

SPECIAL: DIE HEIßESTEN GAME-BABES

02/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700

VIDEO

PS

N64

DC

PS2

GB

GAMES

Das Magazin von Spielern für Spieler!

VIDEO
GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

**Capcom
power
auf DC!**
Star Gladiator 2
Street Fighter 3

Kultig!

Mit **Crazy Taxi** kreuz
und quer durch
San Francisco...

Heftig!

Medal of Honor
Die neue Shooter-
Referenz für PS?

Mächtig!

Gran Turismo 2 – das
beste Rennspiel für
die PlayStation?

Draculas Rache auf N64!

CASTLEVANIA

LEGACY OF DARKNESS

**PLUS: Neueste Infos zum
Dreamcast-Castlevania!**



**Im Himmel
ist die Hölle los!**

Ace Combat 3 – Namcos Überflieger?

Die Gräber öffnen sich!

Zombie Revenge auf Dreamcast

PAL-Tests:

u. a. **Armorines** (N64), **Toy Story 2** (PS),
Eagle One – Harrier Attack (PS),
SaGa Frontier 2 (PS), **Cool Boarders 4** (PS),
WCW Mayhem (N64), **Wrestlemania 2000** (N64),
Vigilante 8: 2nd Offense (PS & DC),
MTV Sports Snowboarding (PS),
Fighting Force 2 (PS), **Top Gear Rally 2** (N64),
Space Debris (PS), **Thrasher: Skate & Destroy** (PS),
Shao Lin (PS), **Warpath: Jurassic Park** (PS),
Virtua Striker 2 (DC), **NHL FaceOff 2000** (PS),
NBA Showtime: NBA on NBC (DC)

und vieles mehr!



FEBRUAR 2000
4 591062 506503

DM 6,50
02

ES GEHT NICHT UM FRAUEN.
ES GEHT NICHT UM PROTZ.
ES GEHT DARUM, SCHNELLER ZU SEIN.

SCHNELLER ALS DIE EIGENEN GEDANKEN.

www.shr.cc



ROADSTERS

Es wird Dir niemand glauben, aber Roadster fährst Du nur für Dich. Unter der Sonne und den Sternen, den Orkan im Gesicht. 30 Roadster-Träume zum Schalten und Walten. 10 Strecken, bei denen die Hände am Lenkrad bleiben, und nicht auf irgend einem Knie. Multiplayer-Spaß mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig. Nur zwei Sitze. Kein Dach. Mehr PS, als man zum Einkaufen braucht.



Dreamcast ab Februar 2000.

©1999 - TITUS, all rights reserved. "D." and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO, NINTENDO 64, and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. NINTENDO, GAME BOY™ and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All trademarks and logos are the property of their respective owners.



Verstärkung!



Jan Binsmaier
Chefredakteur

Ein herzliches
„Danggeschööön“
für all die
Zuschriften!

Natürlich haben wir letzten Monat gehofft, dass wir positives Feedback von euch bekommen – ist doch klar!

Was aber dann schon nach den ersten Tagen an Emails und Briefen bei uns einging, haben wir NICHT erwartet.

Neben all dem Lob und den Gratulationen (vielen Dank, liebe Leut'!) bekamen wir auch Verbesserungsvorschläge zu mehr oder minder kleinen Bugs. Wir kümmern uns drum! Wirklich ärgerlich war nur eine Sache: Der Klebstoff, mit dem unser Tips-Buch festgemacht wurde. Denn der war so fest, dass meistens beim Abmachen das Cover einriss – so kann's natürlich nicht weitergehen! Also haben wir flugs unseren Drucker angerufen und ihn gebeten, einen anderen Klebstoff-Typ zu verwenden. Der müsste nun eigentlich genügend Festigkeit besitzen und trotzdem leicht abzulösen sein. Ab dieser Ausgabe bekommen unsere Abonnenten das Heft übrigens wieder in Folie eingeschweißt – nicht, dass der Briefträger heimlich eure neue VG lesen und dabei beschädigen kann (wie

einer unserer Stammleser vermutete!) Diesen Monat präsentieren wir euch gleich nochmal ein Tips-Buch, das es in sich hatte: Ralph boxte sich Stück für Stück durch die schwierigen Abenteuer von Lara 4 – das Girlie mit der mächtigen Oberweite schien mehrmals unseren toughen Ralph niederzuringen. Letztlich hat er es aber doch geschafft, das Mädchel auf die Matte zu schicken (hey, nicht, was ihr jetzt denkt!). Apropos Mädchel: Die VG hat wieder eine Termin-Domina! Christiane heißt die Holde, die uns faulen Redakteuren ab sofort die Hölle heißmacht und dafür sorgt, dass ihr eure VG immer pünktlich bekommt. Böse ist sie aber natürlich nicht – unser „Schneckerl“ schaffte es bereits im ersten Monat, mit Charme zum (Termin-) Erfolg zu kommen. Herzlich willkommen in der Crew! Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern auch unsere Verleihung für die besten Spiele des vergangenen Jahrs. Wer in welchem Genre die Nase unserer Meinung nach vorn hatte, könnt ihr ab Seite 144 lesen. Aber auch eure Meinung ist gefragt, und zwar beim zweiten Teil unserer Relaunch-Verlosung! Wählt die besten Spiele aller Zeiten – und ihr habt gute Chancen, einen der begehrten Preise zu gewinnen (Gesamt-Wert der Preise: über 40.000 Mark!). Nur Original-Karten nehmen an der Verlosung teil – wer schon letzten Monat mitgemacht hat, darf aber wieder mitspielen und so seine Chancen erhöhen! Die gesamte VG-Crew wünscht euch viel Glück!

Euer



100% Freak Power!

Ausgabe 02/2000

■ Auch in diesem Monat haben wir wieder einiges für euch zusammengestellt: Ein kleines *Gran Turismo*-Poster mit den 50 kulligsten Autos, eine VG-Fotostory (Ralph, der Schläger... tsts), das *Tomb Raider 4*-Buch mit der Komplettlösung, ein Special mit vielen Game-Babes und die Redaktions-Abstimmung zu den besten Spielen des vergangenen Jahrs. Die wichtigsten Tests: *Medal of Honor*, *Virtua Striker 2*, *Street Fighter Alpha 3*, *Toy Story 2*, *Ace Combat 3* und *SaGa Frontier 2*.

■ Eine Termin-Domina ohne Lack und Leder – Christiane „Schneckerl“ Wesoly. Herzlich willkommen in der VG-Crew!

Medien mit Leidenschaft

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



■ Ein Ständchen für die Neue: ToX spielte auf – und der Rest musste leiden...

Inhalt

02/2000

VIDEO GAMES: 2nd Offense – Viel Spaß beim Schmökern!

88+62

32

75

19

Gratis

118

82



Kontakt

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



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

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

www.future-verlag.de



News Focus

- Arcatera (DC)6**
Endlich – ein Rollenspiel für Dreamcast! Und das auch noch aus Deutschland!
- Banjo Toxie (N64)17**
Kurz vor Redaktions-Schluß erreichten uns noch die ersten Bilder zum N64-Knaller.
- Castlevania Resurrection (DC)....19**
Was N64-Optik nicht halten kann, soll nun die Dreamcast-Version richten.
- Colin McRae Rally 2 (PS).....16**
Der härteste V-Rally 2-Konkurrent geht in seine zweite Runde.
- Guilty Gear 2 (Naomi)13**
Nicht nur SNK und Capcom machen exzellente 2D-Fighter.
- Heroes of Might & Magic III (DC) .8**
Der PC-Kult kommt auf Konsole! Endlich Futter für Strategen!
- MediEvil 2 (PS)10**
Sir Daniel Fortesque ist zurück: Lest, was sich Sony Verrecktes für das Sequel einfallen ließ.
- Messiah (PS)24**
Kommt es, oder nicht? Sollte eine Konsolenumsetzung geben, wird Messiah ein Hit!
- Rayman 2 (DC)26**
Mit verbesserter Grafik, feineren Animationen und einem genialen Multiplayer-Mode erobert Rayman bald auch den Dreamcast.
- Resident Evil: Code Veronica (DC)18**
In wirklich allerletzter Sekunde neueste Shots der spielbaren Demo für euch!

Special

- Best Games144**
Die besten Spiele 1999!
- Deathmatch150**
Es kann nur einen geben! Lest unseren ultimativen Krieg der Spielehelden.
- Fotostory44**
Ihr glaubt ja gar nicht, was in unserer Redaktion so alles abgeht. Ein Blick hinter die sonst verborgenen Kulissen der VG.
- Game Babes58**
Die heißesten Chicks des VG-Universums – wir zeigen sie euch!
- Gran Turismo 275**
Mein Gott, was haben wir auf dieses Game gewartet. Lest selbst, ob die hohen Erwartungen erfüllt wurden.
- Millennium-Verlosung..69**
Zweite Chance unserer Mega-Verlosung!

Tips & Tricks..46

u.A. Tomorrow Never Dies, Dynamite Cop, Donkey Kong 64, Rainbow Six, Hybrid Heaven, Lego Racers, Supercross 2000, Marvel vs. Capcom, Sled Storm, Ready 2 Rumble Boxing, Space Invaders, NBA 2K...

Rubriken

- Editorial3**
- Gran Turismo 2 Poster76**
- Impressum55**
- Inserentenverzeichnis17**
- Mail-o-Mania54**
- Startseite Test-Sektion94**
- Szene-Chat57**
- VG Intern94**
- Vorschau149**



Titel
Castlevania – Legacy of Darkness

Der Vampirjäger von Konami ist zurück!

VIDEO GAMES



■ Medal of Honor liefert uns brillante First-Person-Shooter-Action der Extraklasse.



■ Endlich rollt die Kugel auch angemessen für Dreamcast – leider nur für Profis: Virtua Striker 2

■ Infogrames schickt haushohe Mechs ins 128-Bit-Universum: Slave Zero für DC!



Previews

PLAYSTATION

Galerians	36
Int. Track & Field 2	35
ISS Pro Evolution	28
Road Rash: Jail Break	38
The Dukes of Hazard	34

NINTENDO 64

Castlevania – Legacy of Darkness	29
--	----

DREAMCAST

4 Wheel Thunder	40
Crazy Taxi	32
Metropolis Street Racer	39
Slave Zero	41



■ Heroes of Might and Magic III



■ Autsch! Diesen netten Zeitgenossen trifft ihr als ersten Bossgegner in *Zombie Revenge*.

Tests

PLAYSTATION

Ace Combat 3	118
Cool Boarders 4	116
Eagle One Harrier Attack	106
F1 World Grand Prix	131
Fighting Force 2	132
Hellnight	141
Jet Rider 3	141
Medal of Honor	96
MTV Snowboarding	122
NHL Face Off 2000	138
Pro Pinball – Fantastic Journey	126
Saga Frontier 2	108
Shao Lin	133
Space Debris	139
Thrasher: Skate & Destroy	136
Toy Story 2	104
Trick'n'Snowboarder	110
Vigilante 8: 2. Herausforderung	121
Warpath Jurassic Park	130

NINTENDO 64

Armorines: Project S.W.A.R.M.	100
Lego Racers	115
NBA Jam 2000	128
Super Smash Bros.	140
Southpark Rally	127
Supercross 2000	137
Top Gear Rally 2	134
WCW Mayhem	113
Wrestlemania 2000	111

DREAMCAST

NBA Showtime	102
Sega WorldWide Soccer 2000	100
Street Fighter Alpha 3	117
Vigilante 8: 2. Herausforderung	120
Virtua Striker 2	124

GAMEBOY COLOR

Bomberman Quest	142
Turok Rage Wars	142
Ms. PAC-Man	142
Chessmaster	142
Catwoman	142
Gex: Deep Cover Gecko	142
Pumuckls Abenteuer	143
The Beauty and the Beast	143
Street Fighter Alpha	143
Mission: Impossible	143
Supreme Snowboarding	143
Star Wars Episode I Racer	143



▲ Toy Story 2 ist durchwegs klassel!

Import

PLAYSTATION

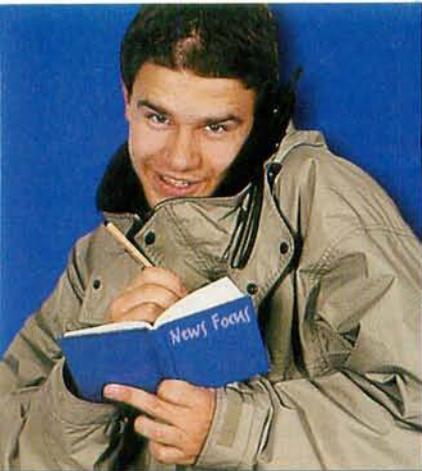
Dune 2000	64
Vandal Heart's 2	80

NINTENDO 64

Namco Museum 64	71
-----------------------	----

DREAMCAST

Armada	72
Bakuretsu Muteki Bangaioh	92
Berserk	70
Chu Chu Rocket	66
Death Crimson 2	80
Jo Jo's Bizarre Adventure	93
Maken X	90
Star Gladiator 2	88
Street Fighter 3 W Impact	62
Zombie Revenge	82



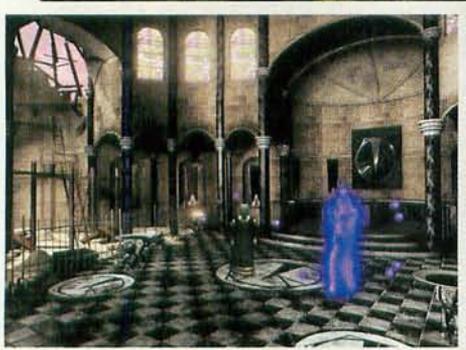
VIDEO GAMES News Focus

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

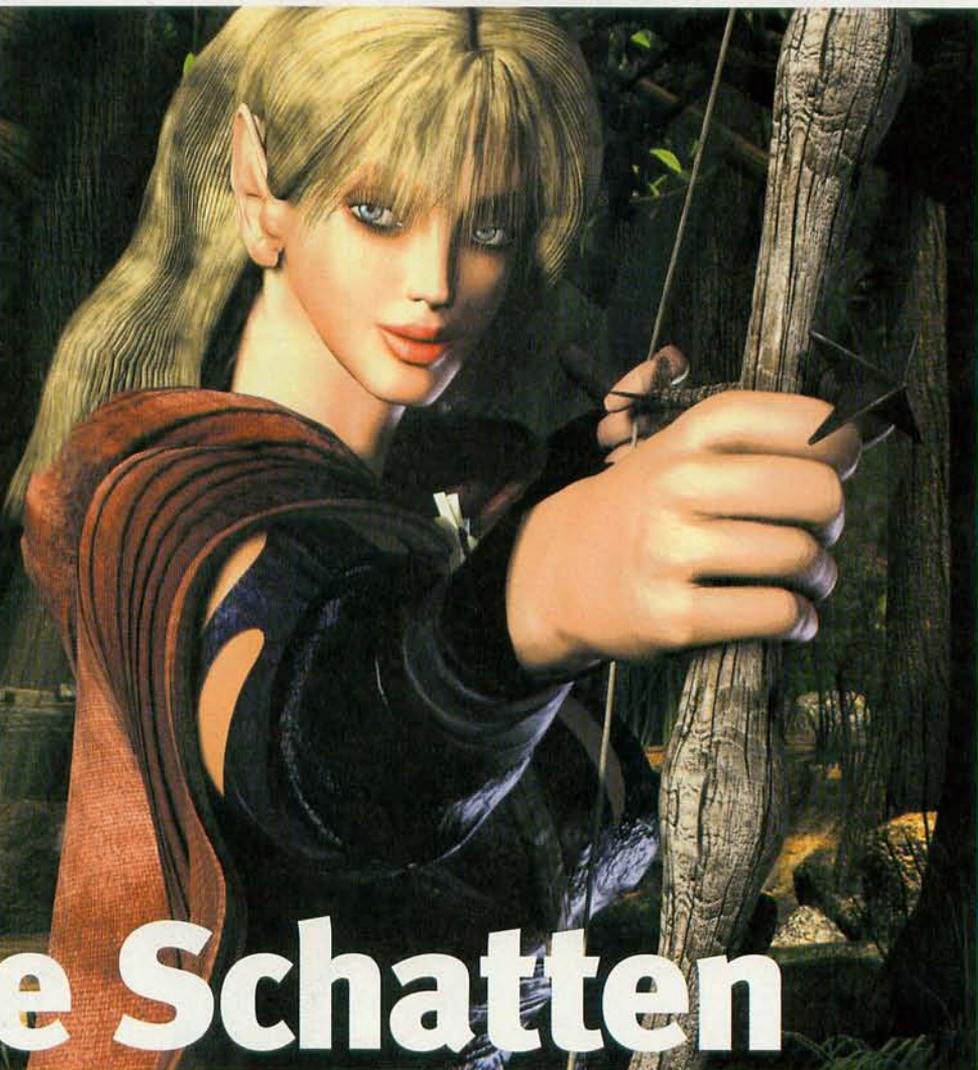
Top-Themen in diesem Monat: Arcatera: Die RPG-Hoffnung +++ Strategie-Futter für DC +++ Rare veröffentlicht erste Screenshots zu Banjo Tooie +++ Resi für DC: Code Veronica +++ MediEvil 2 – Sony lässt den Ritter aus der Gruft



▲ Man beachte den Himmel: Nein, dies ist kein Foto, sondern die Welt von Arcatera!



▲ Detailreichtum an allen Orten! Die Locations sehen einfach unbeschreiblich gut aus.



Dunkle Schatten

weisen den Weg...

“Arcatera – Die schwarze Sonne“ scheint ab März in die Rollenspiel-Herzen.

Schluss mit quietschbunter Knuddelgrafik, niedlichen Kinderhelden und simplem Gameplay aus Fernost – mit Arcatera kommt ein waschechtes Fantasy-Rollenspiel mit ungeheurer Atmosphäre auf alle Dreamcast-Besitzer zu. Und das Beste vorab: Arcatera ist ein direkter Nachkomme der bekannten Pen&Paper-

RPGs – also Rollenspiel pur! Wir haben die Entwickler besucht und konnten uns ein Bild vom zukünftigen DC-Knaller machen.

“Back to the Roots” dachte sich Westka Entertainment, das deutsche Programmiererteam aus Köln, und bot Ubi Soft ein stimmiges RPG-Konzept an. Die findigen Franzosen schlugen sofort zu und können uns voraussicht-

lich kommenden März voll Stolz das Ergebnis vorlegen.

Doch nun zum eigentlichen Spiel: Ihr wählt zu Beginn des Games euren Charakter – RPG-typisch habt ihr die Wahl zwischen einem Krieger, einem Kleriker, einem Dieb oder einem Magier. Dann werden die Attribute des Helden ausgewürfelt (Pen&Paper lässt grüßen!). Gefallen euch die Werte

nicht, dürfte ihr es erneut versuchen. Dabei sind die Werte klassengemäß schon vor-ausgewählt – das heißt, dass beispielsweise ein Fighter stets einen Bonus auf Kraft bekommt, und ihr nicht mit einem superintelligenten Schwächling mit Schwert auf die Reise müsst. Ein stimmungsvolles Intro beginnt dann die Story – für jeden der Heldentypen steht ein eigenes bereit.

Die Wurzeln

■ Sascha Hussock heißt der findige Kopf, der hinter *Arcatera* steckt. Selbst ein leidenschaftlicher Rollenspieler, verbrachte er Monate damit, *Ad&D*, *Das schwarze Auge* und all die anderen RPGs zu spielen. Aber irgendetwas störte ihn immer an den Abenteuern und so beschloss er, sich selbst hinzusetzen, und für sich und seine Freunde ein eigenes Rollenspiel zu schreiben. Heraus kam die Welt von *Arcatera* (der Name kommt von "Terra Arcana", lat. für "die verborgene Welt"), die ständig weiterentwickelt wurde. Westka-Geschäftsführer Christoph Kabelitz erinnerte sich an seinen ehemaligen Klassen- und RPG-Kameraden und schlug ihm vor, aus seiner Welt ein Spiel zu machen. Und siehe da: Nun wacht Sascha mit Argusaugen über das Projekt und schreibt die Geschichte von *Arcatera* weiter. Recht so!



▲ Christoph zeigt Saschas Notizen, Spielpläne und Regelbücher zum Pen&Paper-Spiel *Arcatera*.

Facts, Facts, Facts

- die Welt von *Arcatera* ist seit über 15 Jahren in Entwicklung
- das Game enthält mehr als 180.000 Einzelbilder
- ohne extreme Kompression würden diese mehr als 25 (!) GD-ROMs füllen
- ohne diese Kompression müsste ein Dreamcast über 128 MB Speicher haben (hat aber nur 16 MB + 8 MB Video-RAM)
- komplexe Charaktere haben bis zu 500.000 Polygone
- besondere Locations sogar bis zu 10 Millionen Polygone

Doch die Botschaft ist die gleiche: Ihr seid es leid, zuhause dumm rumzusitzen, denn es dürstet euch nach Abenteuer! Also sagt ihr Mami und Papi mehr oder weniger deutlich, dass ihr von der Öde der Heimat die Nase voll habt und macht euch auf, die Stadt Senora zu besuchen. Wie's der Zufall will, läuft euch der Druiden Woolenar über den Weg und gibt euch den Auftrag, in läppischen drei Wochen dem Herrn der Finsternis gehörig auf die Krallen zu klopfen. Nichts leichter als das, schließlich wissen wir doch alle genau, was in solch einem Fall zu tun ist, oder? Nun gilt es, die verschiedensten Personen zu befragen, ihnen mit Schleimerei oder Beleidigungen Informationen aus der Nase zu ziehen und gegebenenfalls auch mal die große Keule auszupacken, um sie nachhaltig daran zu erinnern, wer hier in diesem Universum das Sagen hat. Getreu dem

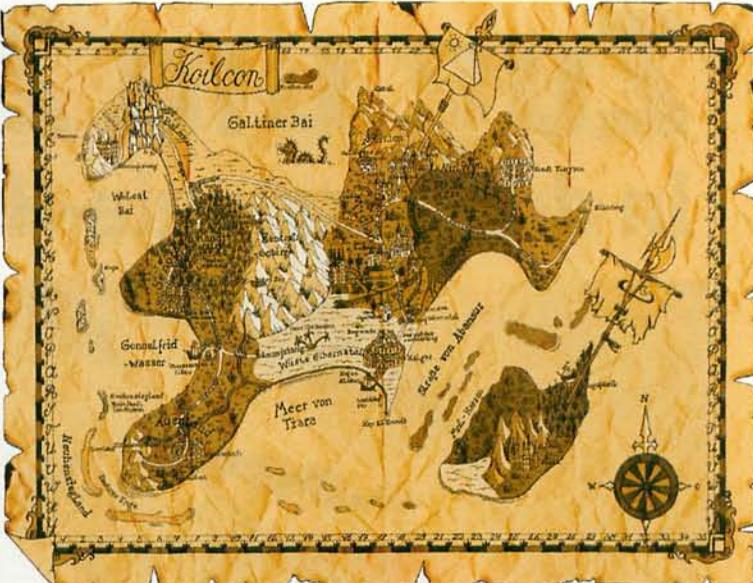


▲ Wer sich mehr unterhält, bekommt mehr Hinweise. Ist aber kein Muss!



▲ Prügelei im Wald – die Lebensbalken zeigen, wie's um euch steht.

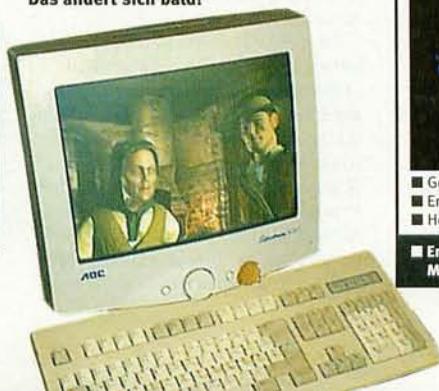
Motto "Nur zusammen sind wir stark", lädt euer Held den einen oder anderen auch in seine Party ein – bis zu drei weitere Recken könnt ihr aufsammeln. Die Kämpfe, die ihr im Laufe des Spieles natürlich bestreiten müsst, werden allesamt in Echtzeit geführt. Damit aber keine allzu große Hektik aufkommt, wird das Spiel angehalten, wenn ihr zum Beispiel neue Zaubersprüche aussucht. Taktisches Steuern der Partymitglieder ist also gewährleistet – puh, Glück gehabt! So könnt ihr zum Beispiel einen der Recken an der Ecke Schmiere stehen lassen und derweil einem unfreundlichen Händler machtvoll die Leviten lesen – sobald die Wache in Sichtweite kommt, werdet ihr gewarnt und könnt euch verkümmeln. Klingt gut, oder? Sieht derzeit auch so aus! Was wir da in Köln bereits auf den Entwicklungssystemen begutachten konnten, verschludert uns die Sprache: Feinste und detailverliebte Renderhintergründe (animiert, versteht sich) beeindruckend gewaltig. Spätestens die Grafik von *Arcatera* rechtfertigt die Anschaffung einer VGA-Box – so tolle Kopfstein-



▲ Die Karte wird im Spiel erst langsam aufgedeckt – so wird sie später wohl aussehen.

pflaster oder Gemäuer-Darstellungen habt ihr sicher noch nicht auf Konsole gesehen. Klar, auch auf dem heimischen Fernseher sieht die Grafik klasse aus, doch wer in den Genuss fast fotorealistischer Umgebung kommen möchte, der kommt um die Box nicht herum. Noch stören Flickering und nicht gesetzte Pfade (die Figur schwebt noch durch den Raum, anstatt die Treppe zu benutzen...) die grafische Pracht, doch dies sollte für die leidenschaftlichen Rollenspieler von Westka kein Problem darstellen und bis zum Release im März vollkommen ausgemerzt sein. Beeindruckend waren auch die Story- bzw. Charakterboards der NPCs (Non-Player-Character). Um unlogische Verhaltensweisen von vornherein auszuschließen, wurde jede Figur genau analysiert und verwaltet. So kann es beispielsweise nicht passieren, dass ihr erst den Schmied der Stadt tötet (hey, er wurde einfach zu frech!), und euch dann seine Frau zu ihm schickt, damit er euch eine Frage beantwortet. Vielmehr wird sie ziemlich sauer reagieren (irgendwie auch plausibel, schließlich muss sie jetzt selber arbeiten gehen...) und euch entweder angreifen oder schmolend die Auskunft verweigern. Überhaupt wird viel Wert auf logische Verhaltensweisen gelegt, um die glänzende Atmosphäre nicht zu zerstören. Demnächst mehr zu diesem potentiellen RPG-Knaller! **JB**

▼ Noch läuft das DC-Game auf dem PC. Das ändert sich bald!



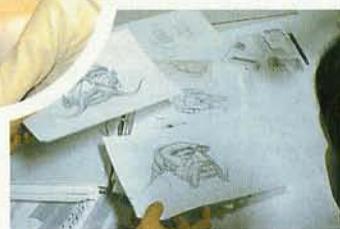
Pen&Paper

■ "Früher, ja früher war alles besser..." Ein gepflegtes Rollenspiel erforderte drei bis sechs Mitspieler, einen Meister, ein dickes Regelwerk, sowie Stift und Papier. Nüchtern schlüpfen die selbst ernannten Helden in ihren gewählten Charakter. Da waren Menschen und Elfen, Zwerge und Halblinge in Freundschaft vereint und versuchten gemeinsam, das Schicksal einer ganzen Fantasy-Welt zu retten, Drachen zu bezwingen oder Prinzessinnen aus dunklen Verliesen zu befreien. Ausgestattet mit Schwert und Magie zogen die wackeren Helden durch ein Land ihrer Vorstellung – es gab kein Spielbrett, sondern lediglich einen anderen Mitspieler (Meister), der haarklein jeden Dungeon, jeden Baum und jede Stadt beschrieb. Jede Aktion des einzelnen Spielers musste genau beschrieben werden und der Erfolg oder Misserfolg einer Handlung wurde mit Spezial-Würfeln entschieden. Mittels langer Tabellen wurden Schadenspunkte oder Rüstungsklassen ermittelt – eine Änderung am eigenen Charakter hielt man mittels Stift und Papier (deshalb auch Pen&Paper) fest. Doch dann kamen die ersten Computer-Rollenspiele wie *Ultima*, *AD&D*, *Wizardry* und *The Bard's Tale*. Schnell scharten sich die RPG-Jünger um die neuen Spielmöglichkeiten, doch so ganz vergaß wohl keiner die "gute alte Zeit". Vor allem die Charaktergenerierung, die tiefe Storyline und die kniffligen Rätsel wichen im Laufe der Zeit immer mehr dem Kampfsystem – der Hack'n Slay-Gedanke wurde immer wichtiger. Doch jetzt soll Schluss damit sein – *Arcatera* kommt! Mal sehen, ob es Westka gelingt, den alten Flair auferstehen zu lassen!

■ Alle Locations entstehen zuerst auf dem Reißbrett.



▲ Wer macht was und warum überhaupt?



▲ Wer schön sein will, muss zeichnen: Charakterstudien der Figuren.

DC Arcatera



■ Genre: Rollenspiel
 ■ Entwickler: Westka
 ■ Hersteller: Ubi Soft

■ Erscheinungstermin:
 März 2000

Zug um Zug in den Strategie-Himmel!



Heroes of Might and Magic III

Eines der erfolgreichsten Strategie-Games erwartet uns auf Dreamcast – nun sagt bloß nicht, ihr hättet von den beiden ersten Teilen noch nie gehört! *Heroes of Might and Magic* ist schlichtweg Kult und sammelte in den letzten Jahren kräftig Preise ein.

Okay, selbst wenn ihr wirklich noch nichts darüber gehört haben solltet, braucht ihr nicht an eurem Spiele-Wissen zu zweifeln, denn die vorangegangenen Teile sind allesamt ausschließlich auf PC erschienen. 1995 startete *HOMM* seinen Siegeszug, wenngleich die deutsche Presse den ersten Teil noch etwas durchschnittlich bewertete. In den USA dagegen sprang es sofort an die Spitzen der Verkaufscharts und heisst im selben Jahr den Titel "Bestes rundenbasierendes Strategie-Spiel" ein. Auch die

Spieler in Deutschland ließen sich von den mittleren Wertungen der Zeitschriften nicht abschrecken und zockten, was die Kiste hergab. Beim zweiten Teil waren sich dann alle einig, und auch in Deutschland wurde der Nachfolger mit Prädikaten und Auszeichnungen nur so überhäuft. Auch der dritte Teil, eben jener DC-Umsetzungskandidat, hielt, was der Name versprach.

Wer *HOMM* zum ersten Mal sieht, ist sicherlich enttäuscht. Quitschbunte Grafik springt dem Betrachter ins Auge, die Spielfiguren sind unterdurchschnittlich animiert und der Kampfbildschirm soooo klein. Nun ist aber wieder Schluss mit den Negativ-Stimmen, denn entweder erweisen sich diese Kritikpunkte im Spiel selbst als unwichtig oder haltlos. Zum Spielprinzip: Ihr schlüpft in die Rolle eines Feldherren,

PS DC
Heroes of Might and Magic

- Genre: Strategie
- Entwickler: 3DO/Westka
- Hersteller: Ubi Soft

■ geplanter Erscheinungstermin:
März 2000

der einen oder mehrere Helden befehligt. Jeder Held kann bis zu sieben verschiedene Truppenarten aufnehmen – je mehr Mannen eine Truppe hat, desto schlagkräftiger haut, schießt oder zaubert sie. Gespielt wird in Runden, wobei sich jede Runde in Zug- und Bauphase unterteilt. Während der Zugphase gebt ihr euren Helden exakt vor, wohin er sich zu bewegen hat. Es stehen euch dabei einzelne Zugpunkte zur Verfügung, die im Laufe der Helden-Verbesserung auch vermehrt werden können. Innerhalb des Zuglimits könnt ihr euren Helden auch zu Einzel-



▲ Der Heldenbildschirm bei der PC-Variante: Alles auf einen Blick.

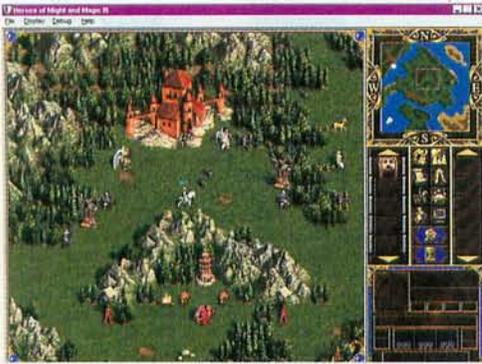


▲ Beim DC wird der Held in zwei Einzelbildschirmen geteilt.



▲ Zwischen diesen wird einfach durch Knopfdruck am Pad hin- und hergewechselt.

aktionen bewegen – zum Beispiel, damit er einen Rohstoff aufammelt, feindliche Spieler angreift oder Schätze aufammelt, bevor er dann weitermarschiert. In der Bauphase wird – Welch Überraschung – dann gebaut. In der Regel besitzt ihr zum Beginn des Spieles eine Stadt, die durch den Einsatz von Geld und Rohstoffen verbessert werden kann (je Zug nur eine Verbesserung möglich – so ist eine längerfristige Planung vonnöten). Durch dieses Stadt-Upgraden werden z.B. neue Brutstätten für Truppen geschaffen und Magiergilden vergrößert. Die Brutstätten bergen die von euch so dringend benötigten Truppen – natürlich muss man diese kaufen und bekommt sie nicht nachgeschmissen. Ob ihr erst die Bau- oder die Zugphase spielt oder diese sogar kombiniert (Held wird in die Stadt geführt, dann eine Brutstätte gebaut, die entsprechende Truppe gekauft und dem Helden-Trupp einverleibt, Held zieht mit neuen Kräften weiter), bleibt euch völlig frei. Habt ihr alle Aktionen ausgeführt, beendet ihr den Zug und eure Gegner sind nacheinander dran. Hektik kommt nie auf – Spannung aber stets. Denn eure bis zu fünf unterschiedlichen Computer-Gegner besitzen eine KI, die sich gewaschen hat und verfolgen alle ihre eigenen Ziele. Sie hauen sich untereinander oder geben euch gehörig eine auf die Mütze. Der Kampf selber spielt auf einem 11x15 Felder großem Hexfeld. Ihr



▲ Hier das originale Spielfeld auf dem PC. Um die Übersichtlichkeit zu sichern, ...



▲ ...wurde auf der Konsole das Optionsmenü als PopUp ausgegliedert.



▲ Kampf um die Städte: Natürlich könnt ihr diese auch erobern – ist sogar sehr wichtig!

könnt (natürlich wieder rundenbasiert!) eure einzelnen Truppenteile bewegen und/oder gegnerische Monster angreifen. Je nach Truppenart stehen euch dabei unterschiedliche Bewegungspunkte zur Verfügung. Selbstverständlich sind auch Fernkämpfer (wie Bogenschützen oder Magier) mit von der Partie – vor allem durch die geringe Größe des Spielfeldes wird genaue taktische Planung von euch erwartet. Eigene Fernkämpfer müssen geschützt und gegnerische so schnell als möglich angegriffen werden. Euer Held selbst steht ein bisschen faul im Hintergrund, kann aber nach jeder kompletten Kampfunde (also wenn alle Truppen auf dem Spielfeld einmal gezo-gen haben) je seinen magischen Fähigkeiten entsprechend, auch die Zauberkeule herausholen und den gegnerischen Truppen mehr oder minder Schaden zufügen oder eigene Truppen heilen. Ist ein Kampf verloren oder gebt ihr auf, verschwindet euer Held auf Nimmerwiedersehen mitsamt seinen Truppen. Dann gilt es, einen neuen Helden in einer Stadt anzuheuern und ihn wieder aufzubauen. Denn wenn ihr einen Kampf gewinnt, gibt's EXP-Punkte, die die verschiedenen Attribute des Helden verbessern.

Ein elementarer Punkt ist euer Nachschub an Rohstoffen. Diese sammelt ihr entweder auf dem Zugspießfeld

auf oder aber ihr besetzt Minen, die diese Vorräte produzieren. Einmal besetzt, können euch eure Gegenspieler diese Minen auch wieder abjagen – ein ständiger Kampf um die Rohstoffe entbrennt bei jedem Spiel. Ebenfalls sehr begehrt sind die sogenannten Artefakte – magische Gegenstände, die dem Helden, der sie bei sich trägt, deutliche Vorteile z.B. in seinem Angriff, seiner Verteidigung, seiner Moral, seiner Bewegungspunkte oder Magie-Reserven verschaffen. Einmal erbeutet oder gekauft, bleiben sie beim jeweiligen Helden, bis der vom Feind besiegt wird – the winner takes it all!

Soweit das Spielprinzip. Bei unserem Besuch bei Westka (siehe Arcatera-Bericht) konnten wir schon einen Blick auf die Konvertierungsarbeiten werfen. Allen Heroes-Fans sei schon mal beruhigend mitgeteilt: Die Jungs wissen anscheinend genau, auf was es bei HOMM ankommt: Spieländerungen werden nur dort vorgenommen, wo es aufgrund der niedrigeren Fernsehaufklärung zu Übersicht-Problemen kommen kann. Sinnvollerweise wurden so die Menüs verändert, um das geniale Game konsolentauglich zu machen. Auch die Steuerung (beim PC natürlich mit Maus) wird derzeit an die Pad-Belegung

angepasst; das Spielfeld selbst mit einer Art Hex-Feld im Hintergrund überzogen. So soll gewährleistet sein, dass der Spieler nicht mühsam mit Analog-Stick exakte Punkte anfahren muss (DAS wäre eine Mühsal gewesen – igit!), sondern durch gesetzte Sprungmarken schnell zum gewünschten Ziel hüpfpt. Gespielt wird übrigens auf fest designten Karten – diese sind überaus gut ausbalanciert, so dass niemals Langeweile aufkommt. Einen grossen Teil des Erfolges bei der PC-Fassung machte der mitgelieferte Karten-Editor aus – tausende von selbstgemachten Karten warten im Internet auf die Fans. Ob diese Karten auch bei der DC-Fassung verwendet werden können, steht derzeit noch nicht fest. Falls es aber Westka gelingt, ein funktionsfähiges Konvertierungstool mitzuliefern, steht der Fan-Gemeinde dank der Internet-Fähigkeit des DCs eine unglaubliche Zahl von Zusatzkarten zur Verfügung, die den Zockern monatelang beschäftigen werden. Warten wir's ab – auf alle Fälle werden wir euch noch öfter von diesem potentiellen Über-Hammer berichten, der im März 2000 in den Regalen stehen soll.

Städte sind wichtig! Auch in HOMM III!



■ Unterschiedliche Städte bedeuten auch unterschiedliche Gebäude und Truppen-Arten. Vielfältigkeit wird bei HOMM groß geschrieben. Hier seht ihr vier Beispiele – nächsten Monat dazu mehr!

Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

SYPHON FILTER 2

■ ... ist in der Mache und soll schon im März 2000 wie sein Vorgänger die Action-Charts stürmen. Nichts Offizielles ist raus, doch wie's aussieht, wirds Level im Stil des ersten Teils und eine komplett neue Story bieten. Für PS2 wird definitiv auch an einem SF-Game gebastelt.



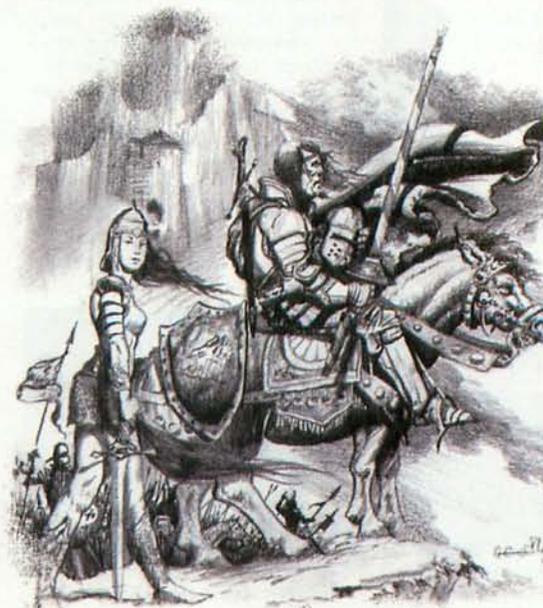
FISCHEIER AUS JAPAN

■ Unter dem Namen Cavia Inc. werden die Firmen Mitsubishi, Corp., Tokuma Shoten Publishing Co., Nippon Television Network Corp., Tohoku Shinsha Film Corp., Tokyo FM Broadcasting Co. und Amuse Capital im Februar eine neue Softwareschmiede, in der Titel für N64, DC und PlayStation2 entwickelt werden sollen, gründen. Alle sechs Firmen sind gleichermaßen Teilhaber von Cavia Inc. und wollen mit Spielen zu populären japanischen Zeichentrick-Charakteren wie "Princess Mononoke" im ersten Geschäftsjahr Verkäufe im Wert von drei Milliarden Yen einfahren. Präsident wird der Ex-Vize-Vorsitzende von Sega, Hayao Nakayama.



MILLIONEN-WEISSAGUNG

Die Investmentfirma Morgan Stanley Dean Witter prophezeit der PlayStation2 eine installierte Hardware-Basis von sagenhaften 110 Millionen Geräten (die PS 1 steht z.Z. bei 70 Mio.) und topt damit die Vorhersage der Firma Lynch um satte 10 Millionen Einheiten. Je nachdem, wie sich die Internet-Gemeinde der Zukunft entwickelt, könnten PS2 Folgegenerationen noch erfolgreicher werden, so Morgan Stanley. In einer weiteren Meldung wird behauptet, dass die Konsole, nach dem Japan-März-Release in Südostasien, bereits im Sommer 2000 an den Start geht.



Neuer Klamausk



im Zombiereich

Der Hexer Zarok ist geschlagen, aber schon warten neue Herausforderungen auf den tolpatschigen Skelett-Ritter Sir Daniel Fortesque.

Es gibt eigentlich nicht viele Spiele im unübersehbaren Videospieldschungel der Neuzeit, an die man sich gerne erinnert, und die auch nach einem 10-Stunden-Arbeitsstag zu Hause noch mit Inbrunst bis zum letzten Bossgegner geockt werden.

MediEvil gehört eindeutig dazu und war vor etwas über einem Jahr enorm faszinierend – lag's an der komischen Ader, den Sony dem eigentlich recht Splatter-behafteten Zombie-Genre angeeignet ließ? Das schlaksige Skelett Sir Daniel Fortesque besaß jedenfalls einen umwerfenden Charme, welcher in Kombination mit abwechslungsreichen Grusel-Stages rund um das Fantasy-Land Gallowmere, herausfordernden Rätseln und kultigen Boss-Fights für ein königliches Action-Adventure-Vergnügen sorgte (VG-Spielspass 86 % in der VG 10/98). Auch kommerziell war das Spiel sehr erfolgreich (800.000 verkaufte Einheiten weltweit). Nun



▲ Screenshots aus den ersten drei Leveln, in denen ihr euch erstmal aus eurer modrigen Gruft in einem Londoner Museum kämpfen müsst.

tröpfelten die ersten Screenshots, Artworks und Infos zum mit Spannung erwarteten Sequel aus England bei uns herein. Die Storyline setzt glatte 500 Jahre später im viktorianischen London von 1888 wieder ein, wo ein neuer Bösewicht – der kriminelle Magier Lord Palethorn – dabei ist, eine neue Tyrannenherrschaft aufzubauen. Pech für London, dass dieser Mistkerl noch ein paar unversehrte Seiten des sagenumwobenen Zauberbuches von Zarok, das eigentlich mit ihm im ersten Teil untergegangen sein sollte, aufgetrieben hat. Es kommt, wie es kommen musste: Das industrielle London wird nach dem Zauberspruch der ewigen Dunkelheit von Zombies heimgesucht, die für Lord Palethorn zuerst die Insel und dann die ganze Welt unterjochen sol-

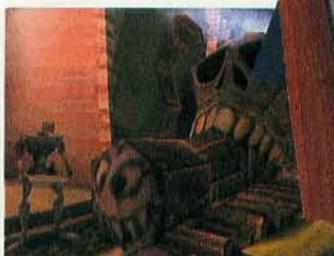
len. Doch noch ist die Untote-Armee nicht komplett marschierbereit – es fehlen noch einige Seiten magische Literatur. Außerdem hat der Zombie-Zauber auch unseren Helden Daniel Fortesque – als Toter schließlich gut konserviert – wieder vorübergehend zum Leben erweckt, und die Schlacht zwischen Gut und Böse kann erneut beginnen. Soweit, so gut – nicht besonders einfallreich die Storyline, um den neuen Spielplatz London einzuführen. Was wird denn nun an technischen Kabinettstückchen, Monstern, Puzzles und Gameplay geboten? Insgesamt 17 3D-Stages von den Docks bis Kew Gardens verteilen die



▲ Oops – wir müssen aus Versehen in der Ägypten-Abteilung gelandet sein...



▲ Rüstig und knackig wie eh und je: Sir Daniel Fortesque in seiner Rüstung.



▲ Diese interessante Totenschädel-Maschine erinnert an Teil eins.



Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

APRIL, APRIL

■ *Ecco the Dolphin* von Appaloosa Interactive hat in Sega of Europe's internem Release-Kalender für den siebten April Platz genommen – hoffen wir, dass kein Aprilscherz draus wird...



WERDEN WIR SEELIG, WENN WIR'S GLAUBEN?

■ Nach Aufsehen erregenden Erfolgen in den Staaten vermeldet nun auch Sega Europe Rekord-Verkaufszahlen. Angeblich wurden europaweit 500.000 Konsolen seit dem Launch am 14.10. abgesetzt, über 150.000 Internet-Registrierungen getätigt und ein Handelsumsatz von 225 Mio. Pfund generiert – genaue Verkaufszahlen für Deutschland wollte Sega jedoch nicht herausrücken.

DONNERVÖGEL IM ANFLUG

■ SCI sichert sich erst kürzlich die globalen Rechte, Computer-, Online- und Videospiele zur Marionetten-Kultserie *Thunderbirds* zu erwerben. Die Spiele (ein Game für den C64 existiert bereits) sollen nach der Veröffentlichung der digital restaurierten, 32-teiligen Serie erscheinen, die damals besonders durch ihre Vielzahl an futuristischen Vehikeln und detailliert gestalteten Kulissen und Puppen begeisterte.



SCHLAGZEILEN AUS DER HOSENTASCHEN-WELT IM ANFLUG

■ *Ogre Battle* fürs Neo Geo Pocket Color wird auf der SNES-Version von *Ogre Battle* basieren. Zwischensequenzen aus dem Original übernehmen und neue Elemente aufweisen. Ab März!

Das beste

Spiel,



das ich je

gesehen habe.



adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V. / Licensed by adidas International B.V.



Jungs! Virtua Striker 2 ver.2000.1 ist so realistisch, dass ihr nicht nur wie Profis spielen müsst. Ihr müsst auch genauso reden. Hier die drei wichtigsten Sätze. Erstens: „Ja gut, ich sach mal ...“ Zweitens: „Diese Niederlage wird viel zu hochsterilisiert.“ Und drittens: „Dreamcast und ich – wir sind schon ein tolles Trio.“ Okay, und morgen üben wir den Trikottausch.



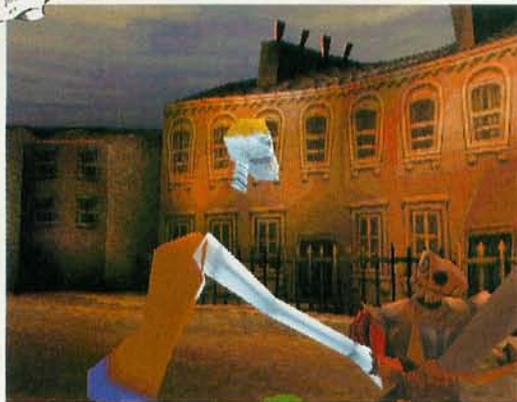
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

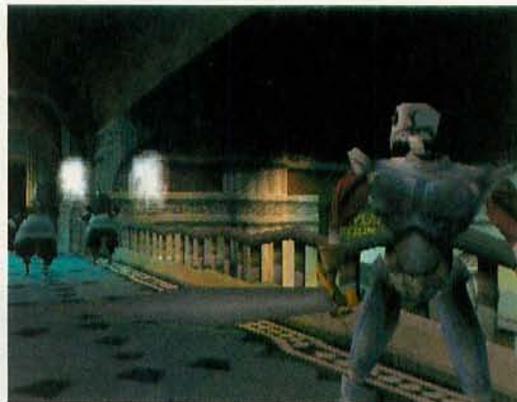
www.dreamcast-europe.com

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.

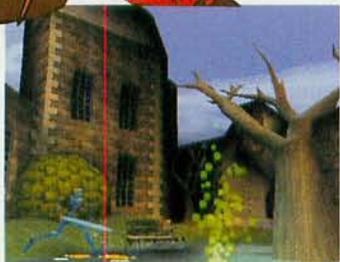
News Focus



▲ Laut Sony England wird derzeit gerade an den Puzzles gearbeitet, die wieder das Salz in der Zombie-Suppe sind.



▲ Ob's auch diesmal wieder einen Heldensaal mit kauzigen Verblichenen geben wird, die euch mit Items versorgen?



▲ An den grünen Quellen könnt ihr wie gehabt eure Energie-Fläschchen füllen.



▲ Welch liebliches Grinsen – Sir Dan verliebt sich in *MediEvil 2* wirklich!



▲ Mit dem T-Rex-Drachenmonster im Museum ist nicht zu spaßen!



▲ Zur Zeit der Industrialisierung ist auch die Elektro-Barriere bereits erfunden.

Designer der Sony-Cambridge-Studios rund um die britische Hauptstadt. Die Screenshots, die ihr in diesem News-Bericht seht, stammen allesamt aus den ersten drei Level Great Museum, Tyrannosaurus Wrecks und Kensington. Im Museum findet sich Daniel als Kult-Objekt ausgestellt, und muss analog zur Gruft im ersten Teil erstmal mit den nötigsten Items (Schwert & Co.) versorgt werden, um seine Mission zu beginnen. Um euch schon mal auf die kommenden Kreaturen einzuschließen, dürft ihr hier ein paar ungefährliche Übungsmatches mit anderen erweckten Zombies bestreiten. Gleich danach geht's aber schon ordentlich zur Sache. Ein mächtiger Skelett-T-Rex lässt die Museumswände wackeln und hetzt euch einige kleine Skelett-Dinos auf den Hals. Tja, war wohl nix, dass Sir Daniel als einziger Untoter durch die Gegend streift! Im nächsten Level kommt's dann auch gleich zur Schlacht

mit dem Ungetüm, nachdem ihr schon gedacht habt, nach dem Lösen eines simplen Puzzles den Ausgang gefunden zu haben. Sony verspricht coole Effekte, wie ein sich in Echtzeit zusammensetzendes Knochenmonster, das sich später in einen Flugsaurier verwandelt. In Kensington geht's zum ersten mal auf die Straße und neben normalen Zombie-Fights trifft ihr auch hinterlistige Reptilienmenschen, und müsst euren Grips bei einigen Rätseln anstrengen. Und jetzt aufgepasst: Sir Fortesque rettet außerdem ein Mädchen und verliebt sich! Wow – jetzt sind wir aber neugierig: Ein Skelett verliebt sich? In ein anderes Skelett? Eine Lebende? Wie ist das inszeniert? Fragen über Fragen. Auf jeden Fall verfügt die Hauptfigur wieder über ein sich stetig ausbauendes Waffenarsenal (Breitschwerter, Armbrust, Axt und jetzt auch echte Schusswaffen wie eine Gatling Gun), trifft abgedrehte

Charaktere wie mumifizierte ägyptische Prinzessinnen, fette bärtige Frauen, Kobolde usw. Die Levels sollen zudem um einiges größer ausfallen, die Interaktion mit NPCs verbessert und mehrere Charaktere spielbar sein. U.a. dürft ihr Hand an die Hand von Daniel (äähh...?), den kopflosen Daniel und Dan-Kernstein legen. Was sich dahinter verbirgt, erfahrt ihr im Preview voraussichtlich in der nächsten VG! Unser gewecktes Interesse kann die Zombie-Kultfigur auf jeden Fall schon für sich verbuchen.



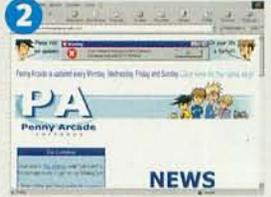
PS
MediEvil 2
 ■ Genre: Action-Adventure
 ■ Entwickler: SCE Cambridge
 ■ Hersteller: Sony
 ■ geplanter Erscheinungstermin: Q1 2000

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tips



www.haha.com
 In Memoriam der hehe-Ansammlungen der letzten Ausgabe, stießen wir auf eine vom Wortlaut her doch sehr verwandte Seite, die sogar hielt, was die URL versprach – Witze bzw. lustige Mini-Kurzgeschichten. All das leider nur in Englisch.



www.penny-arcade.com
 Lange nicht gelacht? Wie wär's mit einem mittlerweile Kult gewordenen Online-Comic, dieses auch noch angereichert durch Elemente aus der Spielebranche. Hört sich gut an? Dann surf mal in der Pennig Spielhalle vorbei, es lohnt sich.



www.pilze.ch
 Eine schmackhafte Sache, so ein interaktiver Pilzlehang via Dreamcast-Modem. Könner, Kenner und Kennenlerner versuchen sich am Pilzquiz, alle anderen stöbern in der multinationalen Linksammlung oder veranschaulichen sich diverse Arten.



www.earthcam.com
 Kameras an den skurrilsten Orten der Welt (z.B. auf Ampeln, im Weltraum oder in der U-Bahn) filmen alles und jeden immer und (fast) überall. Wer live zuschauen möchte, sollte mal einen Klick hierher riskieren.



www.dvd-forum.ch
 Diese Schweizer Page vermittelt euch fundiertes Fachwissen zum Thema DVD: Wie funktioniert's, was gibt's für Hardware, welche Software wird angeboten, was hat's mit den Ländercodes auf sich. Außerdem eine satte Linkliste.

VG Non-Game Promotion Link (den Sinn werdet ihr vielleicht nie herausfinden): <http://www.fza.herter.de/>

2D-Fighting-Overkill

Team Neo Blood werkelt am Sequel ihrer PS-Keilerei Guilty Gear auf Naomi-Basis.



▲ Da hat wohl jemand die Wachstums-Pille geschluckt ...



▲ Rechts: Ein Fire-Quadruple-Move. Das Gameplay soll aber eher auf schnellen Combos, als auf Specials basieren.



▲ Bei solchen Effekten steht Fighting-Fans der Mund offen: Der erste Teil sah ja schon auf der PS gut aus – jetzt mit dem Naomi-Board kann sich Sammy richtig austoben!



▲ Woow! Die Sprites in Guilty Gear 2 wirken unglaublich groß – da werden Erinnerungen an Art of Fighting 1 und 2 (Neo Geo) wach.



▲ Ein Special kündigt sich an – der ultimative Death Move (erledigte den Gegner in GG auf einen Schlag komplett – nicht nur für die Runde!) soll diesmal entschärft werden.



▲ Gesteuert mit Punch/Kick und zwei Slash-Buttons.

DC ARCADE

Guilty Gear

- Genre: 2D-Beat'em-Up
- Entwickler: Team Neo Blood
- Hersteller: Sammy

■ geplanter Erscheinungstermin:
Arcade: April 2000

Das nicht nur die alten Hasen Capcom und SNK sich auf ausgezeichnete 2D-Beat'em-Ups verstehen, hat der bis dato relativ unbekannt Hersteller ARC System Works Ende letzten Jahres (Import-Test in der VG 10/98) mit Guilty Gear eindrucksvoll bewiesen. Was Team Neo Blood da nach drei Jahren Entwicklungszeit in dieser Kreuzung aus MediEvil und Samurai Shodown animationstechnisch auf die Beine gestellt hat, brachte das mickrige PS-RAM regelrecht zum Glühen. Nur die Fighting-Engine war noch nicht ausfeilt genug, um den Kampf um die Genre-Spitzenpositionen aufzunehmen. Das soll mit dem Sequel auf Naomi-Basis (der erste Teil erschien gar nicht in der Spielhalle, was um so bemerkenswerter ist) anders werden. Die ersten Screenshots sehen absolut phantastisch aus und zeigen bildschirmgroße Kämpfer, die von Special Moves der Extraklasse umgeben zu sein scheinen. Die Designer haben bis dato 7500 Animationsframes auf die Beine gestellt, und das Spiel soll in Hi-Res mit einer Auflösung von 640x480 laufen.

Alle Charaktere des Originals (bis auf Kliff Anderson und Dr. Baldhead) sind bestätigt und natürlich werden auch einige Newcomer dazu stoßen, über die man sich aber noch in Schweigen hüllt. Storytechnisch dreht sich jedenfalls alles um humanoide Biowaffen – sogenannte Gears – die sich unter Führung von Justice selbständig gemacht haben, aber letzten Endes in Teil Eins von den stärksten Kämpfern der Erde besiegt wurden. Nun folgt in Teil Zwei wie erwartet die Rache – macht euch auf ein Fighting-Feuwerk und hoffentlich auf eine DC-Umsetzung gefasst!

RK



First Look

Hier findet ihr ab jetzt neueste Shots kommender Hits!



VANGUARD BANDITS

- Human/Working Designs
- TBA

In Japan hieß dieses RPG-Strategiespiel Epica Stella, wurde dann für den westlichen Release zuerst auf Detonator Gauntlet und dann auf obigen Namen umbenannt. 56 Missionen, 5 Spielgänge und 3D-animierte-Mech-Fights sollen für Erfolg sorgen.



ALL STAR BASEBALL 2001

- Acclaim
- TBA

Wenn der Nachfolger zur besten Baseball-Simulation des letzten Jahres erst mal erscheint, dann wird er vor neuen Features nur so überquillern – eines davon ist z.B. das komplett überarbeitete Homerun Derby. Auf Animationen und Grafik freuen wir uns jetzt schon!



TALES OF ETERNIA

- Namco
- 2000 (Japan)

Ableger Numero Tres der geachteten RPG-Serie macht gute Fortschritte. Stark verbessert wurde z.B. das Linear Motion Battle System. Ob das Game in Deutschland erscheint, ist noch offen.



OGRE BATTLE 64

- Quest/Nintendo
- Frühjahr 2000 (USA)

Mit einer 320 MBit großen Cartridge, herausragendem Gameplay und immenser Detailverliebtheit will auch dieses Spiel zumindest auf Nintendos Toaster neue Strategie-Maßstäbe setzen – die japanische Version ist (für Kenner der Sprache) sicher ein Leckerbissen.

GAMESTORE

Ladenlokal
ESSEN
Rüttenscheider
Str. 181
Tel. 0201-777225

Ladenlokal
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409

NINTENDO 64

Komp.dt	89,90
Engl.PAL (Uncut)	109,90
Engl.PAL uncut	109,90

ARMORINES

WCW	99,90
Mayhem dt.	99,90

DN ZeroHour PAL uncut	129,90
DonkeyKong64 inkl4MB	134,90
Daikatana PAL uncut	129,90
RainbowSix e.PAL uncut	129,90
Roadsters 99 dt.	114,90
Resident Evil64 PAL	129,90
Turok Rage Wars ePAL	109,90
WWFwrestlemania2000 dt.	119,90

DREAMCAST

Soul Calibur	109,90
--------------	--------

Shadowman Engl.PAL uncut	119,90
--------------------------	--------

Kompl.dt.Version	99,90
H.of Dead2 inkl.Gun	149,90
Virtua Striker dt.	99,90
Soul Fighter dt.	109,90
FightingForce2 dt	99,90
Formula 1 dt	109,90
Berserk jp.	149,90
ShenMue jp.	149,90
Maken X jp.	149,90
D2 (4GDs) jp.	149,90
CrazyTaxi jp	139,90

SONY PLAYSTATION

Medal of Honor komp. dt.	99,90
GranTurismo 2 dt.	99,90
TomorrowNeverDies dt.	89,90
Dino Crisis dt.	99,90
Track&Field 2 dt.	99,90

weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

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

Da steppt der Bär!

Minuten vor Redaktionschluss flatterten die weltweit ersten offiziellen Infos und Screenshots zu Rare's *Banjo Tooie* in unser Email-Postfach. Grund genug, bereits Gelayutetes über Bord zu kippen, um euch up-to-date zu halten.

Bär Banjo und Straußendame Kazooie können nun separat gesteuert werden und erfreuen uns mit neuen, individuellen Bewegungsaktionen – zusätzliche Team-Moves sind auch integriert worden. Diese werden auch bitter nötig sein, um in acht riesengroßen Welten (plus eine Bonus-Welt) zu bestehen. Nach jeder Welt wartet außerdem mindestens ein Mini-Game auf euch. Alles eingerechnet soll's 150 Gegenden und ebensoviele Charaktere (Gegner, usw.) geben.

Bevor wir's vergessen: Meister Petz Banjo wird wie im Vorgänger unter Zuhilfenahme der Voodoozauber des Schamanen Mambo Jambo viele neue Gestalten annehmen können. Mambo Jambo wird übrigens auch als spielbare Figur auftauchen. Aus *Donkey Kong 64* entlehnte man sich den 4-Spieler-Modus und verpasste der Techniktapete einen frischen Anstrich: Widescreen-Option, Surround Sound, Echtzeit Lightning, interaktive Hintergrundmusik, verfeinerte Texturen und eine intelligentere Kamera sollen *Banjo Tooie* zu dem machen, was Rare damals mit *Donkey Kong* bewerkstelligte.



▲ In Fachkreisen nennt man das auch House-Running ;-)



▲ Stachelfische behindern eure ausgedehnten Skubatrips.



▲ Im Hintergrund seht ihr die Hütte von Mambo Jambo, dem Schamanen.



▲ Mal gespannt, wie viele Gegner Ähnlichkeiten mit Pokémon aufweisen.

BANJO-TOOIE™



▲ Ein wirklich sehr obskurer Level-"Bewanderer"... nicht wahr?



▲ Gemeinsam sind sie stark: Banjo und Kazooie erklimmen gigantische Höhen.



▲ Für N64-Verhältnisse ist die Grafik schon jetzt phänomenal – mehr davon!



▲ Das Fitness-Studio für unterwegs – Banjo muss ordentlich ran.



▲ In einem Mini-U-Boot rückt ihr der gelb-blauen Krake auf die Tinte.



PS Banjo Tooie

- Genre: 3D Jump & Run
- Entwickler: Rare
- Hersteller: Nintendo

■ geplanter Erscheinungstermin: Mitte 2000



▲ Auch der Schamane kann diesmal von euch gesteuert werden.



▲ Was brütet Kazooie da bloss aus? Und wer oder was ist eigentlich Tooie?

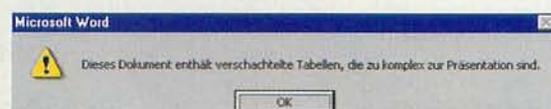
Die Galerie



Schickt /mailt uns eure verrücktesten Screenshots, Bilder usw., was ihr wollt! Wir werden über eine Ausweitung der Rubrik nachdenken.



▲ Quality-Assurance – was ist das? Nun, das sollte sich Sega mal fragen. Was da teilweise auf offiziellen Presse-CDs in Umlauf gebracht wird, ist der meist exzellenten Software nicht würdig. Umdenken!



▲ Pausenlos wirre Windoof-Schutzverletzungen sorgten diese Ausgabe endlosen Neustart-Frust. Die Mac-Front grinste.



◀ Sankas Windows Desktop vor Red-Schluss.

■ Ihr werdet es nicht glauben: Dieses Pokémon trägt den jap. Namen "Ho Ho".

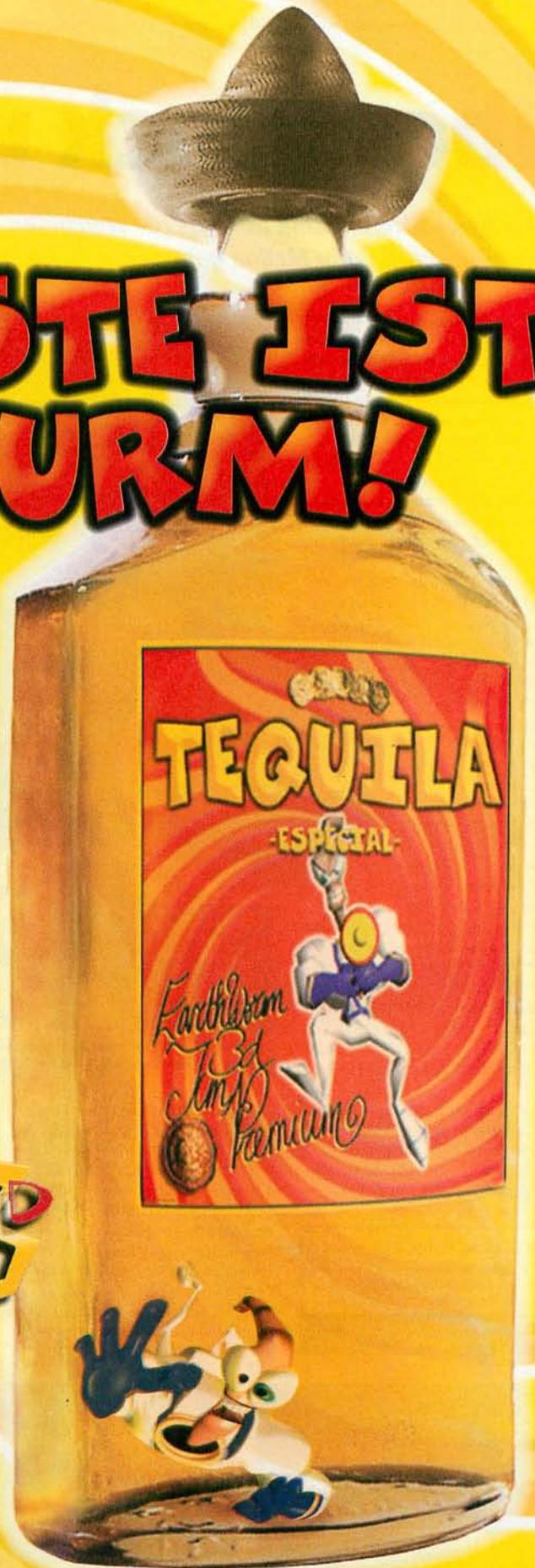


DAS BESTE IST DER WURM!



EARTHWORM JIM 3D

Gib Dir die Kante mit den berausenden Abenteuern des quirligen, durchgeknallten Regenwurms Jim. Der Typ hat 's in sich. Denn wo Jim irrsinnig puzzelnd und sammelnd auftaucht, da werden die Feinde gefeiert wie sie fallen.



www.shr.cc



© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.



Über Stock und Stein

Asphaltierte Straßen sind nur was für Weicheier. Zumindest wenn es nach dem Rallye-Profi Colin McRae geht.

Dieser stand bereits im ersten Teil dieser Rallye-Simulation aus dem Hause Codemasters den Programmierern nicht nur mit seinem gut klingenden Namen, sondern auch mit geballtem technischen Know-How zur Seite.

Colin McRae ist dank des brillanten Vorgängers so etwas wie ein Synonym für akkurate und fahrphysikalisch korrekte, aber gleichzeitig perfekt spielbare Rallye-Umsetzungen geworden.

Doch die Konkurrenz hat natürlich seit der letzten Veröffentlichung auch nicht geschlafen, und zwischenzeitlich so brillante Games wie *V-Rally 2* entwickelt. Wer dann im Endeffekt im Rennen um die Gunst der Zocker vorne liegen wird, wird sich erst noch zeigen, doch lassen die angekündigten Features in *Colin McRae* auf ein wahres Fest für Rallye-Fans schließen.

Colin McRae, selbst immer noch der erfolgreichste englische Rallye-Fahrer aller Zeiten und sein vergleichsweise unbekannter, aber deshalb nicht minder wichtige Co-Pilot Nick Grist haben alles getan, um *CMRR 2* so realistisch wie möglich werden zu lassen. Statt das Game einfach nur weiter zu entwickeln, nahm Codemasters den ersten Teil noch einmal ganz genau unter die Lupe, und versuchte jeden nur denkbaren Aspekt separat zu verbessern.

So verfügen die Fahrzeuge über ein echtes Stoßdämpfermodell, das die Belastungen und Einwirkungen der Straße für jeden Reifen separat berechnet. Dadurch wirkt das Fahrgefühl, ins-



▲ Ob romantisch verschneite Gebirgsstraßen oder verschlafene Dörfer – die hochgezüchteten Rallye-Boliden kennen keinen Ort der Ruhe. Wozu auch? Was zählt, ist einzig der Sieg um jeden Preis.

besondere auf den wechselnden Untergründen nun noch realistischer. Neben der Mitarbeit der Fahrer war selbstverständlich auch die Rallye-Abteilung aus dem Hause Ford maßgeblich an der Entstehung des Titels beteiligt und stellte den Programmierern umfangreiche Telemetrie und Fahrzeugdaten zur Verfügung.

Doch nicht nur in fahrphysikalischer Hinsicht hat sich einiges getan, auch die Grafik ist merklich besser als im

Vorgänger. So bestehen die Fahrzeuge nun aus weit mehr als 700 Polygonen, wohingegen im ersten Teil noch 400 ausreichen mussten.

Auch die Strecken profitieren von der grafischen Verjüngungskur und wirken nun durch neue Texturen viel realistischer, was insbesondere bei den Bauwerken in den Städten zur Geltung kommt. In der nächsten Ausgabe werden wir euch hoffentlich in einem ausführlichen Preview über diesen Ausnahmegerat berichten können. **AB**

PS

Colin McRae Rally 2

- Genre: Rallye-Simulation
- Entwickler: Codemasters
- Hersteller: Codemasters

geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 2000



▲ Die Autos sind bis ins kleinste Detail ihren Vorbildern nachempfunden. Nur die Tabakwerbung fehlt auch in diesem Game.



▲ Jaja, so schnell kann es gehen. Und dann will es wieder keiner gewesen sein. Auf alle Fälle wurde auch die Crashphysik verbessert.



▲ Wie bei echten Rallyes erwarten euch auch in *Colin McRae* Etappen zu den unterschiedlichsten Tages- und Nachtzeiten.



Bits

Heiße News aus der Spielebranche in einer Übersicht

BusinessWeek

Business Week Magazine kürt SEGA Dreamcast zu einem der besten Produkte 1999. Andere amerikanische Printmedien wie TIME Digital und das Popular Science Magazine, wie auch der Fernsehsender CBS hatten Dreamcast und Softwareperlen wie *NFL2K* und *Soul Calibur* (mittlerweile eine Mio. Exemplare weltweit verkauft) mit Auszeichnungen überschüttet. SOAs Rubel rollt! Weiter so!

PLAYSTATION2 MÄNNERSACHE?

Einer Umfrage zufolge sind 55% der darin befragten japanischen Spielerinnen nicht am Kauf von Sony's neuer Next-Gen Konsole interessiert, 33% waren sich noch nicht sicher, nur die restlichen 12% bejahten ihre Antwort. Immerhin kannten 80% der Befragten das Gerät bereits. Als Auslöser dieser Entwicklung wurde in erster Linie das Action-, Racing- und Fighting-orientierte Spiele-Line-Up genannt.

TONY HAWK GOES DREAMCAST

Lange gemunkelt, endlich bestätigt. Activision's Bestseller-Skating-Titel kommt in grafisch auf Hochglanz polierter Form samt Vierspieler-Simulations-Modus für Segas-Polygonenschleuder, wird jedoch auf dieser Plattform über Crave Entertainment vertrieben. Als Veröffentlichungstermin strebt man das 2. Quartal 2000 an.



GAUNTLET AUF DC IM MÄRZ

Neue Latrinenparole aus dem Internet: die Dreamcast-Version des Multiplayer-Hack'n Slay-Gauntlet Legends soll in Amiland am 15.03.2000 im Regal stehen. Eine PAL-Fassung dürfte nicht lange auf sich warten lassen.

Tumult in der Großstadt



▲ Noch hat man das Gefühl, die Autos würden über der Straße schweben, die Grafik hingegen wirkt angenehm detailliert.

THQ hat großes Potential im Dreamcast gewittert und wird im Mai 2000 versuchen, mit dem Rennspiel *Verfolgungsjagd* (englischer Titel *Felony Pursuit*) Marktanteile zu gewinnen. Während ihr im artverwandten *Driver* als Undercover-Polizist den Asphalt unsicher macht, steht es bei *Verfolgungsjagd* zu Anfang frei, welcher "Berufung" ihr nachgehen (besser gesagt, nachfahren) wollt. Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt von Reflections tobt ihr euch bei *Verfolgungsjagd* in nur einer, dafür umso größeren, von namhaften Städtebauern aus dem Boden gestampfte City aus, die durch Staus, verstopfte Kreuzungen, Ampeln, wuselnde Fußgänger und Polizeifunkmeldungen zum virtuellen Leben erweckt wird. Mehr als ein Dutzend Vehikel bereichern den Fuhrpark und stehen euch im Laufe der 38 haarsträubenden Missionen zur Verfügung. Ob das komplexe Eigenleben der Städte eine PlayStation-Version Wirklichkeit werden lässt, bleibt abzuwarten, in der Release-Liste hält es sich jedenfalls eisern auf dem alles neu machenden Monat.

PS DC
Verfolgungsjagd
 ■ Genre: Rennspiel
 ■ Entwickler: THQ
 ■ Hersteller: THQ
 ■ geplanter Erscheinungstermin:
 Mai 2000



▲ Replay-Kameras soll es zur Genüge geben.

Inserentenverzeichnis

AGE	S. 115
Arjay	S. 53
CDG Media	S. 79
Dino Verlag	S. 103
Flanders	S. 115
Flohhaus	S. 95
Funtronixx	S. 65
Future Verlag GmbH	S. 84-85, 123, 148
Galaxy Mega Play	S. 23
Gamestore	S. 13
Joytech	S. 51
Karstadt AG	S. 20,-21
ORDER IN TIME	S. 151
Sega Deutschland	S. 11, 42-43
Take 2 Interactive GmbH	S. 152
The Next Generation	S. 71
Virgin Interactive	S. 2, 15
Westfalenhallen Dortmund	S. 19
Wolfsoft GmbH	S. 25

News-Häppchen aus dem Land der aufgehenden Sonne GT2 fährt Pokémon davon



■ Mit einem sensationellen Verkaufsstart von etwa 815.000 Einheiten in nur einer Woche ließ *Gran Turismo 2* in Japan jegliche Konkurrenz weit hinter sich. Pokémon Gold & Silber verkauften sich in der selben Woche (05.12. - 12.12.1999) "nur" etwa ein halbe Million Mal, schafften es insgesamt aber auf je 1,6 Mil. Stück pro Version. *Shin Yugioh Duel Monsters: Sealed Memories* von Konami verkaufte beachtliche 222.000 Exemplare, während mit *Donkey Kong 64* endlich wieder ein Nintendo Titel gute Chart-Erfolge verbuchen konnte (ca. 190.000 verkaufte Module in 7 Tagen). Von *Virtual On: Oratorio Tangram* gehen ebenfalls in der ersten Woche 116.000 GDs über die Ladentische. Die ehrenwerten *Otakus* des japanischen Videospieleprachrohrs Famitsu zogen im Test von Sega's



Mech Shooter gleich dreimal die 10 und einmal die 9 - mit dieser Höchstnote von 39 von 40 Punkten liegt es wertungstechnisch nur einen Zähler hinter *Soul Calibur*. Sobald uns die dazugehörigen Arcade-Sticks als Zubehör vorliegen, gibt's den Import-Test. +++ Wer mit der Anschaffung eines 64DD liebäugelt, sollte mindestens 290 US \$ (ca. 565,- DM) locker sitzen haben, dies schließt die teils stark schwankenden Versandkosten nicht ein. Im Bundle mit einem N64 dürfte euch der Spaß etwa 385 US \$ (ca. 750,- DM) kosten. Namhafte Importhändler (z.B. www.lik-sang.com) müssten das 64DD und eine Auswahl an Spielen spätestens Mitte Januar im Sortiment führen. Was Hardware und Spiele taugen, verraten wir euch nächsten Monat in einem ausführlichen Special.



Was genau über dem großen Teich passiert, seht ihr hier... E.A. Aktie auf Talkurs



■ Diverse Marktanalysten machen mangelhafte Verkäufe von Nintendo 64-Spielen in den USA für das größte Absacken der Electronic Arts Aktie (ging 25% in den Keller) seit langem verantwortlich. Insbesondere das von Kodiak für EA entwickelte *WCW Mayhem* verbuchte über dem großen Teich bis dato magere Absätze. Die Investmentfirma Piper Jaffray musste ihre Einnahmen fürs zweite Quartal 1999 von 670 Mio. US \$ auf 625 Mio US \$ herunter korrigieren und äußerte sich ebenfalls verärgert über unzureichende Modul-Umsätze. EA hingegen vertrat die Ansicht, dass hauseigene Nintendo Software einen zu geringen Anteil des Gesamtumsatzes ausmacht (10%), um als Ursache genannt zu werden. Doch wo liegen die Gründe? Viele Investoren artikulieren immer häufiger ihr Unverständnis über EAs Starrköpfigkeit, nicht für Dreamcast zu entwickeln. Ob die Pleite dieses schwarzen



Freitags im kalten Dezember EA umstimmen kann, bleibt abzuwarten, dies würde aber von Spielern und Investoren sicher gleichermaßen begrüßt werden. Weblink: www.piperjaffray.com +++ Für 8 mio. US \$ übernahm THQ die Firma Genetic Anomalies, welche primär Anwendungen im Bereich Online Entertainment entwickelt. THQ und Genetic Anomalies zerbrechen sich gerade die Köpfe über ein Online Wrestling Game, welches allein von der Idee her durchaus Potential hätte, für DC (mit Zip Drive!?) und PS2 zu erscheinen. Weblink: www.geneticanomalies.com





First Look

Hier findet ihr
neueste Shots
kommender Hits!



DC
POWER SMASH
■ Sega
■ 2000 (USA)
Als waschechter Naomi-Titel soll Power Smash auch auf dem DC flotte Arcade-Tennisatmosphäre vermitteln. Mindestens 8 Original-Recken hauen sich irgendwann 2000 die Bälle um die Ohren.



PS
N.GEN
■ Sony
■ März 2000 (USA)
Tiefflieger sollten diese von den wip3out-Machern entwickelte Action-Flug-Sim vormerken – 40 Jets, 14 Kampfgebiete, 2-Spieler-Modus – looks hot!



PS
CHASE THE EXPRESS
■ Sugar & Rockets/Sony
■ 27.01.2000 (Japan)
Alarmstufe Rot 2 (mit Steven Segal) lässt grüßen. Als mit allen Wassern gewaschener Nato-Agent müsst ihr den Zug Blue Harvest aus der Hand übermütiger Nuklear-Terroristen befreien.



DC
V-RALLY 2
■ Eden Studios/Infogrames
■ Q2 2000
All right! V-Rally 2 wird auf DC erscheinen, mit aufgemotzter Fahrphysik, besserem Handling und dem altbewährten 4-Spieler-Modus.



PS2
ONIMUSHA
■ Flagship/Capcom
■ TBA
Soll ein Resident Evil im Mittelalter werden.

Will Konami das Universum?

Naja, soweit sind wir noch nicht, aber zumindest ging man vor kurzem eine strategische Allianz, diesmal mit den Universal Interactive Studios in so wichtigen Geschäftsfeldern wie Entwicklung, Vertrieb und Marketing ein. Zugkräftige Lizenzen wie Jurassic Park, Bruce Lee, Universal Studios Monsters und Woody Woodpecker (in Zukunft vielleicht The Mummy und End of Days) fließen somit in die Hände des äußerst erfolgreichen, japanischen Softwarehauses. Ein sogenannter First-Look-Deal gibt Konami zudem Vorzugsrechte für sämtliche von UIS entwickelte Spiele. Und damit nicht genug: Eine enge Zusammenarbeit in den Geschäftsfeldern Film, Fernsehen, Merchandising-Artikel und im Arcade-Bereich ist angestrebt. Konami mausert sich in der Tat von Monat zu Monat zum very big player...

END OF DAYS



Wunderkiste kann wirklich alles

Das jedenfalls behauptet das für PS2 entwickelnde Namco Dreigespann, bestehend aus Ridge Racer V Director Saida-san und den Tekken Tag Tournament-Programmierern Harima und Mizushima-san. Beide Launch-titel versprechen der Firmentypischen Grafikpracht gerecht zu werden – hier ganz frisches Bildmaterial für Namco-Fans.

TRIGGER RACE V



Zombie-Invasion auf DC

Kurz vor Redschluss konnten wir die spielbare Trial-Version von CVergattern – alleine das Intro stellt schon alles in den Schatten! This Game rocks! Ein fettes Preview folgt in der nächsten VG!

DC
Resident Evil Code Veronica
■ Genre: Survival Horror
■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Capcom
■ geplanter Erscheinungstermin: Anfang Februar 2000 (Japan)



Mit Kreuz, Pflock und Weihwasser

Neue Details über das von Konami USA (Redwood City) entwickelte DC-Castlevania sind zu uns durchgesickert. Fangen wir an mit der schlechten Nachricht: Wenn man den Release-Listen renommierter Webshops wie www.ebworld.com Glauben schenken darf, verschiebt sich der heiß erwartete Titel in den USA vom ersten Quartal 2000 auf den 3. September 2000. Und nun die guten News: In nicht weniger als fünf gigantischen Stages geht ihr auf Vampirjagd und peitscht über 30 Widersachern den Satan aus dem Leibe. Begleitet werdet ihr dabei von einem glasklaren Techno-Classic Soundtrack, der seinen meisterhaften Vorgängern alle Ehre macht. Wer einmal den PC-Shooter *Half-Life* gespielt hat, wird sich sicher an zwei Dinge erinnern: Die Unberechenbarkeit der Gegner und die Vielzahl an unvorhersehbaren Events – mit genau diesen

Zutaten will man *Castlevania* den nötigen Spielwitz einhauchen. Freuen wir uns also auf ein schauriges Halloween 2000 mit Sonia und Victor Belmont.



▲ Igitt – das sieht förmlich nach Mundgeruch aus...



■ Warum guckt Victor Belmont nur so grimmig?

DC Castlevania Resurrection

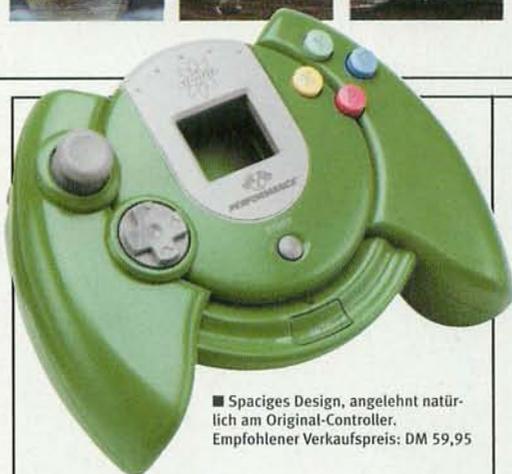
- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Konami Redwood City
- Hersteller: Konami

■ geplanter Erscheinungstermin: September 2000 (USA)

Harte Ware von der dritten Feier

InterActs neue Dreamcast-Hardware

Seit Dezember müssten alles in allem sechs Dreamcast Zubehör-Artikel von InterAct ihren Weg in die Händlerregale gefunden haben. Das in vier Farben erhältliche, schön groß dimensionierte AstroPad, welches alle Funktionen des Originals beherrscht, das voll programmierbare, edel weiss gestaltete Quantum FighterPad mit seinen zwei zusätzlichen Feuertasten, der günstige Vibration Pack Ersatz (getauft MotionPak), die Display-lose, dafür kostengünstigere Memory Card mit normalem 128 KB Speicher, das SCART / AV Cable Plus mit drei RCA Eingängen und schlussendlich ein 180 cm langes Controller Extension Cable (DC-Pad-Verlängerungskabel). Einen weiteren, eigentlich ursprünglich für diese Ausgabe geplanten Hardware-Test, findet ihr zusammen mit anderem Zubehör auf vielen, vielen Seiten in der nächsten Ausgabe der VG.



■ Spaciges Design, angelehnt natürlich am Original-Controller. Empfohlener Verkaufspreis: DM 59,95



■ Nicht mit im Lieferumfang des DCs dabei: Das SCART-Kabel. Jenes welches gibts für 40 Märker

■ Damit ein wenig Schwung in euer Spiel kommt, gibts das MotionPak. Batterien braucht es keine – der Anschaffungspreis liegt bei 30 Mark.

■ Damit könnt ihr wirklich WEIT weg von eurer Konsole sitzen! Satte 1,80m mehr sollen DM 19,95 kosten.



■ 128 KB Speicherplatz für eure Spielstände. Knappe 30 Mark müßt ihr für die Sicherheit löhnen.



■ Ein gänzlich nicht-normales DC-Design weist das Quantum FighterPad auf. Für stolze 70 Mark im Laden zu haben.



Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

EXCLUSIVES WEIHNACHTSSPIELZEUG

■ Die in Ausgabe 12/99 in den News erwähnte exklusive X-Mas zu Toy Commander (Level kommt nicht im Spiel vor!!!) findet ihr auf der Demo-GD (auch mit dabei: *F1 World Grand Prix*, *Crazy Taxi* Video, usw.) unserer Schwesterzeitschrift, dem Offiziellen Dreamcast Magazin.



KOPIERMASCHINEN ANGEHALTEN

■ Nachdem der Verkauf von GT Interactives *Ruff 'n Tumble* für PlayStation in Amiland eher schleppend vorangeht, überlegt man ernsthaft, ob die N64-Version überhaupt noch ausgeliefert werden soll. Ein Fall für die Game-Gruft? – hoffen wir's nicht...

TOKYO GAME SHOW WIRD FETT!!!

■ 60 Hersteller wollen vom 31.03.2000 bis zum 02.04.2000 ihre Produkte auf insgesamt 1241 Ständen der leuchtenden Gamer-Masse vorstellen – ein fettes Tokyo-Special mit Tet-Besuch haben wir bereits eingepplant :-)

WEIHNACHTEN VERSCHLAFEN

■ ION Storm hat es nicht auf die Reihe bekommen, Publisher EIDOS eine überzeugende (PC-)Version ihres Vorzeigeprodukts *Daikatana* vor Weihnachten abzuliefern, und verpasste damit den wichtigsten Verkaufszeitraum des Jahres für Software aller Art. Der März-Termin der N64-Fassung ist noch recht stabil, recht...

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr
16.-20.2.2000
23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

■ 25 Jahre Personalcomputer

■ @ir Brush auf Computer-Hardware



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

KARSTADT



Mach Dich
auf die
Konsolen!

SUPERMAN

39.95

€ 20.43



DONKEY KONG

149.95

€ 76.67



TUROK 2

49.95

€ 25.54



TUROK 3

99.95

€ 51.10



BREATH OF FIRE

15.00
€ 7.67



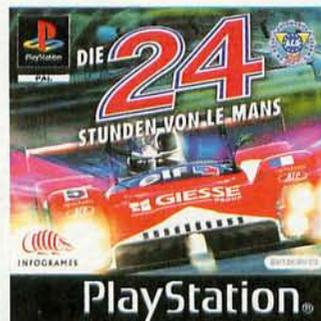
V-RALLY 2

49.95
€ 25.54



LEGO RACERS

99.95
€ 51.10



DIE 24 STUNDEN
VON LE MANS

99.95
€ 51.10

Oh mein Gott! Ich hab' Schmetterlinge in meinem Bauch!

Tausende Teenies können sich einfach nicht irren!!!



▲ Einfach Wahnsinn, diese genialen Rätsel. Sucht auf dem Bildschirm vier Pixel große Photos und pappt sie ins Photoalbum. Wofür das gut ist? Weiß man's?



▲ Wahnsinnig interessant. In der Datenbank könnt ihr Wissenswertes über eure Soap-Opera-Idole nachlesen. Bei den Quizfragen zeigt sich dann, ob ihr ein echter Fan seid.

Deshalb stürzten wir, selbst alles bekennende GZSZ-Fans, uns sofort mit Begeisterung auf dieses Game, in der Hoffnung, dasselbe Flair, die knisternde Spannung, die mitreißende, manchmal zu Tränen rührende, manchmal auch herzerwärmend lustige, dabei aber immer real wirkende und ans echte Leben angelehnte Wow-wie-lange-kann-ein-einzeln-Satz-nach-werden-Geschichte, dieser deutschen Kult-Soap auch auf der PlayStation erleben zu dürfen. BÄÄH! So ein Müll! Jetzt mal ganz ehrlich: Das "Game" ist einfach nur Schrott und keiner von uns würde auch nur im Geringsten daran denken, sich auch nur ansatzweise die Mühe zu machen, wegen dieser Soap den An-Knopf auf der Fernbedienung zu drücken. Dies ist auch der Grund, warum ein bereits erhältliches Produkt nicht, wie sonst üblich, in unserem Test-Teil auf Herz und Nieren geprüft wird: Wir können den Freak-Faktor, den GZSZ zweifellos besitzt, einfach nicht beurteilen. An dieser Stelle also nur der Hinweis: Das Ding gibt es. Und für

das Spiel an sich (in dem das größte Maß an Interaktion darin besteht, planlos von einer Wohnung zur nächsten zu latschen, sich primitive Sounds von Scooter, Blümchen und sonstigen Bravo-TV- und Top of the Pops-Hits anzuhören, dämliche Items einzusammeln und diese dann irgendwo ohne Sinn und Plan einzusetzen) bietet sich eine Prozentwertung nahe der Null-Grenze an. Einzig die Datenbank, die mit den Biographien der kultigen (?) Darsteller, einer Enzyklopädie und dem lustigen GZSZ-Special, das viele unheimlich witzige und unterhaltsame Pannen der Akteure zeigt, könnten wenigstens dem Hardcore-Fan gefallen. Eine Schande, dass im GZSZ-Special Offspring gespielt wird – echt eine Schande. Ts, ts, ts...

