum Einsatz. Und bei allen anderen Aspekten, allen voran die überragende Präsentation, hat *Madden NFL 2001* schlichtweg die Nase vorne.

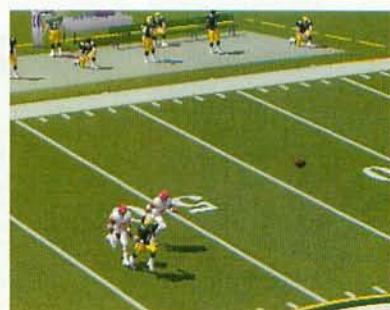
AB

Madden NFL 2001
Football-Simulation
Features
DS 3D
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 12 Jahre
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
92% 83% 88%

SPIEL SPASS 92%



▲ Man muss das Spiel in Action gesehen haben, um die unglaubliche Grafik würdigen zu können.



▲ Neben dem eigentlichen Match fasziniert auch das realistische Geschehen am Spielfeldrand.



Axel's Meinung:

■ Ich hätte nie im Leben gedacht, dass ausgerechnet ein Football-Spiel mich derart fesseln könnte. Denn während amerikanischen Kollegen das Leder-Ei quasi in die Wiege gelegt wird, ist Football für die meisten Europäer noch ein Buch mit sieben Siegeln. Doch wer sich aus welchem Grund auch immer mit den Football-Regeln vertraut macht (bei mir war es der höchst beeindruckende Oliver-Stone-Streifen "Any given Sunday"), erhält mit *Madden NFL 2001* Einblick in eine höchst faszinierende und zu Unrecht als brutal verschrieene Strategiesportart. Gleichzeitig bekommt ihr Zugang zum zweifellos besten Sportspiel, das man im Augenblick für Geld kaufen kann. An dieser Stelle sei aber auch folgende Warnung ausgesprochen: Wer nicht die Zeit oder Lust aufbringt, sich mit dem komplexen Regelwerk auseinander zu setzen oder dem Football-Sport grundsätzlich nichts abgewinnen kann, ist bei *Madden NFL 2001* an der völlig falschen Adresse. Jeder andere sollte jedoch sofort dieses Heft aus der Hand legen (oder besser unter den Arm klemmen und mitnehmen) und sich beim Händler seines Vertrauens diese Software-Perle besorgen.

Bangai-o

Ungeheuerlich: Ein absolut schräger Japano-Shooter wird verPALt!

Aus dem Zungenbrecher *Bakuretu Muteki Bangaioh* (Import-Test in VG 2/2000) wird nun also der leichter aussprechbare Titel *Bangai-o*. Swing hat noch die Texte eingedeutscht, der unnachahmliche Treasure-Charme (*Allen Soldier*, *Radiant Silvergun*) blieb Gott sei Dank voll erhalten.

Ihr steuert entweder Riki oder seine Schwester Mami in einem schussgewaltigen Kampfanzug und tretet in fetten 45 Stages gegen den Manstar Vortex und seine schlimmen Finger von der Cosmo-Gang an. Die Besonderheit des Spiels ist, dass ihr euch in der gebotenen 2D-Ebene ohne vorgegebenes Scrolling frei in alle Richtungen bewegen und ballern könnt. Mit sim-



▶ Die Smart Bomb sorgt für einen Explosionsorkan.

▼ Witzig, putzig und abgedreht – Treasure halt!



plem Button-Druck wechselt ihr zwischen den Charakteren und damit zwischen reflektierendem R-Type-Laser und Lenkraketen. Während ihr zusätzlich mit der Schwerkraft kämpft, nehmt ihr allerlei Kleinzeug ins Visier und sammelt die Obst-Bonus-Items.

Ihr mögt es den Screenshots vielleicht nicht ansehen, aber mit höherer Levelzahl kommt eine gehörige Prise Taktik ins Spiel. Untermalt wird dieses unkonventionelle Game mit liebevollem Japano-Artwork und recht witzigen deutschen



Übersetzungen. Auf Dauer fehlt zwar etwas Abwechslung, mehr Waffen wären sicher drin gewesen und auch die Musik haut einen nicht unbedingt vom Hocker, Spaß macht's aber allemal. Könnte sogar sein, dass *Bangai-o* zum Sammlerstück wird, denn viele GDs werden sicher nicht ausgeliefert. **RK**



▲ In den engen Gassen mit Laserbarrieren benutzt ihr den reflektierenden Schuss.

Ralph's Meinung

Gut!

■ Faszinierend – so einen aberwitzigen Shooter können nur die Jungs von Treasure „verbrechen“. Obwohl ich es eigentlich permanent nur mit Fuzzel-Sprites minimalster Größe zu tun habe, bleibe ich als alter Ballerspiel-Fan Level um Level bei *Bangai-o* kleben. Erwartet aber auf keinen Fall pompöse Action à la *R-Type*, *Thunderforce* oder *Aleste*, dieses Spiel regiert ein ganz eigenartiger, schwer zu charakterisierender Charme. Ein paar Extra-Waffen hätten aber sicher nicht geschadet. Unbedingt vor dem Kauf ansehen, wenn möglich! Wir freuen uns jedenfalls, dass es auch solche Exoten ins heimische PAL-Land schaffen.

Shortcut

- ☺ schräges 360-Grad-Baller-Erlebnis
- ☺ unkonventionelles Level-Design
- ☺ immerhin 45 Level ...
- ☹ ... aber mit der Zeit ziemlich repetitiv
- ☹ relativ schwache Soundkulisse
- ☹ Gegner alle minimalst klein
- ☹ keinerlei Extrawaffen

Bangai-o

2D-Shoot'em-Up



Features



- Entwickler: Treasure/ESP
- Hersteller: Swing Entertainment
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
61% 55% 57%

SPIEL SPASS 68%

Ultimate Fighting Championship

Hahnenkampf mit menschlichen Beteiligten.

Seit Import-Test in der letzten Ausgabe hatten wir in der Redaktion mittlerweile genug Zeit zum Üben und siehe da – der Lernerfolg fiel erfreulicherweise weit aus höher aus als bei vergleichbar harten Nüssen vom Typ *F355 Challenge*. Lohnt sich nun aber die Umsetzung der härtesten Kampfsportart der Welt?

Zunächst sollten wir vielleicht davon absehen, im Zusammenhang mit *UFC* überhaupt von Sport zu sprechen, denn von Sportgeist und Fairness fehlt im Ring jede Spur. Erlaubt – und bei den fiesen CPU-Taktiken auch erforderlich – ist bis auf wenige Ausnahmen (etwa mit den Fingern in die

Augen stechen) alles, was den Kontrahenten in die Knie zwingt. Mit der bekannten *Tekken*-Steuerung beharkt ihr den zumeist kahl geschorenen Gegner und müsst mangels Erfahrung anfangs auf dem Boden viele schnelle Niederlagen einstecken, bis ihr den Dreh raus habt.

22 authentische *UFC*-Haudegen warten darauf, in zahlreichen Spielmodi vom Turnier über Training bis zur Champions Road mit bis zu acht Mitspielern verprügelt zu werden. Den größten Lerneffekt bietet vielleicht der



erst ab 18



▲ Auf dem Boden müsst ihr schnell sein, sonst holt ihr euch eine blutige Nase.



▲ Ab Level 20 werden die Gegner im Career-Modus langsam stärker.

Karriere-Modus, in dem ihr einen Newbie langsam aufbaut: Ihr füttert ihn durch Siege mit neuen Moves und besseren Werten in Ausdauer, Schlagkraft, Punch- und Kick-Geschwindigkeit und lasst ihn dadurch die Weltrangliste empor klettern. An Kampfstile stehen mit Jiu Jitsu, Pit Fighting, Submission Wrestling, Sumo und Kickboxen zwar nicht übermäßig viele zur Verfügung, die Anzahl der Moves übersteigt jedoch das Gedächtnis des Durchschnittsbegabten locker. Wer auf eine neue, unverbrauchte Note im Beat'em-Up-Bereich steht, sollte einen Blick riskieren. **RK**

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Shortcut

- ☺ gelungene Präsentation
- ☺ variantenreiche Spielmodi
- ☺ Gameplay-technisch tiefgehend
- ☺ exzellente Kamera
- ☹ nur für Beat'em-Up-Experten
- ☹ keine Musik während des Kampfes
- ☹ ziemlich brutal und nix für Kids

Ultimate Fighting Championship

Beat'em-Up



Features



- Entwickler: Anchor Games
- Hersteller: Crave
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound
80% -% 72%

SPIEL SPASS 78%

Ralph's Meinung:

Gut!

■ Hat man sich als Spieler erst mal ein dickes Fell zugelegt und schreckt auch nicht davor zurück, gnadenlos auf wehrlos am Boden liegende Gegner einzuknüppeln, entwickelt das variantenreiche, teils Wrestling-inspirierte *UFC* durchaus seinen Charme. Zahlreiche Moves – wenn auch sehr viele Griffe, Hebel und wenige direkte Angriffstechniken – reizen zum Ausprobieren. Spielmodi gibt's auch mehr als genug, lediglich der stets gleiche Ring und die fehlende Musik fallen negativ auf. Schön, dass das Genre um diese interessante Alternative bereichert wird. Für Anfänger und Zartbesaitete eignet es sich aufgrund der Härte und es hohen Schwierigkeitsgrades allerdings nur bedingt.



▲ Bei Nahkampf-Szenen ist *UFC* fast nicht von einer TV-Übertragung zu unterscheiden.



▲ Ihr müsst nicht unbedingt zusammengehörige Farben koppeln. Optisch ansprechend ist *Fantavision* ohnehin.



▲ Was auf den Screenshots noch recht chaotisch aussieht, entpuppt sich im Spiel selbst als Feuerwerk der Partikeleffekte.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Fantavision

Kultspiel mit Suchtfaktor oder laues Feuerwerk für Pyromanen?

Bei *Fantavision* scheiden sich die Geister: Während manche darin das bis dato innovativste PS2-Spiel überhaupt sehen, lässt die bunte Knallerei andere dagegen völlig kalt.

Doch um was geht es denn eigentlich? Nun, mit Sicherheit nicht – wie viele zu Beginn angenommen haben – um einen PR-Gag eines Erfrischungsgetränk-Herstellers. In *Fantavision* übernehmt ihr die Rolle eines Pyrotechnikers, dessen Aufgabe es ist, den Zuschauern ein möglichst imposantes Feuerwerkspektakel zu bieten.

Das sieht auf den ersten Blick recht einfach aus. Mittels eines Fadenkreuzes müsst ihr auf dem Bildschirm erscheinende Raketen markieren und dann per Knopfdruck zur Explosion bringen. Da sich das nach Unterhaltung gierende Volk jedoch nicht mit kleinen, einzelnen Verpuffungen zufriedengeben möchte, habt ihr die Möglichkeit, mehrere gleichfarbige Raketen zu koppeln und diese dann in einer Salve gemeinsam zu zünden.

Zu Beginn tummeln sich auf eurem Screen nur wenige Raketen, noch keine allzu große Herausforderung. Ganz schön

turbulent geht's aber spätestens dann zu, wenn sich mehr als zehn verschiedenfarbige Silvestergeschosse am Himmel befinden. Denn nicht rechtzeitig gezündete Raketen verlassen den sichtbaren Bildschirmausschnitt oder verblassen einfach und ziehen euch dabei wertvolle Energie ab. Die benötigt ihr jedoch dringend, denn der Level gilt erst als beendet, wenn ihr den gesamten Zeitraum, in dem die virtuelle Kamera das Stadtgebiet beziehungsweise später die Planetenoberflächen abfliegt, ohne den vollständigen Verlust eurer Lebensenergie überstanden habt.



Oooh – aaah!

So richtig interessant und vor allem optisch unglaublich ansprechend wird *Fantavision* allerdings erst, wenn euch das gleichzeitige Zünden richtig vieler Raketen in verschiedenen Farben gelingt. Zum einen gibt das zusätzliche Punkte, zum anderen werdet ihr dafür mit einem grandiosen Effektzauber belohnt. Darüber hinaus könnt ihr durch das Aufsammeln der in unregelmäßigen Abständen erscheinenden Bonussymbole entweder besonders spektakuläre Explosionen entfesseln, alternativ erhaltet ihr

Zugang zu versteckten Bonusleveln. Nach dem erfolgreichen Beenden eines Abschnitts könnt ihr euer Werk übrigens in einem abspeicherbaren Replay aus der Perspektive der Zuschauer nochmals in aller Ruhe betrachten.

In grafischer Hinsicht kann *Fantavision* zwar erst auf den zweiten Blick überzeugen, dann allerdings richtig. Denn so sehnsüchtig viele Zocker auf photorealistische Kämpfe und 3D-Verfolgungsjagden gewartet haben – *Fantavision* zeigt, was in der PS2 steckt. Die Zugucker werden mit spektakulären Explosionen beeindruckt und die liebevollen Hintergrunddetails überraschen auch nach wiederholtem Spielen immer wieder. Und das Schönste: Wer an dem Anblick Gefallen findet, wird sich nicht satt sehen können und bekommt eine schnörkellose Performance ohne jeden Grafikfehler zu sehen. Einzig das doch sehr stark an Fahrstuhlmusik erinnernde Hintergrundgedudel ist mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack.

AB

Shortcut

- sehr schöne Grafik-Effekte
- beruhigendes Spielprinzip
- leicht zu lernen – schwer zu meistern
- kann (und wird) süchtig machen
- ☹ auf Dauer zu wenig Abwechslung
- ☹ Zweispielermodus recht unübersichtlich

Fantavision

Puzzle
Features
Entwickler: Sony
Hersteller: Sony
Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 6 Jahre
 Schwierigkeit: mittel
Grafik 79% Musik 63% Sound 70%

SPIEL SPASS **80%**



▲ Die mit Rechtecken markierten Feuerwerkskörper lassen sich erneut zünden.

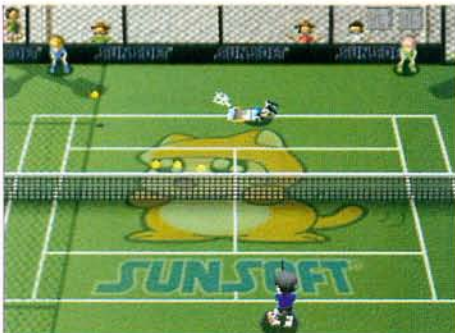


▲ Im Replay könnt ihr euer Kunstwerk nochmals in Ruhe bei einem Glas Wein genießen.



Axel's Meinung:

Ich muss offen zugeben, dass ich *Fantavision* anfangs nicht ausstehen konnte. Das Ding machte auf mich den Eindruck eines Add-Ons, das der PS2-Packung umsonst beigelegt wurde und schnell seinen Platz zugunsten "echter" Spiele räumen muss. Doch nach einer gewissen Einspielzeit weiß ich das simple, ganz in der Tradition eines *Tetris* oder *Bust-a-Move* stehende Spielprinzip durchaus zu schätzen. Insbesondere die grafisch sehr ansprechenden Explosionen unterhalten und entspannen gleichermaßen. Und welches Spiel kann das schon von sich behaupten? Absoluten Puzzle-Gegnern oder Freunden der härteren, actiongeladeneren Gangart können *Fantavision* vermutlich nichts abgewinnen – alle anderen sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren.



▲ Bei Power-Schlägen zieht der Ball eine Art Schweif hinter sich her.

YehYeh Tennis

Konkurrenz für Mario und Virtua Tennis?

Lachhaft! Was Sunsoft mit diesem Tennis-Trash auf den Markt wirft, grenzt fast an eine Frechheit.

