

VIDEO

PS

N64

DC

PS2

GB

Xbox

GAMES

Das Magazin von Spielern für

GETESTET

Tony Hawk's Pro Skater 2

Alien Resurrection

Tenchu II

TUROK 3

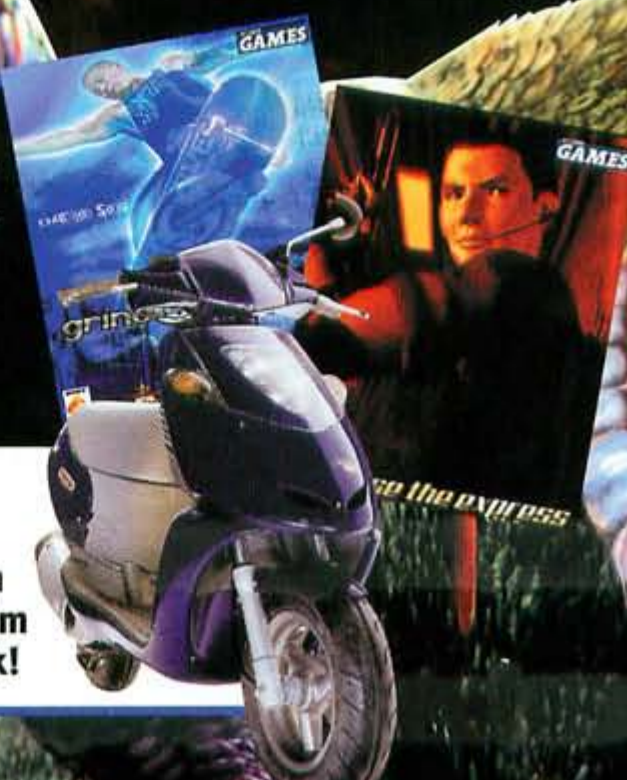
SHADOW OF OBLIVION

+ 2 Mega Poster

Grind Session und Chase the Express im Großformat!

+ Mega-Preis

Gewinnt einen spritzigen Sonic-Roller von Aprilia im Wert von über 3300 Mark!



future VERLAG
Medien mit Leidenschaft



OKTOBER 2000

DM 6,50

Die Highlights: ■ Grandia 2 (DC) ■ Hidden & Dangerous (DC) ■ Seaman (DC) ■ Smuggler's Run (PS2) ■ Half-Life (DC) ■ Malice (Xbox) ■ Spawn - In the Demon's Hand (DC) ■ Threads of Fate (PS) ■ Pokémon Snap (N64) ■ Mario Tennis (N64) ■ Virtua Athlete 2K (DC) ■ KISS Psycho Circus (DC) ■ Neues von Disney Interactive



BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

TIBWA, FRANKFURT



IT'S NOT A GAME

Wachwechsel!



Jan Binsmaier
Ex-Chefredakteur

„Roland & Alex –
wieder Zuwachs
für die VG-Crew!“

Wer hat genau aufgepasst und schon auf den ersten Blick die neuen Gesichter beim VG-Gruppenbild bemerkt? Ja, wir haben schon wieder Team-Nachwuchs bekommen! Diesmal aus der Riege der Redakteure ...

Zuerst einmal dürfen wir euch Alexander Olma vorstellen – Alex hatte schon früher ein Praktikum bei uns gemacht und danach über 200 Artikel in den verschiedensten Zeitschriften veröffentlicht lassen. Nun wurde es aber wirklich Zeit, mit dem Üben aufzuhören und sich dem harten VG-Alltag zu stellen! Der zweite Neue im Bunde ist Roland Austinat – ein alter Hase im Zeitschriftengeschäft. Roland kam von unserem Schwester-magazin PC Player und nutzte die Gelegenheit, sein heimliches Konsolen-Hobby endlich zum Beruf zu machen. Und das gleich richtig, denn Roland ist ab diesem Heft Chefredakteur und wird zukünftig die Geschicke der Video Games leiten. Meine Wenigkeit verlässt die VG nun nach einigen Jahren, um mich intensiv um unser neues Internet-Projekt

www.powerplay.de zu kümmern. An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei euch für die letzten Jahre bedanken – es hat unglaublich Spaß gemacht, für euch und mit euch an der VG zu werkeln! Nachdem aber nun die kommenden Konsolen auch das Medium Internet nutzen werden, gilt es, diesen Bereich für euch vorzubereiten – wer schon online ist, der ist herzlichst eingeladen, mal vorbei zu surfen und im Forum oder Chat mitzudiskutieren! Selbstverfreilicht ist eure Meinung ebenso in der Video Games sehr gefragt und daher löchern wir euch ab Seite 65 mit einem dicken Fragebogen. Neugierig wie wir nunmal sind, wollen wir quasi alles über euer Zockerleben wissen. Denn alle Jahre wieder gibt uns die Leserumfrage Aufschluss darüber, was ihr in der VG lesen wollt. Mitmachen ist also VG-Pflicht – zu gewinnen gibt's natürlich auch was. So, jetzt aber viel Spaß mit der neuen VG!

Euer



100% Freak Power!

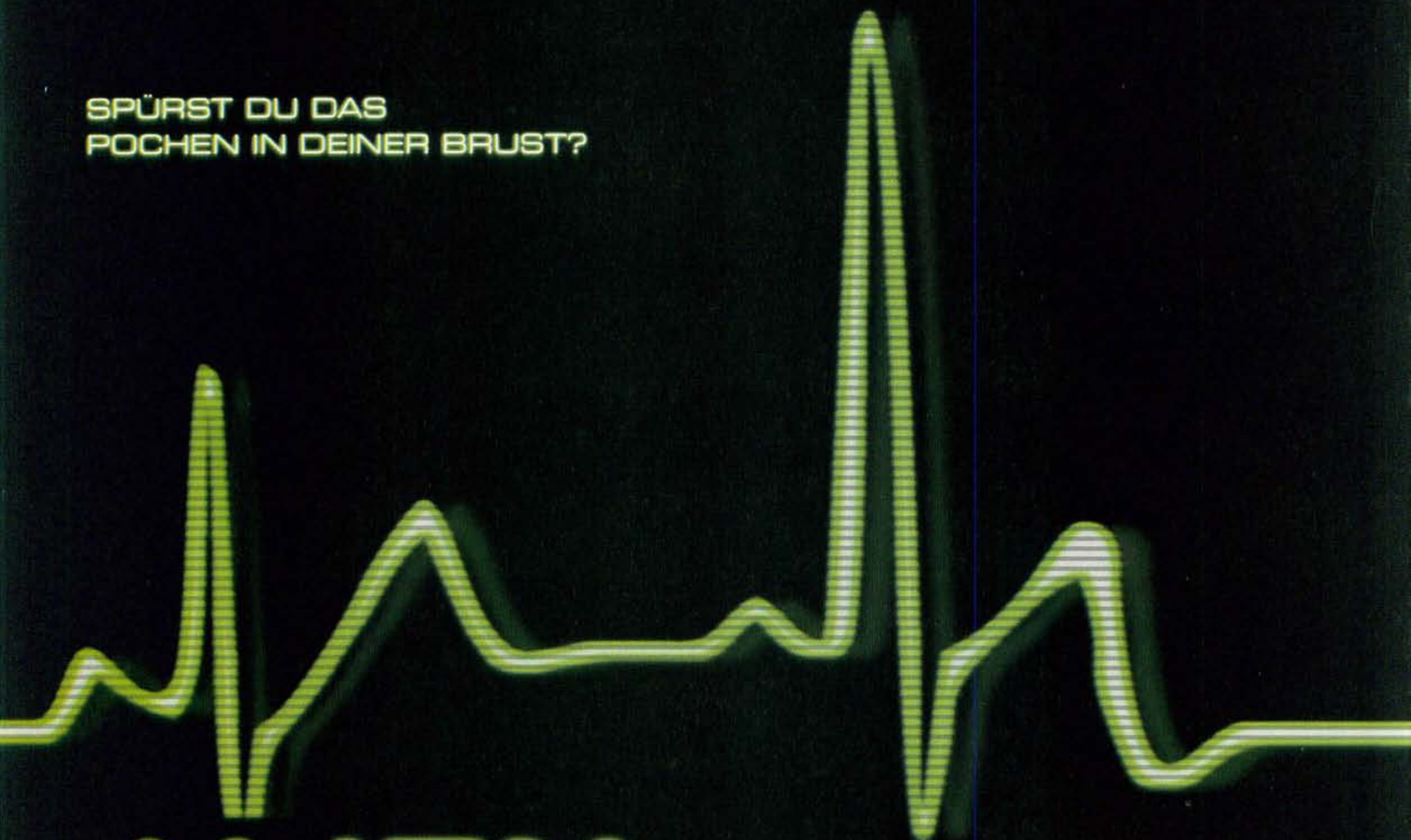
Ausgabe 10/2000

■ Diesen Monat in der VG: Ein großes Doppelposter mit *Grind Session* und *Chase the Express*, ein Besuchsbericht über die neuesten Spiele von Disney Interactive, ausführliche Tests zu *Tenchu 2*, *Alien Resurrection*, *Hidden & Dangerous* und *Turok 3: Shadow of Oblivion*. Weiterhin Import-Tests zu *Seaman*, *Mario Tennis* und anderen. Nicht zu vergessen die Gewinnspiele von Sony und Sega.

■ Da sitzen sie wie die Hühner auf der Stange – Kosta diesmal sogar ohne Schwert!



SPÜRST DU DAS
POCHEN IN DEINER BRUST?




ALIEN
DIE WIEDERGEURT™

BETE; DASS ES NUR
DEIN HERZSCHLAG IST.

Alien - Die Wiedergeburt:
Das Spiel zum Film auf deiner PlayStation.

www.foxinteractive.com



TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, Fox Interactive, Alien Resurrection und die dazugehörigen Logos sind Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Lizenziert von Computer Entertainment America zur Verwendung mit der PlayStation-Konsole. PlayStation und  sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

10/2000

Die VG-Crew jagt in diesem Monat Alien hinterher, beweist sich auf dem Skateboard und kilt Ninjas!



VIDEO GAMES

News Focus

- Banjo-Tooie**12
Rare setzt auf Qualität und nimmt eine Terminverschiebung in Kauf. Wir zeigen neuste Shots.
- G-Surfers**8
Im Rausch der Geschwindigkeit: Ein potenzieller Highspeedhit für die PS2 fährt an.
- Malice**24
Microsoft stellt vor: Exklusive Xbox-Bilder von einem Jump'n'Run-Action-Adventure Mix.
- PS2-Preispolitik**27
Sony ließ die Hosen runter und gab uns zum Preis der PS2 eine Stellungnahme ab.
- Red Faction**26
Es wird erneut scharf geschossen. Konkurrenz für *Half-Life* und Co rückt an.
- Speed Devils Online**10
Im September startet SegaNet. Die Flut an Online-Multiplayergames ist vorprogrammiert.
- Tomb Raider – Die Chronik**14
Tomb Raider nonstop: Nach vier Kassenschlagern folgt ganz automatisch ein Fünfter.
- Werner – Asphaltbrenner**18
Mit Flaschenbier und Motordröhnen bekommt die legendäre Comicfigur ihr eigenes Game.

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 Network 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: FN2TL).

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



Titel
Turok 3– Shadow of Oblivion

Acclaims Dinos beissen schon wieder zu!

Special

- Half-Life**32
Auf nach Dallas! Die Entwickler verraten heiße Infos über ihre DC-Programmierarbeiten.
- Hardware im Test**144
Dance Dance Revolution und *Virtua Athlete 2K* forderten die neue Hardware bis zum Letzten.
- Kinowelt-Verlosung**25
Final Destination: Ergattert einen Sitzplatz in einer exklusiven Vorpremiere!
- Neues von Disney Interactive**28
Disney Interactive erwartet ein bombastisches Weihnachtsgeschäft. Was genau man vorhat, verraten wir euch hier.
- Sega-Verlosung**22
Packt die Badehose ein und gewinnt das Sonic Rollerlein! Ein starker Preis: Aprilia Motorroller im Wert von über DM 3300,-!
- Sony-Verlosung**115
Sony spendiert eine PSone, ein streng limitiertes PS-Skateboard und andere tolle Preise.
- Umfrage**65
Sagt uns eure Meinung! Einfach Fragebogen ausfüllen und ab in den nächsten Postkasten.

Rubriken

- Charts**16
- Deathmatch**146
- Editorial**3
- Freaks in Focus**104
- Impressum**35
- Inserentenverzeichnis**15
- Mail-o-Mania**34
- Szene-Chat**37
- Startseite Test-Sektion**53
- VG intern**53
- Vorschau**145



PREVIEW

PLAYSTATION

Digimon World.....	51
Incredible Crisis	47
Persona 2: Eternal Punishment	50
Muppet Monster Adventure.....	48

PLAYSTATION 2

Midnight Club: Street Racing	42
Smuggler's Run.....	43
Theme Park World	46

DREAMCAST

Grandia 2.....	45
Kiss Psycho Circus	40
Silent Scope	44
Ultimate Fighting Championship	49

Tipps & Tricks



PLAYSTATION

Chase the Express	142
Colony Wars: Red Sun.....	140
Countdown Vampires	136
Crisis Beat	139
Final Fantasy 9	137
Frontschweine	140
Grind Session.....	138
Jackie Chan: Stuntmaster	138
NCAA Football 2001	138
Nightmare Creatures 2.....	136
Street Fighter EX 2 Plus.....	142
Tenchu 2: Birth of the Assassins	136
Tiny Tank: Up Your Arsenal.....	141
TOCA World Touring Cars	140
X-Men: Mutant Academy	136

NINTENDO 64

Army Men: Air Combat.....	142
Battle Zone: Rise of the Black Dogs	140
International Track & Field 2000.....	136
Mario Tennis.....	140
Transformers: Beast Wars Transmetals 64	139

DREAMCAST

Dragoon's Blood	137
Ferrari F355 Challenge.....	141
Fur Fighters	137
Giant Gram	142
Giga Wing.....	137
Mag Force Racing.....	140
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes.....	139
New Japan Pro Wrestling: Toukon Retsuden 4	140
Nightmare Creatures 2.....	136
Snow Surfers.....	142
Street Fighter 3: 3rd Strike - Fight for the Future	137
Street Fighter 3: W Impact.....	137
Super Runabout	140
Virtua Tennis	136
V-Rally 2: Expert Edition.....	139
Wacky Races.....	139
World Series Baseball 2K1	138

GAMEBOY COLOR

Asterix: Auf der Suche nach Idefix.....	137
Bugs Bunny's Crazy Castle 4	138
Driver	141
Halloween Racer.....	136
Mr. Nutz	137
Test Drive 6	141

NEOGEO POCKET

Metal Slug: 1st Mission	142
Pocket Tennis Color	140
Samurai Spirits 2	141
Sonic Pocket Adventure.....	138

SEGA SATURN

Final Fight Revenge	138
Dickes Ende	143

100% Test

PLAYSTATION

Alien Resurrection.....	86
Army Men: Operation Meltdown.....	108
ATV: Power Quad Racing.....	107
Aztec	107
Crisis Beat	113
DSF All Star Tennis 2000	112
DSF Surf Riders	112
ECW Anarchy Rulz.....	100
F1 Championship Season 2000.....	64
F1 Racing Championship	85
Magical Drop	114
Mr. Driller.....	109
Radikal Bikers	117
RC de Go	117
Sno-Cross Championship	102
Star Trek: Invasion	94
Sydney 2000	90
Team Buddies	105
Tenchu 2 - Birth of the Stealth Assassins	54
Tony Hawk's Pro Skater 2	98

DREAMCAST

Aerowings 2 Airstrike.....	108
Caesars Palace 2000.....	113
Dead or Alive 2	116
Deep Fighter	103
ESPN International Track & Field	92
F1 World Grand Prix II.....	62
Hidden & Dangerous.....	88
Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1.....	114
Nightmare Creatures 2.....	110
Railroad Tycoon II - Dreamcast Edition..	106
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	108
Space Channel 5.....	96
Virtua Athlete 2K.....	115

NINTENDO 64

International Superstar Soccer 2000.....	61
Pokémon Snap	101
Turok 3 - Shadow of Oblivion	58

GAMEBOY COLOR

Austin Power Spiele	135
Biene Maja auf der Klatschmohnwiese..	134
DSF Fussball Manager	135
Formel Eins 2000	135
Hype the Time Quest	134
Konami GB Collection Vol. 1	135
Magical Drop	135
NASCAR 2000	135
Road to El Dorado	134
Soccer Manager.....	135
Turok 3	134
Warlock	134
X-Men Mutant Academy	134

Import

PLAYSTATION

Aconcagua	127
Threads of Fate	120

PLAYSTATION 2

Armored Core 2.....	126
Surfoids	124

NINTENDO 64

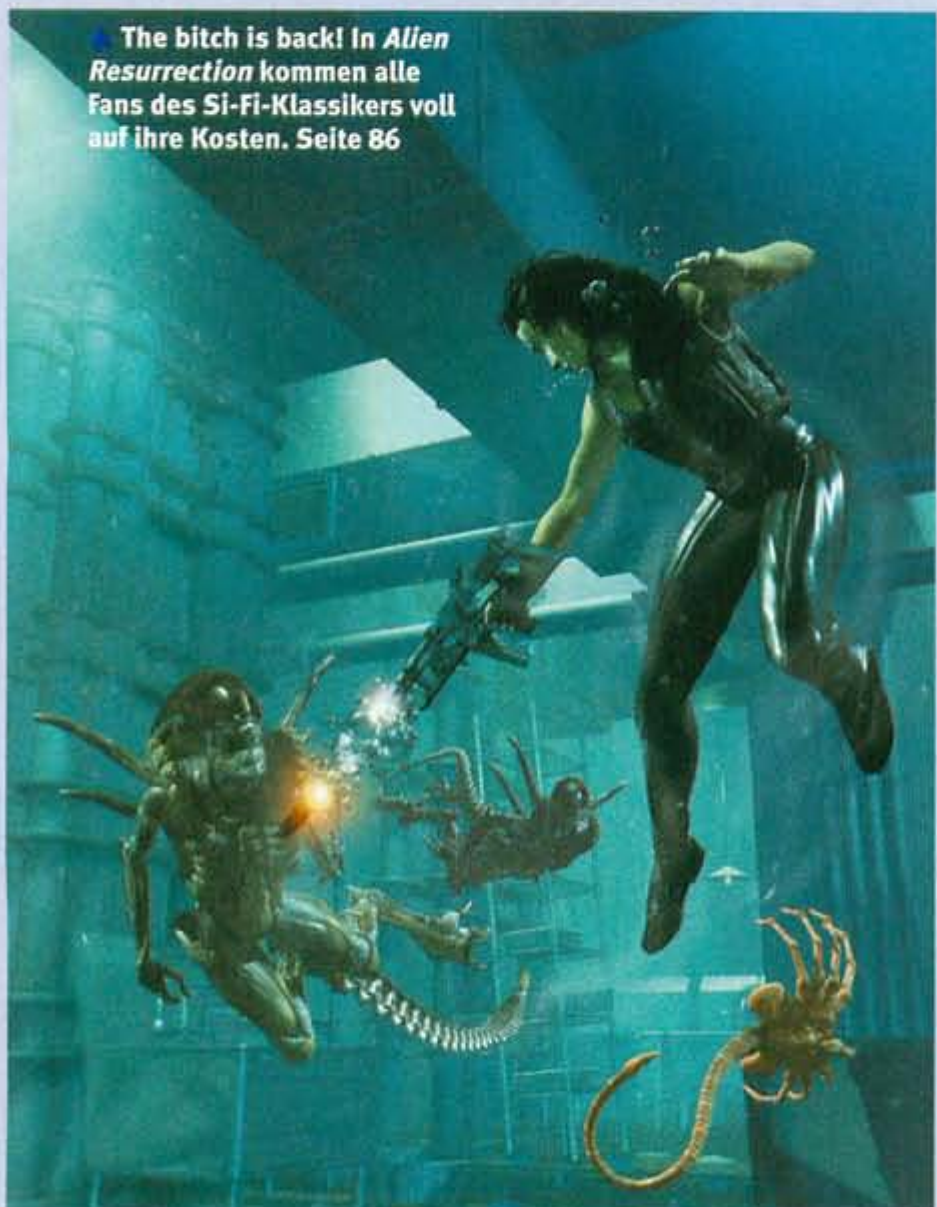
Bomberman: The Second Attack	130
Mario Tennis.....	128

DREAMCAST

Cool Cool Toon	131
Ferrari F355 Challenge.....	132
Spawn - In the Demon's Hand	118
World Series Baseball 2K1	131
Zusar Vasar	129



▲ Das Spiel der Spiele: Tony Hawk gibt im zweiten Teil noch einmal so richtig Gas und beeindruckt mit coolen Moves und fetter Optik. Seite 98



The bitch is back! In *Alien Resurrection* kommen alle Fans des Si-Fi-Klassikers voll auf ihre Kosten. Seite 86



■ Bowser, die brüllen, beißen nicht. In *Mario Tennis* wird lediglich auf Filzbälle eingepregelt. Seite 28



▲ Heiße Mech-Action auf PS2 verspricht uns *Armored Core 2*. Lest alles darüber in unserem Import-Test. Mehr dazu auf Seite 126.



▲ Die Königsklasse der Sportwagen trumpft auf dem DC gehörig auf. In unserer Importecke erfahrt ihr alles über die PS-starken Boliden. Seite 132



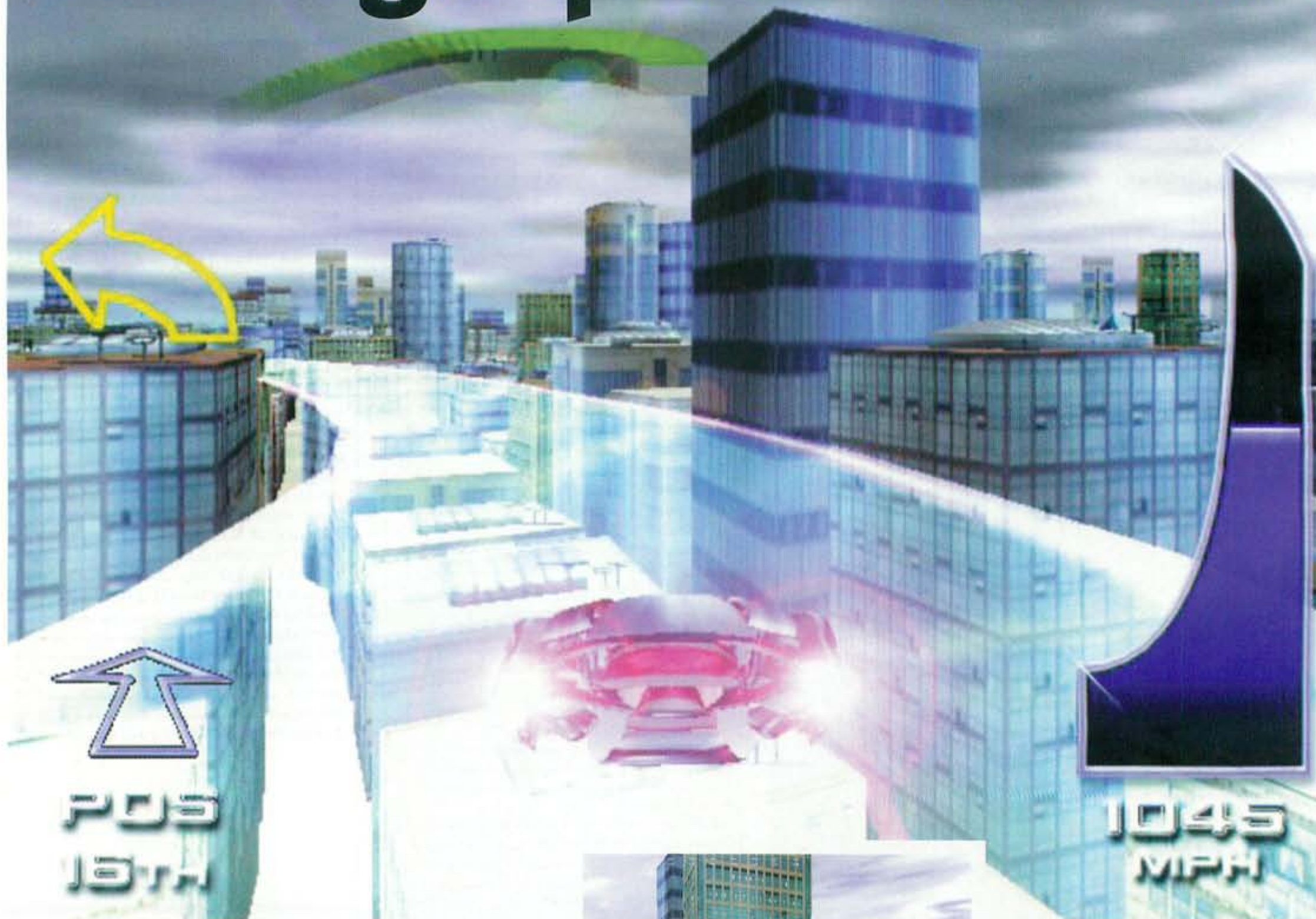
VIDEO GAMES News Focus

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

Top-Themen diesen Monat

Speed Devils Online – Ubi Softs DC-Internet-Racer vorgestellt +++ Und es geht weiter: Tomb Raider 5 +++ Erste GameBoy Advance Screenshots enthüllt +++

Mit Highspeed zum Hit



Da werden die Wangen ohne Lifting straff: Blade Interactive stürmt mit Überschallgeschwindigkeit vorwärts.

Eine Videospieldwelt erschaffen? Kein Problem. Aber gleich einen ganzen Planeten? *G-Surfers* zeigt, wie eine Welt auszusehen hat, und was Geschwindigkeit wirklich bedeutet.

G-Surfers heißt Blade Interactives neuestes Projekt, bei dem ihr hinter dem Steuerknüppel eines futuristischen Renngleiters Platz nehmen dürft. Vergleichbar mit *Killer Loop* oder *wipEout*

► **Lehrreiche Erkundungstouren absolviert ihr im Free-Flight-Mode. Das beweist: Videospiele bilden!**

rast ihr mit bis zu 7.000 Meilen pro Stunde über den Erdboden. Umgerechnet sind das ziemlich genau 11.265,1 km/h – die Redaktion warnt schon jetzt vor Folgeschäden!



Blade Interactive legt besonders viel Wert auf die detailgetreue Nachbildung der Landschaften und Städte. Für diese herausfordernde Aufgabe wertete das

▲ **Ganz allein über den Dächern unserer Welt.**

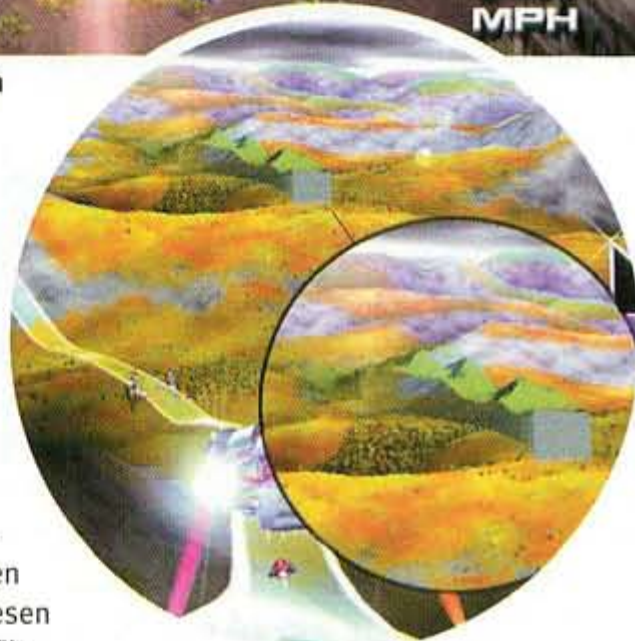
Team stapelweise Satellitenbilder aus, um unsere blaue Kugel bestmöglich nachzustellen – von den blitzenden Hochhäusern der Großstadt bis zum hintersten Bauernhof des Provinzdorfes. So "gleitet" ihr beispielsweise über London und erkennt dabei Parlament und Big Ben. Das Straßennetz jeder Großstadt soll originalgetreu mit dabei sein – wir sind gespannt. Doch die Detailanzahl beeindruckt: Egal, ob in seinen Abmaßen oder der GPS-Position, alles stimmt exakt mit unserem Vorbild überein – Wiedererkennungswert enorm.



▲ Der Richtungspfeil geleitet euch zum Führungsfeld.

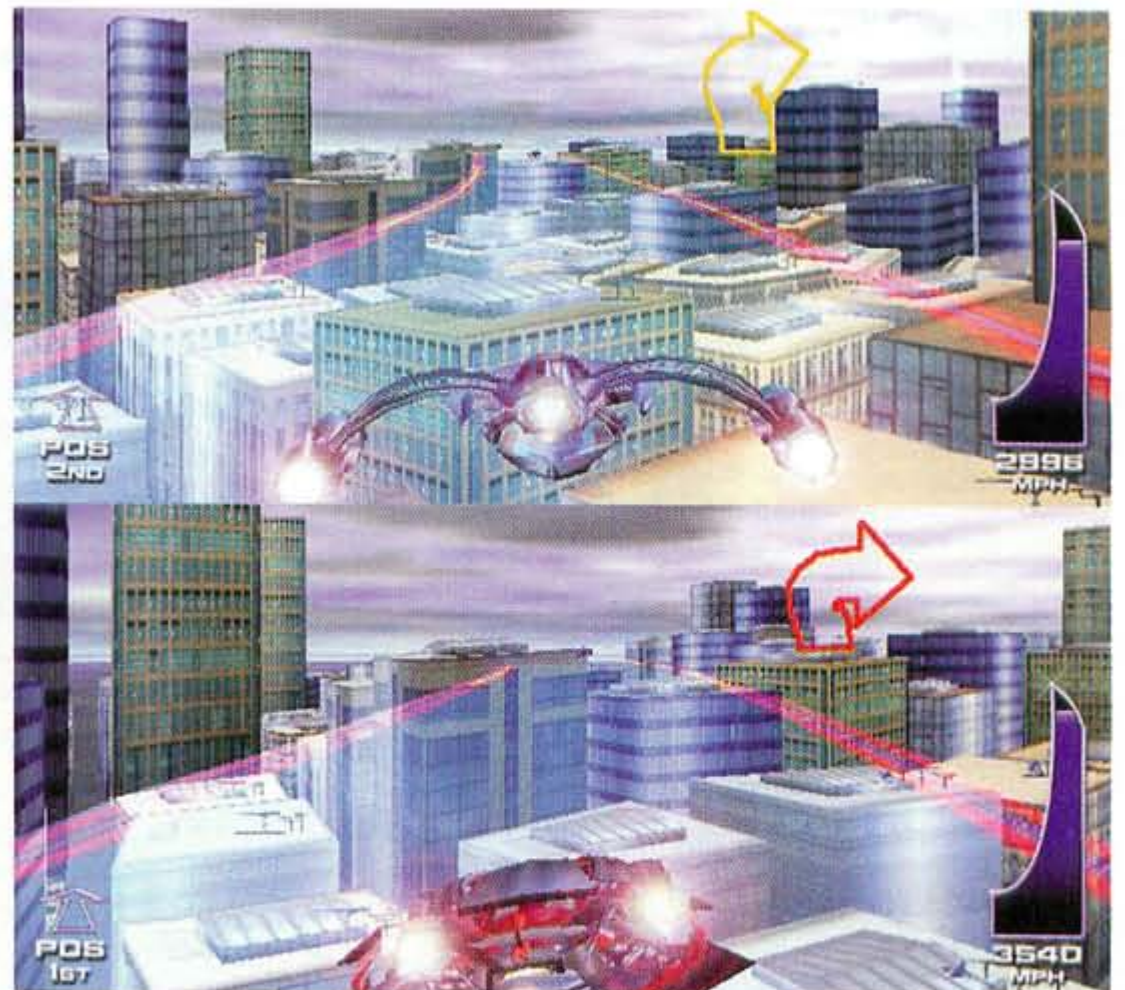
Im Moment sind die Entwickler damit beschäftigt, möglichst vielen Objekten Echtzeitgrafik zu verpassen: etwa Bäume, die wachsen, oder Kirchturmuhren, die sich weiterdrehen. "Jedes Platzieren eines Gebäudes verläuft wie eine kleine Geburt", erklärten die Entwickler. Lebendiger soll alles wirken, auf keinen Fall steril. Enormen Anteil daran hat die eigens für diesen Highspeed-Racer entwickelte Grafik-engine. Das "Herz" von *G-Surfers* besitzt so viel Potenzial, dass es schon jetzt für kommende Projekte verplant ist.

Natürlich soll nicht der Eindruck entstehen, dass *G-Surfers* außer Optik nichts zu bieten hätte. Bislang kündigten die Schöpfer zwei Spielarten an: Der normale Race Mode lässt euch auf vorgefer-



■ Mit sehr viel Liebe zum Detail bauen sich die Landschaftsbilder vor euch auf.

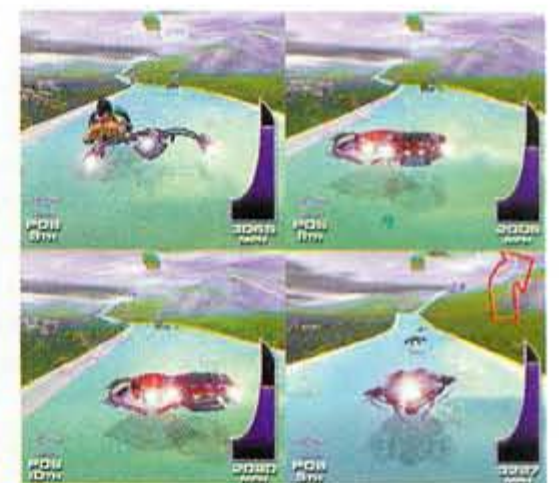
tigten Strecken Wegmarkierungen passieren und um die Krone des Schnellsten fighten. Im Free-Flight-Mode agiert ihr dagegen ohne Streckenabsperungen und Zeitbeschränkungen. Hier veranstaltet ihr kulturelle Stadtrundfahrten oder



▲ Packende Duelle bei über 3000 Sachen (und spiegelglatter Fahrbahn) sind bei *G-Surfers* an der Tagesordnung.



▲ Acherbahnfahren ist gegen dieses "Auf und Nieder" doch ein Witz.



▲ Selbst bei vier Spielern gleichzeitig soll die Grafikpracht ungetrübt sein.



▲ Die weitsichtigen Landschaften verleiten zum Rasen.



▲ Jetzt muss auf die Tube gedrückt werden, es ziehen dunkle Wolken auf.

Besichtigungstouren bei völliger Bewegungsfreiheit. Neben dem vorteilhaften Lerneffekt in Erdkunde bekommt ihr außerdem alle Sehenswürdigkeiten unserer Welt zu Gesicht.

Blick in die Welt

Mike Singleton, lebende Programmierlegende (*Lords of Midnight*) und bei Blade Interactive Designer von *G-Surfers*, ist auf eine gute Steuerung erpicht. Bei stählernen Ufos, tieferenproben Unterwasserschiffen und blitzschnellen Hover-Jets eine nicht ganz leichte Aufgabe. Die Überschallgeschwindigkeit der Vehikel sei jedoch kein Hindernis für den Einbau einer realistischen Steuerung, so Singleton.

Besondere Freude kommt jedoch erst mit zahlreichen Extras auf. Power-Ups pushen eure Rennschiffe, die riesige Palette an Bang-Boom-Artikeln begeistert die Shooterfans. Im Free-Flight-Mode sind Fahrzeuge und Tuning-Möglichkeiten erspielbar, wenn ihr besonders sorgfältige Erkundungstouren unternimmt.

Auch auf Splitscreen-Action dürft ihr euch selbstredend freuen. Ein Head-to-Head-Mode sowie ein Multiplayer-Mode sind mit von der Partie. Ob "nur" mit vier Freunden daheim oder auch über die globale Internetverbindung, ist noch nicht raus. Bislang demonstriert *G-Surfers* jedenfalls beeindruckend die PS2-Grafikfähigkeiten.



▲ Von links nach rechts das Team: Debbie Jones, Mike Singleton, Huw Lloyd und Gary Leach.

PS2
G-Surfers
 ■ Genre: Rennspiel
 ■ Entwickler: Blade Interactive
 ■ Hersteller: TBA
 ■ geplanter Release: 2001



Bits

TRAURIGE STREICHUNGEN

Codemasters hat die Weiterentwicklung sämtlicher DC-Projekte (namentlich *Colin McRae Rally 2.0*) endgültig auf Eis gelegt und will sich nun verstärkt auf den PS2-Markt konzentrieren. Erste Ergebnisse – die Rede ist von mehreren Titeln – sollen auf der ECTS in London präsentiert werden. Wir spekulieren auf ein *Micro Machines*- bzw. ein Rallye-Spiel. Auch Ubi Soft macht Gebrauch vom Release-Listen-Rotstift und strich fast grundlos die DC-Version von *Gold & Glory: The Road to El Dorado*.

PS2-NOBELSPORT

Die von ASK (Japan) entwickelte Billard-Simulation *Cool Pool: Billards Master* soll am 26.11. über Publisher Take2 für die PS2 erscheinen. Neben zahlreichen Spielvarianten und einem Trainings-Modus sollen unzählige Kameraeinstellungen für ein realistisches Vergnügen auf dem immer grünen Tisch sorgen.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Während Infogrames *V-Rally 3* für PS2 bestätigte hat, verkündete Activision stolz, dass *Tony Hawk's Pro Skater 3* u.a. für die PS2 erscheinen wird. Abgesehen von *Tony 3* will man noch *Mat Hoffman's Pro BMX 2*, *Kelly Slater's Pro Surfer* und *Shawn Palmer's Pro Boarder Cross* auf Sonys 128-Bitter herbringen. Fast zeitgleich gab Eidos bekannt, dass Designerlegende Warren Spector (*Deus Ex*) die Entwicklung des dritten Teils der Erfolgsserie *Thief* (PC und PS2) betreuen wird.

Die Rückkehr der Temposünder

Ubi Softs "teuflischer" Dreamcast Fun-Racer geht online!

Im Herbst ist es soweit: Für Dreamcast-Fans bricht ein neues Zeitalter an. Endlich erscheinen noch mehr Titel, die ihr online gegeneinander spielen dürft. Nur *ChuChu Rocket!* ist auf die Dauer ja etwas öde. Natürlich möchte sich auch der französische Softwareriese Ubi Soft ein Stück vom Internet-Mehrspielerkuchen abschneiden und kündigte nun für November eine Online-Variante seines soliden Rennspiels *Speed Devils* an.

Speed Devils Online bietet genau das, was damals aus technischen und zeitlichen Gründen nicht mehr ins normale Spiel passte: rasante Mehrspielerwettfahrten über Stock, Stein und Asphalt für bis zu fünf geschwindigkeits-süchtige Internet-Pistenrowdies. *Speed Devils*-Profis fällt der Einstieg leicht: Sieben bewährte Strecken sowie elf Karossen des Originals sind wieder mit dabei. Neu im Programm: elf brandheiße Flitzer in einem sehr futuristischen, sportlichen Design. Außerdem erdachten sich die Designer einen komplett neuen Kurs (15 Strecken insgesamt) und optimierten die Grafik-Engine. Witterungseinflüsse wie Regen, Nebel oder Schnee spielen genauso wie gezieltes Fahrzeug-tuning und weise Vernunft weiterhin eine



▲ In der Race Lobby könnt ihr euch zu einer heißen Online-Wettfahrt treffen.

tragende Rolle. Weise Vernunft? Nun ja, schließlich solltet ihr euch genau überlegen, ob euer Wagen anfangs nicht vielleicht doch einen etwas zu hohen Wetteinsatz darstellt. Richtig gelesen, gewettet wird wieder wie wild und selbstredend auch bei Online-Spielen – abgesehen von Preisgeldern und Radarfallen-Entwischungsboni müsst ihr Upgrades an eurem tiefer gelegten Fuhrpark ja irgendwie finanzieren.

Stichwort Internet-Spiel: Zur Förderung des Gemeinschaftsgedankens darf jeder Onliner ein Benutzerprofil erstellen, anhand welchem andere SDO-User mehr über ihn erfahren können. Darüber hinaus soll es eine weltweite Highscore-Liste geben, in der jeder Eintrag mit einem persönlichen Sprichwort garniert werden darf. Wann das Spiel letztendlich in Europa erscheint, können wir euch spätestens im September



▲ Ein Unfall hat uns den linken Frontscheinwerfer gekostet.



▲ Im Namen ihrer Majestät: Vor jedem Rennen wählt ihr ein peppiges Outfit.

nach der Londoner ECTS verraten. Bis dahin: Don't drink and drive! **CS**

DC

Speed Devils Online

- Genre: Online-Rennspiel
- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft
- geplanter Release: November 2000

▲ Ob Gefängniswagen (oben) oder PS-starker Straßen-Bolide (unten): der Fuhrpark weiß zu gefallen.



▲ Shortcuts gibt es wie Sand am Meer: Hier kürzt ihr über ein Zugdach ab.



▲ Animierte Streckenobjekte wie dieser Heli sorgen für lebendiges Rennfeeling.



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.

SONY Computer Entertainment Europe PlayStation2 pre-order form

Are you such a huge fan of Tekken you would like to play it again with only a few minor cosmetic changes? YES NO

Are you such a huge fan of Ridge Racer you would like to play it again with only a few minor cosmetic changes? YES NO

Are you such a huge fan of Street Fighter you would like to play it again with only a few minor cosmetic changes? YES NO

Is the internet something you can live without until 2001 or maybe 2002? YES NO

Can a game that has only been shown in dramatised video format for nine minutes be rightly heralded as "the best game ever"? YES NO

Is all the furniture in your house made from cheap Seventies black plastic? YES NO

Are famous brand names more important to you than a quality product? YES NO

Do you just buy anything that people tell you to? YES NO

Do you consider £300 to be "cheap" for a DVD player when you can get them in Tesco for £180? YES NO

If you have answered 'yes' to all the above then congratulations! You have qualified to pre-order a PlayStation2.

Please send a blank cheque to us here at Sony, we'll fill in the amount ourselves when we've decided just how much we're going to rip-off you early-adopting arseholes.

Ein cooles Ü-Ei geht an Stefan aus Linz, der uns diesen Fragebogen ...

... und diese imaginäre Duftmittelwerbung zumal. Beides sorgte für erregte Gemüter.

Fear & Desperation

The new fragrance from SEGA Enterprises

World Series 2k1

It's baseball... Without all the baseball!

Detailed "Fielding" Includes No Fielding At All Whatsoever!

Utilize A Rich Stat Management System Which Tracks:

- Batting Average
- Batting Average
- How Many Times You Hit The Ball

Quality GD-ROM Able To Resist Being Thrown Repeatedly Against The Fucking Wall!

World Series 2k1: We Hope You Like Pitching

Bench Simulator: Keeps Ass Warm

▲ Viele Grüße an Tet, der wieder fleißig ist.

NO REST FOR THE WICKED



NIGHTMARE

CREATURES

II

Developed and distributed by Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.



www.konami.com



News Focus

Bits

NINTENDO WILL MEHR GELD

Wie die US-Webseite IGN.POCKET berichtet, soll Nintendo den Preis für die Fertigung von GBC-Modulen um 1,50 US \$ angehoben haben. Inwiefern sich dies auf die Preisgestaltung der Spiele auswirkt, bleibt abzuwarten. Viele Publisher dürften die gesteigerten Kosten jedoch nicht ohne Murren hinnehmen. Experten führen Nintendos Vorhaben auf die bevorstehende Veröffentlichung von *Pokémon Gold* und *Silber* zurück, denen scheinbar alle Produktionskapazitäten garantiert werden sollen.

FREISCHALTUNG NUR ÜBERS INTERNET

Sega Japan hat eine neue Strategie bekannt gegeben, mit der man die DC-Abverkäufe drastisch steigern möchte. Demnach sollen in Kürze viele Spiele in einer 20%-Version zu einem deutlich günstigeren Preis erscheinen. Der User wird die Möglichkeit haben, etwa 1/5 des Spiels anzutesten. Gefällt ihm das Produkt, können die restlichen 4/5 des an sich komplett auf der GD vorhandenen Spiels übers Internet freigeschaltet werden. Die dazu nötige Technologie wurde von Hitachi entwickelt. Erstes Spiel, welches nach diesem Konzept vertrieben wird, ist das Rollenspiel *Eternal Arcadia*, das am 5.10. erscheinen soll. Die Teaser-Version des Spiels wird 1000 Yen (ca. 20 DM) kosten. Sollte die Rechnung aufgehen, wird angestrebt, alle zukünftigen Spiele auch in diesem Format zu veröffentlichen.



▲ Endlich kann Kazooie nach Belieben umhersegeln und alles auskundschaften.



▲ Tuckert ihr als U-Boot durch die Tümpel, könnt ihr euch mittels Torpedos verteidigen.



▲ Im Mehrspieler-Modus dürft ihr euch mit den unterschiedlichen Figuren des Spiel beharken.

Das dynamische Duo kehrt zurück

Typisch Rareware: Banjo-Tooie wurde erneut verschoben.

Etwas anderes hätten wir von den emsigen Engländern auch fast nicht erwartet – Perfektionismus hat schließlich seinen Preis. Das in der letzten Ausgabe angekündigte Preview fällt folglich ins Wasser. Nichtsdestotrotz konnten wir einen ganzen Haufen neuer, beeindruckender Screenshots und weitere Infos für euch zusammentragen.

Thema Verwandlungen: Bär Banjo macht wie gewohnt unzählige Transformationen mit, um bestimmte Passagen im Spiel zu meistern. Ob als hoch explosive Sprengstoffkiste, rüttelnde Waschmaschine, tonnenschwerer Schneeball, steinharte Felsstatue, wieselflinker Kleintransporter, tieftauchendes U-Boot, zähnefletschender Dino oder als summende Überschallbiene – die Kreativität hat die Designer wahrlich nicht im Stich gelassen.

Thema Endgegner: wie man Rares offiziellem Bildmaterial entnehmen kann, müsst ihr euch beispielsweise gegen ein einarmiges, brodelndes Lavamonster, ein grellgrünes, drachenähnliches Luftballonwesen, eine unterkörperlose, Giftpeile verschießende Maya-Statue und einen bissigen Langhals-Turbostaubsauger behaupten.

Thema Bewegungen und Teamarbeit: Nimmt Straußendame Kazooie in eurem großvolumigen Rucksack Platz, könnt ihr sie während einer Unterwasser-Exkursion als lebenden Torpedo loskatapultieren. Wird Banjo von Kazooie Huckepack getragen, dürft ihr mit Kazooie dank ihrer Saugnapfschuhe jetzt senkrechte Wände

emporrennen. Seid ihr mit Kazooie allein unterwegs, erhebt ihr euch nun in luftige Regionen und macht den Luftraum sowohl aus der dritten Person, als auch aus der Ich-Perspektive unsicher.

Thema Datenaustausch: Wie viele von euch sicher wissen, gibt es in *Banjo-Kazooie* sieben Secrets, die auch beim kompletten Durchspielen nicht freizuschalten waren. Durch eine gewisse Kompatibilität zwischen BK und BT soll es nun möglich sein, diese Geheimnisse zu lüften. Da werden alte Erinnerungen an *Sonic & Knuckles* und *Sonic 3* wach. Leider können wir hier nur spekulieren, wie das vonstatten gehen soll. Denkbar wäre eine Cartridge, auf die sich das alte *Banjo-Kazooie* aufstecken lässt oder ein Cheat, den man in *Banjo-Tooie* freispielen muss, um ihn dann in *Banjo-Kazooie* einzugeben – wie konnte Rare so etwas wirklich so lange geheimhalten? Möglich wäre auch eine



▲ Fette Optik! Noch ist aber nicht klar, ob Banjo-Tooie ein Expansion Pak voraussetzt.

Hot-Swapping-Technik, sprich, das *Banjo-Tooie* Modul bei laufendem Betrieb vielleicht in einem bestimmten Menü aus dem N64 entfernen, um es anschließend gegen das alte *Banjo-Kazooie* Modul auszutauschen. Auch eine Kabelverbindung zwischen zwei N64 wäre möglich, würde jedoch den Verkaufspreis des Spiels genauso wie eine Cartridge mit Aufsteckmöglichkeit um einiges steigern. Und wer bitte kauft schon zwei Konsolen? Übrigens: Drei Musikstücke aus dem Spiel könnt ihr euch im handlichen MP3-Format direkt aus dem Internet unter www.rareware.com herunterladen.



▲ Kein Witz, dies ist N64-Spielgrafik! Man beachte die phantastische Sichtweite.

N64

Banjo-Tooie

- Genre: Jump'n'Run
- Entwickler: Rareware
- Hersteller: Nintendo

geplanter Release: 20. November 2000

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps

1 www.wekacityline.de

Herzlich Willkommen! Deutschland auf einem Click! Sie wollen sich schnell und bequem über Ihren Heimat- oder Urlaubsort informieren? Freizeidat und Statistiken! Suchen Sie die Region, die Sie besuchen wollen! Nutzen Sie jetzt Deutschlands umfassendste Orts- und Stadtverzeichnis!

www.wekacityline.de

2 <http://kostenlose-warenproben.de/>

Lebenstipps haben einen Zahlenwert. Sie tun sich leichter, wenn Sie die richtigen Produkte wählen. Bekommen Sie kostenlose Warenproben! Willkommen bei kostenlose-Warenproben.de! Hallo, liebe Freunde des Schnorrers und des Bettlers!

http://kostenlose-warenproben.de/

3 www.gewinnspiele.com

Heute ist euer Glückstag? Dann ab zu Gewinnspiele.com. Hier findet ihr eine täglich aktualisierte, nach vier Kriterien (Wert der Preise, Schwierigkeit, Zeitaufwand, Gesamteindruck) sortierte Auflistung von Websites, bei denen man an Gewinnspiel teilnehmen kann.

www.gewinnspiele.com

4 www.jungekarriere.de

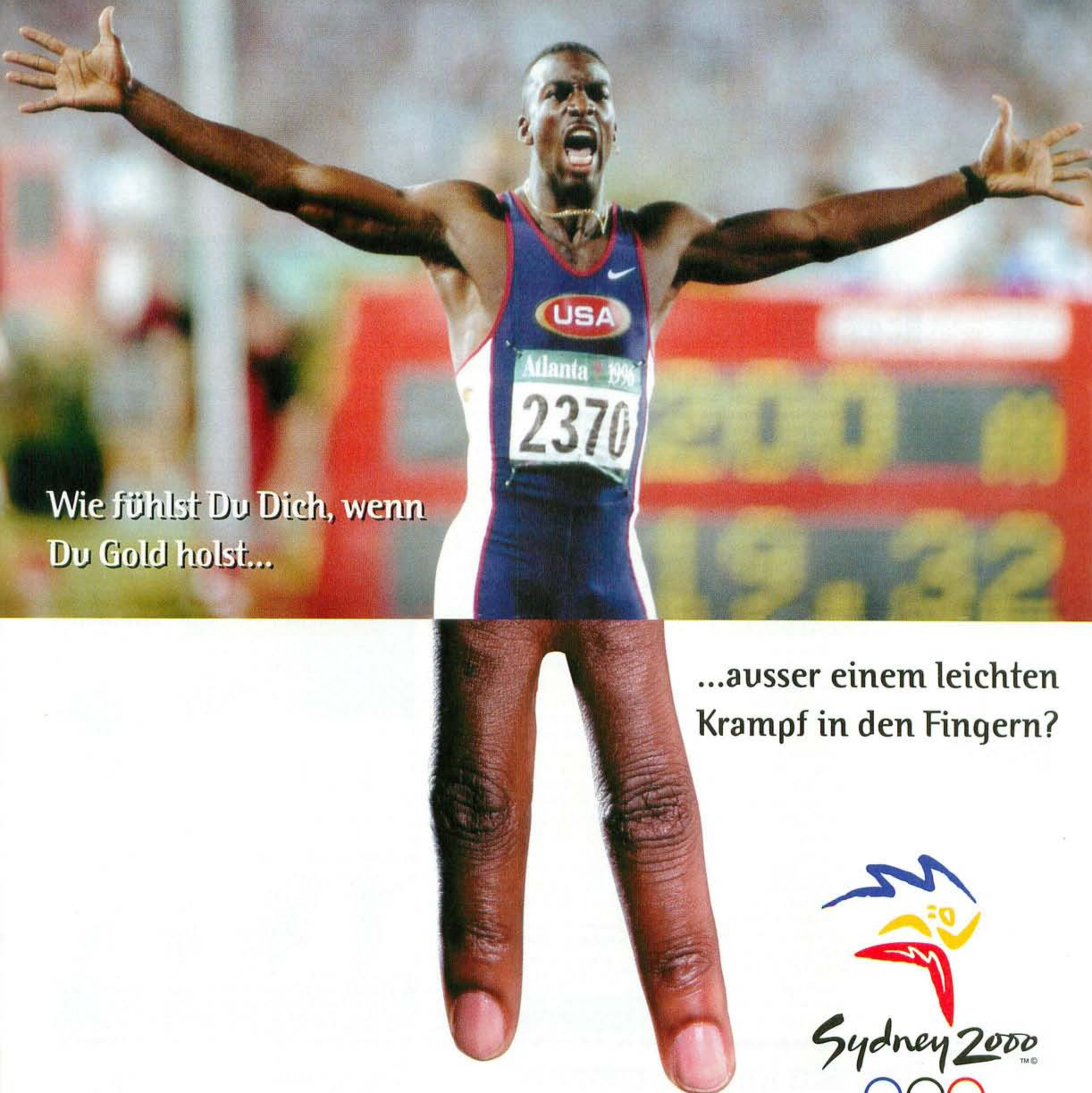
Gerade mit der Schule fertig geworden? Auf der Suche nach einem Praktikumsplatz? Interessiert, was andere Leute so verdienen? Versessen darauf, eine gute Bewerbung zu schreiben? Jungekarriere.de liefert Antworten und Tipps zu all euren Fragen.

www.jungekarriere.de

5 www.spacenews.de

Die Site für alle, die weltraumtechnisch auf dem Laufenden bleiben wollen: Aktuelle Newsmeldungen um die Mächschaften der NASA und ESA, Infos zu den Themen Astronomie, Geschichte etc. Außerdem gibt's Forum und Chats für Mondsuchtlinge.

www.spacenews.de



Wie fühlst Du Dich, wenn
Du Gold holst...

...ausser einem leichten
Krampf in den Fingern?



Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Entwickelt von



Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. "TM © SOCOG 1996". Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Verlieb durch

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



News Focus

First Look

Hier findet ihr stets neueste Shots kommender Hits!



CHICKEN RUN
 ■ Action/Adv.
 ■ Blitz Games/Eidos
 ■ Dezember 2000
 Hilft Rocky und Ginger, beide von Beruf angehende Suppenhühner, ihrem Schicksal im Kochtopf zu entkommen. Anspielungen auf namhafte Hollywood-Streifen gepaart mit Stealth- und Action-Elementen versprechen einen guten Mix.



STAR WARS DEMOLITION
 ■ Rennspiel
 ■ Lucas Arts/THQ
 ■ Weihnachten 2000
 Wurde mittlerweile auch für Dreamcast angekündigt! Man könnte es auch als "Episode I Racer mit Waffen" bezeichnen. Als einer der vielen Rennschauplätze muss übrigens auch die Oberfläche des Todesstern erhalten.



SLASH OUT
 ■ Prügelspiel
 ■ Sega
 ■ TBA
 Nachfolger zu Spike Out. Vorerst offiziell für Naomi Boards angekündigt. Freut euch auf vier spielbare Charaktere, ein atmosphärisches Mittelaltersetting, sowie jede Menge neue Special Moves und Power-Ups.



OMNIKRON: THE NOMAD SOUL
 ■ Action/Adv.
 ■ Electronic Arts
 E.A. bläst zu GBC-Offensive. Neben dem jüngst angekündigten Action/Jump'n'Run Merlin und einer Road Rash Umsetzung könnt ihr jetzt auch digital-mobil den Sheerwood Forrest unsicher machen.



■ Lara the Ghost: Lara kann sich nun lautlos an ihre Gegner heranschleichen und sie per Chloroformtuch einschläfern. (DC)



▲ Looking good: PC-User (und leider nur die) werden dank Leveleditor die Möglichkeit haben, einige Stages zu basteln.

Lara Croft, die Fünfte!

Ihr habt nicht wirklich geglaubt, dass Teil IV der Letzte war, oder?

Der Test eines neuen *Tomb Raider*-Spiels am Ende eines Videospieldjahres ist eigentlich fast so sicher wie die Bekanntgabe der Lottozahlen am Samstag Abend. So wunderte es dann auch nicht, dass Eidos schon jetzt beginnt, die Fachpresse mit ersten Infos zu *TRV* zu bombardieren.

Wie der vierte Teil der Saga ausgeht, dürften die meisten von euch wissen (wer nicht, der lese bitte ab dem nächsten Absatz weiter): Unsere mutige Lara wird unter einem Berg aus Steinen in einer Höhle mitten im tiefsten Ägypten begraben. Und? Ist sie nun mausetot oder mit einem blauen Auge davongekommen? Mal ehrlich, wieviel Sinn würde es machen, jetzt wo bereits ein neues *Tomb Raider*-Spiel für die PS2 angekündigt wurde, Goldesel Lara einfach so in Ägypten verrotten zu lassen? Richtig, womit wir auch schon bei *Tomb Raider V* für PS1 und DC wären. Was es mit der Wiederauferstehung von Mrs. Croft auf sich hat, werden wir wohl erst im Abspann erfahren.

In Wahrheit ist Teil V nämlich nur eine Aneinanderkettung von Rückblicken auf vier spannende (nachspielbare) Abenteuer aus dem Leben unserer Silikonheldin, von denen sich ihre trauernden Bekannten Winston (der Butler), Jean-Yves (Laras Archäologiekumpel aus Frankreich) und Vater Dunstan gegenseitig erzählen. Im ersten Abenteuer muss sich Lara mit Larson und Piere, zwei finsternen Gestalten aus Teil I herumschla-

gen – es kommt zu einer spektakulären Verfolgungsjagd in den Straßen Roms. In Abenteuer Numero zwei dreht sich alles um die sog. magische "Lanze des Schicksals", die zusammen mit einem deutschen U-Boot im 2. Weltkrieg versunken sein soll, sich nun aber angeblich in den Händen des KGB befindet. Lara und Jean Yves haben eine heiße Spur, die sie ins russische Murmansk führt ... Adventure #3: Die 16-jährige Lara verbringt zusammen mit Winston und Vater Dunstan ein paar Tage auf einer Insel in Irland, welche – wie Lara schnell feststellen muss – von merkwürdigen Gestalten des Lichts heimgesucht wird. Trotz Ausgehverbot schnappt ihr euch ein Boot und geht der Sache auf den Grund. Mission Impossible heißt es schließlich in Abenteuer Nummer vier: Gezwängt in einen pechschwarzen Latexanzug müsst ihr möglichst unauffällig ein mysteriöses Artefakt aus dem Inneren eines höllisch bewachten Wolkenkratzers entwenden. Tarnung und gefährliches High-Tech-Spielzeug geben hier den Ton an. Wie ihr seht, hat Core Design sich ganz klar zum Ziel gesetzt, erfolgreiche Komponenten aus allen *Tomb Raider*-Spielen in einem Produkt miteinander zu verquicken und das

Tomb Raider – Die Chronik

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Core Design
- Hersteller: Eidos Interactive
- geplanter Release: November 2000



Angelina Jolie

■ Geboren am 4. Juni 1975 in Los Angeles, CA. Vater und Mutter beide Schauspieler. Nach "Gone in Sixty Seconds" und "Girl Interrupted" jetzt offizielle Lara Croft-Darstellerin, des sich bereits in der Produktion befindlichen Films zum Spiel.



Ganze technisch zu optimieren. Neben verbessertem Lightning und einer geschickter agierenden KI wurden uns neue Waffen wie z.B. ein Wurfhaken (vergleiche *Turok 3*) und Nahkampftechniken (Gegner mittels Chloroform betäuben usw.) versprochen.

◀ Immer schön das (Gleich-) Gewicht wahren: Lara kann nun wie eine Zirkusnixe balancieren. (DC)



▲ Sexy, sexy: Das neue Latex-Stealth-Outfit passt Lara wie angegossen. (PS)



■ Schwer bewaffneter Sturmsoldat und Scharfschütze: Diese Gegner werden euch in den realen Level zu schaffen machen. ■ Und hier zwei Gegner aus dem mittelalterlich angehauchten Irland-Level: links ein Totengeist, rechts ein antiker Krieger.

Boarden im Wohnzimmer

Skate- und Snowboard-Fans aufgepasst. Ende September erscheint über Guillemot das von Thrustmaster entwickelte, zur PlayStation und PS2 kompatible FreeStyle Board, welches die physikalische Eingabe von Links- und Rechts-Lenkbewegungen akkurat in entsprechenden Spielen simulieren soll. Tasteneingaben erfolgen mittels dem Dual-Shock-kompatiblen Einhand-Controller. Eine Antirutsch-



■ Spacig: Fast so freaky wie eine Tanzmatte

Beschichtung soll für den nötigen Halt sorgen. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 169,95 DM. Ein ausführlicher Test folgt in Kürze.

Gut gerüstet

InterAct wird pünktlich zum Launch der PS2 ein umfassendes Zubehörangebot anbieten. Neben einem Multiplayer-Adapter, einer DVD-Fernbedienung und einem SCART-Kabel will man zwei solide Pads in die Regale stellen. Das Standard-Modell nennt sich Dual Impact 2 GamePad, die Deluxe-Variante, welche mit einer Sensitivitätsregelung für alle analogen Buttons ausgestattet ist, läuft unter dem Namen StormChaser. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft sollen das Blue Thunder Racing Wheel (Lenkrad inkl. Pedale und Kupplung), eine Lightgun (Name: ThunderStrike), ein Arcade-Stick, getauft Shadow Blade, sowie ein Angel-Controller erscheinen.



Auflösung – Madcatz Verlosung

Und der erste Preis, das DC Lenkrad MC 2, geht an: **Marlo Krauss, Maikammer**
 Der zweite Preis, das DC Madcatz Lenkrad MC 1, geht an: **Tieu Buu-Loc, Berlin**
 Der dritte Preis, eine DC Madcatz Dream Blaster Gun, geht an:
Michel Samulionis, Eichwalde
 Der fünfte und vierte Preis, ein Dreamcast Madcatz Dream Pad, geht jeweils an:
Johannes Scherle, Wertingen
Anita Müller, Maikammer
 Der zehnte bis sechste Preis, eine Dreamcast Visual Memory von MadCatz, geht an:
Björn Willige, Bonn
Eric Förtser, Sarnov
Arne Tüscher, Marburg,
Jens Neumann, Leipzig

Auflösung – Resident Evil Verlosung

Der erste Preis, nämlich eine Paintbrush-DC-Konsole gewinnt: **Daniel Stöhler, Dortmund**
 Den zweiten Preis, ein DC Keyboard gewinnt: **Stefan Grossmann, Frankfurt**
 Den dritten Preis, ein mal *Code Veronica*, gewinnt: **Güther Kampfl, Harburg**
 Den vierten Preis, ein *ChuChu Rocket!*, gewinnt: **Andreas Kunt, Weilheim**
 Den fünften Preis, ein *Code Veronica* Poster, gewinnt: **Peter Gerbach, Zwenkau**

Auflösung – SCREAM Verlosung

Den ersten Preis, eine eigene Kinovorführung mit bis zu 100 Freunden hat gewonnen: **Frank Nullmeier, Verden**
 Der zweite Preis, eine Original Scream-Maske, gewann: **Sven Ruprecht, Erfurt**
 Der dritte Preis, ein Scream-Soundtrack, geht an: **Christian Maasz, Kreuztal**

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	148
Arjay Get your Games	133
Eidos Interactive	13
ELCON Elektrotechnik GmbH	141
Electronic Arts	4-5
Fire International (Deutschland) GmbH	137
Future Verlag GmbH	19, 21, 23, 31, 38-39, 111, 125
Game Activity	17
Game It! Entertainment Software AG	147
Gamesquare Versand	113
Gamestore	107
Konami Deutschland GmbH11	11
Media Attack	143
netbrain ag Magellan Haus	52
Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH	2, 67-82
T.G. Computer	113
Wolfsoft GmbH	139

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst...

Preise, Fakten, Termine

Segas *Samba de Amigo* soll am 18. Oktober in den USA erscheinen. Der genaue Preis inkl. Rasselcontroller wurde jedoch noch nicht bekannt gegeben. +++ Verkehrte Welt? Wer sich in den USA drei Jahre lang an Microsofts Internetdienst MSN bindet, erhält eine Dreamcast-Konsole inkl. Tastatur und vier Games als Dankeschön. Die monatlichen Zugangskosten betragen 21,95 \$ US (ca. 47,- DM). +++ Sony nennt's Platinum, Nintendo Player's Choice und von Sega of America werden erfolgreiche Top-Hits seit Ende August vergünstigt als sog. All-Star-Edition angeboten. Den Anfang machen *NFL 2K*, *NBA 2K*, *House of the Dead 2*, *Sega Bass Fishing* und *Sonic Adventure*. Ab dem 31. Oktober soll schließlich noch *Crazy Taxi* verfügbar sein. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 19,99 \$ US. Wo wir gerade bei Sega sind: Unter www.sega.com/sega/game/nfl2k1_launch.jhtml hat man eine tolle Website zum Thema *NFL 2K1* inkl. Entwicklerinterviews, Wallpapers usw. gelauncht. Sehenswert! +++ Sonys redesignede, in der Größe geschrumpfte PlayStation 1 (auch unter dem Namen PSOne bekannt) wird in den USA ab dem 19. September für einen Preis von 99,99 US \$ käuflich zu erwerben sein. +++ Der US-Bundesstaat Indianapolis hat

einen rechtlichen Bann gegen Gewaltlastige Arcade-Spiele durchgesetzt. Die seit dem 1. September geltende Verordnung soll zur Senkung der Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen beitragen. +++ Auch von BigNs neuem 64-Bit Meisterwerk *Zelda Majora's Mask* (N64) wird es wieder eine Limited Edition geben. Wer das Spiel rechtzeitig (in den Staaten) vorbestellt, hat gute Chancen auf ein goldenfarbenedes Modul inkl. spacigem 3D-Spielelogo-Aufdruck. +++ Ulala, Segas sexy Maskottchen aus *Space Channel 5* wird am 7. September in dreidimensionaler Form einen Auftritt bei den MTV Music Awards feiern und den Gewinner der Auszeichnung "bestes Dance-Video" bekannt geben. +++



▲ Ab September online: NFL 2K1 (DC)



USA

Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet...

Japan bleibt in Bewegung

Tales of Eternia (Artwork rechts), Namcos lang erwartetes Rollenspiel, soll im November auf drei CDs erscheinen. +++ Am 17. August war es soweit: Sega Japan veröffentlichte eine Neuauflage ihrer Internettastatur, diesmal in transparentem Design mit schwarzen Tasten. Preis: 4500 Yen. Außerdem erschien am selben Tag eine Web-Maus samt Scrollrad (transparent weißes Design), die zum Preis von 2500 Yen angeboten wird. Beide Produkte werden vorerst exklusiv über Segas Online-Store D-Direct angeboten. +++ Koei konnte von *Shin Sangoku Musou (Dynasty Warriors 2)* für PS2 in Japan bereits 300.000 Stück ausliefern und gab sich optimistisch, weltweit bis zu einer Million Exemplare verkaufen zu können. +++ Sega.Com Asia hat eine Kooperation mit dem taiwanesischen Netzwerkiganten GigaMedia angekündigt, um auch in Taiwan (dort gibt es 400.000 DC-User) DC-Internetdienste, sprich Online-Shopping und -Gaming, sowie zukünf-



tig High-Speed-Verbindungen anbieten zu können. Durch diesen Schritt möchte man in den nächsten zwei Jahren etwa 800.000 neue DC-Besitzer dazu gewinnen. +++ *Sega Marine Fishing*, der Nachfolger zu *Get Bass*, wird einen sog. Aquarium Modus besitzen, der es euch erlaubt, gefangene Fische hinter gläserne Gardinen zu verbannen. Einmal im Aquarium eingebunkert, soll es möglich sein, den Fischen ihr neues Zuhause mit diversen Items zu verschönern. Diese müssen natürlich erst gekauft werden. Das Spiel soll am 19. 10. für 5800 Yen erscheinen. +++ Pacific Century Cyber Works Limited, eine der weltgrößten, in Hongkong ansässigen New Economy Firmen, hat den jap. Videospieleentwickler Jaleco (*Carrier*, *Stepping Selection*) mit einem Aktienanteil von 81 % praktisch akquiriert. Durch diesen 500-Mio.-DM-Deal will PCCW seine Aktivitäten in Japan ausweiten.



JAPAN

News Focus – Promarkt Charts

PLAYSTATION

1	(1)	FRONTSCHWEINE	Infogrames
2	(2)	COLIN MC RAE RALLY 2.0	Codemasters
3	(5)	F 1 2000	EA
4	(3)	VAGRANT STORY	Square Soft
5	(4)	ANSTOSS PREMIER MANAGER	Infogrames
6	(7)	FINAL FANTASY VIII	Sony
7	(17)	THE DUKES OF HAZZARD	UBI Soft
8	(9)	COLD BLOOD	Sony
9	(6)	GRAN TURISMO 2	Sony
10	(8)	NEED FOR SPEED – PORSCHE	EA



▲ Frontschweine

NINTENDO 64

1	(1)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
2	(2)	ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.	Acclaim
3	(3)	TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
4	(4)	SHADOWMAN	Acclaim
5	(7)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim
6	(8)	DONKEY KONG 64	Nintendo
7	(5)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
8	(9)	RE-VOLT	Acclaim
9	(11)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10	(12)	OPERATION WINBACK	Virgin



▲ Pokémon Stadium

DREAMCAST

1	(1)	DEAD OR ALIVE 2	Acclaim
2	(2)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
3	(3)	ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	Sega
4	(4)	CRAZY TAXI	Sega
5	(5)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Crave
6	(W.E)	SILVER	Infogrames
7	(7)	NHL 2K	Sega
8	(W.E)	SOUL CALIBUR	Sega
9	(8)	FUR FIGHTERS	Acclaim
10	(W.E)	SONIC ADVENTURE	Sega



▲ Dead or Alive 2

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	(5)	ASTERIX: AUF DER SUCHE NACH IDEFIX	Infogrames
6	(7)	WARIO LAND 3	Nintendo
7	(6)	TOMB RAIDER	THQ
8	(W.E)	MARIO'S PICROSS	Nintendo
9	(8)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
10	(W.E)	TETRIS DELUXE	Nintendo



▲ Pokémon – Gelbe Edition

USA – CHARTS

1	N64	Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo
2	PS	Jampack Summer 2K	Sony
3	PS	Tony Hawk's Pro Skater	Activision
4	DC	World Series Baseball 2K1	Sega
5	PS	Legend of Dragoon	Sony
6	PS	Spec Ops	Take 2
7	N64	Perfect Dark	Nintendo
8	PS	Driver	GT Interactive
9	N64	Star Wars Episode 1: Racer	Nintendo
10	PS	WWF Smackdown!	THQ



▲ Kirby 64: The Crystal Shards

JAPAN – CHARTS

1	N64	Mario Story	Nintendo
2	N64	Mario Tennis 64	Nintendo
3	PS2	Shin Sangoku Musou	Koei
4	GB	Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent	Konami
5	PS	SD Gundam G Generation-F	Bandai
6	DC	Grandia 2	Game Arts
7	PS	Great Detective Conan 3	Bandai
8	PS	JikkYOU Powerful Pro Baseball 2000	Konami
9	DC	All Japan Pro Wrestling: Giant Gram 2000	Sega
10	PS	Final Fantasy IX	Square



▲ Mario Story

Die geheime Liste

Hier eine nach Genres aufgeteilte (noch inoffizielle) Liste aller Spiele, die zum US-Launch der PS2 am 26.10.2000 erscheinen sollen.

Actionspiele/Shooter:

Armored Core 2 (Agetec)
 Dynasty Warriors 2 (Koei)
 Gauntlet – Dark Legacy (Midway)
 Gun Griffon Blaze (Working Designs)
 Silpheed – The Lost Planet (Working Designs)
 Star Wars – Starfighter (LucasArts)
 Silent Scope (Konami)
 TimeSplitters (Eidos)
 X Squad (EA)

Sportspiele:

ESPN X-Games Snowboarding (Konami)
 FIFA 2001 MLS (EA)
 Madden NFL 2001 (EA)
 SSX (EA)
 Swing Away (EA)

Strategiespiele:

Kessen (EA)
 Theme Park World (EA)

Puzzlespiele:

FantaVision (SCEI)
 Super Bust A Move (Acclaim)

Beat'em Ups:

Street Fighter EX3 (Capcom)
 Tekken Tag Tournament (Namco)

Rennspiele:

Fusion GT (Crave)
 RC Revenge Pro (Acclaim)
 Ridge Racer V (Namco)
 Smuggler's Run (Rockstar)

Rollenspiele:

Eternal Ring (Agetec)
 Evergrace (Agetec)
 Summoner (THQ)





First Look

Das werdet ihr bald auf eurem GBC spielen können!

BigN goes Next Generation

Haltet euch fest. Jetzt geht's los!

Noch vor Nintendos Haus- und Hofmesse (die Spaceworld) war es soweit: Im Internet wurden die ersten Screenshots zu zahlreichen GameBoy Advance (GBA) Spielen gesichtet, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Auch unbestätigte Infos zur angepeilten Preisgestaltung und Modulgröße des GBA machten im Netz die Runde: Demnach soll der GBA in den USA zum Start 99 Dollar kosten und Module mit einer Größe von bis zu 256 MBit (entspricht dem Datenumfang eines Perfect Dark oder Zelda 64) aufnehmen können. Softwaretechnisch soll's ebenfalls heiß hergehen. Allein von Activision befinden sich mindestens drei Titel in der Entwicklung: Vigilante 8: Second

Offense, Star Trek: Invasion und eine Nimm-Mit-Version eines gewissen Ninja-Spiels. Konami bastelt offiziell an einer Umsetzung des Gruselhits Silent Hill.

Websurfer sind bereits informiert, alle anderen dürfte es interessieren, dass der finale Name des Dolphin nicht Dolphin aber auch nicht, wie oftmals spekuliert, StarCube heißen soll. Statt dessen könnte sich Nintendo wohl eher für die schlicht klingende Bezeichnung Nintendo Game Cube (kurz NGC, bzw. GC bzw. Cube) entscheiden – Internetdomains rund um diesen Namen ließ sich BigN unlängst reserviert. Insider tippen auf einen DC-ähnlichen US-Launchpreis von rund 199 Dollar. Spekulationen



hin oder her – auf Grund ungünstiger Redaktionsschlussstermine gibt's den offiziellen Informations-Overkill zu beiden Nintendo-NextGen-Geräten leider erst im nächsten Heft. Stay tuned!

▲ Der Shooter **Sin and Punishment** wird als einer der N64 Top-Titel der Spaceworld gehandelt.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
■ Activision
■ Skateboarding
■ November
13 coole Skater mit individuellen Moves, sieben abgedrehten Kurse, eine Gamelink-Option und hoffentlich stark verbessertes Gameplay gegenüber dem mittelmäßigen ersten Teil sollen diesem Game zu hohen Ehren verhelfen.



ALONE IN THE DARK 4
■ Infogrames
■ Act./Adventure
■ Winter 2000
Ohne Scherz – was ihr hier seht, ist echte Spielgrafik – wir haben's auf der E3 gespielt! Dank intensiver Nutzung des sog. High-Color-Modus, werden vom GBC bis zu 2000 Farbe gleichzeitig dargestellt. Animierte Hintergründe und Sprite Scaling setzen dem Ganzen die Krone auf.

Endlich da: die ersten GameBoy Advance Screenshots!



▲ **Dropzone**. Die von Pocket Studios (UK) entwickelte Umsetzung sieht schon jetzt genial aus.



MARIO KART ADVANCE
Game Boy Advance
▲ Darauf haben wir gewartet: **Mario Kart Advance** könnte dank 4-Spieler-Modus DER Top-Hit werden.



MEGAMAN EXE
Game Boy Advance
▲ Noch ist wenig über Capcoms **Megaman EXE** bekannt, es scheint aber kein Action-Game zu werden.



MOMOTAR MATSURI
Game Boy Advance
▲ **Momotar Matsuri** ist ein RPG und gleichzeitig zweiter GBA-Titel von Hudson.



▲ **The Adventures of Pinobee**. Entwickelt von Hudson; soll noch diesen Winter in Japan erscheinen.



▲ **Pocket GT**: 256 Farben gleichzeitig, Transparent-, Rauch- und Funken-Effekte – Wahnsinn!



▲ Und noch ein Fun-Racer. Kann es Konamis **Wai Wai Racing** mit **Mario Kart Advance** aufnehmen?



▲ So könnte er aussehen, der **GameBoy Advance**. Die **Spaceworld** wird dieses Geheimnis lüften.



GAUNTLET
■ Midway/Konami
■ Action
■ November
Und auch hier sagt ein Bild mehr als 1000 Worte. Bleibt nur noch zu hoffen, dass man via Linkkabel antreten kann.



SCHWEIZ

Versandhandel & Ladengeschäft

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



Ladengeschäft Zürich

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



NG4: Zelda 2, Banjo Toie, Resi Evil Zero!
Nebst Games führen wir auch Animes, BB Guns, Soundtrack zu Games und vieles mehr!

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

PlayStation 2

Jetzt PAL oder USA Version vorreservieren!
Die Knaller: Onimusha, ONI, World Soccer (Konami), Gran Turismo 2K

Dreamcast



Umbau zum Abspielen aller Versionen Fr. 39.-
Der Hit: Bleemcast (Spielt PSX Spiele auf Dreamcast)
Die Top Hits: Eighteen Wheeler, Ferrari F355, Half Life, Hidden & Dangerous, Metropolis-SR, Shenmue uvm....



Umbau zum Abspielen von Importspielen Fr. 39.-
Die Top Hits: Driver 2, Tenchu 2, Tony Hawk 2, Dino Crisis 2, Medal of Honor 2, Final Fantasy 9 uvm....

Occasions Spiele ab Fr. 29.-. Wir machen Eure durchgezockten Spiele zu Bargeld! Ruft an! Händleranfragen erwünscht.



NEU IN BERN: TSUNAMI VIDEOGAMES - Kramgasse 17 - 3011 Bern - Tel 031/3 11 57 27 - Fax 031/3 11 57 26



Bits

AUF DIE SCHIPPE GENOMMEN

■ Einen sehr originellen Titel (ernst gemeint) scheint Konsolenspezialist (nicht ernst gemeint) Cryo Interactive in der Pipeline zu haben. Ihr schlüpft in die Rolle des Antihelden "Gift" – so übrigens auch der Name des Spiels – welcher eine Prinzessin namens Lolita Globo (schön soll sie sein) befreien muss. Um dies zu erreichen, müsst ihr sieben Zwerge aus sieben Welten retten, die euch anschließend helfen, die achte und letzte Welt zu betreten. Das Action-Adventure, welches Game Designer Philip Ulrich von Entwickler Eko Software schon seit zehn Jahren vorschwebt, ist bevölkert von parodierten Charakteren bekannter Videospiele, Cartoons und Filme. Erste Artworks wurden bereits freigegeben, eine erste spielbare (PC-)Version wird für die ECTS erwartet. Konsolentechnisch sind GBC und PS2-Versionen geplant.

METAL GEAR 2 VERSION 2

■ Solid Snakes Fans werden sich freuen: Konami plant pünktlich zur ECTS einen funkelneulernen Trailer (hoffentlich genauso lang wie der auf der E3) zu MGS2 für PS2 zu zeigen. *Zone of the Endes* (PS2) soll erstmals in spielbarer Form gezeigt werden und von ISS für PS2 (als Japan-Import bereits erhältlich) wurde eine komplett fertige Version angekündigt.

MEDAILLE DER EHRE 128

■ Auf einem Presse-Event in Redwood City ließ EA verlautbaren, dass bereits eifrig an einem *Medaille der Ehre* Spiel für PlayStation2 gearbeitet wird, welches im Oktober 2001 erscheinen soll. Außerdem kündigte man ein neues PS-Wrestling Spiel an: *WCW Backstage Assault*. Das von Kodiak Interactive entwickelte Spiel feiert u.a.: 50 Wrestler (weibliche inkl.), 7 Umgebungen und 14 Räume (z.B. Umkleidekabinen usw.) in denen geprügelt werden darf und 40 Gegenstände, die allesamt als Waffe eingesetzt werden können und zudem Schaden an Objekten verursachen.



■ Die Strecken, auf denen unser Bölkstoff-Fan sein Unwesen treibt, müssen noch mit deutlich mehr Details angereichert werden.

► Werner-Erfinder und Exzentriker Brösel auf einer seiner Spezial-Kreationen.



Volles Rohr!

Die vielleicht kultigste deutsche Comic-Figur bekommt ihr erstes Konsolen-Spiel.

Dass es sich bei *Werner – Asphaltbrenner* um ein Rennspiel handeln würde, war klar. Doch ein gewöhnlicher Racer soll es nicht werden. Was sich die Konsolen Newcomer von Phenomedia alles haben einfallen lassen, präsentierten sie uns live vor Ort in Kiel bei der Achterbahn-AG – dem Verlag der beliebten Comics.

Zehn Millionen verkaufte Comic-Alben, drei mega-erfolgreiche Kinofilme mit insgesamt 13 Millionen Kinobesuchern – die Abenteuer um den trinkfreudigen Langnaserich Werner sind Kult. Und immer spielen zweirädrige Motorrad-Kultobjekte eine große Rolle, die nicht nur Fantasieprodukte sind, sondern teilweise wirklich existieren. Und von den Cops gnadenlos verfolgt werden. Ihrer Popularität tut das keinen Abbruch: Über 250.000 Leute (!) wollten Ende der 80er Jahre das Duell zwischen dem aus vier gekoppelten Motoren gebastelten und provozierend „Red Porsche Killer“ genannten Motorrad und einem echten Porsche sehen. Im Spiel selbst – leider konnten wir erst die PC-Version in Augenschein nehmen – tretet ihr als Werner oder Andi auf der "Satten Literschüssel", der Zündapp 50 ccm, oder fünf weiteren Kult-Maschinen gegen eine Roker-Gang im One-Player, Zeit- oder Wettbewerbsrennen an. Im Kampf mit der Strecke (Hafen, Autobahn, Landstraße, Stadt und Dorf) nehmt ihr es auch mit Cabrio-Sonntagsfahrern, Bölkstoff-Lastern, fiesen Cops und gemein platzierten Misthaufen auf. Der Clou: Wenn ihr bestimmte Aktionen wie eine Vollbremsung direkt vor einer Radarkontrolle schafft, passieren witzige Slapstick-Aktionen, die ihr dann im

Replay genüsslich betrachten könnt. Leider war die gezeigte Version noch eine sehr frühe und nicht sehr viel mehr als eine reine Technik-Demo: keine Kollisionsabfrage, karge Landschaften, keine implementierten Ereignisse – da können wir zum gegenwärtigen Zeitpunkt über die Spielbarkeit noch nicht besonders viel aussagen. Es soll aber auf jeden Fall durch Abkürzungen garantiert sein, dass jede Strecke mit jedem Motorrad zu gewinnen ist, da beispielsweise die dicken Teile in Kurven wesentlich langsamer sein werden. Held Werner ist sensationell gut animiert. Flatternde Jacke, herumwirbelnde Haare – leider müssen wir aber davon ausgehen, dass dies für die PS1-Version noch deutlich heruntergefahren wird. Das umfangreichste Spiel wird's garantiert nicht, aber mit Sicherheit ein gefundenes Fressen für alle Fans der Comic-Figur.

PS Werner – Asphaltbrenner

- Genre: Rennspiel
- Entwickler: Exortus/Phenomedia
- Hersteller: United Software
- geplanter Release: November 2000



▲ Wenn ihr die Roker-Gang auf einer kleinen Maschine überholen wollt, müsst ihr eine Abkürzung finden.



▲ In der gezeigten Version (alle Screenshots PC) machte die Hauptfigur animationstechnisch einen guten Eindruck.



▲ Team-Leiter Jano Wnuk ist zuversichtlich, dass Werner den Fans gefallen wird.



▲ Der legendäre Red Porsche Killer in Blech und Blut!

Schnippisches Gewinnspiel

Nein, ihr alten Abgreifer – hier und jetzt gibt's noch nix abzustauben, aber United Software plant nach einer Idee von Werner-Macher Brösel eine Aktion, für die alle Fans ihren aktuellen Verkehrssünder-Punktestand beim Kraftfahrtbundesamt abfragen und dann einschicken. Damit soll vor allem der Mittagsschlaf des Beamenschimmels von vier auf weniger Stunden pro Tag gekürzt und ihm eine kleine Retourkutsche für die vielen Knüppel, die ihm beim Bau und der Straßenzulassung seiner Kult-Objekte zwischen die Beine geworfen wurden, verpasst werden. Sobald es konkrete Infos gibt, erfahrt ihr sie bei uns aus erster Hand.

PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD



Die Zukunft beginnt am

04.10.2000

Die Playstation2. Das Magazin.

Microsoft bleibt am Ball

Alle neuen Xbox-Infos und Gerüchte für euch zusammengefasst.

Obwohl die Veröffentlichung der Xbox noch mehr als ein gutes Jahr auf sich warten lässt, gibt Microsoft gut portioniert ständig weitere, atemberaubende Details zu ihrem ambitionierten Konsolenprojekt bekannt.

Als z.B. jüngst das zur Verfügung stehende Marketing-Budget öffentlich gemacht wurde, staunten viele nicht schlecht: Satte 500 Millionen US Dollar (eine halbe Milliarde!!!) will man für Werbeaktivitäten aller Art ausgeben. Eine Zahl, die selbst bei Branchenprimus Sony für ein paar zusätzliche Schweißperlen auf der Konsolenstim gesorgt haben dürfte. BigM spricht von einem Launch, der den von



Windows 95 nochmal um einiges toppen soll. Außerdem bekräftigt man immer wieder, dass wenn nur irgend möglich, ein gleichzeitiger Launch in allen Territorien (Priorität haben USA und Europa) stattfinden soll. Eine Verschiebungsschlappe, wie sie Sony & Sega in Europa demonstrierten, soll Tabu bleiben.

Auch die Industrie freute sich

Anfang August versorgte Microsoft alle namhafte Xbox-Entwicklerfirmen mit sogenannten XDKs – Xbox Development Kits. Die XDKs sollen nach Aussagen von J. Allard (einem der Denker und Lenker hinter dem ganzen Projekt) bereits den finalen Hardware-Spezifikationen entsprechen. Als Betriebssystem der XDKs fungiert zum jetzigen Zeitpunkt eine extrem abgespeckte Version des Betriebssystems Windows 2000, ausgestattet ist ein XDK, wie hier unschwer zu erkennen, zudem mit einem DVD-Laufwerk (das Laufwerk der fertigen Konsole soll übrigens eins von DVD-Spezialist Thompson sein) ausgestattet. Als Eingabegerät liegt ein USB-Pad der Firma InterAct bei, welches die Produktbezeichnung Hammerhead trägt. Microsoft weist ausdrücklich darauf hin, dass das Design der PC-ähnlichen XDKs und das des Pads in keinsten Weise dem des endgültigen Produkts entsprechen. Die Designarbeiten an Form und Look der Konsole und Pads sollen jedoch schon

extrem fortgeschritten sein; gleiches gilt für das Logo, welches aller Wahrscheinlichkeit noch dieses Jahr enthüllt werden wird. Interessant ist in diesem Zusammenhang ist auch das Gerücht, dass die endgültige Konsole vielleicht sogar mit zwei, statt nur einem Gamepad ausgeliefert werden soll. Preistechnisch sind bereits Zahlen wie 249 (Dollar) im Gespräch. Ein vollständiges Interview mit dem deutschen MS-Xbox-Chef findet ihr übrigens auf www.powerplay.de



▲ Designstudie von *Circus Maximus* (auch PS2), einem Rennspiel von Hasbro.



▲ Hier das XDK, zusammen mit dem beiliegenden Gamepad von InterAct.



▲ *The Republic* von Elixir Studios könnte ein optischer Überflieger werden.

The Wheelman

Eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele bekommt Nachwuchs – *Driver 2* ist unterwegs!

Grand Theft Auto im 3D-Design. Reflections schickt erneut ihren besten Mann an die Front. Der Undercover Polizist Tanner meldet sich mit Blechschaden zurück auf der Straße. Der Action-Racer *Driver 2* nimmt nach unzähligen Vorabinfos erstmals spielerische Dimensionen an. Brennender Asphalt unter den rasanten Vehikelschlachten. Doch nicht nur hinter dem Steuer agiert ihr diesmal das Spielgeschehen, auch zu Fuß durchstreift ihr die Gegend. Kapert andere Automobile und liefert euch so spannende Verfolgungsjagden mit Pick-Ups, Schulbussen oder Krankenwagen. Dank verbesserter Kartenfunktion findet ihr euch in den weitläufigen Terrains zurecht. Auch

Splitscreen-Action ist versprochen – in der nächsten Ausgabe lest ihr dazu mehr. **AO**



▲ Ein verbessertes Kartensystem hilft euch im Großstadtschungel gewaltig.



▲ Tanner zu Fuß – im Nachfolger könnt ihr auch per pedes durch die Straßen hetzen.



▲ Klar, dass es wieder heiß hergeht – wozu ist man auch Undercover-Agent?

DAFÜR LOHNT ES SICH!

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, ausschneiden und abschicken.

Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

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



Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 72,80; Schüler-/Studentenpreis DM 65,00). 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

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CV100

Rollen wie der Blitz

Aprilia-Roller "Sonic" zu gewinnen!!!