PS Gute Zeiten, Schlechte Zeiten

- Genre: **Point'n'Click-Adventure**
- Entwickler: **Software 2000**
- Hersteller: **Software 2000**
- **geplanter Erscheinungstermin: bereits erhältlich**



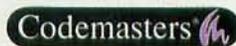
▲ Vor den wahnsinnig coolen Back-grounds agieren die wahnsinnig, perfekt "nicht animierten" Charaktere und schmeißen mit wahnsinnig sinnlosen Phrasen um sich.



▲ Olli ist doch einfach nur Wahnsinn, oder? Mindestens so wahnsinnig wie wir, die diesen Schrott überhaupt angespielt haben.

Codemasters setzt auf Dreamcast

Sowohl im Off-, als auch im Onlinebereich bekennen sich die "pure gameplay" Experten von Codemasters nun zu Segas aktueller Konsole – längst wird ehrgeizig an "einer Reihe von Titeln" gearbeitet. Über Namen können wir nur spekulieren – als wahrscheinlich gelten unser Meinung nach jedoch *Colin McRae Rally 2*, *TOCA World Touring Cars*, vielleicht überdies ein *LMA Manager* und irgendein Game rund um die erfolgreichen *Micro Machines*. ++ Codemasters gründet übrigens Anfang des Jahres eine neue Niederlassung in Holland, die dann unter Codemasters Benelux läuft. Außerdem arbeitet man an einem PS-Action-Game namens *Navy Seals*.



Shenmue bricht alle Rekorde

Segas japanischer Online-Store Dreamcast Direct registrierte Mitte Dezember bereits 100.000 Vorbestellungen von *Shenmue Chapter 1*. Für Mitte Januar werden eine halbe Million bis 600.000 verkaufte Exemplare prognostiziert – eine gewagte Zahl bei knapp zwei Millionen "installierten" Konsolen im Land der Morgenröte. *Shenmue* erschien am 29. 12. in Japan und unterstützt unter anderem Zusatzperipherie wie Konami's *Pop N Pad* und den *ASCIIMission Stick* – wurde unter bestimmten Vorbestellbedingungen sogar mit passenden Trading Cards ausgeliefert. Der größte Import-Test in der Geschichte der VG folgt nächste Ausgabe, versprochen. ++ Währenddessen drängen weitere Details zu *Chapter 2* an die Öffentlichkeit: Die Entwicklungsarbeiten sollen noch in diesen Monaten beginnen. Angeblich wurden die grafischen Möglichkeiten im ersten Teil nicht optimal ausgereizt, besonders die jetzt schon genialen Animationen will Suzuki nochmal komplett runderneuern, um Charaktere noch besser durch "Körpersprache" sprechen zu lassen. Als Locations für den zweiten Teil steht Hongkong hoch im Kurs.



Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

128 BIT-NINJA-SPIELCHEN

■ Wünschen sich viele SEGA-Fans unter euch sicher schon seit Erscheinen des Dreamcast: eine Umsetzung der superpopulären *Shinobi*-Reihe. Eine japanische Publikation schürt nun Gerüchte, dass so etwas in der Tat gerade umgesetzt wird, um dann auf der TGS sein Debüt zu feiern. Klingenscharf spannend, die Sache!!!

GameLoft.com

UBI SOFT STARTET GAMING-SITE

■ Unter www.game-loft.com werden Zocker ab April 2000 auf Ubi Soft's kostenlose Online-Gaming-Portal-Seite stoßen. 10,7 Mio. Euro sollen im ersten Jahr investiert werden, um die Site zum "Net-Traffic-Magneten" werden zu lassen. In wie weit vielleicht sogar DC-Games über GameLoft gespielt werden können, ist noch unklar.

DC-IMPORTER AUFGEPASST!

■ Sega of America hat seit einiger Zeit das sog. *DC Holiday Gift Pack* für günstige 399\$ US im Angebot. Es beinhaltet die US Konsole samt Demo- und Browser-CD, zwei Controller und zwei Visual Memorys (jeweils in grün und rot), ein Keyboard, ein *NFL 2K*-Poster, die Spiele *Sonic Adventure* und *Rippon Riders* (US-Version von *Snow Surfers*) sowie Geschenkpapier und Sonic Grusskarte. Ob nach Weihnachten noch welche zu haben sind, können wir euch leider nicht sagen. Checkt www.sega.com



BLUTRAUSCH?

■ Noch eine Last-Minute-Meldung: Eidos Interactive wird in den Staaten den Vertrieb des ultraharten Action-Games *Berserk* (Import-Test, siehe Seite 70) übernehmen. Einen Veröffentlichungstermin wollte man nicht bekanntgeben.

Zurück in die Steinzeit?



Was ließe sich aus so einer Lizenz nicht alles herausholen?

Ein Rennspiel? Ein Adventure? Ein Beat'em-Up (siehe *Jurassic Park* in dieser Ausgabe), oder gar ein Action-Adventure? Falsch.

Das amerikanische Entwicklerteam Adrenaline hat sich für eine der urtypischen, amerikanischen Familienunterhaltungen entschieden: das Bowling. Dass das Bowling vor einigen Jahren (genaugenommen in der Steinzeit) ein wenig anders vonstatten ging, als heutzutage, dürfte aber keinen sonderlich überraschen. Im Gegensatz zu den heutzutage üblichen hochglanzpolierten Kugeln, galt damals noch die Devise: Selbst ist der Mann, bzw. besser – selbst ist die Kugel. Ja, ihr habt richtig gelesen. In *The Flintstones: Bedrock* übernehmt ihr selbst die Rolle der Kugel. Genau genommen setzt ihr euch in der Rolle eines der aus dem Fernsehen bekannten Protagonisten (Fred, Barney, Pebbles, Bamm-Bamm und Dino) in eine halbierte Steinkugel und schippert so durch eine 3D-Welt und versucht alle Kegel umzuwerfen, die ihr findet. Die Locations sind dabei kreuz und quer in Bedrock angesiedelt und führen euch zu so ungewöhnlichen Plätzen wie Barney's Hinterhof inklusive Pool, dem örtlichen Drive-In und dem Bedrock-Nationalpark. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, warten unzählige Hindernisse auf euch. Dabei zählen Wirbelwinde, bewegliche Plattformen und Öllachen noch zu den harmloseren Problemen. Die uns vorliegende, noch sehr frühe Version läuft bereits relativ flüssig, doch es steckt noch einiges an Arbeit in dem voraussichtlich im Frühjahr diesen Jahres erscheinenden Game.



▲ Die Level entsprechen der Cartoon-Vorlage.



▲ Egal welchem Urzeit-Vieh ihr begegnet, bleibt ihm vom Leib!



▲ Die obligatorischen Dinos dürfen natürlich nicht fehlen.



PS

The Flintstones

- Genre: Jump'n-Run
- Entwickler: Adrenaline
- Hersteller: Ubi Soft
- geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal 2000



Poké-Bits

Kleine Nachrichtenschnipsel aus dem Pokémon Universum

TAUSCHEN ÜBERS INTERNET

■ *Pocket Monsters X*, der erste, Internet-fähige *Pokémon*-Titel soll ab April 2000 die fernöstliche Spielwelt in Staunen versetzen. Für die Verbindung zwischen GameBoy und Mobiltelefon, mit welchem man dann die Verbindung aufbaut, soll ein spezieller Adapter herhalten. Einmal online, soll es bestimmte *Pokémon* geben, die nur aus dem Internet (gegen Gebühr?) heruntergeladen werden können. Wie sich *Pokémon X* auf die Zahl der Handyverkäufe auswirken wird, kann man nur vage abschätzen – es könnte jedoch eine kleine Revolution draus werden.

BLOCKBUSTER?

■ Es wurde bestätigt, dass die synchronisierte Fassung des ersten *Pokémon*-Films "Mewtu schlägt zurück" (Arbeitstitel) es noch vor dem Osterfest in deutsche Kinos schafft. Sollte Nintendo ähnlich verfahren wie in den Staaten, müsste *Mew (Pokémon 15)* noch vor diesem Termin freigelassen werden. +++ Die Fortsetzung des ersten Teils mit dem vorläufigen Titel "Revelation Lugia" stürmt am 21.07. amerikanische Kinosäle und soll zeitgleich zum wichtigen Werbemittel werden, *Pokémon Gold & Silber* zu promoten.



TOTAL VERPATZTI

■ Die Markteinführung vom DC in Australien ging leider komplett in die Hose. Am 30.11. waren weder genügend Original- und Dritthersteller verfügbar, noch gab es Spiele von Sega (*Sonic Adv.*, *Sega Rally 2*) zu kaufen. Wegen technischer Probleme wird die Dreamarena vielleicht auch erst im Februar 2000 funktionieren.

POKÉMON FÜR GB

■ Zur Markteinführung der neuen GameBoy Advance Hardware soll anscheinend softwareseitig ein *Pokémon*-inspiriertes Spiel (in der Richtung von *Pokémon Pinball*) als Launch-Titel angeboten werden.



SEGA Dreamcast

Multinorm Umbau

Der einzig wahre Chipumbau !! Ohne vorbooten Für alle Modelle mit 6 Monate Garantie inkl. Einbau

149.90 DM

Multinorm Chip

Der Mod Chip für den Selbsteinbau ! Nur für Profis ! Inkl. Einbauanleitung Sockel , Kabel & Lötzinn

99.90 DM

Multinorm Dreamcast

Dreamcast Neugerät inkl. Mod - Chip Modem , Controller , Anschlusskabel & Garantie

599.90 DM

VGA Adapterkabel

Verbinde Deine Dreamcast mit einem VGA Monitor Auflösung 640 x 480 - Absoluter Kauftip !!!

79.90 DM

Smart Joy Converter

Pad Adapter für PlayStation Dual Shock Controller Rumblefunktion wird unterstützt !!!

79.90 DM

RGB Scart Kabel

Beste Bild & Tonqualität zum Superpreis Ein Muß für jeden Bildfanatiker.... zum Superpreis

29.90 DM

Galaxy Mega Play

Tel: 02323 451885 / 991056 / 991057

Fax: 02323 459044

E Mail : galaxyMP@aol.com
www.galaxymegaplay.de

Ladenlokal

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne - 02323 451885

Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf - 0211 3694243 / 44

Teufel im Engelsgewand?



Vor der Frage, wie dieses Game eigentlich ist, steht immer noch die große Frage: Kommt es überhaupt?

Mein Gott, wie lange haben wir auf dieses Game gewartet – ja geradezu gehofft. So lange, bis wir am Ende fast des Wartens überdrüssig waren und den so hoffnungsvollen Shiny-Titel quasi ad-acta legten. Doch, oh wundersame Wendungen des Spiele-Business, just in diesem Augenblick stattete uns Shiny-Mastermind Dave Perry höchstpersönlich einen Besuch ab.

Ok, wir wollen mal bei der Wahrheit bleiben, denn genau genommen galt der Grund seines Besuchs nicht uns als Konsolenmagazin, sondern hing vielmehr mit der gerade erfolgten Veröffentlichung der finalen PC-Version zusammen. Doch bevor wir den Großmeister des abgedrehten Humors in die wissbegierigen Hände unserer Redaktionskollegen der PC-Player entließen, blieb uns noch genug Zeit, einige interessante – wenn auch nicht für jeden erfreuliche – Neuigkeiten in Erfahrung zu bringen. So müssen wir ohne jeden Neid zugeben, dass die (man mag es kaum glauben) endlich für den PC erschienene Version *Messiah* das Warten definitiv Wert war.

In der Rolle des Quasi-Engels Bob findet ihr euch auf der Erde wieder. Einer Erde, die von der unrigen nicht allzu weit entfernt ist. Denn auch in *Messiah* regiert die Korruption, und das Ende in Form einer alles zerstörenden Apokalypse ist nah. Und Gott, oder wie immer man ihn nennen möchte, hat eben Bob dazu auserkoren, endlich einmal reinen Tisch zu machen. Bedauerlicherweise seid ihr jedoch kein muskelbepackter Mega-Held, sondern nur ein kleiner Wicht im Körper eines Fünfjährigen. Ok, Gottes Wege sind manchmal unergründlich, doch so mies ist er nun trotzdem nicht. Denn das Manko körperlicher Unterlegenheit könnt ihr auf ebenso saubere, wie praktische Art und Weise umgehen: Ihr könnt in den Körper der über vierzig vorkommenden Charaktere schlüpfen und somit natürlich auch alle Fähigkeiten dieses Wirtes übernehmen. Welch ungewöhnliche Rätsel und Spielsituationen dadurch ergeben, dürfte wohl leicht vorzustellen sein. Wir möchten an dieser



▲ Auch wenn ihr klein und harmlos seid. Die vielfältigen Gegner kennen kein Erbarmen.

Stellen nicht allzu viel verraten, doch lasst euch gesagt sein, dass *Shadowman* um seinen Platz als Action-Adventure für Erwachsene bangen muss ...

Tja, und nun kommen wir zum Haken an der Geschichte. Denn auch wenn noch so viele PS-Fans geduldig auf dieses Game gewartet haben, scheint es zumindest für diese PlayStation nichts mehr aus *Messiah* zu werden. Wenn man sich aber die selbst nach Jahren der Produktion immer noch umwerfende PC-Engine ansieht, kann sich selbst der überzeugteste PS-Jünger nicht vorstellen, solch eine Performance auf seiner Konsole zu erleben. Als kleinen Trost kann man jedoch die Umsetzung von *Messiah* für das DC und eventuell zu einem späteren Zeitpunkt als quasi bestätigt betrachten. Was lange währt wird endlich gut ... oder so ähnlich. **AB**



PS DC

Messiah

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Shiny
- Hersteller: Virgin Interactive

■ **geplanter Erscheinungstermin:** vielleicht, eventuell, u.U. Mitte 2000



BamS-Leser wissen mehr!

Auch "Bild am Sonntag" beansprucht seit neuestem Konsolen-Fachkenntnisse für sich, und testet in einem Anfall von Technik-Wahn auf dem dafür mehr als ausreichenden Platz von 0,66 Seiten die drei aktuellen Konsolen-Stars Dreamcast, PlayStation und N64. Was der werbe Autor da auf die Beine gestellt hat, kann sich durchaus sehen lassen. Kostproben gefällig? "Sonys Spielehit *Tomb Raider* mit der leicht bekleideten Heldin Lara Croft (...)" (kein Druckfehler – kommt zweimal vor!), "Erste Überraschung für die Konsolentester: Die grafische Qualität des Dreamcast ist am besten." (welch Überraschung bei einem Newcomer gegenüber einer drei und fünf Jahre alten Konkurrenz). Zur Grafik: "Sony: Je nach Spielehersteller von gut bis mangelhaft." (welch Erkenntnis!) "Nintendo: Teilweise etwas grobkörnig, dafür oft mit 360-Grad-Spieleradius." (und PS und DC bieten nur 295 Grad?). Zu den Controllern: "N64: Weniger robust als Konkurrenzmodelle." (Aha – warum sind dann bis jetzt die Hälfte aller DC-Controller bei uns in der Redax zu Bruch gegangen und alle N64-Pads haben überlebt?). "DC: Controller gewöhnungsbedürftig, da Hände dicht nebeneinander liegen." (Buahaha!). Gewonnen hat den Test immerhin das DC – nach den Wertungsmaßstäben ("Mario hat schönere Musik und kann besser springen als deine Ballerspiele") und Weisheiten der kindlichen Tester ("wenn ein Spiel durchgespielt ist, muss ein Neues her. Kommt keins, steigt man auf andere Anbieter um.") kommt das aber in etwa einem 3:0-Sieg von Bayern München gegen Unterhaching und Bielefeld durch jeweils drei Eigentore gleich. Sind wir jetzt gemein gewesen? Hey BamS, wir machen doch bloss Spaß! :-)

Pocket News



Affig abgefahren!
Was waren wir aus dem Häuschen, als sich die Nachricht wie ein Strohfeuer im Internet verbreitete: ein neues *Donkey Kong*-Spiel (Untertitel: *Dinky Kong & Dixie Kong*) soll am 28. Januar 2000 in Japan erscheinen. Auch hier soll die sog. ACM Technologie zum Tragen kommen, die bereits auf den Super NES phänomenale Grafiken hervorbrachte. Mit im Paket sind zwei Spezial-Karten des erst kürzlich in Japan veröffentlichten *Donkey Kong Trading-Card-Games*.

Wer rastet, der rostet.
Ski-Springen, Eisschnelllaufen, Bobfahren, Snowboarding, Trick-Ski und Abfahrtslauf – im Februar erwartet Wintersport-Freaks mit *Konami Winter Games* eine tolle Umsetzung ihrer Lieblingsdisziplinen, die wir bereits anspielen konnten. Um bspw. in der Half-Pipe coole Manöver auszuführen, müsst ihr auf dem Screen dargestellte Buttons in der richtigen Reihenfolge "nachdrücken" – *Um Jammer* läßt großen. Gute Grafik und schweißtreibendes Buttonhämmern machen Laune.



Tomb Raider für GameBoy Color
Eidos macht Ernst. Im Zuge der aktuellen Lara-Hype-Welle veröffentlichte man nun erste Screenshots zur GameBoy-Umsetzung des Kultspiels. Ein paar Fakten zum Stauen: Lara wird genau 48

Pixel hoch sein und über 2000 Animationsphasen besitzen. Digitalisierte Sprachausgabe, Full Motion Video Sequenzen, Licht-Effekte und sog. Multi-Level-Scrolling sollen die GBC-Grafik-Meßlatte kräftig nach oben schrauben.

Spielekonsolen im Test

Wer macht das Rennen auf dem Gabentisch?

Von Test zu Test

Es wird spannend! Drei Spielekonsolen aus namhaften Weltmarken um die Gunst der Kinder: Sony PlayStation 2 (20 DM), die Konsole die Lara Croft "Tomb Raider" aus Leben erweckte, Nintendo N 64 (200 DM), dessen komplexe Fantasiewelten in "Super Mario 64" die Kids begeistert, und Segas Newing Dreamcast (199 DM). Welche Konsole ist die beste zum Feiern?

Leon (13), Clemens (14) und Sina (11) traten zum Beginn fest an. Die Konsolen werden an den Fernseher angeschlossen, und die beiden Sina hat das Spiel "Mario Party" auf Nintendo N 64 eingeleitet. Leon guckt zu. "Der Grafik ist was ich mag", kritisiert er und schaltet auf seinem Fernseher Segas Dreamcast ein und wählt das Spiel "Snooper" für aus. Das Sina heißt "Zwei-

Beste Überraschung für die Konsolentester: Die grafische Qualität des Dreamcast ist am besten. Während die Bilder der anderen Konsolen bis und wieder grobkörnig oder wie gemalt erscheinen, sagt die Sega-Konsole super Fernsehqualität. "Da weißt du nicht mehr", jubelt Leon und lässt seinen Skifahrer (Spiel: "Snooper") den Steilhang hinunterfahren. Clemens stutzt sofort seine "Prüfer" mit dem Dreamcast fertig.



Spielevielfalt	Grafik	Handling	Preis
300 Spiele	Je nach Spielehersteller von gut bis mangelhaft	Controller liegt gut in der Hand. Gut z. Analogeinstellung von Sony	230 DM
10 Spiele	Ausgezeichnete Grafik. Sehr viele 3D-Modelle. Intensive Klänge	Controller speziell für Hand. Die Hände dicht nebeneinander liegen	499 Mark
110 Spiele	Gut, teilweise etwas grobkörnig. Dafür oft mit 360-Grad-Spieleradius	Controller liegt ausgezeichnet in der Hand. In der Hand liegt das Spiel am besten	200 DM

Das Testteam Drei Fernseher, drei Konsolen, die kleine Profis Clemens (14), Sina (11) und Leon (13), von 1999 nahmen zum ersten Mal zum Testen. Sie beurteilten die Konsolen nach Spielevielfalt, grafischer Qualität, Handling und Preis (siehe Tabelle).

Die Jungen sind von dem Newcomer auf dem Markt begeistert. Sina hat Nintendo "Mario" die Three Classics geschickt. Er will die PlayStation von Sony noch eine Chance geben und legt "Tomb Raider" ein. Sina's Spielzeit mit der leicht bekleideten Heldin Lara Croft. "Ich würde mir lieber in Segas "Snooper" setzen", meint er dann. Zwischenzeitlich, die überbringt Leon und Clemens von dem Qualität des Dreamcast und mit, wie Schachspiegel bleibt die geringe Spielevielfalt des neuen Geräts. Clemens-Profi Leon: "Wenn ein Spiel durchgespielt ist, muss ein neues her. Kommt keins, steigt man auf andere Anbieter um."

Das bedeutet: Das Rennen ist eröffnet, entscheiden ist es noch nicht. 30 Spiele will Segas für den Dreamcast bis Weihnachten herausbringen, vier sollen folgen. Ob das dem Kids reicht? Sonys PlayStation bietet 500 an. Nintendo N 64 rund 150. **Testergebnis:** Dank der guten Grafikqualität steigt Dreamcast vor Nintendo und Sony. Aber nur, wenn noch viele gute Spiele folgen, hält er seinen Vorsprung.



**HARDWARE
SOFTWARE
& SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

Mod's, Tuning

Dreamcast Umbau 149,99
Egal ob dt, jap oder USA CD's einfach einlegen und spielen!

PSX Millennium Umbau 69,99
(damit laufen auch FF 8, Dino Crisis...)

DVD Player Umbau ab 199,99
(für fast alle DVD-Home-Player, zum Abspielen von z.B. Code 1, USA Filmen, ...)

Zubehör

GamePad Converter (PSX) 49,99
(schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)

Activator (Importadapter, PSX) 59,99
(incl. GameCheat Buch+RGB-Kabel)

Hardware, Bundles

DC+Mod+RGB Kabel 666,66
PSX+Mod+RGB Kabel 333,33
N64+RGB Umbau+Kabel 349,99

Anschlußkabel

Bis zu 100% bessere Bilder durch:

PSX RGB optimized! 39,99

N64 S-VHS optimized! 39,99

DC RGB incl. Audio 49,99

DC S-VHS 69,99

DC VGA-Box 3rd Party 99,99

DC VGA-Cable 79,99

Joypad Verlängerungen 2m 24,99

Scart-Umschalter
... nie mehr umsteckeln am Fernseher

4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 249,99
Kabel für Stereoanlage 2,5m 7,99

Software

Wir führen Spiele für fast alle Systeme und sind immer **AKTUELL!**

USA & Jap. Spiele lieferbar

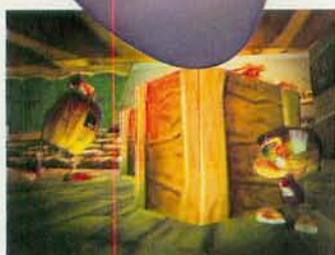
Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren... **☎ 02622-83517**

Schulstraße 3 · 56566 Neuwied · Fax: 02622-83583 · eMail: bestellung@wolfsoft.de



Rayman 2: The Great Escape

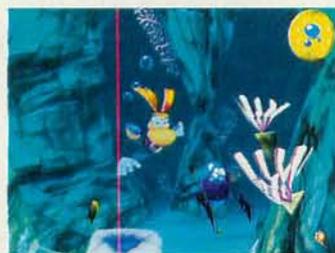
Mit Rayman über die Seine – der Wichtel kommt auf DC!



▲ Rayman rackert sich nun mit deutlich feineren Animationen ab.



▲ Bereits bekannt: Mit der Straftag-Technik weicht ihr Schüssen aus.



▲ Looks great: Unter Wasser wird die gesamte Umgebung verzerrt.

Am 13. Dezember 1999 lud Ubi Soft zum letzten Presse-Event des ausgehenden Jahrtausends (ja, wir wissen, dass das Jahrtausend erst nächstes Silvester endet, aber die Einleitung klingt so einfach besser) – und wir waren dabei!

Ziel unseres Ausfluges war diesmal die schöne Stadt Paris, die Stadt der Liebe (was für ein Klischee). Auf der Yachts des Paris konnten wir uns während einer kleinen Rundfahrt auf der Seine mit den Programmierern und Designern von *Rayman 2: The Great Escape* näher unterhalten und uns von der Qualität der DC-Umsetzung dieses hervorragenden Jump'n-Runs überzeugen. Die Änderungen finden sich zwar nur im Detail, sorgen aber für eine viel dichtere Atmosphäre und ein rundum besseres

Spielgefühl. Klar, das Game blieb selbstverständlich dasselbe: Ihr steuert Rayman durch traumhafte Fantasie-Welten, auf der Suche nach 999 Lums, die gemeinsam das Herz der Welt bilden. Der fiese Mechano-Pirat Klingensbart hat diese auf dem gesamten Planeten verstreut und droht nun, die Welt ins Chaos zu stürzen. Ihr wollt dies natürlich verhindern, und tretet den fiesen

Space-Piraten entgegen. Das Spiel ist bekannt, doch wie sieht es nun mit den Neuerungen aus?

Aufgrund der Performance des DC werden wir nun natürlich mit knackigeren Texturen und schöneren Hintergründen entzückt. Doch auch viele

kleinere Details findet der aufmerksame Betrachter. Nette Randanimationen wie Schmetterlinge zuhauf, springende Pilze, herrliche Texturverzerrungen unter Wasser und vieles mehr machen die Welt von Rayman noch einen Tick lebendiger als in der schon sehr guten Nintendo 64-Version. Da das Game nun mit konstanten 30 fps läuft, wirken auch die Animationen sämtlicher Akteure deutlich smoother. Auch die Steuerung reagiert dadurch deutlich direkter, wodurch sich Rayman noch exakter durch die Level steuern lässt. Um euch die Action noch näher zu bringen, wurde auch auf die Vibration Pack-Unterstützung geachtet, wodurch das Pad recht munter und fröhlich in euren Händen zittert. Ein 50/60 Hertz-Modus sollte alle Freunde einer perfekten Bildausgabe zufriedenstellen. Apropos Bildausgabe: Um ein ideales Bild zu erhalten, stellt ja bekanntlich die VGA-Box das absolute Nonplusultra dar. Dass auch dieses Peripheriegerät unterstützt wird, war für die Jungs aus Frankreich



Mit Rayman unterwegs



■ Neben der DC-Umsetzung von *Rayman 2: The Great Escape* konnte ebenfalls auch ein Auge auf die auch im März 2000 erscheinende Game Boy Color-Fassung der Jump'n-Run-Abenteuer des niedlichen Freaks werfen. Da der Game Boy von Haus aus kleinere Schwierigkeiten bei der Darstellung von komplexen 3D-Welten hat, entschloss man



sich, den ersten Teil als Vorlage zu nehmen. Und diese Umsetzung ist wahrlich perfekt gelungen. Alle Level, die wir schon aus der PS- und Jaguar-Version kennen, wie z.B. die Musik-Welt oder düstere Höhlen-Abschnitte, wurden mit viel Liebe zum Detail auf Nintendos Kleinsten portiert und mit einer traumhaften Spielbarkeit versehen.



▲ Sämtliche Grafik-Effekte sehen auf dem DC um einiges besser aus.



▲ Durch die konstant hohe Framerate läuft das Geschehen viel flüssiger ab.



▲ Natürlich wartet die finale Version mit deutschen Untertiteln auf.

eine Selbstverständlichkeit. Neben den ganzen kosmetischen Detail-Änderungen finden wir aber auch etwas komplett Neues in *Rayman 2*: die Stadt der Globbox. Von hier aus erhaltet ihr, sofern ihr in den regulären Leveln bestimmte Items gefunden habt, Zutritt zu versteckten Bonus-Stages, die euch mit Extraleben und sonstigen Goodies versorgen. Und last but not least die wohl interessanteste Neuerung: kontaktfreudige Spieler mit Hang zu Multiplayer-Duellen wird es freuen zu hören, dass auch ein solcher Modus ins Spiel gefunden hat. Hier müsst ihr versuchen, möglichst viele Lums, die sich in der Mitte des Screens befinden, in euer eigenes Lager zu schaffen. Rotierende Wände und fiese Extrawaffen erschweren (manchmal auch



▲ Gigantische Roboter, fiese Space-Piraten und allerlei tierisches Ungeziefer machen euch auch in der Dreamcast-Version das Leben schwer.



erleichtern) euch hier das Leben. Irgendwie erinnerte uns das Ganze etwas an das Brettspiel "Das verrückte Labyrinth". Gibt's auch etwas Schlechtes zu berichten? Nun ja, zwei Dinge wären an dieser Stelle zu erwähnen, die etwas unangenehm auffallen. Zum ersten fehlen kleine VM-Games, die wie etwa in *Sonic Adventure* für Spielspaß unterwegs sorgen – Sönke war den Tränen nahe. Doch dieses fehlende Feature sollte – vor allem wegen der genialen Game

Boy Color-Version – nicht so schwer wiegen. Was viel ärgerlicher ist, ist die fehlende Internet-Unterstützung im Multiplayer-Modus. Dies ist allerdings nicht Ubi Soft anzurechnen, sondern einzig und allein Sega, die es mal wieder nicht auf die Reihe bekamen, die Programmierer mit den nötigen Tools zu versorgen (*Armada* lässt grüßen). Sorry Leute, aber wir verstehen es einfach nicht, warum die es partout nicht gebacken kriegen wollen, die momentan beste Konsole auf dem Markt, die nötige Unterstützung

zukommen zu lassen. Doch genug gekrummt, auch mit drei Kollegen vor dem Screen sorgt dieser Modus für ungehemmten Spielspaß – blaue Flecken (mal wieder) inklusive. **UD**

DC GBC
Rayman 2: The Great Escape
 ■ Genre: Jump'n-Run
 ■ Entwickler: Ubi Soft
 ■ Hersteller: Ubi Soft
 ■ geplanter Erscheinungstermin: März 2000



▲ Wie immer gilt beim Freistoß: Schützt das Tor mindestens genauso gut wie eure... Obwohl diese in Spielen eigentlich nie getroffen werden.



▲ Verwegene Kopfballsprünge sind nur ein kleiner Teil des Move-Repertoires.



▲ Es ist schön, Mitspieler im Team zu haben, die sich sinnvoll platzieren.



▲ Da kann man noch solange suchen, die Abwehr der Franzosen steht.



▲ Welchen Move eure Mannen auch ausführen, die Bewegungen wirken echt.



▲ International Soccer! Die Auswahl an Nationalteams lässt keine Wünsche offen.



▲ Die Animationen der Ki-cker sind genial gelungen.



▲ Es ist wirklich Klasse, wie ISSPE jederzeit die perfekte Übersicht bietet.



▲ Beachtet neben der Körperhaltung vor allem die Blickrichtung der Köpfe.



▲ Bislang steht nicht fest, ob in der finalen Version auch die Originalnamen enthalten sein werden. Doch selbst wenn nicht, würde das dem Spielspaß keinen Abbruch tun.

ISS Pro Evolution

PS Wenn man den Ankündigungen Glauben schenken darf, hat Konami mit *ISS Pro Evolution* die neue Fußball-Referenz in der Hand.

Auch wenn die finale Version noch auf sich warten lässt, wird bereits die spielbare Preview-Version den hohen Erwartungen der Zockergemeinde mehr als gerecht. Perfekte Spielbarkeit und sehr gute KI waren schon seit jeher ein Markenzeichen der ISS-Serie. Mit dem neuesten Titel will Konami noch eins drauflegen.

Es stehen euch nun 70 internatio-

nale Mannschaften aus aller Welt zur Verfügung, mit denen ihr in Liga und im Pokalmodus um wichtige Punkte fightet. Im neuesten Spiel-Modus, der Master-Liga, habt ihr die Wahl zwischen Europas Top-Nationalmannschaften, wobei z.B. als deutsche Vertreter Bayern München und Borussia Dortmund mit von der Partie sind. In diesem Modus bringen gute Spielergebnisse Punkte, die wiederum für die Anwerbung besserer Spieler eingesetzt werden können. Allein dieser interessante Transfer-Modus ist an sich schon Garant für ein lang anhaltendes Spielvergnügen.

Natürlich lässt *ISS Pro Evolution* auch nicht die oben erwähnte Spielbarkeit vermissen, mit der es dank der sehr ausgereiften KI ein wahres Vergnügen ist, strategische Überlegungen problemlos in ein kompliziertes Passspiel umzusetzen. Egal wie kompliziert oder aber auch

völlig simpel eine geplante Aktion ist, über Erfolg oder Niederlage entscheidet nur der Spieler selbst und nicht so nebensächliche Dinge wie Glück, Zufall und Aberglaube, mit denen jeder Profi-Spieler bestens vertraut sein dürfte.

Schon jetzt zeigt sich, dass die Waage zwischen realistischem Spielablauf und purem Spielspaß sehr gut gehalten wurde. Zwar können auch hier peinliche Missgeschicke passieren, doch das ist im echten Leben ja auch nicht anders. Wenn wir schon dabei sind; besonders schöne bzw. peinliche Situationen lassen sich in einem umfangreichen Replay in allen nur erdenklichen Varianten begutachten und sogar für die Nachwelt auf Memory-Card speichern. Dabei ist es eine wahre Freude, den Spielern zuzusehen, wenn sie bei einem scharfen Schuss den Kopf einziehen oder einem hohen Ball hilflos fra-

gend hinterhersehen. Natürlich ist es ebenso schön, die Spieler nach einem erfolgreichen Treffer beim Jubeln oder – was mindestens genauso viel Freude bereitet – beim gegenseitigen Anpfeiff nach einem bösen Patzer zu beobachten. Wer zusätzlich noch den großen Strategen spielen möchte, kann in einer umfangreichen Trainerfunktion völligen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Gesellige Fußballfans, die den Weg auf den realen Platz scheuen, können mit bis zu drei menschlichen Mitspielern auf die Jagd nach Toren, Punkten und Pokalen gehen. Neben der PS-Version sind auch Umsetzungen für das N64, den GBC und unbestätigten Gerüchten zufolge auch eine DC-Variante in der Mache. Wenn sich der durchweg positive Eindruck der Preview-Version bestätigt, könnte *ISSPE* zur plattformübergreifenden Fußball-Referenz werden.

ISS Pro Evolution

PS

- Genre: Fußball-Simulation
- Hersteller: Konami
- Entwickler: KCET

25. Februar 2000

■ Dieses Game könnte FIFA vom Thron stoßen.

„Die Optik kann nach dem, was wir in unserem Preview-Ausflug zu Gesicht bekommen haben, nicht mit den aktuellen Referenz-Titeln mithalten.“



Castlevania – Legacy of Darkness

N64 Neue Level und neue Charaktere erwarten euch im Remix des ersten N64-Castlevania.

Weniger als ein Jahr (exakt zehn Ausgaben der VG) hat Konami nur gebraucht, um ein weiteres N64-Castlevania auf die Beine zu stellen. Dass in so kurzer Zeit keine neue Engine entwickelt werden konnte, dürfte klar sein.

Vielmehr bekommt man schnell den Eindruck, *Legacy of Darkness* stellt endlich das dar, was *Castlevania 64* eigentlich hätte wer-

den sollen. Es handelt sich dabei nämlich nicht um ein echtes Sequel der Vampir-Saga, sondern um eine Art Pseudo-Prequel, das wir euch in diversen Messeberichten immer unter dem Arbeitstitel *Castlevania Special Edition* vorgestellt haben.

Zeitlich spielt es acht Jahre vor dem ersten N64-Versuch, und bietet euch neben den bereits bekannten Helden Carrie Fernandez und Reinhardt Schneider endlich die zwei weiteren Charaktere zur Auswahl, die es seinerzeit aufgrund von Zeitmangel nicht mehr ins Modul geschafft hatten. Zu Beginn ist jedoch nur Cornell, ein elfenhafter Mönch verfügbar, um den sich auch die Haupt-Storyline dreht. In einem schaurig-schönen Intro muss er bei der Rückkehr in sein Heimatdorf mitansehen,

wie die Schergen Draculas brandschatzend durchs Land gezogen sind, und mordlüsterne Skelette sein Haus ein Raub der Flammen werden ließen. Trotz erbittertem Widerstand gelingt es ihm nicht, seine Schwester Ada vor der

Entführung zu retten, die er nun natürlich befreien will. Von besonderer Hilfe ist ihm dabei seine Zwittergestalt: Mit genügend gesammelten Rubinen kann Cornell sich kurzzeitig in einen Werwolf verwandeln und seine Nah- und Fernangriffe deutlich aufpowern, sowie seinen Geruchssinn für Menschen steigern.

Henry, den resoluten Ritter in seiner dicken Rüstung, bekommt ihr erst nach einmaligem Durchspielen zu sehen. Er wehrt sich mit gezielten Pistolenschüssen und

Schwertstreichen und muss in seinen Leveln die von Dracula gefangen genommenen Kinder suchen und befreien. Genaueres über seinen Hintergrund war noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Kein Happy-End?

Bevor wir auf Gameplay, Optik und Stages eingehen, noch Folgendes: Haben wir nicht gerade erwähnt, dass *Legacy of Darkness* acht Jahre vor dem letzten *Castlevania* spielt, in dem der nicht unter zu kriechende Oberblutsauger bekanntlich putzmunter sein Unwesen treibt? Dann muss die Mission in *LoD* ja zwangsläufig scheitern, nicht wahr? Genauso ist es, denn *LoD* wird als eines der wenigen Spiele ohne Happy-End in die Geschichte eingehen: Cornell wird seine Werwolf-Macht im Austausch für Adas Leben in die Hände des Vampirfürsten legen – genau wie von ➔



Castlevania – Legacy of Darkness

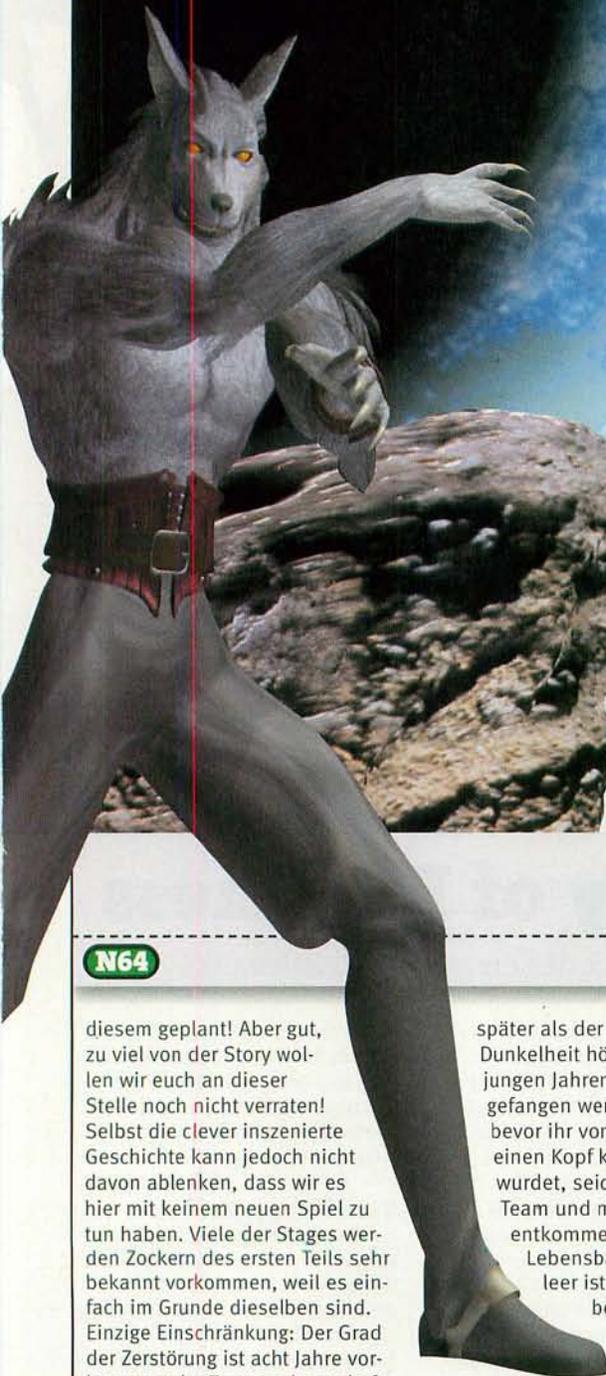
N64

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Konami
- Entwickler: KCEK

Ende
1999

■ Erster Eindruck
gruselig,
aber ohne Innovation.

„Die Boss-Fights in Castlevania waren noch nie etwas für Grünschnäbel.“



▲ Auch Gevatter Tod hat wieder seine schmutzigen Finger im Spiel, und versucht zusammen mit Dracula, euch aufzuhalten.



▲ Leider bestätigte unsere kurze Stippvisite in Transsylvanien Folgendes: Neue Level in alter First-Gen-N64-Optik.



▲ Henry, der Ritter, steht auf Pistolenduelle und muss entführte Kids retten.

„Selbst die clever inszenierte Geschichte kann jedoch nicht davon ablenken, dass wir es hier mit keinem neuen Spiel zu tun haben.“

N64

diesem geplant! Aber gut, zu viel von der Story wollen wir euch an dieser Stelle noch nicht verraten! Selbst die clever inszenierte Geschichte kann jedoch nicht davon ablenken, dass wir es hier mit keinem neuen Spiel zu tun haben. Viele der Stages werden Zockern des ersten Teils sehr bekannt vorkommen, weil es einfach im Grunde dieselben sind. Einzige Einschränkung: Der Grad der Zerstörung ist acht Jahre vorher unter der Tyrannenherrschaft Draculas noch nicht so weit fortgeschritten. An den Duell Tower, die Schlosstürme, den Park mit dem biestigen Kettensägen-Frankenstein und viele Gebiete mehr werden sich die N64-Fans unter euch sicher noch erinnern. Das Gameplay darin unterscheidet sich aber (zumindest marginal): Während letztes Mal z.B. Park ein flüchtendes Kind (das sich

später als der Fürst der Dunkelheit höchstpersönlich in jungen Jahren herausstellte) gefangen werden musste, bevor ihr von Frankenstein einen Kopf kürzer gemacht wurdet, seid ihr diesmal ein Team und müsst gemeinsam entkommen. Sobald der Lebensbalken des Kindes leer ist, heißt's dann bereits Game Over – also aufpassen! Der Kritik am harschen

Schwierigkeitsgrad (O.K. Leute, es ist schließlich *Castlevania* und die Bossfights darin waren noch nie was für Joypad-Grünschnäbel, egal auf welchem System!) begegnete man mit einer höheren Zahl an weißen Speicherkristallen, die nun jeweils vor und nach jeder kniffligen Stelle auf den verzweifelten Zocker warten.

Exklusive Stages

Wie gehabt, ist auch das Design des Spiels dem letztjährigen Vorgänger (ääh, eigentlich ja Nachfolger ...) entliehen: Manche Stages müssen von allen Charakteren im Laufe der Gruselpartie gespielt werden, andere wiederum sind exklusiv einem bestimmten Vampirjäger vorbehalten. Los geht's auf jeden Fall nicht im Wald mit dem Monsterskelett im Riesentor (der Käufer soll ja nicht sofort auf das tricky Remake aufmerksam gemacht werden, grins), sondern auf einem Geisterschiff, das ihr nach einem Wassereintritt erstmal heil verlassen müsst. Schon der erste Boss, eine Art Seeschlange mit kräfti-



gen Pranken, zeigt euch dann bereits, mit welcher hochkalibrigen Kamera: Von vielen im ersten 3D-*Castlevania* heftig kritisiert, konnte VIDEO GAMES die Schelte daran nie richtig nachvollziehen. Die gebotene Perspektive war hier nicht besser oder schlechter als in anderen gängigen 3D-Jump'n'Runs wie *Spyro 2*, *Gex 3D* & Co. Wenn ihr im Zickzack in Panik durch die Gegend eiert, kann es auch in *Legacy of Darkness* vorkommen, dass ihr kurzzei-



▲ In der Gewalt des ersten Endgegners haben wir nichts mehr zu lachen.



▲ Diese Stage wurde zusammen mit dem Vampir 1:1 übernommen.



▲ Eine der härtesten Prüfungen letztes Jahr: Der Duell Tower mit seinen Fallen.



▲ Ihr könnt jederzeit die Kamera per R-Button hinter euren Recken setzen.



▲ Der einzige von Beginn an anwählbare, neue Charakter Cornell - ein Wolfsmensch - schleudert blaue Blitze auf Skelette & Co.



128-Bit-Castlevania

Sehr ruhig ist es geworden um den spektakulären Dreamcast-Auftritt der Vampir-Hatz. Man merkt Konami deutlich an, dass sie in Sachen Sega am Taktieren sind und eher mit der PS2 liebäugeln. Wollen wir deshalb hoffen, dass das Projekt nicht in letzter Sekunde gecancelt wird und Airforce Delta (hierzulande *Deadly Skies* - im März) nicht das einzige DC-Game der Metal-Gear-Macher bleibt. In den Release-Listen hält es sich jedenfalls noch hartnäckig.

tig keine optimale Sicht habt, ihr könnt jedoch jederzeit ganz praktisch durch Druck auf die R-Shoulder-Taste die Kamera wieder hinter euch stellen oder via C-Buttons in eine Ego-Perspektive umschalten. Außerdem gibt's jetzt noch eine 360-Grad-Rundumsicht-Funktion mit Hilfe des Steuerkreuzes. Also: Man kann sich hier über einiges beschweren, aber nicht über das Kamerasystem! Die Optik kann nach dem, was wir in unserem Preview-Ausflug zu Gesicht bekommen haben, nicht mit den aktuellen Referenz-Titeln mithalten. Die Farben wirken seltsam ausgewaschen, und die vernebelte Weitsicht hat sich gegenüber Teil Eins auch nicht nennenswert gebessert. Seien wir ehrlich: Eine Revolution in N64-Kreisen hat die Optik des ersten *Castlevania* nicht vollbracht. An der vorbildlichen Animation der Monster und Figuren (vor allem der

Endgegner) gibt's allerdings nichts zu rütteln. Neue Spielelemente sucht man jedoch fast vergeblich: Bis auf die Transformationsmöglichkeiten Cornells in einen Werwolf, der auch dann keine wirklich neuen Fähigkeiten dazu bekommt, konnten wir eigentlich nichts entdecken.

Vampirjagd in vier Dimensionen

Die Zeit als vierte Dimension gab ihr Debut ja bereits letztes Mal und ist auch hier wieder als strate-gisches

Element ins Gameplay mit einbezogen. Manche Türen, die mit einem Sonnen- oder Mondsymbol gekennzeichnet sind, lassen sich nur zur passenden Tageszeit öffnen. Bestimmte Charaktere (wie die Rosenfee) tauchen auch nur zu bestimmten Tageszeiten auf, die ihr peinlichst genau einhalten müsst. Wenn ihr nicht solange warten wollt, gibt's natürlich wieder die Möglichkeit, entsprechende Karten-Items einzusetzen, die den Uhrzeiger in die gewünschte Richtung vor- oder zurückstellen. Seien wir auf jeden Fall gespannt, welche Puzzles und haarsträubenden Jump'n'Run-Aufgaben uns Konami in der fertigen Fassung diesmal vorsetzen wird. Eines der Highlights in *Castlevania* war ja der Transport eines Explosivstoffes, der euch beim kleinsten Hüpfen in die Atmosphäre gebeamt hätte, ihr erinnert euch? Auf jeden

Fall sollten die Japaner die restliche Zeit bis zum Release (also ein paar Wochen) noch nutzen, um dem Spiel ein eigenständiges Flair zu verpassen und den Eindruck des bereits Bekannten so weit wie möglich in den Hintergrund treten lassen. *Castlevania - Legacy of Darkness* soll schließlich nicht als überflüssiges Mission-Modul in die Horror-Geschichte eingehen! Dazu gehört auf jeden Fall, dass die vier Charaktere unterschiedlich genug sein werden, um jeweils zu einem Durchspielen zu ermuntern, was letztes Mal nicht unbedingt der Fall war. Außerdem wird vielleicht noch eine 4 MB-Expansion-Pak-Unterstützung implementiert. Das Rumble Pak dürft ihr dagegen getrost im Schrank lassen - schade. Mehr dazu im ausführlichen Test in der nächsten VIDEO GAMES! Für eine erneute Classic-Wertung muss sich Konami aber noch anstrengen.





■ Im Cabrio-Taxi zu Top-Sound von Offspring und Bad Religion durch San Francisco brettern – gibt's was Cooleres auf dieser Welt?

Crazy Taxi



DC In fünfzig Sekunden vom Hafen zum

Hauptbahnhof? Geht nicht?

Let's make some craazy Money! Während in den meisten anderen Entwicklerstudios (Ausnahme: Reflections mit ihrem *Driver* – gerüchteweise auch für DC geplant) nach wie vor an Standard-Rennspielen mit wenig bis null Innovationen gewerkelt wird, hat Segas renommierte Automatenabteilung mit *Crazy Taxi* bereits letztes Jahr eine neue, faszinierende Facette eines der klassischen

Videospiel-Genres entdeckt. Dank Naomi-Board-Basis dürfen wir am heimischen DC Ende Januar (in Japan) losdüsen. Unsere weit fortgeschrittene Preview-Version steigerte die Lust auf das fertige Endprodukt jedenfalls schon ins Unermessliche!

Wie der Name schon vermuten lässt, versetzt euch dieser Arcade-Hit in die Haut eines Taxi-Fahrers, aber gewiss keines gewöhnlichen: In einem von vier Cabrio-Taxis chauffiert ihr die skurrilsten Passagiere mit Karacho durch den Großstadtdschungel der kalifornischen Metropole San Francisco. Das Grundprinzip ist dabei ebenso simpel wie genial. Am Straßenrand wartende Fahrgäste sind durch einen farbigen Kreis (rot, gelb und grün) gekennzeichnet. Die Ampelfarben signalisieren dabei die in Aussicht stehende Wegstrecke von Kurzfahrt (Rot) bis Überlandfahrt (Grün) und

das damit verbundene Salär, um das es hier geht. Je mehr Passagiere ihr in der vorgegebenen Zeit ans Ziel bringt und je mehr ihr kassiert, desto besser platziert ihr euch in der Endwertung. Richtige Missionen gibt's zumindest im Arcade-Mode nicht. Die Wahl der Passagiere und damit die Routen sind euch völlig freigestellt. Ihr könnt also von mir aus die ersten fünf Leute einfach stehen lassen und statt der Fahrt zum nächsten U-Bahnhof lieber die Tour zum Heliport annehmen oder umgekehrt, wenn ihr unter Zeitdruck seid.

Alles ist erlaubt!

Ein dicker Pfeil in der Mitte des Screens weist euch jedenfalls stets zielsicher den Weg und die "Landezone" ist rechtzeitig in

neongrünen Farben ausgeschildert. Tip: Bremsst auf jeden Fall früh genug, denn die fetten US-Schlitten haben einen immensen Bremsweg. Eine Perfektionierung dieser Taktik macht sich vor allem im späteren Spielverlauf bezahlt, wenn die farbigen Kreise um die aufzunehmenden Passagiere immer enger werden. Warum macht dieses simple Prinzip aber nun so einen Monsterspaß? Nun, erstmal gilt für euch – um es milde auszudrücken – die Straßenverkehrsordnung nicht. Ihr könnt in der Rush Hour Slalom im Gegenverkehr fahren, Schanzen nehmen, Autos nach Herzenslust rammen, Straßencafés platt walzen, mitten durch den Park semmeln, Superjumps in der bergigen Gegend nehmen, in einem Funkenregen auf zwei Rädern an Wänden entlang schlittern – einfach alles, was ein

Crazy Taxi

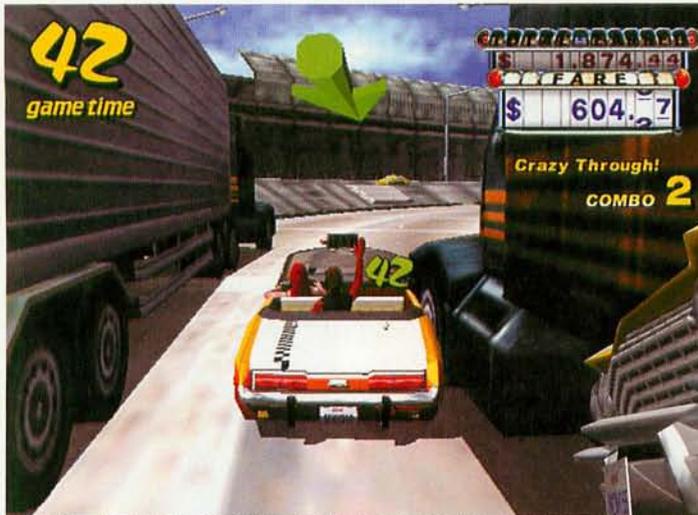
DC

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Sega
- Entwickler: Sega

Japan: 27.01.
Deutschland: Q1'00

■ Erster Eindruck
Geeeeiiiil – ausgeflippter
Arcade-Spielspaß pur!!!





▲ Im Crazy-Box-Mode müsst ihr z.B. 30 Autos wie hier haarscharf passieren ("Crazy Through") und 14 andere Hi-Score-Aufgaben bestehen.

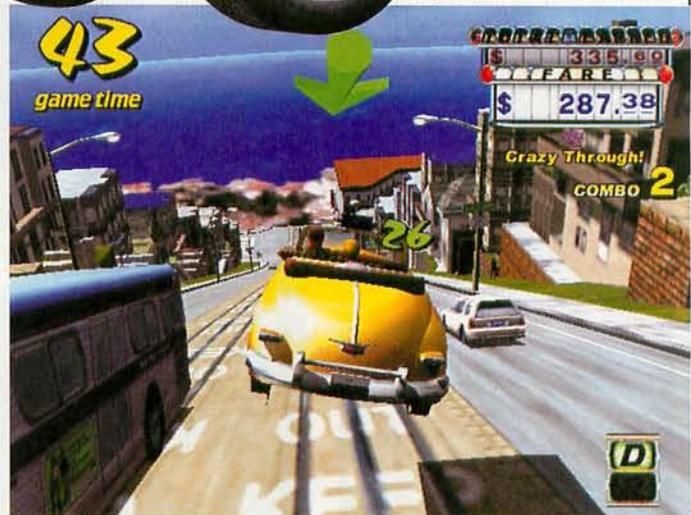


▲ Ohne "Crazy Dash" (Turbo-Start) habt ihr keine Chance, die Schanze zu schaffen.



▲ Ihr habt einen Passagier aufgebaldelt – jetzt dem grünen Pfeil nach fix ans Ziel!

„Ihr könnt in der Rush Hour Slalom im Gegenverkehr fahren, Schanzen, Straßencafés platt walzen und in einem Funkenregen auf zwei Rädern an Wänden entlang schlittern – alles natürlich im Dienst der Passagiere!“



▲ Auf eine Sprungschanze und mitten durch den Gegenverkehr – Yiaaahhhh!!!



Dann kennt ihr den Fahrstil der Crazy-Taxi-Jungs noch nicht!

Werbung en masse!

Interessanterweise findet in *Crazy Taxi* ein derart deutliches Product Placement statt, dass man eigentlich gar nicht mehr von Schleich-, sondern von direkter Werbung sprechen muss. Die Leute wollen zu Pizza Hut, zu KFC (Kentucky Fried Chicken), zum nächsten FILA-Shop, zu Tower Records usw... – alle Locations natürlich mit massig Emblemen dekoriert und texturiert. Wenn das Spiel wie hier derart klasse ausfällt, sagen wir aber auch gar nichts, wenn dadurch die Kosten gedrückt werden können, und den Realismus-Grad steigert es allemal.

Straßenrowdy so drauf hat – natürlich im Dienst der Passagiere! Ein gewalttätiges *Carnageddon*-Spektakel wird daraus aber nicht, denn alle Passanten und Fußgänger springen rechtzeitig aus dem Weg. Angst vor den Cops? Nicht nötig, die haben offenbar allesamt gleichzeitig Urlaub in *Crazy Taxi*!

Killer-Soundtrack!

Unterstützt wird diese freakige

Atmosphäre vom phänomenal gut passenden Hard'n'Heavy-Original-Soundtrack der Superstars Offspring. Selbst wenn man so wie ich eigentlich nicht auf diese Musikrichtung steht, reißt sie einen unwillkürlich mit! Selbst das beste Spiel wie z.B. *Virtua Fighter 3* motiviert als Heimversion in der puren Arcade-Version nicht allzu lange, und das hat wohl auch Sega erkannt. *Crazy Taxi* bekam deshalb sowohl eine Internet-Option als auch einige Bonus-Spielmodi spendiert, von denen "Crazy Box" eindeutig der interessanteste ist. Hier wird in neun (plus sechs weiteren erspielbaren) Wertungsprüfungen auf Rekordjagd gegangen. Ihr müsst von Schanzen springen, mit eurem Taxi Bowling spielen, ein Parkhaus von unten bis oben durchrasen, auf einem wahn-sinnig engen Küstenpfad ans Ziel kommen, ohne im Wasser zu landen, Serpentina unter einem Killer-

zeitlimit meistern, in einem kreisrunden Areal alle Luftballons überfahren, mit quiet-schenden Reifen Combo-Spins hinlegen und vieles mehr. Ohne den Einsatz von Spezialtechniken habt ihr dabei aber entweder gar keine Chance oder landet nur unter ferner liefen. Meistert deshalb auf jeden Fall "Crazy Dash" (Turbostart – kurz auf Rückwärtsgang, dann Vorwärtsgang und Gas), "Crazy Drift" (in Kurven kurz von Rückwärtsgang auf Vorwärts wechseln), "Crazy Drift Jump" und "Crazy Through" (im dichten Verkehr ohne anzuecken durchkommen), und ihr werdet auch im eigentlichen Spiel wesentlich besser abschneiden. Auch einen Original-Mode gibt's übrigens, der seltsamerweise im Vergleich zum Arcade-Mode wie in Zeitlupe abläuft – hoffentlich ist das kein Indiz für die Geschwindigkeit der PAL-Version. Die Grafik der NTSC-Preview-Version

begeistert jedenfalls durch detaillierte Texturen, optimale Weitsicht, null Grafikaufbaukaschierung und keinerlei Ruckler. Lediglich die Original-Mode-Area scheint noch nicht fertig zu sein: Hier poppen z.B. ganze Häuser unvermittelt herein. Aber bis zum Release wird man die Qualität dieses Spielmodus mit Sicherheit noch dem Rest angleichen. Dreamcast-Anhänger schätzt euch glücklich und fiebert dem Import Ende Januar entgegen (offiziell kurze Zeit später) – einer der besten (wenn nicht das beste!) aktuellen Naomi-Spielhallen-hits ist in einer exzellenten Umsetzung zu euch unterwegs! Wir in der Redaktion können's auf jeden Fall gar nicht mehr erwarten und üben weiter fleißig mit der Preview-Fassung. Die Mädels bei uns im Layout haben mittlerweile schon eine Offspring-Allergie und drohen mit Streik – oops!



■ Oh yeah! Das sind sie, unsere Helden nebst Anhang.



▲ Was ist schöner, als von Cops ungestört durch die Landschaft zu cruisen.



▲ Diese weiß-blaue Spezies gehört zu den natürlichen Feinden des Dodge.



▲ Was heißt hier den Ellbogen rauslehnen? Es geht noch viel cooler.



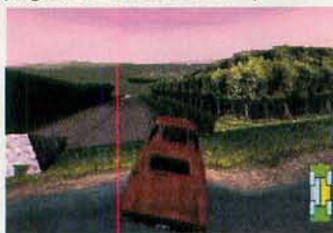
▲ Man darf die KI der Polizeiwagen nicht unterschätzen. Die gehen über Leichen.



▲ Sicher ist: Freiwillig würden unsere Jungs nicht unter diesem Stern parken.



▲ So kennt man den alten General Lee; pfeift auf Schwerekraft und StVg.



▲ Yieehaa! So ein kleines River can't be a Hindernis für unsere old Farmerjungs.



▲ Komisch, dass nach dutzenden Überschlägen immer noch das Blaulicht geht.



▲ Dieser finster dreinblickende Bursche wird den Dukes noch eine ganze Menge Ärger bereiten. Und unterschätzt auf keinen Fall seinen Wagen...

The Dukes of Hazzard

PS Howdy, cow pokes! Seid ihr bereit für ein bisschen Action mit den „Good old Boys“?

Vor 15 Jahren war die TV-Welt noch in Ordnung. Statt plastikgefüllter Rettungsschwimmerinnen fesselten uns die Abenteuer der beiden Hillbillies Bo und Luke vor die Fernsehbildschirme. Doch diese beiden herzensguten, aber etwas simpel gestrickten Cousins waren eigentlich nur Statisten. Die wirkliche Hauptrolle gehörte einem 69er Dodge Challenger, der auf den Respekt einflößenden Namen

„General Lee“ hörte und im Rufstand, der schnellste Wagen jenseits Daytonas zu sein.

Was bietet sich besser an, als aus dieser Vorlage ein Rennspiel zu schaffen, das sich im Groben an der Story der Serie bedient? Meistens ging es in der TV-Vorlage eh nur um faden-scheinige Vorwände für spektakuläre Verfolgungsjagden und irrwitzige Stunts. Überhaupt ist es nicht allzu schwer, die Atmosphäre der TV-Vorlage zu übernehmen. Schließlich regnet es so gut wie nie in Hazzard-County, und so richtig Nacht wird es auch nicht. Und wofür die Entwickler aus dem Hause SouthPeak besonders dankbar sein dürften, ist die Tatsache, dass die Landschaft Georgias ebenso einfach gestrickt ist wie die dort lebenden Einwohner. Das Game ist missionsbasiert, und die einzelnen Aufgaben spielen sich quasi wie die einzelnen Folgen der Serie. Zusammengehalten wird das

große Ganze durch ein übergeordnetes Ziel, nämlich das große Stock-Car-Rennen zu gewinnen und mit dem gewonnenen Preisgeld die Familien-Farm vor dem Verkauf zu retten. Damit ja keine Langeweile aufkommt, wird die Story ständig durch neue Zwischenfälle wie der obligatorischen Flucht vor der schusseligen Ortspolizei und dem plötzlichen Auftreten eines mysteriösen Fremden, der anscheinend noch eine bittere Rechnung mit den Dukes offen zu haben scheint. Jede Wendung der Story wird euch in eigens gerenderten Video-Sequenzen nahegebracht. Je nach gestellter Aufgabe wechselt ihr die Fahrzeuge und findet euch so auch in Uncle Jesses Pick-Up, Daisys Jeep Renegade und natürlich Boss Hoggs 70er Cadillac Cabriolet wieder. Da jeder dieser Wagen ein gänzlich anderes Fahrverhalten an den Tag legt, ist eine gewisse Eingewöhnungszeit unvermeidbar. Am wohlsten wer-

det ihr euch aber mit Sicherheit im guten, alten General Lee fühlen, der neben einer unglaublichen Beschleunigung sogar über die Original 12-Ton-Hupe wie in der Serie verfügt. Klar, ohne Stunts kann so ein Spiel nicht funktionieren. Diese sind erfreulicherweise nicht von so abstrakten Dingen wie Button-Kombinationen abhängig, sondern ausschließlich von Speed, Fahrrichtung und zufällig auf der Straße herumstehenden Dingen wie Rampen und Sprungschancen (ich selbst habe noch nie einen Truck mit Sprungschanze hintendrauf gesehen, aber vielleicht ist das hier in München auch nicht so verbreitet!). Und obwohl das Spiel ohne offensichtliche Gewaltsequenzen auskommt, könnt ihr mit einem Bogen Pfeile auf die Reifen der anderen Wagen schießen. Die Konsequenzen bei einem Treffer könnt ihr euch ja vorstellen ...

The Duke of Hazzard

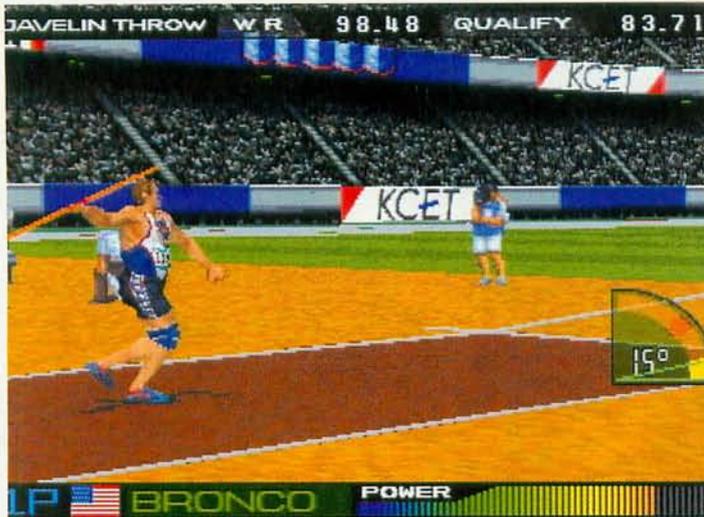
PS

- Genre: Fun-Action-Racer
- Hersteller: UBI Soft
- Entwickler: Southpeak

März 2000

■ Erster Eindruck
A good old Crash-Game.
It's pure fun, buddy.

AB



▲ Eine klassische Leichtathletik-Disziplin: das Speerwerfen. Durch Drücken der Feuerknöpfe Speed aufbauen und rechtzeitig den Abwurfwinkel einstellen.

“Die Darstellung der Athleten ohne jegliche Reibungs-, Knick- und Clipping-Punkte zwischen den einzelnen Körperteilen hat fast schon DC-Niveau.”



▲ Herrlich fies: das Rad-Sprintrennen. Egal, was ihr für einen Vorsprung aufgebaut habt – der CPU-Fahrer holt in der entscheidenden Runde nochmal gnadenlos auf!



▲ 2. Absprung-Power à la Golf mit dem gelben Balken links unten bestimmen.



▲ 3. Gebannt auf die aufregende Silhouette der Athletin starren.



▲ Entspannend: das Bockspringen – nur die richtigen Combo-Tasten drücken.



▲ Technisch aufwendig: Kunstspringen. 1. Sprung der Härte A bis D auswählen.



▲ 4. Auf die Tasten hämmern und so viele Umdrehungen wie möglich schaffen.



▲ 5. Den richtigen Eintauchzeitpunkt anpassen und einen Top-Score abräumen.

International Track & Field 2

PS Legt euch einen Joypad-Vorrat zu, Leute – *Track & Field* is back!

Nach unserem ersten Preview mit vier Disziplinen haben wir nun eine fortgeschrittene Beta-Version des Millennium-Joypad-Killers von Konami vorliegen, in der alle 12 Disziplinen anwählbar sind, und für euch schon mal fleißig Rekordversuche in der Redaktion gestartet.

Eine der quälenden Fragen, die wir uns im Preview in der VG 11/99

gestellt haben, war, ob die Disziplinen abwechslungsreich genug sein werden, um im olympischen Konsolenwettbewerb längerfristig motivieren zu können. Nach zahlreichen Marathons (die 100-Meter-Zeit steht in der Redaktion mittlerweile bei 9,15 Sekunden!) können wir diese bange Frage nur bejahen. Beim 3-Meter-Turmspringen der Frauen muss z.B. zuerst ein je nach gewähltem Sprung schneller oder langsamer auf- und absausender Balken à la Golf-Sim zum optimalen Zeitpunkt für einen guten Absprung abgepasst, dann auf die Kreis/Viereck-Buttons (das Namco-Joyboard eignet sich dafür hervorragend!) für möglichst viele Saltos und Schrauben eingedroschen und schließlich noch der optimale Eintauchzeitpunkt erwischt werden. Ganz anders funktioniert dagegen das Bockspringen der Frauen: Wählt einen Sprung und gebt die erst kurz vor Anlauf einge-

blendete Button-Combo so schnell wie möglich ein, während ihr Bruchteile von Sekunden in der Luft seid, um den Sprung ohne Wackler zu stehen. Die Combo X-X-O-O ist noch sehr einfach und gibt wenig Punkte – bei O-Kreis-Dreieck-Dreieck-X-O-X-Kreis kommt ihr dagegen schon ins Schwitzen. Neu hinzugekommen ist auch der Radsprint, der wie in der Realität abläuft. Ihr müsst ein Poker-Duell mit einem Kontrahenten gewinnen und habt dazu drei Runden Zeit. Versucht am Anfang ganz langsam zu fahren und im Windschatten des Gegners zu bleiben und erst eingangs der letzten Runde volle Muskelpower einzusetzen, um entweder den Vorsprung ins Ziel zu retten oder den anderen kurz vorher noch abzufangen – sehr spannend gemacht! Beim Kanu-Wettbewerb müssen die Action-Buttons dagegen möglichst rhythmisch gedrückt werden, um eine

optimale Ruderleistung zu erreichen. Technisch aufwendig präsentiert sich dagegen das Gewichtheben, in dem zum richtigen Zeitpunkt angehoben, mit Power gehalten und wieder exakt getimed gestemmt werden muss, um nicht 300 Kilo auf den Zehen zu haben. Im klassischen Decathlon- bzw. *Track & Field*-Stil sind dagegen 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Speerwerfen, 1-Km-Radeln, Stabhochsprung, Hammerwerfen und 50-Meter-Freistil-Schwimmen design. Grafisch treibt *International Track & Field 2* die PS nicht unbedingt zu Höchstleistungen – dennoch sind die einzelnen Disziplinen mit schönen Kamerafahrten und Replays gut dargestellt. Besonders gefallen hat uns die Darstellung der Athleten ohne jegliche Reibungs-, Knick- und Clipping-Punkte zwischen den einzelnen Körperteilen – fast schon DC-Niveau! Heiße Finger im Februar sind garantiert!

International Track & Field 2

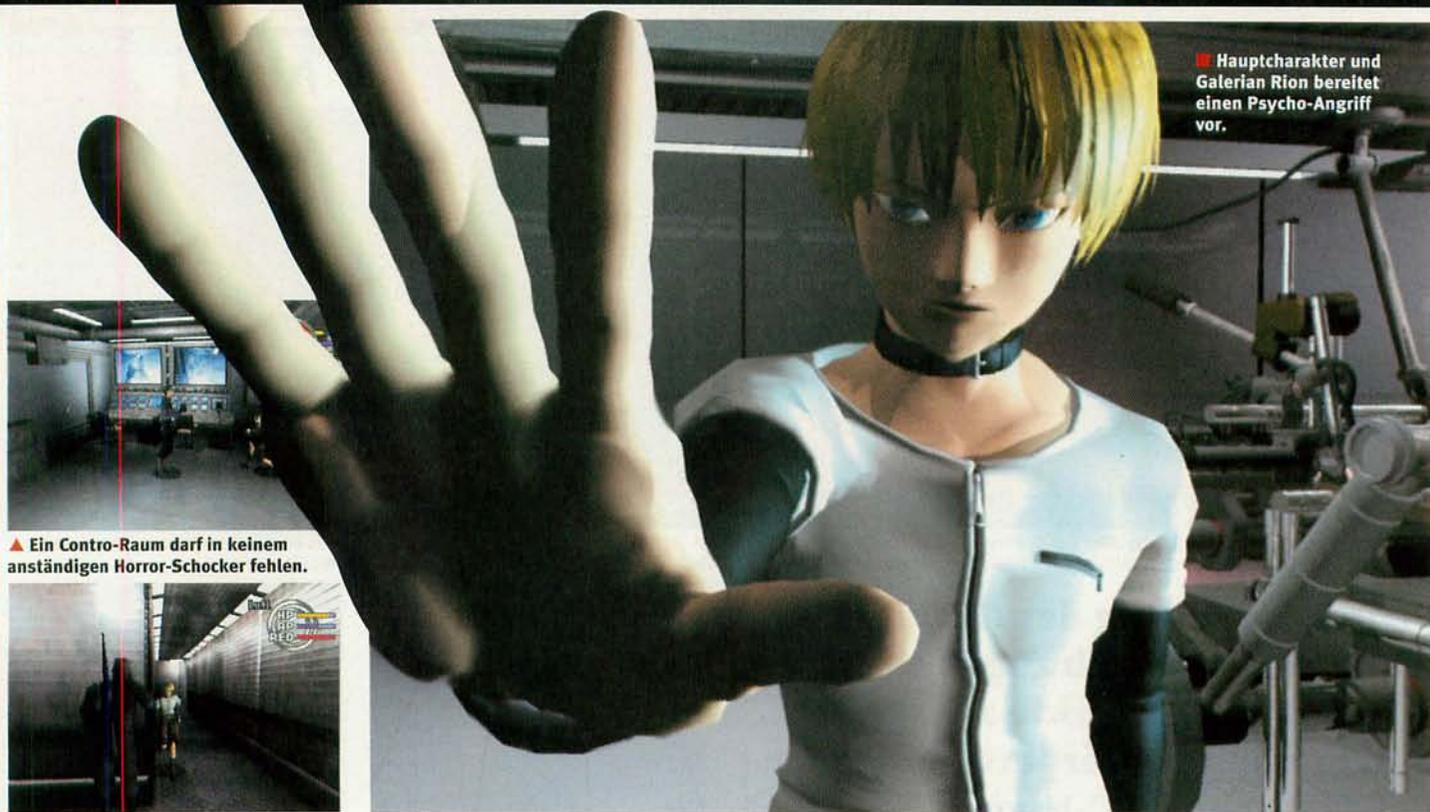
PS

- Genre: Sport-Mix
- Entwickler: KCET (Konami Tokio)
- Hersteller: Konami

Februar 2000

■ Erster Eindruck Krampf im Unterarm und wund Finger

RK



■ Hauptcharakter und Galerian Rion bereitet einen Psycho-Angriff vor.



▲ Ein Contro-Raum darf in keinem anständigen Horror-Schocker fehlen.



▲ Oops, wer wartet denn da hinter der nächsten Ecke auf uns?



▲ Geschickte Wechsel der Kameraperspektive sorgen für Survival-Spannung.



▲ In Japan ist *Galerians* bereits seit Mitte letzten Jahres zu haben.



▲ Unwahrscheinlich, dass die Wissenschaftler in der PAL-Version rot bluten.



▲ Phantastische Apparaturen und Räume laden zum Erforschen ein.

Galerians

PS *Resident Evil* meets *Final Fantasy* – dazu eine Portion Psycho-Power, und fertig ist der neue

Psycho Power – das haben wir doch schon mal irgendwo gehört? Nein, nicht der Hollywood-Thriller mit Norman Bates und der Dusch-Szene, sondern *Athena* von SNK hat auf ein ähnliches Prinzip gebaut. Anstatt aber mit einem dummen Schulmädchen durch die Gegend zu rennen, haben ASCII und Crave bei *Galerians* die Horror-Abteilung eingeschaltet.

In der Zukunft gibt es in einer kalten Welt, in der Computer alles beherrschen, eine neue menschliche Lebensform, die anderen Lebewesen überlegen ist – die *Galerians*. Doch wer oder was diese Rasse geschaffen hat und über sie bestimmt, ist unbekannt. Dr. Lim und seine Forscher im Michelangelo Memorial Hospital sind dieser Macht auf der Spur, aber ihre Bemühungen scheinen bis dato hoffnungslos zu sein. Nun, zumindest bis heute! An diesem Morgen wachte nämlich Rion – ein sich im Koma befindender *Galerian* auf und brach prompt aus dem Krankenhaus aus, um seinem Schöpfer auf die Spur zu kommen. Die Voraus-

“Als wir *Berzerk* für Dreamcast gemacht haben, konnten wir nur mit maximal zwei Lichtquellen gleichzeitig spielen. Die PS2 kann unter gleichen Bedingungen zehn und mehr handhaben – mit Leichtigkeit.”



setzungen sind geschaffen für das erste Psychic Survival Adventure Game! Was auf den drei CDs an grandioser Grafik und Schocker-Atmosphäre geboten wird, soll den Zombie-Mannen von Capcom das Fürchten leeren. Über 70 Minuten an hochwertigen Render-Sequenzen sollen auf die insgesamt 50 Stunden Gameplay verteilt werden. Im Unterschied zu

Resident Evil werden Gegner hier aber nicht beschossen, sondern mit euren Psycho-Fähigkeiten erledigt (siehe Tabelle). Crave scheint die Lokalisation sehr ernst zu nehmen – nicht umsonst wurde das schon letztes Jahr in Japan erschienene Spiel gerade von Januar auf Mai verschoben. Alle Survival-Horror-Fans dürfen sich jedenfalls schon auf ein Gruselspektakel der etwas anderen Art freuen. Alles Weitere sollen euch die Producer im Interview selbst erzählen.

Galerians

PS

- Genre: **Psycho-Horror-Adventure**
- Hersteller: **Crave**
- Entwickler: **ASCII**

Mai 2000

■ Erster Eindruck **Zombies, zieht euch warm an!**



■ In Japan werden den Galerians Drogen injiziert, bei uns Psychic Power Chemikalien – ein feiner Unterschied!



▲ Mit dem Flame Blast (rotes Serum) sind Gegner Feuer und Flamme für euch.



▲ Die Render-Optik in *Galerians* steht der in *Resident Evil* in nichts nach.



▲ Das kennen wir doch: Ein verlassenes Herrenhaus erwartet unvorsichtige Gäste.



▲ Nach einer Runde Billard wird euch in diesem Schocker nicht zumute sein.

Die Charaktere

Eigenschaften:

- Rion** Injiziert sich ein Serum, um Psychic Power zu erlangen, die es ihm ermöglicht, Feinde zu erledigen und Hindernisse zu umgehen. Muss aber aufpassen, dass er sie nicht zu oft benutzt, um nicht daran zu Grunde zu gehen.
- Lilia** 14-jähriges Mädchen, das Leute mittels Telepathie aushorchen kann – kontaktiert Rion öfters dadurch.
- Birdman** Galerian mit zerstörerischer Persönlichkeit – bedroht alles und jeden.
- Rita** Dickköpfiger Galerian mit Psychic Power und Telekinese-Fähigkeiten
- Rainheart** Seltsam deformierter Galerian. Sieht jung aus, ist aber alt und weise. Hasst Leute, die Seren benutzen und kann Psycho-Illusionen hervorrufen.

Die Psycho-Power-Verstärker Chemikalien

In *Galerians* wird nicht scharf geschossen – ihr erledigt eure Feinde mit euren mentalen Waffen der folgenden Art:

Psycho-Pille (PPEC)	Name	Charakteristik
Nalcon	Shockwave	ein blauer Energieball setzt die Feinde außer Gefecht
Rotes Serum	Flame Blast	lässt Gegner in Sekundenbruchteilen in Flammen aufgehen
Blaues Serum	D-Felon	lässt Gegner schweben und dann hart aufschlagen
Gelbe Pille	Recovery Capsule	eine Art Medikit
Blaue Pille	Delmetor	hält euren Adrenalinhaushalt in Balance
Rote Pille	Appolinar	die Banzai-Pille: eine Art Superpower
Grüne Pille	Skip-Pill	erhöht euren Power-Level um eins



Horror-Cocktail!

Interview

Wir unterhielten uns mit den Producenten Ichiro Sugiyama (IS) von ASCII, Jeff Barnhart (JB) von Crave und Hiroshi Kobayashi (HK) von Polygon Magic, um für euch alles Wissenswerte über diesen Mix aus *Resident Evil* und *Final Fantasy* herauszufinden.

VG: Wusset ihr eigentlich während der Produktion, dass *Galerians* auch auf den westlichen Märkten (USA, Europa) erscheinen würde?

IS: Etwa in der Mitte fanden wir heraus, dass wir in Betracht ziehen könnten, das Spiel auch in USA/Europa zu veröffentlichen, da es auch dort wegen der 3D-Action-Adventure-Elemente und der phantastischen CG-Filme populär sein würde.

VG: Hattet ihr eigentlich Probleme mit

der mittlerweile doch veralteten Hardware der PlayStation? Gab es Ideen, die deshalb nicht realisiert werden konnten und für ein Sequel aufgehoben wurden?

IS: Definitiv – wir haben ständig Probleme mit der aktuellen PS-Hardware (lacht). Deshalb haben wir auch gerade damit begonnen, an *Galerians 2* für die PS2 zu entwickeln. Wir sichten gerade die neue Hardware und ihre Möglichkeiten. Gleichzeitig wird auch an drei halbstündigen Render-Videos gearbeitet, die eine Menge über die Hintergrundstory im Spiel erzählen und nächstes Jahr in Japan erscheinen werden. Sehr wahrscheinlich werden Teile der Story und /oder Design-Elemente den Weg in das PlayStation2-Spiel finden.

VG: Verwendet ihr die Filme auch in *Galerians 2*?

IS: Wir haben herausgefunden, dass die Spielgrafik der PS2 besser ausse-

hen wird als die Render-Sequenzen der PS1 – und das nun in Echtzeit. Die Schwierigkeit liegt aber derzeit in der neuen und unbekannteren Hardware. Bis wir an *Galerians 3* programmieren, werden wir aber schon damit zurecht kommen (lacht)!

VG: Wann dürfen wir uns denn auf das PS2-Projekt freuen?

IS: Wir peilen mal ganz vorsichtig 2001 an.

VG: Wir haben herausgefunden, dass der Hauptcharakter in der Japan-Version des Spiels Drogen nimmt, um seine Psychic Power zu steigern. Wie wird das in den westlichen Versionen gehandhabt?

IS: Das ist korrekt – in der PAL-Version haben wir das natürlich herausgenommen. Es werden statt dessen Chemikalien zur Steigerung der Psychic Power eingenommen.

VG: Wie ist *Galerians* in Japan angekommen?

IS: Sehr, sehr gut. Wir waren echt überrascht, dass wir schon nach dem ersten Verkaufstag über 100 Postkarten bekommen. Das Artwork im Spiel ist sehr beliebt – viele japanische Mädels sind große Fans von Shou Tajima (Anm. d. Red.: eine Manga-Legende in Japan).

VG: An welchen Projekten habt ihr eigentlich vorher gearbeitet?

HK: *Tondemo Crisis* (PS), *Versus* (PS).

IS: *True Love Story* (Multiplattform-Liebessimulation).

VG: Was denkt ihr über die PS2 und das Dreamcast?

IS: Wir haben gesehen, dass das DC ein etwa fünfmal leistungsfähiger als die PlayStation ist. Andererseits wird die PS2 zehnmal leistungsfähiger als das DC sein. Als wir *Berzerk* für DC gemacht haben, konnten wir nur mit maximal zwei Lichtquellen gleichzeitig spielen. Die PS2 kann unter gleichen Bedingungen zehn und mehr handhaben – mit Leichtigkeit.



▲ Wie im echten Leben: Absteigen ist deutlich einfacher, als wieder auf die Maschine zu kommen.

„Wenn ihr Skrupel habt, könnt ihr auch als Cop spielen.“



▲ Immer feste druff. Wenn ihr etwas nicht haben dürft, dann Skrupel!



▲ So ist es brav. Nur überholen, wenn kein Gegenverkehr in Sicht ist.



▲ Auf dem Bike der Sonne entgegen. Doch Vorsicht, die Idylle trügt.



▲ Der Sturz ist schon schlimm genug, aber wartet, bis das Bike runterkommt...



▲ Grafisch wären Verbesserungen wünschenswert.



▲ So, und jetzt mit Vollgas in den Gegenverkehr. Highway to Hell!



▲ Born to be wild. Zeit für solche Showeinlagen findet ihr während den actiongeladenen Straßenschlachten eher selten.

Road Rash: Jail Break

PS On the Road again! Das Traumgame für alle Motorradsüchtigen meldet sich zurück.

Organisierter Motorrad-Rennsport ist was für Weicheier. Wer es gerne etwas härter als Waldmann und Konsorten mag, sollte sich lieber an Kaliber eines *Road Rash: Jail Break* halten. Auch wenn der Vorgänger nicht gerade berauschend war, scheint es so, als ob EA sich diesmal wirklich Mühe gegeben hat. Hier ein erster Eindruck vom Schlachtfeld Straße.

Road Rash: Jail Break

PS

■ Genre: Action-Racer
 ■ Hersteller: Electronic Arts
 ■ Entwickler: Electronic Arts

März 2000

■ Erster Eindruck könnte ein richtiger Kracher werden!

Schon seit unzähligen Zeiten geistert die *Road Rash*-Serie mit wechselhaftem Erfolg durch die Videospel-Historie. Mit dem Anfang 2000 exklusiv für die PS erscheinenden *Road Rash: Jail Break* scheint alles besser zu werden. Und besser heißt in diesem Fall schneller, härter und vor allem brutaler. Im Gegensatz zu den vorherigen Teilen wurde euch diesmal sogar eine Art "Story-Modus" spendiert, der euren Untrieben auf den Straßen wenigstens den Anschein von Sinn gibt. Eure Aufgabe ist es, den treuen Weggefährten Spatz aus dem Gefängnis zu befreien. Doch bis es soweit ist, müsst ihr erst in der Hierarchie eurer Gang ganz nach oben geraten. Und dies geschieht, indem ihr bei halsbrecherischen Straßenrennen gegen Cops und verfeindete Gangs möglichst gut abschnidet. Während man in normalen Motorradrennen unter

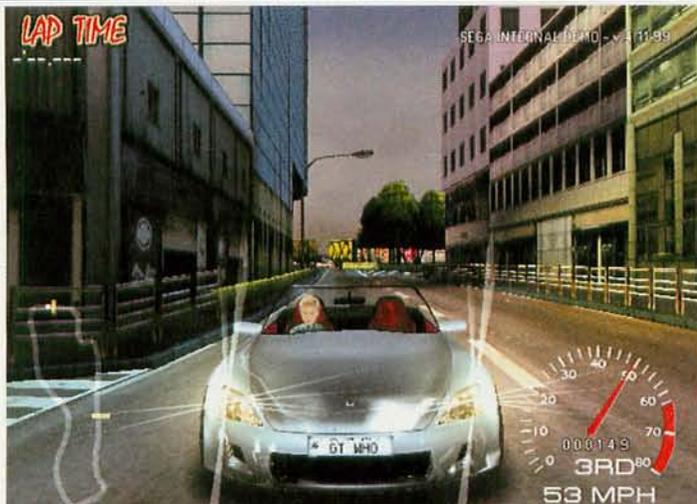
"Kampllinie" das konsequente Ausnutzen der Ideallinie versteht, bekommt dieser Begriff in *Road Rash: Jail Break* eine ganz neue Dimension.

Bevor ihr jedoch gegen sämtliche Paragraphen der STVO auf einmal verstoßen könnt, müsst ihr euch erst mal für eine Gang entscheiden. Zur Wahl stehen euch dabei zum einen die de Sades, eine Rockergang mit Hang zu schwarzem Leder und modischen Irokesenschnitten, und zum anderen die Kaffe-Boys, die mehr Wert auf schicke Kleidung, schnelle Sportbikes und Martial-Arts-Fähigkeiten legen. Egal für welche Bande ihr euch auch entscheidet, ums Kämpfen kommt ihr nicht herum. Und je nachdem, wie hoch ihr im Ansehen gestiegen seid, tragt ihr immer durchschlagendere Waffen mit euch herum.

Angefangen bei den nackten Fäusten über schwere Eisenketten

bis hin zu so ziemlich allem, was man sich vorstellen kann, reicht dabei das zerstörerische Potential. Es lassen sich in dieser Version nun auch ganze Schlagkombinationen anbringen, wobei ihr jedoch bedenken solltet, dass ihr während dieser Schläge feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert seid. Leichter geht es da schon mit einem menschlichen Mitspieler, der euch – in einem Beiwagen sitzend – unter die Arme greift. Die Arbeitsteilung dürfte damit auch klar sein. Einer lenkt das Bike, während der andere versucht, den feindlichen Verkehrsteilnehmern Saures zu geben. Trotzdem sollte der Kollege im Beiwagen darauf achten, dass er immer schön mitlenkt, ansonsten landet ihr bald im Gegenverkehr. Sollten sich vier Spieler vereinigen, können so übrigens via Splitscreen regelrechte Multi-Player-Duelle ausgetragen werden.

AB



▲ Ein absolut heißer Anblick – die scharfen *MSR*-Boliden in der Frontansicht. Ob Alfa Romeo, TVR, Jensen oder Audi TT – die Metallic-Lackspiegelungen sind geil!