Aber wenn man bereits die fertige Verkaufs-Version zum Test zugeschickt bekommt, wird man als Redakteur schon skeptisch. Wollte Sunsoft da etwas vor uns verbergen? Wir wollen uns an dieser Stelle nicht einmal über die billige Aufmachung mit langweiligen und fast immer gleichen Courts aufregen oder die trostlosen Sound-Samples und die grausame Dudelmusik beklagen – würde man alle zehn Hühneraugen zudrücken, könnte man diese ganzen Negativpunkte ja sogar wohlwollend übersehen. Doch beim Gameplay hört schon nach der ersten Minute der Spielspaß auf: Höchst unmotiviert hampeln stocksteif animierte Stummel-Sprites über den Platz und hopsen hoffnungslos langsam dem Ball hinterher. Dass die gelbe Filzkugel dabei oft meterweit vor oder hinter dem Spieler angenommen wird und dafür manchmal offensichtlich durch den Schläger hindurch fliegt, stört die Jungs anscheinend kaum. Ist dies die PS-Antwort auf *Virtua Tennis* und *Mario Tennis*? Hoffentlich kommt bald was Besseres nach. **CD**



▲ Wenigstens gibt's eine handvoll verschiedener Turniere.

YehYeh Tennis

Sportspiel

→☆☆☆☆

Features



- Entwickler: Sunsoft
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geignet ab: frei
- Schwierigkeit: unfair

Grafik Musik Sound
93% 28% 22%

SPIEL SPASS 21%



▲ So, und nun die Preisfrage: Wo in diesem Pixelbrei hat sich unser Fahrer versteckt?

Jeremy McGrath Supercross 2000

Endlich haben wir alle Plattformen durch ...

Wie heißt es so schön? Man soll die Kuh am Brunnen melken, bis sie bricht, oder so ähnlich. Acclaim scheint sich diese Maxime zu Herzen genommen zu haben und verschont keine Konsole mit ihrer eigenen Fassung dieser Motocross-Simulation.

Wie zu erwarten war, wurde auf großartige Veränderungen des Gameplays gegenüber den N64- und DC-Versionen, die schon länger im Handel sind, großzügig verzichtet. So erwartet euch auch in der PS-Konvertierung nichts, was man nicht schon in anderen Motocross-Sims meist deutlich besser zu sehen bekommen hatte. Auf 15 verschiedenen Tracks, die sich in Hallen- und Open-Air-Events unterteilen, ist es eure Aufgabe, mit einem der acht vorgegebenen Fahrer in verschiedenen Events zu zeigen, was ihr könnt.

Zur Auswahl habt ihr Einzelrennen, ein Time-Trial, eine Meisterschaft und einen Freestyle-Event. Während ihr in den Renn-Modi gegen fünf CPU-Gegner oder im Time Trial gegen euren Ghost-Fahrer antretet, gilt es im Freestyle-Modus, in einer von vier Arenen spektakuläre und somit punktebringende Stunts hinzulegen. Sollten euch die vorgegebenen Fahrer und Strecken nicht mehr ausreichen, habt ihr die Möglichkeit, eigene zu entwerfen. Leider beschränken sich in beiden Fällen die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten auf die nötigsten Standard-Funktionen, so dass der Reiz auch hier recht schnell erschöpft ist.

In grafischer wie in technischer Hinsicht stellt die PS-Version den bisherigen Tiefpunkt der Konvertierungen dar, vergrault sie doch den geneigten Zocker durch die komplette Bandbreite möglicher Kritikpunkte. Weder die lahme KI noch die schwammige Steuerung schaffen es, Motocross-Fans länger als ein paar leidvolle Minuten an den Screen zu fesseln. **AB**

Jeremy McGrath Supercross 2000

Motocross-Simulation

→☆☆☆☆

Features



- Entwickler: Acclaim Sports
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 70 Mark
- Geignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
48% 76% 54%

SPIEL SPASS 44%

Axel's Meinung:

Naja!

■ Irgendwie überrascht die Performance von *Jeremy McGrath SC 2000* gar nicht. Wirft man einen kleinen Blick auf die bereits erschienenen Versionen, so war schon im Vorhinein zu befürchten, dass es die PS-Zocker am schlimmsten treffen würde. Die Steuerung ist eine mittlere Katastrophe und zu keinem Zeitpunkt nachvollziehbar (mal kann man eine Kurve korrekt nehmen, eine Runde später verweigert der virtuelle Fahrer jede Reaktion). Insbesondere das Kollisionsverhalten wird jeden interessierten Zocker in die Flucht schlagen. So führen zwar unsichtbare Mauern zu nicht vermeidbaren Crashes, die sichtbaren Begrenzungen lassen euch jedoch, bis auf wenige, nicht einkalkulierbare Ausnahmen, unbeeinträchtigt. Die Liste an Fehlern ließe sich hier noch lange fortführen, doch heben wir uns den Platz lieber für Erfreulicherer auf. Nicht mal der gute, wenn auch sich ständig wiederholende Soundtrack kann hier noch was herausreißen.

80 Prozent
aller
Urwälder
sind
verschwunden.
Schützen wir
den Rest!

Wollen Sie wissen,
wie das geht?
Rufen Sie an.

Infos unter
040/30618-0

GREENPEACE
22745 Hamburg

T.G. COMPUTER

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

DREAMCAST IMPORTE USA

Spec Ops: Omega	149,95.-
Streetfighter 3 rd Strike	129,95.-
Rainbow Six	149,95.-
Silent Scope	139,95.-
The Ring	139,95.-
Nightmare Creatures II	149,95.-
Deep Fighter	139,95.-
Ferrari 355	149,95.-
Kiss Psycho Circus	149,95.-
Hidden & Dangerous	149,95.-

DREAMCAST US VORBESTELLUNG

Dark Angel	ca 15,11
------------	----------

Shenmue	ca 07,11
Evil Dead	ca 27,11
Skies of Arcadia	ca 14,11
Tomb Raider: Chronicles	ca 14,11
MSR	ca 07,11

PSX IMPORTE USA/JAPAN

Alien Resurrection	129,95.-
Legend of Mana	129,95.-
Star Trek: Invasion	129,95.-
Medal of Honor 2	139,95.-
Fifa 2001	129,95.-
Duke Nukem: Plan of Bab	129,95.-
Nightmare Creatures II	129,95.-
Danger Girl	119,95.-

PSX VORBESTELLUNG

Blade	ca 01,11
WWF Smackdown 2	ca 08,11
Final Fantasy 9	ca 14,11
Lunar 2	ca 15,11
Evil Dead	ca 27,11

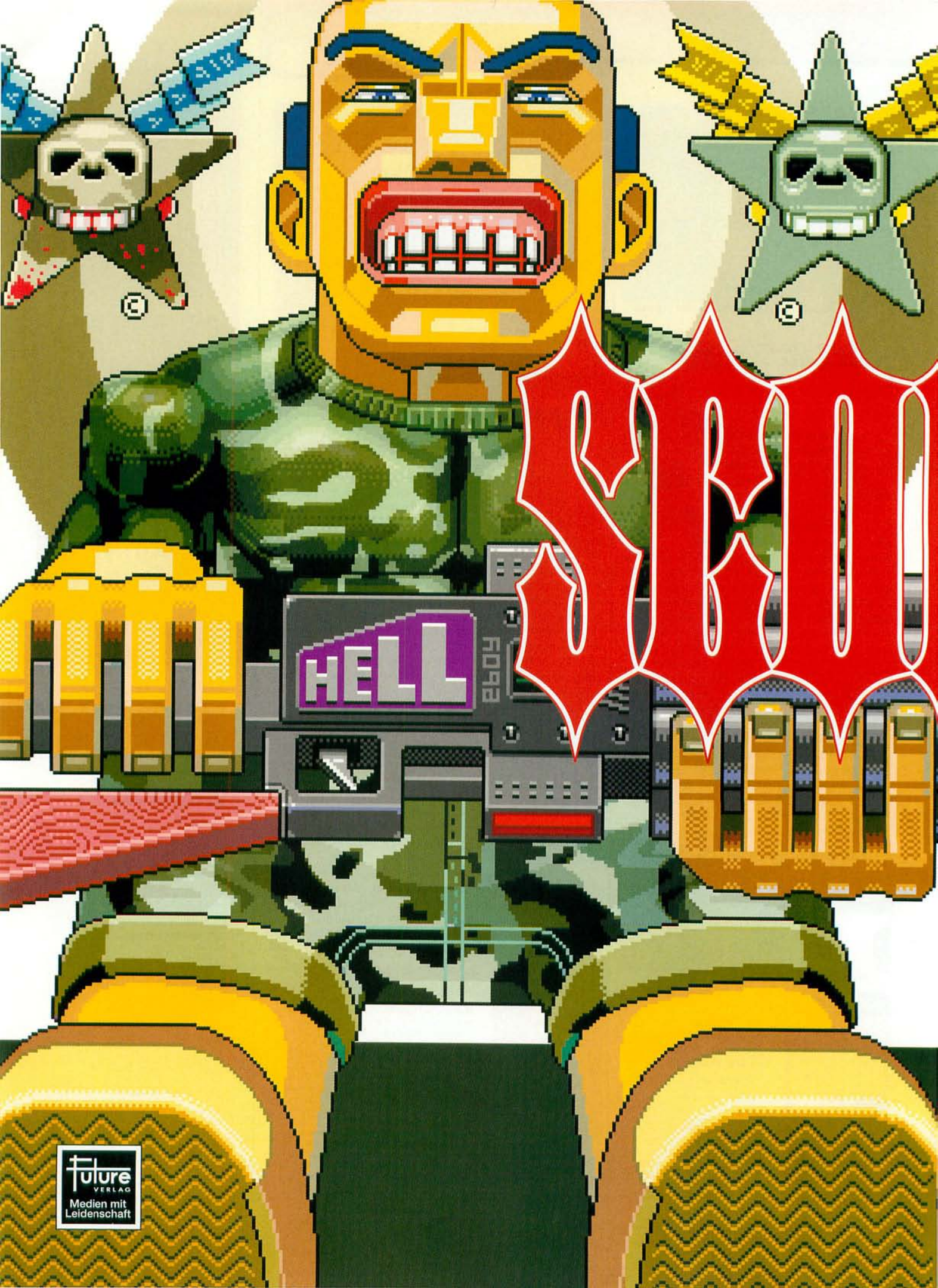
Preis Irrtümer vorbehalten

Bei uns NEU Onlineshopping.

24 h Bestellservice.

Händleranfragen erwünscht!

Fax: 07041-7893



Moerder

Moerderisch gut: Reviews, Previews, Tipps, Downloads und staendig aktuelle News.





Der Animé-Maker beansprucht etwas mehr Einarbeitungszeit – oder liegt's vielleicht daran, dass wir einfach nicht zeichnen können?

Use Thumbtacks to move the window. You can move the window by pulling it while holding the button.



Monster Edit		
Attack Patterns		
1 Normal	1 Normal Attack	70%
2 Action	2 Guard	20%
3 Action	4 Self-Destruct	5%
4 Normal	2 Charge Attack	5%
5 Action	1 Do Nothing	0%
6 Action	1 Do Nothing	0%
7 Action	1 Do Nothing	0%
8 Action	1 Do Nothing	0%
	REST	0%

Durch die Prozent-Verteilung bestimmt ihr, in welcher Art und Weise eure Monster angreifen sollen.

Item Edit			MEM 114449	ITM 249
No 1	Name	Feuerschwert	Never	
Type	Weapon	Drop	1%	
Sell	Yes	Gold	5%	
Status	Show	Break	10%	
Graphic	Sword 2	Attack	30%	
Curse	Yes	ATK #	50%	
Class	MagicB	Range	80%	
Magic	No 1	Feuers	Once	
Who		0000000000		

Euch sind die Waffen in anderen RPGs nicht magisch genug? Macht's doch selber besser!

Character Edit			MEM 114425	CHA 12
No 2	Name	sonstige		
Skill	Bash			
STR	20	Equip		
DEF	7	Level	1	
STA	1	Magic Level		
INT	1	Graphic	45 CLR 2	
AGI	10			
Luck	1			
M DEF	3			

Endlich dürfen auch Familienmitglieder (hier der kleine Chewie) in einem RPG mitspielen ...

Tochter. Zudem drohte noch ein riesiger Meteorit, so groß wie Texas auf diese Welt zu stürzen und allem Leben ein Ende zu setzen – ganz zu schweigen von der kommenden Dürreperiode, dem Hurricane, den Überschwemmungen und der wütenden Pest. Es sah düster für die Zukunft des Reiches aus, doch eine Gruppe von edlen und furchtlosen Recken machte sich auf, das Schlimmste zu verhindern und den bösen und heimtückischen Magier gefangen zu nehmen oder zu töten oder beides – aber lassen wir das ...

Do it yourself

Mann, ist das langweilig – und auch noch so schlecht geschrieben! Habt ihr euch selbst auch schon oft gedacht, dass uns sehr viele Rollenspiele eigentlich immer wieder die gleiche Story erzählen? Oder war euch die Love-Story in Final Fantasy VIII nicht auch viel zu „klebrig“? Ihr findet die Suche nach allen 108 Charakteren in Suikoden langweilig? Die ewigen Kämpfe in Vagrant Story nerven euch einfach nur noch? Beim Animé-Overkill in Grandia bekommt ihr Augenkrebs und Schwindelanfälle? Valkyrie Profile ruckelt, dass euch schon ganz übel wird? Dann kauft euch doch andere RPGs – es gibt eh

RPG Maker

Meet your maker!

Es war einmal vor langer Zeit, in einem weit entfernten Märchenreich. Dort herrschte ein weiser und gerechter König und die Menschen lebten in Wohlstand und Frieden. Doch da gab es auch noch den bösen und heimtückischen Magier, der selbst über das Land herrschen und ein Reich der Tyrannei aufbauen wollte.

Um dieses Ziel zu erreichen, entführte er des Herrschers liebezende und unschuldige Tochter und drohte, sie zu heiraten oder zu töten – oder beides gleichzeitig, wenn der weise und gerechte König nicht freiwillig auf den Thron verzichten würde. Aber der weise und gerechte König wollte nicht nachgeben und so entsandte er viele seiner tapfersten und ehrenvollsten Krieger, die den bösen und heimtücki-

schen Magier in seiner Zitadelle in den Bergen aufstöbern und gefangen nehmen oder töten sollten – oder beides gleichzeitig. Was der weise und gerechte König jedoch nicht wusste, war, dass der böse und heimtückische Magier sich mit den finstersten und übelsten Dämonen der Unterwelt verbündet hatte und nun selbst eine Armee, bestehend aus den niederträchtigsten und gemeinsten Monstern, die man sich nur vorstellen kann, befehligte. Diese finsteren und üblen Dämonen und ihre niederträchtigen und gemeinen Monster tyrannisierten nun unter dem Befehl des bösen und heimtückischen Magier das Land des weisen und gerechten Königs und meuchelten alle tapferen und ehrenvollen Krieger und töteten und heirateten des weisen und gerechten Königs liebezende und unschuldige



Links im Bild bestimmen wir, wie und wo welcher Event stattfinden soll, rechts sehen wir: Es funktioniert: Unsere Helden kommen in die Nähe einer Schatztruhe und der Textkasten erscheint.



Shortcut

- vorbildliche Menü-Führung
- hey – ihr könnt euer eigenes RPG designen
- Animé-Maker zum Erstellen von eigenen Grafiken und Animationen ...
- ... der allerdings nicht gerade gut bedienbar ist
- Grafik auf 8-Bit-Niveau
- könnte mehr vorgefertigte Grafik- und Sound-Sets enthalten

RPG Maker
Designer-Tool

Features

- Hersteller: agetec
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: -
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Gefährliche Situation: Diese rotierende Plattform will euch von vier Stellen gleichzeitig grillen.



▲ Fulminantes Alien-Design, leuchtende Farben und herrliche Kamerafahrten sind die beeindruckenden Stärken von *Silpheed TLP*.



Silpheed – The Lost Planet

Nach *Gradius* erlebt ein weiterer Shoot'em-Up-Klassiker sein PlayStation2-Revival.