Ihr habt richtig gelesen: Zusammen mit Sega verlosen wir einen waschechten Motorroller der italienischen Kult-Firma Aprilia! Alles, was ihr dazu machen müsst, ist eine Postkarte zu schnappen, mit einer Briefmarke und Absender zu versehen und die richtigen fünf Buchstaben darauf schreiben. Bis zum 10.10. nehmen Karten mit den richtigen Antworten noch an der Verlosung teil. Schickt sie an den:

Future Verlag GmbH
Video Games
Stichwort „Kugelblitz“
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Fünf Fragen:

1. Mit welchem Buchstaben wird aus So_ic ein bekannter Videospieldheld?

- a. n
- b. l
- c. x

2. Wie heißt das erste Sonic-DC-Spiel?

- a. Sonic's Adventures
- b. Sonic Adventure
- c. The Adventures of Sonic, the Hedgehock

3. Zu welchem Spielegenre gab es bisher noch kein Sonic-Spiel?

- a. Rollenspiel
- b. Flipper
- c. Rennspiel

4. Wie heißt Sonics alter Gegenspieler?

- a. Dr. Kaputnik
- b. Dr. Robotnik
- c. Dr. Verleihnix

5. Wie heißt Sonics Freundin?

- a. Amy
- b. Britney
- c. Geri

Sonic – die Fakten

Bauart	Luftgekühlter 1 Zylinder 2-Takt liegend
Hubraum	49 ccm
Bohrung/Hub	40 mm x 39,2 mm
Nennleistung	2,4 kW bei 6750 U/min.
max. Drehmoment	3,8 Nm bei 4000 U/min.
Vergasertyp	Dell'Orto
Vergaserdurchmesser	12 mm
Zündung	Magnetzündanlage (CDI)
Lichtmaschinenleistung	60 W
Batterie	12 V 4 AH
Starter	Elektro- und Kickstarter
Kupplung	Fliehkraft
Getriebe	Stufenloses Automatikgetriebe mit Keilriemen
Länge (mm)	1680
Breite (mm)	680
Höhe (mm)	1070
Gewicht (kg)	80 (vollgetankt)
zul. Gesamtgewicht (kg)	260
Gabelbauart	Teleskopgabel
Tankinhalt (Liter)	8
Höchstgeschwindigkeit (km/h)	50

Mitarbeiter des Future-Verlags und Sega Deutschland sind wie ihre Angehörigen von der Verlosung ausgeschlossen. Dem Rechtsweg ergeht's nicht besser – auch er ist ausgeschlossen! Schade drum!

PlayStation! PS one! PlayStation2!

PLAY FUN MAGAZIN

PLAYSTATION ★ WAS SONST

10/2000 Oktober
DM 5,90
s 47,-/Jfr 144,-/Jfr 5,90/
hfr 7,50/hfr 8.300,-

**WAHN-
SINN!**
Lebensgroße
Spider-Man-
Figur zu
gewinnen!

JETZT NUR NOCH
5,90 DM!

**Alien
Resurrection**

Endlich: Der Action-
Kracher im Test!

Sydney 2000

Olympia auf der
PlayStation!

PLAYSTATION 2 MAGAZIN
PSM2
100% TESTS
NEU!

Das 100%
unabhängige
PlayStation2
Magazin!
Die ersten
Seiten schon
jetzt bei uns!

Ab 4. Oktober am Kiosk!

Ins Netz gegangen!

Spider-Man

JETZT
NUR NOCH

5,90 DM!

Alles über

- **PlayStation**
- **PS one**
- **PlayStation2**

Ab 20. September am Kiosk!

Bits

Die Welt der digitalen Unterhaltung kommt nie zur Ruhe. Was noch geschah hier ...

DAS SCHÖNSTE RENNEN DER WELT

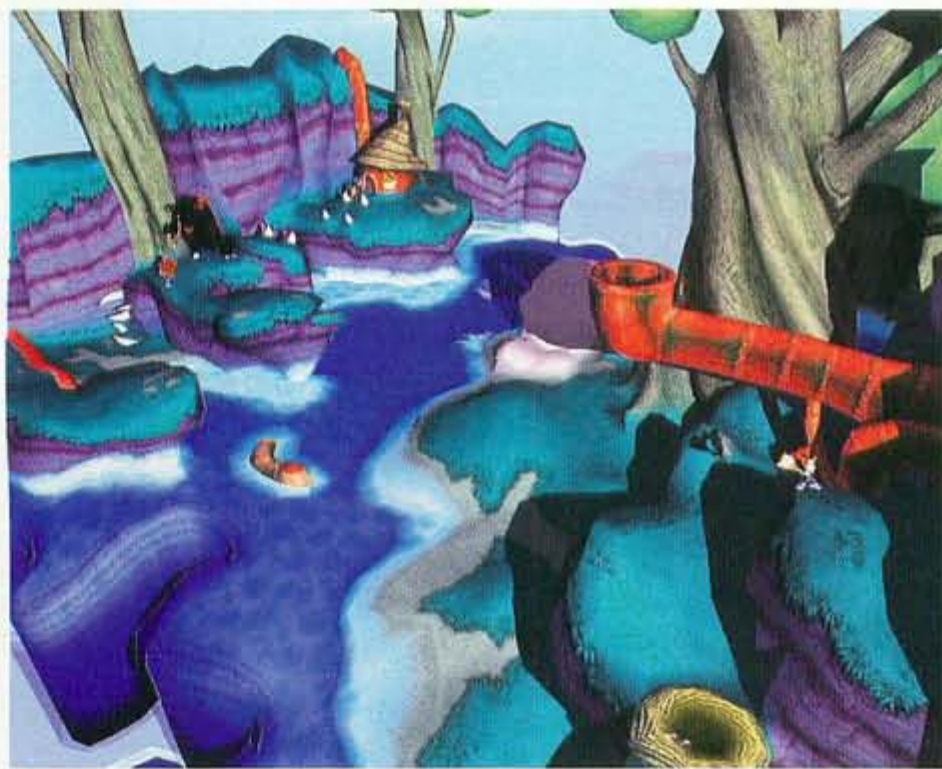
■ SCI hat angekündigt, dass neben der bald anstehenden PS-Version nun auch eine PS2-Fassung des Rennspiels *Mille Miglia* erscheinen wird. Bei *Mille Miglia* handelt es sich um das Spiel zum gleichnamigen Rennen, welches seit 1927 auf italienischen Straßen ausgetragen wird. Die von Climax entwickelte PS2-Version steht für Weihnachten 2001 auf dem Programm und stellt primär Fahrzeuge zwischen 1929 und 1957 ins Rampenlicht.

NAMCOS PS2 RPG

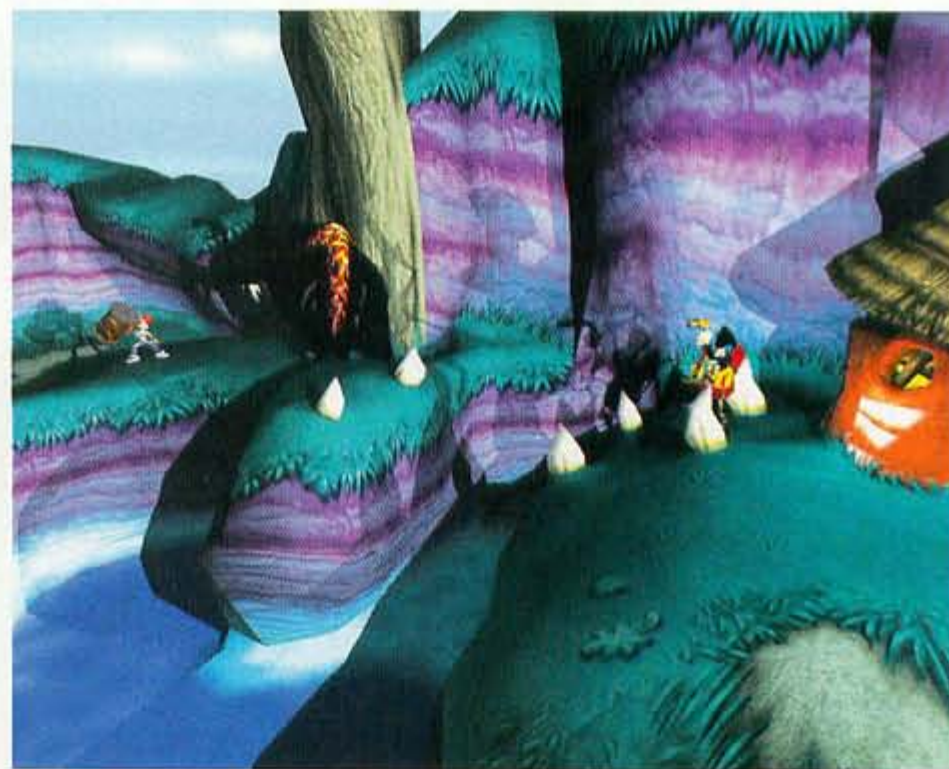
■ Renn- und Prügel-spiel-Experte Namco hat ein Rollenspiel für die PlayStation2 angekündigt. Der Titel: *Seven - Moralu's Cavalry Troop*, welcher als erstes Namco Spiel im DVD-Format veröffentlicht wird, basiert auf handgezeichneten 2D-Grafiken und Animationen. Zur Story: Die Götter des Mittelalters wählten sieben Helden und händigten diesen sieben Waffen aus, um den Frieden auf Erden wiederherzustellen. 100 Jahre später erwachen die Dämonen und Monster, welche vor einem Jahrhundert vertrieben wurden erneut und fallen abermals über die Menschheit her. Ihr spielt eine Kavaleristen frisch von der Akademie, um dem Bösen erneut ein weiteres Mal den Kampf anzusagen. Mehr dazu spätestens auf der nächsten TGS.

DC IM SONDER-ANGEBOT?

■ JCP Penny, eine riesige US-Supermarktkette hat den Preis des Dreamcast noch vor einer offiziellen Preissenkung auf Seiten Segas auf 159,99 \$ US reduziert. In der Vorwoche hatte Wal-Mart Segas 128-Bitter für günstige 149,99 \$ US verkauft, den Preis dann aber wieder auf 199,99 \$ US korrigiert. Preisverfall hin oder her, fest steht, dass Sega, um dem Launch der PS2 entgegenzuwirken, das Dreamcast in Kürze sowohl in den USA als auch in Europa offiziell verbilligen wird. Für die Staaten spekulieren Experten auf 149 Dollar, hierzu-lande wird etwas von 379,- DM gemunkelt.



▲ Die bunte Comicwelt mit den lustigen kleinen Hütten erinnern uns irgendwie an das Schlumpfland.



▲ Auch Jump'n'Run Fans bleiben bei *Malice* sicherlich nicht auf dem Trockenen sitzen.

Böse Dinge im Wunderland

Bill Gates' Xbox fährt zu grafischen Höchstleistungen auf.

Schicke Sache: Argonauts *Malice* zeigt, welches Potential in der kommenden Microsoft-Konsole steckt.

Unter dem Arbeitstitel *Malice* kündigt Argonaut ein Third-Person-Adventure der nächsten Konsolengeneration an. Die erste beeindruckende Präsentation verlief allerdings noch auf einem hochgezüchteten Pentium/III mit 1000 MHz und einer großkalibrigen GeForce-2-Grafikkarte von nVidia. "Shadow Caster" heißt die Grafik-Engine, die eine wahrhaft opulente Bilderflut im flockig-bunten Cartoon-Style auf den Bildschirm zaubert. Sie berechnet satte acht unabhängig voneinander agierende Lichtquellen. In Echtzeit werden dadurch Schattenbilder auf die Landschaft, auf andere Protagonisten und euch selber projiziert.

Die Story lehnt sich an das Lewis Carrolls Kinderbuch *Alice im Wunderland* an. Die darin herumspazierenden Feen, Kinder und Tiere

versprechen wohl eher jugendfreie Unterhaltung. Um jedoch nicht schon im Vorfeld potenzielle Käuferschichten auszuschließen, wählten die Produzenten den etwas düsterer klingenden Namen *Malice*, auf gut deutsch "Bosheit".

Argonaut-Entwickler Jez San schließt außerdem eine Konvertierung auf andere Systeme nicht aus. So bleiben eine Dolphin- und eine PS2-Version für euch sehr wahrscheinlich. Offiziell bestätigt ist selbstverständlich wieder einmal nix – das kennt man ja!

Die Programmierbande ist jedoch in der Vergangenheit nie durch einseitige Konsolenunterstützung aufgefallen. Ob nun *Red Dog* für Dreamcast, *Buck Bumble* für N64 oder *Croc* für PS und GBC – Argonaut deckt eigentlich immer die volle Palette ab. **AO**

Xbox

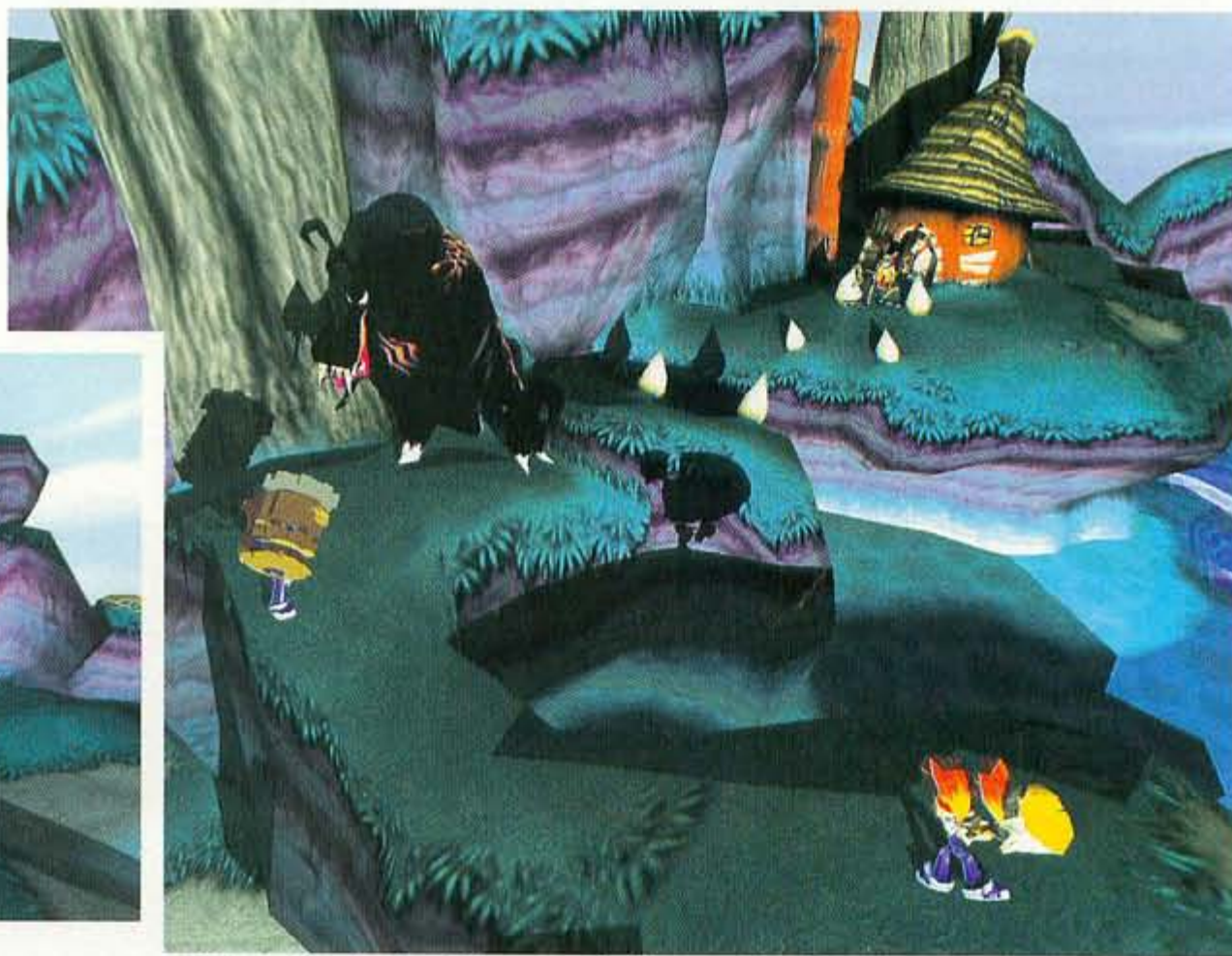
Malice

- Genre: Adventure
- Entwickler: Argonaut
- Hersteller: TBA

■ geplanter Release: 2001



▲ Vom eigenen Schatten verfolgt. Bewaffnet mit einer großen Keule schleicht unserer Rotschopf durch die Landschaft.



▲ Diesen Fiesling in Ochsgestalt gilt es zu überlisten. Der Weg zum Eigenheim will erkämpft werden.



▲ Noch lachen sie, unsere typisch amerikanischen Schulfreunde, die noch nichts von dem bevorstehenden Crash ahnen.



▲ Aufpassen! Alex und seine Freundin Clear haben doch nicht einen Flugzeugabsturz überlebt, um jetzt von einem Auto überrollt zu werden – oder vielleicht doch?



▲ Warum haben wir nicht solche Lehrerinnen gehabt? Kristen Cloke als Valerie Lewton ist leicht verstört – kein Wunder nach den letzten Ereignissen.



▲ "Im Falle eines plötzlichen Druckverlusts fallen Sauerstoffmasken aus der Decke herunter." Aha, so sieht das also aus.



▲ Auch die gute Miss Lewton hätte sich einen Klassenausflug nach Paris nicht so aufregend vorgestellt.



▲ Was geht denn hier ab? Außerirdische? Wo ist Fox Mulder, wenn man ihn am dringendsten braucht?

Ab ins Kino!

Seht euch den Mystery-Thriller *Final Destination* in einer exklusiven Vorpremiere an – zusammen mit der Video-Games-Crew!

Wenn ihr Mystery-/Gruselfilme mögt, solltet ihr euch den Namen *Final Destination* merken. Der Film um die sieben Überlebenden eines Flugzeugabsturzes ist die erste Kinoproduktion von Glen Morgan und James Wong, die sich schon diverse *Akte-X*- und *Millennium*-Folgen sowie die unvollendete SF-Serie *Space: 2063* ausgedacht haben.

Der deutsche Verleih des Streifens, die Kinowelt Medien AG, ließ sich nicht lumpen und spendierte uns nicht bloß eine Handvoll Freikarten, sondern gleich einen kompletten Kinosaal. Damit wir von der Video Games uns darin nicht so allein fühlen, laden wir euch ein, vorbeizukommen: Es gibt 75 mal zwei Karten zu gewinnen. Aber nur, wenn ihr schnell seid, denn der Kinoabend findet schon Mitte September statt. Eure Postkarte an den

Future Verlag GmbH
Video Games
Stichwort „Concorde“
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

► Regisseur und Drehbuch-Mitautor James Wong und Devon Sawa (spielt Alex Browning) besprechen die nächste Szene.

sollte daher spätestens am 14.9. im Briefkasten landen, damit wir noch Zeit haben, die 75 Gewinner zu alarmieren. Telefonnummer beziehungsweise E-Mail-Adresse nicht vergessen, sonst können wir euch nicht rechtzeitig benachrichtigen. Der Film startet am 19.9. um 20:15 Uhr im Maxx (U-/ S-/ Straßenbahnhaltestelle Isartor) direkt in der Münchner Innenstadt. Achtung: Wir übernehmen keine Fahrtkosten und sonstige Späße, macht also nur mit, wenn ihr auch wirklich am 19.9. nach München kommen könnt. Ausgeschlossen von der Verlosung sind alle Mitarbeiter der Kinowelt Medien AG und des Future-Verlags sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg muss wieder mal draußen bleiben.



Wichtig: Einsendeschluss schon am 14.9.2000!

Final Destination – der Film

Worum geht es überhaupt?

Alex Browning, der mit seiner Highschool-Klasse nach Paris fliegen will, spürt schon im Flughafen, dass irgend etwas nicht stimmt.

Im Flugzeug hat er dann eine Vision von einem Flugzeugabsturz – er flüchtet panisch mit fünf Mitschülern und einer Lehrerin aus der Maschine, die wenige Minuten nach dem Start explodiert. Makaber aktuell, wenn ihr euch an das Concorde-Unglück in Paris erinnert.

Doch jetzt geht der Zirkus erst richtig los: Das FBI interessiert sich für Alex und seine Freunde, die dem Tod gerade noch mal entwischt sind. Der lässt sich jedoch nicht so einfach austricksen und so setzt der Sensenmann alles daran, seine Totenbilanz so schnell wie möglich wieder auszugleichen. Keine Angst, *Final Destination* ist kein billiger Schocker oder lahmer *Scream*-Aufguss, sondern eher eine moderne Fassung des Fluchs

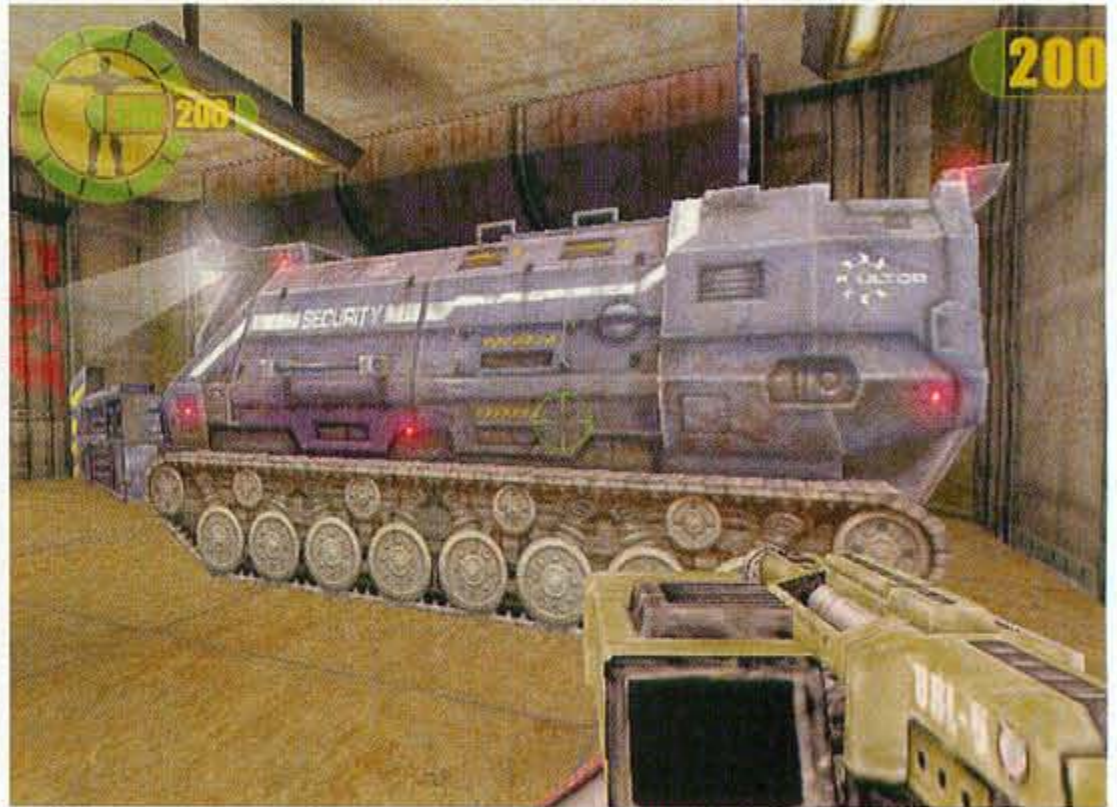
der Pharaonen, der viele Archäologen beim Pyramidenaufstöbern in Ägypten verfolgte. In den USA kam der Thriller, hinter dem das dynamische Duo Glen Morgan und James Wong (etliche *Akte X*- und *Millennium*-Folgen sowie die SF-Serie *Space: 2063*) steckt, Anfang dieses Jahres hervorragend an.

Und das ohne berühmte Schauspieler, die die Massen von selbst in die Kinos locken würden. Bis auf ein, zwei Ausnahmen: So übernimmt Kristen Cloke die Rolle der überlebenden Lehrerin. Die schnuckelige Kristen arbeitet nicht zum ersten Mal mit Morgan und Wong zusammen: Ihr kennt sie wahrscheinlich als Captain Shane Vansen aus *Space: 2063* oder einigen Gastrollen in *Akte X* und *Millennium*. Kein Wunder, denn seit Juni '98 ist sie mit Glen Morgan verheiratet – Beziehungen sind eben alles ... Mehr Infos zum Film findet ihr unter www.finaldestination.de. **RA**

Gewalt ist keine Lösung ...



▲ **Fresst Blei:** Unmengen von feindlichen Truppen gilt es, im Akkord auszuschalten. Das ihr euch selber besser nicht in die Schusslinie begeben, liegt wohl auf der Hand.



▲ **Bitte einsteigen, losfahren und Spaß haben.** Entsprechende Vehikel versüßen euch den Tag.

... aber es gibt Dinge, für die es sich zu kämpfen lohnt!

Ego-Shooter sind nicht nur bei PC-Spielern sehr beliebt, doch Konsoleros wurden damit bisher eher spärlich verwöhnt. Zeit für *Red Faction*.

Mit *Red Faction* arbeitet das programmierteam Volition derzeit an einem potenziellen Shooter-Hit. Ungewöhnlich, da die Tastenathleten ursprünglich mit der *Descent*-Serie und ihrem *Wing Commander*-Verschnitt *Conflict: Freespace* Ruhm und Ehre erlangten. Auch ihr neuestes Projekt *Descent 4* sollte bekannte Pfade beschreiten, doch nach ein paar Wochen änderte sich das Genre vom Ego-Flieger zum Ego-Shooter. Erste Impressionen bekamen wir davon auf der diesjährigen E3 zu sehen. Jetzt ließ die Programmiergruppe wieder von sich hören und verriet weitere interessante Neuerungen.

Zu den Spektakulärsten gehört zweifellos die Geo-Mod-Engine. Diese liefert nicht nur überzeugende Optik mit 60 fps, schnellem Spielablauf, phantastischer Auflösung und unglaublicher Detailtiefe. Außerdem bindet sie euch erstmals interaktiv ins Geschehen mit ein. Ihr zerstört, deformiert oder vernichtet die heranstürmende Gegnerschar sowie die euch umgebende Landschaft. Wollt ihr beispielsweise

Lavaflüsse umleiten oder Brücken in die Luft gehen lassen, greift ihr einfach zu eurem kleinen Freund, dem Raketenwerfer.

Um Kontrahenten hinter Gebäudewänden hervorzulocken, bleibt ebenfalls nur der Griff ins Waffenarsenal. Zwei Dutzend monsterstarke Ballermänner warten auf ihren Einsatz. Bei den rund 30 Stunden Dauer-Action in zwanzig 3D-Levels dürfte sich des Öfteren die Gelegenheit für den Munitionseinsatz ergeben. Ein umfangreicher Vehikel-Fuhrpark liefert seinen Beitrag zur spielerischen Abwechslung.

Ein weiterer Kandidat für die Extraportion Spielspaß Unterhaltung ist sicherlich der Mehrspielermodus – falls er denn implementiert wird. Über Split-Screen-Action für die PS2-Version verlor Volition jedoch noch kein Wort. Es würde sicher nicht schaden, wenn Sony wie Sega ein eigenes Online-Gaming-Portal errichten würde, denn das Zeug zu einem zugkräftigen Spitzentitel hat *Red Faction* auf jeden Fall.

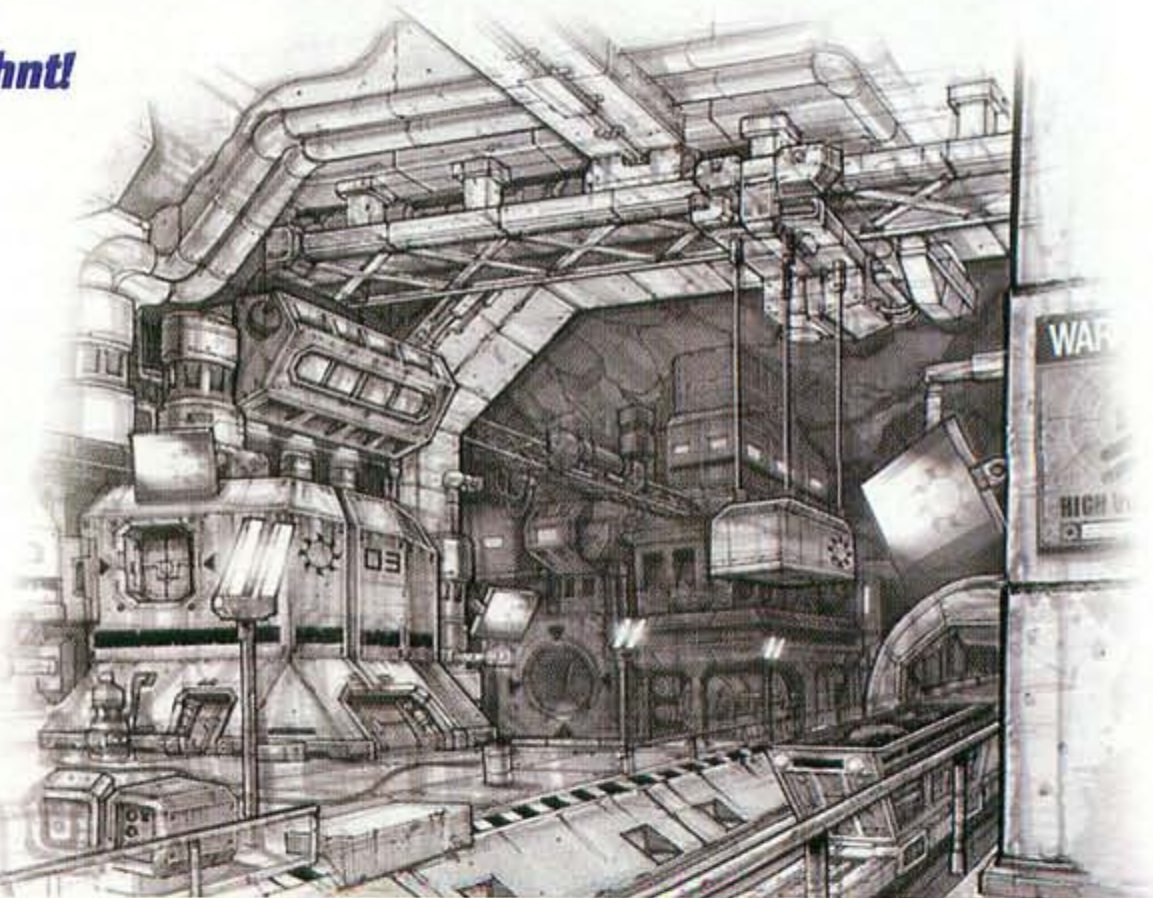
AO

PS2

Red Faction

- Genre: **Ego-Shooter**
- Entwickler: **Volition**
- Hersteller: **THQ**

■ geplanter Release: **2. Quartal 2001**



▲ **Unglaubliche Mühen:** Blade Interactive fertigte vor den eigentlichen Programmierarbeiten großzügige Skizzen an.



▲ **Ungewöhnliche Ruhe.** Solch entspannende Momente erlebt ihr selten.



▲ **Dank Geo-Mod-Engine zerlegt** ihr die komplette Levelarchitektur.



▲ **Auge um Auge, Zahn um Zahn:** Mit der Sniper-Waffe habt ihr jede kleinste Bewegung im Visier.

Sony-Interview zur PS2-Preispolitik

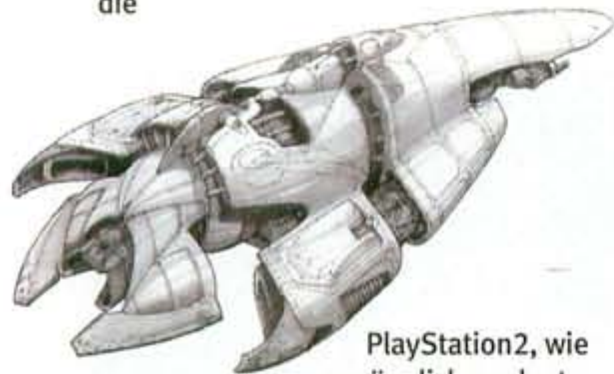
Die PS2 wird später als geplant auf den deutschen Markt kommen und auch der Preis ist höher als erwartet. Der PR-Assistent von Sony, Stefan Dettmering, stand uns Rede und Antwort.



Ein verspäteter Launch der PS2 und ein doch recht teurer Preis. Warum?

VG: Die PS2 kommt nun doch verspätet – was ist denn der Grund für die Verschiebung?

S.D.: Die Verschiebung des PlayStation2-Launches vom 27. Oktober auf den 24. November 2000 ist eine strategische Entscheidung von Sony Computer Entertainment Europe. Aufgrund der immensen Nachfrage, welche unsere Erwartungen bei weitem übertroffen hat, war eine Launch-Verschiebung unausweichlich. Hätten wir die



PlayStation2, wie ursprünglich geplant, am 27. Oktober released,

wären wahrscheinlich einige Spieler enttäuscht worden, weil die Regale bei ihrem PlayStation-Dealer bereits leer gewesen wären. Durch den späteren Veröffentlichungs-Termin können wir nun eine Grundversorgung an PlayStation2-Hardware im Handel garantieren, so dass jeder, der bereits am Day-One mit PlayStation2 zocken will, auch ein Gerät bekommt.

VG: Der Preis von DM 869,- ist ganz schön happig – scherzhaft wird sie schon "PayStation" genannt. Warum so hoch?

S.D.: Zum Thema Preisgestaltung möchte ich zuerst betonen, dass SCE zu keiner Zeit einen Preis für die PS2 vor dem 4. August 2000 veröffentlicht hat. Leider haben die Medien offen über einen niedrigeren VK-Preis spekuliert, als er heute tatsächlich realisierbar ist. Das hat eine Erwartungshaltung aufgebaut und enttäuschte Reaktionen hervorgerufen. Auch wenn es durch diese Spekulationen nach außen hin vielleicht den Anschein hat: Sony Computer Entertainment hat in der Vergangenheit nie politische Preisstrategien gefahren, um den Markt zu beschränken. An diesem Prinzip halten wir für die PS2 selbstverständlich fest. Sony ist sich darüber bewusst, dass der Kunde durch den Kauf der Produkte über unseren Erfolg entscheidet. Es wäre schlichtweg unklug, sein Vertrauen in unser Haus mit überzogenen Preisen von heute auf morgen zu zerstören.

Die Differenz zu unserem Preis und dem NTSC-Markt ergibt sich aus folgenden Elementen:

a) Die japanischen und amerikanischen Verkaufspreise verstehen sich immer ohne Mehrwertsteuer (plus zirka 7 Prozent). In Deutschland zahlt der Endverbraucher 16 Prozent!

b) Die Preise in den USA liegen immer zwischen 5-10 Prozent unterhalb der PAL-Versionen – das war auch bei der PlayStation1 so.

c) Die Margen für den Handel sind bei uns um das Dreifache höher als in den USA und Japan.

d) Der Euro hat sich in den letzten zwölf Monaten sehr schlecht entwickelt und der Yen hat zum Euro um 30 Prozent zugelegt. Vereinfacht ausgedrückt steht der Yen zur Mark derzeit im Verhältnis 1 zu 2. Somit muss der Preis in Japan mit dem Faktor 2 multipliziert, die Handelsmargendifferenz hinzugefügt und unsere Mehrwertsteuer aufgeschlagen werden. Letztlich kommt ein Preis heraus, der DM 869,- sogar noch übersteigt.

Dazu kommen noch einige weitere Faktoren, die nicht außer Acht gelassen werden dürfen.

- 1) Wir haben die erste vollwertige 128-Bit-Konsole.
- 2) Die PS2 ist ein sehr zukunftsorientiertes Produkt. Wir bieten mit ihm eine Option an, die es zulässt, in zirka einem Jahr neue Vernetzungen zu nutzen. Beispiele: Internet, Broadband und Wireless Communication. Wenn wir im nächsten Herbst unser

integrierbares Hard Disc Drive auf den Markt bringen, sind diese Optionen nutzbar. Downloads von Spielen und neue Serviceangebote werden kommen – ein Angebot, das kein anderes System bieten kann.

3) Wir benötigen DVD nicht als Technologie, um DVDs abzuspielen, wir benötigen diese Technik, um größere Datenmengen verarbeiten zu können, die dann noch im Nebeneffekt als DVD-Player genutzt werden kann. Somit besteht auch keine Möglichkeit, auf DVD zu verzichten.

4) Ein DVD-Player kostet heute DM 499,- oder weniger, wenn dieses Gerät aus Südostasien kommt. Wenn wir aber A-Marken betrachten, liegt der durchschnittliche Verkaufspreis bei DM 750,-. Hier bitten wir um einen sachlichen Vergleich auf Basis der Qualität.

5) Der Preis von DM 869,- zeigt schon an sich, dass wir es uns nicht einfach gemacht haben. Könnten wir den Preis einfach so festsetzen, dann hätten wir schlicht DM 899,- gesagt. Marketingtechnisch betrachtet ist DM 869,- ein "Unpreis". Aus Sicht des Konsumenten wird er zum hart kalkulierten Preis, der alle genannten Faktoren berücksichtigt – und der uns leider nicht in die Lage versetzt, damit goldene Nasen zu verdienen.

VG: Stefan, danke Dir für die Stellungnahme!

JB



Stefan Dettmering von Sony Computer Entertainment stand uns Rede und Antwort.

wipEout Fusion:



▲ Auf und davon. Die schwebenden "Autoflugzeuge" rasen nur mit voller Power über die Strecke.



▲ Mit Highspeed legt ihr euch in die Kurve. Doch Vorsicht: Die Renngleiter geraten schnell ins Trudeln.



▲ Allerlei Extras auf und um die Strecke herum verzieren den potenziellen Rennspielhit.

Feel the Magic

Mowgli, Donald, Dinosaurier - Disney bläst zum Videospiele-Großangriff.

Disney-Charaktere verzaubern seit Jahrzehnten Jung und Alt. Nachdem in der Vergangenheit besonders Mickey Maus höchstpersönlich für klingelnde Konsolenkassen sorgte, sollen plattformübergreifende Spiele zu Donald, Mowgli und den Dinosauriern auch in naher Zukunft magische Umsätze garantieren.

So war es denn auch nicht verwunderlich, dass uns Disney Interactive zusammen mit Ubi Soft (verantwortlich für die Entwicklung der

meisten Titel) direkt nach Disney World, dem Mekka aller Disney-Fans im sonnigen Florida lud. Dort erwarteten uns insgesamt neun Titel, gefolgt von einem absolut spektakulären Eventprogramm. Letzteres wäre eigentlich nur noch von dem Werbeaufwand zu schlagen, mit dem man die Produkte im Markt etablieren möchte:

Großangelegte TV-Kampagnen, massig Printwerbung, Zielgruppenorientierte Promotion – Disney und Ubi Soft fahren große Geschütze auf. Aber genug der einleitenden Infos, let's talk about digital magic.



Der Dschungel tanzt

Mit sage und schreibe 28 Millionen Besuchern seit seinem Start im Jahre 1968 ist das Dschungelbuch der erfolgreichste Kinofilm in Deutschland.

Einen Monat vor der Neuausstrahlung der 68er Originalversion erscheint nun das offizielle (Tanz-) Spiel zum Film. Wer einmal *Dance Dance Revolution* und Co. gespielt hat, weiß, was ihn erwartet: physikalisch anstrengende Hüpforgien, die bei regelmäßiger Ausübung für andauernden Spaß, einem bruckstückhaften Verständnis der japanischen Videospieldkultur und durchgeschwitzte T-Shirts sorgen.

Getanzt wird allein oder zu zweit zum Groove von neun exklusiv für dieses Game entwickelten Songs. Den Titelsong „I wanna be like you“ steuert Beatkönig Lou Bega bei. Um den 2-Spieler-Modus noch interessanter zu gestalten, habt ihr die Möglichkeit, zwischen den vorgegebenen Tanzschritten spezielle Moves auszuführen, die beim Gegenüber etwa für verwirrende Richtungswechsel der angezeigten Tanz-

muster sorgen. 15 Minuten Filmsequenzen sollen die Wartezeit zwischen den Stages überbrücken.

Das Spiel wird im Bundle mit einer Tanzmatte der Firma Guillemot ausgeliefert. Diese ist, wenn man ulkige Verrenkungen nicht scheut, auch geeignet als Eingabegerät für zahlreiche weitere PlayStation-Spiele einsetzbar. Einen festen Preis konnte man uns noch nicht nennen. Obwohl das Spielprinzip an sich nichts Neues ist, könnte es Disney dank der superbekannten Lizenz gelingen, dieses ansonsten primär in Japan so beliebte Genre der Dancegames auch hierzulande salonfähig zu machen.



Alle Charaktere wurden sehr "groovy" animiert.



Natürlich könnt ihr auch per Game-Pad ordentlich abtanzen.



Besonders der 2-Spieler-Modus erfreute sich großer Beliebtheit.

Die GBC-Version

... ist im Vergleich zum PS-Pendant kein Tanzspiel, sondern ein waschechtes Jump'n'Run. Ihr steuert Mowgli durch fünf horizontal scrollende Dschungelwelten, die sich inhaltlich am Film orientieren. Mal müsst ihr auf dem Rücken von Baghira durchs Dschungelgestrüpp wetzen, mal auf der Flucht vor Sir Khan im Gebirge balancieren. Augen und Ohren werden dabei auf hohem Niveau stimuliert. Ab Oktober könnt ihr euch in das wilde Dschungel-Abenteuer stürzen.



Mowgli lernt bis zu 9 verschiedene Moves.

PS

Dschungelbuch – Groove Party

- Genre: Tanzspiel
- Entwickler: Disney Interactive
- Hersteller: Sony
- geplanter Release: 13. November

Entenhausen erstmals in 3D



Bald haben wir ihn wieder: Donald Duck, den wohl bekanntesten Entenich der Welt – 98 Prozent der breit gefächerten Spieler-Zielgruppe kennt ihn. Seinen letzten Auftritt in 2D hatte er 1991 zu 16-Bit-Zeiten auf Segas Mega Drive.

Jetzt ist unsere Matrosenente zurück – komplett dreidimensional und gleich mit einem großen Dorn im Auge: Herzblatt Daisy, Entenhausens rasende Reporterin, ist nämlich bei dem Versuch, Merlocks antiken Tempel abzulichten, in die Gefangenschaft des finsternen Zauberers Merlock geraten und wartet nun, in einem Kellerverlies schmachtend, auf ihren Befreier.

Neben Donald ist natürlich Gustav Gans sofort zur Stelle – ein heißer Wettlauf entbrennt. Um nun Daisy aus ihrer misslichen Lage zu befreien, muss Donald Merlocks magische Fähigkeiten erst einmal schwächen, indem er „gespiegelte Energiesensoren“ (was immer das sein mögen) auf den höchsten Gipfeln seiner Welt platziert. Einen auf die Spitze des von Vogel Bernadette bewachten Entenbergs, einen auf dem Ducktower, dem Unterschlupf der Panzerknacker, einen auf dem Dach von Gundel Gaukeleis fliegender Residenz und den Letzten im Zentrum des antiken Tempels von Merlock.

Jede dieser Welten unterteilt sich in sechs Sublevel, zwei davon spielt ihr

jeweils aus der Sicht einer dritten Person, zwei davon seitwärts scrollend im Stil von *Pandemonium*. Pro Level gibt's einen Bonus-Abschnitt und in der letzten Stage geht's dem Bossgegner ans Eingemachte. Donald verzichtet auf den Einsatz von Waffen jeglicher Art, kann dafür aber umso heftiger treten, mit den Fäusten zuschlagen und Feinde Mario-like per Daraufrspringen schachmatt setzen. Wird Donald von einem Gegner getroffen, rastet er total aus und befindet sich einige Sekunden lang im alles bei Berührung zerstörenden Berserk-Modus. Einmal beruhigt, wechselt seine Stimmung in den Angry-Modus: Jeder weitere Feindkontakt führt nun dazu, dass er ein Leben verliert. Sollte Donald im Normalzustand ein Power-Up zu sich nehmen, wird er hyperaktiv, was ihm erlaubt, versteckte Passagen des Spiels zu entdecken. Ubi Soft nennt all dies das „Mood-System“ und will damit Donalds typisches Auftreten einfangen, was in der gezeigten PS- und N64-Version leider noch etwas gekünstelt wirkte. Wie anno dazumal bei *Quackshot* kommt man bei *Quack Attack* relativ schnell voran. Für die jüngere Zielgruppe sicher ein motivierender Aspekt, für routinierte Hüpfexperten jedoch eher ein Aufwärmtraining. Mal sehen, inwiefern noch verschiedene Schwierigkeitsgrade implementiert werden.



▲ Mutig setzt Donald zum Sprung an, um diesen Bösewicht auf seinem Vehikel Schach matt zu setzen. (PS2)

Donald mobil

Die Story der GBC-Version wurde gegenüber den anderen Fassungen leicht modifiziert. Nachdem ihr Daisy gerettet habt, ist das Spiel noch nicht vorbei: Euer Ziel ist es nun, Merlock in die D-Dimension auszubürgern. Dazu muss Donald diverse Blaupausen finden die Daniel Düsentrieb für seinen Verbannungsteleporter benötigt. Die erste gezeigte Version war nett animiert, schick koloriert und insgesamt gut spielbar. Wir sind gespannt.



▲ Die PS2-Version glänzt durch aufgebohrten Polygon-count, außerdem kann Donald 16 Special Moves erlernen.



▲ Weite Sprungpassagen überbrückt Donald gekonnt mit einem Doppelsprung.



▲ 100-Prozent-Durchspieler machen sich in jedem Level auf die Suche nach den gestohlenen Spielsachen von Tick, Trick und Track.



▲ Bayerisch blau-weiß steht Donald ganz gut: In einigen Leveln findet ihr aber auch neue Outfits.



▲ Die GBC-Version setzt auf die Grafik-Power der Rayman-Engine.

PS PS2 N64

Donald Duck Quack Attack

- Genre: Jump'n'Run
- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft/Disney Interactive

geplanter Erscheinungstermin:

- 7. November (PS)
- 20. November (N64)
- 4. Quartal 2000 (PS2)

Die Dinos sind wieder los



▲ Hier seht ihr ein Bild aus dem nahezu perfekt animierten Kassenschlager. 15 Minuten der besten Szenen müssen im Spiel als Zwischensequenzen erhalten.

Am Donnerstag, dem 16. November ist es soweit: *Dinosaurier* – Disneys dritt-erfolgreichster US-Kinofilm, der allein in den ersten drei Tage 38,6 Millionen US-Dollar einspielte, kommt in die deutschen Kinos. Disney Interactive und Ubi Soft sind optimal vorbereitet und wollen eine Woche davor drei Konsolenspiele zum potentiellen Top-Seller in die Regale stellen.

Die uns gezeigten Versionen für GBC und PlayStation waren schon fertig und werden bereits in den USA verkauft, nur an der gezeigten DC-Version muss noch etwas gefeilt werden.

Der Plot des Spiels orientiert sich in fast jeder Hinsicht an dem des Films. Sternzeit Mesozoikum: Das gestohlene Ei eines Iguanodons wird verschleppt



und einige Zeit später von Lemuren – eine Art Urzeit-Affen - in einem Baum auf ihrer Insel entdeckt. Aus dem Ei schlüpft Aladar, ein Iguanodon, der in den Lemuren schon bald seine neue Familie findet. Doch eines Tages wird der blaue Planet von einem gigantischen Meteoriteneinschlag heimgesucht: Das Klima verändert sich, Zerstörung regiert, eine biblische Feuersbrunst breitet sich auf



▲ Schicki-Micki: Die Dreamcast-Version begeistert grafisch vor allem durch sehr detaillierte Texturen.

der Insel aus. Für Aladar, seine Freunde Flia (ein Flugsaurier) und Zini (ein urkomischer Lemure) sowie seine Lemuren-Familie wird es höchste Eisenbahn, die Flucht in Richtung Festland zu ergreifen.

Das Gameplay hat eine gewisse Ähnlichkeit mit *Lost Vikings*. Wie damals die drei tollpatschigen Vikerer besitzt nun jeder der drei Saurier besondere Fähigkeiten, die kombiniert eingesetzt werden müssen, um bestimmte Aufgabe zu meistern. Aladar, der stärkste der drei Charaktere, drischt zum Beispiel primär auf die Gegner ein; außerdem kann er Zini, den wasserscheuen Affen, auf seinem Rücken durch einen Fluss transportieren. Zini kann zwar nicht schwimmen, dafür aber Bäume emporklettern und mit Steinen um sich werfen. Flia kann fliegen und macht sich in erster Linie als Scout nützlich.

Die Missionen sind vielfältig: Mal flüchtet ihr vor einem T-Rex mit knurrendem Magen, mal müsst ihr in durchdachter Teamarbeit Dino-Babies retten.



▲ Jeder Figur glänzt mit einem Special-Move: Hier baut Flia ein Schutzschild auf.



▲ Die Skills der Charaktere verbessern sich im Laufe des Spiels.



▲ Ihr könnt Flia, Zini und Aladar entweder individuell oder im Team steuern (Bild von der DC-Version).

Insgesamt durchwandert ihr vier verschiedene, grafisch unterschiedliche Szenarien, die in der PS-Version insgesamt elf Level plus Tutorial ergeben. In den Versionen für DC und PS2 sind's 14. Das Spiel, dem eine modifizierte *Rayman 2*-Engine zugrunde liegt, featurt sämtliche Original-Stimmen aus dem Film. Euer (versteinertes?) Dino-Fachwissen könnt ihr mit der integrierten Saurier-Enzyklopädie auffrischen.

CS

GBC PS PS2 DC Dolphin

Dinosaurier

- Genre: Action/Adv./RPG
- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft/Disney Interactive

■ geplanter Erscheinungstermin:
November (PS, GBC)
Dezember (DC, PS2)
Dolphin (2001)



▲ Als Schmankerl spendierte Ubi Soft der GBC-Version eine Druckerfunktion.



▲ Yannes Mallat ist der Producer der PS- und GBC-Version von *Dinosaurier*.

VG: Wie entstand die Idee für das Gameplay?

Yannes: Das an Disneys computergenerierten Film angelehnte Konzept wurde von einem in Paris stationierten Ubi-Soft-Sub-Unternehmen erdacht, welches sich auf die Entwicklung von Spielkonzepten spezialisiert hat. Der Film betont die Aspekte Teamwork und Herausforderung, diese wollten wir auch im Spiel herausstellen. Um dem Spiel noch mehr Tiefe zu verleihen, entwarfen wir die Spielfigur Flia.

VG: Probleme und Komplikationen bei der Entwicklung eines Spiels bleiben wohl keinem erspart. Mit welchen musset ihr euch herumschlagen und wie habt ihr diese gelöst?

Yannes: Wir hatten ein bisschen Ärger mit der PS2-Version, zumal die PS2 für uns größtenteils noch unerforschtes Terrain darstellt. Wir haben mit verschiedenen Darstellungs-Engines herumexperimentiert, um eine optimale Performance sicherzustellen. Letztendlich entschlossen wir uns, eine Engine von Ubi Soft zu verwenden, die schon vor einiger Zeit von unserer japanischen Entwicklungsabteilung entworfen worden war.

VG: Gibt es etwas im Spiel, dem ihr ganz besondere Wichtigkeit zugeordnet habt?

Yannes: *Dinosaurier* war in den USA ein phänomenaler Erfolg und wurde vor allem wegen seinem unglaublichen Realismus zitiert. Diesen versuchten wir, auch im Spiel wieder zu spiegeln. Außerdem glaube ich, dass wir eine gute Mischung aus Action- und Puzzle-Elementen gefunden haben.

VG: Wie viele Personen waren an der Entwicklung des Spiels beteiligt?

Yannes: Insgesamt werkten 7 Game-, 3 Sound- und 5 KI-Designer, 15 Grafiker, 10 Programmierer, 3 Sound- und 5 Animations-spezialisten, 20 Tester und 5 Personen im Management an dem Projekt.

VG: Vielen Dank für das Gespräch und alles Gute für die Zukunft!

Portable Dinos

Die von Digital Eclipse entwickelte GB-Version verkaufte sich bereits über 80.000 Mal. Das ebenfalls aus der Vogelperspektive dargestellte Spiel besitzt elf Welten mit insgesamt 28 Leveln, ist sehr rätselhaft und gibt euch die Kontrolle über sechs statt nur drei Charaktere. Flia spielt diesmal nicht mit, dafür die Lemuren (Affen) Plio, Suri und Emma.

HER DAMIT!

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, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

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 72,80 / DM 65,00 Schüler-/Studentenpreis (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

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CV100

Half-Life



Das vielleicht beste PC-Spiel aller Zeiten biegt auf die Zielgerade zu seinem Dreamcast-Launch ein!



▲ Auf Standbildern sieht die DC-Version bereits unwiderstehlich gut aus. Von den bewegten Bildern kann man das leider noch nicht behaupten.



▲ Die Entscheidung hinsichtlich des Multiplayer-Features von *Half-Life* steht noch immer aus. Man kann also noch hoffen.



▲ DC-Ego-Shooter-Freaks dürfen sich auf einen exklusiven Spielmodus namens Guard Duty freuen, in dem ihr die Kontrolle über einen Wachposten übernehmt.



▲ Die Monster und Soldaten sind mit allen Wassern gewaschen und zerreißen mit gewitzten Taktiken ungeübte Spieler in der Luft.



▲ Alle Charaktere, Waffen und Monster sollen grafisch deutlich aufgepeppt werden – wenn die Framerate mitspielt.



▲ Leider müssen DC-Zocker auf das PC-Sequel *HL: Opposing Force* aus Platzgründen verzichten.



▲ Diesem armen Kerl kann wohl nur noch mit einer Kugel geholfen werden. Oder schnell weg ...



▲ Der herausragende Part von *Half-Life* ist seine phantastische Story, die es weit über die Konkurrenz hebt.

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania



▲ Ist schon tierisch gespannt, wie weit Nintendo sein Dolphin-Nähkästchen auf der Spaceworld öffnen wird.

Die DC-Situation hierzulande beschäftigt euch ziemlich, deshalb gibt's diesmal einen Nachschlag zum Forum-Thema: Kratzt Sega doch noch die Kurve?



▲ Ist auf den Geschmack gekommen und überlegt, sich eine Hundezucht zuzulegen.



▲ Da stand Evangelion78 mit seinem Motivationsproblem zum Glück wohl alleine da, wie der Mangel an Forum-Zuschriften bewies.

Brief des Monats

Hört nicht auf zu spielen!

■ Hallo! Ihr schreibt in eurer Antwort auf den Leserbrief auf Seite 33 der aktuellen Ausgabe, dass der Verfasser, wenn ihm das Gameplay von *Ridge Racer V* und *Tekken Tag Tournament* nicht gefallen würde, er besser ganz mit dem Spielen aufhören solle. Wollt ihr einer Menge eurer Leser damit absichtlich auf die Füße treten oder habt ihr schlicht und ergreifend vergessen, dass es mehr als nur zwei Genres gibt? Racer und Beat'em Ups sind nun mal nicht jedermanns Sache und ich glaube nicht, dass es in eurem Interesse liegen würde, wenn all diese Leute tatsächlich mit dem Spielen aufhören würden! Grüße!

DENIS GEYR

■ Meeeeeep – Einspruch! Da hat jemand wohl was falsch verstanden. Wer sich eine PS2 mit einem Rennspiel und einem Prügelspiel ausleiht, obwohl er von vornherein weiß, dass ihm diese Genres nicht zusagen, warum leiht er sich das Gerät dann überhaupt aus? Sprich, seine Meinung war schon von vornherein festgelegt, bevor er überhaupt den Netzschalter gedrückt hat. Die PS2 wird derzeit genug kritisiert, aber dass die Namco-Games nichts taugen, kann man ihr nun wahrlich nicht vorwerfen. Also – immer schön fair bleiben.

■ Was, *Tekken TT* taugt nix? Wiederholen Sie diese Meinung bitte vor diesem Herrn.



Kontakt

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



■ Forumthema 9/2000: Top-Spielleschwemme

Zu diesem Thema muss ich jetzt auch mal meinen Senf ablassen. Ich bin jetzt 22 und seit über 12 Jahren begeisterter Zocker. Euer Mag war mir seit der ersten Ausgabe immer eine große Entscheidungshilfe beim Kauf der Top-Games. Aber jetzt könnt selbst ihr mir nicht mehr weiterhelfen, es gibt einfach zu viele Top-Games. Neben diversen Oldies besitze ich die PS und das N64 (das DC habe ich erst seit einer Woche, lasse es also mal außen vor, außerdem zocke ich gerade *Code Veronica* und bin fest entschlossen, dieses erst durchzuspielen, bevor ich mir einen anderen Titel aus dem hochkarätigen Line-Up kaufe). Wie auch immer, das Problem ist einfach: Jedes Top-Spiel zu kaufen, heißt viel Geld auszugeben, alle durchspielen zu wollen, bedeutet einen hohen Zeitaufwand. Alles Faktoren, die es einem Durchschnittsmenschen, der sich das benötigte Geld verdienen muss, schwer machen alle "Must-Buys" zu kaufen. Natürlich hat man auch dementsprechend weniger Zeit, man nimmt ja auch noch am gesellschaftlichen Leben teil (sollte man zumindest), und zockt nicht immer. Was PS-Games angeht, muss ich gestehen, dass ich einige nicht zu Ende gespielt habe: *Tomb Raider IV* – Forget it!

Kann ich nachfühlen – wenn ich nicht das Lösungsbooklet hätte machen müssen, hätte ich wohl auch irgendwann aufgegeben.

MediEvil 2: zumindest bis zum Endgegner (Euer Lösungsbuch war 'ne große Hilfe, thanx!); *Tombi 2*; *Vagrant Story* (dass ich nicht lache, ich muss auch mal schlafen!). Trotzdem kauf ich mir immer wieder neue Titel, entweder bin ich verrückt, oder ich möchte vor meinen Freunden mit meiner Sammlung angeben, ich bin mir da nicht so sicher. Beim N64 ist das (leider?) etwas einfacher. Weniger Spiele, dafür umso beeindruckendere (*Golden*

Ich meine, ein indizierter Rare-Shooter, *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark*, *Turok*, *DK 64* und so weiter). Das kann man schaffen. Fazit: Entweder verzichtet man auf einige Games (und welcher Zocker will das schon), oder man kauft sie sich halt, und lässt sie im Regal verstauben, bis sich eine Gelegenheit zum ausgiebig Zocken ergibt. Beim Gedanken an PS2, Xbox und Star Cube wird mir ganz Angst und Bange um mein Girokonto! JÜGGI VIA E-MAIL

Wohlstand, wir lieben dich! Wenn so manche Länder unsere Probleme hätten – aber in gewisser Weise kann man deine Argumente schon nachvollziehen. Es kribbelt einem richtig in den Fingern, wenn man einen neuen Top-Titel sieht, hat aber noch nicht mal die letzten drei teuer erstandenen angespielt, weil man irgendwo anders böse hängen geblieben ist. Wenn's nicht allzu sehr ins Geld gehen soll, dann tauscht eure Games einfach mit anderen Hardcore-Gamern! Echte Sammler dagegen lächeln über solche Vorschläge wohl nur müde.

Forumthema 8/2000: Deutschland Anti-Sega-Land?

Hi VG-Gang! Ein kleiner Beitrag eines langjährigen VG-Lesers und Sega-Fanatikers. Der Behauptung Deutschland = Anti-Sega-Land muss ich zustimmen. Zwar tummeln sich in Deutschlands Haushalten etliche MD und MS, aber verglichen mit NES und SNES sind diese Zahlen doch sehr gering, so dass das Verhältnis wohl weit hinter dem globalen liegt. England dagegen weist eine ungleich höhere Quote auf (SAT!) und wird generell als Sega-Land eingestuft. Gründe sind meines Erachtens folgende: Die wenigen Werbekampagnen in Deutschland (die find' ich allerdings genial), die unter der Nintendo-Werbeflut (heute PlayStation) untergingen; die arcadefeindliche Gesetzgebung in Deutschland: Arcadespiele werden mit Glücksspielen in eine Schublade geschoben (Eintritt erst ab 18, hohe Steuern, Genehmigungen etc.);

VG Ü-Ei

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



Arcadefans wissen: SEGA rules in diesem Bereich, und da Segakonsolen neben dem Neo Geo wohl die Arcade-Konsolen schlechthin sind, sind Spielhallen wohl die beste Werbung für das DC. Schließlich ist es vielleicht auch eine Mentalitätsfrage, die genauere Erörterung dieses Problems überlass' ich mal Soziologen, Medienforschern, Psychologen usw. Letztlich bin ich aber froh, wenn das DC nicht zur Massenkonsolle mutiert, wenn der Pseudozocker von nebenan mehr seinem Videospiele-Boulevard-Fachmagazin glaubt als seinem natürlichen Menschenverstand und monatelang auf PS2 und Co. wartet, die versprechen, was Sega schon lange bietet: Spielspaß!

P.S.: Freaks brauchen kein Marketing. Ich grüße alle Neo-Geo-Fans!
P.P.S.: Gratulation zur letzten Ausgabe. Vorgefertigte Postkarten für die Verlosungen sind ja nur noch superpraktisch. Handhabt das weiter so, nicht wie viele PC-Mags die nur 0190-Nummern anbieten: "Preise in Wert von 10.000 Mark – da staunt ihr, wie wir das nur finanzieren können." Auf diese unseriöse Art und Weise kann man sich natürlich auch bereichern. Euer Arcade-Special (auch wenn viele Automaten nicht mehr soo gaaanz neu waren) und besonders euer Metal Slug 3-Test (warum nur keine Umsetzung, heul, schluchz, randalier) beweisen: Ihr seid ein wahres Multi-Format-Mag! Dazu tonnenweise Leserbriefe und Jans Szene-Chat mit überraschendem Tiefgang. Denn Branchendiskussionen sind wesentlich interessanter als "Spiel XY ist nun zu 63,4 Prozent fertig". Nun noch zwei Fragen:

1. Kommt ein DC-Metal-Slug PAL heraus und sind LightGun-Shooter angekündigt?

Auf Dreamcast wird leider weder ein NTSC- noch ein PAL-Metal Slug erscheinen. SNK hat nach der Übernahme



durch Aruze alle Aktivitäten auf DC eingestellt. Ihr letztes 128-Bit-Sega-Spiel wird Cool Cool Toon sein.

2. Könntet ihr ein Special über die besten Spielhallen Deutschlands machen?

OLO AUS BERNRIED

Wow – da wäre die gesamte Redaktion so circa einen Monat unterwegs, um alle zu checken und ihr würdet ein leeres Heft bekommen. Hmm – wie gesagt, wir arbeiten an einer Fortsetzung der Arcade-Reihe. In spätestens zwei Ausgaben tut sich wieder was in dieser Richtung!

Gameplay-Overkill

Hallo VG! In letzter Zeit fällt mir bei den großen Spielen auf, dass diese an einer neuen Spielekrankheit leiden, dem Gameplay-Overkill! Besonders einer meiner Lieblingsentwickler, nämlich Rare aus England, scheint dieses "Virus" geradezu magisch anzuziehen. Donkey Kong 64, Perfect Dark oder Entwicklungen anderer Häuser wie Gran Turismo 2 oder Marvel vs. Capcom 2 sind für meinen Geschmack viel zu

▲ Die Panzer rollen in Metal Slug 3 – aber leider nur für gut Betuchte.

e-talk
vg@future-verlag.de

■ Kleine spitze Bemerkungen, die durch das Mail-System eintrafen.

■ Toxe, der Hund darf keine Süßigkeiten mehr bekommen, sonst wird er noch platzen!
YOUSUKE AUS BERLIN

■ Hi Ralph! Cooles Jaguar Special! Falls ich jemals meine Jaguar-Projekte fertig bekomme, könnt ihr die ja auch noch testen. :-)
LARS HANNIG

■ Wieso hat das beste Konsolen-Magazin der Welt keine eigene Internet-Seite?
MICHAEL WOLF
■ Mit dieser Frage begrüßt uns Sanka auch jeden Morgen – sie wird auf jeden Fall kommen! Noch dieses Jahr, verspricht unsere Online-Abteilung.

■ Gab oder gibt es ein Beat'em Up oder RPG mit den Charakteren der Guyver-Comics?
■ MacGuyver? Nope, Mr. Neunmalklug konnte sich noch nicht zu einem Konsolenauftritt entschließen.

■ Geniales Poster, doch wo findet sich die Resident-Evil-Reihe?
MARIO ACHENBACH

■ Huhu Ralph, sag mal, ist die VG-Crew dermaßen in PS2-Stimmung, dass ihr sogar eine (blaue!) PS1 im Freak in Focus auf die Seite stellen müsst?
TONI PAPE
■ Altersschwäche ...

Fragen über Fragen

1. Stimmt es, dass US- bzw. japanische Spiele bis zu 20 Prozent schneller laufen?
 2. Was ist Tenchu – Shinobi Gaisen für ein Spiel?
 3. Plant SNK einen Neo-Geo-Nachfolger?
- SUSHI VIA E-MAIL

1. Ja – das liegt an der dort herrschenden NTSC-Fernsehnorm bzw. der 60Hz-Bildwechselfrequenz. Mit einer guten PAL-Anpassung kann man dem aber entgegenwirken, was leider oft nicht getan wird.
2. Das ist ein nur in Japan erhältlicher Remix der europäischen Version.
3. Den Superflop Hyper Neo Geo 64 gibt's ja bereits eine Weile – mehr als eine Handvoll Spiele (hauptsächlich

miese 3D-Updates der bekannten Beat'em-Up-Serien) sind jedoch aufgrund der üblen Hardware-Technik (Virtua Fighter 1-Niveau) nicht erschienen. Darüber hinaus ist derzeit nichts geplant.

Wo bekomme ich die Klamotten von Iori Yagami aus King of Fighters her?

In Japan gibt's ein am 1. April 1998 in limitierter Auflage von 23 Stück erscheinendes Schnittmuster-Vorlagenbuch zum selber nähen der Beat'em-Up-Charakterklamotten von SNK, das leider mittlerweile vergriffen ist. Wir empfehlen deshalb Selbstschneidern oder entsprechend gekleidete Freaks in Nippon in dunklen Straßenecken zu einem Kampf auf zwei Runden herausfordern.

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)
■ Redaktionsassistent: Catharina Brieden
■ Design: Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis
■ Titeldesign: Heidi Reitmayer
■ Fotografie: Wild Side Pictures, Josef Bleier
■ Titel-Artwork: Acclaim
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-49
e-mail: vg@future-verlag.de

■ Geschäftsführer: Stefan Moosleitner
■ Publisher: Suzanne Counsell
■ Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 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
■ Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000

■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): Guido Klausbrückner
■ Anzeigenverkauf: Simone Müller (-44)
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (-48), Fax: (-950)

■ Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 0 89/2 09 59-138 ■ Fax: 0 89/2 00 281 00

■ Einzelheft: DM 6,50
■ Jahresabonnement Inland (13 Ausgaben): DM 72,80, EUR 37,22 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
■ Jahresabonnement Ausland: DM 98,80, EUR 50,52 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 598,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 72,80
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: GGP media GmbH, Karl-Marx-Straße 24, 07381 Pößneck

■ 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





Kontakt

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



▲ Motivationsprobleme bei Videospiele? Geht doch eine Runde Dünen-Surfen!

unpersönlich, weil zu umfangreich. Bei 30+ Strecken, 50+ Fightern usw. hört der Spaß auf. Ich finde ein Spiel lebt von seinem Charakter und der wird meines Erachtens in letzter Zeit overdosed. Ihr erinnert euch an *Street Fighter 2* auf Super Nintendo: Jeder Fighter, besonders die Endgegner Vega, Bison usw. brauchte(n) eine hart trainierte individuelle Strategie, um einen Punkt abzugeben. Und leider finde ich, dass auch ein echter Meilenstein leidet: *Perfect Dark*. Euer Rating unterschreibe ich, aber dieser Aspekt soll genannt sein.

KARSTEN VIA E-MAIL

▼ **Leser-Galerie:**
 Diese schicke
 Animé-Braut versüßt
 uns das Schmökern
 in euren Zuschriften
 zusätzlich.



In gewisser Weise hast du schon recht. Man muss eben zwischen verschiedenen Konsumenten unterscheiden. Ein Schüler

hat Zeit in Hülle und Fülle, um auch für den 45sten Level in Tomb Raider drei Tage zu verschwenden oder den zehnten Perfect-Agent-Level 74mal zu versuchen, während der Berufstätige in möglichst kurzer Zeit für sein teures Geld ein Erfolgserlebnis haben möchte und keinen Monat lang abends hinzocken möchte, um den Abspann zu sehen. Die Kunst ist eben, das richtige Maß für die Länge eines Spiels zu finden. Künstlich zu strecken ist dabei genauso verpönt wie viel zu früh aufzuhören.

VG-Import-Export

Hallo VG-Team! Da dies eigentlich kein Leserbrief, sondern nur eine private Anfrage ist, kommentiere ich eure Arbeit mal so: geilste Zeitschrift, die zur Zeit zu haben ist. So, und jetzt mal der wahre Grund warum ich euch schreibe. Ich war früher absoluter Video Game-Fanatiker. In letzter Zeit flaut dies zwar ab, aber dennoch möchte ich mir in den Sommerferien in Japan ein Dreamcast zulegen, da das meiner Meinung nach zur Zeit die Konsole schlechthin ist. Da ich aber nun einmal kein Geld habe, das mich an die nötigen 19.900 Yen heranbringen würde, suche ich einen Abnehmer für mein N64 mit ein paar inzwischen veralteten Spielen. Kann sein, dass ihr denkt, dass ich völlig verrückt sein muss, im Zeitalter nach dem N64 das alte Teil noch zu verkaufen, aber ich habe mir gedacht, dass ich es wenigstens versuchen kann.

Hat da jemand behauptet, das Zeitalter des N64 wäre vorbei? Und das nach meiner 20-stündigen Mega-Session gestern mit Perfect Dark?

Da ich mir auch darüber im Klaren bin, dass ich mit dem Japano-US-N64 nicht die dicke Kohle machen kann, wollte ich auch fragen, ob man vielleicht ein kleines Dealchen machen kann. Ich wäre auch gerne dazu bereit euch ein paar Sachen mitzubringen?

J. B. VIA E-MAIL

Lass uns mal zusammenfassen: Du fliegst für teures Geld nach Japan und hast noch nicht mal die Kohle, dir dort einen Dreamcast zu kaufen? Und willst uns deswegen dein N64 verschachern? Also auf Ideen kommen die Leute – viel-

Web-Sites des Monats

■ Gähnende Leere auf eurem Desktop? Es schimmelt immer noch das uralte Bildchen von vor zwei Jahren herum? Oder gar eines der schönen Windows-Standard-Muster? Dann probiert mal <http://www.d-top.com> aus. Hier gibt's wunderschöne Hires-Motive nicht nur zu Spielen und Animés, sondern auch zu zahlreichen anderen Bereichen wie 3D-Art, Kitsch, Abstrakte Kunst und Co. Have Fun!



▲ Als Spiel nicht unbedingt der erwartete Hammer, aber als Desktop recht schmuck.



▲ Auch ziemlich freakige Sachen könnt ihr euch downloaden.



▲ Animé-Liebhaber werden ebenfalls auf www.d-top.com fündig.

leicht solltest du es mal mit Heizdecken in der Wüste oder Eiswürfelmaschinen in Grönland versuchen. :-)



Forumthema des Monats

■ Wenn euch Sega und deren verzwickte Situation schon so am Herzen liegt, lasst uns doch gleich beim Kringel bleiben. Die Igel-Väter sehen in der großen, weiten Online-Gaming-Welt die Zukunft der Videospiele und richten ihre Strategie darauf aus, während Sony in dieser Richtung eher zögerlich agiert. Wie seht ihr das? Macht Online-Zocken mehr Spaß als mit Kumpels? Oder aber ist es zu steril, weil man den verdutzten Gesichtsausdruck des Gegenübers und dessen Flüche gar nicht zu hören und zu sehen bekommt? Wird Online-Gaming erst dann interessant, wenn Ton und Bild des Gegners/Partners übertragen werden? Verliert das Videospiele seinen Plug-and-Play-Charakter, wenn man sich erst übers Netz einwählen muss? Schreibt uns doch mal eure Meinung zur Online-Zukunft.

Eine bescheidene Anfrage

Dear Sirs, I should like to tell you that I am one of the admirers in your works. I wish to know more informations about your company, and I shall be grateful if you provide me with the necessary informations with some issues of your brochures, magazines and if available a video tape and some products. Thank you very much for your interest.
A. L., BAGHDAD, IRAK

Neeeeein – der verrückte Iraki ist wieder da! Und wir dachten schon, durch das Handels-Embargo käme keine Post mehr raus. Na ja, bei einer derart liebevollen Anfrage (ein fotokopierter, schmutziger Fetzen Papier, der wahrscheinlich hundertfach in Redaktionen für Lacher sorgte) schicken wir ihm doch gleich sämtliche VG-Ausgaben und unser komplettes Spielearchiv, was meint ihr? Übrigens: Ob Saddam inzwischen schon eine PS2 in seinem Palast hat und seine (Sylvester-) Raketen damit steuert?

Exoten-Wucher

Hallo liebe VG'ler! Nach eurem *Metal Slug 3*-Test habe ich mich entschlossen, doch noch ein letztes Neo-Geo-Modul zu kaufen. Diesen Oberkracher muss man einfach haben! Nun sind aber 700 Mücken für ein Modul sogar für einen spiefanatischen Workaholic wie mich nicht von Pappe. Aber jetzt kommt's: Der gute XXX-Versand, der ja in Deutschland der einzige noch verblie-

bene Neo-Geo-Modullieferant ist, verlangt 1.000 Mücken für das Modul.

Wir haben euch ja schon im Test gewarnt: Schnell zuschlagen, sonst wird's noch viel teurer!

Entsprechend groß war meine Verärgerung über diese Preispolitik! Ist denn das überhaupt rechtlich noch in Ordnung?!?

Wie meinen? Wenn jemand 10.000 Mark dafür bezahlen will, wird es auch jemand geben, der es ihm für diesen Preis anbietet. That's Marktwirtschaft, capito?

Wie sieht's mit Tipps und Tricks zu diesem Modul aus?

Was willst du denn wissen? Ich habe es, glaube ich, jetzt schon 30 mal durchgespielt und es ist immer wieder kultig.
YASIN VIA E-MAIL

Auf der Jagd

Hi Tox! Hab ich euch erwischt! In der VG 8/2000 schreibt ihr, dass *In the Hunt* für PS nur in Japan erschienen ist. Stimmt aber nicht, ist auch als PAL-Version erschienen, hab ich nämlich dummerweise gekauft. Ist meiner Meinung nach echt grottenschlecht, viel zu überladen und Slowdowns ohne Ende. Na ja, was soll's ... Wünsch' euch was!

MATHIA VIA E-MAIL



▲ Für Neo-Geo-Perlen wie *Last Blade 2* oder *Samurai Shodown 4* werden bei Sammlern horrenden Preise verlangt und gezahlt.

*What? In the Hunt schlecht? Shooter-Banause – weiche! Ich habe es heute extra zweimal durchgespielt und finde, dass es immer noch rockt – einer der besten gezeichneten 2D-Shooter auf PS. Slowdowns? Aah – anno '95 verzeihlich und außerdem nur zu zweit wirklich auf-fallend. Wer sein Haus für *Metal Slug 3* nicht verkaufen will, schlägt hier zu. Dass es tatsächlich eine PAL-Version gibt, wussten wir in der Tat nicht. Thanx für die Aufklärung.*

Ooops!
vg@future-verlag.de

■ Im PS2-Wahn hat unser Sanka doch glatt vergessen, in seinem Konami-Besuchsbericht anzugeben, dass das Scharfschützen-Spektakel *Silent Scope* auch für DC erscheint. Was es taugt, lest ihr im Preview in dieser Ausgabe auf Seite 44.
■ Ein Spiel ohne Entwickler? Beim Preview zu *Hidden & Dangerous* blieb die Entwickler-Zeile glatt leer. Also: Entwickelt wird's von Illusion Softworks und hergestellt von Take 2.
■ Sogar Bugs in Anzeigen gibt's! Acclaim besaß doch glatt die Schlitzohrigkeit, bei *Dead or Alive 2* mit 90 Prozent Spielpaß von unserer Seite aus zu werben, obwohl das Vorzeige-Beat'em-Up auch in der nachgebesserten Version (siehe Test) nicht die Platin-Anhöhe erklimmen konnte.
■ Im Jaguar-Special hätten wir euch vielleicht auch verraten sollen, wie *Soccer Kid* in der Mega-Drive-Version heißt, nämlich *Marko's Magic Football*.
■ Beim Dreamcast-Online-Special haben wir doch glatt in der Lese-führung von News-Special auf News Focus gewechselt. Tsts – wenn man dem Layout nicht ständig auf die Finger schaut ...

Szene-Chat

Dreamcast in Gefahr?

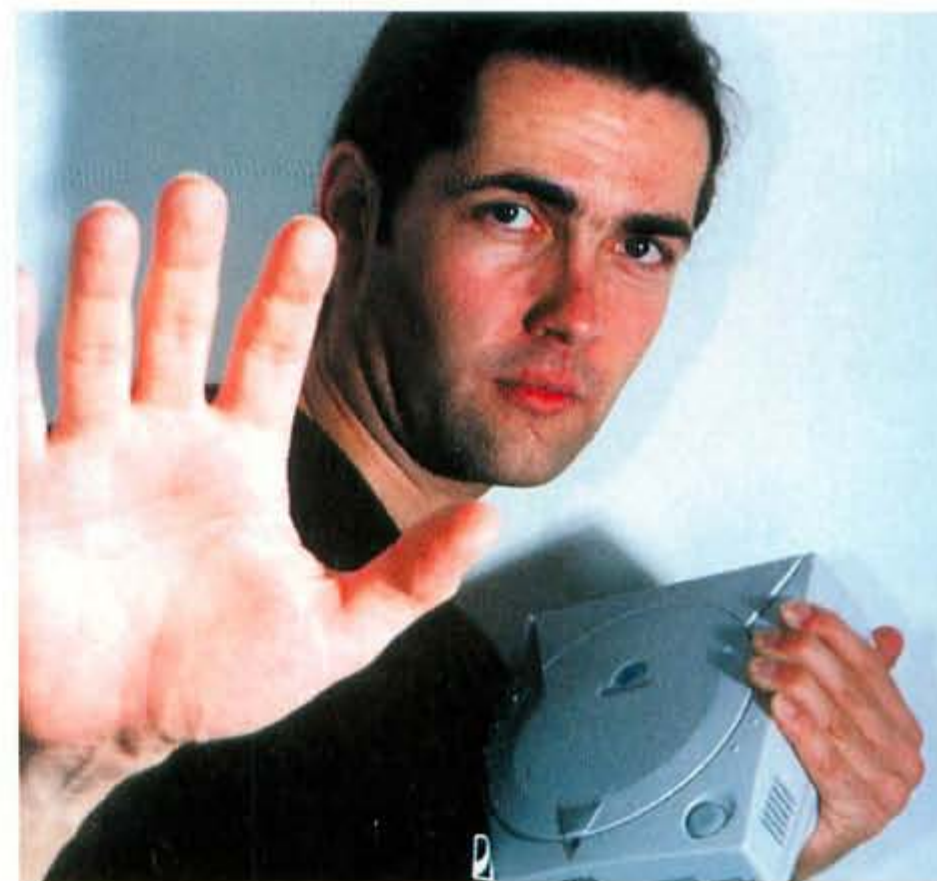
Kaputte Dreamcast durch Raubkopien? Was wie ein schlechter Jux klingt, ist leider auch einer! Die Internet-Ente, dass die illegal vervielfältigten DC-Spiele Segas Konsole beschädigen könnten, stellt sich als Falschmeldung heraus. Doch Moment, sollte das hauseigene GD-Format der CDs nicht dafür sorgen, dass illegale Kopien von vorneherein ausgeschlossen sind? Im Prinzip ja: Die 1 GByte fassende Scheibe passt – anders als eine PlayStation-CD – auf keinen Fall auf eine 650 beziehungsweise 700 MByte große CD-ROM. Allerdings kamen Cracker auf die Idee, eine GD mit selbst entwickelten Verfahren Bit für Bit auszulesen. Der so gewonnene Inhalt füllt nun eine CD – dummerweise um einige Komponenten erleichtert. Wer braucht bei einem Spiel schon Musik oder Zwischensequenzen? Wie rückständig. Anschließend stellen die Cracker ihr Werk dann in kleine Häppchen verpackt ins Internet. Wer seinerseits die Dinger spielen will, muss sich die 400 bis 650 MByte herunterladen und auf eine CD brennen. Und selbst die läuft dann nur mit einer speziellen Boot-Disk, die vorher im Dreamcast rotieren muss. Doch anstatt beeindruckender Grafik-

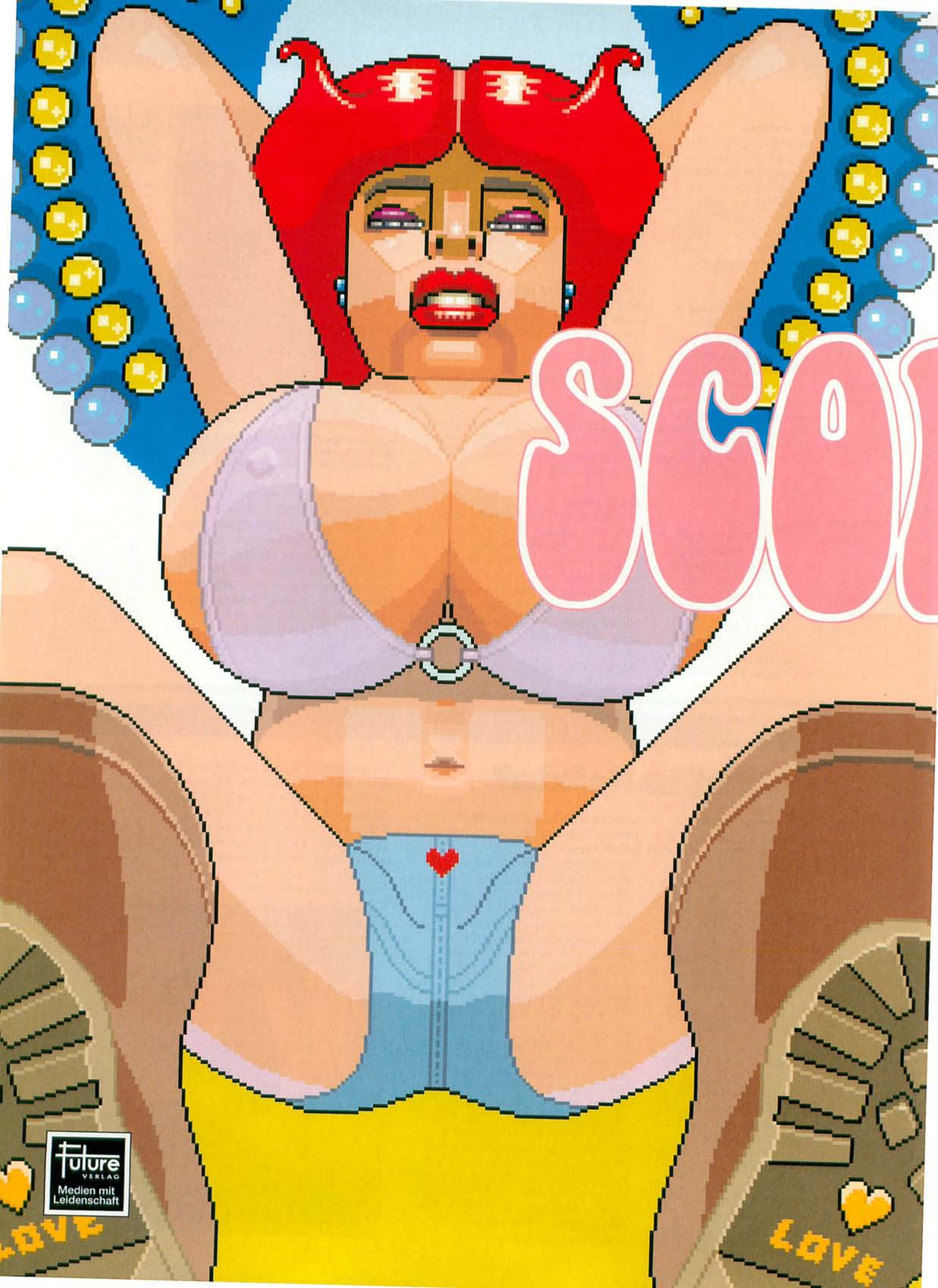
wucht flimmern die zerstückelten Spiele ohne VGA-Box-Unterstützung über die Mattscheibe. Dass wir solche Aktionen nicht gerade supertoll finden, versteht sich von selbst. Schließlich können die Praktiken selbst ernannter Raubkopier-Meister ganz fix das Dreamcast-Ende einläuten. Abgesehen davon machen zerrupfte Spiele kaum so viel Spaß wie das Original – schon mal *Grandia 2* ohne Musik und FMVs gespielt? Grafikfehler, Ruckeln und die billig aussehenden Rohlinge gibt's übrigens gratis oben drauf. Und warum sollte Sega noch kostspielige Lizenzen wie *Resident Evil* an Land ziehen oder eigene Titel wie *Shenmue* entwickeln, wenn es keine Chancen mehr gibt, dass diese Spiele jemals Gewinne einfahren? Von coolen Ideen wie *Space Channel 5*, *Jet Set Radio*, *Seaman* oder *Crazy Taxi* können wir uns dann auch verabschieden. Wir baten Sega Deutschland um eine Stellungnahme zu diesem Problem, doch so gerne die Mitarbeiter uns etwas gesagt hätten, sie können und wollen nicht, da Sega in naher Zukunft einen gewaltigen Schlag gegen die Online-Diebe plant. Klar, vor einer Razzia verrät die Polizei ja

auch keinen Einsatzort. Finden wir gut – und unterstützen Segas Position aus ganzem Herzen. Unsere Meinung: Wer Spiele raubkopiert, begeht Diebstahl und ist dafür verantwortlich, dass einer der coolsten Konsolen der Neuzeit gewaltig das Wasser abgegraben wird. Denkt mal drüber nach – und schreibt uns eure Kommentare zum Thema.

RA

▼ Raubkopieren, nein danke! Ich will auch morgen noch qualitativ hochwertige Software in meinem Laufwerk!





SOLO

Future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

LOVE

LOVE

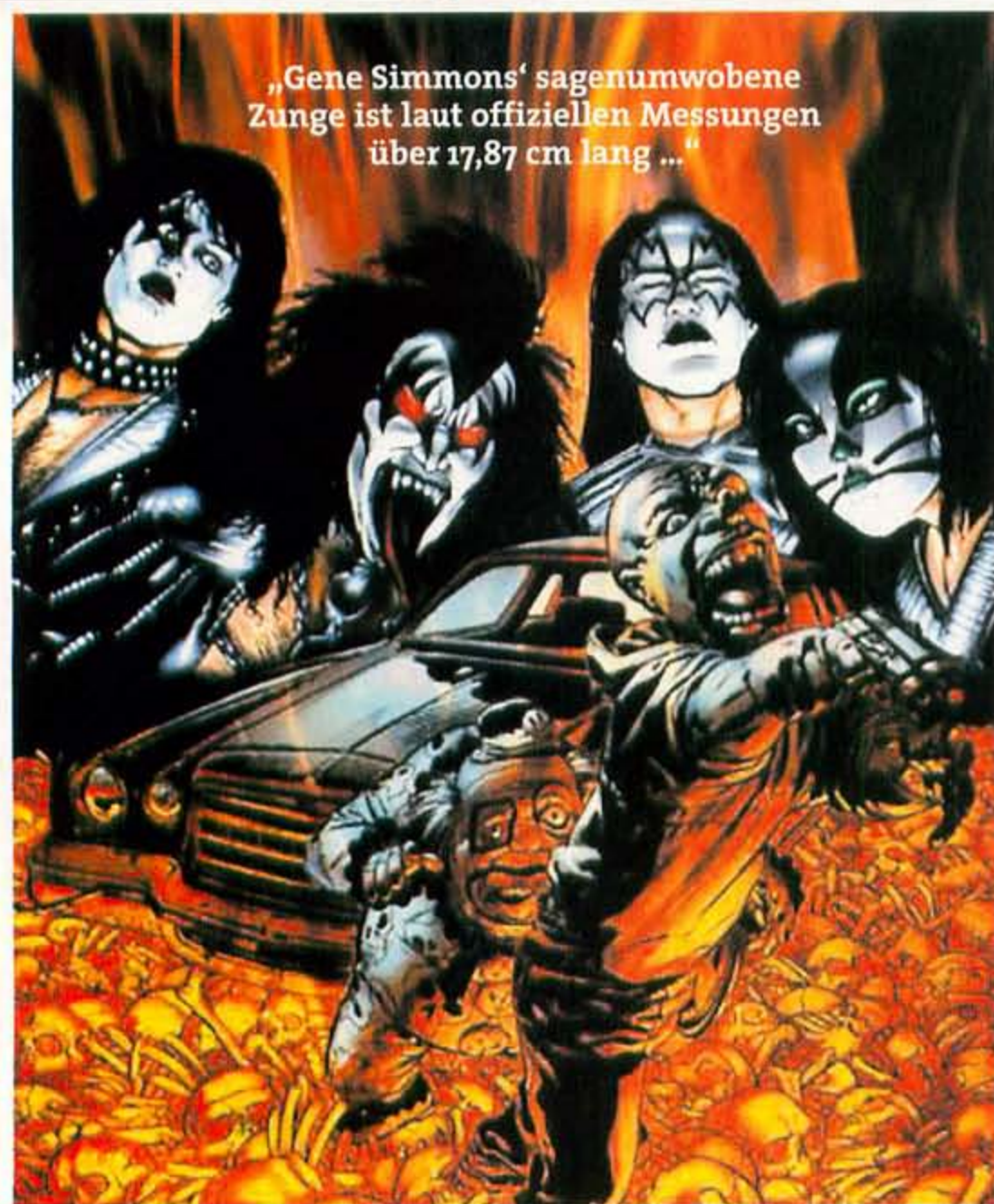
RE MOORE

Kommt gut: Reviews, Previews, Tipps,
Downloads und staendig aktuelle News.



PREVIEW

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



„Gene Simmons' sagenumwobene Zunge ist laut offiziellen Messungen über 17,87 cm lang ...“



„Oft waren viele der riesigen Lautsprecherwände bei Kiss-Konzerten gar nicht angeschlossen und sollten nur beeindrucken ...“

▲ Manche tragen Schwimmflossen, andere Schwimmbrillen. Zu spaßen ist mit diesem Burschen trotzdem nicht.



▲ Nicht zählen – schießen!!! Oft greifen ganze Horden von Feinden an.



▲ Willkommen im Circus! Kinder, Rentner und Redakteure zahlen nur die Hälfte.

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

DC Malt euch die Gesichter an, tragt aberwitzig hohe Plateauschuhe und rettet die Welt!

Dass Fernsehserien und Leinwandhelden schon seit jeher als Vorbilder für diverse (meist leider recht enttäuschende) Videospiel-Umsetzungen erhalten müssen, ist nichts Neues. Mit dem brandneuen *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* steht nun jedoch erstmals eine Rockband für ein Videospiel Pate (vergessen wir an dieser Stelle bitte so armselige

Gurken wie *Spice World* und das *Aerosmith-Game* ...)