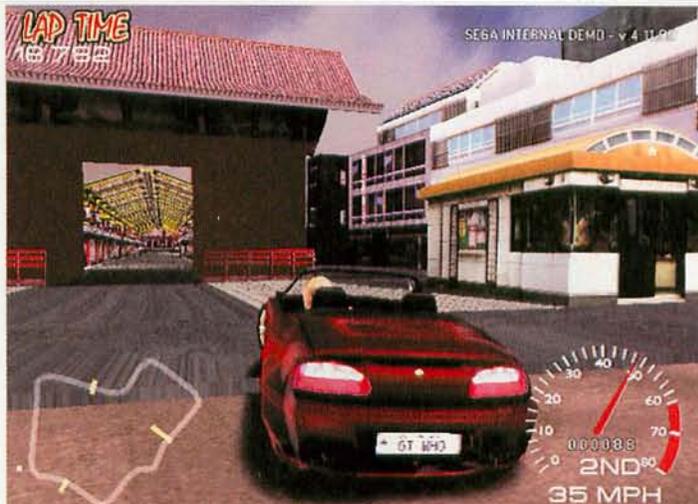
“Die Autos in *MSR* können vom Look her durchaus mit dem konkurrieren, was Sony bis jetzt an *GT 2000*-Material für die PS2 gezeigt hat.”



▲ Ohne 5.000 Japaner wirkt Shibuya in Tokio irgendwie steril.



▲ Yippiieh: Wir fliegen auf die Golden Gate Bridge zu – kleiner Bug am Rande.



▲ Alle neun Kurse in London, San Francisco und Tokio (hier das Asakusa-Tempelgelände) sind originalgetreue Nachbildungen der echten Gegebenheiten.



▲ Oops – wohl etwas falsch eingeparkt mit dem Supercar-Cabrio!



▲ Mit dem Audi TT auf Crash-Kurs mit Nelson's Column in London.



▲ Die Steuerung ist noch sehr banal ausgefallen – mehr Action bitte!



▲ Leider waren in der frühen Alpha noch keinerlei Rennen möglich.

Metropolis Street Racer

DC Originalgetreue DC-Raserei aus Liverpool durch London, Tokio und San Francisco.

Seit wir in der VG 5/99 das erste Mal über *MSR* berichteten, ging es bei Bizarre Creations offenbar drunter und drüber – wichtige Leute verließen das Entwickler-Team, so dass der eigentlich schon recht fortgeschrittene Arcade-Racer quasi nochmal neu aufgebaut werden musste.

Dies zeigt auch die uns jetzt vorliegende Alpha-Version (Sega

Internal Demo), die noch weit vom fertigen Produkt entfernt ist. An Spielmodi herrscht jedenfalls kein Mangel: Ob Car Challenge (Bestzeiten für neue Autos), Timed Run (Time Trial), Hot Lap (Jagd auf beste Rundenzeit), Championship Mode, Street Race, Free Roam, Challenge oder One-on-One – man hat sich viel vorgenommen. Leider ist davon in der Demo nichts implementiert. Man kann aber schon mal im Cheat Race ohne Zeitmessung und Gegner kreuz und quer durch die originalgetreue nachgebildeten Stadtteile von Tokio (Studentenviertel Shibuya, Tempel-Areal Asakusa und Shinjuku), London (Westminster, Trafalgar Square und St. James Park) sowie San Francisco (Finanz-Distrikt, Pazifik-Küste und Fischerei-Hafen) rasen. Na ja, kreuz und quer ist sicherlich übertrieben. Wie bei einem Standard-Racer sind die Kurse klar abgesteckt und durch

Richtungsbanden abgegrenzt, so dass Ausflüge in benachbarte Straßenzüge nur in Ausnahmefällen möglich sind. Obwohl das Ganze noch sehr steril wirkt (keinerlei Fußgänger, Zuschauer oder überhaupt irgendwelche Animationen), können die grandiosen Lichtreflexionen auf den blankpolierten Metallic-Karosserien bereits begeistern, und die Städte besitzen einen großen Wiedererkennungswert (Shibuya und Asakusa kennen wir von unseren Tokio-Game-Show-Trips und können sagen, dass die Kursmodellierer ihre Sache wirklich gut gemacht haben). Wir gehen sogar so weit zu behaupten, dass die Autos in *MSR* vom Look her durchaus mit dem konkurrieren können, was Sony bis jetzt an *GT 2000*-Material für die PS2 gezeigt hat. Wie das aber nun mit deutlich mehr Karosserien und den bis jetzt fehlenden Animationen aus- gesehen wird, ist die große Frage. Gut

gefallen hat uns jedenfalls die Musikbegleitung, die einem echten Radio gleichkommt: Der Moderator schwallt irgendwas, wird von Werbung unterbrochen und dann kommen die Hits (echte Songs) – echtes Street-Racer-Feeling! Eine Menge Lizenzen konnte man auch schon an Land ziehen: Spielbar sind bereits MGF Rover, Honda S2000, Jensen S V8, Mitsubishi Eclipse, Ford Mustang, Audi TT, TVR Chimaera, Mazda RX7 und Alfa Romeo 156. Zum Gameplay lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht allzu viel sagen, außer dass es deutlich starrer wirkt, als bei unserem Besuch in Liverpool Ende März. Will heißen, die Boliden kleben wie ein Brett auf der Straße. Scharfe Lenkbewegungen sind nicht möglich und irgendwie hat man noch das Gefühl, eher ein Luftkissenboot zu steuern, denn einen Sportwagen. *MSR* besitzt dennoch Hit-Potential. **RK**

Metropolis Street Racer

DC

- Genre: **Arcade-Racer**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **Bizarre Creations**

April 2000

Erster Eindruck könnte was Feines werden!



▲ Der feuchte Traum jedes TÜV-Prüfungsbeamten. Nur bei niedrigen Einfahrten sollte man aufpassen, sonst gibt's Beulen...



▲ Wenn's mal eng wird, hilft im Notfall auch ein beherzter Rempler.



▲ Dank der sehr schönen Lichteffekte kommt die Hallenatmosphäre toll rüber.

■ Die extrem langen Strecken verfü- gen über so ziemlich alles, was man sich als Straßen-Rowdy wünschen kann. Auf manchen habt ihr es sogar mit ständig wechselnden Untergründen zu tun.



▲ Es ist eine wahre Freude, die 2,5-Tonnen-Boliden über die Kurse zu jagen.



▲ Spektakuläre Sprünge gehören in 4 Wheel Thunder zur Tagesordnung.



▲ Wunderschöne Lens-Flare-Effekte.

4 Wheel Thunder



DC Ein Off-Road-Game im wahrsten Sinne des Wortes erwartet euch schon bald auf dem DC!

Es scheint ganz so, als würde *Buggy Heat* bald ernstzunehmende Konkurrenz bekommen. Die französische Entwicklerschmiede Kalisto plant Anfang nächsten Jahres einen Off-Road-Racer der Extra-Klasse für das Dreamcast zu veröffentlichen.

Nun wurde uns die Ehre zuteil, von Kalisto höchstpersönlich eine spielbare Version dieses Games präsentiert zu bekommen. Und man

kann bereits jetzt von einem mehr als vielversprechenden Titel sprechen. Mit PS-starken und bestens für den Einsatz in hartem Gelände ausgelegten Monstertrucks, Gelände-Buggys und Jeeps müsst ihr auf zwölf Strecken, die in sechs verschiedenen Locations angesiedelt sind, versuchen die Oberhand und damit die Führung zu behalten. Jedes der Fahrzeuge weist dabei natürlich ein besonderes Fahrverhalten auf, wobei die schweren Trucks erwartungsgemäß deutlich behäbiger als die flinken Buggys sind. Je nach Kurs und eigenem Fahrstil eignet sich also das eine oder andere Fahrzeug besser für die jeweilige Strecke. In technischer Hinsicht machte dieses bislang exklusiv für das DC entwickelte Game bereits jetzt einen ausgezeichneten Eindruck. Sowohl die sehr langen Kurse als auch die wunderbar detailliert dargestellten Fahrzeuge sehen toll aus und lassen Konkurrenten

dagegen blass aussehen. Gerade durch das realistisch nachempfundenen Fahrverhalten kommen kleine Details wie die extrem langen Federwege der Geländewagen gut rüber. In der finalen Version soll die Framerate konstante 60 Fps bei bis zu 50.000 Polygonen pro Sekunde betragen! In der uns vorliegenden Version waren jedoch speziell in der Außenansicht und bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig deutliche Einbußen zu bemerken. Unabhängig davon steuert sich das Game sehr flüssig und lässt die Boliden physikalisch korrekt um die staubigen Kurven rutschen. Neben dem klassischen Meisterschaftsmodus stehen einige sehr witzige Fun-Modi wie z.B. der Bomb-Modus zur Verfügung. In diesem befindet sich auf dem Dach eures Wagens eine mit Zeitzunder versehene Bombe, die ihr nur durch eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug wieder loswerden könnt. Ist

die Zeit abgelaufen, macht es "Bumm"! Besonders im Mehrspieler-Modus machen solche Features einen enormen Spaß. Auch an auf-sammelbare Extras, die euch beschleunigen oder eure Konkurrenz verlangsamen, wurde natürlich gedacht. Falls ihr es aber lieber realistisch mögt, lassen sich diese Features selbstverständlich auch wieder ausschalten. Leider ebenfalls noch nicht integriert, aber laut Kalisto definitiv in der Release-Version enthalten, ist ein Prämiensystem, mit dessen Hilfe ihr eure Gelände-Brummer von den als Siegpriämien erhaltenen Dollars um mehrere Stufen aufrüsten könnt. Ebenso soll die finale Version über die Möglichkeit verfügen, auf den Ausgang der Rennen Wetten abzuschließen. Als Grund für das Fehlen der Spiel-Teile gab Kalisto die zu späte Veröffentlichung benötigter Tools seitens Sega an.

4 Wheel Thunder

DC

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Konami
- Entwickler: Kalisto

März 2000

■ Erster Eindruck
Gegen dieses Game wirkt
Buggy Heat armselig.



▲ Gut gepanzerte, an der Decke krabbelnde Metallspinnen mit überdimensionierten Maschinenkanonen machen Slave zu schaffen. Dauerfeuer und Ausweichen helps!



▲ Schummrige Lichteffekte schaffen Atmosphäre – leider ist alles zu träge.



▲ In dieser Mission müsst ihr den Rebellenbooten Geleitschutz bieten.



▲ Kugeln durchschießen mit Höchstgeschwindigkeit das sumpfige Abwasser.



▲ Imposant ragen kilometerhohe Wolkenkratzer gen Himmel.



▲ Wir zerschmelzen vor Erfurcht: der gebündelte Laser dieses Gott sei Dank nur rotierenden Stahlmonsters hat uns voll erwischt.



▲ Ob Gevatter Sovkahn mit diesem finsternen Blick die Welt beherrschen kann?



▲ Im Kampf gegen feindliche Blechtitanen solltet ihr stets hin- und hergleiten.

Slave Zero

DC Zuletzt in Ausgabe 8/99 vorgestellt, hier nun weitere Fakten.

Über Story, Waffen und Spielumgebung berichten wir ja bereits großartig Neues gibt's in diesen Bereichen seither nicht mehr zu vermelden: Als todesmutiger Haudegen einer ausdauernden Rebellentruppe kapert ihr im Kampf gegen das Imperium des Diktators SOVKahn den Prototypen eines High-End-Mechs – Slave Zero.

Von nun an hängt die Zukunft der Rebellen, ja der gesamten Mensch-

heit, von eurer zweibeinigen, meterhohen, tonnenschweren Blechbüchse ab. In Spielgrafik dargestellte Zwischensequenzen führen die Storyline fort; das eigentliche Spielgeschehen wird euch aus der Third-Person-Perspektive präsentiert. Losstampfen könnt ihr durch Drücken der Action-Buttons (Y = vorwärts laufen, A = rückwärts laufen, X = nach links ausweichen, B = nach rechts ausweichen), Richtungswechsel bzw. Betrachten der Umgebung erfolgt mittels Analog-Sticks, das Digi-Kreuz dient zur Ausföhrung zusätzlicher Moves (Springen, Stampfen, Brüllen), die Shoulder-buttons eröffnen das primäre und sekundäre Feuer auf herannahende Metallkameraden. Zu vernichtende Objekte lassen sich anhand eines rotgefärbten Fadenkreuzes gut ausmachen – das schont kostbare Munition und ermöglicht Zielen auf größere Distanz. Trotz gelungener

Steuerung und übersichtlichem Interface muss, was Musikuntermalung und Grafikgeschwindigkeit angeht, noch viel aufgeholt werden. Accolade's Sklave Null verzichtet zumindest in der bereits erschiene-

„Ummantelt von Titanfasern und Hightech zieht ihr in die Schlacht.“

nen US-Version komplett auf Hintergrundmusik, was leider einen großen Teil der Atmosphäre hinfällig macht – bitte unbedingt nachbessern! Zur Grafik: Auf einer VGA-Box betrachtet, werden Euch scharf gezeichnete Häuserschluchten und sehr gut animierte Mechs aufge-tischt. Der heimische Fernsehbildschirm liefert dagegen ein eher verwaschenes, oft auch viel zu düsteres Bild. GröÖte, noch stark zu optimierende Punkte wären a) die Frame-Rate: ein Absacken in

Regionen unter 10 Bilder die Sekunde war keine Seltenheit, um's mal gelinde auszudrücken, und b) die endlos langen Ladezeiten – in der Zwischenzeit könnte man glatt *Giga Wing* durchzocken...

Stimmt, das klingt ja jetzt schon fast wie ein Test, soll aber als gut gemeinter Aufruf an Accolade und Infogrames gelten, der Technik dieses inhaltlich vielversprechenden Games gewaltig auf die Sprünge zu helfen. Denn mit PC-Umsetzungen dieser ruckel-zuckelnden Art ist keinem geholfen, weder euch Spielern, noch dem Hersteller. Und wie's geht, macht Infogrames (Rage) ja im Grunde mit *Millennium Soldier – Expendable* selber vor. Wäre schade um das coole Spiel.

Slave Zero

- Genre: 3D-Action
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: Accolade

März 2000 ■ Erster Eindruck Engine-Update und es wird ein Schuß draus!



WIN YOUR

**XTREME
DREAM**

An alle

Dreamcast-

Ihr verbringt

74.000

eures Lebens mit

In nur 5 Minuten



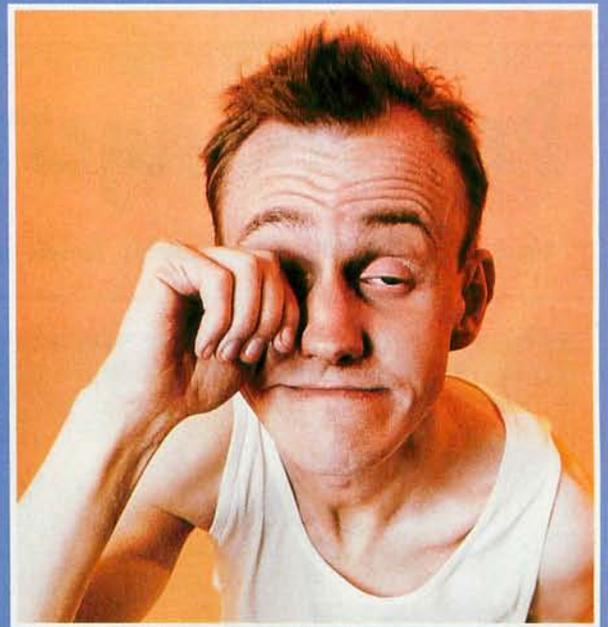
wahr

In der

SEGA

Was ist dein SEGA Xtreme Dream? Sag es uns – wir lassen ihn wahr werden. Snowboarden in den Rocky Mountains? Rasen im Formel-1-Boliden? Wandern im Schwarzwald? Wovon du auch träumst: Alles ist drin. Denn Dreamcast ist die erste 128-Bit-Konsole, die Internet und E-Mails über TV ermöglicht. Geh einfach mit

Besitzer: *



Stunden

Träumen.

kann

einer davon

werden.

Dreamarena!

** Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, müsst ihr eure Dreamcast vor dem 24.12.1999 erworben haben.*

deiner Dreamcast online, melde dich in der Dreamarena an und mach beim SEGA Xtremé Dream Wettbewerb mit: Jede Woche wird der extreme Traum eines Teilnehmers extreme Realität. So, und jetzt träum was Schönes.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.

Dieses Gewinnspiel läuft vom 24.12.1999 bis zum 03.03.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von den Teilnehmern kann ein Nachweis des Kaufdatums verlangt werden.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Der Schläger schlägt zurück!

Leicht hat es unser Prügelspieler Ralph ja nicht gerade. Aber eines Tages war die Mass voll ...

Ralph arbeitete mal wieder an einem 12-seitigen Prügelspecial (Kickbox-Games und ihre Auswirkungen auf die menschliche Psyche), als folgendes



passierte. RPG-Fan Christian, nicht gerade als Freund der Knopp-Spiele bekannt, betrat den Raum und forderte höflich sein Recht ein.



Verschwinde mit dem Müll. Ich muss aufleveln.

Krass, Bronco! Nur noch eine Finishing-Move. Bitte!

Doch jemand, der sich mit Drachen, bösen Zauberern und süßen Feen herumschlägt, kennt in so einer Situation kein Erbarmen.



Es hat sich ausgemovet! Hier wird jetzt mit Verstand gespielt!

Krass, lass die CD! Mein Lieblingsfighter...

Zack, schon war die CD kaputt und Ralph sprachlos. Doch damit war sein Leid noch nicht beendet. Christian kannte keine Gnade.



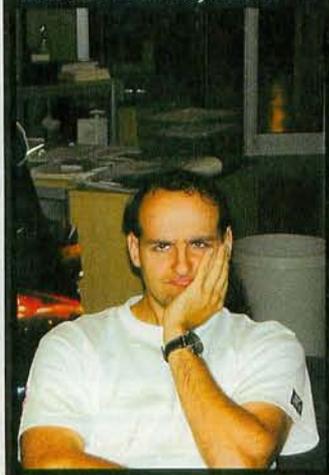
Jetzt hast du ein Puzzle-Spiel, hi hi.

Da Rollenspiele höchste Konzentration verlangen, bat Christian zusätzlich um Ruhe im Spielzimmer. Höflich, aber bestimmt.

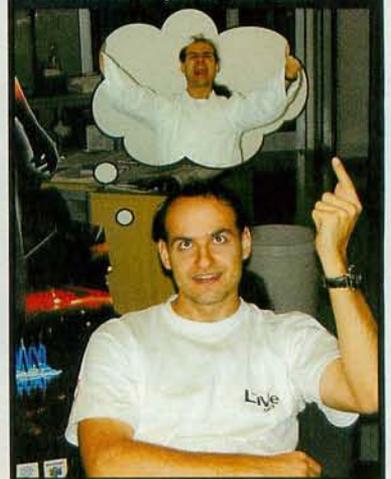


Verzupf dich, sonst gibts einen Roundkick!

Rollenspiele & Verstand? Das ich nicht lache! Dem zeig ich's ...



Und nur Kraft seiner Gedanken verwandelte er sich in Beat-Man.



Beat-Man verlor keine Zeit, um seinen Rachedgedanken freien Lauf zu lassen und alle Unwürdigen hart, aber gerecht zu bestrafen.



Doch dem armen Christian blieb gar keine Zeit mehr, seinen Spruch anzubringen. Zu schnell und gnadenlos war sein wütender Gegner.



Doch Armbrechen war nicht der einzige Special-Move, den Beat-Man beherrscht. Sein "magischer Kitzler" war auch nicht zu verachten.



Christians Vorschlag, sich auf Unentschieden zu einigen, wurde abgelehnt..



Doch Beat-Man hatte nicht mit dem grenzenlosen Mut des Funghiators gerechnet. Ohne Rücksicht setzte er die stärkste Waffe des Universums ein. Kimono Champignons III. Wuh!



Just in diesem Augenblick wurde Ralph von einer quengelligen Stimme unsanft aus seinen Träumen gerissen!



Tips & Tricks



Diesmal findet ihr die Tips & Tricks wieder an gewohnter Stelle.

PS

Der MORGEN stirbt nie

Klar, im Kino schafft James Bond alle ihm gestellten Probleme ohne größere Anstrengungen. Natürlich, ist ja auch nur ein Film. Im echten Leben jedoch, besser gesagt im Spiel, wenn ihr die Rolle des Superagenten übernehmt, sieht die Sache ganz anders aus. Da trifft es sich gut, dass wir ja bekanntlich ein Herz für Superagenten haben und euch deshalb einige Hilfen mit auf den Weg geben, gegen die sich Q's Superwaffen geradezu harmlos ausmachen.

Alle Missionen freischalten:

Um ohne große Anstrengung in den Genuss aller Aufträge ihrer Majestät zu kommen, müsst ihr im Haupt-Menü folgende Tastenkombination drücken: Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, gibt es einen Sound zur Bestätigung.

Alle FMV-Sequenzen ansehen:

Um alle Filmsequenzen unter dem "Mov"-Punkt des Optionsmenüs anzusehen, gebt im Haupt-Menü Select, Select, O, O, L1, L1, L1, L1, L1, L1 ein. Auch hier ertönt zur Bestätigung ein Sound-Effekt.

Unverwundbarkeit:

Um diesen Cheat einzugeben, müsst ihr das laufende Game pausieren, und Select, Select, O, O, Δ, Select eingeben. Wenn man sich vor Augen hält, wieviel JB im Film ohne einen Kratzer wegstecken kann, dann muss das wohl auch an diesem Cheat liegen.

Alle Waffen und 50 Medi-Kits:

Damit ein wenig Abwechslung in das Geballere kommt, könnt ihr mit diesem Cheat alle im Spiel erhältlichen Waffen freischalten. Pausiert dazu ein laufendes Game und gebt dann Select, Select, O, O, L1, L1, R1, R1 ein. Nach korrekter Eingabe kehrt ihr automatisch wieder in das Spiel zurück.

Ethereal-Modus:

Wenn ihr möchtet, dass sich der gute Martini-Liebhaber geistergleich durch sämtliche Hindernisse bewegt, dann gebt im Pausen-

Modus Select, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ ein. Nochmalige Eingabe setzt den Cheat wieder außer Kraft. Beachtet, dass ihr in diesem Modus einen Programmausstieg riskiert. Also nicht unbedingt in Schlüsselszenen anwenden.

Cheat-Kamera:

Eine traumhafte Hilfe, um euch in den Leveln umzusehen, erhaltet ihr nach der Eingabe von Select, Select, O, O, R2, R2. Denn nun könnt ihr euch völlig losgelöst von eurem virtuellen Körper durch den Level bewegen und alles in Augenschein nehmen. Mit R1 bewegt ihr die Kamera nach vorne, mit L1 zurück. L2 und R2 drehen die Kamera nach links und rechts, und mit Δ und X bewegt ihr die Höhe der Kamera. Nach einer erneuten Eingabe ist alles wieder beim Alten.

Schnellerer Bond:

Seid ihr der Meinung, dass der Geheimagent in seinem 18. Abenteuer mittlerweile erste Verschleißerscheinungen zeigt, und gerne ein höheres Tempo hätte, dann solltet ihr mal diesen Cheat ausprobieren, einzugeben im Pausenmenü: Select, Select, O, O, □, □, O, O. Auch hier setzt eine erneute Eingabe den Cheat wieder außer Kraft.

Alle Objekte einfrieren:

Noch einfacher als James zu beschleunigen ist es aber, sämtliche anderen Objekte inklusive Gegnern bis zum völligen Stillstand einzufrieren. Nun dürfte es keine Schwierigkeit sein, ohne größere Probleme bis ans Ende des Levels zu kommen.



Wenn ihr den Cheat nochmal eingibt, ist der Zauber wieder vorbei.

Aktuelle Mission erfolgreich beenden:

Um nur ein bisschen zu schummeln und nur die gerade aktuelle Mission ohne wirklichen Einsatz mit Erfolg zu absolvieren, gebt im Pausenmenü Select, Select, O, O, Select, O ein.

Alle Objekte verschwinden lassen:

Copperfield meets James Bond. Select, Select, O, O, Select, Select, □, □ und schon sind alle Objekte vom Erdboden verschwunden. Nicht unbedingt hilfreich, aber sehr eindrucksvoll.

Alle Oberflächen entfernen:

Weder besonders hübsch anzusehen, noch unbedingt hilfreich ist der folgende Cheat. Mit seiner Hilfe könnt ihr alle Oberflächenstrukturen verschwinden lassen. Gebt im Pausenmenü Select, Select, O, O, Select, Select, O, O ein. Wenn es euch nicht gefällt, stellt eine erneute Eingabe alles wieder richtig.

Debug-Informationen ansehen:

Drückt im Pausenmenü Select, Select, O, O, L2, R2. Nun seht ihr während des Games verschiedene Zahlen und die aktuellen Positionsangaben des Spiels. Um diesen Cheat wieder auszuschalten, müsst ihr Select, Select, O, O, R2, L2 eingeben.

Überraschung:

Bei diesen Cheats handelt es sich um kleine Überraschungen; probiert sie doch einfach mal aus:

Pausiert das Spiel und drückt Select, Select, O, O, □, Δ, □, oder aber gebt stattdessen Select, Select, O, O, □, Δ, □ ein.

DC

Dynamite Cop

Dieses ebenfalls als *Dynamite Deke 2* bekannte Game verbirgt einige Geheimnisse. Wir zeigen euch, wie ihr wirklich alle davon zu sehen bekommt.

Bonus-Missionen:

Durchkämpft erfolgreich die Missionen 1, 2 und 3, um die Bonusmissionen 4, 5 und 6 freizuschalten. Dabei handelt es sich in Mission 4 um eine Abart der ersten Mission, nur dass euch ein einziges Leben, doppelt so durchschlagende Waffen und keine Continues zur Verfügung stehen. Mission 5 lehnt sich hingegen an Mission 2 an, nur mit dem Unterschied, dass in jedem Raum ein Zeitlimit herrscht und ihr keine Continues erhaltet. Mission 6 basiert auf Mission 3, jedoch mit minimaler Gesundheit, kaum Zusatzenergie, sehr wenigen Extras und ohne Continues.

Als Affe spielen:

Schafft die Missionen 4, 5 und 6, um mit dem Affen zu spielen. Dieser kämpft genauso wie Bruno.

Als Original-Bruno spielen:

Sammelt im Spiel sämtliche Illustrationen auf, um den Original Bruno aus dem Arcade-Automaten zu spielen.

Als Cindy spielen:

Markiert auf dem Charakter-Auswahlscreen Ivy und bestätigt mit der Start-Taste, um Cindy aus dem Original-Game freizuspielen.

Betäubungsgewehr-Mini-Game:

An dieses Mini-Spielchen kommt ihr, wenn ihr das Game einmal erfolgreich durchspielt.

Unendlich Leben

(Betäubungsgewehr-Mini-Game):

Um in dem Mini-Game unendlich Credits zu erhalten, müsst ihr Mission 1, 2 und 3 durchspielen, ohne ein einziges Continue zu benutzen.



N64

Donkey Kong 64

Umfangreich, herausfordernd und schwierig – so soll ein perfektes Jump'n-Run aussehen. Da in diesem Spitzen-Game jedoch so viele Gags versteckt sind, wollen wir euch an dieser Stelle mit einigen Tips auf die Sprünge helfen.

Kamera:

Benutzt Tiny und schrumpft euch, um in das Fee-förmige Gebäude im Haupt-Portal zu gelangen. Sammelt dort die Kamera auf und beginnt dann, die im Spiel versteckten Feen zu fotografieren. Schaltet so verschiedene Optionen im "Mystery Menü" frei.

Donkey Kong Theater:

Wenn ihr zwei Feen findet und fotografiert, schaltet ihr in oben erwähntem "Mystery Menü" die Donkey Kong-Theater-Option frei. Ihr könnt nun sämtliche Animationsphasen genaustens betrachten.

Donkey Kong Bonus Stages:

Findet und fotografiert sechs Feen und begeben euch dann zu Rambi, dem Rhinoceros und Enguarde, dem Schwertfisch, um deren Bonus-Level freizuschalten.

Original Donkey Kong:

Benutzt den Gorilla-Griff, um den Hebel in der "Frantic Factory" zu bedienen. Nun könnt ihr das Original Donkey Kong-Spiel zocken. Schafft in diesem nun alle vier Level und spielt dann noch einmal, um die Nintendo-Münze zu erhalten. Findet und fotografiert dann sechs Feen, um den Original Donkey Kong im "Mystery Menü" freizuschalten.

Jetpack:

Sammelt mindestens 15 Bananen-Medaillen und besucht dann Cranky, um das Jetpack-Spiel zu erhalten. Wenn ihr in diesem Game mindestens 5000 Punkte erhaltet, bekommt ihr die "Rareware"-Münze. Jetzt nur noch flugs sechs weitere Feen fotografiert, und schon könnt ihr die Jetpack-Optionen im "Mystery Menü" anwählen.

Boss Battle:

Wenn ihr euch mit jedem Boss-Gegner, den ihr schon einmal besiegt habt, wieder anlegen wollt, müsst ihr zehn Feen einsammeln und diese natürlich auch fotografieren. Schon steht euch im "Mystery Menü" der Boss Battle offen.

Multi-Player-Modus:

Begeben euch in den ersten Level im Adventure-Modus, wo ihr Diddy findet. Findet dort gegenüber Funky's Place das große Blatt mit King K.

Rools Gesicht darauf. Stellt euch nun auf das Blatt und drückt die Z-Taste, um zur "Battle Arena" transportiert zu werden. Dort müsst ihr euch erst einer kleineren Gruppe Feinde stellen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, erhaltet ihr eine Krone und könnt nun zwei Multi-Player-Spiele spielen. Zum einen eine Art 3rd-Person-Shooter-Deathmatch und zum anderen eine Multi-Player-Version der Battle-Arena.

Andere Kostüme im Multi-Player-Modus:

Um den Akteuren andere Klamotten zu verpassen, reicht es aus, wenn ihr, nachdem ihr euch für einen Charakter entschieden habt, den Analog-Stick nach ↑ oder ↓ bewegt.

Krusha im Multi-Player-Modus spielen:

Findet und fotografiert 15 Feen, um Krusha in der Multi-Player-Option des "Mystery Menü" freizuschalten.

PS

Rainbow Six

Auch für die PS-Einsatzkommandos haben wir eine kleine Hilfe parat, die für einen reibungslosen Ablauf der Missionen sorgt.

Level-Select:

Gebt als Passwort "VZRFTMQ2G8SQ" bzw. "FZJFTMR2G8RQ" für die Veteranenlevel ein.

Level	Name	Recruit	Veteran
2	Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3	Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4	Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMR28RQ
5	Ghost Dance	CJTCCQ2FQSQ	CZBCS5RFFMRQ
6	Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ
7	Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	
8	Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9	Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10	Black Star	VJVVJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ
11	Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ	
12	Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ	

N64

Hybrid Heaven

Diese Mischung aus RPG und Action-Adventure ist ebenso faszinierend wie fordernd. Gut, dass wir da ein paar kleine Cheats für euch aufgetan haben.

Cheat-Modus:

Beginnt ein Game mit der Bildschirmeneinstellung "High Resolution Letterbox". Nutzt nun jede Speichermöglichkeit während des Games. Nach jedem Speichervorgang solltet ihr eure Konsole reseten und verstellt vor

Cheat Mode:

Um einen Cheat-Modus, der euch eine unbegrenzte Anzahl Items während des Spiels erlaubt, freizuschalten, müsst ihr alle 20 Feen finden und fotografieren.

Bonus-Level:

Findet und sammelt 40 Blaupausen und bringt sie zu Snide, um acht Bonus-Level freizuschalten.

- Batty Barrel Bash
- Beaver Bother
- Big Bug Bash
- Krazy Kong Klamor
- Kremling Kosh
- Peril Path Panic
- Searchlight Seek
- Teetering Turtle Trouble

Das "Wassermelonen-Meter" wiederherstellen:

Sollte eure Energie mal wieder knapp werden, geht in die Nähe eines "Tag Barrels", springt hinein und anschließend wieder hinaus, um eure Energieleiste aufzufüllen.

PS

Lego Racers

Das Menü, in dem ihr den Führerschein für euren kleinen Schützling ausfüllen könnt, bietet sich ja geradezu für die Eingabe von Cheats-Codes an. Hier sind einige der Nützlichsten.

Raketen-Wagen:

Einen sauschneellen Raketenwagen erhaltet ihr, wenn ihr im Führerscheinenü „FLYS-KYHGH“ als Fahrernamen eingibt.

Turbo-Modus:

Den Turbo-Modus hingegen aktiviert ihr mit der Eingabe „FSTFRWRD“ in selbigem Menü.

Keine Reifen:

Um euch Ferrari-gleich ohne Reifen auf der Strecke wieder zu finden, solltet ihr „NWHLS“ als Fahrernamen eingeben.

Keine Karosserie und keine Bauklötze:

Nach der Eingabe von „NCHSSS“ besteht euer Wagen quasi aus gar nichts mehr. Sieht zumindest abgedreht aus.

PS

Supercross 2000

Neben den bereits für die N64-Version beschriebenen Cheats haben wir euch hier ein paar der wichtigsten Trick-Moves zusammengefasst.

Alle Motorräder:

Gebt „ALLBIKES“ als Passwort ein.

Schaf-Rennen:

Gebt „MUTTON“ als Passwort ein.

Tricks:

Sobald ihr euch in der Luft befindet, müsst ihr nur die O Taste gedrückt halten und das Digi-Pad in die folgenden Richtungen bewegen, um den jeweiligen Stunt auszuführen.

Stunt	Code
Bar Hop	↑, ←, →
Bonzai	→, →
Cliff Hanger	→, ↓, →
Cordova	→, ↑, →
Nothing	→, ↑, →
Saran Wrap	↑, →, ↓
Side Heel click	↑, ←
Super Fender Grab	↑, ←, ↓
Superman	→, ↓, →
Vert Fender Grab	↓, ↑

Als President Weller spielen:

Ein anderer, wenn auch zugegeben sehr harter Weg, um mit dem Präsidenten zu spielen, ist das komplette Durchspielen des Games auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Drückt dann im Titelscreen L, R, L, R.

Als Alien spielen:

Wenn ihr lieber als Außerirdischer spielt, drückt nach dem kompletten Durchspielen des Games L, R, L, R, Z im Titelscreen.



DC

Marvel vs. Capcom

Eines kann man diesem Game bestimmt nicht vorwerfen – dass es über zuwenig Charaktere verfügt. Doch bis man diese alle freigespielt hat, vergeht normalerweise eine ganze Zeit. Wir zeigen euch, wie es deutlich schneller geht.

Als Lilith spielen:

Markiert im Charakter-Auswahlscreen Zangief und drückt dann ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Lilith sollte nun über War Maschine erscheinen.

Als Roll spielen:

Markiert Zangief und drückt dann ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Roll ist nun rechts neben Mega Man anwählbar.

Als Gold War Machine spielen:

Auch hier müsst ihr im Charakter-Auswahlscreen erst Zangief markieren und dann folgende Tastenkombination eingeben:

←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Schon könnt ihr Gold War Maschine über Zangief anwählen.

Als Shadow Lady spielen:

Markiert für die Shadow-Lady im Charakter-Auswahlscreen Morrigan und drückt ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Schon findet ihr unter Gambit die mysteriöse

Schatten-Lady.

Als Red Venom spielen:

Für den roten Venom solltet ihr Chun-Li markieren und dann →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑, ↑ drücken. Schwupps, schon steht euch der rote Venom über Chun-Li zur Verfügung.

Als orange Hulk spielen:

Um den immergrünen Hulk mal in einem satten Orange zu bewundern, reicht es, Chun-Li zu markieren und dann →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑ zu drücken. Den orangen Hulk findet ihr über Ryu.

Als Evil Ryu spielen:

Den bösen Alter-Ego Ryus erhaltet ihr, wenn ihr während des Games ↓, zurück/unten, zurück, Punch drückt. Beachtet, dass ihr aber mindestens über Level 1 auf eurer Hyper-Combo-Leiste verfügen müsst.

Als Red Ryu (Ken) spielen:

In diesen Charakter verwandelt ihr euch, wenn ihr ↓, zurück/unten, zurück, mittleren Punch drückt. Auch hier sollte eure Hyper-Combo-Leiste mindestens über Level 1 verfügen.

Wieder als normaler Ryu spielen:

Um wieder als normaler Ryu zu spielen, drückt ebenfalls bei aufgeladener Hyper-Combo-Leiste ↓, zurück/unten, zurück, Schnellschlag.



Namen ändern:

Auch wenn es nicht allzu viel bringt, ist es interessant zu beobachten, dass manche Namenseingaben vom Programm selbstständig geändert werden. Gebt ihr z.B. „...“ als Namen ein, so ersetzt das Game diesen durch "SIN". Gebt ihr hingegen "AAA" ein, wird daraus wie aus Geisterhand "CAP". Und aus "MMM" wird "MOT".

Den Special-Partner wählen:

Um einen bestimmten Special-Partner zu wählen, müsst ihr, bevor der Auswahlscreen erscheint, die folgenden Tasten gedrückt halten.

Unknown Soldier: Drückt Start + Schwacher Schlag

Lou: Drückt Start + Mittlerer Schlag

Arthur: Drückt Start + Schwacher Schlag + Mittlerer Schlag

Saki: Drückt Start + Hoher Schlag

Ton-Pooch: Drückt Start + Schwacher Schlag + Hoher Schlag

Devilot: Drückt Start + Mittlerer Schlag

Anita: Drückt Start + Schwacher Schlag + Mittlerer Schlag + Hoher Schlag

Pure and Fur: Drückt Start + Schwacher Kick

Michelle Heart: Drückt Start + Schwacher Schlag + Schwacher Kick

Mighty Thor: Drückt Start + Schwacher Kick + Mittlerer Schlag

Cyclops: Drückt Start + Schwacher Schlag + Schwacher Kick + Mittlerer Schlag

Magneto: Drückt Start + Schwacher Kick + Hoher Schlag

Storm: Drückt Start + Schwacher Schlag + Schwacher Kick + Hoher Schlag

Jubilee: Drückt Start + Schwacher Kick + Mittlerer Schlag + Hoher Schlag

Rogue: Drückt Start + Schwacher Schlag + Schwacher Kick + Mittlerer Schlag + Hoher Schlag

Psylocke: Drückt Start + Mittlerer Kick

Juggernaut: Drückt Start + Schwacher Schlag + Mittlerer Kick

Iceman: Drückt Start + Mittlerer Schlag + Mittlerer Kick

Colossus: Drückt Start + Schwacher Schlag + Mittlerer Schlag + Mittlerer Kick

US Agent: Drückt Start + Hoher Schlag + Mittlerer Kick

Shadow: Drückt Start + Schwacher Schlag + Mittlerer Kick + Hoher Schlag

Sentinel: Drückt Start + Mittlerer Schlag + Mittlerer Kick + Hoher Schlag

PS

Sled Storm

Kein Rennspiel ohne versteckte Charaktere. In dieser Hinsicht macht auch dieses ungewöhnliche Motorski-Game keine Ausnahme. Wir verraten euch, wie ihr am leichtesten an die Bonus-Fahrer gelangt.

Als Rhine Rider spielen:

Begebt euch in das Optionsmenü und wählt die Laden/Sichern-Option. Gebt dort als Passwort folgende Tastenkombination ein: □, L1, □, L2, Δ, R2, X, O.

Als Jackal spielen:

Geht ebenso wie beim oben genannten Cheat vor, nur das ihr hier als Passwort L2, L2, O, R2, □, R1, L1, Δ eingeben müsst.

Storm Sled freischalten:

Alles wie gehabt, nur diesmal mit folgendem Passwort:

O, Δ, □, R2, R2, L1, X, Δ.

Storm Sled / Rhine Rider freischalten:

Gebt zuerst den Rhine Rider-Code ein. Begebt euch dann wieder in das Menü und gebt nun O, Δ, □, X, R2, L1, Δ als Passwort ein.

Storm Sled / Jackal freischalten:

Auch hier müsst ihr zunächst den Jackal-Code eingeben und euch dann erneut in das Passwort-Menü begeben. Gebt dort dann folgende Tastenkombination ein: O, Δ, □, L2, R2, L1, X, Δ.

Storm Sled / Jay freischalten:

Mittlerweile dürfte die Vorgehensweise klar sein: Einfach O, Δ, □, O, R2, L1, X, Δ als Passwort eingeben.

Storm Sled / Gio freischalten:

Richtig! Die folgende Tastenkombination als Passwort eingeben: O, Δ, □, L1, R2, L1, X, Δ.

Storm Sled / Nadia freischalten:

O, Δ, □, □, R2, L1, X, Δ.

Storm Sled / Tracey freischalten:

O, Δ, □, Δ, R1, L1, X, Δ.

Storm Sled / Travis freischalten:

O, Δ, □, R1, R2, L1, X, Δ.

Dance-Mix freischalten:

Begebt euch auch für dieses witzige Feature in das Laden/Speichern-Menü und von dort in das Eingabemenü für Passwörter. Gebt dort R2, Δ, X, R2, Δ, □, O, X als Passwort ein.

Demo-Track:

Den Demo-Track schaltet ihr frei, indem ihr als Passwort im hoffentlich nun bekannten Passwort-Screen R2, L1, Δ, □, Δ, R1, O, X eingibt.

Billigere Upgrades:

Um ein paar billige Schnäppchen zu machen, gebt einfach folgende

Tastenkombination ein:

X, L1, O, Δ, □, □, Δ, L2.

Gespiegelte Strecken:

Auch dieser Cheat lässt sich ebenso einfach eingeben, wie alle vorhergegangenen: O, L1, R2, R2, R1, X, Δ, L2.

Strecken rückwärts fahren:

Um die Strecken in entgegengesetzter Fahrtrichtung absolvieren zu können, reicht die Eingabe von □, L1, X, □, R2, X, Δ, O.

"Open-Mountain"-Championship gewinnen:

Wenn ihr diese Meisterschaft gewinnen möchtet, ohne mühsam der Konkurrenz davon zu fahren, reicht es völlig aus, wenn ihr folgenden Cheat eingibt: □, X, R2, □, O, R1, O, Δ.

DC

Ready 2 Rumble Boxing

Boxsimulationen stehen Basketball-Games in Beziehung Cheats und Schummel-Möglichkeiten keineswegs nach. Im Gegenteil, der Boxsport hat von jeher eine ganz besondere Beziehung zum Schummeln. Um euch vor dem einen oder anderen spielerischen Tiefschlag zu verschonen, haben wir hier die wichtigsten Cheats zu diesem herrlichen Arcade-Prügler zusammengestellt.

Bronze-Klasse:

Wählt den Championship-Modus und entscheidet euch für ein neues Game. Gebt als Gym-Namen „RUMBLE POWER“ ein und schon sind sämtliche Bronze-Boxer frei wählbar. Auch Kemo Claw ist nun im Arcade-Modus wählbar.

Silber-Klasse:

Für die Silber-Klasse-Boxer gilt im Prinzip der gleiche Cheat wie oben, nur mit dem Unterschied, dass ihr hier nun „RUMBLE BUMBLE“ als Namen eurer Trainingsanstalt eingeben müsst. Als zusätzlichen Arcade-Boxer schaltet ihr Bruce Blade frei.

Gold-Klasse:

Natürlich lässt sich auch die Gold-Klasse auf solch einfache Art und Weise freischalten. Gebt in diesem Fall als Namen „MOSMA!“ ein und freut euch über diesen kampflösen Sieg und Nat Daddy als weiteren Arcade-Boxer.

Champ-Klasse:

Selbst die höchste Stufe bleibt nicht verschont und lässt sich anstelle von hartem Training durch die simple Eingabe von „POD 5!“ freischalten. So einfach – das hätte selbst Axel Schulz geschafft... Und nebenebei erhaltet ihr durch diese Eingabe im Arcade-Modus Zugriff auf Damien Black.

Andere Hintergründe:

Na, wenn das mal kein witziges Feature ist! Ändert an eurem DC einfach das Systemdatum auf den 31. Oktober und amüsiert euch über die nun im Publikum sitzenden Halloween-Skelette. Wenn euch das zu gruselig ist, dann versucht es doch mal mit dem 25. Dezember.

Andere Kostüme:

Die etwas Modebewussteren unter euch können im Charakter-Auswahlscreen durch das Drücken von X+Y die Kostüme und die Einleitung ihrer Kämpfer verändern. (funktioniert nur im Arcade-Modus).

Andere Cornermen:

Um in der Ringecke anderen Beistand zu erhalten, reicht es, wenn ihr im Charakter-Auswahlscreen die X-Taste gedrückt haltet und dann ↑, ↓, ← oder → drückt.

Leprechaun Cornerman:

Eine irische Fabelfigur (Conan O'Brien?), die normalerweise nur ihr Gold im Sinn hat, erhaltet ihr, wenn ihr im Charakter-Screen X gedrückt haltet und dann L und R drückt.

Beschimpfungen:

Um euren Kontrahenten während des Kampfes zu beschimpfen, müsst ihr nur X+A oder Y+B drücken. Macht man aber eigentlich nicht...

Energie wiederherstellen:

Sollte euch mal die Puste ausgehen, müsst ihr einfach euren Gegner auf die Bretter schicken (leicht gesagt) und dann mit dem Analog-Stick einen vollen Kreis bestimmen oder aber ununterbrochen L + R drücken.

In der Championship-Arena kämpfen:

Wählt im Arcade-Modus den Zwei-Spieler-Modus und haltet dann bei der Boxerwahl die R-Taste gedrückt.

Im Trainingsring kämpfen:

Wählt ebenfalls im Arcade-Modus den Zwei-Spieler-Modus, nur mit dem Unterschied, dass ihr diesmal bei der Wahl des Boxers L + R gedrückt halten solltet.

Im Freien kämpfen:

Wenn ihr euren Arcade-Kampf am liebsten wie echte Kerle unter freiem Himmel austragen möchtet, dann haltet X + L + R gedrückt, während ihr euch für einen Boxer entscheidet.

Billiges Trainings-Equipment:

Für diesen Spartip wäre selbst Don King dankbar. Wählt einfach im Championship-Modus die Trainings-Option und begeben euch dann zum „Rumble Aerobics Training“. Drückt dort sofort ← und direkt danach A. Wenn ihr das richtig gemacht habt, gehört euch nun die \$ 25,000 Vitamin-Flasche und ihr musstet nur schlappe \$ 500 dafür abdrücken. Dieser Trick funktioniert übrigens mit allen Trainingsgegenständen, doch bei der Vitamin-Pulle spart ihr euch am meisten.

Versteckte Bilder:

Wenn ihr die Spiel-CD in ein normales PC-Laufwerk legt, werdet ihr dort im Extra-Directory 20 versteckte Bilder finden.



NG4

Rainbow Six

Manchmal hilft auch die beste Planung und eine Ausrüstung vom Feinsten nicht mehr weiter. Die verdammten Geiseln gehen einfach dauernd darauf. Wenn ihr trotzdem wissen wollt, wie es in diesem Special-Forces-Game weitergeht, haltet euch an unsere Level-Codes und verhindert so weiteres Blutvergießen.

Level-Select:

Gebt als Passwort „VZRFTMQ2G8SQ“ ein, um alle Level direkt anwählen zu können.

Level-Passwörter:

Level	Passwort
2	12D1S2Q22MQQ
3	BJDBC3Q22WQQ
4	BZDBSMQZZ1QQ
5	CJTCCQ22FGSQ
6	K2TK65Q2F4SQ
7	T2TT68QGF1WQ
8	5JR5L1QGGGSQ
9	52T572Q4G4SQ
10	VJVVJQGGWSQ

PS

Warpath: Jurassic Park

Auch wenn der Name täuscht – es handelt sich hierbei um ein waschechtes Beat'em-Up. Und da dürfen natürlich ein paar Boni nicht fehlen.

Single und Survivor-Modus:

Durchspielt das Game mit irgendeinem Charakter in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, um den Single und den Survivor-Modus freizuschalten.

Meisterschafts-Modus:

Um den Meisterschaftsmodus freizuspielen, müsst ihr den Arcade-Modus mit acht normalen und fünf Bonuscharakteren durchspielen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei unerheblich.

Bonus-FMV-Sequenzen:

Wenn ihr einen coolen Dino-Movie ansehen wollt, dann müsst ihr das Game mit allen 14 Charakteren im Arcade-Modus beenden.

NG4

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

Allzuviel können wir euch zu diesem neuen Shooter aus dem Hause Acclaim leider noch nicht anbieten. Doch ein wenig rumspielen könnt ihr mit diesen beiden Cheats allemal.

"Pen and Ink"-Mode:

Pausiert das Spiel und wählt dann das Cheat-Menü. Entscheidet euch für die Option "Cheat-Eingabe" und gebt "SKETCHY" als Code ein. Nun könnt ihr das Spiel ganz ohne texturierte Polygone spielen, was dem Game eine Art Zeichenstil gibt.

Schnelles Rennen:

Auch diesen Cheat gebt ihr während des Pausen-Modus im Cheat-Modus ein. Nach der Eingabe von "SONIC" als Code bewegen sich die von euch gesteuerten Figuren etwa doppelt so schnell.

PS

Space Invaders

Eigentlich möchte man ja meinen, dieses Spiel wäre so alt, dass es wirklich jeder beherrschen sollte. Doch da offensichtlich einige mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben, verraten wir euch hier einen kleinen Trick, wie es auch einfacher geht.

Level-Select:

Wählt im Hauptmenü entweder das Ein- oder Zwei-Spieler-Game und startet das Spiel nicht wie gewohnt mit X, sondern mit O. Und dann...

Das war's schon. Sofort erscheint ein Menü, das euch Zugang zu allen Levels, inklusive dem Planet Mercury mit einem neuen Power-Up und der "Alien World", einem der schönsten Hintergründe im Spiel, ermöglicht.

Classic-Modus und Credits:

Habt ihr erstmal mühevoll den Level-Select freigeschaltet, wählt Level 00 und beendet ihn, um ein Ending und die Credits zu sehen. Außerdem

habt ihr nun Zugang zum Classic-Modus. Mit → könnt ihr die Anzahl der Mitspieler bestimmen.

Neun Leben:

Um Katzenleben zu erhalten, reicht es aus, wenn ihr das Game pausiert und dann →, →, →, ↓, O, ←, ↓ drückt.

Fünf Schüsse:

Pausiert das Spiel und drückt dann ↓, ←, O, ↓, →, →, →.



DC

NBA Showtime: NBA on NBC

Einen beliebigen Spieler in einem Team platzieren:

Gebt im Startscreen die Initialien, sprich die ersten drei Buchstaben des Teamnamens und die Trikotnummer eures Wunschspielers als PIN ein. Für Scottie Pippen z.B. müsst ihr HOU als Initialien und 33 als PIN eingeben.

Andere Trikots:

Wenn ihr einen neuen Spieler kreiert, könnt ihr mit ↑ und ↓ die Trikots ändern.



Team-Maskottchen:

Gebt einen der folgenden Namen und PIN-Nummern ein, um die jeweiligen Glücksbringer freizuschalten.

Maskottchen:	Name:	PIN:
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Versteckte Charaktere:

Gebt die folgenden Namen und PINs ein, um den jeweiligen Charakter freizuschalten:

Spieler:	Name:	PIN:
Kerri, die weibliche Spielerin:	KERRI	0220
Kerri in anderem Trikot:	KERRI	1111
Lia, auch weibliche Spielerin:	LIA	0712
Lia in anderem Trikot:	LIA	1111
kleines Alien:	SMALLS	0856
großes Alien:	BIGGY	0958
Pinto, ein Pferd:	PINTO	1966
Weisses Pferd:	HORSE	1966
Nikko, der blöde Hund:	NIKKO	6666
Clown:	CRISPY	2084
Kürbiss:	JACKO	1031
Zauberer:	THEWIZ	1136
Schiedsrichter:	THEREF	7777
Retro Rob:	RETRO	1970
Old Man:	OLDMAN	2001

Bonus-Arenen:

Haltet eine der folgenden Tastenkombinationen nach dem Spieler-Auswahlscreen gedrückt, um auf einer der Arenen zu spielen:

Arena:	Code:
Team 1 (links)	Haltet ↑ + Turbo
Team 2 (rechts)	Haltet ↓ + Turbo
Straßen Platz:	Haltet ← + Turbo
Insel Arena:	Haltet → + Turbo
Midway Arena:	Haltet ↑ + Schuss + Pass
NBC Arena:	Haltet ↓ + Schuss + Pass

Cheat-Codes:

Im Spiel-Auswahlscreen könnt ihr durch das Drücken der Turbo, Schuss und Pass-Taste versteckte Cheats freischalten. Die angegebenen Zahlen zeigen euch dabei an, wie oft ihr die entsprechende Taste drücken müsst. So bedeutet 1-2-3-links, dass ihr einmal die Turbo, zweimal die Schuss und dreimal die Pass-Taste und anschließend links drücken müsst. Es können übrigens mehrere Codes zugleich aktiviert werden.

Result	Code
ABA Ball:	2-3-2-links
Meisterschafts-Modus (Keine Power-Ups):	1-1-1 unten
Big-Head-Modus:	2-0-0 rechts
Schussquote in %:	0-0-1 unten
Hotspot zeigen:	1-0-0 unten
Keine Replays:	3-3-1 links
Kein Tip-Off:	4-4-4 oben
Keine Hotspots 1:	2-0-1 oben
Nebel an 2:	1-2-3 oben
Dicker Nebel an 2:	1-2-3 unten
Sumpfnebel an 2:	1-2-3 rechts
Nachtnebel an 2:	1-2-3 links
Schnee an 2:	1-2-1 links
Blizzard an 2:	1-3-1 links
Regen an 2:	1-4-1 links
Team Trikots 1:	4-0-0 rechts
Midway Trikots:	4-0-1 rechts
Heimat Trikots:	4-1-0 rechts
Gast Trikots:	4-2-0 rechts
Veränderte Trikots:	4-3-0 rechts

1: Beide Spieler müssen zustimmen.
2: Nur auf Open-Air-Arenen.

Midway Mitarbeiter:

Gebt einen der folgenden Namen und den zugehörigen PIN ein, um die entsprechenden Mitarbeiter freizuschalten.

Mitarbeiter:	Position:	Name:	PIN:
Mark Turmell	Midway Chef Programmierer	TURMEL	0322
Rob Gatson	Midway Programmierer	GATSON	1111
Mark Guidarelli	Midway Programmierer	GUIDO	6765
Dan Thompson	Midway Programmierer	DANIEL	0604
Jeff Johnson	Midway Programmierer	JAPPLE	6660
Jason Skiles	Midway Programmierer	JASON	3141
Sal DiVita	Midway Chef Designer	SAL	0201
Jennifer Hedrick	Midway Designer	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	s.O. in anderer Uniform	JENIFR	1111
Eugene Geer	Midway Designer	E GEER	1105
Matt Gilmore	Midway Designer	MATT G	1006
Tim Bryant	Midway Designer	TIMMYB	3314
Jim Gentile	Midway Designer	GENTIL	1228
John Root	Midway Designer	ROOT	6000
Jon Hey	Midway Sound und Music	JONHEY	8823
Andy Eloff	Midway System Hardware	ELOFF	2181
Mike Lynch	Midway System Hardware	LYNCH	3333
Paulo Garcia	Midway Spieltester	PAULO	0517
Brian LeBaron	Midway Spieltester	GRINCH	0222
Alex Gilliam	Midway Game Tester	LEX	0014
Jim Tianis	Midway Creative Media	DIMI	0619
Dave Grossman	Midway Creative Media	DAVE	1104
Tim Moran	Midway Creative Media	TIMCRP	6666
Larry Wotman	Midway Creative Media	STRAT	2112
Chris Skrundz	Midway Creative Media	CMSVID	0000
Beth Smukowski	Midway Creative Media	BETHAN	1111
Paul Martin	Midway PC Support	STENTR	0269

Verschiedne Mitspieler:

Gebt auch hier den Namen zusammen mit dem entsprechenden PIN ein um diese Jungs auf Spielfeld zu holen.

Spieler:	Position:	Name:	PIN:
Shawn Liptak	Programming Consultant	LIPTAK	0114
Isiah Thomas	NBC Sports Announcer	THOMAS	1111
Tim Kitzrow	Midway Sports Announcer	TIMK	7785
Willy Morris	Motion Capture Actor	WILL	0101
Greg Cutler	Motion Capture Actor	CUTLER	1111
Chad Edmunds	Motion Capture Actor	CHAD	0628

PS

Tomb Raider IV – The last Revelation

Solltet ihr trotz unseres umfangreichen Walkthroughs immer noch Schwierigkeiten mit Power-Lady Lara haben, helfen euch vielleicht folgende Cheats weiter:

Level-Skip:

Sorgt dafür, dass Lara genau nach Norden blickt. Begebt euch zur Überprüfung in das Inventory-Menü und seht nach, ob der Kompass blinkt. Sollte er das nicht tun, überprüft nochmals eure Blickrichtung. Wenn

alles stimmt, wählt ihr die "Lade"-Option, haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt Δ. Nach dem Schließen des Inventory-Menüs werdet ihr einen Level weiter gebeamt.

Alle Waffen:

Auch bei diesem Cheat ist es wichtig, exakt nach Norden zu blicken (s.o.). Wählt dann das große Medi-Pack, drückt und haltet L1 + L2 + R1 + R2 und betätigt dann die Δ Taste.

Unendlich Items:

Mittlerweile solltet ihr ja wissen, wo Norden ist. Also lasst Lara dorthin blicken und markiert das kleine Medi-Pack. Haltet nun L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ gedrückt und drückt Δ. Tja, so einfach kann es sein...





Im Handumdrehen gewonnen!

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



Weltneuheit!



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

Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack

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

PlayStation™
Mouse*
2 control buttons

Bio>Grip
Advanced
Joystick*

Controller
Plus 64**

Analogue
Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**/**

The Airpad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

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

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH



DC

NBA 2K

Kein Sportspiel ohne versteckte Charaktere, Bonusteams und natürlich den fast schon obligatorischen "Big Head"-Modus. Wir haben uns die Mühe gemacht und für euch die wichtigsten Cheats zusammengefasst.

Bonus-Teams:

Begeht euch in das Options-Menü und wählt dort die Codes-Sektion. Gebt dann „DEVDUDES“ ein, um die NBA 2K, Sega Sports und Sega-Teams freizuschalten...

Big Heads-Modus:

Gebt ebenfalls im Codes-Menü „FATHEAD“ als Cheat ein, um den Jungs richtig große Köpfe zu verpassen. (Wie einfallsreich – wir warten immer noch auf den Big XXX-Cheat...)

Große Spieler:

Um die Spieler noch größer, als sie ohnehin schon sind, werden zu lassen, müsst ihr als Cheat-Code „MONSTER“ eingeben.

Kleine Spieler:

Genau den gegenteiligen Effekt erhaltet ihr nach der Eingabe von „LITTLE GUY“. Dummerweise werden die Körbe aber nicht niedriger gehängt.

Fette Spieler:

Wollt ihr hingegen, dass die Spieler

eher wie Sumo-Ringer aussehen, solltet ihr mal die Eingabe von „DOUGHBOY“ als Cheat versuchen.

2D-Spieler:

Vergesst Polygone und Hardware-Power. So sehen die Spieler aus, wenn man sich aufs Wesentliche beschränkt. Gebt einfach „SQUISHY“ ein.

Große Füße:

Na, wer hat es erraten? Klar, mit der Eingabe von „BIGFOOT“ verpasst ihr den Jungs Schuhgrößen jenseits der 55.

Big Basketball:

Nachdem wir nun an so ziemlich allem herumgespielt haben, ist nun auch noch der Ball dran. Gebt „BEACHBOYS“ als Code ein und wartet auf die Rettungsschwimmerinnen. (War ein Witz, leider sind die einzigen Bälle, die hier wachsen, zwar auch aus Gummi, aber auf dem Spielfeld.)

Leidende Coaches:

Wollt ihr sehen wie eure Trainer so richtig leiden? Kein Problem. Gebt einfach als Cheat „COACHOUCH“ ein. Sadisten...

Versteckte Message:

Gebt „HIMOM“ ein, um eine ruhende Message auf den Bildschirm zu holen.

N64

Hot Wheels: Turbo Racing

Auch für diesen Fun-Racer haben wir einige Modi in Erfahrung gebracht, die nicht in der Anleitung zu finden sind. Einzugeben sind die Cheats alle im Hauptmenü.

Drahtgitter-Modus:

Sieht zwar spacig aus, ist aber leider nicht gerade gut spielbar.
C-↑, Z, C-↓, C-→, C-↑, Z, C-↓, C-→.

Unendlich Turbos:

Der Cheat ist bei diesem Game der Schlüssel zum Erfolg.
C-→, Z, C-↑, C-↓, R, C-→, Z, C-→.

Nachtrennen:

Spätestens in diesem Modus solltet ihr die Strecken gut kennen.
C-↑, C-↑, C-↓, C-↓, C-→, C-→, C-→, C-→.

Gespiegelte Strecken:

Dieser klassische Modus ist bei einem guten Racer fast schon Pflicht.
Z, R, Z, Z, R, Z, Z.

Stealth mode:

Klar, keiner kann euch sehen. Aber seht ihr euch überhaupt selber?
C-→, Z, Z, C-↑, C-→, R, C-↓, C-↑.

TowJam-Car freischalten:

C-↑, C-↓, Z, R, C-→, C-→, C-↑, C-↓.

Alle Wagen und Strecken freigeschaltet:

Gebt als Passwort _WYVW2LVDW VTXWWWVWF, _WYVVZCVDV VTXXVVVVV, oder _WYZKZ1VDD OTX1TRGHSV ein. Beachtet dabei das Leerzeichen zu Beginn jedes Passwortes.

Alle Bonuswagen und Bonusstrecken:

Gebt 99T8D7Y8VD D7BDDDDDD2 als Passwort ein. Wer's lieber schwer mag, kann auch den Hot Wheels Cup gewinnen.

Weitere Bonusfahrzeuge:

Noch mehr Bonusfahrzeuge gibt's nach der Eingabe von 9PTNPTFN6P NMQPPNPPPL.

N64

Destruction Derby 64

Street Rocket:

Beendet die Anfänger-Meisterschaft mit einer Goldmedaille. Es ist dabei egal, welches Auto ihr verwendet.

Taxi:

Beendet die Amateur-Meisterschaft mit Gold und fährt den Street Rocket.

Pick-Up-Truck:

Beendet die Profi-Meisterschaft im Taxi und benutzt dazu das Taxi.

Krankwagen:

Beendet die Legend-Meisterschaft mit Gold-Prädikat und benutzt dazu den Pick-Up-Truck.

Baja Buggy:

Beendet den Destruction-Junction mit der besten Zeit im Time-Trial und verwendet den Street Rocket.

Rag Top:

Erfahrt im Alpine-Ridge die beste Zeit im Time-Trial Modus und benutzt den Baja Buggy.

Blue Demon:

Beendet den Seascapade Sprint mit dem Rag Top und der besten Zeit im Time-Trial-Modus.

Hatchback:

Fahrt im Terminal Impact die schnellste Zeit im Time-Trial und benutzt den Rag Top.

Low Rider:

Beendet die Metro Challenge mit der besten Zeit im Time Trial Modus und fährt mit dem Rag Top.

Woody Wagon:

Nur auf dem Bayou Run eine Bestzeit hinzulegen Rag Top.

Hot Rod:

Mit dem Rag Top auf dem Sunset Canyon die beste Zeit erfahren.

Police Car

Fahrt im Midnight Rumble mit dem Hot Rod die beste Zeit im Time Trial.

N64

Tonic Troubles

Es gibt in diesem niedlichen Jump'n-Run einen etwas komplizierten Weg, gleich zu Beginn des Spiels an alle Bonusgegenstände zu gelangen. Klar, dass wir euch diesen Trick nicht vorenthalten wollen.

Alle Spezial-Gegenstände:

Stellt euch auf den Pilz, um den Wissenschaftler beim ersten Zusammentreffen direkt anzusehen. Drückt dann schnell R, R, ↑ (Analogstick), ↓ (Analogstick), ↑, C-↑, C-↓, C-→, C-→, C-↑, C-↑, C-→, C-→, C-→, C-↑, C-↑, C-↓, ↑ (Analogstick), ↓ (Analogstick), ← (Analogstick), → (Analogstick), Start, um an alle Spezial-Items, die das Spiel so zu bieten hat, zu gelangen.

GBC

Carmageddon

Spielerisch ist die Taschenversion dieses Straßenmetzlers zwar auch nicht gehalten als das große Vorbild, doch immerhin können wir euch zur GBC-Version ein paar passende Cheats anbieten.

Alle Autos und Strecken:

Gebt als Passwort „0Z6SZD[Skull]V“ ein, um alle Autos und Strecken zu erhalten.

Und um wirklich alles im Game zu sehen, hier die Level-Codes:

Level	Password	Level	Password
2	PBPP	6	[BP]
3	[BJW]	7	[JWW]
4	[PBW]	8	[PBW]
5	[WBPP]	9	[BPWW]

N64

Turok: Rage Wars

Einen einfacheren Weg, ein Cheat-Menü freizuschalten, gibt es wohl kaum.

Cheat-Menü:

Drückt einfach im Titelbildschirm Z, um ein Cheat-Menü aufzurufen.

N64

Supercross 2000

Über die Qualität dieses Games lässt sich zwar streiten, doch in den Genuss aller Bikes zu gelangen, ist nie verkehrt.

Alle Bikes:

Gebt dazu als Passwort „ALLBIKES“ ein.

Schaf-Rennen:

Gebt „MUTTON“ als a Passwort ein.

PS

Demolition Racer

Mit dem richtigen Cheat in der Tasche, macht diese Materialschlacht erst so richtig Spaß.

Cheat-Menü:

Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müsst ihr nur im Hauptmenü X, X, □, □, △, △, O, O drücken. Bei korrekter Eingabe sollte ein Motorengeräusch als Bestätigung ertönen. Nun könnt ihr alle Spielmodi, alle Fahrzeuge und sämtliche Strecken anwählen.

PS

Pong

Nicht zuletzt wegen seinem hochkomplexen Gameplay steht dieser Arcade-Klassiker noch immer hoch in der Gunst seiner Fans. Für alle von euch, die sich mit der aktuellen Remake-Variante schwer tun, haben wir einige hilfreiche Cheats zusammenggetragen.

Um den ersten Level freizuschalten, müsst ihr das Spiel im Level-Auswahlscreen pausieren und L1, R1, L1, R1 gedrückt halten und das Spiel sofort wieder starten.

Um den zweiten Level freizuschalten, geht ihr im Prinzip genauso vor, nur mit dem Unterschied, dass ihr nun folgende Tastenkombination gedrückt halten müsst: L2, R2, L2, R2.

Mit dem dritten Level verhält es sich ähnlich. Drückt und haltet im pausierten Game L1 + R1 + L2 + R2 und startet erneut. Dieser Cheat schaltet übrigens auch die geheimen Power-Ups und drei Varianten des klassischen S/W-Pong frei.

ARJAY GAMES

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

Unser Team wünscht Ihnen alles Gute
 im neuen Jahrtausend!

Sega Dreamcast

- Grundgerät PAL inkl Joypad + Modem 499,00
- Joypad 59,95
- Keyboard 59,95
- Rumble Pak 59,95
- VMU Memory Card 59,95
- RGB Kabel 49,95
- Lenkrad 129,95
- Arcade Joyboard 99,95
- P A L - S o f t w a r e**
- Blue Stinger 109,95
- Buggy Heat 89,95
- Dynamite Cop 2 89,95
- Evolution 99,95
- Expandable 89,95
- F1 World Grand Prix II 99,95
- Fighting Force 2 109,95
- Hydro Thunder 109,95
- Jeremy McGrath Supercross 99,95
- Killer Loop 99,95
- Metropolis Street Racer 109,95
- MIDK 2 99,95
- NBA 2000 89,95
- NBA Showtime 99,95
- NFL Blitz 2000 109,95
- Plasma Sword: Star Gladiator 2 99,95
- Power Stone 89,95
- Racing Simulation 2 89,95
- Ready 2 Rumble 109,95
- Red Dog 89,95
- Revolt 99,95
- Shadowman 109,95
- Snow Surfers 89,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 109,95
- Soul Fighter 109,95
- South Park: Chef's Luv Shack 99,95
- Speed Devils 109,95
- Suzuki Alstare Racing 99,95
- Trickstyle 89,95
- UEFA Striker 109,95
- Virtua Striker V2000.1 99,95
- World League Soccer 89,95
- WWF Attitude 119,95
- Wir führen auch US Software!**
- J a p a n e S o f t w a r e**
- Berserk 149,95
- Bungalo Action in Cybermator Style 149,95
- Carrier 149,95
- Code Veronica 149,95
- Crazy Taxi 26.1 149,95
- D2 149,95
- Death Crimson 2 Lightgunshooter 149,95
- Giga Wing 149,95
- JoJo's Bizarre Adventure 149,95
- Maken X 149,95
- Plasma Sword: Star Gladiator 2 149,95
- Speed Devils 149,95
- Street Fighter III 149,95
- Virtua On2 139,95
- Virtua Striker 2 149,95
- Zombie Revenge 149,95

Sony Playstation

- Grundgerät Dual Shock 249,00
- Controller Dual Shock 59,95
- Fanatec Lenkrad Speedster 189,95
- Fanatec Lenkrad Rally 139,95
- Ace Combat 3 99,95
- Allen Resurrection 99,95
- Armorines: Project SWARM 99,95
- Bass Landing incl. Angel-Controller 149,95
- Beatmania 99,95
- Black Bass vs Blue Marlin 99,95
- Crash Team Racing 99,95
- Cyber Tiger: Tiger Woods 2 99,95
- Dino Crisis 99,95
- Disc World Noir 99,95
- Dune 2000 99,95
- Fear Effect 99,95
- Fighting Force 2 99,95
- Final Fantasy VIII 109,95
- Formel 1 99 89,95
- Grandia 99,95
- Gran Turismo 2 99,95
- Grand Theft Auto 2 99,95
- Int. S-Star Soccer Evolution 109,95
- Int. Track & Field II 109,95
- Marvel vs Capcom 99,95
- Medal of Honor 109,95
- Messiah 99,95
- Metal Gear Special Missions 49,95
- Mission Impossible 99,95
- Music 2000 99,95
- NBA 2000 99,95
- Need for Speed 5 99,95
- No Fear: Downhill Mountain Bike 99,95
- Omikron: The Nomad Soul 99,95
- Pac Man World 79,95
- Pop'n Music 89,95
- Rainbow Six 99,95
- Reel Fishing 99,95
- Resident Evil 3: Nemesis 99,95
- Ronin Blade 99,95
- Shadowman 89,95
- Soul Reaver 99,95
- South Park 99,95
- Speed Freaks 89,95
- Spyro the Dragon 2 99,95
- Star Wars: Episode I 99,95
- Suikoden 2 99,95
- Tarzan 99,95
- Test Drive 6 99,95
- Thousand Arms 99,95
- Tomb Raider IV 99,95
- Tomorrow Never Dies 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 99,95
- Twisted Metal 4 99,95
- Um Jammer Lammy 89,95
- Vandal Hearts 2 99,95
- Warpath: Jurassic Park 99,95
- WCW Mayem 99,95
- Wip3out 89,95
- Wu-Tang: Shaolin Style incl. 99,95
- WWF Attitude 99,95

Game Boy Color

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

Nintendo 64

- Grundgerät Memory Pak 4MB 299,00
- Grundgerät Color Edition 199,00
- Memory card 39,95
- Expansion Pak 4MB 89,95
- Rumble Pak 39,95
- Joypad (inkl. auch in Purple Color) 59,95
- Armorines: Project S.W.A.R.M. incl. 129,95
- Box Champions 2000 129,95
- Command & Conquer 64 149,95
- Dalkatana 129,95
- Donkey Kong 64 139,95
- Duke Nukem Zero Hour incl. 129,95
- Earthworm Jim 3D 99,95
- Fighting Force 64 129,95
- Gauntlet Legends 129,95
- Hybrid Heaven 119,95
- Jet Force Gemini 119,95
- Perfect Dark 129,95
- Rainbow Six 109,95
- Rayman 2 129,95
- Ready 2 Rumble 99,95
- RTL World League Soccer 109,95
- Ruff & Tumble 119,95
- Smash Bros. 99,95
- South Park: Chef's Luv Shack 99,95
- South Park: Rally 99,95
- StarCraft 64 129,95
- Turok: Legend of the Lost Land incl. 129,95
- Top Gear Rally 2 129,95
- WCW Mayem 99,95
- World Driver Championship 129,95
- Worms: Armageddon 129,95
- Wrestlemania 2000 129,95
- WWF Attitude 129,95

Sony Playstation

- Nintendo 64
 - Sega Dreamcast
 - Game Boy Color
 - NEO GEO Pocket
 - DVD Video
 - Merchandise
- Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
-

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



NEO GEO Pocket

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

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



SHEN MUE

NEO GEO Pocket

0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmebestellungen erheben wir DM 5,90 Gebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren, berechnen wir pauschal DM 30,- für die entstandenen Kosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrags bleibt hier von unberührt. Wir behalten uns eine Kundenüberprüfung durch SONICHECK.de vor. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB. Preise in DM. Alle Screenshots, Logos und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

Mail-O-Mania



▲ Bronco macht seit der Foto-Story voll krass einen auf Straßenkämpfer. Beantwortet nächsten Monat wieder eure mails.

Mit Reaktionen auf unser neues Heft-Design hatten wir ja gerechnet, dass allerdings so viele mails und Briefe bei uns in der Redaktion eintrudeln, hat uns echt umgehauen.



▲ Hat seit dem Lesen sämtlicher Briefe einen Knick in der Optik. Egal – macht weiter so! Eure Meinung ist immer gefragt.



▲ Unser letztes Forumthema „Wie gefällt euch unsere neue VG“ hat euch anscheinend zum Schreiben motiviert. Die Menge an Zuschriften hat uns echt erschlagen.

Brief des Monats

Genial-Flash

■ Hallo ihr VGler!

Eines gleich vorweg: Ich halte überhaupt nichts von dem ganzen Millennium Hype. Von euch halte ich allerdings sehr viel, schließlich lese ich eure Zeitung seit der Ausgabe 2 (die Nr. 1 habe ich irgendwie verpasst...). In dieser Ära haben wir Leser schon viele tapfere VG-Mannen kommen und auch gehen sehen, und die ein oder andere „Verjüngungskur“ der VG mitgemacht. Auch ich selbst war oft aktiv und habe mich mit zahlreichen Diskussionen oder Erzählungen meiner Videospielderfahrungen (bin sein 1989 Zocker) beteiligt. Betrachtet man diesen Entwicklungszeitraum der VG bis heute, so muss ich euch ein riesiges Kompliment machen. Nicht nur, dass ihr mit dem Future Verlag DAS Verlagshaus schlechthin an Land gezogen habt, die NEUE VG ist schlicht und ergreifend DER HAMMER. Infos über Infos, Previews, Reviews, Specials, Leserbriefe, Kommentare, Meinungen der Leser und endlich auch der Industrie, Mega-Gewinnspiel und vor allem ein Papier, das dem Leser einen wirklich sauberen Screenshot kommuniziert. DANKE!

Ich habe die neue VG gerade ausgelesen und musste diesen ersten Genial-Flash mal kurz ablassen.

Thomas Webler, Hachenburg

■ Ja – lass nur ab, lass nur ab. Solche Lobhuldigungen nehmen wir immer gerne entgegen. Dafür haben wir deine Mail auch zum Brief des Monats nominiert und senden dir natürlich auch sofort unser VG Ü-Ei zu – man ist ja bestechlich. Nein, Scherz beiseite: Uns freut es zu lesen, dass unser neues Konzept bei dir (und auch den meisten anderen Lesern) so gut ankommt – immerhin haben wir ja auch einige Nachtschichten investiert...

Kontakt

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



VG Ü-Ei

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



Ritterschlag

(Den ersten Absatz dieses Briefes sparen wir uns, da sich Stephan hier selbst über den grünen Klee lobt – und das wollen wir euch nicht zumuten.) :)

Hallo VG-Redaktion, ich bin einer eurer Stammler und besitze tatsächlich jede Ausgabe eures Magazins und habe die VG somit durch Höhen und Tiefen der Verlagslabyrinth und Umbesetzungen begleitet. Als Tet noch zu eurem Redaktionsteam gehörte, war euer Mag, was den deutschen Raum betrifft, das aktuellste und kompetenteste, das es zu kaufen gab. Nach seinem Wechsel zu Square ging meiner Ansicht nach die VG durch ein tiefes Tal. Die Berichterstattung dümpelte in langweiligen PAL-Releases, die Personalityshow und der Redaktionsalltag traten zunehmend in den Hintergrund, die Freaks und die branchenorientierten Leute wurden von euch vergessen. Wo war Japan, wo waren die USA? Ein flaches Magazin, ohne Seele, das nicht nur Monat für Monat das gleiche Cover wie alle anderen Mags auf dem Markt hatte, sondern sich auch inhaltlich nicht mehr von der Masse durchschnittlicher Fachzeitschriften abzuheben wusste. Meine Informationen, was sich Neues in der Branche tut, hätte ich zu der Zeit auch aus der Tagesbeilage des Media-Markts ziehen können. Ich als Außenstehender nehme an, dass es am Geld und am Verlag haperte. Immer wieder habe ich mir gewünscht, dass sich die VG mehr an amerikanischen Vorbildern orientiert (das Famitsu verstehe ich leider nicht!); freakiger, umfangreicher, gimmicklastiger, persönlicher... Mit dem Wechsel zu Future war mir klar, dass ein anderer Wind wehen würde. Ihr habt euch langsam besonnen oder besinnen dürfen. Wer weiß, was bei euch so abgegangen ist. Also, zu allererst haben wir uns alle die Hucke voll gesoffen und waren nachher wirklich ziemlich besinnlich. Das Ergebnis hältst du ja in Händen.

Dann trifft mich der Schlag: Als lang-

jähriger Abonnent öffne ich heute meinen Briefkasten und erstaune. Shenmue, wo haben die das denn her? Ich selber bin leider nur im Besitz eines halbstündigen Demos auf Videokassette und weiß selber, wie schwer es ist, die Demo zu bekommen. Das ist das, was ich mir gewünscht habe: Hebt euch ab vom Rest!

Endlich, die VG holt alles raus, was sie kann und zeigt es den anderen. Endlich habt ihr euch vom altmodischen Logo verabschiedet, nehmt haufenweise News rein, wagt euch an ausgefallene Gimmick, wie den Pokémon-Kalender, und steht zu eurer Freakigkeit, indem euer erstklassiges Heft im Vergleich von Lara gegen Pika pipfelt.

Eigentlich könnten wir dir ja die Bilder mailen, die wir eigentlich für diesen Artikel geplant hatten – unser Anwalt hat uns aber geraten, dies aus politischen Gründen besser nicht zu verwenden – zu viel Blut und so...

Euer Magazin ist Lektüre und nicht mehr Kaufhaus-Katalog. Ihr braucht euch nicht vor einem internationalen Vergleich zu scheuen. Ihr bedient den Anfänger und den Experten. Ihr seid Freak und Freund des Gelegenheitspielers. Ihr schafft es endlich, beide Seiten zufriedenzustellen und seid dabei den anderen um Längen voraus. Dieses Heft ist euer Ritterschlag.

STEPHAN VIA E-MAIL

Wir freuen uns natürlich sehr, dass wir (wie auch andere Leser-Reaktionen bestätigen) annähernd das geschafft haben, was wir uns vorgenommen haben: Ein Heft von Zockern für Zocker zu schaffen, das unterhaltsam zu lesen ist, ohne auf Kompetenz zu verzichten – und das alles verpackt in einem ansehnlichen Layout. Wir hoffen, es ist uns wenigstens ansatzweise gelungen. Entscheiden tut dies immer der Leser. Vielen herzlichen Dank jedenfalls für dein Lob!

SIR TOXUS, RITTER DES QUADRATISCHEN STAMMTISCHES "HICK"

Schwarzseher

Hallo Video Games, und auch tschüss! Ich habe mein Abo eben gekündigt, nachdem ich das neue Heft bekommen habe. Schlechtes Papier, das spiegelt, zu kleine Schriften (z.B Inhaltsverzeichnis und Ooops), schlechter Bewertungsbalken. Alle Artikel sind viel zu verschachtelt und zu durcheinander – einfach unübersichtlich das ganze Heft. Kurzum: Alles, was euch bisher besser gemacht hat als die Konkurrenz, ist weg. Genauso ist die Power Play damals untergegangen, und euch wird es genauso gehen.

ANDREAS VIA E-MAIL

Also, unser Schwester-Mag Power Play ist unseres Wissens nicht untergegangen, sondern zuckt sogar noch recht heftig. Zumindest wirken die Kollegen noch recht lebendig auf uns. Dennoch ein Dank für deine "konstruktive" Kritik – wir hoffen natürlich, dass du nicht Recht behälst... :)

Schlafentzug

Hi VG-Crew!
Ich bin von eurem neuen Layout absolut begeistert. Ich habe die neue VG erst auf den zweiten Blick erkannt. Endlich seid ihr weg von diesem schrecklichen Altpapier. Ich weiß echt nicht, was ihr alle gegen unser altes Papier habt. Ich persönlich fand das ziemlich abgefahren. Und was mich am meisten ärgert: Seit neuestem muss ich mir nun immer extra Klopapier kaufen...
Jetzt kommen die Fotos erst richtig zur Geltung. Außerdem: 166 Seiten + Poster. 166 Seiten inklusive Poster – wir wollen doch mal nicht übertreiben.
+ einem (bei meiner VG-Ausgabe leider nicht vorhandenen) Tips Booklet. Genau dies ist der eigentliche Grund meiner Mail. Deshalb möchte ich euch bitten, mir dieses Booklet nachzuschicken. Das wäre echt cool von euch – oder wollt ihr riskieren, dass ich auf Grund einer unvollständigen VG-Ausgabe nie wieder ruhig schlafen kann? Das könnt ihr einem treuen Leser (seit 2 Jahren) doch nicht antun. Ansonsten macht weiter so.
Euer treuer (hoffentlich bald wieder in Ruhe schlafen könnender) Leser

RENE VIA E-MAIL

Theoretisch könnten wir dir das schon antun. Tun wir aber nicht, da bei uns Leserservice groß geschrieben wird. Obwohl – Leserservice schreibt man eigentlich immer groß...
Na, jedenfalls wollen wir uns an dieser Stelle untertänigst entschuldigen (obwohl wir gar nichts dafür können – was uns aber sowieso wieder keiner glaubt). Der Fehler wurde natürlich sofort behoben, wir hoffen, du kannst bald wieder in Ruhe schlafen.

My home is my page

Hi VG-Crew!
Großes Lob an das neue Design. Da

haben sich Nick und Heidi (was weiß ich, wer da noch dabei war) richtig angestrengt und keinen Einheitsbrei verzapft. Auf jeden Fall bleibe ich weiterhin der VG treu und lasse sie mir alle vier Sonnabende ins Haus bringen (faul wie ich bin).

Wenigstens bist du nicht zu faul, unser Heft zu lesen...:)

Habe noch 'ne Frage: Wer sind die zwei Ominösen in der Redaktion, die eine Homepage ihr Eigen nennen? Wie ist die URL? Auch wenn sie topsecret ist, ich kann schweigen.

MAIK VIA E-MAIL

Ich nicht! Ich bin ja nicht so ein verschwiegener Spießler wie diese beiden Heimlichtuer. Also die beiden Adressen sind: ~~www.hehe.com~~ und ~~www.hehe.de~~ Ooops – die beiden stehen ja gerade hinter mir. Äh – sorry, ich muss mich schnell verabschieden. C U.

Anglerlatein

Sei gegrüßt, ToX!
Ich hab mir just deinen Bericht zu "SEGA Bass fishing" in der aktuellen (und nebenbei bemerkt unglaublich gut gelungenen) VidGa-Ausgabe

e-talk

vg@future-verlag.de

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

■ Hat irgendjemand was dagegen, wenn ich die BPS in die Luft sprengte?

■ Ja klar! Die BPS!

■ Ich hasse euer neues Papier. Das stinkt wie eine Herde Kühe!
■ Mist! Eigentlich sollte es nach vergammeltem Fisch riechen. Wir arbeiten daran!

■ ToX is god!
■ Du Trümmel! ToX ist vieles, aber bestimmt nicht gut! :)

■ Kopierer sind der Abschaum der Menschheit.
■ Wieso? Zum Vervielfältigen von Schriftstücken sind sie doch recht praktisch.

■ Was raucht ihr eigentlich so den lieben langen Tag?

■ Dromedare, Ägyptische Flüsse, Gallierinnen, Cowboys...

Web-Sites des Monats

Lachsäcke aufgepasst: hehe.com.mt!

■ www.hehe.com: Hier könnt ihr euch euren Gratis-email-Account beschaffen. Praktisch, praktisch.
www.hehe.de: Diese Adresse existiert zwar, führt aber im Moment noch ins Nichts, ihr könnt höchstens dem Webmaster mailen – was doch auch ganz lustig ist, hehe.



▲ Nicht uninteressant: Wer einen Gratis-email-account sucht, wird bei hehe.com fündig.
► So sieht Fun World aus. Einen Besuch ist die Site wert.

www.hehe.at: Auch in Österreich ist diese Adresse nicht unbekannt. hehe.at ist zwar ebenfalls noch unter construction, zumindest erhaltet ihr aber einen Link zu Fun World, einer richtig spaßigen Seite.
Auf www.hehe.ch findet ihr zwar ein schönes Bildchen, könnt aber ansonsten nichts auf dieser Page anfangen.
www.hehe.net versorgt euch mit einer email-Adresse, unter der ihr dem netten Ricky eure Probleme mailen könnt – er freut sich sicher darüber.
Nächsten Monat schauen wir mal, wie es um diverse hah- oder hihi-Pages steht...



VIDEO GAMES

■ Chefredakteur:
Jan Binsmaier (jb), verantwortlich
■ Redaktion: **Axel Boumalit (ab)**
Ralph Karels (rk), Sönke Siemens (cs),
Christian Daxer (cd)
■ Redaktionsassistent: **Catharina Brieden**

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

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

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

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

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

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

■ verantwortlich für Anzeigen: **Stefan Moosleitner**

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

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

■ Anzeigenverwaltung und Disposition:
Tina Weigl (-48), Fax: (-50)

■ Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 22**

■ Einzelheft: **DM 6,50**

■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20,**
EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20,**
EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 552,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,**
Breslauer Str. 5, 85386 Eching

■ Erscheinungsweise: **monatlich**

■ Vertriebsleitung: **Gabi Rupp**

■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**

■ Druck: **Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,**
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

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

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

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

■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**

■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH**
Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München

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

■ Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH



(Was ne geile Abkürzung – klingt irgendwie schmutzig... hihi...)

durchgelesen, und musste ein bisschen staunen: Da schreibst du von einem Mörder-Fang von 8,524 kg! Da muss ich dich doch mal fragen: Is das alles?! Ich habe das Game auch seit einigen Monaten und habe schon diverse 9-Kilo-Killer-Karpfen ausm Tümpel gezo-gen! Mein persönlicher Rekord liegt bei 9,758 kg!! Aber das reicht mir noch nicht!! Auf der japanesischen Verpackung steht: „blahblah 10,1 kg blahblah“. Schätze, dass das der ultimative Ober-Fish-Mac sein soll!! Solange ich den nicht „an der Wand“ habe, gebe ich nicht auf!!

Also, in diesem Sinne,
Petri Heil und viel Spaß!!

BJÖRN VIA E-MAIL

**DANKE! VIELEN DANK! VIELEN DANK,
DASS DU MEIN LEBEN VERSAUST!
DANKE!**

Na, jedenfalls viel Glück und schick mir ein Foto von dem 10-Kilo-Teil – wenn du es denn irgendwann mal fängst.

Ratlos

Ahem, euer neues Mag ist ja echt klasse geworden – aber irr ich mich oder habt ihr keine Tips&Tricks im Heft stehen?

SVEN, BOBLINGEN

Letzten Monat waren tatsächlich keine Tips&Tricks im Heft, die waren alle in unserem kleinen Büchlein untergebracht. Diese Ausgabe findest du auf Seite 46 allerdings wieder ein Tips-Sektion, da unsere Tomb Raider-Lösung das ganze Buch ausfüllt – und auf kleinere Tips wollen wir natürlich nicht verzichten...

????????

Mein Name ist Xxxx Xxxxxx, gestern habe ich eine email ihnen geschickt ob die Video-Games bereits erschienen ist. Falls sie schon erschienen ist sollten sie mir eine Ausgabe schicken. Die mochte ich nicht denn ich habe sie mir schon im Kiosk gekauft. Warum antworten sie eigentlich nicht auf meine emails.?? Bis jetzt gab es keine Antwort von Ihnen.

Hä???

Der Schlag ins Gesicht

Hallo VG-Team, euer Magazin ist ja kaum wiederzuerkennen. Wo ist der coole Video-Games Schriftzug auf dem Cover geblieben? Auf der 12/99. :)

Das Schlichte weiß hat mich nicht besonders begeistert. Überhaupt ist das Layout ziemlich „kalt“ geworden. Keine bunten Kästchen oder Bilder mehr in den Tests, die Mienen der Tester sind zu klein, um aus den Gesichtern die Begeisterung bzw. Enttäuschung auf den ersten Blick zu erkennen, die Einteilung des Covers nach Konsolen fehlt, „die 10 besten Tests“ sind nicht mehr vorhanden usw.