Shortcut

- ☺ einfallreiches Alien-Design
- ☺ Spitzen-Render-FMVs auf Hochglanz polierte Shooter-Optik
- ☺ beliebig kombinierbare Waffensysteme
- ☺ spektakuläre 3D-Kamerafahrten
- ☹ des öfteren böse Slow-Downs
- ☹ keinerlei Power-Up-Items

Man muss es einfach mal sagen: Was richtig Tolles, das wirklich von den Spielen reizt, brachten die Japaner für die PS2 seit *Ridge Racer V*, *Tekken TT* und *DoA 2* nicht mehr heraus. Warum es nach langen Dürre-Monaten also nicht mal mit einer auf Hochglanz polierten Neuauflage eines Klassikers versuchen, wenn die hochgelobte Emotion Engine bei anspruchsvollen Aufgaben scheinbar herum zickt?

Gesagt, getan: Game Arts besann sich ihrer Shooter-Wurzeln und verpasste ihr damaligen Optik-Sensation *Silpheed* (siehe Kasten) ein würdiges 2K-Facelifting. Mit *Silpheed – The Lost Planet* geht ihr wie in besten Ballerspiel-Zeiten auf 2D-Alien-Jagd, während wilde Kamerafahrten, herrliche Polygon-Bossgegner, zahlreiche Leuchteffekte und 3D-Hintergründe à la *R-Type Delta*, *Radiant Silvergun* oder *Ray Crisis* die nicht vorhandene dritte Gameplay-Dimension vorgaukeln.

Bevor ihr euch ins Laser-Getümmel stürzt, will unter den verfügbaren Waffensystemen – anfangs zwei, später maximal neun – eine weise Wahl getroffen werden. Zwei Geschütze an eurem Raumer warten auf konventionelle Straightforward-MGs,



▲ Die fette fliegende Spinne wehrt sich nach Kräften mit ihrem gebündeltem Laser, aber gleich haben wir sie gebrutzelt!

exotische Streu-Napalm-Bomben, Energiebälle oder großflächige, aber lade-intensive Raketen. Mit eurer Entscheidung müsst ihr dann laaange leben, Power-Ups oder Extras gibt's überhaupt keine und ein Wechsel an der Andock-Station ist meist erst nach Bezwingen eines Bosses, die in bester *Darius*-Tradition mit "Warning – A huge ship is approaching!" angekündigt werden, möglich. Eigentlich kommt man sich deshalb stets unterbewaffnet vor, aber das macht vielleicht gerade den Reiz des Spiels aus, zumal ihr dank eines dicken



▲ Dass es keinerlei Power-Ups und nur eine gleichzeitig verfügbare Waffe gibt, ist eigentlich tödlich für einen Shooter.

Schilds nicht wie bei so vielen Shoot'em-Ups schon beim ersten Treffer abschmiert.

Angezogene Handbremse

Wenn nur die unsäglichen Slow-Downs nicht wären – die erinnern irgendwie an die ersten Shoot'em-Up-Versuche in *Gradius 3* und *Super R-Type* auf dem Super Nintendo. Dann würde das Effekt-Spektakel mit den atmosphärischen Funksprüchen eurer Kollegen, die beeindruckenden Ideen beim Gegner-Design und die mit zahlreichen Spezialeffekten versehenen Render-FMVs noch viel mehr Spaß machen. Besonders schwer ist *Silpheed – The Lost Planet* nicht – ihr kommt relativ zügig weiter. Erst im letzten Level ziehen die Aliens die Notbremse und fahren stärkere Geschütze auf. Zu kurz ist's aber für ein Ballerspiel nicht, und mit den 81 Bewaffnungs-Kombinationen kann man viel experimentieren. Ein echter Leckerbissen für Genre-Fans und eine durchaus gelungene Erweiterung der Neo-Shoot'em-Up-Familie rund um die Klassiker *R-Type*, *Gradius*, *Darius* und *Thunderforce*. Schade nur um die angesprochene Technik-Schwäche, die auf einem derart leistungsfähigen System sicher nicht sein müsste.

Silpheed – The Lost Planet
2D-Shoot'em-Up

Features: CD, MC, DS

Hersteller: Game Arts/Capcom
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 160 Mark
Geeignet ab: 12
Schwierigkeit: mittel
Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

Silpheed – Top-Shooter auf verlorenem Posten

■ Ende 1993 startete jeder Super-Nintendo-Besitzer neidisch auf die Glotze der wenigen Kumpels, die ein Mega Drive plus Mega CD ihr Eigen nannten. Nur auf einer für Konsolensysteme noch revolutionären CD lief schließlich ein Ballerspiel, das optisch seinesgleichen suchte. Mit sensationellen 3D-Kamerafahrten über vorberechnete Vektorgrafik-Hintergründe gaukelte Game Arts dem Spieler ein Next-Generation-Shooter-Erlebnis vor, obwohl die Mini-Sprites nach wie vor in 2D angriffen. Dennoch ein damals präsentationstechnisch unerreichtes Spektakel, das leider das Mega-CD nicht vor dem Absturz rettete.



WIRKLICH FÜR JEDEN!

VIDEO
GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Fast
50%
gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

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!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München
oder unter:

Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schick mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich 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

„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

Datum, 2. Unterschrift

CV10B



Die Mechs wurden echt traumhaft designt.



Einige der Roboter verfügen über extrem starke Nahkampf-Waffen, sind dafür für Distanz-Einsätze eher unbrauchbar.



遅えよ、見えてんだぜ!

Ring of Red

Mit Mechs in die alternative Vergangenheit

Stellt euch folgende Situation vor: Die gigantischen, todbringenden Mechs, die im Moment recht beliebt zu sein scheinen (Armored Core 2, Gun Griffon Blaze, Gundam), würden nicht erst in einigen hundert Jahren entwickelt, sondern hätten schon vor geraumer Zeit das Licht der Welt erblickt – etwa während des Zweiten Weltkriegs.

Wie wären die Schlachten damals wohl verlaufen, wer hätte den Krieg dann gewonnen? Können wir euch nicht sagen, allerdings versetzt uns Ring of Red oder Red, wie es bei uns heißen wird, in ein ähnliches Szenario: Im Jahr 1960, 15 Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs, teilt in Japan ein erbitterter Bürgerkrieg das Land in zwei Lager. Als Hintergrundgeschichte zwar nicht so überaus innovativ, bietet dieses Setting jedoch einen guten Anlass für das nun folgende spektakuläre Strategiespektakel im Front Mission-Gewand – und vor allem für ein äußerst interessantes Szenario. Neben

fetten Panzern sind es nun vor allem die riesigen Roboter, die das Kampfgeschehen der Vergangenheit beherrschen.

Neuartiges Kampfsystem

Wie bei bekannten Genre-Vertretern erzählen vor, während und nach den Gefechte kleine Dialoge und Zwischensequenzen die Story weiter. In der vorliegenden japanischen Version bringt uns Westeuropäern das allerdings nicht sehr viel. Die Kämpfe sind jedoch auch ohne jegliche Japanisch-Kenntnisse nach einigen Versuchen problemlos zu beherrschen und zweifellos das Beeindruckendste in Konamis Bürgerkriegs-Spektakel.

In einer 3D-Ansicht feuern sich verschiedenste Mech-Arten – vom schweren, aber starken Spinnen-Mech bis zum schnellen Scout sind alle nur erdenklichen Gattungen vertreten – die blauen Bohnen um die Ohren, dass es eine wahre Freude ist. Selten zuvor konnten wir so herrlich animierte



Je länger ihr den Gegner anvisiert, desto höher eure Trefferchance.



Auch ohne Japanisch-Kenntnisse problemlos spielbar: Die Menüs sind schnell durchschaubar.

Roboter in Aktion bestaunen. Im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln wurde vor allem das Kampfsystem generalüberholt: Diesmal seid ihr nicht mehr nur eurem Glück und den Charakterwerten ausgeliefert, sondern für den Erfolg eurer Attacken zu einem Großteil selbst verantwortlich. Denn ihr bestimmt, wie nahe ihr euch an den Gegner heranwagt (die verschiedenen Waffen besitzen unterschiedliche "Ideal-Einsatzreichweiten"), daneben legt ihr selber fest, wie lange ihr das Gegenüber anvisiert und dadurch eure Trefferchancen erhöht. Bei der begrenzten Zeit eines Kampfes (99 Sekunden) stellt sich somit schnell die entscheidende Frage: "Lieber einen Volltreffer landen, oder besser doch drei Schnellschüsse riskieren?"

Doch ganz alleine müsst ihr nicht in die Schlacht ziehen – links und rechts eskortieren euch zusätzliche Fußtruppen, die auf eure Befehle wie "Sturm nach vorne" oder "Verteidigen" hören. Es gibt noch viele weitere Innovationen, für deren Aufzählung uns an dieser Stelle leider der Platz fehlt. Wir waren jedenfalls schon nach wenigen Minuten einhellig der Meinung: Aus Ring of Red könnte ein neuer Referenztitel werden. **CD**

Shortcut

- fantastisch animierte Mechs
- cooles Szenario
- gut designte Karten
- tolle Kampfführung
- langweilige Übersichtskarte

Ring of Red

Rundenstrategie

Features

GP MC DS

Hersteller: Konami
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Mit dem linken Menü-Punkt bestimmt ihr, welchen Abstand zum Gegner ihr halten wollt.



Und so sieht unser Plan aus: Hoffentlich habt ihr im Japanisch-Unterricht gut aufgepasst ...



▲ Trucks – das motorisierte Gegenstück zu den Dinosauriern.



▲ Die Cockpit-Perspektive ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden.



▲ Die Schaltung kennt während des Rennens nur zwei Positionen: High und Low. Den Rückwärtsgang benötigt ihr nur im Parking-Modus.



Shortcut

- ☺ schnelles und actiongeladenes Gameplay
- ☺ sehr präzise und direkte Steuerung
- ☺ verschiedene Spielmodi
- ☺ speicherbare Highscoreliste
- ☹ auf Dauer zu wenig Abwechslung

18 Wheeler – American Pro Trucker

Als King of the Road Trucker-Romantik genießen.

Wie schön wäre es doch, wenn man sich nicht mehr in seinem kleinen Lupo (hallo, Christiane!) von den dicken Karossen auf der Straße herumschieben lassen müsste. Kein Problem. Das einzige, was fehlt, sind ein paar zusätzliche Tonnen Eigengewicht und ein paar Räder mehr.

So zumindest stellen sich unsere japanischen Freunde die romantisch-raue Welt der professionellen Truck-Fahrer vor. In der Konvertierung des erfolgreichen Sega-Automaten *18 Wheeler – American Pro Trucker* könnt ihr nun selbst am heimischen Bildschirm das Geschehen auf den dicht befahrenen Highways der USA durcheinander wirbeln. Es stehen euch insgesamt drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung, in denen ihr auf dem erhabenen Sitz eines waschechten „Monstertrucks“ Platz nehmt.

Der Arcade-Mode entspricht dabei dem Automaten Vorbild. Nachdem ihr euch für einen von vier zur Auswahl stehenden Fahrer nebst entsprechender Zugmaschine entschieden habt, bringt ihr eure Ware innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits an den Bestimmungsort. Die Trucks unterscheiden sich dabei in den typischen Kategorien Geschwindigkeit, Grip und Power. Unabhängig davon, welches Vehikel ihr genommen habt, werdet ihr schnell feststellen, dass bereits die erste Fuhre von New York nach Key West sich alles andere als pünktlich abliefern lässt.

„Ein kurzweiliges Vergnügen, das jedoch nicht dauerhaft an den Screen fesseln kann.“

Die anderen Verkehrsteilnehmer zeigen gegenüber dem „King of the Road“ nicht den nötigen Respekt und es fällt ihnen mit ihren Kleinwagen nichts Besseres ein, als dumm im Weg herumzustehen. Rivalisierende Truck-Fahrer sind auf dem gleichen Trip und setzen alles daran, vor euch ins Ziel zu gelangen. Außerdem warten auf euch noch so nette Hindernisse wie ein Tornado. Eure einzige Hoffnung besteht also im geschickten Ausnutzen des Windschattens anderer Trucks und eine sehr gute Streckenkenntnis. Denn oft entpuppen sich geradezu haarsträubend aussehende Holperpfade als willkommene Abkürzungen. Euer Zeitlimit könnt ihr zusätzlich durch das Rammen bestimmter Fahrzeuge jeweils um drei wertvolle Sekunden verlängern.

Einparken für Könner

Solltet ihr das Ziel innerhalb des Limits erreichen, stellt ihr in einem kleinen Bonusspielchen eure Fähigkeiten beim Einparken unter Beweis und gewinnt so hilfreiche Bonus-Items wie eine Hupe oder einen stärkeren Motor. Außerdem steht euch die

Wahl der Ladung bei der nächsten Fuhre frei, die sich im Verdienst, aber auch im notwendigen Geschick unterscheidet. Der Parking-Modus lässt sich auch separat anwählen, wobei euch hierbei vier verschiedene Areas zur Verfügung stehen.

Im Score-Attack wählt ihr aus vier Zugmaschinen, sieben Anhängern und vier Strecken gleich zu Beginn das Passende aus und versucht damit einen möglichst hohen Verdienst zu erreichen. Diese Strecken lassen sich übrigens auch im Versus-Modus per Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten spielen.

Auch wenn die Grafik bis auf einige wenige Pop-Ups in Ordnung geht und auch die gebotene Action keine Wünsche offen lässt, ist es fraglich, ob sich außer Hardcore-Highscore-Jägern normale Zocker länger als einige vergnügliche Stunden mit dem Game beschäftigen. Wer also das Spiel nicht sofort haben muss, wartet auf die US- oder die deutsche Version anfang nächsten Jahres.



▲ Euer namenloser Rivale schreckt vor nichts zurück, um vor euch ins Ziel zu gelangen.



▲ Klare Sache: Das obligatorische Babe darf natürlich nicht fehlen.



▲ Bei eingelegtem Rückwärtsgang seht ihr den Truck aus einer Art Draufsicht.

18 Wheeler – American Pro Trucker

Arcade-Truck-Simulation

Features



- Hersteller: Sega
- Testversion: GameTown 089 - 544 03 481
- Preis: ca. 150 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %



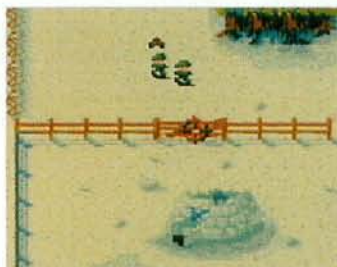
Scharf geschossen wird diesen Monat bei Cannon Fodder. Ansonsten geht es mit dem Dschungelbuch und Winnie Puuh auf dem GameBoy aber eher friedlicher zu.

GAMEBOY SPIELDES MONATS

Cannon Fodder



▲ Durchschlagskräftige Schusspower beweist dieser grassgrüne Stahlkoloss.



▲ Zu zweit pirscht es sich leichter. Ein ganz und gar unzimperliches Duo.

Krieg auf dem GameBoy Color! Ab November kehrt die *Cannon Fodder*-Elite zurück – ein militärisches Einsatzteam, das schon Systeme wie das Amiga CD-32 und den Atari Jaguar infiltrierte. Als schwerbewaffnetes Zweimann Duo stürzt ihr euch diesmal in die kriegerischen Auseinandersetzungen. Robbt durch Schlamm, wadet durch Gewässer und kämpft euch durch bewachsene Urwaldgegenden. Der A-Button steuert euren mobilen Einsatztrupp in die gewünschte Richtung, der B-Knopf beschleunigt die Patronen eures MK32-Sturmgewehrs. Das simple Spielprinzip begeistert – noch nie hat Krieg so viel Spaß gemacht. Jedes Schlachtfeld ist 40 Bildschirm groß, scrollt in alle Himmelsrichtungen und erfordert viel Laufarbeit der Einzelkämpfer. Doch Vorsicht! Kugelhagel

und Rakettenfeuer schmälern euren Trupp. Ihr merkt schon, es fliegen wieder einmal gehörig die Fetzen. Insgesamt erstreckt sich die knallharte Action über 72 bleigepflasterten Hardcore-Abschnitte. Damit ihr keine wunden Füße bekommt, spendierte Code-



▲ Im flotten Jepp patrolliert es sich leichter: Hier bewacht ihr eine Brücke.