Genau genommen basiert das Game jedoch nicht ausschließlich auf der Band allein, sondern bezieht sich in erster Linie auf den Inhalt des gleichnamigen Albums und der zugehörigen Comic-Serie des Zeichentiftgottes Todd McFarlane.

Im Prinzip ähnelt die Story jedem anderen x-beliebigen Actionkracher. Unsere arme Welt ist mal wieder in Gefahr. Zwar handelt es sich dabei diesmal nur um ein Kind, doch dieses "Nightmare Child" hat es leider in sich und ist auf dem besten Wege, unseren Planeten mit einer Armee des Bösen und Wellen des Chaos zu überziehen. Der einzige Weg, diesem Monster-Balg Einhalt zu gebieten, ist das sagenumwobene Elder (kommt uns das nicht bekannt vor ...?). Bei diesem Elder handelt es sich um einen Zusammenschluss der vier Mitglieder der Band Kiss. Eure

Aufgabe besteht nun darin, euch durch die riesigen und von grässlichen Monsterherden bevölkerten

ten Design von *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* handelt es sich bei den Extras übrigens nicht um

„Gene Simmons lehnte 1983 die Hauptrolle in "Flashdance" ab – er hatte Angst um sein hartes Image ...“

Level zu kämpfen und dort bestimmte Accessoires der Bandmitglieder einzusammeln. Je nach eingesammeltem Item stehen euch dann neue Fähigkeiten zur Verfügung, ohne die ihr kaum eine Überlebenschance habt. Passend zum recht abgedreh-

schnöde Megawummen, sondern um den Fans der Band recht bekannte Symbole. Erst mit den mittlerweile wieder in Mode gekommenen Plateauschuhen, überlangen Zungen und den längst zum Markenzeichen gewordenen Masken verbessern sich

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

DC

- Genre: **Ego-Shooter**
- Entwickler: **GOD**
- Hersteller: **Take 2**

(US) Sept. 2000
(PAL) Nov. 2000

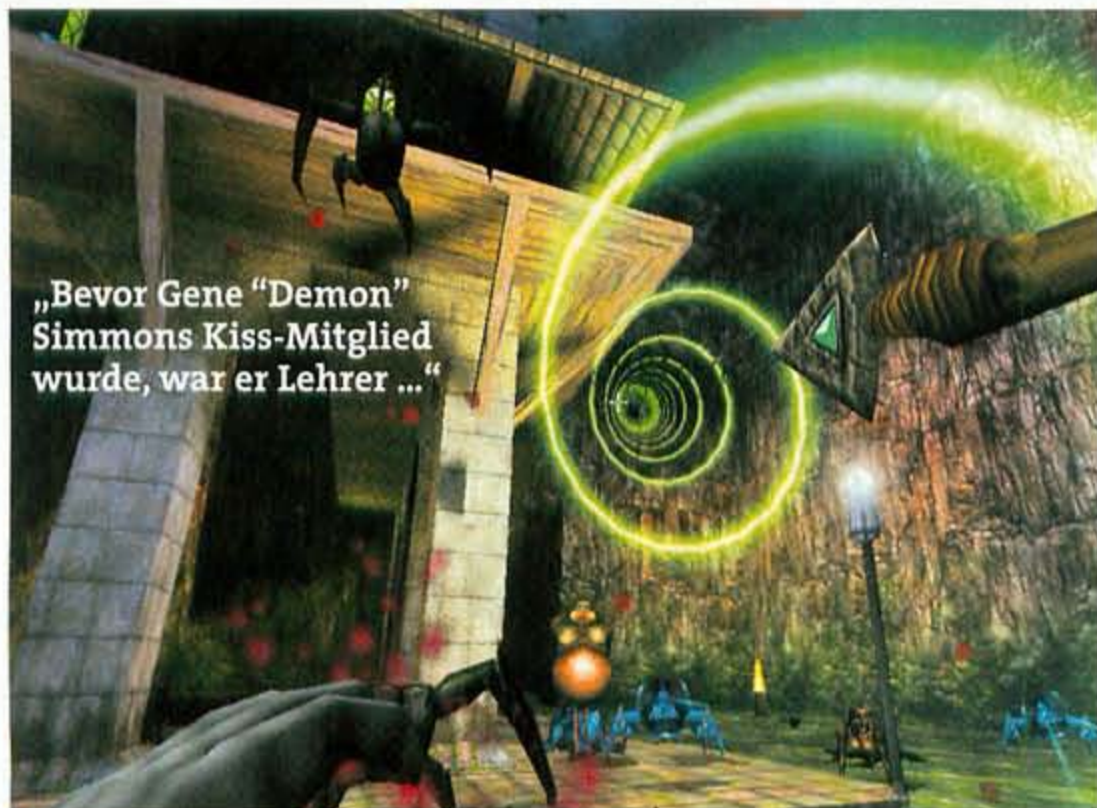
■ Erster Eindruck
Selbst Kiss-Fans werden diesen Shooter lieben!



▲ Habt ihr dem Monstergenerator erst einmal die Leitungen gekappt, ist Ruhe.



▲ Die Monster sind flüssig animiert und sollten nicht unterschätzt werden.



„Bevor Gene „Demon“ Simmons Kiss-Mitglied wurde, war er Lehrer ...“

▲ Die Effekte mancher Extrawaffen sind ein optischer Leckerbissen.



„Das Auftragen des charakteristischen Make-Ups dauert im Schnitt 45 Minuten“



▲ Diese Spinnen sind noch mit das Harmloseste, was euch auf dem Weg durch den Psycho Circus begegnet.



▲ Um diesen dicken Clown zu erwischen, müsst ihr euch mit dem Schwert ganz schön anstrengen.

eure Fähigkeiten. Je nach Item schlüpft ihr in die Rollen des Demons, Ace Fehley als der Celestial – Herrscher der Luft, Gene (die Zunge) Simmons als Meister des Feuers, das Monster nur so dahinschmelzen lässt. Paul Stanley übernimmt indessen die Rolle des Star Bearers und hat das Wasser zu befehlen. Peter Criss schließlich ist der Beast King und mimt den Erdverbundenen.

Neben diesem für Shooter recht eigenwilligen Waffen- und Fähigkeitensystems fehlen natürlich auch im Alltag gebräuchlichere Waffen wie die gute alte Bazooka nicht im Sortiment. Erst die richtige Auswahl der Charaktere und der gekonnte Einsatz deren spezieller Fähigkeiten ermöglicht die komplette Untersuchung der mit vielen versteckten Passagen gespickten Level.

Dass der Soundtrack (einen gewissen Hang zum Hard-Rock voraus-



▲ Der Einsatz der Waffen ist mit schönen Lichteffekten verbunden.

„In die Druckfarbe eines ihrer Comic-Bücher wurde echtes Blut der Bandmitglieder gemischt. Es musste mit einem Panzerwagen in die Druckerei gebracht werden ...“

gesetzt) wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge passt, versteht sich bei der Pate stehenden Band von selbst. Die Atmosphäre erhöht sich zusätzlich durch die Anpassung des Sounds an die jeweilige Situation. Doch wie ist es eigentlich um das Gameplay bestellt?

Nun, auch wenn die Story und einige der Items recht ungewöhnlich



KISS – Die Band

■ Ob man sie mag oder nicht – gesehen hat sie bestimmt jeder schon mal. Die gesamte Geschichte der Band hier aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen, doch es steht außer Zweifel, dass die 1972 gegründete Band neben einem großen musikalischen Erfolg vor allem einen maßgeblichen Einfluss auf die Show-Gestaltung sie kopierender Musiker wie bspw. Marilyn Manson hatten. Auch wenn nicht jedes der insgesamt mittlerweile 28 Alben (inkl. Soloalben) erfolgreich war, belegt allein der immense Zulauf der gerade stattfindenden Abschiedstour, dass der Reiz noch nicht verfliegen ist ...



KISS – Das Comic

■ Auch wenn die „Nightmare Child“-Comicserie im Augenblick in aller Munde ist, gab es bereits 1977 die ersten KISS-Comics. Es handelte sich dabei um insgesamt 82 Special-Ausgaben aus dem Hause Marvel. Das 31. Exemplar von „Nightmare Child“ befindet sich gerade in der Vorbereitung.



KISS – Die Figuren

■ Wem Platten hören und 3D-Shooten nicht ausreicht, der kann sich auf beim für jeden Freak höchst empfehlenswerten US-Distributor McFarlane mit originalgetreuen Figuren eindecken. Dort findet ihr übrigens auch Figuren zu diversen anderen Comic- und auch Videospielserien. Die Adresse lautet: www.mcfarlane.com



▲ Glaubt uns, ihr erkennt die Feinde ohne Probleme.



▲ Erwartungsgemäß wurde mit Blut nicht gerade gespart.



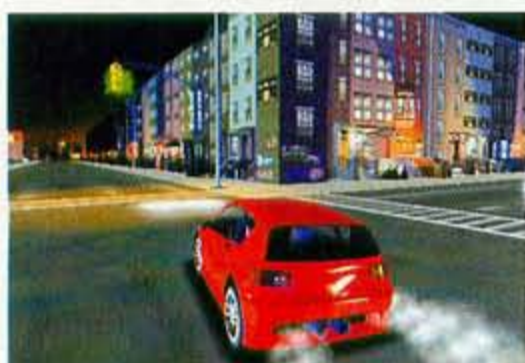
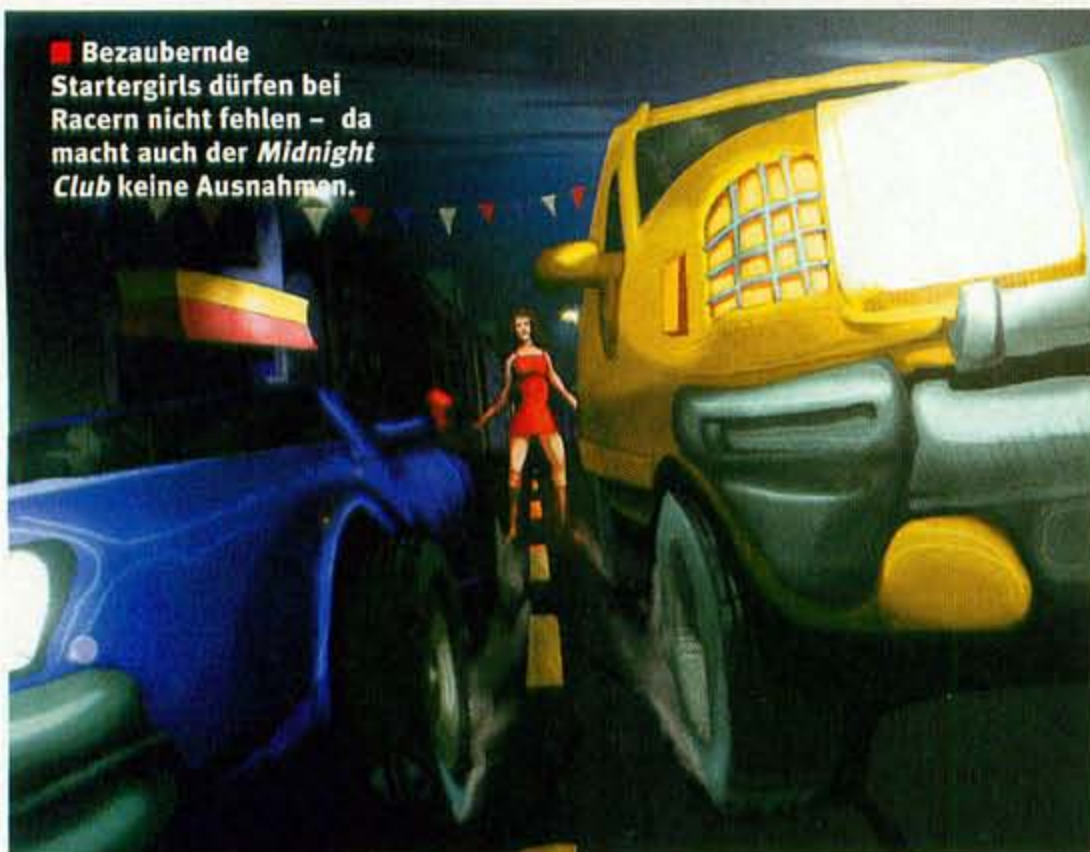
▲ Da hilft die Fernsicht auch nichts. Durch die Jungts müssen wir durch.

euch plötzlich ein Fenster zerbricht und der gesamte Raum quasi von Monstern geflutet wird, braucht ihr extrem starke Nerven. Weil wir gerade bei starken Nerven sind – auch der Gehalt an rotem Lebenssaft ist nicht für schwache Gemüter geeignet. Bezüglich der Schockeffekte stellt *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* die meisten vergleichbaren Games in den Schatten. In technischer Hinsicht leidet das Spiel bislang insbesondere bei sehr spektakulären Lichteffekten oder extrem vielen Gegnern noch unter leichten Einbrüchen der Framerate.

Mancherorts macht sich sogar leichter und gut kaschierter Nebel bemerkbar. Wenn diese kleinen Mankos bis zur finalen Version beseitigt werden, hat *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* beste Chancen, nicht zuletzt wegen mangelnder Konkurrenz, sondern vor allem durch seine Qualität ein echter Hit zu werden.

PREVIEW Midnight Club: Street Racing

■ **Bezaubernde Startergirls** dürfen bei Racern nicht fehlen – da macht auch der *Midnight Club* keine Ausnahmen.



▲ Schon im Preview fallen die realistischen Licht- und Raucheffekte auf.



▲ Das scheint der einzige Weg zu sein, dem N.Y.er Verkehrschaos beizukommen.



▲ Bis ihr mit dem Flitzer durch Chinatown heizt, gilt es, einige Rennen zu gewinnen.



▲ Klar, er ist größer. Aber wir sind im Auftrag des Herrn unterwegs.

Interview



Jeronimo Barrera



Rob Fleischer

Gar nicht verschwörerisch standen uns Jeronimo Barrera, der Produzent von *Midnight Club: Street Racer* und *Smuggler's Run*, sowie Rob Fleischer, PR-Sprecher von Rockstar Games zu den beiden PS2-Neuankündigungen Rede und Antwort.

VIDEO GAMES: Warum habt ihr euch dafür entschieden, gleich neue Produkte zu entwickeln und nicht an Umsetzungen zu üben?

J.B.: In erster Linie aus Neugierde, was denn nun wirklich in der PS2 steckt. Außerdem hofft man als Entwickler ständig, mit Hilfe einer besseren Hardware mehr Ideen umsetzen zu können.

VG: Und was haltet ihr nun von der PS2?

J.B.: Tja, schwer zu sagen. Auch wenn es sich auf alle Fälle um eine absolut leistungsfähige Konsole handelt, deren Möglichkeiten noch nicht annähernd erfasst sind, gibt es doch einige Dinge, die Sony besser hätte lösen können.

VG: Wie lange arbeitet ihr schon an den beiden Titeln?

J.B.: Rund neun Monate.

VG: Und welche Mankos der PS2-Hardware sind euch dabei aufgefallen?

J.B.: Klar, zum einen ist der Videospeicher in der Tat recht gering ausgefallen. Zwar lässt sich dieses Problem durchaus auf Software-Ebene beheben, doch das bedeutet für die Entwickler zusätzliche Arbeit und Fantasie, zum anderen wird es dadurch umso länger dauern, bis wir die PS2 wirklich voll ausnutzen können. Ein anderer Aspekt ist die nicht gerade berauschende Sound-Bibliothek. Aber auch hier können findige

Programmierer – so wie wir (lacht) – natürlich noch einiges tricksen.

VG: Wie macht sich der geringe Videospeicher bei den beiden Rennspielen bemerkbar?

J.B.: Nehmen wir *Smuggler's Run*: Da unser besonderes Augenmerk darauf lag, eine extrem weite Fernsicht ohne jegliche Pop-Up- oder Nebel-Effekte darzustellen, waren wir sehr glücklich, das bei einer konstant hohen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde zu erreichen. Doch wenn die Texturen nun je nach Entfernung zum Spieler ausgewechselt werden (weiter entfernte Oberflächen sind zum Beispiel nicht so detailliert dargestellt wie die besonders Nahen), macht sich dieser Wechsel als ein unruhiges Flimmern bemerkbar. Zwar fällt dies nur bei genauem Hinsehen und bei bestimmten Objekten auf, doch wir arbeiten immer noch daran, dieses Problem in den Griff zu bekommen.

VG: Wird es Umsetzungen von *Smuggler's Run* und *Midnight Club: Street Racing* für andere Plattformen geben?

R.F.: Nein, denn wir verwenden jetzt schon so viele PS2-interne Tricks, dass eine Portierung so gut wie ausgeschlossen ist.

VG: Vielen Dank für dieses Gespräch und viel Erfolg.

R.F. & J.B.: Wir danken – viele Grüße an eure Leser.



▲ Dieses Polizeiauto sieht ein wenig wie Albertos Pizza-Kutsche aus. Sachen gibt's.



▲ Die Nähe der patrouillierenden Polizeiwagen solltet ihr nur im Notfall suchen.

Midnight Club: Street Racing

PS2 Erste Regel: Sprecht nicht über den Midnight Club!

Hält man sich die verschwiegene Art und den Aufbau der sogenannten *Midnight Club: Street Racing* vor Augen, fühlt man sich in der Tat ein wenig an den legendären *Fight-Club* erinnert. Aber wir reden trotzdem darüber. Und nicht nur wir, sondern auch die dafür verantwortlichen Entwickler aus dem Hause Rockstar Games.

Bei der Ankündigung, dass Rockstar Games für Sonys PlayStation2

Midnight Club: Street Racing

PS2

■ Genre: Rennspiel
 ■ Hersteller: Take 2 Interactive
 ■ Entwickler: Angel Studios/Rockstar

November 2000

■ Erster Eindruck
 Technisch noch nicht ganz ausgereift

entwickeln würde, vermutete jeder, dass es sich dabei um Umsetzungen bewährter Take-2-Titel wie *GTA*, *Kiss Psycho Circus* oder *Railroad Tycoon 2* handeln würde. Doch weit gefehlt – die Jungs beißen in den sauren Apfel: Sie setzen sich mit der neuen Hardware auseinander und versuchen, den technischen Möglichkeiten angemessene Produkte zu entwickeln.

Bei *Midnight Club: Street Racer* handelt es sich um ein kompromissloses Rennspiel, in dem ihr die Rolle eines anfangs unbescholtenen New Yorker Taxifahrers übernehmt. Auf einer eurer nächtlichen Touren lasst ihr euch jedoch aus Langeweile auf ein kleines Ampelrennen ein und werdet so in den Kreis der elitären "Midnight Clubs" gezogen. Dessen Mitglieder treffen sich an geheimen Plätzen, um dort den Schnellsten der Schnellsten zu ermitteln. Da auf Neben-sächlichkeiten wie Verkehrsregeln, andere Fahrzeuge und Fußgänger



▲ Neben den 42 "erfahrbaren" Vehikeln tummeln sich noch weitere 96 Fahrzeuge auf den Straßen.

nicht sonderlich viel Wert gelegt wird, ist es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis euch die Cops an den Fersen hängen. Doch ihr habt bereits Blut geleckt: Fortan verbringt ihr eure Nächte mit der Suche nach anderen Mitgliedern, mit denen ihr euch messen könnt.

Praktischerweise erhaltet ihr in vielen Rennen das Fahrzeug des Unterlegenen, wodurch ihr auf immer stärkere Vehikel zurückgreifen könnt. So wird das behäbige Yellow-Cab schnell



▲ Die Cops gehen genauso skrupellos wie ihr zur Sache. Das kostet Zeit und endet schlimmstenfalls im Knast.

gegen ein PS-stärkeres Vehikel eingetauscht. Und nicht nur das riesige New York, auch nahezu die komplette Londoner Innenstadt (Vorsicht, Linksverkehr!) wurden in das Spiel integriert. Auch wenn *Midnight Club: Street Racing* bislang noch unter einigen technischen Mängeln wie einer recht instabilen Framerate und massiven Fehlern in der Kollisionsabfrage leidet, könnte es dennoch bis zum Release eine Crash-Orgie allerersten Güte werden.



▲ Seid euch sicher: Ein Cop kommt selten allein! Meist erwarten euch sowohl Verfolger als auch Straßensperren.



▲ Ihr wollt zu den Bergen jenseits des Flusses? Kein Problem, denn es gilt: What you see is where you drive.



▲ Freier Fall! Zum Glück steckt euer Vehikel auch solche Sprünge recht locker weg.



▲ Details wie fliegende Steine und zerstörbare Objekte erhöhen den Realismus.



▲ So soll es sein: Die verschiedenen Untergründe machen sich deutlich im Fahrverhalten der Fahrzeuge bemerkbar.



▲ Ohne Hupe bleibt nur Ausweichen und Bremsen. Zum Bremsen ist keine Zeit ...



▲ Die Position der Abwurfstellen wird durch diese Pfeile angezeigt.

Smuggler's Run

PS2 Verwegene Grenzgänger!

Der zweite Rockstar-Titel für die PS2 ist die "Schmuggler-Simulation" *Smuggler's Run*. Gut, um eine echte Simulation handelt es sich dabei nicht ganz, doch das Zeug zum Hit hat dieses actiongeladene Rennspiel allemal.

Eure Aufgabe klingt ebenso simpel wie illegal: Als ausgefuchster Schmuggler müsst ihr heiße Ware, die im Grenzgebiet von euren Kollegen abgeworfen wird, einsammeln und



▲ Trotz der Geländegröße gibt es immer wieder Überraschungen und Abkürzungen zu entdecken.

dann schnellstmöglich an den Bestimmungsort bringen. Während ihr die Ware dank farbiger Rauchmarken recht einfach findet, stellt sich der eigentliche Schmuggel als recht haarige Angelegenheit dar. So sind zum einen die örtlichen Ordnungshüter nicht allzu sehr davon angetan, dass in ihrem Distrikt fröhlich vor sich hingeschmuggelt wird. Zum anderen versuchen feindlich gesinnte "Kollegen", sich eure Ware unter den Nagel zu reißen. Als ob das alles nicht genug

„Die Abwurfstelle zu finden ist nicht das Problem – aber das Hinkommen.“

wäre, tummeln sich auf den Straßen rund ums Grenzgebiet auch noch jede Menge Sonntagsfahrer und Camping-Touristen, die ein schnelles Fortkommen nahezu unmöglich machen.

Da trifft es sich gut, dass ihr eure Aufträge nicht mit einem unförmigen LKW, sondern mit flinken und extrem robusten Geländewägen bewältigt. Dadurch seid ihr nicht auf befestigte Straßen angewiesen und könnt das gesamte Terrain nutzen, was euch schon mal die anderen Autos vom Leib hält. Ein größeres Problem stellen die Polizeikräfte dar: ebenfalls mit Off-Road-Vehikeln ausgestattet, verfolgen sie euch im wahrsten Sinne des Wortes über Stock und Stein.

Und genau jetzt sind wir beim herausragendsten Aspekt des Spiels angelangt: Der schier unfassbaren Größe

des Terrains und den damit verbundenen Fluchtmöglichkeiten. Während ihr euch in anderen Spielen mit eher kleinen Leveln herumschlagen müsst, erwartet euch in *Smuggler's Run* ein Areal gigantischen Ausmaßes. Entscheidend ist dabei allerdings nicht nur die Größe, sondern die Tatsache, dass ihr ausnahmslos jeden erkennbaren Punkt auch wirklich ansteuern dürft. So liegt es an euch, neben fahrerischem Können auch ein ausgeprägtes Gefühl für das Terrain zu entwickeln, um so den sichersten Weg einzuschlagen. Bereits in der Preview-Version überzeugen sowohl Grafik als auch Steuerung voll; bleibt abzuwarten, ob auch das Missionsdesign mithalten kann. Auf alle Fälle hat dieser Titel das Zeug zu einem der ersten wirklichen PS2-Hits.

Smuggler's Run

PS2

■ Genre: **Racer**
 ■ Hersteller: **Take 2**
 ■ Entwickler: **Angel Studios/Rockstar**

November 2000

■ Erster Eindruck
Actionspektakel mit völliger Bewegungsfreiheit

AB

PREVIEW Silent Scope



▲ In den späteren Missionen ist eure Sicht durch die Dunkelheit zusätzlich eingeschränkt. Gut, dass ihr über ein Nachtsichtgerät verfügt.



▲ Ein nettes Gimmick sind kleine Voyeur-Einlagen, durch die ihr Bonus-Leben erhaltet. Gerade Zocker wie Ralph wissen solche Anblicke besonders zu schätzen.



▲ Die Trainingsmodi machen genauso viel Spaß wie das eigentliche Spiel.



▲ Vom Auto aus ist es besonders schwer, das Ziel im Auge zu behalten.



▲ Echten Schaden fügt ihr Gegnern nur zu, wenn ihr genau den "Weak-Point" trifft.



▲ Neben dem Screen zeigt auch das VM eine kleine Darstellung des Visiers.



▲ Dem normalerweise roten Lebenssaft könnt ihr beziehungsweise die Bundesprüfstelle je nach Gusto verschiedene Farben verpassen.

Silent Scope

DC Holzauge, sei wachsam!

Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir euch einen ersten Ausblick auf *Silent Scope*, Konamis nächste Arcade-Umsetzung präsentieren. Als nun unverhofft eine recht weit fortgeschrittene Preview-Version in der Redaktion eintraf, war die Freude selbstverständlich groß.

Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zur bereits erwähnten PS2-Umsetzung oder zur Arcade-Maschine

nichts geändert. Ihr übernehmt die Rolle eines Elite-Snipers, also eines Scharfschützen, der aus recht sicherer Entfernung kriminelle Elemente mit gezielten Schüssen mehr oder weniger endgültig außer Gefecht setzt. Um es euch nicht allzu leicht zu machen, bekommt ihr es jedoch nicht mit simplen Allerwelts-Terroristen zu tun, sondern müsst euch mit einer ganzen Armada von Superfieslingen auseinandersetzen.

Es spielt dabei zumindest bei den Handlangern keine Rolle, ob ihr den Jungs mittels Knieschuss oder durch einen Treffer zwischen die Augen das Lebenslicht ausbläst: Kampfunfähig sind sie danach immer. Einzig die erhaltenen Punkte fallen bei einem 100-Prozent-Treffer natürlich entsprechend höher aus. Anders verhält es sich mit den Zwischenbossen, die beträchtlich mehr einstecken und eigentlich nur durch Treffer auf ihre "schwache Stelle" wirklich erledigt

werden können. Dies gestaltet sich um so schwieriger, als die Bosse nicht wie Pappkameraden auf euren Kunstschuss warten, sondern sich in rasant schnellen Düsenjets oder mächtigen LKWs fortbewegen. Und selbst falls ihr euch für einen der weniger mobilen

Spezialcontroller aus der Spielhalle, der einem echten Sniper-Gewehr mit Zielfernrohr (inklusive Farbdisplay) nachempfunden wurde? Nun, ihr werdet es kaum glauben, aber die Reduzierung auf das Standard-DC-Pad tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

“Dieses Game verspricht ein Freudenfest für Heckenschützen zu werden.“

Kameraden entscheidet, könnt ihr Gift darauf nehmen, dass sich mindestens eine unschuldige Geisel in unmittelbarer Nähe befindet. Entscheiden übrigens deshalb, weil euch nach erfolgreicher Beendigung eines Levels oft mehrere Wege für den weiteren Spielverlauf offen stehen.

Nachdem selbst in grafischer Hinsicht kaum Unterschiede zum Arcade-Vorbild zu bemerken sind, stellt sich natürlich die Frage: Wie spielt sich das Ganze denn ohne den

So blendet ihr mit dem linken Shoulder-Button das Zielfernrohr aus und habt so einen guten Überblick über die Situation. Weiterhin dürft ihr euer Gewehr auch recht schnell über den Screen bewegen, während ihr ansonsten einen vergrößerten Ausschnitt auf dem Bildschirm seht. In dieser Einstellung könnt ihr nun punktgenau zielen. Gerüchten zufolge arbeiten findige Hersteller bereits an einer inoffiziellen Umsetzung des Original-Controllers.

Silent Scope

DC

- Genre: **Arcade Shooter**
- Hersteller: **Konami**
- Entwickler: **Konami**

November 2000

- Erster Eindruck
- Tolle Arcade-Action ohne Wenn und Aber!



▲ Zwischen den einzelnen Handlungsorten bewegt ihr euch wie gehabt auf einer Landkarte fort.



▲ Bewährt: Das Kampf-System veränderte sich kaum, wurde grafisch jedoch mächtig aufgebohrt.



▲ Bei Dialogen mit wichtigen Personen wird ein sehr schönes Charakter-Portrait eingeblendet. Manchmal gibt's auch Sprachausgabe.



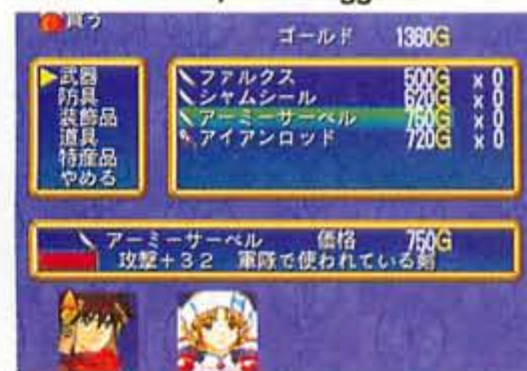
▲ Könt ihr einen Gegenstand „manipulieren“, wird dies durch ein Icon angezeigt.



▲ Dank Kompass (rechte obere Ecke) wisst ihr immer, wo's langgeht.



▲ Dass für die Flucht aber auch immer "zufällig" ein Seil rumhängt ...



▲ Das Menü-Design wurde ebenfalls nur leicht überarbeitet.

Grandia 2

DC Konkurrenz für FF IX? Auch Grandia geht in die nächste Runde.

Kampf der Giganten. Kurz nach Squaresofts neuntem Final Fantasy erschien in Japan nun auch der Nachfolger des Saturn- und späteren PlayStation-Hits Grandia. Schon mit dem Vorgänger bewiesen die Entwickler von Game Arts, dass sie keine Angst vor großen Namen haben und schufen einen Titel, der

uns sogar noch ein klein wenig mehr als der achte Teil der Final Fantasy Serie zusagte: 92 zu 90 Prozent lautete das Endergebnis.

Kann Game Arts diesen großen Wurf wiederholen? Wird auch Teil 9 vom Thron gestoßen? Fragen, die wir leider erst nach dem US-Release beider Games beantworten können, wenn uns beide Storylines in ihrer ganzen epischen Breite zugänglich sind. Doch die Voraussetzungen dafür sind nicht schlecht, denn wie auch Final Fantasy 9 hinterließen die ersten Spielstunden einen überwältigenden Eindruck – auch wenn die Veränderungen im Spielprinzip hier nur im Detail liegen. Doch seien wir ehrlich: Wie soll man etwas verbessern, was im Grunde genommen schon fast perfekt ist?

So findet ihr auch hier bei Kämpfen wieder den bekannten Zeitbalken mit den drei Markierungen Wait, Command und Action, wodurch die Auseinandersetzungen mit allerlei

ekligem Getier – vor allem mit mehreren Charakteren in der Party – äußerst actionreich, doch übersichtlich und einfach zu kontrollieren ausfallen. Diesmal präsentieren sich das Kampffeld und die gesamte Welt in schmuckem 3D und werden mit spektakulären Kamerafahrten bestens in Szene gesetzt.

Reine Detail-Änderungen

Richtig neu ist eigentlich nur das Skill-System: Anstatt wie im ersten Teil neue Spezial-Attacken oder stärkere Zaubersprüche durch häufigen Gebrauch der Waffe oder des Spells zu erhalten, müsst ihr diesmal Skill-Points sammeln, die euch durch gewonnene Kämpfe gutgeschrieben werden. Wie in Evolution könnt ihr diese dann gegen neue Techniken eintauschen. Mana-Eggs gibt es zwar auch in Grandia 2, jedoch wechselt ihr diese nun nicht mehr gegen neue Sprüche ein, sondern rüstet eure

Charaktere direkt damit aus. Welche Raffinessen dieses System zulässt, können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht sagen, jedoch gehen wir davon aus, dass auch diesmal wieder einige Kombinationen verschiedener Spells möglich sein werden.

Grafisch wurde die gesamte Welt erwartungsgemäß schön gestaltet – allerdings „nur“ erwartungsgemäß. Saubere Polygone ohne Clipping- oder Pop-Up-Fehler gehören beim DC ja eigentlich schon zur Pflicht, bei der Kür hapert's leider ein wenig. Staksige Animationen der Protagonisten, ein primitiver, elliptischer Schattenwurf und manchmal unscharfe Texturen hätten unserer Meinung nach eigentlich nicht sein müssen. Dass dies aber alles nicht so ins Gewicht fällt, haben uns schon andere RPGs eindrucksvoll bewiesen, weshalb diese kleine Kritik letztendlich nicht so schwer wiegt. Wir können den Release im Dezember jedenfalls kaum noch erwarten.

Grandia 2

DC

Genre: RPG
Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Game Arts

Erster Eindruck
Das Geniale noch besser gemacht – potentieller Überflieger!

Japan: erhältlich

USA: Dezember 2000

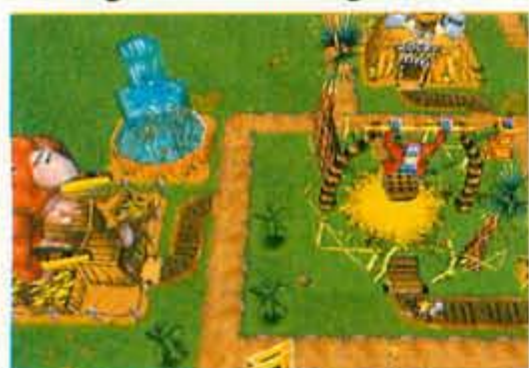
Europa: 1. Quartal 2001



▲ Der Sheriff des Parks! Bauen die kleinen Plagen Mist, verfrachtet unser Ordnungshüter sie am Kragen hinaus.



▲ Polygone statt Bitmaps: Die Darstellung aller Parkbesucher ließ unsere Münder offenstehen.



▲ Mit der Affenschaukel geht's im wahrsten Sinne "Hals über Kopf".



▲ Lebensgroße Dinos tragen zur Unterhaltung der pubertierenden Besucher bei.



▲ Das Personal dankt euch für systematisch angelegte Fußwege. Der Orientierung hilft's natürlich auch.



▲ Achtung: Maya-Karussells kosten ein kleines Vermögen.



▲ Hinter diesem Tor schmiedet ihr Kinderträume.

Theme Park World

PS2 Parkchef bald auch mit 128 Bit.

Preview-CDs sind bei uns schwer beliebt – Entwickler, die ihre Produkte jedoch persönlich vorstellen, heiß geliebt. Befindet sich dann auch noch ein fast fertiger PS2-Launchtitel in ihrem Gepäck, sind wir Feuer und Flamme – so geschehen bei *Theme Park World*.

Mit regelmäßiger Kontinuität veröffentlichte Bullfrog bislang ihre neuesten Strategie-Simulationen. Simon Harris, Producer von *Theme*

Park, besuchte unser dunkles Spielezimmer und versprach zum PS2-Start Freizeitparks en masse. Kein faules Termingeschiebe, hoffen wir: Immerhin soll *Theme Park World* genau eine Woche vor dem offiziellen PS2-Startschuss zum Kauf bereit liegen (Simons Besuch war am 27.7., hehe). Amüsant und beeindruckend zugleich, da seit Beginn der Entwicklungsarbeiten Anfang dieses Jahres gerade einmal sechs Monate verstrichen sind. Das wirft unweigerlich die Frage nach der Qualität und neuen Features gegenüber der älteren PS-Version auf.

Relikt des Prequels ist und bleibt das Gameplay. Wer jedoch schon selber einmal die stressige Parkorganisation des Vorgängers übernommen hat, weiß, wie ausgetüftelt das Steuerungssystem funktioniert. Mit Dual-Shock-Unterstützung ein noch fesselnderes Spielerlebnis, das steht schon jetzt fest. Neue Fahrgestelle

vermissen wir zwar schmerzlich, doch eine "Best of"-Sammlung aus allen Karussells der PSX- und PC-Versionen sollte dennoch reichlich Abwechslung versprechen.

Immer wieder schick: Wechselt einmal in die Ego-Perspektive und

ihre eigenen Schreie auf, erzählte uns Simon.

Natürlich gehören neben vielen kleinen Minispielen auch organisatorische Verpflichtungen zu euren Aufgaben: Tarifverhandlungen, Preisgestaltung und Marktforschung

"Schon vor dem PS2-Launch erfasste uns die Theme-Park-Sucht!"

macht euren persönlichen Streifgang durch den Park. Nehmt an halsbrecherischen Achterbahnfahrten teil, plätschert durch eine feucht-fröhliche Wildwasserbahn oder vergnügt euch in der Affenschaukel. Für die perfekten Aufnahmen von schreienden Kinderstimmen musste eine Bullfrog-Mitarbeiterin sogar gleich zweimal Kopfschmerzen und Brechanfälle nach wilden Loopings in Kauf nehmen: Ein Diktiergerät zeichnete beim ersten Anlauf noch

direkt am Kunden. Bewegt euch hierzu persönlich durch das kunterbunte Areal und schaut in die Gesichter der Kids. Ob Fahrgestelle interessant oder sterbensüde sind, erkennt ihr hier am besten. Die hochauflösende Graphik mit angeblich voller Antialiasing-Unterstützung bietet eine extrem realistische Darstellung – ihr fühlt euch wie ein Teil des Amusements. Wir erwarten mit Spannung eine testfähige Version.

Theme Park World

PS2

■ Genre: **Strategie-Simulation**
 ■ Hersteller: **Electronic Arts**
 ■ Entwickler: **Bullfrog**

Oktober 2000

■ Erster Eindruck geplant *spassig*



▲ Um die goldene Sau zu stibitzen, müsst ihr ein gleich schweres Gewicht an dessen Stelle platzieren.



▲ Um den Morgensport zu überstehen, sind Parappa-like verschiedene Tasten-Kombos im richtigen Rhythmus einzugeben.



▲ Tom, grüß mir die Sonne. Wir fliehen im Harrier Jump Jet.



▲ Ein Hauch von *Missile Command*: Das UFO ist vor den Raketen zu beschützen.



▲ Indy lauf! Nur wer wild auf den X-Button hämmert, kommt ans Ziel.



▲ Kleinere FMVs erzählen den Verlauf der Story weiter.



▲ Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren, ansonsten erwischt euch die hungrige Spinne.

Incredible Crisis

PS Aber ich will doch nur nach Hause ...

Sind Spiele, die viele kleine Mini-Games in sich vereinen, etwa schön langsam im Kommen?

Nach *Bishi Bashi Special*, in dem wir in über fünfzig kleinen Reaktions-Tests unser Geschick beweisen mussten, kommt nun bald *Incredible Crisis*, in die europäischen Verkaufsregale, das ein ähnliches Spielprinzip beinhaltet.

Im Gegensatz zu *Bishi Bashi*, das die vielen Party-Spielchen ohne verbindende Storyline und nach dem



▲ Bereits geschaffte Games, könnt ihr in der "Videothek" einzeln anwählen.

Zufallsprinzip auf den Bildschirm brachte, gibt es hier eine Hintergrundgeschichte, die sich uns erst im Laufe der Zeit eröffnet. Im Grunde genommen geht es eigentlich nur darum, dass ihr alle Mitglieder einer Familie rechtzeitig nach Hause bringen müsst, damit sie die Geburtstags-Fete der Großmutter noch arrangieren können. Was da auf dem Nachhauseweg von der Arbeit, Schule oder dem Einkaufsbummel allerdings so alles passieren kann, ist fast unglaublich, jedoch der Anlass für viele spaßige



▲ Die deutsche Übersetzung lässt noch zu wünschen übrig ...

Mini-Games. Dabei werden gekonnt unzählige bekannte Kinofilme auf die Schippe genommen: Ob ihr nun im Stile von James Bond auf einem Snowboard vor schießwütigen Gangstern flüchtet, in *Independence Day* ein Ufo vor anfliegenden Raketen beschützt, einen Harrier Jump Jet à la *True Lies* bzw. *Top Gun* durch enge Tunnel navigiert, in *Indiana-Jones-Manier* Gewichte abwägt, um eine wertvolle Statue zu rauben oder mit dem geschrunpften Sohn durch den Garten irrt – Liebling, ich habe die

Kinder geschrunpft lässt grüßen – es gibt nichts, das nicht persifliert wird. Da ihr ein und denselben Tag aus vier verschiedenen Blickwinkeln miterlebt (Vater, Mutter, Tochter, Sohnemann), werden auch schön langsam bestimmte Fragen aufgelöst, die zunächst noch etwas verwirren. Warum ist der Sohn plötzlich so klein? Warum wird Vati von einer hübschen Unbekannten angegriffen? Woher kommt plötzlich der riesige Teddy-Bär? So bleibt der Spielspaß bis zum Abspann erhalten und der Spieler ist stets motiviert, die nächste Zwischensequenz zu sehen. Inwieweit die Motivation allerdings anhält, *Incredible Crisis* auch öfters zu spielen, ist fraglich – einige der Geschicklichkeitstests fallen nämlich eher in die Kategorie "ganz witzig, aber einmal sehen reicht". Zumindest könnt ihr bereits geschaffte Stages im Mini-Game-Menü jederzeit einzeln anwählen und üben.

Incredible Crisis

PS

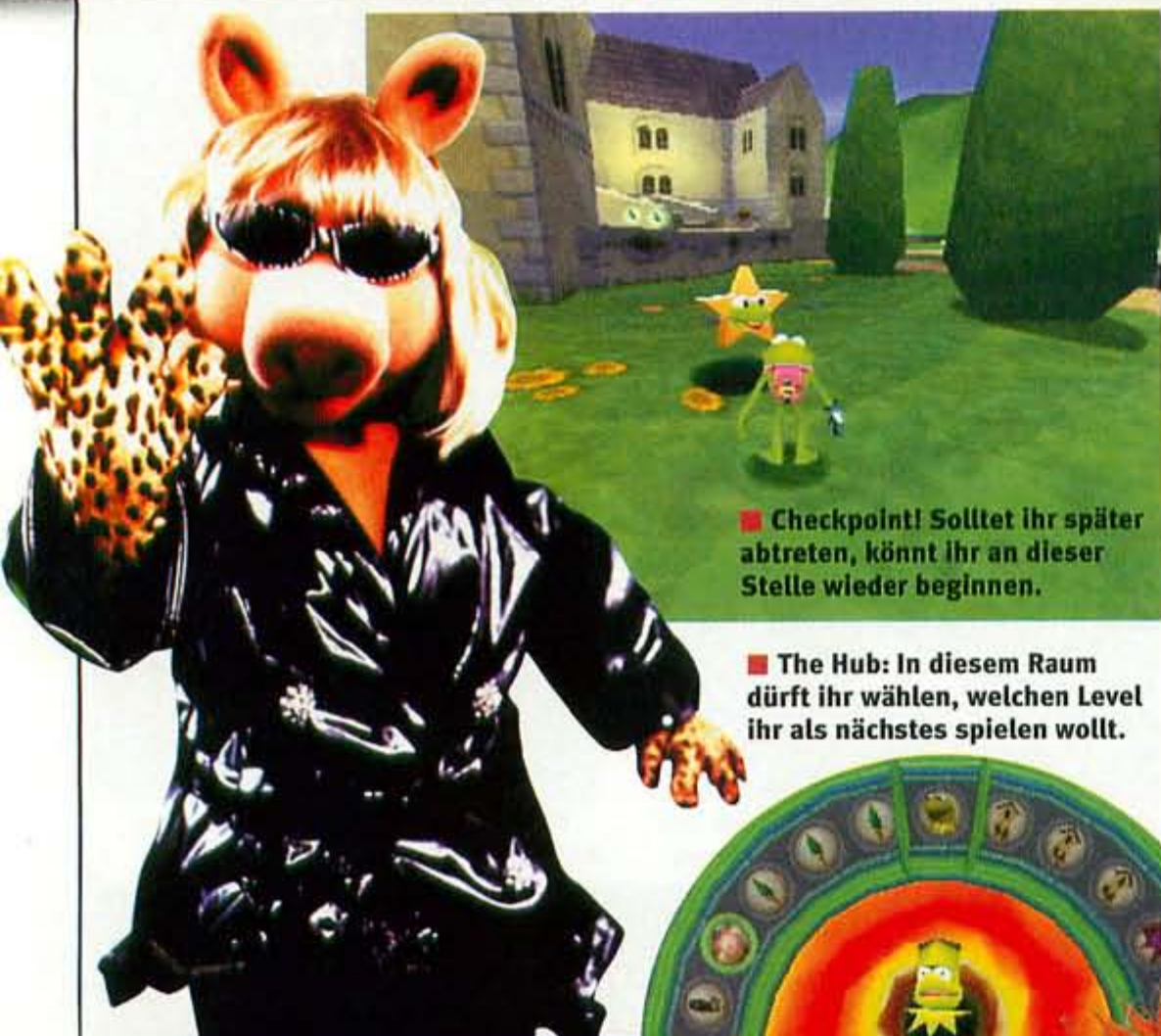
- Genre: Mini-Game-Kollektion
- Hersteller: Virgin
- Entwickler: Polygon Magic Inc.

Oktober 2000

■ Erster Eindruck
Ob's auch längerfristig
motivieren kann ...

CD

PREVIEW Muppet Monster Adventure



■ Checkpoint! Solltet ihr später abtreten, könnt ihr an dieser Stelle wieder beginnen.

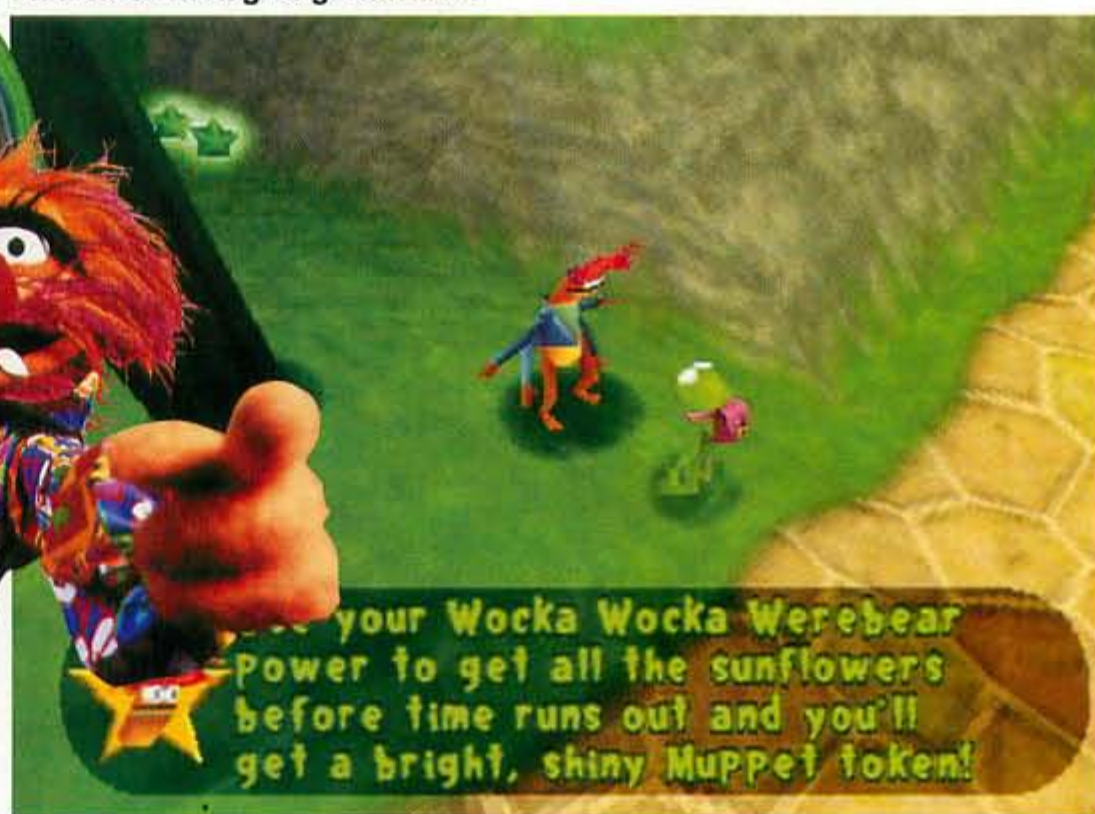
■ The Hub: In diesem Raum dürft ihr wählen, welchen Level ihr als nächstes spielen wollt.



▲ Ob Lava-Stage, Holzfällertlager oder gruftige Gruselburg – Abwechslung wird in der Monster-Welt groß geschrieben.



▲ Neben einem Energie-Schuss steht euch noch diese Wibel-Attacke zur Verfügung.



▲ Kleine Zwischenspielen lockern den Spielfluss auf. Text sowie Sprachausgabe werden in der fertigen Version komplett eingedeutscht.

Muppet Monster Adventure

PS Jetzt tanzen gleich die Puppen – macht auf der Bühne Licht ...

Comeback der Muppet Show? Nachdem Jim Hensons kleine Racker nur noch in der eigenen Late-Night-Show auf den Fernsehschirmen herumspuken, scheint es so, als wollten Kermit, Gonzo, Fozzy, Miss Piggy und Co. zumindest im Heimkonsolen-Sektor wieder Boden gut machen. Nach dem recht witzigen Fun-Racer *Muppet Racemania* (76 %; VG 05/00) dürfen nun – wie

es der Name schon vermuten lässt – Jump'n'Run-Freunde im *Muppet Monster Adventure* auf Entdeckungsreise gehen.

Und zu entdecken gibt es einiges in den verschiedenen monstermäßigen Horror-Welten. Denn wie in jedem guten 3D-Jumper reicht es nicht mehr, nur stur von A nach B zu hüpfen – nein, dazwischen gilt es, noch einige zum Teil recht verzwickte Aufgaben zu lösen. Das Level-Design ist dabei äußerst gut gelungen und bietet dem aufmerksamen Spieler ausreichend viele versteckte Areale, damit ihr öfters länger als unbedingt nötig in den einzelnen Stages verweilt.

Schnell werdet ihr allerdings merken, dass viele der

Abschnitte zu Beginn noch nicht zugänglich sind, weshalb zuerst eifriges Münzen sammeln angesagt ist. Zu jeder Hauptfigur gibt's nämlich vier Token. Habt ihr alle eingesammelt, eignet ihr euch die Fähigkeiten der jeweiligen Figur an. So verwandelt ihr euch mit Hilfe der Nose-Feratu-Gonzo-Münzen in eine Fledermaus und schwebt über weite Abgründe. Als Gonzo-Werbär erklimmt ihr Wände, mit der Kraft von Miss Piggy reißt ich Türen ein oder verschiebt als Kermit-Munster Kisten und Steine. Da euch diese Fähigkeiten aber wie gesagt nicht sofort zur Verfügung stehen, ist es möglich und sogar nötig, früher besuchte Level über das sogenannte Hub wieder zu betreten. Im Prinzip dreht sich dabei alles um das Auffinden von Kermit-Token, die euch ab einer bestimm-

ten Anzahl den Zugang zu späteren Stages und den Endgegnern erlauben. Abwechslung wird auf euren Reisen groß geschrieben: Ob ihr nun durch Geister-Burgen, Hexen-Wälder, Friedhöfe oder Piraten-Strände wandert – stets bekommt ihr etwas neues geboten. Abgesehen von der Tatsache, dass die Level bis jetzt noch im leeren Raum zu schweben scheinen (keine Begrenzung/Texturen im Hintergrund), sieht die ganze Geschichte zudem auch noch sehr gut aus und begeistert durch witzige Animationen, feine Fernsicht und verspielte Rand-Details. Dass auch der Soundtrack überzeugt, verwundert dabei gar nicht: Was soll man bei den groovigen Original-Muppet-Melodien schon falsch machen? Wenn jetzt noch etwas Arbeit in die Steuerung investiert wird – Sprünge sind noch zu oft Glückssache – könnte *Muppet Monster Adventure* nicht nur für Fans der Show locker zum Hit-Tipp werden.



Muppet Monster Adventure

PS

- Genre: Jump'n'Run
- Hersteller: Sony
- Entwickler: Psygnosis

Oktober 2000

■ Erster Eindruck Macht schon jetzt Lust auf mehr.



22 of the finest fighters in the world.

▲ 22 der härtesten Ultimate Fighter stehen für euch bereit – sofern sie bis zum Release des Spiels überlebt haben.



▲ Hier wird mit Haken und Ösen und allen erlaubten und unerlaubten Mitteln gefightet. Nur in die Augen stechen ist verboten.



▲ Die ultradirekte Tekken-Steuerung wird in UFC durch feine Wrestling-Manöver bereichert.



▲ Auch am Boden wird nachgeschlagen, was das Zeug hält. Die Fighter sind dabei exzellent animiert.

Ultimate Fighting Championship

DC Braucht das Capcom-verwöhnte Dreamcast noch ein weiteres Beat'em Up?

Zugegeben, wir waren schon ein wenig skeptisch, als wir die Preview-GD in unser DC schoben, frei nach dem Motto: "Na ja, wird wohl eines dieser billigen Lizenz-Spielchen sein – großer Name und nichts dahinter." Doch weit gefehlt – **UFC rocks! Lest, warum!**

Ein wenig Nachforschung brachte Licht ins Dunkel. Hinter dem mysteriösen Newcomer Anchor Games verber-

gen sich viele talentierte Leute, die schon an Superhits à la *Tekken 1, 2, Soul Edge* und Segas bislang noch nicht umgesetztem Arcade-Beat'em-Up *Toy Fighter* mitgewirkt haben. Verbindet man dieses Beat'em-Up-Know-how mit der UFC-Lizenz, kommt ein wahrhaft explosives Spektakel zustande. Übrigens: In vielen US-Staaten ist die Knochenbrecher-Sportart nach diversen Todesfällen inzwischen verboten, so dass die Turniere in Indianer-Reservaten sowie den neu gegründeten Staaten der ehemaligen Sowjetunion ausgetragen werden.

Die 22 virtuellen Abbilder der echten UFC-Stars sind mit ihren Muskelsträngen, Animationen und Proportionen so gelungen, wie es seit *Ready 2 Rumble Boxing* bei keinem der Charaktere mehr zu sehen war. Dazu kommt eine *Tekken*-inspirierte Steuerung mit je zwei Punch- und Kick-Buttons, die mit Wrestling-Techniken verquirlt ein neuartiges Beat'em-Up-Er-

gebnis bietet, ohne jemals unrealistische Manöver wie Feuerbälle oder völlig überzogene Combos zu zeigen. Vergesst auch Attacken mit Stühlen und sonstigen Hilfsmitteln, die nur bei Wrestling-Dumpfbacken für Erheiterung sorgen. Bei *UFC* heißt es: Mann gegen Mann bis zur Aufgabe.

Die Muskelbepackten Haudegen schlagen, treten und klammern selbst noch, wenn schon einer auf dem Boden liegt. Alles getreu der echten Regeln, nach denen höchstens mal ein Piekser in die Augen verboten ist. Crave verspricht insgesamt 34 Kampfstile, 3.000 Moves und 1.200 Combos, was immerhin respektable 136 Techniken und 55 Combos pro Charakter ergibt – viel Probieren und Studieren ist also angesagt! Die Steuerung geht schon jetzt unglaublich locker von der Hand und Kommandos werden ohne jegliche Verzögerung in die Tat umgesetzt, ganz wichtig für ein gutes Beat'em Up.



Sagen euch die *UFC*-Stars nicht zu, dürft ihr im Edit-Modus sogar eigene Kämpfer von der Augenbraue bis zur Hosenfarbe zusammenbasteln. Viele Spielmodi von Career, Training, Versus über Tournament & Co. sollen euch bei der Stange halten. Nach dieser Version sind wir jedenfalls beeindruckt: Für so stark hätten wir *UFC* nicht gehalten! Bis September müsst ihr euch aber noch gedulden. **RIK**

Ultimate Fighting Championship

DC

■ Genre: **3D-Beat'em-Up**
 ■ Hersteller: **Crave Entertainment**
 ■ Entwickler: **Anchor Inc.**

August 2000 ■ Erster Eindruck kann mit den Besten mithalten!

PREVIEW Persona 2: Eternal Punishment



▲ Jetzt wird's kompliziert: Mit der Trial-and-Error-Methode habt ihr in dem Menü-Wust kaum eine Chance.



▲ Wer mag diese grausam entstellte Leiche sein? Wer ist dieser üble Joker, der die Schule unsicher macht? Diese und viele andere Fragen werden wir erst in der US-Version beantworten können.



▲ Wände und Gegenstände, die euch die Sicht versperren, werden transparent dargestellt.



▲ Stirb, du Hund! Dank Persona-Power heizen wir jedem Gegner ein.



▲ Nicht lachen, aber grafisch erinnert Persona 2 irgendwie an Shadowrun für das SNES.

Persona 2: Eternal Punishment

PS Eines der innovativsten RPGs geht in die „zweite zweite“ Runde.

Vor fünf Jahren erschien ein Rollenspiel, das wie kaum ein anderes die Fan-Gemeinde in zwei Lager aufspaltete. Die einen liebten es aufgrund der vielen neuen Ideen, des ausgeklügelten Kampf-Systems und der düsteren Story. Die anderen beklagten die vielen Längen und den teilweise behäbigen Spielverlauf. Die Rede ist von *Persona*, einer Teilgeschichte der in Japan beliebten

Megami Tensei-Serie, das nun einen Nachfolger spendiert bekam.

Doch bevor wir näher auf das eigentliche Spiel eingehen, wollen wir zuerst ein kleines Namens-Wirrwarr aufklären: Im Dezember 1996 erschien *Persona* sogar in den USA, wo es zwar einen eingeschworenen Fan-Kreis fand; die Verkäufe konnten jedoch nicht für schwarze Zahlen sorgen. Deshalb entschloss sich Hersteller Atlus (*Kartia*, *Maken X*), den zweiten Teil namens *Persona 2: Innocent Sin* nicht außerhalb Japans zu veröffentlichen. Mit dem „zweiten zweiten“ Teil, *Persona 2: Eternal Punishment*, will Atlus aber nun einen neuen Vorstoß wagen, um auch den Massenmarkt zu erreichen – Ende dieses Jahres soll es zumindest in den USA soweit sein.

Wie schon die Vorgänger spielt auch *Eternal Punishment* nicht in einer kunterbunten Fantasy-Welt, die von Fabelwesen bevölkert ist und in

der Magier, Ritter oder Diebe durch die Lande ziehen. Es ist stattdessen in der heutigen Zeit angesiedelt und somit weitaus „realistischer“ als andere RPGs. Nicht unähnlich zum *Kult*-Szenario (TC-Gamer kennen's vielleicht) ist auch hier die scheinbar heile Welt nicht so sauber, wie sie auf den ersten Blick erscheint – kratzt ihr ein wenig an der makellosen Schicht, erkennt ihr schnell, dass auch bei uns finstere Mächte gut getarnt umherwandeln und um die Weltherrschaft kämpfen. Nur einige Schüler, die verständlicherweise eure Party bilden, wissen von den Vorgängen: Sie versuchen, die Dämonen zu besiegen und die Welt, so wie wir sie kennen, zu erhalten. Was macht nun *Persona* so einzigartig, dass es zum *Kult*-Titel avancierte? Nun, zuallererst wäre da das einzigartige Kampfsystem, in dem es nicht nur darauf ankommt, die Gegner mit Schießprügeln und herbeigerufenen Geistern, den sogenannten

Personas, wieder ins Jenseits zu befördern. Statt dessen ist es eher angeraten, mit dem Gegenüber zu verhandeln, um sich auf friedlichem Wege zu einigen und eventuell sogar wichtige Informationen oder Items zu erhalten. Wer besonders überzeugend ist, schafft es manchmal auch, den Feind auf die eigene Seite zu ziehen, woraufhin dieser für euch kämpft. Auch auf das neue Rumor-System ist man bei Atlus äußerst stolz: Durch gezielte Falschinformationen (Gespräche laufen mit Multiple-Choice-Menüs ab) brodelt die Gerüchteküche und der Spielverlauf kann sich dadurch erheblich ändern – dem Wiederspielwert kommt dies nur zugute.

Wenn jetzt auch noch die Story passt (das können wir ja leider noch nicht beurteilen), dürfte *Persona 2: Eternal Punishment* ein ziemlicher Knaller werden, der sicherlich auch die Massen begeistern wird. Im Dezember wissen wir mehr.

Persona 2: Eternal Punishment

PS

■ Genre: RPG
■ Hersteller: Atlus
■ Entwickler: Atlus

Dezember
2000

■ Erster Eindruck
Wird wahrscheinlich ein echter Knüller.



▲ Wie hier unschwer zu erkennen ist, hat euer Digimon einen tierischen Kohldampf. Besorgt ihm was zu futtern, damit er euch nicht vom Fleisch fällt.

Status

PROFILE

NAME VG Mon SPECIAL TYPE ACTIVE

DIGI Agumon day

AGE 1 WEIGHT 15

CONDITION

Life

PARAMETER

HP	881	881
MP	682	682
Off	83	
Def	71	
SPEED	70	
BRAINS	73	

▲ Der Status-Screen: Noch ist unser "VG Mon" klein und schwach, das entsprechende Training vorausgesetzt wird es aber bald groß und stark.



▲ Round One, Fight! Nicht nur die Kämpfe kommen grafisch gut rüber.



▲ Work hard: Steineschieben zählt zu einer der vielen Trainingseinheiten.



▲ Was ziehen wir uns denn heute aus dem Nahrungsmittel-Automaten?



▲ Verkehrte Welt? Fleisch wird in Digimon World auf Feldern angebaut.

Digimon World

PS Bandais Versuch, sich ein Stück vom millionenschweren Monsterzuchtkuchen abzuschneiden.

Noch hat Nintendo alles fest im Griff. *Pokémon* wird spätestens mit dem Erscheinen der westlichen Versionen von *Gold* und *Silber* ungeahnte Höhenflüge erleben. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Ganz im Gegenteil. Mit einer Flut an Merchandising-

Artikeln (Sammelkarten, Action-Figuren usw.), einer seit dem 14. August im RTL2 Nachmittagsprogramm ausgestrahlten TV-Serie, kolossalen Werbeaktivitäten und natürlich einem eigenen PlayStation-Spiel will Tamagotchi Erfinder Bandai den Namen Digimon auch hierzulande ganz groß rausbringen.



Wir wenden uns dem PlayStation-Spiel: Ihr, ein hip gekleideter Junge, werdet unter mysteriösen Umständen von einem Lichtstrahl aus eurem Digimon-Schlüsselanhänger-Spielzeug absorbiert und durch einen Dimensionstunnel nach Digimon World gebeamt. Dort erwartet euch bereits Jijimon, der Weise der Stadt File City. Er berichtet euch, dass viele Digimon (Monster-artige Wesen) urplötzlich

ihre Fähigkeit zu sprechen verlernt haben und deshalb die Stadt verlassen. Jijimon ist sehr besorgt und bittet euch, der Sache auf den Grund zu gehen und etwas zu unternehmen, damit die Digimon wieder zurückkehren. Begleitet von Agumon, einem noch unerfahrenen, 2-beinigen Reptil-Digimon stürzt ihr euch ins Abenteuer.

Die Parallelen zum hauseigenen Tamagotchi sind unverkennbar: Das Hegen und Pflegen eures Digimon gehört zu euren regelmäßigen Aufgaben. Symbole in einer Sprechblase zeigen an, was eurem Schützling gerade fehlt. Mal ist es müde und will gebettet werden, mal hat es Heißhunger und will gefüttert werden und viel zu oft hat es zu viel gefuttert und muss mal für große Digimon. Um einer Verunreinigung der Landschaft durch Exkremente vorzubeugen, empfiehlt sich das Aufsuchen von einem der zahlreichen Monster-WCs. Wer sich vernünftig um sein Digimon kümmert,

erhöht die Chancen, dass dieses eine Stufe auf der Evolutionsleiter emporklettert. Auf eurer Reise durch *Digimon World* werdet ihr immer wieder in Kämpfe verwickelt. Diese laufen im Gegensatz zu *Pokémon* weniger stressig ab. Selbständig greift euer Digimon seine(n) Gegner an, ihr gebt lediglich Instruktionen, wer mit welchen Kampftechniken angegriffen werden soll, instruiert euer Digimon, sich zurückzuhalten oder ganz zu flüchten. Außerdem könnt ihr Gegenstände aus eurem Inventar auf euer Digimon anwenden (z.B. Heiltränke etc.).

Stellvertretend für die aus *Pokémon* bekannten Linkkabelduelle steht bei *DW* der sogenannte Memory Card Competition Battle, bei dem ihr euer trainiertes Digimon in einem von drei Kampfmodi gegen einen menschlichen Spieler antreten lasst. Um ein möglichst großes Publikum anzusprechen, wird das Spiel selbstverständlich komplett eingedeutscht. **CS**

Digimon World

- Genre: **Monsterzucht**
- Hersteller: **SVG**
- Entwickler: **Bandai**

Oktober 2000 ■ Erster Eindruck Genre-Fans werden wohl nicht drum rum kommen

Schnelle Nummer



www.quickgames.de

Lust auf einen Quickie? Dann bist Du bei uns genau richtig.

Hier findest Du heiße Spiele für die schnelle Nummer
zwischen durch.

Besser und schneller kann man sich nicht befriedigen.

Hole Dir den Kick für den absoluten Höhepunkt!



VG-Crew

Roland

Geriet versehentlich auf die DDR-Tanzmatte und konnte erst drei Stunden später wieder entkommen. Und dann war er so geschäftig, dass ihm kein einziger Spitzname einfiel. Ging Alex übrigens ganz ähnlich.

SPIELT ZUR ZEIT

■ Virtua Athlete, DC ■ Star Trek: Invasion, PS
■ Dance Dance Revolution, PS

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

Ralph (aka Bronco)

Glaubt Broncos Spieleangaben nicht: Hauptsächlich legte er diesen Monat die Redaktion mit diversen Sporttiteln lahm und prahlte schamlos über seine täglich neuen Weltrekorde. Aber wir üben bis zur Olympiade!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Tenchu II, PS ■ Turok 3, N64
■ Half-Life, DC

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

Christian (aka ToX)

Sachen machen diese Österreicher: Selbst an den seltenen heißen Augusttagen läuft ToX mit seinem langen Matrix-Ledermantel durch die Gegend. Ob er immer noch auf eine Rolle in der Fortsetzung hofft?

SPIELT ZUR ZEIT

■ Diablo 2, PC ■ Seaman, DC
■ Dance Dance Revolution, PS

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

Axel (aka Äxl)

Wir wissen nicht, wie Äxl das schafft: Dauerregen in München und trotzdem so braun wie aus dem Solarium in die Redaktion kommen. Moment mal, was heißt da eigentlich "wie aus dem Solarium"?

SPIELT ZUR ZEIT

■ Hidden & Dangerous, DC ■ Alien Resurrection, PS
■ Spawn - In the Demon's Hand, DC

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

Sönke (aka Sanka)

Sankamon schaffte es, uns eine einwöchige Bahamas-Kreuzfahrt als Presseevent zu verkaufen. Respekt! Wie er danach Hunderte von Webseiten abgesurft und alle Artikel geschrieben hat, sagen wir besser nicht.

SPIELT ZUR ZEIT

■ Pokémon Snap, N64 ■ Warlocked, GBC
■ Magical Racing Tour, DC

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

Alex

Nein, das ist nicht der Alex aus dem Wohncontainer, obwohl er jeden Tag lange Schichten in der VG-WG fährt und auch privat in einer WG haust. Glaubt ihr nicht? Dann wartet nur auf unsere VG-Webcam ...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Virtua Tennis, DC ■ Final Fantasy IX, PS
■ Metal Slug 2, NGPC

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

Die zehn besten Tests

		%
1	Tony Hawk's Pro Skater 2 PlayStation	94%
2	ISS 2000 Nintendo 64	89%
3	Dead or Alive 2 Dreamcast	89%
4	Space Channel 5 Dreamcast	87%
5	Turok 3 Nintendo 64	85%
6	Star Trek: Invasion PlayStation	85%
7	Railroad Tycoon II Dreamcast	84%
8	Hidden & Dangerous Dreamcast	83%
9	F1 Racing Championship PlayStation	82%
10	Alien Resurrection PlayStation	80%

100% Test

Games auf dem Prüfstand

GETESTET:

61 GAMES

TENCHU 2

PLAYSTATION

Alien Resurrection.....86
Army Men: Operation Meltdown108
ATV: Power Quad Racing107
Aztec107
Crisis Beat113
DSF All Star Tennis ...112
DSF Surf Riders.....112
ECW Anarchy Rulz100
F1 Championship Season 2000.....64
F1 Racing Championship85
Magical Drop114
Mr. Driller.....109
Radikal Bikers117

RC de Go117
Sno-Cross Championship102
Star Trek: Invasion94
Sydney 200090
Team Buddies105
Tenchu 2 - Birth of the Stealth Assassins.....54
Tony Hawk's Pro Skater 2.....98

DREAMCAST

Aerowings 2 Airstrike 108
Caesars Palace 2000 ..113
Dead or Alive 2116
Deep Fighter103
ESPN International Track & Field.....92

F1 World Grand Prix II ..62
Hidden & Dangerous...88
Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1 114
Nightmare Creatures 2110
Railroad Tycoon II - Dreamcast Edition.....106
Space Channel 596
Virtua Athlete 2K.....93
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour...115

NINTENDO 64

International Superstar Soccer61
Pokémon Snap101
Turok 3 - Shadow of Oblivion.....58

GAME BOY

Austin Power Spiele .135
Biene Maja134
DSF Fussball Manager.135
Formel Eins 2000135
Hype the Time Quest 134
Konami GB Col. Vol. 1135
Magical Drop135
NASCAR 2000135
Road to El Dorado134
Soccer Manager.....135
Turok 3134
Warlocked134
X-Men Mutant Academy.....134

IMPORT

Aconcgua127
Threads of Fate120
Armored Core 2126
Surfoids124
Bomberman130
Mario Tennis128
Cool Cool Toon131
F355 Challenge132
Seaman122
Spawn - In the Demon's Hand.....118
World Series Baseball 2K1133
Zusar Vasar129

Zeichenerklärung

unterstützt DC-Vibration Pack	unterstützt N64-Rumble Pak	unterstützt PS-Dual Shock	unterstützt Analogstick(s)	unterstützt Lenkräder	unterstützt 3D-Sound	Internet-fähiges Spiel	gibt die Anzahl der GDs an	gibt die Anzahl der CDs an	unterstützt N64-Expansion Pak
Batterie-Save (Game Boy)	speichert auf Modul	speichert auf Controller Pak	speichert auf Memory Card	unterstützt DC-Tastatur	unterstützt DC-VGA-Box	unterstützt DC-Visual Memory	unterstützt Multi-Tap	unterstützt GB-Drucker	speichert über Passwort
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





▲ Noch schläft er, der Gangster – doch gleich hat er unsere Dolche im Rücken!



▲ Wo läuft denn die KI – der Wächter sieht euch nicht, obwohl es eigentlich offensichtlich ist.



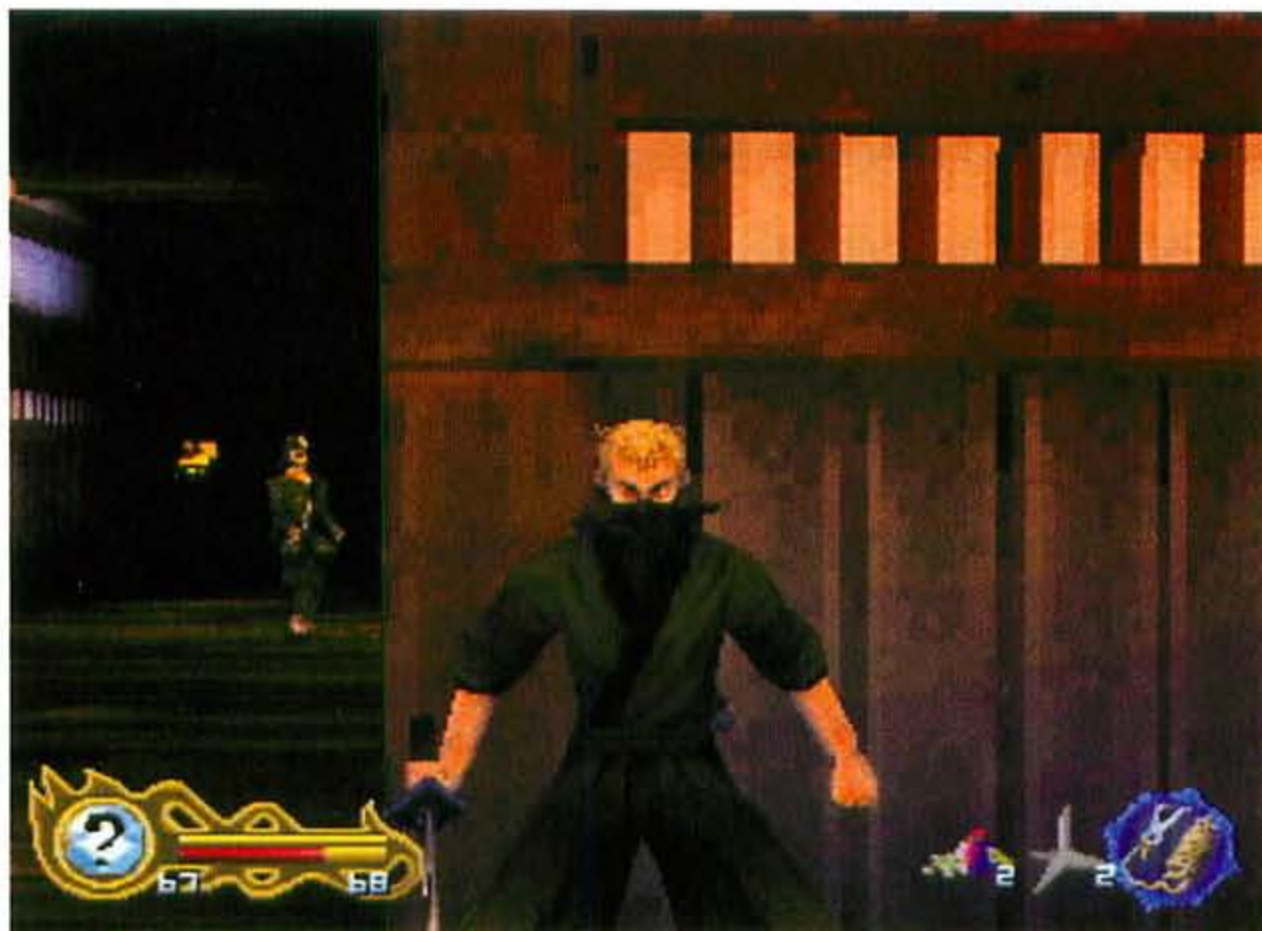
▲ Eine der neuen Techniken: Ihr könnt mit eurem Blasrohr unter Wasser geschickt Luft holen.

Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins

Eine schwere Geburt, die uns Sony/Activision mit diesem Ninja-Prequel bescheren!

Wenn man schon zahlreiche Preview-Versionen eines Titels gesehen und gespielt hat, hat man als Redakteur in Bezug auf das finale Spiel stets eine gewisse Erwartungshaltung. Die Bandbreite reicht da von: "Das wird glaub ich nichts mehr" über: "Das mit den Pop-Ups und der Kamera könnten sie noch hinkriegen" bis hin zu: "Da wird sich nichts Großartiges mehr ändern." *Tenchu 2* macht da keine Ausnahme. Wir haben den Beteuerungen der Entwickler geglaubt, die Sichtweite würde bis zum Release noch um "xy Prozent" (man setze hier beliebigen PR-Phantasiewert ein) besser.

Doch Versprechungen und Beteuerungen halten nur bis zum kompromisslosen Showdown in unserem Spielzimmer, bei dem der zweite Teil des Meuchelmörder-Epos gnadenlos die Hosen runter lassen musste. Nach dem zugegebenermaßen sehr guten Intro (siehe Shots auf Seite 56) trauten wir da unseren Augen nicht, als schon im Trainingslevel Strohhütten, Bäume und Berge keine 20 Meter vor unseren Helden Rikimaru und Ayame in einem seltsamen Konglomerat aus Nebel, Fata-Morgana-Spiegelung und Ninja-Magie verschwanden und bei Annäherung scheinbar wieder auftauchten. Na gut, das Training an sich (Tauchen, verschiedene Fortbewegungs- und Ausweicharten, lautloses Töten und Wurfmesser-



Anwendung) wurde davon erstmal nicht negativ beeinflusst und so hofften wir dennoch auf ein gutes Spiel. Als ehrbare Azuma-Ninja kämpft ihr in jeweils circa einem guten Dutzend Missionen pro Charakter für das Wohl eures Fürsten/Shogun gegen seine niederträchtigen Widersacher. Es wollen Bergpiraten verscheucht, nächtliche Überfälle auf feindliche Lager gestartet, brennende Pagoden auf der Suche nach Angehörigen der fürstlichen

▲ Ein Wunder: Ihr könnt einen Gegner aus der schwarzen Nebelsuppe sehen! Jetzt bloß nicht die Meuchel-Tour vermasseln.

Familie durchstreift, Hochgebirgs- und Späher gejagt, Diebe gefangen und vieles mehr erledigt werden.

Lautlos wie ein Schatten

Als wichtiges Utensil erweist sich dabei euer Enterhaken, mit dem ihr ansonsten unüberwindbare Anhöhen erklimmt und euch vor Angreifern in Sicherheit bringt oder einfach nur einen guten Aussichtspunkt einnimmt. Letzterer nützt euch leider aus eben genannten Gründen fast gar nichts – genauso könnte man einen nahezu Blinden mit zehn Prozent Sehstärke als Späher verwenden. Das Gameplay selbst hält sich sehr eng an den Vorgänger, ohne in Splat-Orgien abzudriften. Blut fließt in *Tenchu 2* während des gesamten Spiels kein Tropfen – man will schließlich nicht indiziert werden. Zimmerlich gehen Rikimaru, Ayame und der erst später freizuschaltende Tatumaru aber dennoch



▲ Ha, der Schurke versteckt sich hinter der Wand – für Rikimarus Katana kein Problem.



▲ Jede der drei Charaktere muss sich durch ein gutes Dutzend Missionen meucheln.



Shortcut

- ☺ gut implementierter Rumble-Effekt
- ☺ akzeptable deutsche Synchronisation
- ☺ drei Charaktere mit unterschiedlichen Missionen
- ☺ "Schleich-und-Kill"-Gameplay
- ☺ Level-Editor
- ☹ dicke Nebelschwaden und miserable Sichtweite
- ☹ keinerlei Speichermöglichkeit innerhalb der Level
- ☹ Entfernungsanzeige (Ninja-Ki) fehlerhaft
- ☹ sehr hakelige Nahkampfsteuerung
- ☹ völlig unbrauchbare Karte
- ☹ fragwürdiges Ninja-Item-Handling

Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins

3D-Action

Features

- CP
- MC
- DS
- DE
- A

Entwickler: Sony Music Ent.
 Hersteller: Activision
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: schwer

Grafik 58% Musik 80% Sound 81%

SPIEL SPASS 69%



➔ **Stilvolles Intro:**



■ Wenn schon die In-Game-Grafik nix taugt, prözt das Sequel wenigstens mit einem sehenswerten und hochklassigen Render-Vorspann, der die drei Ninja-Lehrlinge in Aktion zeigt und von fernöstlichen Rhythmen zweckmäßig untermalt wird.



▲ Ein echter Ninja beherrscht natürlich auch den Wurf-Enterhaken zum Hochhangeln im Gebirge.

nicht mit ihren Gegnern um. Schleicht ihr euch von hinten an eine Wache heran und betätigt den Action-Knopf, wird eine kurze, zufällig ausgewählte, selbstablaufende FMV-Sequenz gezeigt, in der ihr den nichts Ahnenden mit verschiedenen brutalen Ninja-Manövern um die Ecke bringt. Werdet ihr jedoch entdeckt, droht eine langwierige Auseinandersetzung mit Angriff, Block und Ausweichen (Rolle, Seitenschritt, Rückwärts- und Vorwärts-Salti), die aufgrund der holprigen Nahkampf-Steuerung und der nicht zu beeinflussen Kamera meist unweigerlich Energie kostet. Um das zu vermeiden, schleicht ihr also typischerweise ein paar Meter, haltet inne und hört auf verdächtige Geräusche, schaltet in die Schulter-Kamera und schaut euch um, betrachtet die Ninja-Ki-Anzeige (eine Art verkappter Radar oder auch sechster Ninja-Sinn), geht weiter, wenn alles ruhig ist, und wiederholt das



▲ Wer keinen Platz mehr im Köcher hat, kann die Pfeile auch im Kopf sammeln. Soll aber Gerüchten zufolge nicht gesund sein ...

Ganze. Dabei kann euch die Ki-Anzeige ganz schön einen Streich spielen: Obwohl z.B. noch 70 Meter Entfernung suggeriert werden, steht der mit Pfeil und Bogen bewaffnete Scharfschütze schon zwei Höhenmeter über euch und verwechselt eure Birne mit einer Zielscheibe. Die Wachen verhalten sich dabei ähnlich wie in *Metal Gear Solid*: Verschiedene Symbole von Fragezeichen bis zu zwei Ausrufezeichen kündigen ihren Wachsamkeitsstatus an, der von routinemäßiger Patrouille bis hin zu aktiver Suche nach euch reicht. Die deutsche Sprachausgabe kann dabei durchaus als gelungen bezeichnet werden ("Kommt hervor!", "Zeigt euch!") – in diesem Fall wären aber vielleicht die Original-Japan-Texte stimmungstechnisch besser gewesen, da es auf den Text innerhalb der Level sowieso nicht ankommt.



Ralph's Meinung:

■ Jessas Maria – was ist denn da bloß in der Grafik-Abteilung von Sony Music Japan passiert!? Stellt euch die schlimmsten Nebelwände auf dem N64 vor (z.B. die in *Superman* oder *Turok 1*) und mixt sie mit der typischen grobpixeligen PS-Optik und ihr habt eine Vorstellung davon, was euch hier erwartet. Manchmal sieht man nicht mal von einem Raum zum nächsten in einem geschlossenen Gebäude – da hilft dann auch die schönste Ninja-Ki-Anzeige nichts mehr. Wie soll man denn jemanden hinterrücks überraschen, wenn man wie ein Blinder auf ihn zu laufen muss, ohne zu sehen, in welche Richtung er schaut/marschiert? Mindestens ebenso nervig ist, dass es keine Möglichkeit zum Restart der Missionen gibt, keinerlei Speicherpunkte vorhanden sind und die Mini-Fuzzel-Karte total unnützlich ist. Nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit hätten wir da deutlich mehr erwartet. Das recht unterhaltsame Meuchelmörder-Gameplay reißt *Tenchu 2* zwar noch aus dem Größten raus – viel getan hat sich gegenüber dem Vorgänger aber nicht.

Sand im Ninja-Getriebe

Das wollen wir aber im Gegensatz zu folgenden Eigenschaften des Spiels nicht als Fauxpas bezeichnen. Vor jedem Einsatz bedient ihr euch aus dem nach und nach knapp 20 Items umfassenden Ninjitsu-Nähkästchen. Bis zu zwölf Dinge (Lebenselixier, Wurfsterne, Rauchbomben, Markierungsreis etc.) könnt ihr mitschleppen. Aber: Nur wenn ihr heil zurück kommt, stehen auch die Items wieder zur

Ninjas in der Videospieldwelt

■ Die lautlosen verummten Killer in der meist schwarzen Kutte sind nicht erst seit *Tenchu* ein beliebtes Thema bei Spiele-Designern. Durch alle Epochen und Konsolen der Videospieldgeschichte zieht sich die Spur der Shuriken-Meister und nicht immer war das Thema des Spiels dem Ernst der Ninjas angemessen. Titel wie das Steinzeit-Jump'n'Run *Joe & Mac Caveman Ninja* (Data East, SNES), die *Teenage Mutant Ninja*

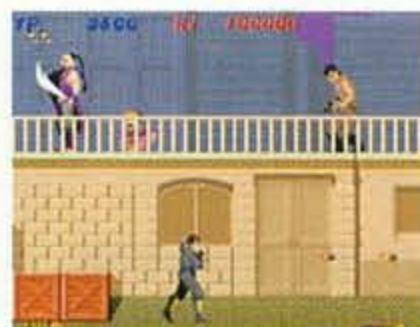
Turtles (Konami, SNES) oder das Kopffüßler-Epos *Goemon Mystical Ninja* (Konami, SNES, N64) würden von den Schattenkriegern wahrscheinlich am liebsten mit einem Wurfstern auf die Zwölf abgetrafft werden und haben in unseren "ernsthaften" Top Ten nichts zu suchen. Hier unsere Top Ten (ohne Reihenfolge) der besten Ninja-Games aller Zeiten in chronologischer Abfolge.



The Last Ninja 1-3
Erschien: Start 1987
Entwickler: System 3
System: Commodore 64
Facts: Hochinteressantes Beat'em-Up-Adventure, in dem man in isometrischer Perspektive mit dem letzten Ninja diverse Widersacher aus dem Weg räumte, Rätsel löste und massig Stages erkundete, die ähnlich zu *Resident Evil* ganz ohne Scrolling, aber auch ohne wechselnde Kameraperspektiven auskamen – es wurde einfach bildweise umgeblättert.



Ninja Warriors
Erschien: 1987 (Arcade)
Entwickler: Taito
System: Arcade, Mega CD ('94), Super Nintendo ('94)
Facts: Faszinierender Automat mit mehreren Bildschirmen wie bei Segas *Ferrari F355 Challenge*, aber im Vergleich zu *Shinobi* nicht ganz so exzellenter Spielbarkeit im klassischen 2D-Action-Stil. Die Mega-CD-Version wurde seinerzeit völlig verhunzt (VG-Spielspaß 19 (!) Prozent), die SNES-Version war dagegen richtig Klasse.



Shinobi
Erschien: 1988
Entwickler: Sega
System: Arcade (später Master System)
Facts: Die Geburt eines der größten Sega-Stars und Identifikationsfigur für das erfolgreiche 16-Bit-System Mega Drive, auf dessen Dreamcast-Revival wir bis heute leider vergeblich warten mussten. Nur mit Shurikens (Wurfsterne) und Katana bewaffnet wurde von links nach rechts scrollend mit diversen Ninja-Schergen und Bossen in bester 80ies-Arcade-Action-Manier aufgeräumt.



Ninja Gaiden
Erschien: 1988 (Arcade)
Entwickler: Tecmo
System: Arcade, Lynx (NG 3'94), Master System ('92), SNES (NG Trilogy '95)
Facts: Der mehrteilige *Shinobi*-Konkurrent von Tecmo (heißen deshalb die *Dead or Alive*-Designer Team Ninja?). Im Prinzip sehr ähnliches Gameplay, nur mit einer Pseudo-3D-Engine à la *Final Fight* versehen, die es erlaubte, um die Gegner herum zu schleichen und von hinten zu attackieren.



Ninja Spirit
Erschien: 1988
Hersteller: Irem
System: Arcade, PC-Engine
Facts: Wie der Name schon vermuten lässt, wird in diesem Action-Klassiker viel mit Magie gearbeitet. Das Spiel von den *R-Type*-Erfindern Irem ist zwar relativ unbekannt, aber für Nostalgiker und 2D-Fans auf alle Fälle einen Versuch wert, wenn ihr diesen seltenen Automaten z.B. mal in einer Urlaubskneipe erspähen solltet.



▲ Erwischt ihr einen Samurai aus dem Hinterhalt, wird ein kurzes "Abmurks"-FMV eingespielt.

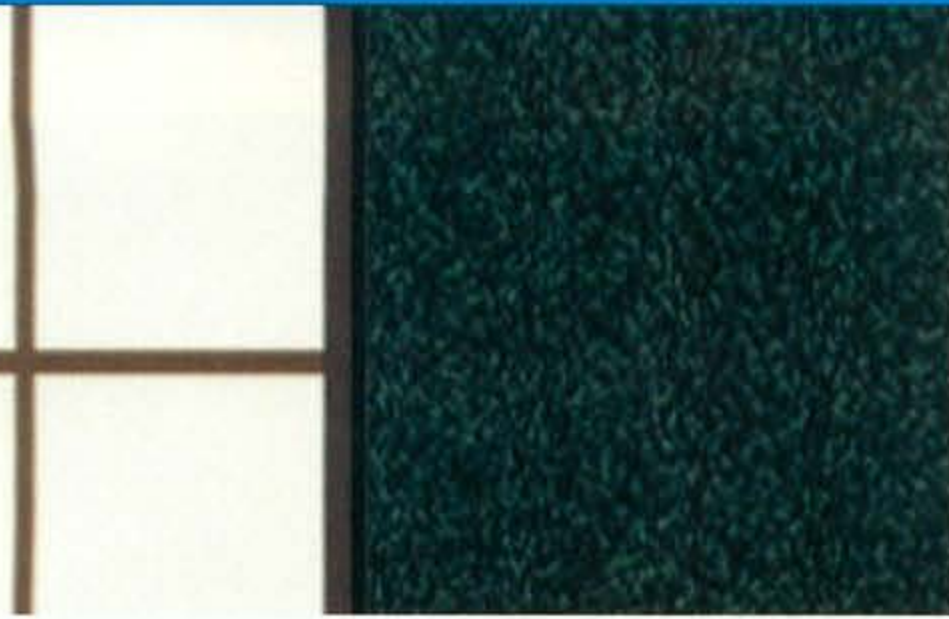
◀ Eine Kiste muss nicht unbedingt einen sicheren Schutz vor des Feindes Auge bilden.

Graphologen zwecks Orientierung von Nutzen sein könnten. Und wieso zum Teufel gibt es keine Rücksetz- bzw. Speicherpunkte innerhalb der Level? Teil der Spiele-Qualität im Jahre 2K sollte unserer Meinung nach sein, dem Zocker soviel Ärger wie möglich zu ersparen. Und das ist sicher nicht der Fall, wenn man unvorbereitet von einem Boss mit unbekannter Taktik niedergemetzelt wird und den vorangehenden, fast eine Stunde dauernden Level nochmal durchspielen muss. Sehr schade eigentlich, denn *Tenchu 2* macht trotz der klobigen Charaktere durchaus Spaß – vor allem das Anschleichen von hinten an einen Gegner und die Ninja-Pflicht, ihn lautlos mit der Klinge in die ewigen Jagdgründe zu befördern, motiviert auch nach Stunden noch ungemein. Cool auch das Pochen des Dual-Shock-Controllers im Herzschlag-Takt, wenn ihr von einem Feind erspäht wurdet. Feine japanische Musikstücke würzen dieses mittelalterliche Fernost-Abenteuer mit der passenden Portion Atmosphäre. Wenn euch die Nebelwände nicht schon vertrieben haben, gibt's für die Langzeitmotivation noch einen brauchbaren Level-Editor (siehe Info-Kasten).