Wir haben keine bunten Bilder mehr?

Kontakt

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

Hast du zufällig unsere B/W-Special-Edition gekauft? Klar, wir sind jetzt etwas styliher, packen aber trotzdem schöne Artworks und Freisteller mit rein, um das Ganze etwas aufzulockern. Und mit dem neuen Papier sehen die ganzen Screenshot doch noch mal deutlich bunter aus. Über unsere Wertungsbilder (war jedenfalls ein Heidenspaß, die Dinger zu machen) kann man sich ebenso wie über die Einteilung auf dem Cover streiten. Unsere 10 besten Tests findest du aber nach wie vor – und zwar genau da, wo sie hingehören, auf der Test-Startseite (wäre also bei der 01/99 die Seite 95).

Die Spielspaßwertung sollte auch etwas größer geschrieben sein, um direkt zu sehen, ob ich einen Test lesen muss

Der letzte Strohalm

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

-FRAGE

■ Wenn ich mich recht entsinne, habt ihr mal geschrieben, dass MGS für das game.com rauskommen soll. Was ist dieses game.com für ein Handheld? Ich habe nämlich noch nie etwas davon gehört.
THOMAS VIA E-MAIL

ANTWORT

■ Game.com ist ein auf Cartridges basierendes schwarz-weiß Handheld der Firma Tiger Electronics mit eingebauter Organizer-Funktion, welches zur Zeit nur in den USA vertrieben wird. MGS ist in der Tat für das Gerät angekündigt, wenn du im Internet auf www.game.com schaust, wirst du sogar den Packshot und einige Screenshots finden. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist allerdings noch unbekannt.

-FRAGE

■ Ich habe auf einigen Internet-Seiten gelesen, dass man sich Mega Drive Spiele in den Hauptspeicher des Dreamcast laden kann. Wenn ja, wird dieser Service auch von Sega Deutschland angeboten?
MARKUS VIA E-MAIL

ANTWORT

■ Tatsächlich plant Sega Japan wohl irgendwann im nächsten Jahr diesen Service anzubieten (was sich aber, wenn ihr diese Zeilen lest, schon wieder geändert haben kann). Angeblich sollen dann rund 300 verschiedene Games sowohl für das Genesis (Mega Drive) als auch für die PC Engine zum einmaligen Download bereitstehen. Ob wir europäischen Spieler jemals in den Genuss dieses Angebots kommen, ist mehr als fraglich.

Fragen oder Antworten an:

VIDEO GAMES
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München

Ooops!

vg@future-verlag.de

■ Kleine Bugs aus der letzten VG 01/00: Lest, was uns passiert ist!

■ Leider, leider sind uns letzten Monat durch den Mega-Stress des Relaunchs einige kleine Fehler durchs Sicherheitsnetz gerutscht. Auf Seite 11 im Psychosis-Bericht haben wir irgendwie vergessen, den Text zu kürzen. Wie ihr sicher vermutet habt, fehlt am Ende des Team-Buddies-Berichtes das Wort „Multi-Tap“. Beim SaGa Frontier 2-Preview auf Seite 40 haben sich bei drei Bildern nochmal deren Zwillingbrüder auf Seite 41 eingeschlichen. Bei einigen News/Previews haben wir durch den Aufbruch ins neue Jahr die Release-Dates etwas durcheinander gebracht. Auf Seite 20 z.B. wurden alle Games mit Erscheinungstermin 1999 gekennzeichnet – das muss natürlich durchwegs 2000 heißen. Und Arcade Party Pak ist selbstverständlich keine Basketball-Simulation, sondern eine astreine Oldie-Compilation. Von den „paar“ Tippfehlern wollen wir jetzt mal gar nicht reden...

oder nicht (ist aber auch nicht soooohh wichtig). Alles in allem hättet ihr euren eigenen Stil etwas mehr beibehalten sollen, anstatt euch krampfhaft der „Future“ anzupassen.

Noch ein paar andere Sachen: Schafft den Gold Classic ab, eine Wertung über 80% ist Ehre genug (ist sowieso kaum noch zu erkennen). Platin Classic kann bleiben. Wir glauben, mit den Classics fahren wir im Moment ganz gut. Die werden noch eine ganze Weile so bleiben. Wie war's mal mit einem Flop des Monats?

Haben wir seit dieser Ausgabe, z.B. bei Hellnight: unsere begehrte Kloschüssel. Habt ihr absichtlich verheimlicht, dass man bei HotD2 das Blut rot färben kann, wenn man es im Original Mode (ich hab's zuerst auf very hard durchgespielt, weiß also nicht, ob's auch auf normal klappt) durchgespielt hat? Naja – die BpJS und so... Du weißt ja... Sollte aber eigentlich nicht für den Spielspaß entscheidend sein... Außerdem, weniger als 90%, bei der Langzeitmotivation?

Einige Zeilen weiter unten schreibst du doch, wir sollten nicht mehr so hoch bewerten. Na, wie denn nun? Ist schon spannend: Für die einen werten wir zu hart, für die anderen zu nett. Und natürlich sind es EXAKT die gleichen Spiele, die mal zu gut und dann zu schlecht bewertet wurden. Als Redaktör hat's man schon schwör... :) Shadowman 95%, seit ihr des Wahnsinns????

Ja! Das sollte aber für euch nichts Neues sein, oder?

Die Kameraführung bei Sonic ist so ziemlich das Besch..., was ich in der Beziehung je erlebt habe. Was ja auch im Shortcut steht, allerdings nicht so krass, wie du es hier beschreibst...

Bewertet nicht mehr so hoch, die Spiele sind scheißsteuer. Also viel Erfolg und Freude im neuen Millennium! ... , but their soul still burns!

KAJI VIA E-MAIL

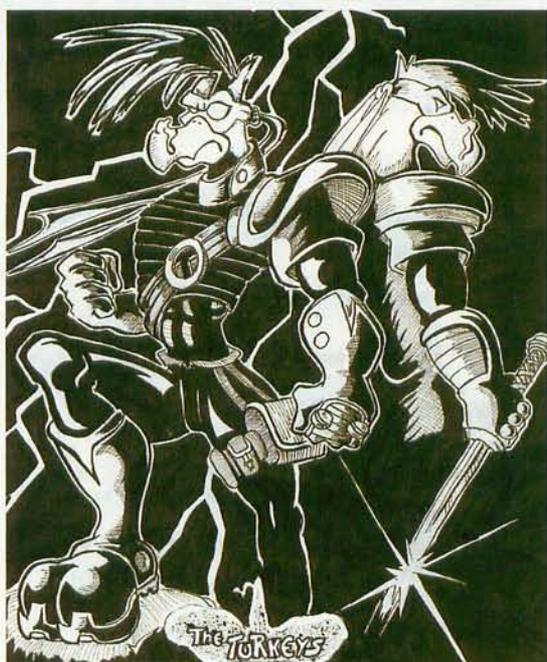
Erstmal vielen Dank für deine Kritik – wir werden sie uns zu Herzen nehmen. Mit deiner zuletzt aufgeführten Aussage sprichst du einen Punkt an, der wieder einmal bestätigt, wie sehr der Spielspaß von den eigenen Vorlieben abhängig ist. Klar beleuchten wir alle relevanten Details möglichst objektiv, doch wie gesagt – eure Präferenzen zählen.



Forumthema des Monats

■ Warum sollen immer nur wir uns etwas ausdenken? Jetzt ist mal eure Kreativität gefragt! Diesen Monat interessiert uns am meisten, ob ihr auch weiterhin unsere Visagen in diversen Specials (so wie in *Shemmu* oder *Beatmania*) oder Fotostories sehen wollt. Wenn ja, dann schreibt uns, was euch dazu einfällt. Von nun an wollen wir monatlich von euch mit Scripts zu neuen Abenteuern der VG-Gang überhäuft werden. Die besten Ideen werden natürlich prompt verwirklicht und abgedruckt. Also, ran an den Schreiber oder die Tastatur und sendet uns eure genialen geistigen Ergüsse.

Gallery



■ Seit langer Zeit erreichen uns immer wieder Leserbriefe, in denen die Wiedereinführung des kultigen Puter-Comics gefordert wird. Leider wird's damit wohl so schnell nichts, doch als Entschädigung hier ein selbstgemaltes Puter-Bild unseres Lesers Andy Genen aus Luxemburg. Vielen Dank Andy – auch auf dich wartet eine Überraschung aus unserem VG Ü-Ei.

Boah – ist der lang, Mann!

Hi VG,
also, neues Layout, neue Leute und neue Konsolen = neues Millennium? Nun, ich bin seit der allerersten VG dabei (da haben einige von euch noch die Schulbank gedrückt – wie ich damals auch) und habe so manche Veränderung mitmachen müssen. Viele gute Leute sind gekommen und gegangen und viele Ideen wurden verwirklicht und wieder verworfen. Nun habt ihr es also mal wieder versucht... und damit der VG zu alter Stärke verholfen. Die Schreibe ist endlich wieder erfrischend jung, das Team motiviert, die Bildqualität hervorragend (sozusagen die 128-Bit-Konsole unter den Zeitschriften), die Aufmachung und Strukturierung des Heftes durchdacht und finally... das Layout – tja, ich habe schon so viele Ankündigungen über Layoutänderungen gelesen und wurde so oft enttäuscht.
Endlich hält mal eine Zeitschrift, was versprochen wurde. Ich bin wirklich schwer beeindruckt. Dieser weiße Look, gepaart mit hochwertigem Druck macht echt was her. Dieses Nachgejammere vieler Leser, dass früher alles besser war, kann ich nicht mehr hören. Haben die überhaupt mal eine alte VG gelesen? Natürlich wäre es cool, Tet wieder bei euch zu sehen, aber die Crew, die dieses Heft gemacht hat, kann nur gut sein. Wenn ihr in den nächsten Monaten beweist, dass ihr wirklich unabhängig von Sony, Nintendo, Sega

oder o8/15-Meinung seid, dann wäre die VG wieder die Nr. 1, die sie mal war. Ich hoffe, dass Multiformat-Magazine wieder mehr in Mode kommen. Dieses „ich habe eine PS, der Rest ist Mist“-Denken, das zu Single-Format-Zeitschriften führt, birgt viele Gefahren. Ich will über alle Systeme informiert werden – sei es der GB(C) oder das Neo Geo. Spielt, was gefällt, macht die schlechten Spiele nieder, auch wenn FF draufsteht. Deckt auf, welchen Schmu die Firmen immer wieder machen, damit der Begriff investigativer Journalismus wieder eine Bedeutung bekommt, und traut euch, anders als die anderen zu sein. Der Grundstein ist gelegt. Ihr seid auf dem besten Weg, alles richtig zu machen. Vielen Dank für die beste Ausgabe seit Jahren.
Zum ersten Mal seit mehreren Jahren habe ich ein Videospiele-Mag von vorne bis hinten jeden Buchstaben gelesen, mir jede Bildunterschrift angeguckt und mit Freude über SPIELE KAUFEN nachgedacht. Ach ja, es macht wieder Spaß, Konsolero zu sein. Alle Meckerpötte sollen Dark Castle spielen. Und wer nicht weiß, was das ist, ist bei euch gut aufgehoben, da er über alle Systeme lesen wird.
Frohe X-mas und einen guten Rutsch.
ALEXANDER LEHMANN VIA E-MAIL

Dem ist wohl nix hinzuzufügen...

Euer ToX

Scene Chat

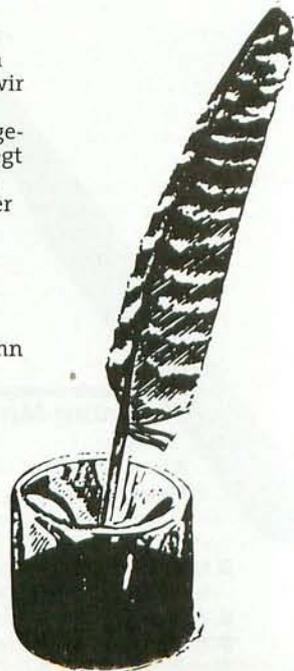


Ja, wir haben Import-Tests. Na und? Haben wir ja schon lange. Ist doch nichts Außergewöhnliches, oder? Nun, vielleicht doch. Denn während dieser Ausgabe erfuhren wir von zwei Einzelhändlern, dass Import-Verkauf in Deutschland nun endgültig der Vergangenheit angehören soll. Oder etwa doch nicht? Vor der Polemik und dem entsetzten Aufschrei hat jedoch der Gott der Schreiberlinge die Recherche gesetzt. Fakt ist, dass diese beiden Ladengeschäfte staatsanwaltlichen und polizeilichen Besuch bekamen. Und ihr werdet es nicht glauben – der Besuch kam NICHT zum Kaffeeklatsch! Vielmehr sackte er Import-Spiele ein – beschlagnahmt. Um es

Import-Stop?

nochmal deutlich herauszustellen: Es handelte sich bei der Beschlagnahme nicht um illegale Raubkopien, mit denen etwa unter dem Ladentisch gedealt wurde! Nein, Original-Software aus Japan und den USA war das Ziel der Staatsgewalt. Also Importe halt. Okay, nachdem wir davon erfuhren, war unsere erste Reaktion ein klares "WIE BITTE?". Man gibt es als Ach-so-professioneller-Redakteur ja doch nur ungern zu, aber wir waren erstmal sauer. Auf die Staatsgewalt, auf die bösen Hersteller und auf die Welt im Allgemeinen. Und natürlich waren wir stark an den Einzelheiten interessiert. Wer schickt einem braven Einzelhändler die Staatsanwaltschaft ins Haus und vor allem: Warum zum Teufel? An den berüchtigten Watergate-Skandal erinnert, schwillt die Journalistenbrust und ein Gerechtigkeits-Gefühl ohne gleichen macht sich beim Otto-Normal-Spieler bemerkbar. Sollte sich da eine Story anbahnen, die sich gegen die "böse Industrie" richtet? Oder etwa gegen die BPs? Oder gegen die verständnislosen Jugendschützer? Oder hat Fox Mulder doch recht, und die Außerirdischen sind mitten unter uns? Okay, natürlich

sind wir wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgekommen. Nach dem anfänglichen Tumult haben wir die ritterliche Empörung beiseite geschoben und uns den Fakten zugewandt. "Wer nur eine Seite hört, liegt meistens falsch!", dachten wir uns und erkundigten uns bei eben jener anderen Seite. Ein Brief an die Geschäftsleitungen der deutschen Spieleindustrie war schnell geschrieben. Darin baten wir die Hersteller, ihre Sichtweise der Import-Situation zu schildern – denn wer vorschnell urteilt, kann unmöglich alle Seiten einer Medaille betrachten. Die ersten Antworten kamen schnell. Doch auch hier wollen wir nicht voreilig berichten, denn schon die ersten Antworten haben uns gezeigt, dass mit Schwarz-Weiß-Berichterstattung keinem geholfen ist. In der nächsten Ausgabe werden wir euch mehr berichten – möglichst umfassend und neutral. Dazu wird es ein eigenes Special geben, in dem wir die gesamte Problematik genau behandeln. Polemik hilft keinem – weder dem Spieler, noch dem Spiele-Hersteller. Stay tuned!



Konsolen-Miss-Wahl

Harte Spieler brauchen Auflockerung – deshalb hier eine Gallery der hübschesten Game Babes für euch!

Was wären Beat'em-Ups ohne die Kämpfer-Ladies, ein *Ridge Racer* ohne Nummerngirl, ein *Tomb Raider* ohne Lara? Richtig: Nur die Hälfte wert! Deshalb widmen wir diese Seiten den heißesten Chicks der Konsolenwelt. Fortsetzung folgt, wenn ihr mehr davon wollt! Wer ist denn eure persönliche Favoritin? Blue Mary, Reiko? Seung Mina? Oder aber keine der hier aufgeführten Ladies wie Nina Williams aus *Tekken*? Schreibt uns!



Seung Mina

- **Alter:** 19
- **Herkunft:** Korea
- **Eigenschaften:** Jüngste Teilnehmerin am *Soul-Edge*-Turnier – enorme Reichweite mit ihrer Lanze.
- **Star in:** *Soul Edge* (Arcade, PS)
Soul Calibur (Arcade, DC)
- **VG-Sexy-Faktor:** 70 %
- **Motto:** Jung und unerfahren, aber bereits enorm wendig und talentiert: Was kostet die Welt? Schreckt mit ihrer Lanzenkunst auch nicht vor den bulligsten männlichen Henkern zurück. Scheint ein Alien zu sein, denn sie blutet auch bei den stärksten Treffern nicht.



Regina

- **Alter:** 25
- **Herkunft:** USA
- **Eigenschaften:** Nervenstarke Amazone und Söldnerin – bisweilen etwas tollpatschig im Auftreten und auf die Hilfe ihrer Team-Mitglieder Rick und Gail angewiesen.
- **Star in:** *Dino Crisis* (PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 65 %
- **Motto:** Egal wie viele Dinos es sind – ihrem Raketenwerfer entkommt keiner! Notfalls wird er auch mit der Handgun vollgepumpt. Wenn sie nach L.A. zurückkommt, sollten die Universal Studios ihre "Jurassic Park – The Ride"-Attraktion gut sichern!



Ivy (Isabella Valentine)

- **Alter:** 28
- **Herkunft:** England
- **Eigenschaften:** Ein Traum von einem Beat'em-Up-Star – raubt den Gegnern und Spielern allein mit ihrem Outfit schon den Atem und erledigt sie dann mit ihren tückischen Schlangenschwert.
- **Star in:** *Soul Calibur* (Arcade, DC)
- **VG-Sexy-Faktor:** 95 %
- **Motto:** Männer sind Abschaum und müssen gequält werden! Richtete das erste Sado-Maso-Studio im Mittelalter ein und ging Pleite – damals gab's das schließlich überall umsonst auf der Straße!



Ms. Pac Man

- **Alter:** unbekannt
- **Herkunft:** Japan
- **Eigenschaften:** Ist sehr gefräßig und hat Angst vor Geistern (na ja, nicht immer!). Alle Pac-Männer stehen Schlange bei ihr!
- **Star in:** *Ms Pac Man* (Arcade, GBC, Lynx, MD, PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 80 % (hehe)
- **Motto:** Langsam gehen die Pillen zu Neige. Strebt deshalb nach Ende ihrer Arcade-Karriere eine Stellung in der Pharama-Industrie als Versuchskaninchen an.

Mai Shiranui

- **Alter:** 27
- **Herkunft:** Japan
- **Eigenschaften:** Bouncy, bouncy, bouncy! Die einzige, die es mit den Helium-Silikon-Monstern aus *Dead or Alive* aufnehmen kann. Eng mit Andy und Terry Bogard befreundet.
- **Star in:** *Fatal Fury 2* (NG, MD, PC-Engine, GB, SNES)
Fatal Fury Special (NG, MCD, SNES, GG)
Fatal Fury 3 (NG, SAT)
Real Bout Fatal Fury (NG, PS, SAT)
Real Bout Fatal Fury Special (NG, SAT)
Real Bout 2 (NG)
Fatal Fury Wild Ambition (Nyper NG 64, PS)
Real Bout Special Dominated Mind (PS)
King of Fighters '94 (NG)
King of Fighters '95 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '96 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '97 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '98 (NG, DC)
King of Fighters '99 (NG)
- **VG-Sexy-Faktor:** 95 %
- **Motto:** Ist seit Jahren der Meinung, die Nr. 1 in Japan zu sein. Zumindest in Sachen Grazie und Schönheit auf jeden Fall – in Sachen Beat'em-Up-Talent wohl nicht ganz. Erhellt trotzdem jedes *Fatal Fury* und *KoF* mit ihrem Star-Glanz.





Tina

■ **Alter:** Verschweigt sie (tsts, Frauen!)
 ■ **Herkunft:** USA
 ■ **Eigenschaften:** Unbarmherzige Wrestling-Technik, verschlägt den Männern die Sprache – vor allem wenn sie im Schwitzkasten ihrer Beinschere sind!

■ **Star in:** *Dead or Alive* (Arcade, SAT, PS)
Dead or Alive 2 (Arcade, DC)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 90 %
 ■ **Motto:** War schon seit frühester Kindheit ein Fan von Helium-Luftballons. Trägt seitdem stets welche mit sich herum – seit einigen Jahren sogar ganz ohne Schnur!

Chizuru Kagura

■ **Alter:** 25
 ■ **Herkunft:** Japan
 ■ **Eigenschaften:** Ist von der bösen Seite als Boßgegner in der nächsten Folge zu den Guten gewechselt. Zermürbt euch mit ihren Ghost-Attacken, ohne dass ihr die Chance habt, an sie heranzukommen.
 ■ **Star in:** *King of Fighters '96* (NG, PS, SAT)
King of Fighters '97 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '98 (NG, DC)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 70 %
 ■ **Motto:** Ist eine echte Lady und gibt sich im Spiel auch so. Trägt nur Designer-Klamotten und macht sich nicht die Hände mit durchschnittlichen Gegnern schmutzig. Außerdem überzeugte Feministin – kämpft nur in Mädels-Teams.



Blue Mary

■ **Alter:** 24
 ■ **Herkunft:** USA
 ■ **Eigenschaften:** Harley-fahrender Teeny-Bounty-Hunter mit Hund, der sich aber nicht in die Duelle einmischt. Move-technisch zwar etwas schwach auf der Brust, aber ihr sexy Top ist stark!
 ■ **Star in:** *Fatal Fury 3* (NG, SAT)
Real Bout Fatal Fury (NG, PS, SAT)
Real Bout Fatal Fury Special (NG, SAT)
Real Bout 2 (NG)
Real Bout Special Dominated Mind (PS)
King of Fighters '95 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '96 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '97 (NG, PS, SAT)
King of Fighters '98 (NG, DC)
King of Fighters '99 (NG)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 80 %
 ■ **Motto:** Hängt bald die Kämpfer-Karriere an den Nagel, da sie ohnehin dauernd vermöbelt wird. Wird wohl Sängerin (Kostprobe exklusiv im SAT-*Real Bout Special*-Abspann "Blue Marys Blues")



Rouge

■ **Alter:** Ca. Mitte 20
 ■ **Herkunft:** Arabien
 ■ **Eigenschaften:** Ist Feuer und Flamme für ihre Gegner – mit den drei gesammelten Power Stones haben die nichts mehr zu lachen: Mit einer Feuergöttin spaßt man schließlich nicht!
 ■ **Star in:** *Power Stone* (Arcade, DC)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 75 %
 ■ **Motto:** Überlegt sich nach ihrem Auftritt in *Power Stone 2* als olympische Fackel die Spiele in Sydney zu promoten.



Taki

■ **Alter:** 25
 ■ **Herkunft:** Japan
 ■ **Eigenschaften:** Zeigt mit Abstand die schönste Kata in *Soul Calibur* – schreckt als Ninja im hautengen Kostüm auch vor Meuchelmord-Attacken von hinten mit ihren zwei Dolchen nicht zurück. Extrem gefährlich und agil!
 ■ **Star in:** *Soul Edge (Blade)* (Arcade, PS)
Soul Calibur (Arcade, DC)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 85 %
 ■ **Motto:** Wer sich ihr in den Weg stellt, kann seine weitere Karriere in der Gastronomie planen – als Schaschlik! Beschäftigt sich in der Freizeit meistens mit Siegerposen.

Hannah Tsu-Vachel

■ **Alter:** 27
 ■ **Herkunft:** China/Frankreich
 ■ **Eigenschaften:** Söldnerin mit dicken Ballermännern, die zu dritt im Team arbeitet. Zudem nicht prude – zeigt bei einer Duschszene bereits im ersten Spiel alles: Zu sehen ab März in ihrem ersten Auftritt!
 ■ **Star in:** *Fear Factor* (PS)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 85 %
 ■ **Motto:** Wer ist Lara Croft? Gebt ihr die englische Archäologen-Lady und sie wird von ihr zum Frühstück ver-speist.



Vice und Mature

■ **Alter:** 28 bzw. 29
 ■ **Herkunft:** Japan (wahrscheinlich)
 ■ **Eigenschaften:** Eigentlich Sekretärinnen vom Boss Rugal, kämpfen aber meist an der Seite von "Mr. Bondage" Iori Yagami. Haben allerdings Martial-Arts-technisch nix drauf.
 ■ **Star in:** *King of Fighters '96* (NG, PS, SAT)
King of Fighters '98 (NG, DC)
 ■ **VG-Sexy-Faktor:** 80 %
 ■ **Motto:** Mature ist die japanische Marilyn Monroe und zickt deshalb bei jedem Turnier ganz schön rum – wurde deshalb wohl auch nur zweimal eingeladen. Vice sollte mal zum Psychiater gehen – so eine selten dumme Pre-Fight-Animation haben wir selten gesehen.





Name: Reiko Nagase

- **Alter:** 22
- **Herkunft:** Japan
- **Eigenschaften:** Racing Girl und Model für Real Racing Roots '99. Ihr Gesicht stammt Gerüchten zufolge von einem der männlichen Namco-Programmierer, was das Sexy-Rating sofort in den Keller rutschen ließ.
- **Star in:** *Ridge Racer Type 4*
- **VG-Sexy-Faktor:** 15 %
- **Motto:** Liebt die Gefahr: Wer sonst würde sich als solch hübsche Maid von Anhaltern mitnehmen lassen und das auch noch auf der Rennstrecke? Karriereknick: Durfte zwar die PS2 promoten, wird in *Ridge Racer 5* aber durch ein ver-ruchteres Racing Girl ausgetauscht.

Chun Li

- **Alter:** 27 (*Super SF 2 Turbo*)
- **Herkunft:** China
- **Eigenschaften:** Erste berühmte Fighter-Lady, die den Kerlen das Fürchten lehrte – heute eine Legende.
- **Star in:** *Street Fighter 2* (Arcade, SNES, PC-Engine)
Street Fighter 2 Champion Edition (Arcade, MD)
Street Fighter 2 Turbo (Arcade, SNES)
Super Street Fighter 2 (Arcade, SNES, MD)
Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade, 3DO)
Street Fighter Alpha (Zero) (Arcade, PS, SAT, SNES, GB)
Street Fighter Alpha 2 (Arcade, PS, SAT, SNES)
Street Fighter Alpha 3 (Arcade, PS, SAT, DC)
Street Fighter EX + Alpha (Arcade, PS)
Street Fighter The Movie (Arcade, PS, SAT)
Street Fighter EX 2 (Arcade, PS)
Street Fighter 3: 3rd Strike (Arcade)
X-Men vs Streetfighter (Arcade, PS, SAT)
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Arcade, PS, SAT)
Marvel vs. Capcom (Arcade, DC, PS)
Pocket Fighter (PS)
Street Fighter Collection (PS)
Street Fighter Collection 2 (PS)
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 60 %
- **Motto:** Unangefochtene *Street-Fighter*-Königin und Superstar der *Shadow-Combos*.



Lara Croft

- **Alter:**
- **Herkunft:** England
- **Eigenschaften:** Ihr kennt sie alle: Schießwütig, ständig in modrigen Grabmälern unterwegs und ein echtes Turner-Talent. Zweifellos der größte Star der derzeitigen Videospieldwelt.
- **Star in:** *Tomb Raider* (PS, SAT, GB)
Tomb Raider 2 (PS)
Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft (PS)
Tomb Raider 4 – The Last Revelation (PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 95 %
- **Motto:** Bring'em On! Fürchtet sich vor nichts und niemandem, es sei denn dem Haltbarkeitsdatum von Silikon.

Cammy White

- **Alter:** 19 (*Super SF 2 Turbo*)
- **Herkunft:** England
- **Eigenschaften:** Geheimagentin im hochgeschnittenen Body und langen Zöpfen. Sieht nicht gefährlich aus – ist sie aber!
- **Star in:** *Super Street Fighter 2* (Arcade, SNES, MD)
Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade, 3DO)
X-Men vs Street Fighter (Arcade, PS, SAT)
Marvel Super Heroes vs Street Fighter (Arcade, PS, SAT)
Street Fighter Alpha 3 (Arcade, PS, SAT, DC)
- **VG-Sexy-Faktor:** 70 %
- **Motto:** Bison (Vega) muss dran glauben – schließlich hat er sie missbraucht und einer Gehirnwäsche unterzogen!



Ayane

- **Alter:** Mitte 20
- **Herkunft:** Unbekannt
- **Eigenschaften:** Wer hat die grösste Oberweite im Fighting-Land? Ayana wäre sicher auf den vordersten Plätzen mit dabei. Martial Arts? Stimmt, da war doch noch was – hätten wir glatt vergessen...
- **Star in:** *Dead or Alive* (Arcade, DC, SAT)
Dead or Alive 2 (Arcade, DC)
- **VG-Sexy-Faktor:** 85 %
- **Motto:** Gaaanz schwer zu schlagen – ihre Airbags fangen alles ab, hehe!

Valkyrie

- **Alter:** Zeitlos
- **Herkunft:** Unbekannt
- **Eigenschaften:** Tritt stets im Team zu viert auf und metzelt bevorzugt Monster-Generatoren nieder.
- **Star in:** *Gauntlet* (Arcade, NES),
Gauntlet 4 (MD)
Gauntlet Legends (Arcade, N64, DC, PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 80 %
- **Motto:** Zeitloser Kult-Star dank zeitlosem Kult-Spiel. Lässt das Flair des Mittelalters wieder aufleben.





Aya Brea

- **Alter:** 25
- **Herkunft:** USA
- **Eigenschaften:** Polizistin des New York Police Departments. Durch die Kraft der ihr innewohnenden Mitochondria nimmt sie es mit jedem Gangster (Monster) auf.
- **Star in:** *Parasite Eve I (PS)*
Parasite Eve II (PS)
- **VG-Sexy-Faktor:** 90 %
- **Motto:** Von Aya hätten wir gerne einen Strafzettel ("Ja, bestraf mich! Ich war ein böser, böser Junge!"). Wäre zumindest eine ideale Gelegenheit, diese Zuckerschnecke mal anzusprechen. Die wohl süßeste Maus des (japanischen) Rollenspiel-Universums macht vor allem im sexy Abendkleid eine tolle Figur.



Claire Redfield

- **Alter:** unbekannt
- **Herkunft:** USA
- **Eigenschaften:** Als jüngere Schwester von Chris Redfield, dem Star des ersten Resident Evil Teiles nimmt auch sie es furchtlos mit einer Übermacht an verfaulten Mutanten (keine Chefredakteure-Zombies!) auf.
- **Star in:** dem Spiel, das wir an dieser Stelle nicht namentlich nennen dürfen..
- **VG-Sexy-Faktor:** 75 %
- **Motto:** Wer solche Strapazen auf sich nimmt, und sich mit Horden von Zombies, schleimigen Lickern und gewaltigen Tyrants balgt, um seinen Bruder zu retten, muss doch einfach liebenswert sein, oder? Nun ja, Geschwisterliebe kann wohl auch zu weit gehen... Zumindest liefert uns dies den Auftakt zu einem hervorragenden Spiel.



Ada Wong

- **Alter:** unbekannt
- **Herkunft:** Taiwan
- **Eigenschaften:** Hat ähnliche Ambitionen wie Claire, nur sucht sie ihren verschollenen gebrauchten Ehemann John Wong, einem Wissenschaftler der Umbrella-Corporation. Leider stellt sich nur allzu bald heraus, dass dieser schon lange den Weg des Vergänglichen gegangen ist.
- **Star in:** dem gleichen Spiel wie Claire.
- **VG-Sexy-Faktor:** 65 %
- **Motto:** Wer auf introvertierte Mädels steht, die gerne die Hosen anhaben, ist bei Ada genau richtig.



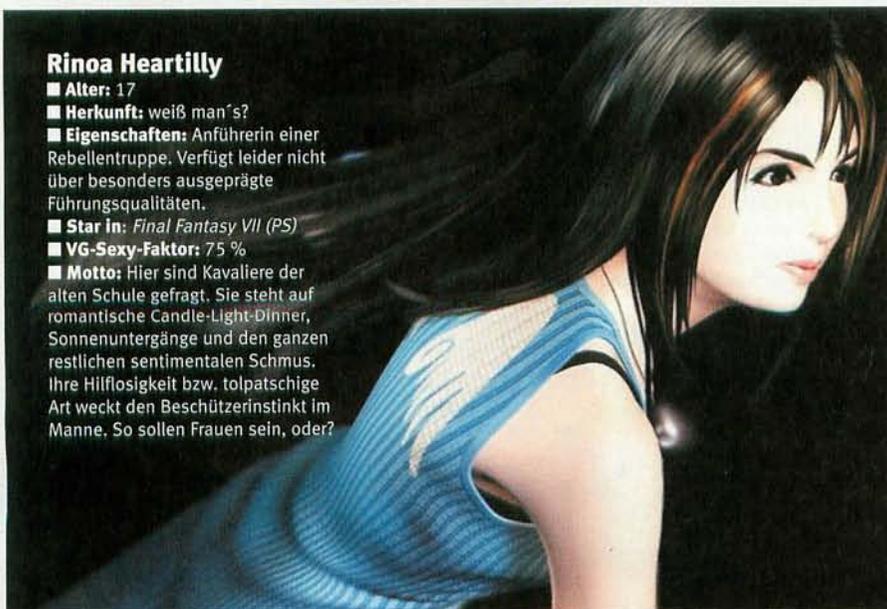
Ai Fukami

- **Alter:** 20
- **Herkunft:** Japan
- **Eigenschaften:** Das neue Ridge-Racer-Girl wird im fünften Teil der Serie ihr Debüt feiern.
- **Star in:** *Ridge Racer 5 (PS2)*
- **VG-Sexy-Faktor:** 90%
- **Motto:** Mit den Traummaßen 88-58-86 cm bei einer Größe von 168 cm und 49 kg läuft uns schon das Wässerchen im Munde zusammen. Stellt sich aber noch irgendwann heraus, dass sie ein ähnliches Vorbild wie Reiko Nagase hat, kann sich unser VG-Sexy-Faktor sehr schnell nach unten ändern.



Sniper Wolf

- **Alter:** top secret
- **Herkunft:** Kurdistan
- **Eigenschaften:** Gefühllose Auftrags-Killerin, die mit ihren Opfern wie eine Katze spielt, bevor sie sie tötet. MIAUUU!
- **Star in:** *Metal Gear Solid (PS)* (mehr kommt wohl auch nicht mehr)
- **VG-Sexy-Faktor:** 90 %
- **Motto:** Besitzt hypnotische Kräfte in Bezug auf Männer: Hat unseren armen ToX derart verwirrt, dass er beim Schreiben dieses Textes nur noch wirres Zeug von sich gab. Wurde deshalb kurzerhand in den verdienten Weihnachtsurlaub geschickt und träumt seitdem von *Metal Gear Solid 2*.



Rinoa Heartilly

- **Alter:** 17
- **Herkunft:** weiß man's?
- **Eigenschaften:** Anführerin einer Rebellenarmee. Verfügt leider nicht über besonders ausgeprägte Führungsqualitäten.
- **Star in:** *Final Fantasy VII (PS)*
- **VG-Sexy-Faktor:** 75 %
- **Motto:** Hier sind Kavaliere der alten Schule gefragt. Sie steht auf romantische Candle-Light-Dinner, Sonnenuntergänge und den ganzen restlichen sentimental Schmus. Ihre Hilflosigkeit bzw. tolpatschige Art weckt den Beschützerinstinkt im Manne. So sollen Frauen sein, oder?



▲ Die neuen End-of-Fight-Artworks sind ein echter Augenschmaus – hier verliert Elena.



▲ Beachtet die geniale Animation Kens...



▲ ... bei seinem Feuerball (Jacke und Haare).



▲ Der Russe Necro erinnert an Dhalsim.



▲ 5-Hit-Super-Art-Finish in Ägypten – Yeah!



Street Fighter 3 W Impact

Street Fighter 4 ever! Das DC avanciert zur neuen Traumkonsole für Beat'em-Upper.

Shortcut

- hypergeniale Animationen
- null Ladezeiten
- freakige Newcomer-Fighter
- keine Zusatz-Spielmodi
- vergleichsweise wenig Charaktere
- die gleiche lahme Capcom-Präsentation wie in jedem SF

Mit diesem neuen DC-Fighter der unendlichen Serie hat sich Capcom ja mächtig Zeit gelassen – etwa genauso viel wie Sega mit *Virtua Fighter 3*. Schließlich hat *Street Fighter 3: New Generation* schon drei Arcade-Jahre und mittlerweile zwei Nachfolger auf dem Buckel. Einen davon – *SF3 2nd Impact* findet ihr auch auf dieser Mini-Compilation. Für den neuesten und natürlich besten – *Street Fighter 3: 3rd Strike* – muss in nicht allzu ferner Zukunft nochmal extra gelöhnt werden – typische Capcom-Politik.

Nun gut, immerhin haftet diesem Ableger der sich ausufernd fortsetzenden *Street-Fighter*-Serie der Nimbus an, die besten 2D-Animationen überhaupt zu haben. Nach dem Einlegen der GD-Rom folgt aber zuerst eine Riesen-Enttäuschung. Egal, welchen der beiden *SF3*-Teile ihr anwählt – es werden lediglich Arcade und Training (und natürlich Versus) als Spielmodi angeboten. In diesem Punkt ist das in dieser Ausgabe als PAL-Version getestete *Street Fighter Alpha 3* mit über zehn (!) genialen Zusatz-Spielmodi wie Dramatic Battle, World Tour Mode, Final Battle & Co. haushoch überlegen. Auch in puncto Charakter-Quantität sieht's nicht so rosig aus. Zehn Fighter plus drei zusätzliche in *2nd Impact* und ein Boss verblasen auf dem Papier gegenüber 33 Alpha-Haudegen auch. Immerhin melden sich zahlreiche Neuzugänge zu Wort: Von der alten *Street Fighter*-Riege (d.h. aus dem Klassiker (*Super*) *SF 2*) haben nur noch das dynamische Duo Ryu/Ken mit ihren All-Time-Classic-Moves Feuerball, Hurricane Kick und Dragon Uppercut Lust



▲ Wahnsinnig schön: Die Kyoto-Stage in Japan, der Heimat von Ibuki.

auf eine neue Schlägerei. Herausgefordert werden sie von freakigen Jungs und Mädels u.a. aus Kenia, Brasilien, Hong Kong, Ägypten, Deutschland, Russland und den USA (siehe Kasten). Der crazy Schlangemensch und Freizeit-Opern-Fan Necro aus Moskau erinnert mit seinen Gummigelenken vehement an den In-House-Star Dhalsim. Bei sexy Elena aus Nairobi haben die Designer wohl schlecht recherchiert, denn ihr Kampfstil ist eindeutig Capoeira und der stammt aus Brasilien – wenn schon Klischees wie im restlichen Spiel, dann bitte auch hier. Vom Zuckerhut bzw. Sao Paulo stammt Sean, ein 1:1-Ryu-



▲ "You must defeat my Dragon Punch to stand a Chance!" Wie wahr, wie wahr...

Klone, und nicht weit entfernt im Amazonas-Dschungel springt euch mit Oro eine widerliche Kreuzung aus Mensch, Pflanze und Reptil aus seinem Kokon an – irgendwelche Parallelen zu Blanka? Dazu kommen noch mit Yun und Yang zwei Hong-Kong-Martial-Arts-Stars, ein englischer Boxer namens Dudley (Balrog-Kopie), die ägyptische Kreuzung zwischen Gottheit und Mensch Urien und der fette, deutsche Hugo, ein US-Wrestler (Alex) und die japanische Ninja-Lady Ibuki. Bevor es ans Eingemachte geht, solltet ihr euch noch mit den Eigenheiten des Super-Special-Move-Handlings befassen. Vor dem Match



▲ Sean aus Brasilien kopiert Ryus Moves.



▲ Sexy Elena kämpft mit Capoeira-Stil.

“SF 3 W Impact liegt zusammen mit dem 3D-Fighter Star Gladiator 2 auf einer Qualitätsstufe – etwa einen Tick unter SF Alpha 3 – eigentlich sind für Fighting-Freaks aber alle drei Titel ein Muss.“

wählt ihr drei Super-Shadow-Moves aus, die dann maßgeblich die Fight-Taktik mitbestimmen. Manche davon könnt ihr in drei Balken sammeln, die dafür einzeln kürzer ausfallen als der Super-Balken eines anderen Moves. Dieser ist dafür weitaus mächtiger – überlegt also gut! Eine Gameplay-Verbesserung in diesem Zusammenhang hat uns gut gefallen. Bisher hat man in der Alpha-Serie z.B. drei volle Power-Balken gesammelt und diese mit einem misslungenen Super-Special-Move komplett verpulvert – hier kostet euch jeder derartige Versuch maximal einen Balken. Einem satten Super-Art-Finisher steht also nichts mehr im Wege! Lasst uns nun die Fights etwas näher analysieren: Dadurch, dass die Kämpfer ausdauernder mit dickeren Muskeln designt wurden als in anderen SF-Teilen, kommen auch die phänomenalen Animationen besser zum Tragen als z.B. in SF Alpha 3. Wenn es dem deutschen Hünen Hugo die Augen beim Elektro-Move von Necro rausdrückt, wenn sich bei Ryu beim Feuerball der Karate-Gi aufbläht oder das Urwald-Babe Elena ihre grazilen Hüften schwingt, ist der 2D-Fan voll in seinem Element – und das bei absolut null Ladezeiten! Sobald ein Duell und der dazugehörige kultige Finisher-Screen mit dem total verbeulten Verlierer abgehakt ist, kommt ohne Umschweife sofort der nächste Herausforderer – wir lieben Dreamcast! Über die Spielbarkeit an sich brauchen wir uns nicht auslassen – wer Super Street Fighter 2 vor 5 Jahren auf dem Super NES gezeckt hat, der hat auch (fast) alle Finessen von SF3 W Impact sofort intus.



▲ Beendet ihr einen Fight per Super Art, gibt's die klassische SF-Explosion.



▲ Bei Super-Special-Moves wird nach wie vor der Hintergrund ausgeblendet.



▲ Leider hat sich Capcom in puncto Spielmodi nicht dieselbe Mühe wie in Alpha 3 gemacht.

euch Street Fighter Alpha 3 zu. SF 3 W Impact liegt zusammen mit dem 3D-Fighter Star Gladiator 2 auf einer Qualitätsstufe etwa einen Tick darunter – eigentlich sind für Fighting-Freaks alle drei Titel ein Muss. Ein wenig mehr in allen Bereichen hätte es aber bei W Impact schon sein dürfen. Warten wir also auf SF 3: Third Strike, bei dem u.a. auch Chun Li und genug Neuzugänge dazukommen, so dass ihr vor jedem Fight zwischen zwei Gegnern wählen und so verhasste Charaktere geschickt umgehen könnt. **RK**



▲ Die Wahl des Super Specials vor Kampfbeginn ist mehr denn je entscheidend.



▲ Da wurde Yun aber kräftig von Sean aus Brasilien vermöbelt und verbeult!



▲ Jetzt kann Ninja-Lady Ibuki nur hoffen, dass sie rechtzeitig geblockt hat!



▲ Kultig: Necro elektrisiert den deutschen Hugo hoch über dem Flussdelta von Nairobi.

Schon bemerkenswert, dass sich das Move-Arsenal von Ryu und Ken über die Jahre hinweg absolut null geändert hat. Überhaupt war Capcom mehr als faul bei diesem Arcade-Port – vor allem die üble Präsentation stößt uns sauer auf, und Beat'em-Up-Innovationen sucht ihr hier völlig vergebens. Verdammst, es kann doch nicht sein, dass dem DC-Zocker die gleichen lieblosen Standbilder als Intro und Abspann vorgesetzt werden wie beim Automaten. Hallo Capcom – schon mal was von Render-Eye-Candy zur Einstimmung gehört? Bei Resident Evil funktioniert's doch schließlich auch. Zurück zum Spiel: Macht euch diesmal auf einen saftigen Bossgegner gefasst. Die griechische Gottheit Gill verblüfft durch seine zwei völlig unterschiedlichen Körperhälften aus Feuer und Eis mit dementsprechenden Moves. Vor allem, wenn er sich mit einer Superpille nach bereits verlorenem Fight wiederbelebt, werdet ihr erstmal entsetzt das Pad fallen lassen. Nun denn: Kaufen oder nicht? Wenn ihr nur ein Street Fighter in eure DC-Sammlung aufnehmen wollt, dann legt

Wir sind drin!!!

Nein, nicht im Internet, sondern in SF 3 W Impact! Zwischen Brasilien, Kenia, New York und Moskau tummelt sich doch sage und schreibe auch München als Stage für die Straßenschläger. Und wie sich die Japaner unsere bayrische Metropole vorstellen, sprüht nur so... vor Klischees und seltsamen Einfällen. Lustige Leute in Lederhosen und Maßkrügen in der Hand vor einem "Bier"-Schild und einem Riesen-Windjammer – hmm, die Isar ist doch gar nicht so breit?! Wer genau hinschaut, kann auch Äxl und Tox schunkelnd im Hintergrund auf der Suche nach dem Oktoberfest entdecken.



▲ So stellen sich also Japaner München vor ...



▲ Einige der neuen Charaktere im Überblick. Von oben nach unten:

1. Dudley (England)
2. Elena (Kenia)
3. Hugo (Bayern)
4. Urien (Ägypten)
5. Yun (Hong Kong)

Street Fighter 3 W Impact

2D-Beat'em-Up-Compilation

3 Personen

Features



- Entwickler: Capcom
- Testversion: Import
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet: ab 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



WERTUNG IN %
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Zwischen-Sequenz-Schnipsel:



▲ Die FMVs sind atemberaubend in Szene gesetzt und rasant geschnitten.

Shortcut

- ⊕ sehr gute FMVs
- ⊕ atmosphärische Musik
- ⊖ zu verschachtelte Steuerung
- ⊖ Spiel- und Mausspeed nicht definierbar
- ⊖ unspektakuläre Grafik
- ⊖ keine Innovationen (Wegpunkte, usw.)

DUNE 2000
Echtzeit-Strategie

Features

Hersteller: Electronic Arts
 Testversion: EigenImport
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



■ Feuer und Flamme: dieses Artwork zeigt zwei Atreides Ornithopter in Aktion.

DUNE 2000

Bringt Westwood den Wüstensand erneut in Wallung?

Rar sind sie geworden, die Strategiehäppchen für den ambitionierten PS-Echtzeitstrategen. Der kleine Snack, um die hoffentlich bald endende Dürreperiode in diesem Genre zu überbrücken, heißt *DUNE 2000* (Versoftung des Bestseller-Romans von Frank Herbert) und schmeckt doch sehr nach *Command & Conquer*.

Schauplatz der Kampfhandlungen ist der Wüstenplanet Arrakis, auch Dune genannt. Drei sich feindlich gesonnene Häuser (Atreides, Harkonnen und Ordos) wetteifern um die Vorherrschaft über den Himmelskörper, welcher als einziger im gesamten Universum das Gewürz Melange hervorbringt – eine mächtige Droge, welche das Bewußtsein erweitert, und sogar die Navigation gigantischer Raumfähren durch pure Willenskraft ermöglicht. Im Gegensatz zur PC-Neuaufgabe des legendären *Dune 2* werden Gebäude und Fahrzeuge nun nicht mehr als Render-Sprites, sondern als polygonale 3D-Modelle à la "C&C auf dem N64" dargestellt. Der Missionsablauf stellt sich meist in traditioneller C&C-Manier dar: Hauptquartier "aufschlagen", Ressourcen abbauen (in diesem Fall Melange ernten), Lager ausbauen (jede Partei kann mit individuellen Bauwerken und Units aufwarten), Feind mit einer Überzahl an Einheiten überrennen. Gesteuert wird entweder per Controller (digital bzw. analog) oder einer Kombination aus Maus und Controller. Fatalerweise lässt sich die Sensitivität der 2-Button-Nager nicht regulieren – der



▲ So schnell kann's gehen: links wird emsig geerntet, rechts gönnt sich ein Sandwurm dann sein „wohl genährtes“ Mahl.



▲ Caryalls transportieren voll beladene Ernter in späteren Missionen vom Gewürzfeld direkt zur Geld-bringenden Raffinerie.



▲ Ein Trike-Rudel bereitet sich auf einen Blitzangriff einer weit entfernten Atreides-Basis vor.

Zeiger schleicht nur müde über die Mattscheibe, blitzschnelles Agieren wird zum Scroll-Debakel. Weitere, anfangs eher zweitrangige Details stoßen nach längerem Sand-Geplänkel sauer auf: Teams lassen sich auf Grund fehlender Erkennungszeichen schwer unterscheiden (die vier Symbole der Action-Buttons wären eine Möglichkeit gewesen); kleinere, hinter Gebäuden stehende Einheiten werden durch diese verdeckt – dreidimensionales Rotieren des Spielfelds (siehe *Warzone 2100*) ist nicht möglich. Weisheiten wie "it's better to save than to be sorry" (extrem frei übersetzt: Speichern ist der beste Continue) müsst ihr an den Nagel hängen – Spielstände können nur nach Abschluss einer jeden Mission angelegt werden. Unausgegoren auch die Wegfindingsroutine – statt direkten Kurs auf eine von eigenen Einheiten bewachte Raffinerie zu nehmen, umfuhr unser Ernter

stets die "Fahrzeugmauer"; dass Zeit hier bares Geld ist, scheint für die KI keine Rolle zu spielen. Warum Westwood den Titel nicht durch Echtzeit-Strategie-Standard-Features wie Einheiten-Massenproduktion und Waypoints aufgemöbelt hat, ist uns ein Rätsel. Soundaussetzer, schwache Explosionen, mager texturierte Objekte und die nicht frei wählbare Spielgeschwindigkeit trüben die ansonsten durch atmosphärische Musik und Fullscreen-FMV's ansprechende Präsentation. Neben den 30 Single-Player-Missionen könnt ihr im Practice-Modus auf jeder Map des Spiels gegen bis zu drei CPU-Adversaten ins Feld ziehen. Übers Linkkabel verbindet ihr zwei Konsolen und fordert einen menschlichen Wüstenscheich zum Duell. Macht zusammen ein mangels Benutzerfreundlichkeit mittelpträgliche RTS-Game, das wir leider nur den Freaks der Wüstensaga empfehlen können.



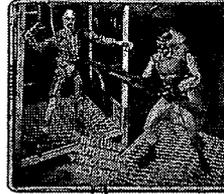
Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. & Fax 0561 - 12477
Versand Tel. 0561 - 7393801

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



TYRANT / MR.X



HUNK & ZOMBIE

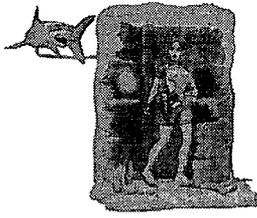


WILLIAM & SHERRY ADA WONG & IVY

je 29,90,-



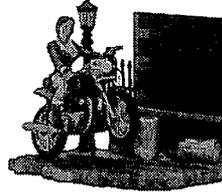
Lara Croft 39,90,-



39,90,-



39,90,-



39,90,-



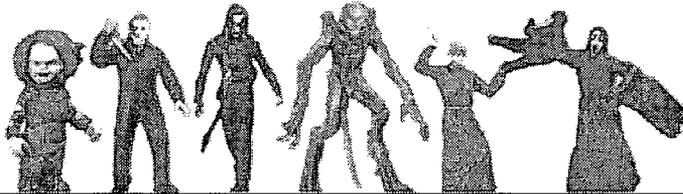
49,90,-



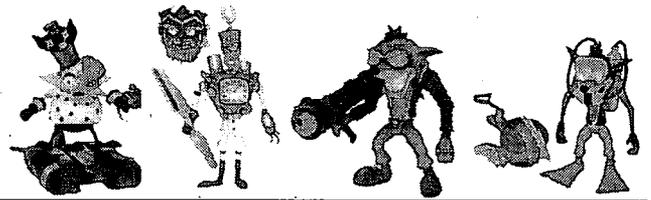
69,90,-



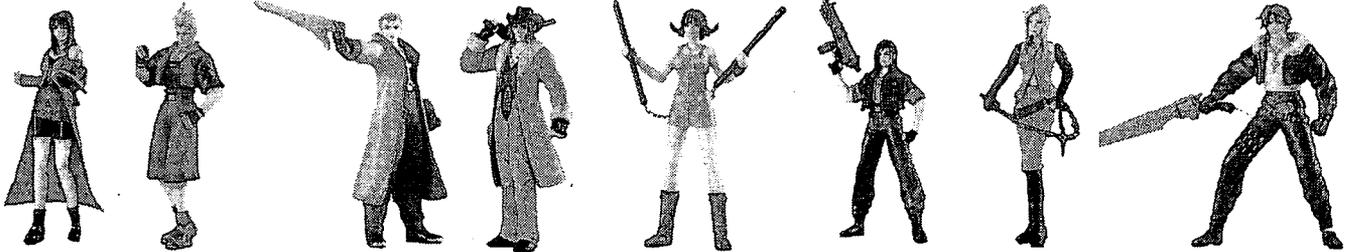
69,90,-



Movie Maniacs 2 je 39,90,-



Crash Bandicoot 2 je 34,90,-



Final Fantasy VIII Figuren 34,90,-

Spiele PSX

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

Alien Resurrection	89,90,-
Dune 2000	89,90,-
Prince Na Seem Boxing	89,90,-
Le Mans Racing	89,90,-
Resident Evil 3	99,90,-
weitere Titel ab Lager lieferbar !	



DREAMCAST

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

Händleranfragen erwünscht !

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

**Dreamcastspiele
Versandkosten frei !**



▲ Erwischt! Der rote Kreis kennzeichnet den Punkt, an dem eine Katze eine eurer Mäuse erwischt hat. Zeit für eine neue Strategie.



▲ Am unteren Bildschirmrand sind die Symbole aufgelistet, die euch in der jeweiligen Stage zur Verfügung stehen.

Chu-Chu Rocket

Tom und Jerry im Weltall?

Na lustig! Da sitzt man vor der zur Zeit stärksten Konsole der Welt und hat gerade den grafischen Overkill von *Soul Calibur* verdaut, da kommt aus Japan ein angebliches Hyper-Game, das uns vom Outlook her wieder in die Steinzeit – und noch ein paar Jahrmillionen davor – zurückwirft.

Doch halt, liebe Grafik-Fetischisten, Effekt-Freaks und Dolby-Surround-Bumm-Bumm-Sound-Junkies – was predigt euch euer lieber ToXi immer? Lasst euch nicht blenden, auf den Spielspaß kommt es an! Und der stimmt bei *Chu-Chu Rocket* perfekt. Das Spielprinzip ist hierbei wie bei so vielen Fun-Sucht-Games wie *Worms* oder *Bombberman* recht simpel: Geleitet auf einem bildschirmgroßen Spielfeld eine vorgegebene Anzahl von Mäusen (Single-Player-Modus) oder einfach nur so viele dieser Nager wie möglich (im genialen Multi-Player-Modus) in Raketen, um sie aus dem Spielfeld zu retten. Selbstverständlich ist dies leichter gesagt, als getan – sind doch diese Viecher ähnlich wie die Lemmings dumm wie Stroh. Die Biester laufen ohne eure

Hilfe stur geradeaus in ihr Verderben und ändern nur ihre Richtung, wenn sie auf ein Hindernis stoßen, indem sie einen 90°-Turn nach rechts machen. Ihr greift den putzigen Tieren insofern hilfreich unter die Tatzen, indem ihr mit einem Mauszeiger Pfeile auf dem Screen platziert, die die Mäuslein in die gewünschte Richtung umleiten. Abgrundtiefe Löcher und fiese Katzen, die sich nach demselben Schema bewegen und mit Vorliebe kleine Nager verspeisen, machen euch das Leben nicht gerade leichter. Im Einzelspieler-Modus warten knapp fünfzig vorgefertigte Stages auf euch, in denen ihr mit einer vorgegebenen Anzahl an Pfeilen alle Mäuse auf dem Screen in die Raketen schaffen müsst – für Knobel-Spaß ist also gesorgt. Die richtig schweren Geschütze fährt *Chu-Chu Rocket* aber erst in den verschiedenen Multi-Player-Modi (Team, Stage Challenge etc.) auf. Bis zu vier Mitspieler müssen hier dafür sorgen, dass möglichst viele Nager innerhalb eines Zeitlimits in die eigene Rakete kommen. Finden sich gerade nicht genug Freunde, übernimmt die



▲ Einfach nur kultig: Im Multiplayer-Mode vergehen die Stunden wie im Fluge.

CPU die restlichen Spieler. Gemeine Störaktionen, wie dem Kollegen die Maus vor der Nase wegzuschnappen oder eine Katze in die Rakete des Freundes zu leiten, werden im Sekundentakt ausgeführt und sorgen für hitzige Gefechte. Gemeine sowie hilfreiche Extras (Vertauschen der Raketen, Speed-Up, Neko Present, das den drei Mitspielern je eine Katze in die Rakete teleportiert, etc.) dürfen dabei ebensowenig fehlen wie die witzigen Kommentare einer (durchgeknallten?) japanischen Piepsstimm-Kommentatorin. Über's Internet kann man natürlich auch spielen – wenn man Japaner ist... Bei uns geht's ja noch nicht.

Für alle Konstrukteure unter euch wurde noch ein kleiner Editor eingebaut, mit dem ihr eure eigenen Screens basteln und diese auf VM speichern könnt. Wer gerne puzzlet, wer Multiplayer-Fun sucht und die schwache Präsentation in Kauf nimmt, muss zugreifen.

- Shortcut**
- einfaches Spielprinzip
 - trotzdem endlos motivierend
 - genialer Multi-Player Modus
 - schlechte Präsentation



Chu Chu Rocket

Denkspiel/Multi-Player-Fun

Features

- GP
- Hersteller: Team Sonic
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 100 Mark
- Geignet ab: 6
- Schwierigkeit: knifflig
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



▲ Mit etwas Ausprobieren stellt der Editor absolut kein Problem dar. Hier unsere VG 02/00.



▲ Im Singleplayer-Modus warten 24 Stages auf euch. Nach dem Durchspielen gibt's neue.



▲ Anfangs recht verwirrend: Erst nach mehreren Versuchen überblickt ihr das Chaos.

Die Millennium-Verlosung

Wählt das beste Game aller Zeiten!

Eure zweite Chance!

Wer letzte Ausgabe schon mitgemacht hat, seine Gewinnchancen aber noch steigern will, und seinen **Top 5 Spielen** nebenbei noch einmal einen Schub Richtung Chart-Spitze geben bzw. einen speziellen Flop weiter auf die absteigenden Äste verfrachten möchte, dem bieten wir mit unserer zweiten Mitmachkarte nun die Möglichkeit dazu. **Nutzt die Chance!** All die genialen Preise haben wir unten erneut für Euch zusammengestellt. Mitarbeiter des Future Verlags sowie der teilhabenden Firmen sind natürlich, wie der Rechtsweg, ausgeschlossen, Einsendeschluss: 09.02.2000. Und jetzt ab zum nächsten Briefkasten!

Und hier die Preise:

- **Acclaim:**
 10x Shadow Man Hologramm-Poster
 2x Shadow Man Figur
 5x Shadow Man Sonnenbrille
 5x Shadow Man (PS)
 5x South Park Mütze
 5x South Park A2 Poster
 5x South Park (N64)

- **Blaze:**
 1x Home Arcade System
 1x Blaze PlayStation Freak-Pack, bestehend aus:
 - PS-Tasche
 - zwei Memory Cards
 - Xploder FX
 - Duo Shock Plus Controller
 - SCART-Kabel
 - Avenger Pro Light Gun

- **Codemasters:**
 10x Micro Machines Turbo 64 (N64)
 3x No Fear Downhill Mountain Biking (PS)
 3x Colin McRae Rally PLATINUM (PS)
 3x TOCA 2 Touring Cars (PS)
 1x Cross Over Aggressive Cross Pack

- **comVoice promotion:**
 5x Audio-CD-Super-Paket mit Musik der Interpreten:
 - Lara Croft: Female Icon
 - Nana: I wanna fly (like an eagle)
 - Marc Almond: Tragedy EP
 - Mafia Trece: Cosa Nostra

- **Cryo:**
 5x Asterix & Obelix gegen Cäsar (PS)

- **Eidos Interactive:**
 3x Original Lara Statue
 3x Eidos-Outfits

- **Electronic Arts:**
 5x FIFA 2000 Package, bestehend aus:
 - Croc 2 Memory Card
 - EA Sports Fußball
 - EA Sports Fleecepullover
 - adidas Poloshirt
 - Fox Interactive Tasche
 - Bugaro Beetle Modell Maßstab 1:18

- **Fanatec:**
 5x Rallye Lenkrad (PS)
 5x Speedster Lenkrad (PS)
- **Gamezone:**
 1x 128-Bit-Power-Bundle, bestehend aus:
 - PAL Dreamcast Konsole
 - Visual Memory
 - einem zusätzlichen DC Original Controller
 - einem Dreamcast Game nach Wahl

- **GT Interactive:**
 5x Ruff 'n Tumble (PS)
 5x War of the Worlds (PS)
 5x Driver (PS)
 5x Abe's Exoduss (PS)

- **Hasbro Interactive:**
 1x Airbrush Worms Armageddon PlayStation
 5x Worms Armageddon Paket, bestehend aus:
 - Worms Armageddon (PS)
 - Worms Armageddon Poster
 - Worms Armageddon T-Shirt
 - Worms Armageddon Handgranate
 - Team 17 Polo-Shirt
- 5x Atari Paket, bestehend aus:
 - je 3 Atari Spielen (PS)
 - Atari T-Shirt
 - Pong Poster
 - Aufkleber und Tattoo
- 5x Action Man Paket, bestehend aus:
 - Action Man (PS)
 - Action Man Figur
 - Action Man Pin

- **Infogrames:**
 3x UEFA Striker (PS)
 3x UEFA Striker (DC)
 3x UEFA Striker T-Shirt
 3x Ronaldo V-Football (GBC)

- **InterAct:**
 3x DexDrive Package, bestehend aus:
 - DexDrive (PS)
 - Memory Card
 - InterAct T-Shirt

- **Konami:**
 1x Hybrid Heaven Promoaufsteller
 1x Metal Gear Solid Promoaufsteller
 1x Superman Promoaufsteller
 1x NBA Pro 99 (für N64, PS oder GBC)
 1x Ready 2 Rumble Boxing (für DC, N64 oder PS)

- **LEGO Media:**
 3x LEGO Racers Package, bestehend aus:
 - LEGO Racers (N64)
 - LEGO Action-Rucksack
 - LEGO Schlüsselanhänger

- **Magic News:**
 1x D2-CallYa Handy-Set
 1x SEGA Bass Fishing (DC) inkl. Angel-Controller

- **Maro:**
 25x Action-Figuren, z.B. aus:
 - Metal Gear Solid
 - Spawn
 - Witchblade
 - X-Men vs. Streetfighter
 - Wild Wild West

- **Mindscape:**
 5x Chessmaster II (PS)

- **Mitsui:**
 5x Catwoman (GBC)
 5x Déjà Vu I&II (GBC)
 5x Bubble Bobble Classic (GBC)

- **Nintendo:**
 3x Nintendo 64 Color Edition
 3x Donkey Kong 64 (N64)
 1x Pokémon-Starter-Kit:
 - GameBoy Color
 - Pokémon Rote & Blaue Edition (GB)
 - Gamelink-Kabel
 - Pokémon Pkachu
 - Pokémon Spieleberater

- **Piggyback:**
 5x Soul Fighter Paket, bestehend aus
 - Soul Fighter Rucksack

- Soul Fighter Sweatshirt-Jacke

- **Saitek:**
 1x RX 150 Lenkrad
 1x PX 2500 Double Shock Pad (PS)
 2x PX 3000 TILT Double Shock Pad (PS)

- **Sony:**
 1. Paket:
 1x Airbrush Fußball Live PlayStation
 1x Fußball Live (PS)
 1x Fußball Live Picture CD-ROM
2. Paket:
 1x Fußball Live (PS)
 1x Fußball Live Picture CD-ROM
3. bis 5. Paket:
 je 1x Fußball Live (PS)

- **Sunflex/Gametown:**
 1x McLaren Racing Wheel (PS)
 5x DC Original Controller
 10x RGB-Kabel Pro (DC)
 10x DC-Pad-Verlängerungskabel

- **T.S. Videohandel:**
 1x Tristar64 Adapter
 5x DC Total Control Adapter
 10x Dreamcast 4M Card

- **Take 2/Joytech:**
 5x GTA 2 (PS)
 5x Rainbow Six (PS)
 2x Joytech Airpad (PS)

- **The Next Generation:**
 5x MP3basta
 20x MP3 CDs
 10x Racing / Fighting Pedal
 5x Cooling System
 20x TELEJET Tarif/Manager
 40x PS-Pad Plastikauflage

- **Theo Kranz Versand:**
 3x WWF Attitude (DC)
 3x Jeremy McGrath Supercross '98 (PS)
 3x Bust A Move 2 (PS)
 3x Pokémon Sammelkarten Set

**über
40.000
DM**

- **THQ:**
 10x Star Wars Paket, bestehend aus:
 - Episode I: Die Dunkle Bedrohung (PS)
 - Anakin Skywalker T-Shirt
 - Star Wars Baseball-Cap
 - Star Wars Tasse
 10x Road Rash (N64) inkl. Road Rash T-Shirt
 10x WWF Wrestlemania (N64) inkl. WWF Wrestlemania T-Shirt
 10x Rugrats: Der Film (GBC) inkl. je zwei Rugrats Tassen

- **Ubi Soft:**
 3x Racing Fanpaket, bestehend aus:
 - Suzuki Alstare Extreme Racing (DC)
 - Suzuki Cap
 - Suzuki T-Shirt
 - Suzuki Uhr
 - Suzuki Poster
 - 3x Rayman 2 (N64) inkl. Rayman Video
 10x Racing Simulation 2 (PS) Promoversion

**VIDEO
GAMES**

erst ab
18

Shortcut

- variantenreiche Monster
- Schocker Mutation
- starke Kameraführung
- über zwei Stunden FMVs
- Grusel-Soundtrack
- extrem blutig – nix für Kids
- kein 2-Spieler-Modus

Grauenvolle Mutationen



Wahnsinn, was für kranke Gehirne sich die entsetzlichen Pflanzen-Mutationen haben einfallen lassen. Monster mit Tentakelauswüchsen am Kopf, Pflanzen mit verwachsenen Babys als Knospen, Kreaturen mit Köpfen als Armfortsatz – Jesus! Für *Berserk* braucht man einen starken Magen!

Berserk
3D-Hack'n'Slay
↑

■ Features

GP VP

A

■ Hersteller: ASCII
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 130 Mark
■ Geeignet ab: 18
■ Schwierigkeit: leicht
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Keine Gnade auch bei Nonnen, die von verfluchten Pflanzen infiziert wurden.

Berserk

Soul Fighter war ein netter Versuch – ASCII zeigt, wie's richtig geht!

Bevor wir anfangen – erstmal eine Warnung: An *Berserk* sollten sich nur echte Horror-Freaks und Splatter-Fans wagen: Was ihr im Laufe eures ca. zweieinhalb Stunden langen Streifzugs durch verfluchte, mittelalterliche Welten an grausigen Mutationen und bedrückter Atmosphäre in DC-Qualität erlebt, könnte sogar *Resident Evil* das Fürchten lehren!

Ein Survival-Horror-Game ist *Berserk* aber nicht – das neue ASCII-Spiel (*Runabout*, *Galerians*) knüpft an klassische Hack'n'Slays à la *Legend* und die goldene Axt an. Ihr steuert einen einäugigen Hünen mit einem wahren Riesenschwert, dessen zweites Auge nur im Berserk-Mode rot glüht und ihm Superkräfte verleiht. Sehr schön ist in dem Zusammenhang die Kollisionsabfrage gelungen: In engen Gassen könnt ihr eure Zwei-Meter-Klinge z.B. mangels Manövrier-Platz nicht gebrauchen. Dann muss zur Nagel-Gun (!) gegriffen werden, mit denen ihr Zombies, Vogelmenschen, Frösche, fliegende Werwölfe, Orks, Gnome, Tentakelmonster etc. löchert, dass der rote Saft in Rinnalen die Erde tränkt. Was anfangs wie das übliche Stilmittel aussieht, einem mittelmäßigen Spiel zu mehr Aufsehen zu verhelfen, integriert sich im Laufe des Spiels als Mittel zum Zweck in die grandio-



Mit der Nailgun durchlöchern wir auch die abscheulichsten Kreaturen im Handumdrehen.



Den ersten Endgegner – eine Tentakel-Mensch-Mutation – metzelt ihr easy nieder.

se Storyline ein. ASCII hat sich wahnsinnig viel Mühe gegeben, eure Stationen mit mitreißenden FMVs zu untermalen, die ihr – einmal durchgespielt – in einem Bonus-Menü neben einer Render-Gallery, einem Boss-Time-Attack-Mode und einigem mehr nochmal begutachten könnt. Seid nicht verwundert, wenn nach einer Stage eine 15- und mehr-minütige (!) Zwischensequenz folgt, die zwar komplett japanisch ist, aber trotzdem aufgrund der herrlichen Bilder und schaurig-kultigen Musik herrlich zum Anschauen ist. Was man so mitbekommt, liegt ein Fluch auf ganzen Landstrichen, die mit Experimenten an Pflanzen und Menschen zusammenhängt. Für euch gibt's nur eine Devise: Mit der Klinge mitten durch! Bei ganzen



Gefangen im Elektro-Feld der fetten Superpflanze – packt die Bomben aus!



Da spritzt das Ketchup in Fontänen: Wenn 's zu eng für die Klinge ist, habt ihr immer noch eure Nail-Gun gegen Zombies und Skelette.



Links: Fire! Rechts: Das Brust-Gesicht kennen wir doch aus Arnies "Total Recall".



Nach dem Durchzocken könnt ihr alle Bosse im Time Attack Mode nochmal bekämpfen.

Gegneransammlungen und Bossen (widerlich: eine fette Tentakel mit einer Nonne als Fortsatz...) habt ihr auch eine Handvoll Bomben und Explosiv-Granaten zur Verfügung. Die Stages und die Kameraführung sind exzellent gelungen und ihr seid stets optimal im Bilde – Nachjustierung ist nicht möglich und auch nicht nötig. Genau wenn man es nicht erwartet, kommt ein Quick-Time-Event: Ihr habt dann nur Sekundenbruchteile Zeit, die richtige Taste zu drücken oder ihr seid Geschichte. Alles in allem ein DC-Überraschungs-Hit für Hack'n' Slay-Fans mit einer Top-Atmosphäre, dem besten Gameplay, was man aus dem Genre rausholen kann, aber unserer Meinung nach oft an der Grenze des guten Geschmacks und drüber. **RK**

Namco Museum 64



Namcos erstes Spiel auf dem N64 ist...
eine Oldie-Compilation, grummel!



▲ Ein wahres Fest für Retro-Freunde: Gummi-Monster aufpumpen in *Dig Dug* links, Pillen mampfen in *Ms. Pac Man* in der Mitte und einer der absoluten Videopiel-Klassiker überhaupt, rechts: *Pac Man*.



▲ Auch für Shooter-Freunde ist genug auf der N64-Compilation. In *Galaga* links und Mitte könnt ihr eure Raumschiffe von Aliens kidnappen lassen und wieder freischießen und so mit doppelter Feuerkraft angreifen. Rechts: *Galaxian*.

Ihr erinnert euch: Als es seinerzeit hieß, Capcom entwickelte fürs N64, brachen alle in Jubelstürme aus. Lange Gesichter waren die Folge, als man die Fans dann mit einem gurkigen *Tetris*-Verschnitt abspesite (mittlerweile gibt's wenigstens den indizierten Zombie-Shooter in den USA). Bei Namco passiert nun exakt das Gleiche. Kein *Tekken*, *Ridge Racer*, *Soul Edge*, sondern eine Oldie-Compilation wird den N64-Anhängern vorgesetzt. Man könnte meinen, die Big Player machen sich einen Jux mit dem armen N64.

All right, was findet ihr auf dem Modul? Nostalgikern reicht schon ein Blick auf die Screenshots, und sie haben alle sechs Kandidaten sofort erkannt: In *Pacman* und *Ms. Pacman* (übrigens eines der sexy Game Babes – siehe unser Special) geht ihr fleißig auf Pillen-Mampf-Kurs, bis die vier Geister einen Drehwurm bekommen. Bei *Ms. Pacman* ändert sich wenigstens die Struktur der Labyrinth alle paar Level ein wenig, damit Abwechslung aufkommt. Allerdings fällt hier schon auf, dass die Entwickler von Mass Media (Namco ist nur Publisher) sich nicht um eine höhere Auflösung geschert haben. Original-Charakter hin oder her – wenn die gelbe Kugel vor 20 Jahren eckig ausgesehen hat, muss das heutzutage nicht unbedingt auch sein! *Pole Position* zeigt euch die Anfänge des Rennspielgenres und *Galaxian* und *Galaga* sind exzellente *Space Invaders*-Klone. Ebenfalls heute noch genial ist *Dig Dug*, wo ihr euch durch die Erde grabt und lustige Monsterchen aufpumpt, bis sie platzen, oder ihnen einen Felsen auf die Rübe fallen lasst. Dummerweise stört hier das Scrolling das Oldie-Flair ein wenig. Wenn ihr euch aber nur eine Oldie-Compilation zulegt, seid ihr mit *Namco Museum 64* sehr gut bedient. Jedes der sechs Spiele – quasi die Quintessenz der sechs PS-Namco-Compilations – ist ein absoluter Classic-Hit. Lückenfüller wie bei dem in letzter Ausgabe getesteten *Arcade Party Pack* gibt's nicht. O.K., jetzt wollen wir aber auch richtige Namco-Games auf N64 sehen!

RR



▲ Wer einen Einblick in die Anfänge der Rennspiele bekommen möchte, der sollte einen Blick auf *Pole Position* werfen.

Shortcut

- 😊 sechs starke Oldies
- 😊 günstiger Preis
- 😊 endlich Namco auf N64
- 😞 wenig Sorgfalt bei der Anpassung

Namco Museum 64
Oldie Compilation

Features

- Hersteller: Mass Media/Namco
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Spiel mit Deiner PlayStation™



[basta.]

- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)
- ID3-Tag Unterstützung
- Austauschbare Skins
- Support

Inklusive
MP3-Audio-CD
13 Stunden
Musik

149,90 DM
(76,64 EUR)

2 Jahre Garantie

„Click“
unsere Homepage
Gewinne, Downloads, Infos...

The Next Generation™

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de



▲ Auf diesem auch so unscheinbaren, kleinen Wüstenplaneten erwartet euch dieses fette Mutterschiff.



▲ Fette Explosionen und Laser-Salven schreien nach einer VGA-Box.



▲ Auf den Raumstationen ist vor allem Shopping angesagt.



Armada

Der Weltraum, unendliche Weiten...

Shortcut

- ☺ endlose Motivation dank Rüstungswahn
- ☺ guter Vier-Spieler-Modus
- ☺ saubere Präsentation...
- ☹ ...nur leider zu wenig Abwechslung
- ☹ auf Dauer zu monoton

Wir schreiben das Jahr XY ungelöst. Doch halt – falscher Film. *Armada* erinnert uns weniger an *Star Trek*, sondern eher an das kultige *Babylon 5*. Auch hier haben es fünf verschiedene Rassen (wir vergessen jetzt mal die Liga der freien Welten) endlich auf die Reihe gekriegt, in friedlicher Koexistenz miteinander zu leben.

Doch dass der Frieden nicht ewig währen kann, scheint ein eisernes Gesetz zu sein, und so taucht auch hier aus den unendlichen Weiten des Alls eine fremde Macht auf, um dieses traute Miteinander zu zerstören. Die fiese Armada, die wir gerne auch als "die Schatten" bezeichnen, hat es sich zum Ziel gemacht, den Weltraum unter ihre Fuchtel zu bringen und startet mit einer Invasion sondergleichen. Dass sich die fünf Rassen das nicht

bieten lassen, ist klar, und so entsenden sie ihre Kriegsschiffe, um die Armada dorthin zu schicken, wo sie herkommt – und ihr seid natürlich mittendrin, statt nur dabei.

Zu Beginn entscheidet ihr euch für eine passende Lebensform, in deren Rolle ihr euch auf in die Schlacht machen wollt. Ob nun als Mensch oder biomechanischer Borg-Verschnitt – bis auf die verschiedenen Raumschiffe macht diese Wahl keinen Unterschied, die Missionsstruktur bleibt immer dieselbe. Ihr startet eure Mission auf dem Heimatplaneten der Allianz und könnt euch dort erst mal mit den Controlls eures Schiffes vertraut machen, da ihr dort vor feindlichen Angriffen sicher seid. Mit dem R-Button zündet ihr eure Triebwerke und steuert mit dem Analog-Stick. Diese Art des Handlings erinnert etwas an das



▲ Und schon wieder hat's einen zerrissen. Unser EXP-Konto steigt und steigt.

während der Flucht auseinander nehmen. Mit dem A-Button aktiviert ihr eure Primärwaffen wie Laserbänke, Energiestrahlen oder Raketen-Batterien. B und Y sind für den Power Pod-Einsatz reserviert. Euer Schiff kann maximal drei Power Pods fassen, die ihr entweder mit dem B-Button als alles zerstörende Smart Bomb oder mit Y als temporäres Schutzschild einsetzt. Übrig bleibt noch der X-Knopf, der für den Scanner verantwortlich ist. Hiermit sucht ihr die Überreste feindlicher Armada-Schiffe ab, um begehrte Items aufzustöbern oder nehmt Kontakt mit Kampfgefährten auf. Durch Small Talk mit den Kollegen von der Heimat-Basis erhaltet ihr immer wieder neue Aufträge oder geheime Koordinaten, die euch zu versteckten Plätzen im Weltall führen.

Mal was Neues: ein Shooter-RPG

Sobald ihr die Atmosphäre des Heimatplaneten verlässt, befindet ihr euch auch schon mitten im Gefecht – die Armada fackelt nicht lange und geht sofort mit Tausenden von Schiffen zum Angriff über. Anfangs könnt ihr dieser Übermacht zwar nicht sehr viel entgegensetzen, bekommt aber wie in einem Rollenspiel für jedes abgeschossene Schiff Credits und Experience Points gutgeschrieben. Mit

▼ Auf der Homeworld erhaltet ihr neue Aufträge, könnt euer Schiff reparieren lassen und die Laderäume mit neuen Power Pods füllen.

Im Netz mit hunderten Mitspielern, die eine Community bilden, wäre dieses Game absolut genial. Dem ist aber leider nicht so – Danke, Sega...



uralte *Asteroids*, nur an einen Button für Gegenschub wurde unerklärlicherweise nicht gedacht. Nehmt ihr euren Fuß vom Gas bzw. den Finger vom Schub, fliegt euer Raumschiff nicht ungebremst in dieselbe Richtung weiter, sondern stoppt schon nach wenigen Metern. Verfolgende Angreifer könnt ihr so leider nicht elegant



▲ Das Intro gibt sich recht unspektakulär. Metro3D: Nehmt euch ein Beispiel an *Colony Wars!*



Jetzt bloß nicht den Überblick verlieren.

- Ein befreundeter Frachter, dem ihr nach Möglichkeit helfen solltet.
- Ein Planet bzw. eine Raumstation. Sofort checken – vielleicht gibt's was Schönes zu kaufen.
- Ein Mutterschiff, das nach seiner Zerstörung ein Armor-Repair hinterlässt.
- Eure Koordinaten. Schreibt euch wichtige Punkte immer auf.
- Der grüne Pfeil zeigt das nächste Missionsziel. Die Zahl darunter gibt die Entfernung an.

Ein Wurmloch. Wer weite Reisen machen will, kann darauf nicht verzichten.

Große, rote Punkte markieren starke Mutterschiffe, kleine Punkte normale Schiffe.

Die Schild-Energie des Gegners. Reduziert sie auf Null und das Kopfgeld ist euer.

Die Destination des Frachtschiffes, das ihr beschützt. Geleitet es zu diesen Koordinaten und es winken massig Kohle sowie Experience Points.

Destination: [-21610, -4970]

EXP + 18

[X] -78220
[Y] 64400

125763

INVADE THE ICE PLANET

- Euer Missionsziel. Achtet darauf, dass ihr zuvor shoppen geht.
- Power Pods: Entweder für Smart Bombs oder Schutzschild.
- Oben der Rüstungsbalken, unten die Laser- und Turbo-Energie.
- Nach Abschluss eines feindlichen Schiffes erhaltet ihr Exp. und Credits.
- Und das ist so ein feindliches Schiff. Je weiter ihr in den Weltraum vordringt, desto mächtiger werden sie.

jedem Level Up wird euer schwächtiges Schiff stärker und wird so schön langsam zu einer mächtigen Kampfmaschine. Die Credits stellen die intergalaktische Währung dar, mit der ihr euch in verschiedenen Raumstationen mit diversen Upgrades eindecken könnt. Neue Waffen, Defense-Booster, Aufprallschutz, Seitenairbags und vieles mehr sorgt dafür, dass euer Geldbeutel nie sehr lange gefüllt bleibt. Da die mickrigen Credits der Armada-Schiffe euch allerdings nicht sehr viel weiter bringen, solltet ihr euch immer auf die Suche nach befreundeten Konvois machen, die euch, nachdem ihr sie zu den gewünschten Koordinaten eskortiert habt, einen Batzen Kohle aufs Konto überweisen. Die Missionen setzen sich aus verschiedenen Einsätzen wie dem Zerstören von riesigen Mutterschiffen, dem Transportieren von benötigten Gütern zwischen verschiedenen Sternensbasen oder Invasionen auf feindliche Stationen zusammen. Doch wie das Ziel auch lauten mag – im Prinzip bieten euch diese nur den Grund dafür, wild ballern durch das Weltall zu fliegen.

Ursprünglich war Armada eigentlich als Multiplayer-Game via Netz konzipiert, was

aufgrund einiger Probleme bei Sega leider nicht klappte. Übrig geblieben ist so der sehr gute Vier-Spieler-Modus, in dem ihr euch mit drei weiteren Kollegen gemeinsam aufmacht, den Weltraum vor der Armada zu säubern. Man stelle sich nur vor, die Sache mit dem Netz hätte geklappt! Tausende Spieler weltweit treffen sich in den unendlichen Weiten (das Spielfeld ist unüberschaubar groß), um gemeinsam zu kämpfen, chatten oder Handel zu treiben...

Wie ihr auf den Screenshots erkennt, ist Armada grafisch nicht gerade der Überhammer, wenn auch das wenige, das zu sehen ist, sehr gut aussieht. Vor allem die verschiedenen Laser-Effekte und Sounds sind lecker gelungen. Lläuft euer DC über eine gute Anlage, werden die satten Explosionen für einigen Ärger mit den Nachbarn sorgen – garantiert. Musikalisch werden uns klassische Themen geboten, die wie eigentlich bei vielen Sci-Fi-Filmen Klasse zum Geschehen passen. Gut, abwechslungsreich ist Armada nicht gerade, doch der Trieb, sein eigenes Schiff immer weiter aufzurüsten, sorgt dennoch für mächtig Motivation zum Weiterspielen. Space, Babylon und Star Trek-Fans greifen zu. **CD**



▲ Coole Items gäb's genug – wenn nur nicht der akute Geldmangel wäre...



▲ YEAH! Wir haben ein Wurmloch gefunden. Weite Reisen sind nun kein Problem mehr.

Maken X
Rollenspiel-Shooter
★★★★

Features

- 6P
- USA
- Hersteller: Metro3D
- Testversion: EigenImport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Bitte spülen!



■ Ecole haben für die künstliche Beschränkung des Zielfeldes die Gurke für die idiotischste Gameplay-Idee des Jahres verdient!

Shortcut

- ☹ abgehackte Kameraführung
- ☹ idiotisches Game-Design
- ☹ null Abwechslung
- ☹ böse Leerlauf-Sequenzen



Death Crimson 2

Lightgun-Shooter



Features



- Hersteller: Ecole
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Und wieder greift uns eine Horde dieser blechernen Idioten an – glaubt uns: Selbst wenn DC2 der letzte LG-Shooter der Welt wäre: Kick it!



▲ Ein Witz: Bei Explosionen könnt ihr nicht mehr schießen!

Death Crimson 2

Der miserabelste Lightgun-Shooter aller Zeiten? You bet!

Was haben wir uns in der Redaktion auf dieses Spiel gefreut: Endlich ein neuer DC-Lightgun-Shooter, der die endlose Durststrecke seit dem Japan-Release von *House of the Dead 2* letzten März beenden sollte. Also die GD-ROM ins Laufwerk, die Gun angeschlossen und schon kamen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus...

Nicht etwa aufgrund der Gameplay-Qualitäten von *Death Crimson 2* (der Vorgänger war übrigens ein desolater Saturn-Titel) – nein, wir haben uns ernsthaft gefragt, ob sich in Japan wirklich alles verkauft! Im Mission Battle könnt ihr euch verschiedene Stages im Pseudo-Future-Look (das Ganze spielt laut *Story 2015*) aussuchen. Eines haben sie alle gemeinsam: Abgehackte Kamerafahrten lotsen euch stets zwischen Horden von ewig gleichen Roboter-Gegnern vorbei. Einzige Abwechslung sind die zwischen durch auftauchenden Mücken, die ihr aus der Luft holt. Jetzt haltet euch fest. Euer Schussfeld wird hier künstlich auf ca. zwei Drittel des Bildschirms beschränkt! Das bedeutet, ihr könnt Gegner, die etwas am Rand stehen, in voller Statur sehen, aber nicht treffen und müsst mit dem Steuerkreuz der Lightgun das Blickfeld so justieren, dass das Kanonenfutter näher in die Mitte rückt. Wer diese Schnapsidee bei Ecole hatte (natürlich kann man nicht gleichzeitig zielen und mit Daumen



▲ Die Kamerafahrten und Stages sind unglaublich primitiv und einfältig in Szene gesetzt.

auf dem Steuerkreuz herumfummeln!), hat sein eigenes Spiel wohl nie gezoomt! Aber es kommt noch besser: Manche der Blechtrottel explodieren nach Beschuss. Während der Explosion könnt ihr nun aus welchen Gründen auch immer (DC-Hardware überfordert, hehe?) nicht ballern, die restliche Feind-Batterie dagegen schon – soviel zur Fairness des Spiels, Solltet ihr euch trotz dieser Ernüchterung dazu durchringen können, den Story-Modus auszuprobieren, macht euch auf eine unendliche Flut unverständlichen und nichts zum eigentlichen Spiel beitragenden Japango-Gequatsche gefasst. Ab und zu müsst ihr aus drei möglichen Antworten wählen, die die einzelnen Szenarios des Mission Battle mit einer hirnrissigen Story verknüpfen. Dazwischen dirigiert ihr euren Charakter, eine seltsame Maid, mühsam mit dem Steuerkreuz der Gun durch die Gegend. Mühsam deshalb, weil keine Sprint-Option implementiert zu sein scheint, und so selbst ein Marsch über den Marktplatz zu einer nervtötenden Angelegenheit



▲ Der Hauptakteur nervt mit seinem Japano-Kampfschrei.



▲ Im Mission-Mode könnt ihr alle Stages einzeln anwählen.



▲ Cyborgs und fette Falter – mehr gibt's in DC2 nicht.



▲ Im Story-Modus werden die üblen Shooter-Sequenzen von ein paar Standbildern untermat.

wird. Ganz abgesehen davon wird auch dieser Modus nach wenigen Minuten derart öde, dass ihr euch nur noch angewidert abwendet. Was soll man zu diesem Machwerk noch sagen? Selbst wenn es der einzige Lightgun-Shooter auf der Welt wäre, würde ich meine Plastik-Knarre lieber im Kamin verheizen, als diesen Bockmist noch einmal freiwillig zu spielen. Ecole, so der Name des Japano-Teams, das dafür verantwortlich zeichnet, ist übrigens Französisch und bedeutet Schule, und genau in die sollte man die Jungs nochmal schicken, bevor man sie wieder an ein Dreamcast-Entwickler-Set lässt! Wie man Bewegungen des Charakters in einem Lightgun-Shooter sinnvoll dem Spieler überlässt, wird uns hoffentlich Capcom im Januar mit *Bio Hazard Gun Survivor* (PS) zeigen.



▲ Hier hilft selbst das hübscheste Babe nicht mehr – die Kohle ist in den Sand gesetzt.

Gran Turismo 2

Simple Sequel oder bestes Rennspiel aller Zeiten?

Keine Frage, sei es eine Lara Croft, die knallharten Zombiejäger aus Raccoon-City oder ein episches Jahrhundert-Game à la *Final Fantasy VIII* – kein anderes PS-Game wurde mit so vielen Vorschusslorbeeren bedacht und gleichzeitig lange vor der Veröffentlichung mit fast schon legendären Features versehen, wie der zweite Teil des Kult-Racers *Gran Turismo*.

Da wir zum Zeitpunkt der Drucklegung leider von Sony noch immer keine endgültige Verkaufsversion erhalten haben, verzichten wir in eurem Interesse darauf, *GT2* innerhalb eines regulären Tests unter die Lupe zu nehmen. Vielmehr möchten wir in Form eines Quasi-Specials die uns zur Verfügung stehenden Discs betrachten, ohne jedoch ein endgültiges Urteil mit einer Wertung abzugeben. Wie auch ohne Test-Version?