▲ Da hilft auch kein schreien und flehen: Gnadenlose Daueraction bei CF.

masters allerhand Panzer, Helikopter, Jeeps und Schneemobile, die euch bei Gelegenheit ein Stück mitnehmen. Nein, Spaß beiseite, sie gehören genau wie die etlichen Bazookas und Granaten zu eurem groß angelegten Ausrüstungsrepertoire. Begleitet von genialer Marschmusik, grausamem Affengeschrei im Dschungel und den typischen *Cannon-Fodder*-Schlachtrufen: "I love this job" oder "Let's kill them" zieht ihr auf in den Kampf – Mann gegen Mann. **AO**

+	A	USA			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★	
Herst.:	Codemasters	Sound:	★★★★★		
Schwierigkeit:	5-6	SPIEL SPASS	★★★★★		
Genre:	Shoot'em-Up				

F1 Racing Championship



▲ Auf den Spuren des Weltmeisters: Michael Schumacher ist auch mit dabei.

Ubi Soft's Formel 1 auf allen Systemen: Neben der bereits erhältlichen N64- und PlayStation-Version rückt nun endlich auch der GameBoy-Color-Ableger in die Verkaufregale. Zwischen seinen "großen" Brüdern muss der GBC-Racer sich jedoch nicht verstecken. Geruch von Benzin und verbranntem Gummi mit offizieller Lizenz: Ihr tobt euch mit Häkkinen, Schumacher und Frenzen auf den Original Rennstrecken dieser Welt aus. Mehr als ansehnlich heizen die PS-Boliden im Kreis – grafisch einfach das Optimum des alten GBC. Lediglich die lange Eingewöhnungszeit für die Steuerung schlägt negativ zu Buche. Selbst erfahrenen Rennhasen fliegt die Karre auch nach der x-ten Runde noch aus der Kurve. **AO**

+	A	USA			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★	
Hersteller:	Ubi Soft	Sound:	★★★★★		
Schwierigkeit:	3-5	SPIEL SPASS	★★★★★		
Genre:	Rennspiel				

Daikatana

▼ 3D-Shooter in 2D: Oben links lagert neue Munition für den Blaster.



▲ Vorsichtig hüpfen – zum Glück sind die Killervögel schon erledigt.

Großer Name, nichts dahinter? *Daikatana* war zumindest auf dem PC eher enttäuschend, obwohl Designer John Romero, Mitbegründer von id Software und Levelbauer für *Doom* & Co. mit diesem 3D-Shooter Geschichte schreiben wollte. Mit heftiger Verspätung wurde daraus nur ein mittelmäßiger Action-Titel, der durch Millionensubventionen aus Eidos' Kasse die Firma fast in die Pleite getrieben hätte. Kemco wechselte flink vom Ego-Shooter-ins Action-Adventure-Lager, das Spiel erinnert jetzt lediglich an *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Nur weitaus uninspirierter. Ihr müsst in der Rolle eines gewissen Hiro Miyamoto (nicht verschwägert oder verwandt mit dem bekannten Spieldesigner) das sagenumwobene Schwert *Daikatana* finden, um die Jahrhunderte währende Herrschaft der Familie Mishima (die Bösen) zu beenden, Mikiko Ebihara, Nachfahrin der Ebihara-Sippe (die Guten) zu befreien und nebenbei einen Virus made by Mishima unschädlich zu machen. Neben zahlreichen Echtzeitkämpfen und Sprungeinlagen gibt's



ab und zu ein paar Simpel-Puzzles vom Typ „Drücke vier Tasten in der richtigen Reihenfolge, dann öffnet sich die Tür“, dann und wann liegt Munition oder eine Code-Karte herum. Health Packs sind dünn gesät, was bei der oft empfindlich überreagierenden Steuerung besonders schmerzt. Auch vier Welten à acht Missionen, 25 Waffen und angeblich in jeder Welt 60 Gegner, die sich nicht besonders voneinander unterscheiden, reißen *Daikatana* nicht aus der Mittelmäßigkeit. **RA**

+	USA	USA			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★	
Herst.:	Kemco	Sound:	★★★★★		
Schwierigkeit:	7	SPIEL SPASS	★★★★★		
Genre:	Action/Adv.				

Laura



▲ Auf die rosa-rote Erkundungstour mit Laura geht auch "Sugar Heidi" gerne.

Das Playmobil-Spielzeug kehrt zurück: Diesmal schicken die Plastikhelden ihre rosarote Vertreterin Laura, die sich auf eine gefährliche Abenteuerrunde begibt. Es wollen böse Zauber geannt und wertvolle Schätze gefunden werden. Im Kinderzimmer startet ihr eure neugierige Erkundungstour. Zuerst erledigt ihr jedoch diverse Aufgaben für Freunde und Bekannte: Blumenholen für Papas Hochzeitstag oder eine Gießkanne für die Blumenverkäuferin von nebenan. Dezentle Pfeile weisen euch den Weg, so dass jüngere Generationen ohne Umstände mitspielen können. Gebt ihr zu Beginn an, dass ihr noch unter sechs Jahre alt seid, vereinfacht sich außerdem die Sprache. Insgesamt ist Laura ein technisch mittelmäßiges Mini-Adventure für Kleinkinder. **AO**

+	PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★	
Hersteller:	Ubi Soft	Sound:	★★★★★		
Schwierigkeit:	1	SPIEL SPASS	★★★★★		
Genre:	Adventure				

Winnie Puuh



▲ Alle Sechse: Das pummelige Dickerchen veranstaltet lustige Würfelspiele.

Den knuddeligen, gelben Plüschbär mit leichtem Übergewicht verschlägt es ins Brettspiel-Genre. Zusammen mit seinen Freunden Tigger, I-Aah und Co. geht es ab ins Würfelland. Die jüngeren Generationen freuen sich: Bei rund 15 Mini-Games bewegt ihr Puuh durch simples (virtuelles) Würfeln über den Screen. Kids zwischen sechs und zehn vergnügen sich am vor-vorpubertären Comic-Charakter des Spiels. Lauft auf der Karte von einer Station zur anderen und löst die dort gestellten Aufgaben. Rabbit verspricht euch beispielsweise Unmengen von Honig, wenn ihr beim Wettwürfeln vor ihm ins Ziel gelangt – das lohnt sich doch. Nochmals: Ein Spielvergnügen, das ausnahmslos sehr sehr junge Zocker beim langweiligen Sonntagmittag-Oma-und-Opa-Besuch lieben werden. **AO**

+	A				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★	
Hersteller:	Disney	Sound:	★★★★★		
Schwierigkeit:	1	SPIEL SPASS	★★★★★		
Genre:	Minispiele				

Tipps & Tricks



Zwei Uhr hat's geschlagen: *Dynasty Warriors 2, Dino Crisis 2, Tony 2 ...*



Tipps & Tricks-Man
 Alexander Olma
 alexander.olma@future-verlag.de

Schon zehn Monate ist es her, dass ein Redakteursbild über der Tipps- & Tricks-Sektion prangte. Nachdem sich Äxl jetzt jedoch seinen umfangreichen Previews und Tests widmet, erkläre ich mich ab heute für diese Seiten verantwortlich. Kommen wir zum Tagesgeschehen: Nachdem unsere Schummelecke schon lange keine Gamebuster- und Exploder-Codes mehr vorgestellt hat, gibt es diesmal ein großes Special über die Zahlenkolonnen auf knapp drei Seiten. Außerdem beherrschen *NHL*, *NFL* und *Tony Hawk 2* die Cheat-Rubrik diesen Monat. Ich wünsche allerseits viel Spaß beim Ausprobieren.



PS TOCA World Touring Cars

Nachdem wir euch in der Oktoberausgabe bereits einige kleine Starthilfen für die Tourenwagen gegeben haben, folgt nun eine extra Portion Mogelpower:
Extra power: GRUNTSOME
Nitro: GLYCERINE (Einsatz mit L1)
Unsichtbares Auto: MADCAB
Chrom Vehikel: T2
Extremer Federweg: VANISHING
Geringe Schwerkraft: EUROPA
Mirror Mode: WEFLIPPED
Spiegelverkehrte Strecken: REARFEAR
Blurred Vision: ETHANOL
Doppeltes Gewicht: TWINPEAKS
Explodierende Streckenbegrenzungen: KRAZYKERBS

PS Dino Crisis 2

Der 88-Prozent-Horrorshocker unter der Tipps & Tricks-Lupe! Was bieten die Dinos neben zehn Stunden Daueranspannung in Bezug auf Cheats? Zum Beispiel unendlich Munition: Nachdem ihr elf Dino Files (die Schriftstücke, auf denen die Dinoarten beschrieben sind) eingesammelt habt, müsst ihr das Spiel komplett meistern. Danach taucht im Save-Menü eine EPS Platinum Card auf. Wenn ihr nun das nächste Spiel anfangt, geben eure Knarren dank unendlichem Dauerfeuer keine Ruhe mehr.

Dino Kolosseum

Beim einmaligen Durchspielen erhaltet ihr das Dino Kolosseum, eine Art Stierkampfarena. Hier dürft ihr erneut gegen alle Dinosaurier des Spiels kämpfen.

Mit den entsprechenden "Extinct-Punkten" könnt ihr euch andere Charaktere, Vehikel oder Dinosaurier kaufen. Anbei die Preisliste:

Charakter	Extinct Punkte
Rick	100,000
Gail	100,000
Panzer	120,000
Oviraptor	150,000
Velociraptor	150,000
Inostrancevia	160,000
Allosaurus	180,000
Tyrannosaurus Rex	150,000
Triceratops	200,000
Compsognathus	250,000

PS NCAA Football 2001

Und noch einmal Football: Um die folgenden Cheats einzugeben, geht in die Spiel-Einstellungsoptionen, die ihr im Hauptmenü vorfindet. Wählt den Menüpunkt "Geheime Codes" aus und drückt Select.

Auswirkungen	Code
Alle Stadien freigeschaltet	OPENSESAME
Wechselt das Datum	Y2K
Defense wird immer getackelt	BRICKWALL
Schnellere Tageszeiten	
Effekte	DAYNIGHT
Maximale	
Attribut Punkte	BALLER
Receiver fangen immer	HANDSOFGLUE
Lange Punts und Field Goals	TOEBALL
Langsame Spieler	CEMENTFEET
Schnelle Spieler	SCRAMBLE
Starker Wind	SAFETY
"Tiburón" Team	MAITLAND
EA Sports Team	SANMATEO
15 Sekunden Viertel	HURRYUP

N64 Army Men: Sarge's Heroes 2

Die grünen Männer geben wohl nie auf. Zum zweiten Teil auf der großen Nintendo-Konsole spendierten uns die Army Männer eine vollendete Passwortliste. Viel Spaß beim Minikrieg.

Level	Name	Passwort
2	Bridge	FLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Freezer	CHLLBB
5	Inside Wall	CLSNNGN
6	Graveyard	DGTHS
7	Castle	FRNKNSTN
8	Tan Base	BDBZ
9	Revenge	LBCK
10	Desk	DSKJB
11	Bed	GTSPL
12	Blue Town	SMLLVLL
13	Cashier	CHRG
14	Train	NTBRT

15	Rockets	RDGLR
16	Pool Table	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

PS.: Eine zusätzliche "Zinn-Uniform" gibt's übrigens mit dem Passwort TNMN!

BLAZE™

XPLODER CODE HOTLINE:

0190-82 46 75*

* (3,63 DM/Min)

DC Giant Gram 2000 All Japan Pro Wrestling 3

Es ist zwar nur ein sehr kleiner Tipp, doch Wrestling Fans dürfte es interessieren: Der maskierte Vader ist in Segas referenzverdächtigem Show-Prügler komplett zu demaskieren. Drückt während eines Kampfes, wenn sich euer "Spirit Level" auf dem Maximum bewegt, ganz einfach X + Y.

GBC Donald Duck: Quack Attack

Der unaufhaltsame Schnatterschnabel aus Entenhausen gehört in jedes Spiele-Repertoire. Wer einen GameBoy Color besitzt, kommt um dieses Modul nicht herum. Besonders jetzt, wo wir alle Passwörter entlarvt haben.

Wald 1	9TMFRK3
Wald 2	VDZS4YH
Wald 3	3RKCPK1
Wald 4	RKVQ2YR
Boss	N471TRW
Stadt 1	Q2C71N1

Stadt 2	T1604ZB
Stadt 3	THD2B9X
Stadt 4	H*GV68*
Boss	GS1*567
Haus 1	P5KVQR1
Haus 2	R3*6290
Haus 3	QJNF1B1
Haus 4	VX2*MXP
Boss	VDJTMWM
Inka 1	57*JDLZ
Inka 2	6MM4CRP
Inka 3	ZRM4Y1V
Inka 4	1LN7N3B
Boss	WQ53S30

Tipps-Hotline

0190/87326814

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

PS

Tony Hawk's Pro Skater 2



Dem Skateboard-Überflieger und Chart-Stürmer *Tony Hawk's Pro Skater 2* jubelten Neversoft klammheimlich eine ordentliche Packung Tipps und Tricks unter. Beginnen wir ganz unverblümt: Durch einen kleinen "Hint" könnt ihr mit Neversofts Entwickler-Riege höchstpersönlich aufs Brett steigen. Haltet im Hauptmenü L1 gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: ↑, □, □, Δ, →, ↑, ○ und Δ. Bei korrekter Eingabe dreht sich das Rad in der Mitte des Bildschirms. Danach betretet ihr den Create-a-Skater-Mode und gebt als Namen für einen Spieler beispielsweise "Joel Jewett, Connor Jewett oder Mick West" ein. Alle mitwirkenden Entwicklern stehen euch nach der Namens eingabe auf dem Asphalt zur Verfügung. Für eine komplette Entwicklerliste werft doch kurz einen Blick in den hinteren Teil der Anleitung.

Kommen wir zu einem leidigen Problem, mit dem jeder Skater zu kämpfen hat: Die Anzeige für den Spezial Powerbalken wird und wird einfach nicht voll und die Supermoves bleiben aus. Doch dem kann abgeholfen werden. Pausiert das Spiel und haltet L1 gedrückt. Betätigt nun ×, Δ, ○, Δ, →, ↑, +, Δ und □ und brettet mit einer ständig aufgeladenen Powerleiste durch den Parcours.

Viele jugendliche Skater sind außerdem mit ihren **Eigenschaften** unzufrieden. Auch hierfür pausiert ihr das Spiel und drückt den L1 Button feste durch. Dazu wird die Tastenkombi ×, Δ, ○, □, Δ ↑ und ↓ gedrückt. Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, wackelt das Bild für eine kurze Zeit. Wem das Game zu langsam ist, der erhöht einfach die **Spielgeschwindigkeit** mit Hilfe des Turbo Modes. Dann pausiert ihr während eines Laufes und haltet L1 gedrückt. Darauf folgt die relativ einfache Tasteneingabe: ↑, □, Δ, →, ↑, ○, ↓, □, Δ, →; ↑ und ○. Ab nun weht euch der Fahrtwind 25 Prozent schneller um die Ohren. Böse, böse: Pausiert das Spiel und schaltet den **Blood Mode** durch folgende Tastenkombination ein und aus: L1 halten, →, ↑, □ und Δ. Ab

nun geht's entweder blutrot oder farblos zur Sache. Wer es besonders blutig mochte, der mag es sicherlich auch korpulent. Im Pausebildschirm könnt ihr während eines Spiels **übergewichtige Skater** züchten. Neben dem standardmäßigen Drücken der Schultertaste L1 betätigt ihr zusätzlich: ×, ×, ×, ×, ←, ×, ×, ×, ×, ← und ×, ×, ×, ×. Bei wiederholter Eingabe des "Fat Cheats" steigert sich übrigens die Wirkung.

Auf schwarz folgt bekanntlich weiß: Der **Dünn-Mode** ergibt sich folgendermaßen: L1 halten und ×, ×, ×, ×, □, ×, ×, ×, ×, □, ×, ×, ×, × und □ drücken. Auch diese Wirkung lässt sich durch wiederholte Eingabe noch steigern.