Selbst ist der Ninja

■ Wenn ihr der teilweise fiesen Level im Spiel überdrüssig seid, könnt ihr mit dem Mission-Editor auf Wunsch auch selbst Hand anlegen. Von verschiedenen Bodenebenenheiten, Fallgruben, Stein-Laternen und anderen Zierobjekten bis hin zu detailliert platzierten Samurai und Dieben könnt ihr euren Traum-Level in gewissem Rahmen selbst zusammenstellen. Der Editor lässt sich für besseren Überblick auch drehen und zoomen. Verpasst eurer Ninja-Aufgabe schließlich noch ein Zeitlimit und Ziel (Attentat, Suche, Schutz, Eliminierung, Diebstahl oder Besorgung) und schon kann's losgehen. Oder ihr testet damit die Künste eures Kumpels, wenn ihr den Level auf der Memory Card abspeichert. Bis die Gameplay-Balance jedoch stimmt, müsst ihr schon mit einigen Stunden Entwicklungsarbeit rechnen. Aber wer weiß – vielleicht habt ihr dann Blut geleckt und bewerbt euch umgehend beim nächsten Softwarehaus als Level-Designer!

RK



Verfügung. Will heißen: Drei Lebensflaschen für eine heikle Situation sind z.B. für immer verloren, wenn euch der Boss den Garaus macht. Bald schon wird also eine gähnende Leere in eurem Inventar herrschen und *Tenchu 2* wird noch schwieriger, als es aufgrund der begrenzten Sichtweite eh schon ist. Zweitens könnt ihr eine schlecht begonnene Mission nur vorzeitig

beenden, wenn ihr den Reset-Schalter der PlayStation betätigt. Ist die Kunde von der bahnbrechenden Erfindung eines Restart-Optionspunktes vielleicht noch nicht bis in die Sony-Music-Studios vorgedrungen? Sehr witzig soll wohl auch die nicht zoom- und drehbare Level-Karte sein, deren auf ein paar Zentimeter verteiltes Gewirr an Linien und Kritzeleien wohl nur von einem



▲ An den Ausrufe- und Fragezeichen erkennt ihr, ob ihr entdeckt, verfolgt bzw. gesucht werdet.



▲ Keine Angst: Die Schriftzeichen dienen nur der Zierde: Gesprochen und geschrieben wird in Deutsch.



Revenge of Shinobi/Shinobi 2
Erschien: 1989/1993
Entwickler: Sega
System: Mega Drive
Facts: Vielleicht die besten Ninja-Games aller Zeiten – zumindest für Fans der alten Schule. Die unglaublich hübsche 16-Bit-Optik, das fantastische Gameplay als gekonnter Mix zwischen Jump'n'Run-Sequenzen, Wurfstern-Duellen und auch Renn-Sequenzen bzw. Boss-Fights waren damals eine absolute Sensation. Die Saturn-Variante von '95 konnte da nicht mehr anknüpfen.



XXXXXX XXXXX (indiziert)
Erschien: 1990
Entwickler: Sega
System: Mega Drive
Facts: Inoffizielles Sequel von *Revenge of Shinobi*, das mit Ninjas in allen Farben und Formen, wunderschön colorierten 2D-Level und einem voll auf Action ausgelegten Spielprinzip die *Shinobi*-Fans in seinen Bann zog.



Samurai Shodown
Erschien: 1992
Entwickler: SNK
System: Neo Geo
Facts: Eigentlich kein richtiges Ninja-Spiel, denn die Mehrzahl der ein Dutzend Charaktere dieses seinerzeit revolutionären Beat'em Ups mit Waffen praktizieren andere Kampfstile als Ninjitsu. Allein wegen des bei Siegen so herrlich dreckig und verhöhrend lachenden Ninja Hanzo Hattori musste dieses Game aber mit in die Hitliste.



Ninja Masters
Erschien: 1996
Entwickler: ADK
System: Neo Geo
Facts: Wenn ihr diese Beat'em-Up-Rarität, die kaum jemand kennt, in die Hände bekommt, haltet sie fest und gebt sie nicht mehr her. Für eine gut erhaltene US-Version bezahlen Freaks immerhin bis zu 900 US-Dollar, also den Gegenwert von zwei PlayStation2-Geräten mit aller erdenklicher Peripherie-Ausstattung. Spielerisch umstritten, aber mit herrlichen Backgrounds.



Ninja - Shadow of Darkness
Erschien: 1998
Entwickler: Core Design
System: PlayStation
Facts: Exzellente 3D-Variante von *Shinobi, Ninja Warriors & Co.*, die mit mannigfaltigen Gegnern (Skeletten, Ninja, Samurai, Drachen etc.), feinem Level-Design, aber auch frustrierender Härte die Spreu vom Weizen trennt. Trotz Adventure-Part ist der Spielablauf mit der Zeit doch etwas repetitiv. (VG-Spielspaß damals 84 Prozent).



erst ab
18

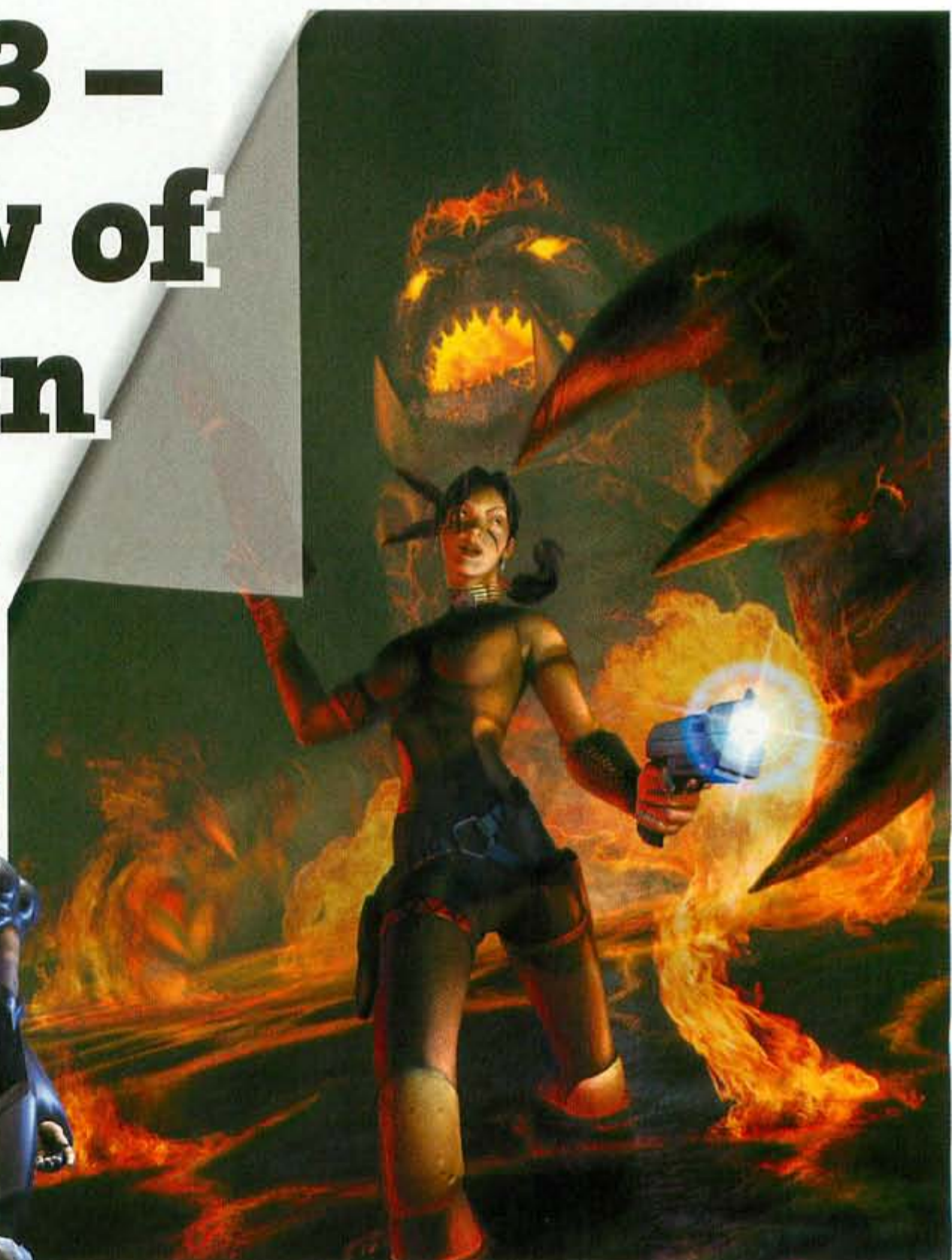
Turok 3 - Shadow of Oblivion

Nicht aller guten Dinge sind drei: Mit dem vierten Turok-Kapitel beschließt Acclaim ihr N64-Engagement.

Shortcut

- sehr, sehr abwechslungsreiche Locations
- Instant-Save-Feature
- acht Multiplayer-Modi
- übersichtliche Stages und gute Hinweise
- sehenswerte Endgegner
- zwei Charaktere mit unterschiedlichen Waffen/Eigenschaften
- gute Gegner-KI
- viel englische Sprachausgabe
- ☹ Single-Player zu kurz
- ☹ Strafing-Funktion zu langsam
- ☹ oft kleine, nervige Ladezeiten
- ☹ Slowdowns bei heftigem Schusswechsel und nahen Gegnern

Selten hat ein Third-Party-Charakter so treu und exklusiv eine Konsole im Laufe ihres Lebenszyklus begleitet wie der Indianer und Dino-Jäger Turok das N64. Selbst Everybody's Darling Lara Croft machte trotz ihrer auferzwungenen Sony-Diktatur immerhin Abstecker auf den Saturn und das Dreamcast. Genau genommen muss man aber auch eingestehen, dass der Held der bisherigen Turok-Trilogie – Joshua Fireseed – im letzten 64-Bit-Abenteuer nicht mehr mit von der Partie ist. Den finalen Kampf gegen das omnipotente Böse, verkörpert durch Oblivion (zu Deutsch: Vergessenheit),



▲ Erstmals trägt eine Lady – Danielle Fireseed – den berühmten Namen Turok und wehrt sich zusammen mit ihrem Bruder Joseph gegen den Vernichtungsplan der Supermacht Oblivion.

müssen sein Sohn Joseph und seine Tochter Danielle als Team aufnehmen.

Die Hintergrund-Geschichte von *Shadow of Oblivion* ist wie bei allen Turok-Teilen ebenso hirnrissig wie an den Haaren herbeigezogen und handelt sich mit diversen abstrusen Ereignissen mutig an der Entstehungsgeschichte des Kosmos entlang, mit der wir euch jetzt aber nicht langweilen wollen. Fakt ist jedenfalls, dass da eine immaterielle Macht namens Oblivion existiert, die wie Michael Myers in "Halloween" nicht eher Ruhe gibt, bis alle Mitglieder einer verhassten Sippe – hier eben die Fireseeds – ausgelöscht

sind. Das kann sich eine echt Rothaut natürlich nicht bieten lassen und holt nach dem zumindest für Videospiele maßgeblichen Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ zum Gegenschlag aus.

Je nachdem, für welchen Charakter ihr euch entscheidet (siehe Tabelle), spielt ihr die fünf relativ linear und mit wenig Sucharbeit verbundenen Welten leicht unterschiedlich, also mit anderen Abzweigungen durch. Echt neue Level ergeben sich dadurch jedoch nicht, und besonders lang sind die einzelnen Areale trotz ihrer grafischen Abwechslung auch nicht ausgefallen. Erfahrene Ego-Shooter-Hasen brauchen für die erste Welt etwa

Die Geschwister Fireseed

■ Diesmal sind die Kids an der Reihe! Nachdem der alte Jäger Joshua Fireseed nach drei großen Schlachten das Zeitliche gesegnet hat, muss sein erst 15-jähriger Sohn Joseph unter der Führung seiner erfahrenen Schwester Danielle die Erde vor der Bedrohung durch Oblivion retten. Hier die Eigenschaften/ Unterschiede der Geschwister:



	Danielle Fireseed	Joshua Fireseed
Alter	27	15
Eigenschaften	sprunggewaltiger als Joshua	kann sich in kleinste Ritzen quetschen
	beherrscht einen futuristischen Enterhaken	kennt sich mit Nachtsichtgeräten aus
	Meisterin der Explosiv-Waffen	Meister der Sniper-Waffen (mit 15?!)



▲ Wenn ihr Gegner so nahe heran kommen lasst, geht die Framerate deutlich herunter.



▲ Haarige Zeitlimit-Mission: Deaktiviert vier Sprengköpfe in nur 2:30 Minuten!

Satter Multiplayer-Fun

Auch für den, der gegen ein kleines Duell in Mini-Fenstern auf einer entsprechend großen Glotze nichts einzuwenden hat, hält *Turok 3* neben dem Story-Modus eine Menge bereit. In acht verschiedenen Szenarien dürft ihr euch mit Pfeil und Bogen und Hi-Tech-Waffen in nicht weniger als 25 eigenen Stages gegenseitig in die ewigen Jagdgründe schicken. Hier dürft ihr auch viele der Monster selbst steuern. Die Spielmodi im Einzelnen:

Spielmodus	Beschreibung
Golden Arrow	Was für Profis: Findet den goldenen Pfeil und haltet ihn so lange wie möglich. Der Haken: Wenn ihr ihn habt, könnt ihr nicht schießen!
Last Stand	Würfelt die Teams aus und dann ab in die Schlacht, wo es wie im echten Leben zugeht: Wer erledigt ist, für den gibt's keine zweite Chance.
Capture the Flag	Standard in allen 3D-Shootern: Jedes Team besitzt eine Flagge in ihrer Basis, die von den anderen erobert und ins eigene Lager gebracht werden muss.
Bloodlust	Der Name ist Programm: Hier hält man sich nicht mit langem Vorgeplänkel auf – rein ins Getümmel, und derjenige mit den meisten Hits gewinnt.
Monkey Tag	Einer der Spieler ist der Affe und muss versuchen, diese Eigenschaft über eine Berührung an den Nächsten weiterzugeben. Wer es am wenigsten lange war, gewinnt.
Arsenal of War	Witzig: Wer ins Gras beißt, verliert eine seiner Waffen, und wenn keine mehr übrig ist, scheidet man aus.
Weapon Master	Das Spiel für Experten: Es ist neben dem Standard-Zahnstoßer bzw. Tomahawk nur eine zusätzliche Knarre erlaubt. Da heißt es: Weise wählen im Level!
Color Tag	Erlaubt das Zusammenstellen von Teams verschiedenster Anordnungen via 3 vs. 1, 2 vs. 1 vs. 1 und so weiter.

nur schlappe 20 Minuten, wenn sie wissen, was wo zu tun ist.

Was aber nicht heißt, dass man nicht öfter, als einem lieb sein dürfte, den Löffel abgibt: Im Laufe unserer Test-Session sind wir genau 93 Mal draufgegangen – das kann man im Pause-Menü nachschlagen, keine Angst, so verrückt sind wir nicht und protokollieren mit! Am meisten natürlich bei den fünf mit allen Wassern gewaschenen Endgegnern, denen nur mit raffinierter Taktik beizukommen ist. Wie kommt's? Nun, viele Feinde wie Frosch-Mutanten, Zombies, Dinos und Soldaten (ja, ihr

Automatic-Return"-Funktion wie noch beim Vorgänger oder bei *Perfekt Dark* gibt. Die fairen Rücksetzpunkte und die jederzeit mögliche Speicherfunktion relativieren dieses Dilemma allerdings wieder ein wenig.

Für so viel Abwechslung wie in *Shadow of Oblivion* sterben wir aber gerne das ein oder andere Mal zuviel. Ob in der zerstörten Stadt, der Militärbasis mit Unterwasser-Finale, dem versumpften Schrottplatz oder dem aus Teil eins bekannten *Turok*-Dschungel (die Stage fängt sogar exakt gleich an!) – die

Geradlinig und packend

Dumpfbackige Aufgaben wie "suche 73 verschollene Kinder" oder "aktiviere neun Leuchttürme", frei nach dem Motto "Wie ziehe ich ein Spiel unnötig in die Länge?" (siehe *Turok 1* und *2*) werdet ihr in diesem geradlinig strukturierten Ego-Shooter garantiert nicht finden. Thema Waffen: Joseph



Ralph's Meinung:

■ Grand Finale: Wie bei einem Feuerwerk zünden die Entwickler gegen Ende noch einmal geballt die farbenprächtigsten Spieleraketen für einen krönenden N64-Abschluss. Nach *Perfekt Dark* dürfen Nintendo-Anhänger als *Turok* noch einmal exklusiv die dicksten Wummen schwingen und sich über einen rundum gelungenen 3D-Shooter freuen, der sich vor allem durch seinen ungeheuren Abwechslungsreichtum beim Level-Design auszeichnet. Ständig findet ihr euch in komplett neuen Szenarien wieder, die mit tollen Bauten (Flugzeugwracks, Kraftwerke, Aquarien) und Endgegnern aufwarten. Leider verübelt mir die etwas niedrige Framerate von zirka 25 fps, die langsame Strafing-Funktion und das aus Teil zwei gecancelte "Um-die-Ecke-lins-und-Feuer-Feature" bisweilen etwas den Ballerspaß. Dafür ärgere ich mich nicht mehr über unspielbar große Labyrinth und freue mich stattdessen über einen dicken Multiplayer-Modus. Doch trotz zweier spielbarer Charaktere und fünf Welten geriet *Turok 3* zu kurz und linear, um wie *Perfekt Dark* in 90er-Regionen aufzusteigen. Für 3D-Shooter-Fans ohne Dreamcast dennoch ein Muss.

“Die Indianer-Saga geriet trotz zwei spielbaren Charakteren mit ihren fünf Welten zu kurz und linear, um wie *Perfekt Dark* in 90er-Regionen aufzusteigen.“

kämpft auch gegen menschliche Gegner) decken *Turok* flächenübergreifend mit Säure, Flammen und Kugeln ein. Und ihr könnt aufgrund der relativ behäbigen Strafing-Funktion und der moderaten Spielgeschwindigkeit nicht schnell genug ausweichen. Auch Treffer durch unvorsichtiges um-die-Ecke-Laufen kassiert ihr, da es keine "Lean-Out-and-

Expansion-Pak-unterstützten Decors mit ihren Lichteffekten gefallen durch die Bank. Ehe man sich versieht, wollen harte Zeitlimit-Missionen wie das Deaktivieren von Raketensprengköpfen oder das Stoppen einer U-Bahn (diese Sub-Stage hat man eiskalt aus *Syphon Filter 2* stibitzt) und dann zum Ausruhen simple Schalter-Rätsel gelöst werden.



▲ Wenn ihr das Riesen-Glubschauge des Seemonsters beschießt, gibt es schnell klein bei.

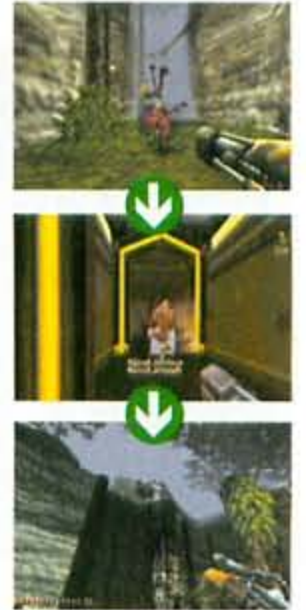


▲ Die vierte Welt ist eine Reminiszenz an das erste *Turok* von 1996 mit identischem Start.



Unterschiedliche Stärken

■ Innerhalb der fünf Welten gibt's kleine Verzweigungen, die jeweils nur einer der beiden Charaktere aufgrund seiner Eignung einschlagen kann. Ganz unten benutzt Danielle z.B. ihren Energy Grapple, um sich in die erste Etage zu katapultieren. Joseph muss dagegen zu Fuß weiterlatschen.



▼ Einer der acht Multiplayer-Modi: Sichert euch den goldenen Pfeil und haltet ihn.



▲ **Turok 1:** Man konnte die Gegner gar nicht so schnell abschießen, wie sie wieder auftauchen.

Turok 3 vs. Turok 1 und 2

Die beiden ersten auf der berühmten Comic-Vorlage basierenden 3D-Shooter waren für ihre Zeit bahnbrechend: *Turok 1* war anno '96 der erste N64-Ego-Shooter und *Turok 2* verwendete Ende '98 als erstes N64-Spiel das 4-MB-Expansion-Pak. Dennoch fallen sie gegenüber *Shadow of Oblivion* ab. Das liegt vor allem daran, dass Acclaim endlich die größten Kritikpunkte der Vorgänger gnadenlos ausgemerzt hat: Üble Nebelschwaden sieht man nur noch selten, da die Action jetzt größtenteils in geschlossenen Räumen und Arealen spielt.

Einmal erledigte Monster und Söldner tauchen nicht gleich wieder auf, und auch der absolute Horror in *Turok 2* – die unüberschaubar riesigen Level mit viel zu wenig Anhaltspunkten – gehören zum Glück der Vergangenheit an. Aus diesen drei Gründen stellt Teil vier (Nummer drei, *Turok – Legenden des verlorenen Landes*, erschien letztes Jahr als reines Multiplayer-Game) trotz der vergleichsweise niedrigeren Wertung von 85 Prozent gegenüber den 90 Prozent von *Turok 1* und 92 Prozent von *Turok 2* den besten Teil der Serie dar.



▲ **Turok 2:** Albtraum aus verwinkelten und unübersichtlichen Labyrinth-Stages.



▲ Da fliegen die Säurestrahlen des Sumpfbosses – ihr kontert mit der Firestorm Cannon.



▲ Zwischendurch macht euch auch noch diverser Mutanten-Gesinde das Leben schwer.



▲ Zu viert bleibt die Death-Match-Hatz sogar einigermaßen flüssig.

Turok 3 vs. Perfekt Dark

An die Klasse des zusammen mit *Mario 64* zweitbesten N64-Spiels aller Zeiten (96 Prozent Spielspaß) von Rare kommt *Turok 3* nicht heran. Dazu ist der Solo-Modus trotz zweier Charaktere einfach zu kurz, die Waffenauswahl zu gering und zu wenig ausgefallen ausgefallen (kleines Wortspiel, hehe). Auch solche genialen Gimmicks wie Cooperative und Counter-Operative Spielmodi fehlen. Feinheiten wie Schießstände, Bot-Programmierung,

ein zweiter Feuermechanismus pro Waffe oder drei Schwierigkeitsgrade mit mehr Missionszielen und Single-Player-Aufgaben im Multiplayer-Stil bietet nur das Joanna-Dark-Epos. Das soll jetzt keinesfalls heißen, dass *Turok 3* schlecht wäre – ganz im Gegenteil. Es fehlen lediglich der Rare'sche Perfektionswille und die an Besessenheit grenzende Detailverliebtheit der Engländer, die ein echtes Platin-Classic-Spiel auszeichnen.



▲ Allein der Schießstand mit seinen 120 Prüfungen beschäftigt euch schon tagelang.



▲ Die schicke Joanna hat ihrem Indianerfreund in allen Belangen was voraus.



▲ Zwischendurch macht euch auch noch diverser Mutanten-Gesinde das Leben schwer.



Turok 3 – Shadow of Oblivion

Ego-Shooter
 1-2 Personen
 Features
 RP S
 Entwickler: Acclaim Studios Austin
 Hersteller: Acclaim
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 18
 Schwierigkeit: mittelschwer
 Grafik 86% Musik 84% Sound 85%

SPIEL SPASS 85%

und Danielle können im Laufe ihres Abenteuers je acht Standard-Waffen, vom beliebten Tek-Bogen über Shotgun, Sturmgewehr und Granatwerfer schultern, die bis auf Nuancen (etwa Messer statt Tomahawk) für beide gleich sind. Unterschiede ergeben sich erst in den jeweiligen Ausbaustufen, die bei Danielle mehr in Richtung Explosiv-Power und bei Joshua mehr den Sniper-Pfad einschlagen. Unser Lieblingsschießen ist übrigens eindeutig die Firestorm Cannon von Danielle, die gnadenlos alles ummählt und selbst dem tentakeligen Säure-Boss auf dem Schrottplatz keine Chance lässt, sofern ihr genug Magazine geladen habt. Und wenn wir schon bei der Feuerkraft sind: Salven aus nächster Nähe verfehlen ihr Wirkung auf Mutant und Soldat nicht. Während bei Zombie, Spinnenmensch &

Co. mit grünem Saft und Splatter-Effekten nicht gespart wird (deshalb unser Ab-18-Button), blutet uniformiertes Personal auch rot, wobei hier der Gore-Faktor etwas heruntergeschraubt wurde. Eine geschnittene deutsche Version ist laut Acclaim aber nicht geplant. Neben einigen Cut-Szenen



▲ Manchmal gibt's sogar erstaunlich detaillierte Texturen zu bestaunen.

quetschte man übrigens auch gut verständliche, englische Sprachausgabe mit auf das Modul. Die Musikberieselung reicht von größtenteils dramatisch und packend bis hin zu vereinzelt deplatzierten Kirmes-Auswüchsen im Multiplayer-Modus (siehe auch Kasten).



▲ Leider ist die Strafing-Funktion nicht schnell genug, um solchem Beschuss auszuweichen.



Super!

„Für Leder-Freunde gibt's auf dem N64 nichts Besseres.“

Axel's Meinung:

■ So muss ein hervorragendes Fußballspiel aussehen: Egal, ob ihr nur ein kurzes Spielchen allein oder mit Freunden wagen, euch an die Spitze der Liga kämpfen oder aber mit einem selbst entwickelten Spieler den fast schon RPG-mäßigen Story-Modus bestreiten wollt – perfekte Spielbarkeit ohne jegliche technische Mängel sind garantiert. Selbst geübte Kicker werden sich an der wunderbar fordernden, aber nie unfairen Gegner-KI die Zähne ausbeißen und Strategen können mit Hilfe der übersichtlichen Menüs jede noch so gewagte Formation auf den Rasen schicken. Etwas ärgerlich ist allerdings, dass ihr ein laufendes Game zwar jederzeit pausieren und im Menü auch alle möglichen Einstellungen vornehmen könnt, eine Option, das Spiel zu beenden, aber fehlt. So bleibt euch also nach einer Fehlentscheidung nur die Wahl, euch durchzukämpfen oder den Reset-Knopf zu drücken. Ansonsten kann ich ISS 2000 jedem Fan virtuellen Kickens nur allerwärmstens ans Herz legen.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- ☺ viele Spielmodi
- ☺ perfekte Steuerung
- ☺ fordernde KI
- ☺ flüssiges Gameplay
- ☹ laufende Spiele lassen sich nicht abbrechen
- ☹ keine Original-Lizenz

International Superstar Soccer 2000

Das letzte große Fußball-Finale vor dem Delfin!

Kaum eine Sportspiel-Reihe hat bei Fans einen so guten Ruf wie Konamis ISS-Serie. Mit der neusten Ausgabe, die passenderweise den Beinamen 2000 trägt, erwartet euch neben der gewohnt guten Spielbarkeit eine Reihe interessanter Neuerungen.

Zwar müssen Simulations-Freaks auch in dieser Version wieder auf lizenzierte Original-Spieler- und Teamnamen verzichten, doch wer mit dieser Einschränkung leben kann, erhält die wohl bis dato beste Fußball-Simulation für das N64. Und wenn man sich die zu erwartenden Entwicklungen auf dem Konsolenmarkt vor Augen hält, handelt es sich dabei wohl auch um das letzte N64-Game seiner Art. Die bewährte Erfolgsformel, die bereits die Vorgänger zu Top-Hits machte, wurde beibehalten und um kleine, aber wohldurchdachte Details erweitert. So erweiterten sich die Spielerdaten beispielsweise um die Faktoren Stamina (Ausdauer) und Motivation. Und im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln wirkt sich diese Veränderung auch merklich auf das Verhalten der Spieler aus.

Doch auch wenn ihr nicht zu den Fußball-Fans gehört, die sich so tief in die Materie einspielen möchten, fällt bereits beim ersten Probespielchen ein frappierender Unterschied zu den Vorgängern auf. Expansion-Pak vorausgesetzt, kommt ihr nun in den Genuss phantastischer Animationen, detaillierter Spieler und eines wunderbar flüssigen Spielablaufs, der alle Konkurrenten zumindest auf dieser Plattform alt aussehen lässt. Doch selbst ohne das Expansion-Pak sieht ISS 2000 immer noch mindestens so gut wie seinerzeit ISS



▲ Im Replay lassen sich besonders spektakuläre Situationen noch einmal in Ruhe verfolgen.



▲ Bei Regen oder Schnee rutschen die Spieler wie im richtigen Leben recht leicht aus.

'98 aus. Der geschickten Programmierung der Entwickler ist es zu verdanken, dass ihr auf dem 128 Megabit großen Modul immerhin ganze 100 verschiedene Teams zur Auswahl habt. Das Angebot reicht dabei von so exotischen Mannschaften wie Jamaika und Island bis hin zu den Fußball-Giganten Brasilien, Frankreich, Holland und Italien. Ach ja, sogar eine deutsche Mannschaft ist dabei und spielt so gut, wie es die realen Vorbilder schon lange nicht mehr geschafft haben. Vielleicht war es den Entwicklern einfach zuviel Arbeit, extra wegen unserer hochdotierten Jungs eine KM (künstliche Motivationslosigkeit) einzubauen. Sollte euch der Sinn nach selbst gebastelten Spielern stehen, wählt ihr einfach unter 60 verschiedenen Gesichtern, der Größe, dem Gewicht und der Kleidungsfarbe eure Wunschkandidaten aus. Neben diesen opti-



▲ Der Trainer-Job kann so einfach sein. Diese Optionen hätten Ribbeck vielleicht bei der EM geholfen.

schen Aspekten legt ihr selbstverständlich auch spielrelevante Daten wie Sprungkraft und Geschwindigkeit fest. Je nach zugeteilter Position gibt's zusätzliche Spezial-Fähigkeiten, die einem Torwart zum Beispiel gute Reaktionen oder einem Mittelfeldspieler besondere Dribbelkünste verpassen.

Neben den obligatorischen Cups (International, Euro und World-League) könnt ihr mit bis zu drei Kollegen eure eigene Mini-Liga aufbauen und darin mit Teams aus Ländern des gesamten Erdballs antreten. Fußballhistorikern steht es außerdem frei, 16 historische Situationen im Szenario-Modus nachzuspielen.

▲ Die Einstellungen und Steuerungsoptionen sind sehr intuitiv und ermöglichen einen schnellen Einstieg.

International Superstar Soccer 2000

Fußball-Simulation

→☆☆☆☆

Features



- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
83% 73% 79%

SPIEL SPASS 89%



▲ Auch wenn es schwer fällt: Riskiert lieber keinen Frühstart, denn die anderen holt ihr an der nächsten Schikane sowieso wieder ein.

◀ Bei diesem Frontflügel ist der Weg in die Box wohl unausweichlich.



F1 World Grand Prix II

Der eigene Teamkollege macht sich daran, den Vorgänger zu überrunden.

Shortcut

- sehr schöne, detailierte Grafik
- präzise Steuerung
- realistisches Gameplay
- Original-Lizenz
- sehr gutes Streckendesign
- keine Telemetriedaten
- Slow-Downs bei mehreren Fahrzeugen
- zweifelhafte KI
- nach Crash unrealistisches Fahrverhalten
- keine 107%-Regel
- keine Pace-Car-Phasen
- keine Überschlüge

▼ Der Boxenfunk macht nicht immer wirklich Sinn.

Neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten PlayStation-Titeln *F1 Racing Championship*, das übrigens auch für das DC erscheinen soll, hat das Entwicklerteam Video Systems noch ein anderes Eisen im Feuer: Den Nachfolger der recht erfolgreichen, aber leider nicht ganz bugfreien Rennsimulation *F1 World Grand Prix*.

Die offensichtlichste Veränderung gegenüber dem Vorgänger ist die "aktualisierte" Lizenz. Leider handelt es sich dabei jedoch nicht wie erhofft um die aktuelle Saison 2000, sondern um das vergangene Jahr. Wenn ihr euch aber damit abgefunden habt, dass Eddie Irvine immer noch Schumi den Rücken freihält, anstatt in einer Raubkatze zu sitzen, und dass auch der neue US-Kurs nicht implementiert wurde, erwartet euch zum Ausgleich die Option "sämtliche Rennen der 99er-Saison" in einem TV-ähnlichen Replay – aus unzähl-

▼ Solche Abflüge sind unfalltechnisch das Höchste der Gefühle.



gen Kameraperspektiven. Auch wenn sich diese Option perfekt zum Stimmungsmachen eignet, ist es nur eine Frage der Zeit, bis ihr das unbändige Bedürfnis verspürt, euch selbst hinter das Lenkrad zu klemmen.

Zur Auswahl stehen euch sämtliche Teams, Fahrzeuge und Fahrer der vergangenen Jahre – inklusive Jacques Villeneuve, der sich endlich entschieden hat, der Fahrervereinigung beizutreten. Sollte es euch allerdings mangels eines persönlichen Favoriten oder Fachwissen schwer fallen,



Axel's Meinung:

■ Auch wenn einige Schwachpunkte den guten Eindruck recht nachhaltig schmälern, bleibt unterm Strich eine sehr unterhaltsame F1-Simulation. Puristen werden sich an Details wie der fehlenden 107%-Regel, den nicht immer ganz nachvollziehbaren Rennleitungsentscheidungen und den gerade im Qualifying schmerzlich vermissten Zwischenzeiten stören. Außerdem verhalten sich die Gegner, insbesondere, wenn man bestimmte Situationen provoziert, manchmal doch eigenartig. Und trotzdem kann ich *F1 World Grand Prix II* allen Fans, die den Vorgänger noch nicht besitzen, durchaus empfehlen – auch wenn einige vielversprechende F1-Titel noch ausstehen. Wie es allerdings kommt, dass man nach dem Verlust von drei Reifen immer noch um den Monaco-Kurs kommt, bleibt mir jedoch für immer ein Rätsel.

euch für einen Fahrer zu entscheiden, dürft ihr in einem recht ansprechenden Menü eine Kurzbiografie der Piloten und den Steckbrief des Rennstalls begutachten.

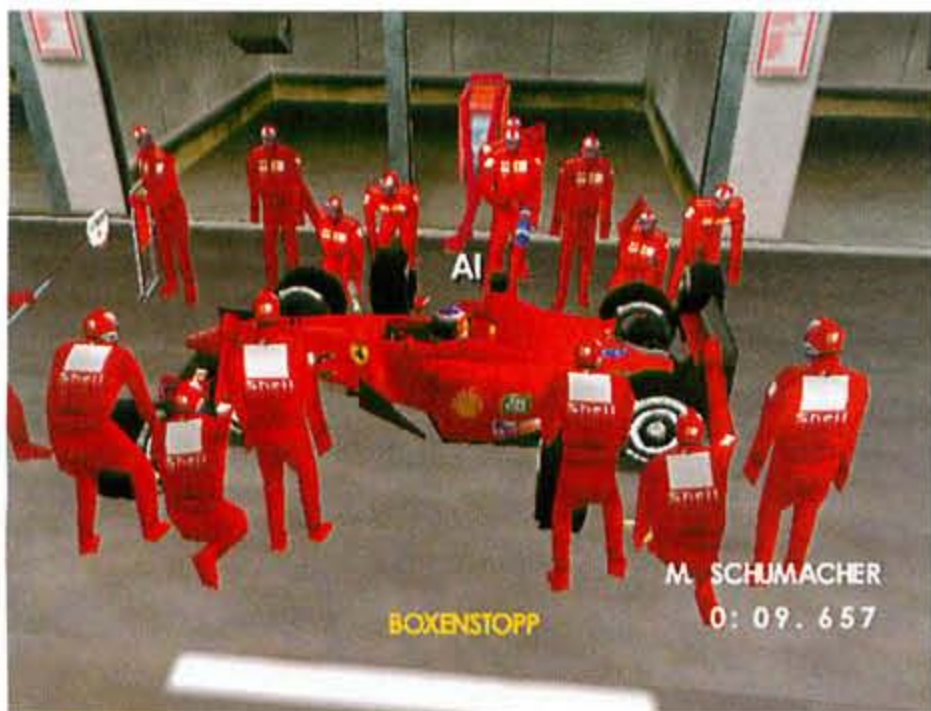
Anschließend stellt sich nur noch die Frage, wie ernst ihr das Ganze denn betreiben möchtet. Zur Auswahl stehen neben einem Zeitrennen und dem Zweispieler-Modus, in dem ihr auf andere Fahrzeuge verzichten müsst, ein Einzelrennen oder gleich die komplette Weltmeisterschaft mit allen 16 Kursen. Bei den letzten beiden Optionen ist es allerdings wichtig, dass ihr euch im Rennmenü mit dem Realitätsgrad auseinandersetzt. So steht es euch offen, ob eine GP-Distanz nur aus wenigen Runden oder aber aus einer zweistündigen Tour-de-Force besteht. Auch das Verhalten der CPU-Kontrahenten und das Reglement lässt sich hier beeinflussen, wobei die 107%-Regel leider nicht berücksichtigt wurde. Deshalb werdet ihr selbst bei Rundenzeiten jenseits der Gesamtlänge eines Grand Prix immer noch in das Starterfeld aufgenommen. Nach der Anpassung des Reglements steht es technisch versierten Spielern frei, sich zusätzlich noch mit dem Set-Up auseinanderzusetzen, wobei dies nur in Zusam-



Schließ die Lücke!



▲ Zwar sieht ihr die Auswirkungen der Einstellungen unten rechts, ein echtes Telemetrie-Menü wäre aber hilfreicher gewesen.



▲ Auf dem KI-gesteuerten Weg in die Box gebt ihr die Mechaniker-Anweisungen. Die Anzahl der benötigten Reifen kennt das Ferrari-Team sogar selber.



► Oops, I did it again! Beachtet die Sonnenreflexionen im linken Rückspiegel.



▲ Tja, auf einmal wird die Fahne schwarz und ihr seht euer Rennen an euch vorbeiziehen.

“Während der Vorgänger noch durch die recht neue Hardware-Power des DCs überzeugen konnte, wäre mittlerweile mehr drin gewesen.”

menhang mit ausgiebigen Trainingssessions Sinn macht.

Habt ihr auch diese Hürde hinter euch gebracht, geht es endlich los. Je nach Erfahrung und Spielzeit könnt ihr direkt mit dem Qualifying beginnen oder aber erst das Freitags- und Samstags-Training durchziehen. Ganz Mutige wagen sich ins Rennen, müssen dann allerdings das Feld vom letzten Startplatz aufwickeln; es soll ja Fahrer geben, die das können. Achtet übrigens beim Start darauf, nicht zu früh aufs Gas zu steigen, da ihr sonst gleich nach der ersten Runde eine 10-Sekunden-Strafe in der Box absitzen dürft.



▲ Wenn es um eure Teamkollegen geht, ist besondere Vorsicht angebracht.

Grafisch präsentiert sich *F1 World Grand Prix II* von seiner besten Seite. Autos und Strecken sind wunderschön gezeichnet und lassen sich erst bei genauerem Hinsehen von einer TV-Übertragung unterscheiden. Auch in Bewegung machen die Vehikel eine ausgezeichnete Figur und bringen insbesondere in der nur Profis zu empfehlenden Cockpit-Ansicht ein fantastisches Geschwindigkeits-Gefühl auf den Screen. Leider trifft dies jedoch nur bei wenigen gleichzeitig dargestellten Autos zu, denn sobald mehre-



re Konkurrenten im Bild sind, geht das Tempo doch merklich in die Knie. Zwar kommt es auch dann nicht zu Pop-Ups, doch die gegnerischen Fahrzeuge scheinen sich zeitweise nur noch in Zeitlupe zu bewegen. Ein weiterer Kritikpunkt ist die KI. Sie ist zwar ziemlich ausgereift, jedoch gehen die Fahrzeuge je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad recht aggressiv vor und sind weit davon entfernt, an der "Perlen-schnur", der Ideallinie, zu fahren. Denn kaum sind mehrere Fahrzeuge gleichzeitig im Bild, scheint die Rechnerleistung für die virtuellen Gehirne der Fahrer nicht mehr auszureichen. Da bieten sich Haarnadelkurven geradezu für Überholmanöver an: Während die Konkurrenten im Schritttempo Blödsinn machen, könnt ihr problemlos vorbeiziehen.

Abgesehen von solchen Mankos reicht der Grips der CPU-Fahrer aber durchaus, um sich heiße Positionskämpfe mit ihnen zu liefern, und es ist recht realistisch und befriedigend, zuzusehen, wie sich die Gegner auch mal gegenseitig behindern oder gar aus dem Rennen schießen.

▲ In Übungsrunden könnt ihr euch die Eigenheiten der Strecke erklären lassen.



▲ Ein interessantes Beispiel für die KI: Bremst einfach mitten auf der Strecke, und alle anderen Fahrzeuge warten hinter euch und bewegen sich nervös hin und her.

F1 World Grand Prix II

F1-Simulation

Features



Entwickler: Video Systems
 Hersteller: Konami
 Preis: ca. 109 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel

Grafik 79% Musik 78% Sound 78%

SPIEL SPASS 79%



▲ Wirklich vorbildlich wurde das Telemetrie-Menü gelöst.

◀ Was auch immer ihr anstellt – die Fahnen passen nicht dazu.



F1 Championship Season 2000

Was haben Fußball und Formel 1 gemeinsam?

Nun, abgesehen von der Tatsache, dass es sich bei beiden Sportarten um Publikumsmagneten ohnegleichen handelt und allein die Einnahmen aus den TV-Übertragungsrechten dem Jahreshaushalt eines Kleinstaates entsprechen, gibt es noch eine weitere Gemeinsamkeit, die vor allem Zocker interessieren dürfte.

Es handelt sich dabei um die enorme Aufmerksamkeit, die das Sportspiel-Entwicklerteam aus dem Hause EA diesen beiden Disziplinen entgegenbringt. Denn offensichtlich reicht es nicht aus, zur jeweils aktuellen Saison eine entsprechende Simulation auf den Markt zu werfen – nein, EA ist getreu der Devise "so aktuell wie möglich" der Meinung, dass eine Saison genug Veränderungen mit sich bringt, um mindestens zwei "upgedatete" Versionen auf den Markt zu bringen. Inwieweit das angesichts des erst kürzlich erschienenen *F1 2000*-Games Sinn macht, steht auf einem anderen Blatt.

Doch was erwartet den nach Aktualität gierenden Schumi-Anhänger denn nun in



F1 Championship Season 2000? Klar, es wurden erwartungsgemäß sämtliche Kurse, Strecken und Fahrer der aktuellen Saison akkurat implementiert. Doch inwieweit wurde auch das Gameplay an die mittlerweile recht hohen Anforderungen der PS-Zocker angepasst?

Keine Frage, in Bezug auf die Optionsvielfalt steht *F1 Championship Season 2000* den restlichen EA-Titeln in keins-ter Weise nach. Im Gegenteil, es gibt kaum einen Aspekt, der sich nicht nach persönlichem Geschmack beeinflussen und anpassen lässt. Doch leider sieht die On-Screen-Realität völlig anders aus. Selbst bei maximalem Realitätsgrad und komplettem Schadensmodell schafft es



▲ Klar! Selbst bei realistischem Schadensmodell könnt ihr euch aufführen wie ein Holländer auf dem Weg in den Urlaub.



▲ Trotz der Optionsvielfalt stehen euch nur drei Kameraperspektiven zur Verfügung. Leider keine Draufsicht.



Axel's Meinung:

■ Kaum kann sich EA glücklich schätzen, die aktuelle F1-Lizenz eingekauft zu haben, werden die Zocker anscheinend im Quartals-Rhythmus mit marginal veränderten Updates beglückt. Ebenso wie bereits bei der höchst erfolgreichen Fußball-Serie *FIFA* sind diese Neuerungen bestenfalls für absolute Hardcore-Fans interessant und dabei oft nicht einmal besser als die recht guten Vorgänger. EA sollte sich eher bereits jetzt um die Lizenz 2001 kümmern und die verbleibende Zeit bis zur endgültigen Fahrerwahl nutzen, um an der bestenfalls mittelmäßigen Engine zu werkeln. Denn wenn das so weitergeht, erwartet uns bald Nachfolger-Overkill, der zwangsläufig in einem SPA – das Freitagstraining 2000 gipfeln wird ...

das Game zu keinem Zeitpunkt, die Faszination dieses ansonsten absolut fesselnden Sports auf den heimischen Screen zu bannen. Zwar ist selbst an kleine Details wie die 107%-Regel und Pace-Car-Phasen gedacht worden, doch im eigentlichen Spiel macht sich kaum etwas davon bemerkbar. So bleiben Vollgas-Crashes in die Streckenbegrenzung abgesehen von einem verbeulten Frontspoiler ebenso folgenlos wie der Versuch, das Rennen nicht durch schnelle Rundenzeiten, sondern durch den konsequenten Abschluss sämtlicher Konkurrenten zu gewinnen. Sicherlich gibt es in *F1 Championship Season 2000* auch einige höchst interessante Aspekte wie das Telemetrie-System, welches euch erlaubt, den zu den Daten gehörenden Streckenabschnitt via Replay-Video genau zu analysieren. Auch die vielfältigen Rennmodi können sich durchaus sehen lassen. So ist es euch neben dem Arcade-Race (Time-Attack oder 2-Player-Modus) unter anderem möglich, gezielt bestimmte Rennwochenenden oder sogar klassische Situationen aus der F1-Geschichte nachzuspielen. Doch was helfen diese gut gemeinten Optionen, wenn das eigentliche Gameplay unter einer miesen Gegner-KI und grafischen Fehlern leidet? Wer den "Vorgänger" bereits sein Eigen nennt, sollte sein Geld lieber für andere Games ausgeben.

Shortcut

- ☹ integrierte 107%-Regel
- ☹ geniale Veranschaulichung der Telemetriedaten
- ☹ "Wochenend-Modus"
- ☹ völlig unverständliche 107%-Regel
- ☹ armselige Gegner-KI
- ☹ zu wenig Kameraperspektiven
- ☹ kein echtes Schadensmodell
- ☹ übertrieben hilfreiche Lenk- & Bremshilfen

F1 Championship Season 2000

F1-Simulation
 ⚙️ → 🎮
 Features

CP	MC
DS	3D
A	

■ Entwickler: EA Sports
 ■ Hersteller: EA
 ■ Preis: ca. 89 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: mittel – leicht

Grafik Musik Sound
 66% 53% 76%

SPIEL SPASS 60%

Alle Angaben werden selbstverständlich vertraulich behandelt und nicht personenbezogen gespeichert. Die Anschrift wird von den Angaben getrennt und dient lediglich zur Teilnahme an der Verlosung. Solltest du an der Verlosung nicht teilnehmen wollen, brauchst du uns deinen Namen und deine Adresse nicht zu nennen.

Euer Heft soll **SCHÖNER** werden!

Am liebsten würden wir bei jedem von euch vorbeikommen und uns persönlich euer Lob, eure Kritik und Verbesserungsvorschläge anhören. Da dann aber dieses Jahr keine Video Games mehr erscheinen würde, haben wir uns auf einen guten, alten Fragebogen beschränkt. Außerdem müsst ihr so nicht euren Eltern/der Freundin/dem Freund erklären, was diese schrägen Typen an der Haustür von euch gewollt haben. Auch ganz o.k., oder?

Als Dank für eure Mitteilungsbereitschaft verlosen wir fünf Spielepakete, die uns Virgin Interactive freundlicherweise spendiert hat. Dazu kommen fünf Video-Games-Jahresabos, damit ihr auch bei einem Stromausfall was zu tun habt. Gewinnen könnt ihr aber nur, wenn ihr euer Werk bis zum 10. Oktober an den

Future Verlag GmbH
Redaktion: **VIDEO GAMES**
Stichwort: Umfrage
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

schickt. Viel Glück und vielen Dank für euren Input! Mitmachen darf bis auf die Mitarbeiter von Virgin Interactive und des Future-Verlags jeder. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. **RA**

Eure Meinung zählt – und diese schnuckeligen Preise winken den glücklichen Gewinnern:

Fünf Spielepakete
von Virgin
Interactive



Fünf Video-Games-
Jahresabos



Es ist mal wieder soweit: Ihr dürft uns so richtig die Meinung sagen.

Du und die **VIDEO GAMES**

1. Warum hast du dir diese Video-Games-Ausgabe gekauft?

- 1. Ich kaufe jede Ausgabe
- 2. Wegen des Titelmotivs
- 3. Weil mir die letzte Ausgabe gefallen hat
- 4. Weil sie mir ein Freund empfohlen hat
- 5. Wegen einer speziellen Titelüberschrift
Welcher? _____
- 6. Wegen eines bestimmten Tests/Previews
Welches? _____
- 7. Weil ich eine Anzeige gesehen habe
Wo? _____

2. Woher hast du diese Video Games?

- 1. Habe ein Abo
- 2. Vom Kiosk
- 3. Aus einem Spiel Laden
- 4. Im Supermarkt gesehen
- 5. Von einem Freund bekommen

3. Seit wann liest du die Video Games?

- 1. Ist meine erste Ausgabe
- 2. 2 bis 3 Monate
- 3. 4 bis 6 Monate
- 4. 7 bis 11 Monate
- 5. 1 bis 2 Jahre
- 6. 3 bis 4 Jahre
- 7. Über 4 Jahre
- 8. Seit der ersten Ausgabe

4. Wie wichtig sind dir die folgenden Punkte beim Kauf der Video Games?

- | | sehr wichtig | wichtig | unwichtig |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Name und Logo des Heftes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Der Preis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Die Titelseite | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Die Titelthemen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Ein kostenloses Extra wie ein Booklet oder ein Poster | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5. Was hat dir an dieser Video Games am besten gefallen?

6. Und was am schlechtesten?

7. Wie gefallen dir die Standardrubriken der Video Games?

	Spitzenklasse	Prima	Ganz o.k.	Geht so	Nicht gelesen
1. Titelbild	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Inhaltsverzeichnis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. US-/Japan-News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mail-o-Mania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Szene-Chat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. VG intern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Import-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Pocket-Corner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Hardware-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Tipps & Tricks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Freaks in Focus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Fotostory	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Vorschau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Deathmatch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Wovon möchtest du mehr, gleich viel oder weniger lesen?

	mehr	gleich viel	weniger
1. News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. US-/Japan-News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Internet-/Online-News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Hintergrundberichte/Features	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Mail-o-Mania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Szene-Chat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. VG intern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Import-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Hardware-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Tipps & Tricks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Wieviel möchtest du über die einzelnen Konsolen lesen?

	mehr	gleich viel	weniger
1. PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. PlayStation2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. StarCube (Dolphin)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Game Boy (Color)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Neo Geo Pocket (Color)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Exoten wie Neo Geo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Oldies wie Jaguar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. sonstige: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9a: Welche Themen möchtest du in den nächsten Heften lesen?

10. Welche Gimmicks würdest du gerne auf dem /im Heft sehen?

1. Poster	<input type="checkbox"/>
2. Aufkleber	<input type="checkbox"/>
3. Tipps-Booklet	<input type="checkbox"/>
4. Video	<input type="checkbox"/>
5. CD	<input type="checkbox"/>

6. Postkarten
 7. Kalender
 8. Sonstiges: _____

11. Wie sehr treffen die folgenden Aussagen auf dich zu?

	sehr stark	stark	normal	kaum	gar nicht
1. Ich kaufe mir immer die neuesten Spiele.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ich spiele oft mit Freunden zusammen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ich würde lieber mehr Heftseiten anstelle eines Booklets haben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Ich würde lieber weniger, dafür ausführlichere Tests als viele kurze lesen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Ich würde lieber viele kurze Previews als ein paar längere lesen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ich hätte lieber ein Booklet, auch wenn das Heft dadurch nicht dicker würde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Ich freue mich auf den PlayStation2-Launch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Ich bin auf die Xbox gespannt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Wie lange liest du deine Video Games?

1. Weniger als 30 Minuten
 2. 30 bis 60 Minuten
 3. 1 bis 2 Stunden
 4. 2 bis 3 Stunden
 5. 3 bis 4 Stunden
 6. über 4 Stunden

13. Wie viele Personen haben – dich eingeschlossen – diese Video-Games-Ausgabe gelesen?

1. Nur ich
 2. 2 bis 3
 3. 4 bis 5
 4. 6 bis 7
 5. mehr als 7

14. Was machst du mit deiner Video Games, nachdem du sie gelesen hast?

1. Sammeln
 2. An jemand anderen weitergeben
 3. Wegwerfen

15. Video Games kostet 6,50 Mark. Was hältst du von dem Preis?

1. Gutes Preis/Leistungsverhältnis – ich bekomme viel für mein Geld
 2. Ist ganz in Ordnung
 3. Ist seinen Preis nicht wert

16. Würdest du Video Games wieder kaufen?

1. Ja
 2. Vielleicht
 3. Nein

17. Wie einfach kommst du an die Video Games?

1. Kein Problem – habe ein Abo
 2. Liegt immer bei meinem Stammkiosk
 3. Muss ewig danach suchen
 4. Finde das Heft nur noch zufällig

18. Welche anderen Spiele-Zeitschriften kennst/liest du?

	Kaufe ich	Lese ich	Kenne ich	Kenne ich nicht
1. Maniac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Fun Generation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Mega Fun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

- | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4. Bravo Screenfun | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Computer Bild Spiele | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Games and More | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Total | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Super Play | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. Play Fun Magazin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. Official Playstation Mag. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. N-Zone | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. Kids Zone | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. Kids Games | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16. Dreamcast Kult | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dreamcast Magic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. PC Player | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18. Gamestar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19. PC Games | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20. PC Action | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21. PC Joker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22. Sonstige: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 23. Besitzt du einen PC? Wenn nicht, weiter bei Frage 27.**
- Ja
 - Nein

- 24. Welchen PC besitzt du?**
- 486er oder langsamer
 - Pentium
 - Pentium/2
 - Pentium/3
 - AMD K6
 - AMD Athlon
 - Macintosh
 - andere CPU: _____

- 25. Welches Zubehör besitzt du für deinen PC, was willst du dir in den nächsten zwölf Monaten kaufen?**
- | | Besitze ich | Will ich kaufen |
|---------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. CD-ROM-Laufwerk | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. DVD-Laufwerk | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Lautsprecher | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Modem | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 3D-Karte | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Joystick/Lenkrad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Drucker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Scanner | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. sonstiges: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 19. Sind die Anzeigen in der Video Games eine nützliche Informationsquelle?**
- Fast immer
 - Manchmal
 - Selten

- 20. Hast du schon mal etwas gekauft, nachdem du es in einer Anzeige im Heft gesehen hast?**
- Ja
 - Nein

Du und deine **HARDWARE**

- 21. Welche Konsolen besitzt du, welche willst du dir in den nächsten zwölf Monaten kaufen?**

- | | Besitze ich (PAL) | Besitze ich (Import) | Will ich kaufen |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. PlayStation | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. PlayStation2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Nintendo 64 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Saturn | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Dreamcast | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Xbox | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. StarCube (Dolphin) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Game Boy (Color) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Game Boy Advanced | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Neo Geo Pocket (Color) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. anderes System:
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 22. Welche Peripheriegeräte besitzt du, welche willst du dir in den nächsten zwölf Monaten kaufen?**

- | | Besitze ich | Will ich kaufen |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Zweites Joypad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Analog-Stick | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Dual Shock/Rumble/Vibration Pack | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Memory-Karte/VMS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Light Gun | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Lenkrad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Scart-Kabel | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Multitap | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Link-Kabel | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Angel-Controller | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. Tanz-Matte | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. Game-Boy-Kamera | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. Game-Boy-Drucker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. sonstiges Zubehör: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 26. Wie oft spielst du an deinem PC?**
- jeden Tag
 - zwei-, dreimal die Woche
 - einmal pro Woche
 - einmal im Monat
 - spiele nicht am PC

Du und deine **SPIELE**

- 27. Wie viele Spiele pro System besitzt du, wie viele willst du in den nächsten zwölf Monaten kaufen? Bitte Zahl eintragen.**

- | | Besitze ich (PAL) | Besitze ich (Import) | Will ich kaufen |
|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. PlayStation | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. PlayStation 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Nintendo 64 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Saturn | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Dreamcast | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Game Boy (Color) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Neo Geo Pocket (Color) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. PC | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Neo Geo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. SNES | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. Mega Drive | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. sonstiges System:
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 28. Auf welche drei Spiele freust du dich am meisten, für welches Format?**
- _____
 - _____
 - _____

- 29. Wie oft spielst du pro Woche?**
- jeden Tag
 - vier, fünf Tage
 - zwei, drei Tage
 - einmal pro Woche

Alle Angaben werden selbstverständlich vertraulich behandelt und nicht personenbezogen gespeichert. Die Anschrift wird von den Angaben getrennt und dient lediglich zur Teilnahme an der Verlosung. Solltest du an der Verlosung nicht teilnehmen wollen, brauchst du uns deinen Namen und deine Adresse nicht zu nennen.

30. Wie viele Stunden spielst du über den Daumen gepeilt pro Woche?

- 1. eine Stunde oder weniger
- 2. 1 bis 4 Stunden
- 3. 5 bis 7 Stunden
- 4. 8 bis 14 Stunden
- 5. 15 bis 20 Stunden
- 6. 21 bis 30 Stunden
- 7. mehr als 30 Stunden

31. Wie lange spielst du im Durchschnitt am Stück?

- 1. weniger als 30 Minuten
- 2. 30 Minuten bis eine Stunde
- 3. ein bis zwei Stunden
- 4. drei bis vier Stunden
- 5. mehr als vier Stunden

32. Welches Genre gefällt dir am besten? (Mehrfachnennungen möglich)

- 1. Action
- 2. Action-Adventures
- 3. Beat'em-Ups
- 4. Rennsimulationen
- 5. Fun-Racer
- 6. Jump'n'Runs
- 7. Adventures
- 8. 3D-Shooter
- 9. Strategiespiele
- 10. Rollenspiele
- 11. Puzzle-/Denkspiele
- 12. Sportspiele
- 13. SF-Simulationen
- 14. Online-Spiele

33. Wer kauft normalerweise deine Spiele?

- 1. ich selbst
- 2. meine Eltern
- 3. andere Familienmitglieder
- 4. andere Leute, nämlich: _____

34. Wo kaufst du normalerweise deine Spiele und Hardware?

- 1. Kaufhaus
- 2. Spiel Laden
- 3. Versandhandel
- 4. gebraucht/private Kleinanzeigen
- 5. Internet-Importhändler
- 6. Internet-Auktion

35. In welchen Läden kaufst du die meisten Spiele? (Mehrfachnennungen möglich)

- 1. Karstadt/Hertie
- 2. Kaufhof
- 3. Media Markt
- 4. Pro Markt
- 5. Saturn
- 6. Müller
- 7. WOM
- 8. sonstige: _____

Du und das INTERNET

36. Warst du schon mal im Internet? Wenn nicht, weiter bei Frage 41.

- 1. Ja, mit dem PC/Macintosh
- 2. Ja, mit dem Dreamcast
- 3. Nein

37. Wo hast du dich eingeloggt?

- 1. daheim
- 2. in der Arbeit
- 3. in der Schule/Uni
- 4. in einem Internet-Café
- 5. bei einem Freund
- 6. wo anders, nämlich: _____

38. Wie lange bist du ungefähr pro Woche online?

- 1. weniger als eine Stunde
- 2. ein bis zwei Stunden
- 3. drei bis vier Stunden
- 4. fünf bis sieben Stunden
- 5. acht bis zehn Stunden
- 6. über zehn Stunden

39. Wozu nutzt du das Internet hauptsächlich?

- 1. Spiele-News lesen
- 2. Online-Spiele
- 3. Tipps & Tricks suchen
- 4. E-Mail
- 5. Chat
- 6. Nachrichtenforen
- 7. surfe wahllos umher
- 8. sonstiges: _____

40. Welche ist deine Lieblings-Newsseite?

- 1. www.powerplay.de
- 2. www.gamespot.de
- 3. www.gamesmania.de
- 4. www.dailyradar.com
- 5. andere: _____

41. Willst du dir in den nächsten zwölf Monaten einen Internet-Zugang besorgen?

- 1. Ja
- 2. Nein

Über DICH

41. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

- 1. bis 50 Mark
- 2. 50 bis 150 Mark
- 3. 150 bis 250 Mark
- 4. mehr als 250 Mark

42. Wie alt bist du? _____

43. Du gehst zur/zum, du bist ...

- | | |
|--|--|
| 1. Grundschule <input type="checkbox"/> | 6. Universität <input type="checkbox"/> |
| 2. Hauptschule <input type="checkbox"/> | 7. in Ausbildung <input type="checkbox"/> |
| 3. Realschule <input type="checkbox"/> | 8. Angestellte(r) <input type="checkbox"/> |
| 4. Gymnasium <input type="checkbox"/> | 9. Beamte(r) <input type="checkbox"/> |
| 5. Gesamtschule <input type="checkbox"/> | 10. Freiberuflich tätig <input type="checkbox"/> |

44. Was du uns schon immer sagen wolltest:

45. Deine Anschrift?

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ, Wohnort: _____
 E-Mail: _____



▲ Obwohl die Fahrzeuge nach einem Crash ganz schön abheben, sind uns so richtig spektakuläre Überschläge nicht gelungen.



▲ Den korrekten Brems- und Beschleunigungspunkt zu erwischen, erfordert gerade von Anfängern sehr gutes Timing.



▲ Da sich die Auswirkungen der Veränderungen direkt ablesen lassen, kommen auch Anfänger schnell zurecht.

F1 Racing Championship

Alle Jahre wieder drehen die PS-Monster auf der PlayStation ihre Runden.

Wie bei sämtlichen Sportarten ist es auch bei F1-Simulationen mittlerweile gute Sitte, jährliche Updates auf den Markt zu werfen. Bis auf wenige Ausnahmen zwar immer mit der Lizenz des jeweils vergangenen Jahres, doch die Qualität der Titel selbst scheint stetig zu steigen.

So handelt es sich bei dem soeben erschienenen *F1 Racing Championship* zweifellos um einen der besseren Vertreter des Genres. Das ist insofern nicht verwunderlich, als sich für dieses Spiel zwei Entwickler-Teams zusammengefunden haben, die beide über eine reichhaltige Erfahrung mit der wohl bekanntesten Rennserie der Welt verfügen. In einem für die Software-Branche recht ungewöhnlichen Coup entschlossen sich die Entwickler von Ubi Soft und Video Systems, sich nicht mehr länger gegenseitig Konkurrenz zu machen, sondern lieber ihr Fachwissen und ihre Arbeitskraft zusammenzulegen.

Zwar müsst ihr auch in *F1 Racing Championship* mit der Lizenz des vergangenen Jahres vorlieb nehmen, doch wurde diese absolut akkurat umgesetzt. Nicht nur, dass ihr nun wirklich alle Fahrer anwählen könnt (nix mehr mit Fahrer Williams oder besser British American Racing, sondern



▲ Durch eine intelligente Reduzierung der Polygone ist trotz guter Fernsicht eine konstante Framerate garantiert.



Villeneuve höchstpersönlich), auch das Regelwerk, die Strecken und das Fahrzeugdesign entsprechen exakt dem Vorjahresstand.

In spielerischer Hinsicht wird dem geneigten Fan einiges geboten. Grundsätzlich unterteilt sich *F1 Racing Championship* in einen Arcade- und einen deutlich realistischeren und dadurch anspruchsvolleren Simulationsmodus. Im Arcade-Modus erwarten euch vier Schwierigkeitsgrade, die jeweils auf vier Strecken verteilt sind. Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich dabei auf die zu befahrenden Tracks, die KI der gegnerischen Fahrer und das Zeitlimit bis zum nächsten Checkpoint aus. Da sich in diesem Modus alle Strecken in Folge befahren lassen, habt ihr die Möglichkeit, neben einem Strecken-Highscore auch einen Gesamt-Score zu erfahren und diesen auf Memory-Card zu speichern. Alternativ wählt ihr nur einen einzelnen Track in drei Schwierigkeitsgraden aus. In der Time-Attack-Variante fahrt ihr gegen euch selbst (bzw. euren "Geist"), wobei jeweils ein Ghost und fünf Rekorde pro Strecke gespeichert werden können.

Deutlich realistischer ist der Championship-Modus. Hier steht euch eine komplette Saison zur Verfügung – mit allem, was dazu gehört. Angefangen beim freien Training über das Qualifying (inklusive 107-Prozent-Regel) bis hin zum echten Rennen wurde an alles gedacht, was man von einer waschechten Simulation erwarten kann. Selbstverständlich lassen sich vor dem Start alle nur



wünschenswerten Modifikationen am Fahrzeug durchführen. F1-Einsteiger besuchen vor dem eigentlichen Rennen eine F1-Fahrschule, in der sie mit den wichtigsten Manövern und dem Brems- und Beschleunigungsverhalten vertraut gemacht werden. Während der Boxenstopps, die ebenfalls recht realistisch ablaufen, unterhalten euch kleine Movies, die witzigerweise je nach vorgelegtem Tempo unterschiedlich lang ausfallen. In grafischer Hinsicht überzeugt *F1 Racing Championship* völlig und scheint wirklich das Letzte aus der betagten PS-Hardware herauszuholen. Zwar bleibt ihr von gelegentlichen Pop-Ups nicht verschont, doch stören diese den Spielfluss in keinsten Weise. So zumindest sind eine konstante Framerate und ausreichende Fernsicht garantiert.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- 😊 recht flotte und saubere Grafik
- 😊 gute Umsetzung des Reglements
- 😊 realistisches Fahrverhalten
- 😊 viele Spielmodi (inkl. "Fahrschul-Modus")
- 😊 präzise Steuerung
- 😞 leider nur die '99er-Lizenz
- 😞 Fahrverhalten entspricht nicht immer ganz dem Untergrund

◀ An realistischen Licht- und Lens-Flare-Effekten und spektakulären Flammen wurde nicht gespart.



Axel's Meinung:

■ Man mag darüber geteilter Meinung sein, aber ich finde, dass zu einem guten F1-Game neben der absolut wichtigen Lizenz auch die aktuelle Saison gehört. Doch dieser Wunsch muss auf Grund der langen Entwicklungszeit wohl unerfüllt bleiben. Ansonsten gibt es keinen Aspekt, auf den die Entwickler verzichtet haben: Sowohl Steuerung als auch die optische Aufmachung dürften jeden Fan zufrieden stellen. Leider beschränkt sich der 2-Spieler-Modus auf ein Kopf-an-Kopf-Rennen, denn außer den beiden Kontrahenten befinden sich keine weiteren Fahrzeuge auf der Strecke. Dennoch kann ich *F1 Racing Championship* jedem Nachwuchs-Schumi nur wärmstens empfehlen. Allein die Vielzahl der Spielmodi und die fordernde Gegner-KI sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

F1 Racing Championship

F1-Simulation

1-2 Personen

Features



Entwickler:
Video Systems

Hersteller:
Ubi Soft

Preis: ca. 89 Mark

Geignet ab: 6

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
79% 77% 81%

SPIEL SPASS 82%



▲ So nahe solltet ihr die Aliens nach Möglichkeit gar nicht an euch heranlassen.



▲ Das Fiese ist: Vor ein paar Sekunden war der Kerl noch nicht da. Ich schwör's!



▲ Unter Wasser ist besondere Vorsicht geboten.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

Alien Resurrection

Was lange währt, wird endlich gut.

Shortcut

- ☹ sehr packendes Grusel-Feeling
- ☹ hohe Gegner-KI
- ☹ gute Grafik und Lichteffekte
- ☹ sehr schwer
- ☹ Ereignisse wiederholen sich nach wiederholtem spielen

Nach einer Entwicklungszeit von schlappen drei Jahren und mittlerweile mit einer völlig neuen Engine ausgestattet, präsentiert sich Argonauts Alien-Hatz in überraschend guter Form.

Sich an dieser Stelle noch großartig über die Alien-Filmvorlagen auszulassen, ist wohl eher überflüssig. Es dürfte kaum einen Science-Fiction-Fan geben, der die mittlerweile vierteilige Serie um Ellen Ripley, Alien-Killerin wieder Willen, nicht kennt. Zwar gehen unter Fans die Meinungen sehr auseinander, welcher der Titel nun der Beste ist, doch dürfte niemand ernsthaft bestreiten, dass Regisseur Ridley Scott mit dem Ur-Alien-Streifen dem Sci-Fi-Genre ein neues, grässliches Gesicht verpasste. Spielerisch hat sich im Gegensatz zu den ersten Ankündigungen vor drei Jahren – zu dieser Zeit erschien gerade Acclains *Alien Trilogy* – einiges geändert. So wurde aus dem anfangs angekündigten Third-Person-Action-Adventure ein reinrassiger Ego-Shooter mit

gelegentlichen Rätseleinlagen.

Zu Beginn des Games findet ihr euch in der Rolle von Ripley im Sicherheitstrack der USM Auriga wieder. Zunächst völlig unbewaffnet müsst ihr versuchen die Rettungskapsel zu erreichen, ohne dabei von den Soldaten oder schlimmer noch überall im Schiff umherstreifenden Aliens angegriffen zu werden. Erst nach einiger Spielzeit erhaltet ihr nach und nach lebenswichtige Hilfsmittel wie Medi-Packs, Taschenlampen und die obligatorischen Schusswaffen.

In Bezug auf die Steuerung geht *Alien Resurrection* einen ungewöhnlichen Weg. So dient euch der linke Analogstick zur Steuerung der Spielfigur, während ihr mit dem rechten Stick die Blickrichtung beeinflusst. Mindestens genauso gewöhnungsbedürftig ist übrigens die alternativ angebotene Maus-Steuerung. Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern wirkt sich sowohl der Untergrund, auf dem ihr euch bewegt, wie auch die Laufrichtung auf eure Geschwindigkeit aus. So werdet ihr beim rückwärts

laufen kaum eine Chance haben, den gierigen Fleischfressern zu entkommen. Ansonsten stehen euch die üblichen Funktionen wie Schießen und die Verwaltung eurer Items zur Verfügung.

Echte Alien-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die Level spielen allesamt auf dem Raumschiff USM Auriga und vermitteln recht gut die düstere Atmosphäre, die man von so einer Raumstation erwartet. Die allerorts auf euch lauenden Aliens tragen selbstverständlich ihr Übriges dazu bei. Je nach Mission besteht eure Aufgabe mal darin, geklonte Ripleys zu vernichten, ein anderes Mal hingegen müsst ihr so unauffällig wie möglich zu einem Energieversorgungsterminal gelangen und dieses anwerfen.

Dabei trifft ihr auf alle nur erdenklichen Alien-Varianten. Von hartnäckigen Facehuggern, die euch nach einem Angriff eine Alien-Brut einsetzen, über pfeilschnelle Wasser-Aliens bis hin zu dem fast schon "humanoiden" Alien, mit dem es Ripley am Ende des vierten Teils zu tun bekommt, wird



▲ Hier hat die wohldurchdachte Strategie anscheinend versagt. Da hilft nur noch ballern, was das Zeug hält.



▲ Solche farbigen Flecken an den Wänden sind für ein geschultes Auge eindeutig als ein Zeichen für Aliens zu deuten.



▲ Für diesen armen Teufel kommt jede Hilfe zu spät. Haltet lieber respektvoll Abstand und rettet zumindest eure eigene Haut.



▲ Brenn! Leider ist der Vorrat des Flammenwerfers recht begrenzt.



▲ Glaubt uns, ihr werdet für jede Lichtquelle dankbar sein.



▲ Nehmt euch zuerst die Facehugger vor, sonst ist euch die lebensnotwendige Sicht versperrt ...



▲ ... und das sieht dann so aus.



▲ Die Frage, wer eher ausweichen sollte, stellt sich hier wohl nicht. Den Weg müsst ihr euch schon freischießen.



▲ Achtet bei den Facehuggern darauf, dass die Viecher wirklich getötet sind. Manche stellen sich nur tot, um euch später unerwartet anzugreifen.

nichts ausgelassen. Gerade die Facehugger bergen eine interessante strategische Komponente, denn sobald ihr selbst infiziert seid, lassen euch die anderen Aliens in Frieden. Dies ist zwar auf der einen Seite ein unschätzbare Vorteil, birgt jedoch auch das Risiko einer "Brust-Geburt", die der Wirts-

► So ist es richtig: Immer auf die Eier...



dadurch eure letzte Lebensenergie verliert. Noch schlimmer ist es, wenn ihr einen Raum betretet und auf der Stelle sterbt, ohne zu wissen, was der Grund für euer Ableben war. So bleibt euch oft nichts anderes übrig, als euch nach dem Try-and-Error-Prinzip solange schrittweise vorzuarbeiten bis ihr den Heckenschützen oder den offenen Dampfstrahler entdeckt habt. Zumindest in diesem Punkt wären mehr Rücksetzpunkte eine große Hilfe gewesen. Ansonsten wissen die geniale Atmosphäre und das einmalige Alien-Flair tagelang zu fesseln und machen *Alien Resurrection* für alle Giger-Jünger und Shooter-Freunde zu einem absoluten Pflichttitel.



Axel's Meinung:

■ Ok, die Steuerung ist recht gewöhnungsbedürftig und an manchen Stellen ist das Game schlichtweg unfair, doch wenn man diese Mankos beiseite lässt, bekommt man alles, was man sich als Alien-Fan wünschen kann: Geniale Atmosphäre, alle Charaktere des vierten Teils, fiese Aliens en Masse und dutzende Schock-Effekte, die euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. Auch wenn die Grafik nach heutigen Maßstäben und im Vergleich mit den Next-Gen-Konsolen nicht mehr wirklich vom Hocker reißt – besser ist es auf der PS wohl nicht mehr zu realisieren. Am besten spielt sich der mit Dolby-Sourround ausgestattete Ego-Shooter in einem abgedunkelten Raum (darauf weist sogar das Intro hin) und mit aufgedrehten Lautsprechern. Also, schnappt euch die Viecher ...

Gut!

„Das Game wird den Aliens voll gerecht“



Alien Resurrection

Ego-Shooter

1-2 Personen

Features

MC DS 3D

CD

Controller

USA

Entwickler: Fox Interactive

Hersteller: EA

Preis: ca. 80 Mark

Geeignet ab: 18

Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

79% 80% 83%

SPIEL SPASS 80%



▲ Ohne das Karten-Menü seid ihr aufgeschmissen. Es fehlt euch sowohl die Orientierung als auch die Möglichkeit, Anweisungen zu erteilen.

◀ Und dabei steht doch in jedem Reiseführer, dass man das nächtliche Prag besser mit Vorsicht genießen sollte ...

▶ Das Fadenkreuz mit Hilfslinie lässt sich auf Wunsch auch ausblenden.



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Hidden & Dangerous

Schluss mit lustig! Seit 5 Uhr 45 wird zurück geschossen.

In der Geschichtsstunde geschlafen? Oder einfach nur der Meinung, ihr hättet alles viel besser gekonnt? Hier kommt eure Chance: In der DC-Konvertierung des PC-Titels *Hidden & Dangerous* könnt ihr maßgeblich Einfluss auf den Ausgang des Zweiten Weltkriegs nehmen.

Wie der Name des Games schon vermuten lässt, liegt der Schlüssel zum Erfolg nicht in wildem Rumgeballere, sondern in wohlüberlegtem, strategischem Vorgehen – ohne dabei unnötig die Aufmerksamkeit der feindlichen Soldaten zu wecken. Geschichtlich korrekt handelt es sich dabei natürlich um deutsche Streitkräfte.

Je nach Art der bevorstehenden Missionen verlangt diese Simulation euch vor dem eigentlichen Einsatz eine gehörige Portion logistisches Geschick ab. Denn zuerst gilt es, aus einem Pool von 40 erfahrenen Veteranen die für die Aufgabe am besten

“Um *Hidden & Dangerous* komplexer zu machen, habt ihr die Möglichkeit, fast jedes Fahrzeug zu kapern und die verbundenen Vorteile zu nutzen.“

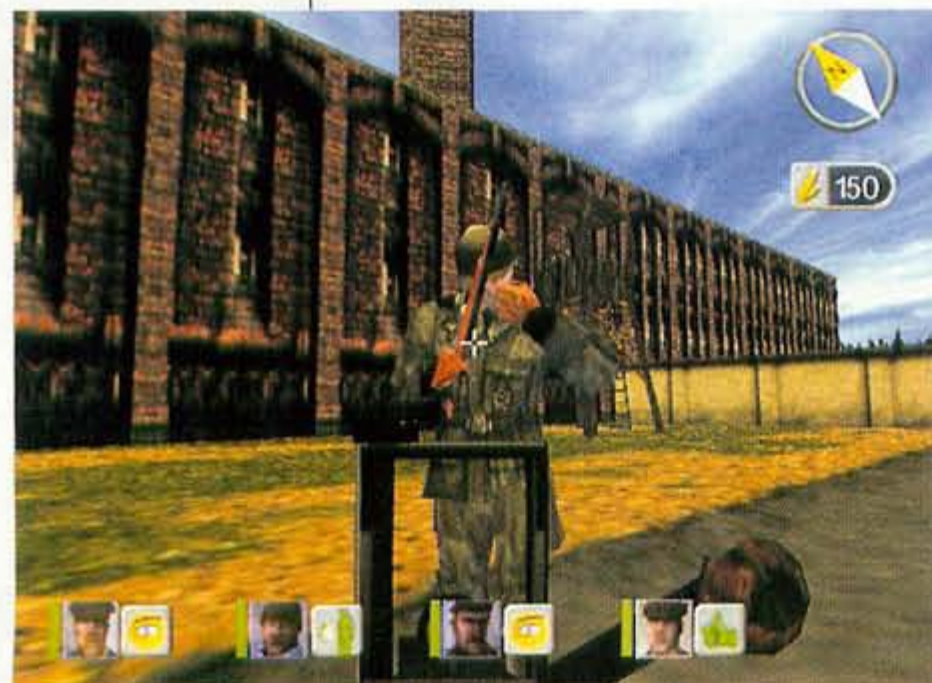
geeigneten Burschen herauszupicken. Das Angebot reicht dabei von hochspezialisierten Elite- über gut ausgewogene Allround-Kämpfer bis hin zu ehemaligen Zivilisten, die sich der guten Sache der Resistance angeschlossen haben.

Während sich die Wahl der zu steuernden Charaktere im eigentlichen Spielverlauf eher weniger bemerkbar macht, entscheidet unter Umständen das nächste Auswahlmenü über Sieg oder Niederlage. Denn solltet ihr es versäumen, die richtigen Ausrüstungsgegenstände einzupacken, kann es euch durchaus passieren, dass ihr trotz wahren Löwenmut und durchdachtem Vorgehen am Ende der Mission vor einer

unlösbarer Aufgabe steht. Oder habt ihr schon mal versucht, mit Taschenmesser und Feldstecher ein paar Treibstofftanks in die Luft zu jagen? Wenn ihr euch bei der Auswahl übrigens nicht sicher seid, könnt ihr die Ausstattung ebenso wie alle anderen Auswahlpunkte auch von der CPU vornehmen lassen und nach eigenen Wünschen ergänzen. Schlussendlich kommt die Verteilung der Ausrüstungsgegenstände auf die einzelnen Kämpfer an die Reihe – wobei zu beachten ist, dass mit dem Ableben eines Kameraden auch dessen Equipment verschwindet. Tja, Leichenfledderei is' nich!

Habt ihr die Planungsphase hoffentlich generalstabsmäßig hinter euch gebracht,

▼ Nägelkaue ist eine schlechte Angewohnheit. In diesem Fall kann das Ganze sogar tödlich enden.



▲ Der Anblick eurer vier Recken, die gleichzeitig die Treppe erklimmen wollen, wirkt eher unfreiwillig komisch.



▲ Um länger den Schutz der Dunkelheit nutzen zu können, hilft es, die Scheinwerfer auszuschießen.



Super!

„Ein Muss für Sandkasten-Generäle“

Axel's Meinung:

■ Wer auf kriegerische Auseinandersetzungen steht, die mehr als einen nervösen Zeigefinger benötigen, hat in *Hidden & Dangerous* seine Beschäftigung für die nächsten Monate gefunden. Die 23 Missionen sind ebenso abwechslungsreich wie komplex geraten und verlaufen dank der guten Gegner-KI und der unzähligen Möglichkeiten jedesmal anders. Der trotz Einstellmöglichkeit hohe Schwierigkeitsgrad stellt sicher, dass etliche durchzockte Nächte vergehen, bis ihr den Abspann seht. Leider lässt sich selbst bei bester Planung jedoch nicht immer vermeiden, dass ihr an manchen Stellen nur mittels Trial-&-Error-Prinzip weiterkommt. Wer ein Game sucht, das den Krieg auf die leichte Schulter nimmt und easy zu beherrschen ist, sollte sich an die *Army Men-Serie* halten, allen anderen jedoch kann ich diesen Titel nur wärmstens ans Herz legen.

findet ihr – beziehungsweise eure vier Kameraden – euch nach einer kurzen Zwischensequenz schon mitten im Einsatz wieder. In einer Third-Person-Perspektive seht ihr nun eure Jungs auf die richtigen Befehle hoffen. Je nach Geschmack steuert ihr die Figuren entweder direkt und wechselt dabei mit einer Tastenkombination zwischen ihnen hin und her, oder ihr begeben euch in ein Kartenmenü. Dabei handelt es sich um das wichtigste Menü des gesamten Spiels. Denn hier verschafft ihr euch auf der dreh- und zoombaren Karte einen genauen Überblick über die Umgebung und legt euch eure Strategie zurecht. Außerdem teilt ihr damit den Mitstreitern diverse Aufgaben zu. Diese reichen von simplen Kommandos wie "Bewege dich von A nach B" bis hin zu komplexen Befehlsfolgen, die sich sogar noch zeitlich miteinander abgleichen lassen.

So ist es kein Problem, einem eurer Soldaten den Befehl zu geben, sich mit dem MG in der Hand an ein Objekt heranzuschleichen, die letzten Meter kriechend zurückzulegen, den Zeitzünder zu platzen und dann wieder zu verschwinden – während ihm die Kameraden aus sicherer Entfernung Feuerschutz geben oder ihn mit einem Sniper-Gewehr decken. Habt ihr die eurer Meinung nach richtigen Kommandos gegeben, müsst ihr nur noch den Start-Button betätigen, und schon seht ihr den Jungs bei ihrem Treiben zu. Dabei könnt ihr jederzeit zwischen den Kämpfern und den Perspektiven wechseln. Solltet ihr nun feststellen, dass euer Plan ein Riesenfehler war oder aber einer eurer Kämpfer in einen



▲ Achtet beim Einsatz von Sprengsätzen auf einen ausreichenden Abstand.

1 To inflict as much damage as possible to the factory equipment
2 To reach escape point



▲ Na, wenn das mal keine traumhafte Aufgabe ist: Macht kaputt, soviel ihr könnt.



▲ Rache! Nachdem euer Kamerad zu einem Rucksack geschossen wurde, gibt es nur eine Antwort.

Kampf gerät, dürft ihr sofort wieder selbst die Kontrolle übernehmen. Doch auch ohne euer Zutun verhalten sich die Burschen recht gewitzt und wissen sich ganz gut ihrer Haut zu wehren.

Hidden & Dangerous ist noch etwas komplexer: Ihr habt die Möglichkeit, nahezu jedes herumstehende Fahrzeug zu kapern und die damit verbundenen Vorteile zu nutzen. Doch auch hier ist Vorsicht geboten, da jedes Vehikel ein gänzlich anderes Fahrverhalten an den Tag legt und somit nicht immer ganz leicht zu steuern ist. Doch was sind schon diese kleinen Nebensächlichkeiten im Vergleich zu den Vorteilen, die ein ausgewachsener Panzer mit sich bringt? Eben. So packend das



▲ Na, das Ding bietet sich doch geradezu für eine Spritztour an ...



Gameplay nun auch sein mag: Ohne eine happige Eingewöhnungszeit werdet ihr euch bei der Fülle der zur Verfügung stehenden Optionen gerade zu Beginn recht häufig heillos verzetteln. Hier macht sich leider sehr deutlich der Unterschied zwischen einer echten Tastatur und dem doch eher tastenarmen DC-Pad bemerkbar.

Dafür leisteten die Entwickler gerade bei der Grafik die Entwickler ganze Arbeit und lassen *Hidden & Dangerous* auf dem DC ebenso gut wie auf dem PC aussehen. Auch in puncto KI überzeugt das Game völlig und erfordert oft deutlich mehr Taktik, als manche Mission auf den ersten Blick vermuten ließe. Einzig die bei den häufigen Menüwechseln recht schnell nervenden Ladezeiten und die bei größeren Explosionen sehr starken Slow-Downs schmälern den ansonsten ausgezeichneten Eindruck dieses auf dem DC konkurrenzlosen Titels. Fazit: Ihr werdet mit einer grandiosen Atmosphäre belohnt, die euch nicht zuletzt dank der sehr detaillierten Grafik und der stimmigen Soundeffekte das Gefühl vermittelt, die Hauptrolle in "Der Soldat James Ryan" zu spielen.

Shortcut

- 😊 höchst komplexe Missionen
- 😊 unzählige Lösungswege
- 😊 abwechslungsreiche Aufgabenstellungen
- 😊 gute KI
- 😞 DC-Pad ist mit der Funktionsfülle etwas überfordert
- 😞 Slow-Downs bei größeren Explosionen
- 😞 etwas nervige Ladezeiten bei den Menüwechseln

▲ Auf diesem deutschen Kriegsschiff findet eine der atmosphärisch dichtesten Missionen statt.

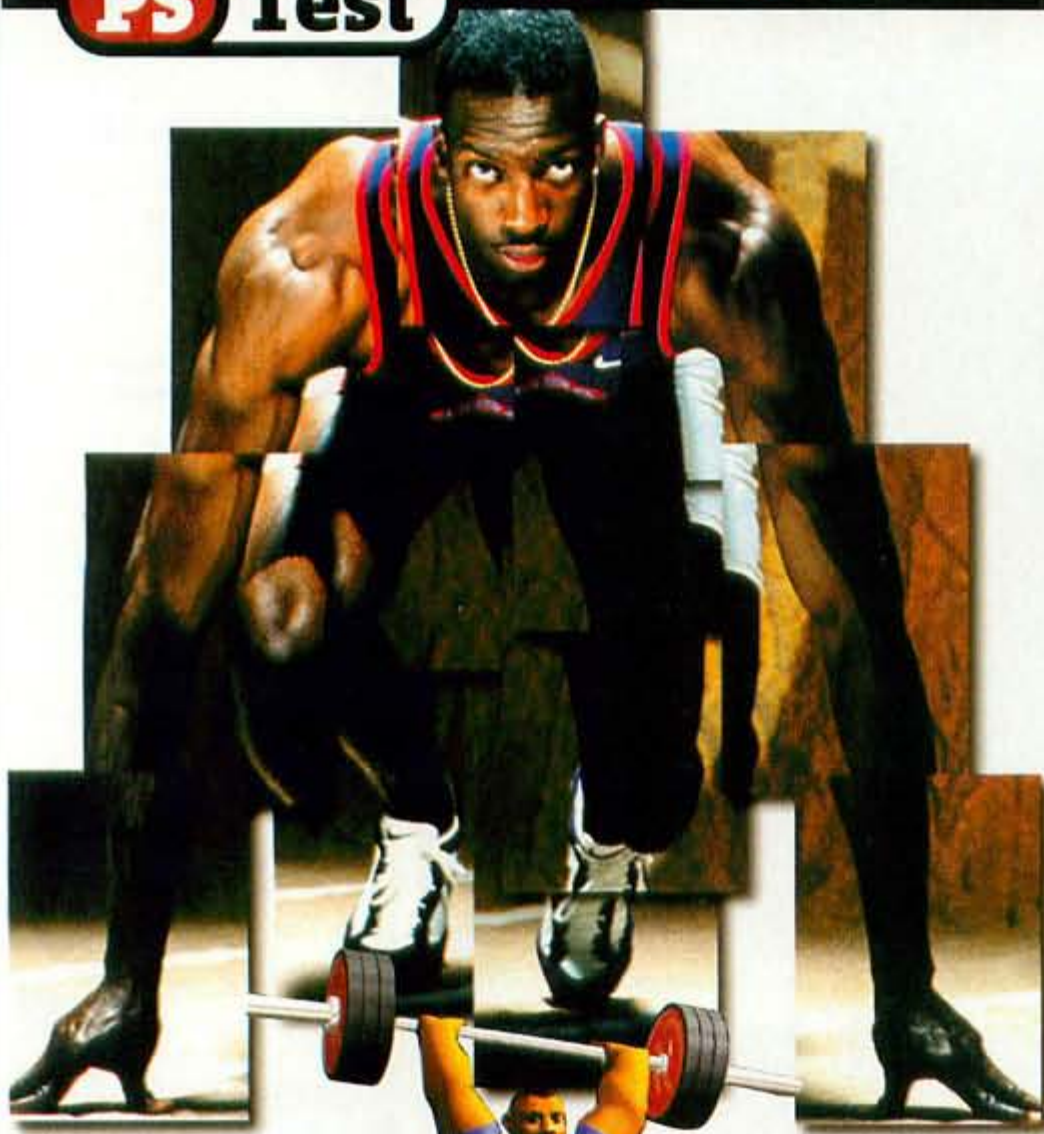
Hidden & Dangerous
Strategie/Action-Adventure

Features: GD, VP, 3D, US, A, B

Entwickler: Illusion Softworks
Hersteller: Take 2
Preis: ca. 109 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: schwer

Grafik 70% Musik 77% Sound 82%

SPIEL SPASS 83%



▲ Auch im Single-Player-Modus wird das Radfahren via Splitscreen gegen ein CPU-Team ausgetragen.



Sydney 2000

Das größte Sportereignis der Welt neben der Fußball-WM steht an – und mit ihm die passenden Videospiele!

Alle vier Jahre strömen Athleten aus aller Herren Länder – diesmal über 200 – zusammen, um unter der olympischen Fackel in fast jeder Sportart die drei Besten zu küren. Erstmals könnten die dazugehörigen Videospiele in Sachen Präsentation und Animation mit den berausenden Fernsehbildern mithalten. In Europa und Amerika kann sich jedoch nur Eidos' *Sydney 2000* mit der offiziellen Lizenz brüsten.