Das größte Problem, mit dem die Entwickler *GT2s* wohl zu kämpfen hatten, war schlicht und einfach die

Tatsache, dem ohnehin schon exzellenten *GT* noch eins drauf zu setzen.

Besser geht's nicht?

Nun, in gewisser Weise sind sie dabei den wohl weisesten Weg gegangen. Denn auch wenn in Interviews immer von den angeblich nicht benutzten 25 Prozent PS-Power die Rede war; ausschließlich in technischer Hinsicht war nicht mehr allzu viel aus der in jeder Beziehung ausgezirenten Konsole zu holen. So langte das Entwicklerteam Polyphony Digital in anderer Hinsicht richtig zu. Die schier unglaubliche Menge Fahrzeuge,



Strecken und erspielbarer Extras ist wohl plattformübergreifend als einmalig zu bezeichnen. Gut, aber mehr muss nicht besser heißen. Zumindest reichte eine PS-CD nicht mehr aus, denn soviel Features beanspruchen natürlich auch ihren Platz. So kommt *GT2*, auf zwei randvoll gepackten CDs an.

Auf der einen davon ist dabei der Arcade-Modus, der neben dem klassischen Arcade-Rennen auch die 2-Player-Splitscreen-Variante enthält.

So richtig ab geht es aber erst auf der zweiten CD, bei der es sich quasi um die Fortsetzung des legendären *GT*-

Simulations-Modus des ersten Teils handelt. Ein Spiel ist es zwar immer noch, doch der Realitätsgrad ist schon fast überirdisch hoch. Für gute Platzierungen gibt es wie bereits im ersten Teil Kohle, die dann wiederum für neue Fahrzeuge und Tuningteile investiert werden sollte. Soweit also nichts Neues. Im Gegenteil, auch die von manchen Gelegenheits-Zockern zu Recht gehassten Fahrprüfungen wurden beibehalten, wobei gerade manche Hardcore-Spieler diese Tour-de-Force als besonders motivierend empfinden. Immerhin können auf diese Weise freigespielte Kurse nun auch auf MC gespeichert werden und so auch im Arcade-Modus und im 2-Player-Modus gefahren werden. Außerdem wird euch in kleinen Filmchen die korrekte Fahrweise gezeigt, was zumindest Anfängern einen ungefähren Weg weist. Im *GT*-Modus gekaufte oder erstellte Wagen können nun übrigens im Arcade-Modus weiterverwendet werden. An Autos stehen in der aktuellen Version nun über 500 zur Verfügung, aufgeteilt in ca. 50 Hersteller aus den letzten Jahrzehnten Automobil-Geschichte. Von der Prolo-Schüssel (leider ohne Fuchsschwanz und ohne Pioneer-Aufkleber) bis hin zum stil-



▲ So soll es sein! Springt eurem Ghostcar hinterher und beweist euch, dass ihr besser als ihr selbst seid.



▲ Kein Rollenspiel ohne Viper! Auch wenn es in *GT2* massig Alternativen gibt, ist diese Schlange einfach geil.

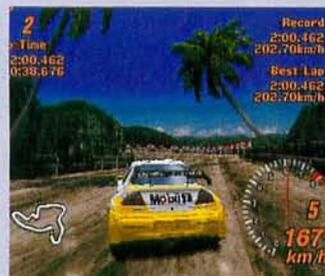


▲ Wem die normalen Wagen zu unscheinbar sind, der kann auch auf solche *GT*-Renner zurückgreifen.



▲ So, fahren Sie bitte mal links ran und zeigen Sie uns ihren Flugschein. So macht rasen Spaß.

Vergesst die Straße! Hier macht *GT2* selbst *V-Rally 2* Konkurrenz.



▲ In den Rallye-Kursen seid ihr leider nur alleine unterwegs. Doch in der Realität ist das nicht anders. Und andere Fahrzeuge würden eh nur stören.



▲ Die Sprünge gehören zu den anspruchsvollsten Passagen im Rallye-Part. Wenn ihr es nicht schafft, richtig zu landen, sind Dreher absolut unvermeidbar.



▲ Seid gewarnt, neben asphaltierten Wegen verhalten sich die Flitzer trotz 4-WD um einiges bockiger als gewohnt. Habt ihr den Bogen aber erst mal raus, sind herrliche Drifts möglich.



▲ Der Einzige, der es mit dem besten Fahrer diesseits Daytonas aufnehmen kann, ist sein Ghostcar. Dieser lässt sich auf MC speichern und an neidische Freunde weitergeben.

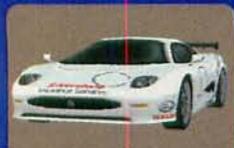
VIDEO GAMES

DIE
50
KULTIGSTEN
AUTOS!

Gran Turismo 2 bietet weit über 500 Autos – hier sind die coolsten!

Jaguar

XJ220 GT Race Car



Flache Flunder – hätten ihr die Raubkatze erkannt?

Ja, ich hab ihn gefahren!

Peugot

206 '99 Rally Edition



Nicht unbedingt ein Winner: Die Rallye-Version.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mitsubishi

GTO '99 LM Edition



Durchzugstarker Japano-Renner – verdammt schnell!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Lancia

Stratos



Ein Lampenstudio auf Rädern – wo gibt's denn sowas?

Ja, ich hab ihn gefahren!

TVR

Cerbera 4.2

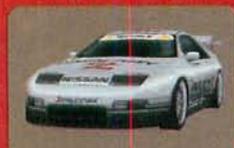


Extrem cool und ganz sicher nicht für den Alltags-Stau!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Nissan

Fairlady Z Ver.R 2by2



Ein Lady-Nissan? Naja, runde Kurven hat sie ja...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Fiat

Punto GT



So was gibt's auch in der Rennausstattung???

Ja, ich hab ihn gefahren!

Toyota

2000GT '67



Erinnert doch irgendwie an eine Viper, oder?

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mercedes Benz

A160 Avantgarde



Endlich könnt ihr ihn selbst Ech-testen! Klasse, gell?

Ja, ich hab ihn gefahren!

Subaru

Legacy '93 TouringWagon GT

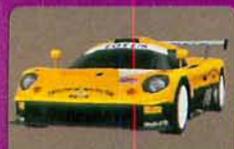


"Blau, blau, blau blüht der Enziaaaa..."

Ja, ich hab ihn gefahren!

Lotus

Elise GT1



Die Rennausstattung des englischen Strassenflitzer.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Plymouth

Pronto Spyder



Ein bisschen Porsche, ein bisschen SLK – nettes Cabrio.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Renault

Clio Sport VG



ROFL – ein Clio als Rennemmel!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Nissan

R930 GT1 Le Mans '98



Unserer Meinung nach der coolste Nissan ever!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Lister

Storm



Seeeeehr futuristisch! Gibt's den wirklich?

Ja, ich hab ihn gefahren!

Toyota

TRD2000GT



Nichts ist unmöglich – Tooyooooataaaa!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mazda

Amemiya Matsukiyo RX-7



Absolut geiler Hochleistungs-Straßen-Flieger!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Rover

Mini Mark I



Der Klassiker: Quadratisch, praktisch, gut!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Suzuki

Works '97 Sport Ltd.



Klingt wie die Billig-Version von Microsoft Office...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Renault

Espace F1

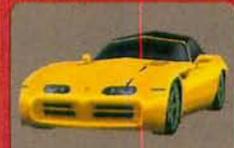


Hat so einen ähnlichen nicht das A-Team gefahren?

Ja, ich hab ihn gefahren!

Dodge

Concept Car LM Edition



Al Bundy hat einen – aber sicher nicht diesen...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mitsubishi

GTO '92 Twin Turbo



Mit Doppel-Turbo zum Erfolg! Woooooaaaaa!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Subaru

Subaru 360 Young SS



Sieht aus wie ein alter Käfer mit LKW-Schlappen...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mercedes Benz

SLK 230 Kompressor



Kein Auto für Jedermann: Nur für dicke Brieftaschen.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Nissan

Calsonic Skyline '99



Heißt Sonic und ist aber nicht von Sega!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Gran Turismo 2

Einfach reinsetzen und wohlfühlen! Und natürlich auch abhaken...

Vauxhall
Calibra '95 DTM Model



Opel heißt in England Vauxhall – schon gewußt?

Ja, ich hab ihn gefahren!

BMW
840ci Coupe



Der schnellste Serienwagen der Bayern in GT 2.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Toyota
Weds Sport Celica '99



Kein Paradiesvogel, auch wenn er so aussieht.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Aston Martin
DB6



Mit dem fuhr James Bond 007 in Goldfinger.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Nissan
Arta Zexel Skyline'99



Ein Tunig-Traum – her mit dem großen Turbo-Kit!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mazda
Roadster 1.8 VS



Japan-Flitzer ohne Dach: Typischer Frauen-Traum.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Toyota
Castrol Supra GT



Leicht gesponsort geht dieser Japaner an den Start.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Daihatsu
Midget 11 D-type



Ein Dreirad? Ein Eierbecher? Nein – ein Daihatsu!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Venturi
Atlantige 400GT



Höllisch schnell! Bremsen nicht vergessen!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Shelby
Cobra '67



Zigarren-Cabrio mit hohem Kult-Faktor – die Cobra!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Plymouth
Road Runner



Isser nicht kultig? Angeben, reinsetzen und wohlfühlen.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Volkswagen
Golf GTI



Manche nennen ihn Protl-Schüssel... Wie gemein!

Ja, ich hab ihn gefahren!

TVR
Griffith 500



Wird in Handarbeit hergestellt. Nicht billig!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Jaguar
XJ Sport 3.2



Vermittelt immer noch den Eindruck einer Raubkatze.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Porsche
RUF BTR (964 body)



Dagegen ist die Viper ein zahnloser Wurm ...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Dodge
Phaeton



Nein – dies ist nicht das alte Bat-Mobil...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Mitsubishi
FTO GP Version R



Wofür seht das R? Für Rasende Rakete? Hmm...

Ja, ich hab ihn gefahren!

Opel
Calibra '95 DTM Model



Jeder Popel fährt... Ne, diesen ganz sicher nicht!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Nissan
Pennzoil Nismo GT-R'99



Hochgezüchteter Rallye-Bolide. Nix für Greenhorns.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Honda
Raybryg NSX '99



Sieht giftig aus – ein absoluter Winner!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Ford
GT90



Ford kaufen, Fortfahren, Fortwerfen? Nicht diesen!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Volkswagen
Beetle 2.0



Sicher nicht so kultig, wie der Vorgänger. Trotzdem nett.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Suzuki
Cappuccino



Isch aabe gar keine Auuutooo!

Ja, ich hab ihn gefahren!

Audi
TT LM Edition



500 PS und mit Heckspoiler serienmäßig. Die LM Edition.

Ja, ich hab ihn gefahren!

Chevrolet
Camaro Z28



Hat NIX mehr mit dem klassischen Modell zu tun.

Ja, ich hab ihn gefahren!



▲ In GT2 beschränkt sich die Einflußnahme nicht nur auf die Lackierung in eurer Lieblingsfarbe. Wie im richtigen Leben können die Flitzer (Kleingeld vorausgesetzt) mit den Felgen diverser Hersteller ausgestattet werden. Einfluß auf das Fahrverhalten haben diese Modifikationen jedoch keine. Spaß macht's trotzdem.

vollen Ferrari-Killer Cugar ist diesmal wirklich alles dabei.

Jeder der Hersteller bietet dabei Neuwagen, Autoteile, eigene Rennserien und Special-Angebote (insbesondere bei den US-Fahrzeugen sind diese eine Pracht).

Ultimatives Ziel ist es natürlich, jedes Auto zu besitzen und in höchster Vollendung zu tunen. Das eigene Fahrverhalten, das jeder der Wagen dabei an den Tag legt, entspricht so akkurat den Original-Vorbildern, dass man fast den Eindruck gewinnt, es mit einer Art Lexikon der Automobil-Geschichte zu tun zu haben. Wie schon im ersten Teil gehört definitiv viel Geduld dazu, sich durch das jetzt noch umfangreichere Game zu beißen. D.h. Zocker, denen bereits der erste Teil mit all seinen versteckten und erst nach langem Spielen zugänglichen Möglichkeiten bereits zuviel war, sollten den zweiten Teil mit Vorsicht genießen. Daran ändert auch der erweiterte Arcade-Modus und der neu implementierte Rallye-Modus nichts. Denn für diese Art von Spielern bleibt gut die Hälfte des Games quasi unerreichbar.

Führerschein-Pflicht

Zum Glück wurde auch die gnadenlos konsequente Umsetzung der Fahrphysik beibehalten und ermöglicht selbst Profis, immer wieder die eine oder andere Zehntel-Sekunde gutzumachen. Dazu tragen natürlich die 40 neuen Strecken (genau



genommen handelt es sich nur um ca. 30 neue, der Rest sind Gespülte und rückwärts gefahrene) bei, die perfekt designt sind. Ebenso neu ist natürlich der Rallye-Modus, in dem ihr zwar alleine auf der Strecke seid, aber dennoch ständig in Konkurrenz zu eurem eigenen oder einem vorgegebenen Ghost-Car fahrt. Grafiker-Puristen wird interessieren, dass es zu keinerlei Slowdowns kommt, nur gelegentlich scheinen sich im Eifer des Gefechts ein paar Polygone zu verflüchtigen. Störend auf das Gameplay wirkt sich dieser Umstand aber keineswegs aus. Ebenfalls toll gemacht ist das neue Replay, in dem euch in unzähligen Blickwinkeln gezeigt wird, was ihr falsch oder richtig gemacht habt. Zusätzlich könnt ihr zum Replay eine Darstellung einblenden, die euch zeigt, wie stark ihr zum jeweiligen Zeitpunkt auf die Bremse bzw. auf das Gaspedal getreten seid, und wie stark der Lenkeinschlag war.

Etwas enttäuschend ist bislang noch die nach wie vor kaum existente KI der gegnerischen Fahrer, die zwar unterschiedlich schnell sind, aber allesamt doch nur für sich alleine ihr Rennen fahren. Crashes oder Berührungen verursachen bestenfalls eine Verlangsamung der Autos. In diesem Punkt hätte man sich vom Sequel etwas mehr wünschen können. So bleibt euer größter Widersacher die Straße selbst. Für jeden, der auf Automobile und den

The good old times! In GT2 könnt ihr die Zeit zurückdrehen.



▲ Man mag darüber geteilter Meinung sein; doch viele glauben zu Recht, dass früher einfach alles besser war. Zumindest in puncto Automobil-Technik trifft das absolut zu. Denn so schöne, laute und kraftvolle Wagen wie die legendären Muskel-Cars aus den 60er und 70er Jahren wird's nie wieder geben.



▲ Und genau aus diesem Grund haben die Entwickler die schönsten Fahrzeuge aus diesen Jahrzehnten ins Game implementiert. Und damit nicht genug. Jedes dieser ohnehin schon kraftstrotzenden Gefährte lässt sich nach Herzenslust tunen und modifizieren. Endlich hat die Waschstraße in GT eine Existenzberechtigung...



▲ Ein Auto von der Stange hat jeder. In GT2 könnt ihr euer ganz eigenes Vehikel erschaffen. Auch wenn manche der Transformationen eine Stange Geld kosten, macht sich die Anschaffung bezahlt. Ohne die Gelände-Reifen dürft ihr z.B. nicht an den spektakulären Dirt-Rennen teilnehmen. Und so ein Turbo ist ja auch nicht ohne...

Automobil-Sport im Speziellen steht, führt nach wie vor kein Weg an GT2 vorbei. In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein ausführlicher Test der PAL-Version, doch wer nicht solange warten kann, braucht keine Angst zu haben, ein schlechtes Spiel zu kaufen. GT2 ist eine Klasse für sich!

PS Gran Turismo 2

- Genre: Renn-Simulation
- Entwickler: Polyphony Digital
- Hersteller: Sony

- geplanter Erscheinungstermin:
- Japan: bereits erhältlich
- USA: 25.12.1999
- Europa: 28.1.2000

Die Streckenvielfalt in GT2 ist fast schon als legendär zu bezeichnen:



▲ In einer schicken Karosse durch die nächtliche Großstadt düsen. Eigentlich ein Traum, doch hier müsst ihr auf Bremspunkte und Zwischenzeiten achten.



▲ Neu im Angebot sind die Dirt-Rennen, in denen ihr zwar nur gegen ein Ghost-Car, aber dafür über steinige Schotterpisten rasen dürft. Die richtigen Reifen sind Voraussetzung.



▲ Durchhalterennen, Spezial-Rennen, die klassische GT-Liga und die neuen Dirt-Rennen – was wollt ihr mehr. Bis ihr erst einmal alle Races gemeistert habt, vergeht'ne Menge Zeit.



▲ Das echte Highway-Feeling! Auch wenn viele Fahrzeuge selbst bei bestem fahrerischen Können erst nach ein paar Sessions beim Tuner konkurrenzfähig werden, macht's einfach Spaß.

POWERWARE

BOOTMASTER **OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!**



Der **BOOTMASTER** ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen **OHNE** einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

NUR: 29,99 DM

DAS ORIGINAL

BOOTMASTER - DAS OFFIZIELLE BUCH -

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

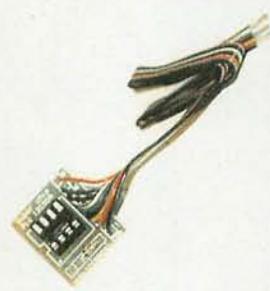
MOD CHIP



- f. Importe
 - alle Spiele laufen
- ab 5 Stk. 7,90 DM
ab 15 Stk. 5,50 DM
ab 50 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE



- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

PSX + MODUMBAU **SPIELEN!**



PlayStation Grundgerät (SCPH-9002) mit eingebautem Modchip (Stealthfunktion). Mit dieser PlayStation können Sie auch Importe abspielen. 1 Jahr Garantie.

NUR: 269,00 DM

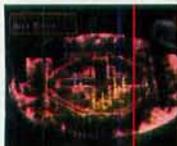
04131 / 200580



Vandal Hearts II

Nachschub an der vernachlässigten RBS-Front!

Magie darf in keinem Fantasy-Game fehlen:



■ Klar, erstklassige Spektakel wie z.B. in *Final Fantasy VIII* dürft ihr nicht erwarten, nette Transparenz-Effekte und Animationen fügen sich aber gut ins Gesamtbild ein.

Shortcut

- epische Storyline
- sehr gute Kampf-Engine
- durchdacht designte und übersichtliche Kampffelder
- mieser Soundtrack
- läuft nicht auf MOD-PS

Wie viele RPG/Strategiespiele für die PlayStation fallen euch spontan ein? *Final Fantasy Tactics*? *Vandal Hearts*? *Master of Monsters* (AAAHHHRG!)? *Legend of Kartia*? War's das? Nun, das scheint doch etwas wenig zu sein, für eine so alte Konsole... Na, was haben wir doch für ein Glück, dass wenigstens Konami an uns denkt und mit *Vandal Hearts II* den Nachfolger ihres etwas verkannten RBS auf den Markt bringt.

Doch gemacht, liebe Freunde des ersten Teils! Bevor ihr nun in Euphorie ausbrecht und gleich zum nächsten Importer rennt, seht euch noch mal genau eure PlayStation an. Ist es eine Original-US-Daddelkiste? O.K. – loslaufen und kaufen. Ist es ein PAL-Toaster mit MOD-Chip? Mist

– keine Chance, Leute! Schon wieder dürfen sich nämlich importfreudige Zocker mit einem neuen MOD-Schutz herumschlagen, der es unmöglich macht, weiter als bis zum Konami-Logo-Screen vorzudringen. Ob dieser Schutz lange hält, sei dahingestellt, jedoch war bis zur Drucklegung noch nichts über einen möglichen Umbau bzw. Xploder-Cheat in Erfahrung zu bringen. Sobald wir etwas Neues wissen, teilen wir es euch umgehend mit.

Doch genug Trübsal geblasen, zurück zum Spiel. Den Protog, der euch durch viele Dialoge die Lage im Staate näherbringt und euch genug Hintergrundinformationen bietet, um sich schnell in der Welt von *Vandal Hearts II* wohlfühlen, wollen wir uns an dieser Stelle sparen. Sehr einfache Kämpfe sollen euch hier

nicht herausfordern, sondern nur mit der Battle-Engine und dem Waffen-System vertraut machen. Die eigentliche Story beginnt dann mit Kapitel 1 genau sieben Jahre nach diesen Einführungssequenzen. Das Land ist durch einen schrecklichen Bürgerkrieg gespalten und die Einwohner leiden unter Hungersnot und hohen Steuern. Ihr steht dabei zwischen den Fronten der beiden Kriegsparteien und macht als Anführer einer gefürchteten Diebesbande die Gegend unsicher. Dabei sind aber nie zivile, sondern stets militärische Einheiten euer Angriffsziel – eine Art Fantasy-Robin Hood? Wie dem auch sei –





▲ Der fiese Berater des Regenten hat sein eigenes Spielchen laufen und manipuliert seinen Arbeitgeber nach Strich und Faden.



▲ Sobald ihr eine Aktion eingegeben habt, betrachtet ihr auf einem Split-Screen die Bewegungen beider Parteien.



▲ Oh Gott! Der alte Knacker hat wohl zu viele Videospiele geぞckt und dreht nun komplett durch. Jaja – immer das gleiche mit diesen Typen: killen, killen, killen... Tststs...



▲ Übersicht wird groß geschrieben: Beim Kauf eines neuen Ausrüstungsgegenstandes erkennt ihr sofort jede Veränderung eures Status.



durch dem Überfall auf einen Nachschub-Zug befreit ihr ungewollt zwei hohe Befehlshaber der gegnerischen Seite, die euch daraufhin bitten, sie zu ihrem Stützpunkt zu geleiten. Ihr willigt zwar anfangs nur der hohen Geldprämie wegen ein, werdet aber im weiteren Story-Verlauf immer weiter in den Bürgerkrieg hineingezogen, bis ihr dann schlussendlich wieder einmal als einziger für Frieden im Lande sorgen könnt.

VH im FFT-Gewand?

Ihr steuert eure Einheiten, von denen sich im Laufe der Geschichte immer mehr eurer Truppe anschließen, auf einer Oberwelt von einem Kampfeinsatz zum nächsten. Zwischen den Kämpfen solltet ihr immer wieder eine naheliegende Stadt aufsuchen, um euch mit neuen Waffen und Heilkräutern einzudecken. Speziell bei den Waffen solltet ihr hierbei wählerisch sein, da jede einzelne mit einem eigenen Zauberspruch ausgestattet ist – Magie im bekannten Sinne gibt es nicht. Wenn ihr euch ein schärferes Breitschwert zulegt, aber nicht auf liebgewonnene Magie-Attacken verzichten wollt, kommt das Transfer-Feature nicht ungelegen: Damit könnt ihr eure Zaubersprüche auf die neue Waffe transferieren und sie so auch weiterhin einsetzen. Dies funktioniert jedoch nur zwischen Waffen der gleichen Gattung (Speer, Schwert, Pfeil und Bogen etc.). Fühlt ihr euch für die nächste Schlacht gerüstet, geht's auch schon los. Auf dem in Quadrate eingeteilten Polygon-Schlachtfeld positioniert ihr eure



▲ Auch während der Schlachten wird viel gesprochen: Ihr liefert euch hitzige Wortduelle mit Gegnern, freut euch über unerwartete Nachschubtruppen und trauert um gefallene Kampfgefährten.



▲ Rote Felder zeigen die Reichweite eures Zauberspruches an. Die gelben Felder deuten an, wo der Spruch dann niederkrachen wird.

Einheiten und bewegt diese rundenweise über die Karte. Hier werden Kenner des Genres gleich das auffälligste Novum bemerken: Ihr zieht bei *Vandal Hearts II* nicht alle eure Figuren und dann die CPU, sondern abwechselnd immer nur eine, wobei sich nach der Eingabe des Zielortes (der Aktion) der Screen splittet und sich beide Figuren (Spieler und CPU) simultan bewegen. Sollte der Zielort beider Charaktere der gleiche sein, wird der schwächere Kämpfer beiseite gestoßen und kann seine Aktion nicht mehr ausführen. Nach einiger Eingewöhnungszeit eröffnet dieses Prinzip tolle taktische Manöver, die jedoch immer ein gewisses Risiko bergen. Oft müsst ihr die Bewegung der CPU im Voraus erraten und entsprechend agieren. Die KI der Gegner geht dabei in Ordnung und fordert vor allem die Profis

unter euch, denn *Vandal Hearts II* entwickelt sich mit zunehmender Spieldauer zu einem echten Schwergewicht.

Grafisch gibt sich *Vandal Hearts II* bis auf einige Clippings angenehm fehlerfrei und begeistert mit farbenfrohen, ausgeklügelten designten Arealen. Vor allem die Zaubersprüche wurden komplett überarbeitet und glänzen mit tollen Effekten. Klar, grafische Orgasmen dürft ihr euch sicher nicht erwarten, für ein RBS sieht's aber allemal sehr gut aus und weiß vor allem durch Übersichtlichkeit zu gefallen. Nur der nervige Dudelsound, der schon nach wenigen Minuten zum Abschalten auffordert, kann absolut nicht überzeugen, ebenso wie die nervigen Ladezeiten. Nun – wer immer die Möglichkeit hat, das Teil abzuspielen, sollte auf jeden Fall zugreifen.



▲ Um die Übersicht zu bewahren, könnt ihr das Schlachtfeld mit den Shoulderbuttons in 90°-Schritten drehen.

Vandal Hearts II

Strategie

Features

Hersteller: Konami

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Zombiever-schrottung mal anders!

Natürlich könnt ihr die Untoten mit Uzis, Shotguns und Revolvern standardmäßig in ihre Bestandteile zerlegen. A la carte funktioniert's z.B. mit Flammenwerfer, Handgranaten, Hackebellen und – Tusch – dem ultimativen Handbohrer! Vergräbt dieses Gerät im fauligen Body der UDS-Armee und beobachtet einen Schwall grüner Flüssigkeit, während sich der Zombie nach einem Auto-17-Hit-Combo in der ganzen Halle verteilt. Leider sind die kultigen Waffen im Arcade-Mode viel zu selten anzutreffen.



Der 2-Player-VS-Modus ist ziemlich daneben, weil meist nach drei Sekunden entschieden.

Shortcut

- detaillierte, farbenprächtige Umgebungen
- Splatter-Gun-Action und fette Bosse
- kultige Waffen
- dank unendlich Continues viel zu schnell vorbei
- zu wenig Moves
- schwacher Duell-Modus

Zombie Revenge

Neue Sega-Zombie-Schlacht – diesmal ohne Lightgun!

Wie in unserer Relaunch-Ausgabe letztes Mal im Naomi-Special versprochen, präsentieren wir euch nun den Import-Test zu Sega's neuem *Final-Fight-Zombie-Schocker*.

In *Zombie Revenge* bleibt die Lightgun im Schrank, dafür müssen die Jogging-Schuhe ausgepackt werden. Ihr müsst eure drei Helden (sexy B-Movie-Actrice Linda Rotta in Hot Pants und gelbem Top, Frankenstein-Züchtung Busujima Rikiya und Muskelmann Stick Brightring) in bester *Final-Fight*-Third-Person-Ansicht durch sieben brandgefährliche und mit Monstern gespickte Locations führen, um im finalen Duell Goldauge Zed zurück in die Hölle zu schicken, aus der er kam. Im Arcade-Modus seid ihr standardmäßig mit

einer Handgun bewaffnet, mit der ihr Zombies und Ghouls zu Schweizer Käse verarbeiten könnt, dass die grüne Sauce nur so spritzt. Wie es sich für eine Untoten-Armee (UDS – Undead Soldier) gehört, stecken die Kerlchen derart viele Kugeln ein, dass ihr bald auf größere Wummen umsteigen müsst. Zu allem Übel sind die fauligen Gesellen auch noch bewaffnet und schießen mit Uzi und Shotgun zurück – ein echtes Novum im Bereich der Survival-Horror-Games, zu denen auch *Zombie Revenge* zu zählen ist! Habt ihr eure Bleispritzen leergeballert und ist kein Munitionsnachschub in Sicht, darf auch munter drauflos geprügelt werden, allerdings mit einem sehr begrenzten Move-Arsenal. Wie es sich für einen Arcade-Kracher gehört, ist der zu beschrei-



Netter Grafikeffekt an der Tunnelwand rechts, während ihr euch den Weg freischießt.

tende Weg über Hinterhöfe, Müllhalden, Chemiefabriken etc. vollständig linear vorgegeben, und eurer Erkundungswut wird durch ein Zeitlimit ein Riegel vorgeschoben.

Liebevolle Details

Die Stärken von *Zombie Revenge* liegen woanders: Da wären zum einen die unglaublich detaillierten Decors mit wendenden Ästen, schönen Lichteffekten, einer coolen Tunnelbeleuchtung und den vielen unscheinbaren Details, die einem vielleicht erst beim zweiten Durchspielen auffallen. Werdet ihr getroffen, haut es euch nicht standardmäßig von den Socken, sondern euer Charakter feuert im Stürzen automatisch nochmal eine heftige Salve auf den Gegner. Greift euch einer der über zehn mächtigen Bosse (Elektro-Zombie, Schleim-Monster, Riese mit Laser-



Diese Lady hier müsst ihr vor den Untoten beschützen.



Zwei Jungs und Busty Babe Linda Rotta stehen zur Wahl.



Zieht eine Karte und bestimmt damit die Boss-Taktik!



▲ Ein ekliges Gewächs schüttet seinen Mageninhalt über euch aus – hmm, lecker!

Augen, gepanzerte Wächter mit Mini-Helfer als schwacher Punkt, brennende Ghouls etc.) mit seinen Pranken, könnt ihr ihn durch Druck auf A solange mit Tritten ins Gesicht traktieren, bis er euch wieder loslässt. Dem ersten Mutanten-Boss könnt ihr z.B. eine der zahlreichen rostigen Stangen, die in seinem zusammengeklebten Körper stecken, herausreißen und ihn damit verprügeln – kultig! Komisch ist allerdings die Taktik vieler Endgegner: Sie wehren sich solange nicht, bis ihr ca. 50 Prozent ihrer Energie abgearbeitet habt und werden dann schlagartig unfair. Hätte Sega *Zombie Revenge* keine Unlimited Continues spendiert, das Spiel wäre selbst zu zweit mit neun Continues unmöglich zu schaffen. Weil dadurch diese "Last" aber von euch genommen wurde, könnt ihr mit einem Kumpel nach Herzenslust der untoten Meute mit Handgranaten und Blei einheizen, ohne Gefahr zu laufen, vorzeitig ausgebremst zu werden. Erfahrenere Zombie-Jäger können sich im Original-Mode versuchen, in dem es neue Waffen wie Lasergun, Raketenwerfer im Gitarrenkasten ("El Mariachi" lässt grüßen!) oder Elektroschocker zu ergattern gibt. Außerdem dürft ihr dort auf Wunsch mit verstärkten Waffen oder ganz ohne eure Standard-Knarre antreten (aufsammeln von Waffen ist natürlich möglich).

Schwache DC-Spielmodi

Neben einem Boss-Mode, in dem ihr jeden bereits besiegt Super-Zombie noch einmal auf Zeit angehen könnt, spendierte man der Dreamcast-Version noch einen Fighting Modus, in dem ihr in klassischer Beat'em-Up-Manier aufeinander losgehen könnt. Lediglich drei Kämpfer (eben die oben erwähnten Charaktere) und die



▲ Ein weiterer mächtiger Endgegner versucht euch mit seinen Laserstrahlen zu grillen. Ohne unendlich Continues wäre *Zombie Revenge* nie zu schaffen – zu unfair agieren die Monster, und zu wenig Möglichkeiten der Verteidigung hat man.

Japan Trash Talk

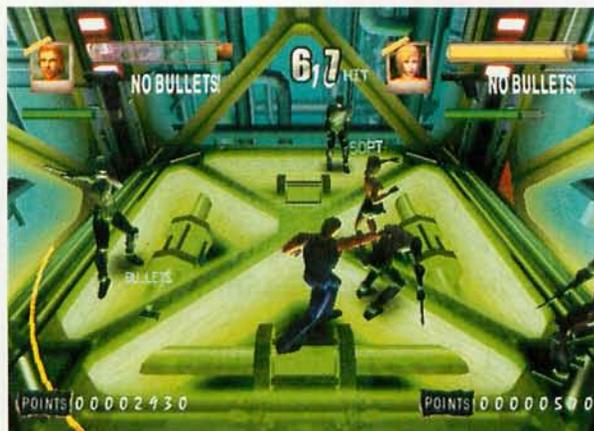
■ Wer der Meinung war, die Dialoge in den Zwischensequenzen von *House of the Dead 2* wären an Stumpfsinnigkeit und unfreiwilliger Komik nicht mehr zu überbieten ("Leute von AMS: Das ist ein Geschenk von mir an euch!"), der hat *Zombie Revenge* noch nicht gesehen bzw. gehört. Schon das Intro sorgte für brüllendes Gelächter im Spielezimmer: "Er macht die Zombies! Wenn wir ihn fangen wollen, müssen wir ihn verfolgen!" Oder: "Schau, es kommt heraus!" Oder: "Genug mit der Spielerei – ich werde euch jetzt killen!" (Natürlich alles in Englisch.) Scheint ganz so, als ob die Segajungs ein Lexikon für Horrorfilme gewälzt und die gängigen Slogans einfach der Reihe nach übernommen haben, ohne auf den Kontext zu achten.

selbe Engine wie im eigentlichen Spiel (d.h. Juggle-Baller-Combos bis zum Exitus sind möglich) machen den Spielspaß hier aber schnell zunichte: Steckt einer in der Mangel, ist eine Runde nach fünf Sekunden sofort entschieden. Via VM Angeln gehen und Linda, Stick und Busujima mit Fisch und Hamburgern füt-

tern und gekräftigt ins Spiel gehen lassen, mag zwar für Japaner vielleicht interessant sein, entlockt dem Arcade-Freak hierzulande aber eher ein müdes Lächeln. Unterm Strich bleibt also ein gut gemachtes Stück Splatter-Action mit beeindruckenden Gegnern, kultigem B-Movie-Flair und hübschen Stages (mit allerdings etwas niedrigem Polygon-Count) und einer Spielzeit von ca. 70 Minuten, dem die missglückten Zusatz-Spielmodi leider in puncto Langzeitmotivation einen Strich durch die Rechnung machen. Arcade-Fans müssen's aber alleine aus folgendem Grund schon haben: Der vorletzte Level führt euch zurück in das Herrenhaus eines indizierten Saturn-Lightgun-Shooters, das ihr nun aus neuer Perspektive, aber mit gleichem Soundtrack ein weiteres Mal von Zombies reinigen dürft. Objektiv gesehen reicht's aber nicht ganz, um in Classic-Regionen aufzusteigen. Gefällt euch *Dynamite Cop*, dann schlagt bedenkenlos zu! **RK**



▲ Mit dem Flammenwerfer richtet ihr ultimatives Chaos an – oh yeah!



▲ Hübsche Neon-Effekte im Fahrstuhl des letzten Levels.

Zombie Revenge

Arcade-Action

→ → →

Features

GP VP

USA

Hersteller: Sega

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

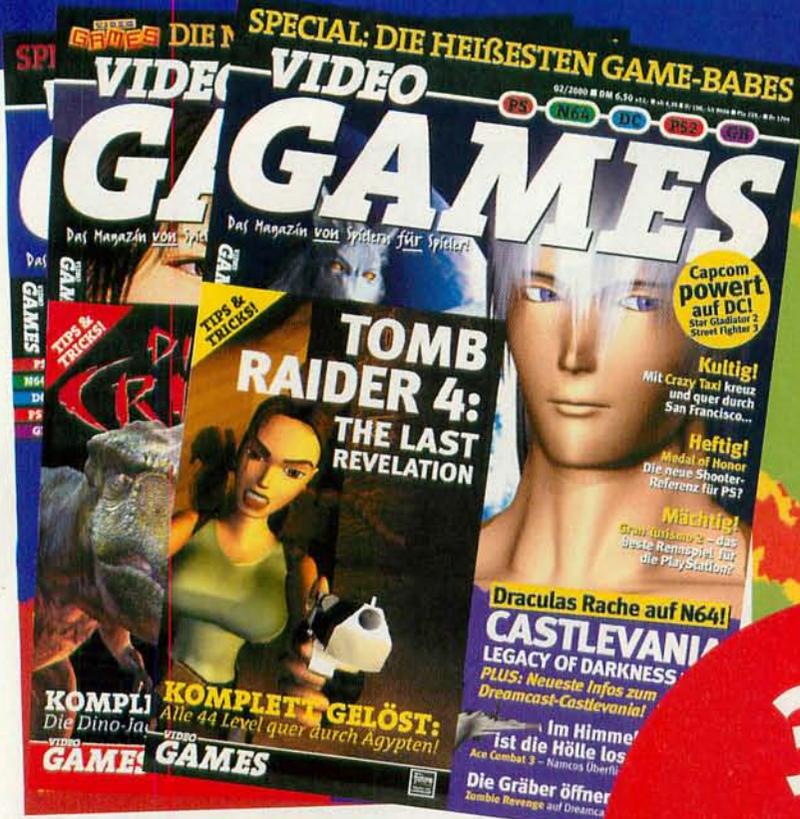
Geeignet ab: 18

Schwierigkeit: Schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Video
Spieler?

3 x
VIDEO GAMES
FÜR NUR
10 MARK!

Hol dir die neue VG!

Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tips & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Test – jeden Monat!

3 x VIDEO GAMES
frei Haus – fast
50% gespart!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der **VIDEO GAMES** per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!



Also: schnell die Karte ausfüllen und abschicken!



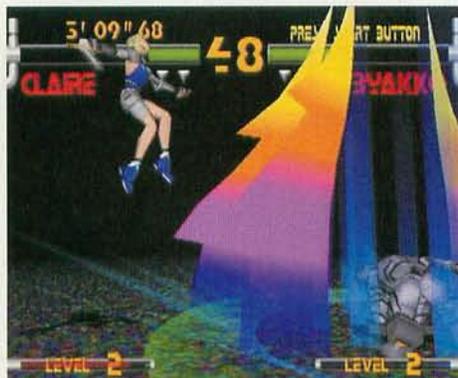


Star Gladiator 2 – Nightmare of Bilstein

Die Gladiatoren des Alls sind zurück: Drei Jahre nach der PS wird nun das DC gestürmt!



▲ Fangt ihr den Gegner im Plasma Field, könnt ihr einige Sekunden lang mit eurer Super-Technik beharren.



▲ Ooops – in diese fette Sense hätte Fechter-Lady Claire wohl besser nicht laufen sollen.



▲ Die Fighting-Engine von SG2 ist sehr schnell und mit vielen Schmankerln ausgestattet.

Shortcut

- ☺ Coole Plasma-Field-Idee
- ☺ fetziger Soundtrack
- ☺ Combo-Stammbäume
- ☺ Top-Spielfluss
- ☹ Doppel-Charaktere
- ☹ unspektakuläres Ende
- ☹ wenig Spielmodi

▼ Endgegner Bilstein ist diesmal nicht besonders schwer zu schlagen.

Was wäre Sega nur ohne Capcom? Während Sony-Vasall Namco nach seinem zugebenermaßen überirdisch guten *Soul Calibur* in Japan in puncto mehr DC-Software rumzickt wie eine launische Filmdiva, überhäuft der wahre Meister des Genres das 128-Bit-Flaggschiff geradezu mit qualitativ hochwertigster Beat'em-Up-Software. Nach *Marvel vs. Capcom*, *Street Fighter Zero (Alpha) 3* (siehe PAL-Test), *Jo Jo's Bizarre Adventures* und *Street Fighter 3: W Impact* (siehe Import-Tests) wird vor Weihnachten auch noch mit gefährlichen Plasma-Waffen geprügelt.

Gegenüber dem mittlerweile doch schon drei Jahre zurück datierenden ersten Auftritt der Mini-Serie auf der PlayStation (siehe Kasten) hat sich am Gameplay-Konzept doch einiges verändert. Zunächst fällt einem der auf stattliche Größe angewachsene Kämpfer-Select-Screen auf – nach eingehendem Studium der Move-Listen und ausführlichen Duellen kristallisiert sich hier jedoch einer der wenigen Dämpfer des Sternens-Gekloppes heraus:

Leider wurden die 22 Space-Söldner nach dem Motto "Mehr Schein als Sein" zusammengestellt. Jeder der neun (mit Ausnahme des Dino-Kämpfers Rimgal, der der Schere zum Opfer fiel) Charaktere des Vorgängers bekam praktisch einen Bruder, Klon, Doppelgänger, Kumpel oder was auch immer zuge-dacht, der zwar erfrischend neu aussieht, aber dieselben Moves besitzt wie der andere. Bleiben mit dem crazy Kettensägen/Breitschwert-Pärchen, einem mysteriösen Tiger-Kämpfer und der Amazone Rain sowie dem Endgegner Duo Bilstein summa summarum drei wirklich neue Pärchen



▲ Einige der neuen Charaktere auf einen Blick: Der Cyborg hablinks ist zum Start gut geeignet.

zum fröhlichen Special-Move-Ausprobieren. Dafür hat man sich im Capcom-Lager beim Design der Plasma-Specials (alle verwendeten Waffen sind Ableger der Plasma-Technik) einiges einfallen lassen. Der unserer Meinung nach sehr gelungene "5-Gewinnt-Combo-Balken" (einzelne Bestandteile einer maximal fünf Moves langen Serie werden der Reihe nach aufgelistet, damit ihr stets auf dem Laufenden seid) des ersten Teils wickelt jetzt einem klassischen dreifach aufladbaren Plasma-Energie-Balken.

Gameplay-Innovationen

Damit lassen sich nun die erstaunlichsten

Dinge anstellen: Mit Viertelkreis (vorwärts oder rückwärts) plus beide Slash-Buttons – gesteuert wird übrigens fast *Soul Calibur*-like mit zwei Waffen- und einem Kick-Button – aktiviert ihr die zwei verschiedenen Plasma-Strike-Supermoves pro Charakter (kosten jeweils einen Energie-Balken). Seid ihr eher auf Risiko aus, könnt ihr auch versuchen, den Gegner via Slash 2 plus Kick in eurem Plasma Field – eine Art Energiekugel um euch – zu fangen. Gelingt das, wird die gesamte Background-Grafik ausgeblendet und ihr könnt den nun fast wehrlosen Opponenten in eurem Plasma-Energiefeld für kurze Zeit mit euren speziellen dreckigen





▲ Schafft ihr einen Plasma-Strike-Special-Move, wenn der Gegner schon am Ende ist ...



▲ ... zählt dieser als Finisher und bekommt die Szene aus zig Blockwinkeln serviert: Cool!



▲ Jeder Charakter aus dem ersten Teil hat nun einen Doppelgänger mit den gleichen Moves.



▲ Oh my God: Mutant Gore verwandelt sich per Plasma Field in einen Riesen und heizt euch mit seinem Feuerzauber ein!



▲ Der Space-Clown Prince hat wie Saturn einige der witzigsten Moves in petto.



▲ Am Combo-Baum rechts oben lest ihr die Button-Tap-Combos ab.

Star Gladiator: Start der Capcom-3D-Beat'em-Ups

■ Sage und schreibe erst Ende '96 traute sich Beat'em-Up-Großmeister Capcom mit *Star Gladiator* zum ersten Mal in 3D-Gefilde, fühlte sich dort aber augenscheinlich nicht übermäßig wohl. Neben Dutzenden *Street Fighters*, *Darkstalkers*, *Cyberbots*, *Jo Jo's Ventures* und *Marvel Super Heroes* in 2D, die danach folgten, sind die beiden *Street Fighter EX 1* und 2 (stammen zudem von Arika und nicht von Capcom-In-House!) sowie das hier getestete *Star Gladiator*-Sequel die einzigen weiteren 3D-Ausflüge der Martial-Arts-Profis. *SF EX 2* kommt übrigens noch vor Weihnachten in Japan für die PlayStation auf den Markt.



◀ Auf der PlayStation wurde erstmals das Combo-Stammbaum-System eingeführt.

entscheidende Situation nochmal auf dem Präsentierteller serviert! Optisch und movetechnisch wird in *Star Gladiator 2* (bei uns übrigens *Plasma Sword*) viel mit transparenten Wischern, völlig abgedrehten Aktionen und fluoreszierenden Farben gearbeitet. Der Space-Clown Saturn fängt euch in einem Energieball und balanciert darauf wie im Zirkus, böse Cyborgs packen ihre Triple-MG aus und löchern euch nach Strich und Faden, die Eulen-Kämpfer Zelkin und Eagle greifen bevorzugt unblockbar aus der Luft mit Plasma-Bomben an, und die Weltall-Matadoren Gerelt und Claire fuchteln gekonnt mit ihren Top-Säbel-Combos vor eurer Nase herum. In Sachen Optik legt zwar *Soul Calibur* noch ein Brikett mehr ins Feuer, die stimmungsvollen Backgrounds (O.K. es sind trotzdem Tapeten) sorgen aber zusammen mit den treibenden Beats der Musik (erinnert von den Themen sehr an Technosoft mit ihrem *Thunderforce*-Soundgewitter) und der peilschnellen Fighting-Engine für ein Beat'em-Up-Erlebnis der Extraklasse. Trotzdem hat man den Eindruck, dass 3D-technisch in Sachen Texturen und Polygon-Count noch mehr drin wäre – Namco hat's vorge-macht. Was Capcom wohl nie lernen wird, sind die dilettantischen Intros und Outros, die einem Spiel dieses Kalibers definitiv nicht würdig sind. Geizig war man leider auch in Sachen Spielmodi: Außer einem Group Battle und Training gibt's neben dem Arcade-Mode nichts mehr zu erkunden. PAL-Release über Virgin im Februar/März!

Combo-Stammbäume

■ Ein *Star-Gladiator*-Novum und geniales Gameplay-Konzept: In einem verzweigten Geflecht aus Knotenpunkten (Slash 1 und 2, Kick) und Verbindungen dazwischen könnt ihr im Training locker die verschiedensten möglichen Button-Tap-Combos ablesen und einstudieren. Ist z.B. nach der Combo A-A-X noch ein vierter Treffer mit A, B oder X drin oder nicht? Ein Blick genügt! In *ST 2* hat jeder der Twin-Fighters seinen eigenen Stammbaum.

▼ Der Ryu der *Star-Gladiator*-Serie:



“Während Namco nach *Soul Calibur* in Japan in puncto neue DC-Software rumzickt wie eine launische Filmdiva, überhäuft der wahre Meister des Genres das 128-Bit-Flaggschiff geradezu mit qualitativ hochwertigster Beat'em-Up-Software.”

Tricks bearbeiten. Mache Kämpfer wachsen dort auf die fünffache Größe, andere bekommen eine enorm verlängerte Waffe oder lähmen ihren Gegner gar ganze qualvolle Sekunden lang. Auch sehr wirkungsvoll ist der Plasma-Reverse-Trick: Erwischt ihr den Angreifer mit einem 3D-Sidestep-Ausweichmanöver auf dem falschen Fuß und drückt gleichzeitig einen der Slash-Buttons, bugsiert ihr ihn mit einer coolen Konter-Attacke auf den kühlen Ringboden. Neben diesen einzigartigen Beat'em-Up-Manövern stehen euch natürlich auch eine Reihe von normalen Plasma-Special-Moves und viele, viele Button-Tap-

Combos aus den jeweiligen Stammbäumen (siehe Kästen) sowie Würfe und Jumps als Angriffspalette zur Verfügung.

Sexy Final Plasma Strike

Veeery sexy kommt auf jeden Fall folgendes spektakuläre Manöver, das euch bei Gelingen wie der King vor dem Screen fühlen lässt:

Versucht, den Gegner mit einem Plasma Strike komplett K.O. zu figh-ten, was das Ganze dann zu einem Final Plasma Strike macht. In einem Strahlengewitter und einer Stroboskop-artigen Einzelbildaufnahme des Moves aus verschiedenen Kamerawinkeln wird euch die



▶ Die Amazone Rain schaut zwar prächtig aus, spielt sich aber übel.

Star Gladiator 2

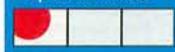
3D-Beat'em-Up



Features



- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130,- DM
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

RK



■ Beeindruckend: Im Energie-Gewitter lernt ihr, wie man sich anderer Charaktere bemächtigt.



▲ Im Lock-On-Mode habt ihr stets den Gegner im Visier und checkt auch seine Life-Anzeige.



▲ In Maken X gibt's keine Schuss-, sondern nur Schlitzer-Waffen und Elektroschocker.



▲ Auf dem Weg von Japan nach Hong Kong wird euer Jumbo in einer hübschen Render-Sequenz vom Stealth Bomber angegriffen.

Maken X

Interessante Variante des 3D-Action-Konzepts aus Japan.

Ein höchst brisantes 3D-Spektakel, das uns Atlus da mit *Maken X* frisch aus Japan liefert und das in dieser Form zu 100 Prozent hierzulande niemals erhältlich sein wird, doch dazu später mehr. Auch in puncto Game-Design versucht man neue Wege und der etablierten 3D-Shooter-Welt mit frischen Wind Kontra zu geben.

Maken X ist nämlich kein 3D-Shooter im klassischen Sinn, sondern ein 3D-Slasher, 3D-Schlitzer oder wie immer man es bezeichnen mag. Schusswaffen besitzen die Charaktere, die ihr steuert, schließlich keine, sondern jeweils nur ein Messer, eine Lanze, ein Schwert oder auch einen Elektroschocker. Hmm, also nur eine Waffe – das klingt nicht besonders interessant, meint ihr? Dachten wir nach ein, zwei Leveln eigentlich auch, doch je länger man dieses unorthodoxe Spiel zockt, desto faszinierender wird es.

Schwertstreiche mit 60 fps
Da begeistert zum einen die pfeilschnelle 3D-Engine mit – bis auf wenige Ausnahmen – konstante 60 fps und die abgedrehte Gegnerschar aus Cyborg-Mutanten, Käfern, mechanisch deformierten Hunden, Schlächtern mit Hackebeil, eisernen Jungfrauen (eine Art hüpfender Stachel-

karton) und cool gestylten Bossen mit Raketenwerfern. Die Gegnerschaft ist zwar nicht so fair und verzichtet auf Ballermänner, dafür seid ihr mit einem guten Strafing-System und dem äußerst hilfreichen Lock-On-Feature ausgestattet. Sobald ihr einen schnellen Gegner (wie Robbies auf Rollerblades) einmal zu Gesicht bekommt, könnt ihr mit einem simplen Knopfdruck die Kamera so einstellen, dass der Feind stets zentral im Blickfeld ist, und ihm so effizienter den Garaus machen. Dummerweise treten jedoch die wenigsten Gegner alleine auf – ein schneller Wechsel des "gelockten" Opponenten zum jeweils nächsten, weil natürlich gefährlicheren, ist in diesem Fall die beste Strategie, um zu überleben. Storytechnisch bekommt man als Nicht-Japaner nicht allzuviel mit (kein englischer Text oder Sprachausgabe!). Es geht aber offensichtlich darum, dass ein Terrorist eine neue wissenschaftliche Errungenschaft, mit der man die Kontrolle gewaltsam über

fremde Personen übernehmen kann, aus einem Labor in Nippon entwendet hat. Ihr besitzt diese Gabe zum Glück auch und verfolgt den Schuft nun kreuz und quer durch die Welt von Japan über Hong Kong, Indien, Moskau, Amsterdam, Istanbul, London und viele Stages mehr. Die Zwischensequenzen können durchaus sehr ausladend (und leider nicht abbrechbar!) und mit Schwarzweiß-Bildchen auch optisch eintönig sein, wissen aber ab und zu auch mit schönen Render-FMVs zu begeistern. Anfangs läuft das Ganze noch linear ab. Ab Moskau dürft ihr dann zwischen mindestens zwei Locations für euren nächsten Besuch wählen.

Body Snatchers!

Die einzelnen Stages sind dabei weder besonders verschachtelt, noch mit etwaigen kniffligen Puzzles übersät (ein paar Schalter-Rätsel – das war's schon)

◀ Die Zwischensequenzen sind meist langatmig mit viel Japan-Geschwall versehen und selten so hübsch wie hier.



▲ Oftmals wünscht man sich etwas zu schießen gegen die fiesen Gegner.

Shortcut

- ⚡ superschnelle 60-fps-3D-Engine
- 🎯 praktisches Lock-On-Feature
- 👤 viele spielbare Charaktere
- 👎 wenig Waffen- und Move-Auswahl
- 👎 ab ca. Level 7 knallhart schwer
- 👎 architektonisch manchmal einfalllose Stages



■ *Maken X* läuft durchgehend mit 60 fps, einige Decors sind aber etwas öde ausgefallen.



“Spätestens in Amsterdam sind die Duelle dann so zahlreich und fies (Blocken ist teilweise echte Glücksache), dass Greenhorns die Lust an *Maken X* verlieren und auch der Geduldsfaden von Profis auf die Probe gestellt wird.”



▲ In der Haut des Wachmanns könnt ihr ordentlich mit dem Knüppel austeilen.

oder etwa sehr ausladend. Die Hauptschwierigkeit stellen die zahlreichen hartnäckigen Widersacher darin dar, die erst nach penetranter Überredungskunst à la “Säbel zwanzigmal auf die Birne”, klein beigegeben. Meist läuft das Gameplay nach folgendem Schema ab: Nach ein paar Kanonenfutter-Gegnern läuft ihr stets in eine nicht zu umgehende Falle der folgenden Art: Ihr betretet einen Raum, und schwupps gehen alle Luken und Türen zu, und ein oder mehrere spezielle Gastgeber erwarten euch zum heißen Schlagabtausch. Spätestens in Amsterdam sind diese Treffen dann so zahlreich und fies (blocken ist teilweise echte Glücksache), dass Greenhorns die Lust an *Maken X* verlieren und auch der Geduldsfaden von Profis auf die Probe gestellt wird. Für Japaner dürfte die ganze Sache etwas ein-

facher sein, denn man kann auch die Gewalt über besiegte Bossgegner übernehmen nur wie ist nicht immer so offensichtlich, wie beim direkt vor eurer Nase liegenden Wachmann im Flieger von Japan nach Hong Kong. Auch das komplett japanische Pre-Level-Menü mit Punkten wie Status, Gegend, Leute, Brain Jack, Geschichte etc. (die einzigen englischen Passagen) schreit nach Stöbern und Ausprobieren brachte uns aber trotz Try-and-Error-Prinzip nicht den erhofften Erfolg. Anyway: Klar, spielbar ist *Maken X* auch ohne Japanisch-Kenntnisse, die kleinen Feinheiten und Tricks, die hier sicher verborgen sind, bleiben euch so aber vorbehalten. Nun aber zur Eingangs angesprochenen Brisanz, die euch sicher schon beim Lesen bis hierher unter den Fingernägeln gebrannt hat. In London und Amsterdam treten groteske Soldaten-Mutationen mit in Körpermitte installierten MGs und gewissen Zeichen statt eines Gesichts auf, die aufgrund der Vergangenheit eines gewissen Landes mit

äußerst negativem Beigeschmack behaftet sind, wenn ihr wisst, was wir meinen... Nun muss man wissen, dass diese Symbole in Japan in fast allen Fällen ohne jeglichen ideologischen Hintergrund in Spielen wie diesem hier verwendet werden und schlicht und einfach Bösewichte kennzeichnen, was ja durchaus der Realität entspricht. Dennoch müsste an *Maken X* eine Menge geändert werden, um es für einen PAL-Release tauglich zu machen. Wir sind auf jeden Fall sehr skeptisch. Das durchaus gelungene 3D-Slasher-Konzept, teilweise tolle Stages (z.B. das vereiste Moskau), eine Top-3D-Engine (die allerdings im Vergleich mit aktuellen PC-Shootern vor allem in puncto Details ganz klar den Kürzeren zieht) und viele steuerbare Charaktere könnten Grund genug für euch Import-Freax sein, es zumindest probuzupieln. Und wie gesagt: Vielleicht wird es ja ein Sammlerstück, da mit einem PAL-Release nicht zu rechnen ist. Dennoch kein Überhammer – dazu hätten die Stages ausgefeilter sein müssen. **RR**

▲ Optisch ein-drucksvoll: die Moskau-Stage mit ihren grotesken Mutanten-Gegnern wie dem Typen in der Mitte mit dem in den Arm implantierten Rake-tenwerfer.



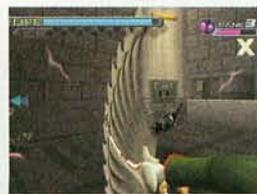
▲ Critical Hit: Nach dieser guten Aktion hat der Mistkerl nix mehr zu lachen!



▲ Vor jeder Stage könnt ihr euch in vier Menüs austoben.



▲ Seht ihr dieses Zeichen, ist Körpertauchen angesagt.



▲ Die kleinen Biester in Istanbul sind extrem lästig.

Maken X
3D-Schlitzer

Features

- GP
- VP
- RP
- AP
- MP

Hersteller: Atlus
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 130 Mark
Geignet ab: 18
Schwierigkeit: Schwer
Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Shortcut

- 360-Grad-Shooter-Fun
- verschiedene Taktiken sind gefragt
- Gegner sind fast alle fuzzielig klein
- keine Extras zum Sammeln



Bakaichō kann in alle Richtungen fliegen und in jede andere schießen.



An bestimmten Level-Stellen könnt ihr mit Leuten quatschen – bringt aber nix.

Bakuretu Muteki Bakaichō

2D-Shoot'em-Up

Features



- Hersteller: Treasure
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130,- DM:
- Geignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



Das absolute 2D-Sprite-Gewitter: Bakaichō zündet eine Smart Bomb.



Den reflektierenden blauen Laser kennen Shooter-Freaks aus R-Type.

Bakuretu Muteki Bakaichō

Hinter diesem Kauderwelsch versteckt sich ein Old-School-360-Grad-Ballerspiel!

Wenn der japanische Kult-Hersteller Treasure Hand an ein Spiel legt, darf die Fan-Gemeinde stets auf etwas Außergewöhnliches hoffen. Titel wie *Gunstar Heroes* (Mega Drive), *Radiant Silvergun* (SAT) oder *Mischief Makers* (N64) waren zu ihrer Zeit in puncto Ideen absolut bahnbrechend, ließen aber den kommerziellen Erfolg vermissen. Davon lassen sich die Jungs aber nicht beirren – sonst würde kaum ein derart ungewöhnliches Spiel wie *Bakuretu Muteki Bakaichō* (bedeutet etwa soviel wie **explosiver, unschlagbarer Bakaichō**) dieser Tage auf N64/DC erscheinen!

Zum eigentlichen Spielprinzip muss nicht weit ausgeholt werden. Ihr steuert einen kleinen Kampf-Mech vor einem herrlich gezeichneten 2D-Background und könnt euch sowohl in den in alle Richtungen scrollenden Stages frei bewegen wie auch 360-Grad-Schussfreiheit genießen. Auf DC ist das Steuerproblem etwas ausgeprägter als auf

N64, wo sämtliche C-Buttons mit Schüssen belegt sind. Ihr könntet Bakaichō mit dem Steuerkreuz lenken und mit dem Analogstick parallel in jede beliebige Richtung ballern – was natürlich kein Mensch macht. Gott sei Dank hat Treasure gleichzeitig an ein Shot-Lock-System gedacht: So ist z.B. nach links fliegen und nach rechts schießen kein Problem. Das Zielen auf die vielen fuzzielig kleinen Gegner wird dank einer simulierten Massenträgheit – ohne Steuerkorrekturen seid ihr stets am Sinken – dagegen etwas erschwert. In den einzelnen, relativ kurz gehaltenen Stages sind auch verschiedene Taktiken gefragt, mit denen ihr eure zwei Waffensysteme (Zielsuchraketen und reflektierende blaue Laser à la R-Type) geschickt einsetzen müsst. Hilft im Kugelhagel auch das nicht mehr, könnt ihr noch auf Smart Bombs zurückgreifen: Auf Knopfdruck verlassen ca. 100 Raketen/Laser gleichzeitig euren Mech und

Limited Edition

Die DC-Version des Shooters mit dem Zungenbrecher-Titel ist nicht limitiert – die zuvor erschienene N64-Version dagegen schon. Wer jetzt noch eines der lediglich 10.000 Baller-Module ergattern will, sollte sich also spüren! Der neue Treasure-Shooter offeriert weder optische noch spielerisch herausragende Kost – Freaks werden aber das gute klassische Gameplay zu schätzen wissen.



suchen sich ihre Alien-Opfer. Witzigerweise hinterlassen alle Objekte, die ihr zerstört, massenweise Früchte (Orangen, Äpfel, Tomaten etc.), die aufgesammelt euer Punktekonto auf Vordermann bringen. Endgegner gibt's auch – allerdings sind die in vier von fünf Levels nicht größer als der Standard-Feind und werden locker von euch übersehen, wenn sie nicht durch eine spezielle Sequenz angekündigt würden. Anfangs dürft ihr euch da mit dem 360-Grad-Spielraum etwas schwer tun, doch spätestens ab Stage 10 pulverisiert ihr die Bosse, ohne mit der Wimper zu zucken. Vielleicht hätte man manche Level noch etwas überarbeiten sollen, denn es ist möglich, in nur fünf Sekunden durch die Phalanx an Angreifern einfach durchzufliegen, um sich sofort mit dem jeweiligen Wächter zu beschäftigen. Auf jeden Fall Hut ab vor Treasure, dass man sich traut, ein derart klassisches Gameplay-Konzept auf N64/DC zu veröffentlichen. Wer mit alten SNES-Shootern nichts anfangen kann, sollte deshalb die Finger davon lassen. Der Rest der Shooter-Gilde vernügt sich in 25 Stages mit der motivierenden High-Score-Jagd. Dennoch: *BMB* offeriert weder optische noch spielerisch herausragende Kost – Freaks werden aber das gute klassische Gameplay zu schätzen wissen.



Typisch Japanisch: Animeé-style-Standbilder zwischendurch.



Alle Gegner-Sprites und Bosse sind ziemlich popelig ausgefallen.



Banzaaaii! So helft ihr euch locker aus kritischen Situationen.



▲ Bei Super Special Moves wird der Hintergrund ausgeblendet und das Konterfei eures Helden untermalt die bevorstehende Combo. Nette Idee. Hier setzt gerade der Chucky-Puppen-Verschnitt zum Angriff an.



▲ Leider strahlen die Charaktere nicht den typischen Capcom-Charme aus, und auch technisch hätte man vom Dreamcast mehr erwartet. Die Animationen sind deutlich schlechter als bei SF3 W Impact.



Jo Jo's Bizarre Adventure

Vorweihnachtliche Capcom-Beat'em-Up-Invasion auf dem Dreamcast!

Tja, Invasion hin oder her, nicht jedes Fighting-Game kann vom Kaliber eines *Street Fighter 3 W Impact* oder *Star Gladiator 2* sein – auch wenn es aus derselben Meisterschmiede stammt.

Anlässlich des Import-Tests der PlayStation-Version in der VG 12/99 hatten wir noch gehofft, dass die Dreamcast-Hardware den auf der Sony-Plattform doch etwas kränkelnden Animationsdarbietungen vielleicht auf die Sprünge helfen könnte. Oder hatten wir die Arcade-Version etwa besser im Gedächtnis, als sie eigentlich ist? Fakt ist jedenfalls, dass *Jo Jo's Bizarre Adventure* neben den oben genannten Capcom-Hits (siehe Import-Tests) wie ein Mauerblümchen daherkommt. Einige Special Moves, wie das alles verschlingende Riesenmaul oder die aus dem Boden hervorkommenden

Straßenkreuzer, mögen ja ganz amüsant sein, nach spätestens einer Stunde Spielzeit hat man sich daran sattgesehen und diese Spielhallenumsetzung landet im Regal derjenigen Spiele, die man nur noch im Notfall spielt, weil sich ein Kumpel alle Spaßmacher ausgeliehen hat. Die Hintergründe (viele in Ägypten) sind trostlos, die Charaktere aus der Comic-Vorlage ohne den berühmten Capcom-Charme, das Gameplay mit ausufernden Mini-Animationen der Kämpfer und ihrer Helfer unübersichtlich à la *Darkstalkers* ("War das jetzt ein Treffer und wenn ja, von wem?") und die zwischendurch eingestreuten Sub-Games (z.B. zwischen angreifenden Wasserquellen durchrennen) einfach nur langweilig. Die Fighting-Engine wirkt irgendwie recycelt und mit Ausnahme des Support-Charakters ohne zün-



▲ Ganz oben: Gewinnt ihr eine Runde per Super Combo, wird der Hintergrund durch das schmerzverzerrte Gesicht des Gegners ersetzt.



▲ Unfaire Benachteiligung: Nicht alle Kämpfer können auf einen unterstützenden Support-Charakter zurückgreifen.

dende Ideen. O.K., das könnte man natürlich von den zahlreichen *Street Fighters* auch behaupten – das Gameplay dort ist aber mittlerweile derart perfektioniert und mit sagenhaften Animationen versehen, dass man keine wirklich neuen Zutaten braucht. Das einzig Bemerkenswerte an *Jo Jo's Bizarre Adventure* sind wie gesagt die Gnome, Schatten, Sandmonster, Elektroviecher und sonstigen Kreationen, die Hand in Hand mit einem Großteil der 16 abenteuerlich gestylten Fighter kämpfen. Ihr prügelt euch praktisch stets im Team. Drückt "A" und ihr schaltet um auf Support-Charakter, der nun den Angriff übernimmt – solange, bis er aufgrund der eingesteckten Treffer für ca. ein bis zwei Sekunden außer Gefecht gesetzt ist. Erneut also ein Design-Fehler: Wenn ich schon andauernd hirnlos mit dem stärkeren Partner agiere, muss ich doch angemessener "bestraft" werden, wenn er ausgeknockt wird – z.B. mit einer

20-Sekunden-Sendepause für ihn. Das Nahezu-Fiasko (für ein Capcom-Spiel!) macht ein Endgegner der Frustrationsklasse 1A komplett, der ansonsten aber genauso ideenlos wirkt, wie das komplette Spiel. Na ja, ist ja kein Beinbruch für die *Resident Evil*-Macher – man hat ja noch genug andere erfolgreiche Beat'em-Up-Pferdchen im Stall. Auf dieses hier sollten nur absolute Freaks und Capcom-Sammler setzen. Schlagt lieber bei *SF3 W Impact* und *Star Gladiator 2* zu. **RK**



▲ Mit einem Easy-21-Hit-Combo nagelt ihr euren Kontrahenten an die Wand.

Shortcut

- Doppelgänger-Idee
- ⊖ Charaktere ohne Charisma
- ⊖ unübersichtliches Gameplay
- ⊖ schwache Backgrounds
- ⊖ dämliche Sub-Games
- ⊖ kein VGA-Support

Jo Jo's Bizarre Adventure

2D-Beat'em-Up

3 Personen

Features



- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Gab diesen Monat die Termin-Quengeleien an Christiane ab. Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie dumm er aus der Wäsche schaut, wenn jetzt mal IHN jemand terminlich in den Allerwertesten tritt...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Donkey Kong 64, N64 ■ Virtua Striker 2, DC
■ Heroes of Might and Magic III, PC

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



Ralph (aka Bronco)
War lange Zeit unansprechbar. Marmelte ständig irgendwas von "Lara-töten! Komm nicht weiter... Grummel". Eines Tages stand er dann wieder in der Redaktion, grinste und gab das Tips-Buch ab. Komischer Typ...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Virtua Striker 2, DC ■ Street Fighter 3 W Impact, DC
■ Biohazard Code Veronica Trial Version, DC

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



Christian (aka ToX)
Nach seinen musikalischen Einlagen (siehe Editorial) und der anschließenden Redaktions-Bestrafung war er relativ ruhig diesen Monat. Ob das lange anhält? Das glaubt keiner von uns...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Armada, DC ■ Super Smash Brothers, N64
■ Medal of Honor, PS

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



Axel (aka Äxt)
Der Typ meint ehrlich, dass er bei unseren Fotostories nur dumm rumstehen und auf den Auslöser drücken kann. Das kann er vergessen - der Rest will endlich auch mal über ihn lachen! Jawoll!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Gran Turismo 2, PS ■ Top Gear Rally 2, N64
■ Vigilante 8: 2. Herausforderung, DC

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



Sönke (aka Sanka)
Hüpfte wie ein aufgeregtes Huhn durch die Redaktion, als er merkte, dass Super Smash Bros. dem Rest der Redaktion gar nicht begeisterte. Überzeugen konnte er uns nicht - nu schmollt er ein wenig. Egal. :-)

SPIELT ZUR ZEIT

■ Rayman 2: The Great Escape, N64 ■ Crazy Taxi, DC
■ Bomberman Quest, GBC

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

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

1	Street Fighter Alpha 3	Dreamcast	87%
2	Medal of Honor	PlayStation	85%
3	NBA Showtime: NBA on NBC	Dreamcast	85%
4	Toy Story 2	PlayStation	84%
5	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Dreamcast	83%
6	Top Gear Rally 2	Nintendo 64	81%
7	WWF Wrestlemania 2000	Nintendo 64	80%
8	Vigilante 8: 2. Herausforderung	PlayStation	79%
9	Virtua Striker 2	Dreamcast	78%
10	Pro Pinball: Fantastic Journey	PlayStation	78%

TRIUMPH!

KEEP IT UP, SOLDIER!

MEDAL OF HONOR

GETESTET:
45
GAMES

100% Test

PAL-Versionen auf dem Prüfstand

PLAYSTATION

Ace Combat 3	118
Cool Boarders 4	116
Eagle One: Harrier	
Attack	106
Fighting Force 2	132
F1 World GP	131
Hellnight	141
Jet Rider 3	141
Warpath: Jurassic Park	130
Medal of Honor	96
MTV Sports Snowboarding	122
NHL FaceOff 2000	138

Pro Pinball: Fantastic Journey	126
SaGa Frontier 2	108
Shao Lin	133
Space Debris	139
Thrasher: Skate and Destroy	136
Toy Story 2	104
Trick'n Snowboarder	110
Vigilante 8: 2. Herausforderung	121

NINTENDO 64

Armories	100
Lego Racer	115

NBA Jam 2000	128
Super Smash Brothers	140
Southpark Rallye	127
Supercross 2000	137
Top Gear Rally 2	135
WCW Mayhem	113
WWF Wrestlemania 2000	111

DREAMCAST

NBA Showtime: NBA on NBC	102
Street Fighter Alpha 3	117

Vigilante 8: 2. Herausforderung	120
Virtua Striker 2	124
Sega WorldWide Soccer 2000	129

GAME BOY

Bomberman Quest	142
Carmageddon	143
Catwoman	142
Chessmaster	142
Gex: Deep Cover Gecko	142
Mission: Impossible	143
Ms. PAC-Man	142

Pumuckls Abenteuer	143
Star Wars Episode I - Racer	143
Supreme Snowboarding	143
The Beauty and the Beast	143
Turok Rage Wars	142

Zeichenerklärung

VP	RP	DS	Controller	Lenkräder	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	Anzahl der Spieler	Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich		

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Le Mans	35.- 69.-
Abe's Exoddus	25.-	49.-	Legacy of Kain	25.- 59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-	Lifeforce Tenka	25.- 59.-
Alundra	25.-	49.-	Mission Impossible	35.- 69.-
Ape Escape	30.-	59.-	Metal Gear Solid	25.- 59.-
Apocalypse	25.-	59.-	MDK	15.- 39.-
Atlantis	30.-	59.-	Medieval	15.- 35.-
A-Train	25.-	59.-	Monopoly	30.- 69.-
Box Champions 2000	35.-	69.-	Myst	25.- 59.-
Bundesliga Star 2000	35.-	69.-	Music 2000	35.- 69.-
Breath of Fire 3	30.-	59.-	NBA Live 2000	35.- 69.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	NHL 2000	35.- 69.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Need for Speed 3	25.- 59.-
Castrol Honda	30.-	59.-	Need for Speed 4	40.- 69.-
Carnageddon	35.-	69.-	Ninja	25.- 49.-
Crash Team Racing	30.-	65.-	Nuclear Strike	30.- 69.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.-	35.-	Point Blank	25.- 59.-
C.u.C.Gegenschlag	30.-	69.-	Point Blank 2	30.- 69.-
Castlevania	25.-	59.-	Premier Manager 98	20.- 49.-
Colin McRae Rally	15.-	35.-	Pinball Timeshock	30.- 59.-
Colony Wars	20.-	49.-	Ridge Racer 4	30.- 59.-
Colony Wars 2	25.-	59.-	Rainbow Six	40.- 69.-
Constructor	20.-	49.-	Resident Evil D.C.	15.- 35.-
Cool Boarders 2	15.-	29.-	Risiko	30.- 59.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Riven	30.- 59.-
Crash Bandicoot 3	30.-	65.-	Road Rash 3D	30.- 65.-
Croc 2	35.-	69.-	Sim City 2000	30.- 69.-
Diablo	25.-	59.-	Shadowman	35.- 69.-
Dino Crisis	40.-	69.-	Suikoden	20.- 59.-
Deathtrap Dungeon	20.-	49.-	Soul Reaver	30.- 59.-
Discworld	25.-	59.-	Spyro the Dragon 2	35.- 69.-
Discworld 2	30.-	69.-	Silent Hill	30.- 59.-
Driver	35.-	69.-	Speed Freaks	25.- 59.-
Dead or Alive	25.-	49.-	Syphon Filter	35.- 69.-
EA-Boxchampion	30.-	59.-	Tekken 3	15.- 35.-
Excalibur	20.-	49.-	Transport Tycoon	30.- 59.-
F1'97	15.-	29.-	Theme Hospital	30.- 59.-
Fifa 2000	40.-	69.-	Time Commando	20.- 39.-
Fighting Force	30.-	59.-	Tomorrow Never Dies	40.- 69.-
Final Fantasy 8	40.-	69.-	Tomb Raider 2	15.- 29.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-	Tomb Raider 3	25.- 49.-
Formel 1 '99	40.-	69.-	Tomb Raider 4	35.- 69.-
Frankreich 98	20.-	35.-	Vigilante 8	20.- 49.-
GTA 2	40.-	69.-	Warzone 2100	35.- 69.-
G-Police	15.-	35.-	Warcraft 2	30.- 59.-
Gran Turismo	15.-	35.-	Wing Commander 3	25.- 59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 4	30.- 69.-
Heart of Darkness	15.-	29.-	WCW nWo Thunder	30.- 59.-
Hugo 2	35.-	65.-	WCW Mayhem	35.- 69.-
Hard Edge	25.-	49.-	Wu Tang	35.- 69.-
KKND Krossfire	35.-	69.-	X-Com 1&2	je 30.- 69.-
Killer Loop	35.-	69.-	Z	20.- 59.-
Little Big Adventure	25.-	49.-		

Täglich Neuzugänge!

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe's Odyssey	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A. London	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challenge	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	70.-	129.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	20.-	39.-
Body Harvest	20.-	49.-
Battle Racing	35.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Command&Conquer	40.-	79.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F1 World Grand Prix 2	35.-	69.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 98	20.-	39.-
Jet Force Gemini	40.-	79.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Party	30.-	69.-
Mario Kart	20.-	49.-
M.-Impossible	30.-	69.-
Rayman 2	40.-	79.-
Star Wars Racer	35.-	69.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	30.-	59.-
South Park	35.-	69.-
Shadowman	40.-	69.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	30.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	25.-	49.-
Wipeout 64	25.-	49.-
WWF Attitude	30.-	79.-
Yoshi's Story	30.-	59.-
Zelda	30.-	69.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Crash Team Racing	89,95
Castrol Honda	89,95
Dino Crisis	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
Fifa 2000	89,95
Gungage	89,95
Jade Cocoon	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music 2000	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ruff - Tumble	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WCW Mayham	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Odyssey	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Medi Evil	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

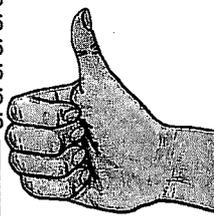
Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil & D.C.	je 49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2&3	je 49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95	Incoming	99,95
Joypad Dreamcast	59,95	Get Bass incl. Angel	199,95
RGB-Kabel	49,95	Power Stone	99,95
VMS Memory Card	59,95	Sega Rally 2	109,95
Blue Stinger	99,95	Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	109,95	Virtua Fighter 3tb	99,95
Dynamite Cop.2	109,95		
Expadable	99,95		
F1-Monaco GP	99,95		
H.of the Dead 2&Gun	149,95		

Saturn und Mega Drive
auf Anfrage



Weitere 1001 Artikel auf Lager



VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Medal Of Honor

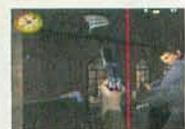
erst ab 18

Ehre, wem Ehre gebührt!



Shortcut

- tolle Missionen
- genialer Sound
- perfekte Rumble-Unterstützung
- relativ intelligente Feinde
- gewöhnungsbedürftige Steuerung



▲ So wird's gemacht: Zuerst stellen wir den Wachmann mit unserem gefaktem Ausweis zufrieden. Danach wenden wir uns seinem Rücken zu, nehmen ein wenig Maß – und zack! Nur noch Mütze und Pistole bleiben von ihm übrig...

An dieser Stelle von Ehre zu sprechen, scheint uns allerdings etwas unangebracht. Inzwischen sollte eigentlich jeder begriffen haben, dass Krieg mit sehr vielen Begriffen beschrieben werden kann – aber mit "ehrentvoll"? Dennoch kommt *Medal of Honor* die Ehre zuteil, zumindest auf der verstaubten Sony-Kiste neue Standards im Ego-Shooter-Genre zu setzen. So stilvoll und durchdacht durften wir selten zuvor im heimischen Wohnzimmer ballern.

Schauplatz dieses äußerst brisanten First-Person-Shooters ist Europa zu einer der dunkelsten Zeiten der Weltgeschichte: Ihr befindet euch mitten im Weltkrieg Numero Due. Ihr als James Patterson wurdet vom OSS, dem Office of Strategic Services, angeworben, wichtige Einrichtungen des Feindes zu sabotieren und einen nicht unwichtigen Beitrag zum Sieg zu leisten. Ausschlaggebend für das OSS waren hierbei eure Leistungen bei früheren Kampfeinsätzen, in denen ihr es als Kampfpilot im Alleingang mit einer Übermacht an gegnerischen Truppen aufgenommen habt – und in einem Stück wieder aus der ganzen Sache herauskamt. Diese Fähigkeiten als Ein-Mann-Kampfmaschine sollt ihr nun in zahlreichen Spionage- und Undercover-Einsätzen unter Beweis stellen. Insgesamt sieben

Missionen, die sich alle noch in drei oder vier Unter-Missionen aufteilen, warten nun auf euch und euren gelöten Colt .45. Zum Glück müsst ihr nicht das ganze Spiel hindurch mit dieser mickrigen Pistole vorlieb nehmen: Bald findet ihr solch delikate Argumentations-Verstärker wie Uzis, Scharfschützengewehre oder Handgranaten. Der Rüstungswahn gipfelt dann in der Handhabe einer mächtigen Bazooka, die mit ihrem enormen Explosionsradius die Gegner gleich reihenweise umnietet. Achtet beim Einsatz dieser Waffe allerdings tunlichst darauf, selbst etwas Abstand zu halten. Gänzlich unvorbereitet werdet ihr allerdings nicht in den Kampfeinsatz geschickt, und so erhaltet ihr vor jeder Mission ein ausführliches Mission-Briefing, das ihr euch genauestens durchlesen solltet – erfüllt ihr in einer Stage nicht alle geforderten Aufgaben, gilt die Mission als nicht erfüllt. Und im Gegensatz zu vielen anderen First-Person-Shootern, die euch in Rambo-Manier durch feindliche Horden schicken, glänzen die Aufträge in *Medal of Honor* durch Abwechslungsreichtum und erwarten von euch eine wohl überlegte Vorgehensweise.

Treffen mit der Resistance

Euer erster Einsatz führt euch nach Frankreich in die Nähe des verschlafenen Örtchens Dubuissou. Dort sollt ihr die

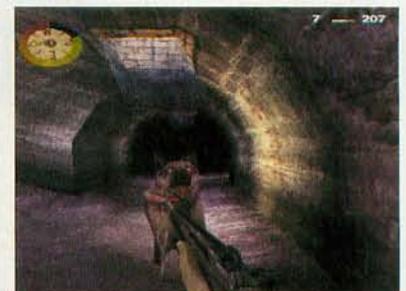
Maschine eines abgeschossenen US-Offiziers ausfindig machen und euch mit der örtlichen Untergrundbewegung treffen. Bald stellt sich heraus, dass euer wohl schwer verletzter Kamerad zu flüchten versuchte und sein Heil in den Abwasserkanälen von Dubuissou suchte. Leider findet ihr diesen dann einige Gefechte später tot in den dunklen Kanälen – der Arme hat's wohl nicht geschafft. Zeit, dem Kollegen lange nachzutruern, bleibt euch allerdings nicht, denn die braungekleideten Herren sind euch schon auf den Fersen und verfolgen eure Spur mit Hilfe von bisigen Schäferhunden. Schnell die wichtigen Geheimdokumente eingesackt und verzweifelt den lebensrettenden Ausgang aus dieser modrigen Höhle gesucht – Dubuissou sieht euch nie wieder. Doch das OSS gibt euch nur Verschnaufpause – die deutsche Kriegsmechanik wartet schon sehnsüchtig auf den nächsten Dämpfer. Diesmal ist es die dicke Greta, die den alliierten Streitkräften gehörig Kopfzerbrechen bereitet. Diese riesige Kanone verschießt unablässig explosive Granaten auf die englischen Schiffe und macht so eine Landung an der Küste unmöglich. Euer Ziel ist ganz klar: Jagt dieses Stahlmonster in die Luft und verschafft den Alliierten dadurch einen entscheidenden Vorteil. Bevor es soweit ist, müsst ihr erst den genauen Standort von Greta her-



▲ Auf dem Frachter, der euch nach Bremen bringt, seid ihr wieder Undercover unterwegs.

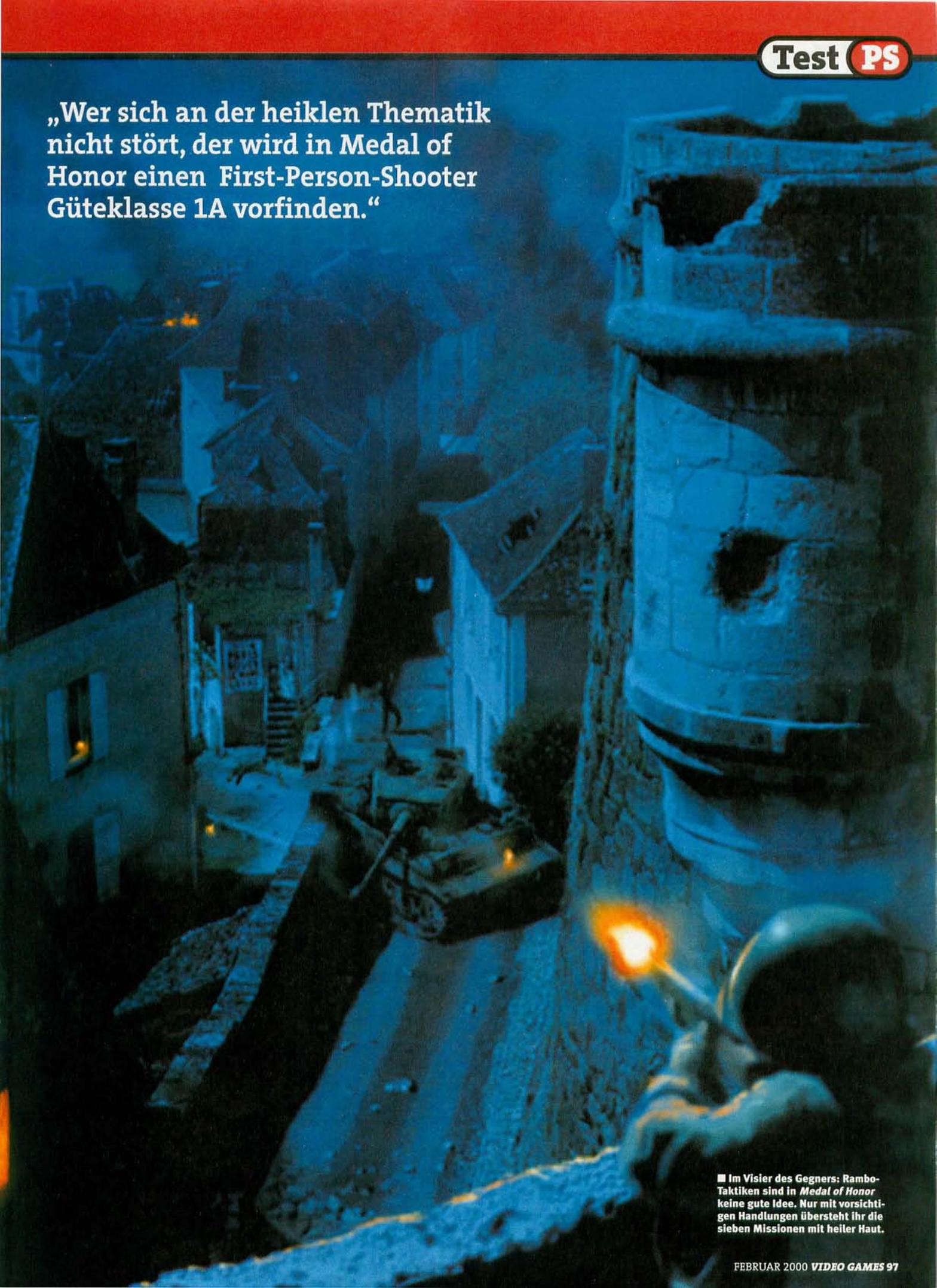


▲ Im HQ könnt ihr eure Medaillen und bereits erspielte Filme noch einmal betrachten.

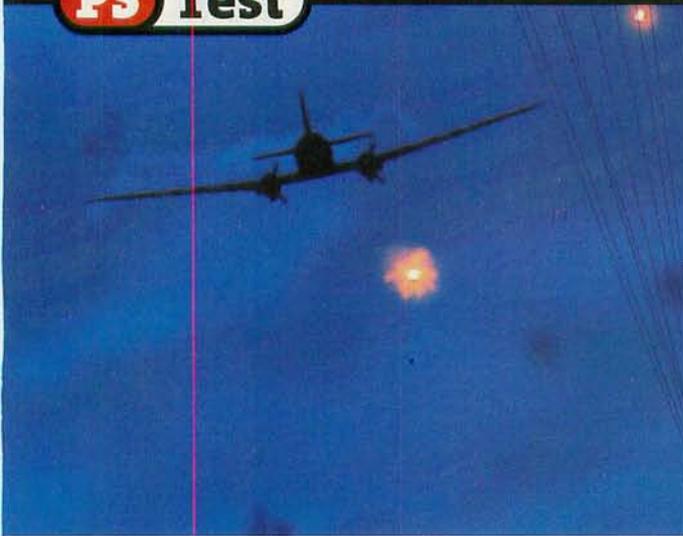


▲ Selbst süße Hündchen haben sich auf die Seite des Feindes geschlagen.

„Wer sich an der heiklen Thematik nicht stört, der wird in Medal of Honor einen First-Person-Shooter Güteklasse 1A vorfinden.“



■ Im Visier des Gegners: Rambo-Taktiken sind in *Medal of Honor* keine gute Idee. Nur mit vorsichtigen Handlungen übersteht ihr die sieben Missionen mit heiler Haut.



Kleine Nachhilfestunde in Deutsch:

CONVERSATIONAL GERMAN For the AMERICAN SOLDIER

Lesson One "IHRE PAPIERE BITTE,"

Lesson Two "VERZEIHUNG, ABER SIE HABEN IHRE GRANATE VERGESSEN."

Lesson Three "DER AMERIKANER HAT HUNDEKUCHEN IN DER TASCHEN."

Lesson Four "TRENNT UM EUER LEBEN - ER HAT MEIN PANZERFAUST!"

Das OSS schickt seine Leute nur perfekt vorbereitet in den Kampf. Daher ist es für Soldaten im Deutschland-Einsatz oberste Pflicht, die Deutsche Sprache blind zu beherrschen und sich mit den lokalen Gepflogenheiten auseinanderzusetzen. Deshalb lernen knallharte GIs als erstes, solche unglaublichen Beleidigungen wie „Der Amerikaner hat Hundekuchen in der Tasche“ oder höfliche Hinweise wie „Verzeihung, aber sie haben ihre Granate vergessen“ zu deuten.