Für die folgenden Moves haben wir noch keine Cheats parat. Hier müsst ihr euch als Dauerzocker erweisen. Das Prinzip ist bei allen erspielbaren Featues das Gleiche: Beendet erfolgreich sämtliche Aufgabe in allen Leveln, und zwar mehrmals.

Kid Mode: dreimal Durchspielen.

Perfekte Balance: viermal Durchspielen

Gitternetz Level: achtmal Durchspielen



Zeitlupen Mode: neunmal Durchspielen

Große Köpfe: zehnmal Durchspielen

Texturenlose Polygone: zwölfmal Durchspielen

Wenig Schwerkraft: dreizehnmal Durchspielen

Disco Mode: vierzehnmal Durchspielen

Flip Level: fünfzehnmal Durchspielen

Einfacher wird's bei den Zusatzcharakteren:

Um als Spider Man zu spielen, schnappt ihr euch einen selbst gebastelten Charakter und absolviert das Game einmal. Der rundliche Officer Dick wird sogar mit einem regulären Charakter nach einmaligem Durchspielen freigeschaltet. Für die exotische Carrera sammelt einfach alle "Gaps" in den regulären Leveln ein. Der 80er Oldie Tony Hawk reiht sich in die Skaterliste beim einmaligen Durchspielen mit – wer hätte es gedacht – Tony Hawk selbst ein.

Auch ein Zusatzlevel implementierten die Entwickler. Vom Hubschrauber aus springt ihr auf eine Hawaii Insel, die mit einer einzi-



gen Riesen-Pipe bestückt ist. Drei Goldmedallien solltet ihr jedoch mit jedem Charakter dafür ergattern. Zu guter Letzt optimieren vier zusätzliche FMV's noch euer Skatervergnügen! Die erste wird freigeschaltet, wenn ihr in jedem Wettbewerb von jedem Charakter eine Medaille ergattert. Die zweite erspielt Private Carrera mit drei Goldmedaillen. Holt ihr Gold in allen drei Wettbewerben mit einem Charakter, gibt's erneut eine Skater Sequenz. Die letzte FMV erspielen Spider Man oder der 80er Oldie Tony, wenn diese drei Goldmedaillen ihr eigen nennen. Das war's fürs Erste von der Tony Hawk's Pro Skater Front, doch irgendwie glaube ich, dass wir den populären PS-Boarder nächsten Monat wieder in der Tipps- und Tricks-Ecke begrüßen dürfen – ich hab' da mal irgendwas über ein Höllen-Level gehört. Lassen wir uns überraschen.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



DC

Dynasty Warriors 2

Koei's Hack'n'Slay-Vergnügen bereitet trotz monotoner Moves mächtig Spaß. Damit die Freude auch nach dem Durchspielen nicht abflacht, haben wir für euch einige erspielbare Goodies zusammengetragen. Absolvier ihr den Musou-Mode mit jedem Angehörigen des Shu Kingdom Clan, schaltet ihr Huang Zhong, Ma Chao und Jiang Wei frei. Die Anhänger des Wei Kingdoms können außerdem zwei zusätzliche Charaktere freischal-

ten. Erneut muss der Musou Mode gemeistert werden, um Xiahu Yuan und Zhang Liao zu erhalten.

Zu guter Letzt sind noch die Personen Taishi Ci, Lu Meng und Gan Ning freizuspielen. Hierzu müsst ihr das Spiel im Musou Mode mit der Wu Kingdom Truppe komplett meistern. Wer nach diesen ganzen Durchgängen noch motiviert ist, Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao und Zhang Jiao im Free Mode zu bekommen, der absolviert

das Spiel mit je einem Anhänger jedes Königreichs.

Und dann ist es doch noch passiert – wir haben Cheats für euch: Alle Shu Generäle sind nämlich mit einer kleinen, aber feinen Tastenkombination anwählbar. Im Titelbildschirm drückt ihr □, R1, R1, R1, R1, R1 und R2, R2 um die Shu Generäle zugänglich zu machen. Ein kurzer japanischer Freudenschrei ertönt. Des weiteren ist ein Edit Mode zu erschummeln: Wiederum im Startbildschirm gebt ihr die Tastenkombination L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 ein.





DC

NFL Blitz 2001

Auch die neuste *NFL Blitz*-Serie kommt ohne ein paar Schummelleien nicht aus. Diese sind im Zweispieler-Bildschirm einzugeben. Die folgende Liste gibt euch über die Auswirkung und den Code Aufschluss. Die erste Nummer in der Zahlenkolonne steht für den Turbo-Button, die zweite für die Sprungtaste und bei der dritten Zahl wird die Passtaste gedrückt. Danach folgt eine Richtungsangabe, die ihr auf dem Steuerkreuz eingibt. Zum Beispiel: Für den Code 1-2-3 ←, drückt ihr einmal Turbo, zweimal Sprung, dreimal Pass und einmal nach Links. Die richtige Codeeingabe bestätigen ein Sound sowie ein Schriftzug auf dem Bildschirm.

Auswirkung	Code
Unendlich Turbo	5-1-4 ↑
Langes Passspiel	2-2-3 →
Schnelle Spieler	0-3-2 ←
Power-Up für die Offensive	3-1-2 ↑
Power-Up für die Defensive	4-2-1 ↑
Power-Up für die Blocker	3-1-2 ←
Super Field Goals (treffsicher)	1-2-3 ←
Keine Interceptions	3-4-4 ↑
Kein zufälliger Ballverlust	4-2-3 ↓
Kein First Down	2-1-0 ↓
Kein Punting	1-5-1 ↑
Schnelles Passspiel	2-5-0 ←
Field Goal Anzeige in Prozent	0-0-1 ↓

Verschleiert den Receiver Namen	1-0-2 →
Unsichtbares Receiver Highlight	3-3-3 ←
Unsichtbar	4-3-3 ↑
Roter, weißer und blauer Football	3-2-3 ←
Großer Football	0-5-0 →
Große Köpfe	2-0-0 →
Sehr große Köpfe	0-4-0 ↑
Keine Köpfe	3-2-1 ←
Kopfloses Team	1-2-3 →
Kleinwüchsiges Team	3-1-0 →
Großgewachsenes Team	1-4-1 →
Großköpfiges Team	2-0-3 →
Altes Stadion bei Tag	5-0-1 ↑
Stadion bei Tag	5-0-1 ↓
Stadt Stadium	5-0-1 ←
Altes Stadion bei Nacht	5-0-2 ↑
Nacht Stadion	5-0-2 ↓
Zukunfts-Stadion	5-0-2 ←
Altes Schnee-Stadion	5-0-3 ↑
Schnee-Stadion	5-0-3 ↓
Römisches Stadion	5-0-3 ←
Rasen Spielfeld	3-0-0 ↑
Asphalt Spielfeld	3-0-1 ↑
Dreckiges Spielfeld	3-0-2 ↑
Schnee Spielfeld	3-0-4 ↑
Klares Wetter	2-1-2 ←
Schnee	5-2-5 ↓
Regen	5-5-5 →

PS

NHL 2001

Zum eisigen Schlittschuhsport konnten wir kurz vor Heftschluss noch einige aktuelle Cheats im Heft unterbringen. Die "Codes" gebt ihr ganz einfach im Create-a-Player Mode als Spielernamen ein, dann erscheint der Spieler rechts.

Code	Spieler
Bruce Willis	The Dude
Hammer	The Hammer

(als Vorname)

Für die Nr.99 aus Jersey müsst ihr euch ein wenig mehr anstrengen. Betretet den Create-a-Player Mode und gebt "Wayne Gretzky" als Spielernamen ein. Sichert danach den Spieler, ohne seine Eigenschaften zu verändern. Betretet nun die "Edit Player"-Optionen und verändert je nach Belieben Spielernamen und Attribute. Zwar zeigt die Trikotnummer jetzt noch 98 an, doch in der regulären Saison wird sie auf 99 umspringen.

Auch einen super Angriffs-, Verteidigungs- und Torwartsspieler gibt es zu erheaten: Betretet erneut den Create-a-player Mode und gebt



die unten stehenden Namen für den gewünschten Spieler als Name ein. Dann wird die Frage nach seinem "Ratings" mit "Ja" beantwortet. Im vorhergehenden Bildschirm kann darauffolgend noch der Name des Spielers geändert werden, doch an den Einstellungen solltet ihr nicht herumspielen:

Angriffsspieler:	Peter Forsberg oder Jaromir Jagr
Verteidigung:	Sandis Ozolinsh oder Chris Pronger
Torwart:	Patrick Roy, Dominik Hasek oder Ed Belfour

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



N64

San Francisco Rush 2049

Einen nicht ganz unbedeutenden Nachtrag zur letzten Ausgabe: Nachdem wir euch dort den Weg ins Cheatmenü offen gelegt haben, gibt es dieses Mal die "First Place" Passwörter zur Highspeed Raserei.

Kurs und Rennen	Passwort
Beginner 4	WX17QQ6FDCXBDWCLCTYC
Beginner 5	BYI7QQBHWCYBFLD@CJFD
Beginner 6	WYI7QQJ8C3WJWDGD6%XC
Beginner 7	BII7QQWK%C@BMLFLD@MD
Beginner 8	WII7QQ6LLDFXNWFWDQ2D
Intermediate 2	XB@#T3LCGB FWB6C2B42C
Intermediate 3	CC@#T36WDLB LBCWFBCQ3C
Intermediate 4	XC@#T36FNB VBD6GQC%2C
Intermediate 5	CD@#T3BHQB YFBJLDW9C
Intermediate 6	XD@#T3LJT 5BG6K2DWQD
Intermediate 7	CF@#T3WKWB %WJWL@DYMD
Intermediate 8	XF@#T36L2B HCK6MLF6LD
Intermediate 9	CG@#t3BN4B KXLWP@FW#D
Intermediate 10	XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD
Extreme 2	IWBWWMCDBKWDWBQB2B

Extreme 3	FXBBBBYDJBTH6B6BTFC
Extreme 4	IXBBBB8FLBIWLLCGCBDC
Extreme 5	FYBBBBDHQB8BMBD6CGIC
Extreme 6	IYBBBBNJT?WQ6DBD4WC
Extreme 7	FIBBBWYKWBCCWBGQDYFC
Extreme 8	IIBBBW8L4BJXILG2DNVC
Extreme 9	F2BBBWDN6BMC56GLFQXC
Extreme 10	I2BBBWNP@BQX8BH@FWDD

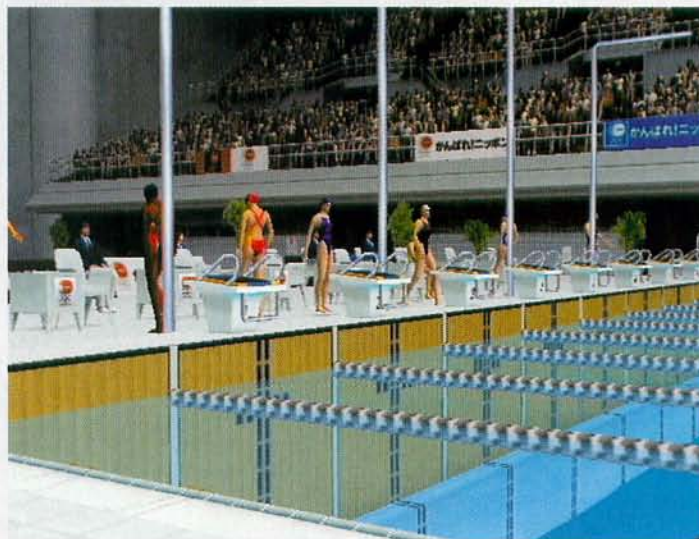
DC

Spawn: In The Demon's Hand

Überall scheint der Spawn-Wahn ausgebrochen zu sein. Neben dem allseits beliebten *Virtual Tennis* zockt die Redaktion – natürlich nur nach Feierabend – gerne einmal eine Runde *Spawn: In the Demon's Hand* für Dreamcast. Grund genug, euch die Vorgehensweise für die Freischaltung zwei versteckter Geheimcharaktere zu verraten. Hierzu gilt es einzig und allein, den Boss Mode erfolgreich zu beenden. Außerdem solltet ihr euch überlegen, das Tournament-Battle-Match mit jedem Charakter durchzuspielen – dann gibt's nämlich geniale Comic-Galerien der Fighter.

PS2

International Track & Field 2000



Sportliche Höchstleistungen und eine phänomenale Abschlussfeier in Sydney beherrschten die olympischen Sommerspiele. Auf der PlayStation2 ist noch lange nicht Schluss mit der sportlichen Betätigung. Beim Button-Mashing der *Track and Field*-Reihe haben sich schon viele Redakteure wunde Finger geholt (hallo Ralph, he

he). Damit sich die Anstrengungen aber auch auszahlen, könnt ihr verschiedene Sportlerinnen freischalten. Im Event-Auswahlmenü drückt ihr hierzu ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○ und X. Bei korrekter Eingabe ertönt ein kleiner Sound.

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 über 13% 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.

Widerrufsgarantie: 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: _____ **CVIOB**

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**



Widerrufsgarantie: 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.





DC Sydney 2000

Alle Goldmedalienen

2487607E00000006
7DD5D03900000006
A43352AA00000006
F4F995BD00000006
3BD1277C00000006
8FC38E3B00000006
B46639B600000006
123415AA00000006
5247746C00000006
A48352AA00000006
DAA880E400000006
3BA1277C00000006

PS Sydney 2000

Goldmedalienen in allen Events

50000C04 0000
80016D64 0006

Alle Trainingsmissionen erfolgreich abgeschlossen

50007E02 0000
800165E8 6464

Es folgen die Codes für alle freigeschalteten Level in den einzelnen Disziplinen:

100 Meter Sprint 300165B8 0003
100 Meter Hürden 300165BC 0003
Speerwurf 300165C0 0003
Hammerwerfen 300165C4 0003
Dreisprung 300165C8 0003
Hochsprung 300165CC 0003
Tontaubenschießen 300165D0 0003
100 Meter Freistil Schwimmen 300165D4 0003
Turmspringen 300165D8 0003
Gewichtheben 300165DC 0003
Radfahren 300165E0 0003
Kajak 300165E4 0003

PS NASCAR 2001

Schneller Sieg

D001C774 0001
8001C774 0032
D001A640 0001
8001A640 0032
D00209DC 0001
800209DC 0032

PS Break Out

Unendlich Leben:

d11f46140000
801f46144e20
d11f45200000
801f45200014

Alle Power-Ups

301f6f200001
301f6f210001
301f6f220001
301f6f230001
301f6f240001
301f6f250001
301f6f260001
301f6f270001
301f6f280001

Alle Level freigeschaltet

801ea2240006

Alle Unter-Level freigeschaltet:

801ea2380004
801ea5440004
801ea2940004
801ea3700005
801ea40c0006

PS Spider-Man

Mit L2 werdet ihr unsichtbar

d00C595efff
8003ecde2400

Alle Kostüme, alle Galerie-Optionen und alle Level

800a56dc0102
50000A020000
800a5708ffff
800b4f800001

Unendlich Energie

800b4f6c0001

Big-Head-Mode

800b4fa40001

PS Megaman Legends 2

Unendlich Power

8008C3C8 00A0
8008C3CA 00A0

Unendlich Geld

8009CAC8 967F
8009CACA 0098

Kein Zeitlimit

8009CAC0 0000
8009CAC2 0000

PS Frogger 2: Swampy's Revenge

Mit L1 schnelles Levelende

d00a16e6fbff
8007c5300005

Unendlich Leben:

800908ec0063

Mit L2 habt ihr alle Coins:

d00a16e6feff
800908ea0019

Alle Level

8008384c0009

PS Chrono Cross

Alle Charaktere freischalten

800719a0ffff
800719a2ffff
800719a4ffff

99.999.999 Gold

800719a8e0ff
800719aa05f5

Überall Speichern

d00e21f80001
800e21f80000

PS Valkyrie Profile

Mit L2 bekommen alle Party-Mitglieder volle Power

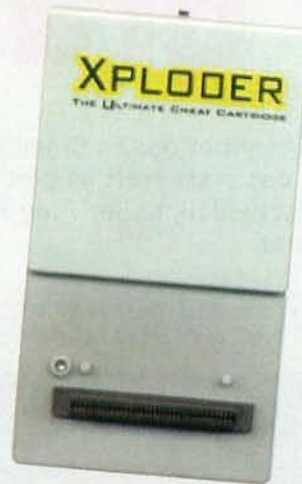
d002b6cafeff
800edd74270f
d002b6cafeff
800edd78270f
d002b6cafeff
800ee430270f
d002b6cafeff
800ee434270f
d002b6cafeff
800eeae270f
d002b6cafeff
800eeaf0270f
d002b6cafeff
800ef1ac270f
d002b6cafeff
800ef1ac270f

Überall speichern

301f62740011

Alle Items

5000ff020001801f62a200015000ff
020001801f64a00100



N64 Madden 2001

Alle geheimen Stadien

50000802 0000
81061850 FFFF

Alle versteckten Teams

50001102 0000
810C1628 FFFF

N64 Mario Party 2

Master Code: F10ADD80 2400

Unendlich Coins: 810F8CD2 FFFF

PS Dino Crisis 2

Unendlich Power

D0039594 0108
80039596 2400
D0039744 0108
80039746 2400
D00D38BC 0108
800D38BE 2400
D00D25B0 0108
D00D25B2 2400
D00D26FC 0108
800D26FE 2400

Unendlich Munition für alle Waffen

D00524F4 0C60
800524F6 2400

Dauerfeuer für alle Waffen

D00488F0 0006
800488F2 2400

Durch Wände gehen

D0032DCC 000F
80032DCE 1000
D00330C8 0161
800330CA 1000
D003365C 0013
8003365E 1000

GBC Trick Boarder

Gewinnt alle Tournament Races

0163C3C4

Unendlich Turbos

0104C2C4

PS Star Trek: Invasion

Zum Weltraumabenteuer präsentieren wir euch zwei einfache Tastenkombinationen, die euch das Leben erleichtern. Zur freien Levelauswahl drückt einfach folgende Tastenkombination im Levelauswahlbildschirm: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Danach sollten alle Abschnitte frei zugänglich sein. Auch die Credits, könnt ihr durch leichte Fingerfertigkeit erheaten: Im Screen der Aufgabenerklärung (Mission Briefing) drückt die nachfolgende Tastenkombination fünf mal: ←, →, ↑, ↓.



PS Twisted Metal 4

Auch Teil vier der actiongeladenen Vehikelschlacht rühmt sich wieder mit allerhand Cheats. Diese werden als Passwort eingegeben. Die Bestätigen gibt's als schadenfrohe Lacher.

- God Mode
↓, ←, L1, ←, →
- Unendlich Specials
Δ, L1, ↓, Δ, ↑
- Stärkere Specials
↑, Start, O, R1, ←
- Waffen schießen schneller
R1, L1, ↓, Start, ↓
- Crusher
↓, R1, →, R1, L1
- Moon Buggy
Start, Δ, →, L1, Start
- RC Car
↑, ↓, ←, Start, →
- Super Auger
←, O, Δ, →, ↓
- Super Axel
↑, →, ↓, ↑, L1
- Super Slamm
→, L1, Start, O, Start
- Super Thumper
O, Δ, Start, O, ←
- Minion
Δ, L1, L1, ←, ↑
- Sweet Tooth
Start, R1, →, →, ←
- Startet in Neon City
←, Δ, →, →, ←
- Startet in Road Rage
Start, Start, ↓, O, L1
- Startet im Bedroom
L1, →, ←, ←, L1
- Startet in Amazoni 3000 B.C.
O, L1, Start, L1, Start
- Startet in Oil Rig
Start, ←, ↑, Start, O
- Startet in Minion's Maze
Start, R1, ←, R1, R1
- Startet in Carnival
O, ←, ↓, R1, L1
- Schneller Heilen
Δ, L1, ↓, Δ, ↑
- Der CPU nimmt keine Power-Items
L1, ←, →, O, →
- Der CPU attackiert nur Player
→, Δ, →, Δ, L1
- Kleine Zugkraft
↓, Δ, ↓, L1, R1
- Alle Waffen-Items sind Power Missiles
↓, ↓, O, L1, ←
- Alle Waffen-Items sind Homing Missiles
R1, →, ←, R1, ↑
- Alle Waffen-Items sind Napalm Bomben
→, ←, R1, →, O
- Alle Waffen-Items sind Remote Bombs
↑, →, ↓, L1, Δ
- Keine Power und Waffen Items
O, Start, ←, L1, Start
- Keine Power Items im Deathmatch-Mode
Δ, ↓, Δ, O, Δ
- Keine Power Items im Tournament und Deathmatch-Mode
↓, R1, ↓, Start, O

PS Twisted Metal 4

- Unendlich Leben P1
8005A3C80004
- Unendlich Leben P2
8005A4380004
- Unendlich Leben für alle Spieler
800373E22400
- Unendlich Power P1
D01BBEFC 0010
801BBF00 0000
D01BBEFC 0010
801BBF02 2401
D01BBEFC 0010
801BBF08 0B5C
D01BBEFC 0010
801BBFOA 8E04
D01BBEFC 0010
801BBF12 2400
D01BBEFC 0010
801BBF16 1024
D01BBEFC 0010
801BBF1A 2400
- Unendlich Power P2
D01BBEFC 0010
801BBF00 0001
D01BBEFC 0010
801BBF02 2401
D01BBEFC 0010
801BBF08 0B5C
D01BBEFC 0010
801BBFOA 8E04
D01BBEFC 0010
801BBF12 2400
D01BBEFC 0010
801BBF16 1024
D01BBEFC 0010
801BBF1A 2400
- Unendlich Power für alle Charaktere
D01BBF3C 3D29
801BBF42 2400
- Unendlich Turbos für alle Charaktere
D01B9708 FFEC
801B970E 2400
- Unendlich Munition für alle Charaktere
D01B66B0 FFFF
801B66B6 2400
- Alle Spieler freischalten
D005D810 0134
8007D458 1000
- Unendlich Special Waffen
8004ECA0 0001
- Zur langen Rennspiel-Serie eine lange Tips und Tricks Strecke. Die Codes werden jeweils als Namen eingegeben.
- Alle Wagen: DFGY
Alle Strecken: ERERTH
Alle schnellen Strecken: CVCVBM
Kurze Strecken: QTFHYF
\$6,000,000: AKJGQ
Alle Challenges: OPIOP
Alle Checkpoints sperren: FFOEMIT
Alle Checkpoints aktivieren: NOEMIT
Stoppt den "Bomber-Mode"
RFGTR

DC Test Drive 6

PS Star Trek: Invasion

- Unendlich Energie Reserven
3005BEC9 00FF
- Unendlich Reserven für Warp Geschwindigkeit
3005BEC9 00FF
- Unendlich Photonen Torpedos
8011AC38 0063
- Unendlich Schilde
8005FDB8 02BC
- Unendlich Zeit
80061BB0 18CC
- Alle Missionen freigeschaltet
8005BD68 FFFF
8005BD6A FFFF
- Alle Missionen erfolgreich beendet
8005BD6C FFFF
8005BD6E FFFF
8005BD70 FFFF
- Maximale Feuerkraft
D01D8C080001
801D8C080009
- Stoppt den Timer
80061DC22400

PS Bomberman Party Edition

- Unendlich Leben
D00934A00003
800934A00004
- Unendlich Leben
D00934A00003
800934A00004

PS Spyro: Year Of The Dragon

- Unendlich Leben
8006C784 0063
- Unendlich Power
800705A8 0003
- Alle 148 Eier
8006C660 0094

DC Star Wars: Episode 1 - Racer

- Alle Strecken freischalten:
CE0B24D6
FFFFFFF
- Alle Charaktere freischalten:
75A5102C
FFFFFFF

- Alle Strecken gewonnen:
EC67DBBA
3FFF3FFF
425ADCE7
3FFF00FF

GBC Mr. Driller

- Unendlich Leben
010583C6
- Unendlich Luft
016486C6

Wie's läuft ...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten, einige kleine Regeln zu beachten.

- 1) Wenn ihr uns selbstentworfenen Karten schickt (und nur diese können wir auch abdrucken), dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier einzuschicken (weder kariert noch liniert). Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
- 2) Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, reicht selbstverständlich auch die eurer Eltern.
- 3) Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an die untenstehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
- 4) Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
- 5) Spiele, die bereits Jahre alt sind oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
- 6) Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag GmbH
Redaktion Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"
z.Hd. Alexander Olma
Rosenheimer Str. 145h
81671 München
oder per E-mail an: alexander.olma@future-verlag.de



Der heiße Draht

Für alle Ratsuchenden haben wir diesmal eine Liste aller wichtigen Herstellerhotlines und Webadressen zusammengestellt.

Hersteller	Rufnummer (Kosten/Min.)	besetzt von	Webseite
Acclaim	089 - 32 94 06 00	Mo., Mi. Fr. 14:00 - 19:00	www.acclaim.de
Activision	0190 - 51 00 55 (1,21 Mark)	Mo. bis So. 16:00 - 18:00	www.activision.de
Blaze	02154 - 94 52 51	Mo. bis Fr. 15:00 - 17:00	www.blaze.de
Codemasters	0190 - 900 045 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	www.codemasters.de
Crave	keine	-	www.crave.de
Eidos	0190 - 51 00 51 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 11:00 - 13:00 und Mo. bis Fr. 14:00 - 18:00	www.eidos.de
Electronic Arts	0190 - 90 00 30 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	www.ea.com
Hasbro Interactive	01805 - 25 25 65	Mo. bis Fr. 10:00 - 18:00	www.hide.de
Infogrames	0190 - 51 05 50	Mo. bis Fr. 11:00 - 19:00	www.infogrames.de
Konami	069 - 98 55 73 88	Mo. bis Fr. 14:00 - 18:00	www.konami-europe.com
Nintendo, Spieleberatung	06026 - 940 940	Mo. bis Fr. 13:00 - 19:00	www.nintendo.de
Nintendo, Konsumentenberatung	0130 - 58 06	Mo. bis Fr. 11:00 - 19:00	
Sega, Spiele-Hotline Sega, I-Net-Unterstützung Sega, Kundendienst	0190 - 78 00 09 (2,42 Mark) 0190 - 77 04 99 (2,42 Mark) 0180 - 30 00 410 (Ortstarif)	24 Stunden täglich 24 Stunden täglich Mo. bis Fr. 11:00 - 21:00 Sa. bis So. 10:00 - 20:00	www.sega.de
Sony PlayStation Power Line PlayStation, Fax-Power-Line PlayStation, Technik-Hotline	0190 - 578 578 (1,21 Mark) 0190 - 585 255 01805 - 766 977	Mo. bis Fr. 10:00 - 20:00 Mo. bis Fr. 10:00 - 20:00	www.playstation.de 24 Stunden täglich
Swing Entertainment Swing Entertainment, Technik-Hotline	01905 - 897 033 (1,21 Mark) 02131 - 66 195 51	Mo. bis Fr. 15:00 - 20:00 Mo., Mi., Fr. 15:00 - 18:00	www.swing-games.de
Take 2 Interactive	0190 - 87 32 68 36	Mo. bis Fr. 8:00 - 24:00	www.take2.de
THQ THQ-Faxabruf	0190 - 50 55 11 (1,21 Mark) 0190 - 50 55 12	Mo. bis Fr. 16:00 - 20:00 24 Stunden täglich	www.thq.de
Ubi Soft Ubi Soft, Technik-Hotline	0190 - 88 24 12 10 (3,63 Mark) 0180 - 555 49 38 (0,24 Mark)	Mo. bis Fr. 8:00 - 24:00 Mo. bis Fr. 9:00 - 19:00	www.ubisoft.de
Virgin Interactive	01905 - 897 033 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 15:00 - 20:00	www.vid.de

PS

Danger Girl

Unendlich Power:

80061b402400

Unendliche Pistolen-Munition:

800ef51803e7

Unendliche Pistolen-Clips:

800ef51a03e7

Unendlich AK47-Munition:

800ef57803e7

Unendlich AK47-Clips:

800ef57a03e7

Unendliche Maschinenpistolen-

Munition:

800ef5d803e7

Unendlich Maschinenpistolen-Clips:

800ef5d803e7

PS

RPG Maker

Unendliche HP für alle Charaktere

8012A46C082B

8012A46E0230

8012A4740014

8012A4761420

D01285780022

8012857A2400

Unendliche MP für alle Charaktere

8011E4C4FFE8

8011E4C80004

Unendlich Geld

801E84B4E0FF

801E84B6 05F5

N64

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Cheat Code (muss aktiviert sein)

F10607202400

Unendliche Gesundheit

81064DF042C8

Alle Level freigeschaltet

500011020000

810625080001

Alle Charaktere freigeschaltet

50000C010000

8006252D0001

PS

Jeopardy! Second Edition

Extra Geld P1

D00ACFAC0000

800ACFAC270F

Extra Geld P2

D00B12500000

800B1250270F

DC

Jeremy McGrath Supercross 2000

Immer erster

591474F3C0707041

591774F300000000

Heidi im Zuckerland ...

... aber zuerst musste sie das Alptraumland kennenlernen!

Es war einmal ein glückliches Mädchen namens Heidi. Sie layoutete so vor sich hin und hatte ein unbeschwertes Dasein. Heidi ging es gut, bis sie eines Tages (wahrscheinlich waren es böse Mächte) in die VG-Redaktion kam. Die anfänglich netten Redakteure entpuppten sich aber schnell als wahre Tyrannen und machten so unserer Layouterin das Leben zur Hölle. Da gab es zum Beispiel einen Redakteur namens Axel. Diese finstere Gestalt lies sich jeden Tag eine Ausrede für nicht abgegebene Artikel einfallen. Er quälte unsere Layouterin Tag für Tag mit stundenlangen und ausschmückenden Monologen, so daß dem armen Mädchen nichts weiter übrig blieb, als ihm Glauben zu schenken, um seinen Redeschwall zu stoppen.

Noch so ein schwarz gekleideter Redakteur namens Christian machte ihr das Leben schwer, indem er ihr jeden Monat prophezeite, dass das Heft wohl nie am Kiosk erscheinen würde.

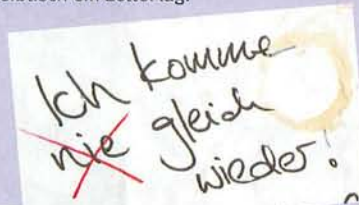
Nicht vergessen dürfen wir natürlich den bösen Redakteur Ralph, für den es wohl nichts wichtigeres gibt als seine bereits geschriebenen Artikel. Heidi musste unter strenger Aufsicht Bilder und Kästen größer und kleiner machen (so dass oftmals ihr graphisches Konzept ganz durcheinander gewürfelt wurde), damit er ja nicht kürzen oder längen musste. Außerdem wurde ihr zugemutet, oftmals über 100 Bilder anzuschauen, um sich ein einziges Bild auszusuchen, das dann aber letzt-

tendlich doch wieder ausgetauscht wurde.

Redakteur Sönke quälte die arme Heidi immer zu Heftendphase mit seinen belanglosen Fragen, wie beispielsweise welche Marmelade man zum Frühstück auf sein Brot schmiert oder ob man schon einmal Toast gegessen hat und ähnlichen Unsinn. Und dann noch Kollege Alex, für den es wohl nichts schlimmeres gibt, als Bildunterschriften zu schreiben. Da half alles betteln und flehen nichts – immer wieder wurden die Artikel ohne BUs abgegeben.

Und zu allerletzt Roland, der Chef der ganzen Redakteursmeute. Dieser brach den Willen der armen Heidi mit stundenlangen Diskussionen über das hart erarbeitete Layout. Dann endlich ein kleiner Hoffnungs-schimmer – Christiane, die wahrscheinlich von der gleichen bösen Macht in die Redaktion gezwungen worden war – kämpfte nun mit Heidi und Kosta (der zweite Layouter nach langem Betteln und Flehen) für einen reibungslosen Ablauf des Heftes.