Verantwortlich für Fingerkrämpfe und aufgearbeitete Joypads im Zeichen von Sydney sind die Fußball-Spezialisten von Attention to Detail (*Sega Worldwide Soccer*, *Rollcage*), die jedoch trotz zahlreicher Kicker-Spiele noch deutlich Probleme bei der Modellierung der Athleten zu haben scheinen. Die Sprinter, Hammerwerfer und Turmspringer können mit den auf Perfektion abzielenden Muskelpaketen



▲ Was sich die Designer bei der Umsetzung des Turmspringens gedacht haben mögen, weiß kein Mensch.



▲ Beim Hammerwerfen verwirren viel zu viele Energiebalken und der Flug des Hammers ist schlecht in Szene gesetzt.

aus dem Konami-Lager nicht annähernd mithalten. Man hat das Gefühl, selbst bei der Dreamcast-Version (liegt uns als Preview vor) übersteige der Polygon-Count eines einzelnen Sportlers, etwa beim Hammerwerfen nicht die Werte einer der namenlosen 22 Kicker in *Worldwide Soccer*.

Aber gut – Grafik ist nicht alles. Obwohl, hatten wir nicht gerade im Vorspann großspurig angedeutet, die Konsolen-Umsetzungen könnten



ernsthaft mit den TV-Bildern mithalten? Hehe. Der Spielspaß stimmt auf jeden Fall schon mal, wenn auch einige Grundpfeiler dieses Nischen-Genres wie die Button-Tap-Powerbalken optisch nicht sonderlich reizvoll ausgefallen sind. Zumindest in den Leichtathletik-Disziplinen konnte das gut implementierte Gameplay größtenteils überzeugen. Die Koordination zwischen Sprint- und Jump-Buttons funktioniert beim 110-Meter-Hürden-Lauf bestens und auch zum Überspringen der Hürden sind keine übermenschlichen Reaktionen erforderlich. Selbst beim ersten Versuch deklassierten



▲ Der 100-Meter-Lauf ist Standard in jedem Track & Field-Klon.



Geht so!

„Optisch und spielerisch mittelprächtig“

Ralph's Meinung:

■ Also nein – so nicht, Eidos. Das Anliegen, der Button-Hämmerei mit Hilfe eines Karriere-Modus zu mehr Tiefe zu verhelfen, in allen Ehren, aber deshalb darf das Gameplay-Design der eigentlichen Disziplinen nicht so aus den Fugen geraten. Beim Hochsprung existieren keinerlei Anzeigen für Sprungwinkel, das Turmspringen kapieren wohl nur die Designer selbst (wird bei Konamis *ITF* viel besser gelöst), das Kayak-Fahren ist komplett langweilig und überflüssig, und der Dreisprung hätte ebenfalls besser gestaltet werden können – warum für jeden Sprung zweimal Action drücken? Dazu kommen eine durchwachsene Präsentation, schwaches Balken-Design und recht grobe Sportler, diese allerdings mit ordentlichem Animationen. Wenn ihr ein Dreamcast euer Eigen nennt, haltet euch lieber an die beiden dort aktuellen Leichtathletik-Games – beziehungsweise an *International Track & Field 2* für die PlayStation. Was die Olympia-Lizenz außer dem Namen eigentlich gebracht hat, fragen wir uns immer noch.

Ein Jahrhundert Olympische Spiele

■ Erhöht eure Chance bei den Millionen-Quiz-Shows oder brilliert einfach nur mit eurem Wissen – hier eine Liste sämtlicher Sommerspiele der Neuzeit. Hättet ihr zum Beispiel gewusst, dass Australien 1956 schon einmal Gastgeber war?

Jahr	Austragungsort
1896	Athen
1900	Paris
1904	St. Louis
1908	London
1912	Stockholm
1920	Antwerpen
1924	Paris
1928	Amsterdam
1932	Los Angeles
1936	Berlin
1948	London
1952	Helsinki
1956	Melbourne
1960	Rom
1964	Tokio
1968	Mexico City
1972	München
1976	Montreal
1980	Moskau
1984	Los Angeles
1988	Seoul
1992	Barcelona
1996	Atlanta
2000	Sydney





▲ 100 Meter Freistil ist eigentlich ein verkappter 400-Meter-Lauf.

Maskottchen Michael Johnson

■ Wenn Konami schon den 100-Meter-Weltrekordler Maurice Greene als Zugpferd vor sein *International Track & Field* spannt, muss Eidos entsprechend nachziehen. Und siehe da: Kein Geringerer als der dreifache Olympia-Sieger und neunfache Weltmeister Michael Johnson, der wie kein anderer die 200 und 400 Meter herunter trommelt, ist es geworden. Mal sehen, ob er mit seinen 32 Lenzen in Sydney noch was zerreißt.



▲ Berühmte US-Leichtathleten sind als Sympathieträger derzeit begehrt.

wir das gesamte Feld und powerden den Weltrekord um eine satte Sekunde nach unten.

Was die Disziplinen angeht, so einigte man sich mit dem großen Konkurrenten Konami stillschweigend auf ein Unentschieden – 12:12. Einige exklusive Sportarten kann jedoch jeder von beiden für sich verbuchen. *Sydney 2000* offeriert die Standard-Events 100 Meter Sprint, 110 Meter Hürden, Speerwerfen, Hammerwerfen, Turmspringen, Gewichtheben, 100 Meter Freistil, Hochsprung und Radsprint. Eher ungewöhnlich sind dagegen Dreisprung, Kayak-Slalom und Tontaubenschießen. Beim Dreisprung kommt ihr zudem in den Genuss eines witzigen, "Matrix"-inspirierten Slow-Motion-Kameraschwenks, während ihr versucht, zweimal einen 45-Grad-Absprungwinkel für maximale Weite zu erreichen, bevor euer Crack den Sand in der Grube aufwirbelt.

Leider haben es die Entwickler jedoch im Gegensatz zu den beiden DC-Konkurrenten (siehe Tests und Vergleichstabelle) versäumt, jeder Disziplin eine kurze animierte Erklärung vorzuschalten. Da viele Disziplinen (vor allem Turmspringen, Kayak und Dreisprung) alles



▲ Der Speer fliegt und die Zuschauertapete ist begeistert – auf der PS ist das ja noch entschuldbar, nicht aber, wie bei ITF, auf DC.

Kopf an Kopf: Wer ist der Beste?

	Virtua Athlete (DC)	International Track & Field (DC)	Sydney 2000 (PS)
Disziplin	7	12	12
Animiertes Tutorial	Ja	Ja	Nein
Button-Konfiguration möglich	Nein	Nein	Ja
Kommentator	Nein	Nein	Ja
Career-Modus	Nein	Nein	Ja
Intuitivität	Sehr gut	Gut	Mittelmäßig
Anzeigen-Design	Mittelmäßig	Sehr Gut	Mittelmäßig



▲ Bemerkungen zerstören die beiden Kommentatoren jeden Anflug von Stimmung.



▲ Vielleicht hätten die kanadischen Gewichtheber doch keine Frosch-Enzyme spritzen sollen ...

andere als intuitiv ausfielen, vergrault ihr euch eure Kumpels bei *Sydney 2000* viel eher als bei der Konami- und Sega-Konkurrenz.

Für das offizielle Spiel spricht immerhin der ausgedehnte Career-Modus, in dem ihr ein zunächst schwächliches Dutzend Weicheier an über zwanzig speziellen Kraft-, Technik- und Ausdauermaschinen trainiert, damit sie die drei Disziplinen umfassende Qualifikation für Olympia überstehen. Jeder muss quasi einzeln auf seinen Einsatz vorbereitet werden, und das Ergebnis ist dann nicht nur in schnöden Tabellen, sondern auch visuell in Muskelpaketen sichtbar, wie ihr sie in einem realen Bodybuilding-Studio erst nach Jahren schweißtreibenden Trainings aufgebaut hättet.



▲ Das Tontaubenschießen gehört zu den langweiligen Disziplinen des olympischen Zwölfkampfs.



▲ Wer emsig im virtuellen Gym trainiert, sollte sich danach nicht mehr mit ausgeruhten Kumpels messen: Blamage-Gefahr!

Insgesamt stehen 32 verschiedene Modelle für jeden Charakter zur Verfügung, die die unterschiedlichen Stadien des Trainings repräsentieren. Die andere Frage ist natürlich, ob ihr wirklich Lust habt, in lieblos designten Kraft- und Ausdauer-Übungen die eh schon strapazierten Finger zusätzlich zu quälen, wenn sämtliche Power eigentlich für den Wettkampf selbst benötigt wird.

Die zugkräftige Lizenz hat sich Eidos übrigens für insgesamt sechs Jahre geschnappt – Sport-Fans dürfen sich also auch auf je eine weitere Winter- und Sommer-Joypad-Olympiade freuen. Warum allerdings keine echten Olympioniken mit von der Partie sind, wissen wohl nur die Lara-Erfinder. Dafür hat Eidos mal wieder sein Gespür für dumpfbackige Moderatoren-Quatschköpfe bewiesen, die jede Bewegung mit hirnlösen Kommentaren begleiten, welche sich zudem oft noch im Sekunden-Rhythmus wiederholen.

Dann doch lieber eine atmosphärische Zuschauerkulisse wie bei VA2K. **RK**



Dreamcast Olympics

■ Hat sich Eidos nicht getraut, frontal gegen die Sega- und Konami-Konkurrenz anzutreten? Fakt ist jedenfalls, dass die DC-Version von *Sydney 2000* noch bis nächste Ausgabe auf sich warten lässt. Erster Eindruck der Preview-Version: Es könnte für die Silbermedaille im großen Dreikampf reichen.



▲ Nächste Ausgabe muss die DC-Version unseren Daumen-Test bestehen!

Shortcut

- ☺ Karriere-Modus mit Trainingsmöglichkeit
- ☺ Button-Layout konfigurierbar
- ☹ exklusive Disziplinen
- ☹ extrem nervige Sprecher
- ☹ klobige Charaktere
- ☹ wenig intuitives Gameplay

Sydney 2000

Sport-Mix

Features

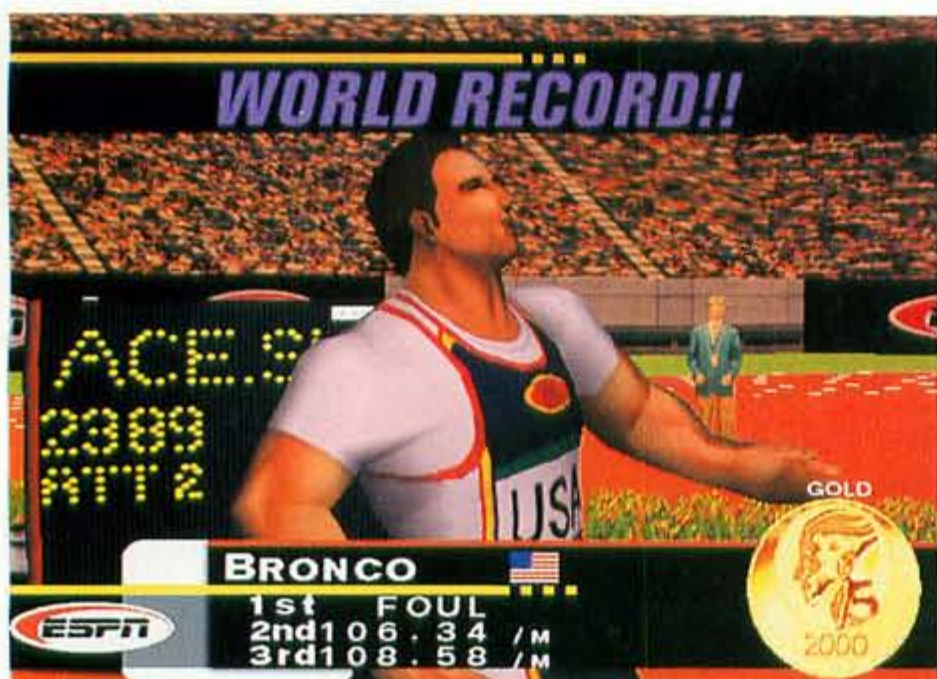
Entwickler: ATD
 Hersteller: Eidos
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 67% -% 70%

SPIEL SPASS 68%

MULTI-PLAYER 66%

Multi-Player
VIDEO GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Während Ralph seine Fabel-Weltrekorde im Schweiß seines Angesichts mühsam erdaddeln muss ...



▲ ... bedient sich Sanka schnippisch eines DC-Pads mit Dauerfeuer und springt mal eben 6,74 Meter hoch ohne mit der Wimper zu zucken.



▲ Das elektronische Auge sieht alles – selbst minimales Übertreten wie hier.

ESPN International Track & Field

Ist die Dreamcast-Version die Krönung der beliebten Joypad-Olympiade?

Beim Test der N64-Version in der VG 5/2000 (Spielepaß: Single 81 Prozent, Multi 85 Prozent) waren wir echt überrascht, dass

Konami Osaka die PS-Version des Tokio-Teams kräftig überarbeitet und mit neuem Look, verbesserten Anzeigen und exklusiven Bonus-Disziplinen aufgewertet hat. Um so höher waren dementsprechend die Erwartungen an die 128-Bit-Version.

Und umso länger unsere Gesichter, nachdem wir den Championship-Modus mit einigen Weltrekorden und haushohem Vorsprung beendet hatten. Diesmal wurde offensichtlich kein Extra-Yen investiert, um der DC-Power auch nur annähernd gerecht zu werden. Die Sportler kommen im exakt gleichen Polygon-Gerüst und mit denselben minimalen Gesichtsanimationen daher wie auf dem N64. Schade: Verschenkte Möglichkeit. Am Gameplay selbst gibt's natürlich nach wie vor wenig auszusetzen: Ihr könnt euch wieder in den beliebten Leichtathletik-Disziplinen 100 Meter, Weitsprung, Hammerwurf, Speerwurf, Stabhochsprung, 110 Meter Hürden, Hochsprung und Reckturnen, Gewichtheben,

Tontaubenschießen sowie in zwei versteckten Events austoben.

Gut gefallen hat uns diesmal, dass im Gegensatz zu vielen Vorgängern die Leichtathletikregeln eingehalten worden sind: Im Stabhochsprung habt ihr also nicht nur insgesamt drei Versuche, sondern nach jeder geschafften Höhe weitere drei Anläufe frei. Dafür ist man bei den angebotenen Kameraperspektiven weniger wählerisch, und auch die Replays wirken viel steriler als bei *Virtua Athlete*. Für eine ansprechendere Präsentation wäre auf der GD sicher auch noch massig Platz gewesen. Das DC-Pad eignet sich zudem nicht ganz so gut wie beispielsweise das PS-Pad zum schnellen Button-Drücken, und die Default-Einstellung (blau und gelb abwechselnd drücken) lässt sich nicht ändern. Dafür können sich eifrige Dauerfeuer-Cheater (endlich mal eine Verwendungsmöglichkeit für dieses typische Third-Party-Feature!) einen unfairen Weltrekord-Bonus verschaffen – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Bei manchen Disziplinen wie Stabhochsprung oder Reckturnen ist exaktes Timing schließlich mindestens genauso wichtig.



Ralph's Meinung

Seinen pfiffigen Spielepaß hat sich natürlich auch die DC-Version des beliebten Button-Mashers erhalten – damit hat es sich allerdings auch schon mit dem Lob. Grafisch hätte ich mir deutlich mehr als einen trockenen Port der N64-Version ohne jegliche Verfeinerungen und Verbesserungen erwartet. Konami kann von Glück reden, dass es trotzdem reicht, um den mit lediglich sieben Disziplinen und noch eckigeren Polygon-Gestalten aufwartenden Sega-Konkurrenten *Virtua Athlete* auf Distanz zu halten. Vom reinen Gameplay her nehmen sich die beiden aber nicht viel und unterscheiden sich nur in Nuancen: Bei VA zählt zum Beispiel die Weite während eines Versuchs mit, und bei ITF werden auch Replays von gültigen Absprüngen beim Weitsprung gezeigt. Mehr Abwechslung bietet dagegen ITF mit Gewichtheben, Reckturnen und Tontaubenschießen. Für eine zünftige Multiplayer-Session macht das aber keinen Unterschied – da habt ihr mit *Virtua Athlete* genauso euren Spaß.

Thema Gameplay-Qualität: Die meisten Events gefallen, aber es gibt auch ein schwarzes Schaf: das Gewichtheben, das einfach nur nervig und ermüdend ist, da für einen gültigen Versuch dieselbe anstrengende Prozedur dreimal wiederholt werden muss. An einen 60-Hz-Support haben die Konami-Jungs zwar gedacht, nicht aber an eine deutsche Lokalisierung. **RR**

Shortcut

- 😊 abwechslungsreiches Gameplay
- 😊 12 fingerbrechende Disziplinen
- 😊 bessere Animationen als *Virtua Athlete*
- 😊 der Multiplayer-Spaß schlechthin
- 😊 Spielanleitung vor jeder Disziplin
- 😞 kein Optik-Lift im Vergleich zu N64
- 😞 kein Karriere-Modus
- 😞 leicht mit Dauerfeuer zu cheaten
- 😞 wenig Abwechslung bei Kameraperspektive
- 😞 sterile Replays

ESPN International Track & Field

Sport-Mix
Features

GD	VP	50/60 Hz
----	----	----------

- Entwickler: Konami Osaka
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
72% 74% 74%

SPIEL SPASS 76%
MULTI-PLAYER 81%



▲ Der technische schwierige Stabhochsprung trennt die Spreu vom ITF-Weizen.



▲ Die Athleten schauen keinen Deut besser aus als noch in der N64-Version.



▲ Dieser Lens-Flare-Effekt macht einen exakten Speerwurf nicht gerade einfacher.



▲ Nach nur sieben Disziplinen ist das Party-Vergnügen leider schon wieder vorbei.



▲ Am komplizierten Hochsprung werdet ihr anfangs scheitern – trotz Tutorial.



▲ Das 1.500-Meter-Lauf ist gameplaytechnisch eigentlich eine Farce – aber lustig!



Virtua Athlete 2K

Zeit für den Showdown – rechtzeitig zur Olympiade kommt es zum Test-Dreikampf der Button-Masher!

Das von Sega ins Rennen geschickte *Virtua Athlete 2K* hat der Papierform nach schon mal die schlechtesten Karten gegenüber der Konkurrenz *ESPN International Track & Field* (DC) und *Sydney 2K* (PS, DC). Denn der *Decathlete*-Nachfolger (damals, auf dem Saturn) besitzt anstatt des klassischen Dutzend Events der beiden letztgenannten nur magere sieben Disziplinen.

Und die lassen zudem etwas Abwechslung vermissen, da sie allesamt aus dem Leichtathletik-Bereich stammen und größtenteils mit derselben Technik angegangen werden müssen. Ob 100 Meter Sprint, 110 Meter Hürden, Weitsprung, Hochsprung oder Speerwerfen: Wie in alten *Summer Games*-Zeiten auf dem C64 werden eure Zeiten und Weiten maßgeblich davon beeinflusst, wie schnell ihr abwechselnd auf zwei Joypad-Buttons hämmert und bei Bedarf im richtigen Moment im bestmöglichen Winkel abspringt beziehungsweise -verwirft.

Dabei begeistern jedoch der relativ grobe Powerbalken genauso wenig wie die lieblose Winkelangabe ohne jegliches grafische Gimmick. In Sachen Gameplay tanzen nur das Kugelstoßen und der abschließende 1500-Meter-Lauf, der zum Glück diesmal keine Schwielen an den Händen hervorruft – die in eurem Freundeskreis auch peinlichst missverstanden werden könnten – aus der Reihe. Anstatt hier etwa 15 100-Meter-Sprints am Stück zu absolvieren, heißt es: mit Bedacht zur Sache gehen und euren Sportler nicht auszupowern, damit er nicht auf der Strecke zusammenbricht.

Beim Kugelstoßen reicht gar ein getimter Druck auf die Wurf-Taste, was sich jedoch leichter anhört, als es ist. In Kombination mit den zahlreichen Kameraperspektiven, beispielsweise für jeden Versuch eine andere, und den Replays sorgt das unverwüsthliche Party-Gameplay vor allem zu viert noch immer mächtig für Laune. Dennoch verliert *Virtua Athlete 2K* vor allem im Bereich Animation gegenüber der Konkurrenz ziem-



▲ Dezente Eigenwerbung im Hintergrund ist in diesem Fall keine Schande.

lich an Boden. So funktioniert beispielsweise die etwas polygonarme Zusammenarbeit zwischen Ober- und Unterkörper oft nicht reibungslos, und viele Bewegungsabläufe unterscheiden sich doch stark von der Realität. Dass ein Weitspringer schon nach drei Metern eine Geschwindigkeit beziehungsweise einen Aktionsradius wie Ben Johnson kurz vor dem Zieleinlauf oder bei der Flucht vor der Dopingfahndung in Beinen und Armen hat, halten wir für ein Gerücht.

Ein Player-Edit-Modus ist zwar eine nette Idee, kompensiert jedoch nicht im Geringsten eine echte Lizenz, wie sie in *Virtua Tennis* zumindest halbwegs vorhanden war. Fans der *Virtua*-Serie machen sicher keinen Fehlkauf. Wir allerdings bevorzugen allein wegen der Animation und des gebotenen quantitativen Mehrwerts eindeutig Konamis Beitrag zum Thema. **RK**



▲ Die knackige Präsentation mit stets eingeblendeten Zeiten und Weiten gefällt.



Ralph's Meinung:

■ Ist schon komisch: Trotz der drückenden Überlegenheit von Konamis *ITF* in Sachen Disziplinen, Vielfalt und Gameplay-Abwechslung wird in meinem Freundeskreis oft lieber eine Runde *Virtua Athlete 2K* geockt. Vielleicht eben weil es kürzer (=weniger Fingerkrämpfe) und auch unkomplizierter ist – denkt nur mal an das Gewichtheben bei *ITF*. Rein technisch sind jedoch objektiv gesehen seit dem Saturn-Vorgänger *Decathlete* keinerlei Fortschritte zu erkennen. Die Animationen gingen noch deutlich besser und die klobigen, sich überschneidenden Gelenke müssen zu 128-Bit-Zeiten wirklich nicht mehr sein. Freizuspielen gibt's leider rein gar nix. Dafür begeistern mich aber die vielen Perspektiven, zum Beispiel bei jedem Wurf- oder Sprung-Versuch eine andere – und die besseren Replays als bei *ITF*. Wer jedoch möglichst viel Spiel für sein Geld haben möchte, dem raten wir trotzdem zu *ITF*.

Keine Chance in den USA?

So recht überzeugt scheint Sega von der Produktqualität ihres *International Track & Field*- und *Sydney 2000*-Konkurrenten (siehe Tests auf den Seiten 92 beziehungsweise 90) selbst nicht zu sein: Im derzeit profitabelsten Markt – den USA – verzichtete man auf eine Veröffentlichung des Joypad-Killers und trat stattdessen die Rechte an den Mini-Publisher Agetec ab. Hierzulande kümmert man sich aber wieder höchstselbst um *Virtua Athlete 2K*.



▲ Das Design der Energiebalken und Winkel-Anzeigen hätte besser werden müssen.

Shortcut

- ☺ Player-Edit-Feature
- ☺ unverwüsthliches Spielprinzip
- ☺ zu viert ein Heidenspaß
- ☺ viele Perspektiven und Replays
- ☹ keine Olympia-Lizenz
- ☹ nur sieben Disziplinen
- ☹ verbesserungswürdige Animation
- ☹ ungenaue Energiebalken

Leichtathletik pur:



▲ Im Gegensatz zur Konkurrenz von Konami und Eidos existieren hier keine Events außerhalb der Leichtathletik.

Virtua Athlete 2K

Leichtathletik
 i → i i i i
 Features
 GP VP 50/60 Hz
 Entwickler: Hitmaker
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik Musik Sound
 69% 62% 66%
SPIEL SPASS 69%
MULTI-PLAYER 73%



Ist sie nicht ein Prachtstück? Bis zum heutigen Modell hat die Enterprise allerdings schon viele Wandlungen durchgemacht.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- ☺ überwältigende Grafik
- ☺ orchestraler Soundtrack
- ☹ traumhafte Star-Trek-Atmosphäre
- ☺ Original-Sprecher
- ☹ etwas zu wenig Hintergrund-Story
- ☹ linearer Ablauf

▼ Bei den Briefings gibt's natürlich Sprachausgabe – aber leider nur sehr selten kleine Zwischensequenzen.

Star Trek: Invasion!

Senken Sie Ihre Schilde und ergeben Sie sich – wir werden Sie assimilieren!

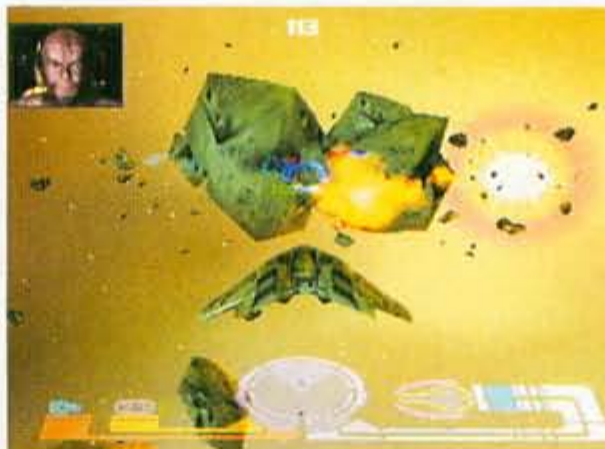
Wie viele Spiele-Generationen kann man eigentlich auf einer Konsole realisieren? Die Frage scheint berechtigt, denn – so abgedroschen es nunmehr klingen mag – mit *Star Trek: Invasion!* liegt uns wieder einmal ein Titel vor, der so offensichtlich alle Hardware-Limits zu ignorieren scheint und die alte, graue Kiste auf eine Art und Weise bis an die Grenze und noch ein Stückchen darüber hinaus ausreizt, dass uns ungläubig der Mund offen steht. Jetzt muss doch endlich mal Schluss sein, oder?

Doch vermutlich kommt in einigen Monaten wieder ein neuer *Colony Wars*-Teil heraus, und wir werden nochmal dasselbe schreiben, womit einmal mehr bewiesen wäre, dass die PlayStation trotz Nachfolgermodell und harter Konkurrenz dank findiger Programmierarbeit noch lange nicht zum alten Eisen gehört. *Colony Wars* ist deshalb an dieser Stelle zu erwähnen, da die Wurzeln dieses *Star Trek*-Shooters ganz offensichtlich sind – deutlich erkennt man die Handschrift der Ex-Psygnosis-Mitarbeiter, die maßgeblich an der Entwicklung des ersten Teils der *Colony Wars*-Trilogie beteiligt waren. Wiederum



▲ Optional könnt ihr euren Gleiter auch aus der Cockpit-Perspektive steuern.

schwingt ihr euch in das Cockpit eines wendigen Raumjägers, um es in den unendlichen Weiten kräftig krachen zu lassen. Dass die aufgebaute Stimmung dabei hundertprozentig überkommt, dafür sorgt die zugkräftige Lizenz Gene Roddenberry's Space-Saga, die mit mittlerweile vier eigenen Szenarien weltweit Millionen von Fans begeistern konnte. *Star Trek: Invasion!* spielt dabei in der Zeit von "The next Generation", wenn auch Einflüsse von "Deep Space Nine" nicht zu übersehen sind. Als junger Rekrut werdet ihr in die Obhut von Lieutenant Commander Worf gegeben, der euch in den üblichen Trainings-Missionen mit den Controls eures Valkyrie-Jägers vertraut macht. Dieses kleine Kampfschiff wurde speziell als Abwehr-Waffe gegen die



▲ Wohin man auch blickt, ständig ist irgendwas los im Weltraum.



▲ Um die Gegner leichter zu treffen, könnt ihr eine Vorhalte-Markierung einblenden.

Borg konstruiert, gegen die ihr diesmal antreten müsst – die ekligen Cyborgs nehmen gerade Kurs auf die Erde und ohne euren erfolgreichen Einsatz scheint das Schicksal der Menschheit besiegelt zu sein. Die Valkyrie-Klasse sowie andere Schiffe und die neue Rasse der insektoiden Kam'Jahtae wurden übrigens eigens für dieses Game entworfen und mussten von Paramount zuerst geprüft und freigegeben werden, damit das Original-Star-Trek-Feeling auch ja nicht zerstört wird.

Der Weltraum lebt

Den Jungs von Warthog ist dies jedoch mit Bravour gelungen – die neuen sowie die bekannten Schlachtschiffe sehen einfach grandios aus und werden Trekkies, aber



▲ Der Funkverkehr zwischen den einzelnen Schiffen erhöht die Stimmung enorm.

MISSIONSBERICHT

Angriff der Kam'Jahtae-Raider überstanden. Ich habe eine Reihe weiterer Valkyries entsandt, um den Konvoi auf dem Rest seiner Reise zu eskortieren.

Außerdem haben wir ein teilweise beschädigtes Schiff der Kam'Jahtae gefunden. Vielleicht können wir hier Rückschlüsse ziehen, wer sie sind und warum sie uns angegriffen haben.

FORTSETZEN [X]
SPEICHERN [O]



■ Die Voyager: In der "neuesten", gleichnamigen Serie steht sie im Mittelpunkt.

MISSION ABGESCHLOSSEN

Genauigkeit	20%
Feindabschlüsse	27
Entkommene Feinde	0
Missionszeit	00:05:39
Waffenvorrat	20
Schildstärke	96%
Hüllenstärke	100%
Energiereserve	100%
Gesamtpunkte	36225

Einstufung: **Hilfspilot, Klasse 2**
Gefundene Secrets: 0/1

⊗ Fortsetzen

▲ Nach jedem Einsatz werden eure Fähigkeiten von Worf beurteilt.



▲ Trotz Dauer-Action bleibt das Geschehen stets absolut flüssig.

Star Trek und kein Ende:



■ Mittlerweile vier Captains durften Trekkies schon auf ihren Abenteuern in den Weiten des Weltraums begleiten. Bis auf die Deep-Space-Nine-Serie steht bei allen Abenteuern das Erforschen fremder Welten im Vordergrund.

auch "normalen" Sci-Fi-Anhängern die Freudentränen in die Augen treiben. Gewaltige romulanische Birds of Prey enttarnen sich in der prachtvollen Weltraumkulisse und durchpflügen das Kampffeld mit tödlichen Phaser-Salven, während ihr den tödlichen Strahlen verzweifelt auszuweichen versucht und kleinere Kampfschiffe aufs Korn nimmt oder im Verteidigungs-Schild befreundeter Transporter Schutz sucht. Traumhafte Explosionen erhellen die Szenerie und Felsbrocken zertrümmerter Asteroiden treiben an eurem Schiff vorbei.

Selbst wenn ihr nahe an klingonische Warbirds und andere Giganten heranfliegt (in einer Mission begeben sich sogar ins Innere eines Borg-Kubus, um im Zentrum den Reaktor "auszuschalten"), bleiben sämtliche Texturen knackscharf und man bedauert es fast, nicht ohne das lästige Kampf-Getümmel einfach nur auf Sightseeing-Tour gehen zu dürfen. Diese perfekte Stimmung wird noch von vielen Dialogen vor, während und nach den Einsätzen unterstützt – dass dabei die Original-Sprecher von Jean Luc Picard, Worf



▲ Bei jedem Treffer glühen kurz die Schutzschirme auf.



▲ Romulaner locken euch mit ihrer Tarnkappentechnologie öfters in einen Hinterhalt.



Christian's Meinung:

■ Was geht ab? Dachte ich noch vor wenigen Monaten, Colony Wars: Red Sun wäre das technische Maximum, das aus der PlayStation herauszuholen wäre, werde ich nun eines Besseren belehrt. Durch die authentische Star-Trek-Atmosphäre fühle ich mich in Invasion! noch einmal deutlich intensiver in die Handlung hineinversetzt als in den Kolonial-Kriegen. Doch nicht nur die Technik stimmt, auch die KI der Feind-Schiffe wurde im Gegensatz zur Konkurrenz deutlich aufgebohrt. Zwar fliegen die gegnerischen Piloten-Asse noch immer nicht so, wie man es von echten Feinden erwarten würde (was dann aber wohl auch unfair schwer wäre), doch zumindest konnte ich einige Reaktionen auf mein Handeln feststellen. Und wer es richtig schwer will, der kann ja im Zweispieler-Modus gegen einen Kumpel antreten. Lediglich die fehlende Missionsstruktur und etwas mehr Zwischen-Sequenzen vermisse ich schmerzlich.

Super!
„Nicht nur für Trekkies“



und den anderen verpflichtet wurden, verwundert bei all der Perfektionsbesessenheit kaum, und auch die orchestralen Arrangements sowie Sound-FX wummern mächtig aus den Boxen. Da waren echte Profis am Werk! Obwohl sämtliche Tasten des Joypads mit Primär- sowie Sekundär-Waffensystemen, Warp, Rollen und anderen Manövern belegt sind, geht auch die sehr präzise Steuerung problemlos vonstatten und ist innerhalb weniger Minuten verinnerlicht. Lediglich ein Kollisions-Fehler ist uns unangenehm aufgefallen: Stoßt ihr gegen ein Hindernis, prallt euer Schiff wie eine Billard-Kugel oder besser wie ein Gummiball ab und ihr verliert für einige Sekunden die Kontrolle. Zwar sind alle Missionen absolut linear aufgebaut und euer Einfluss beschränkt sich "lediglich" auf das Eliminieren sämtlicher Weltraum-Schurken, jedoch kommt mit verschiedenen Aufträgen (das Übliche: eskortieren, aufklären, sabotieren, etc.) auch ohne wählbaren Story-Baum eine überzeugende Atmosphäre auf. Fazit: Ein furioses Action-Spektakel für alle, die sich gerne von der Zukunft fesseln lassen.

▲ Da verglüht er in einem Ball aus Feuer. Sämtliche Effekte sehen durchweg atemberaubend aus.



▲ Muss man erlebt haben: Fliegt ihr zwischen den Flügeln eines romulanischen Kampf-Kolosses hindurch, fühlt man sich wie der Captain persönlich.



▲ Ha! Der feige Hund will doch glatt durch das Warp-Loch fliehen. Keine Chance, mein Freund!

Star Trek: Invasion!
Space-Shooter
i → i i
■ Features

DS	MC	CD
DS	A	DE

■ Entwickler: Warthog
■ Hersteller: Activision
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
92% 87% 87%

SPIEL SPASS 85%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- ☺ wundervolle Animationen von Ulala
- ☺ motiviert endlos traumhaft abgefahrene Backgrounds
- ☺ grooviger Soundtrack
- ☹ manchmal Kollisionsfehler mit der Hintergrundgrafik
- ☹ das simple Gameplay könnte manchen übel aufstoßen

▲ Im dritten Level müsst ihr aus der explodierenden Alien-Basis flüchten und währenddessen freundliche Außerirdische befreien.

▲ Befreite Zivilisten wackeln lässig hinter euch her. Leider sind sie nicht so detailliert gestaltet wie die Hauptfigur.

Space Channel 5

Welcome to Ulala's swingin' report show!

So haben wir das gerne – immer her mit den Spitzen-Titeln! Es ist zwar schon einige Zeit her, dass wir die japanische Version getestet und außerordentlich vergnüglich eingestuft haben (VG 03/00), doch gut Ding will bekanntlich Weile haben. Obwohl – so viel wurde nun für den europäischen Markt wirklich nicht geändert. Und das musste auch nicht sein, denn *Space Channel 5* ist eines der Spiele, das man sofort kapiert und dann stundenlang spielt.

Was hat dann also so lange gedauert? Nun gut, die japanische Sprachausgabe wurde englisch synchronisiert und die Sprache der Außerirdischen unterteilt – ansonsten blieb alles beim Alten. Wenigstens verstehen wir nun die Hintergrund-Story – auch wenn die beim japanischen Original recht gut zu erraten war. Wie dem auch sei: In nicht allzu ferner Zukunft wird unsere Erde von knuddeligen Knetmasse-Aliens besucht, die allerdings alles andere als einen friedlichen Gedankenaustausch wollen. Nein, die Kaugummi-Dinger haben schlicht und einfach vor, unsere Welt zu beherrschen. So weit, so

“Selten zuvor wurde ein Charakter derart perfekt designt und makellos animiert.“

bekannt – doch die Methode, wie sie dies bewerkstelligen, ist zumindest uns gänzlich neu. Durch Hypnose, Meditation, Telepathie, Hirnwäsche oder was auch immer bringen diese Teletubbie-Verschnitte die Menschen ganz einfach zum Tanzen. Warum dies so ist, sei dahingestellt, auf jeden Fall ist diese Ausnahme-Situation für unsere liebe Ulala, ihres Zeichens Reporterin beim intergalaktischen Sender *Space Channel 5*, ein gefundenes Fressen. Live-Übertragungen aus Krisengebieten kommen beim Publikum ja bekanntlich immer äußerst gut an und treiben die Einschaltquoten in die Höhe. Also jettet das Megababe unverzüglich zum Ort des Geschehens, um authentisch zu berichten. Leider wird die Arme aber schnell ins Geschehen mit einbezogen und bald von allen Seiten von Aliens attackiert. Da es jedoch im Business keine Ausreden gibt und die Show immer weiter gehen muss, fasst sich Ulala ein Herz und schlägt zurück – tanzenderweise versteht sich.

Tanz mit mir, Babe!

Und damit wären wir auch schon beim Spiel-Prinzip, das im Grunde genommen ziemlich

einfach ausfällt. Um die Aliens zu besiegen, müsst ihr sie einfach in Grund und Boden tanzen, was eigentlich nicht anders funktioniert wie das alte Senso-Spiel. Die Aliens geben euch eine Reihe von Moves vor, die ihr euch merken und dann im richtigen Rhythmus ausführen müsst. Dafür sind lediglich sechs Tasten vonnöten: die vier Richtungs-Tasten sowie zwei Schuss-Buttons. Allerdings müsst ihr beim Betätigen der Schuss-Buttons darauf achten, wen ihr gerade anvisiert. Für Aliens benutzt ihr den tödlichen Phaser, gefangene Menschen bearbeitet ihr mit einem "Befreiungs-Strahl". Den Schwierigkeitsgrad des Games zu beurteilen, ist hierbei eine Sache für sich. Da keinerlei Symbole auf dem Bildschirm darge-



▲ Am Ende jedes Abschnittes wartet ein fetter ...



▲ ... Tanz-Roboter auf euch, der erst nach unzähligen Moves klein bei gibt.



▲ Zwischendurch wollen euch andere Moderatoren die Zuschauer abspenstig machen.



Super!

„Ulala – I love you!“

Christian's Meinung:

■ Gut, überrascht war ich von *Space Channel 5* natürlich nicht mehr, da ich ja schon die japanische Version getestet habe. Dennoch ist dieses Space-Babe immer noch der absolute Wahnsinn. Von dem einfachen Spiel-Prinzip darf man sich dabei keineswegs täuschen lassen: Es ist fast unglaublich, wieviel Fun eine simple left/left/right/right/shoot-Drückerei machen kann. Dass dabei natürlich die traumhafte Präsentation viel zum Spielspaß beiträgt, ist klar – ich könnte stundenlang einfach nur zusehen, wie Ulala elegant über das Parkett schwebt. Jetzt fehlt eigentlich nur noch ein Game, in dem wir eine so makellos animierte Figur auch selbst über den Bildschirm steuern dürfen – hoffentlich handelt es sich dabei auch um Ulala.



▲ Für jede Stage ein eigenes Outfit – Ulala macht immer eine gute Figur.

stellt werden, haben Leute mit wenig Rhythmusgefühl sicher einige Zeit an dem Game zu knabbern, wohingegen Spielern, denen die Musik im Blut liegt, leichtes Spiel haben werden. Hier müsst ihr selbst entscheiden, ob euch die Spiel-Mechanik zusagt oder nicht. Über jede Diskussion erhaben ist jedoch die Präsentation von *Space Channel 5*. Selten zuvor konnten wir eine derart perfekt proportionierte und traumhaft animierte Figur wie Ulala auf dem Bildschirm bewundern – dieses Babe ist einfach der intergalaktische Wahnsinn. Elegant schwebt sie durch den Space-Airport, besiegt flotten Schrittes dicke Endgegner und surft auf einem Space-Hoverboard durch die psychedelischen Tunnelsysteme der Alien-Basis. "Elegant schweben" ist hierbei allerdings ein Ausdruck, der leider durchaus wörtlich zu nehmen ist.



View Rating



▲ Vorsicht! Auf Menschen solltet ihr nicht mit dem Alien-Phaser ballern.



▲ Mit der Zeit könnt ihr euch die Biografien sämtlicher Charaktere ...



View Rating

1 3

▲ Die Prozent-Anzeige unten rechts gibt euren Erfolg an. Um einen Level zu beenden, ist ein bestimmtes Limit zu erreichen.



▲ ... sowie der Endgegner, Aliens und Zivilpersonen freispielen. Sogar Michael J. ist mit dabei.

Austin Powers meets Mars Attacks

Da sämtliche Hintergrundgrafiken als Film abgespielt werden, klappt die Verbindung zwischen Polygonfiguren und MPEG-Movie nicht immer ganz, sodass die Figuren manchmal nicht direkt auf dem Boden stehen, sondern einige Zentimeter darüber zu schweben scheinen. Allerdings ist dies ein Kritikpunkt, der bei der restlichen, durchgehen überwältigenden Präsentation schnell in Vergessenheit gerät. Der Style des

Games erinnert mit den bunten Farben, der abgedrehten Optik, die irgendwie an die swingin' 70ties angelehnt wurden, an eine Mischung aus Austin Powers und Mars Attacks mit einer kleinen Prise Raumschiff Orion und noch einigen Filmen dieser Gattung. Wer einmal von *Space Channel 5* gefesselt ist, wird sich so schnell nicht mehr losreißen können. Natürlich passt sich auch die musikalische Untermalung perfekt dem Ambiente an und bietet jazzige Big-Band-Arrangements, die sich locker-flockig in die Ohrmuschel schleichen. Lasst euch also bitte nicht von dem simplen Gameplay abschrecken und gebt der süßesten Maus jenseits unserer Milchstraße ein Chance – ihr werdet es nicht bereuen.

CD



▲ Trotz Simple-Gameplay macht *Space Channel 5* unheimlich fun.



▲ Bei längeren Kombos dienen die kleinen Herzchen als Energieleiste.



Macht süchtig und ist trotzdem keine Droge – SC 5 rocks!



Space Channel 5

Geschicklichkeit

Features



- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
92% 91% 89%

SPIEL SPASS 87%

VIDEO
GAMES
Platin
CLASSIC

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skater-Fans freut euch – eine Legende kehrt zurück!



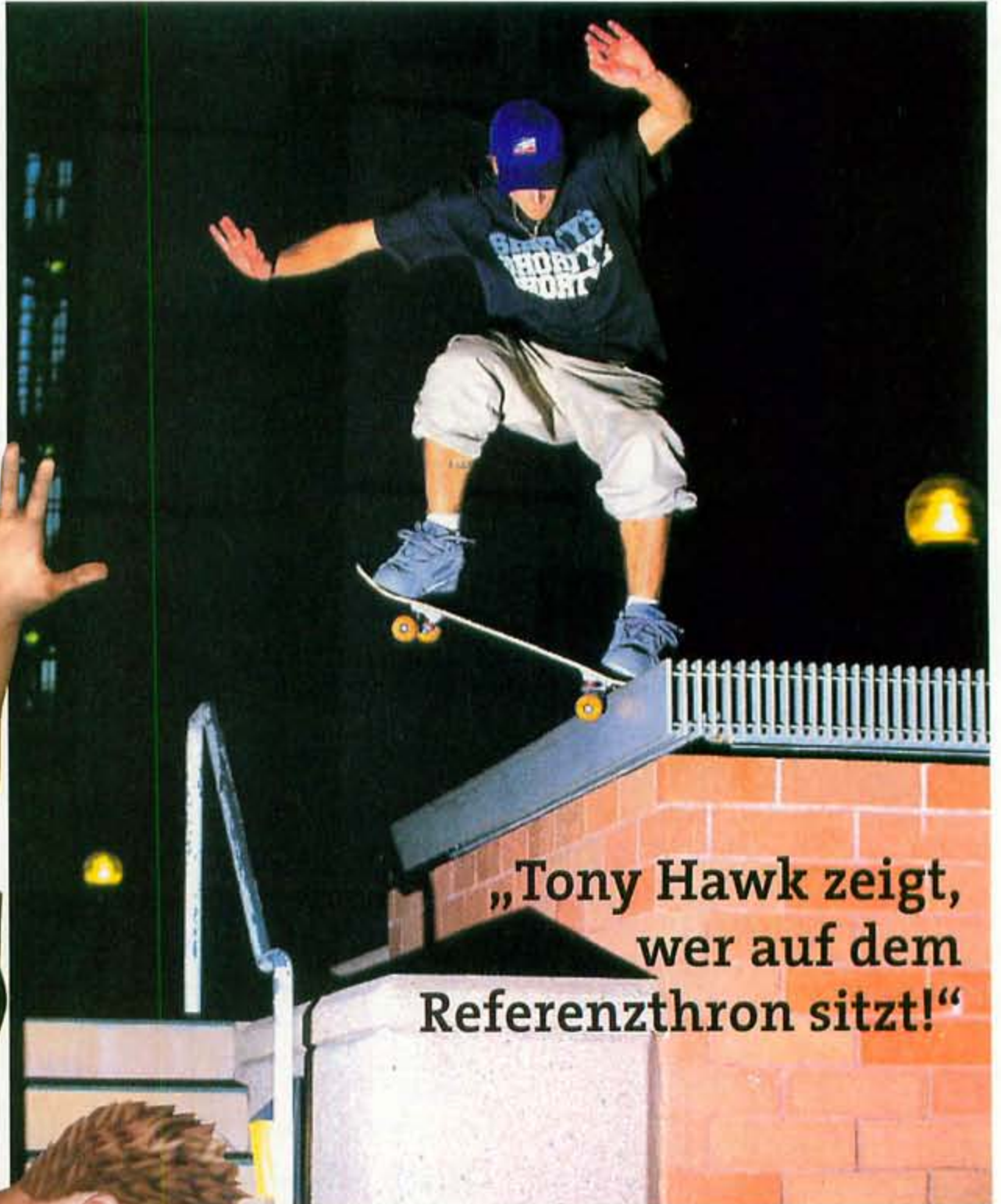
Shortcut

- ☺ unendlich lange Motivation
- ☺ riesige Trickkiste
- ☺ Spieler- und Parkeditor
- ☺ mitreißende Musik
- ☺ viele Extras freizuspielen
- ☺ präzises Handling
- ☹ gelegentliche Clippingfehler

Extrem Sportarten liegen derzeit voll im Trend. Ob man nun auf einem Snowboard steile Abhänge hinunterjagt, mit Quad-Racern die Gegend erkundet oder sich auf einem Surfbrett in fünf Meter hohe Wellen stürzt, Freizeitaktivitäten sind heutzutage gefragt wie nie zuvor. So ist es auch nicht verwunderlich, dass die Skater- und Skateboardfängemeinde einen riesigen Popularitätszuwachs verzeichnet. Auf der Konsole ist dieser Erfolg einzig und allen *Tony Hawk's Skateboarding* gutzuschreiben – und jetzt folgt Teil 2.

Das berühmteste Skateboarder-Programmiererteam der Welt ist zurück! Schon mit *Tony Hawk's Skateboarding* demonstrierte Neversoft einen mehr als sicheren Stand auf dem Brett (damalige Wertung 90%). Die Riege ruhte sich jedoch nicht auf ihren Lorbeeren aus und programmierte fleißig weiter. Fast genau ein Jahr später folgt – nach etlichen Konvertierungen – nun endlich der zweite, langersehnte "Energy Drink" für Skateboardsüchtige. Wir sind gespannt, welche Moves die Extremsportler heute aufs Parkett legen.

Neben altbekannten Größen wie Bob Burnquist, Elissa Steamer oder Jamie Thomas sind diesmal auch ein paar Newcomer mit von der Partie. Rodney Mullen, Eric Koston und Steve Caballero laufen als Extremsportler auf – von den versteckten Geheimcharakteren wollen wir noch nichts verraten. Ihr schlüpft



„Tony Hawk zeigt, wer auf dem Referenzthron sitzt!“

in die Rolle dieser Sportasse, klemmt euch das Stück Holz mit vier Rädern unter den Arm und versucht auf anfänglich neun Parcours rund um den Globus, eine imaginäre Wertungsjury zu begeistern.

Hierfür nutzt ihr wieder einmal alle Gegebenheiten des Ambientes aus, so dass euer Auftitte über Ramps, Geländer oder Kisten beliebig gestaltet und variiert werden dürfen. Ihr demoliert Glasscheiben oder brettet durch knöchelhohe Regenpfützen. Die interaktive Skate-Welt besteht aus Halbpipes, Skate-

parks, Geländekursen oder ganz asphaltvertrauten Fußgängerzonen und Einkaufszentren. Kleine Stunts für zwischendurch können praktisch überall absolviert werden. Neben den standardmäßigen Sprungschanzen und Bordsteinkanten könnt ihr jedes nur erdenkliche Objekt in eure Präsentation einbeziehen. Mit gekonnten Wallrides, extrem langen Nose Grabs und stillvollen Ollies füllt sich der Punktebeutel ziemlich schnell. Doch eine qualifizierte Show will gekonnt sein. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen. Diese gilt es zu erkennen und auszubauen bzw. auszumerzen. Die im Career Mode erspielte Kohle benutzt ihr zum Aufpowern eurer Fähigkeiten. Von der



▲ Auf die Hörner genommen. Dieser Bulle ist mit euren Aktionen gar nicht zufrieden.



▲ Eigentlich wollten wir ja noch nichts verraten, aber dieser zauberhafte Herr, stellt sich selber noch aufs Brett. Natürlich nur, wenn ihr vorher ziemlich viel erreicht habt.

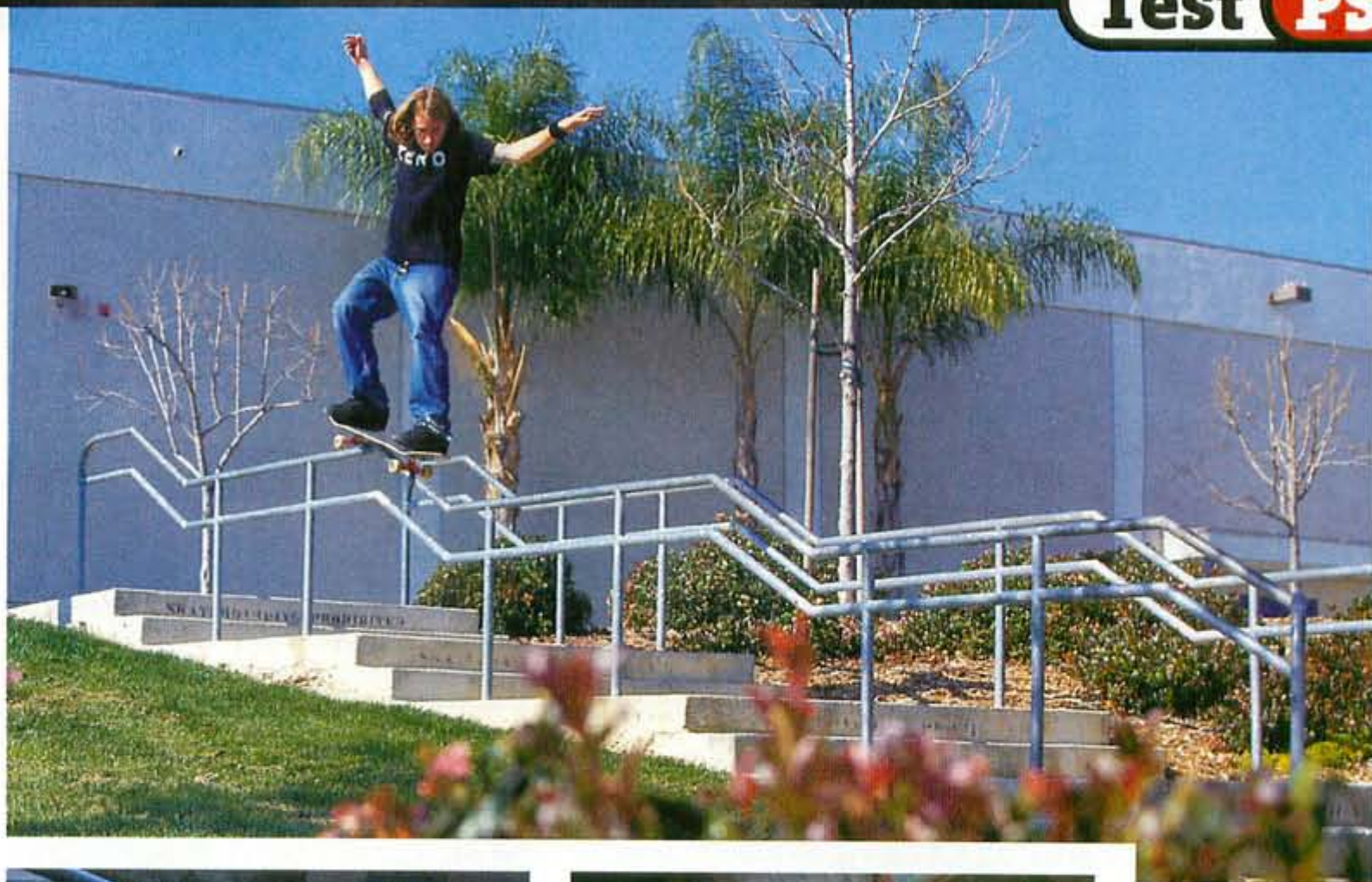


Super!

„Lord of the Boards – ganz klar!“

Alex' Meinung:

■ *Tony Hawk's Pro Skater 2* spielt zweifellos in einer anderen Liga als seine Mitstreiter. In allen (!!!) Punkten sticht es Konkurrenten à la *Street Sk8er* oder *Grind Session* gnadenlos aus. Beeindruckend, welche Quantensprünge zum Prequel noch möglich waren. Auf die guten alten Tage kommt die PlayStation noch einmal so richtig ins Schwitzen. Activision tat gut daran, keinerlei Kompromisse wegen eines früheren Erscheinungstermins einzugehen. So hatten die Programmierer genügend Zeit, ein Game fertigzustellen, das auch für Genrekritiker eine wahre "Offenbarung" darstellt. Ein Topitel, der sich bald in den Control Media Charts wiederfinden lässt, denn wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld.



Standfestigkeit bis hin zur Sprunghöhe reizt ihr euere Abilitys bis zum Maximum aus. Des weiteren könnt ihr – wiederum mit dem entsprechenden Kleingeld – Spezialmoves auf einfache Tastenkombinationen umprogrammieren. So erreicht ihr beispielsweise durch ganz banale Hoch-, Runter-, Kreis-, Kreis-Eingaben phantastische Killerkombos. Im Gegensatz zur Konkurrenz zeichnen gigantische Sprunghöhen sowie höchst unrealistische Manöver *Tony Hawk* aus. Der fehlende Realismus fällt jedoch keinesfalls störend auf.

Ganz im Gegenteil: Es ist einfach extrem cool, auf dem Vorsprung von dem über euch kreisenden Hubschrauber zu gründen oder das Feuer in der Hölle mit Leichtigkeit zu überspringen.

Lords of the Boards

Die Punktrichter lassen sich im Wesentlichen vom Schwierigkeitsgrad des Moves, den Anzahl der Rotationen, der zeitlichen Länge des Grabs bzw. Grinds und der Individualität eines bestimmten Kombos beeindrucken. Natürlich müsst ihr dem Publikum nach euren Airs, Slides oder Kick-Flips eine lupenreine Landung bieten. Wer hier patzt, knutscht nicht nur den harten Stahlboden, sondern verliert auch auf blutige Art und Weise ein paar Zähne – in "seltenen" Fällen sind auch Abschürfungen die Folge. Längere Übungssessions mit dem Kombosystem lassen euch – wie bei den meisten Dingen – zum Profi avancieren. Apropos Profi: Bei den



▲ Gleichgewicht gehört zu einen der wichtigsten Eigenschaften.

Animationsphasen der Spieler hatte wiederum unser Superstar seine Finger mit im Spiel. Skaterfreunde werden durch realistische Motion-Capturing-Effekte und eine absolut flüssige Framerate belohnt. Das Mitwirken des Stars macht sich besonders in den vielzitierten Kleinigkeiten bemerkbar. Beim Ausführen eines Stunts kann man beispielsweise jede einzelne Fußbewegung der Skater exakt erkennen – vom Hochreißen des Boards bis zum Nachfedern bei einer Landung. Wer dies überprüfen möchte, schaut sich doch bitte die brillanten Leveltexturen des Replays an.

Wer bremst, verliert!

Doch *Tony Hawk* bietet so viel mehr: Die Level sind riesig und mit diversen Alternativwegen gespickt, auf denen ihr geheime Tapes findet. Erspielt außerdem drei Goldmedallien, extrem



▲ Man bemerke, das es sich um Spielegrafik handelt. Wie Mr. Burnquist jedoch je wieder sein Board erreichen will, bleibt abzuwarten.

▲ Was für viele Leute unmöglich erscheint, zaubern Skateboarder aus dem Ärmel.

▼ Mit Blick in die Kamera: Besser hätte man unseren Protagonisten nicht treffen können.



▲ Ups, da ist uns schon wieder ein nicht ganz "normales" Photo untergejubelt worden. Doch genial sieht der Big-Head-Mode allemal aus.



▲ Auf der Jagd nach der höchst möglichen High-Score nehmt ihr selbst Sprünge durch Scheiben in Kauf.

▲ Mit Blitzlichtgewitter und stürmischem Beifall begrüßt das Publikum die Akteure.

coole Geheimcharaktere und einige ausgefallene Bonuslevel. Wer Zeit und Lust hat, bastelt sich seinen eigenen Player und düst mit diesem durch einen ebenfalls selber erschaffenen Park. Ist ein Freund zur Hand, steigt ihr zu zweit in die verschiedenen Multiplayerlevel ein. Wie schon im Prequel gehört der Soundtrack mit eingängi-

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skateboard-Simulation

1-2 Personen

Features



- Entwickler: Neversoft Entertainment
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik: 91% Musik: 93% Sound: 87%

SPIEL SPASS 94%



▶ Mit Null Punkten auf dem Konto bringt man es nicht besonders weit.

gen Drum-'n'-Bass-Rhythmen und einigen Hardcore-Stücken zu den Besten seiner Art. Allein die fetzige Musik spornt zu waghalsigen Manövern an und fördert den Dauerspielspaß ungemein. Neben den rhythmischen Unterma- lungen vermittelt euch das Gameplay mit Dual-Shockunterstützung ein einzigartiges, ja fast authentisches, Skategefühl. Ihr spürt den heißen Asphalt unter eurem Board, dirigiert



▲ Skurrl: Diese Park ist von Kollege Santa doch ein wenig abgedreht zusammengeschnur- tert worden. O.K., es war spät.

eure Recken aber butterweich mittels Analog- kontrolle durch das Ambiente. Exakt koordiniert nehmt ihr Schwung, rast eine Rampe hinauf und lasst euer Phantasie freien Lauf. Hunderte von Tricks und Stuntkombinationen sind in den Lüften möglich, bei denen wiederum Tony Hawk der Programmierergruppe mit Rat und Tat zur Seite stand. Zuanfang dümpelt ihr zwar noch mit mageren "HeelFlips" durchs Ambiente, doch wenn sich erst einmal der Spezialbalken füllt

und ihr euch 20.000 Dollar teure Tricks kauft, packt euch der Ehrgeiz. Immer gewagere Kombinationen wollt ihr springen, immer mehr Geld für Kombos scheffeln und immer höher in der High-Score-Liste rutschen. Freut euch die restlichen Ferien auf diesen Spitzentitel, wäh- rend der Schulzeit habt ihr dann ja genug Zeit zu zocken. Aber Vorsicht, der Suchtfaktor ist extrem hoch. Wir verpassten mit unserer Ausgabe fast wieder den Abgabetermin. **AO**

Ralph's Meinung:

■ Gerade frohlockten wir noch bei der DC-Version des ersten Teils – schon gibt's fetten Nachschlag in Form eines in allen Punkten optimierten PlayStation-Sequels. Der Spielwitz in *Tony Hawk 2* ist die Wucht in Tüten – man muss es einfach mögen! Selbst wenn ihr mit Skaten überhaupt nix anfangen könnt, müsst ihr euch dieses Spektakel unbedingt geben. Man fliegt höher, springt weiter, packt neue Tricks aus und lässt sich von der abermals genialen Musik zu immer neuen Höchstleistungen treiben. Da braucht's meiner Meinung nach gar keinen Park-Editor – bis man seinen Traum-Kurs zusammengestellt hat, erscheint wahr- scheinlich eh schon der dritte Teil. Doch bis das soweit ist, werdet ihr auch zu zweit eine Menge Spaß mit diesem Knaller haben. So und jetzt wird's erstmal weg gelegt – der Redschluss ist schon wieder verdammt nahe gerückt!



Super!

"Hail to the King, Baby!"



▲ Auf dem Flügel einer ausgemusterten Mig lässt es sich besonders gut skaten, auch wenn es die Ordnungshüter nicht sehr gerne sehen.



▲ Bob sackt ordentlich Punkte ein. Durch Abwechslung gestaltet ihr euere Präsentation für die Punkterichter noch ansehnlicher.

ECW Anarchy Rulz

Hurra, wir dürfen wieder aufeinander einschlagen!

Nach einer unendlich lange scheinen- den Durststrecke (drei Monate? Vier?) ist es mal wieder an der Zeit, in den Ring zu steigen und den ganzen anderen unfreundlichen Herrschaften zu zeigen, wo der Hammer hängt. Doch rentiert sich der Kauf des *Hardcore-Revolution-* Nachfolgers eigentlich?

Zumindest scheint sich auf den ersten Blick nicht sonderlich viel geändert zu haben – und auf den zweiten dann eigentlich auch nicht so richtig. Nach wie vor wurden alle Vorteile des inoffiziellen Vorgängers *WWF Attitude* übernommen: Im ausla- denden Create-Modus bastelt ihr euren eigenen Wrestler zusammen, teilt ihm Moves zu (entwe- der ein vorhandenes Set oder ein eigenes), bestimmt Auftreten, Titel-Sound und Beliebtheit

▶ Veränderungen zu einem der Vorgänger werdet ihr mit der Lupe suchen. Hey – wie wär's denn mal mit was Neuem?



beim Publikum und ändert die Charakterwerte nach eurem Belieben. Die Steuerung der einzel- nen Burschen und Mädels, speziell die Ausfüh- rung der zahlreichen Moves geht dabei mit sim- plen oben/unten oder links/rechts Tastenkombi- nationen gewohnt einfach von der Hand. Und diese Vorteile sind dann irgendwie auch schon der Nachteil: Es gibt einfach nichts Neues. War das *Hardcore-Prequel*, das ebenfalls nur eine auf- gewärmte *Attitude*-Engine war, vielleicht noch durch die neue Liga gerechtfertigt, trifft dies auf *Anarchy* wohl nicht mehr zu. Im Gegenteil: Dass man es noch immer nicht geschafft hat, ein an- sehnliches Publikum zu gestalten oder endlich die lästigen Kollisionsabfrage-Fehler auszumer- zen, fällt nun so richtig negativ auf. Wer schon einen der Vorgänger besitzt, kann sich dieses Sequel sparen. **CD**

Christian's Meinung:

■ Diesmal gibt's wirklich nur ein GUT von mir – auch wenn das Game nach wie vor so toll ist wie die beiden Vorgänger. Doch immer und immer wieder die gleiche Engine aufzuarbeiten, das kann's doch nicht sein? Das sind ja fast schon Zustände wie bei EA Sports... Dafür, dass die ganzen Bugs noch immer nicht behoben sind (Publikum, Polygon-Fehler), gibt's diesmal von uns eine fette Abwertung – wer nicht mit der Zeit geht, sprich die PlayStation immer mehr ausreizt, den bestraft der Punkterichter. Somit wird jetzt auch kein *Classic* mehr daraus. Wer allerdings noch keinen der Vorgänger kennt, sollte zumindest mal reinschauen – denn gut ist das Game auf alle Fälle.



▲ Ausladend, wie wir ihn kennen: Im *Wrestler-Editor* wählt ihr aus unzähligen Accessoires, Jacken, Hosen und dergleichen, um euch eure individuelle Kampfmaschine zu basteln. Danach werden Moves sowie Persönlichkeit festgelegt.



Shortcut

- ☺ saubere Animationen
- ☺ ausufernder Create-Modus
- ☺ satter Soundtrack
- ☹ das gleiche Spiel noch mal
- ☹ Fehler wurden immer noch nicht behoben

ECW Anarchy Rulz

Wrestling
i → i i i i

Features

CP G MC

DS A A

Entwickler: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark
Geeignet ab: 12
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
74% 77% 80%

SPIEL SPASS 79%



▲ Werft Bisasam ein paar Äpfel hin und es freut sich wie ein kleines Kind.



▲ Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Das Zero-One ist Todds treuer Gefährte.



▲ Hier seht ihr die Gesamtübersichtskarte der exotischen Pokémon-Insel.

Pokémon Snap

Spannt den Film in die Kamera, poliert die Linse und stellt den Sucher scharf – es ist Zeit für eine interaktive Fotosafari.

Mit Pokémon hat Nintendo in der Tat den perfekten Goldesel gefunden: Kaum ist der Hype um das neueste Modul abgeklungen, steht schon der nächste potentielle Mega-Seller vor der Tür. Zum Glück mit jeder Menge origineller Ideen.

In *Pokémon Snap* spielt ihr Todd, einen talentierten Fotografen. Todd bekommt von Professor Eich den exklusiven Auftrag, auf der sogenannten Pokémon-Insel möglichst viele abgedrehte Schnappschüsse der dort lebenden Pokémon zu knipsen. Professor Eich stellt euch zu diesem Zweck ein äußerst geländegängiges Vehikel namens Zero-One zur Verfügung, das auch schwimmen und fliegen kann und in sieben Leveln jeweils einer festgelegten Route folgt.

Während ihr nun gemütlich sitzend durch die Landschaft tuckert, tollen lauter verspielte Pokémon um euch herum. Agile Kleinsten versuchen, eine Felswand zu erklimmen, die Pikachel nimmt stinkfaul ein Sonnenbad, während zwei Taubsis gelassen durch den Luftraum patrouillieren. Insgesamt tummeln sich 63 verschiedene Pokémon auf der Insel.

Pro Erkundungstour dürft ihr 60 Bilder knipsen, die anschließend von Prof. Eich fachmännisch ausgewertet werden. Verschiedene Faktoren wirken sich dabei auf die Bepunktung aus. Erstens: die Größe. Wie nah seid ihr an das Pokémon herangekommen? Zweitens: die Pose. Was macht das Pokémon? Steht es einfach nur in der Gegend herum oder vollführt es wagemutige Kunststücke? Drittens: die Technik. Befindet

sich das fotografierte Pokémon in der Mitte des Bildes oder klebt es irgendwo am Bildschirmrand? Bonuspunkte könnt ihr selbstverständlich auch einsacken, wenn beispielsweise noch weitere Pokémon auf dem Bild zu erkennen sind. Hat ein Foto den Eich-Test bestanden, wird es im Batterie-speicher des Moduls verewigt. Motive, die das gleiche Pokémon zeigen, werden vorher verglichen – gespeichert wird in einem solchen Fall nur das spektakulärste Foto.

Um möglichst perfekte Schnappschüsse zu erzielen und schließlich auch alle Pokémon vor die Kamera zu bekommen, müsst ihr diverse Gegenstände, die euch ab einer bestimmten Punktzahl zur Verfügung gestellt werden, gezielt einsetzen. Mit schmackhaften Äpfeln lockt ihr ein oder mehrere Pokémon von A nach B, Gasbomben sorgen dafür, dass schüchterne Pokémon ihre Verstecke räumen und mit der Pokéflöte könnt ihr die putzigen Pappenheimer dazu animieren, das Tanzbein zu schwingen oder eine



▲ Professor Eich gibt beim Foto-Check zu jedem Bild seinen Senf ab.



▲ Cool, das 0,8 Meter hohe Wasser-Pokémon Enton watschelt uns direkt vor die Kamera.



▲ Brave Pikachel: Mit knackigen Äpfeln lockt ihr das beliebteste aller Pokémon ...



ausgedehnte Tiefschlafphase abubrechen – Grüße an Relaxo! Mit einem Turbo für euer Zero-One katapultiert ihr euch zudem sogar an Pokémon vorbei, die euch sonst nur den Rücken gekehrt haben, und könnt sie somit von vorne ablichten.



Sönke's Meinung

■ *Pokémon Snap* ist eines der Pokémon-Spiele, für die ihr keine akribischen Fachkenntnisse sämtlicher Pokémon-Attacken, -Elementgruppen und so weiter braucht. Das innovative Spielkonzept sorgt schon ganz allein für eine hohe Dosis Spielspaß. Durch den Einsatz der verschiedenen Lockmittel lädt jeder Kurs zu erneutem Spielen ein, zumal ihr oft neue Wege findet, die Pokémon zu verrückten Posen zu bewegen. Grafisch ist *Snap* nett in Szene gesetzt, akustisch garnieren lockere Musik und lustige deutsche Pokémon-Soundsamples das Geschehen. Auch die Steuerung ist 1A. Je länger ich jedoch spiele, desto mehr beginne ich, die fehlenden 88 Pokémon, weitere Strecken und neue Spezialgegenstände zu vermissen. Wo bleibt Rattfratz? Was hatten die Entwickler gegen Schlurp? Warum dürften wir Mewtu nicht fotografieren? Naja, in Teil zwei vielleicht. Bis dahin: Happy paparazzing!



▲ ... zu diesem Surf-Brett, auf dem es dann einen coolen Trocken-Surf hinlegt.

Pokémon Snap



Shortcut

- 😊 originelle Spielidee
- 😊 eingängige Steuerung
- 😊 witzige Animationen
- 😞 enthält nur 63 Pokémon
- 😞 Langzeitmotivation bleibt aus
- 😞 kein Mehrspielermodus



Diese Pokémon sind mit dabei:

001	004	005	006
007	011	012	014
016	025	027	028
037	039	041	045
050	051	052	054
056	058	059	060
070	071	074	075
078	079	080	081
082	084	088	089
090	091	093	101
109	113	115	118
120	121	123	124
125	126	129	130
131	132	133	137
143	144	145	146
147	149	151	

Pokémon Snap

Foto-Safari

→ →

Features



- Modulgröße: 128 MBit
- Entwickler: HAL Laboratory
- Hersteller: Nintendo
- Preis: 129,95 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
74% 70% 68%

SPIEL SPASS 79%



▲ Wie im richtigen Leben: Die Fahrer beschweren sich, wenn sie gerammt oder durch zu langsam fahrende Kontrahenten behindert werden.



▲ Während sich Spieler 1 durch Nebelschwaden kämpft, schliddert Spieler 2 durch einen Eiskanal.

Sno-Cross Championship Racing



Shortcut

- 😊 gelungene Steuerung
- 😊 große Fahrzeug- und Streckenauswahl
- 😊 flotte Spielgrafik
- 😞 teilweise zu hektisch
- 😞 Zweispielermodus stockt
- 😞 zu starke Konkurrenz



▲ Abwechslung ist geboten: *Sno-Cross* bietet vom Tuning bis zum ausgeklügelten Schadensmodell alles, was einen guten Racer ausmacht.

Sno-Cross Championship Racing

Rennspiel
 1 → 2
 Features

CP	MC
DS	

■ Entwickler: UDS
 ■ Hersteller: Crave Entertainment
 ■ Preis: 89,95 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: schwer
 Grafik Musik Sound
 76% 74% 71%

SPIEL SPASS 80%

Jet-Ski trifft auf Motocross: ein Schneemobilritt mit ordentlich PS-Stärken.

Trotz tropischer Temperaturen der Sommermonate (okay, so warm war's dann doch nicht) schneit's in unseren Redaktionsräumen: Statt sandigen Beach-Volleybällen und nassen Surfbrettern regieren Schneemobile, die das weiße Pulver so richtig zum Kochen bringen.

Sommerzeit ist nicht immer Sonnenzeit. Schneegeöber liefert Crave's aktueller Titel *Sno-Cross*, in dem ihr mit Jet-Skiern pfeilschnell über schneebedeckte Hügel, eisige Brücken, zugefrorene Seen oder abseitige Tiefschneewege rast. Einen beeindruckenden Vorgeschmack der Kuvenracer präsentierte bereits *Sled Storm* im Januar dieses Jahres.

Also schwingt euch auf die PS-Boliden, deren Kufen gutes Drifting auf dem weißen Untergrund gewährleisten. Die Analog-Steuerung geht euch nach ein paar Runden in Fleisch und Blut über – sehr sensibel reagieren Gas und Bremse – und die Dual-Shock-Unterstützung schüttelt euch ordentlich durch.

Die virtuellen Bikes sind baugleich mit den Originalen, Yamaha-Schneemobilen, die in den Spielmodi Meisterschaft, Einzelrennen, Zeit- oder Bergfahren gegeneinander antreten. Im Strecken-Editor bastelt ihr



▲ Wer hoch hinaus will, kommt meistens auch wieder runter.

“Frostiges Rennspielerlebnis mit coolen Kettenfahrzeugen. Trotzdem muss Crave vor der übermächtigen Konkurrenz den Hut ziehen.”

aus Tunneln, Abzweigungen und Haarnadelkurven eigene Parcours. Wer so viel Geduld nicht aufbringt, besteigt einen der zwölf Schlitten und jagt über sieben vorgefertigte Kurse. Die frostigen Landschaften von Murmansk, Nagano, Kiruna, Calgary, Kitzbühl, München oder Aspen warten schon.

Nach dem Rennen investiert ihr eure Prämie selbstverständlich in das Tunen der Maschinen. Nicht nur, dass die Beulen vom letzten Rennen rausgeklopft werden wollen, nein, auch Geschwindigkeit, Fahrverhalten und Outfit sind verbesserungswürdig.

Verbesserungswürdig wäre auch der Zweispielermodus gewesen. Geschwindigkeitsverlust und deutlich zu erkennender Levelaufbau sind dann nämlich die Probleme des Crave-Rennstalls. Die blitzschnellen Kettenfahrzeuge bleiben somit eindeutig hinter ihrer Konkurrenz zurück.



▲ Der tiefweiße Schnee provoziert auch bei 30 Grad im Schatten Fröstelgefühle.

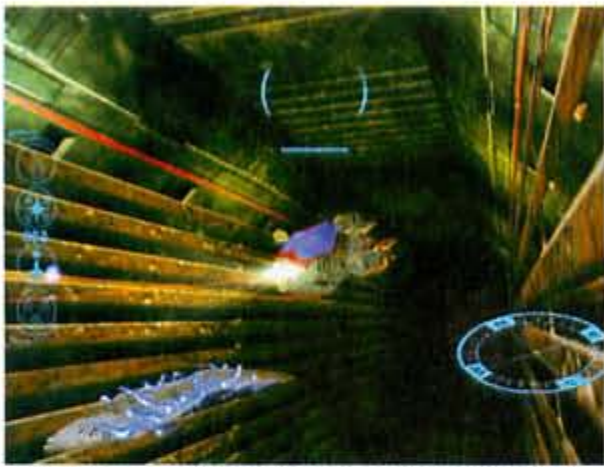


▲ Über holprige Geraden und durch scharfe Kurven. Bastelt aus über 40 Elementen eure eigene Strecke.

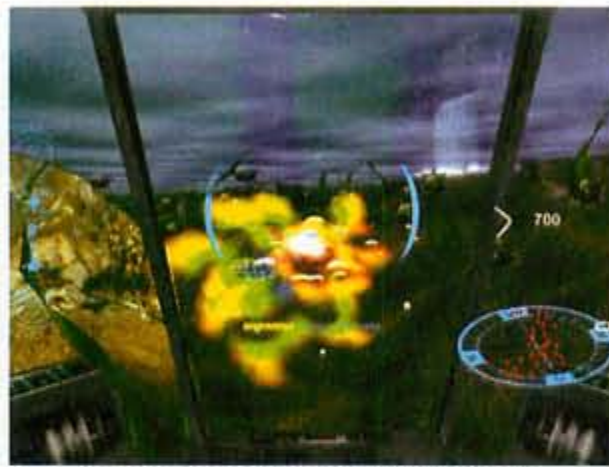


Alex' Meinung

■ Neben diversen Snowboard-Titeln mehren sich langsam auch die Snowcross-Games auf der PlayStation. Wenn's mit solch guter Qualität weitergeht, soll es uns recht sein, denn nach *Sled Storm* ist *Sno-Cross* das zweite gut bestückte Kuvenrennen auf der PS. In Sachen Vehikel und Strecken stimmt der Umfang. Auch das Fahrverhalten bleibt nur knapp hinter dem EA-Pendant zurück. Manchmal wird's hier jedoch arg hektisch, so dass exakte Kontrolle nicht immer gewährleistet ist. Nichtsdestotrotz bleibt Crave's *Championship Racing* ein überdurchschnittlich guter Titel. Eine Dreamcast-Version steht auch schon in den Startlöchern.



▲ In Höhlen oder verlassenen Anlagen benötigt ihr unbedingt eure Suchscheinwerfer.



▲ Bei solch einem Minenfeld ist höchste Konzentration gefragt.



▲ So schön das Leben unter Wasser auch sein mag – nicht alles ist ungefährlich.



▼ Von wegen friedlich. Im stillen Ozean ist die Hölle los.

Deep Fighter

Überzeugt euch selbst, wieviel im stillen Ozean los ist.

Die Idee ist zugegebenermaßen gut. Man nehme die Atmosphäre und den Missionsaufbau eines Wing Commander, paare das Ganze mit einem bisschen Decent und verfrachte das Ergebnis unter Wasser.

Ähnlich wie in Eingangs erwähnten Weltraum-Epos beginnt ihr das Spiel in der Rolle eines einfachen Rekruten einer Unterwasser-Abwehr-Einheit. Gerade mal mit dem einfachsten Unterwasser-Gefährt ausgestattet, gestalten sich eure ersten Aufträge auch entsprechend simpel. So gilt es Rohstoffe einzusammeln und zur Basis zurückzubringen oder aber die Population der lebenswichtigen Fischzucht im Auge zu behalten. Während bei den einfacheren Aufgaben eigentlich von Beginn an klar ist, was zu tun ist, werdet ihr spätestens in fortgeschrittenen Missionen für das via FMV-Sequenz abgehaltene Briefing dankbar sein. Auch die Kameraden mit denen ihr ständig über Funk in Kontakt steht, haben den einen oder anderen nützlichen Rat-schlag für euch parat. Umso besser ihr euch bewährt, umso umfangreichere Aufgaben werden euch vom Hauptquartier zugeteilt, wobei dazu auch euer Unterwasser-Vehikel mit immer besseren Fähigkeiten ausgestattet wird.

Leider hat die Idylle bald ein jähes Ende und so lassen sich über kurz oder lang kriegerische Auseinandersetzungen mit feindlichen Lebensformen nicht vermeiden. In diesen gilt es dann, sich in bester Dogfight-Manie eine bessere Position zu "erschwimmen", um dann den Gegnern eins vor den Latz zu braten. Doch auch der Ozean an sich ist alles andere als unbelebt und konfron-



„Ein kurzweiliger Spaß für Wing Commander Fans mit Hang zum nassen Element.“



Axel's Meinung:

■ Wer sich mit der Story identifizieren und diesem Genre grundsätzlich etwas abgewinnen kann, wird in Deep Fighter voll auf seine Kosten kommen. Selbst wenn man sich nicht direkt um das jeweilige Missionsziel kümmert, ist es eine Freude durch die wunderschönen und lebhaften Unterwasserwelten zu gleiten. Die gestellten Aufgaben an sich sind erfreulich abwechslungsreich und sind manchmal auch nur mit etwas Kniffeln zu lösen. Einzig die etwas geringe Fernsicht, die aber wohl auch der Realität in diesen Tiefen entspricht und die recht haarigen Zweikämpfe können manchmal für ein wenig Frust sorgen.



▲ Die wunderschönen Texturen lassen echtes Taucherfeeling aufkommen.



▲ Technik-Fans kommen durch die Vielzahl verschiedener Fahrzeuge voll auf ihre Kosten.

tiert euch ständig mit ebenso faszinierenden wie gefährlichen Lebensformen denen nicht immer ganz leicht beizukommen ist. Umso mehr ihr eure Umgebung untersucht, umso interessantere Orte und Aufgaben werdet ihr finden. So warten unter anderem die Abyss und die sagenumwobene Unterwasserstadt Atlantis auf ihre Erkundung.

Dank der sehr gut gelungenen grafischen Darstellung ist es eine wahre Freude

sich über den recht belebten Meeresboden zu bewegen und dabei immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt zu werden. Insbesondere die wirklich sehr abwechslungsreichen Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Selbst hartgesottene Zocker werden eine ganze Weile beschäftigt sein, bis sie das Ende dieses sich auf zwei GDs erstreckenden Unterwasser-Epos zu sehen bekommen.

Shortcut

- 😊 abwechslungsreiches Missionsdesign
- 😊 gute Unterwasser-Atmosphäre
- 😊 präzise Steuerung
- 😊 schöne, stimmungsvolle Grafik
- 😊 gute Gegner-KI
- 😞 Kämpfe sind recht schwer geraten
- 😞 Fernsicht ist nicht gerade berauschend

Deep Fighter

Action-Simulation

Features



- Entwickler: Criterion Studios
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
78% 76% 77%

SPIEL SPASS 79%



Freaks In Focus

Endlich geschafft – sie waren da: Die ersten Mädels in der Geschichte dieser Rubrik besuchten die Redaktion. Und das gleich im Doppelpack.



▲ Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A ... oder wie ging das gleich?



■ Gewonnen haben sie zwar nie, aber die Mädels sind echt gute Zocker – haben sie uns gesagt ... *eg*



▲ Man beachte die Anspannung und Konzentration: Da sind wahre Profis am Werk. ;)

Wir alle – natürlich bekennende Chauvis und Machos erster Güte – waren ganz schön beeindruckt. Klar, wir wussten ja, dass auch das schwache Geschlecht mit Joypad und Tanzmatte umgehen kann (das haben wir mal gelesen), dieses Spektakel aber mit eigenen Augen miterleben zu dürfen, war für uns allerdings eine große Ehre.

So, jetzt aber genug geschleimt – lassen wir doch lieber mal die frechen Gören persönlich zu Wort kommen:

„Hallo Leute! Die Anreise von 3 Stunden war es uns wert, um einmal in der Video Games zu Besuch zu sein. Es war ein sehr schöner, aber auch anstrengender Tag für uns und unsere Augen, die von den Monitoren gnadenlos gequält wurden. Das Team ist echt super, denn trotz der vielen Arbeit haben sie sich „sehr viel Zeit“ für uns genommen. Außerdem war es sehr interessant,

einmal zu sehen, wie diese Freakzeitschrift entsteht. Und übrigens, noch einen schönen Gruß an alle da draußen: Wenn ihr mal die Gelegenheit habt, in diese Redaktion reinzuschneppern, dann greift zu, so schnell es geht – es lohnt sich wirklich. Und noch Mal: Viele Grüße an alle Fans!”

So, genug geschrieben, Mädels – wir wollen ja mal nicht übertreiben. ;-)

Wenn auch ihr Lust habt, uns für einen Tag in der Redaktion zu besuchen (wie üblich gehen Anreise sowie Kost und Logis in einer First-Class-Bahnhofs-Absteige aufs Haus), dann schreibt, faxt oder mailt doch einfach an die bekannte Adresse (zum Beispiel aus dem Impressum), Stichwort „Freaks in Focus“. Ein kleiner „Lebenslauf“ sowie eine kurze Begründung, warum gerade ihr der/die Auserwählte sein sollt, erhöht eure Gewinnchancen beträchtlich. Bis demnächst!

Diana, Katrin, CD

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



■ Noch haben sie gut lachen, die zwei Mädels ...

- Name & Nickname: Diana Sippen / MegaBabe
- Alter: 26
- Zocke seit: 4 Jahren
- Aktuelle Konsolen: DC (jap/us/dt), PS, N64, PS2 (jap.)
- Meine Lieblings-Games: Samba de Amigo, Virtua Tennis, Tekken TT
- Mein größter Fehlkauf: Ecco the Dolphin
- Weil: ich bei dem Spiel immer die Muffe kriege – Empfehlung: ab 18
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: Tomb Raider
- Ein Blick in die Zukunft: Die PS2 wird in Deutschland ein Riesen-Flop, da sie mit knapp 900 Mark maßlos überteuert ist. Die Xbox werde ich mir auf jeden Fall holen, weil ich glaube, dass Billy-Boy auch im Konsolensektor mächtig mitmischen kann. Nintendo wünsche ich mit dem StarCube viel Glück, damit der Kampf der Konsolen auch weiterhin spannend bleibt.
- Was ich sonst noch so loswerden wollte: An die Jungs da draußen: Zieht euch warm an, denn nicht nur ihr könnt mit 'nem „Knüppel“ umgehen – Girl-Power ist im Kommen!



■ ... die dachten doch glatt, wir lassen sie ein cooles Game testen.

- Name & Nickname: Katrin Fath / Cat
- Alter: 23
- Zocke seit: fünf Jahren
- Aktuelle Konsolen: Sega MD, N64, PS, DC (jap./us/dt.)
- Meine Lieblings-Games: Samba de Amigo, Virtua Tennis, Dead or Alive 2
- Mein größter Fehlkauf: Ecco the Dolphin
- Weil: Nix für schwache Nerven – Spannungsfaktor zu hoch, Haie zu bissig
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: Tomb Raider
- Ein Blick in die Zukunft: Sollten für die PS2 in Zukunft noch einige richtige Knaller rauskommen, ist man mit dieser Konsole sicherlich gut bedient. Die Xbox und der StarCube liegen beide noch in weiter Ferne, weshalb ich mir eine Prognose verweigere. Jedenfalls hoffe ich, dass beide groß ins Geschäft einsteigen – Konkurrenz belebt ja bekanntlich den Markt.
- Was ich sonst noch so loswerden wollte: Hey, Mädels da draußen: Greift endlich auch mal zum Joypad – wir könnten Unterstützung gebrauchen. Ich bin sicher, dass auch ihr Spaß am Zocken findet.

Team Buddies

Diana's Meinung

■ Für zwischendurch vielleicht kein schlechtes Spielchen, länger als zwei, drei Stunden könnte mich *Team Buddies* aber nicht vor den Fernseher fesseln. In diesem Genre gibt es deutlich bessere Titel wie zum Beispiel *Worms* oder *Frontschweine*, die vor allem im Multiplayer-Modus eine ganze Ecke mehr Spaß bieten. Vor allem die unpräzise Steuerung der kleinen Überraschungseier sorgt für einigen Frust in den hektischen Scharmützeln. Dass man dabei alle fünf Minuten ins Gras beißt, wäre ja an und für sich nicht so schlimm, jedoch wirken die ewigen Ladezeiten bei jedem Neubeginn äußerst einschläfernd auf mich. Dann doch lieber eine schnelle Runde *Samba* zum Abregieren.



Gut!
„Geschmacks-sache!“



▲ Die Fans im Hintergrund sind von Sankas Performance begeistert ...

Team Buddies

Katrin's Meinung

■ Die Spiel-Grafik finde ich ja nicht gerade überwältigend – in diesem Punkt hätte sich Psygnosis doch deutlich mehr anstrengen können. Ein gewisses Maß Spielspaß kann ich *Team Buddies* allerdings nicht absprechen, da die lustige Hatz nach den bunten Klötzchen zeitweise ganz witzig werden kann. In meiner Spielesammlung würde die Eier-Schlacht allerdings schnell zum Staubfänger. Da sich aber die Geschmäcker bekanntlich unterscheiden, ist ein Probespiel dringend angeraten. Wer auf diese Art von Spiele steht, dürfte sicherlich einige vergnügliche Stunden verbringen – allerdings nur allein, da mir persönlich der Multiplayer-Modus überhaupt nicht zusagt.



Gut!
„Aber muss man nicht haben“



▲ Das Fahrrad hätten wir zurückerobert. Ob wir's damit zur Basis schaffen, ist eine andere Frage...



▲ Am linken Rand ist das Missions-Ziel eingeblendet: Finde sechs Mülltonnen.



▲ Ja, Panzer! Mit ihm könnt ihr feindliche Buddies sogar einfach überrollen.



Team Buddies

Kampf den Überraschungseiern!

Ja, so ist das Leben – der Mensch muss unterhalten werden. Das war schon vor vielen tausend Jahren so und wird sich wohl auch in Zukunft nicht ändern. Wo früher mächtige Gladiatoren im Circus Maximus die Massen begeisterten, treten heutzutage durchtrainierte Kämpfer im Boxring gegeneinander an, um dem Volk die gewünschte Unterhaltung zu bieten. Die Methoden mögen sich geändert haben, doch eines blieb seit jeher gleich: **Es muss brutal, unerbittlich und hart sein. Es muss gekämpft werden!**

Und dies ist dann auch in der Softwarebranche so: Was haben wir nicht schon alles in den Krieg geschickt, um unsere eigene Befriedigung zu suchen? Arme kleine Würmchen, die sich gegenseitig in ihre Einzelteile zerlegen. Süße Knuddel-Schweinchen, die sich die Köpfe wegblasen. Was muss denn noch alles dran glauben, bis wir endlich unsere Erfüllung gefunden haben?

Nun, auf der Suche nach neuem brauchbarem Kanonenfutter stieß Psygnosis diesmal nicht in die Tiefen des Tierreiches vor, sondern suchte offensichtlich im nächsten Supermarkt und fand dort - Überraschungseier. Warum sich die kleinen, niedlichen Wesen so gar nicht leiden können, soll uns an dieser Stelle egal sein. Wichtig ist nur, dass sie sich gegenseitig hassen, und wir einer der Kriegsparteien tatkräftig unter die Arme greifen sollen.

So steuern wir also eines dieser Plastik-Eier und müssen zuerst versuchen, ähnlich wie in einem RTS zuerst mal eine Armee aus maximal vier Kriegern nebst brauchbarem Kriegsmaterial herzustellen. Dazu sammeln



▲ Schön übersichtlich: links oben der Radar, rechts oben eure Kameraden mit Energieleiste.

wir die in der Gegend herumstehenden Kisten und stapeln sie auf unserem vier mal vier Quadrate messenden Feld. Je nach Anordnung der Kisten entsteht so von der Uzi über verschiedene Kollegen (Sanis, Elite-Krieger & Co.), Bazookas, Granaten bis zu einem fetten Panzer alles, was das Herz begehrt. Damit die ganze Sache etwas schneller vonstatten geht, könnt ihr euren Buddies mittels Tastendruck Befehle erteilen und ihnen so vorschreiben, was gerade zu bauen ist. Seid ihr mit eurem Equipment zufrieden, zieht ihr gegen die andere(n) Kriegspartei(en) in die Schlacht und habt je nach Level noch einige Haupt- beziehungsweise Neben-Ziele wie das Sammeln von Müll oder das Zurückholen eines geklauten Fahrrades zu erledigen.