▲ An der roten Box müsst ihr eine Sprengladung anbringen, um den Zug zu sprengen.

ausfinden, was zu eurer ersten Undercover-Mission führt. In der gestohlenen Uniform eines deutschen Offiziers könnt ihr euch relativ gefahrlos durch den Bahnhof, in dem dieser Auftrag beginnt, bewegen. Mit gefälschten Ausweisen mogelt ihr euch so an Wachposten vorbei und versucht möglichst unauffällig zu agieren. Sollte dennoch einmal ein Pass mit einem höheren ID-Level gefordert sein, hilft alles Betteln nichts – ein neuer Ausweis muss her. Zu diesem Zweck schnappt ihr euch in einem unbeobachteten Moment einen der höheren Offiziere und überredet ihn höflich mit eurer schallgedämpften Pistole, diesen herauszurücken. Achtet jedoch unbedingt darauf, dass in dieser Situation keiner der Wachmänner anwesend ist – schnell ist Alarm geschlagen, und eure Überlebenschancen sinken drastisch. Da bleibt euch nur, den Alarm so schnell wie möglich wieder auszuschalten und die alarmierten Soldaten zu eliminieren, bevor sie weitere Verstärkung holen können. Ist Greta erst mal ausgeschaltet, warten noch viele weitere Ziele auf euch. Weiter geht's nach Bremen, wo ihr dafür sorgen sollt, dass das neuentwickelte Super-U-Boot U-4901 nie seine Werft verlässt. Dazu mogelt ihr euch wieder undercover an Bord eines deutschen Frachters, der euch, sofern ihr euch ruhig verhaltet, sicher nach Bremen bringt. Danach wartet die Burg Schmerzen auf euch oder ihr sollt eine Raketenab-schussbasis vernichten.



▲ El Mariachi lässt grüßen: Gitarren sind in solchen Koffern immer seltener anzufinden.



▲ Jetzt kommt der Sensenmann: Krauts niedermähen leicht gemacht.



▲ Unser Kollege hat's wohl nicht mehr geschafft, arglllll.



▲ Wie fair! Wir schießen mit Spatzen auf Kanonen. Zum Glück ist dieser Panzer unbemannt.

Schießen mit Verstand

Vor allem dieses ausgeklügelte Missions-Design ist es, das Medal of Honor von der Masse abhebt. Zwar geben sich die ersten Stages noch sehr geradlinig und lassen euch wenig Freiraum, das Territorium zu erkunden, was sich aber mit längerer Spieldauer angenehm ändert. In späteren Leveln ist schon sehr viel Arbeit zu leisten, bis die Mission als erfolgreich beendet gilt. Ähnlich wie im indizierten N64-Shooter sind in den einzelnen Abschnitten zum Teil recht viele Mission-Objectives zu lösen. Bevor ihr zum Beispiel vom Frachtschiff kommt, müsst ihr zuerst Zugang zur Brücke erhalten, einen Schraubenschlüssel finden, euch in den Maschinenraum vor-tasten, um dort die Antriebswelle

mit eben diesem Schraubenschlüssel lahmzulegen, bis ihr schlussendlich durch den Frachtraum entkommen könnt. Erschwerend kommt hinzu, dass ihr die ganze Aktion undercover absolvieren müsst – zahlreiche Neustarts sind garantiert. Auch die KI der "Krauts" kann im Großen und Ganzen überzeugen. Sobald sie euch entdecken, springen sie sofort in Deckung und nehmen euch von ihrem Versteck aus unter Beschuss. In brenzligen Situationen versuchen sie in geduckter Haltung, euren Angriffen auszuweichen und Verstärkung zu holen. Durch die Einteilung in verschiedene Trefferzonen ist euch angeraten, euer Feuer auf wichtige Körperteile zu konzentrieren. Bei einem Schuss in den Arm oder ein Bein sind deren Bewegungen zwar etwas eingeschränkt, was die deutschen Soldaten aber nicht davon abhält, weiter auf euch zu schießen. Auch mit Granaten-Angriffen solltet ihr vorsichtig sein: Allzu gern kommt so ein Überraschungsei wieder zu



▲ Hey, du da! Fahr mit Vollgas in die Hölle und verbrenn dort in Zeitlupe!



▲ Doggy-Style: Der Tod kommt oft schnell und ganz unerwartet von hinten.

10 Medal of Honor zu gewinnen

Mit freundlicher Unterstützung von Order in Time verlosen wir an dieser Stelle zehn PAL-Versionen dieses erstklassigen Ego-Shooters. Beantwortet uns einfach die drei folgenden Fragen und schickt, mailt oder faxt uns die Antworten an unten stehende Adresse. Weil der Rechtsweg bekanntermaßen kein sehr guter Scharfschütze ist, wird er von uns umgehend von der Verlosung ausgeschlossen – ebenso wie Mitarbeiter von Order in Time und vom Future Verlag.

1. Wie viele Missionen habt ihr in *Medal of Honor* zu überstehen, um den alliierten Truppen zum Sieg zu verhelfen?

2. Wer übernimmt den Exklusiv-Vertrieb von *Medal of Honor* in Deutschland?
3. Aus welchen vier Nationen setzen sich die Alliierten zusammen?
Einsendeschluss ist der 04. Februar 2000.

Adresse:
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München
Redaktion Video Games
Mail: vg@future-verlag.de
Fax: +49/89/450 68 4-89



Christian's Meinung:

■ Endlich mal ein Shooter, der auch mich grenzenlos begeistert! In *Medal of Honor* ist keine stupide Augen-zu-und-durch-Vorgehensweise gefordert, sondern langsames und bedachtes Vorgehen. Wer allzu schnell aus seiner Deckung herausspringt, der wird sehr schnell im gegnerischen Kugelhagel untergehen. An der Thematik finde ich hierbei nichts Anstößiges. Es ist eher so, dass die ganze Sache durch diese realistische Präsentation noch viel beklemmender wirkt und ein noch intensiveres Spielgefühl bietet. Bin ich deswegen ein Amokläufer? Ja klar, aber das bin ich schon seit Jahren – *Medal of Honor* trägt hierfür keine Verantwortung. Action-Fans, die sich mit diesem brisanten Thema abfinden können, müssen einfach zugreifen – viel besser geht's auf der PlayStation nicht mehr. Dass dieses Game aber nichts für jüngere Spieler ist, ist auch uns klar – deshalb ein eindeutiges "ab 18" Ranking. Liebe Eltern – aufpassen!



▲ Für den Zweispieler-Modus stehen euch spezielle Multiplayer-Arenen zur Auswahl, die sich über mehrere Stockwerke erstrecken. Die Grafikengine ist dabei erfreulich flüssig.

euch zurück. Die restliche Präsentation ist für PlayStation-Verhältnisse ebenfalls sehr gut gelungen und überzeugt mit schönen und vor allem abwechslungsreichen Texturen und durchdacht designten Arealen. Die einnehmende Dual-Shock-Unterstützung trägt ebenfalls noch ihren Teil zum sehr guten Gesamteindruck bei. Selten zuvor konntet ihr das langsame, harte Rattern dieser fast schon urzeitlichen Waffen so real spüren. Um für eine spannungsgeladene Atmosphäre zu sorgen, wurde auch im Soundbereich tief in die Trickkiste gegriffen: Perfekt komponierte Musikstücke, die dem Geschehen ideal angepasst wurden, treiben euch den Angsschweiß auf die Stirn. In diesem

Punkt trägt auch die sehr gute deutsche (na was denn sonst?) Sprachausgabe viel zur Spannung bei. Wenn ihr in den verwinkelten Abwasserkanälen den deutschen Soldaten zuhört, kommt wirklich das Gefühl auf, ihr wärt in einer ausweglosen Situation von hunderten Gegnern eingekreist – Adrenalin pur. Ein Kritikpunkt darf allerdings nicht ausbleiben: Die Analogsteuerung mit den zwei Sticks macht zwar im Großen und Ganzen keine Probleme, nur das Anvisieren der Herren im braunen (manchmal auch grauen) Mantel und das gleichzeitige Schießen ist nur kompliziert zu bewerkstelligen. Die automatische Zielerfassung hilft in diesem Punkt nur sehr wenig. Wie es sich für einen First-

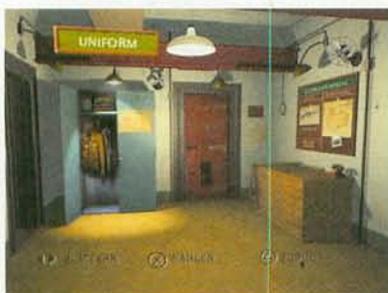
Person-Shooter gehört, wurde auch auf einen Zweispieler-Modus nicht verzichtet. Je nach Spielfortschritt stehen euch hier verschiedene Charaktere zur Verfügung, mit denen ihr euch in verschiedenen Multiplayer-Arenen die blauen Bohnen um die Ohren jagt. Vor Spielbeginn wählt ihr noch die Dauer des Spiels bzw. die benötigten Abschüsse für einen Sieg und die Art der in den Arenen verteilten Waffen. Steht ihr mehr auf den Kampf aus der Deckung, greift ihr zu Sniper-Riffle und Granaten, um den Gegner aus der Distanz anzugreifen, während Freizeit-Rambos, die sich inmitten der ganzen Action am wohlsten fühlen, wohl eher mit Bazooka und Shotgun zufrieden sein werden.



▲ Die dicke Greta gibt erst Ruhe, wenn ihr vier Sprengladungen an ihr befestigt habt.



▲ Manchmal werden zum Mission-Briefing kleine Dokumentarfilmchen abgespielt.



▲ In der Umkleidekabine (Zweispieler-Modus) wählt ihr euch vor euren Auseinandersetzungen die passende Uniform (sprich: Ulf, Gustav, Kurt usw.), danach die geeignete Arena und das dort platzierte Waffenarsenal. Steht euch eher der Sinn nach Pump-Action oder eher nach Sniper-Kampf?

Medal of Honor

First-Person-Shooter
i → i i

Features

DS MC CD

Entwickler: Dreamworks Interactive
Vertrieb über: Order in Time
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 18
Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
82% 86% 85%

SPIEL SPASS 85%

ARMORINES
PROJECT S.W.A.R.M.

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

Was in *Turok 2* die Dinos waren, sind nun eklige Käfer.



■ Jetzt einfach nur die Nerven behalten.

Auf dem PC ist es gang und gäbe, dass erfolgreiche Shooter durch Add-Ons, die ein paar neue Gegner, Waffen und Level beinhalten, neuen Spielspaß erhalten. Basierend auf der Engine des letztjährigen Dino-Hits *Turok 2* erinnert manches an Acclaims neuestem Shooter *Armorines* an diese Praxis.

Obwohl das Game auf einer Acclaim-eigenen Comicserie beruht, bietet sich eher der Vergleich mit Verhoevens Käfer-Science-Fiction "Starship Troopers" an. Doch im Gegensatz zu dem Zelluloid-Vorbild steht ihr der Übermacht außerirdischer Krabber alleine gegenüber.

Ausgerüstet nur mit einem High-Tech-Anzug, dem das Game auch seinen Namen zu verdanken hat, müsst ihr euch

in typischer Ego-Shooter-Manier durch fünf verschiedene Welten ballern. Die enge Verwandtschaft mit *Turok 2* merkt man dem Game leider sehr deutlich an. Leider deshalb, weil man den Eindruck gewinnt, als hätten die

Programmierer nur die negativen Seiten des Dinojägers übernommen, ohne aber Highlights, wie das umfangreiche Waffenrepertoire oder die unzähligen Gegner zu implementieren.

Bevor die Schlacht um Mutter Erde richtig losgeht, habt ihr die Möglichkeit, euch zwischen zwei verschiedenen

Charakteren zu entscheiden. Der männliche Part Lewis ist zwar sehr hart im Nehmen und verfügt auch über eine beeindruckende Feuerkraft, während Quotenfrau Lane sich flinker bewegen kann und über eine höhere Schussfrequenz verfügt.



Die Waffen der Armorines:



■ Am Anfang besteht das Waffenarsenal der Armorines aus drei Waffen: Eine Waffe für den Nahkampf, eine Energie-

und eine Schußwaffe. Diese Waffen stehen während des ganzen Spiels zur Verfügung. Neben diesen Wummen fin-

det ihr an jedem Schauplatz Spezialgerät. Das könnt ihr jedoch ausschließlich an diesen Schauplätzen nutzen.



▲ Die höhlenartigen Level sehen deutlich besser aus.



▲ Die Ähnlichkeiten mit Gigers Alien lassen sich nicht verleugnen.



▲ In den meisten Situationen reicht die Standardwumme aus.



▲ Achtet vor dem Losballern immer auf eventuelle Geiseln.



Axel's Meinung:

■ Eigentlich schade, dass nicht mehr aus *Armorines* geworden ist. An den Zutaten kann es wohl nicht gelegen haben. Angefangen bei fiesen Alien-Bugs über abwechslungsreiche Locations und Waffen bis hin zu einem CoOp-Modus ist eigentlich alles vorhanden. Dass der Funke nicht überspringen will, liegt in erster Linie an denselben Gameplay-Fehlern, die auch schon *Turok 2* zu schaffen machten. So gehen witzige Einfälle wie der "Thumper" und die zum Teil genialen Endbosse leider ein wenig unter. Auch in technischer Hinsicht kann das Game wegen Framerate-Einbrüchen und dem anscheinend unvermeidlichen Nebel nicht so recht überzeugen. So bleibt unterm Strich leider nur ein durchschnittlicher Shooter, der wenig Neues bietet.



▲ Ohne Nachtsichtgerät seid ihr bei der streckenweise miesen Beleuchtung absolut aufgeschmissen. Die Bugs explodieren aber in diesem Modi auch sehr schön.



▲ Je weiter ihr vorankommt, desto größer und zahlreicher werden die Space-Insekten.

Egal für welchen der beiden Protagonisten ihr euch auch entscheidet, findet ihr euch zu Beginn des Spiels in einer sibirischen Militärbasis wieder. Dort steht euch als Spezialwaffe ein Militärlaser zur Verfügung. Mit diesem könnt ihr auch über weite Entfernungen verheerende Schäden unter den Invasoren anrichten. Das Besondere am Waffensystem in *Armorines* ist nun, dass ihr in jeder der fünf Welten eine andere Spezialwaffe findet und diese wiederum in drei Stufen upgraden könnt. Abgesehen von diesen Quasi-Standardwaffen könnt ihr in den sehr großen Levelabschnitten praktische Hilfsmittel wie den "Thumper" finden. Einige von euch kennen dieses nützliche Gerät vielleicht noch aus dem Sci-Fi-Klassiker *Dune*. Nur, dass ihr hier keine überdimensionalen Würmer, sondern die feindlichen Käfer anlocken könnt. Insgesamt ist das Waffen-Repertoire jedoch leider nicht annähernd so umfangreich und extravagant wie in *T2* geraten. Dies ist aber nicht der einzige Kritikpunkt. Neben der eher durchschnittlichen Grafik

stören unzählige kleine Patzer das Gameplay. So gilt es z.B. in einem Abschnitt des Dschungellevels, 34 versteckte Alieneier zu zerstören, bevor aus diesen die todbringenden Käfer schlüpfen können. Leider wurde nicht daran gedacht, anzuzeigen, wie viele Eier man noch zu finden hat. So kann es leicht passieren, dass man ewig durch die Level stöbert, ohne auch nur zu ahnen, wie viele Eier man eigentlich noch vor sich hat. Hält man sich dabei die Größe der Level vor Augen, kann sich das Ganze schnell zu einem sehr frustrierenden Spielerlebnis entwickeln. Ansonsten beschränkt sich *Armorines* auf Schalter-Drücken und Ballern.

In technischer Hinsicht wäre mit Sicherheit auch mehr drin gewesen. Besonders wenn man sich vor Augen hält, dass die Engine im Prinzip ja schon vorhanden war. So muss man mit zwar gut gezeichneten, aber nicht besonders ansprechend animierten Gegnern vorlieb nehmen, wobei die jeweiligen Levelbosse eine angenehme Ausnahme bilden. Schlechter bestellt ist es dagegen um den

fast schon obligatorischen Nebel, auf den wir auch in *Armorines* nicht verzichten müssen. Zwar ist der Nebel nicht in allen Levels gleich stark, doch in manchen Stages wird dieser durch einen deutlich sichtbaren Grafikaufbau ersetzt. An diesem nicht gerade zufriedenstellenden Zustand kann auch die Unterstützung des Expansion-Paks nichts ändern. Ihr habt nur die Möglichkeit, einen zusätzlichen Hi-Res-Letterbox-Modus zu aktivieren. Einziger Lichtblick ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem ihr neben verschiedenen Deathmatch-Modi auch den normalen Story-Modus gemeinsam mit einem Kumpel spielen könnt. Doch auch hier trüben merklige Einbrüche der Framerate, insbesondere bei vielen Objekten gleichzeitig, den guten Eindruck. Solltet ihr euch zu viert im Deathmatch-Modus die Projektile um die Ohren schießen, kommt ein weiterer Nachteil des Games zum Tragen: Es ist nämlich manchmal verteufelt schwer, den Gegner anzuvisieren. Daran kann auch die automatische Zielhilfe nichts ändern.



▲ Oops! Eure Kollegen und die zu rettenden Wissenschaftler solltet ihr in Ruhe lassen.



▲ Platsch! Je größer die Insekten, umso spektakulärer explodieren die Viecher ...



▲ Für diese Schabe hat es sich ausgebuht. Nur leider sind ihre Kumpels nachtragend.

Shortcut

- ☺ 2-Player-Coop-Mode
- ☺ Krasse Endgegner.
- ☺ Abwechslungsreiche Level
- ☹ Durchschnittliche Grafik
- ☹ Hakelige Steuerung

Armorines: Project SWARM

Ego-Shooter

5/5 Features



AB

Entwickler: Iguana

Hersteller: Acclaim

Datenträger: 256 MBit-Modul

Preis: ca. 90 Mark

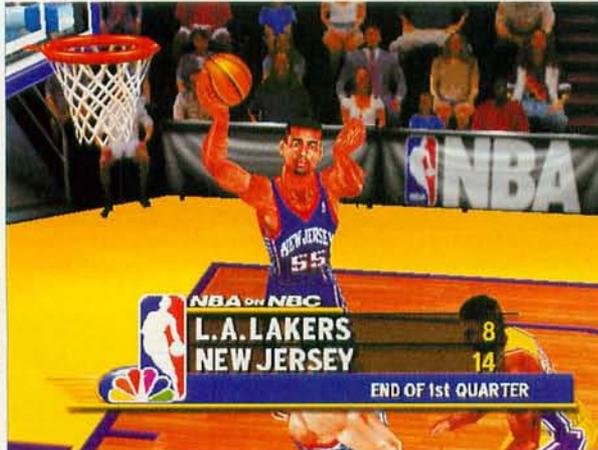
Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: mittel

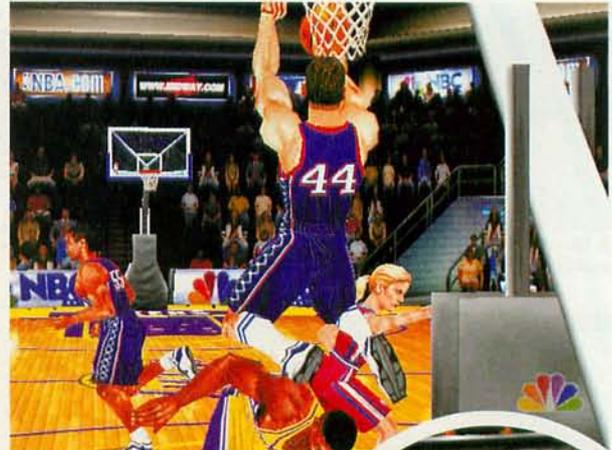
Grafik Musik Sound

68% 64% 72%

SPIEL SPASS 71%



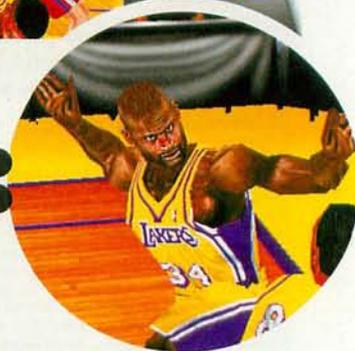
▲ Die Grafik ist sowieso schon gut, die Wiederholungen jedoch schlagen wirklich alles. Ein wahrer Augenschmaus für NBA-Fans.



▲ Manchmal kann es ganz schön eng unterm Korb werden.

NBA Showtime: NBA on NBC

Was hat Basketball mit dem Fernsehsender NBC zu tun?



Shortcut

- extrem schnelles Spiel
- umwerfende Grafik
- Action ohne Ende
- keine Replays auf Wunsch
- keine selbst einstellbare Kamera



NBA Showtime: NBA on NBC

Arcade-Basketball
 4.5/5
Features
 GP VP
 Entwickler: Midway
 Hersteller: Konami
 Preis: ca. 109 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik 89% Musik 81% Sound 83%
SPIEL SPASS 85%

Sehr viel, zumindest wenn man den Machern des Arcade-Automaten *NBA Showtime: NBA on NBC* Glauben schenken darf. Denn dieselben Jungs, die sich bereits für *NBA Jam* verantwortlich zeigten, möchten den mitreißenden Flair der Spielhalle dank der Hardware-Power 1:1 auf die heimischen Bildschirme bringen.

Mehr als bei allen anderen Sportarten wird Arcade-Basketball in erster Linie mit Turbometern und flammenden Bällen gleichgesetzt. Nicht, dass diese Faktoren keine wichtige Rolle spielen würden, doch die Programmierer aus dem Traditionshaus Midway beließen es nicht bei solch oberflächlichen Blendern. Zwar kann man den Sport schlecht neu erfinden, doch die Entwickler besannen sich auf das Wesentliche und portierten damit den Spielspaß eines *NBA Jam* gekonnt in das nächste Jahrtausend. Den Vergleich zur phantastischen Spielhallen-Version muss *NBA Showtime: NBA on NBC* keineswegs fürchten. Das Game sieht auf Segas Wundermaschine mindestens genauso gut aus und läuft genauso schnell, wenn nicht sogar einen Tick flüssiger, als auf dem Münzenfresser. Noch nie zuvor konnte man derart realistisch gezeichnete NBA-Spieler in einem Game betrachten. Ohne jedes Problem lassen sich die hochbezahlten Stars mit all ihren Eigenheiten auf dem Screen wiedererkennen. Und nicht nur das, sie bewegen sich auch ebenso elegant wie ihre realen Vorbilder.

Am eigentlichen Spielprinzip wurde nichts verändert, doch das wäre, wenn überhaupt möglich, nur von Nachteil gewesen. So gilt es immer noch, sich in schnellen "Zwei gegen Zwei"-Matches



▲ Bei besonders spektakulären Dunks kann der Korb schon mal Feuer fangen.

den Ball um die Ohren zu hauen. Dabei steuert ihr im Gegensatz zu anderen Basketball-Games immer nur einen Spieler, euer Teamkollege wird entweder von einem menschlichen Kollegen oder vom Computer gesteuert. Falls ihr mangels humanem Mitspieler die Kontrolle der CPU überlasst, könnt ihr diese via Knopfdruck aber dazu auffordern, euch den Ball zuzupassen oder aber sie zum Korbwurf animieren.

Falls ihr selbst in Ballbesitz seid, stehen euch neben einem Turbo ein Button fürs Passen und Angreifen und ein Schuss-/Jump-Button zur Verfügung. Obwohl das sicherlich nicht besonders viele Moves sind, reichen sie völlig aus, und lassen in ihrer Kombination immer noch genügend Varianten offen. Mit einem schnellen Doppeldruck auf den Turbo macht ihr z.B. je nach Situation einen schnellen Dreher oder täuscht ein Manöver an.

Ein Vorteil der einfach gehaltenen Steuerung ist unter anderem, dass so einem Anfänger (z.B. in geselliger Runde



Super
„Sauschnell, spektakulär, genial!“

Axels Meinung:

■ Wer von allzu bierernsten Simulationen die Nase voll hat, ist hier genau an der richtigen Adresse. Besonders mit mehreren Kumpels macht dieses Game einen höllischen Spaß. Und auch alleine ist dieses Spiel immer wieder für eine Runde zwischen-durch gut – so wie der Automat halt. Bessere und vor allem spektakulärere Dunks gibt's nirgends zu sehen.

mit Nicht-Zockern) der Einstieg deutlich leichter gemacht wird. Und im wichtigsten Punkt, nämlich der Spielbarkeit und Präzision, gibt es wirklich nichts auszusetzen.

Zur Auswahl stehen euch neben allen bekannten NBA-Stars und einigen Teammaskottchen auch unzählige versteckte Charaktere. Sollte euch das auch nicht genügen, habt ihr zusätzlich die Option, aus vorgefertigten "Teilen" eigene Spieler zu gestalten. Diese lassen sich in allen möglichen Kategorien (Sprungkraft, Geschicklichkeit, Speed...) mit Erfahrungswerten ausstatten, von denen ihr jeweils nach drei Siegen wieder neue erhaltet. Untermalt wird die Action von einem mitreißenden, leider nur englischen Kommentator, der neben dem gerade ballführenden Spieler besondere Aktionen erläutert.

Am besten kommt das Game übrigens mit VGA-Box rüber. Diese wird davon abgesehen entgegen anderslautender Anleitung, auch unterstützt (Trick: erst nach dem Booten VGA-Kabel einstecken). **AB**

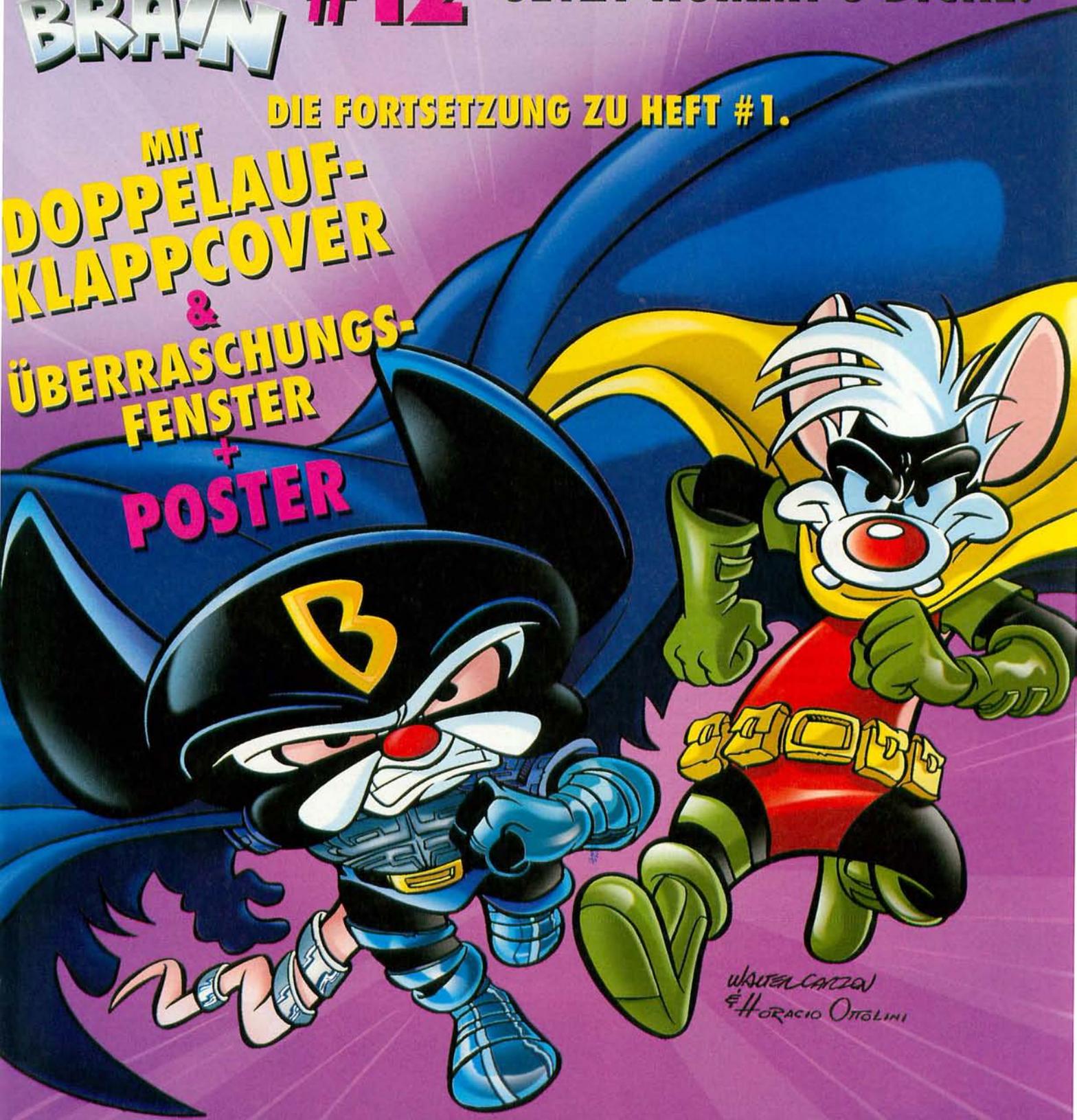
DIE RÜCKKEHR DES ROSA RITTERS

PINKY
und
BRAIN

#12 - JETZT KOMMT'S DICKE!

DIE FORTSETZUNG ZU HEFT #1.

**MIT
DOPPELAUF-
KLAPPCOVER
&
ÜBERRASCHUNGS-
FENSTER
+
POSTER**



Dino
entertainment

www.dinocomics.de

PINKY & BRAIN #12 . AB 12. 01. ÜBERALL IM HANDEL!

... und die TV-Serie jeden Sonntagvormittag auf  ProSieben

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999.



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Toy Story 2

To infinity – an beyond!

Shortcut

- ☉ ausgetüfteltes Gameplay
- ☉ klasse Präsentation
- ☉ kultiger Humor
- ☹ schlechte Kameraführung
- ☹ kleinere Grafik-Bugs



■ Alle bekannten Charaktere des Films trifft ihr auch im Spiel wieder. Von ihnen erhaltet ihr immer wieder neue Aufgaben, die euch neue Pizza-Planet-Tokens beschern.

Auf ruhr im Kinderzimmer! In der Abwesenheit von Andy, der in den Ferien in ein Sommer-Camp gefahren ist, schleicht sich ein diebischer Spielzeugsammler in das Haus von Andys Familie und stibitzt – fies wie er ist – Woody, den legendären Cowboy. Was nämlich niemand wusste, ist, dass der Held des ersten Kinofilms ein absolutes Sammlerstück darstellt, und unter Insidern eines der begehrtesten Spielzeuge überhaupt ist.

Das kann die Spielzeugtruppe rund um Buzz Lightyear, inzwischen einer der besten Freunde von Woody, natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich sofort auf die Socken, ihren Kollegen zu befreien. So beginnt ihr eure Odyssee passenderweise im heimischen Kinderzimmer, von wo aus ihr euch an die Fersen des schändlichen Diebes heftet. Erstmal aus dem elterlichen Heim entkommen,



▲ Schau mir in die Augen, Kleiner! Die süßen Aliens bekommt ihr leider nur im Intro zu sehen.

geht eure Reise durch den Vorgarten, dunkle Hinterhöfe, Einkaufshallen und Hochhäuser. Hierbei erinnert uns *Toy Story 2* irgendwie an eine Mischung der kultigen Titel *Toy Commander* (DC) und *Rocket: Robot on Wheels* (N64). Das erste Game wird uns in Erinnerung gerufen, da auch in *Toy Story 2* die Größenverhältnisse beeindruckend realistisch gestaltet wurden. Als kleine Spielzeugfigur stellen schon simple Treppen und Sofas nahezu unüberwindliche Hindernisse dar, von den Weiten des Vorgartens und den reißenden Rinnsalen im Hinterhof, die euch in Sekunden-



▲ Na also! Mit dem Diskuswerfer ist der Baustellen-Endgegner kein Problem mehr.



▲ Die Spielzeug-Maschine deckt euch mit MG-Feuer und Wasserbomben ein.



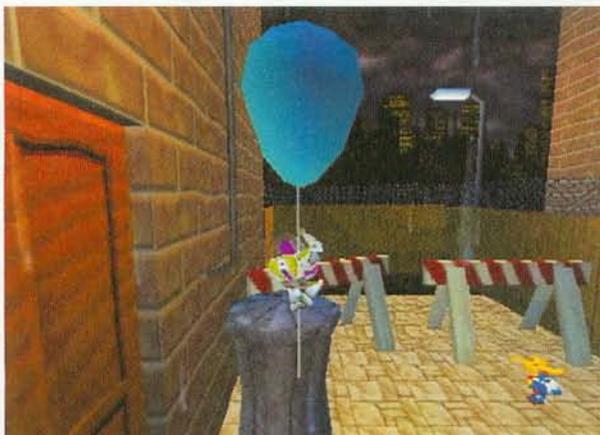
Christian's Meinung:

■ Wie schon bei *Rocket* muss ich *Toy Story 2* das sehr abwechslungsreiche Gameplay hoch anrechnen. Es locken euch einfach immer wieder neue Aufgaben und Rätsel, die der Langeweile keine Chance lassen. Bis auf die schlechte, ja sogar nervige Kameraführung und wenigen Kollisionsabfragefehler ist *Toy Story 2* also ein absolut flüssig durchdesigntes Game, das sich kein Jump'n-Run-Freak, der nebenbei auch noch gerne ein wenig knobelt, entgehen lassen sollte. Die Movie-Trailer tragen zwar nichts zum eigentlichen Gameplay bei, sind aber einfach nur kultig-witzig und verstärken den Charme des Gesamtproduktes. Wenn ihr schon das Spiel nicht kaufen werdet – schaut euch zumindest den Film an!

bruchteilen hinwegreißen, gar nicht zu sprechen. Dieser Punkt wurde also mit sehr viel Liebe zum Detail realisiert und lässt uns den miserablen Vorgänger (SNES) sehr schnell vergessen – vor allem, da die grafische Präsentation ebenfalls überdurchschnittlich gelungen ist. Buzz springt und schießt sich fehlerfrei animiert durch aufwändig gestaltete Kulissen und hat (neben den Gegnern natürlich) eigent-



▲ Dank diesem Seil-Shortcut ist es kein Malheur mehr, vom Baum zu stürzen.



▲ In der Wahl der Fortbewegungsmittel ist Buzz nicht wählerisch. Hier erreicht er mit Hilfe eines Luftballons eine entfernte Mülltonne.



▲ Oh wie fair! Wir hängen hilflos an diesem überdimensionierten Mobile herum, während uns eine feindliche Drone unter Beschuss nimmt.



▲ Buzz: ein strahlender Held, dessen Härte kaum noch zu überbieten ist.

lich nur mit der Kameraführung zu kämpfen. Diese verhält sich nämlich außerordentlich störrisch (hat der Kameramann vielleicht zu tief ins Glas geschaut?) und lässt sich nur mit ständigem Nachkorigieren mittels der L- und R-Tasten annähernd unter Kontrolle bringen. Vor allem bei haarigen Sprung-Eskapaden – von denen ihr auf sehr viele stoßen werdet – fällt dies enorm unangenehm auf. Ansonsten sind bis auf einige Clippings sehr wenige grafische Schwächen festzustellen. Im Gegentum – wunderbare Lens Flare und Partikel-Effekte fallen sogar äußerst positiv auf und sorgen in Verbindung mit schönen Spiegelungen z.B. im Wasser für ein wohlwollendes Grinsen auf den Lippen des Testers. Vor allem die coole Spiegelung von Buzz' Gesicht, wenn ihr in die Ego-Perspektive schaltet, kommt ziemlich gut.

Gameplay par excellence

Doch das Gameplay ist es, was zählt. Und in diesem Punkt liegt der Vergleich mit *Rocket: Robot on Wheels* nahe. Anstatt nur stur vom Startpunkt bis ins Ziel zu wetzen, fordern viele Aufgabenstellungen euren Grips und euren Forschertrieb. Fünf Pizza-Planet-Münzen sind in jeder Stage versteckt, die ihr möglichst alle auf sammeln solltet, um Zugang zu neuen Leveln zu erhalten. Dabei sind die Aufgaben-



▲ Erst nachdem ihr in einem späteren Level die Raketentiefel gefunden habt, stellt dieses Rennen gegen den ferngesteuerten Buggy kein Problem mehr dar.



▲ In den Maulwurfshügeln hat sich ein kleiner Army Man versteckt. Damit er sich ergibt, müsst ihr ihn zuerst austrüchern.

stellungen zwar im Prinzip in jedem Level gleich, fordern aber immer steigenden Einsatz von euch und werden durch neue Rätsel immer schwieriger. So müsst ihr Rennen mit ferngesteuerten Autos austragen, in der Lüftungsanlage des Hochhauses fünf Ratten finden oder fiese Endgegner besiegen. Bei schwierigen Passagen verhält sich das Gamedesign dabei sehr fair. Müsst ihr z.B. auf einen unendlich hoch scheinenden Baum klettern oder minutenlange Sprungeskapaden von einer Mülltonne zur nächsten überstehen, erscheint jedes Mal bei ungefähr der Hälfte der Strecke eine Art Zwischenspeicher-Punkt. Beim Baum wird so ab einer bestimmten Stelle ein Seil heruntergelassen oder bei der Baustelle ein Lift aktiviert. So müsst ihr bei einem Fehlsprung (und die passieren oft, glaubt uns) nicht mehr die gesamte Passage neu spie-

len, sondern könnt bei der Hälfte der Strecke wieder einsteigen. Dies macht das Game zwar nur unwesentlich leichter, kommt aber unbestritten der Motivation zugute. In manchen Leveln werdet ihr zu Beginn noch nicht alle Aufgaben lösen können, da diese nach einem speziellen Item wie Turboschuhe, Diskus-Schuss oder Kletterhaken verlangen. Dies führt dazu, dass ihr auch bereits überstandene Stages öfters besuchen müsst und neue, vorher nicht begehbbare Abschnitte erforschen könnt. Zwischen den einzelnen Stages werdet ihr immer wieder mit hervorragend konvertierten Filmschnipseln aus dem Movie verwöhnt, die die Story der aufreibenden Hetzjagd weiterführen. Um diese brillanten Trailer nicht nur einmal an euch vorüberziehen zu lassen, könnt die bereits erspielten Filmchen im Optionsmenü noch einmal bestaunen.



▲ Auffi muas i auf'n Berg. Mit dem Kletterhaken sind diese Klettereien kein Problem.



▲ Die Männer vom Umzug: So ein Space-Hero muss ganz schön schuften.



▲ Selbst kleine Treppchen stellen für Buzz ein riesiges Hindernis dar.

Kleine Schnipsel aus dem Film:



■ Zwischen den einzelnen Stages wird die Hintergrundgeschichte durch viele kleine Ausschnitte aus dem Kinofilm weiter erzählt. Diese sind in einer hervorragenden Qualität konvertiert und begeistern durch ziemlich abgedrehten Humor.

Toy Story 2
 Jump'n-Run
 Features: MC, CD, DS, A, G
 Entwickler: Travelers Tales
 Hersteller: Activision
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 8
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik: 79% Musik: 84% Sound: 83%
SPIEL SPASS 84%

■ **Harrier-Style:** Sobald euch keine Gefahr mehr von lästigen Luftfeinheiten droht, könnt ihr euch genüsslich den Bodenzielen zuwenden. Der "chirurgische Eingriff" mittels Bord-MG ist allerdings ein Witz: Auch wenn ihr die Stadt (natürlich nur versehentlich) mit einem Bombenteppich zudeckt, nimmt nicht ein Haus Schaden. Auch die Steuerung im Hover-Modus lässt Feingefühl vermissen.



■ So sieht das Prachtstück in echt aus. Schon Arnold Schwarzenegger schwor in True Lies auf die Fähigkeiten dieses Super-Jets, hihi.

Eagle One - Harrier Attack

Auf den Schwingen der Gerechtigkeit

Neben den Snowboardern, die in dieser Ausgabe mit drei Games "verwöhnt" werden, können sich diesen Monat auch die Wohnzimmer-Piloten freuen. Außer dem ver-PAL-ten *Air Combat 3* von Namco überrascht uns Infogrames mit dem in England programmierten *Eagle One - Harrier Attack*, das der Konkurrenz doch einiges entgegen zu setzen hat.

Wie es der Titel des Games schon vermuten lässt, setzt ihr euch in *Eagle One* ins Cockpit eines stattlichen Harriers, in der Öffentlichkeit auch bekannt mit dem netten Zusatz "jump jet". Und dieser Anhang kommt nicht von ungefähr. Als konsequente Weiterentwicklung des im Oktober 1960 vorgestellten Kestrel vereint diese Kampfmaschine alle Stärken von herkömmlichen Jets als auch die von Hubschraubern. Durch

vier verstellbare Schubdüsen ist es dem Piloten dieser Maschine möglich, den Harrier wie jeden anderen Jet zu fliegen oder mit ihm durch verstellen der Düsen, zu schweben bzw. ohne Landebahn nahezu von jedem Punkt aus, sei es nun ein Flugzeugträger oder irgendwo im Gelände, zu starten und zu landen. Als englische Entwicklung leistete dieses VTOL (vertical take-off and landing vehicle) der Royal Air



Gut!
„Absolut nix für zwischendurch – Harrier ist knackig.“

Christian's Meinung:

■ Sehr schön, was Glass Ghost da abgeliefert hat. Schöne Missionen wie Geleitschutz, das Retten eines abgestürzten Kollegen, Abfangen von Konvois oder das Zerbomben einer Brücke bringen viel Abwechslung ins Gameplay und halten euch aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrad auch länger bei der Stange. Dank Multi-Player-Modi könnt ihr euch auch mit einem Freund in die Lüfte schwingen und den bösen Buben gemeinsam eins auf den Deckel geben oder gegeneinander antreten. Einen kleinen Rüffel gibt's aber für die Grafik, die zwar nicht schlecht ist, jedoch mit der Zeit etwas monoton wirkt. Auch die Steuerung des Jets, vor allem im Schweben-Modus, ist viel zu hakelig ausgefallen und lässt die angebliche (sorry – ich bin das Ding selber nie geflogen) Wendigkeit eines Harriers missen.

Force vor allem beim Falkland-Krieg 1982 gute Dienste. 1970 kaufte das U.S. Marine Corps den AV-8A, dessen Nachfolgermodell, der AV-8B, auch heute noch aufgrund seiner Wendigkeit und guten Manövrierbarkeit vorzugsweise bei Bodenangriffen eingesetzt wird. So – Lehrstunde vorbei, spielen.

Im Gegensatz zu *Ace Combat 3*, das ja in einer nicht weit entfernten, fiktiven Zukunft spielt, versetzt uns *Eagle One – Harrier Attack* in ein Szenario, das durchaus real sein könnte. Das CNN-mäßig gestaltete Intro sowie Zwischensequenzen unterstreichen diesen Realo-Touch noch zusätzlich. Durch die Zündung einer EMP-Bombe über Hawaii wurden alle technischen Einrichtungen wie Abwehrstellungen oder Sendestationen der Insel und aller Nachbarinseln unbrauchbar gemacht. In diesem Moment der Wehrlosigkeit war es dann für die ANM, die Armee des Neuen Millenniums ein Leichtes, die Macht zu ergreifen. Ihr Ziel ist die Befreiung der Welt von der Umklammerung der amerikanischen Kriegsmaschinerie. Die einzige Chance, Hawaii von den durchgedrehten Terroristen (denn mehr ist die ANM eigentlich nicht) zu säubern, sieht der U.S.-Präsident in der Entsendung einer kleinen Einsatztruppe des United States Marine Corps. Und dies ist klarerweise der Punkt, an dem ihr ins Spiel einsteigt.

The Eagle has landed

Als Pilot des Eagle Geschwaders ist es eure erste Aufgabe, für eine sichere



▲ Die gegnerischen Piloten sind wahre Asse und weichen euren Sidewindern recht oft aus.



▲ L: Sobald die Basis befreit ist, könnt ihr hier Munitionsnachschub holen. M: Ein abgeschossener Pilot will von euch gerettet werden. R: Auch sehr schöne Dogfights sind möglich.



▲ Bodenziele sind in Sekundenschnelle ausgeschaltet. Viel gefährlicher ist deren verärgerte Luftunterstützung, die euch das Leben ganz schön zur Hölle machen kann.

Kommandozentrale zu sorgen. Das heißt für euch ganz einfach "sucht euch den nächsten U.S. Fliegerstützpunkt und bombt die anwesenden Terroristen in Grund und Boden." Und für diesen Zweck steht euch ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, das selbst dem abgebrühtesten MIG-Piloten den Angstschweiß auf die Stirn treibt: Für den Luftkampf bieten sich berühmte Sidewinder-Missiles an, Air-to-Ground-Attacken übernehmen Mavericks und Cluster-Bomben. Auch spannende Dog-Fights, die in anderen Games dieses Genres eher stumpfsinnig durch simples Anvisieren des Gegners mit einer geeigneten

Missile ablaufen, müsst ihr in *Eagle One* nicht missen.

Diesmal sind diese sogar wirklich sehr gut gelungen – erstmals erzielt ihr auch mit der installierten Bord-MG respektable Ergebnisse. Die Controls geben sich PS-gewohnt action-mäßig und bieten euch je einen



▲ Im viel zu kurzen Replay betrachten wir genüsslich unseren Angriff auf den Konvoi.

Button für Schub, Gegenschub, Waffenwechsel und –einsatz, Strafing und Ziel wechseln. Viele der recht abwechslungsreichen Missionen wurden dem Vogel entsprechend auch speziell auf Harrier-Taktiken zugeschnitten: Zuerst plagt ihr euch mit feindlichen Migs und Apache-Kampfhubschraubern, um die Lufthöheit zu erlangen, dann sind die Bodenziele dran: Mit der L1-Taste schaltet ihr in den Hover-Modus und zerlegt genüsslich gegnerische Panzer und andere Bodenziele in ihre stählernen Einzelteile. Ganz so einfach, wie sich das hier liest, ist die Sache aber nicht – die meisten Missionen warten mit einem extrem knackigen Schwierigkeitsgrad auf: Manche Einsätze wollen gut und gerne zwanzigmal geflogen werden, bis sie erfolgreich zu absolvieren sind. Die Grafik gibt sich, bis auf eine relativ geringe Sichtweite, recht angenehm und zeigt euch einige schöne Plätzchen auf den Inseln (brodelnder Vulkan inklusive). Der Sound spielt Genre-gewohnt eher eine untergeordnete Rolle, lediglich einige Funksprüche klären euch über den Status der Mission auf.



▲ Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr während des Fluges aus dem Cockpit schauen.

■ Immer wieder eine Herausforderung: Treibstoff-Mangel ist auch dem Harrier-Piloten kein Fremdwort. Das Auftanken in der Luft erfordert von euch ein extrem ruhiges Händchen und viel Gefühl beim Schubgeben.



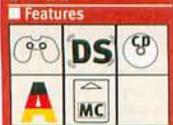
Shortcut

- ☺ abwechslungsreiche Missionen
- ☹ fordernder Schwierigkeitsgrad
- ☺ coole Atmosphäre dank CNN-Touch
- ☹ etwas mehr grafische Abwechslung wäre schön gewesen
- ☹ etwas zu schwammige Steuerung im Schweben-Modus

Eagle One – Harrier Attack

Flight-Action

Features



■ Entwickler: Glass Ghost
 ■ Hersteller: Infogrames
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: XXL

Grafik Musik Sound
 74% 75% 71%

SPIEL SPASS 76%



Kann ich nicht erlauben. Ich kann nicht erlauben, daß ein Mitglied der königlichen Familie keine Anima besitzt.

▲ Da rastet Daddy gleich aus: Sohnmann besitzt doch tatsächlich die Frechheit über kein Anima zu verfügen. Raus mit dem nutzlosen Balg!



▲ In düsteren Gewölben findet ihr zwar eher wenige wertvolle Schätze, dafür deutlich mehr widerwärtige Geister.

SaGa Frontier 2

Von knallharten Helden und vertriebenen Königen.

Shortcut

- tolle Präsentation
- ausgeklügeltes Ability-System
- ewig lange Kämpfe
- kleinere Fehler in dere Menüführung

Das ist jetzt echt selten! Meistens sind wir ja schon froh, wenn überhaupt ein japanisches Rollenspiel irgendwann meist mit ewig langer Verspätung bei uns eintrifft (von wichtigen Titeln wie *Final Fantasy VIII* einmal abgesehen). Anders diesen Monat: Von *SaGa Frontier 2* erhielten wir die Testversion schon einige Zeit, bevor wir überhaupt die amerikanische Version für einen Importtest in Händen hielten. Sauber Sony!

Legt ihr die *SaGa Frontier 2* CD zum ersten Mal ins Laufwerk eurer PlayStation, müsst ihr als erstes einmal kräftig umgewöhnen. Hier übernehmt ihr nämlich im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen nicht den Part einer (mehr oder weniger großen) Party, sondern habt die Möglichkeit, verschiedene voneinander unabhängige Plots zu spielen. Zu Beginn stehen euch zwei Storylines zur Auswahl, von denen eine vom Kronprinzen Gustave XIII. handelt, während sich die andere den Abenteuern von Will Knights zuwendet. In der Welt von *SaGa Frontier 2* nimmt eine übernatürliche Macht, das sogenannte Anima, eine große



■ Neben den üblichen Spells, die sich nur gegen einen einzelnen Gegner richten, erlernt ihr auch noch Zaubersprüche mit einem bestimmten Aktionsradius. So fegen einige Magiearten auf einer geraden Linie durch die gegnerischen Reihen oder veranstalten, wie auf den Bildern zu sehen, ein Flächenbombardement bzw. attackieren nur Gegner, die sich in eurer Nähe befinden.



▲ Im Shop könnt ihr euch neu ausrüsten und euch sogar eigene Waffen anfertigen lassen.



▲ Der große Brüller: War etwa unser lieber Sonnengott für diesen Feind das Vorbild?

„Und willst du nicht bald artig sein, schlag ich dir die Rübe ein.“

Bedeutung ein. Mit dieser in allen Lebensformen existierenden Energie ist es den Einwohnern möglich, Magie auszuführen, was das tägliche Leben erheblich erleichtert. Anders bei Gustave XIII.: Bei der Zeremonie des Fegefeuers, die jeder angehende Regent absolvieren muss, stellt sich heraus, dass in ihm nicht ein Hauch von Anima anzufinden ist. Auf diese Erkenntnis hin reagiert sein Vater sehr schnell



▲ Der idyllische See lädt nur zu einer kurzen Verschnaufpause ein – der Feind wartet schon.



▲ Haha – wie lustig! Und wo treib' ich jetzt in Deutschland eine PocketStation auf?

und grausam, indem er seinen Spross mit Schimpf und Schande aus dem Königreich verbannt. Wählt ihr diesen Plot, begleitet ihr Gustave in sein Exil und beobachtet dort sein Heranwachsen und den Aufstieg am Hofe eines anderen Königreiches. Die zweite Storyline wendet sich Will zu, der sich als Abenteurer in verschiedenen Dungeons herumtreibt, um auf wertvolle Schätze zu stoßen. Im Prinzip ist es aber egal, für welchen Handlungsstrang ihr euch zu Beginn entscheidet, da ihr nach jedem Kapitel der Geschichte immer wieder frei zwischen den verschiedenen Abenteuern switchen könnt. Dieses interessante Feature bietet euch somit relativ viel Freiraum und lässt vor allem dann eine gute Atmosphäre aufkommen, wenn ihr z.B. Orte besucht, von denen ihr wisst (da ihr es ja selbst schon gespielt habt), dass einer eurer anderen Charaktere schon einmal hier war – Déjà vu? Trotzdem ihr euch bei euren Wanderungen durch den Wechsel zwischen den Partys quer durch verschiedene Kontinente und Zeitabschnitte schlagt, kommt allerdings nie die Unsicherheit auf, etwas vergessen oder falsch gemacht zu haben. Verliert ihr doch einmal den Überblick, hilft euch das Tagebuch weiter, das alle eure bisher erlebten Abenteuer genau dokumentiert.



▲ Dies ist das Haus in dem Gustave XIII. zuflucht fand, als er aus dem Königreich vertrieben wurde. Spielt ihr die Storyline von Will, wird euch der Zutritt verwehrt.



▲ Praktisch, praktisch: Habt ihr gerade keine Lust auf eine heftige Keilerei oder kriecht gerade auf dem Zahnfleisch daher, könnt ihr den Gegnern relativ problemlos entfliehen.



In den verschiedenen, grafisch zum Teil atemberaubend gestalteten Dungeons werdet ihr erfreut feststellen, dass ihr sämtliche Gegner schon von weitem erkennen und diesen bei Bedarf, und etwas Geschicklichkeit vorausgesetzt, in den meisten Fällen aus dem Weg gehen könnt – vor nervigen Random Encounters werdet ihr glücklicherweise verschont. Allerdings solltet ihr vor allem in den ersten Stunden jede Möglichkeit zum Kampf nutzen und so eure Party gehörig aufpowern – *SaGa Frontier 2* gehört zu den schwierigeren Rollenspielen. Vor einem Kampf habt ihr dann meistens die Wahl, in der Gruppe zu kämpfen oder ein Duell Mann gegen Monster auszutragen, um die Fähigkeiten eines einzelnen Charakters zu pushen. Manche Fähigkeiten lassen sich sogar nur auf diese Weise erlernen. Durch den häufigen Einsatz von Magie oder Meuchelwerkzeugen (die ihr übrigens an jedem Charakter erkennen könnt), werdet ihr immer geübt im Umgang mit diesen und lernt so im Laufe der Zeit immer wieder neue Zaubersprüche oder Angriffsarten. Heilmagie nimmt übrigens einen eher untergeordneten Stellenwert ein: Durch das Opfern von Life Points kann sich nämlich jeder Charakter selbst heilen und so seine gesamten HPs wieder herstellen – allerdings nur eine begrenzte Anzahl oft, dann muss wieder gerastet werden. Die Menüführung wurde im Großen und Ganzen recht übersichtlich gestaltet und bietet euch in kleineren Untermenüs alle wichtigen Informationen. Nur mit dem

Kunterbunter Bildschirm-Mix:



■ Die Menüführung ist, bis auf den im Text angesprochenen Schnitzer eigentlich recht vorbildlich gestaltet. Links erkennt ihr den übersichtlichen Charakterbildschirm und das Menü, in dem die Spezialattacken und Zaubersprüche verwaltet werden. Die rechten beiden Bilder zeigen den Party-Status-



■ Im One-on-One-Fight malträtiert ihr euren Gegner mit saftigen Combos.

Kampfmenü waren wir nicht ganz zufrieden. Dadurch, dass darauf verzichtet wurde, die Statuswerte eurer Truppe permanent auf dem Kampf-Screen einzublenken, übersieht man des öfteren ganz gerne mal, einen angeschlagenen Kollegen zu heilen, was nicht selten sehr schnell zum Game Over führt. Zum Glück habt ihr aber die Möglichkeit, an jeder Stelle im Spiel zwischenspeichern.

▲ Was? Ist denn schon Sperrstunde? Je öfter ihr euch prügelt, desto mehr Spezialattacken lernen eure Charaktere.

Screen und den "Job"-Bildschirm. Dort könnt ihr euren Charakteren verschiedene Berufe wie Späher (entgegen leichter gegnerischen Angriffen), Kombomane (erhöht die Chancen, dass die Gegner aufgeben) und viele mehr zuordnen.



Christian's Meinung:

■ Nur ein recht knappes Gut von mir. Dies liegt allerdings keinesfalls am durchdachten Spielsystem, sondern ganz einfach an den eigenen Vorlieben – ein straightes RPG im Stile eines *Shadow Madness* (das ich wirklich nicht schlecht fand) ist mir halt einfach lieber. Innovationsbonus hin oder her. Auch die zumindest in den ersten Spielstunden recht leicht dahindümpelnde Storyline könnte etwas mehr Pepp gebrauchen. Mit den Charakteren konnte ich mich nur recht schwer identifizieren, da ich ständig zwischen den Plots hin- und herwechselte, um ja nichts zu verpassen, und somit auch jedesmal mit einer neuen Party spielen musste. Lob muss man aber an Sony aussprechen, die *SaGa Frontier 2* unglaublich schnell nach Deutschland brachten – und das alles mit einer sehr guten deutschen Übersetzung. Wenn dies doch auch mal mit den richtigen Granaten (bald kommt übrigens das geniale *Grandia* über Ubi Soft) klappen würde...



■ Impressionen aus dem Spiel. Wie im letztmonatigen Preview schon angesprochen kann vor allem der phantastische Grafikstil auf der ganzen Länge überzeugen.



▲ Im Austausch gegen einen LP (Lebens-Punkt) können sich die Charaktere selbst heilen. Allerdings sind diese LPs begrenzt.



▲ Das Gasthaus lockt wie gewohnt mit der Möglichkeit, ein wenig Small Talk zu führen, um etwas mehr über die Story zu erfahren.

SaGa Frontier 2
 Rollenspiel
 Features: Goggles, MC, DS, A, CD
 Entwickler: Squaresoft
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound: 82% 67% 74%
SPIEL SPASS 74%



▲ Wie witzig: Im Primitiv-Malprogramm designen wir unser eigenes Hintergrund-Logo.

Shortcut

- ☺ einfache Move-Eingabe
- ☹ poppende, clippende Grafik
- ☹ Dudelsound
- ☹ schlechte Steuerung

Trick'n Snowboarder Freestyle Snowboarding

Snowboarding

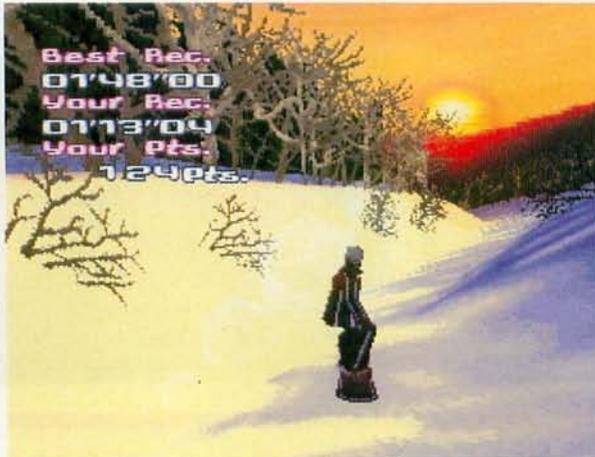
Features

CP	GC	MC
----	----	----

■ Entwickler: Capcom
 ■ Hersteller: Virgin
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
37% 32% 45%

SPIEL SPASS 54%



▲ Sorry, aber das sieht einfach nur billig aus: Öder Schnee ohne Konturen und Randobjekte, die einen das Grausen lehren.



▲ Sag „Cheese“! Bei Kamera-Punkten wird links oben ein zweites Fenster eingeblendet. Leider geht die Performance dabei etwas in die Knie.

Trick'n Snowboarder Freestyle Snowboarding

Typisch! Kaum sinkt die Temperatur ein "paar" Grade und so komisches weißes Zeug fällt vom Himmel, schon werden wir mit Snowboarding-Games en masse eingedeckt.

M Gleich drei Spiele warten diesen Monat darauf, kräftig probefahren und auf Kurvenlage und Stung-Verhalten überprüft zu werden. Den Anfang macht hierbei Capcom mit *Trick'n Snowboarder*, einem leider eher mäßigen Auftritt des Prügel spezialisten.

Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenz-Boardern, die euch zahlreiche bekannte Wettbewerbe und ein möglichst authentisches Ambiente sowohl in Bezug auf die Charaktere als auch das Umfeld wie Boards, Sounds und Outfits bieten, liegt hier der Schwerpunkt auf einer Art Story-Modus, der sogenannten Extreme Tour. Auch die Präsentation gibt sich sehr Animé-betont und wartet mit niedlichen, ach so süßen Glubschaugen-Figuren auf. Und hier können wir uns diesen Kommentar leider nicht sparen: So nett dies bei Rollenspielen oder Beat'em-Ups auch aussehen mag – in einer so coolen, trendigen Sportart wirken diese Charaktere einfach nur deplatziert und

unpassend. Auch das seicht dahin dümpelnde Synthie-Geklimper will sich so gar nicht recht in die High-Flying-Action einfügen und hält einem Vergleich mit z.B. den Guano Apes oder Fear Factory nicht einmal die ersten zwei Takte stand.

Im Spiel führt ihr einen von vier angehenden Profi-Boardern eben durch die oben angesprochene Extreme Tour. Zu Beginn eines jeden Events erhaltet ihr von eurem Trainer ein kleines Briefing, in dem er euch Streckendetails und – ganz wichtig – die Lage der Kameras erklärt. Ihr fahrt nämlich nicht gegen ein Konkurrenzfeld, das euch im Nacken sitzt, sondern müsst bei diesen Kamerapunkten spektakuläre Stunts hinlegen. Simple Filmaufnahmen also. Bei einigen Shots sind manchmal bestimmte Stunts wie Salti oder Grab-to-Grab-Moves gefordert. Eure Tour geht quer über den Globus und versetzt euch in die Berge von Japan, Italien, Argentinien oder Alaska, die mit normalen Abfahrten, zwei Halfpipes, einem Stunt Park und einem Big Air aufwarten. Ab und

zu kommt auch noch ein kleiner Rotzlöffel (oder eine Rotzlöffelfine) daher, der meint er hätte mehr drauf als ihr. Diesen schnell in Grund und Boden geboardet, erhaltet ihr Verbesserungen eurer Attribute (Balance, Speed etc.) und könnt diesen Charakter nach dem Durchspielen anwählen. Neben dem Story-Modus stehen euch noch diverse Single-Player (Slalom, Training) und Multi-Player-Spiele (sogar via Link-Kabel) zur Verfügung, die aber den Spielspaß dieses lauen Boarders auch nicht mehr erhöhen können, da vor allem Technik und Steuerung sehr durchschnittlich sind. Das Handling des Boarders ist einfach viel zu ungenau und träge, um damit wirklich elegant, und mit Spaß die Hügel hinunterzubrettern. **CD**



▲ Ooch – ist der süß! In Japan will euch dieses nette Hündchen an die Waden und macht nicht einmal vor der unter ihm wegbrechenden Piste halt.



▲ Die Steuerung in der Halfpipe könnt ihr komplett vergessen. Der Boarder bewegt sich viel zu träge, um tolle Stunts zu vollführen.



„Vergessen wir diesen Ausrutscher schnell wieder“

Christian's Meinung

■ Das ging in die Hose! Mal abgesehen von der Aufmachung, (ist ja eh alles Geschmacksache) kann vor allem die Technik nicht zu Begeisterungstürmen hinreißen. Ständig fühlt ihr euch bedroht, da vor und hinter euch das große Nichts herrscht: Jetzt bloß nicht von der Erde fallen! Im Ernst: hinter euch clippt die Strecke weg, dass es eine wahre Freude ist, und vor euch bauen sich gewaltige Bergmassive aus dem Nichts auf. Auch die billigen 2D-Pappaufsteller am Rand sehen einfach nur ekelhaft aus – da helfen auch nette Ideen wie der Sprung über einen fahrenden Zug oder ein Hund, der euch nachläuft und ins Bein beißen, will nicht weiter.



Ener
Ringmeister

www.thq.de
www.ea.com

Test/Special **N64**

KAMPF DER GIGANTEN

WWF Wrestlemania 2000

vs

WCW Mayhem

Was im echten Leben bzw. Showbiz undenkbar wäre, konnten wir diesen Monat zumindest bei uns in der Redaktion auf dem N64 nachspielen: der Kampf WCW gegen WWF. Nein, leider gibt es noch kein Wrestling-Game, das diese beiden Organisationen vereint auf einem Modul bietet, doch anhand der zwei Module *WCW Mayhem* und *WWF Wrestlemania 2000* können wir zumindest rein technisch nachprüfen, wer nun wohl der bessere ist.

Alles Quatsch! Wir werden uns hüten, von einer Organisation Partei zu ergreifen und die Fans der WCW von uns zu enttäuschen (Ooops!). Auch ist dies kein Kampf zwischen WCW und WWF, sondern eher zwischen Electronic Arts und THQ, den Machern dieser beiden Games. Und ähnlich wie beim Wrestling, das uns ja von Monat zu Monat mit neuen "Storylines"

versorgt, haben wir auch im Software-Sektor ein kleines Verwirrspiel aufzulösen: THQ ist diesmal nicht für den *WCW-Wrestler* verantwortlich, sondern schnappte sich kürzlich von Acclaim die WWF-Lizenz und präsentiert mit *Wrestlemania 2000* ein WWF-Update ihres genialen *WCW/nWo Revenge*. Die dadurch offenstehende WCW-Lizenz schnappte sich sofort Electronic Arts, ein eher unbeschriebenes Blatt im Wrestling-Zirkus, und feiert mit *WCW Mayhem* einen überraschend guten Einstand.

Get into the ring

Vor dem großen Match steht natürlich wie im echten Wrestling immer ein möglichst spektakulärer Auftritt. Und dieser Punkt geht, wenn auch nur knapp, an die World Wrestling Federation. Wo wir bei der PlayStation-Version von *WCW Mayhem* noch mit schmackigen, toll geschnitte-





WWF Wrestlemania 2000

N64 Test/Special



Die Einmärsche der Wrestler:



Das hätte man sich auch sparen können: Beim Einmarsch der Gladiatoren werden euch verschiedene Digi(?)-Filmchen präsentiert, deren Qualität (grobpixelig bis zum Geht-nicht-mehr) kaum noch zu unterbieten ist.



Das darf natürlich auf keinen Fall fehlen: Al Snow betritt stilgerecht mit seinem geliebten Kopf die Arena, den er stolz der Menge präsentiert.



Außerhalb des Ringes warten Stühle und Mülleimer auf ihren Einsatz. Mit diesen "Gimmicks" könnt ihr eure Siegeschancen erheblich steigern.



Da macht das Wrestling gleich noch mal doppelt so viel Spaß: Kane und sein Bruder kämpfen, um den von uns designten und begehrten Hanswurst-Gürtel.



Kane setzt gewohnt lässig zum Pin an.



Im Käfig wird nicht gerade zierlich miteinander umgegangen.



Den Referee seht ihr nur, wenn gepinnt wird. Im Ring hält er sich nicht gerne auf.



Schmerzafte Team-Moves dürfen natürlich nicht fehlen.

„Auch trotz der mangelhaften Grafik kann *Wrestlemania 2000* vor allem wegen der ausgereiften Game-Engine überzeugen.“

nen und actionreichen Real-Match-Mitschnitten perfekt auf das vor uns liegende Spektakel eingestimmt wurden, schickt man uns auf dem N64 in die Wüste. Bumm – Titlescreen – das war's. Anders bei *Wrestlemania*: Das In-Game-Grafik-Intro lockt zwar grafisch niemanden mehr hinter dem Ofen hervor, überzeugt aber durch Rasanz, perfekter Kameraführung und gut ausgearbeiteten (virtuellen) Match-Mitschnitten. So muss ein Wrestling-Intro aussehen – bis auf die grafische Gestaltung geht's nicht besser. Auch die Einmärsche der Gladiatoren wirken beim *WWF*-Schläger noch einen Tick realistischer und fangen die Wrestling-Atmosphäre etwas besser ein. Nur die eingeblendeten Realfilmchen bei *Wrestlemania* wirken durch die extreme Aufpixelung eher lächerlich als motivationsfördernd. Nur mit sehr viel Fantasie könnt ihr in dem gezeigten Pixelhaufen

überhaupt irgend etwas erkennen. Doch seien wir ehrlich: Nach spätestens zwanzig Auftritten der Neuzeit-Gladiatoren klickt man diese Animationen sowieso gleich weg.

Auf der Sound-Seite kann *Mayhem* wieder punkten. Zwar wirken die Musikstücke allgemein nicht überragend, vor allem da wir durch den Test der PlayStation-Version des *WCW-Wrestlers* wissen, wie gut sich die Hard-Rock-Themen anhören können, kommen aber – eine gute Anlage mit sattem Bass Booster vorausgesetzt – nicht allzu schlecht. Dass die Songs ja an sich sehr gut komponiert sind, wissen Wrestling-Fans

sowieso. *WCW* liegt hier wegen der beiden Sprecher Tony Schiavone und Mean Gene Okerlund, auch wenn deren Kommentare ebenfalls nur schwer zu entziffern sind, weit vorne – in der *WWF* herrscht zumindest auf dem N64 bis auf die jubelnde und grölende Menge Totenstille – von einem Kommentator ist absolut nichts zu hören.

Und Action!

Wer sich nur für eines dieser beiden Games entscheiden muss, steht nicht nur vor der Wahl der Organisation, sondern auch des Wrestling-Stiles. *Mayhem* übernimmt dabei den Part des jungen, flinken Action-Wrestlers, während *Wrestlemania* eher die Techniker unter



Vs

WCW Mayhem

Test/Special N64



▲ Ouch! Hollywood hat gegen uns nix zu lachen.



▲ Ärgerlich: Des öfteren machen euch auch Run-In-Partner das Leben schwer.



▲ Das Momentum-Meter ist voll! Jetzt ist wohl die Zeit für einen vernichtenden Finishing-Move gekommen...



▲ So fetzt es erst richtig. In geselliger Runde zu viert spielt das action-orientierte WCW Mayhem seine Stärken aus.



▲ Einen Gürtel zu gewinnen ist leicht – ihn zu verteidigen aber...



▲ Big Poppa hat ein Problem: Bei einem Submission-Hold hilft euch oft nur der Robe-Break.



▲ Sehr einfallsreich: unser eigener Wrestler.



Der Wrestler-Editor:



■ Auf den oberen beiden Screenshots seht ihr den Wrestler-Editor. Hier könnt ihr Aussehen und Moves eures eigenen Kämpfers festlegen. Unten: Im Hauptmenü könnt ihr durch Eingabe eines Passworts PPV-Events freischalten.

euch ansprechen wird. Dies merkt ihr schon nach einigen Sekunden im Ring. Stone Cold Steve Austin, Mankind (mit Socke), Al Snow (mit Head) und Konsorten – auch die McMahons sind anwählbar – steuern sich deutlich langsamer als die Kontrahenten Sting oder Goldberg und verlangen mehr taktische Vorgehensweise und überlegte Handlungen. Bei *Mayhem* zählt mehr Speed, spektakuläre High-Flying-Action und rasante Schlagabtausche. Die Steuerung der Kämpfer fiel bei beiden Games mit je einem Button für Grab, In-Fight, Block usw. denkbar einfach aus. Beide Wrestler bieten dabei alle Regeln, wie Count Outs oder Rope Breaks, die auch in echten Events angewandt werden. In puncto Move-Palette geht *Wrestlemania* klar in Führung. Zwar müsst ihr auch in *Mayhem* nicht auf Submission Holds, saftige Flying Clotheslines oder Finishing Moves verzichten, jedoch fallen

viele Moves der Konzentration auf einfache Bedienung zum Opfer. In diesem Punkt bietet euch THQs Produkt in allen Belangen deutlich mehr. So gut wie jede Aktion, die auch aus den TV-Übertragungen bekannt ist, lässt sich hier verwirklichen – wenn auch, wie oben angesprochen, mit etwas mehr Taktik und Timing. Wie es sich für ein echtes Wrestling-Event gehört, balgen sich die Muskelberge natürlich auch außerhalb des Ringes weiter und greifen auch gerne mal zu Hilfsmitteln wie z.B. Stühlen oder Mülleimern. *Mayhem* geht da noch einen Schritt weiter und verlagert das Geschehen auch gerne mal bis in den Backstage-Bereich, wo gefährliche Elektroschocker und

Waschbecken auf ihren Einsatz warten, die den Damage-Faktor gleich um das Doppelte oder Vierfache erhöhen. Punkt für *Mayhem*, auch wenn die Backstage-Räumlichkeiten ziemlich einfallslos designt wurden und bis auf die "Waffen" keine Einrichtungsgegenstände bieten.

Das Drumherum

Neben diversen Single- und Multiplayer-Varianten (bei beiden Games bis zu vier Mitspieler) ist das Interessanteste für einen Solo-Spieler natürlich der Karriere-Modus. Beide Games bieten diesen, wobei *Wrestlemania* ganz klar an *Mayhem* vorbeizieht. Electronic Arts lässt euch hier nur einige Single-Matches bestreiten – ab und an gibt's zur Belohnung auch mal einen Gürtel. Anders in der *WWF*: Dort habt ihr genau ein Jahr





Euer Ringmeister

N64 Test/Special



Gut!

„Hier entscheidet vor allem euer Geschmack: Schnelles Action-Wrestling oder perfekte Simulation – beide Games sind toll.“

Christian's Meinung

■ Ja, gut für beide Games. Sowohl *WCW Mayhem* als auch *Wrestlemania 2000* gewinnen sowohl im grafischen Bereich, als auch bei der Soundkulisse keinen Blumentopf – wobei hier *Mayhem* noch etwas besser dasteht. Die Animationen der einzelnen Wrestler sind dabei sowohl von Electronic Arts als auch von THQ sehr gut und realitätsnah gelungen, nur haben leider beide Games mit z.T. argen Polygonfehlern, vor allem im In-Fight, und einigen Clipping-Problemen zu kämpfen. Die Spielbarkeit ist aber, unter Berücksichtigung der Vorlieben jedes Einzelnen, bei beiden Produkten Top und bietet in Verbindung mit der professionellen Aufmachung in Bezug auf Schnitt, Kameraführung und Atmosphäre Wrestling-Spaß pur. Die höhere Wertung erzielt *Wrestlemania* aufgrund des sehr viel feiner ausgearbeiteten Karriere-Modus und der damit zusammenhängenden Motivation im Single-Player-Mode – ganz ehrlich, wie oft hat man schon drei Kumpels bei der Hand, wenn man gerade Lust auf eine fetzige Kellerei hat (außer vielleicht am Wochenende in einer Kneipe)? Wer die Möglichkeit dazu hat, sollte zumindest beide Games einmal kurz antesten.

zeit, ganz an die Spitze des World Wrestling's zu gelangen. Eingeteilt ist dieses Jahr – na, wen wundert's – in 52 Wochen, wobei in jeder Woche ein bzw. bei wichtigen Events auch mal mehrere Kämpfe anstehen. Diese Matches bestehen dann nicht nur aus simplen Single-Matches, sondern stellen manchmal auch Two-on-One, Tag-Team (vor eurer Karriere wählt ihr einen Partner) oder Cage-Matches dar. Alle Nase lang ruft die Organisation auch zu einem PPV-Event wie z.B. King of the Ring auf, in dem ihr euch eure Gürtel verdienen könnt – an Match-Variationen gibt's alles, was ihr euch nur vorstellen könnt. Einen Gürtel zu erringen, mag ja vielleicht recht einfach sein, schwierig wird's, wenn dieser gemäß den Regeln zu verteidigen ist.

Sollten euch die gebotenen Events und die Original-Wrestler nach einiger Zeit doch zu langweilig werden, bieten euch

And the winner is...

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

WWF Wrestlemania 2000

Wrestling
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷ ⤸ ⤹

Features

S	RP	USA
A		

- Entwickler: Asmik
 - Hersteller: THQ
 - Preis: ca. 130 Mark
 - Geeignet ab: 12
 - Schwierigkeit: mittel
- Grafik Musik Sound
63% 76% 73%

SPIEL SPASS 80%

Shortcut

- smoothe Animationen
- fantastische Spielbarkeit
- toller Karrieremodus
- alle Original-Wrestler
- überzeugende Präsentation
- miese Grafik
- schwacher Sound

WCW Mayhem

Wrestling
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷ ⤸ ⤹

Features

S	RP	USA
A		

Entwickler: Kodiak Interactive
 Hersteller: EA
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
65% 77% 75%

SPIEL SPASS 76%

Shortcut

- smoothe Animationen
- schneller Spieleinstieg
- alle Originalwrestler
- gutes WCW-Feeling
- schwache Grafik
- Sprecher kaum zu verstehen
- etwas flacher Karrieremodus



Vs

WCW Mayhem und *WWF Wrestlemania 2000* noch einige Ausweichmöglichkeiten. Zum einen wäre an dieser Stelle der Create-a-Wrestler-Mode anzumerken, der euch zwar bei beiden Games einige Variationsmöglichkeiten bietet, jedoch in keinem Fall mit dem Kreation-Primus *WWF Attitude* aus dem Hause Acclaim mithalten kann. Dennoch könnt ihr euch aus den vorgefertigten Körpern und Accessoires, dem Auftreten und der Beliebtheit eures Charakters beim Publikum und der Movepalette einige ganz witzige (und brauchbare) Wrestler zusammenstellen. In diesem Punkt sind *Wrestlemania*-Spieler vor allem durch die flexiblere Move-Auswahl etwas im Vorteil.

Konsolisten mit Internet-Zugang, die der WCW-Fraktion den Vorzug geben, haben überdies die Möglichkeit, auf den Seiten WCW.com und EA.com ein Passwort abzurufen, mit dessen Eingabe ihr im PPV-

Modus Pay-Per-View-Events freischalten und nachspielen könnt. Im Gegensatz zu *Wrestlemania*, das dieses Feature nicht bietet, könnt ihr allerdings selbst keine Events designen. Hier schöpfen die *WWF*-Fans wieder aus dem Vollen: Bis ins kleinste Detail, angefangen vom Kreieren eines eigenen Gürtels, dem Zusammenstellen der Matches (Cagefight, Royal Rumble, Battle Royal etc.) und der Auswahl der Kontrahenten könnt ihr hier alles einstellen, was euer Herz begehrt. Alles in allem ist zu sagen, dass *Wrestlemania* euch deutlich mehr Langzeitmotivation im Single-Player-Bereich durch den genialen Karriere-Modus bietet, *Mayhem* aber eher in geselliger Runde dank eingängigerer Spielmechanik mehr Spaß bietet. Hier müsst ihr euren Freunden halt nicht stundenlang die Move-Palette erklären, sondern könnt sofort drauflos wrestlen.

CD

LEGO Racers

Mario Kart? Diddy Kong Racing? Crash Team Racing? Lego gibt's auf alle Fälle länger!



▲ **YIPPEE-AHEE!** Noch sind wir auf dem letzten Platz. Doch sobald wir das Extra einsetzen, sieht die Sache ganz anders aus.



▲ **Vergesst Gen-Technik!** Spielt Frankenstein und schafft euch eure eigene Kreatur.

Im Bereich der klassischen Spielzeuge kann der Traditionsfirma **LEGO** niemand das Wasser reichen. Nun versuchen die Dänen mit dem neuen Label **LEGO-Media** auch im heiß umkämpften Videospiegelmarkt Fuß zu fassen.

Auf der PS hatte **LEGO Racers** bereits in der letzten Ausgabe seinen eher fragwürdigen ersten Auftritt. Neben einem doch recht simplen Gameplay waren es nicht zuletzt technische Patzer, die unangenehm auffielen. Das Spielprinzip ist erwartungsgemäß gleich geblieben. Es geht immer noch darum, auf 24 Strecken, die sich in sechs Circuits mit wiederum vier thematisch unterschiedlichen Mottos (Piratenwelt, Geister-schloss, Abenteuer und Weltraum) unterscheiden, eine bestmögliche Platzierung herauszufahren. Wer es schafft, in der Gesamtwertung den ersten Platz zu belegen, den erwartet neben einem neuen Streckenmotto zusätzlich die Möglichkeit, seinen Wagen mit neuen, dem Flair der geschafften Strecke entsprechenden Extrabau-steinen auszurüsten. Neben der Möglichkeit, seinen Wagen via Bauklötzen zu tunen, spielen die überall auf der Strecke verteilten Extras eine nicht zu unterschätzende Rolle beim Weg zum Sieg. Sollten euch die zur Verfügung stehenden Power-Ups nicht ausreichen, habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, diese durch das Aufsammeln weißer Bauklötze in mehreren Stufen zu verstärken. Neben der manchmal doch etwas zu simplen Grafik stört vor allem, dass man einzelne Rennen nicht abbrechen kann, ohne den gesamten Circuit neu zu beginnen. Die Grafik ist zwar besser als die der PS-Version, doch auch auf dem N64 ist die Framerate nicht gerade meaghoch, dafür aber konstant.

AB



Gut!

„Wann kommt der Fisher-Price-Prügler?“

Axel's Meinung:

■ Klar, **LEGO Racers** ist meilenweit von Genregroßen wie **Mario Kart** oder **Diddy Kong Racing** entfernt – nicht zuletzt wegen der fast nicht vorhandenen Multi-Player-Modi. Für Kids und Legofans ist das Game dennoch einen Versuch wert, alle die schon einen der oben genannten Referenzracer haben, können sich das Geld jedoch getrost sparen.

Shortcut

- nettes Baukastenprinzip
- Steuerung OK
- abwechslungsreiche Kurse
- Durchschnittsgrafik
- nur 2-Player-Modus

LEGO Racers

Fun Racer

→ → →

■ Features

- Entwickler: LEGO Media
- Hersteller: LEGO Media
- Preis: 99 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
68% 65% 63%

SPIEL SPASS 66%



Und jetzt noch die Erde retten.

0228 466 084

Anrufen. Mitmachen.

Jugend im Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland Postfach 300 249 53182 Bonn



AGE

stuff

VIDEOGAMES

Sega Dreamcast, Sega Saturn, N64, Super NES, Sony Playstation, Mega Drive, Neo Geo, GBC und mehr. Auch Importgames (US/JAP)

www.agemstuff.ch

Dreamcast Konsole PAL	CHF	379.--
Shen Mue JAP	CHF	CALL
Soul Calibur PAL	CHF	78.--
Virtua Striker 2000 PAL	CHF	78.--
Shadowman PAL	CHF	78.--
Playstation Konsole PAL	CHF	175.--
Gran Turismo 2 PAL	CHF	78.--
Resident Evil 3 PAL	CHF	75.--
Crash Team Racing PAL	CHF	75.--
Tomb Raider 4 PAL	CHF	78.--
Star Ocean 2nd St. Story PAL	CHF	78.--
Final Fantasy 8 PAL	CHF	78.--
Alien Resurrection PAL	CHF	78.--
Nintendo 64 Konsole PAL	CHF	158.--
Donkey Kong 64 PAL	CHF	98.--
Rainbow Six PAL	CHF	78.--
WCW Mayhem PAL	CHF	78.--
Super Smash Brothers PAL	CHF	75.--
Mario Golf/Party je PAL	CHF	75.--

AGE stuff Videogames
Parkstrasse 5/Postfach 452
CH-6410 Goldau/Schweiz
Ladengeschäft und Versand
www.agemstuff.ch

Tel. 041/857 05 10 Fax: 041/857 05 11
Or Everyday Videogames News??
www.game-fiction.ch

flanders.de
MultiMedia

flanders.de MultiMedia
Inh.: Michael Sabel
Schlossberg 4
54516 Wittlich

TEL: 0 65 71 - 26 52 80

Händlerfax: 0 65 71 - 26 52 81 24 Stunden / 7 Tage

Aktuelle Komplettpreisliste im Internet unter <http://www.flanders.de>

Dreamcast Modchip (kein Swaptrick!)

bei uns nur DM 89,--

SEGA Dreamcast inkl. Modchip

bei uns nur DM 599,--

DC Total

(Playstation controller an der Dreamcast)

bei uns nur DM 59,--

Dreamcast 4MB Memory Karte inkl. PC Verbindungskabel

bei uns nur DM 79,--

SONY Playstation inkl. Modchipumbau,*

DualShock Controller, 1MB MemCard, RGB Kabel
bei uns nur DM 279,--

*Jap., PAL und USA

!!! Ihr Lieferant für SONY Playstation, SEGA Dreamcast, Gameboy und Nintendo64 Produkte !!!
Händleranfragen erwünscht.

Bestellungen bis 15 Uhr werden noch am gleichen Tag per Nachnahme versandt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Cool Boarders 4



▲ Close Up: Die Boarder sind sehr gut gelungen – wenn nur die restliche Grafik passen würde...



▲ Rechts unten erkennt ihr die Sprung-Energieleiste. Genaues Timing ist ein Muss.



▲ Links oben werden je nach Trick und Schwierigkeit die Punkte abgerechnet.

Cool Boarders 4

Kalter Kopf, kalter Bauch, kalte Füß' – Booodää Numma Vier...



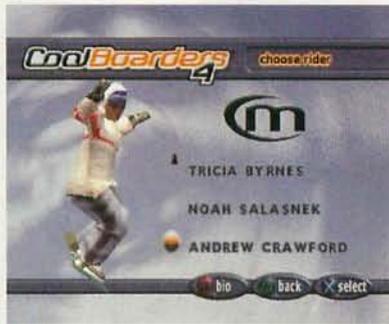
Shortcut

- easy Handling
- recht gute Mucke
- triste Grafik
- viele Polygonfehler

Das zweite Game für angehende und professionelle Pistenrowdies (die doch immer, die ach so armen Skifahrer belästigen, hihi) und Inhaber der Silbermedaille des Monats (was aber eigentlich in diesem Fall nicht viel heißt) kommt aus dem Hause 989 Studios: *Cool Boarders 4*.

Wie es sich gehört, wurden dem vierten Teil der Serie einige neue Features spendiert. Das Interessanteste ist hierbei die Möglichkeit, eure eigenen Boarder zu kreieren, indem ihr ihnen Werte für Größe und Gewicht zuordnet, was natürlich Auswirkungen auf deren Fahrverhalten hat. Um für die zahlreichen Events bestens gerüstet zu sein, sucht ihr euch im Board-Editor euer favorisiertes Stück aus und bestimmt die Werte für Speed (bei Abfahrten), Stabilität (für alle, die oft und leidenschaftlich gerne auf der Nase liegen) und Handling (Halfpipe und Stunts). Ebenfalls neu sind die sechzehn lizenzierten Profi-Boarder wie Jason Brown oder Jim Rippey, von denen anfangs aber nur einige anwählbar sind. Erst durch das Gewinnen von Wettbewerben schaltet ihr weitere Persönlichkeiten frei.

In fünf Regionen, die sich von Japan bis Colorado quer über den Globus verteilen, nehmt ihr an einem Wettbewerb teil, der sich pro Berg aus jeweils fünf Disziplinen zusammensetzt. Beim Downhill geht ihr mit drei weiteren Mitbewerbern an den Start und müsst "lediglich" als Erster das Ziel erreichen. Um sich an die Spitze zu setzen, haben sich vor allem im Gemenge der Startphase liebevolle Schläge in die Magenrube des Gegners bewährt, die sich mit den L- und R-Tasten ausführen las-



▲ Original-Fahrer machen immer Laune. Unterschiede im Style werdet ihr aber nicht ausmachen.

sen. Weiter geht's mit Slope Style, einer Solo-Abfahrt, bei der es darauf ankommt, möglichst viele Stunts auszuführen, gefolgt von Big Air (ein einziger riesiger Sprung, bei dem ihr eure spektakulärsten Tricks herauskramen solltet) über Half Pipe (bedarf wohl keiner Erklärung) bis zu CBX, dem Boarder Cross, in dem ihr wieder mit drei Gegnern in einer Art Slalom balgt. Bei den drei Events, die ihr Solo bestreitet, stehen euch jeweils drei Versuche zur Verfügung, von denen das schlechteste Ergebnis gestrichen wird. Wo sich die Steuerung dieses Action-Boarders sehr eingängig und unkompliziert gibt, wurde leider bei der Technik bisweilen extrem geschlampt. Triste, konturlose Schneelandschaften, die von pixeligen Randobjekten eingezäunt werden, sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Arg gepatzt wurde auch bei der Kollisionsabfrage: Viel zu oft



▲ Erst wenn ihr einen Contest als Erster beendet, werden Spezial-Events freigeschaltet.



Geht so!

„Gerade diesen Monat gibt es Besseres.“

Christian's Meinung:

Was sich im Preview schon abgezeichnet hat, können wir nun bestätigen: *Cool Boarders 4* ist durch und durch durchschnittlich (wow – dreimal durch!) und kann uns nicht im geringsten vom Hocker hauen. Wegen der eigentlich sehr guten, Action- und Fun-betonnten, Steuerung fährt *Cool Boarders 4* zwar der Konkurrenz aus dem Hause Capcom auf und davon, kann aber vor allem im Bereich Technik nicht punkten. Da helfen auch die ganzen Original-Boarder und der simple Player-Editor nicht mehr viel.



▲ Am Start ist Fausteinsatz gefordert, um sich schnell an die Spitze zu setzen.

fahrt ihr eindeutig meterweit an einem Baum vorbei, trotzdem landet euer Alter Ego auf der Schnauze – oder befinden sich doch einige fies versteckte Felsen unter dem billig wirkenden Tiefschnee? *Cool Boarders 4* wird Fans der Serie, besonders Fans des dritten Teils, nicht enttäuschen, alle anderen Boarder sollten aber lieber weiterlesen, denn nach wenigen Seiten kommt der Träger der Goldmedaille.



▲ Im schlichten Player-Editor bastelt ihr euch eure eigene Figur zusammen.

Cool Boarders 4

Snowboarding
 i → i i
 Features
 MC DS
 Entwickler: 989 Studios
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 62% 74% 71%

SPIEL SPASS 64%



▲ Die Replays sind ganz cool gelungen und überzeugen mit guter Kameraführung.



▲ Sexy Attack: Die Russin Karin lässt den Newcomer und Ryu-Imitator Dan eskalieren auflaufen. Beachtet die detaillierten Backgrounds.



▲ Im Dramatic Battle prügelt ihr mit einem CPU-Fighter zusammen auf den Gegner ein.