Doch unserer armen Heidi wurde nun langsam klar, dass VG nicht die VG wäre, wenn es den Chaotenhaufen nicht mehr geben würde. Uns so geschah es, dass eines Tages auf Heidis Schreibtisch ein Zettel lag:



▲ An dieser Stelle möchte ich mich für alle lieben Einsendungen betreff meines Layouts bedanken. Wer davon nicht genug bekommen kann, findet mich in Zukunft in der Jugendzeitschrift „Sugar“. Weiterhin viel Spaß beim Lesen der VG wünscht euch eure

Heidi



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 (Platinen Version), der komplett ohne Drähte auskommt, wird einfach über den BIOS Chip gelegt, und mit 4 Lötpunkten direkt verbunden. Einfacher und schneller geht es kaum! Ihr wollt mehr über den DCUNIMOD wissen? www.DCUNIMOD.DE

Preise: DCUNIMOD 4W - Platine (siehe Bild) **69 DM**
DCUNIMOD 4W - 4 Draht Chip **39 DM**
Dreamcast Umbau **99 DM**



DREAMCAST	
Grundgerät + ChuChu	399,- DM
Joypad	59,- DM
Rumble Pack	39,- DM
Memory Card Sega	59,- DM
Memory Card Sega 4M	59,- DM
RGB Kabel	29,- DM
VGA Kabel	39,- DM
4x4 Evolution	99,- DM
Arcatera	99,- DM
Bleamcast	69,- DM
Code Veronika	89,- DM
Capcom vs SNK	99,- DM
Dino Crisis	99,- DM
ESPN Int.Track & Field	99,- DM
F-1 Racing Championship	99,- DM
F-355 Challenge	99,- DM
F-1 World Grand Prix 2	99,- DM
Frogger 2	99,- DM
Half Life	99,- DM
Heroes of Might & Magic	99,- DM
Hidden & Dangerous	99,- DM
Jet Set Radio	99,- DM
Le Mans 24 Hours	99,- DM
Metropolis Street Racer	99,- DM
POD 2	99,- DM
Power Stone 2	99,- DM
Railroad Tycoon 2	99,- DM
Rainbow Six	99,- DM
Ready 2 Rumble Round 2	99,- DM
Rush 2049	99,- DM
Samba de Amigo	99,- DM
Sega Extreme Sports	99,- DM
Sega GT	99,- DM
Space Channel 5	99,- DM

DREAMCAST	
Shen Mue (ab 1.12.)	99,- DM
Silent Scope	99,- DM
Speed Devils Online	99,- DM
Street Fighter 3rd Impact	99,- DM
Stunt Grand Prix	99,- DM
Tokyo Highway Challenge 2	99,- DM
Tony Hawk's Skateb. 2	99,- DM
Tomb Raider Chronicles	99,- DM
Ultimate Fighting Champ.	99,- DM
Vanishing Point	99,- DM
Virtua Tennis	89,- DM
Sega Rally 2	35,- DM
F1 World Grand Prix	35,- DM
Virtua Striker 2	35,- DM
Dreamcast IMPORTE	
Grandia 2 SE (US)	189,- DM
Kiss Psycho Circus (US)	159,- DM
Spawn (US)	159,- DM
Shen Mue (US)	159,- DM
18en Wheeler (US)	159,- DM
Outrigger (JAP)	159,- DM
Indizierter Ego Shooter(US)	159,- DM
PLAYSTATION	
Grundgerät PsOne	249,95 DM
Joypad Analog	59,- DM
Memory Card 1M	14,95 DM
Link Kabel	7,95 DM
MP3 Player	49,95 DM
Dancing Street Controller	49,95 DM
Transparentes Gehäuse	24,95 DM
Remote Station	49,95 DM
RGB Kabel	12,95 DM

PLAYSTATION	
Alien - Die Wiedergeburt	89,95 DM
Duke Nukem-Planet of B.	89,95 DM
Dance Dance Revolution	89,95 DM
Dino Crisis 2	89,95 DM
Driver 2	89,95 DM
Fifa 2001	89,95 DM
LMA Manager 2001	89,95 DM
Medal of Honor Unerground	89,95 DM
Ready 2 Rumble Round 2	89,95 DM
Spyro 3	89,95 DM
Tenchu 2	89,95 DM
The World is not Enough	89,95 DM
Tomb Raider-Die Chronik	89,95 DM
Tony Hawk's Pro Skater 2	89,95 DM
Ultimate Fighting Champ.	89,95 DM
Vanishing Point	89,95 DM
WWF Smackdown	89,95 DM
Playstation IMPORTE	
Lunar 2 (US)	159,95 DM
Chrono Cross (US)	159,95 DM
Vanguard Bandits (US)	139,95 DM
Valkyrie Profile (US)	149,95 DM
Chess the Express (US)	119,95 DM
Smackdown 2 (US)	159,95 DM
Medal of Honor 2 (US)	159,95 DM
PLAYSTATION 2	
Grundgerät (ab.24.11.)	869,- DM
Controller (ver. farben)	auf Anfrage
DVD Fernbedienung	auf Anfrage
Memory Card 8MB	auf Anfrage
Fazor Gun	auf Anfrage
Fifa 2001	119,95 DM

PLAYSTATION 2	
Kessen	119,95 DM
Ridge Racer V	119,95 DM
Tekken Tag Tournament	119,95 DM
Smugglers Run	119,95 DM
ISS 2000	119,95 DM
X-Squad	119,95 DM
Madden NFL 2001	119,95 DM
Int. Track & Field	119,95 DM
F1 Racing Champions	119,95 DM
Fantavision	119,95 DM
Formel 1 2000	119,95 DM
Silent Scope	119,95 DM
SSX	119,95 DM
Theme Park World	119,95 DM
Timesplitters	119,95 DM
NINTENDO 64	
Rumble Pack + 4MB	29,95 DM
Expansion Pak	59,95 DM
ISS 2000	109,95 DM
Perfekt Dark	119,95 DM
Pokemon Snap	119,95 DM
Mario Party 2	109,95 DM
Turok 3	109,95 DM
Operation Winback	109,95 DM
Banjo Tooie	109,95 DM
Indiana Jones	119,95 DM
Zelda 2 (November)	
GAMEBOY	
Gameboy Color	149,- DM
Spiele	64,95 DM

Besuchen Sie uns im Internet unter:
www.GAME-TOWN.de



Streets of Rage

■ Name: Streets of Rage ■ Erscheinungsdatum: 1991 ■ Test in Video Games: 3/91 ■ Damalige Wertung: 76%
 ■ System: Sega Mega Drive (Genesis); Umsetzung für Game Gear ■ Hersteller: Sega, Japan

Chaostage auf den Straßen

Anfang der 90er Jahre: Der grandiose Shooter *Parodius* hält Einzug in die Spielhallen, das Super Nintendo Entertainment System und Segas Mega Drive werden geboren, mit ihnen stirbt das NES- und Master-System-Zeitalter.

Während Nintendo mit Bonbongrafik und dem berühmtem Italo-Klempner die "Wir haben uns alle lieb Schiene" fährt, geht's bei Sega mit dem stacheligen Rennigel Sonic aggressiver zu. Und es wird noch handfester: In *Streets of Rage* erklären die Ex-Cops Axel, Adam und Blaze die Stadt zum Kriegsgebiet und machen Jagd auf ein paar ganz üble Gangs: Mit 40 individuellen Attacken "kick" ihr die bösen Jungs durch die Gassen. Ob mit schmerzvollen Head Butts, durchschlagskräftigen Tritten oder blanken Fäusten, die kontinuierlich nachrückende Gegnerschar muss alles über sich ergehen lassen.

Währenddessen läuft ihr dem Gang-Boss entgegen und lest unterwegs Hilfsmittel wie Brecheisen, Rohre oder Pfefferspray auf. Auf Knopfdruck erscheinen sogar Polizeiautos mit Napalm- und Flammenwerfen, die bei übermächtigen Gegnern helfen.

Legendäre Szenen vor dem Endkampf: Ihr müsst euch im Zweispielermodus entscheiden, ob ihr gegeneinander kämpfen wollt oder nicht. Von eurer Entscheidung abhängig stoßt ihr direkt zum Endgegner vor oder purzelt leidvoll durch eine Falltür und müsst die letzten zwei, drei Stages erneut bewältigen.

Zwei Spieler – doppelter Spaß

Gerade im Zweispielermodus macht *Streets of Rage* einen Heidenspaß. Jeder der drei Helden besitzt andere Stärken und Schwächen, steckt beispielsweise mehr ein oder kann schneller zuschlagen. Ihr dürft euch sogar am Mitkämpfer festhalten und so Gegner gleich reihenweise mit einem doppelten Fußtritt wegfeigen.

Das Beat'em-Up-Vergnügen setzt auf der ersten wirklichen 16-Bit-Konsole neue Maßstäbe. Dafür sorgte nicht nur das Gameplay, sondern auch Yuzo Koshiro, Sound-Genie und Musik-Guru der ersten

Streets of Rage



■ Mr. X und sein Rabauken-Syndikat stiften Unruhe. Grund genug für Adam Hunter, Axel Stone und Blaze Fielding einmal richtig aufzuräumen.



Streets of Rage 2



■ Ein Jahr nachdem die drei Ex-Cops den bösen Mr.X aufs Kreuz gelegt haben, geht's erneut ans Werk. Diesmal mit Adams Bruder Skate und Axels Freund Max.



Streets of Rage 3



■ Mit Roo, dem versteckten Kangaroo-Charakter und Zan, geht es in die Untergrundlevel. Diese könnten gut und gerne der H.R. Geiger-Feder entspringen sein.



Videospielstunde. Er komponierte eine Titelmusik, die bis heute zu den besten ihrer Klasse gehört, und verpasste jedem einzelnen Level ein eigenes Thema. Durch die rasant wechselnden Techno-Rhythmen flogen die Fäuste auf dem Bildschirm noch schneller als zuvor. Der Musikmeister blieb der Serie bis zuletzt treu (*Streets of Rage 3*, Mega Drive, 1994, Test in VG 7/94, 77 Prozent).

Streets of Rage 2 (Mega Drive, 1993, Test in VG 2/93, 78 Prozent) halten Fans noch heute für den besten Teil der Trilogie.

Er bot gleich vier Charaktere (Axel, Max, Blaze und Skate), 30 verschiedene Widersacher (Punks, Drogenhändler, Feuerjongleure oder Biker) und wieder jede Menge einsammelbare Waffen. Übrigens erschienen auch noch zwei technisch nicht ganz überzeugende Varianten für Segas portablen Game Gear.

Zweifellos: *Streets of Rage* ist ein Meilenstein, der unbedingt in jede gute Spielesammlung gehört. Falls ihr in einem Trödeladen oder auf dem Flohmarkt eures Vertrauens nicht sofort fündig werdet, haltet Ausschau nach *Bare Knuckle* – so lautet nämlich der japanische Titel der Prügel-Serie.

Historisch wertvoll weil ...

... es mit *Final Fight* (Automat, 1989) das Genre des seitlich scrollenden Beat'em-Ups begründete.

... selten hat ein Zweispieler-Prüger soviel Spaß gemacht.

Schon gewusst?

... dass Yuzo Koshiro unter anderem die Musik zu *Story of Thor*, *Shinobi* und *Actraiser* komponiert hat?

... dass Axel ein Hauptcharakter aus *Streets of Rage* ist, aber keine langen, dunklen, sondern kurze, blonde Haare trägt?

... dass alle Teile mindestens zwei Endsequenzen aufzuweisen hatten.

Streets of Rage für Game Gear



Vorschau

TOMB RAIDER CHRONICLES

Tomb Raider - Die Chronik (PS, DC)

Test-Knüller:

Shenmue (DC)
Summoner (PS2)
Ready 2 Rumble
Boxing - Round 2 (PS2, DC)
James Bond: Die Welt
ist nicht genug (N64)
Driver 2 (PS)

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

VIDEO



GAMES

TimeSplitters: die neue Shooter-Referenz auf PS2
kommt am 6. Dezember!

Deathmatch

Eine alte Legende besagt: Sobald jemand den Sinn des Deathmatch begreift, wird es umgehend durch etwas noch Phantastischeres ersetzt. Eben dieser Fall ist nun eingetroffen. Doch vorher geht es noch Neu-Cheffe Roland an den Kragen. Und den Letzten beißen ja bekanntlich die Hunde ...

Dezember-Fight

Spawn Vs El Rolando



Character-Info

- Name: Spawn
- Geschlecht: ehemals männlich
- Größe: endkrasse 190 cm
- Herkunft: aus der Hölle
- Hobbies: Rache! Und viel!
- Typischer Ausspruch: We'll meet again!

Character-Info

- Name: Roland, der Gütige
- Geschlecht: definieren wie erst mal Geschlecht
- Größe: harmlose 1,94 m
- Herkunft: er kam aus dem Licht
- Hobbies: das Gute im Menschen suchen
- Typischer Ausspruch: Ich nehme es halt genau ...



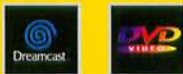
- Rnd 1 Anpassungsfähigkeit:** Mit seiner optischen Veränderung konnte er recht gut umgehen – er trägt nun meist eine Maske. Auch sonst kommt er mit seiner Rolle als Höllenengel gut zurecht. **7**
- Rnd 2 Fähigkeiten:** Naja, nichts Besonderes. Er kann ballern, was das Zeug hält und Ketten aus seinem Körper schießen. Aber sein rotes Mäntelchen hat ein paar wirklich gute Tricks drauf. **9**
- Rnd 3 Bekanntheitsgrad:** Wer schon mal in der Hölle war oder das zumindest glaubt (hallo, ehemalige VG-Redakteure), kennt ihn mit Sicherheit. Oder einen seiner fiesen Kollegen (hallo, Jan). **7**
- Rnd 4 Intelligenz:** Dass er sich von einem Clown rumkommandieren lässt und immer noch nicht begreift, dass er eigentlich schon lange mausetot ist, spricht nicht gerade für ihn. **6**
- Rnd 5 Kultfaktor:** Das Böse scheint ja gerade mal wieder groß im Kommen zu sein. Und allein schon wegen Figuren, Film, Comic, Buch und Game erklärten ihn die Marketing-Profis zum Kult. **7**
- Rnd 6 Laster:** Er ist leicht reizbar und etwas zu vertrauensselig. Immerhin hat er sich nach einer schmerzvollen Begegnung mit einer Zigarre wohl für immer das Rauchen abgewöhnt. **6**
- Rnd 7 beste Eigenschaft:** Man läuft ihm eher selten über den Weg und selbst wenn, reichen ein paar einfühlsame Appelle an sein Gewissen, um ihn wieder auf den rechten Pfad zu bringen. **7**
- Rnd 8 schlechteste Eigenschaft:** Manchmal ist er so schlecht gelaunt, dass er nicht zuhört. Und dann kann er recht unangenehm werden. Außerdem kreuzt er uneingeladen auf Kindergeburtstagen auf. **7**
- Rnd 9 Sexappeal:** Zumindest der recht beschauliche Teil der Damenwelt, der sich schon immer ein Date mit Freddy Krüger gewünscht hat, könnte hier voll auf seine Kosten kommen. **5**
- Rnd 10 Zukunftsaussichten:** Arbeitslos wird er wohl erst, wenn die Hölle gefriert (und das dürfte frühestens mit Heidis Eintreffen der Fall sein) und dann bleibt immer noch der Job als Kinderschreck. **6**