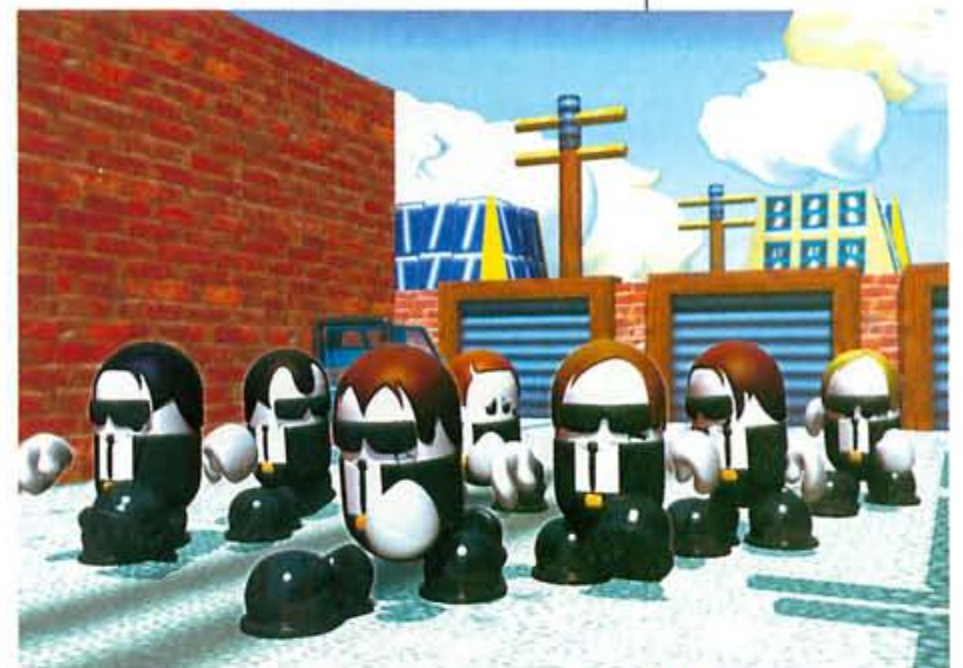
Die Grafik ist dabei erwartungsgemäß nicht gerade berauschend, jedoch mit witzigen Animationen und netten Rand-Details gespickt, was auch auf den Sound zutrifft: Nie wirklich mitreißend, aber immer zur Action passend und nie negativ auffallend. Fazit: Ein nettes Spielchen für alle, die vom lustigen Kriegstreiben noch immer nicht genug haben. Jedoch liegen mit *Worms* oder den *Frontschweinen* deutlich stärkere Gegner im Schützengraben.



▲ Im VR-Trainingsmodus macht ihr euch mit der Steuerung vertraut.



▲ Hätten wir nicht erwartet: Der Multiplayer-Mode macht weniger Fun als das Solo-Game.



Christian's Meinung

■ Nette Grafik, lustige Charaktere, die sich selber nicht ganz ernst nehmen und ein unverwundliches Gameplay – was kann da schon schief gehen? Nun, zum Ersten sind's die ärgerlichen Ladezeiten, die euch bei jedem Neubeginn zur Weißglut treiben werden. Auch die Steuerung hätte noch eine ganze Ecke feinfühler ausfallen können – viel zu oft verhaspelt man sich einfach in dem hektischen Treiben. Schade finde ich außerdem, dass bei *Team Buddies* im Gegensatz zu anderen Vertretern dieses Genres der Multiplayer-Mode bei weitem nicht so viel Spaß macht, wie das Single-Play mit den ganzen verschiedenen Aufgabenstellungen. Wer also vornehmlich mit (oder gegen) Kumpels in den Krieg zieht, greift lieber zu den Konkurrenz-Produkten. Steht ihr eher auf das Lösen von Missions-Zielen, könnt ihr ruhig mal reinschauen. Denn schlecht ist *Team Buddies* auf keinen Fall.

Shortcut

- 😊 witzige Animationen & Sprachausgabe
- 😊 verschiedene Aufgabenstellungen
- 😊 viele Waffen & Buddies
- 😊 netter Soundtrack
- 😞 ewig lange Ladezeiten
- 😞 Steuerung in der Hektik zu schwammig
- 😞 im Multiplayer etwas langweilig

▲ Men in Black: Nach Belieben könnt ihr verschiedene Buddies "herstellen".

Team Buddies

Geschicklichkeit

Features

Entwickler: Psygnosis
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 71% 75% 76%

SPIEL SPASS 74%
MULTI-PLAYER 68%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Mit den gelben und grünen Dreiecken werden lieferbare bzw. benötigte Güter angezeigt.



▲ Die schicke 3D-Perspektive steht RT II trotz einiger Kollisionsabfrage-Fehler ziemlich gut zu Gesicht.



Super!
„Nicht nur für Hobby-Schaffner!“

Christian's Meinung:

■ Spielt sich deutlich besser als die PlayStation-Version! Durch das überarbeitete Interface habt ihr jederzeit sämtliche Menüpunkte in greifbarer Nähe und müsst nicht erst ewig mit dem Cursor über den Bildschirm flitzen. Auch die grafische Frischzellenkur tut dem Spielspaß gut, auch wenn dies keinen Einfluss auf das Gameplay hat. Dieses ist fesselnd und fordernd wie eh und je und wird Wirtschafts-Strategen so schnell nicht mehr loslassen. Und sollte dies doch einmal geschehen, dürfen wir endlich auch während eines Spiels abspeichern – auch wenn der Speicherplatzbedarf fast schon eine Frechheit ist. Simulanten müssen zugreifen, doch auch wer mit Wirtschafts- und Aufbau-Sims bisher noch nichts am Hut hatte, wird sich durch das einfache Handling sofort heimisch fühlen.

Railroad Tycoon II – Dreamcast Edition

Tuut! Tuut! Tuuuuuut!!!

Hobby-Eisenbahner aufgepasst – es wollen wieder Gleise verlegt werden. Nach der gelungenen PS-Version dürfen nun auch DC-User auf ihrer Konsole ein riesiges Zugimperium aufbauen und die Landkarte mit Schienen zudecken. Gegenüber der PS-Fassung wurden allerdings einige kleine Verbesserungen integriert, die diese Version um Einiges besser spielbar machen.

Das Grundprinzip blieb allerdings (logischerweise) das gleiche: In einer Kampagne oder in diversen Einzel-Missionen sollt ihr euch gegen mehrere andere CPU-gesteuerte Konkurrenten durchsetzen und ein möglichst großes Schienennetz aufbauen. Dass allzu schnelles Vorgehen dabei leicht zu Unübersichtlichkeit führt, die allmählich nicht mehr zu überblicken ist, werdet ihr jedoch schnell merken. Deshalb ist es dringend angeraten, die ersten Spiel-Monate ein wenig lockerer anzugehen und zunächst eine oder zwei gut funktionierende Routen zu bauen. Denn eure Arbeit ist nicht nur damit getan,



▲ Nur wer die Waggons richtig einteilt, kann am meisten Kapital aus den Fahrten schlagen.



▲ Auf Knopfdruck wird euch angezeigt, was die Fabriken produzieren.



▲ Wir bauen Österreich. Die gelben Pfeile markieren das Einflussgebiet des Bahnhofs.

“Wirtschafts-Simulation locker aufbereitet – nicht nur für Hardcore-Strategen geeignet.“

Bahnhöfe aus dem Boden zu stampfen und Gleise zu verlegen. So richtig lustig ist erst der ganze Aufwand, der dahinter steckt. Findet heraus, welche Güter wo benötigt werden, bestückt eure Loks mit den richtigen Waggons, stellt möglichst effektive Fahrpläne auf, erweitert eure Bahnhöfe mit Silos, Hotels oder Telegraphenmasten, wartet das Equipment und löst diverse Teilaufgaben (z.B. ein abgelegenes Kuhdorf mit der nächsten Stadt zu verbinden). Zu tun gibt es viel, weshalb eine Mission sich locker über mehrere Stunden hinziehen kann. Doch wer nicht die Lust hat, den gesamten Tag vor dem

Fernseher zu verbringen, kann – ein komplettes (!) VM mit 200 Blöcken vorausgesetzt – jederzeit zwischenspeichern.

Die Bedienung mittels Pad wurde sehr gut gestaltet und geht nach wenigen Spielminuten einfach von der Hand. Mit dem Stick bewegt ihr den Cursor auf

der Landkarte, das Digipad scrollt den gesamten Bildschirm. Um schnellen Zugriff auf die am Rand angebrachten Menüleisten zu erhalten, drückt ihr einfach den entsprechenden Button – einfach, schnell, bequem; so mögen wir das. Und wer das Glück hat, eine DC-Tastatur zu besitzen, der kann auch damit spielen, wodurch das Handling noch mal um eine ganze Ecke einfacher vonstatten geht. Doch auch im grafischen Bereich wurde einiges verbessert. So tuckern eure Loks nun durch eine schicke 3D-Umgebung, die ihr stufenlos zoomen und in 45°-Schritten rotieren dürft.

Shortcut

- 😊 tadelloso Handling
- 😊 ausgeklügeltes Wirtschaftssystem
- 😊 nette Präsentation
- 😊 speichern auch während einer Mission möglich
- 😊 Tastatur wird unterstützt
- 😊 einige verschachtelte Menüs
- 😊 manchmal etwas zu langwierig

Railroad Tycoon II – Dreamcast Edition

Wirtschafts-Sim

Features

- GP
- A
- 50/60 Hz

Entwickler: Pop Top/Tremor Entertainment

Hersteller: Take 2

Ppreis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

73% 75% 74%

SPIEL SPASS 84%



▲ Große Schritte für einen kleinen Mann. Euer Odyssee führt euch vom Heimatdorf bis zur Hauptstadt Tenochtitlan.

Aztec

Zurück in die Vergangenheit.

Lang lang ist's her, da war die Gesetzeslage noch eindeutig. 1517 Tenochtitlan: Mord, Totschlag und Ehebruch bestrafen die Azteken hart – "Tod dem Sündiger" hieß es in den meisten Fällen, so auch bei euch.

Geschichten vom Opferkult und antiken Göttern! Cryo fährt erneut die große Konvertierungsmaschine auf und übersetzt den zirka ein Jahr alten PC-Code des klassischen Point-and-Klick



▲ Allseits beliebt: Der heimische Familienkreis bietet ein gemütliches Ambiente für gemeinsame Nachmittage.

Adventures Aztec auf die PlayStation. Dabei schlüpft ihr in die Rolle der "Kleinen Schlange", eines Jägers im Aztekenreich, der eigentlich nur ungestört seinem locker-fröhlichen Leben fröhnen will. Eines Tages stören jedoch finstre Antik-

bösewichte euren ruhigen Lebensnachmittag und beschuldigen euch eines arglistigen Mordes. Von nun an übernehmt ihr die Kontrolle und seid gewillt, eure Unschuld zu beweisen. Im Myst- oder Riven-Stil klickt ihr durch fein gerenderte Standbilder, löst Rätsel und verfolgt die Geschichte. Per Handsymbol geleitet ihr den Lendenschurzträger über Wald und Wiesen, öffnet Kisten, nehmt Gegenstände auf oder spricht mit Personen.

Ach ja, eurer kulturellen Bildung wird neben dem eigentlichen Spiel auch noch Genüge getan. Schlagt in der Enzyklopädie unter diversen Stichwörtern nach, lest Erklärungen zur Aztekenzeit oder besichtigt Tenochtitlan in Mittelamerika. **AO**

Aztec
Point-and-Klick
Features
CD
A
Entwickler: Cryo Interactive
Hersteller: Cryo Interactive
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 6
Schwierigkeit: leicht
Grafik Musik Sound
69% 42% 36%

SPIEL SPASS 35%

Alex' Meinung:

■ 15 Stunden Spielzeit, eine künstlich in die Länge gezogene Storyline und nervige Ladezeiten. Betrachtet man das eigentliche Spiel (und darauf kommt es ja an), spricht alles gegen eine mittelmäßige Wertung. Lediglich die gelungene Idee mit der Enzyklopädie und den Besichtigungstouren durch das historische Ambiente korrigieren die Prozenze etwas nach oben. Ansonsten bleibt das Cryo-Adventure nur eine Mogelpackung mit guter Optik.



▲ Auf den Spuren von Speedy Gonzales. Wer jedoch die schnellste Wüstenmaus ist, bleibt abzuwarten.

ATV Power Quad Racing

TÜV-geprüfter Freizeitspaß auf vier Rädern.



Acclaim lässt einen Newcomer über die PlayStation heizen: Die Quad Racer sind mit 140 km/h am Start – bereit, über jeden Stock und Stein zu düsen.

Off-Road-Vergnügen einmal anders: Acclaim wird kreativ und schickt euch bei ATV Power Quad Racing weder mit Motorrädern noch mit Karts auf die Strecke – Quad-Vehikel sind hier das Objekt der Begierde. Die aufgemotzten "Rollstühle" lassen euch den Fahrtwind mächtig um die Ohren wehen. In den "traditionellen" Modi Quick-Race, Trophy, Time-Attack oder Championship brettert ihr durch Wald und Wiesen. Die zwölf Outdoor-Strecken schicken euch in Schnee-, Wald- und Wüstenterrains, wobei die Botanik – euch und fünf Kontrahenten – als Rennstrecke dient. Die Bikes meistern jede Unebenheit mit einfachster Steuerung ohne größere Probleme: Mehr als Gas geben und Bremsen wird nicht verlangt. Auch der Splitsceen-Zweispielmodus bleibt anspruchslos. Der simple Head-to-Head-Fight durch die Polygonfehler gestaltet sich spannungs-



▲ Im Eiskanal erkennt ihr das spielerische Desaster.

los. Die vermurkste Optik ist bei ATV noch der größte Kritikpunkt – da können auch die drei verschiedenen Kameraperspektiven nicht blenden. Lediglich der niedrige Preis lässt die Fun-Mobile nicht ganz in einer tiefen Erdspalte versinken. **AO**

ATV Power Quad Racing
Rennspiel
Features
DS
Entwickler: Clixmax
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 59 Mark
Geeignet ab: ohne Altersbegrenzung
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
39% 38% 22%

SPIEL SPASS 30%

Alex' Meinung:

■ Über Maschendrahtzäune und Knallerbensensträucher: Die Geländefahrzeuge von Acclaim sind zwar neu, das macht sie aber noch lange nicht interessant. Im Vergleich zu den Offroadracer schneiden die Quad-Vehikel deutlich schlechter ab. Technisch in allen Bereichen nicht mehr zeitgerecht, verderben euch Pixelwust und Slowdowns jeglichen Spaß. Ich empfehle, das Geld lieber für ein richtiges Bike zurückzulegen.

Hilfe!

Bitte spülen!



Hilfe!

Hilfe!

Hilfe!

Hilfe!

Hilfe!

Ladenlokal ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64



Perfect Dark PAL uncut	134,90
Pokemon Snap dt.	119,90
Track & Field dt.	114,90
ISS 2000 dt.	114,90
Winback PAL	114,90
TUROK 3 engl. PAL uncut	109,90

DREAMCAST



Virtua Tennis dt. 99,90



Vanishing Point dt. 99,90



SYDNEY 2000 dt. 99,90



HALF-LIFE dt. Ab September

Dreamcast Multinorm	499,90
Dead or Alive 2 dt.	99,90
Star Wars Racer dt.	99,90
RE Codename Veronika dt.	109,90
Disney Magical Rac. dt.	99,90
Virtua Athlete dt.	99,90
Nightm. Cr. 2 PAL uncut	109,90
Ultimate Fight.Champ. dt.	99,90
Railroad Tycoon 2 dt.	99,90
D2	vorb.
Jet Grind Radio	vorb.
KISS Psycho Circus	vorb.
Ferrari F355	vorb.

E3 Messe Video 2000
Alle Neuheiten DC / N64 / PS2
8 Stunden - VHS
59,90

weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u 18 Jahre Titel lieferbar

0201 / 777235

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

Army Men: Operation Meltdown

Alle Mann in Deckung, 3DOs grasgrüne Plastiksoldaten sind wieder los.



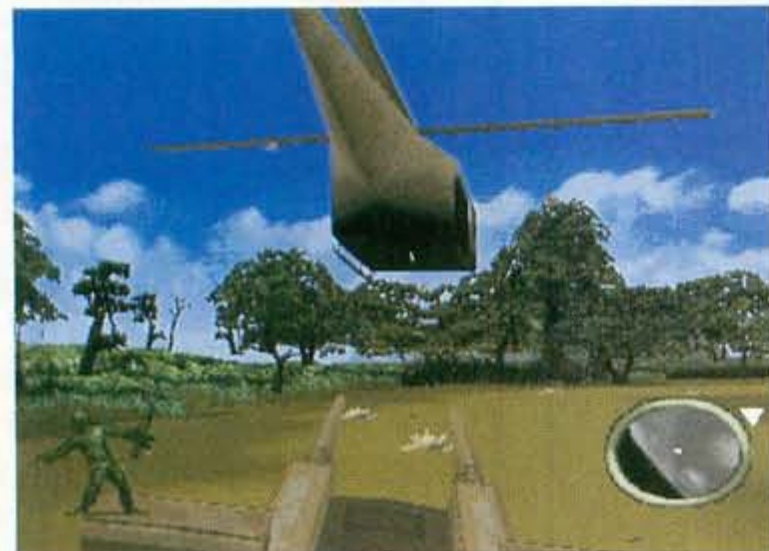
▲ Übermamt: Benutzt das Geschütz (li.) zum Gegenangriff.



◀ Plastikduell: Spieler 2 wird gerade mit dem Flammenwerfer gegrillt.

A rmy Men: Operation Meltdown (in Übersee besser bekannt als Army Men: World War) ist der direkte Nachfolger zu Army Men 3D. Wieder herrscht der Ausnahmezustand zwischen dem Heer der Grünen und dem der Braunen Plastikarmee und wieder werdet ihr als Ein-Mann-Platoon an die Front entsandt, um delicate Aufträge auszuführen.

Die Missionen, welche euch durch sechs verschiedene Terrainarten (Dschungel, Strand, zerbombte Städte usw.) führen, sind recht abwechslungsreich: Mal müsst ihr eure grünen Genossen aus der Gefangenschaft der Braunen befreien und möglichst unbeschadet zu einem Pick-Up Point bringen, wo ein Hubschrauber auf sie wartet, mal infiltriert ihr im Alleingang eine befestigte Stellung des Gegners, um wichtige Kommunikationsinstrumente mit bewährter Totalschadengarantie ein für allemal einzuäschern. Ab und zu habt ihr zudem die Möglichkeit, euch hinter das Steuer eines Fahrzeugs (Panzer, Jeep, Motorboot) zu klemmen und geschützt von Zentimeter dickem Stahl, bis an die Zähne bewaffnet und ohne Rücksicht auf Verluste durch die Pampa zu brettern. Sehr überzeugend wirkten in solchen Szenen übrigens die Rüttel-Effekte eures Dual-Shock Pads – ganz nach dem Motto: mitten drinnen statt nur dabei.



▲ Speedboat-Action: gradenlos jagen wir einen Heli.



Sönke's Meinung:

Etwas mehr technische Versiertheit und aus Operation Meltdown wäre ein überdurchschnittliches Spiel geworden – gute Ansätze sind jedenfalls zu erkennen. Neben der atmosphärischen, jedoch stark Clipping-Fehler geplagten Grafik, stößt aber besonders das träge sich-um-die-eigene-Achse-Drehen während einem hitzigen Gefecht sauer auf. Präsentationstechnisch stehen langweilige Menüs und fehlende In-Game Sprachausgabe nett gemachten FMV-Sequenzen und guten Waffengeräuschen gegenüber. Der 2-Spieler-Modus bietet wenig Neues und hat mich nur kurze Zeit gefesselt. Wer allerdings dem Army Men Charme verfallen ist, wagt einen Blick.

Geht so!
„Nur für Fans der grünen Männchen!“



▲ Im Trainingslager praktiziert ihr für den Ernstfall. Hier kommt gerade der Mörser zum Einsatz.

Shortcut

- 😊 gute Sounds und...
- 😊 Dual-Shock-Effekte
- 😞 langsam reagierende Steuerung
- 😞 durchschnittliche Optik
- 😞 viele Clipping-Fehler

Army Men: Operation Meltdown

Action



Features



- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittelschwer

Grafik Musik Sound
60% 69% 71%

SPIEL SPASS 68%

Aerowings 2 Airstrike

Top Gun lässt grüßen! Crave Entertainment steigt erneut in luftige Höhen empor.



▲ Ein richtiges Geschwindigkeitsgefühl verspürt ihr erst im Advance-Mode.

E ndlich greifen auch die Kunstflieger zur Bordkanone! Aerowings 2 drescht mit prasselndem Schussfeuer und heulenden Turbinen vorwärts. Wilde Luftschlachten lösen die eher unspektakulären Luftschleifen des ersten Teils ab.

Unter dem japanischen Titel *Aero Dancing F* durchkreiste bereits vor vier Ausgaben eine Flugsimulation unsere Importecke. Crave Entertainment werkelte lange, doch jetzt folgt endlich der westliche Vertreter unter dem *Aerowings 2 Airstrike*-Label. Während das Prequel hierzulande nur die Simulationsfreunde aus der Reserve lockte, visiert die Airstrike-Staffel eine größere Käuferschicht an. Als wichtigste Neuerung dient hierzu wohl die Bewaffnung eurer Vehikel. Bevor jedoch der nervöse Zeigefinger im Challenge Mode auf den Feuerknopf gelegt werden darf, geht's zuerst ins Training. Alle grundlegenden Steuerungseigenheiten und die gesamten Cockpitanzeigen erklärt euch eine nette Frauenstimme. Danach geht es in sieben verschiedenen Locations, die unter verschiedenen Wetterbedingungen zusammengerechnet 19 Kurse ergeben. Die Grafik ist als respektabel, aber unspektakulär zu bezeichnen. Einige Sonnenuntergänge und die gigantischen Wolkenkratzer wirken atmosphärisch, ein Großteil der Landschaft sowie die Bodentexturen bleiben jedoch trist – unbefahrene Autobahnen oder totenstille Meere sind nur Beispiele. Wollt ihr erst einmal allein eure Runden drehen, stattet ihr dem Free-Flight-Mode einen Besuch ab. Duelliert euch hier mit ein bis zwei Kontrahenten, fliegt unter Hochstraßen hindurch oder schneidet die spiegelnden Fensterscheiben der Hochhäuser nur um Zentimeter. Wer's richtig drauf hat, veranstaltet Lopings, Luftrollen oder rasante Landemanöver. Erst wenn ihr genügend Erfahrung hinter eurem Steuerknüppel habt, absolviert ihr im Taktik- oder Shooter-Mode eure Flugstunden. Beim ersteren bewältigt ihr riskante Flugmanöver, während im Shootermodus eher ein ruhiges Händchen gefragt ist. Ein Kommentator ist jederzeit mit ein paar flotten Sprüchen präsent – alle weiteren Erklärungen übernehmen die komplett synchronisierten Untertitel.



▲ Geniale Replays mit abgedreht guter Musik, auch wenn sie nicht immer zur Situation passt.



Geht so!
"Sequel ohne Berechtigung"

Alex' Meinung

Aerowings 2 ist für Fans voll in Ordnung, aber was kommt danach? Innerhalb von drei Stunden habt ihr alle Modi komplett gemeistert, alle acht verschiedenen Flieger ausgetestet und auch der Zweispielermodus ist zur Genüge ausgereizt. Eine Art Storymode wäre dringend vonnöten gewesen, aber mit den Strategie missionen und den unübersichtlichen Zweispielerduellen halten es auch hartgesottene Flieger nicht lange aus.

Shortcut

- 😊 authentische Flugsimulation
- 😊 Sprachausgabe
- 😊 coole Replays
- 😞 unübersichtlicher Zweispielermodus
- 😞 schnell durchgespielt

Aerowings 2 Airstrike

Flugsimulation



Features



- Entwickler: CRI
- Hersteller: Crave Entertainment
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
63% 80% 81%

SPIEL SPASS 64%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



▲ Diese grünen Kapseln solltet ihr unbedingt aufsammeln, um euren Luftvorrat aufzufrischen.



▲ Vermeidet es, diese braunen Blöcke zu zerstören ...



▲ ... ansonsten wird euch zur Strafe ein mächtiger Batzen Luft abgezogen.

Mr. Driller

Gestern auf'm Bau

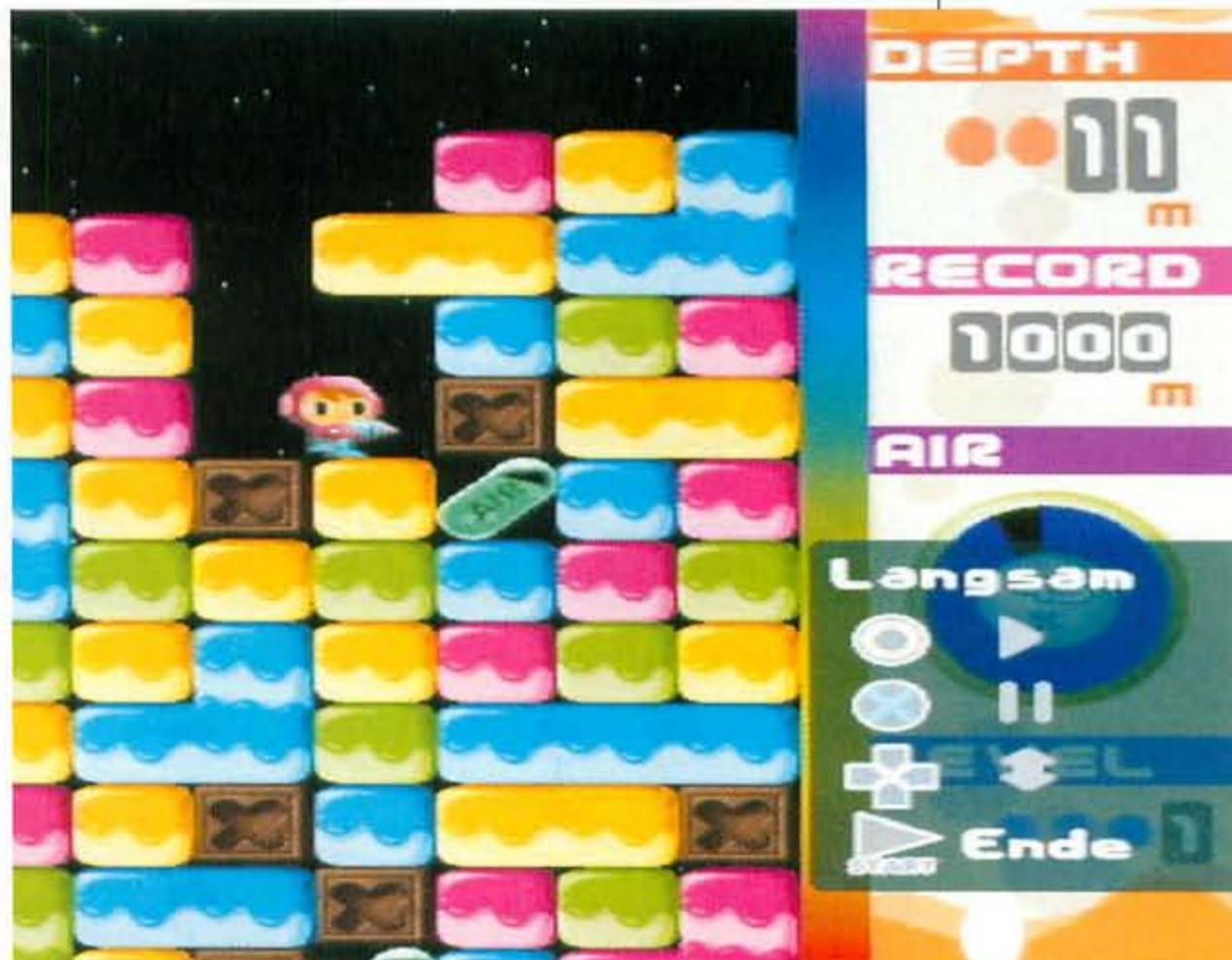
Geschicklichkeitsspiele gibt es ja wie Sand am Meer. Ob nun *Tetris* (und Klones), *Sokoban* (und Klones), *Puzzle Bobble* (und Klones) oder *Shanghai* (und Klones) – praktisch jedes Spielprinzip wurde schon bis zum Erbrechen ausgereizt. Da verwundert es eigentlich, dass findigen Programmierern immer noch irgend ein neuer Gameplay-Faktor oder eine neue Kombinationsmöglichkeit zweier bereits vorhandener Spiele einfällt ...

Bei *Mr. Driller* z.B. wurden offensichtlich die beiden Games *Tetris* (bzw. *Columns*, *Pyo Pyo* oder was auch immer) und das steinalte, aber immer noch geniale *Boulder Dash* miteinander kombiniert. Herausgekommen ist dabei ein anfangs ganz witziger, nach einiger Spielzeit aber recht lahmer und zweifelhafter Hektik-Spaß. Eure Aufgabe dabei ist eigentlich ziemlich einfach: Drillt euch mit eurem Bohrer je nach Schwierigkeitsgrad entweder 500 oder 1000 Meter gerade nach unten – egal wie. Das einzige Problem bei der Sache ist, dass ihr erstens ständig mit frischer Luft versorgt werden müsst und zweitens das abgegrabene Erdreich über euch zusammenstürzen droht. Gegen das Luftproblem helfen kleine Air-Kapseln, die immer wieder auftauchen und von euch eingesammelt werden wollen. Schwieriger wird's, darauf aufzupassen, nicht von den herunterfallenden Blöcken zerquetscht zu werden. Diese verschiedenfarbigen Quader könnt ihr mit eurem Bohrer pulverisieren, wobei meistens nicht nur ein Block verschwindet, sondern alle



▲ Im Arcade-Mode stehen euch zwei Herausforderungen zur Verfügung. Ansonsten gibt's nur noch zwei andere Spielmodi – das war's.

mit der gleichen Farbe, die direkt an dem zerstörten Block hängen. Durch das Vernichten größerer Würfel-Kollektive entstehen natürlich die in diesem Genre ach so wichtigen und beliebten Kettenreaktionen, denn die darüberliegende Masse fällt nun haltlos nach unten – kommen dann wieder mindestens vier Blöcke gleicher Farbe zusammen, lösen diese sich ebenfalls auf und so weiter und so fort. Leider lässt sich der Spaß nicht unbedingt kontrolliert spielen, denn meistens behaltet ihr nicht im Kopf, welche Steinchen nun genau knapp 500 Meter über euch liegen, um dadurch die Kettenreaktionen gezielt einzusetzen.



▲ Und was soll das nun bringen? Im Replay könnt ihr euren "Bergbau" noch mal betrachten – oder eure Freundin beeindrucken ...



Christian's Meinung:

■ Das Problem bei *Mr. Driller*: Anfangs ist man noch ganz gefesselt von dem neuartigen Spielprinzip, sobald man aber gecheckt hat, wie die Sache anzugehen ist, fehlt es ganz einfach an Abwechslung. Sich gerade nach unten zu buddeln, ist wirklich nicht schwer ... Denn *Mr. Driller* ist keines der Spiele, die ohne Level auskommen oder die man ewig spielen kann. Irgendwann kommt man am Ziel an und der Reiz, wieder von vorne zu beginnen, liegt bei Null. Da kann auch die Time-Attack-Challenge nicht mehr viel retten. Wenn ihr *Mr. Driller* unbedingt mal spielen wollt, rate ich euch, es in der nächsten Videothek für einen Tag auszuleihen.

Geht so!
„Viel zu wenig Abwechslung!“

Allzu oft kommt es vor, dass plötzlich ganz unerwartet ein tonnenschweres Gewicht von ganz oben auf eure Rübe kracht. An sich eine nette Spielidee, die aber trotz verschiedener Spielmodi nicht unbedingt länger als zwei Stunden motivieren kann – lasst es im Regal stehen.



▲ Im Time-Attack müsst ihr eine vorgegebene Zeit schlagen. Sammelt dazu alle Uhren auf.



▲ Jetzt kracht's richtig: Wer gezielt Steine zerstört, löst oft riesige Kettenreaktionen aus.



▲ Diesen Bildschirm werdet ihr sehr schnell sehen. Danach wird's ziemlich langweilig.

Shortcut

- ☺ schon wieder eine neue Spielidee
- ☺ anfangs ganz witzig ...
- ☹ ... nach kurzer Zeit aber nur noch langweilig
- ☹ zu wenig Abwechslung

Mr. Driller

Geschicklichkeit

1-2-3

Features



- Entwickler: Namco
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
63% 65% 61%

SPIEL SPASS 62%



■ Auch wenn das Design ein wenig besser ist, trifft ihr im Endeffekt auf dieselben Gegner wie in der PS-Version.

▲ Die Farbe des Lebenssaftes lässt sich von zart besaiteten Gemütern nach Belieben umfärben.



Nightmare Creatures 2

Führt das ultimativ Böse jetzt auch in High-Res seiner gerechten Strafe zu.

Shortcut

- ☹️ düsteres Gruselfeeling
- 😊 recht saubere Grafik
- 😊 sehr große Level
- ☹️ eintöniges Kampfsystem



▲ Im "Therapy"-Modus werdet ihr mit der Steuerung vertraut gemacht.

Nightmare Creatures 2
Action-Adventure

Features

GD VP A

Entwickler: Kalisto Entertainment
Hersteller: Konami
Preis: ca. 89 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
72% 77% 75%

SPIEL SPASS **73%**

Obwohl uns die PS-Version dieses Action-Adventures kurioserweise bereits vor einigen Ausgaben zum Test zugesandt wurde, sucht man sie in den hiesigen Geschäften bislang noch vergebens. Woran das liegt, konnten wir bis dato nicht in Erfahrung bringen. Unbestätigte Gerüchte lassen auf Schwierigkeiten mit Sonys interner Qualitätskontrolle schließen. Umso erstaunter waren wir also, als wir statt der endgültigen Verkaufsversion für die PlayStation auf einmal die Testversion der DC-Umsetzung in Händen hielten.

Erwartungsgemäß hat sich weder an der Story noch am Spielablauf des ersten Teils sonderlich viel geändert. Noch immer übernimmt ihr die Rolle von Herbert Wallace, den es nach Rache für die ihm von Hexenmeister Crowley zugefügten Greuelthaten dürstet. Nicht nur, dass ihr jahrelang grässliche Experimente ertragen musstet, die euch um den Verstand brachten, Crowley hat darüber hinaus seine Monsterhorden losgelassen und droht nun damit die gesamte



▲ Feuer ist nur eine von vielen Möglichkeiten, den Gegnern beizukommen.



▲ Gehirnzellen überflüssig! An der entsprechenden Stelle benutzt ihr das benötigte Item automatisch.



Gut!
„Viel Mühe hat sich Kalisto ja nicht gerade gegeben.“

Axel's Meinung:

■ Jetzt werden nicht mehr nur PC-Spiele lieblos auf das DC konvertiert, sondern auch technisch eher durchschnittliche PS-Titel. Zwar ist die grafische Darstellung zweifellos etwas detaillierter ausgefallen, doch kann dies nicht über einige Makel hinweg täuschen. So ist es zwar ein cooles Feature, mit der Umgebung interagieren zu können, doch das macht nicht immer Sinn. Ihr könnt beispielsweise manche Gegenstände zerschlagen, während ihr einen Raum später durch die gleichen Objekte einfach hindurchlaufen könnt. Besonders zuträglich ist dies für die Atmosphäre sicher nicht. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Kampfsystem, das euch keinerlei Möglichkeit gibt, einer Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen. Strategisches Vorgehen ist so nahezu unmöglich. Wer mit den oben genannten Kritikpunkten leben kann, erhält jedoch solide Action-Splatter-Ware mit leichtem Adventure-Touch und einer relativ packenden Story. Immerhin kommt die DC-Version im Gegensatz zum PS-Pendant gänzlich ohne Ladezeiten innerhalb eines Levels aus.

Menschheit zu unterjochen. Verwirrt und rasend vor Wut macht ihr euch mit einer handlichen Axt bewaffnet auf den Weg. Eure Aufgabe: dem Schrecken ein Ende zu bereiten und nebenbei eure Freundin Rachel, den einzigen Mensch, der in euren schwersten Stunden zu euch hielt, aus den Klauen der Ungeheuer zu befreien.

Insgesamt führt euch der blutrünstiger Rachefeldzug durch neun riesige Areale, die vor Fallen, riesigen Monstern und gefährlichen Zombies nur so strotzen. Da trifft es



▲ Die Finishing-Moves fallen meist besonders heftig aus und enden nicht selten mit dem Verlust sämtlicher Gliedmaßen.

sich gut, dass ihr auf eurem beschwerlichen Weg neben der bereits erwähnten Axt zwölf weitere Waffen einsammeln könnt. Leider sind gerade die effektivsten davon meist nur einmal benutzbar, so dass ihr deren Einsatz gut überlegen solltet. Doch auch nur mit der Axt ist Wallace alles andere als ein zu unterschätzender Gegner. Insbesondere, wenn er seine Gegner genug geschwächt hat und zu einem spektakulären, nicht gerade für schwache Nerven geeigneten Finishing-Move ansetzt. Neben den Zweikämpfen löst ihr vor allem vergleichsweise simple Schalterrätsel und sucht den Levelausgang. Gerade letzteres entpuppt sich trotz des recht linearen Aufbaus auf Grund der enormen Levelgröße als schwieriges Unterfangen. Der inhaltliche Fortschritt der Story wird wie bereits bei der PS-Version durch ansprechende Zwischensequenzen erzählt, wobei diese qualitativ nicht annähernd die Möglichkeiten der DC-Hardware-Power nutzen. Das gilt übrigens für die gesamte optische Präsentation, die im Endeffekt nicht sehr viel mehr als eine hochauflösendere Darstellung der PS-Grafik bietet. Zumindest in diesem Punkt wäre problemlos mehr drin gewesen.

IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELEDSCHUNGE!

HOLEN SIE
SICH JETZT IHR

GRATISHEFT!

PCPLAYER

Das Test-Magazin:
klar ■ kritisch ■ kompetent

- Knallharte Tests
- Brandheisse Exklusiv-Berichte
- Zwei fetzige CDs



**EIN
HEFT
GRATIS**

TESTEN SIE JETZT die neue PC Player gratis. 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 rund 11 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipst.

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per **Telefon 089-209 591 38**,
Fax 089-200 281 22 oder
E-Mail future@csj.de
bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung ist nur im Hinblick auf die Lieferung von PC Player Aboservice CSJ Postfach 14 02 20, 80452 München abgemacht. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 11 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, Jahresabopreis 109,20 Mark, Schüler-/Studentenpreis 93,60 Mark. 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 an den Verlag weiterzugeben.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: _____

www.pcplayer.de



DSF All Star Tennis 2000

Schmettert Ubi Soft's Filzkugel an Virtua- und Mario Tennis vorbei?

Shortcut

- 32 Spieler
- Multiplayermodus
- grottlige Grafik
- verwaschenes Handling
- nur zwei Kameraperspektiven

DSF All Star Tennis 2000

Sportspiel



Features



Entwickler: Aqua Pacific

Hersteller: Ubi Soft

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

36% 39% 38%

SPIEL SPASS 32%

Sommerzeit gleich Tenniszeit. Selten zuvor hüpfen so viele gelbe Filzkugeln gleichzeitig über N64, Dreamcast und jetzt auch

PlayStation. Zum Bundesligastart dominieren auf den Konsolen überraschenderweise die Asche- und Rasenplatz-Recken.

Die PlayStation zieht nach: Während die Konkurrenz mit Mario Tennis und Virtua Tennis zwei besonders starke Sportreferenzen im Repertoire hat, muss die Sonyplattform erst noch aufholen. DSF All Star Tennis 2000 stürmt mit offizieller Fernsehsender-Lizenz und acht namhaften Tennisspielern herbei und drängelt sich noch kurz vor Heftabgabe in die Testecke.

Dumm: Wahrscheinlich wäre der Verkauf ohne vorliegende Testergebnisse besser verlaufen. Doch für die bittere Notbremse sind wir schließlich da. Das Betreten des Courts erinnert eher an die Pixelhöhle, als an einen Tennisplatz.

Hilfe!

Alex' Meinung:

Die dritte gute Tennisschlacht in Folge? Sicherlich nicht! Dazu verliert DSF All Star Tennis 2000 im Bereich Grafikpracht und Gameplay rigoros den Boden unter den Füßen. Nur acht Berühmtheiten, eine Frechheit von Intro und keinerlei Dauerspaß fördernde Elemente. Tennisliebhaber kramen entweder das N64 hervor, oder legen sich schleunigst ein Dreamcast zu. Auf der PlayStation gibt es im Filzkugelgenre derzeit nichts zu holen.

► Ob Sand, Hallenboden oder Gras, ein unterschiedliches Ballverhalten gibt es nicht.

▼ Während ihr schon euren Aufschlag dem Widersacher entgegenschmettert, klopft sich dieser noch gemütlich den Sand von den Schuhen.



Zu dürrtig sind die Spieleranimationen, zu unscharf und verwaschen zuckelt die Optik durch das DSF Programm. Die Stadien und Protagonisten präsentieren sich viel zu winzig,

woran die läppischen zwei Kameraperspektiven ebenfalls nichts ändern. Gerade im Vergleich zur systemübergreifenden Konkurrenz weist Ubi Soft außerdem erhebliche Schwächen in Bereich Handling und lizenzierter Teilnehmer auf. Von den 32 Profis sind sage und schreibe 24 frei erfunden. Lleyton Hewitt, Richard Krajicek, Todd Martin, Conchita Martinez oder Gustavo Kuerten gehören noch zu den bekanntesten Lizenzakteuren. Sie duellieren sich in zehn verschiedenen Turnieren vom ersten Slice bis zum letzten Top Spin. Trotz ansehnlicher Schlagvielfalt (Smash, Back Spin, Volley usw.) wird die Prozentwertung beim gelben Softballgebolze auch nicht mehr nach oben gekitzelt – wen wundert 's!

AO



DSF Surf Riders

Die einen surfen im Internet, die anderen auf der PlayStation.

Shortcut

- cooles Intro
- nette Wellenoptik
- irgendwann hat man den Dreh raus
- extrem steile Lernkurve
- laue Präsentation
- Trial-and-Error-Prinzip

DSF Surf Riders

Surf-Simulation



Features



Entwickler: Sunsoft

Hersteller: Ubi Soft

Preis: 59,95 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

55% 68% 45%

SPIEL SPASS 58%

Mutig, mutig. Während immer mehr Publisher versuchen, im hart umkämpften Markt der Skate- und Snowboard-Spiele Fuß zu fassen, wagt sich Ubi Soft an das erste Surf-Spiel für die PlayStation.

Bevor ihr jedoch mit den Meeresgewalten eins werdet, müsst ihr euch für einen von fünf durchtrainierten Wellenreitern (zwei Mädels, drei Sunnyboys) entscheiden. Leider besitzen unsere Protagonisten Cindy, Nancy, Fender, Alan und Jack keine unterschiedlichen Fähigkeiten und sind obendrein noch fiktive Gestalten aus den Köpfen der Game-Designer. Bekannt sind immerhin die Marken der fünf zur Auswahl stehenden Surfbretter, die sich jeweils in den Merkmalen Beschleunigung, Drehen und Sprung unterscheiden.

Damit ihr anfangs vor den Augen der Punktrichter keine allzu schlechte Figur abgibt, solltet

ihreuch zuerst am Freesurf-Modus versuchen. Hier trainiert ihr ohne Zeitlimitierung und verunsichernden Wettbewerbsdruck. Wer die grundlegenden Manöver wie das Paddeln und Aufstehen auf dem Brett, Aerials (Sprünge), Off the Lips (enge Drehungen) und das Fahren in der Pipeline (im Wellentunnel) verinnerlicht hat, wagt sich an den World Challenge-Cup Modus. Hier treten jeweils vier Charaktere in drei sogenannten Heats (Läufen) gegeneinander an. Platziert ihr euch im Qualifizierungs-Heat unter den ersten drei, geht's weiter zum Halbfinal-Heat und von dort schließlich ins Finale. Zum Ausführen von Moves habt ihr einen Zeitrahmen von zwei Minuten. Eure Leistung wird nach den Kriterien "Länge des Ritts", "Menge der aufgewirbelten Gischt", "Höhe und Anzahl von Drehungen bei Sprüngen" und "Zeit, die ihr in einem Wellentunnel surft" bewertet.

CS



▲ Bravo! Noch halten wir uns gut im Wellentunnel. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren.



▲ Noch haben wir 39 Sek. Zeit, einen weiteren Aerial an diesen 227°-Right-Spin zu knüpfen.

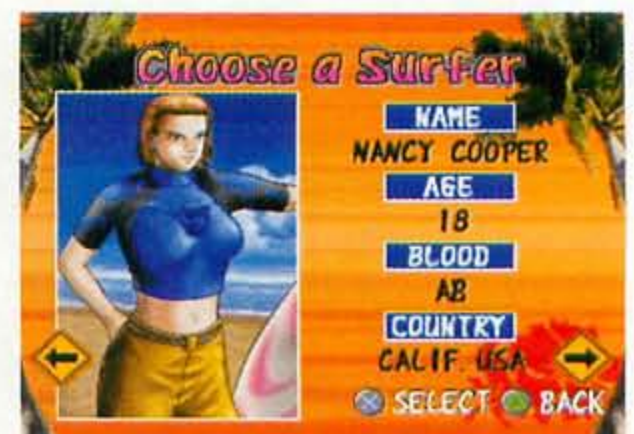
► Die Qual der Wahl: Jeder der fünf verschiedenen Wellentypen erfordert ein anderes Brett unter den Füßen.



Geht so!

Sönke's Meinung

Eine halbe Ewigkeit hat es gedauert, bis ich mit der sehr sensibel reagierenden (nur digitalen) Steuerung und dem Timing, welches oft sekundengenau stimmen muss, zurechtgekommen bin. Nur wer stahlharte Nerven bewahrt, wird auf Dauer mit Spaß statt Frust belohnt. Hinsichtlich der Präsentation und des Umfangs hätten sich die Entwickler ruhig etwas mehr Mühe geben können: Die Menüführung ist grobpixelig, die Musik auf Dauer etwas dröge, ein Tutorial vermissen wir genauso wie einen Mehrspieler-Modus, zusätzliche Strände, Surfer und Boards.



▲ Gott sei Dank surft die gute Nancy aus Kalifornien nicht so grimmig, wie sie guckt.



▲ Leider unterstützt *Caesars Palace* nicht die VGA-Box, so dass ihr auf eurem Computermonitor keine schnelle Pokerrunde einlegen dürft.

Caesars Palace 2000

Spielsucht ist eine Krankheit, oder?



Die Millennium Gold Edition jetzt auch für DC. Doch um es schon einmal vorwegzunehmen: Unterschiede zur PlayStation-Version sucht ihr mit der Lupe.

Caesars Palace, ein Spiel irgendwo zwischen Himmel und Hölle. Während Geizhalse sich freuen, ihr Geld nur virtuell zu verprassen, nörgeln Casinoliebhaber über Sinn und Zweck eines solchen Games. Die Sammlung mehr oder weniger interessanter Spielhallenabteiler (Roulette, Poker, Black Jack) präsentiert sich spartanisch ohne Schnörkelien oder zusätzliche

Grafikpower – ob auf PlayStation oder Dreamcast ist Jacke wie Hose. Allein oder mit bis zu drei Freunden zockt ihr um die Wette – immer ein waches Auge auf den Kontostand gerichtet. Regelkonform nachgebildet, verläuft ein Spiel bei *Caesars Palace* genau wie im richtigen Casino – ihr geht rein, spielt und verliert eure Moneten. Auf der Konsole dagegen flimmern die Kartenspiele, Slot-Machines und Würfel-Games steril über den Screen und wirken eher trist als anspornend. Garantiert lehrreich: Die (englischen) Bildschirmtexte klären euch über das Regelwerk der Casinospiele auf, so dass ihr für den nächsten Stammtischabend gewappnet seid. Ein nettes Beisammensitzen mit

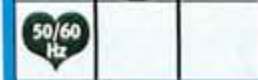
Freunden ist dem Game jedoch auf alle Fälle vorzuziehen. Die Entwickler Runecraft schaffen es zu keinem Augenblick, attraktive Unterhaltung zu präsentieren, auch wenn viele kleine Spiele implementiert sind. **AO**

Caesars Palace 2000

Glücksspiel

1 → 1 → 1 → 1 → 1

Features



- Entwickler: Runecraft
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 99 Mark
- Geeignet ab: 21
- Schwierigkeit: entfällt

Grafik Musik Sound
51% 49% 33%

SPIEL SPASS 44%

Alex' Meinung:

Wie bereits vermutet, gleicht die PSX-Version der Dreamcast-Variante wie ein Ei dem Anderen. Lediglich ein 60 Hz Modus und kürzere Ladezeiten unterscheiden die Systeme. Mehr gibt das Spielprinzip einfach nicht her. Über Sinn und Zweck dieses Genres wollen wir nicht streiten, ein abenteuerlicher Besuch im realen Casino bietet jedoch weitaus mehr an Atmosphäre und Spielspaß – vorausgesetzt, ihr seid schon 21 Jahre alt.

Naja!



▲ Einkreist! Wer diesem Bösewicht nun die Meinung geigen darf, müsst ihr unter euch ausmachen.

Crisis Beat

Mit Tritten und Fäusten gegen Unrecht und Halunken!

Verbrecher, ahoi! Schon Sandra Bullock erledigte in ihrem Kinoflop "Speed 2: Cruises Control" auf einem Kreuzfahrtschiff böse Terroristen. Nun seid ihr auf dem Luxusliner "Princess of the Fearies" an der Reihe.

Back to the roots. *Crisis Beat* bringt das alte *Final-Fight*-Spielprinzip zurück auf die Mattscheibe. Bekämpft allein oder zu zweit eine Übermacht von Terroristen, die euren Feriendampfer in ihrer Gewalt haben. Im 3D-Gewand scrollt das Geschehen horizontal von links nach rechts. Die euch kontinuierlich entgegenströmenden Gegnerscharen gilt es mit harten Tritten, vernichtenden Faustschlägen und allerlei Spezialmoves niederzumachen. Vier japanisch angehauchte Animé-Charaktere prügeln sich dabei über und unter Deck. Zur Hilfe nehmen dürft ihr jegliche Accessoires, die das Ambiente hergibt. Ob mit Stühlen oder Sonnenschirmen – verdrescht die Widersacher ordentlich! Ein "Lock-On Counter"-System erleichtert eure Arbeit. Der lineare Spielaufbau ist aufgelockert mit In-Game-Videosequenzen. Wird's mit der Zeit alleine zu öde, geht ihr mit einem Kumpel weiter auf Prügeltournee. Am Ende jeden Levels trifft ihr monströse Bosse an, gegen die Eiji, Julia, Keneth oder Feisu sich behaupten müssen. Leider könnt ihr trotz vier Protagonisten nicht mit Multipad zur Tat schreiten. **AO**

► Im Dunkeln ist gut munkeln: Mit ein paar harten Fußtritten redet Keneth diesem Widersacher jegliche Alarmierungsversuche aus.

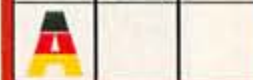


Crisis Beat

Beat'em-Up

1 → 1 → 1 → 1 → 1

Features



- Entwickler: Studio 3
- Hersteller: Virgin
- Preis: 89,95 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
54% 60% 57%

SPIEL SPASS 66%

Alex' Meinung:

Button Smashing wie in den guten alten Tagen. *Final Fight*, *Dynamite Cop* oder *Streets of Rage* lassen grüßen. Das Spielprinzip ist simpel, bereitet aber ungemain Freude. Besonders mit den herumliegenden Objekten zeigt ihr den Terroristen, wo der Hammer hängt. Insbesondere zu zweit macht ihr euch ein paar nette Stunden. Unter dem Strich stört jedoch die unzeitgemäße Grafik und der fehlende Dauerspaß. Nachdem *Crisis Beat* zweimal durchgespielt wurde, verschwindet das Game wieder im Schrank – drei Tage ausleihen macht da schon mehr Sinn!

Gut!

T.G. COMPUTER

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

DREAMCAST IMPORTE USA

Spcc Ops	129,95.-
Draconus	149,95.-
Virtua Tennis	129,95.-
Rainbow Six	149,95.-
Sega GT	129,95.-
The Ring	139,95.-
Nightmare Creatures II	149,95.-
Deep Fighter	139,95.-
WWF Royal Rum.	139,95.-
Sydney 2000	139,95.-
D2	139,95.-
World Series Baseball	149,95.-
Hidden & Dangerous	149,95.-

DREAMCAST VORBESTELLUNG

Ferrari 355	149,95.-
NFL 2kl	149,95.-
MTV Sports: Skatebo.	139,95.-

PSX IMPORTE USA/JAPAN

Alien Resurrection	129,95.-
Legend of Mana	129,95.-
Koudelka	129,95.-
Tenchu 2	129,95.-
Countdown Vampires	129,95.-
Duke Nukem:Plan.of.Bab	129,95.-
Chrono Cross	139,95.-
Nightmare Creatures II	129,95.-

PSX IMPORTE USA/JAPAN

Danger Girl	109,95.-
Star Trek:Invasion	129,95.-
Parasite Eve II	129,95.-
Dino Crisis II	129,95.-

Bei uns NEU Onlineshopping.
24 h Bestellservice.

Händleranfragen erwünscht!
Fax: 0 70 41-78 93



www.gameshop4u.de

Über 4300 Artikel für PS, PS2, DC, N64, GB(C), DVD Videos und Merchandise online bestellen!

Dreamcast

NHL2K	99.95 DM
Virtua Tennis	99.95 DM
u.v.m	

Playstation

P.Eve 2	89.95 DM
TOCA WTC	89.95 DM
u.v.m	

Playstation2 nur 839,- DM

Jetzt dt. Grundgerät vorbestellen!
Voraussichtlich lieferbar ab
24.11.2000.

Machen Sie mit bei unserem
Playstation 2 Gewinnspiel! Mehr
dazu auf unserer Homepage!

Fordern Sie unsere Preisliste an!

GAMESQUARE VERSAND
Sonnenstr. 14
85 405 Nandlstadt
http://www.gameshop4u.de

Magical Drop

Blasen, Diamanten, Ballons, Steine, Bohnen...



Was um alles in der Welt sollen wir denn noch stapeln, schichten, ordnen, zerbröseln und zerplatzen? Nein, eigentlich wollen wir das ja gar nicht wissen. Wie dem auch sei, in *Magical Drop* sind es mal wieder Ballons, die wir vom Bildschirm räumen müssen.

Wie in *Puzzle Bobble* steht unser Charakter am unteren Bildschirmrand; kann diesmal allerdings frei nach links oder rechts bewegt werden. Um die Balloons, die langsam von oben nach unten rutschen, zu zerstören, müssen immer mindestens drei der gleichen Farbe in einer vertikalen Linie zusammengebracht werden, wodurch diese und alle angrenzenden Ballons der gleichen Farbe vom Bildschirm verschwinden. Neu ist nur, dass wir nun nicht von unten nach oben schießen, sondern mit einem Fang-Strahl bereits bestehende Blasen von oben nach unten ziehen und an einer anderen Stelle wieder nach oben schießen – Umschichten heißt die Devise. Damit das Ganze nicht so schnell langweilig wird, gibt's wieder verschiedene Spielmodi wie Survival, Story oder Puzzle, in dem eine vorgegebene Konstellation an Blasen mit einer bestimmten Anzahl von Zügen zu pulverisieren ist. Alles in Allem keine sehr aufregende Sache.



Im Story-Modus dürft ihr euch von doofen Dialogen zumüllen lassen.

Shortcut

- ☺ schön langsam fällt uns dazu echt nichts mehr ein – das Übliche halt ...
- ☹ viel zu hektisch
- ☹ wird schnell langweilig
- ☹ wie immer: billige Grafik

▲ Juhu! Mit dem Pegasus können wir ein Feld weiter laufen.

◀ Mega-Explosion: Leider könnt ihr in der Hektik Kettenreaktionen kaum gewollt auslösen.



Christian's Meinung:

Die Idee an sich mag ja ganz interessant klingen, in der ganzen Eile wird's aber schnell zum undurchschaubaren Chaos – die Ballons rutschen einfach viel zu schnell nach unten. Den ersten Teil des Games könnt ihr getrost vergessen, lediglich der dritte Teil auf der zweiten CD macht dank Story-Modus wenigstens im Zwei-Spieler-Modus für kurze Zeit Laune. Wer diesen Monat unbedingt einen Puzzler braucht, kann ja mal reinschauen, ich persönlich warte immer noch auf einen richtig guten Vertreter dieses Genres.

Magical Drop

Geschicklichkeit
 Features
 DS, CD, MC, A

Entwickler: Data East
 Hersteller: Swing Entertainment
 Preis: 69,95 DM
 Geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 57% 55% 51%

SPIEL SPASS 59%

Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1

Sechs Spielhallen-Klassiker vereint auf einer glänzenden GD.

Defender, Joust, Robotron – Namen, die bei vielen von euch wie Musik in den Ohren klingeln müssten. Wie es sich für ein wirtschaftlich denkendes Unternehmen gehört, versucht Midway nun, diese Titel Nostalgikern im 6er-Pack auf Dreamcast schmackhaft zu machen.

Besprechen wir die Titel in alphabetischer Reihenfolge. Kandidat A: *Bubbles* – ganz klar das unbekannteste Spiel der Sammlung. Ihr verkörpert einen Wassertropfen, den ihr in einem Waschbecken umherbewegen könnt. Ziel ist es, so viele der im Becken verteilten Krümel, Ameisen und Schmutzpartikel wie möglich aufzusaugen, bevor sie im Abfluss verschwinden. Erfolgreiches "Aufsaugen" führt dazu, dass ihr immer größer werdet. Ab einer bestimmten Größe könnt ihr dann durch den Abfluss ins nächste Level verschwinden bzw. vorher noch die ansonsten tödlichen Schwämme und Bürsten in selbigen schubsen, was nochmal zusätzlich Punkte gibt. Kandidat B: *Defender 1 und 2* – beides zeitlose Klassiker. Mit einem Raumschiff jettet ihr über zahlreiche Planetenoberflächen, um eure Landsleute aus den Fängen böser Aliens zu befreien. Ist ein Entführer-Alien erst einmal vernichtet, gilt es, das auf die Planetenoberfläche fallende Menschlein vor dem Aufprall zu retten. Wurden alle Aliens in einer Stage zerbröseln, geht's weiter zur nächsten und nächsten und nächsten ... Kandidat C: *Joust* – der Liebling vieler Oldielover. Auf dem Rücken eines Straußenvogels sitzend, flattert ihr umher, um von Greifen getragene Ritter im wahrsten Sinne des Wortes "vor den Kopf zu stoßen", wodurch sich diese in Eier verwandeln, die euch wiederum Punkte beschern. Wer zu lange fackelt, muss sich außerdem mit fliegenden Urzeitvögeln herumschlagen. Viele Level warten ... Kandidat D: *Robotron 2084*. Eure Aufgabe besteht darin, die letzte Menschenfamilie dieser Erde vor den bösen Robotrons zu schützen. Um ein Level zu meistern, müsst ihr alle umherwuselnden Bösewichte mittels eurer Waffe unschädlich machen, Bonuspunkte gibt's fürs Retten hilfloser Erdenbürger. Kandidat E: *Sinistar* – Asteroids für Profis. Ihr flitzt durchs All und müsst Asteroiden unter Beschuss nehmen, welche alsdann zielsuchende Bomben freigeben. Diese dienen dazu, die heimtückische Macht Sinistar zu vernichten, welche in jedem Level Schrottteile zusammenwachsen lässt, um Gestalt anzunehmen.



Geht so!

„Nur für Retro-Fans!“

Sönke's Meinung:

Wer schon damals sein gesamtes Taschengeld in den nimmersatten Münzschräkten dieser Spielautomaten verloren, wird eine Zeit lang Spaß an Midways Spielesammlung haben – immerhin könnt ihr nun u.a. vor jedem Spiel festlegen, mit wie vielen Leben etc. ihr euch in die verschiedenen 8-Bit-Abenteuer stürzt. Alle anderen warten auf den Tag, an dem mehrere Duzend dieser Klassiker aufgepeppt mit multimedialen Inhalten (z.B. Interviews mit den Programmierern usw.) ihren Weg auf die Datenspur heutiger Massenmedien finden. Für den geforderten Preis bekommt der Spieler meiner Meinung nach einfach zu wenig.

Shortcut

- ☺ Zahl der Leben etc. einstellbar
- ☺ 6 Oldies in Reinstform
- ☹ nicht mehr, nicht weniger
- ☹ keine Arcade-Stickunterstützung

Midway's Greatest Arcade Hits Vol. 1

Oldiesammlung
 Features
 CD, A, MC

Entwickler: Williams/Midway
 Hersteller: Konami
 Preis: 69,80 DM
 Geeignet ab: 6 Jahre
 Schwierigkeit: variiert

Grafik Musik Sound
 5% 10% 10%

SPIEL SPASS 55%



▲ Bubbles



▲ Defender



▲ Joust



▲ Robotron 2084



▲ Sinistar



▲ Der Auswahlbildschirm

World Disney World Quest: Magical Racing Tour

Eidos bleibt dem DC treu und konvertiert brav diesen PS-Fun-Racer.

Chip und Chap, Disneys bekannte Backenhörnchen (bei uns als A-Hörnchen und B-Hörnchen bekannt), haben mal wieder Mist gebaut.

Tollpatsch Chap fiel eine Erdnuss in die sagenumwobene Feuerwerksmaschine, die jeden Abend für den fantastischen Feuerzauber über dem Magical Kingdom Park verantwortlich ist.

Mit einem lauten Knall zersprang die Maschine in ihre Einzelteile, die nun über die verschiedenen Themenparks verstreut sind. Damit die Besucher nun aber auch in dieser Nacht ein tolles Feuerwerk bestaunen können, müsst ihr euch für eine der zehn Spielfiguren entscheiden (drei weitere freispielfähig) und versuchen, durch das Gewinnen jedes Rennens die Teile wieder zu beschaffen. Gerast wird auf neun liebevoll designten Strecken (plus einer Bonusstrecke), die

Sönke's Meinung:

Gut!

■ **WDWQ: MRT** ist auch auf Segas Dreamcast ein solider Fun-Racer mit sehr guter Steuerung, toller Musikuntermalung, detailverliebtem Trackdesign und flotter, kunterbunter Optik – zumindest im Einspieler-Modus. Spielt ihr zu zweit, müsst ihr auf Hintergrundgrafiken verzichten, im Vierspieler-Modus erwarten euch zudem gar unschöne Pop-Ups, kurze Sichtweiten und eine reduzierte Spielgeschwindigkeit. Was mich allerdings viel mehr frustet, ist der anfangs recht knackige Schwierigkeitsgrad, der besonders die jüngeren Spieler, auf die dieses Produkt ja eigentlich abzielt, abschrecken dürfte. Für ausdauernde Fun-Racer-Cracks aber allemal anspielsenswert.

► Die Homing-Nuss trifft perfekt und wirbelt unseren Vordermann durch die Luft.



▲ Habt ihr ein Rennen zweimal gewonnen, gilt es pro Strecke acht goldene Pokale zu finden.

sich thematisch an bestimmten Attraktionen aus Disney World orientieren. Während ihr also durch die Täler des Big Thunder Mountain donnert oder die gigantischen Wasserrutschen von Blizzard Beach hinab saust, haltet ihr eure Mitstreiter dank verschiedener Power-Ups, wie zum Beispiel zielsuchende Nüsse, lähmende Froschzauber oder Schleudertrauma verursachende Teetassenminen in Schach.

Eure Siegchancen erhöht ihr dadurch, dass ihr zahlreiche Beschleunigungstreifen und versteckte Abkürzungen gezielt nutzt. Neben Wettfahrten auf den Standardstrecken müsst ihr auf drei Bonusschauplätzen beim Aufsammeln von 30 Münzen euer fahrerisches Können unter Beweis stellen.

CS



▲ Beim DC-exklusiven 4-Spieler-Modus geht die Framerate leider etwas in die Knie, außerdem müsst ihr auf Grafikdetails verzichten.

Walt Disney World Quest
MAGICAL RACING TOUR

Shortcut

- Original Themenpark-Musik
- bekannte Locations
- feines Streckendesign
- gute Steuerung
- Grafik hinkt im 4-Spieler-Modus
- ziemlich schwer

World Disney World Quest: Magical Racing Tour

Fun Racer

1 2 3 4

Features



- Entwickler: Crystal Dynamics/Prolific
- Hersteller: Eidos Interactive
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
69% 80% 78%

SPIEL SPASS 75%

PSone VERLOSUNG



Wie lauten die diesjährigen Weltmeister (Street & Vert) der Skateboard WM in Dortmund?

1. Preis: 1x PSone + 1x PS-Skateboard (streng limitiert und NICHT im Handel erhältlich) + 1x Grind Session
2. – 5. Preis: je 1x Grind Session + 10 abgefahrene FingerSkates (der Renner schlechthin)



Die richtige Antwort schickt ihr an: Future Verlag ■ Redaktion Video Games ■ Stichwort: "Grind Session" ■ Rosenheimer Str. 145 h ■ 81671 München ■ Einsendeschluss: 6. Oktober 2000
Mitmachen kann jeder, außer Mitarbeiter von Sony und des Future-Verlags. Ebenfalls ausgeschlossen ist natürlich der Rechtsweg.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Shortcut

- XXL-Deluxe-Animationen
- Innovatives Konter-Feature
- mehrstöckige Kampf-Arenen
- jetzt mehr Kostüme und Stages
- ultraschneller Tag-Team-Modus
- hottest Fighting Chicks
- minimale Ladezeiten
- nur ein Dutzend Kämpfer
- schwacher Soundtrack

Dead or Alive 2

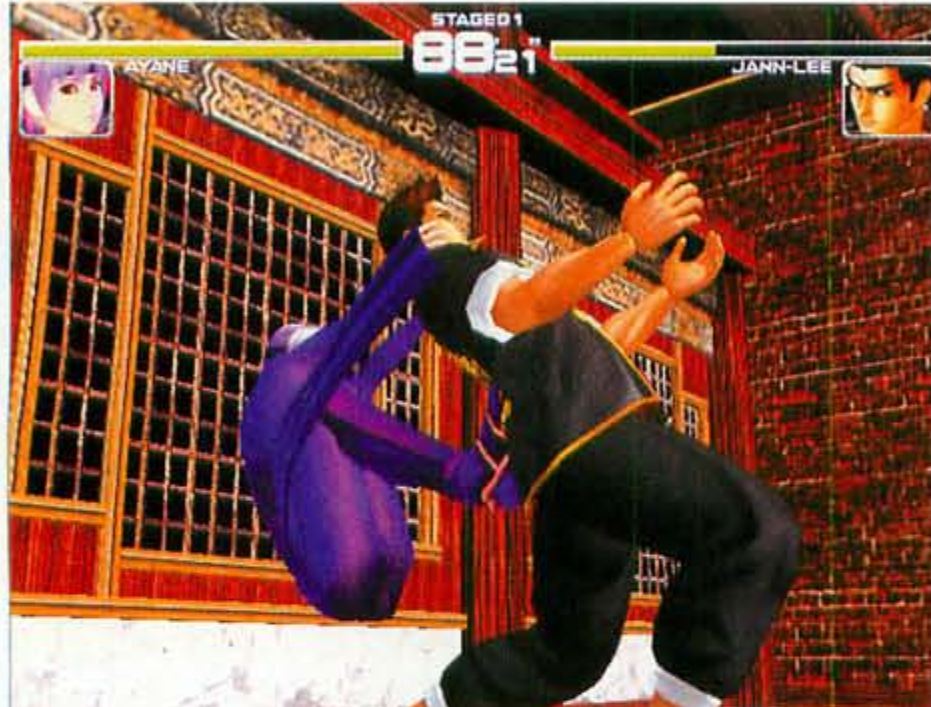
3D-Beat'em-Up
i → i i i i i

Features

GD	VP	
A		
50/60 Hz		

■ Entwickler: Team Ninja/Tecmo
 ■ Hersteller: Acclaim
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 93% 68% 79%

SPIEL SPASS 89%



▲ Einmal Rückenmarkmassage von Ayane bitte! Die Martial-Arts-Moves sind zum Teil richtig artistisch und absolut atemberaubend.



▲ Double Attack: Durch Tag-Combos zerlegt ihr den Kontrahenten in seine Einzelteile.

Dead or Alive 2

Wie im Editorial der VG 6/2000 versprochen hier der Nachtest der endgültigen DoA2-Version.

Ihr erinnert euch: Vor vier Ausgaben hatten wir unseren dicken vierseitigen *Dead or Alive 2*-Test noch eigenhändig zurückgepfiffen, weil Acclaim kurz vor Redschluss das Erscheinungsdatum nach hinten verlegte. Grund: Viele, viele Nachbesserungen. Ob es tatsächlich was gebracht hat, erfahrt ihr nun endgültig.

Bevor wir aber auf die Details der Nachbesserung eingehen, zunächst einmal ein Resümee der herausragenden Eigenschaften, die uns damals schon die Tafel mit der Traumnote 89 zücken ließen. Die butterweiche Modellierung der Charaktere, die unglaublich flüssigen, lebensechten Animationen und die nahezu perfekte Fighting-Engine sind ein Hochgenuss für Genre-Fans. Dabei spielt sich *DoA2* dank simpler Button-Belegung mit je einem Punch-, Kick-, Konter- und Wurf-Button ebenso genial einfach wie einfach genial. Vor allem das Konter-Feature, das die Mädels mit den wogenden Oberweiten geschickt gegen sich selbst oder die Jungs einsetzen, hat's in sich. Jeder Angriff kann mit bildhübschen Martial-Arts-Manövern bei richtigem Timing optimal gekontert werden und zieht mächtig Energie ab - soviel, dass selbst die ungestümsten Angreifer sich bald darauf besinnen, es auch zu erlernen.



▲ Die grün markierten Haltegriffe und Konter kosten am meisten Energie.

Besonders cool: Der Tag-Team-Modus, in dem sich bis zu vier Spieler im rasanten Wechsel die Birne weich klopfen. *Dead or Alive*-Experten nutzen dazu sowohl die explosiven Wände als auch die zahlreichen Stage-Ergänzungen: Ihr dürft den Gegner beispielsweise durch Fenster, über Abgründe hinweg oder die Treppen hinunterprügeln, was aber alles zusätzlich Energie kostet.

„Wo blieben bloß die versprochenen zusätzlichen Kämpfer?“

In puncto Stages hat Acclaim jetzt nachgebessert. Es gibt nun auch in der DC-Version einige der bis dato exklusiven Arenen der PS2-Version und die Zahl der Verzweigungen von den Haupt-Kampfplätzen wurde ebenfalls leicht erhöht. Dazu kommen noch eine Hand voll neuer Kostüme - fertig ist das Projekt *Dead or Alive 2*-Optimierung. Hmm - hatte Acclaim nicht immer vollmundig von neuen Kämpfern und Spielmodi gesprochen? Na ja, die wären auch mehr als verwunderlich gewesen: So schnell zaubert



▲ Oops: So solltet ihr nicht in die Hände von Wrestling-Ass Tina fallen...



Ralph's Meinung

■ War das jetzt notwendig? Die deutschen Prügel-Fans mussten für eine Handvoll kosmetische Änderungen nochmal satte vier Monate auf den Release dieses Beat'em-Up-Hammers warten. Wir waren auch ziemlich gespannt, und dann das: Ein paar neue Kostüme (jetzt vier pro Fighter), neue Stages mit Abzweigungen, durch die man hindurchgeprügelt werden kann - das war's. Wo blieben bloß die versprochenen zusätzlichen Kämpfer? Nein, dafür bekommt das Spiel den einen wichtigen Spielspaß-Prozentpunkt für die Platin-Classik-Hürde nicht von uns verliehen. Da hätte schon ein bisschen mehr passieren müssen. Was wir dieser verbesserten Version zugestehen, ist - aufgrund des gebotenen Mehrwerts - ein Sprung in der Grafik-Wertung von 92 auf 93 Prozent. Vom ganzen Nachbesserungs-Hickhack abgesehen, stellt *Dead or Alive 2* aber nach wie vor zusammen mit *Soul Calibur* die 3D-Beat'em-Up-Referenz auf DC dar, die man sich schon aufgrund des phantastisch simplen und doch effektiven Konter-Features, der phaten Animationen, der heißen Babes und des Tag-Team-Mode mit Turbo-Feature unbedingt besorgen muss.

man schließlich keinen perfekt zu den anderen passenden Newcomer aus dem Hut. Genau das ist es nämlich, was das Tecmo-Game von der Namco-Konkurrenz unterscheidet, die zwei- bis dreimal so viele Charaktere, motivierende World Tour Modi, witzige Bonus Games, viele erspielbare Artworks, Render-Theater und dergleichen mehr bietet. Aber was soll's: Die Quintessenz, auf die es ankommt, bleibt der Spielspaß und der ist bei *DoA2* in Hülle und Fülle vorhanden. Schade nur, dass es an quantitativen Aspekten etwas mangelt, die den Spieler auch solo länger bei der Stange halten. Bei Multiplayer-Sessions gibt's sowieso kein Halten mehr.

RJK



Preis-Hit

RC de Go

Micro Machines Klon mit Suchtfaktor?

Im Rausch der Spielzeugautos: Acclaim lässt erneut die Kinderautos über den Bildschirm trudeln.

Adaptionen des klassischen *Micro Machines*-Spielprinzips waren rar. Erst die Miniaturräder von *Re-Volt* und seinem Nachfolger *R.C.: Revenge* zeigten uns, dass es die Modellautos überhaupt noch gibt. Mit *RC de Go* legt Acclaim das 3D Gewand ab und geht mit ihren funkgesteuerten Kleinstvehikeln auf direkten *Micro-Machines*-Konfrontationskurs.

Ihr betrachtet das Geschehen klassisch aus der Vogelperspektive: Auf abgesteckten Strecken fighten die Kleinracer um die Krone des Schnellsten. Das digitale Steuerkreuz herrscht hierbei ausnahmslos über die Wagenkontrolle und neben Gasgeben, Bremsen und dem fehlerfreien Manövrieren gibt's weiter nichts zu beachten. Rasant schliddert ihr



▲ Selbstverständlich könnt ihr eure Vehikel tunen und aufmotzen.

► Mit 22 Stundenkilometern auf und davon.

durch die Rundkurse – Abzweigungen sucht ihr vergebens. Dazu fehlt euch jedoch auch die Zeit, weil immer der Blick auf das Verfolgerfeld zu richten ist.

Blöd: Die Kontrahenten fahren manchmal so stark, dass ihr trotz fehlerfreiem Fahrstil überrundet werdet – da sind Wutausbrüche vorprogrammiert! Doch normalerweise leben solche Fun-Racer ja nicht vom Single-Player-Modus allein, sondern bereiten erst mit zwei, vier oder gar acht Mitspielern richtig Freude. *RC de Go* geht so weit leider nicht und bietet ohne Multiplayer-Modus viel zu wenig Abwechslung – auch wenn der Preis recht ansehnlich ist.



▲ Allein auf weiter Strecke. Leider haben die Programmierer einen Zweispielermodus vergessen, so dass der Racer nur halbsoviel Spaß macht.

Shortcut

- ☺ unschlagbares Spielprinzip
- ☺ flottes Spielgeschehen
- ☹ teilweise zu undurchsichtige Kameraperspektiven
- ☹ kein Multiplayer-Modus
- ☹ keine Analogsteuerung
- ☹ einfallsloses Streckendesign
- ☹ keinerlei Streckenextras

RC de Go

Fun-Racer

Features

- CP
- US
- MC

Entwickler: Taito
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 59 Mark
Geeignet ab: ohne Altersbegrenzung
Schwierigkeit: schwer

Grafik 65% Musik 51% Sound 46%

SPIEL SPASS 62%

Alex' Meinung:

Ein typisches Mehrspieler-Game – ohne Mehrspielermodus! Das gravierendste Manko der winzigen Modellautos ist zweifellos die Begrenzung der Spielmodi. So ganz allein sinkt meine Motivation gen Null. Hätte Acclaim lieber die Tuningoptionen weggelassen und einen vernünftigen Multiplayer-Modus integriert, wäre *RC de Go* in direkte Konkurrenz mit den *Micro-Machines*-Rasern getreten.

Geht so!

Radikal Bikers

Ein K(r)ampf auf zwei Rädern!

Als Pizzabote hat man es nicht leicht. Wir wissen, wovon wir reden, denn wenn der tägliche Lieferservice bei uns in der Redaktion vorbeischauf, trifft er ausnahmslos Leute an, die kein passendes Geld bereithalten oder bestreiten, überhaupt etwas bestellt zu haben. Doch über die Anreise des Kuriers wissen wir bislang wenig.

Pizza nonstop, zu jeder Zeit, möglichst schnell. Im Job des rasenden Pizzabotens stecken viele Tücken und Gefahren. Als Erstes hätten wir da die brutal kreuzenden Autos und LKWs, die jede Rollerfahrt zum Überlebenstraining werden lassen. Zum anderen konkurrieren die "feindlichen" Lieferservices mit allen Mitteln und Wegen. Euer Ziel ist es, die Konkurrenz abzuschütteln, und als Erster das Finish zu durchfahren.



▲ Dieses Bild seht ihr nicht zum letzten Mal: Nach dem Time-Out schiebt ihr euer Bike bis zur Ziellinie.



Im dichten Stadtverkehr kommt es des öfteren zu Kollisionen.

ren. Diverse Abkürzungen, beschleunigende Power-Ups und Bonuszeiteinheiten helfen euch bei diesem Unterfangen. So düst ihr mit 100 Sachen durch die Rush-Hour, schrammt an Hauswänden entlang und werdet von jedem fünf-

ten Auto überfahren. Sehr hektisch ist nicht nur das Leben der Boys und Girls auf diesen Rollern – nein, auch das Spiel huscht nur so über den Bildschirm. Bis ihr begreift, dass ihr gerade mit einem Polizeiwagen auf Konfrontationskurs seid, schlägt euer Helm schon auf den Asphalt. Doch schon kurze Zeit später sitzt ihr erneut im Sattel, um die bestellte Margarita oder Capricosa auszuliefern.



▲ Geheime Abkürzungen findet ihr überall. Wer die Meisten davon verfehlt, kommt nicht mehr innerhalb des Zeitlimits ins Ziel.



▲ Mit dem Power Kick schließt ihr zum Konkurrenzboten auf. Doch nur in den seltensten Fällen überholt ihr ihn.

Alex' Meinung:

Gelungene Idee – astrein verbraten. Die Kombination aus *Paperboy* und *Destruction Derby* fällt leider völlig durch unsere Qualitätsprüfung. Die wirklich miese Optik blendet euch mit grellen Farbtönen, die Musik läuft als Wiederholungsschleife und der Schwierigkeitsgrad ist bis zum Anschlag aufgedreht. *Crazy Taxi* müsste sich eines Vergleiches schämen. Auch im abgespeckten Zwei-Spielermodus kommt keine Freude auf. Finger weg!

Hilfe!

Shortcut

- ☺ cooles Spielprinzip
- ☺ rasant schnell
- ☹ knifflig schwer
- ☹ grafisch misslungen

Radikal Bikers

Rennspiel

Features

- CP
- DS
- MC

Entwickler: Bit Managers
Hersteller: Infogrames
Preis: 69,95 Mark
Geeignet ab: 6
Schwierigkeit: unfair

Grafik 28% Musik 31% Sound 23%

SPIEL SPASS 33%

Bitte spülen!





Spawn – In the Demon's Hand

Endlich mal wieder ein echtes Render-Intro:



▲ Basierend auf der TV-Serie erwartet euch Render-Intro der Spitzenklasse, das hervorragend auf die kommende Action einstimmt.

Der Höllen-Held kehrt zurück. Und er ist nicht allein!

Die Zeichentrick-Helden kommen langsam, aber gewaltig. Neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe angespielten *KISS – Psycho Circus: Nightmare Child* entstammt auch *Spawn* aus der genialen Comic-Schmiede des Amerikaners Todd McFarlane. Das dem Game zu Grunde liegende Arcade-Vorbild basiert auf einem Naomi-Board und wurde vom Automatenpezialisten Capcom entwickelt. Allein diese Tatsachen lassen *Spawn – In the Demon's Hand* höchst interessant erscheinen.

Im Gegensatz zum 3D-Shooter *KISS – Psycho Circus: Nightmare Child* entschied man sich für die Abenteuer des aus der Hölle zurückgekehrten Racheengels für ein gänzlich anderes Spielprinzip. Basierend auf dem Automaten handelt es sich bei *Spawn – In the Demon's Hand* in erster Linie um ein auch alleine spielbares Multi-Player-Game. Ebenfalls dem Arcade-Vorbild ist es wohl zu verdanken, dass man außer einem zugegebenermaßen sehr packenden Render-Intro auf jegliche Story verzichten muss. Dafür bietet das Game Action pur. Aus einem Pulk von 36 (!) verschiedenen Charakteren (die zum Teil jedoch erst freigespielt werden müssen) könnt ihr euren Lieblingsprotagonisten wählen und mit bis zu drei Kumpels die Fetzen fliegen lassen. Es steht euch dabei sowohl eine Third-Person-, als auch First-Person-Perspektive zur Verfügung, wobei letztere den gravierenden Nachteil hat, dass ihr zwar zielen und schießen, euch aber nicht bewegen könnt. Gerade in Hinblick auf das unglaublich schnelle Gameplay erweist sich dies als ziemliches Problem. Ansonsten könnt ihr rennen, springen, schießen und Special-Attacken ausführen. Das Herzstück des Spiels ist, wie bereits erwähnt, der Multi-Player-Modus. Als Einzelspieler (oder als



▲ Zu einem schlechteren Zeitpunkt kann die Munition gar nicht ausgehen. Nachgeladen wird mit der X-Taste.

“Fans der Comic-Figur werden dieses Game schon alleine wegen der vielen Charaktere lieben.“



▲ Salto rückwärts aus dem Stand – das geht nur mit Hilfestellung ...



▲ Die Ego-Perspektive sollte man mangels Bewegungsfreiheit nur aus sicheren Positionen verwenden.



▲ Sowohl das Aussehen als auch die Animationen sind allererste Sahne!

Coop-Mode mit einem Kumpel) erwartet euch hingegen der Boss-Attack-Modus. Hier gilt es, gegen eine zufällige Reihe Obermotze und ihre jeweiligen Schergen anzutreten. Solltet ihr im Eifer des Gefechts einmal auf der Strecke bleiben (was bei diesen Gegnern nicht verwunderlich wäre), könnt ihr den Kampf jedoch jederzeit wieder aufnehmen. Einzig das unbarmherzige (und einstellbare) Zeitlimit solltet ihr im Auge behalten. Denn wenn die Zeit abgelaufen ist, heißt es endgültig Game-Over. Es sei denn, ihr habt euch zuvor im nicht ganz einfachen zu verstehenden (da japanisch) Optionsmenü mit zusätzlichen Continues ausgestattet. Habt ihr alle Bosse getötet, gibt's einen bösen Spruch vom Super-

Mega-Motz (gegen den ihr aber erst nach unzähligen Durchspielen antreten könnt) und schon geht das Gemetzel munter wieder von vorne los. Bei jedem erneuten Durchspielen schaltet ihr so neue Charaktere frei.

Der Multi-Player-Part fällt verglichen zu ähnlichen Games auf den ersten Blick etwas mager aus, kann aber bei genauerem Hinsehen durchaus überzeugen. Beim Battle-Royal handelt es sich um ein klassisches Deathmatch, in dem sich bis zu vier Spieler gegenseitig die Lichter ausblenden müssen. Im Team-Battle könnt ihr euch zu zwei Teams zusammenraufen und dann gegeneinander losgehen, wobei fehlende



▲ Spawns Klassiker: Die blitzschnell heraus-schnellenden Ketten.

Mitspieler auf Wunsch immer von der CPU übernommen werden können. Beim Tournament-Modus handelt es sich um die einzige Neuerung gegenüber dem Automaten-Vorbild. Dort spielt ihr alleine eine Variante des Team-Battles oder des Battle-Royals und müsst versuchen, durch möglichst viele Abschüsse in einer Art Rangliste ganz nach oben zu klettern. Leider fallen die Areas, in denen die Split-Screen-Multiplayer-Games ausgetragen werden, im Gegensatz zu den sehr detaillierten Single-Player-Areas etwas simpler aus. Sie sind aber gut durchdacht und bieten viele Möglichkeiten, sich zu verstecken oder Höhenunterschiede vorteilhaft auszunutzen. Die meisten Level bestehen aus mehreren Räumen, die mit allerlei Kisten,

▲ Da hat uns aber einer zum Affen gemacht! Ohne Oberkörper kämpft es sich einfach schlechter.

Fässern und Geheimräumen gefüllt sind. Bei Beschuss geben diese hilfreiche Extras preis. Angefangen bei stärkerer Feuerpower, völliger Heilung und besserer Rüstung reichen die Extras bis hin zu äußerst massiven Extra-Waffen. Um euch gerade in den verwinkelten Levels besser zu orientieren, könnt ihr jederzeit auf den ständig am unteren Bildrand eingblendeten Radar zurückgreifen.

Größter Kritikpunkt an *Spawn – In the Demon's Hand* ist die oft recht miese Kameraführung, die ein kontrolliertes Spielen gelegentlich fast unmöglich macht. Mal steht ihr mitten im Gegner, mal verdeckt euch ein Baum oder Stein die Sicht. Es bleibt nur zu hoffen, dass hier bis zur US/PAL-Version noch ein wenig Feinarbeit geleistet wird.

Faszinierend ist allerdings die grandiose Action. In wunderbar detaillierter Grafik, die den Comic-Charakteren in jeder Hinsicht gerecht wird, spielt sich auf eurem Screen ein Action-Feuerwerk sondergleichen ab. Selbst bei bildschirmfüllenden Explosionen hält sich die Frame-Rate bei konstanten 60



▲ Je nach Charakter stehen euch völlig neue Moves zur Verfügung. Z.B. könnt ihr den Gegner zu Stein verwandeln.



▲ Bis alle Charaktere anwählbar sind, vergeht einige Zeit.



fps. Im Splitscreen müssen zwar ein paar Abstriche gemacht werden, doch auch hier läuft das Game immer ausreichend flüssig. Untermalt wird das Spektakel von stimmigen Hardrock-Rhythmen und motivierenden (englischen) Sprachsamples. Auch in spielerischer Hinsicht kann das Game durch die extrem vielen freischaltbaren Charaktere, Items und Locations auch über längere Zeit fesseln, auch wenn der Spielspaß mit mehreren menschlichen Gegnern logischerweise deutlich höher ist.

Japanische Zocker haben übrigens den Vorteil, dass sie bei regelmäßigem Besuch in der Spielhalle mittels ihres VM neue Items am Arcade-Automaten freispielen und dann zu Hause benutzen können. Ebenfalls bislang nur Japanern vorbehalten, ist die Option, das Game via Netzwerk und somit ohne störenden Splitscreen zu spielen. Ob und inwieweit diese Option auch bei der deutschen Version integriert werden soll, steht allerdings noch nicht fest.

Shortcut

- 😊 coole Grafik
- 😊 hohes Spieltempo
- 😊 viele Charaktere und Extras freispielbar
- 😊 100% Arcade-Feeling
- 😊 geniale Mehrspieler-Modi
- 😊 Netzwerk-Games möglich (nur in Japan)
- 😞 recht lausige Kameraführung
- 😞 gelegentliche Clipping-Fehler
- 😞 für Single-Player auf Dauer keine Herausforderung
- 😞 etwas unausgewogene Boss-KI

“Das Gameplay erinnert stark an Power Stone mit Splitscreen.“



▲ Eine Übersicht der versteckten Waffen: Es gibt sogar einen Metall-Bikini ...



▲ Die Multiplayer-Modi sind sehr flüssig und machen einen Mordsspaß.

SPAWN – In The Demon's Hand

Arcade-Shooter

Features

- 🇺🇸 GP
- VP
- 3D
- A

Hersteller: Capcom
 Testversion: Capcom
 Preis: ca. 160 Mark
 Geeignet ab: 16 Jahre
 Schwierigkeit: mittel-leicht

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Rue versucht zwar verzweifelt, seine Liebste vor dem Miesling zu beschützen, scheitert aber kläglich.



▲ Um Mana für die Magie-Attacken zu sammeln, braucht ihr bloß ein paar Feinde umzunieten. Der Schwierigkeitsgrad wird dadurch enorm gedrückt.

Shortcut

- ☺ zwei Storylines
- ☺ cooles Verwandlungs-Feature
- ☺ witzige Animationen
- ☹ leichte Kameraprobleme
- ☹ schwammige Steuerung



▼ Die beiden Halunken werden euch das Leben des öfteren schwer machen.

Threads of Fate

Das sind ja gleich zwei Spiele auf einmal!

Zugegeben – es wird schon etwas langweilig im Genre. Denn wenn wir mal ehrlich sind, ist es immer dasselbe: Ständig besiegen wir irgendwelche dubiosen Finstermänner, die sich aus welchem Grund auch immer auf den Fuß getreten fühlen und deshalb gleich die ganze Welt in den Untergang stürzen wollen, und nehmen's mit höllischen Monsterkreaturen auf, um für Ruhm und Ehre zu kämpfen. Wir helfen alten Omas über die Straße und retten liebliche Prinzessinnen aus den Fängen über Erpresser. Und das alles nur, um am Ende zwar mit leeren Händen dazustehen, aber mit dem überwältigenden Gefühl, etwas unheimlich Gutes getan zu haben – Mann, sind wir Helden blöd!

Na, da kommt es doch ganz gelegen, dass mit *Threads of Fate* (Original: *Dew Prism*) nun endlich wieder mal eine etwas andere Storyline geboten wird – auch wenn es sich bei dem vorliegenden Game nicht um ein reinrassiges Rollenspiel, sondern eher um ein Action-RPG mit vielen Jump'n'Run-Einlagen handelt: Diesmal sind nämlich wir die Prinzessin Mint, die mitnichten willens ist, sich be-



▲ Das Ring-Menü-System erinnert irgendwie an *Secret of Mana* – die Übersicht ist stets gegeben.

freien zu lassen, sondern die Dinge selber in die Hand nimmt und nach der ultimativen Befriedigung sucht – der Weltherrschaft! Oder ihr spielt doch lieber mit dem anderen Typen namens Rue, der auf der Suche nach seiner Identität, der verlorenen Liebe seines Lebens, versteckten Schweizer Bankkonten oder was auch immer ist.