▲ Der neue Wrestling-Star unter den Street Fightern beginnt seine Kämpfe stets vom Ringseil aus.



VIDEO GAMES Gold CLASSIC



Street Fighter Alpha 3

Das erste Street-Fighter-Meisterwerk besucht das PAL-DC – schnappt es euch!

Capcom ist ja eigentlich bekannt dafür, dass sie bei Beat'em-Up-Sequels stets nach dem Motto "Ja nicht zu viele neue Kämpfer und Gameplay-Zutaten reinstecken, es kommen schließlich noch mehr Teile" verfahren. Auf den dritten Teil der Alpha-Serie trifft dies nun überhaupt nicht zu. Kaum zu glauben, dass diese Masse an Kämpfern, Spielmodi und Stages jemals wieder getopt werden kann!

Im Vergleich zur PlayStation-Version sticht erstmal der neue Dramatic-Battle-Mode heraus. Hier dürft ihr mit Ryu, Ken, Chun Li & Co. entweder mit einem zugelosten CPU-Partner oder einem menschlichen Mitspieler zu zweit gleichzeitig (!) einen Gegner vom Schlage Bison, Vega oder Sagat versohlen. Cool: Selbst wenn ihr schon am Boden liegt, kämpft der CPU-Fighter weiter mit Super-Specials und Haken und Ösen für euch um den Sieg. Eine längerfristig beschäftigende Angelegenheit ist der World Tour Modus, in dem ihr 30 + Stages (Wahnsinn – eine schöner gezeichnet als die andere) rund um die Welt bereisen müsst

und dabei parallel eure drei verschiedenen Kampfstile X-ISM (alles oder nichts mit einem Killer-Special), Z-ISM (Standard) und V-ISM (der Custom-Combo-Stil) trainieren und neue Manöver wie Guard Cancel, Air Block etc. erlernen und einsetzen müsst. Erstmals wartet auch die neue Block-Anzeige in der Mitte unterhalb des Lebensbalkens auf euch, die defensive Spieler bestraft. Ist sie aufgebracht, kann der Block des betroffenen mit einem simplen Move durchbrochen und er damit ordentlich vermöbelt werden. Insgesamt warten sage und schreibe zehn Spielmodi (Survival, Training, Final Battle, Arcade, VS und und und) auf euch. Ausprobieren werdet ihr die neuen

Charaktere (u.a. Sträfling und Final-Fight-Star Cody, Wrestlerin R. Mika, das Russen-Schwesternpaar Juni/Juli, Mex-Indianer T. Hawk, Beauty Karin und speziell in der DC-Version von Beginn an anwählbar Army-Oldie Guile und Evil Ryu) aber wahrscheinlich erstmal im Arcade-Mode, wo ihr der Konkurrenz in einem stilistisch fein ausgearbeiteten Interface in zehn Stages Saures gebt, bevor Obermotsz Bison nach einer Abreibung verlangt. Turbo-Speed ist natürlich genauso selbstverständlich wie die klassischen Super-Specials, die sich aus einem dreifach aufladbaren Power-Balken ergeben. Dumm nur, dass sich beim missglückten Versuch



Ralf's Meinung:

■ Gruß an die Fäuste, Fighting-Fans: Mehr Street Fighter in einem Spiel als in Street Fighter Alpha 3 geht nicht! Wahnsinn, was in diesem Sahne-Beat'em-Up, das die PS-Version locker toppen kann, alles steckt. Alleine schon der World Tour Mode mit seinen kniffligen Beat'em-Up-Aufgaben wäre den Kauf wert. Dazu kommen aber mit 33 SF-Recken noch eine rekordverdächtige Anzahl an Kämpfern (unseres Wissens kann nur SNKs King of Fighters 98 mit 38 mehr aufwarten) und zudem die Möglichkeit, im Dramatic-Battle-Mode zu zweit einen Gegner mit Super Special Moves und Custom-Combos flach zu legen. SF gleichzeitig zu dritt zocken: Kult! Kritisieren kann man höchstens, dass die Specials nicht allzu spektakulär ausgefallen, die Move-Anzahl pro Charakter nicht übermäßig umfangreich und die Figuren im Vergleich zum in der Import-Sektion getesteten Street Fighter 3 W Impact geradezu schmählich ausgefallen sind. In Sachen Animationen wird dort auch noch einen Tick mehr geboten. Trotzdem: Wenn ihr nur ein (2D-) Street Fighter kaufen wollt, muss es das DC-SF Alpha 3 sein! Bis ihr alles ausprobiert und alle Kämpfer zum Sieg geführt habt, werden Wochen vergehen!

eines Level-3-Super-Combos gleich die gesamte Leiste leert und ihr das Energie-Bunkern wieder von vorne beginnen müsst. Animationstechnisch steht die Dreamcast-Version dem Arcade-Vorbild in nichts nach – eine leichte Übung für DC.

Shortcut

- 😊 rekordverdächtige Kämpferzahl (33)
- 😊 10 (!) Spielmodi
- 😊 drei Kampfstile
- 😊 starker Sound
- 😊 drei Spieler gleichzeitig
- 😞 es gibt SF3 W Impact...



▲ Super-Special-Shadow-Move! In SF Alpha 3 gibt's unglaublich viele Spielmodi.

Vergleich der drei Kampfstile

Stil	Anzahl Super-Combos	Super-Combo-Level	Custom Combo	Air Block	Schlagstärke	Verteidigung	Alpha-Konter
X-ISM	1	1	Nein	Nein	Hoch	Schwach	Nein
Z-ISM	2+	3	Nein	Nein	Normal	Normal	Ja
V-ISM	0	2 (Custom Combo)	Ja	Ja	Niedrig	Normal	Ja



Street Fighter Alpha 3

2D-Beat'em-Up

4/5

Features



- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound 83% 83% 75%

SPIEL SPASS 87%

ACE COMBAT 3
electrosphere



■ In einer eisigen Mission machen es euch die Gegner neben lästigen Abfangjägern zusätzlich schwer: Durch eine neu entwickelte Tarnkappen-Technik ist die Basis, die ihr zerstören sollt, auf der Einsatzkarte nicht zu erkennen. Erst wenn ihr wenige Kilometer von der Basis entfernt seid, seht ihr die selten gelb aufblinkenden Punkte eures Ziels auf dem Radar.



Ace Combat 3

Na, wohl die Flügel gestutzt bekommen?

Shortcut

- 😊 gute Präsentation
- 😊 coole Maschinen
- 😞 unterdurchschnittlicher Sound
- 😞 miese Lokalisierung

Ihr steht auf Flight-Action? Doch es ist euch zu langweilig, immer nur mit den normalen Standard-Jets wie MIGs oder Falcons durch die Lüfte zu jagen? Dann dürfte *Ace Combat 3* wohl genau richtig für euch sein.

Denn im Gegensatz zu den beiden Vorgängern spielt der dritte Teil nun in einer fiktiven Zukunft – und entsprechend fallen auch die stählernen Vögel recht abgespaced aus. Den Anlass für euch, wieder einmal durchzustarten und mit Bord-MG, Splittergranaten und Air-to-air-Missiles um euch zu ballern, ist so alt wie die Weltgeschichte selbst und dient eigentlich den meisten Games als Hintergrundstory: Auf der einen Seite ein böser Aggressor, der eines

Morgens mit dem falschen Bein aus dem Bett gesprungen ist und deshalb gleich der ganzen Welt zeigen will, wie sauer er ist. Auf der anderen Seite die guten Jungs, die sich so einen Affront nicht bieten lassen können und gleich mit erhobenem Zeigefinger die Moralapostel spielen müssen. Wie auch immer – ihr seid (na, wer hätte das gedacht) ein ebensolcher Moralapostel und schnappt euch sofort euren Lieblingsjäger, um den Streithanseln die Stirn zu bieten. Im Gegensatz zum Harrier-Jet (*Eagle one*) gibt sich *Ace Combat 3* noch etwas Action- und Arcade-orientierter, was vor allem in den verschiedenen Missionen sofort auffällt. So bestimmen keine aufreibenden Dogfights und zielgenaue

Bombenabwürfe euer Pilotenleben, sondern schnelle Fire-and-Forget-Action. Eure Einsatzgebiete sind dabei äußerst abwechslungsreich: Mal müsst ihr hoch über den Bergen befreundeten Piloten Geleitschutz geben, eine Stadt vor anrückenden Kriegsschiffen schützen oder den Start feindlicher Flugverbände verhindern. Sogar in den Weltraum führt euch eure Mission. Hier müsst ihr unter Zeitdruck (wie auch in einigen anderen Aufträgen) feindliche Satelliten unschädlich machen und danach wohlbehalten in die Erdatmosphäre zurückkehren. Solche kleinen Intermezzi gibt es übrigens einige in *Ace Combat 3*: Ob nun die Landung bzw. Start auf einem Flugzeugträger oder Luftwaffenstützpunkt oder das Nachtanken in der Luft – wer den Autopilot



► In den wenigen Zwischensequenzen betrachtet ihr z.B. den Start des Shuttles.



▲ Na – sind das keine Prachtexemplare? In der schmunzigen Außenperspektive, die ihr mit dem R-Stick ändern könnt, sehen unsere Vögel gleich doppelt so cool aus.



INS SCHWARZE

▲ Verdammt! Das war knapp! Dieser Explosion konnten wir nur haarscharf ausweichen... Puh...



▲ Sogar bis in den Weltraum führen euch die abwechslungsreichen Missionen.



Gut!

„Warum fehlt denn da alles?“

Christian's Meinung:

■ Eigentlich sollte ich euch ja mein "Geht So"-Gesicht zeigen. Was hier geschnitten wurde, ist eine Riesen-Frechheit. Wer, so wie ich, das japanische Game schon gespielt hat und nun gespannt auf eine lokalisierte Fassung wartet, um die Story endlich zu checken, kann sich das Geld sparen. Erstens ist nicht mehr viel davon übrig und zweitens würde das, das noch beibehalten wurde, recht lieblos übersetzt. Ein gutes Game ist *Ace Combat 3* allemal, nur mit einer etwas aufwändigeren Umsetzung wäre halt locker ein Classic drin gewesen. Sorry Sony – aber so nicht!

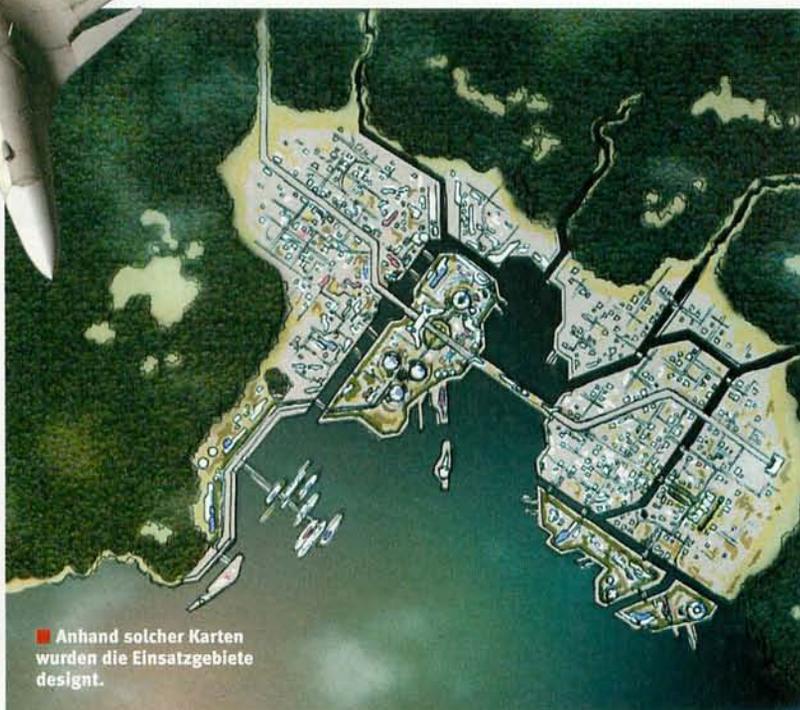
nutzt, ist ein Weichei (obwohl das Nachtanken in der Luft schon recht knackig ist).

Kampfeinsatz auf der ganzen Welt

Vor allem die grafische Präsentation gibt sich sehr abwechslungsreich. Abgesehen von der oben angesprochenen Weltraummission kämpft ihr im Gebirge, über kleinen Inselatollen, Großstädten und in eisigen Nord-Regionen, wo euch feindliche U-Boote das Leben schwer machen. Die Grafik gibt sich dabei für PlayStation-Verhältnisse immer recht



▲ In dieser Mission wird der gegnerische Radar durch ein Störsignal verwirrt.



■ Anhand solcher Karten wurden die Einsatzgebiete designt.



▲ Lasst die Flugzeuge ja nicht in die Luft kommen.



▲ Das feindliche Luftschiff verträgt einige Missiles.



▲ Sch...! Eine lästige Rakete hat sich an uns dran gehängt.

detailliert und flüssig. Einzig die Sichtweite macht geringe Probleme. Vor allem, wenn ihr euch in großer Höhe befindet und auf die Erde schaut, seht ihr immer einen ganz klaren Aufbau des Spielfeldes – ein nicht sehr schöner Anblick, was aber auf dieser Konsole nicht besser realisierbar ist. Vor jedem Einsatz werden eure Ziele und eventuelle Zeitvorgaben durch ein ausführliches, aber lediglich ins Deutsche übersetztes Mission-Briefing erklärt. Danach sucht ihr euch den für die Aufgabe passenden Jet samt dazugehöriger Bewaffnung (verschiedene MGs und Raketentypen) aus und macht euch sogleich auf die Socken. Noch ein Wort zu den Jets: Anfangs startet ihr zwar noch mit recht konventionellen Flugzeugtypen, erhaltet aber recht schnell ziemlich abgefahrene Vögel, bei denen man sich wundert, wie die sich überhaupt in der Luft halten können. Egal, welches Flugzeug auch immer



▲ Die steuerbaren Replays fallen leider etwas zu kurz aus.

ihr wählt – bis auf leicht veränderte Werte in Sachen Beschleunigung, Rüstung oder Wendigkeit werdet ihr im Einsatz nur wenige Unterschiede feststellen können. Untermalt werden eure Ausflüge von seichten Synthie-Sounds und nur sehr selten mit Funkverkehr und einer Sprachausgabe aus dem Off (wie z.B. das nervige "Pull Up!"). Der Action entsprechend geben sich auch die Controls sehr einfach und sind innerhalb weniger Minuten verinnerlicht. Schub, Gegenschub, Waffeneinsatz und -wechsel sowie verschiedene Perspektiven (Cockpit, Verfolgerkamera) und das extrem wichtige Seitenruder (eine Art Strafing) sind zumindest jedem, der schon einmal einen virtuellen Jet geflogen hat, bekannt – alle anderen werden's schnell lernen. Mit dem R-Stick könnt ihr seitlich aus dem Cockpit linsen und mit R3 in den Rückspiegel schauen. Besonders schöne Flugaktionen könnt ihr im (viel zu kurzen) Replay noch einmal bestaunen und hier sogar selbst Hand an die Kamera legen. Dies alles klingt gut für euch? Ist es auch – sofern ihr die japanische Version nicht kennt. Sämtliche Zwischensequenzen, die auch einiges an Sprachausgabe boten, wurden für die europäische Fassung komplett geschnitten (deshalb auch die Headline). Auch die Spielsituationen, in denen ihr euch in einem Multiple-Choice-Menü für den weiteren Story-Verlauf entscheiden konntet, fehlen hier gänzlich. Dies sorgt selbstverständlich für massiven Punkteabzug.

Auftanken in der Luft:



■ Was der Harrier-Pilot kann, kann der *Ace Combat 3* Spieler schon lange. Auch hier müsst ihr an einer Stelle durch präzise Manöver millimetergenau an den Tankstutzen andocken. Auch bei dieser schwierigen Aktion steht euch ein praktischer Autopilot zur Verfügung.

Ace Combat 3

Flight-Action

Features

DS MC GP

Entwickler: Namco

Hersteller: Sony

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

79% 67% 71%

SPIEL SPASS 75%



▲ Einmal volltanken und das MG-Magazin nachladen bitte. Der grüne Schimmer um das Fahrzeug ist übrigens ein Schutzschild.



DC-Besitzer müssen nicht mehr länger neidisch auf die Sony-Only Serie *Twisted Metal* schielen. Spektakuläre Straßenschlachten mit waffenstrotzenden Vehikeln sind nun auch auf Segas 128-Bit-Konsole möglich.

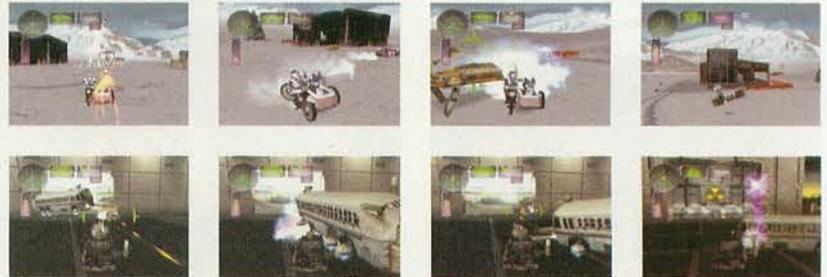
Auf der PlayStation hatte bereits der Vorgänger *Vigilante 8* unter allen Straßerabauken einen wohlklingenden Namen. Wer schon immer der Meinung war, persönliche Probleme lassen sich am besten hinter dem Steuer eines PS-starken Wagens abbauen, und ein DC besitzt, muss nun keine Angst mehr um seinen Führerschein haben.

Das Spielprinzip ist erwartungsgemäß auch auf dem Dreamcast weitgehend identisch geblieben. Auch hier werdet ihr in eine postapokalyptische Welt versetzt, deren Soundtrack zur Zerstörung aus coolen 70er Funk besteht.

Auch an der Auswahl der Protagonisten hat sich nichts geändert. Es stehen euch wahlweise Fahrer der Coyotes, der Vigilantes oder aber keiner den Gruppen zugehöriger Fahrer zur Wahl. Davon könnt ihr zu Beginn zwölf Fahrer auswählen, sechs weitere lassen sich im Verlauf des Games freispielen. Je nachdem, für welchen Fahrer und damit natürlich für welches Fahrzeug ihr euch entscheidet, habt ihr mit verschiedenen Fahrverhalten zu kämpfen. So versteht es sich von selbst, dass ein monströser Müllwagen oder ein gigantischer Reisebus ein etwas schwerfälligeres Fahrverhalten an den Tag legen, als beispielsweise ein Motorrad oder ein

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Auf den Straßen des DCs herrscht Anarchie.



▲ Mit dem Motorrad durch verschneite Wintersportgebiete oder im Gefängnisbus durch enge Industrie-Anlagen; Action ist in *Vigilante 8: 2. Herausforderung* immer garantiert.



kleiner Buggy. Andererseits verfügen die größeren Fahrzeuge logischerweise über eine deutlich bessere Panzerung. Im Endeffekt gilt jedoch die gleiche Maxime wie bereits auf der PS-Version: Nehmt das Fahrzeug, das euch einfach am besten gefällt. Denn egal, für welchen der Boliden ihr euch entscheidet, dank der umfangreichen Power-Ups

sind unzählige Transformationen möglich. Neben durchschlagenderen Waffen könnt ihr eurem Wagen im wahrsten Sinne des Wortes Flügel verleihen. Und nicht nur das – je nach Level besteht die Chance, jede der Karren in ein Amphibienfahrzeug oder ein Schneemobil zu verwandeln. Diese Transformationen sind insbesondere dann sehr hilfreich, wenn es darum geht, extrem gut versteckte Extrawaffen zu finden, oder aber einfach nur mal schnell Reißaus zu nehmen. Insgesamt gibt es auch in der DC-Version zwölf verschiedene Locations, die sich auf äußerst spektakuläre Art und Weise in Schutt und Asche legen lassen.

Technisch macht die DC-Version einen hervorragenden Eindruck und sieht um Längen besser aus, als alle vorhergegangenen Action-Racer zusammen. Das Game unterstützt die VGA-Box, läuft in feinsten High-Res-Auflösung und mit konstanten



▲ Auch wenn es nicht so aussieht, selbst aus diesem Inferno kommt der Stuntbiker heil raus.

60 fps. So kommen die spektakulären Explosionen, Lichteffekte und Animationen erst so richtig zur Geltung. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es dennoch. Denn ganz ohne Pop-Ups kommt das Game auch auf dem DC nicht ganz aus. Auch die Kollisionsabfrage ist leider streckenweise nicht ganz das Gelbe vom Ei. Doch wenn man sich vor Augen hält, welche Action einem geboten wird, und dass dem Spieler eine völlige Bewegungsfreiheit geboten wird, kann man mit diesem Makel durchaus leben. Abgesehen davon beschränken sich die Fehler in der Kollisionsabfrage nicht auf Feindkontakte, sondern treten eher bei kleineren Hindernissen und eingestürzten Wänden auf.

Shortcut

- ☺ kultiges Fahrzeugtuning
- ☺ spektakuläre Action
- ☺ Mehrspieler-Modi (inkl. Coop-Modus)
- ☹ manchmal sichtbarer Grafikaufbau
- ☹ etwas fehlerhafte Kollisionsabfrage

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Action-Racer

Features



Entwickler: Luxoflux Corp.
 Hersteller: Activision
 Preis: ca. 120 DM
 Geeignet ab: 16 Jahre
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 82% 84% 76%

SPIEL SPASS 83%



▲ Diese Pipeline ist nur eine der unzähligen Abkürzungen im Game. Wer sucht, der findet...



▲ Gefährliche Autos und noch fiesere Fahrer. Nicht einer davon würde die MPU schaffen.



Axel's Meinung:

Wie so oft in letzter Zeit geht die beste Bewertung an die DC-Version. Neben der überlegenen Grafik spricht vor allem der 4-Player-Splitscreen für die Sega-Version. Zwar ist selbst diese Version nicht ganz fehlerfrei und der manchmal hektische Spielablauf ist sicherlich nicht jedermanns Sache, doch diese gelungene Mischung aus Racing-Game und Shooter dürfte jedem Action-Fan einige sehr heiße Stunden bescheren.



▲ Achtet nicht auf das zerschossene Heck – Hauptsache, der Raketenwerfer funktioniert.



▲ Der Raketenwerfer auf der Ladefläche ist erst der Anfang der bössartigen Transformation.



Vigilante 8: 2. Herausforderung

Vergesst Twisted-Metal! Hier herrscht wirklich Krieg!

Bereits der erste Teil dieser Zerstörungsgorgie war außerordentlich erfolgreich. Keine Frage, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten ließ. Obwohl einige interessante Neuerungen implementiert wurden, hat sich am eigentlichen Gameplay zum Glück nicht allzu viel geändert.

Die Zutaten sind ebenso klassisch wie bewährt. Schnelle Autos, spektakuläre Waffen, ein mega-cooler Soundtrack und aberwitzige Charaktere.

Wie bereits im ersten Teil kann man sich zunächst für einen der abgedrehten Charaktere mitsamt seinem waffenstrotzenden Vehikel entscheiden. Wer möchte, kann die Fahrzeuge zusätzlich noch in seiner Wunschfarbe lackieren.

Nun stehen euch mehrere Spielmodi zur Verfügung. Im Arcade-Modus ist alles beim Alten geblieben. Das Ziel lautet nach wie vor "ballern, bis kein Kontrahent mehr steht". Wer es ein klein wenig abwechslungsreicher mag, entscheidet sich für den Story-Modus, in dem ihr erst bestimmte Aufgaben erfüllen müsst, bevor ihr in den nächsten Level kommt. Leider werden diese Aufgaben vor Beginn des Spiels nicht so detailliert erklärt, wie es wünschenswert wäre. So kann es euch durchaus passieren, dass ihr quasi im Try-And-Error-Prinzip herausfinden müsst, was nun



▲ Wenn ein Gegner mit dem grünen Fadenkreuz markiert ist, behaltet ihr ihn im Visier.



▲ Vorsicht! Homing-Missile auf 2 Uhr.



▲ Wenns so eng wird, fliegen die Fetzen.

„Auch wenn die PSler mit Abstriche leben müssen; dieses Game macht einfach Spaß.“

genau so tun ist.

Neu ist die Möglichkeit, diverse Extrawaffen von zerstörten Gegnern aufzunehmen. Da diese jedoch nur ca. zehn Sekunden auf dem Bildschirm bleiben, ist es ratsam, wenn auch deutlich gefährlicher, die Feinde aus nächster Nähe und nicht von einer weit entfernten Anhöhe aus zu beschießen. Eine weitere Neuerung besteht darin, die Fahrzeuge je nach Level mit verschiedenen Antriebsvarianten auszurüsten. So ermöglicht euch das passende Goodie, durchs Wasser zu schwimmen oder euer Fahrzeug mit Raketendüsen anstelle von Rädern zu versehen. In diesem Zustand könnt ihr dann in einer vorgegebenen Höhe durch



▲ Diese schöne Leinwand ist in ein paar Sekunden nur noch ein Haufen Asche.



Gut!

„Für Genrefans ein wahrer Leckerbissen!“

Axel's Meinung:

Auch wenn diese Version grafisch logischerweise nicht an die DC-Version herankommt, machen die Verbesserungen im Gameplay das Spiel auch für Besitzer des Vorgängers interessant. Ein weiteres Lob gebührt den abwechslungsreichen Multi-Player-Modi, die für langen Spielspaß mit einem menschlichen Mitstreiter/Kontrahenten sorgen.



▲ Sobald ihr das Flug-Extra gefunden habt, ist die Fortbewegung ein Kinderspiel.

die Level gleiten und so deutlich leichter an versteckte Extrawaffen kommen. Leider ist in diesem Modus das Beschießen der Feinde, abgesehen von den Spezialwaffen, eher Glückssache und auch die Landung nach einem Crash sorgt mehr als einem lieb ist für Verwirrung. Im Gegensatz zur DC-Version ähnelt die Grafik in der PS-Version von *Vigilante 8: 2. Herausforderung* sehr dem Vorgänger – nur mit dem Unterschied, dass die Explosionen grafisch besser sind und die Level ein wenig mehr Abwechslung wie Haifische im Wasser und Alligatoren in den Sümpfen bieten. Überhaupt sind die zwölf zur Verfügung stehenden Level deutlich interaktiver geworden und lassen sich nun nach Herzenslust in Schutt und Asche legen. Absolut überzeugen kann hingegen der völlig coole Soundtrack, wobei jedoch bei den manchmal sehr langen Runden die Gefahr besteht, sich an den Songs zu überhören. Ein paar Tracks mehr wären bestimmt nicht verkehrt gewesen.



▲ Mit dem Mondmobil gegen den Müllwagen. Die Duelle in *Vigilante 8: 2. Herausforderung* sind ebenso kurios wie spannend.

Shortcut

- ☺ abwechslungsreiche Level mit vielen Extras
- ☺ neue Spielmodi
- ☺ mega-cooler Soundtrack
- ☹ nicht perfekte Kollisionsabfrage
- ☹ gelegentlich sehr pixelig
- ☹ insbesondere im Spitscreen kommt es zu Pop-Ups

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Action-Racer

1 2 3

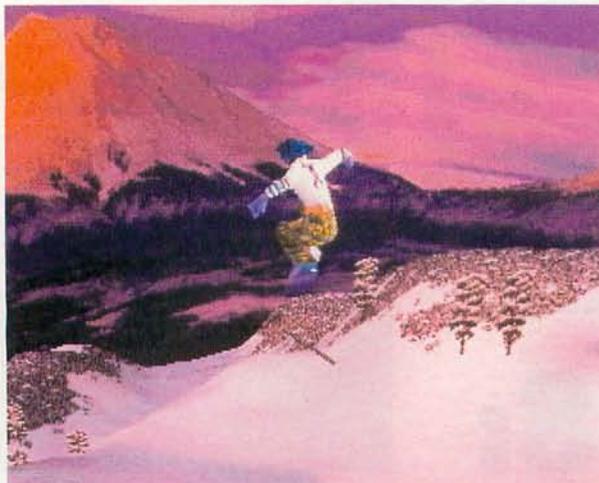
Features



- Entwickler: Luxoflux Corp.
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 90 DM
- Geeignet ab: 16 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
78% 82% 79%

SPIEL SPASS 79%



▲ Die Grafik ist ziemlich gut gelungen. Bis auf einige Pop-Ups erfreuen euch malerische Landschaften und detaillierte Abfahrten.



▲ Give it to me, baby! High-Flying-Action kommt besonders in der Halfpipe nicht zu kurz.

MTV Sports Snowboarding

Abgefahrener Sound und geile Stunt-Action garantiert!

Shortcut

- ☺ Traum-Sound
- ☺ verzweigte Tracks
- ☺ gute Steuerung
- ☹ teilweise Clippings
- ☹ zu kurze Abfahrten
- ☹ zu wenig Soundtracks

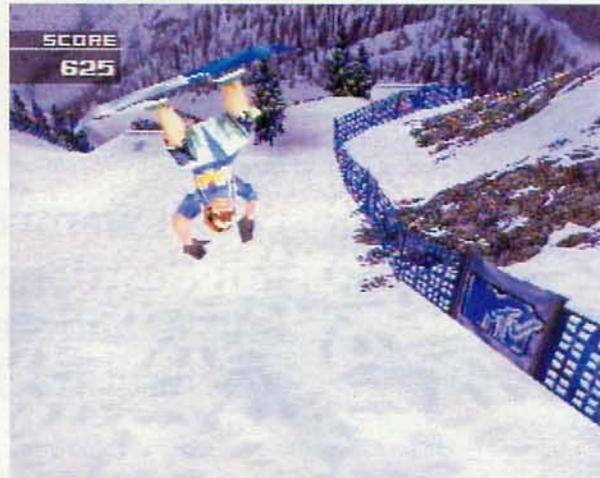
Für alle, die sich diesen Monat so richtig in betonharten Eisplatten verbeißen und eis-kalten Pulverschnee in der Nase spüren wollen, führt wohl kein Weg an diesem Spiel vorbei. Als bestes unter den drei diesen Monat getesteten Boarding-Games, geht die Goldmedaille ganz klar an *MTV Sports Snowboarding*.

Wie in *Cool Boarders 4* (und eigentlich den meisten Snowboardern – Ausnahmen wie *Trick'n Snowboarder* bestätigen die Regel) werdet ihr wieder mit den bekanntesten Wettbewerben der Bretter-Welt konfrontiert: Amerika, Japan, Norwegen und Neuseeland locken euch mit Half Pipes, Big Airs, Slope Styles und Mountain X-Events. Durch Gewinnen der Wettbewerbe schaltet ihr – na, wen wundert's? – neue Strecken frei.

Habt ihr euch für einen der Boarder, die sich in verschiedenen Eigenschaftswerten unterscheiden, und ein Brett (K2, Libtech, Forum, etc.) entscheiden, werdet ihr sofort auf der Strecke die Vorzüge von *MTV Sports Snowboarding* erfahren. Eine absolut intuitive Steuerung, die sowohl Greenhorns eine faire Chance lässt, als auch versierte Profis mit zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten fordert, geht einher mit wunderbar weitläufig designten Strecken, die zwar in der Gesamtlänge der Abfahrt ruhig nochmal etwas länger hätten gestaltet werden können, jedoch mit vielen Alternativ-Pfaden eueren Forschertrieb fordern. Bis erst mal die optimale (und punktebringendste) Strecke gefunden ist, gehen noch viele Lawinen den Hang hinunter. Euer Auge wird durch tolle Animationen der einzelnen Charaktere, schönen Hintergrundgrafiken



▲ Um auch im Split-Screen-Modus eine ordentliche Performance zu bieten, wurde der Bildausschnitt extrem verkleinert.



▲ Friss Schnee, Alter! Auch wenn die Steuerung sehr intuitiv gestaltet wurde, bedarf es doch einiger Übung, nicht bei jedem Sprung auf der Schnauze zu landen.



und Streckendetails erfreut. Die dichte Boarding-Atmosphäre wird durch den genialen Soundtrack (MTV at its best) perfekt unterstützt. Freunden des Genres werden bei Songs von Blink 182, Face to Face, Fear Factory und Ministry, um nur einige zu nennen, die Ohren aufheben – absolut genial!

Abgerundet wird das Prachtstück noch mit einem create-a-park-Modus. Hier seid ihr zwar in eurer Kreativität etwas arg eingeschränkt, könnt aber durch Platzieren von Rampen, Bäumen und ähnlichen Hindernissen/Stuntmöglichkeiten dennoch ganz nette Tracks designen. Eine spaßige Beigabe ist dieses Feature allemal. Wer *X Games Pro Boarder* mochte (Radical Entertainment benutzte eine weiterentwickelte X Games Engine) wird sich in *MTV Sports Snowboarding* sofort wohl fühlen.



Gut!
„Diesen Monat eindeutig der beste Boarder.“

Christian's Meinung:

■ Im Monat Januar eindeutig Platz Eins für den MTV Boarder! Im Vergleich mit diesem Game stinken die beiden ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Konkurrenz-Produkte einfach gnadenlos ab. Die Steuerung ist sehr direkt und intuitiv gelungen – einzelne Stunts lassen sich problemlos linken. Die Animationen der Boarder sind schön smooth und realistisch gestaltet, und der Soundtrack lässt mit kultigen Bands sowieso keine Wünsche offen (sofern man diese Musik mag, aber wer auf Snowboarden steht...). Leider trüben einige kleine Macken das ungetrübte Vergnügen und verhindern den Vorstoß in Achziger-Regionen. Ab und zu werdet ihr einige Meter vor euch kleinere Pop-Ups feststellen können und auch vor geringen Slowdowns ist *MTV Sports Snowboarding* nicht gefeit. Dennoch sollten sich alte Schneehasen und die, die es noch werden wollen, davon nicht abschrecken lassen und bedenkenlos zugreifen.

MTV Sports Snowboarding
Snowboarding
Features
DS, MC, CD
Entwickler: Radical Entertainment
Hersteller: Softgold
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 12
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
75% 83% 71%
SPIEL SPASS 77%

VIDEO GAMES

**Bock auf Action?
Dann hol dir...**

...dein Gratis-Heft!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ Jetzt zum Kennenlernen:
Hol dir ein Gratisheft der
Video Games! Einfach Coupon
ausfüllen ausschneiden und
abschicken.
Wenn dir die Video Games
gefällt, und du den Luxus der
Frei-Haus-Lieferung jeden
Monat genießen willst,
braucht du nichts weiter zu
tun. Du erhältst dann deine
Video Games jeden Monat
zum günstigen
Abovorzugspreis.

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

- VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de geht's natürlich auch!

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.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Datum, 1. Unterschrift

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:

CV102



Virtua Striker 2 Version 2000.1

Nach dem Rohrkrepieler *Sega WorldWide Soccer 2000* tritt nun der Arcade-Champ an!



2 von einer Live-Übertragung unterscheiden können! Die Steuerung ist dank Arcade-Anspruch sofort verinnerlicht und extrem puristisch ausgefallen. Mehr als einen Kurzpass, langen Pass und Schuss sowie eine Grätsche in der Verteidigung gibt's nicht – alles andere wie Kopfbälle, Scherenschläge etc. fabrizieren die Angreifer bei Ballkontakt automatisch (O.K. – zu 90 Prozent die CPU-Teams, nicht ihr!). Dummerweise gibt es keinerlei Passunterstützung: Wenn ihr irgendwohin ins Blaue bolzt, steht da auch mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen.

Weltmeisterliche CPU-Gegner

Deshalb müsste eigentlich immer ein Auge auf den Radar geworfen werden, was im hektischen Spielfluss natürlich kein Mensch macht. Hektisch deshalb, weil das Spiel mit rasantem Tempo abläuft (60 Hz-Modus – sehr lobenswert!) und die CPU-Teams nur

eine Devise kennen: Vorwärts! Ehrlich, solch starke Gegner trieben uns fast in den Wahnsinn – es machte auch überhaupt keinen Unterschied, ob man die KI im Optionsmenü auf „Easy“ oder „Hardest“ gestellt hatte. Wenn ihr im Match über einen Ballbesitz-Prozentsatz von 45 hinauskommt, dürft ihr euch schon glücklich schätzen! Manchmal kommt ihr wie im richtigen Fußball-Leben (an schwachen Tagen) im ganzen Match zu keinem einzigen Torschuss. Das liegt aber auch daran, dass die Schuss-Stärke per Balken vorher aufgeladen werden muss (was ewig dauert) und der Stürmer nicht automatisch Richtung Tor abzieht, sondern Schussrichtung gleich Laufrichtung ist. Ein ziemlicher Faux-Pas, was sich nach langen Balltreter-Sessions herausstellen sollte. Dadurch kommt einfach keine Dynamik im Strafraum auf. Eure Stürmer kriegen es durch das Balken-Aufladen nicht gebacken, zum Torschuss anzusetzen, bevor ihnen der eigentlich noch weit entfernte Verteidiger die Kugel wieder weggrätscht. Superschnelle Aktionen wie einen Kurzpass mit sofortigem Abziehen könnt ihr also vergessen. Wenn es dem Gegner gelingt, in Euren Strafraum zu flanken, solltet ihr außerdem das Beten anfangen – denn dann ist die Kugel zu 80 Prozent per Kopfball drin. Es nervt einfach unheimlich, wenn ihr wisst, dass ihr den Rechts- oder Linksaußen notfalls unter Inkaufnahme einer roten Karte foulen müsst, weil die Flanke danach euer Ende wäre.

Eigentlich wollten wir euch in dieser Ausgabe erst ein Preview des heißen Arcade-Kicks liefern, das auch schon fertig gelayoutet war. Doch drei Tage vor Redschluss trudelte völlig unerwartet noch die Review-Version ein, die wir euch nun backfrisch als eine der ersten präsentieren. Über 100 Matches später haben wir der berühmten Engine auf den Zahn gefühlt und können ihr trotzdem keinen Classic gewährleisten. Lest, warum!

Warum eigentlich berühmt? Nun, letztes Jahr war *Virtua Striker 2* wohl – offizielle Zahlen hin oder her – mit Abstand das beliebteste Spiel in japanischen Arcades. Wann immer wir zur Tokio Game Show oder Spaceworld drüben waren – sämtliche der oft ein Dutzend (!) VS2-Automaten pro Spielhalle waren ständig mit fußballverrückten Zockern belegt. Deshalb konnten wir es gar nicht erwarten, endlich selbst Hand an die heiß ersehnte Dreamcast-Version zu legen. Gleich in den ersten Matches fällt die unglaublich lebensechte Animation der Balltreter auf. Die Jungs laufen neben dem Ballführenden her und haben den Blick stets auf das Leder gerichtet, es werden Stürmer per genialen Hakentricks in Szene gesetzt und Gefoulte winden und drehen sich auf dem Rasen wie echte Profis bei ihrer Zeitschinderei. Überhaupt: Ließe man die ganzen Anzeigen auf dem Screen einfach weg, würden wohl nur noch Experten *Virtua Striker*



Shortcut

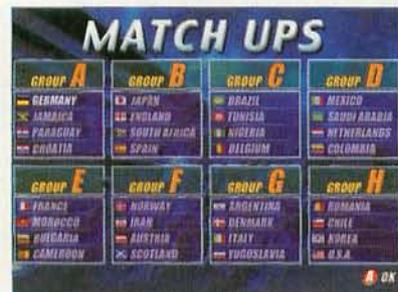
- 60-Hz-Modus
- superbe Animationen
- hübsche Replays
- zu starke CPU-Teams
- zu simple Steuerung
- Torschuss schlecht designt
- keine Analogsteuerung



▲ Ihr werdet jedes Tor feiern wie einen Olympia-Sieg: Ob Freistoß, Stolperer (Mitte) oder Lupfer (unten) – aufgrund der „indirekten“ Spielweise wird Torschießen sehr schwer gemacht.



▲ Torszenen spielen sich meistens vor eurem Kasten ab – die CPU-Teams sind extrem stark.



▲ 32 Teams stehen zur Wahl, mit denen ihr euch euer Lieblings-Turnier basteln könnt.



▲ Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden.

Warum Virtua Striker 2 sauschwer ist:

Betrachtet mal unsere letzten 25 Ergebnisse (verschiedene Spielmodi, jeweils auf Schwierigkeit normal mit drei Minuten Spielzeit und einer Minute Golden Goal, dann Elfmeterschießen), und ihr könnt euch ein Bild davon machen, was für ein Kampf es auf dem Rasen ist, ein Tor zu erzielen. Hmm, immerhin ganze sieben (!) Feldtore in 25 Matches haben wir zustande gebracht – ihr werdet jedes Tor wie einen Sechser im Lotto feiern! Aber auch das DC trifft nicht sonderlich besser, aber meist doch einmal – das wahrscheinlichste Ergebnis ist ein 0:1. Bitter!

Hier also unsere Performance:

0:0 (2:4 n.E.)	0:2	0:0 (13:12 n.E.)
0:2	1:1 (4:5 n.E.)	0:0 (5:4 n.E.)
0:1	0:0 (5:3 n.E.)	0:0 (5:4 n.E.)
0:0 (5:4 n.E.)	0:1	0:2
1:0	0:4	0:1
0:1	0:0 (5:4 n.E.)	0:2
1:0	0:1	1:1 (8:7 n.E.)
0:1	0:1	1:0
0:1	2:3	



▲ Flanken von der Seite müsst ihr unter Inkaufnahme von Rot stoppen – sonst klingelt's!

Strafraum-Widrigkeiten

Im Gegensatz zu den CPU-Teams scheint den eigenen Mannen das Leder oft buchstäblich an den Stollen zu kleben – die Kicker brauchen einfach zu lange, um einen längeren Pass auszuführen. Obwohl die Gegenspieler eigentlich weit genug weg sind, vergeht zwischen dem Druck auf den Pass-Button, dem Ausführen der sensationell guten Animationsphasen und dem fiktiven tatsächlichen Schuss soviel Zeit, dass euch der Ball oft längst wieder abgejagt wurde. Auch interessant: Ihr könnt jederzeit im Match per simplem Tastendruck eure Taktik im Rahmen der Formation der 32 angebotenen Nationalmannschaften von defensiv auf offensiv variieren und umgekehrt. Spektakuläre Treffer lassen sich auf VM speichern und – Welch Überraschung – es findet sich wieder massenweise Werbung in den Stadien, auch von namhaften deutschen Automobilherstellern, Softdrinkriesen und Bekleidungsunternehmen. Für eine offizielle



▲ Dank extrem simpler Steuerung kommt man schnell rein in Virtua Striker 2.



▲ Jubel, Trubel, Heiterkeit: Argentinien und Chile haben getroffen – rechts das deutsche Team.



▲ Ein Traum-Freistoß: Argentinien zieht ab und die Kugel fliegt wie ein Strick ins linke Kreuzeck.

“Manchmal kommt ihr wie im richtigen Fußball-Leben (an schwachen Tagen) im ganzen Match zu keinem einzigen Torschuss.”

Lizenz hat es im Gegenzug aber nicht gereicht. Immerhin gibt's aber Fan-Flaggen und Original-Schlachtgesänge, wenn ihr in der Kicker-Hektik aufmerksam eure Ohren spitzt. Von „Deutschland, Deutschland“ bis „Allez les Bleus“ (Frankreich) ist hier alles vertreten. Besonders gelungene Spielzüge und Torschüsse werden automatisch im Instant-Replay unter den Rubriken „Almost“ (fast), „So Close“ (so knapp) und „Nice Play“ (schöner Spielzug) wiederholt. Im Arcade-Mode wird übrigens nur eine Halbzeit (einstellbar in 30-Sekunden-Intervallen) gespielt, in allen anderen Spielmodi (Turnier, Freundschaftspiel und Custom-Turnier) gibt's deren zwei, danach

Golden Goal und Elfmeterschießen. Stichwort Künstliche Intelligenz (KI): Das Zusammenspiel der Gegner klappt wie am Schnürchen, sogar der Torwart rennt aus seinem Kasten und drischt euch die Kugel rechtzeitig ins Seitenaus, wenn ihr allein aufs Tor zulauft! Im eigenen Team bemühen sich die Mannen redlich, das Leder im Team zu halten – im entscheidenden Augenblick versagen sie aber manchmal: Ihr spielt z.B. die Kugel in die Spitze und statt mit einem Sprint hinterher zu hecheln, zieht es der nächstgelegene Spieler vor, zurück zur Mittellinie zu traben. Schade, dass man ihn dann nicht wutentbrannt auswechseln kann!



▲ Unhaltbar für den Goalie – ein Elfer direkt ins linke Kreuzeck.



▲ Nach der Verletzungszeit kommt Golden Goal und danach Elfmeterschießen.



Gut!

„Super-Optik, aber hammerhart – für Pros“

Ralph's Meinung:

■ Wahnsinn – Virtua Striker 2 stellt animationstechnisch alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten. Wie sich die Spieler nach Fouls auf dem Rasen winden, die genialen Hackentricks, wie sich der Torhüter auf den Ball wirft – allererste Sahne! Nicht erste Sahne ist dagegen das Gameplay vor allem in Strafraumnähe: Warum bloß muss man in dieselbe Richtung schauen, wie man schießen will, und was soll dieses Dynamik-killende Balken-Aufgelade in einem Arcade-Soccer? Außerdem frustet die Spielstärke der CPU-Teams, egal auf welchem Schwierigkeitsgrad. Ihr kommt kaum mal zu einer Chance und werdet oft regelrecht an die Wand gespielt. Umso mehr freut man sich dafür aber um jedes der wenigen Tore, die man schießt. Die auf Dauer mangelnden Gameplay-Finessen (kein Effet, keine Täuschungen oder Dribbeltricks etc.) kosteten diesem Optik-Wunder letztendlich die Classic-Wertung. Zu zweit aber ein Höllenspaß und mit Abstand das beste DC-Fußball.

Virtua Striker 2 Version 2000.1

Arcade-Fußball

3 Personen

Features



- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: sehr schwer

Grafik Musik Sound 86% --% 74%

SPIEL SPASS 78%



Pro Pinball: Fantastic Journey

Immer wieder versuchen die Hersteller, den unbestreitbaren Charme dieses Kneipen-Klassikers vom realen Tisch auf die heimische Mattscheibe zu bannen.



▲ Das Leben aus der Sicht einer Flipperkugel. In *Fantastic Journey* stehen euch unzählige Ansichten des Tisches und noch mehr Einstellungsmöglichkeiten offen.

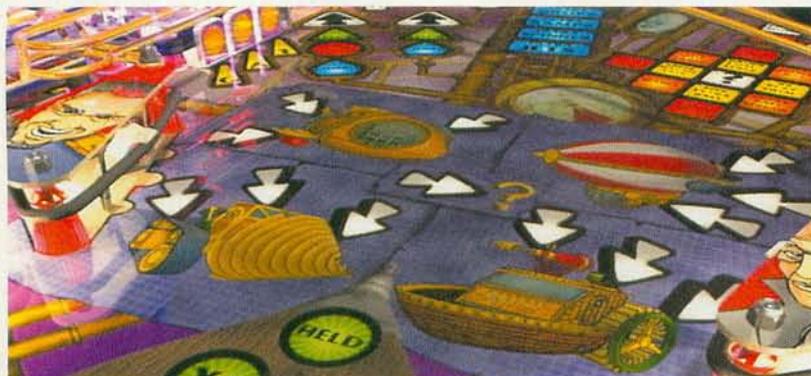
Flipper sind quasi die Urväter aller unserer Zivilisation bekannter Arcadespiele. Lange bevor uns ein *Pong* oder ein *Space Wars* die letzten Münzen aus der Tasche zogen, hatten diese im Prinzip simpel aufgebauten Spielgeräte ihren festen Platz in den Kneipen eingenommen.

Während sich die realen Flipper durch den Einsatz immer neuer technischer Effekte, wie holografischen Darstellungen und Bonusspielchen auf Videobildschirmen vor einem drohenden Aussterben retten, hinken Konsolen-Umsetzungen diesem Trend leider ziemlich nach. Denn obwohl die Konsolen heutzutage ohne weiteres im Stande wären, ein ähnliches Effektfeuerwerk wie die Spielhallen-Vorbilder abzufeuern, beschränken sich die Simulationen auf das absolut Wesentliche. Dass das aber nicht unbedingt von Nachteil sein muss, zeigt Interplays' neuer Flipper *Pro Pinball: Fantastic Journey*. Das Entwicklerteam hat in der Vergangen-



▲ Die Detailaufnahmen geben euch Aufschluss über das Verhalten des Tisches.

heit bereits mit anderen Flipper-Simulationen wie *Big Race USA* und dem Klassiker *Pro Pinball* bewiesen, dass sie ihr Handwerk verstehen. Die Detailverliebtheit zeigt sich bereits in dem sehr umfangreichen Optionsmenü, das fast schon zuviel des Guten ist. Manche der dort angebotenen Features sind vielleicht für Kneipenwirte, die den echten Flipper haben, relevant – zu Hause benötigt man sie nicht. Es wurde



▲ Es dauert eine ganze Weile, bis ihr in diesem Wirr-Warr den Überblick habt. Aber dann steht dem nächsten Highscore nichts mehr im Weg. Ansonsten hilft euch die vorbildliche Anleitung weiter.



Gut!

„Man kann kein Bier drauf abstellen...“

Axel's Meinung:

Flippern an der Konsole ist ebenso wie virtuelles Billard reine Geschmackssache. Wer sich damit abfinden kann, wird dieser mit viel Liebe zum Detail gemachten Umsetzung lang anhaltenden Spielspaß abgewinnen können. Und solltet ihr den direkten Vergleich mit anderen Spielern vermissen, der ja sonst einen besonderen Reiz ausübt, könnt ihr im Internet unter www.empire_interactive.com/propinball/fantasticjourney eure Highscores posten.



▲ Grafische Spielereien hin oder her – in dieser Perspektive spielt es sich am besten.

sogar an eine Hintergrundgeschichte gedacht, die euch in die klassische Rolle des Weltenretters versetzt. Der böse General Yagov hält die Welt als Geisel, und wenn er seinen Willen nicht bekommt, zerstört er zur Strafe den Mond. Fieser Kerl, was? Euer Ziel ist es, zum Professor vorzudringen, indem ihr durch den Flipper-Ball vier Maschinen in Gang setzt. Leider ändert auch die Story nichts an der Tatsache, dass euch nur ein Flipper zur Verfügung steht. Dieser ist jedoch zweifelsfrei genial umgesetzt. Viele Features wie drei Flipper, Bumper, diverse Rampen, Magnete und bis zu sechs Kugeln gleichzeitig sorgen für anspruchsvolle Hektik. Sogar an einen virtuellen Bildschirm für kurze Pixel-Sequenzen und Spezial-Aufgaben wurde gedacht. Die physikalische Umsetzung ist ebenfalls ohne Tadel. Vom Verhalten des Ball, über den Einsatz der Magnete bis hin zu dem Abprallverhalten der Flipper steht *Pro Pinball: Fantastic Journey* den Originalen in nichts nach. Die Buttons reagieren schnell und präzise und lassen im Eifer des Gefechts flugs vergessen, dass man „nur“ vor dem Fernseher sitzt. Auch die Kamera-Perspektive lässt sich verstellen, doch die Standardansicht spielt sich definitiv am besten.

Shortcut

- 😊 sehr präzise Steuerung
- 😊 viele Extras
- 😊 perfekte Ballphysik
- 😞 nur ein Tisch verfügbar

Pro Pinball: Fantastic Journey

Flipper-Simulation

5/5

Features



- Entwickler: Cunnung Development
- Hersteller: Interplay
- Preis: ca. DM 100,-
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
75% 72% 79%

SPIEL SPASS **78%**



▲ Hinter diesen bunten Würfelchen verstecken sich die abgedrehtesten Extras.



▲ Der Tod hat mal wieder die Nase vorne. Wenn bloß nicht die Kühe im Weg ständen ...

South Park Rally

Langsam stellt sich die Frage, wieviel Acclaim noch aus der South Park-Lizenz herausholen möchte...



▲ In diesem Game fliegt im wahrsten Sinne des Wortes die Kuh. (wie witzig)



▲ Im 2-Player-Modus leidet die Übersicht noch mehr. Da hilft auch die Karte nichts.

„Die Serie ist Kult, doch die Games kommen leider alle nicht an den Spaß des TV heran.“



▲ In South Park Rally erwarten euch keine Rundkurse, sondern wechselnde Etappenziele.

Nachdem wir uns mit den Einwohnern der Cartoonstadt South Park bereits im Ego-Modus aufs Wildeste bebaltern durften und unser verquertes Allgemeinwissen von einem singenden Kantinenkoch prüfen ließen, sind nun unsere Fahrkünste gefragt.

Lange Zeit mussten PS-Besitzer neidisch auf so geniale N64-Fun-Racer wie *Diddy Kong-Racing* und selbstverständlich *Mario-Kart* schielen. Doch dank genialer PS-Only-Games wie z.B. *Crash Team Racing* ist zumindest auch in diesem Genre wieder fast ein Gleichstand eingetreten. Umso interessanter wäre zu erfahren, was sich Acclaim dabei gedacht hat, die zweifellos sehr witzigen South Park-Charaktere nun im wahrsten Sinne des Wortes auf die Straße zu schicken. Bei der witzigen Jagd durch die Straßen South Parks stehen euch alle wichtigen Charaktere der bekannten TV-Serie wie Cartman, Stan,



▲ Born to be wild! Auf den Straßen South Parks ist die Hölle los. Also, anschnallen, Sonnenbrille aufsetzen und den guten Geschmack ausschalten.

maßen sehr bunten Sammelsurium an Charakteren wissen vor allem die wirklich witzigen Extrawaffen zu begeistern. Wenn ihr mit Katzenmissiles, Mäusen oder Homig-Hunden, um nur einige der Waffen zu nennen, auf die gegnerischen Fahrer losgeht, zeigt das Game, was eigentlich aus ihm hätte werden können.

Denn schwarzhumorige Einfälle sind definitiv nicht zu knapp vorhanden. Doch leider trübt die absolut unterdurchschnittliche Grafik das Spielvergnügen in nicht mehr tolerierbarem Maße. So sind weder der deutlich sichtbare Grafikaufbau noch der anscheinend vom Nintendo 64 übernommene Nebel bei einem PS-Produkt aus dem Jahre 2000 entschuldbar. Wäre wenigstens ein 4-Spieler-Modus implementiert worden, so könnte man dieses Manko in Hinblick auf chaotisch/witzige Multi-Player-Sessions verkraften. So verpuffen positive Aspekte wie die präzise Steuerung und das gut nachvollziehbare Fahrverhalten leider ungenutzt.

Auch die Vielzahl an verfügbaren Strecken fällt leider nicht wirklich ins Gewicht, denn eine richtige Fernsicht und problemlos wiedererkennbare Streckenobjekte sind leider Fehlanzeige. Daran ändert auch der jederzeit eingblendete Radar nicht viel.



Shortcut

- 😊 witzige Charaktere
- 😊 nette Einfälle und Extrawaffen
- 😊 gutes Arcade-Fahrverhalten
- 😞 sichtbarer Grafikaufbau
- 😞 Nebel
- 😞 müßige Gegner-KI
- 😞 unübersichtliches Streckendesign

South Park Rally

Fun-Racer

Fun-Racer

Features



Axel's Meinung:

An sich steckt hinter *South Park Rally* eine gute Idee, die jedoch an der technischen Umsetzung scheitert. So bleibt es bei den guten Ansätzen, die jedoch nur wenig überzeugen können. Auf einer leistungsfähigeren Hardware wäre *South Park Rally* sicherlich ein ansprechendes Game. Doch Genrekollegen wie *Crash Team Racing* haben bewiesen, dass auch auf der guten alten PS mehr drin ist. Es bleibt abzuwarten, ob die nächsten Monat erscheinende N64-Version einen besseren Eindruck hinterlässt.

SPIEL SPASS 67%



NBA Jam 2000

Was hat Marmelade mit Basketball zu tun?

Shortcut

- gute Menüführung
- Create-A-Player-Modus
- 4-Spieler-Jam-Duelle
- scharfkantige Charaktermodelle
- springende Animationsphasen
- jeder Spielmodus verbraucht 123 Controller-Pak-Seiten



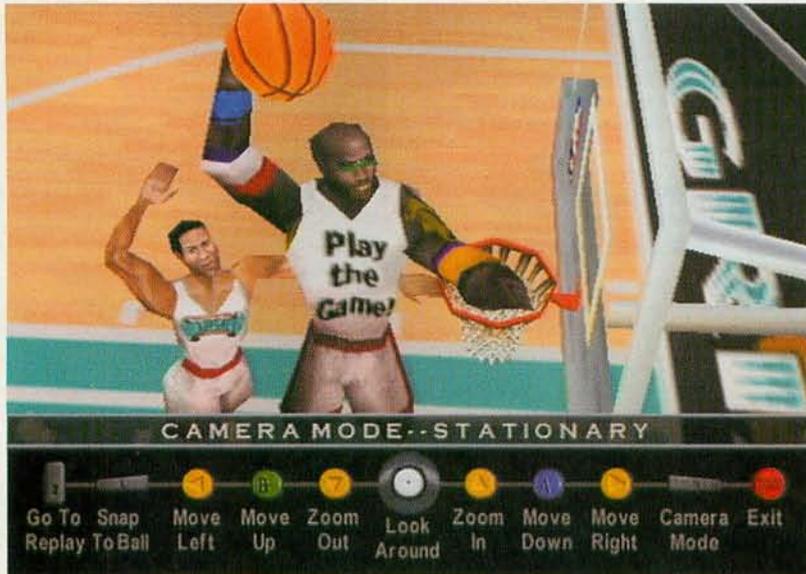
▲ Action-Replays machen Stimmung.



▲ Dunks, bis der Korb zerbricht.



▲ Hier übt ihr gerade den 3-Punkte-Wurf.



▲ Die frei bewegliche Replay-Cam zeigt unseren selbst kreierten Sonnenbrill-Dunker.

Nachdem Electronic Arts letzten Monat mit *NBA Live 2000* gleich zwei Gold Classics absahnte, versucht die Millennium Edition von *NBA Jam* mit dem wiederbelebten 2-on-2-Jam-Modus Erinnerungen an vergangene 16-Bit-Zeiten zu wecken.

Wie damals auf dem SNES und Megadrive entscheidet ihr euch hierbei für zwei „Slam-Recken“ und nehmt es mit einem weiteren Duo eurer Wahl auf. 300 NBA-Superstars aus allen 29 NBA Teams stehen zur Auswahl. Natürlich dürfen die sog. Signature Moves (spielertypische Bewegungen) nicht fehlen und so ergötzt ihr euch an den rasanten Querdrüblern Iversons, Scottie Pippens legendärem Finger-Roll oder Stocktons Pick-and-Roll-Pässen. Im Jam-Modus warten 50 neue Dunks und zahlreiche neue Spezialeffekte auf ihre Ausführung. Besonders gelungene Aktionen werden von der Replay-Kamera imposant in Szene gesetzt. Wer jede Hundertstelsekunde einer erfolgreichen Korbattacke erneut genießen möchte, darf aus einem vorgegebenen Set an Kameraposition wählen oder die Kamera selbst frei

über den Platz manövrieren, um dann alles in Zeitlupe Revue passieren zu lassen. Auch während dem eigentlichen Spiel stehen euch verschiedene Kameraeinstellungen zur Verfügung – mit Create-A-Cam könnt ihr den für euch am günstigsten Blickwinkel festlegen.

Keine Angst, der 5-on-5-Simulationsmodus des Vorgängers wurde nicht wegrationalisiert – auf Team-spezifische Spiel-aufstellungen, detaillierte Statistiken und komplexes Mannschafts-Management wurde wieder großen Wert gelegt, Verletzungen haben weiterhin Einfluss auf den Spielverlauf. Schade nur, dass bis auf neue Saisondaten richtige Innovationen ausbleiben, die Trainingsmodi 3-Punkte-Wurf und Freiwurf wurden fast 1:1 übernommen. Gleiches gilt für die Grafik: Obwohl 800 neue Motion-Capture-Bewegungen aufs Modul gepresst wurden und das Spiel dank Expansion Pak von zusätzlichen 4 MB Speicher Gebrauch macht, wirkt die Optik nicht überragend besser als in *NBA Jam 99*. Für den Kommentar zeichnen sich Kevin Harlan und Marv Albert verantwortlich, Bill Walton machte einen Abgang; Dan Roberts ist zum zweiten Mal Stadionsprecher. **CS**



▲ Im Gewusel des 5-on-5-Sim-Modus purzelt die Framerate bisweilen in den Keller.



▲ Die Freiwürfe erfordern etwas Glück und viel Fingerspitzengefühl.



▲ Kantige Shorts und unrunde Bälle – zuviel gerade Linien „quadratisieren“ die Grafik.



▲ Reingezoomt: Der obligatorische Kameraflug präsentiert leblose Zuschauer.

NBA Jam 2000

Basketball-Sim

Features

- Entwickler: Acclaim
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 110 Mark
- Datenträger: 128 MBit-Modul
- Geeignet ab: 10
- Schwierigkeit: Mittel

Grafik Musik Sound
69% 58% 67%

SPIEL SPASS 70%



▲ Wir bauen uns einen Charakter.



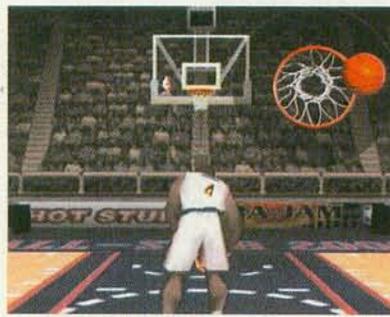
▲ De-Briefing: wer punktete von wo.



▲ Legt fachmännische Spielzüge fest.



▲ Hier die Vogel-perspektiven-Cam.



▲ Freiwurf-Training: Versucht den quirligen Ball in der Mitte des Korbs zu platzieren.



Gut!

„Jam it: 2-on-2 = Fun for 4!“

Sönke's Meinung:

Acclaim will's diesmal mit zwei von einander getrennten Spielmodi sowohl Arcade-Puristen als auch Simulations-Fanatikern recht machen. Leider bleibt *NBA Jam* technisch auf der Strecke, was sich wiederum in einigen Punkten auf den Spielspaß auswirkt. Abgehackte Animationsphasen und sporadische Slowdowns verhindern eine optimale Kontrolle der Spieler. Der Kommentar ist gelungen, wiederholt sich auf die Dauer jedoch zu oft – ein größeres Modul hätte sicher für mehr Abwechslung gesorgt. Spaßig wird's, sobald alle vier Controller-Ports ins Spiel kommen und ihr den Jam-Modus wählt. Zu dumm, dass bereits *NBA Showtime* für Dreamcast erschien. N64-only User können dennoch eine Ausleihe wagen.

Sega WorldWide Soccer 2000

König Fußball scheint auf dem DC nicht gerade unter einem guten Stern zu stehen.



▲ Auf den ersten Blick macht *SWWS 2000* gar keinen so schlechten Eindruck. Umso größer ist dafür hinterher die Enttäuschung.



▲ Auch wenn solche Situationen zu einem guten Fußball-Game gehören, kassiert ihr wegen der miesen KI ein paar Tore zuviel.



▲ Den Burschen oben scheint das Ganze nicht so zu interessieren. Der will nur weg hier.



▲ Wo hat sich der Schlingel wieder versteckt? Wer den Torwart findet, bekommt ein Kopfgeld.



▲ Habt ihr diese Parade gesehen? Dieser Keeper ist ein Gott... Oh mein Gott!

Schon das bereits in der letzten Ausgabe getestete *UEFA Striker* konnte die hohen Erwartungen, die nicht zuletzt wegen der sehr guten PS-Version bestanden, nicht annähernd erfüllen. Umso gespannter waren wir also auf das erste DC-only Fußball-Game. Immerhin zeigten Perlen wie *Sega Rally 2* in der Vergangenheit, dass Sega durchaus im Stande ist, Plattform-übergreifend neue Maßstäbe zu setzen.

Umso enttäuschter waren wir, als wir voller Vorfreude die GD in das Dreamcast legten. Zuerst einmal verweigerte das Spiel konsequent die Zusammenarbeit mit unserer mittlerweile so lieb gewonnenen VGA-Box. Als ob dies nicht schon traurig genug wäre, ließ sich *Sega WorldWide Soccer 2000* aber problemlos mit Hilfe des Ein-/Aussteck-Tricks zu einer Zusammenarbeit bewegen. Wieso mittlerweile fast jedes dritte DC-Game mit VGA-Box läuft, ohne dass dies auf der Packung vermerkt ist, wird wohl Segas kleines Geheimnis bleiben. Nun gut, nach erträglicher Wartezeit finden wir uns im Hauptmenü wieder, dessen Optionsvielfalt eigentlich jeden Fußball-Fan zufrieden stellen sollte. Vom schnellen Freundschaftsspiel zwischendurch, über diverse Meisterschaften bis hin zur Kreation eigener Cups stehen euch so ziemlich alle erdenklichen Spielmodi zur Verfügung. Also, flugs eine Begegnung ausgewählt und dann ab auf

den Rasen, der die Welt bedeutet. Schon beim Einlauf der Athleten fällt die im Gegensatz zu *UEFA Striker* eher spartanische Grafik auf. Doch das soll uns an dieser Stelle nicht stören, denn zum einen sind die Kicker immer noch um Längen besser gezeichnet als in vergleichbaren Games anderer Plattformen, und zum anderen hat oben genanntes Beispiel hervorragend gezeigt, dass die Optik alleine nichts mit dem Spielspaß zu tun hat.

Der sprichwörtliche Schlag trifft uns jedoch nach dem Anpfiff! Wer hat den armen Kerlen Schlafmittel ins Kraftfutter gemischt? Sony oder EA? Wenn man diese tranigen Burschen über das Spielfeld trotten sieht, kommen einem schon Zweifel an der so gepriesenen Hardware-Power des DC. Nun gut, vielleicht sind die Jungs ja zu sehr mit taktisch/strategischen Überlegungen beschäftigt, um sich auf ihr Tempo zu konzentrieren!? Denkste. Man könnte in manchen Situationen fast glauben, die Spieler hätten Angst vor dem Ball. Anders lässt sich kaum erklären, wieso die angeblichen Profis so konsequent vor jedem Pass Reißaus nehmen. In der gesamten Testphase ist uns kein einziges sinnvolles Passspiel gelungen. Solltet ihr wirklich ein Tor schießen wollen, dann schnappt euch den Ball und hofft, dass ihr einfach nicht ganz so langsam wie die Gegner seid. "Rennt" dann einfach über die Torlinie oder schießt wahlweise aus einer x-beliebigen Entfernung aufs Tor. Um



Axel's Meinung

■ Ob es der Druck war, noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig zu werden, oder ob hier einfach zu wenig Beta-Testing schuld daran ist – Fakt ist, dass Sega hier eine ziemliche Gurke abgeliefert hat. Die paar positiven Aspekte wie die gute Menüführung und die akzeptable Grafik reichen nicht annähernd aus, um dieses Game mit einer Kaufempfehlung zu versehen. Holt euch lieber das um Klassen bessere *Virtua Striker 2*.

den Torwart braucht ihr euch dabei keine Sorgen zu machen, denn diesem scheint noch weniger KI zugesprochen worden zu sein, als seinen Mitspielern. Ach was, Torwart. Wenn ihr genauso viel "Glück" habt wie wir in unseren Test-Partien, entscheidet sich der Keeper vielleicht gerade während eines Angriffs, seine Verwandten in einer Paralleldimension zu besuchen. Ihr habt richtig gelesen. Unser Torwart verschwand von einer Sekunde zur nächsten vom Platz und erschien erst lange nach dem kassierten Treffer wieder (siehe Screenshots). Wäre der Typ nicht virtuell, hätten wir ihn gelyncht! Angesichts solcher Fehler bleibt uns nichts anderes übrig, als euch von diesem Game abzuraten.

SWWS 2000
SEGA WORLDWIDE SOCCER

Der Ball des Anstosses:



▲ Zwischen diesen beiden Screenshots liegen nur Sekundenbruchteile. Wo eben noch unser Keeper war, ist nun Nix mehr.



▲ Und weil es gar so schön war, hier noch einmal. Ein Fall für die X-Akten. Eher für den Mülleimer...

Shortcut

- 😊 Originallizenzen
- 😞 miese KI
- 😞 größter Designfehler
- 😞 lahmtes Spieltempo

Sega WorldWide Soccer 2000

Fußball-Simulation

☆☆☆☆

Features



- Entwickler: Silicon Dreams
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 109 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
68% 63% 72%

SPIEL SPASS 25%



▲ Der rechte Dino ist erst einmal außer Gefecht. Selber Schuld, wenn er sich mit einem T-Rex anlegt.



▲ Je nach Positionierung in der Arena zeigt die virtuelle Kamera das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven.



Geht so!

„Klar, dass die Dinos ausgestorben sind...“

Axels Meinung:

Die Lizenz wird's schon richten. Hoffentlich, denn in spielerischer Hinsicht kann das Game in keinsten Weise überzeugen. Da helfen auch nette Details und streckenweise sehr gut gemachte Grafik-Gags nicht weiter. Am besten gelungen ist noch die Umsetzung der KI, die den erbsengroßen Gehirnen der Dinos entspricht. Sorry, aber dieses Game bietet nichts, was andere Software-Perlen nicht schon tausendmal besser gezeigt haben.

Shortcut

- ☺ gut designte Dinosaurier
- ☺ realistischer Sound
- ☺ gute Animationen
- ☹ schlechte Steuerung
- ☹ kaum Moves benötigt zum Durchspielen

Warpath - Jurassic Park

Wer hätte gedacht, dass Dinosaurier die hohe Kunst des Kampfsports beherrschen.

Besonders viel Innovatives gibt es im Augenblick nicht gerade von der Fighting-Front zu berichten. Die meisten

Entwickler scheinen in erster Linie auf eine leistungsfähigere Hardware zu warten, um so dem Genre neue Impulse zu geben – was zumindest bei *Soul Calibur* auch exzellent funktioniert hat. Eine andere Möglichkeit, das Interesse der Käufer zu wecken, ist es, immer neue, möglichst bekannte Protagonisten in die Games zu integrieren. Und genau diesen Weg geht *Warpath: Jurassic Park*.

So neu wie es auf den ersten Blick scheint, ist die Idee jedoch gar nicht. Bereits in dem Atari-Klassiker *Primal Rage* ging es darum, sich mit verschiedenen Echsen gegenseitig eins auf den beschuppten Kopf zu geben.

Immerhin hat man bei *Warpath: Jurassic Park* die Möglichkeit, auf die (tierischen) Hauptdarsteller der Erfolgsfilme Jurassic Park und Lost World zurückzugreifen. Insgesamt stehen euch für das blutige Tête-à-tête 14 verschiedene Dinos zur Auswahl, wobei eine Tatsache ein wenig merkwürdig anmutet: Egal ob ihr euch für den riesigen T-Rex oder einen kleinen, flinken Raptor entscheidet, im Kampf sind die Viecher komischerweise gleich groß.

Abgesehen von diesem kleinen Schönheitsfehler muss man zugestehen, dass die Urzeitechsen gut aussehen und zumindest teilweise sehr realistisch animiert



▲ Zugegeben, so ein hungriger T-Rex ist ein furchterregender Anblick. Aber ihr könnt ja selbst die Rolle des Killers übernehmen.



sind (so weit man sich das vorstellen kann – ich persönlich habe noch nie zwei leibhaftige Dinos im Clinch gesehen).

Auch bei den Hintergründen wurde viel Wert auf Details wie animierte Objekte gelegt, die z.T. sogar als strategisches Element in den Kampf einfließen. Überhaupt gibt es an der Präsentation nicht viel zu mäkeln. Nette Filmchen zwischen den einzelnen Stages, und Extras wie ein Pseudo-Museum, in dem man Infos über die ausgestorbenen Riesen abfragen kann, runden das Angebot ab.

So, wo ist nun der Haken? Ganz einfach. Das Gameplay selbst kann auch jüngere Beat'em-Up-Freunde (für die das Game stellenweise sowieso viel zu blutig ist) nicht länger als eine gute Stunde an den Screen fesseln, ohne einen Frustanfall auszulösen. Dass sich das Spiel ausschließlich aufs Prügeln beschränkt, liegt in der Natur der Sache. Aber ein wenig mehr Anspruch sollte schon drin sein.

Zwar verfügt jeder Dino über eine stattliche Anzahl Moves, doch im Endeffekt beschränkt man sich am einfachsten auf einige simple Moves, mit denen man problemlos durch das ganze Spiel kommt.



▲ Im Museum gibt es massig Dino-Infos.



▲ Ok, ok, im Film waren die Raptoren kleiner. Aber so könnt ihr die Viecher wenigstens auf dem Screen erkennen.

Wer es lieber etwas abwechslungsreicher mag, kann aber auch wie ein Verrückter auf die Tasten hämmern (Button-Smashing) und wird damit den gleichen Effekt erzielen. Selbst wenn man versucht, das Game ernsthaft zu spielen, wird man schnell frustriert feststellen, dass die Dinos zum einen mit einer störenden Zeitverzögerung auf die Kommandos reagieren und zum anderen dank der ungenauen Kollisionsabfrage nie sichergestellt ist, ob ein scheinbarer Treffer auch wirklich Konsequenzen beim Gegner hat. Einziger Lichtblick sind die sehr realistisch und fesselnd gewordenen Soundeffekte, die geradezu nach einer sehr lauten Anlage schreien. Das kann das Game aber nicht vor dem Abrutsch in's Mittelmaß retten. Schade um die Lizenz. **AD**

Jurassic Park

Beat'em-Up

Features

- MC
- CD
- DS
- 3D

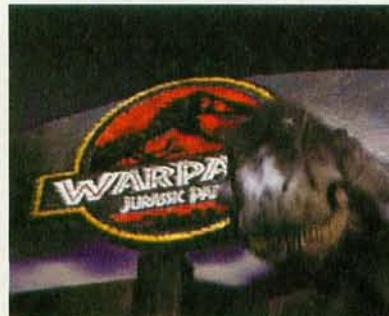
Entwickler: Dreamworks
 Hersteller: EA
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 69% 74% 82%

SPIEL SPASS 58%



▲ Jetzt aber Vorsicht, der Junge scheint ja mächtig sauer zu sein.



▲ Der Behüter der verlorenen Welt. Leider war der Film um Längen cooler als dieses Game.



▲ Sonderlich viel Arbeit müsst ihr nicht investieren, um diesen Screen zu sehen.

F1 World Grand Prix

Es ist jedes Jahr das Gleiche – kaum ist die Saison vorbei, trudeln die offiziellen Simulationen des vergangenen Jahres ein.



▲ Noch ist die Welt in Ordnung. Doch wartet, bis sich der Alptraum in Bewegung setzt.



▲ Die gesamten Farben während des Spiels wirken viel zu grell. Sieht aus wie ein Comic.



▲ "Dank" der hypersensiblen Steuerung gehören solche Ausritte zur Tagesordnung.



▲ In Monaco machen sich die Schwächen der Grafik-Engine besonders bemerkbar.

Auch wenn Sony mit *F1 99* eine sehr saubere Konsolen-Adaption dieser millionenschweren Rennsportart abgeliefert hat, ist für ein wirklich gut gemachtes F1-Racing-Game immer Platz. Leider scheint es sich bei dem relativ überraschend veröffentlichten *F1 World Grand Prix* um einen "DAS sollten wir auch noch schnell machen"-Titel zu handeln.

Anders lässt es sich wohl kaum erklären, wieso dieses Game ohne große Presseankündigungen, Work-in-Progress-Infos und Preview-Version in den Handel gelangt ist. Gut, knapp zwei Wochen vor der offiziellen Verkaufsversion erreichte uns eine Vorab-Version, die aber schon Schlimmes befürchten ließ. Zwar wurden wir auf Anfrage bei Eidos noch mit dem Hinweis, in der finalen Version sei alles besser, beschwichtigt, doch merklich, geändert hat sich dann leider doch nichts mehr. Es stellt sich überhaupt die Frage, welche Zielgruppe man denn mit diesem Game ansprechen möchte. Denn zum einen existieren bereits sehr gute F1-Titel und zum anderen ist die vergangene Saison für alle Fans bereits abgehakt. Wer die nächste Saison parallel zu den realen Ereignissen am Bildschirm nachspielen möchte, wird feststellen, dass Eddie Irvine immer noch als Teamkollege von Michael Schumacher fungiert und weder das neue Renn-Team Jaguar, noch die BMW-Motoren in das Spiel Einzug gehalten haben. Auch eventuell zu erwartende Änderungen im Rennverlauf, wie die Wertung des Freitagstrainings, die in der Saison 2000 wahrscheinlich Einzug in den Rennzirkus halten werden, sucht man vergebens. Wer sich mit diesem Manko anfreunden kann, wird jedoch spätestens beim ersten Qualifying feststellen, dass die von vielen Fahrern so gefürchtete 107%-Regel ebenso weggelassen wurde, wie die normalerweise zur Verfügung stehenden 12 Runden, die über die Startposition entscheiden. Hier ist nach drei gefahrenen Runden Schluss. Viel Platz für großartige, strategische Überlegungen bleibt da nicht. Auch wenn man Eidos zugestehen muss, dass sie sich bei der Präsentation und der Gestaltung der Menüs durchaus Mühe gegeben haben. Leider trifft das nicht auf das eigentliche Rennen zu, denn die dort gebotene Grafik



▲ Von wegen KI. Die anderen Fahrer kümmern sich einen Dreck um euch.

ist vorsichtig ausgedrückt miserabel. Der Einfall, durch das Weglassen der Texturen bei weiter entfernten Fahrzeugen Rechenpower zu sparen, ist zwar im Prinzip gut, sieht aber leider im Spiel katastrophal aus. Dazu kommt noch ein sichtbarer Grafikaufbau und ein nicht zu übersehendes Ruckeln. Angesichts dieser Performance kann man über die eigenwillige Steuerung und die wie in den meisten Genrevvertretern bestenfalls durchschnittliche KI hinwegsehen. **AB**



▲ Regen? Nebel? Flecken? Egal! Es sieht mies aus.



▲ Diese Perspektive ist seeehr unübersichtlich.



▲ Die Unfälle verlaufen leider sehr unrealistisch.



▲ Ansprechende Menüs machen leider kein gutes Spiel

Shortcut

- Original-Lizenz
- übersichtliche Menüs
- schreckliche Grafik
- merkwürdiges Fahrverhalten
- mäßige Gegner-KI
- Pop-Ups und Framerraten-Crashes
- sehr eigene Handhabung des Flaggsystems



Axel's Meinung:

Was hat sich Eidos bloß dabei gedacht? Zum einen gibt es schon genug F1-Games für die PlayStation, und zum anderen auch noch deutlich bessere. Allein die grottenschlechte Grafik verhindert konsequent, dass der Funke auch nur im geringsten überspringt. Bei *F1 World GP* hat man ein weiteres Mal den Eindruck, dass nur versucht wird, mit einer werbewirksamen Lizenz möglichst schnell auf den Markt zu kommen. Da helfen auch die netten Einfälle, wie die per Funk auf den Plan rufbare Boxencrew und die (abgesehen von den eigentlichen Rennen) sehr gute Präsentation, nicht mehr. Ein besonderes Lob haben sich die Entwickler aber für die Streckeninfos via Hubschrauberflug verdient.

F1 World Grand Prix

F1-Simulation

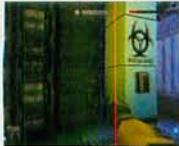
Features



- Entwickler: Video System
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 90 DM
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
43% 69% 67%

SPIEL SPASS 49%



▲ Ihr klettert über die Leiter in den Reaktorkern hinunter. Unten warten die gleichen Gegner wie überall sonst auch.

Shortcut

- ordentliches Waffenarsenal
- null Ideen
- viel zu langatmige Stages
- viele Clipping-Fehler
- lächerliche KI



▲ Die Fighting-Engine von FF2 ist einfach grauenhaft: Ihr beherrscht je eine 3-Punch- und 3-Kick-Combo – das war's! Und erst die üble Kollisionsabfrage...

Fighting Force 2

3D-Action

Features

DS

Entwickler: Core Design

Hersteller: Eidos

Preis: ca. 90 Mark

Geignet ab: 16

Schwierigkeit: leicht

Grafik 61% Musik 58% Sound 57%

SPIEL SPASS 55%



▲ Sämtliche Computer-Terminals beinhalten nur belanglose Infos – also Feuer frei! Seltsam: Selbst an geschrotteten CPUs könnt ihr Türen öffnen.



▲ Wenn ihr die Laborbehälter im dritten Level in Stücke schlagt, wird besonders viel Kohle auf euer Continue-Konto oben in der Mitte gebucht.

Fighting Force 2

Fighting-Force-2-Test, zweiter Versuch: Beruhigt euch, ihr habt absolut nichts verpasst!

Mit zittrigem Daumen drücken wir an der entscheidenden Stelle auf die Jump-Taste, mit der sich der Cyborg-Held an einer Leiter an der Decke festhalten kann und... ja, ja, er schafft es – es geht weiter, yippiih!! Nein, wir sind noch nicht völlig ausgeflippt, dennoch war beim neuerlichen *Fighting Force 2*-Testversuch (ihr erinnert euch an den Fehler, der uns letzte Ausgabe in letzter Minute den Test zunichte machte?) nervöse Spannung angesagt.

Wenn wir jedoch gewusst hätten, was für ein 08/15-Spiel letztendlich dabei herauskommt, hätte sich der gesamte Aufwand und das Hickhack um immer wieder neue Testversionen nicht im Entferntesten gelohnt. Leider hat sich nämlich der miserable Eindruck, den wir letzten Monat im ersten Level gewonnen haben, nahtlos in den weiteren Stages fortgesetzt. Unser Held mit Händen und Füßen aus Stahl kann zwar Äxte, Uzis, Pistolen, Shotguns, Raketenwerfer, Stangen, Granaten, Messer und was weiß ich noch alles in seinem Rucksack verstauen und damit die Cyborg-Gegnerschaft um einen Kopf kürzer machen – das Ganze ist jedoch derart unmotiviert und langatmig in Szene gesetzt worden, dass einem spätestens nach vier Stunden Spielzeit im dritten Level die Lust abhanden kommt. Ihr stakt durch stets gleich aussehende Lagerhallen, Bürogebäude im Grau-in-Grau-Einerlei und drescht immer und immer wieder auf dieselben Kisten, Schränke und Feuermelder ein, um Nachschub für euer Waffenarsenal zu bekommen. In neun von zehn Fällen passiert in einem Raum dann folgendes: An der Tür wird zuerst angezeigt, dass euch entweder die blaue oder rote Keycard zum Weiterkommen fehlt. Sekunden später öff-



▲ FF2 fehlt leider jeglicher Pfiff – das ganze Spiel ist von vorne bis hinten langweilig.

„Und erst die KI: Haltet ihr einen Endgegner, vor den man sich stellt und solange auf Kick drückt, bis er umfällt, für intelligent? Wir nicht.“

net sich ein anderes Tor, aus dem aus dem schwarzen Nichts Cyborg-Klone auftauchen, die ihr entweder gelangweilt über den Haufen schießt oder mit euren zwei Moves Backpfeifen und Kicks verpasst. Der Letzte legt brav den Schlüssel vor eure Füße, und so wiederholt sich die Prozedur im nächsten Raum. Nur ganz selten einmal durchbrechen nette Details wie riesige Ventilatoren oder Energiebarrieren die Tristesse in *Fighting Force 2*. Da ihr von



▲ Fast alle Räume sind im tristen Einheitsgrau gehalten. Der Tunnel hier ist eine Ausnahme.



Ralf's Meinung:

■ Nicht zu glauben, dass *Fighting Force 2* aus demselben Hause stammt wie *Tomb Raider 4*. Vielleicht sollte sich das Team mal einen Lara-Level-Designer ausborgen, denn was in diesem Sequel geboten wird, erzeugt lediglich das große Gähnen. Ein derart ideenloses Werk ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Auch technisch mit vielen Clipping-Fehlern und einer fragwürdigen Kollisionsabfrage wird bestenfalls unterer Durchschnitt geboten. Und erst die KI: Haltet ihr einen Endgegner, vor den man sich stellt und solange auf Kick drückt, bis er umfällt, für intelligent? Wir nicht. Bis auf die einfühlige Keycard-Suche gibt's auch nicht das kleinste Puzzle zu lösen. Am besten unter Ausrutscher versuchen und schnell vergessen – von Eidos sind wir Besseres gewöhnt!

Kopierer, Aktenschränke, Heizungsrohren, explosiven Fässern, Cola-Automaten bis hin zu Forschungsbehältern so ziemlich alles zerstören könnt, summiert sich ein schöner Batzen Kohle auf eurem Konto, den ihr in Einheiten von \$ 100.000 in Continues ummünzen dürft. Speichern könnt ihr erst am Levelende, nachdem ihr einen Boss mit der KI einer Verkehrsampel auf die Bretter geschickt habt.



▲ Wie schon letztes Mal im Preview erwähnt, macht Granaten pfeffern noch am meisten Spaß.



▲ Das Mädels versucht gerade im Story-Mode mit ca. dreieinhalb Moves gegen den King-Klone aus Tekken zu bestehen.

Shao Lin

Hier wird ein legendärer Name im Martial-Arts-Bereich verunglimpft.

Wovor wir euch in der VG 11/99 unter dem Titel *Lord of Fist* im Import-Test schon gewarnt hatten, traut sich nun unter dem Namen *Shao Lin* als PAL-Version in die Ladenregale. Hat sich etwas geändert?

Nach den ersten Spielminuten waren wir glatt der Täuschung erlegen, dass der Japan-Schnellschuss von Media Works noch einmal überarbeitet wurde, was sich im weiteren Testverlauf jedoch schnell relativierte. Was genau *Shao Lin* eigentlich sein oder welche Kunden damit angesprochen werden sollen, wissen wir aber immer noch nicht. Wie kommt das? Nun, ihr könnt euch zunächst einen von 16 Kämpfern aussuchen und ihm einen von sechs Kampfstile zuordnen (Shaolin Kung Fu, Jeet Kune Do, Drunken Boxing, Eight Extremities Fist, Hung Gar und Tai Chi Chuan – d.h. es gibt eigentlich auch nur sechs wirklich verschiedene Kämpfer), womit ihr dann in lauter konfuse Spielmodi antretet. So etwas Simples wie einen Arcade-Mode mit Duellen bis zum Boss findet ihr nicht, dafür könnt ihr



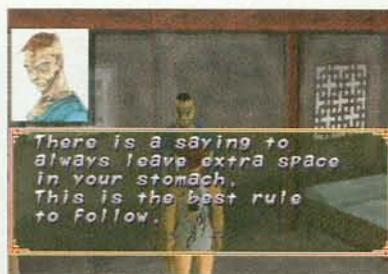
entweder gegen einen, drei oder gleich sieben Kämpfer im Training antreten – wahlweise im Team oder jeder gegen jeden. Bei acht Fightern sind jedoch alle nur Holzfiguren und haben default-mäßig den selben Stil. Macht aber nix, da das eh nur Chaos ergibt. Der Witz hierbei: Nach einer Runde ist alles vorbei oder ihr kämpft halt noch eine. Im einzig wirklichen Turnier-Modus heißt's knallhart ihr gegen drei andere, und da zieht ihr meist frustriert den Kürzeren, weil die Fighting-Engine unausgegoren, spartanisch ausgestattet, statisch und träge ist (Sprungattacken sind z.B. überhaupt nicht möglich). Also versucht man sich als geplagter Spieler am Story-Mode in der Hoffnung, seine Kohle doch nicht in den Sand gesetzt zu haben. Nach einer Stunde Spielzeit wird hier aber schnell klar, dass auch der nicht überzeugt und bestenfalls als Bonus-Mode hätte toleriert werden können. Ihr



▲ Tja, und das soll Spaß machen: Acht Holzmännchen torkeln irgendwie durch den Screen.



▲ Da fliegen die Rabauken – der einzige Turnier-Modus stellt euch gegen 3 Angreifer.



◀ Welch unglaubliche Weisheiten man doch in *Shao Lin* lernt – Respekt!