- Anpassungsfähigkeit:** Der Mann ist im Auftrag des Herrn unterwegs. Da passt man sich nicht an, da wird angepasst. Und was früher o.k. war, ist einfach nur noch keinem als Fehler aufgefallen. **8**
- Fähigkeiten:** Sein Scharfsinn und seine scheinbar unbegrenzte Energie, auch kleinste Details stundenlang auszudiskutieren (Snickers – wenn's mal wieder länger dauert ...). **6**
- Bekanntheitsgrad:** Zocker mit Hang zu Ausnahmefehlern und einer Vorliebe für komplexe Treiberinstallationen kennen ihn noch aus der PC-Player. Alle anderen werden ihn noch kennenlernen. **5**
- Intelligenz:** Wer freiwillig ein korrekt und nach festen Richtlinien arbeitendes Team von gewissenhaften Kollgen verlässt, um mit uns zusammenzuarbeiten, muss ein Problem haben. **1**
- Kultfaktor:** Da er noch recht neu im Team ist, wird sich dieser Punkt erst zeigen. Doch allein seine Vorliebe für kontroverse Szene-Chat-Äußerungen wird ihn unsterblich machen. **7**
- Laster:** Böse Stimmen behaupten doch wirklich, er würde alles viel zu genau nehmen. Aber wer so etwas sagt, soll in diesem Zusammenhang erstmal "viel" und "genau" definieren. **6**
- beste Eigenschaft:** Ihm entgeht nicht die kleinste Ungereimtheit. Selbst Themen wie "Fallen zuschauende Kumpels unter den Mehrspieler-Modus?" werden nicht unter den Teppich gekehrt. **8**
- schlechteste Eigenschaft:** Das edle Ziel die VG an neue Ufer zu führen, heiligt alle Mittel. Dass da schon mal Redakteure zur Weißglut gebracht werden (hallo, Axel), darf da nicht ablenken. **5**
- Sexappeal:** Wollen wir an dieser Stelle auf die lästige Definition von Sexappeal verzichten und es dabei belassen, dass er mit langen Haaren Jesus viel ähnlicher sah, als er es jetzt tut. **5**
- Zukunftsaussichten:** Nachdem in der schludrigen VG-Crew alles in geordnete Bahnen geleitet wurde, bleibt immer noch mit dem Schindluder der restlichen Welt genaustens aufzuräumen. **AB 10**

Endergebnis 67

Endergebnis 61

Alles hat ein Ende, weiß doch jeder von euch. Doch auch nächsten Monat erwartet euch an dieser Stelle etwas Ungewöhnliches. Lasst euch einfach überraschen! ■ Ausgabe 1/2001 erscheint am 6.12.2000



Medal of Honor-Underground*
89,99 DM



Starlancer*
79,99 DM



Freestyler Board-Tony Hawk 2*
209,99 DM

Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!
Ladenpreise können abweichen!

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

64625 Benzheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computervelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg
Marienstr. 4 - 09621/960623

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

N64, PSX und DREAMCAST

SPIELE NEUHEITEN und AKTUELLE HITS

N64 Spiele

Aidyn Chronicles*	109,99
Banjo Kazooie	89,99
Batman - Return of Joker*	104,99
BattleTanx - Global Assault	79,99
Blues Brothers 2000*	a.A.
Castlevania 2-Legacy of Darkness	59,99
Command & Conquer 1	49,99
Daikaitan	49,99
Diddy Kong Racing	89,99
Dan Winner P-Albert L. Hurde*	104,99
Donald Duck Quack Attack*	109,99
Donkey Kong-Expansion Pack	119,99
Duffy Duck*	99,99
ECW Hardcore Revolution EV	49,99
EPGA Golf	49,99
Excite Bike 64*	99,99
Fighting Force	49,99
F1 Pole Position	29,99
F1 Racing Championship*	49,99
F-1 World Grand Prix	29,99
Gauntlet Legends	29,99
Gez 3 Deep Cover Gecko	29,99
Hot Wheels Turbo Racing	49,99
Intern. Superstar Soccer 2000	99,99
Intern. Track & Field Sum.	109,99
Jet Force Gemini	69,99
LEGO Racers	59,99
Lylat Wars	69,99
Mario Kart	69,99
Mario Party 2*	109,99
Midway's Greatest Arcade Hits	89,99
Die Schlämpere*	a.A.
N64 Mario Tennis*	109,99
Operation: Winback	89,99
Perfect Dark	109,99
Rayman 2*	109,99
Ridge Racer 64	59,99
Roadsters	89,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Star Wars - Rogue Squadron	104,99
Star Wars - Racer	69,99
Starcraft*	104,99
Super Smash Bros	69,99
Supercross 2000	99,99
Taz Express	99,99
Tennis Arena 2*	124,99
The New Tetris	29,99
Tony Hawk's Skateboarding	94,99
Top Gear Hyper Bike	49,99
Zelda - Ocarina of Time	104,99
Pokemon Snap	119,99
Pokemon Stadium+Transf. Pak	119,99
San Francisco Rush 2049*	104,99
Tom & Jerry*	49,99
Top Gear Rally 2*	49,99
Turok: Rage Wars engl.	109,99
WWF: No Mercy	109,99
Legend of Zelda-Majora's...	109,99

PSX Spiele

Army Men-Oper.Meltdown	74,99
Ace Combat 3	99,99
Action Bass	54,99
Aladdin - Nasiras Rache*	a.A.
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99
Alone in the Dark 4*	74,99
Alundra 2	59,99
Amzerone	79,99
Animanias Ten Pin Alley*	a.A.
Bowling-Sim	89,99
Antstox Premier Manager	79,99
Ape Escape+Dual S. Contr. grun	69,99
Anelle 2 Selbstsch.n.d. Meer*	a.A.
Army Men - 3D	89,99
Army Men - Air Attack	89,99
Army Men - Air Attack 2*	a.A.
Army Men - Sarges Heroes*	89,99
Army Men - Sarges Heroes 2*	a.A.
Asterix Crazy Olympics	89,99
Atlantis	59,99
ATV: Quad Power Racing*	59,99
Autobahnraser 2	54,99
Aztech*	59,99
Baseball 2000	79,99
BattleTanx - Global Assault	74,99
Beach Volleyball*	64,99
Bestmania-Europ. Edi.+DI-Contr.	109,99
Bishi Bashi Special	79,99
Black*	a.A.
Box Champions 2000	84,99
Box Champions 2001*	89,99
Brunswick Bowling 2*	89,99
Bugs & Taz-Wetlauf gegen.	69,99
Bundesliga 2000-Fußb. Manager	89,99
Bundesliga 2001-Fußb. Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000 classic	89,99
Bundesliga Stars 2001*	69,99
Buzz Lightyear of Star Com.*	79,99
Caesar's Palace 2000	89,99
Carmageddon dA-Fahr. zur Hölle	79,99

Championship Motocross 2001*	79,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run*	79,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	59,99
Colony Wars 3-Red Sun	59,99
Crash Bash*	89,99
Crash Team Racing	89,99
Crisis Beat	54,99
Croc	89,99
Dance Dance Revolu.-Euroimic	a.A.
Das Grab des Pharao	89,99
Dave Mira Freestyle BMX*	79,99
Demolition Racer	89,99
Der Verknattertag*	74,99
Destiny Destruction Derby	89,99
Deuce*	a.A.
Digimon World*	79,99
Dino Crisis	89,99
Disney Magical Racing Tour	79,99
Disney Magical Tetris	59,99
Disney Dinosaur*	84,99
Donald Duck Quack Attack*	84,99
Dragon Valor	79,99
Dracula: Resurrection	89,99
Driver 2*	74,99
Dschungelbuch Groove Party*	89,99
DSE All Star Tennis 2000	59,99
DSE Gerry Lopez Surf Riders*	59,99
Ducat*	74,99
Duke Nukem: Planet of the B.	74,99
Duke of Hazard Racing	59,99
Dune 2000 incl. Badetuch	89,99
ECW Anarchy Rulz	54,99
Ehrgeiz	99,99
ESPN Great Outdoor Games*	a.A.
Eternal Eyes*	54,99
Euro 2000	84,99
European Super League	79,99
Everybody's Golf 2	59,99
Evil Dead	79,99
F1 2000	84,99
F1 Championship Season 2000*	89,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix 2000*	84,99
F1 World Grand Prix '99	59,99
Fantazions	a.A.
Fear Effect	84,99
Fifa 2000	84,99
Fifa 2001*	84,99
Fighting Force 2	79,99
Final Fantasy 9*	74,99
Fisherman's Bait 2	84,99
Finestones Bedrock Bowling*	89,99
Ford Racing*	89,99
Formula One 200*	99,99
FreestyleTrib-Board-Skateboard*	139,99
Front Mission 2	89,99
Frontschweine	59,99
Fussball Live 2*	89,99
Galerians	79,99
Gauntlet Legends	74,99
Gekido	69,99
Gez - Deep Cover Gecko	69,99
Ghost in the Shell	89,99
Grandia	89,99
Grind Session	89,99
Guardian Crusade	59,99
Gully Gear	74,99
Harvest Moon*	79,99
HBO Boxing after Dark*	84,99
Hello Kitty's Cube Frenzy*	59,99
Hot Wheels	69,99
Hugo 3D*	59,99
Hulk Thunder	79,99
Infestation	59,99
Intern. Superstar Soccer 2000*	89,99
International Track&Field 2	89,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan	59,99
Jeremy McGrath Supercr. 2000 eda.	54,99
John Madden NFL 2001 EV*	89,99
Koudelka*	74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99
Legend of Dragoon*	99,99
Legend of Karta	89,99
Legend of Legaia	89,99
LMA Manager 2001*	89,99
Magic Stones*	a.A.
Mat Hoffmanns Pro BMX*	79,99
Medal of Honor Underground	89,99
Medieval 2	59,99
Messiah*	79,99
Midnight in Vegas	69,99
Midnight in Vegas	79,99
Mike Tyson Boxing*	59,99
Millie Miglia*	59,99
Misadventure of Tron Bonnie	84,99
Mobil 1 Rally Championship	89,99
Monopoly	59,99
Monster Force (Kid Monsters)*	59,99
Monster Rancher*	59,99
Mont the Chicken*	89,99
Moto Racer Sony	59,99
Mr. Driller	59,99
Ms. Pacman Maze Madness*	89,99
MTV Skateboarding	59,99
MTV Snowboarding TITANIUM*	a.A.
MTV Sports: Pure Ride*	79,99

MTV Sports: Ultimate BMX	79,99
Muppet Monster Adventure*	59,99
Muppet Race Mania	59,99
NBA Live 2000	84,99
NBA Live 2001*	89,99
Need for Speed 4	89,99
N-Gen Racer	69,99
NHL 2000	89,99
NHL 2001*	89,99
NHL Blades of Steel 2000	79,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Odin*	a.A.
Pac Man	64,99
Parasite Eve 2	74,99
Planet Of The Apes*	84,99
Player Manager 2000	59,99
Pocket Fighter	79,99
Pool Academy	59,99
Power Ranger Lightspeed*	79,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	89,99
Rally Masters	59,99
Radical Bikers	69,99
Rally Masters	69,99
Rayman 2	79,99
RC de Go edA*	59,99
RC Revenge	54,99
Reel Fishing 2*	74,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil 3 - NEMESIS	94,99
Road Rash Jailbreak	84,99
Road Rash - Sarges Heroes*	74,99
Rollage 2	59,99
Ronaldo V-Football	69,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlümpf: Auf die Plätze...*	64,99
Sheep*	94,99
Shogun	89,99
Shogun Dog n Wolf - Part 1*	a.A.
Shogun Dog n Wolf - Part 2*	79,99
Silent Hill	59,99
Sno-Cross Champions. Racing*	74,99
Speed Freaks-Spilt-Multitap	99,99
Speedball 2 100*	79,99
Spiderman	69,99
Spyro 2-The Dragon	59,99
SPYRO 3-Year of the dragon*	89,99
Star Ocean	59,99
Star Trek: Invasion	79,99
Star Wars: Demolition*	59,99
Star Wars: Jedi Power Battles	69,99
Street Skater 2	84,99
Streetfighter Collection 2	74,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2	79,99
Suikoden 2	79,99
Superbike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Swing Kid	79,99
Sydney 2000	89,99
Syphon Filter 2	84,99
Team Buddies	89,99
Techno Mage*	74,99
Tenchu 2	79,99
Tenchu 2 ENGLISH	79,99
Terracore	79,99
Test Drive 6	59,99
The Grinch (Filmumsetzung)*	a.A.
The Mummy (Filmumsetzung)*	a.A.
The World is...James Bond	89,99
Theme Park World	59,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	84,99
TMN Hardcore TR*	89,99
World Touring Cars / TOCA 3	79,99
Tom & Jerry in the house trap*	84,99
Tombs 2	59,99
Tony Hawk 2*FreestylerBoard*	209,99
Tommy's Pro Skater 2	79,99
Toshinden 4	79,99
UEFA Champ. League 99/00	79,99
Ueta Soccer 2001	74,99
Ultimate Fighting Champions.*	74,99
Urban Chaos	84,99
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter	79,99
Vandal Hearts 2	84,99
Vanishing Point*	84,99
Victory Boxing 3	79,99
Warzone 2100	84,99
WCW Backstage Assault*	89,99
WCW Mayhem	89,99
WDL Thunder Tank*	a.A.
Wipeout Special Edition	59,99
Woody Woodpecker Racing*	89,99
World Championship Snooker	79,99
World's Scariest Police Chase*	84,99
WWF Smack Down 2: Know...*	89,99
WWF Smack Down	89,99
X-Men Mutant Academy	59,99
X-Men Mutant Academy	59,99

PSX Zubehör

RF-Unit	19,99
Cyber Shock Analog Controller	44,99
Cyber Shock Controller Infrarot	39,99
Micro Wizard Shock blau	34,99
Micro Wizard Shock schwarz	34,99
Paln Pad Shock Controller	24,99
Avenger Pro Lightgun	49,99

Falcon Lightgun	79,99
Shadowman EV	69,99
Silent Scope*	39,99
Silver	89,99
ProShock Arcade Joystick Lite	39,99
Slow Zone	59,99
TwinShock Arcade Joystick	99,99
Pro Carry Case	54,99
Formula Pro GTR Lenkrad	119,99
Lenk Kabel	9,99
Hyper Mouse	34,99
Mem Card 120 Slot	39,99
Mem Card 15 Slot	12,99
Mem Card 240 Slot	69,99
Mem Card 30 Slot	19,99
Mem Card 60 Slot	29,99
X-Player Classic FX	9,99
X-Player FX	74,99
X-Player Handbuch (inkl. CD)	24,99
X-Player PRO	89,99

DC Spiele

Aerowings 2 - Air Strike*	79,99
Age of Empires 2: The Age of K.*	a.A.
Alone in the Dark 4*	89,99
Army Men - Sarges Heroes*	74,99
Billard Nights	49,99
Blue Stinger	49,99
Bust a Move 4	49,99
Buzz Lightyear of Star Com.*	89,99
Caesar's Palace 2000	94,99
Combat Flight Simulator*	a.A.
Dave Mira Freestyle BMX edA*	84,99
Dead or Alive 2	89,99
Deadly Deeds	39,99
Deedee Planet*	84,99
Deep Fighter	89,99
Disney Magical Racing Tour	84,99
Disney Dinosaur Anfrang*	99,99
Disney Duck Quack Att.*	84,99
Dragon's Blood	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos*	84,99
Vanishing Point*	94,99
Wipeout 2 - Herausforderung	a.A.
Virtua Athlete	84,99
Virtua Fighter 3 TB	29,99
Virtua Fighter 3	59,99
Virtua Fighter 3 Millennium*	84,99
Ultimate Fighting Championship*	



DIE PILLE FÜR DEN MANN.

Das sicherste Verhütungsmittel der Welt ist rund, aus Leder und wird deinen Hormonhaushalt ordentlich durcheinander bringen: Fußball Live 2 ist da. Der ultimative Kick für jeden Ballverrückten, mit den besten Teams, Ligen und Turnieren der Welt. Jetzt mit vielen verbesserten Features und authentisch-historischen Mannschaften aus den 50er, 60er und 70er Jahren. Sei dein eigener Fußballgott und schenk deiner Freundin ein Kino-Abo.

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



TBWA FRANKFURT



IT'S NOT A GAME