Entscheidend bei der Wahl des Hauptcharakters gleich zu Beginn des Spiels ist dabei, dass euch neben den zwei Storylines und dem leicht veränderten Level-Design auch gleich zwei komplett verschiedene Spielprinzipien geboten werden – die Motivation, *Threads of Fate* zweimal durchzuspielen, liegt dadurch fast bei 100 %.

Mint, die verzogene Göre aus königlichem Hause, kann sich beispielsweise partout nicht unterordnen und hat es mit ihrer vorlauten, manchmal schon allzu frechen Klappe geschafft, aus dem Königreich zu fliegen. Jetzt sitzt ihre Schwester auf dem Thron – und Mint will sich gnadenlos rächen. In diesem Fall basiert das Gameplay zum Großteil auf dem Einsatz von Magie. Mit der Zeit lernt ihr bis zu acht verschiedene Zaubersprüche, die sich noch in mehrere Stärke-Grade unterteilen.

Vom Feuer-Atem über schwarze Wolken, zuckende Homing-Blitzschläge bis zu Magie-Geschossen und Wasser-Blubberbläschen ist alles dabei, was man sich als Rollenspieler so wünscht. So setzt ihr also bei den meisten Rätseln eure magische Begabung ein, röstet Eisblöcke auf großer Flamme, sprengt riesige Felsen oder setzt Windräder mit einem kräftigen Sturm in Gang. Rue, der eher stille Abenteurer, setzt da schon lieber auf seine wandlerischen Fähigkeiten: Er ist nämlich in der Lage, durch eine spezielle Gabe die Form und alle Angriffs-Varianten von bereits besiegten Monstern anzunehmen. Spielt sich beides ziemlich eigen und macht eine Menge Spaß.

Willkommen im kunterbunten Zuckerwattereich!

Ausgangspunkt eurer Reise, ob nun mit Mint oder Rue, ist die Stadt Carona, von wo aus ihr Zutritt zu den einzelnen Stages erhaltet – eine frei begehbbare Oberwelt gibt es nicht. In der Stadt selbst deckt ihr euch mit neuen Upgrades für Defense, Strength, HPs oder MPs ein, die es anstelle von Rüstungen und Waffen gibt, verkauft Monster-Münzen (für jeden besiegten





▲ Der Waffenmeister Rod fordert euch zum Duell heraus, in dem ihr gut Kohle scheffeln könnt. Später bringt er euch auch mit seinem Raketenboot zu einer neuen Location.



▲ Anstelle von Magie greift Rue auf seine Verwandlungsfähigkeiten zurück. Ein cooles Feature.

Gamuls are usually very gentle, but if you attack them, they'll fight back very persistently.



▶ Der Forscher Klaus hilft euch mit neuen Infos weiter.

”Eigentlich schade: Die Qualität anderer Square-Hammer wird trotz toller Ansätze bei weitem nicht erreicht.”

Feind bekommt ihr eine) oder haltet Small-Talk mit den wenigen Einwohnern. Wichtig hierbei ist der Forscher Klaus, der euch auf der Suche nach dem mächtigen Artefakt hilft, das jeder der beiden Protagonisten (und auch noch ein paar Fieslinge) für seine Zwecke benötigt, und der euch außerdem immer wieder Anhaltspunkte beziehungsweise Aufträge für neue Abenteuer gibt.

In den einzelnen Einsatzgebieten angekommen, kämpft und zaubert ihr euch durch eine komplett in 3D dargestellte Polygonwelt, wobei euer Weg durch bekannte Locations wie Zauber-Wälder, finstere Dungeons, Eishöhlen oder Lava-Seen allerdings meistens von links nach rechts verläuft – was auch gut so ist, da die Kamera vor allem bei Drehungen einen äußerst schlechten Dienst verrichtet und euch oft sekundenlang den Überblick verlieren lässt. Lediglich in Häusern (genau da, wo es am wichtigsten ist ...) könnt ihr das Bild mit den L- und R-Tasten um 360 Grad drehen. Und wo wir doch schon bei der schlechten Kritik sind, machen wir

doch auch gleich weiter: Die Steuerung ist's, die ab und an Probleme macht. Vor allem in den Sprungpassagen sind genaue Absprünge dank der trägen Controls eher Sache des Glücks als des Geschicks. Manchmal wollen die Helden auch gleich gar nicht hüpfen. Da hätte man noch gehörig mehr rausholen müssen.

Doch trotz einiger unfairer Stellen ist *Threads of Fate* bei weitem kein schwieriges Spiel, denn was macht der schlaue Designer, wenn die Gameplay-Balance nicht richtig stimmt? Er spendiert Continues in rauen Mengen, welche ihr hier in Form von Bronze-, Silber-, Gold- und Platin-Münzen sammelt. Doch das war's dann eigentlich auch schon mit dem Gejammer – der Rest passt. Ob nun witzige Animationen sämtlicher Charaktere, spaßige (oft sehr schräge) Dialoge, gutes Char-Design oder nette Rätsel-Einlagen – *Threads of Fate* macht Laune und hält auch längerfristig bei der Stange, auch wenn der sonst übliche, hohe Qualitätsstandard von Square bei weitem nicht erreicht wird.



Maya "After dinner, please remind me to have you clean the toilets in the castle."

▲ Wie gemein: Mints Schwester wird durch die neu gewonnene Macht unausstehlich.



◀ Jetzt geht's ab: Mit dem Raketenboot Pinto (is'n running gag) schiff ihr zu einer neuen Stage über.



Mel "Gorotan is doing fine."

▲ Jetzt wird's hart für die Augen. Die Magierin Mel lebt in einem pastellfarbenen Albtraum für Animé-Hasser.



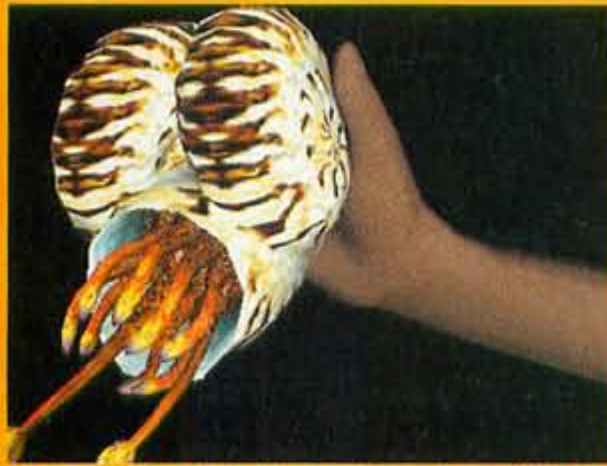
▲ Wir haben den Rat von Forscher Klaus (siehe Screenshot drei Bilder drüber) nicht beherzigt und haben es nun mit wütenden Gamuls zu tun.

Threads of Fate
Action-RPG

Features: GP, MC, DS, A

Hersteller: Squaresoft
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 12
Schwierigkeit: leicht
Sprachkenntnisse: [US Flag]

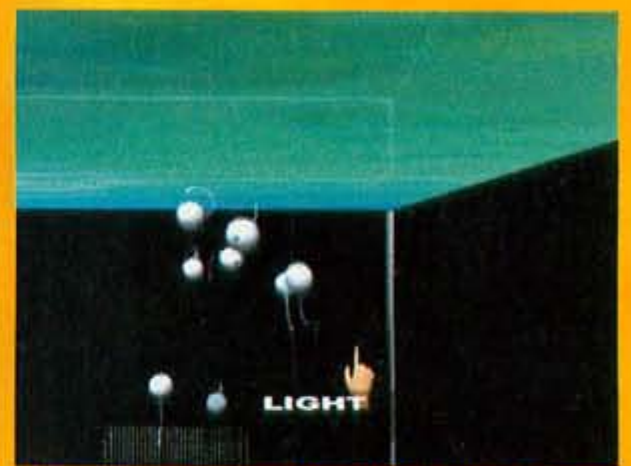
IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Um die Viecher näher zu betrachten, könnt ihr sie auch aus dem Aquarium nehmen.



▲ Die ekligen Parasiten schlüpfen aus dem toten Körper des Nautilus.



▲ Aus dem Seaman-Ei schlüpfen zuerst diese niedlichen "Mushrooms".

Seaman



+++ Seaman +++ Caution +++ Seaman +++ Caution +++ Seaman +++ Caution

Caution

Shortcut

- 😊 super Idee
- 😊 gute Spracherkennung
- 😊 nette KI
- 😊 Zeit läuft real – toller Einfall
- 😞 schwache Grafik
- 😞 Luft- und Temperatur-Einstellungen hätte man auch automatisieren können

▼ Behaltet stets die Temperatur sowie die Lüftung im Auge.

Willkommen im Laborium des Dr. Jean Paul Gassé! Vielen Dank, dass Sie das Vivarium *Seaman* Kit gekauft haben.

Dieses Kit enthält ein *Seaman*-Aquarium sowie ein *Seaman*-Ei. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass *Seaman* aus dem Ei schlüpft, wächst und sich weiterentwickelt. Dazu müssen Sie ihn mit Nahrung versorgen, eine passende Umgebungstemperatur schaffen sowie genügend Sauerstoff zur Verfügung stellen.

Bitte beachten Sie: *Seaman* ist kein Spiel im üblichen Sinne. Mit *Seaman* erleben sie die Entwicklung des Lebens über einen längeren Zeitraum hinweg. Erwarten Sie also nicht, das vorzufinden, was Sie schon aus zig anderen Spielen kennen: Es finden keine vorher definierten Ereignisse statt, Sie sollen keine bestimmten Lösungswege suchen, um vorgegebene Ziele zu erreichen. Und in *Seaman* gibt es keine Level, keine Punkte und keine Vorgaben zum Spielverlauf. Bei *Seaman* können Sie sich nicht ein paar Stunden vor den Bildschirm setzen und erwarten, dass Sie sofort unterhalten werden. So wie im richtigen Leben entstehen Veränderungen nur über einen längeren Zeitraum hinweg. Halten Sie sich dies immer vor Augen, wer-



▲ Sobald ihr *Seaman* einen Namen gebt, verändert sich seine Farbe.

den Sie mit Sicherheit viel Spaß mit *Seaman* haben.

Das virtuelle Aquarium

Aha – jetzt wissen wir es also ganz genau. Schon vor längerer Zeit sickerten ja einige Infos zu diesem innovativen Game durch: Ein Mikrophon ist dabei. Fische mit Menschenköpfen kommen da vor. Und man kann mit den Fischen reden. Ausprobieren konnten wir das zum Zeitpunkt des Japan-Releases leider noch nicht, da unser Japanisch eher nicht vorhanden denn mangelhaft ist. Aber nun, da *Seaman* auch in den USA erhältlich ist, können wir endlich austesten, was an dem ganzen Gerede dran ist. Und dran ist, was wir eigentlich schon lange wussten: *Seaman* ist ein virtuelles Aquarium mit Fischen mit Menschenköpfen, mit denen ihr quatschen könnt. Allerdings ist die ganze Sache etwas komplexer als es sich anhört und kann durchaus ganz lustig sein.

Zu Beginn platziert ihr das Ei im Aquarium und schafft eine angenehme Umgebung, was ihr dann auch bei jedem weiteren Besuch in Dr. Gassé's Labor überprüfen und neu einstellen müsst. Dann heißt es abwarten: Ihr beobachtet das Ei, wie es sich bewegt, pulsiert, wächst. Nach einiger Zeit ist die Evolution so weit fortgeschritten, dass sich aus dem Ei acht kleine Lebewesen, sogenannte Mushrooms bilden, die dann lustig durch das Aquarium gleiten. Ab diesem Zeitpunkt müsst ihr dann nicht mehr ständig vor dem DC sitzen, sondern könnt die Konsole jederzeit ausschalten und wieder in die Schule, zur Arbeit oder zum wohlverdienten Entspannungs-Bierchen après gehen. Dadurch, dass *Seaman* mit der internen Uhr des DC gelinkt ist, ist die Zeit, die in unserem echten Leben vergeht, auch für *Seaman* real. Somit ist euch einige Verantwortung aufgetragen, da ihr euch mindestens zweimal am Tag (wir empfehlen einen Zwölf-Stunden-Rhythmus) um eure kleinen Tierchen kümmern müsst. Mit der Zeit (ca. drei Tage) entstehen dann endlich





■ Vor jedem Spielbeginn gibt euch Leonard Nimoy wichtige Tipps.

+++ Seaman +++ Caution +++ Seaman +++ Caution +++ Seaman +++ Caution +++ Seaman +++ Caution



die kleinen Seaman-Babys, die zwar noch nicht richtig sprechen können, jedoch auf eure Laute reagieren. Um das Wachstum von Seaman zu ermöglichen, sind ständige Gespräche sogar ein absolutes Muss. Irgendwann ist die traute Viersamkeit allerdings vorüber, und die Viecher saugen sich gegenseitig aus – Survival of the fittest nennt man das wohl frei nach Darwin – nur die Harten kommen durch (und davon auch nur zehn Prozent).

Sobald Seaman sein Jugendalter erreicht hat, wird's dann so richtig interessant: Ab nun könnt ihr richtig mit dem kleinen Ding über Gott und die Welt quatschen (siehe Kasten), ihm einen eigenen Namen (woraufhin er sogar seine Farbe wechselt) geben

▲ **Bloodsucker:** Die fiesen Biester fressen sich doch glatt selber auf. Und so ein Vieh soll man "gern haben"?

oder einfach nur beobachten, was er den lieben langen Tag so macht.

Evolution auf CD

Mit der Zeit wird sich Seaman immer weiter entwickeln und besser auf euch reagieren – die bösen F***-Wörter mag er z.B. überhaupt nicht und ist dann beleidigt oder wird gar aggressiv. Um ihn mit Futter zu versorgen, erhaltet ihr bald ein Terrarium, in dem ihr Käfer züchtet (mit etwas Glück entsteht

daraus ja sogar ein Schmetterling mit Seaman-Gesicht) sowie ein Weiteres für euren Liebling, in dem neben viel Wasser auch eine Landfläche vorhanden ist – wer weiß, vielleicht evoluiert er ja zur Amphibie ... Die täglichen Arbeiten (Temperatur und Luft einstellen) gehen dabei locker von der Hand und dienen eigentlich nur dazu, euch immer wieder vor den Bildschirm zu zwingen – so ein Haustier, auch wenn es nur virtuell ist, benötigt halt auch Zeit. Grafisch ist *Seaman* sehr schlicht gehalten und bietet bis auf drei recht triste Lebensräume nichts wirklich Spannendes. Man merkt, dass der Großteil des Speicherplatzes eindeutig für die Künstliche Intelligenz und für die Sprache verwendet wurde. Apropos Sprache: Gesprochenes Englisch ist für dieses Spiel absolute Voraussetzung, weshalb ihr ziemlich gut Vokabeln gelernt haben solltet. *Seaman* ist ein so außergewöhnliches Game, dass wir eine generelle Kaufempfehlung eigentlich nicht aussprechen können, jedoch stellt es für Freakware-Sammler und experimentierfreudige Spieler definitiv einen Pflichtkauf dar.

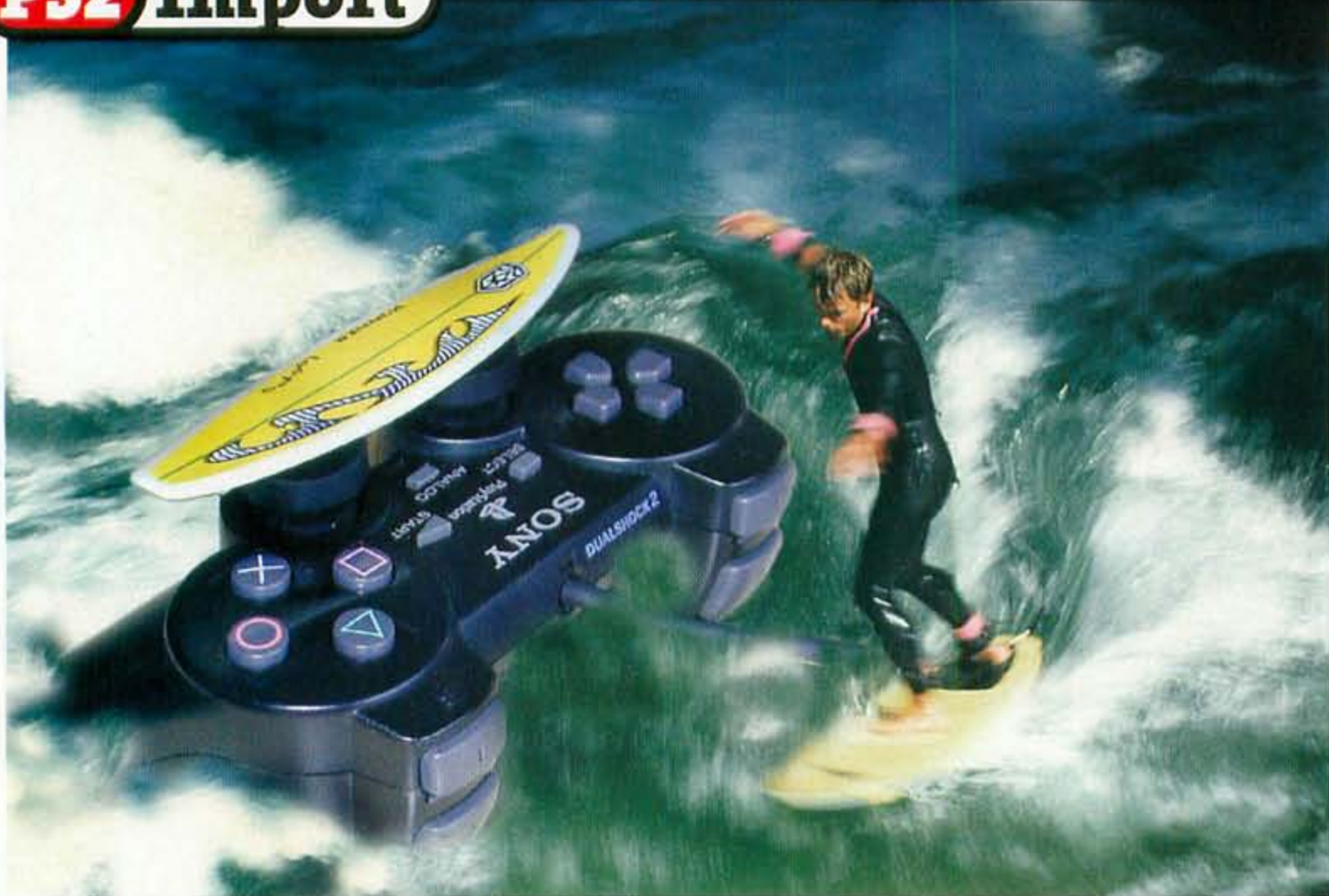
Sprich mit mir!

■ Segas DC-Software-Bibliothek wird um einen zusätzlichen innovativen Titel erweitert. Diesmal liegt der Sinn des Spiels vorrangig darin, mit eurem geschuppten Freund zu sprechen. Dazu steckt ihr das beiliegende Mikrophon in den unteren VM-Schacht des Pads. Die Spracherkennung ist größtenteils sehr gut gelungen: Zwar werden meist nur einfache Phrasen wie "Talk to me", "I will give you a name" oder "How are you" erkannt, diese jedoch ohne Probleme. Damit ihr wisst, ob euch Seaman auch verstanden hat, ist ein Blick auf das im oberen Schacht befindliche VM nötig: Auf dem Display werden verschiedene Symbole wie Rufezeichen (verstanden), Fragezeichen (bitte andere Formulierung) und dergleichen angezeigt.

◀ Für Sammler von Spezial-Controllern ein Muss.



Seaman
 Virtuelle Evolution
 #
 ■ Features
 GD, USA, CD, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
 ■ Hersteller: Vivarium Inc.
 ■ Testversion: Eigenimport
 ■ Preis: ca. 130 Mark
 ■ Geeignet ab: frei
 ■ Schwierigkeit: nicht gegeben
 ■ Sprachkenntnisse
 USA, USA, USA
 IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100
 CD



◀ Zugegeben, die Idee ist gut. Anstatt sich mit den beiden Analog-Sticks herumärgern zu müssen, lässt sich dieses Miniatur-Surf-Board auf die Sticks drücken. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit steuert sich *Surfoids* auf diese Weise recht passabel und der Hinguck-Effekt ist garantiert. Solltet ihr euch das Teil zulegen, dann ist es wichtig, Gummifüße nicht mit Saugnäpfen zu verwechseln. Ihr müsst die beiden Gummikuppen komplett über die Sticks ziehen, um einen sicheren Stand zu erhalten.



▲ Der unkontrollierte Sturz ins Wasser ist eine der leichtesten Übungen.



Surfoids

Glaubt ihr immer noch, Aliens sind nur mit UFOs unterwegs?

Shortcut

- 😊 nette Idee
- 😊 witziger Zusatz-Kontroller
- 😊 lustige Charaktere
- 😊 mega-cooler Sound!
- 😊 realistische Wasserbewegung
- 😞 sehr schwer zu beherrschen
- 😞 grafisch weit unter den Möglichkeiten
- 😞 recht simples Gameplay

Es ist immer wieder faszinierend, mit welcher abenteuerlichen Story uns eine neue Spielidee nähergebracht werden soll. Gerade bei diesem futuristischen Surf-Game haben die Japaner aber wirklich den Vogel abgeschossen.

Auch wenn es uns mangels ausreichender Japanischkenntnisse nicht möglich war, auf das Handbuch zurückzugreifen, liefert doch bereits das Intro einen recht guten Vorgeschmack auf das, was euch in *Surfoids* erwartet. Als unser Mond von einem riesigen Meteoriten getroffen wird, versucht die Erdbevölkerung diesen mit Raketen aufzuhalten. Dies geht jedoch erwartungsgemäß schief und so knallt der fremde Himmelskörper ungebremst in unseren Trabanten. Aus diesem bricht daraufhin ein riesiges Stück heraus und fällt prompt in unser Meer. Die dadurch ausgelöste Flut lässt nun Wellen ungeahnter Größe entstehen und lockt Surfer aus der gesamten Galaxie an, die sich in einem universalen Wettstreit messen möchten. Und diese Surfer haben mit der normalen Vorstellung braungebrannter Beachboys nicht das Geringste zu tun.

Es liegt nun an euch, sich für einen dieser Alien-Surfer zu entscheiden und mit ihm den Event zu gewinnen. Zur Auswahl stehen euch dabei so skurrile Charaktere wie Kai Todoroki, ein recht normal wirkender Mensch mit japanischem Einschlag und Tätowierungen, Perl Marche, ein sexy Beachgirl, Gareos, eine Mischung aus Haifisch und Mensch, und Morsa, eine lebende Steinskulptur, die an "The Thing" aus den "Fantastischen Vier" erinnert. Ach ja, und natürlich nicht zu vergessen Largo, ein recht klein geratener Dinosaurier mit

▶ Auch wenn das Wasser recht künstlich wirkt, wenigstens sind die Charaktere recht gut animiert.



“Witzige Charaktere und nette Goodies machen noch lange kein gutes Spiel.“

einem riesigen Schwanz. Neben dieser Crew lassen sich im Verlauf des Games – gute Leistungen vorausgesetzt – noch mehr Charaktere freispielen.

Doch um was geht es denn nun eigentlich genau? Mithilfe des mitgelieferten Surfboards (siehe Kasten) müsst ihr euren Charakter durch vorgegebene Kurse manövrieren, dabei möglichst spektakuläre Tricks vollführen und ein Zeitlimit einhalten. Tja, das ist im Prinzip auch schon alles. Erschwert wird das Ganze leider durch eine recht verzwickte Kameraführung, die es euch oft unmöglich macht,

der Spielfigur zu folgen. Auch wenn es bestimmt nicht leicht ist, ein Surf-Game in 3D zu entwickeln – etwas mehr Sorgfalt wäre sicher drin gewesen. Auch in grafischer Hinsicht merkt man nicht allzu viel von der Hardware-Power der PS2. Zwar sehen die Wellen recht realistisch aus und bewegen sich auch so, doch der rechte Funke will trotzdem nicht überspringen. Selbst bei angeblichen Riesenbrechern hat man leider immer das Gefühl, als surfe man am örtlichen Baggersee. Echte Surffans werden auf alle Fälle enttäuscht sein.



▲ Der Dino verfügt dank seines Schwanzes über ein recht gutes "Fahrverhalten".



▲ Das Einsammeln dieser "Minen" bringt euch Extrazeit.

Surfoids

Arcade-Sufer

Features



- Hersteller: ASCII
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 140 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel – schwer
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %



Ab September...

...spielt jeder Rollenspiele!

ROLLENSPIELE SPECIAL PCPLAYER

NO. 2 DM 9,90
0 92 - 5 80 9 90 - LP 240 - nrl 12 96 - UT 14 002 - 04 240 - 00 2 402 - jhr 1 102

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! Gruppennzwang!

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

BALDUR'S GATE 2 ■ ONLINE-ROLLENSPIELE ■ LÖSUNGEN

Future
Medien mit Leidenschaft

0 92 - 5 80 9 90 - LP 240 - nrl 12 96 - UT 14 002 - 04 240 - 00 2 402 - jhr 1 102

4 395241 609904

B 90362 E

Future
Medien mit Leidenschaft

Ab 20.09. am Kiosk

Das beste **Special!**

www.pcplayer.de



Armored Core 2

Auf Dauer hilft nur Mecha-Power!

Shortcut

- feine Effekte
- tadellose Controls
- viele Upgrades
- fordernde Missionen ...
- ☹ ... aber teilweise etwas zu schwer
- ☹ einige der Eizätze sehen ziemlich fad aus

Nichts dazu-gelernt:



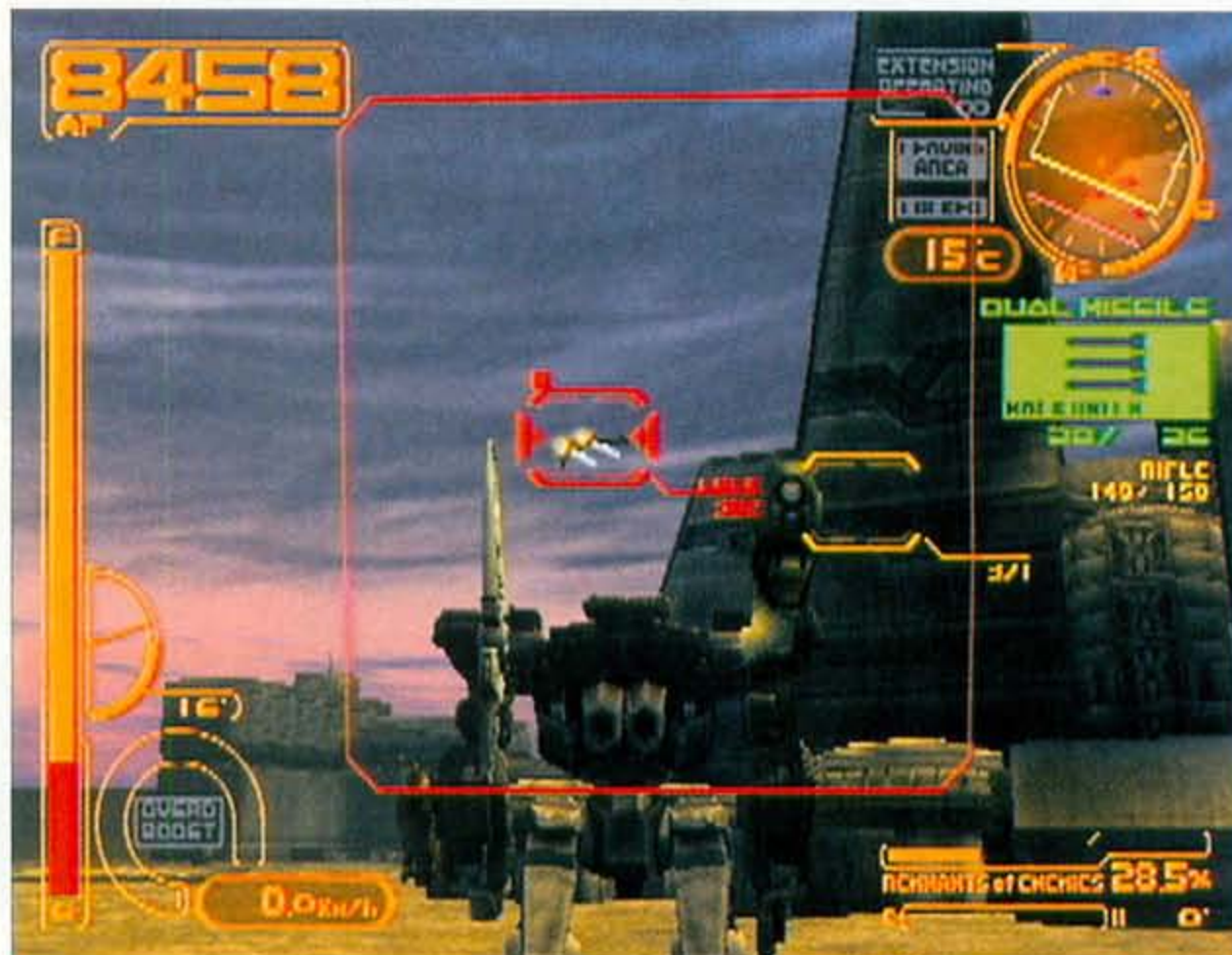
■ Wenn schon die Erde zerstört ist, dann müssen wir halt ausweichen. In *Armored Core 2* muss der Mars als Kriegsschauplatz herhalten.

Es kommt, wie's kommen muss: In nicht allzu ferner Zukunft bringt sich die Menschheit nahe an den Rand des Abgrunds, vernichtet unsere Erde und ist daraufhin vom Aussterben bedroht – Krieg zahlt sich halt nicht aus. Wie in jeder guten Story gibt's aber auch hier ein Happy End: Die Menschen kommen zur Vernunft, glauben wieder an alte Werte, putzen sich vor dem Schlafen die Zähne, bauen zusammen die fast untergegangene Kultur wieder auf und besiedeln gemeinsam fremde Planeten – in unserem Falle handelt es sich dabei um den Mars.

Nach jedem Happy End käme an dieser Stelle der Abspann oder es würde schlicht furchtbar langweilig. Da aber die Menschheit bekannterweise nur sehr ungern dazulernt, ist es an der Zeit, dass nun wir die Bühne des Geschehens betreten. In *Armored Core 2*, dem bisher vierten Teil der Serie – die zwei Teile *Project Phantasma* und *Master of Arena* sind eher als Updates des Originals mit neuen Leveln und Optionen zu verstehen, deshalb erhielten sie keine eigene Nummer – übernehmen wir die Rolle eines Söldners, der für Kohle die Drecksarbeit der großen Firmen übernimmt. Was nämlich auf der Erde nicht klappen wollte, die alleinige Herrschaft, wird nun auf dem Mars neu aufgelegt: Riesige Mega-Konzerne versuchen, sich durch gezielte Anschläge gegenseitig auszustechen.

Ihr als Mitglied der Raven-Einheit loggt euch im Hauptquartier in den Computer ein und sucht euch einen der angebotenen Aufträge aus. Neben Search-and-Destroy-Missionen sind Produktionswerkstätten vor Luftangriffen zu schützen, Warentransporter zu verfolgen und zu vernichten, Geleitschutz zu geben oder innerhalb eines knappen Zeitlimits beispielsweise eine Ölplattform von Sprengsätzen zu befreien.

Probleme, die Missionsziele zu verstehen, werdet ihr dabei selten haben, da ihr im Optionsmenü die Sprachausgabe auch auf Englisch stellen könnt. E-Mails, die euch des öfteren zugesandt werden, sind schon schwieriger zu durchblicken, da komplett in Japanisch gehalten. Nach eini-



▲ Um Gegner ins Lock zu nehmen, müsst ihr sie einige Sekunden mit dem großen roten Quadrat anvisieren. Bei den schnellen Flugzeugen ist das gar nicht mal so einfach ...



▲ Ein wenig Cash vorausgesetzt, baut ihr euch eine echte Killer-Maschine zusammen.



▲ Kein Problem beim Mission-Briefing: Die Sprachausgabe ist in englisch.

gen erfolgreichen Missionen wird dann auch bald der Menüpunkt "Garage" für euch interessant. Genügend Cash vorausgesetzt, deckt ihr euch hier mit neuen Waffensystemen, härteren Panzerungen, schnelleren Beinen oder ergiebigeren Booster-Packs ein – insgesamt vierzehn Körperteile dürft ihr nach eurem Belieben manipulieren. Zusätzlich wählt ihr noch die (Tarn-)Farbe eures Mechs oder entwerft im simplen Malprogramm sogar euer eigenes Logo.

Grafisch zeigt sich *Armored Core 2* mit sauberen Texturen, smoothen Animationen, einer flüssigen Framerate und atemberaubenden Explosionseffekten von seiner Schokoladenseite, wenn man auch stets den Eindruck hat, dafür nicht unbedingt eine PS2 zu benötigen – auf DC wäre diese Performance ohne weiteres ebenfalls möglich. Nichtsdestotrotz ist *AC 2* dank der verschiedenen Missionen und des guten Handlings jedem Mech-Fan ans Herz zu legen.

Armored Core 2

Action

Features

DS MC

Hersteller: From Software

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

Geignet ab: 12

Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Meist könnt ihr aus verschiedenen Missionen wählen.



▲ In den engen Tunnel-Systemen ist gezieltes Ausweichen kaum noch möglich.



▲ The Fog – Nebel des Grauens: Also, ein atmosphärisches Mittel ist das nicht mehr ...



▲ Knifflige Puzzles: Um Aufgaben zu erfüllen, müssen Items wie dieser Skistock unter den Charakteren ausgetauscht werden.



▲ Die US-Reporterin ist in den Sitzreihen eingeklemmt – jetzt muss das Team gemeinsam helfen.



▲ Panica! Das Militär-Regime hat einen Kampfhubschrauber geschickt, um die Demokratin Pacha Mama zu liquidieren.



Aconcagua

Überlebenskampf auf schneebedeckten Anden-Gipfeln.

Die Sony-(Action-)Adventure-Fabrik läuft auf Hochtouren. Nach den Render-Abenteuern *Chase the Express* und *Cold Blood* gibt's jetzt ein spannendes Wettrennen auf Leben und Tod in einer äußerst unwirtlichen Gegend, das größtenteils ohne Waffen auskommt.

Die Story von *Aconcagua* verschlägt euch in das fiktive, von einer Militärdiktatur gebeutelte Land Meruza, das von den Designern einfach aus Teilen von Chile, Argentinien und Bolivien im südlichen Südamerika zusammengesetzt wurde. An Bord einer Maschine hoch über den Anden befinden sich unter anderem japanische und US-Journalisten, ein Techniker und die Freiheitskämpferin Pacha Mama. Dieser gilt auch gleich ein Bombenanschlag, der die Maschine auf dem höchsten Anden-Gipfel – dem *Aconcagua* – zerschellen lässt. Wie durch ein Wunder überlebt ein Grüppchen von fünf Leuten (darunter die gerade genannten), die ihr erst mal nach und nach finden und auf-sammeln müsst. Zwischen den brennenden Trümmern sucht ihr dann nach Strategien, um aus der eisigen Hölle zu entkommen.

Ihr könnt dabei jederzeit die Kontrolle über jedes Team-Mitglied übernehmen und dessen spezielle Fähigkeiten nutzen. Pacha Mama versteht zum Beispiel als einzige Spanisch und entlockt weiteren Überlebenden wichtige Details und Items, der Japaner Katoh war früher mal Bergführer (was für ein Zufall aber auch!) und klettert deshalb meisterlich, während andere gut mit Werkzeug umgehen können. Da Items auch zwischen Charakteren getauscht oder einfach übergeben werden können, birgt diese Konstellation interessante Rätselansätze – zwar nicht immer komplett logisch, aber dennoch witzig. Dass man manchmal nicht durchblickt, liegt aber auch am obligatorischen Japano-Text. Wer kommt etwa schon gleich auf die Idee, statt nach einem Schlüssel zu suchen, die verschlossene Cockpit-Tür mit Öl einzuschmieren und anzuzünden, weil sie zugefroren ist?

Nachdem ihr euch durch die ersten Puzzles gekämpft habt (Feuerlöscher finden, abseilen und so weiter) wird die ganze



Sache nicht nur wegen der Kälte immer bedrohlicher. Die Militär-Terroristen schicken Kampfhubschrauber, um nach Pacha Mama zu suchen! Aufgepasst: Eine falsche Bewegung, und ein Team-Mitglied wird zum MG-Sieb und ihr müsst von einem der letzten Speicherpunkte neu beginnen. Gesteuert wird *Aconcagua* übrigens mit einem Maus-Zeiger, der die Figur über den Screen schickt und interessante Objekte, Wege und Personen klar und deutlich anzeigt.

Schade, dass Sony auf die Grafik nicht ein wenig mehr Wert gelegt hat – es kommt häufig zu groben Polygon-Fehlern, Figuren laufen durch andere hindurch und storyverknüpfende Render-Sequenzen fielen der Kostenschere zum Opfer. Dafür gibt's unserer Meinung nach kultige spanische (und



▲ Leider hat sich *Aconcagua* in Japan mehr schlecht als recht verkauft – wirkte vielleicht die spanische Sprachausgabe verwirrend?



▲ Die eisige Anhöhe klettert der japanische Journalist nur empor, wenn ihr ihn vorher die Handschuhe anziehen lasst.



▲ Wenn ihr Spanisch könnt, habt ihr es bei manchen Rätseln wesentlich leichter. Der Kumpel hier will seinen Schlüssel hergeben – leider versteht ihn niemand.

natürlich englische) Sprachausgabe. Wer Spanisch beherrscht, hat also spielerische Vorteile in *Aconcagua*. Insgesamt ein ungewöhnliches Game, das Adventure-Fans durchaus ansprechen könnte.



▲ Gefickt eingeschädelt – man platziere ein fiktives Land mitten in Südamerika und spinne eine spannende Story drumherum.

Shortcut

- 🔴 ungewöhnliches Ambiente
- 🔴 5-Mann-Team-Koordination
- 🔴 knifflige Puzzles
- 🔴 spanische und englische Sprachausgabe
- 🔴 einfache Steuerung
- 🔴 genial dramatische Musik
- 🔴 faire Speicherpunkte
- 🔴 relativ schwache Polygon-Optik
- 🔴 manchmal unlogische Rätsel

Aconcagua

Click-Adventure

Features



- Hersteller: Sony
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Beim Aufschlag zeigt Lakitu die Spieler in Großaufnahme.



▲ Das Lava-Spielfeld neigt sich durch euer Gewicht zur Seite, was die Steuerung nicht gerade erleichtert.

Mario Tennis

Was ein echter Klempner ist, der kann nicht nur Rohre verlegen.

Ein Klempner, der etwas auf sich hält, der kann noch viel mehr. Nein, wir reden hier nicht von wildem Herumgehüpfe und dem Plattmachen süßer kleiner Schildkröten oder gar dem Befreien liebreizender Prinzessinnen. Wir reden von Sport! Nachdem sich die gesamte Mario-Sippe schon in flinken Karts austoben konnte und auch schon Golf-Erfahrung gesammelt hat, begeben sie sich nun auf den heiligen Rasen. Tennis ist angesagt!

Bis zu vier Mitspieler können sich dabei gleichzeitig mit Prinzessin Toadstool, Boo dem Geist, Bowser, Luigi und Co. die Filzbälle um die Ohren dreschen, wobei die Steuerung, wie bei Mario-Games gewohnt, höchst simpel ausfällt. Mit dem Analog-Stick bewegt ihr die Protagonisten über Rasen, Hartgummi oder Sand und spielt mit A bzw. B Lobs und normale Bälle. Effekte wie Spin, Stop und zu spielende Richtung des Balles bestimmt ihr nach dem Tastendruck ebenfalls mit dem Analog-Stick. Mehr gibt's zu den tadellosen Controls eigentlich nicht zu sagen, außer, dass ihr durch Drücken eines Buttons kurz vor der Ballannahme noch eine Art Power-Schlag aufladen könnt. An Spielmodi stehen euch die üblichen Turnier-, Single-

sowie Doppel-Matches mit oder ohne CPU-Beteiligung zur Auswahl. Doch was wäre ein echter Mario ohne seine bekannten und beliebten Extras? Soviel wie Pika ohne Chu. Also ballert ihr euch in einem gesonderten Spiel-Modus neben den gelben Bällen zusätzlich noch Homing-Schildkrötenpanzer, Bananen und Blitzschläge um die Ohren – sehr witzig, auch wenn das Geschehen dadurch etwas unübersichtlich wird. Diese Extras erhaltet ihr, indem ihr auf dem Feld platzierte Würfel zerballert und sie mit dem R-Button auslöst. Nebenbei ist noch ein Ring-Match anwählbar, in dem es darum geht, den Ball gezielt durch Ringe zu bugsieren und dadurch Punkte einzuheimen. Ein Sortiment an freispielbaren Charakteren und weiteren Gimmicks rundet das vergnügliche Filz-Spektakel ab. Grafik



▲ Das Replay zeigt den letzten Ballwechsel nochmal aus spektakulären Perspektiven.



▲ Mit bis zu drei Mitspielern kommt richtig Party-Stimmung auf.



▲ Beim Ring-Match geht es vorrangig darum, den Ball durch die Ringe zu bugsieren.

Shortcut

- schnell kapiert, einfach zu spielen
- witzige Sound-Samples
- nette Spiel-Modi
- tadellose Controls
- ☹ abwechslungsarmer Soundtrack
- ☹ vor allem im Extrawaffen-Modus zu unübersichtlich

Mario Tennis

Fun-Tennis



Features



RP

Hersteller: Nintendo

Testversion: Eigenimport

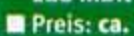
Modulgröße: 128 MBit

Preis: ca. 130 Mark

Geignet ab: frei

Schwierigkeit: leicht

Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

100



eben – nicht nur für die jüngeren unter euch!



▲ Die Auto-Lock-Funktion eurer Raketen pustet auch diesen Gegner von der Fahrbahn.



▲ Bei zunehmend schnelleren Vehikeln erhöht sich dementsprechend die Kollisionsgefahr.



Shortcut

- 36 Strecken
- viele Fahrzeuge
- Grafik eher Durchschnitt
- unfairer Shooter-modus

Zusrar Vasar

Geschwindigkeitsrausch pur: Die Pod-Racer rasen erneut durch das Dreamcast-RAM.

Zusrar Vasar, ein in allen Belangen sehr eigenwilliges Spiel. Nicht nur der kuriose Name lässt aufhorchen, nein, auch die elefanten- und haifisch-getriebenen Rennwagen haben wir bisher noch nie gesehen.

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Der zweite Pod-Racer auf der Sega-Konsole wartet mit wilden Tieren auf, die stählern glänzende Blechkarossen durch Städte, Canyons und verwinkelte Kanäle ziehen – zum Glück ohne Anakin Skywalker. Eure Odyssee umfasst dabei 36 ansehnliche Strecken. Bizarrr: Haifische, Kängurus und Elefanten sind nur einige der insgesamt drei Dutzend animalischen Kreaturen, die je nach Belieben mit euch im Schlepptau Richtung Ziellinie rasen.

Eine robuste Ausstattung des Racers ist nicht nur wegen der ungezähmten Tiere wichtig. Im Single-Player-Battle malträtiert euch zusätzlich die gegnerischen Bordkanonen. Die vernichtenden Lasersalven könnt ihr zwar erwidern, die beharrlichen Verfolgungsversuche der feindlichen Schlittengleiter werden jedoch nicht gestoppt. Auf Dauer verkommt der ständige Beschuss zur nervigen Strapaze. Der einfache Race-Mode begeistert da schon mehr. Die teilweise blitzschnellen Flugsequenzen durch staubige Erdspalten versprechen Gaudi mit Fairness.

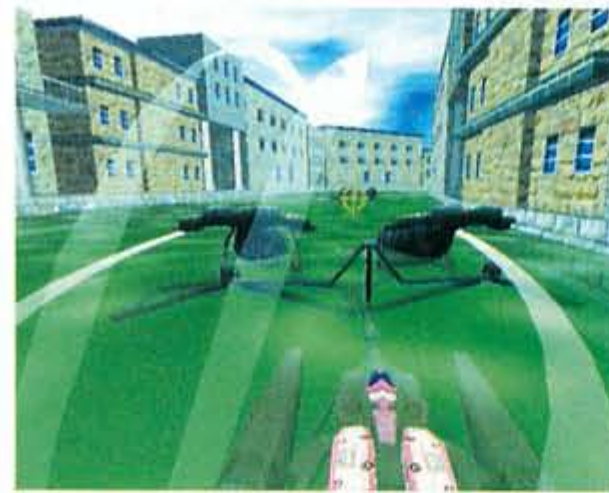
Trotzdem mangelt es Zusrar Vasar im Vergleich zu anderen Rennspielen an Detailvielfalt und beeindruckenden Effekten. Die lieblos gestalteten Explosionen und ein endlos fader Horizont wirken auf einer Next-Generation-Konsole grafisch unangemessen – besonders die Replays könnt ihr euch sparen.

Positive Überraschung bleibt das Gameplay. Der Schlitten driftet unaufhaltsam hinter den galoppierenden Urtieren hin und her. Gerammt wird dabei alles was nicht niet- und nagelfest ist – Wandberührungen kosten jedoch wie immer enorm viel Zeit. Das Drifting ist schnell zu erlernen, selbst bei der gewöhnungsbedürftigen Flugsteuerung habt ihr bald den Dreh raus und schlittert fast fehlerfrei über die Strecke. Lediglich die erspielbaren Pisten, Tiere und Vehikel bieten mittelfristig etwas Unterhaltung.

AO



▲ Unter einem idyllischen Sternenhimmel könnt ihr es ruhig auch einmal etwas langsamer angehen lassen.



◀ Detailvielfalt sucht ihr leider vergebens.



▲ Lädt sich eure Boast-Leiste voll auf, flitzen die Schwertfische nur so davon.



▲ Im Shootermodus ist es höllisch schwer, sich einige Plätze nach vorne zu arbeiten.



▲ Im Multiplayer-Modus wird's auf dem Bildschirm reichlich eng.



▲ Habt ihr erst einmal eure Konkurrenz im Fadenkreuz, gibt es kein Davonkommen.



▲ Bei 250 km/h weht euch der Fahrtwind und Staub vom Vordermann um die Ohren.



▲ Die eingespannten Gorillas vor euch erreichen beachtliche Geschwindigkeiten.

Zusrar Vasar

Rennspiel

Features

- GP
- VP

Hersteller: Real Vision
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 110 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Bomberman: The Second Attack

Erneut bomben sich die kleinen Männer durch dick und dünn.



◀ Vorsicht ist geboten: Der Wirbelsturm hat vernichtende Auswirkungen für die sympathischen Gnome.

▼ Feurig fröhliche Unterhaltung im Multiplayermodus.

Shortcut

- 4-Spieler-Modus
- für Kinder geeignet
- schwach gegenüber seinen Vorgängern
- keinerlei Fortschritt bezüglich der Optik
- schlechtes Leveldesign
- wenig aufzusammelnde Extras

Bomberman: The Second Attack

Action-Puzzle



Features



- Hersteller: Vatical Entertainment
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Modulgröße: 128 MBit
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Sie sind zurück. Klein, farbig und mit einem dicken Sturzhelm bestückt – die wohlge-launten Bombermänner aus dem Hause Hudson beehren die Nintendokonsole zum dritten Mal.

Nicht immer sind aller guten Dinge drei – doch alles der Reihe nach. Getreu den alten Tugenden geht es wieder einmal ganz und gar nicht pazifistisch bei den Bombermännern zu. Ihr platiert hinterlistig Bomben, sprengt euer Gegenüber per Fernsteuerung in die Luft oder kickt ihm das Nitro einfach so gegen die Birne. Es raucht also erneut mächtig auf dem 128-MBit-Modul. Ob ihr euch nun mit der feindlichen Knuddelmonster-Armada duelliert oder bis zu drei Freunden aus ihren Anzügen kata-pultiert, entscheidet der Spielmodus, bei dem standardmäßig die Modi Single und Multiplayer zur Auswahl stehen. Allein der phantastische Mehrspielermodus war es jedoch, der Bomberman zu dieser überwältigenden Popularität verhalf. Spielspaß war der wichtigste Aspekt, Grafik eher nebensächlich. Genau aus diesem Grund bleibt es unverstän-dlich, warum Hudson im Laufe der N64-Auftritte mit Beharrlichkeit ihren Einzel-spielermodus ausbaute und dadurch die Mehrspieleraction untergehen ließ. Im



Jump'n'Run-Genre gibt es qualitativ hoch-wertigere Kost als die der suizidgefährdeten Bombermänner. Es war einzig und allein das Multiplayerspielprinzip, das dieses Game von der Konkurrenz abhob. Verpatzt: Auch bei Bomberman 64: The Second Attack

“Bomberman verkommt zu einem unspektakulären Jump'n'Run für Kids!”

wurde am falschen Ende gespart, so dass das Rumble Pak auf halber Energie anstatt mit voller Power im Multiplayer vibriert. Das sterile 3D-Terrain ist gänzlich ungeeignet für dynamische “Ich krieg Dich”-Verfolgungs-jagden. Nichtsdestotrotz amüsieren sich die jüngeren Generationen an einem knuddeli-gen Pommy, allerhand farbenfroher Optik und zuckersüßen Bombermännern. Wir Sprengmeister der ersten Stunde dagegen greifen zur PC-Engine-Version oder kramen das SNES hervor.



■ Knifflige Rätsel meistert ihr selbst mit Pommy im Gepäck.



▲ Reichlich ungeeignet gestalten sich einige der 22 Level im Mehrspielermodus.



Das Meer hat keinen Abfluß, der Dreck bleibt drin.

© Greenpeace/Hudson

GREENPEACE

040/3 06 18-0

Jetzt anrufen, informieren, handeln.

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

01745



▲ Der untere Balken zeigt euren Erfolg beim wilden Tastendrücken an.



▲ Auf der Stadt-Karte bewegt ihr euch von einer Stage zur nächsten.



▲ Zu zweit kann *Cool Cool Toon* wenigstens für kurze Zeit gefallen.



Shortcut

- 😊 süße Toon-Grafik
- 😊 an sich gute Spielidee mit Kohle können neue Charaktere und Outfits gekauft werden
- 😊 NGPC-Upload möglich
- 😞 Steuerung mit Analog-Stick nicht optimal
- 😞 Sounds nur für J-Pop-Fans

Cool Cool Toon

Der Tastendruck zur rechten Zeit.

Inzwischen gibt es ja bereits recht viele Musik-Spiele. Darunter befinden sich einige gute wie z.B. *Beatmania* und auch einige genial suchttreibende wie *Dance Dance Revolution* oder *Samba de Amigo*. Doch wo viel Licht ist, da ist auch viel Schatten, wie uns der neueste Versuch, diesmal aus der Hand der SNK-Leute, bestens beweist.

Wie üblich ist auch diesmal wieder der gut getimte Tastendruck entscheidend für den Erfolg – anstelle eines Spezial-Controllers spielt ihr diesmal aber mit dem normalen DC-Pad. In *Cool Cool Toon* schlüpft ihr in die Rolle eines freakigen Hip-Hop-Rackers oder einer trendigen Techno-Göre und tanzt durch die verschiedenen Abschnitte einer Comic-Stadt. Zwar könnt ihr ganz locker auch ein Duell gegen einzelne Tanzpartner austragen oder euch im Two-Player-Mode mit einem Kollegen die Beine um die Ohren schlagen, den zentralen Punkt des Spiels stellt allerdings der Story-Mode dar. Am eigentlichen Spiel ändert sich hier zwar nichts, dafür dürft ihr euch durch ellenlange japanische Zwischensequenzen klicken und erhaltet durch einen guten Score eurer Performance einen Batzen Kohle, die ihr in alternative Outfits steckt oder mit der ihr neue Figuren freischaltet.

Doch wie funktioniert's, wie geht die Action ab? Wie üblich wird auf dem Bildschirm eine Anzeige eingeblendet – diesmal ein Kreis –, auf der verschiedene



Tastensymbole aufleuchten, für jeden Button eines. Um diese Symbole bildet sich nun eine Ellipse, die immer kleiner wird, bis sie an den Rand des Symbols gelangt. Drückt ihr zu diesem Zeitpunkt die entsprechende Taste, erhaltet ihr die Bewertung "Cool". Ist euer Timing nicht so perfekt, entsprechend schlechter. Dies wäre ja alles noch nicht so schwierig, wenn die Symbole nur nicht an verschiedenen Stellen des Spielfeldes auftauchen würden. Deshalb müsst ihr mit dem Analog-Stick ein Fadenkreuz an die entspre-

chende Stelle manövrieren und das Symbol markieren – erst dann gilt der Tastendruck. Zwar ist diese Idee an sich nicht unbedingt schlecht, nur leider lässt die Steuerung etwas zu wünschen übrig, weshalb schnell unkontrollierte Hektik aufkommt. Schade darum, denn die Songs wüssten dabei durchaus zu gefallen (auch wenn etwas viel J-Pop-Trash dabei ist) und die Grafik ist zuckersüß cartoonig. Tja, SNK – baut für den nächsten Teil einen guten Controller und sorgt für mehr Rhythmus-Gefühl, dann wird vielleicht was daraus.

▲ Jetzt wird's hektisch: verschiedene Tasten sind zu drücken und zusätzlich Analog-Stick-Moves auszuführen.



▲ Was dieser finstere Geselle wohl von euch will? Sicher nichts Gutes ...



▲ In eurem Haus könnt ihr abspeichern sowie neue Outfits einkaufen.



▲ Im Story-Mode wird die Geschichte in vielen Cut-Scenes weitererzählt – auf japanisch ...

Cool Cool Toon	
Geschicklichkeit	
i → i i	
Features	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Hersteller: SNK ■ Testversion: Eigenimport ■ Preis: ca. 130 Mark ■ Geeignet ab: frei ■ Schwierigkeit: mittel ■ Sprachkenntnisse 	
IMPORT RATING IN %	
0 20 40 60 80 100	



Ferrari F355 Challenge

Traummarke plus Traumkonsole gleich Traumspiel? Leider nicht ganz.



Shortcut

- exzellente XXL-Grafik
- konstant 60 fps Racing-Speed
- betörender V8-380-PS-Klang
- fetziger Hardrock-Soundtrack
- ultra-realistische Fahrphysik und somit ...
- ... knochentrockenes Simulations-Gameplay
- eine einzige lächerliche Cockpit-Perspektive
- nur ein Auto verfügbar
- ein Ferrari-Spiel nur für Profis

Ferrari F355 Challenge

Rennsimulation



Features



- Hersteller: Sega
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 140 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: sehr schwer
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Eine Handvoll freizuschaltende Bonus-Strecken reizen zum Weiterspielen.



▲ An gnadenlosem Realismus ist Yu Suzukis Racer nicht mehr zu überbieten.



▲ Warum zum Teufel gibt's bloß diese eine mickrige Kameraperspektive!?

Vielen Ferrari-Fans brennt es schon lange unter den Fingernägeln: Wann kommt *F355 Challenge* endlich raus? Zumindest in Japan ist es jetzt soweit – ob es sich jedoch lohnt, gleich beim Import zuzuschlagen, ist nicht so eindeutig, wie es vielleicht erscheint: Der Name ist in diesem Fall Programm.

Die Marken-Rennserie "Challenge" bedeutet übersetzt Herausforderung, und genau das wollten die Mannen rund um den *Shenmue*-Schöpfer Yu Suzuki mit dieser Spielhallenumsetzung schaffen. Wenn ihr denkt, euch wie bei *Sega Rally*, *Daytona USA* & Co. den Trainings-Modus mit virtuellem Tutor für bestmögliche Brems- und Kurven-Taktik schenken zu können, seid ihr auf dem Holzweg. Denn dann wird das Einzige, was ihr tagelang trotz intensivster Bemühungen zu sehen bekommen werdet, die zwei Doppel-Auspuffrohre des Vorletzten sein – sprich, ihr seht überhaupt kein Land. Ein klitzekleiner Fehler, und der 380 PS starke Mittelmotor-Bolide F355, um den sich hier alles dreht, verursacht die schönsten Dreher und Pirouetten, die man sich vorstellen kann. Da helfen auch die zuschaltbaren Gimmicks wie Stabilitätskontrolle, Traktionskontrolle und ABS nicht mehr viel. Und wenn ich schon das DC bremsen lasse, brauche ich eigentlich auch gleich gar nicht zu spielen, oder? Während ihr mit den

Tücken der Fahrphysik kämpft, prescht die siebenköpfige CPU-Konkurrenz mit ungeahnter Perfektion vorneweg auf der Ideallinie, dass einen die kalte Wut überkommt. Versteht uns nicht falsch: Wir wollen *F355 Challenge* keinesfalls schlechtmachen – es eignet sich eben leider nur für Hardcore-Spieler, die stunden- und tagelang Zeit haben, immer und immer wieder an ihrem Fahrstil zu feilen, bis sich irgendwann erste Erfolge einstellen. Der Gelegenheitsspieler sollte jedoch tunlichst die Finger davon lassen, denn sonst wird ihm die Marke mit dem springenden Pferd schnell zum roten Tuch.

An Grafik und Optik ist mit Ausnahme eines fehlenden Schadensmodells rein gar nichts auszusetzen: Die Kurse von Monza, Suzuka, Long Beach bis hin zu den Bonus-Strecken Nürburgring, Mugello und Laguna



▲ Auch im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus bleibt *F355 Challenge* blitzschnell.

Seca (nicht im Automaten enthalten) wurden wunderschön modelliert und ziehen konstant in 60 fps am Fahrer vorbei. Wirklich schade und ein Unding dagegen, dass lediglich eine einzige Perspektive (Cockpit) zur Verfügung steht, die manche Spieler (so wie ich) überhaupt nicht ausstehen können.

Fazit: Wer sich von der extrem steilen Lernkurve nicht abschrecken lässt und eine Engelsgeduld mitbringt, wird dem Spiel das Flair des Mythos' Ferrari entlocken können. Den meisten Spielern jedoch, die hier schnell mangels Erfolgserlebnissen die Flinte ins Korn werfen, wird dieses wohl verborgen bleiben. Eine nette Idee am Rande: Wenn ihr zusätzlich ein Link-Kabel erseht, steht Zweispieler-Duellen ohne Splitscreen nichts mehr im Wege – vorausgesetzt, ihr tragt zwei Fernseher, zwei Konsolen und zwei *F355 Challenge*-GDs zusammen ... **RJK**



▲ Am Start seht ihr die Konkurrenz noch – nach einem Fehler entschwindet sie für immer.

World Series Baseball 2K1

Kann Sega den Qualitätsstandard der anderen 2K-Spiele auch im Baseball-Genre halten?

NBA 2K, NHL 2K, NFL 2K – Segas Sportspiele unter dem 2K-Label waren bis dato immer ein Garant für optische Höchstleistungen, gute Steuerung und eine geballte Ladung Spielspaß. Letzteren können wir WSB 2K1 nach unserem Härtetest leider nur bedingt bescheinigen.

Bevor wir euch verraten, warum das so ist, hier ein kurzer Überblick über die grundlegenden Features. Vier Spielmodi stehen zur Auswahl – Exhibition, Quick Start, Season und PlayOffs. Das stets beliebte Home Run Derby wurde aus unerklärlichen Gründen ausgespart. Statt dessen weiß WSB 2K1 aber durch gelungene Customize-Optionen zu gefallen, vor allem der Create-A-Player-Modus ist in diesem Zusammenhang erwähnenswert. Vom Outfit bis hin zur Spieler-typischen Schlagpose kann hier alles nach Lust

Die Texturen (Gesicht, Kleidung usw.) hat Sega Sports mal wieder sehr gut hinbekommen.



Alles im Blickfeld: Das Sichtfenster in der rechten unteren Ecke, verrät euch, was der Läufer auf der 1. Base gerade tut.

Baseball 2001 für N64. Um einen Ball ins Spielfeld zu dreschen, müsst ihr zuerst die rechte Schultertaste gedrückt halten, dann heißt es den anfliegenden Ball anzuvisieren und schließlich möglichst im richtigen Moment die R-Taste wieder loszulassen. Trefft ihr, segelt der Ball meist unkontrolliert gegen den Himmel, was uns zu Punkt 3 bringt – dem Feldspiel (Fielding). Wenn man es denn so nennen kann: Durch die Gegend bewegen könnt ihr eure Spieler nämlich nicht, darum kümmert sich die CPU. Ihr bestimmt lediglich die Wurfrichtung eines gefangenen Balls. Addiert man zu diesem unverzeihlichen Manko den eher mittelmäßigen Kommentar, die gelegentlich auftauchenden Grafik-Slowdowns, die vorhandenen Schwächen in der KI und die mager ausgefallenen Statistiken, so bleibt unterm Strich ein Baseballspiel, welches dem 2K-Standard in zu vielen Punkten nicht gerecht wird. Hoffentlich beweist Sega mit WSB 2K2 ein glücklicheres Händchen.

Shortcut

- ☺ perfekt modellierte Stadien
- ☺ sehr gutes Motion Capturing
- ☹ mäßiger Kommentar
- ☹ manuelles Fielding nicht möglich
- ☹ schwache Statistiken
- ☹ Grafik-Slowdowns
- ☹ CPU gelegentlich unfair

World Series Baseball 2K1

Baseball
 i → i i
 Features
 GP, USA, Controller, A, B, X, Y, Z, Start, Select, L, R, D-Pad, Analog, Joystick, Joypad, Keyboard, Mouse, Joystick, Joypad, Keyboard, Mouse, Joystick, Joypad, Keyboard, Mouse

Entwickler: Sega Sports
 Hersteller: Sega
 Testversion: www.game-town.de
 Preis: ca. 150 Mark
 Geeignet ab: 8
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100



Die Feldspieler sind im Gegensatz zum zap-peligen Publikum phantastisch animiert.



Während wir unseren "gebastelten" Spieler einkleiden, bläst dieser Kaugummiblasen.

Sega Dreamcast Sony Playstation Nintendo 64

Grundgerät PAL -ChuChuPocket	499,00	Grundgerät PAL	249,00	Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad	59,95	Joypad Dual Shock	59,95	Joypad versch. Farben	59,95
Keyboard	59,95	Memory Card	ab 19,95	Rumble Pak	39,95
Rumble Pak	49,95	RGB-Kabel incl. Audio Out	29,95	Memory Card	39,95
Memory Card VMU	59,95	GameBuster CDX	99,95	Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
RGB-Kabel incl. Audio	39,95	Xploder FX	99,95	Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95
Arcade Joyboard	99,95	Alien Resurrection	99,95	Army Men: Sarge's Heroes	129,95
Umbau Multinorm	99,95	Beatmania EuroEd. inkl DJ Controller	149,95	Battletanks Global Assault	129,95
Umbausatz (4-Pol)	79,95	Chase the Express Coverd Ops	99,95	Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Action Replay CDX	89,95	Chrono Cross	109,95	Daikatana	119,95
18 Wheeler	99,95	Colin McRae Rally 2	89,95	Donkey Kong 64 inkl ExpansionPak	139,95
Arcatera	99,95	Countdown Vampires	99,95	Spielerberater Donkey Kong 64	24,95
Code Veronica	99,95	Dino Crisis 2	99,95	EGW Hardcore Wrestling uncut	109,95
Dead or Alive 2	99,95	Dragon Valor	109,95	Excite Bike	119,95
Deep Fighter	99,95	Duke Nukem: Planet of Babes	99,95	F1 Racing Championship	129,95
Evolution 2	99,95	Final Fantasy 9 (vorbestellen!)	109,95	Int. SuperStarSoccer 2000	129,95
GTA 2	99,95	Front Mission 3	89,95	Int. Track & Field Summer Games	129,95
Hidden & Dangerous	99,95	Gauntlet Legends	99,95	Jet Force Gemini	99,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95	Grandia	99,95	Mario Party 2	129,95
Jet Grind Radio	119,95	Koudelka	109,95	Nightmare Creatures II	99,95
Maken X	99,95	Legend of Dragoon	119,95	Perfect Dark uk	139,95
Marvel vs Capcom 2	99,95	Legend of Legaia	69,95	Pokemon Snap!	119,95
MSR-Metropolis Street Racer	119,95	Legend of Mana	109,95	Pokemon Stadium inkl Transfer Pak	149,95
NBA 2K1	99,95	Lunar 2: Eternal Blue	109,95	Spielerberater Pokemon	24,95
Outrigger	119,95	Parasite Eve 2	89,95	Ridge Racer 64	129,95
Sega Extreme Sports	99,95	Rescue Shot	99,95	Starcraft	129,95
Sega GT Homologation Special	99,95	Resident Evil 3 NEMESIS uk-uncut	99,95	Tony Hawk's Pro Skater	99,95
Shen Mue	119,95	Ronin Blade	99,95	Top Gear Rally 2	129,95
Sonic Adventures 2	99,95	Saga Frontier 2	99,95	Winback	129,95
Spawn: In Demon's Hand	119,95	Suikoden 2	99,95		
Star Wars: RACER	99,95	Star Ocean 2nd Story	69,95		
Street Fighter Alpha 3	99,95	Tenchu 2	109,95		
Street Fighter 3rd Strike	119,95	Threats of Fate (New Print)	109,95		
Tokyo Highway Challenge 2	109,95	Tony Hawk's Pro Skater 2	99,95		
Tony Hawk's Pro Skater	99,95	Vanguard Bandits	109,95		
Virtua Athlete	99,95	Vanishing Point	99,95		
Virtua Striker V2000.1	99,95	Wipe Out Spec.Ed.	59,95		
Virtua Tennis	99,95	Wild Arms 2	99,95		
Whacky Races	99,95				
World Series Baseball 2K1	99,95				

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS



Game Boy Color

Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition (Mai)	69,95
Pokemon Pinball (Mai)	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Wario Land 3	69,95

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



www.arjay-games.de

24 Stunden rund um die Uhr!
 laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet
 Sonderausgabe Weihnachtszeit 1999/2000 Online Kunden

ARJAY GAMES

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

0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen

Online Shopping
 Mit THAWTE Security

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

Mal wieder ein durchwachsener Monat, der jedoch von zwei Klassikern noch ins rechte Licht gerückt wird.

GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Warlocked



▲ Die ?-Symbole sollen den Nebel des Krieges darstellen.



▲ Gelungene Zwischengrafiken erzählen die Story weiter.

Echtzeitstrategiespiele auf dem GBC? Eine Genre, das in Anbetracht der Hardwaredaten von den meisten Entwicklern schon seit eh und je als ein Ding der Unmöglichkeit abgestempelt wurde. Dass es doch funktioniert, beweisen die Macher von *R-Type DX* jetzt eindrucksvoll. Hinsichtlich der sich bekriegenden Parteien sind starke Parallelen zu *Warcraft* zu erkennen: Statt Orks und Menschen bekämpfen sich nun Beasts (Biester) und Humans (Menschen). Wie bei jedem Echtzeitstrate-

giespiel dieser Art müssen auch hier Ressourcen abgebaut werden. Schickt also eure Arbeiter los, um Holz zu fällen und in Minen nach Gold zu schürfen. Holz dient primär zum Gebäudebau, Gold benötigt ihr in erster Linie, um eure Einheiten zu finanzieren. Militärische Einheiten gibt es pro Partei jeweils nur zwei: Ritter und Bogenschützen. Kompensiert wird diese geringe Zahl durch verschiedene Zauberer, die oft gerettet werden müssen, um euch später mit ihren speziellen Fähigkeiten (z.B. Trup-



▲ Zum Angriff! Furchtlos attackieren die Humans den Stützpunkt der Beasts. (pen von einem Ort zum anderen beamen usw.) zu dienen. Außerdem könnt ihr ein Drachenei finden, dessen Inhalt beim Gegner garantiert für feurige Träume sorgen wird. Die Langzeitmotivation von *Warlocked* ist enorm. Einmal durch die insgesamt 24 Single-Player-Missionen gekämpft, geht's per Linkkabel auf neun exklusiven Multiplayer-Maps weiter. Möglich ist außerdem das Tauschen von Wizards via Infrarotschnittstelle. Zu bemängeln wäre eigentlich nur die nicht optimale Wegfindungsroutine. Der Rest ist genial: Super flüssige Grafik, klasse Sprachausgabe, intuitive Steuerung. Ein absoluter Must-Have-Import-Titel. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Nintendo			Schwierigkeit: 5	
Genre: RTS			SPIEL SPASS ★★★★★	

X-Men Mutant Academy



▲ Schicke Backgrounds – mieses Spiel.

Biene Maja, *Driver*, *Street Fighter Alpha* – Crawfish Interactive hat in der GB-Szene schon einige Erfolge gefeiert. Bei der Entwicklung von *X-Men MA* muss man jedoch ein massives Zeitproblem gehabt haben. Trotz des breit gefächerten Charakterangebots, welches insgesamt 11 namhafte Persönlichkeiten der X-Men und Mutanten (z.B. Wolverine, Mystique) umfasst, ist vom *Street Fighter*-Charme nichts mehr zu verspüren. Egal ob ihr den Story-, Battle- oder Survival-Modus wählt, 85 % aller Kämpfe lassen sich durch stures In-die-Ecke-Drängen des Gegners gewinnen. Combo-Attacken sucht ihr vergebens, die Grafik flackert oft und zu allem Übel reagiert die Kollisionsabfrage nicht sehr präzise. Der 2-Spieler-Modus rettet da nicht mehr viel. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Activision			Schwierigkeit: 3	
Genre: Beat'em Up			SPIEL SPASS ★★★★★	

Hype: the Time Quest



▲ Man beachte den Springbrunnen.

Hype, der tapfere Meisterkämpfer des Königs, wird durch den Zauber eines Schwarzen Ritters namens Barnak, der die Herrschaft über das Playmobil-Königreich an sich reißen will, in die Vergangenheit teleportiert. Um nun in seine Zeit zurückkehren zu können, muss Hype in jeder der insgesamt vier Epochen drei magische Objekte finden, die der Alchimist Gustus benötigt, ihn auf dem Rücken des Drachen Zatila in einer Art Shoot'em-Up Sequenz durch einen Zeittunnel zu schicken. Vor dem Betreten der ansprechend designten Jump'n'Run-Level, lotst ihr Hype RPG-like durch die Stadt Torrus, kauft Munition, Lebensenergie und Passwörter und plaudert mit den Stadtbewohnern. Grafik und Steuerung sind wie bei *El Dorado* vom Feinsten. Genre-Freunde greifen zu. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Ubi Soft			Schwierigkeit: 5	
Genre: Jump'n'Run			SPIEL SPASS ★★★★★	

Road to Eldorado



▲ Bleibt ihr eine Zeit lang stehen, beginnt Tulio die Schatzkarte zu studieren.

Und noch ein Jump'n'Run von Ubi Soft. Wie so oft musste diesmal wieder eine Filmlizenz als inspirierendes Objekt erhalten. Tulio und Miguel, zwei Abenteurer, erfahren eines Tages von einer 6-teiligen Karte, die zu einem sagenumwobenen Schatz in der Stadt El Dorado führen soll, und machen sich sofort auf die Suche. Vor jedem Level habt ihr die Wahl, dieses entweder mit Miguel oder Tulio zu spielen, die sich in ihren Fähigkeiten jedoch nicht unterscheiden. Beide springen gleich hoch und weit und erwehren sich ihrer 30 verschiedenen Gegner entweder mit einem Degen oder indem sie sie mit Sandsäcken bewerkeln. Grafik und Steuerung überzeugen auf ganzer Linie, akustisch fehlt ein bisschen der Bezug zum Film, spielerisch auf die Dauer die nötige Abwechslung und Herausforderung – gute drei Sterne. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Ubi Soft			Schwierigkeit: 4	
Genre: Jump'n'Run			SPIEL SPASS ★★★★★	

Turok 3



▲ Turok muss jetzt auch Panzer fahren.

Punktlich zum Erscheinen der N64-Version hat Acclaim wie gewohnt eine GBC-Variante parat. Wer die GBC-Umsetzung von *Turok: Rage Wars* gespielt hat, weiß, was ihn erwartet: horizontal bzw. vertikal scrollende Level, in denen ihr euch jeweils mit einer ganzen Armee herumschlagen müsst. Neu ist, dass die einzelnen Level diesmal mittels einer aus der Vogelperspektive dargestellten "Oberweltlandschaft", die es mit verschiedenen Fahrzeugen zu erkunden gilt, aneinander gereiht sind. Mal jettet ihr, Minen und Geschütztürme ausweichend, mit einem Schnellboot von Insel zu Insel, mal kurvt ihr, gejagt von Panzern, mit einem Armeejeep durch einen Gefängnis-Komplex. Butterweiches Scrolling, saubere Grafik und gutes Handling können leider nicht über das lineare Gameplay hinwegtäuschen. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Acclaim			Schwierigkeit: 5	
Genre: Action			SPIEL SPASS ★★★★★	

Biene Maja – Auf der Klatschmohnwiese



▲ Was machen wir bloß, um Kurt aus seinem Tiefschlaf zu befreien?

Majas Freund Willi wird von den bösen Hornissen entführt. Als Lösegeld fordern sie einen randvollen Topf Honig. Letzteren zu beschaffen und anschließend dort hinzubringen, wo man Willi gefangen hält, gestaltet sich schon nach wenigen Spielminuten unterhaltsamer als angenommen. Entwickler Neon Studios (Mr. Nutz) verstand es, nicht allzu schwere Rätsel geschickt mit dem Verlauf des grafisch gelungen präsentierten Geschehens zu verflechten. Dialoge sind kurz und verständlich, die Bedienung ist kinderleicht. Drückt A und Maja interagiert mit einem Objekt bzw. summt durch die Luft, drückt B und Maja lähmt ihren Gegner mit klebrigen Pollen. Fazit: honigsüßer, zielgruppengerechter Adventure-Spaß mit ausgereifter Technik. **CS**

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Acclaim			Schwierigkeit: 2	
Genre: Adventure			SPIEL SPASS ★★★★★	

Soccer Manager



▲ Schlichtheit gibt hier den Ton an.

Soccer Manager ist, wie es der Titel unschwer vermuten lässt, ein reinrassiger Fußball Manager (der Erste, um genau zu sein) für den GBC. Die Frage, ob Acclaim dieses Spiel überhaupt jemals in Deutschland hätte veröffentlichen sollen, tut sich schon nach dem dritten Spielbildschirm auf: Kein einziger Bundesliga-Club steht zur Auswahl – lediglich englische Teams der Third-, Second-, First- und Premier League dürfen gemanagt werden. Management heißt in diesem Fall: Spieler kaufen und verkaufen, Mannschaftsaufstellungen und Taktiken festlegen, während einem Match Spieler auswechseln und stundenlang pixelige Tabellen durchwühlen. Wo bleibt die Möglichkeit, ein Stadion auszubauen, Trainingspläne aufzustellen, Werbeverträge abzuschließen usw.? Die Optik ist aufs Minimalste reduziert, Sound gibt es gar keinen und die Implementierung einer Druckerfunktion (für all die Tabellen) hätte das 5-Mann-Entwicklungsteam wohl vor eine unlösbare Aufgabe gestellt. Nur für Hardcore-Fußball-Manager-Fetischisten! **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Acclaim
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Simulation

SPIEL SPASS ★★★★★

DSF Fußball Manager



▲ Ein Spiel nach dem Motto: Bundesliga Manager light meets Sensible Soccer.

Mit DSF FM erweitert Ubi Soft seinen genialen 5-Sterne-Treter um die hierzulande so populäre Management-Komponente. Entscheidet euch für eins der rund 240 verschiedenen Teams aus einem der sechs vertretenen Fußballländer und versucht in der entsprechenden Liga erfolgreich zu sein. Im Spielmodus Karriere seid ihr in erster Linie darauf bedacht, durch selbst erspielte Matchsiege Geldgewinne zu scheffeln und somit durch Einkäufe euren Kader zu verbessern. Der Spielmodus Manager umfasst sämtliche Management-Aufgaben (Training der Mannschaft, Spielertransfers, Mannschaftsaufstellung etc.), verzichtet aber im Gegensatz zum Modus Spieler-Manager auf das Steuern der eigenen Feldspieler während dem Spiel. Fazit: Übersichtlichkeit, leichte Bedienung, tolles Gameplay und der gute 2-Spieler-Modus machen DSF FM trotz fehlender Lizenzen und Spargrafik zu einem sehr guten Spiel. **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Ubi Soft
■ Schwierigkeit: 6
■ Genre: Sport

SPIEL SPASS ★★★★★

Austin Powers Spiele

Abwechslung muss sein, zumindest wenn es nach den kreativen Köpfen bei Tarantula Studios geht. Mit *Austin Powers: Oh Behave!* und *Dr. Evil Welcome To My Underground Lair!* distanziert man sich vom typischen GBC-Einheitsbrei und liefert zwei gelungene Software-Parodien auf Mr. Gates millionenfach verkauftes Erfolgsprodukt Windows. Cartridge einstecken, anschalten und schon entlockt euch das jeweilige 32-MBit-Modul das erste Schmunzeln, wenn vom Evil DOS bzw. FAB DOS in die jeweilige grafische Benutzeroberfläche gebootet wird. Dort angekommen, könnt ihr den Mini-Desktop nach euren Wünschen konfigurieren (Hintergrundbild festlegen; Sounds wählen, die bei verschiedenen Ereignissen wie beispielsweise dem Befehl "Fenster schließen" usw. abgespielt werden) und euch durch verschiedene Programmgruppen wühlen. Unter Programme findet ihr z.B. ein zweckmäßiges Textverarbeitungsprogramm, welches euch zudem ermöglicht, Geschriebenes zwischen zwei GBCs auszutauschen. Außerdem mit dabei: ein Taschenrechner und ein als Webbrowser getarntes Austin-Powers-Lexikon. Wem das zu langweilig ist, der stöbert mit dem Grundwissen seiner DOS-Kenntnisse auf



▲ Das Austin P. Jump'n' Run verwendet ohne Zweifel die Reservoir Rat-Engine.



▲ Interessant, was Agent Austin so alles auf seiner Privatplatte hortet.



▲ Der MS Word-Abklatsch läßt sich erstaunlich gut bedienen.

Kommandozeilenbasis in den Verzeichnissen von Austin Powers bzw. Dr. Evils Festplatte oder vergnügt sich mit einem fordernden Geschicklichkeits-Rennspiel (Dr.-Evil-Modul) bzw. einem motivierenden Jump'n-Run (Austin-Powers-Modul). Weitere Minispiele wie *Mojo Maze* (Pac-Man-Abklatsch), *Domination* (Othello-Abklatsch) sowie *Schere, Stein, Papier* wissen zu gefallen. Bleibt nur noch zu sagen: Very Shagadelic! Fans müssen zuschlagen! **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Take 2
■ Schwierigkeit: 3-7
■ Genre: Genremix

SPIEL SPASS ★★★★★

Magical Drop



▲ Animierte Hintergrundgrafiken reduzieren die Übersicht.

Das Spielprinzip ist mit dem der PS-Version (Test Seite 114) identisch. Erzielt Punkte, indem ihr jeweils drei oder mehr Ballons der gleichen Farbe vertikal aneinander reiht. Zusammen mit allen angrenzenden Ballons der ausgesuchten Farbe verschwinden diese alsdann und lösen im Optimalfall eine Kettenreaktion bei Ballons anderer Farben aus. Bewerkselligt wird all dies, indem ihr gleichfarbige Ballons mit einem Fangstrahl vom regelmäßig nach unten rutschenden Spielfeld absaugt und sie gleich darauf an eine Stelle katapultiert, an der sich möglichst viele Ballons der aufgesaugten Farbe befinden. Den Dreh habt ihr schon nach kurzer Zeit raus, ärgern werdet ihr euch jedoch, dass es nur zwei Spielmodi (alleine oder gegeneinander) gibt. Unterm Strich kein *Tetris*-Killer, aber guter Durchschnitt. **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Virgin
■ Schwierigkeit: 3-7
■ Genre: Puzzlespiel

SPIEL SPASS ★★★★★

Formel Eins 2000



▲ Der Grafik fehlt diese gewisse "Smoothness" anderer Racer.

F1 Spiele wuchern momentan wieder wie Löwenzahn im vernachlässigten Schrebergarten. An die GBC-Piloten hat diesen Monat Take2 gedacht. Dank offizieller FIA-Lizenz geht ihr in den Spielmodi "Grand Prix", "Schnellrennen", "Zeitfahren" oder "Zwei Spieler" mit Häkkinen, Schumi und Konsorten an den Start. Was Menüdesign, Optionen und Tuningmöglichkeiten angeht, steht *Formel Eins 2000* der Konkurrenz aus dem Hause Video System (*F-1 World Grand Prix 1 und 2*) in nichts nach, als Schmankerl gibt's sogar noch ein kleines Geschichts- und Regelllexikon. Einmal auf der Strecke zieht Take2s Werk dann allerdings den Kürzeren, denn auf Grund "springender" Streckenrandgrafik bleibt im Gegensatz zu *F-1 WGP* das Speedgefühl irgendwie aus, die Musikuntermalung wirkt zudem völlig unpassend. Mittelmaß. **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Take 2
■ Schwierigkeit: 6
■ Genre: Rennspiel

SPIEL SPASS ★★★★★

NASCAR 2000



▲ Nur für notorische Linkskurvendreher!

Wenn in Daytona die Luft nach Benzin und verbranntem Gummi stinkt, ist für viele Amerikaner die Welt in Ordnung. Mit *NASCAR 2000* versucht Entwickler Creations, dieses Feeling nun auf dem GBC zu vermitteln. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Einzelrennen, Saison und die Linkskabel-Wettfahrt, außerdem habt ihr die Option, eine Datenbank aller 33 Fahrerprofile zu studieren. Bevor ihr nun auf insgesamt 16 Original-Tracks so richtig auf die Tube drückt, könnt ihr im Tuning-Shop noch zahlreiche Einstellungen (Reifendruck etc.) an eurem Wagen vornehmen. Das eigentliche Renngeschehen gibt sich grafisch unterdurchschnittlich und ist auch akustisch mager ausgefallen, besticht dafür aber durch seinen hohen Realismusgrad: 20 Wagen gleichzeitig auf der Strecke, alle besitzen ein Schadensmodell, müssen tanken usw. NASCAR-Fans fahren Probe. **CS**

A **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: THQ
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Rennspiel

SPIEL SPASS ★★★★★

Konami GB Collection Vol.4



Vier gewinnt! Ein Motto, welches Konamis jüngste GB-Spielesammlung leider nur zur Hälfte erfüllt. Neben dem Shooter *Gradius 2* (o.r.) und dem Action Jump'n-Run *Castlevania II: Belmont's Revenge* (o.li.) verblissen die beiden anderen Spiele schnell. Länger als drei Stunden werdet ihr euch weder mit *Yie Ar Kung-Fu* (u.li.) einem simplen Karate Beat'em-Up, noch mit *Antarctic Adventure* (u.r.) einem belanglosen Pinguin-Rennspiel aus der Pseudo 3D-Perspektive, beschäftigen. Wer die erstgenannten Perlen aber noch nicht besitzt, erwägt einen Kauf. **CS**

A **PWD** **SGB** **GB** **GBC** **Grafik:** ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

■ Hersteller: Konami
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Genremix

SPIEL SPASS ★★★★★

Tipps & Tricks



Keine Sommerpause – weder beim Spielen noch beim Cheaten!

PS

Nightmare Creatures 2

Kleiner Nachtrag für die Zombiejagd auf der PlayStation. Vorletzte Ausgabe konnten wir euch die Tipps für Unverwundbarkeit sowie den Cheat, mit dem ihr durch Wände laufen könnt, präsentieren. Jetzt kommt ein Level-Select-Cheat hinzu. Dazu mar-

kiert ihr im Hauptmenü das NEW GAME. Haltet dann L1+R2+□+O und drückt Select. Markiert danach erneut NEW GAME und drückt -, um die Level auszuwählen. X startet euch dann den gewünschten Level.

DC

Nightmare Creatures 2

Auch zu den letzten *Nightmare Creatures 2* Tipps für Dreamcast gibt es noch einen Zusatz. Um die Levelauswahl zu aktivieren, markiert ihr im New-Game-Bildschirm die Optionen. Danach haltet ihr für drei Sekunden B und drückt anschließend folgende Tastenkombination: Y, A, X, B. Jetzt noch X für eine Sekunde gedrückt halten, B betätigen und die freie Levelauswahl sollte sich für euch offenbaren. Für eine

beschwerdefreiere Horrorsession sehr zu empfehlen. Der Cheat-Mode ist direkt aus dem Spiel angewählt. Pausiert das Spiel, haltet L + R gedrückt, und betätigt während des Haltens der Shoulderbuttons -, B, X, -, B, X, -, B, X, A, X. Eine kleine Auffrischung in Form eines vollen Powerbalkens gibt's durch das Halten von B + X + Y während des Spiels.

N64

International Track and Field 2000

Ein kleiner zweiter Nachtrag in dieser Ausgabe, um es bei den sportlichen Anstrengungen nicht ganz so kräftezehrend angehen zu lassen. Wollt ihr bei *International Track and Field 2000* den Gold Mode freischalten, müsst ihr einfach im Übungsmodus die Lösungswörter „Helsinki“ oder „Moscow“ als Namen einge-

ben. Als Bestätigung hört ihr einen kleinen Sound. Silber wird durch den wunderschönen Stadtnamen „Munich“ freigeschaltet, Bronze durch „Roma“, Metall gibt euch „Sydney“, Grün ist die Farbe von „Mexico“ und Rot schaltet „Tokyo“ frei. Das dürfte euch fürs Erste einmal weiterhelfen.

PS

Tenchu 2: Birth Of The Assassins

Wem der stressige Job des lautlosen Killers zu schwer ist, bedient sich unserer Tipps. Damit die Arbeit wieder Spaß macht, könnt ihr beispielsweise auf die Levelwahl zurückgreifen. Drückt START auf der Karte und geht ins Laden/Speichern Menü. Dann haltet ihr R1 gedrückt und betätigt ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓ und X. Übrigens, wenn ihr mit Rikimaru und Ayame das Spiel erfolgreich beendet, was sehr schwer ist (außer ihr benutzt unsere Levelwahl), dürft ihr als Tatsumaru antreten. Das waren die ersten hilfreichen Tipps zum überraschenden Nachfolger, aber wir könnten noch einige dazukommen. Weiterhin auf ein erfolgreiches Töten, und lasst euch nicht erwischen.

PS

Countdown Vampires

Zwar lässt die US-Version noch auf sich warten, was jedoch Japano-Freunde nicht davon abhält, das Importgame zu zocken. Um als Vampir Keith zu spielen, gebt ihr als Vornamen „Prince“ und als Nachnamen „Darkness“ ein. Außerdem hält das Spiel versteckte Grafiken für euch bereit. Als Vorname wird „Yuka“ gewählt, der Nachname lautet „Kobayashi“. Geht nun im Spiel zum Speicherpunkt, um euch die Schauspielerin Yuka Kobayashi anzuschauen. Auch bei den anderen Speicherpunkten folgen weitere Bilder. Apropos andere Grafiken: Es gibt eine alternative Endsequenz, wenn euch Geils töten darf. Außerdem könnt ihr versuchen, das Spiel in weniger als sieben Stunden durchzuspielen, damit der Spezial Mode freigeschaltet wird.

PS

X-Men: Mutant Academy

Eben noch als Spiel, jetzt schon als Film. X-Men macht die Runde, und der Erfolg läuft diesem Titel hinterher. Zu den Cheats: Es gibt einen Cheat-Mode, der durch Halten von Select+↑+L2+R1+L1+R2 im Haupt- oder Charakterauswahlmenü freigeschaltet wird.

Demjenigen, der sich auf diese billige Überlistung des Programms nicht stützen will und das Spiel gekauft hat, um es auch wirklich zu zocken, helfen ein paar kleine Hinweise. Um als Toad zu spielen, absolviert ihr mit einem beliebigen Charakter den Arcade Mode genau einmal. Mystique bekommt ihr zu Gesicht, wenn ihr den Arcade-Mode zweimal mit eurem Lieblingscharakter durchspielt. Dreimal das Ganze durchgespielt, bringt euch Sabretooth ein und viermal Magneto.

Wollt ihr für eure Kämpfer die Original kostüme aus dem X-Men-Film? Dann drückt einfach den Quadrat-Button im Charakterauswahlmenü.

Wenn ihr nun mit jedem Charakter in

seinem neuen Outfit den Arcade Mode durchspielt, öffnet ihr nette „Behind the Screen“-Bildchen im Cerebro Mode.

Wer dann immer noch Ausdauer und Motivation besitzt, das komplette Programm in normaler Kleidung hinter sich zu bringen, erhält historische Comic-Bilder.

Aktuelle Comic-Bilder der einzelnen Protagonisten könnt ihr ebenfalls zu Gesicht bekommen. Komplettiert zehn Runden mit irgendeinem Charakter im regulären Kostüm. Das Ganze bitte im Survival Mode, auch wenn's schwer ist.

Wer diesen Aufwand dann noch bis Runde Zwanzig schafft, erhält exklusive Bilder der Charaktere vom Film. Allerlei Filmbilder gibt's ebenfalls, wenn ihr mit Gambit diese paar Runden im Survival-Mode absolviert. Charakter-Intro-Sequenzen sind nach dem Durchspielen des Arcade-Mode im Cerebro-Auswahlbildschirm anzuschauen. Besteht ihr die Academy mit einem Charakter, gibt es eine weitere FMV.

Die Movies, Bosse und Survival-Bilder könnt ihr nach eurem nervenaufreibenden Erspielen auch wieder abschließen. Wer Select + Start im Haupt- oder Charakterauswahlmenü gedrückt hält, bringt sich um seine erspielten Rekorde. Vorsicht ist geboten!

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



DC

Virtua Tennis

Zu einem erstklassigen Spiel gehören auch erstklassige Tipps. Um gegen Master und King zu spielen, müsst ihr den Arcade-Mode durchspielen. Dazu dürft ihr jedoch keine Continues benutzen oder kein einziges Spiel verlieren. Im Single-Player-Modus tretet ihr nun gegen Master an. King bekommt ihr erst nach einem Doppelmatch zu Gesicht.