▲ Die Fighting-Engine ist hier so daneben, dass selbst der große Martial-Arts-Name nix mehr herausreißt.

trampelt als einer von zwei möglichen Charakteren in einem Mini-Dorf herum und versucht, ein Kämpfer zu werden. Belanglose Labereien mit umstehenden Personen („Iss nicht so viel, sonst kannst du nicht kämpfen.“ – gäh) und langweilig inszenierte Schlägereien („Du musst jetzt gegen zehn meiner geklonten Schüler hintereinander antreten.“) in einer trostlos designeten Umgebung lassen Erinnerungen an bessere Beat'em-Zeiten hochkommen. Einziges überzeugendes Detail an *Shao Lin* ist der stimmungsvolle Kung-Fu-Soundtrack, der das Flair der Hong-Kong-Filme gut überbringt. **RIK**

Shortcut

- ☹ Kung-Fu-Soundtrack
- ☹ öder Adventure-Modus
- ☹ kein richtiger Turnier-Mode
- ☹ mickrige Move-Auswahl
- ☹ holprige Fighting-Engine
- ☹ schwache Lokalisierung (englische Texte)



Ralph's Meinung:

■ Meiner Meinung nach gehört der Designer des Spiels sofort gefeuert, da bei *Shao Lin* selbst einfachste Grundregeln des Game-Designs fahrlässig missachtet wurden: Dem Spiel fehlt ein zentraler Spielmodus – alles Gebotene wirkt irgendwie wie Zusatz-Beiwerk, das man schnell noch implementiert hat. Wie man verschiedene Genres (hier Beat'em-Up und RPG/Adventure) gekonnt kombiniert, hat Square mit *Tobal 2* (leider nie offiziell erschienen) und *Ehrgeiz* (kommt doch noch im Laufe der nächsten Monate) eindrucksvoll gezeigt. *Shao Lin* vergrault den Prügel-Fan durch eine grausame Fighting-Engine, wenig Kampfstile und Moves und einem chaotischen Multiplayer-Mode. Eigentlich hätte das Projekt schon bei der internen Begutachtung der Engine entweder komplett gestoppt oder von Grund auf überarbeitet gehört. So bleibt nur das Schicksal als Staubfänger im Regal oder dem Glückstreffer für Dummy-Käufer (ich habe letztes allen Ernstes jemand gesehen, der sich eine PlayStation mit einem Spiel *Live Wire* gekauft hat – kein Kommentar).

Shao Lin

Beat'em-Up-Adventure
 ⚡ → ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡
 (via 2 Multitaps)

Features



- Entwickler: Media Works
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeitsgrad: Mittel

Grafik Musik Sound
 55% 73% 53%

SPIEL SPASS 44%

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und führen euch quer über den Globus. Viel Zeit für die schönen Landschaften bleibt euch aber nicht.



▲ Auf rutschigem Untergrund ist Vorsicht geboten, sonst landet euer Vehikel umgehend in der Leitplanke. Sehr bitter!



Top Gear Rally 2

Die Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger enden beim Namen!

Shortcut

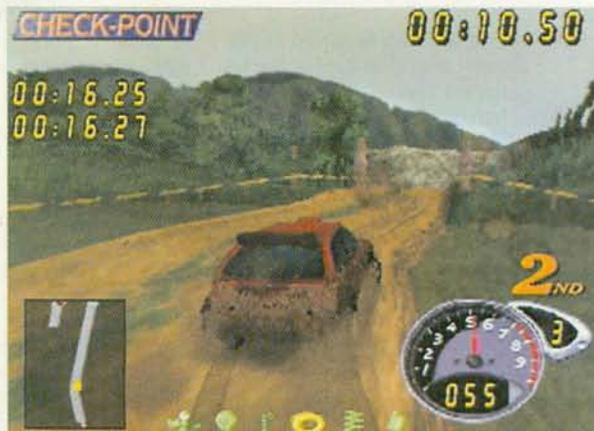
- Zufalls-Streckengenerator
- gute Set-Up- und Tuning-Optionen
- realistisches Fahrverhalten
- gute Steuerung
- ☹ keine sichtbaren Schäden am Fahrzeug
- ☹ Grafik ist nicht allzu realistisch

Interessante Mischungen aus Arcade-Race gepaart mit Simulationsaspekten sind wahrlich ein Manko auf dem N64. Während in den letzten Monaten einige sehr gute Straßen-Rennspiele wie *World Driver Championship* und *Roadsters Trophy* für das N64 erschienen, beschränken sich die Rally-Games noch immer auf die eher durchschnittlichen Genrevertreter *V-Rally 99* und den ersten Teil von Konamis *Top Gear Rally*.

Seit seligen SNES-Zeiten handelt es sich bei *TPGR2* um den ersten echten Nachfolger eines *TPGR*-Games. Interessanterweise ließ Kemco das Game diesmal nicht von Boss Game Studios entwickeln, sondern überließ das Sequel dem Entwicklerteam Saffire, das ja nicht unbedingt für Rennspiele bekannt ist. Umso überraschender ist also das hervorragende Ergebnis, das die Programmierer mit *Top Gear Rally 2* abliefern.

Es stehen euch neben der ARSG (American Rally Sport Group)-Lizenz mehr als 15 verschiedene Fahrzeugmodelle inklusive den lizenzierten Mitsubishi-, Subaru- und Toyota-Rallye-Fahrzeuge zur Verfügung. Mit diesen könnt ihr euch nun direkt in den gnadenlosen Championship-Modus stürzen oder aber erst einen etwas

► Staub, Matsch, Regen und Schlamm setzen eurem Wagen ebenso zu wie unvorsichtig angefahren Bodenwellen und unsanfte Berührungen mit der Streckenbegrenzung. Außer einem platten Reifen könnt ihr die Schäden nicht auf der Strecke beheben und müsst u.U. mit kaputtem Getriebe oder zerschossenen Radlager bis ins Ziel kommen. Oder ihr gebt einfach auf. Was aber Punkte kostet.



an *Gran Turismo* angelehnten Führerschein-Modus anwählen. Dieser ist jedoch eher als Hilfestellung und Einleitung zu verstehen, da das erfolgreiche Absolvieren nicht unbedingt zum Weiterkommen notwendig ist. Solltet ihr euch also für den Meisterschafts-Modus entscheiden, findet ihr euch am Start mit vier Gegnern konfrontiert, die jedoch alle zu verschiedenen Zeiten starten. So ungewöhnlich das auf den ersten Blick scheinen mag, so realistisch ist diese Vorgehensweise. Denn in der ARSG wird nun einmal so gestartet.

Da die Intervalle zwischen den Fahrzeugen nicht sehr groß sind, werdet ihr aber um das eine oder andere Überholmanöver nicht herumkommen. Es kann euch jedoch durchaus passieren, dass ihr, obwohl ihr nicht von der Pike startet und auch nicht als Erster die Ziellinie passiert, nur aufgrund eurer guten Zeit den Sieg einfahrt. Neben den verwinkelten Strecken und der Konkurrenz gibt es auch ein sehr umfangreiches Schadensmodell, das euch den Sieg vermasseln kann. So riskiert ihr bei jeder Wasserdurchfahrt einen Kurzschluss



▲ Gebt bei Wasserdurchfahrten Gummi, denn ansonsten geht die Elektrik durch.



▲ Auf eine Waschanlage müsst ihr verzichten. Dies schlägt sich auf die Sicht nieder...



▲ Wenn es nicht unbedingt sein muss, solltet ihr auf Kollisionen verzichten.



▲ Auch wenn ein anderer Wagen vor euch liegt, könnt ihr Erster sein. Verliert bloß nicht die Nerven und versucht, um jeden Preis zu überholen.



▲ Drei Fahrzeuge gleichzeitig sind bei Top Gear Rally eher eine Rarität. Doch selbst bei solchem Hochbetrieb macht die Grafik nicht schlapp.



◀ Im Ausrüstungs-Truck könnt ihr eure Wunden lecken und demolierte Fahrzeugteile wieder richten lassen. Neben diesen zwingend notwendigen Reparaturen lassen sich aber auch verbesserte Teile kaufen, die in den nächsten Etappen ohne weiteres über Sieg und Niederlage entscheiden können. Besonders die Wahl der richtigen Reifen kann von unschätzbarem Vorteil sein. Spielt ruhig herum.

in der Elektrik, der z.B. die Anzeigen ausfallen lässt, oder nach einem Crash kaputte Bremsen, die das Risiko auf einen weiteren, folgenschweren Unfall zusätzlich erhöhen. Diese Schäden lassen sich alle erst nach einer gefahrenen Etappe reparieren und kosten neben dem hart erfahrenen Preisgeld auch Zeit, die euch beim nächsten Start wieder abgezogen wird. Einzig die relativ häufig stattfindenden Reifenplatzer lassen sich, auch gegen Cash, direkt auf der Strecke beheben. Je nachdem, wie gut ihr in einem Rennen platziert seid, erhaltet ihr Meisterschaftspunkte (die euch den Zugang zu weiteren Fahrzeugen ermöglichen), Bargeld und neue Sponsoren. Gerade letztere sind nicht zu unterschätzen, da sie neben hübschen Werbeaufklebern auch mal die eine oder andere Reparatur springen lassen. An die richtig teuren Tuning-Teile kommt ihr jedoch nur über die Preisgelder. Grafisch ist das Game zweifellos

gut gemacht, aber gleichzeitig auch Geschmacksache. So sehen die Wagen und auch die Streckenobjekte ein wenig comichaft aus. Dennoch wirkt der Simulationsanspruch des Games nicht völlig deplatziert, was auch durch sehr atmosphärische Gags wie spritzenden Dreck, Steinschläge in der Windschutzscheibe und aufgewirbelten Sand unterstützt wird. Ein wenig zu kämpfen hat Top Gear Rally 2 jedoch mit der Framerate, die im ersten Teil sogar ein wenig konstanter war. Wer mit einem Kumpel zusammen fahren möchte, hat die Wahl, ob man gegeneinander die Kurse entlangbretern möchte, oder aber lieber ein Team bildet, das gemeinsam gegen die CPU-gesteuerten Fahrer um Punkte fährt. Auf Wunsch können auch vier menschliche Spieler gleichzeitig auf die Strecke gehen, wobei hier aber sowohl die Framerate als auch der ansonsten eher als Stilmittel verwendete Nebel eine merklich schlechtere

Performance abgeben. Einen besonderen Gag haben sich die Programmierer für alle Fahrer mit Durchhaltevermögen einfallen lassen: Wenn ihr alle Strecken im Meisterschaftsmodus durchgespielt habt, generiert das Game aus vorgegebenen Fragmenten zufällig neue Strecken. Somit dürfte auch für absolute Profis eine dauerhafte Herausforderung garantiert sein.

Der Sound ist bestenfalls Geschmackssache – subjektiv gesehen eigentlich nur langweilig. Deutlich aufregender ist hingegen, was die Programmierer an Game-Sound aus dem N64 herausgeholt haben. Ob es der röhrende Motor ist oder ein kaputtes Getriebe: Der Sound passt wie die Faust aufs Auge. Zusammen mit der sehr guten Rumble-Pak-Unterstützung leidet man förmlich mit seinem Wagen mit.

AB



Axel's Meinung:

■ Auf den ersten Blick wirkt das Game wie ein Durchschnitts-Racer, offenbart dann aber spätestens im Championship-Modus seine Stärken. Je länger man spielt, umso besser kennt man die Strecken und kann somit mehr Preisgelder scheffeln. Top Gear Rally 2 hält genau die Waage zwischen Simulation und Arcade-Racer, wobei erfreulicherweise vor allem der Spielspaß Priorität hat. Einzig das nicht wirklich mitreißende Speedfeeling und die nicht gerade umwerfende Grafik geben Grund zur Kritik.



▲ Der Schwierigkeitsgrad der Übungen ist weit vom Kaliber eines GT entfernt.



▲ Ganz ohne Nebel geht es halt doch nicht. In diesem Fall gehört er aber zum Streckendesign.



▲ Von den zur Verfügung stehenden Perspektiven fährt sich diese am besten. VG

Top Gear Rally 2

Rally-Simulation

5/5

Features

S RP

A G E

Entwickler: Konami
 Hersteller: Saffire
 Preis: ca. 90 DM
 Geeignet ab: 12 Jahre
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound: 77% 62% 73%

SPIEL SPASS 81%



Shortcut

- ☺ toller Sound
- ☺ herausforderndes Gameplay
- ☺ viele Moves (+100)
- ☹ durchschnittliche Grafik
- ☹ etwas lahm Tempo
- ☹ sehr schwer



Gut!

„Für Hardcore-Zocker mit viel Geduld“

Axel's Meinung:

■ Spaß macht *Thrasher* allemal. Insbesondere die Herausforderung, nur mit seinem Skateboard bewaffnet Wege zu finden, mit denen man an die benötigte Punktzahl kommt, ist fesselnd genug für viele Stunden. An *Tony* kommt das Game dennoch nicht hin. Dafür gibt es zwei simple Gründe: Zum einen das streckenweise sehr traurige Aussehen und zum anderen der fast schon unmenschliche Schwierigkeitsgrad, der Durchschnittszockern wohl kaum Freude bereiten dürfte.

Thrasher: Skate & Destroy

Skate-Simulation
 ⚙️ ⚙️ ⚙️
 Features
 🎮 MC 🎮
 DS 🇺🇸
 Entwickler: Axis
 Hersteller: Take 2
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: hoch
 Grafik Musik Sound
 66% 87% 72%

SPIEL SPASS 76%



▲ Der rote Balken zeigt euch die verbleibende Zeit an. Zwei Minuten können so kurz sein.



▲ Ist es Spiderman? Nein, nur eine Skaterin, die Wände hochgehen kann.



▲ Bis ihr die Uhr startet, habt ihr soviel Zeit, wie ihr wollt, um die Level zu erkunden.

Thrasher: Skate & Destroy

Bretter, die die Welt bedeuten. Nein, nicht Theater – Skateboarding ist angesagt!

Zumindest für Fans bedeuten die kleinen Bretter mit den Gummirollen unten dran so ziemlich alles. Einen Referenztitel für dieses Genre gibt es ja seit dem brillanten *Tony Hawks Skateboarding* bereits. Nun versucht Take2 mit *Thrasher: Skate and Destroy* eben diesen Platz für sich zu beanspruchen.

Zwar stehen euch im Gegensatz zu *THS* keine lizenzierten Originalfahrer zur Verfügung, sondern nur frei erfundene Boarder, doch decken diese sämtliche Vorstellungen ab, die man von wilden Skatern so hat. Der Wirklichkeit entnommen sind hingegen die Schauplätze, an denen man sich austoben darf. So führen euch die Level von San Francisco über LA nach England, bis ihr schlussendlich sogar deutschen Boden unter die Rollen bekommt. Doch bevor ihr alle Level zu sehen bekommt, ist erst einmal harte Arbeit angesagt. Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr in einem Zeitlimit von zwei Minuten durch das Absolvieren verschiedener Tricks eine vorgegebene Punktzahl erreichen. Glücklicherweise läuft die Uhr aber nicht von Beginn an, sondern ihr habt erst, solange ihr wollt, Zeit, euch mit den jeweiligen Eigenarten der Kurse anzufreunden. Erst wenn ihr euch sicher und mit den Möglichkeiten vertraut fühlt, startet ihr mit einem Druck auf die Select-Taste den unbarmherzigen Count-Down. Wenn ihr einen Level geschafft habt, erhaltet ihr neue Tricks für euer Repertoire. Diese benötigt ihr auch dringend, denn wenn ihr ein und denselben Trick mehrfach hintereinander ausführt, erhaltet ihr jedesmal weniger

► Auch wenn die meisten von uns sich bei solch einem Sprung alle Knochen brechen würden, müsst ihr in *TSD* schon mehr bieten, um Punkte zu kassieren.



▲ Die Fahrer unterscheiden sich zwar in ihrem Aussehen, ansonsten ist das Fahrverhalten aber relativ gleich.



Punkte dafür. Im Prinzip wäre damit das Spielprinzip von *Thrasher: Skate and Destroy* im Groben erklärt. Nur leider gestaltet sich die Durchführung nicht annähernd so einfach, wie es auf den ersten Blick scheint. Zwar lassen sich zumindest die einfacheren Tricks dank der guten Steuerung relativ leicht durchführen, doch bis ihr die Strecke mit all ihren Möglichkeiten gut genug kennt, um die erforderliche Punktzahl zu erreichen, vergeht eine ganze Weile. Reicht es anfangs noch aus, einfache Street-Tricks zu praktizieren, müsst ihr schon nach kurzer Zeit euren ganzen Einfallsreichtum ins Spiel bringen, um immer neue Plätze für die Kunststücke zu finden. Und genau hier liegt der Reiz des Spiels: Immer neuere und

abgedrehtere Kombinationen für immer punktebringendere Sprünge zu finden. Womit wir auch schon beim Hauptkritikpunkt des Games wären. *Thrasher: Skate and Destroy* ist – vorsichtig ausgedrückt – sauschwer! Zwar ist ein Weiterkommen immer möglich, doch nur die Härtesten unter euch werden, bis es soweit ist, nicht den Glauben daran verlieren. Ein weiterer, nicht zu übersehender Schönheitsfehler ist die eher durchschnittliche Grafik. Denn auch wenn die Fahrer im Comicstil gehalten sind und sich somit einer Beurteilung nach anatomischen Gesichtspunkten entziehen, lässt das ganze Drumherum doch sehr zu wünschen übrig. Realismus hin oder her – die Level sind einfach dargestellt und für die sehr störenden Pop-Ups gibt es heutzutage wohl kaum eine Entschuldigung. Zwar tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch, dennoch wäre hier mehr drin gewesen. Aufgewogen wird dieses Manko durch einen brillanten Soundtrack, der euch mit feinstem Old-school-Hip-Hop verwöhnt. Von RUN-DMC über Grandmaster Flash bis hin zu Public Enemy liest sich die Liste der Beteiligten Bands wie ein "Who is Who" der 80er Jahre-Hip-Hop-Szene. Falls ihr übrigens mit einem Kumpel zusammen spielen wollt, stehen euch Mini-Games zur Verfügung, die aber allesamt nur hintereinander und leider nicht via Splitscreen spielbar sind.



▲ Wenn die Zeit abgelaufen ist, jagt euch der Cop mit einem Elektroschocker. Nix wie weg.



▲ Bei den Skatern wurde auf die kleinsten Details geachtet. Man beachte das Tattoo.

Supercross 2000

Endlich ein fesselndes Motocross-Spiel für das N64?

Bei der PS-Version dieser Motocross-Sim gelang es EA nicht, dem ansonsten so hohen Simulationsanspruch gerecht zu werden. Ob es um die N64-Variante besser bestellt ist, erfahrt ihr hier.

Allein die Tatsache, dass N64-Besitzer bislang vergeblich auf eine Umsetzung von Hits wie *FIFA 2000* oder *NHL 2000* warteten, lässt es umso verwunderlicher erscheinen, dass ausgerechnet eine "Randsportart" wie Motocross so schnell nach der PS-Veröffentlichung für Nintendos Baby umgesetzt wird. Andererseits macht es natürlich in gewisser Weise auch wieder Sinn, da gerade Motorrad-Racer auf dem N64 noch Mangelware sind. Und die N64-Besitzer haben Grund zur Freude. Zwar ist auch die Nintendo-Umsetzung nicht perfekt, doch immerhin um Längen besser als das PS-Pendant.

Die angebotenen Features entsprechen den von der PS bekannten. So stehen euch neben den lizenzierten Original-Motorrädern der Firmen Kawasaki, Yamaha und Suzuki auch 25 Originalfahrer der in den USA äußerst beliebten Supercross-Serie zur Verfügung. Nachdem diese bei den wenigsten Spielern hierzulande bekannt sein dürften, habt ihr aber auch die Möglichkeit, eigene Fahrer zu kreieren. Diese könnt ihr nun auf 16 Original-Strecken gegen die Konkurrenz ins Feld schicken oder aber auf einem der drei Stuntkurse über die Hügel springen lassen. Einer der größten Kritikpunkte in der PS-Version, nämlich die störrische und unrealistische Steuerung, wurde erfreulicherweise merklich verbessert. So ist es nun bei weitem nicht damit getan, einfach nur nach links oder rechts zu lenken, sondern ihr müsst bei den extrem hügeligen Strecken darauf achten, den Oberkörper eures Alter-Ego in die richtige Haltung zu bringen. Apropos Strecken. Je mehr Runden ihr und das gesamte Fahrerfeld hinter euch bringt, umso mehr



▲ Im Stunt-Mode könnt ihr über ein einblendbares Fenster eure Stunts in Großaufnahme betrachten.



▲ In der ersten Runde weist euch ein dezenter Pfeil die richtige Richtung. Die Strecke verlassen könnt ihr ohnehin nicht.

“Erfreulicherweise kann diese Version deutlich mehr überzeugen, als die durchwachsene PS-Umsetzung.”



nützt sich die Strecke ab und verändert auf diesem Weg auch ihre Fahreigenschaften. Leider sind zumindest im einfachen Schwierigkeitsgrad die Kurse noch immer von einer unsichtbaren Wand umgeben, die für äußerst merkwürdige Situationen sorgt.

Besonders wenn man während eines Überholversuchs einer Kollision entgegen möchte, ist es sehr ärgerlich, nicht neben die Strecke ausweichen zu können.

In der Stunt-Arena könnt ihr euch jedoch ohne störende Konkurrenten und – viel wichtiger noch – ohne beschränkende



▲ Tja, der Knabe über euch scheint euch wohl gerade sprichwörtlich überflügelt zu haben.

Luftwände austoben. Es erfordert zwar anfangs ein wenig Übung, bis ihr die ersten Stunts hinbekommt, doch dann macht es ziemlich Spaß, herumzuprobieren und immer neue Stunts zu finden.

Grafisch kann das Game von der Unterstützung des Expansion-Paks profitieren, auch wenn die mittlere Auflösung durchaus für ein angenehmes Spielvergnügen ausreicht. Und in dieser läuft *Supercross 2000* zumindest in den Rennen, also mit mehreren Bikes... gleichzeitig auf dem Screen, deutlich flüssiger. Ohne ein paar Clipping-Fehler und einen gelegentlich sichtbaren Grafikaufbau kommt das Game aber leider in keiner der Auflösungen ganz aus.



▲ Nach dem Start habt ihr normalerweise keine Probleme, sofort in Führung zu gehen.



▲ Egal, wie dicht euch die Konkurrenz im Nacken sitzt, haltet den Blick nach vorne.



▲ Nur noch ein paar Meter und ihr habt es geschafft. Meistens stürzt ihr genau jetzt.

Shortcut

- 😊 relativ realistisches Fahrverhalten
- 😊 guter Soundtrack
- 😊 fordernde Steuerung
- 😞 Grafik etwas kantig
- 😞 manchmal Slow-Downs und Pop-Ups



Gut!

„Wenn auch nicht perfekt, so doch OK.“

Axel's Meinung:

■ Nicht zuletzt wegen der mangelnden Alternativen ist *SC 2000* zumindest für Motocross-Fans durchaus eine Überlegung wert. In technischer Hinsicht wird die Konsole sehr gut ausgenutzt, nur hätten ein paar Spielmodi mehr oder Extras nicht geschadet. Wer sich absolut nicht mit dieser Sportart anfreunden kann oder lieber ein unkompliziertes Racinggame sucht sollte jedoch die Finger von *Supercross 2000* lassen.

Supercross 2000

Motocross-Simulation

1 2 3

Features



■ Entwickler: EA Sports
 ■ Hersteller: EA
 ■ Datenträger: 128 Mbit-Modul
 ■ Preis: ca. 89 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 76% 89% 77%

SPIEL SPASS 76%



NHL FaceOff 2000

Klar, es ist Winter. Aber wie viele Hockey-Games brauchen wir eigentlich noch?



▲ Die gegnerische KI stellt kaum ein Hindernis dar. Es ist nicht schwer, die Abwehr zu überlisten.



Na ja!

„Technisch und spielerisch Durchschnitt“

Axel's Meinung:

Wäre *NHL FaceOff 2000* das erste und einzige Eishockey-Game, so hätte es mit Sicherheit eine Existenzberechtigung. Doch angesichts der starken Konkurrenz muss man dieses Game leider als überflüssig bezeichnen. Es gibt keinen Aspekt, in dem nicht andere Games deutlich besser sind. Einzig Sammler, die den Ehrgeiz haben, wirklich jedes NHL-Game besitzen zu müssen, sollten hier zugreifen.



▲ Da es kaum grafische Highlights gibt, passt ihr in der Vogelperspektive nichts.

Shortcut

- Original-Lizenz
- gute Einleitung vor den Spielen
- präzise ansprechende Steuerung
- bestenfalls durchschnittliche Grafik
- lahme KI
- wenig Spielmodi

Alle Jahre wieder streiten sich 989 Studios und EA um den Referenztitel „bestes Eishockeyspiel für die PlayStation“. Und jedes Jahr trägt EA in diesem Genre den eindeutigen Sieg davon. Mit *NHL 2000* dürfte in Bezug auf Eishockey-Simulationen zumindest in diesem Jahrtausend das letzte Wort gesprochen sein. Sollte man meinen...

Auch in diesem Jahr lässt es sich 989 nicht nehmen, eine eigene Variante dieser, vor allem in den USA sehr beliebten Sportart zu veröffentlichen. Zwar kann auch *NHL FaceOff 2000* mit einer Original-Lizenz auftrumpfen, doch bereits ein Blick auf die zur Verfügung stehenden Spielmodi birgt die erste Enttäuschung. Außer Freundschaftsspielen, Saison-Modus und dem obligatorischen Stanley Cup werdet ihr nichts, auch nach längerem Durchforsten der nicht besonders ansprechenden Menüs finden.

Gut, vielleicht liegen die Stärken des Games in anderen Bereichen. Zum Beispiel in der hohen Frame-Rate. Doch ob ihr es für möglich haltet, oder nicht – das Game ist streckenweise zu schnell. Manchmal ist es unmöglich, den Puk zu verfolgen – und entsprechend zu reagieren. Das war wohl zuviel des Guten. Und wenn man einen Blick auf die Spielgrafik wirft, wird auch schnell klar, zu welchem hohen Preis dieses Tempo erkaufte wurde. Die Spieler sehen – vorsichtig ausgedrückt – armselig aus. Es ist schon eine ganze Weile her, dass man so pixelige Spieler auf dem Eis beobachten konnte. Gerade vor der naturgemäß nicht besonders aufregenden Eisfläche wirkt das Game zumindest in dieser Beziehung doch sehr unfertig. Nicht einmal die Replays können da noch etwas herausreißen, denn je größer



▲ Auch wenn der zu steuernde Spieler markiert ist, sucht ihr oft einfach nur den Puk.



▲ Je näher ihr euch an das Geschehen heranzoomt, desto pixeliger werden die Akteure.

die Spieler werden, desto pixeliger werden sie. Und die laut Presstext einzigartigen Gesichtstexturen, welche ein problemloses Wiedererkennen der Spieler sichern soll, konnten wir beim besten Willen nicht finden...

Wenigstens gönnte man sich erneut die Original-Lizenz, um zumindest einen gewissen Wiedererkennungswert zu sichern. Doch leider beschränken sich die Moves auf einige wenige Standard-Bewegungen. Die den Profi-Spielern so typischen Signature-Moves vermisst man leider völlig. Zwar muss man der *FaceOff*-Serie zugute halten, dass sie als erste Motion-Capturing eingesetzt hat, doch die



▲ Eher ungewöhnlich ist die Seitenkamera, obwohl das Game so eine gute Übersicht bietet.



▲ Das klassische Kräftemessen via Faustrecht darf in keinem Hockey-Game fehlen.

angeblich in diesem Spiel implementierten neuen Bewegungen beschränken sich leider in erster Linie auf Jubel-Animationen und Bewegungen vor und nach dem Spiel. Während der eigentlichen Auseinandersetzung merkt man von den digitalisierten Moves der Top-Athleten kaum etwas.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die eher unterdurchschnittliche KI, die es euch im Prinzip mit dem immer gleichen Vorgehen erlaubt, einen Punkt nach dem anderen zu holen. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist der gegnerische Keeper euren Attacken hilflos ausgeliefert, was jedoch nicht zuletzt an der miesen Verteidigung liegt.

NHL FaceOff 2000
 Eishockey-Simulation
 Features: PS2, MC, DS, A
 Entwickler: 989 Studios
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 100,- DM
 Geeignet ab: 6 Jahre
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik: 56% Musik: 62% Sound: 70%
SPIEL SPASS 61%



▲ In den frei erkundbaren Stages weist euch ein blauer Pfeil (oben Mitte) den Weg zum nächsten Gegner.



▲ Sachen gibt's! Diese fette Motte soll eine biologische Bombe sein. Egal – weg damit, hihi.

Space Debris

Warum denn bloß immer wir?

Gibt's denn im gesamten Weltall keinen anderen, zum Erobern einladenden Planeten? Anscheinend nicht, und so musste sich die Menschheit in den vergangenen Jahren sicher schon über tausend mal, sei es nun im Kino, Fernsehen, auf einer Konsole oder am PC, gegen außerirdische Invasoren zur Wehr setzen. Irgendwie scheinen die Aliens trotz Umweltverschmutzung, Hass, Korruption und Verbrechen einen Narren an uns gefressen zu haben.

So macht sich auch in Rages Shooter *Space Debris* eine riesige Armada an Bugs, Körperfressern, Aliens und sonstigen Dingen aus dem All auf, die Menschheit in ihre Atome zu zerlegen. Und das scheint ihnen diesmal tatsächlich zu gelingen: Gegen eine solche Übermacht an Kriegsschiffen und Sternenerstörern können die Erdlinge trotz verzweifelter Gegenwehr einfach nichts ausrichten. Bei dem Versuch, die feindlichen Kampfverbände noch vor unserem Sonnensystem abzufangen, erlebt die UED (United Earth Defense) eine gnadenlose Niederlage, und ihr in der Rolle des erfahrenen Kampfpiloten James Bryant seid der einzige Überlebende. Als ihr euch nach der Schlacht neu orientieren wollt, erteilt euch ein dringender Notruf des Wissenschaftlers Dr. Band, dessen Außenposten gerade angegriffen wird. Ihr könnt ihn in letzter Sekunde vor den riesigen Stahlmonstern retten und macht euch nun mit ihm auf, eine geeignete Waffe



▲ Universell einsetzbar: Ob in Weltraum- oder Bodenmissionen – euer Gleiter macht alles mit.



▲ Im Minen-Level müsst ihr geschickt durch diese Rotorblätter manövrieren.

Klar, eine Hintergrundstory darf nicht fehlen:



■ Im Gegensatz zum recht guten Render-Intro präsentieren sich sämtliche Cut-Scenes in Spiel-Grafik. Zwischen den einzelnen Stages betrachtet ihr hier, wie James Bryant auf Dr. Brand trifft und sich die beiden aufmachen, die ultimative Waffe für den Kampf

gegen die schuppigen, schleimigen und schlabbernden Invasoren zu finden. Doch für euch macht es im Prinzip keinen Unterschied, ob ihr nun ausgediente Reaktoren in einem Schrottplatz finden müsst oder nach menschlichen Überlebenden sucht. Ob nun Pluto oder Mars, Weltraum-Kampf oder Bodenmission – egal, Hauptsache, eure Laser-Batterien spucken Tod und Verderben, bis die Rohre glühen. Wahlweise in der Cockpit- oder Außenperspektive schießt ihr euch so mit



▲ Knackig: Manche Bosse sind nur mit sehr viel Geduld zu besiegen.



Christian's Meinung:

■ *Space Debris* gibt sich als geradliniger Augen-zu-und-durch-Shooter, der mit Partikel- und Lensflare-Effekten nur so um sich wirft und dabei nie auf ein flüssiges Gameplay verzichtet. Dass dabei, trotz der ab und zu auftauchenden Levelverzweigungen, eher weniger auf ausgeklügeltes und faires Gameplay geachtet wurde, tut deshalb gleich doppelt so weh. Zum Teil unfair positionierte und aus allen Rohren feuernde Gegner machen es euch oft unmöglich, den Geschossen auszuweichen – zum Glück erhaltet ihr oft genug nach Abschluß einer kompletten Feind-Staffel neue Schild-Energie. Trotzdem: *Space Debris* ist ein harter Brocken.

SPACE
DEBRIS

Shortcut

- ☺ rasantes Action-Feuerwerk
- ☺ coole Effekte
- ☹ wo sind die Power-Ups?
- ☹ zu geradlinig



▲ Neben der schmucken Verfolgerkamera könnt ihr optional noch in der Ego-Perspektive ballern.

Space Debris

Space-Shooter

PS2

Features

Gameplay

MC DS

DE

Entwickler: Rage

Hersteller: Sony

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

82% 71% 77%

SPIEL SPASS 71%



Shortcut

- viele Gegenstände, Optionen und Statistiken
- Team-Kämpfe
- bekannte Melodien
- gute Rumble-Effekte
- einfache Steuerung
- zu wenig Charaktere und Moves
- immer die gleiche Kampffreihefolge im 1-Player
- zu viert unübersichtlich
- veraltete Grafik
- anspruchlos für Prügelprofis



▲ Mario trägt die Siegerflagge davon.



▲ Pummeluff plus Wall-Graffiti.



▲ Link in seiner Siegerpose.

Super Smash Bros.

Prügelspiel
 1-2-3-4-5
 Features
 S RP A
 G R
 Entwickler: HAL
 Hersteller: Nintendo
 Preis: ca. 100 Mark
 Datenträger: 128 MBit-Modul
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik Musik Sound
 55% 81% 76%
SPIEL SPASS 50%
 67% Multi-Player

Super Smash Bros.

Pokémon prügelt Mario, Link verdrischt Donkey Kong!



Endlich gibt Nintendo uns die Möglichkeit, ohne endloses Herumdiskutieren herauszufinden, welcher ihrer Charaktere wirklich am schlagfertigsten ist.

Zur erbarmungslosen Prügelei stellen sich zu Matchbeginn Sprungmeister Mario, Dschungel-König Donkey Kong, Adventure-Recke Link, Weltraum-Diva Samus (Metroid), Knuddel-Monster Yoshi, Kaugummi-Wolke Kirby, Galaxis-Fuchs Fox McCloud (Starfox, Lylat Wars) und Elektro-Pokémon Pikachu (redaktionsintern in Pikachel umgetauft). Weitere vier Spielfiguren – Luigi, Pummeluff (Pokémon), Captain Falcon (Lylat Wars) und Ness (Mother 2) können im Laufe des Turniers unter bestimmten Bedingungen (z.B.: Spiel in Schwierigkeitsstufe normal ohne Continues und drei Leben auf dem Konto meistern) freigespielt werden. Zum Spielprinzip: Alle Kämpfe werden auf schwebenden Plattformen ausgetragen, die bekannten Nintendo-Locations wie Schloss Hyrule, Saffronia City oder dem Dream Land nachempfunden wurden. Schafft ihr es, euren Rivalen von der Plattform zu stoßen, ohne dass dieser selbige mit einem gewagten Doppelsprung wieder erreichen kann, wird das Match zu euren Gunsten entschieden. Je mehr Schaden ihr eurem Gegner zufügt, desto geringer ist seine Chance, besagten Sprung auf das rettende Fundament aus-

zuführen. Zu allem Übel ist jede Kampfarena gespickt mit tödlichen Fallen: Auf dem Planeten Zebes brodeln die Laserstrahlen des Arwing auf die

Kombattanten ein, in Saffronia City mischen sich ein Relaxo und andere Pokémon in unregelmäßigen Abständen ins Kampfgeschehen ein. Vier Wurf-, vier Schlag- und sechs Spezial-Gegenstände sorgen für zusätzliche Angriffsmöglichkeiten: Mit der Feuerblume wird gebrutzelt, der goldene Stern aus Mario macht euch unsichtbar, ein Laserschwert sorgt für Star Wars Feeling. Verlorene Energie wird durch Riesen-Tomaten und Herzen wieder aufgepäppelt.

Nicht so üppig gibt sich die Zahl der Aktionen eines jeden Charakters: Springen, Energieschild benutzen, Gegner werfen, einige Standard- und zwei Specialmoves ausführen – that's all. Vielfalt wiederum bei den Spielmodi. Im 1-Spielermodus trainiert ihr fleißig oder bestreitet gleich das eigentliche Spiel. Bis zu vier menschliche Spieler können sich im VS-Modus ins Spiel einklinken und jeder für sich oder in Teams gegeneinander antreten. Um Verwechslungen bei gleicher Figurenwahl vorzubeugen, stehen vier verschiedene Outfits zur Verfügung.

Unter dem Menüpunkt Daten findet ihr Charakterprofile und detaillierte Kampfstatistiken.



▲ Mario nimmt sich das Pokémon vor!



▲ Pummeluff, Pokémon #39!



▲ Links wuchtige Wirbelattacke.



▲ Die Pikachel kippt von der Klippe.



▲ Vorsicht Hot Shots: Ein wild gewordenes Glurak spuckt mit Feuerbällen um sich.



▲ Link liebt Pokébälle: Pausiert ihr das Spiel, könnt ihr die Recken in Ruhe betrachten.



▲ Großer, weißer Schlag ins Gesicht: Diese Hand tritt im Spiel als Endgegner auf.



▲ Fox McCloud kann einpacken: maximale Ladung für Samus Energiewaffe!



Ralph's Meinung

■ Betrachtet man SSB rein als Beat'em-Up (was es zweifelsohne ist!) und lässt die Popularität der Nintendo-Charaktere und natürlich Pokémon außer Acht, blättert der Lack sehr schnell ab. Viel zu wenig Moves, chaotisches Gameplay und kitschige Melodien erfreuen höchstens anspruchslöse Jung-Zocker. Für den erfahrenen Fighting-Fan eine Farce.



Sönke's Meinung:

■ Schon bei der Import-Version scheideten sich die Geister. Keine Frage: Grafisch wirkt der Titel auf jeden Fall abschreckend – grobkantige Darstellung der Figuren und simpel aufgelöste Texturen, außerdem wird's zu viert schnell unübersichtlich. Dennoch, ich als überzeugter Pokémon-Anhänger hab' meinen Gefallen am Game gefunden, insbesondere der Mehrspieler-Modus ist für Fans der Nintendo-Maskottchen ein gefundenes Fressen. Doch wie's aussieht, stehe ich zumindest redaktionsintern mit dieser Meinung alleine da.



■ **Gefährlich:** Auf dem Schiffsfriedhof versuchen wir, auf dem Tanker zu landen.



▲ **Die versunkene Stadt** prahlt mit griechischen Bauten und alten Kanälen.



▲ **Leider ist die Engine** viel zu hektisch und das Gameplay zu hakelig.

Ralph's Meinung

Geht so

■ *Jet Rider 3* kann in keinem Punkt auch nur annähernd an den eingangs genannten Genre-Größen rütteln, was es eigentlich recht schnell zum Ladenhüter abqualifiziert. Bevor sich die 989 Studios nun an *Jet Rider 4* machen, sollten sie zuallererst einmal das Gameplay grundlegend überdenken, anstatt weiter den Speed zu steigern. Die Kamera ist nämlich schon jetzt dermaßen hektisch (selbst die Engine schickt euch mit den gelben Richtungspfeilen schon mal in die falsche Richtung), dass man *JR 3* nur kurze Zeit ohne Kopfschmerzen zocken kann. Schade um die abgesparten Kurse (teils thematisch vom Vorgänger übernommen).



▲ **Manchmal sind die Kurse** so chaotisch, dass ihr in die falsche Richtung geschickt werdet.

an eine Wolkenkratzerwand im 60. Stock. Speed allein ist eben nicht alles, meine 989-Herren: Ohne entsprechendes Gameplay-Tuning nämlich eigentlich gar nichts, und dazu hatte man offenbar nicht mehr allzu viel Zeit. Immerhin: Gute und abwechslungsreiche Musik gefallen und zehn Kurse, wenn auch einige unfaire Stellen darin verborgen sind.

RK

Jet Rider 3

Nix Neues im Racer-Land: Überflüssiges 989-Sequel.

Gegen *Wip3out*, *Killer Loop* und *Konsorten* anzutreten, ist wahrlich kein leichtes Unterfangen – vor allem wenn man mit einem Sequel-Spielprinzip auf den Markt kommt, das sich seit dem ersten Teil nicht weiterentwickelt hat.

Ihr nehmt also auch im dritten Teil unverändert auf einer Art Hover-Bike Platz und brettet in selbstmörderischer Geschwindigkeit über Vulkanlandschaften, Schiffsfriedhöfe, zwischen mörderischen Gletscherspalten, durch verlassene U-Bahnhöfe und geflutete Städte. Am meisten macht euch dabei das seltsame

Handling der Jet-Bikes zu schaffen. Einen Ansatz von physikalisch korrekter Fahrweise sucht ihr hier vergebens – man hat mal wieder das Gefühl, mit den Analogsticks eher die Landschaft nach links und rechts zu steuern, statt das Gefährt. Zudem verblüfft die Kollisionsabfrage ein ums andere Mal: Warum übersteht ihr einen seitlichen Aufprall mit Turbo-Top-Speed an eine Felswand ohne Schaden, müsst aber dagegen bei einem simplen Stolperstein oft absteigen? Auch das Turbo-Feature scheint völlig überzogen: Bei vollem Einsatz entfliegt ihr der Strecke oft hundert Meter über dem Boden und klatscht irgendwo



Shortcut

- 😊 guter Soundtrack
- 😡 verrückte Kurse
- 😡 viel zu hektisch
- 😡 unbrauchbares Handling der Jets
- 😡 Roulette-Kollisionsabfrage

Jet Rider 3

Futuristisches Rennspiel

👤👤👤

Features

🕹️ 🎮 🇺🇸 🇩🇪

Entwickler: 989 Studios
Hersteller: Sony
Preis: 90 Mark
Geignet ab: frei
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
65% 78% 59%

SPIEL SPASS 59%

Hellnight

Nicht nur die Nacht ist in diesem Game höllisch...

Es gab uns schon zu denken, warum uns zu diesem Game kein Testmuster zugesandt wurde. Hatte man uns schlicht und einfach vergessen oder lag dem Hersteller daran, diese Games so schnell wie möglich vergessen zu machen?

Um ehrlich zu sein, befürchten wir, dass eher Letzteres zutrifft. Selten zuvor hatten wir es mit solch einem Crap zu tun, wie mit diesem lieblos zusammengeschusterten Pseudo-Horror-Adventure. Wir möchten euch an dieser Stelle nicht mit der Alibi-Hintergrundstory langweilen. Nur soviel: Es geht in *Hellnight* um einen mysteriösen Kult, dem nichts Besseres einfällt, als unschuldige U-Bahn-Passagiere verschwinden zu lassen. Klar, dass ihr euch nun in der Rolle eines armen Passagiers in dem weit verzweigten Tunnel-Labyrinth unterhalb der Tokyoter U-Bahn wiederfindet. Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, heftet sich auch noch eine altkluge Göre an eure Fersen und nervt euch mit überflüssigen Kommentaren.

Der wirkliche Alptraum beginnt bereits bei der völlig überflüssigen Anleitung, die mit pseudowissenschaftlichen Infos den hauchdünnen



▲ **Hier zeigt euch eure nervtötende Begleiterin gerade die Größe des Spielspaßes an.**

Anschein von Story unterstützen soll. Wer dieses überflüssige Stück Papier je in Händen hält, ist zu bemitleiden, da er dann wahrscheinlich auch das Spiel sein eigen nennt. Und das bietet neben idiotischen "Klick durch das Bild und hoffe auf ein Ende"-Passagen und grafisch schrecklichen Tunnelsequenzen ein paar armselige Dialoge und Rätsel, die jeder Beschreibung spotten. Wir könnten noch seitenweise über dieses Game schimpfen, doch bitte glaubt uns einfach und macht einen großen Bogen um diesen Müll. Wer sich angenehm gruseln möchte, kann das mit unzähligen anderen Genvertretern deutlich besser.



▲ **Glück gehabt – der Alptraum ist zumindest für sie vorbei. Der Spieler leidet weiter.**



▲ **Bildschirm abklicken und dann simpelst kombinieren. Wie innovativ!**



▲ **Gut, Zombies müssen hässlich sein und bewegen sich linkisch. Aber gleich so schlimm?**



Shortcut

- 😡 miese Grafik
- 😡 mieser Sound
- 😡 miese Story
- 😡 supermieses Spiel

Hellnight

Point'n-Click-Adventure

👤

Features

🕹️ 🎮 🇺🇸 🇩🇪

Entwickler: Atlas
Hersteller: Konami
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: 16
Schwierigkeit: hahaha

Grafik Musik Sound
18% 24% 26%

SPIEL SPASS 7%

Axel's Meinung:

Hilfe!

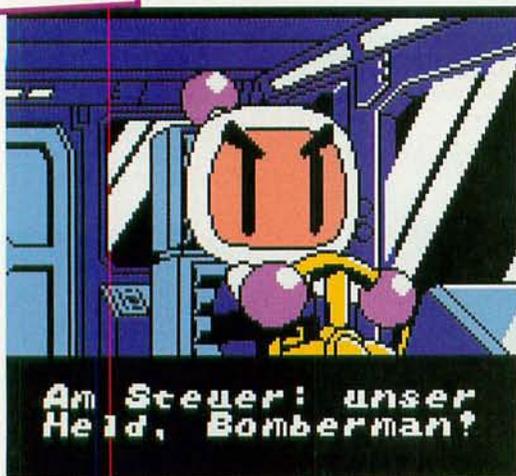
■ **HILFEEEEEEEE!!!!** Was zum Teufel denken sich die Entwickler dabei? Wir haben lange überlegt, mit welchem blumigen Vergleich wir euch die miserable Qualität dieses Games am besten beschreiben können, doch es ist uns einfach nichts eingefallen. Sagen wir es einfach mal so – spart euch das Geld!

AB

Die Flut der GB-Highlights hielt sich diesen Monat in Grenzen. Dennoch: Bomberman Quest bewegt sich auf Zelda-Niveau.

**GAMEBOY
Spiel des Monats**

Bomberman Quest



euch in einer Bombenwerkstatt sogar selbst erschaffen könnt. A- und B-Knopf lassen sich *Zelda*-like mit bestimmten Gegenständen belegen. Auch das Handbuch steht der hohen Qualität des Games in nichts nach: mehrsprachig, toll bebildert und sehr informativ. Um die Langzeitmotivation zu steigern, integrierte man den Battle Mode – Linkkabel-Sprengschlachten steht so nichts mehr im Wege. Tolles Game!

Stolz chauffiert Bomberman seinen mit eingefangenen Monstern gefüllten Bombershuttle durch die Weiten der Galaxis Richtung Heimatplanet – plötzlich tauchen vier nicht identifizierbare Lichter hinter dem Shuttle auf. Haste nicht gesehen, verliert es die Triebwerke – der mutige Bomberman kann es gerade noch auf einem nahe liegenden Planeten notlanden. Und schon haben wir die Misere: Alle Monster sind geflüchtet und verset-

zen die dortigen Bewohner in Angst und Schrecken. Kein Zustand – Zeit, die Biester wieder einzufangen! *Bomberman Quest* ist, wie's der Name bereits andeutet, ein Action-RPG aus der gleichen Perspektive wie *Zelda Link's Awakening* mit super fein gezeichneter Grafik und einer tollen Story, die zudem hervorragend übersetzt wurde. Als Waffe dienen selbstverständlich Bomben in allen Ausführungen und Variationen, die ihr

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Virgin				■ Schwierigkeit: 6	
SPIEL SPASS ★★★★★					

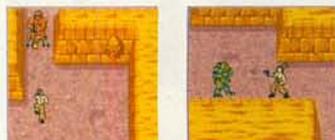
Catwoman



Es ist soweit – Batmans "Hauskätzchen wider Willen" schwingt sich in Lack und Leder aufs LCD-Display. Einen Kristallschädel soll Catwoman in fremdem Auftrag stehlen. Dies gelingt auch, doch bevor sie das Diebesgut in Sicherheit bringen kann, wird es ihr von Cyber Cat entwendet. Comic-Zwischensequenzen verbinden die neun etwas kurz geratenen Level, in denen Catwoman Krallen und Peitsche gekonnt einsetzen muss. Unendlich Continues und viele Rücksetzpunkte halten das Spiel sehr fair. Grafisch stechen besonders die schön ausgearbeiteten Hintergründe hervor. Animationen und Steuerung sind gelungen. Fazit: Kurzer aber knackiger Aufenthalt in Gotham City.

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Mitsui				■ Schwierigkeit: 5	
SPIEL SPASS ★★★★★					

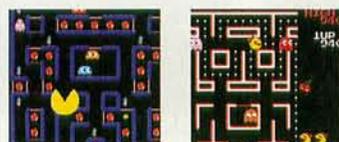
Turok Rage Wars



Alle guten Dinge sind drei: Nach Turok und Turok: Seeds of Evil besann man sich auf alte Baller-Tugenden und wandelte das ehemalige Jump & Run in einen Shooter im *Contra* Stil. Messer, Bogen und fünf Wummen mit teils unterschiedlicher Munition sind eure tödlichen Helferlein im Kampf gegen die gemeingefährlichen Dinosoiden. Die vier Spielwelten unterteilen sich in selbst scrollende und frei zu erkundende Abschnitte – bis auf holzige Gegner-Animationen überzeugt die Präsentation, die Musik weiß zu gefallen, wiederholt sich leider zu oft. Schade, dass kein Mehrspieler-Modus wie in der N64 Version integriert wurde. Besser als die Vorgänger.

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Acclaim				■ Schwierigkeit: 6	
SPIEL SPASS ★★★★★					

Ms. PAC-MAN Special Colour Edition



Meschick gemacht: Erst gibt's PAC-MAN in einer aufgemotzten Color Edition, kurze Zeit später die eincolorierte Version von Ms. PAC-MAN – kauft ihr beide, blecht ihr fast 140 Mäuse. Nun ja, immerhin befindet sich auch auf diesem Modul eine neue Pac-Man Variante – SUPER PAC-MAN. Schlüssel sammeln ist angesagt, um hier an die begehrten Pillen zu kommen. Verzehrt ihr grüne Kraftdragees, morpht ihr zu Super Pac-Man, seid für kurze Zeit unverwundbar und könnt euch durch die sonst verschlossenen Türen fressen. Je nach Grafikmodus wird ein Ausschnitt oder das komplette Spielfeld angezeigt. Fazit: Solider Aufguss, der leider seine Highscores vergisst.

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Acclaim				■ Schwierigkeit: 7	
SPIEL SPASS ★★★★★					

Chessmaster



Mit der Farbvariante von *Chessmaster* liefert Mindscape eine rundum extrem gelungene Umsetzung des beliebten Brettspiels. Vollgestopft mit Optionen, begeistert die Hosentaschen-Variante speziell durch die 16 verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die im Profimodus selbst routinierte Dauerspiel-Cracks vor ernsthafte Probleme stellen. Anfänger greifen auf eine Lernfunktion zurück, Schach-Liebhaber kaufen sich gleich zwei Module und spielen via Linkkabel gegeneinander. Die Einfärbung kann als voller Erfolg bezeichnet werden. Einzig und allein das Aufschreiben komplizierter Passwörter nervt etwas, hat jedoch den Vorteil, dass Spielstände anderer weitergespielt werden können.

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Mindscape				■ Schwierigkeit: 3-9	
SPIEL SPASS ★★★★★					

Gex: Deep Cover Gecko



Gex is back: Back in Farbe, back in bereits bekannten, nun zweidimensionalisierten Stages der Fernseh-Konsolen-Version – 15 an der Zahl. Wie gehabt werden euch pro Fernsehkanal drei abgedrehte Aufgaben gestellt, die es zu erfüllen gilt. Im direkten Vergleich zu *Gex: Enter the Gecko* ist unser Grünschnabel besser animiert, die Level bunter und der Gesamtauftritt witziger. Ärgerlich die Tatsache, dass in den gigantischen (wirklich zum Verlaufen großen) Leveln aufgesammelte Gegenstände nach dem Ableben von Gex komplett neu gesucht werden müssen. Freunde des Vorgängers werden sich aber gut zurechtfinden und können zugreifen. Glatte drei Vierer!

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
■ Hersteller: Eidos				■ Schwierigkeit: 6	
SPIEL SPASS ★★★★★					



Pumuckl's Abenteuer

Der böse blaue Klabaubermann hat die friedliche, mitten im Meer liegende Klabauberinsel mit seinen Schergen besetzt, um eine Koboldfamilie dafür zu strafen, dass sie in der Menschenwelt Quartier aufgeschlagen hat. Eine Möve überbringt Pumuckl die schreckliche Nachricht, welcher sofort loszieht, seine Landsleute zu retten. Die in fünf Bereiche aufgeteilte Insel ist putzig dargestellt. Pumuckl kann verschiedene Gegenstände einsetzen, um sich seinen Weg zu bahnen, Piraten unschädlich zu machen und Rätsel zu lösen. Wer nicht weiter weiß, fragt die Möve, wo's lang geht. Das Interface ist zielgruppengerecht ausgerichtet, die Optik vielfältig animiert, das Handbuch gut abbildet und verständlich formuliert. Steuerung und Sound gehen in Ordnung, obwohl letzterer niemanden großartig vom Hocker hauen wird. Wer fleißig Gruben gräbt, um Piraten darin dingfest zu machen, sorgfältig die

Umgebung erkundet und brav alles aufammelt, wird seinen Spaß mit dem Spiel haben. In einigen Situationen ist der Schwierigkeitsgrad allerdings etwas unausbalanciert und lässt bei jüngeren schnell Frust aufkommen.



A				PWD
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
■ Hersteller: Acclaim			Sound:	★★★★
■ Schwierigkeit: 7			SPIEL SPASS	★★★★★

Mission: Impossible

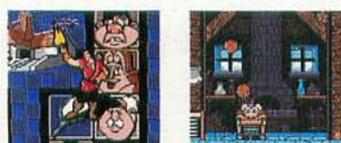
Mit Erfolgen auf dem N64 und der PlayStation war es nur eine Frage der Zeit, bis die Jungs der Impossible Mission Force auf dem GB die Welt retten würden. Höchst brisanten, die globale Sicherheit bedrohenden Bomben seid ihr in 10 geheimen Missionen auf der Spur. Unentdeckt bleiben heißt die Devise: Nicht gesehen, ist halb gewonnen. Schade nur, dass "die Bösen" mit Scheuklappen durchs Level flitzen, stets stur geradeaus gucken und euch nicht bemerken, wenn ihr direkt über ihnen steht. Das Spiel wird hierdurch sicher einfacher, verliert aber deutlich an taktischem Reiz – aber gut, es ist für den GB, was erwartet ihr? Haben Feinde euch doch mal erspäht, bimmelt eine schrille Sirre – Zeit, ein ruhiges Plätzchen aufzusuchen. Habt ihr die spannenden, aber recht kurzen Aufträge gemeistert, könnt ihr das Modul als Organizer, Taschenrechner oder via Infrarot-Schnittstelle als Fernbedienung verwenden (und wirklich – es funktio-

niert!). Datenbankeinträge lassen sich drucken, Nachrichten ebenfalls per Infrarot an andere Mission: Impossible Module übertragen. Fazit: Überdurchschnittliche Agenten-Action mit tollen Zusatzfunktionen.



A				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
■ Hersteller: Infogrames			Sound:	★★★★
■ Schwierigkeit: 7			SPIEL SPASS	★★★★★

The Beauty and the Beast



Freunde des Filmklassikers hergehört: Als Brettspiel verummert veröffentlicht Disney elf zum Teil sehr spaßige Geschicklichkeitsspiele rund um die Schöne und das Biest. Mit Gaul Phillip z.B. flieht ihr im Galopp vor hungrigen Wölfen, als Kanne Potin geht's ans Löschen lodernder Küchenfeuer und als Kerzenhalter Lumiere verdampft ihr plätschernde Abwassertropfen. Die Disney-Herkunft ist nicht zu leugnen: Alles ist prächtig animiert, eingefärbt und vertont. Euer Vorankommen wird im Batteriespeicher festgehalten. Nach zwei bis drei Partien stellt sich jedoch Eintönigkeit ein – die Zahl der Mini-Games ist einfach zu gering.

Street Fighter Alpha



Mährend die großen Brüder auf DC und PS schon längst in die dritte Runde gegangen sind (siehe PAL-Test-Sektion), treibt nun der erste Teil der Alpha-Serie auf Nintendos Kleinstem endlich in Farbe sein Unwesen. Die zehn Kämpfer sind zwar etwas klein und fuzelig geraten, das Special-Move-Arsenal ist jedoch voll vorhanden, wenn auch animationstechnisch natürlich deutlich abgespeckt. Der Schwierigkeitsgrad eignet sich bestens für ein Match in der U-Bahn, die fehlende Link-Unterstützung ist jedoch für ein Beat'em-Up absolut unverzeihlich. Ansonsten: Gut spielbarer Pocket-Prügler mit ein wenig schlappen Backgrounds und seichter Dudelmusik.

A				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
■ Hersteller: Virgin			Sound:	★★★★
■ Schwierigkeit: 5			SPIEL SPASS	★★★★★

Supreme Snowboarding



Poliert noch mal die Bretter – der Berg ruft! Vier Snowboarder (Sandy, Travis, Alain und Tara) auf ihren tollkühnen Boards (nochmals vier an der Zahl) rasseln in neun Spielmodi die Hänge hinab: "Wettkampf" z.B. splittet sich in die Unterkategorie Downhill, Freestyle, Zeitfahren und Supreme. Viele Spielvarianten erfordern das Durchfahren festgesteckter Tore. Schrammt ihr an diesen vorbei, gibt's Strafzeit. Lob an die Macher des Handbuchs: Alle Moves (20+), Modi und Fahrer werden hier genau beschrieben. Mittels Dialogkabel schließt ihr 2 Hosenmätze kurz. Auf lange Sicht öden die vom Design her abwechslungslosen Pisten jedoch etwas an.

A	PWD			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
■ Hersteller: Infogrames			Sound:	★★★★
■ Schwierigkeit: 8			SPIEL SPASS	★★★★★

Star Wars Episode I Racer



Da dachten wir schon, der Hype würde langsam abflauen, schon gibt's ein neues Star Wars Game: diesmal für unterwegs, mit Rumble Funktion, 2-Spieler-Modus, Batteriespeicher und – Achtung: Render-Intro. Yepp, kurz nach dem Einschalten flimmert ein 4-sekündiger, schwarz-weißer Original-Filmschnipsel in einem briefmarkengroßen Fenster übers Display – WOW! Nicht ganz so WOW ist die eigentliche Renn-Action auf den 20 Strecken, die zwar rasend schnell über den Screen flattern, jedoch auf Grund eines zu kleinen Bildausschnitts recht unübersichtlich wirken. Manko #2: Jedes Race wird nur gegen einen CPU-Fahrer ausgefochten. Grafisch und akustisch ist der Titel durchgewachsen.

A	RP			
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★
■ Hersteller: Nintendo			Sound:	★★★★
■ Schwierigkeit: 6			SPIEL SPASS	★★★★★



And the

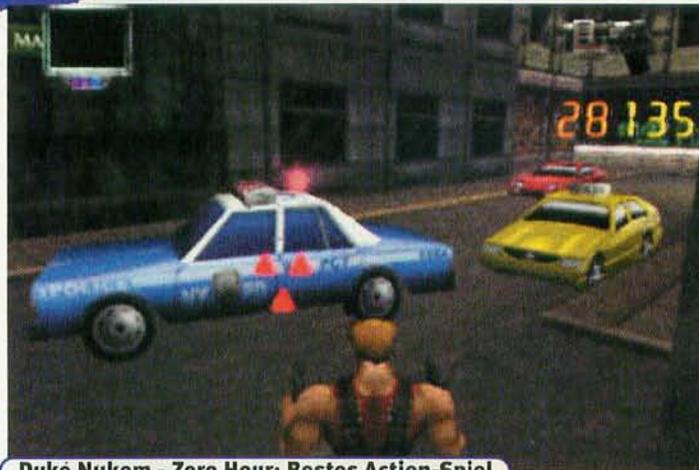
Die wohl längste Redaktionskonferenz des Jahres ist vorbei. Auf den nächsten Seiten präsentieren wir euch die besten Spiele des Jahres 1999 (schließt einige Titel aus Ausgabe 01/2000 ein), sortiert nach Genres und diversen Unterkategorien. Doch statt wie letztes Jahr nur einen Titel zu nennen, haben wir uns diesmal auf fünf Spiele pro Genre bzw. Kategorie geeinigt. Wohl-gemerkt, die Rangfolge spiegelt die subjektive Meinung der Redaktion wider und ist in keinsten Weise an vergebene Spielspaß-Wertungen gebunden. Zu jedem Spiel findet ihr in Klammern die Angabe des Herstellers. Auf ein Spiel des Jahres wollen wir verzichten, zumal alle Erstplatzierten so gut waren, dass wir uns partout nicht für ein bestimmtes entscheiden konnten. And now we proudly present the best of...



Jan

Hits der Redaktion

1. Donkey Kong 64 – N64
2. FIFA 2000 – PS
3. R/C Stunt Copter – PS
4. Worms Armageddon – DC
5. Cyber Tiger – PS



Duke Nukem - Zero Hour: Bestes Action-Spiel



Metal Gear Solid: Bestes Action-Adv.



Donkey Kong 64: Bestes Jump & Run



Axel

Hits der Redaktion

1. Resident Evil 3 – PS
2. Metal Gear Solid – PS
3. Shadow Man – DC
4. Driver – PS
5. Worms Armageddon – DC

Action

Duke Nukem: Zero Hour
(GT Interactive) ■ N64

R-Type Delta
(Sony) ■ PS

JetForce Gemini
(Nintendo) ■ N64

Metal Slug X
(SNK) ■ Neo Geo

The House of the Dead 2
(Sega) ■ DC

■ Duke Nukem, die muskelbepackte Shooterlegende aus dem Hause GT/Eurocom, erklimmt mit motivierenden Multi-Player-Modi, einem breit gefächerten Waffenarsenal, kultig-coolen Kommentaren und knackigen Stages knapp vor Irems 2,5-D-Effektfeuerwerk *R-Type Delta* und Rares Ballerepos *JetForce Gemini* den schwer belagerten Actionthron. SNK hisst mit *Metal Slug X* einsam aber standhaft die Exotenflagge, während sich Segas *The House of the Dead 2* besonders durch den genialen 2-Spieler-CoOp-Modus sowie tolle Arcade-Grafik in die Herzen aller ausgehungerten Lightgun-Jünger ballert.

Action-Adventure

Metal Gear Solid
(Konami) ■ PS

ShadowMan
(Acclaim) ■ DC/N64

Tomb Raider IV: The last Revelation
(Eidos) ■ PS

Soul Reaver
(Eidos) ■ PS

Castlevania
(Konami) ■ N64

■ Keine Frage: obwohl *Metal Gear Solid* sicher keinen Längenmarathon hinlegt, so kann man ihm jedoch in Sachen Atmosphäre und Innovation nichts vormachen. So packend wurdet ihr auf der PlayStation noch nie unterhalten. Acclaim's sagenumwobener Schattenmann kann vor allem durch seinen morbiden, verwickelnden Plot und famose Optik begeistern. Lara Croft offenbart in Teil 4 wieder Gameplay-back-to-the-roots und schlittert haarscharf vor Raziell, dem Seelensammler, aufs Bronzetreppchen. Konamis *Castlevania* erpeitscht sich einen sehr guten fünften Platz.

Jump & Runs

Donkey Kong 64
(Nintendo) ■ N64

Sonic Adventure
(Sega) ■ DC

Rocket
(Ubi Soft) ■ N64

Spyro 2: Gateway to Glimmer
(Sony) ■ PS

Ape Escape
(Sony) ■ PS

■ Wie bei den Action-Adventures braucht wohl auch hier nicht groß diskutiert zu werden, wer die Goldmedaille einheimst. Rares *Donkey Kong 64* zieht, gepowert durchs Expansion Pak, gigantöse Level und hippe Charaktere, alle Nintendo 64-Spielspaßregister. Silber diesmal für Segas 128Bit-Überschalligel, welcher mit galaktischer Grafikdarstellung, Internet-Anbindung und knuffigen VM-Spielchen der Dreamcast-Hardware alle Ehre bereitet. Ubi Soft's Raketenroboter macht als innovativer Dritter das Rennen, Sony's zweiter Spyro und die dual-geshockte Affenflucht *Ape Escape* kleben ihm dicht an den Fernsen.

Winner is...



Christian



Hits der Redaktion

1. Final Fantasy Anthology – PS
2. Lunar Silver Star Story Complete – PS
3. Grandia – PS
4. Worms Armageddon – DC
5. Gauntlet Legends – N64

Final Fantasy VIII: Bestes Rollenspiel



Tony Hawk's Skateboard.: Bestes Sport-Spiel



Civilization 2: Bestes Strategie-Spiel



Swing: Bestes Puzzle-Spiel

Rollenspiele

- 1. Final Fantasy 8 (Sony) ■ PS
- 2. Wild Arms (Sony) ■ PS
- 3. Hybrid Heaven (Konami) ■ N64
- 4. Jade Cocoon (Crave) ■ PS
- 5. Guardian's Crusade (Activision) ■ PS

■ Mit pompösen Render-Movies, wuchtiger, farbenfroher Nobel-Optik, erwachseneren Charakteren und einer tollen Übersetzung (VG sends greetings to Tet in Japan) sichert sich *FFVIII* auf vier randvollen CDs die vorderste Position in der RPG-Best-of-99-Liste. Obwohl *Wild Arms* dauerhafte Chart-Aufenthalte verwehrt bleiben, motivierte es doch ungemein durch gute Ausgewogenheit und eine fesselnde Geschichte. Als einziges N64-RPG-Standbein konnte sich Konami's interessante Adventure-Strategie-RPG Genre-Mixtur auf dem dritten Rang behaupten. *Jade Cocoon* geht mit späßigem Monsterzuchten als Viertplatzierter hervor. Das Schlußlicht lautet *Guardian's Crusade* und fesselt besonders Rollenspiel-Neulinge vor den Screen.

Sport

- 1. Tony Hawk's Skateboarding (Activision) ■ PS
- 2. FIFA 2000 (Electronic Arts) ■ PS
- 3. Fussball Live (Sony) ■ PS
- 4. WWF Attitude (Acclaim) ■ alle Systeme
- 5. Mario Golf (Nintendo) ■ N64

■ Lange hat's gedauert. Mit *Tony Hawk's Skateboarding* spendiert Neversoft dem Genre endlich das Game, auf das alle virtuellen Brettjünger so sehnsüchtig gewartet haben. Wie jedes Jahr addiert EA Sports eine Eins zur Versionsnummer ihres Referenzkickers und macht ihn noch einen Tick besser – Platz zwei. Sony's ambitionierter Versuch *FIFA* vom Thron zu stoßen, glückte nicht ganz, was die Präsentation angeht, hinkt man noch etwas hinterher – in der Gameplay-Liga jedoch ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen. *WWF Attitude* slamt sich als brillanter Vertreter des populären Funsports auf Rang 4, das wohl spaßigste Golf-Game von Big-N sitzt ihm dicht im Nacken.

Strategie

- 1. Civilization 2 (Activision) ■ PS
- 2. Warzone 2100 (Eidos) ■ PS
- 3. Command & Conquer (Nintendo) ■ N64
- 4. Legend of Kartia (Konami) ■ PS
- 5. KKND 2 (Infogrames) ■ PS

■ Grafik pfui, Gameplay doppelt-hui. *Civilization 2* werden PS-Strategen auch nach Jahren gerne nochmal aus dem Spieleregale kramen – durch zufällig generierte Karten und eine ausgefuchste KI entsteht Langzeitmotivation pur, verdient Erster! *Warzone 2100* gibt sich technisch am Puls unserer alles dreidimensionierenden Zeit und fesselt Echtzeitstrategen mittels Fahrzeugkonstruktionsoption tagelang vor die Mattscheibe. *Command & Conquer* – da nicht wirklich neu – trägt Bronze ins Nintendo-Lager. Dank einer ausgetüftelten Storyline und Itemkreation verdrängt *Legend of Kartia* das Profigenerälen vorbehaltene postapokalyptische *KKND2* auf Platz 5.

Puzzle-, Denk- & Knobelspiele

- 1. Swing (Software 2000) ■ PS
- 2. The New Tetris (Nintendo) ■ N64
- 3. Bust-A-Move 4 (Acclaim) ■ PS
- 4. Charlie Blasts Territory (Mitsui) ■ N64
- 5. Logical (THQ) ■ GBC

■ Hochkarätiges Gold überreichen wir dieses Jahr an Software 2000 in Eutin (Germany) – das durchdachte, überaus süchtig machende Spielprinzip von *Swing* ist im Vergleich zu *The New Tetris* erfrischend neu. Nintendos Tetris-Neuaufgabe glänzt primär durch den sehr gelungenen 4-Spieler-Modus, aber auch sinnvolle Detailverbesserungen (Ersatzstein, 3-Blöcke-Vorschau etc.). Folge Vier von *Bust-A-Move* ergattert die Bronzeplatzierung. Glorreicher Vierter wird Insel-Sprengmeister Charlie von Kemco. Den fünften Rang erkobelt sich THQ's "gleichfarbige-Kugeln-in-ein-Drehbar-bewegen-macht-eine-Menge-Spaß" *Logical*.

And the winner is...



Ralph

Hits der Redaktion

1. Metal Slug X – Neo Geo
2. Gitar Freaks – PS
3. Bio Hazard 3 Last Escape – PS
4. Soul Calibur – DC
5. Tomb Raider IV – PS



Crash Team Racing: Bester Fun-Racer



Sönke

Hits der Redaktion

1. Sonic Adventure – DC
2. Duke Nukem: Zero Hour – N64
3. Pokémon – GB
4. Powerstone – DC
5. Civilization 2 – DC



Soul Calibur: Bestes Prügelspiel



F1 World Grand Prix: Bestes Rennspiel



Worms Armageddon: Bestes Multi-Player-Spiel

Prügelspiele

1. Soul Calibur (Sega) ■ DC
2. Power Stone (Eidos) ■ DC
3. Street Fighter Alpha 3 (Virgin) ■ PS
4. Bloody Roar 2 (Virgin) ■ PS
5. King of Fighters 99 (SNK) ■ Neo Geo

■ Einstimmig kürt die VG-Crew hiermit Namco's perfekte Arcadeumsetzung zum Prügler des Jahres 1999 und zum bis dato mit Abstand grafisch beeindruckendsten Konsolen-Spiel aller Zeiten – Punkt! Sei es der Storymodus oder die Ausarbeitung der Charaktere und Moves – Namco hat sich mal wieder selbst übertroffen. Nicht ganz so opulent, dafür zu zweit um so spaßiger ging's bei *Power Stone* zur Sache – unkonventionelle Prügelduelle à la Carte, die man auch nach Monaten gerne wieder austrägt. Rang Drei und Vier sind mit *Street Fighter Alpha 3* und *Bloody Roar 2* fest in Virgin-Hand, während das Neo Geo mit dem König der Kämpfer wie bei den Action-Titeln erneut Flagge zeigt.

Rennspiele

1. F1 World Grand Prix (Sega) ■ DC
2. Driver (GT Interactive) ■ PS
3. V-Rally 2 (Infogrames) ■ PS
4. Killer Loop (Crave Entertainment) ■ PS
5. Sega Rally 2 (Sega) ■ DC

■ Ob Formel 1 Boliden, 70er Chevs, Rallye-Cars oder Hoover-Gleiter – im Rennspiel-Bereich bewegten sich 1999 die Topitel Stoßstange an Stoßstange. Grafische Höchstleistungen und turbogeladenen Spielspaß konnten wir vielen bescheinigen, insbesondere *F1 World Grand Prix* für Dreamcast. Mit Blechschäden am laufenden Meter katapultiert sich *Driver* als zweiter über die Ziellinie. Rasante Grafik, ein spritziger 4-Spieler-Modus und ein durchdachter Streckeneditor – Edelmetall der Kategorie Drei an *V-Rally 2*. Vierter im Bunde nennt sich *Killer Loop*, spielt sich Magengruben-umtorend schnell und sieht dabei teuflisch gut aus. *Sega Rally 2* (PAL) "rucktelt" auf eine gute fünfte Position.

Fun-Racer

1. Crash Team Racing (Sony) ■ PS
2. Sled Storm (Electronic Arts) ■ PS
3. Re-Volt (Acclaim) ■ DC
4. Trick Style (Acclaim) ■ DC
5. Speed Freaks (Sony) ■ PS

■ Naughty Dog zeigt eindrucksvoll, wie eine gekonnte *Mario Kart*-Kopie auf der PS auszusehen hat, und wird mit *Crash* und *Kumpanen* im Fahrer-line-up klar Sieger. EA's PS-Schneemobil-Racer (erster seiner Art!) gibt mit flotter Schneesturmgrafik und fetziger Musik ordentlich Gas. Acclaim kann das *Re-Volt* PS/N64-Debakel auf Dreamcast dank 4-Spieler-Split-Screen-Modus, flotter Hi-Res-Grafik und dem daraus resultierenden Fun sehr gut ausbügeln. Future-Fun-Racer *Trick Style* besticht an vierter Stelle durch ein mannigfaltiges Repertoire an Tricks – auch hier blank polierte, leider nicht optimal schnelle Strahlemann-Optik. Auf Rang fünf tuckern die skandinavischen Geschwindigkeits-Freaks ins Ziel.

Multi-Player

1. Worms Armageddon (Hasbro Interactive bzw. Infogrames) ■ PS/DC/N64
2. Gauntlet Legends (Konami) ■ N64
3. Mario Party (Nintendo) ■ N64
4. The New Tetris (Nintendo) ■ N64
5. Turok: Rage Wars (Acclaim) ■ N64

■ Wenn ein Spiel dieses Jahr die gesamte Redaktion in unproduktiven Stillstand versetzte, dann hatte dies mit kleinen, kecken Würmchen zu tun. Sei es nun die PS-, DC- oder N64-Version, auf allen Systemen ist hier Spielspaß Trumpf. Ein gutes Stückchen von diesem Spielspaßkuchen schneidet sich *Gauntlet Legends* ab, das hoffentlich bald seinen Weg ins DC-Lager findet. Chart-Camper *Mario Party* bleut uns noch einmal ganz deutlich die Vorteile von vier Controller-Anschlüssen ein, während wir *The New Tetris* auch in dieser Kategorie nochmal prämiieren. Acclaim's Konsolen-Shooter der geselligen Art kämpft sich mit zahlreichen Waffen und Deathmatch-optimierter 3D-Architektur auf Position 5.



Import-Spiele

Final Fantasy Anthology (Square) ■ PS

1. Lunar Silver Star Story Complete (Working Designs) ■ PS
2. Winback - Covert Operations (Koei) ■ N64
3. Grandia (Game Arts) ■ PS
4. Runabout 2 (Climax) ■ PS

■ Die Auszeichnungen für die besten Import-Spiele gehen größtenteils an RPGs – vielleicht sollten die entsprechenden Firmen jetzt endlich überlegen... *FFA* steht felsenfest auf dem Siegerpodest. Ein besseres RPG werdet ihr auch in naher Zukunft nicht finden. *LSSSC* sichert sich anhand einer überzeugenden Story den zweiten Platz, während *Winback* mit genialem Agentenflair glänzt. Platz 4 geht wieder an ein RPG: *Grandia* ist einfach grandios. Mit *Runabout 2* steht Rennspaß auf Platz fünf.

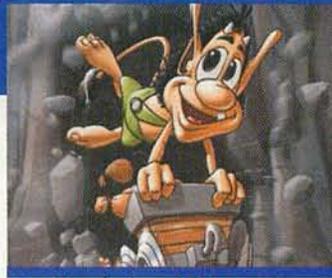


Freakware

Guitar Freaks (Konami) ■ PS

1. Sega Bass Fishing (Sega) ■ DC
2. Dance Dance Revolution (Konami) ■ PS
3. Pokémon Snap (Nintendo) ■ N64
4. Densha De Go! 2 (Taito) ■ PS

■ Willkommen in Konami's Reich. Ob PS-E-Gitarren oder sensorsgespickte Tanzmatte, abgedrehte Zusatzperipherie war letztes Jahr der Auslöser für wochenlangen Spielspaß und häufige Zusammenkünfte verlagsinterner PC- und Videospiele-Redaktionen. Mut bewies auch Sega mit ihrer gelungenen Angelsimulation *Sega Bass Fishing* inkl. der hochwertigen Rumble-Angel und erhält dafür den Bronze-Award. *Pokémon*-fotografieren und Zufahren (nur mit Original-Controller!!!) streiten sich um die hinteren Ränge.



Gurken des Jahres

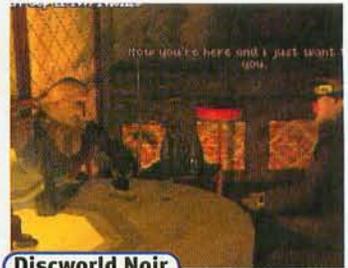
Hugo (Infogrames) – (alle Teile, alle Versionen)

1. Asterix & Obelix (Cryo) – PS
2. Buster and the Beanstalk (Sony) – PS
3. South Park (Acclaim) – PS
4. Dreams (Cryo) – PS

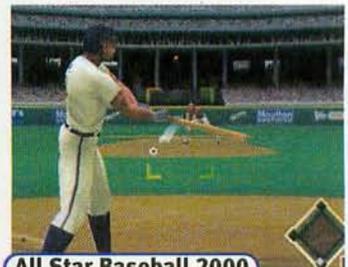
■ So, endlich, endlich bietet sich wieder eine Möglichkeit, euch alle noch mal darauf hinzuweisen, dass der gesamte *Hugo*-Schrott zum Schlechtesten gehört, was je ein PS-Presswerk bzw. eine Modulstraße verlassen hat. Finger weg, bevor es weitere VUD-Awards fürs Überschreiten der 300,000-verkaufte-Einheiten-Grenze hagelt! Naja, und die Nennung der restlichen Titel wollen wir mal tunlichst vermeiden, nicht dass jemand noch auf dumme Gedanken kommt... Und merke, traue niemals einer Spielverpackung! Lasst euch nicht blenden!



R/C Stuntcopter



Discworld Noir



All Star Baseball 2000

Sonstige Highlights

- R/C Stuntcopter (Virgin) - PS
- Discworld Noir (GT Interactive)
- All Star Baseball 2000 (Acclaim)

■ Und damit wir auch nichts vergessen, hier eine kleine Zusammenstellung sehenswerter Titel, die es jedoch nicht ganz in andere Charttabellen schafften. Allen voran Shinys Fernsteuer-Heli-Simulation *R/C Stuntcopter*, in welchem perfekte Steuerung und eine durchgeknallte Spielidee einzigartig miteinander verschmelzen. Liebhaber Maus-gesteuerter Adventure können bei *Discworld Noir* zugreifen. Baseball in Topform lieferte Acclaim mit *ASB2000*.

Beste Grafik

Soul Calibur (Sega) ■ DC

Bester Sound

Music 2000 (Codemasters) ■ PS

Nicht vergessen!

Helft uns, das beste Game aller Zeiten zu wählen, welches wir dann in einer der nächsten Ausgabe ausgezeichnet. Wie's geht, erfahrt ihr auf Seite 69.

Die **Millennium-Verlosung**
Wählt das beste Game aller Zeiten!



Beste Hardware

Dex Drive (InterAct) – PS/N64

1. VGA-Box (Sega) – DC
2. MP3 basta (The Next Generation) - PS
3. Xploder Pro (Blaze) – PS
4. Total Control Adapter (EMS) – DC

■ Wer bis jetzt noch kein Dex Drive am Rechner (wenn vorhanden) hängen hat, sollte schleunigst die Sparstrümpfe schlachten! Günstiger könnt ihr Memory Cards und Controller Paks nicht verwalten. Segarianer (oder Seganer – das wusste niemand so recht) sollten der VGA-Box eine Top-Position auf der Einkaufsliste einräumen – nur so seht ihr die wahre Pracht eines *Soul Calibur*. Freunde kompakter Audio-Daten liebäugeln mit dem MP3 basta – schneller macht ihr die PS nicht zur Sound-Schleuder. PS-Pads und -Wheels am DC nutzen: Tolle Idee – Platz 5! Total Control macht's möglich.



GameBoy Spiele

Pokémon Rot & Blau (Nintendo)

1. Zelda – Link's Awakening DX (Nintendo)
2. Super Mario Bros. Deluxe (Nintendo)
3. Mickey's Adventure Racing (Nintendo)
4. Conker's Pocket Tales (Nintendo)

■ *Pokémon* hat wie erwartet alle Verkaufsrekorde gesprengt – nicht ohne Grund, das Sammeln und Tauschen übt weiterhin einen unbeschreiblichen Reiz aus. Pikachu & Co. win! Die Silbermedaille darf sich Zeldas GBC-Reinkarnation umhängen – Druckerfunktion, neues Dungeon, leuchtende Farben, phantastisches Gameplay – ein Pflichttitel. Was dicke Klempner im Zeitalter der 128-Bit Konsolen noch auf dem Kasten haben, zeigt Mario zumindest auf dem GBC in einem perfekt gelungenen Remake des NES-Klassikers. Plätze 4 und 5 werden dieses Jahr eisern von Rare verteidigt.



Neo Geo Pocket Spiele

Metal Slug: 1st Mission (SNK)

1. Neo Turf Masters (SNK)
2. Samurai Showdown (SNK)
3. Fatal Fury First Contact (SNK)
4. Puzzle Bobble Mini (Taito)

■ Nintendo's direkter GameBoy Color Konkurrent wurde zwar noch nicht in Deutschland eingeführt, bietet aber für Importeure ein Fülle interessanter Titel. *Metal Slug 1st Mission* erwies sich als würdiges Handheld-Pendant der Serie, *Neo Turf Masters* landet ein sicheres "Hole-In-One". *Samurai Showdown* erntet nicht nur auf Grund neuer Charaktere höchstes Lob von Altmeister Karels, wie bei *Fatal Fury* könnt ihr hier einfach brillant drauflos kloppen. Das obligatorische *Puzzle Bobble* steht als letzter auf dem Treppchen.

Alles Drin

NEU!



Die **neueste** Ausgabe
gibt's am **13. Januar**
im Zeitschriftenhandel

Das einzige Magazin
mit **GD-ROM!**

Dreamcast Das Offizielle Magazin

Eine Konsole.
Ein Magazin.
Alle Spiele.
Wer nicht liest, verliert.

Wir testen, damit
Ihr besser spielen könnt!



Ausführlicher Test der PAL-Version

Gran Turismo 2 (PS)

Preview

**Resident Evil Code
Veronica (DC)**

Import

Shenmue (DC)

Mario Party 2 (N64)

D2 (DC)

Countdown Vampires (PS)

Space Channel 5 (DC)

Test

Crazy Taxi (DC)

Test Drive 6 (DC)

Resident Evil 3: Nemesis (PS)

Ehrgeiz (PS)

Nuclear Strike 64 (N64)



Spiderman – das Preview!

Großer Hardware-Test

VIDEO

GAMES



ToX freut sich schon auf Space Channel 5 – ihr auch?

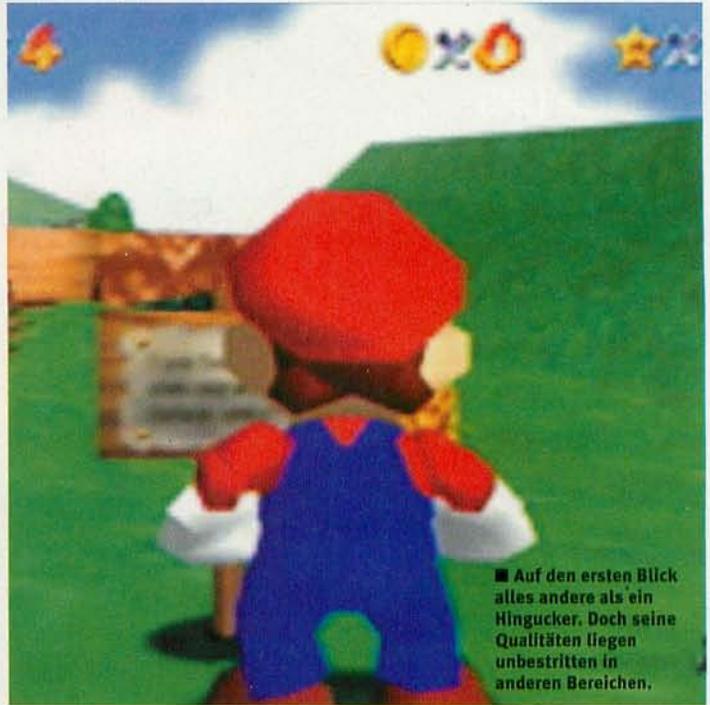
kommt am 9. Februar!

Nachdem nach der letzten Ausgabe einige Missverständnisse aufgetreten sind, diesmal zwei ebenbürtige Gegner im knallharten Kampf um unsere Gunst. Morituri te salutant! Oh yeah!

Februar-Fight

Solid Snake Vs Mario

■ Macho, Killer und Weltenretter. Und dennoch reicht das nicht, um gegen Schnautzerträger Mario anzukommen.



■ Auf den ersten Blick alles andere als ein Hingucker. Doch seine Qualitäten liegen unbestritten in anderen Bereichen.

Character-Info

- Name: David Hayter
- Geschlecht: ziemlich männlich (nach außen)
- Größe: 187 cm
- Herkunft: USA
- Hobbies: Snipern...
- Typischer Ausspruch: Haste ma ne Kippe?



Rnd 1	Körperliche Kraft: Ein Muskelpaket durch und durch. Doch wer braucht schon Muskeln, wenn er eine Sokom hat.	6
Rnd 2	Intelligenz: Klar, er ist intelligent. Doch wenn er schon allen Gegnern trotz, warum tötet er sich mit Zigaretten?	5
Rnd 3	Durchhaltevermögen: Solid Snake und kein Ende. Die nächsten Auftritte finden auf PS2 und GBC statt. Ein Stehaufmännchen.	7
Rnd 4	Fähigkeiten: Snake kann so ziemlich alles, außer Meryl seine Liebe gestehen und springen.	8
Rnd 5	Bekanntheitsgrad: Außer bei reinen Spiele-Freaks hält sich der Bekanntheitsgrad ziemlich in Grenzen.	5
Rnd 6	Gefährlichkeit: Wer ihm im Weg steht, ist Geschichte. Mit dieser emotionslosen Killer-Maschine ist nicht zu spassen...	9
Rnd 7	Liebe ?: Klar war Sniper-Wolf cooler, doch man nimmt halt, was übrigbleibt. Meryl ist aber auch ganz OK.	6
Rnd 8	Sex Appeal: Alle weiblichen Geschöpfe, die ihm begegnen, sind hin und weg. (Sniper Wolf war sogar ganz weg)	10
Rnd 9	Vorbildfunktion: Klar, als desillusionierter Meuchelmörder für sauberes Geld Drecksarbeit erledigen. No way.	1
Rnd 10	Kultfaktor: Es gibt ihn schon lange, und es wird ihn noch weiter geben, doch besonders neu ist sein Typ nicht.	4

Endergebniss 61

Körperliche Kraft: In Marios Welt spielt Kraft eine eher untergeordnete Rolle. Im Silber-Fummel ist er aber unverwundbar.	6
Intelligenz: Sehr smart kann er ja nicht sein. Befreit immer wieder dasselbe Mädels und nix kommt bei raus ...	4
Durchhaltevermögen: Blöde Frage. Italiener sind ebenso wie Klempner für ihr Stehvermögen bekannt. Beides zusammen erst ...	8
Fähigkeiten: Mario kann springen. Und er kann Golf spielen. Und Kart fahren. Und wenn er Pilze frisst, wächst er. Gut!	9
Bekanntheitsgrad: Wie Lara hat er es schon auf die Cover der bekanntesten Magazine gebracht. Einen Film gibt es auch.	9
Gefährlichkeit: Wenn ihr nicht gerade Bowser, ein Pilz (bzw. Sanka) oder Koopas seid, habt ihr wenig zu befürchten.	6
Liebe ?: Irgendwie ist er arm dran. Gibt sich alle Mühe, Princess Toadstool zu retten, und dann gibts nur Kuchen.	3
Sex Appeal: Er ist nicht besonders schön, aber er ist ein gemütlicher Kerl. So ne Art Teddybär zum Anlehnen.	9
Vorbildfunktion: Mein Gott, Klempner ist ein ehrenwehrt Beruf. Und Prinzessinen retten auch nicht gerade verwerflich.	8
Kultfaktor: Es ihr genauso kultig, wie Videospiele selbst. Wer Mario nicht mag, kann keine Videospiele mögen...	10

Endergebniss 73

Character-Info

- Name: Mario
- Geschlecht: männlich (wie alle Italiener)
- Größe: klein und dick
- Herkunft: Napoli
- Hobbies: Sushi-Pizza
- Typischer Ausspruch: Its a me, Mario!



So, nun heißt es **GAME OVER** für Snake, und Mario kann sich freuen, der Champ des Monats zu sein.
 ■ Nächsten Monat erwartet euch: **Ralph vs Paul Phoenix** Ausgabe 03/2000 erscheint am 09.02.00

MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com

Deine Mission: Führe riskante Rettungsaktionen durch, entkomme der Geheimpolizei, führe Sabotageakte gegen gegnerische U-Boote aus und bekämpfe Deine Gegner aufs Schärfste. Dir stehen dazu 12 authentische Waffen zur Verfügung. Schreibe Geschichte! Kämpfe auf der PlayStation!

Komplett deutsche Version



DREAMWORKS INTERACTIVE

Medal of Honor ©1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. DreamWorks Interactive ist eine Marke von DreamWorks L.L.C. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-57788 00

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

Tom Clancy's RAINBOW SIX ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

WWW.TAKE2.DE

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64
JETZT IM HANDEL

GAMEBOY COLOR
JETZT IM HANDEL

Clancy's NetForce
ab 21.02.00 als
Kaufvideo!

BMG
V I D E O

Romane und
Hörbücher bei

HEYNE
BÜCHER



146846 161 158 54 5
65498 16 1 198 384
16498456 1584984-9 878