Natürlich wollt ihr dann auch mit den beiden selbst zum Schläger greifen. Um mit Master zu spielen, müsst ihr

ihn im Single-Modus schlagen. Nun ist der „Meister“ im Arcade- und Trainingsmode anwählbar.

King wird freigespielt, indem ihr Master im Arcade-Mode vernichtend schlagt. Danach müsst ihr im Doppel Master und King besiegen, um so King für den Arcade- und Trainingsmode freizuspielen. Alternativ könnt ihr auch alle 22 Probe- und 24 Trainingslevel im World Circuit-Mode freispielen.

Außerdem gibt's noch Spezialkostüme abzustauben. Beendet die dritte Trainingsmission im World Circuit-Mode, bevor sich die Stoppuhr rot färbt. In den letzten zehn Sekunden wird der Timer dann noch gelb. Wenn ihr jetzt die Mission beendet, werden die Outfits freigeschaltet.

GBC

Halloween Racer

Auch der Halloween Racer hält für euch einige Bonus-Tracks bereit. Mit dem Passwort 2!!MT9 seid ihr mit von der Partie. Viel Spaß beim Rasen.

PS

Final Fantasy 9

Für ganz fleißige Importeure, die sich so wie wir durch die unverständliche japanische Version von *Final Fantasy* plagten, können wir zur Aufheiterung ein kleines Minispiel im Black-Jack-Stil empfehlen. Wenn man schon nichts versteht, dient es wenigstens zu Aufheiterung.

Um dahin zu kommen, müsst ihr jedoch das Spiel erst einmal erfolgreich beenden. Wenn die Credits ablaufen und das standardmäßige

PS

Gekido

Ein paar neue Cheats zum *Final Fight*-Klon: Falls euch ein Level nicht mehr gefällt, „skipp“ ihr mit folgender Tastenkombination einfach in den nächsten Abschnitt: Direkt im Urban-Fighters-Mode haltet einfach Start + Select direkt im Spiel gedrückt.

Um als Gorilla zu spielen, beendet einfach den Urban-Fighters-Mode mit Travis und Michelle. Nun wird Gorilla in allen Modes anwählbar sein. Um Kobuchi zu erhalten, absolviert ihr den bereits angesprochenen Mode mit Tetsuo und Ushi. Schafft ihr den Urban-Fighters-Mode auf der schwersten Schwierigkeitsstufe, habt ihr Akujin unter euren Kämpfern. Ach so, um überhaupt erst einmal die „Hard“ Schwierigkeitsstufe zu bekommen, müsst ihr mit allen Kämpfern auf „Normal“ durchspielen. Um mit dem Charakter Kintaro eure Gegner zu verdreschen, beendet erfolgreich den Urban-Fighters-Mode mit Gorilla. Kintaro wird dann im Arena-Battle-Mode anwählbar sein. Wenn ihr ihn auch noch im Urban-Fighters-Mode spielen wollt, absolviert auf der neuen schwersten Spielstufe den Fighters-Mode. Der gleiche Vorgang mit Kobuchi spielt Angela frei. Alternative Klamotten gibt's bei dreimaligem Durchspielen auf dem normalen Schwierigkeitslevel. Danach müsst ihr L1, L2, R1 oder R2 im Charakter-Auswahlmenü halten.

Es wird jedoch fast schon jeder von euch erreicht haben, aber es soll nochmal erwähnt werden: Den Shadow-Fighter-Mode gibt's nach einmaligem Durchspielen des Urban-Fighters-Mode.

Besitzt ihr das Können und die Ausdauer, den Urban-Fighters-Mode zweimal durchzuspielen, findet ihr den Survival-Mode. Dreimal die ganze Prozedur, und ihr erhaltet den Team-Battle-Mode.

Der Street-Gang-Battle-Mode ist sehr sehenswert, aber auch ziemlich hart zu erreichen. Im wahrsten Sinne des Wortes, da ihr den Urban-Fighters-Mode auf dem höchsten Schwierigkeitslevel mit Kintaro, Angela oder Akujin durchspielen müsst.

Unter dem Optionsmenü könnt ihr den Deform-Mode erspielen. Dazu müsst ihr es schaffen, euch in die Hi-Score Liste einzutragen. Nun lautet das Codewort „DEFORMIANIA“, und der Deform-Mode wird erreichbar. Der Skeleton-Mode dagegen hat ein anderes Codewort. „BONECRACK“ ist hier der Schlüssel zum zusätzlichen Modus.

Ihr seht, *Gekido* enthält viele motivationsfördernde Elemente. Aber es gibt noch mehr. Arena 2 im Arena-Battle-Mode wird freigespielt, wenn ihr den Shadow-Fighter-Mode mit Gorilla erfolgreich beendet. Kobuchi öffnet das Tor für Arena 5 im Battle-Mode, wenn ihr den Shadow-Fighter-Mode schafft. Des Weiteren spielt Kintaro Arena 7 frei, Angela Arena 8 und Akujin Arena 9.

That's it, viel Spaß beim Ausprobieren.

„The End“ auf dem Bildschirm erscheint, drückt folgende Tastenkombination: R2, L1, R2, R2, ↑, ×, -, O, ↑, Dreieck, L2, R1, R2, L1, □. Zur korrekten Bestätigung ertönt ein Sound. Wenn ihr nun den Start-Button drückt, geht's ab zu Black Jack. Viel Spaß beim virtuellen Glücksspiel.



GBC

Asterix: Auf der Suche nach Idefix

Für die Hosentaschengallier hier ein paar kleine Passworthilfen:

Level	Passwörter
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

GBC

Mr. Nutz

Auch zum Nüsse knackenden Eichhörnchen haben wir für euch ein paar kleine Passwörter auf Lager.

Level	Passwort
2	DDMMNN
3	NNRRGG
4	CLLLR
5	JJMPPR
6	SWWTCH

DC

Street Fighter 3: 3rd Strike - Fight For The Future

Hyper Combos und Special Moves. *Street Fighter* back to the Roots. Doch ohne lange Umschweife zu den Tipps: Um in den Genuss alternativer Kleidungsfarben für die Protagonisten zu gelangen, absolviert erfolgreich mit jedem Charakter den Arcade-Mode. Nach dem Speichern wählt ihr im Kämpferauswahlmenü euren Favoriten aus, haltet Start gedrückt und betätigt einen Angriffsbutton. Daraufhin wechselt euer Kämpfer die Outfit-Farbe. Doch es gibt noch mehr. Um als Gill anzutreten, spielt das Spiel durch und speichert. Danach wählt ihr im Charakterauswahlmenü Sean an und drückt zweimal ↑. Hat man das Spiel nun auch noch mit Gill durchgespielt, werden im Optionsmenü die

DC

Dragoon's Blood

Auch unter dem Titel *Draconus: Cult Of The Wym* ist dieses Actionsspektakel von Crave bekannt. Ein paar Tipps und Tricks gibt's auch schon. Im Press Start Bildschirm wird die Tastenkombination ×, Y(2x), ×(2x), Y(2) eingegeben, um das Cheat Menü freizuschalten. Drückt dann Start und ladet oder beginnt ein Spiel. Nun gebt ihr die unten aufgeführten Codes ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Unendlich Power:

Pausiert das Game und haltet L + R, anschließend drückt ihr -.

Super Stärke:

Pausiert das Spiel und haltet L + R, anschließend drückt ihr -. Eure Angriffspunkte werden sich bis zu 50.000 erhöhen.

Level Skip:

Um ein Level zu überspringen, pausiert das Game, haltet L + R und drückt danach Unten.

DC

Fur Fighters

Wem die kleinen Shooter-Kuscheltiere so gut gefallen, dass er sie täglich auf seinem PC-Arbeitsplatz zu Gesicht bekommen möchte, der füttert sein CD-ROM-Laufwerk einfach mit der Dreamcast GD. Hier findet ihr

im Ordner „Omake“ Artworks, Level und Bilder vom spaßigen Ballgame.



DC

Street Fighter 3: W Impact

Und es geht weiter mit dem Fight Club. Jeder Teil der langen *Street-Fighter*-Serie enthält wieder einmal reichlich Cheats: Um als Yang zu spielen, geht ihr ins *Street Fighter 2: New Generation* Charakter Auswahlmü, markiert Yun und drückt einen Kick-Button.

Akuma (Gouki) bekommt ihr zu Gesicht, wenn ihr im *Street Fighter 2: Second Impact* Charakterauswahlmenü Sean anwählt und einmal kurz ↑ drückt. Um mit Gill zu spielen, müsst ihr schon größere Anstrengungen unternehmen: Hierzu will der *Street Fighter 3: New Generation* Mode oder *Street Fighter 3: Second Impact* Mode erfolgreich beendet werden - dafür ist die Schwierigkeitsstufe irrelevant. Nun wird wie-

der Sean ausgewählt und zweimal ↑ gedrückt.

Außerdem gibt es noch ein Extra-Optionsmenü freizucheaten: Betretet den Optionsbildschirm und haltet L + R gedrückt. Dies macht ihr bitte bis zum Ende der Codeeingabe, die wie folgt geht: Markiert die „Game Option“ und drückt - (2x), × (2x), - (2x). Danach wird „Button Config“ markiert und - (2x), Y (2x), - (2x) gedrückt. Auf dem Punkt „Screen Adjust“ tippt ihr - (2x), ×, Y, - (2x) ein. Der Letzte zu markierende Punkt ist der Optionspunkt „Sound“. Wenn ihr hier zweimal -, Y, ×, und zweimal - drückt, werden sich euch die Extra Options offenbaren. Das sollte erst einmal reichen ...

DC

Giga Wing

Um bei diesem Shooter als Stranger zu spielen, geht erst einmal in die Gallery-Sektion. Dann drückt B, ×, Y, B(2), Y, ×, B gleich im ersten Screen. Gebt ihr den Code richtig ein, ertönt ein Sound. Wenn ihr natürlich Stranger selber erspielen wollt, durchläuft das Game in jedem Schwierigkeitsgrad, ohne eine einzige Continue zu benutzen. Manchmal macht Cheaten also doch Sinn.

Außerdem gibt's noch Unverwundbarkeit für den zweiten Spieler, indem ihr den Zwei-Spieler-Modus auswählt und der erste Spieler einen Jet nimmt. Danach drückt ihr Start + A auf dem zweiten Controller. Nun könnt ihr einfach den Jet für den zweiten Player auswählen und seid unverwundbar.



PS Jackie Chan: Stuntmaster

Nachdem wir euch in den letzten Ausgaben ein paar Combo-Tipps verabreichten, gibt's dieses Mal ein paar nette Cheats. Im „Press-Start-Bildschirm“ drückt L2, □, △, ○, ×, und zweimal R2. Wenn ihr diesen Code richtig eingegeben habt, werdet ihr einen Sound vernehmen und den Level-Select-Cheat aktiviert haben. Um alle „Dragons“ innezuhaben, geht ins gleiche Menü und gebt den folgenden Code in euer Joypad: L1, R2, L2, □, zweimal ×. Auch hier kommt bei richtiger Eingabe ein Sound.

Wie bereits vor zwei Ausgaben berichtet, könnt ihr das Movie-Theater durch das Einsammeln von 20 goldenen Drachen freispielen. Doch auch ein Cheat gibt's dafür im „Press-Start-Bildschirm“ wieder einzugeben. Drückt -, -, R1, ○, □ und

zweimal △. Auch hier gilt: Wenn's einen Sound gibt, stimmt's. Kleiner Tipp noch am Ende zum „Überleben“. Springt auf den Fahrstuhl im „Roof“ Level 2. Auf der rechten Seite ist ein Ninja mit einem Stock. Wenn ihr diesen getötet habt, wechselt das Licht über der Tür. Beim Betreten des Raumes habt ihr zuerst wieder einmal ein paar Gegner aus dem Weg zu räumen. Danach kommt eine Leiter herunter, an deren Ende ein Extra Leben versteckt ist. Nachdem ihr es eingesammelt habt, geht aus dem Level und speichert. Wenn ihr diesen Vorgang beliebig oft wiederholt, kann euch in den späteren Leveln eigentlich nichts mehr passieren. So weit zum fuchtelnden Kung Fu Meister.

DC World Series Baseball 2K1

Baseball hat in Deutschland nur wenige Fans. Dennoch gibt es sicher ein paar importierfreudige Spieler unter euch, die diesen Dreamcast-Hit näher kennen lernen möchten. Zumal es ungemein gut aussieht: Jetzt aber zu den Tipps.

Für einen „Super Fastball“ pausiert ihr das Spiel, während Pedro Martinez am Schlag ist. Drückt nun R, L, - und -. Um euer Spieler mal ein bisschen aufzupowern, vergebt ihr im Create-a-Player-Mode einfach mehr Abilitypunkte. Dazu erschafft ihr erst einmal einen Spieler, der die höchst mögliche Anzahl an Ability-Punkten innehat und speichert diesen ab. Danach kehrt ihr in den Edit-Mode zurück, wählt euren neu

erschaffenen Spieler aus, und siehe da: Seine Stärken können nochmals nach oben korrigiert werden

Schlaghilfen gibt's selbstverständlich auch: Wählt den Rookie-Schwierigkeitslevel aus. Bewegt den Analogstick etwas in jede Richtung, während des Schlages und der Schlagcourser folgt automatisch dem Ball. Eine kleine Überraschung gibt's bei einem Homerun, der mit eurem Home Team im Heimstadion bei Nacht ausgeführt wird. Lasst euch überraschen.

Apropos Überraschung: Das Traumstadion ist ganz leicht freizuspielen. Schlagt einfach im McCovey Cove am Pacific Bell Park drei Homeruns.

PS NCAA Football 2001

Um den Touchdown so richtig zu zelebrieren, gibt's bei NCAA Football verschiedene kleine Tipps, die euch nicht richtig weiterhelfen, dafür aber eine Unmenge Spaß bereiten. Bevor ihr mit der Pille in die Endzone lauft, haltet L1 + L2 gedrückt, und betätigt ×, ○, □, △ oder R1 nach dem Punkten. Verschiedene Jubelposen werden euch anspornen, weitere Touchdowns zu vollbringen.

Aber dann gibt es sie doch noch. Zum Footballspektakel schneiden kurz vor Redaktionsschluss ein paar nette kleine Cheats herein, die ihr im geheimen Code-Bildschirm eingibt: Alle Stadien: OPENSESAME
Schnellere Tag-Effekte: DAYNIGHT
Datumswechsel: Y2K
Starker Wind: SAFETY
Recievers, die immer fangen: HAND-SOFLUE

Maximum Attributes-Punkte: BALLER
Maximum Recruiting-Punkte: HEAD-COACH
Interceptions der Defense: OSKIE
Tackles der Defense: BRICKWALL
CPU spielt automatisch: MINDREADER
„Juggernaut“ Team: BULLDOZER
Super Kick: ICBM
Langsamere Spieler: CEMENTFEET

PS Grind Session

Letzte Ausgabe konnten wir euch leider noch keine Levelwahl präsentieren. Doch diese Ausgabe kommt der entsprechende Nachtrag. Pausiert das Game und drückt ○, +, +, □ und △. Der Level-Select steht euch von nun an zur Verfügung.

GBC Bugs Bunny's Crazy Castle 4

Denjenigen, die bei diesem lustigen Plattform-Puzzler Probleme haben, alle Schlüssel zu finden, hilft unsere komplette Passwortliste.

Level	Password
1-2	RHY 043
1-3	HDY 04?
1-4	7DY 04Z
1-5	KQM 04X
2-1	765 04X
2-2	?GP 04Z
2-3	TDP 04X
2-4	KNY S4V
2-5	TQC S34
3-1	1DF S35
3-2	9DF S33
3-3	?Q5 S34
4-1	T45 S34
4-2	?XP 83Z
4-3	RD5 S3?
4-4	F4Y 034
4-5	34Y 032
5-1	WZY 034
5-2	3GY 030
5-3	WNP 03Z
5-4	563 03T
5-5	FZM J24
6-1	5GM 03T
6-2	W6W S3V
6-3	P6C S26
7-1	PGC S22
7-2	FQM S24
7-3	M4P S27
7-4	WD5 S20
7-5	3DP S22
7-6	H0F 02?
8-1	70Y 022
8-2	?8Y 020
8-3	7SY 020
8-4	HJP 02Y

8-5	70P 02Z
8-6	18P 02Y
9-1	PSP J15
9-2	H0F S17
9-3	72Y 814
9-4	KSF S16
9-5	RSF S15
9-6	K0P S25
10-1	RJ5 S11
10-2	1B3 S1?
10-3	TB3 S1Z
10-4	YLW 011
10-5	PLW 010
10-6	FBC 01V
10-7	3BC 01S
10-8	W2M 01Z
11-1	P0M 01X
11-2	W53 006
11-3	MSM 01T
11-4	F0C S04
11-5	MJC S04
11-6	WSW 80Z
11-7	38F S02
11-8	F2M 80Z
12-1	PL3 S00
12-2	CSP S05
12-3	5V3 S0?
12-4	KQR 000
12-5	R6R J0T
12-6	1DT 001
12-7	TD9 00X
12-8	H4K J?7
13-1	R4K J?7

Tipps-Hotline

0190/87326814

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

SAT Final Fight Revenge

Zwar sind die Games für die alte Sega-Konsolen fast ausgestorben, aber vielleicht dankt es uns der ein oder andere Saturnliebhaber auf die alten Tage seiner Oldiekonsole noch. Alternative Outfits bei *Final Fight Revenge*: Um das erste Set anzuwählen, drückt ihr

×, Y oder Z. Die zweite Auswahl wird mit A, B, oder C angezogen. Außerdem gibt's noch eine alternative Endsequenz: Wenn ihr es schafft, das Spiel durchzuspielen, ohne eine Runde zu verlieren. Dann legt Belgar ein kleines Tänzchen für euch aufs Parkett.

NGPC Sonic Pocket Adventure

Auch der kleine blaue Flitzer steht in Sachen Tipps & Tricks nicht hinten an. Um einen schnelleren Sonic Speed Dash auszuführen, haltet den Analogstick nach unten und drückt fünf bis siebenmal A. Wenn ihr jetzt den Stick loslasst, geht der Winzling richtig ab.

Game Option Screen zu finden. Eine Levelwahl hat das kleine Modul auch in sich. Drückt die Option-Taste, während das Sega-Logo im Display erscheint.

Apropos richtig abgehen: Um den Sound-Test zu erlangen, spielt ihr das Spiel durch, nachdem ihr alle „Chaos Emeralds“ eingesammelt habt. Der Sound-Test ist dann übrigens im

Durch die Levelwahl wird jedoch nicht die Spezial Stage freigeschaltet. Dazu müsst ihr selbst auf die Reise gehen. Sammelt alle Puzzleteile ein, und fügt alle sechs Bilder im Puzzle-raum zusammen. Jetzt ist auch diese Stage für euch zugänglich.

N64

Transformers: Beast Wars Transmetals 64

Die ehemaligen Spielfiguren jetzt auch als N64-Modul. Die Tipps gibt's selbstverständlich gleich mit dazu: Um als Ravage und Tigatron zu spielen, selektiert ihr zuerst den Versus- oder Arcade-Mode. Im Charakterauswahlmodus markiert ihr Cheetor, haltet Z und drückt A. Nun nur noch Links und Rechts zur Auswahl der Charaktere betätigen.

Um mit Starscream zu spielen, vollbringt ihr genau die selben Anstrengungen. Lediglich Waspinator will markiert werden, danach bleibt der Vorgang der selbe. Dies gilt ebenfalls für Tarantulas, mit dem ihr Blackarachnia ercheaten könnt.

Um gegen Megatron X am Ende des Spiel antreten zu können, muss das Spiel mit

NGPC

Marvel vs. Capcom 2: New Age Of Heroes

Der finale Showdown zwischen Marvel und Capcom wird in den Tipps & Tricks ausgetragen. Um den selben Charakter bis zu dreimal im Arcade Mode auswählen zu können, spielt alles im Shop frei und erreicht ein 99 Punkte starkes Erfahrungslevel. Apropos Shop: Betretet und verlasst mehrmals den Shop, um den Preis für geheime beziehungsweise versteckte Charaktere zu senken.

Noch ein kleiner Tipp, um Abyss erfolgreich entgegenzutreten: Als geeignetster Charakter steht hierzu Cable bereit. Für Abyss' erste Erscheinungsform blockt ihr am geschicktesten seine Attacks und drückt danach Y für einen gezielten Schuss. Das Ganze wird danach wiederholt, bis er stirbt. Für das zweite Erscheinungsbild distanziert euch so weit wie möglich und schießt erneut. Beim dritten Mal benutzt ihr Cable's Hyper Viper Attacke. Diese raubt ihm 90-95% seiner Power. Das ist dann so in etwa ein 115-130 Hit Combo. Jetzt nur noch ein paar kleine Treffer, und ihr geht erfolgreich aus diesem Gefecht hervor. Viel Spaß beim Weiterprügeln wünscht die VG-Redaktion.

DC

V-Rally2

Der Rally-Spaß ist für Dreamcast noch lange kein alter Hut. Mit Schlamm an den Türen und Highspeed durch die Botanik geht es so richtig ab. Schön wär's, wenn man jetzt noch alle Autos und Strecken fahren dürfte. Das können wir euch bieten: Zu aller erst müsst ihr neu anfangen, dann das Optionsmenü besuchen. Nun geht ihr auf Fortschritte und gebt Folgendes ein: L, R, -, -, -, -, 1, 1, 1, 1, A, A, Start. Danach wählt ihr alle noch nicht sichtbaren Wagen mit A an

Megatron (kein Zeit-Limit) durchgespielt werden. Im Fight danach wünschen wir allseits viel Spaß. Schafft ihr dies, kann durch ein weiteres Durchspielen mit Megatron X die beste Armor (Ratrap's Armor) freigespielt werden.

DC

Wacky Races

Ein frisch belebender Fun-Racer, der eine gelungene Steuerung plus gute Optik bietet. Um bei diesem lustigen Rennspektakel alle Strecken und Rennfahrer freizuschalten, geht in die Cheat Optionen, die im Hauptmenü zu finden sind. Gebt da „WACKYGIVEAWAY“ als Code ein. Jetzt müsst ihr nur noch den Code im Code-Collection-Bildschirm freigeben.

Gleiche Vorgehensweise bei allen Rennvehikeln: „WACKYSPOILERS“ bringt euch in den Genuss aller Boliden. Aber es sind doch erst richtige Fahrzeuge mit hochgetunten Fähigkeiten. „BARGAINBASEMENT“ wäre hierfür das richtige Passwort, um eure Vehikel richtig aufzuspüren. Der „Hard as Nails“-Mode wird durch das bezeichnende Passwort „CRACKEDNAILS“ freigeschaltet. Dann geht's aber knallhart zur Sache. Das folgende Bild zeigt euch die Cheat-Sammlung.



▲ Der wacklige Comicracer mit den amüsanten Charakteren wird mit unseren Cheats noch eine Spur lusiger.

PS

Crisis Beat

Bei Crisis Beat gibt es einen Experten-Mode frei zu spielen. Beendet hierfür lediglich (!) das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitslevel. Der Experten-Schwierigkeitsgrad ist nun im Optionsmenü auszuwählen.

Außerdem gibt es einen Free-Mode, der nach Beenden des Spiels mit beiden Teams vom Spiel freigegeben wird. Das Eiji-Julia-Team und Keneth-Feisu-Team müssen entweder im Single- oder Multimode ran. Kleiner Wermutstropfen: Dieser Mode hält keine FMV-Filmsequenzen für euch bereit.

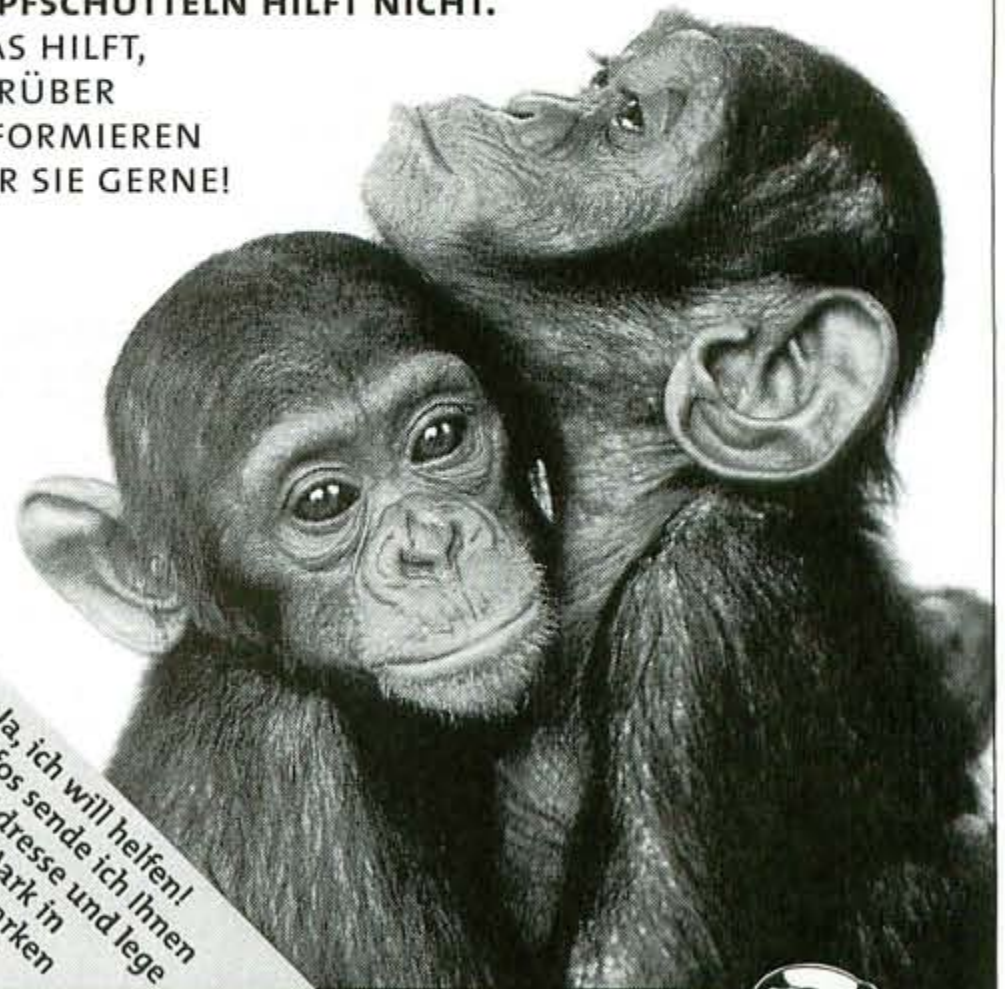
IN DEN LETZEN VIERZIG JAHREN WURDE BEREITS DIE

Warum nehmt ihr uns den Wald?

HÄLFTE DES REGENWALDES VERNICHTET. JEDE MINUTE FÄLLT EIN AREAL GROSS WIE SECHZEHN FUSSBALLFELDER. TIERE WERDEN GEWILDERT UND STERBEN.

KOPFSCHÜTTELN HILFT NICHT.

WAS HILFT,
DARÜBER
INFORMIEREN
WIR SIE GERNE!



„Ja, ich will helfen!
Für Infos sende ich Ihnen
4 Mark in
Briefmarken
bei.“

RETTET DEN REGENWALD E.V.
PÖSELDORFER WEG 17
20148 HAMBURG • TEL 040-4103804
REGENWALD@UMWELT.ECOLINK.ORG • SPENDENKONTO:
SPARDA-BANK HAMBURG • BLZ 206 905 00 • KTO. 600 463



WOLFSOFT
http://www.wolfsoft.de

**HARDWARE
SOFTWARE
& SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

<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:</p> <p>PSX RGB optimized! 39,99</p> <p>N64 S-VHS optimized! 39,99</p> <p>DC RGB incl. Audio 49,99</p> <p>DC S-VHS 69,99</p> <p>DC VGA-Box 3rd Party 99,99</p> <p>DC VGA-Cable 79,99</p> <p>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. GameCheater Buch+RGB-Kabel)</p>	<p>Scart-Umschalter</p> <p>... nie mehr umsteuern am Fernseher</p> <p>4-fach Umschalter 119,99</p> <p>7-fach Umschalter 239,99</p> <p>Kabel für Stereoanlage 2,5m 7,99</p>
<p>Hardware, Bundles</p> <p>DC+Mod+RGB Kabel 499,99</p> <p>PSX+Mod+RGB Kabel 289,99</p> <p>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

Schulstraße 3 • 56566 Neuwied • Fax: 02622-83583 • eMail: bestellung@wolfsoft.de



PS

TOCA World Touring Cars

Die neueste TOCA-Serie holt noch einmal das Letzte aus der grauen Kiste heraus. Wir geben euch hier die ultimativen Cheats, um das Beste aus euren Fahrkünsten herauszuholen. Extra Power bekommt ihr bei der Code-Eingabe „Muscle“. Die doppelte Höhe ergibt sich aus dem Codewort „Stretch“. Für Fans der vier Ringe ist der Audi TT erspielbar. Sammelt dazu 15 Punkte im

Championship Mode ein. Einen Ford Mustang GT gibt's erst ab 30 Punkten. Ab jetzt zählen wir nur noch die absolut wichtigen Vehikel auf: Dodge Viper 105 Punkte, Lotus 34CR 140 Punkte, Mitsubishi GTO 180 Punkte, Subaru Impreza WRX 275 Punkte, Mazda RX7 335 Punkte, TVR Cerbera 470 Punkte und einen achtfachlakierten Bentley gibt's mit 545 Punkten. So weit, so gut!

DC

NFL 2K

Tipps & Tricks global: Zwar sind Football-Spiele hierzulande nicht die Megaseller, dennoch mehrten sich die Interessenten. Wir unterstützen diesen Trend und stellen euch ein paar kleine Hilfen zu gleich drei verschiedenen Spielen desselben Genres vor. Es lebe das runde Ei.

Auto-Offensive:

In der Play-Selection-Auswahl, geht man auf Offensive und drückt zweimal A, so dass der CPU die effektivste Einstellungsmöglichkeit auswählt. Das gleiche Prinzip klappt auch mit der Defensive.

Um einen Extra-Kreationspunkt für euren Spieler zu erhalten, geht ihr in den „Creation-points“-Bildschirm und setzt alle Kreationspunkte auf Null. Danach zieht ihr sie wieder hoch und habt insgesamt fast ein Dutzend mehr Punkte.

Time Out im Vs. Mode:

Um einen Time Out im „Versus Mode“ für 2, 3, oder 4 Spieler zu nehmen, müsst ihr den Analogstick benutzen, um die Timeout-Option auf dem Pausebildschirm auszuwählen (nicht das Digital Pad).

Dicke Spieler:

Gib „LARD“ als Cheatcode im Codemenü ein.

Hohe Stimme des Kommentator:

Gib „SQUEEKY“ im Codemenü ein.

SegaSports Team freischalten:

Gib „SUPERSTARS“ auf dem Code-Bildschirm ein.

Alternativen Text:

Gib „SCRAWL“ auf dem Code-Bildschirm ein.

Perfekte Kicks:

Wenn du im Spiel einen Kick ausführen musst, dann drücke sofort nach Beginn des Spielzuges „B“ und wähle einen Spieler neben dem Kicker. Jetzt übernimmt der Computer den Kicker und der Kick gelingt mit Garantie.

Zuschauer anheizen:

Wähle einen Linebacker oder einen Defensive Back aus und drücke dann vor dem Snap X.

Zuschauerlautstärke drosseln:

Drücke während des Spiels X (nur in Angriffsformation möglich), bevor der Ball gespielt wird, und der Stationsprecher ruft: „The quarter-back wants quiet on the play.“

Slow Motion:

Gib „DEDMAN“ im Code-Menü ein. Dann gehe zu den GAME-Optionen und ändere die Spielgeschwindigkeit auf „SLOWMO“.

Turbo Mode:

Gib „TURBO“ im Code-Menü ein. Dann gehe zu den GAME-Optionen und ändere die Spielgeschwindigkeit auf „TURBO“.

DC

Super Runabout

Zwar nur ein sehr kurzer, dafür aber äußerst wirkungsvoller Cheat. Um den Cheat Mode freizuschalten und damit zusammenhängend alle Vehikel und Level zu erlangen, müsst ihr das Wort „Elvis!!!“ als Lizenznamen eingeben.

DC

Mag Force Racing

Für diesen pfeilschnellen Racer topaktuell ein paar Cheats: Alle Strecken und „Tripods“ gibt's beim Halten von X + Y. Danach folgt die Tastenkombination ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, →. Ihr müsst dazu im Hauptmenü sein und auf dem Schriftzug „Tripod Select“ stehen. Alle eingesammelten Power-Ups zu „Triple Missiles“ umwandeln, erreicht ihr durch das Codewort „MISSI“.

„TURBO“ dagegen lässt euch Turbo Rams statt Power Ups bekommen. Den Turbo-Ram-Auto-Pilot erlangt ihr mit der Codeworteingabe „AUTOM“. Unverwundbarkeit sichert euch der ziemlich bezeichnende Code „GHOST“ zu. Damit der Computer die Bonus Tripods steuert, ist der Code „HUND“ einzugeben. Des weiteren gib's nur noch alternative Soundeffekte mit „RETRO“. Viel Spaß beim Heizen.

DC

New Japan Pro Wrestling: Toukon Retsuden 4

Bei diesem Wrestling-Game können einige Bonuskämpfer erspielt werden. Per Tastenkombination werden die Recken im Hauptmenü einfach freigeschaltet. Wenn das obligatorische „Press Start“ erscheint, einfach das Joypad mit der entsprechenden Kombination bearbeiten.

Antonio Inoki: L, X, Y, A, B, X, Y, R

Riki Choshu: L, X, Y, B, X, Y, B, R.

Masa Saito: L, X, Y, A, X, Y, A, R.

Seji Sakaguchi: L, X, B, X(2), B, X, R.

Sasuke: L, X, A, Y, B, X, A, R.

Tanaka: L, X, Y, X(2), Y, X, R.

Tiger Hattori (Schiedsrichter): L, X, A, X(2), A, X, R.

Alle Bonus Wrestler: L, X, A(5), R.

N64

Battle Zone: Rise Of The Black Dogs

Bei Strategiespielen bieten sich Tipps geradezu an – so ist es verständlich, dass Battle Zone auch nicht unausgestattet blieb. Den Level-Select-Mode wählt ihr im Hauptmenü an. Haltet dazu Z gedrückt und betätigt die Buttons C-↑, C-→, C-↓, C-← und Start. Unendlich Munition gibt's dazu natürlich auch: Im Hauptmenü haltet ihr wie gehabt Z und drückt L, R, L, R. Wer danach immer noch Probleme hat, das Game zu absolvieren, verschafft sich unendlich Armor. Der Z-

Trigger wird erneut gehalten und ↑, ↓, ←, → gedrückt. Auch die drei weiteren Cheats werden im Hauptmenü aktiviert. Freie Gebäude erlangt ihr durch die Eingabe A, B, A, B. Der Z-Trigger wird wieder einmal gedrückt gehalten, so auch bei dem Cheat für die freien Satelliten. B, C-→, C-↓ und A ist dabei die richtige Tastenkombi. Um schnellere Panzer zu bekommen, haltet ihr im Hauptmenü R + Z und drückt C-↑. Als Bestätigung vernehmt ihr einen Sound.

N64

Mario Tennis

Die Konkurrenz zu *Virtual Tennis* aus dem Hause Nintendo ist nicht nur in bestechend guter Form, nein, sie wartet außerdem mit ordentlich vielen Cheats auf. Um einen Linkshänder als Protagonisten auf dem Platz begrüßen zu können, geht ihr in den Charakter-Auswahlscreen und haltet L, während ihr euren Recken auswählt. Dies wird ihn in Kürze zu einem perfekten Linkshänder verwandeln. Um ein entsprechendes Handicap für euch einzustellen, haltet ihr im Charakterauswahlmenü R gedrückt.

Kommen wir jetzt zu ein paar erklärenden Hinweisen, was ihr mit wem und wo erspielen könnt. Um als fliegender Shy Guy aufzutreten, gewinnt den Star Cup im Single-Tournament-Mode. Für das Star Cup Doppel erhaltet ihr Donkey Kong Jr. zum Herumspielen. Den dazu entsprechenden Donkey Kong Court gibt's bei erfolgreichem Abschluss des Mushrooms Cup im Single-Player-Tournament mit Donkey Kong. Wenn ihr anstatt mit Donkey Kong den Mushroom-Cup mit Yoshi durchspielt, gibt's den Yoshi und Baby Mario Court. Schafft ihr das Ganze letztendlich noch mit Mario, erhaltet ihr das Mario- und Luigi-Spielfeld.

Ganz ehrgeizige Spieler absolvieren alle Doppel-Tournament-Cups mit Mario und erhalten so den Mario Brothers Court Teil 2.

Den Mario/Luigi Castle Court gibt es beim erfolgreichen Beenden des Star Cups. Single und Doppelp Modi müssen hier mit Mario durchgespielt werden. Schnappt euch Wario und gewinnt alle Doppel-Turniere, dann erhaltet ihr seinen Court.

Doch weiter geht's: Der Piranha Plant Court kommt nur in der Piranha Plant Challenge vor. Komplettiert hierzu jedes Spielfeld (alles perfekt, alle 50 Bälle) in der Piranha Plant Challenge mit jedem Charakter.

Der letzte Cheat ermöglicht euch, am Special-Cup-Turnier teilzunehmen, welches wesentlich anstrengender als die vorigen ausfällt. Gewinnt dazu alle Turniere mit allen Charakteren (auch Shy Guy und Donkey Kong Jr.). Nun in die Charakterauswahl und R gedrückt, so dass euer Protagonist am Special Cup teilnimmt. Das war's erst einmal zu Mario Tennis, doch wenn die Pal-Version erscheint, werden wir höchstwahrscheinlich wieder mit ein paar Tipps bereitstehen.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



NGPC

Pocket Tennis Color

Auch bei der lustigen Tennispartie kann reichlich getrickst werden. Um als Ambia zu spielen, müsst ihr die drei ersten Konkurrenten aus dem Weg räumen. Danach könnt ihr Ambia auswählen, die sich in einen Schläger verwandelt, sobald sie den Ball trifft. Schaltet ihr alle eueren Gegner im Aries Cup (Turnier-Modus) aus, wird ein ziemlich fetter Spieler freigeschaltet. Auch alternative Kostüme gibt's selbstverständlich. Markiert den Charakter, drückt B und euer Spieler erstrahlt in neuem Glanz. Soviel zum dritten Tennispendant in dieser Tipps & Tricks Ausgabe.

PS

Frontschweine

Einer der meistverkauften Titel in Deutschland sind derzeit die schweinishen Kampfsäue. Wenn ihr als Namen MARDY PIGS eingibt, gibt's das Team Schweinefett zu spielen. Hier habt ihr alle Nationalitäten in einem Team vereint, so dass die Kampfschreie in unterschiedlichen Sprachen ablaufen. Die FMV-Sequenzen werden mit dem Namen beziehungsweise Code PRYING PIGS angeschaut. Außerdem gibt es noch eine Bonussequenz mit dem Codenamen WATTA PORK.

PS

Colony Wars: Red Sun

Ein Weltraumabenteuer par excellence. Doch vielleicht helfen euch unsere kleinen Codes, ungestört die Weiten des Alls zu durchfliegen. Wenn ihr „daheim“ an eurer Basisstation andockt, könnt ihr immer im Cheat Menü folgende Tastenkombi eingeben: R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Das nun freigeschaltete Cheat-Menü ermöglicht euch die Eingabe von Codewörtern, die im Folgenden aufgelistet sind. Ach ja, bei allen Cheats bitte an die Groß- und Kleinschreibung denken.

Sly n Devious: Unendlich Munition
ROCKWROK: Waffen überhitzen nicht
Big Daddy: alle Waffen
Awrate: Unverwundbarkeit
Jalferezi: Nachbrenner en masse
Greyam Beard: alle Weltraumkreuzer
Move House: Stationsauswahl
Armoury: Komplette Ausrüstung
All Cheats Off: na was wohl?!

GBC Test Drive 6

Beim kleinen Hosentaschenrennen gibt es einige Bonusautos zu erspielen. Gewinnt alle Tournaments, um den Mega Cup freizuschalten. Gewinnt ihr den Mega Cup, schaltet ihr wiederum den BMW V12 LMR und Panoz Roadster frei. Diese Autos sind die schnellsten im Spiel und besitzen unbegrenzt Turbos.

NGPC Samurai Spirits 2

Beat'em-Up-Fans aufgehorcht: Samurai Spirits 2 ist nicht nur ein überragend gutes Spiel, es hält auch noch sehr gute Cheats bereit. Betretet den Ein-Spieler-Mode, drückt **↑**, um Kuroko zu markieren und haltet dann die B-Taste, bis ein Sound ertönt. Das Spiel kehrt jetzt zurück zum Charakterauswahlmenü. Während ihr immer noch B haltet, dreht ihr das D-Pad langsam im Uhrzeigersinn. Das macht ihr so lange, bis Yuga anstelle von Kuroko erscheint. Der selbe Sound erklingt erneut. Während ihr immer noch haltet, drückt A und schaltet damit Shura und Rasetsu frei. Mit drei neuen Recken sollte eure Motivation nochmals angereizt werden.

DC F355 Challenge

Brandaktuell haben wir für euch diese Cheats zum Ferrari Rennspielspektakel herausgefunden. Um weitere Kurse freizuschalten, drückt und haltet ihr im Optionsmenü **X + Y**, danach geht ihr in die Passworauswahl. Dort gebt ihr folgende Passwörter ein. Ach ja, bitte die Groß- und Kleinschreibung beachten

CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata
DaysofThunder
RietiaNovelto

PS Tiny Tank: Up Your Arsenal

Lange verschoben, dann doch endlich erschienen und nun endlich auch ein paar Tipps.
Level Select: Im New Game „Stamper“ Menü haltet ihr einfach **L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + O + Select** gedrückt. Im gleichen Menü haltet ihr die Tastenkombi **L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + O + Δ + □** und drückt danach **X**. Nun öffnet sich das Cheat Codes Eingangsmenü. Um die eigentlichen Codes zu aktivieren, gebt folgende Codenamen ein: „WEAKROBOT“ für schwächliche Kontrahenten, „TINYTINY“ für einen kleineren Tiny und „FEATHER“ für herabgesetzte Schwerkräfte. Damit sollte nun endlich auch der kleine Tiny seine Position leichter behaupten können.

GBC Driver

Der Hype um den PlayStation-Pendant war enorm. Doch zumindest vom Spiel her ist der GameBoy-Color-Ableger genauso beeindruckend. Wir sind für euch durch die Straßen geheizt und haben mit der Zeit ordentlich Passwörter eingesammelt.

Level	Name	Passwort
Miami		
1	Bank Job	Face, Face, Face, Face
2	Hide the Evidence	Tire Tread, Badge, Cone, Red Siren
3	Boat Chase	Stoplight, Key, Key, Blue Siren
4	Hit 5 Restaurants	Cone, Cone, Cone, Badge
5	Superfly Drive	Key, Red Siren, Red Siren, Stoplight
6	Bait for Trap	Key, Badge, Tire Tread, Blue Siren
7	Take out DiAngelo	Badge, Cone, Badge, Red Siren
Los Angeles		
8	Steal a Cop Car	Red Siren, Badge, Key, Tire Tread
9	Get Lucky to Doctor	Cone, Blue Siren, Red Siren, Red Siren
10	Beverly Hills Getaway	Badge, Badge, Stoplight, Cone
New York		
11	Grand Central Station	Blue Siren, Key, Key, Key
12	Trash Granger Car	Stoplight, Tire Tread, Red Siren, Badge
13	Stop Grangers gang (5 cars)	Key, Badge, Badge, Cone
14	Chase down Grangers Boy	Red Siren, Blue Siren, Red Siren, Blue Siren
15	Crosstown Race	Tire Tread, Key, Cone, Stoplight



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 (Platine Version), der komplett ohne Drähte auskommt, wird einfach über den BIOS Chip gelegt, und mit 4 Lötstellen 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	
Bleemcast	69,- DM
Arcalera	99,- DM
Metropolis Streer Racer	99,- DM
Take the Bullet	99,- DM
Hidden & Dangerous	99,- DM
Sega GT	99,- DM
GTA 2	99,- DM
Nightmare Creatures	99,- DM
Virtua Tennis	99,- DM
Power Stone 2	99,- DM
Street Fighter 3rd Impact	109,- DM
IMPORTE	
Ferrari F355 (Jap)	149,- DM
Spawn (Jap)	149,- DM
Outrigger (Jap)	149,- DM
Hidden & Dangerous (US)	149,- DM
Baseball 2k1 (US)	149,- DM
D2 (US)	149,- DM
Shen Mue (US)	149,- DM
18en Wheeler (US)	149,- DM
ANGEBOTE	
Rainbow Six (US)	99,- DM
ECW Hardcore Rev.	79,- DM
Super Runabout (Jap)	99,- DM
Virtual On (US)	99,- DM
Dead or Alive 2 (US)	99,- DM

PLAYSTATION	
Toca WTC	99,- DM
Toshinden 4	89,- DM
Dino Crisis 2	99,- DM
Terracon	89,- DM
Moto Racer World Tour	79,- DM
Silent Bomber	89,- DM
Wip3out Special Edition	69,- DM
SONDERANGEBOT	
2 Spiele aus folgender Liste mit Memory Card (15 Bl.) 99,95 DM	
Tekken 3, Driver, Killer Loop, Fifa 99, Breath of Fire 3, V-Rally 2, Final Fantasy VII, Soul Blade, Gran Turismo, Tony Hawk's Skateboarding, A Bug's Life, Tomb Raider 4, Micro Machines V3	
SONDERANGEBOT	
3 Spiele aus folgender Liste mit Memory Card (15 Bl.) 99,95 DM	
Anna Kumikova, Popolous, C&C Alarmstufe Rot, No Fear Downhill Mountainbiking, Shanghai True Valor, Sled Storm, V-Rally, Dodgem Arena, G-Darius, Worms, Street Skater, Racing Simulation 2, Metal Gear Solid Special Mission, Ridge Racer Type 4	

PLAYSTATION	
Koudelka (US)	149,- DM
Legend of Mana (US)	149,- DM
Digimon (US)	149,- DM
Thread of Fate (US)	149,- DM
Chrono Cross (US)	149,- DM
Tenchu 2 (US)	149,- DM
Final Fantasy 9 (Jap)	240,- DM
PLAYSTATION 2	
Grundgerät (Jap)	auf Anfrage
Grundgerät (Pal) ab 24.11.	
Vorbestellungen möglich!!!	869,- DM
NINTENDO 64	
Perfekt Dark	119,95 DM
Operation Winback	109,95 DM
Tarzan 64	109,95 DM
Armorines	99,95 DM
Rayman 2	99,95 DM
Hot Wheels Turbo Rac.	99,95 DM
Zelda	79,95 DM
Monster Truck Madness	99,95 DM
Xena	99,95 DM
Lega Racer	99,95 DM
Donkey Kong	129,95 DM
Nuclear Strike	99,95 DM
Jet Force Gemini	99,95 DM
Harvest Moon 64 (US)	189,95 DM

NINTENDO 64	
SONDERANGEBOT	
2 Spiele aus folgender Liste mit Rumble und 4MB 99,95 DM	
NBA Pro 98, Bomberman 64, Bust a Move 3, RE-Volt, Silicon Valley, Rugrats, Turok 2, Turok 3, Forsaken, Racing Simulation 2, NBA Live 99, Wipout 64, NBA Hangtime, Chameleon Twist, Beetle Adventure Racing, San Francisco Rush, Shadowgate, Wargods	
GAMEBOY COLOR	
Gameboy Color	149,- DM
Linkkabel	19,- DM
Driver	59,- DM
Army Men	59,- DM
Fifa 2000	64,95 DM
F1 World Grand Prix 2	64,95 DM
Metal Gear Solid	64,95 DM
Tomb Raider	64,95 DM
Wario Land 3	64,95 DM
Tony Hawk's Skateb.	64,95 DM
Montezumas Return	64,95 DM
World Trophy 4x4	64,95 DM
Worms Armageddon	64,95 DM
Speedy Gonzales	64,95 DM
Pokemon Gelb	69,95 DM

Dickes Ende

Der dicke Anfang vom dicken Ende

Tja, da bin ich also. Frisch rekrutiert und motiviert bis unter die Zehennägel. Und wie ich dann so mit meinen Koffern in den Türen der Redaktion stehe, schweißnass, weil sie im fünften Stock liegt und der Aufzug irgendwie nicht kam, ist keiner da. Wie ich bald erfahre, schippert Sanka irgendwo in der Karibik auf einem Kreuzfahrtschiff mit flotten heißen Hüpfen herum, Daxer liegt in der Sonne von Rimini und Äxl hatte spontan keine Lust, die Redaktion zu besuchen. O.k., dann bin ich wenigstens mit den zwei „Freaks in Focus“-Mädln allein im Spelezzimmer ...

Doch leider kommt es meistens anders, als man sich das so denkt. Ein paar Tage bevor unsere Englein hereinschneiten, waren sie wieder da, gut erholt, gebräunt und ziemlich entspannt. Sogar ein neuer Chefredakteur wagte sich aus den Tiefen des Großraumbüros ins VG-Reich. Und ich? Ich durfte mich über „Videospielderlen“ wie Aztec (sollte eher Ätz-Tech heißen) oder das geniale „Pizzaboten“ Bikes freuen.

Aber eins habe ich keinem verraten: Als der Rest der Truppe noch nicht da war, entwendete ich ihnen einige ihrer heißgeliebten Sammelfiguren. Und die könnt ihr jetzt gewinnen. Natürlich nur, wenn ihr mir folgende interessante Frage beantwortet: Wie viele Autoren waren mit dem Drehbuch zur Westernkomödie „Wild Wild West“ beschäftigt und wie hoch fiel ungefähr das Budget des Films aus?

Unter allen richtigen Einsendern entscheidet wie immer die Lottofee, der Rechtsweg ist „ausnahmsweise“ ausgeschlossen – so viel zu den Formalien. Des weiteren sind Postsendungen, wie sie das nebenstehende Bild zeigt vollkommen daneben und werden rigoros ihr weiteres Dasein als Papiermüll fristen. That's it, wir wünschen allseits viel Vergnügen – bei was auch immer. Ach ja, und bis zum 10. Oktober sollte eure Karte an den Future Verlag, Redaktion Video Games, Stichwort: Dickes Ende, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München schon im Briefkasten liegen.



► Mehrere verschiedene Packages haun' wir von Wild Wild West raus.

▼ Solch dreiste Postsendungen überleben bei uns nicht sehr lange.



MEDIA ATTACK

Nintendo 64

A Bug's Life	neu	99,90
Battle Tanx - Global Assault	neu	119,90
Daikatana	neu	89,90
Fighting Force 64	neu	119,90
Gex 3 - Deep Cover Gecko	neu	119,90
NBA Jam 2000	neu	109,90
Nuclear Strike 64	neu	89,90
Operation Winback	neu	119,90
Paperboy	neu	109,90
Perfect Dark	neu	129,90
Pokémon Stadium (+ Trans.Pak)	neu	139,90
Rat Attack	neu	109,90
Ridge Racer 64	neu	109,90
Roadsters	neu	79,90
Supercross 2000	neu	99,90
Tarzan	neu	99,90
Taz Express	neu	119,90
Tony Hawks Skateboarding	neu	99,90
Top Gear Hyper Bike	neu	89,90
Top Gear Rally 2	neu	89,90
Vigilante 8 - 2. Herausforderung	neu	99,90
Xena	neu	99,90

PlayStation

4x4 World Trophy	neu	59,90
Alundra 2	neu	59,90
Anstoss - Premier Manager	neu	89,90
Armorines	neu	89,90
Army Men - Sarge's Heroes	neu	99,90
Beatmania (inkl. Controller)	neu	119,90
Bishi Bashi Special	neu	79,90
Caesar's Palace 2000	neu	89,90
Catan - Die erste Insel	neu	59,90
Cold Blood	neu	89,90
Colin McRae Rally 2.0	neu	89,90
Colony Wars 3	neu	59,90
Crusaders of Might & Magic	neu	99,90
Destruction Derby Raw	neu	89,90
Disney's Magical Racing Tour	neu	89,90
Dracula Resurrection	neu	79,90
Dragon Valor	neu	59,90
Dukes of Hazzard	neu	59,90
Evo's Space Adventure	neu	29,90
F1 2000	neu	89,90
Fisherman's Bait 2	neu	89,90
Front Mission 3	neu	89,90
Frontschwein	neu	89,90
Galerians	neu	89,90
Gauntlet Legends	neu	89,90
Ghoul Panic	neu	79,90
Grandia	neu	89,90
Guilty Gear	neu	79,90
Hydro Thunder	neu	79,90
Jackie Chan Stuntmaster	neu	59,90
Legend of Legaia	neu	59,90
MediEvil 2	neu	59,90
Midnight in Vegas	neu	79,90
MoHo	neu	59,90

parasite eve 2

für die PlayStation

für nur DM 99,90



NBA Showtime	neu	59,90
Need for Speed - Porsche	neu	89,90
Radical Biker's	neu	59,90
Railroad Tycoon II	neu	89,90
Ronaldo V-Soccer	neu	89,90
Rugrats Studio Tour	neu	89,90
Saga Frontier 2	neu	89,90
Silent Bomber	neu	89,90
Spin Jam	neu	59,90
Star Ixiom	neu	59,90
Star Ocean 2	neu	59,90
Star Wars - Jedi Power Battles	neu	79,90
Street Skater 2	neu	89,90
Suikoden II	neu	89,90
Syphon Filter 2	neu	89,90
Test Drive 6	neu	59,90
Tombi 2	neu	59,90
Toshinden 4	neu	89,90
Tron Bonne	neu	89,90
Urban Chaos	neu	89,90
Vagrant Story	neu	89,90
Vandal Hearts 2	neu	89,90
Victory Boxing 3	neu	89,90
Wipeout 3 Special Edition	neu	59,90
WWF SmackDown	neu	89,90

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 und reparieren
Rufen Sie uns einfach an

Dreamcast

4 Wheel Thunder	neu	99,90
Dead or Alive 2	neu	109,90
Dragons Blood	neu	99,90
Ecco the Dolphin	neu	89,90
Evolution	neu	89,90
Fur Fighters	neu	89,90
Gauntlet Legends	neu	99,90
Grand Theft Auto 2	neu	99,90
MagForce Racing	neu	89,90
Maken X	neu	89,90
MDK 2	neu	89,90
NHL 2K	neu	89,90
Nomad Soul	neu	89,90
Red Dog	neu	89,90

...schummeln bis der Arzt kommt
Action Replay
CDX für den Dreamcast
- und Importspele sind auch kein Problem mehr -
DM 109,90

Roadsters	neu	99,90
Sega Worldwide Soccer Euro	neu	89,90
Silver	neu	99,90
Spirit of Speed 1937	neu	89,90
Star Wars Episode 1 - Racer	neu	99,90
Super Magnetic Neo	neu	89,90
Sword of the Berserk	neu	89,90
Tech Romancer	neu	109,90

Wir kaufen Ihre alten DVD's,
Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8

Hardware Test

Diesen Monat fanden einige sehr innovative Produkte ihren Weg in unser Test-Labor.

Pad in Black

Das Saitek PX1500 gleicht rein optisch dem in Ausgabe 01/2000 getesteten Modell PX2500, verzichtet jedoch aus Kostengründen auf diverse Features des großen Bruders. Wegrationalisiert wurden das Schubrad und die Analog-Stick-Achsenfixierung sowie die Möglichkeit, zwischen zwei Rüttelmodi zu wählen. Als kleine Entschädigung wartet das PX1500 dagegen mit der fast schon obligatorischen Turbofeuer-Funktion auf. Beide Analog-Sticks reagieren präzise, lassen aber eine Anti-Rutsch-Beschichtung vermissen. Vorbildhaft sind die genial klickenden Schultertasten. Neben den etwas zu klein geratenen Actionbuttons, welche zudem recht dicht nebeneinander angeordnet sind, stellt das kreisförmige D-Pad den größten Schwachpunkt des komplett in schwarz gehaltenen, Dual-Shock kompatiblen Controllers dar. Nicht nur Beat'em-Up Fans dürften damit verzweifeln. Dokumentation und



Verarbeitung sind indes wieder gewohnt hochwertig. "Analog"-Spieler mit kleinen Händen könnte es gefallen.

- PS**
- Saitek PX1500**
- Hersteller/Vertrieb: Saitek
 - WebLink: www.saitek.de
 - Preis: 39,95 DM
 - Kabellänge: 185 cm
 - Verarbeitung: sehr gut
 - Funktionalität: befriedigend
 - Ergonomie: gut
 - Gesamturteil: befriedigend

- Shortcut**
- 😊 robust verarbeitet
 - 😊 Turbofeuer
 - 😊 genaue Analog-Sticks
 - 😞 D-Pad-Desaster
 - 😞 kleine Action-Buttons

Rumblespeicher

Fernost Zubehörspezialist EMS war immer für Innovationen gut. Neustes Produkt ist ein Hybrid aus Vibration Pack und einer 4 Meg Memory Card. Von der Form her entspricht es einem normalen Vibration Pack. Mit einem kleinen Kippschalter vorne links wechselt ihr zwischen der Funktionsweise als Vibration Pack bzw. Memory Card. Nutzt ihr das Gerät als Memory Card, könnt ihr einen kleinen Button vorne rechts drücken und damit zwischen den vier verfügbaren Speicherbänken hin- und herschalten. Vier Leuchtdioden auf der Oberseite zeigen an, welche Speicherbank gerade aktiv ist. Die Intensität der Rüttelfunktion überzeugt auf ganzer Linie. Was die Kompatibilität angeht, muss man

jedoch einige Kompromisse eingehen. So führte das Aktivieren der Rumble-Effekte bei *Fur Fighters* zu einem permanenten Schüttelfrost des Controllers, welcher sich erst durch das Entfernen des Geräts abschalten ließ. Dennoch: günstiger kommt ihr wohl nicht an ein VP inkl. (vier) Standard Memory Cards.



- DC**
- Shortcut**
- 😊 vier 128 KB Memory Cards und...
 - 😊 1 Vibration Pack vereint in einem Gerät
 - 😊 transparentes Design
 - 😞 Kompatibilitätsprobleme

- 4 Meg Rumble Pack**
- Hersteller/Vertrieb: EMS/T.S. Videohandel (Tel.: 07458 / 999 888)
 - WebLink: www.hongkongfun.de
 - Preis: 68,45 DM
 - Verarbeitung: sehr gut
 - Funktionalität: sehr gut
 - Gesamturteil: gut

Rütteln inklusive

Das Rumbleshock Pad sieht dem Dream Controller der Firma Sunflex (Test VG 05/2000) täuschend ähnlich, bei genauerer Betrachtung werden die Unterschiede allerdings schnell ersichtlich. Vertauscht wurde beispielsweise die Position der zwei zusätzlichen Action-Buttons C und Z, die nun nicht mehr unter- sondern oberhalb der Standard-Action-Buttons A, B, X und Y angeordnet sind. Letztere befinden sich dadurch unglücklicherweise nicht mehr auf der Höhe, wie man sie vom Sega Originalpad gewöhnt ist, und erfordern beim Betätigen zuweilen ein unergonomisches Anwinkeln des rechten Daumens. Dank optimal abgerundeter Schwingen liegt das Rumbleshock im direkten Vergleich zum kantigen Dream Controller aber um Einiges besser in der Hand. Wenn man die Rückseite betrachtet, ist festzustellen, dass es nun möglich ist, die Schultertasten jeweils komplett mit dem Zeigefinger zu umfassen – dies funktionierte beim Dream Controller nicht. D-Pad und Analog-Stick gleichen sich bei beiden Pads jedoch wie ein Ei dem anderen und gewinnen dabei leider keinen Blumentopf. Bevor wir's vergessen: Lobenswert ist natürlich das



- DC**
- Shortcut**
- 😊 integrierter Vibrationsmotor
 - 😊 6 Action-Buttons
 - 😊 Turbofeuer, Slowmotion
 - 😊 stabile Analogtrigger
 - 😊 erhältlich in vier transparenten Farben
 - 😊 langes Kabel
 - 😊 gutes Preis-Leistungsverhältnis
 - 😞 A, B, X und Y zu niedrig positioniert
 - 😞 schwammiges D-Pad

namensgebende Feature – sprich die Integration eines Vibration Packs in den Controller. Leidtragender ist in diesem Fall der untere VM-Slot, der nun einen Unwuchtmotor beherbergen muss. Für einen Preis von circa 49 Mark ist dieses Rüttel-Pad trotz kleiner Schwächen dennoch sehr empfehlenswert.

- DC**
- Rumbleshock Pad**
- Hersteller/Vertrieb: T.S. Videohandel (Tel.: 07458 / 999 888)
 - WebLink: www.hongkongfun.de
 - Preis: 48,90 DM
 - Kabellänge: 273 cm
 - Verarbeitung: sehr gut
 - Funktionalität: sehr gut
 - Ergonomie: gut
 - Gesamturteil: sehr gut

Home Disco Equipment

Tanzjünger und *DanceDance Revolution*-Junkies aufgepasst. Unter dem zeitgemäßen Namen RaveStation hat die Firma Blaze erst kürzlich eine vollwertige Tanzmatte ins ständig wachsende PlayStation-Sortiment aufgenommen. Mit einer Fläche von 90cm x 105cm ist die digital durchwebte Matte etwas größer als das allseits bekannte, jedoch erst ab Ende November auch in Europa verfügbare Modell des Bemani-Spezialisten Konami. Neben der etwas größeren Fläche hat die Matte im Gegensatz zum Konami-Produkt nicht zwei, sondern vier Felder, die jeweils der Funktion eines Action-Buttons (A, B, X, Y) entsprechen. Somit eignet sie sich auch als (mehr oder minder präzises) Eingabegerät für alle PlayStation-Spiele, die auf den Gebrauch der Analogsticks und Schultertasten verzichten. Zur Verarbeitung: Nach ausgiebigen, mehrstündigen Dauer-Hüpfests (siehe Freaks in Focus) mussten wir erschreckt feststellen, dass sich diverse Nähte am Rand der Matte zu lösen begannen. Deshalb unser Tipp: Wenn möglich

- PS**
- Shortcut**
- 😊 schön groß
 - 😊 und flauschig
 - 😊 bedingt als Standard-Controller einsetzbar
 - 😞 Randnähte instabil



barfuß abtanzen. Fazit: War es euch bis dato unmöglich, ein Exemplar von Konamis offizieller DDR-Matte zu ergattern, findet ihr in der RaveStation ein Produkt, das in den meisten Punkten gleichwertig ist.

- PS**
- RaveStation**
- Hersteller/Vertrieb: Blaze
 - WebLink: www.blaze.de
 - Preis: 89,95 DM
 - Kabellänge: ca. 160 cm
 - Verarbeitung: befriedigend
 - Funktionalität: gut
 - Ergonomie: sehr gut
 - Gesamturteil: gut

Chrono Cross (PS)

Besser als *Grandia* und *Final Fantasy*?

Enthüllt:
Dolphin und GameBoy Advance

Preview

Medal of Honor Underground (PS)

Planet of the Apes (PS)

Driver 2 (PS)

Test

Spider-Man (PS)

Power Stone 2 (DC)

Import

SNK vs. Capcom (DC)

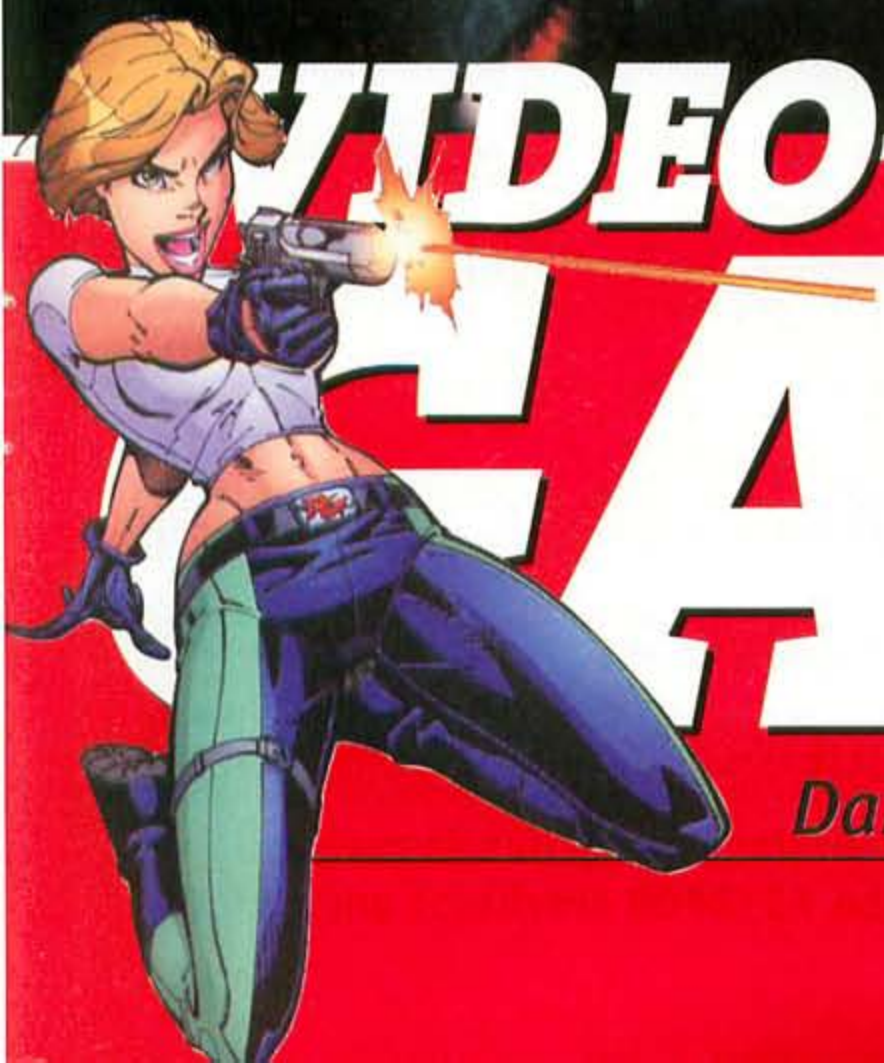
Dino Crisis 2 (PS)

Dynasty Warriors 2 (PS2)

Special

Messenwahn: ECTS und Space World

SegaNet Launch: Multiplayerspaß Online



VIDEO GAMES

Danger Girl (PS) mischt die Männerwelt auf!

kommt am 4. Oktober!

Deathmatch

Ok, ok, Lara war schon mal beim Deathmatch dabei, aber was gehört schon dazu, einen Plüschhasen wie Pikachel zu schlagen? Diesmal muß sich das Adventure-Babe gegen Termin-Babe Christiane beweisen.

Oktober-Fight

Lara

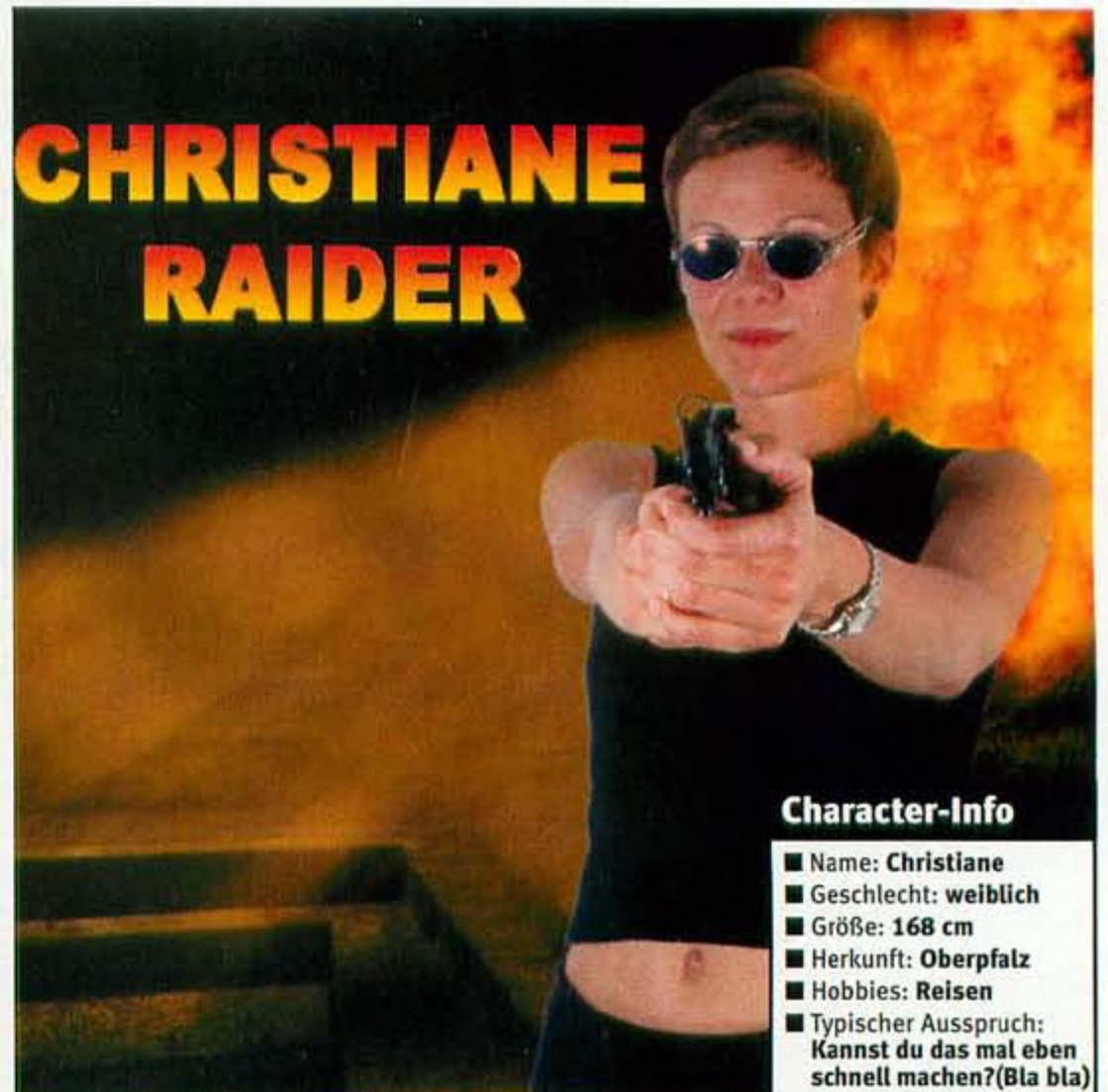
Vs

Christiane



Character-Info

- Name: Lara Croft
- Geschlecht: weiblich ohne Ende
- Größe: ca. 179 cm
- Herkunft: England
- Hobbies: Grabräubern
- Typischer Ausspruch: Stöhn! (beim runterfallen)



Character-Info

- Name: Christiane
- Geschlecht: weiblich
- Größe: 168 cm
- Herkunft: Oberpfalz
- Hobbies: Reisen
- Typischer Ausspruch: Kannst du das mal eben schnell machen?(Bla bla)

- Rnd 1 Anpassungsfähigkeit:** Naja, hält sich in Grenzen. Bei jedem neuen Part wackeln ein paar Körperteile mehr. Ansonsten scheint die Evolution bei Lara gerade Siesta zu machen. **3**
- Rnd 2 Fähigkeiten:** Da uns Eidos noch immer die Privat-Audienz bei ihrem Mega-Babe vorenthält, bleibt uns nichts anderes übrig als zu spekulieren. Und zu träumen ...(Seutz). **8**
- Rnd 3 Bekanntheitsgrad:** Zumindest in diesem Punkt kann Lara klar punkten. Ob man sie wegen ihrer tollen Games bewundert, von ihre Intelligenz angetan ist oder einfach nur ihre xxxx ... **8**
- Rnd 4 Intelligenz:** Es ist unbestritten, dass Lara über eine außerordentliche Intelligenz verfügt. Doch leider geht es ihr wie den meisten Mädchen mit großen ... Naja, man übersieht sie halt. **7**
- Rnd 5 Sexappeal:** Auch wenn sie im Augenblick ein wenig mit dem Problem zu kämpfen hat, dass man sich an ihr sattgesehen hat, gibt es immer noch einige Jungs (Ralph), die drauf stehen. **6**
- Rnd 6 beste Eigenschaft:** Sie ist virtuell! So kann man sie mit einem simplen Druck aufs Pad herumkommandieren. Wäre sie real, würde man von ihr wohl nicht mal die Uhrzeit erfahren. **8**
- Rnd 7 schlechteste Eigenschaft:** Sie ist nicht real. Kein Rechner der Welt kann diesen traumhaften Körper so schön darstellen, wie Mutter Natur es getan hätte. **8**
- Rnd 8 Laster:** Sie flucht, schlägt sich und erschießt fremde Leute. Außerdem klagt sie fremde Grabbeilagen und verwirrt jugendlichen Redakteuren mit knappen Outfits den Kopf. **7**
- Rnd 9 Kultfaktor:** Sie ist so kultig wie jedes weibliche Geschöpf, das über solch unübersehbare Attribute verfügt und zugleich als Poster an jeder Teeniewand hängt. **7**
- Rnd 10 Zukunftsaussichten:** Sobald Tomb Raider 9 auf der PS6 der Weihnachtshit geworden ist, wird Lara in Rente geschickt und kann sich besinnlicheren Dingen (Spionage, Löwenjagd) widmen. **7**

- Anpassungsfähigkeit:** Sie kam, sah und unterdrückte! Von wegen Anpassungsfähigkeit. Seit sie die Herrscherin der Termine ist, ist hier im Verlag Schluss mit lustig. Wir mussten uns anpassen... **8**
- Fähigkeiten:** Wenn es irgendwas gibt, was sie kann, dann ist es Druck machen. Und wie. Und mit allen Mitteln. Ohne jede Rücksicht auf Verluste und mit dem sicheren Wissen um ihren Sieg. **9**
- Bekanntheitsgrad:** Auch hier gilt die magische VG-Regel: Wer es bis zum Deathmatch schafft, ist ganz oben angelangt. Also, schickt ihr Liebesbriefe und haltet sie vom Druckmachen ab ... **6**
- Intelligenz:** Zugegeben, wir bewundern sie. Denn sie weiß als Einzige, warum immer die Spiele, die noch nicht da sind, als erste und am besten schon gestern abgegeben werden müssen. **8**
- Sexappeal:** Sie hat den morbiden Charme eines mittelalterlichen Folterknechts. Ups. Das war gemein. Wer auf Dominas und Galeerentrommler steht, kommt hier auf seine Kosten. **8**
- beste Eigenschaft:** Manchmal hat sie Urlaub. Und außerdem ist sie im Gegensatz zu uns nicht an den Schreibtischen festgekettet und darf somit Nachts den Verlag verlassen. **6**
- schlechteste Eigenschaft:** Sie droht uns. Und will immer nur diese Seiten von uns. Immer mehr Seiten, Und Artikel. Immer mehr Artikel. Wenn Jan der Teufel war, dann ist sie seine rechte Hand. **6**
- Laster:** Die wirklich schlimmen Dinge dürfen wir an dieser Stelle nicht aufzählen, aber seid versichert, über Laras Sünden kann sie nur lachen. Manchmal tagelang ... **9**
- Kultfaktor:** Kultig ist sie. Im Sinne von Kult wie Teufelskult, Hexenkult. Ansonsten habt ihr das pünktliche Erscheinen dieses fantastischen Magazins zu verdanken. Also, huldigt sie! **9**
- Zukunftsaussichten:** Sollten in irgendeiner südamerikanischen Diktatur mal wieder Folterknechte gesucht werden, ist sie die erste Wahl. Ansonsten wird sie noch Generationen von Reds quälen. **7**

Endergebnis

69

Endergebnis

76

So nun heißt es **GAME OVER** für Lara, und Christiane kann sich rühmen der Champ des Monats zu sein. ■ Nächsten Monat erwartet euch: Roland vs Spawn Ausgabe 11/2000 erscheint am 4.10.00



Besuchen Sie uns im Web:
http://www.gameit.com

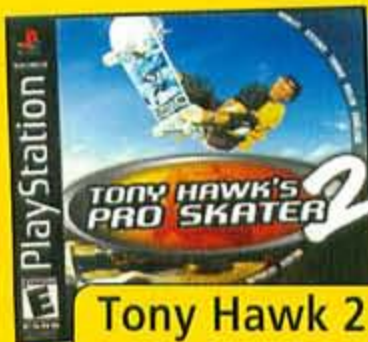


Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Spiderman PSX*
79,99 DM



Tony Hawk 2 PSX*
79,99 DM



Sno Cross PSX*
79,99 DM

SHOPS:

35390 Gießen
Plockstr. 3 - 0641/9790030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

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

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg
Marienstr. 4 - 09621/960623

PSX und DREAMCAST

PSX SPIELE

NEUHEITEN und AKTUELLE HITS

Ace Combat 3	99,99
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99
Alone in the Dark 4*	74,99
Amerzone	59,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	89,99
Anstoss Premier Manager	79,99
Armcrines	84,99
Armcrines EV	84,99
Army Men - Air Attack	89,99
Army Men - Oper. Meltdown	74,99
Army Men - Sarges Heroes	89,99
Army Men 3D	89,99
Asterix & Obelix gegen Caesar	94,99
Asteroids	69,99
Autobahnraser 2	79,99
Ballistic	89,99
Barbie Super Sports	59,99
Baseball 2000	79,99
BattleTrix - Global Assault	69,99
Bedlam	84,99
Bishi Bashi Special	89,99
Box Champions 2000	84,99
Breakpoint Tennis	84,99
Brunswick Bowling 2	89,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99
Bundesliga 2001 Manager*	69,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bundesliga Stars 2001	89,99
Bust a Move 4 edA	64,99
Caesar's Palace 2000	84,99
Centipede	79,99
Chase the Express	89,99
Chokobo Racing	39,99
Civilization II	87,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	79,99
Colony Wars 3 - Red Sun	59,99
C & C 2 - Gegenschlag	82,99
Cool Boarders 4	89,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat	74,99
Critical Depth edA	72,99
Croc	89,99
Crusaders of Might & Magic	79,99
Dreams k.D.	84,99
Driver 2*	74,99
DSF All Star Tennis 2000*	59,99
Ducat*	84,99
Duke Nukem: Plan. of Babes*	74,99
Dukes of Hazard Racing	59,99
Dune 2000 incl. Badetuch	89,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
ECW Anarchy Rulz*	54,99
ECW Hardcore Revolution	69,99
Ehrgeiz	99,99
Euro 2000	84,99
European Super League	79,99
Everybody's Golf 2	59,99
Evil Zone	89,99
F1 2000	84,99
F1 Championship 2000*	84,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix '99	89,99
Fear Effect	84,99
FIFA 2000	84,99
Fifa 2001	89,99
Fighter Maker	49,99
Fighting Force 2	89,99
Fisherman's Bait 2	59,99
Flintstones Bedrock Bowling*	59,99
Ford Racing*	89,99
Formula One 2000*	89,99
Front Mission	74,99
Frontschweine	79,99
Galerians	74,99
Gauntlet Legends	79,99
Gekidlo	69,99
Ghoul Panic	89,99
Glover	79,99
G-Police 2	89,99
Gran Turismo 2	99,99
Grandia	89,99
Grind Session*	89,99
GTA - Spiel + London	74,99
GTA 2	49,99
Guilty Gear	74,99
GZSZ 2	74,99
GZSZ - Quiz	69,99
Harvest Moon*	79,99
HBO Boxing After Dark*	79,99
Hot Wheels	69,99
Hydro Thunder	89,99
Indy 500	79,99
Infestation*	59,99
International Track & Field 2	89,99
Isnogud	84,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan	59,99
Jade Cocoon	49,99
John Madden NFL 2000	84,99
Koudelka*	74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99
Legend of Karta	89,99
Legend of Legaia	59,99
LEGO Rock Raiders	89,99
LEGO Racers	89,99
Marvel Super Heroes	82,99
Marvel vs. Capcom	79,99
Master of Monsters	49,99
Matt Hoffmans Pro BMX*	79,99
Medieval 2	59,99
Megaman Battle & Chase	79,99
Megaman Legends	79,99
Messiah	79,99
Micro Maniacs	74,99
Midnight in Vegas	89,99
Mike Tyson Boxing*	79,99
Monster Rancher*	79,99
MotHo	54,99
Mort the Chicken*	54,99
Moto Racer SONY*	89,99
Mr. Driller*	59,99
Muppet Monster Adventure*	59,99
Muppet Race Mania	59,99
Namco Tennis Smash Court	77,99
Nascar 2000	69,99
NBA in the Zone 2000	89,99
NBA Live 2000	84,99
Need for Speed - Porsche	84,99
Need for Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000	84,99
N-Gen Racer	69,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000	89,99
NHL Hockey 2000	89,99
NHL Rock the Rink	89,99
Nightmare Creatures 2*	89,99
Ninja	69,99
Omikron - The Nomad Soul	89,99
Pac Man	64,99
Paperboy	89,99
Parasite Eve 2*	79,99
Peak Performance	79,99
Plane Crazy	79,99
Planet of the Apes*	89,99
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000	59,99
Point Blank 2	69,99
Pong	79,99
Pool Academy	59,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	89,99
Radical Bikers	59,99
Railroad Tycoon 2	79,99
Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99
Rallymasters	69,99
Rayman 2	89,99
RC Revenge*	54,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil: Survivor	94,99
Resident Evil 3	94,99
Road Rash Jailbreak	84,99
Roadsters	74,99
Rollcage 2	59,99
Ronaldo V-Football	84,99
Ruff & Tumble	59,99
Saga Frontier 2	99,99
Shadow Madness	89,99
Shadow Master	79,99
Shadowman	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber	79,99
Silent Hill (dt. Untertitel)	89,99
Spec Ops	89,99
Speedster	79,99
Spiderman	79,99
Spyro 2	49,99
Spyro 2 - The Dragon	99,99
Star Isiom	59,99
Star Ocean 2	59,99
Star Trek: Invasion	79,99
STAR WARS Jedi Power Batt.	89,99
Street Skater 2	84,99
Street Fighter Collection 2	74,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2	79,99
Suikoden 2	89,99
Superbike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Surf Riders*	59,99
Syphon Filter 2	84,99
Team Buddies*	89,99
Techno Mage	89,99
Tenchu 2	79,99
Terracon*	59,99
Test Drive 6	59,99
The Misadventure of Tron B.	84,99
The Next Tetris	79,99
Theme Park World	84,99
Tiger Woods PGA Tour 2000	84,99
TNN Hardcore TR	89,99
Tombi 2	59,99
Tony Hawks Pro Skater 2*	79,99
Toshinden 4	79,99
Toy Story 2	89,99
Trick'n Snowboarder	84,99
Tunguska e.dA	79,99
Ubik k.D.	84,99
UEFA Champ. League 99/00	84,99
Ultimate Fight Champ.*	74,99
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter	79,99
Vandal Hearts 2	79,99
Vanishing Point*	84,99
Versailles 1685	89,99
Vib Ribbon*	49,99
Victory Boxing 3	79,99
Vigilante 8 - 2. Offensiv	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem	89,99
World Championship Snooker	79,99
World's Scariest Police Chase*	84,99
Worms Armageddon	79,99
Worms Pinball	79,99
WTC*	79,99
Wu Tang Clan	69,99
WWF Smack Down!	89,99
X-Files	59,99
X-Men Mutand Academy*	59,99

SONDERANGEBOTE

5th Element	29,99
Air Combat	49,99
Alien Trilogy	19,99
Anna Kournikova Tennis	29,99
Battle Arena Toshinden	49,99
Bugs Bunny	49,99
Bugs Life	49,99
Colin McRae World Rally	49,99
C & C 2 Alarmst.Rot	49,99
Command & Conquer 1	49,99
Cool Boarders 2	49,99
Cool Boarders 3	49,99
Crash Bandicoot 3	49,99
Crime Killer	29,99
Croc	39,99
Destruction Derby 2	39,99
Die Schlümpfe	29,99
Driver	49,99
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8	49,99
Fussball Live	39,99
G-Police	49,99
Gran Turismo 2	49,99
Gran Turismo	49,99
GTA - London	49,99
GTA	44,99
Heart of Darkness	24,99
Hercules	49,99
International Track&Field	49,99
ISS Pro	29,99
Lucky Luke	44,99
Medieval	49,99
Metal Gear Solid	44,99
Metal Gear Solid Missions	44,99
Mickey's Wild Adventure	49,99
Moto Racer 2	49,99
Moto Racer	49,99
Music 2000	49,99
No Fear Downhill Biking	49,99
Porsche Challenge	29,99
Resident Evil	49,99
Ridge Racer 4	49,99
Shanghai True Valor	24,99
Soul Blade	49,99
Speed Freaks	29,99
Spyro 1	49,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung	49,99
Street Skater	39,99
Streetfighter Ex Plus Alpha	44,99
Tekken 3	19,99
TOCA 2	44,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	49,99
Tomb Raider 4 incl. Gürtel	49,99
Tomb Raider k.D.	49,99
Tommorrow Never Dies	49,99
True Hawk's Skateboarding	49,99
Tron Pinball	24,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2	49,99
WipEout 2097	39,99
Worms	24,99

PSX ZUBEHÖR

BLAZE Produkte	
RF-Unit	19,99
Cybershock Analog Controller	44,99
Cybershock Controller Infrarot	39,99
Micro Wizard Shock Contr.	34,99
Palm Pad Shock Controller	24,99

Avenger Pro Lightgun	49,99
Falcon Lightgun	79,99
Scorpion Lightgun	39,99
Formula Pro GTR Lenkrad	119,99
Link Kabel	9,99
Mem Card 15 Slot	12,99
Mem Card 30 Slot	19,99
Mem Card 60 Slot	29,99
Mem Card 120 Slot	39,99
Mem Card 240 Slot	69,99
Scart Kabel Plus	9,99
Verläng. Kabel (X-Tender)	9,99
X-Floder CD9000	64,99
X-Floder Cheatbuch	14,99
X-Floder Classic	39,99
X-Floder FX	74,99
X-Floder Handbuch (inkl. CD)	24,99
X-Floder PRO	89,99

Sonstiges PSX Zubehör

RF-Adapter NoName	14,99
Antennenkabel SONY-HF-Umt	49,99
Shock 2 Infrarot Gamepad	44,99
Analog Shock 2 Controller	44,99
Dual Shock SONY	59,99
Controller SONY-NeGcon	89,99
Controller - ShockForce Pad	24,99
Controller - Speed Drive II	29,99
Evolution Control System	99,99
Gamebuster CDX + PC Link	79,99
Gun SONY-G-Con 45	89,99
Lenkrad Dual Force Wheel SX	69,99
Ferrari Compact Racing Wheel	69,99
Lenkrad TOP DRIVE WHEEL	89,99
Gamester D. F. Wheel SX 2K	99,99
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	99,99
Mad Catz Lenkrad Dual Force	99,99
Race Station Shock 2	94,99
Lenkrad - TurboShock	99,99
Lenkrad - TurboShock 3 in 1	94,99
Link Kabel	9,99
Mouse Sony	59,99
Mem Card SONY	29,99
Memory Card Virt. 1080 Slot	64,99
Memory Card 120 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	9,99
Memory Card 30 Slot	14,99
Memory Card 360 Slot	44,99
Memory Card 60 Slot	29,99
Memory Card 720 Slot	59,99
Multi Tap NO-NAME	49,99
Multi Tap	69,99
RGB Kabel	9,99

DREAMCAST SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE TOP-HITS

4 Wheel Thunder	104,99
Aerowings 2	84,99
Arcatara	89,99
Billard Nights	84,99
Blue Stinger	94,99
Buggy Heat	89,99
Bust a Move 4	84,99
Caesar's Palace 2000	84,99
Crazy Taxi	89,99
D2*	89,99
Deadly Skies	89,99
Dead or Alive 2	99,99
Dee Dee Planet	84,99
Deep Fighter*	89,99
Dragon'sBlood*	84,99
Ducat!	84,99
Dynamite Cop	89,99
Ecco the Dolphin	89,99
ECW Hardcore Revolution	84,99
ECW Hardcore RevolutionEV	84,99
Evolution	84,99
Extreme Sport*	84,99
F1 Racing Championship	89,99
F1 World Grand Prix	99,99
Fighting Force 2	89,99
Fur Fighters	84,99
Giga Wing*	94,99
GTA 2	84,99
Heroes of Might & Magic III*	89,99
Hidden & Dangerous*	84,99
Hot Rod City*	89,99
Hydro Thunder	99,99
Incoming	109,99
Independence War 2	a.A.
Jeremy Mc Grath Cross 2000	84,99
Jojo's Bizzare Adventure	99,99
Kiss Psycho Circus*	84,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	84,99
Le Mans 24*	89,99
Mag Force Racing	84,99
Maken X	89,99
Marvel vs. Capcom	89,99

DC ZUBEHÖR

Action Replay CDX	79,99
MAD CATS DreamPad	54,99
Control Pad SEGA	54,99
MAD CATS Gun DreamBlaster	69,99
ArCADEStick	94,99
Keyboard	54,99
Dreamcast ONLINE-Paket	399,99
MAD CATS Lenkrad MC1	89,99
MAD CATS Lenkrad MC2	119,99
VMU-Card	54,99
MAD CATS Dream Memory	44,99
RGB-Kabel BLAZE	19,99
Scart Kabel mitAudio	24,99
Scart Kabel(Sega)	44,99
BLAZE Verlängerung	14,99
BLAZE VGA Adapter	39,99
MAD CATS ForcePack	44,99
Vibration Pak	44,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- ① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
- ② Telefax: 0831 / 57 51 555
- ③ Internet: www.gameit.com
- ④ E-mail: info@gameit.com
- ⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



WER AUF X-MEN IN 2D STEHT, SOLL DIE COMICS LESEN!

erhältlich für PlayStation®

An der X-MEN-Akademie gibt es noch freie Plätze! Lerne abgedrehte Mutanten-Moves, um die Super-Schurken zu besiegen oder in der Rolle deines Lieblingsmutanten auf der bösen Seite zu kämpfen. Zeige der Welt, dass du ein Held bist! Professor X erwartet dich!



Kämpfe als einer von zehn X-MEN, inklusive Wolverine und Cyclops.



**SIE SIND MUTIG.
SIE SIND MÄCHTIG.
SIE SIND MUTANTEN.**

**DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND**



www.activision.de

www.marvel.de



© 2000 Marvel Characters, Inc.

X-MEN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. X-MEN: Mutant Academy für die PlayStation wird von Paradox entwickelt. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. X-MEN: Mutant Academy für Game Boy Color wird von Crawfish entwickelt. Lizenziert von Nintendo. NINTENDO®, GAME BOY AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1989, 1998 Nintendo of America Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.