

NEUN JAHRE VG – DER RÜCKBLICK!

04/2000 ■ 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!

Wir waren bei **Square:**
Infos zu 4 neuen PS2-Games

Spritzig!
Ecco the Dolphin
Flotter Flipper im
128 Bit-Gewässer!

Happig!
Red Dog
Der DC-Kracher im
ausführlichen Test!

DIE STUNDE DER RACHE!

Legacy of Kain: Soul Reaver

Der Seelenfänger im
Dreamcast-Test!

Die 100 besten Games!

Ihr habt gewählt – wir haben gezählt!
Eure Super-Hits auf satten acht Seiten.

MediEvil 2

618 Jahre alt & immer noch gut drauf!
Sir Daniel is back on PlayStation.

PAL-Tests:

- Die Hard Trilogy 2 (PS)
- Rayman 2 (DC)
- Rollcage Stage II (PS)
- Slave Zero (DC)
- Colony Wars: Red Sun (PS)
- Road Rash Jailbreak (PS)
- Ruff & Tumble (N64)
- Urban Chaos (PS)
- DUNE 2000 (PS)
- ECW Hardcore Revolution (PS)
- NBA Showtime: NBA on NBC (PS)

und vieles mehr!

VIDEO
GAMES

PS
N64
DC
PS2
GB

future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft

APRIL 2000

4 391062 306503

DM 6,50

0 4

RESIDENT EVIL™ & KEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DU BIST

DAS GRAUEN NAHT. ES GIBT KEIN

CAPCOM



www.eidos.com

ALLEIN

EN AUSWEG. DU BIST VERLOREN.

RESIDENT EVIL™3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE

RESIST™, FEAR™, 2 MANSIONS™, CAPCOM™, ITL™, VIEW ALL RIGHTS RESERVED. Publisher's License to Eidos Interactive Limited. PS™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DU HAST

ES GIBT KEIN VERSTECK. KEINER HÖ

CAPCOM



www.eidos.com

TANGST

RT DICH. DU HAST KEINE HOFFNUNG.

RESIDENTEVILTM 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE

**“Du sollst keine anderen
Magazine neben mir haben!”**

(VG 4/2000, Seite 87, Psalm Axel, Zeile 1)



**VIDEO
GAMES**

“So bekehre deinen Nächsten, und erfreue dich an unsrer Gabe!”

(siehe Seite 76!)

Happy Birthday!



Jan Binsmaier
Chefredakteur

„Neun Jahre
Video Games –
und das war erst
der Anfang!“

So alt und noch kein bisschen weise! Vor satten neun Jahren kam die erste Video Games als Sonderheft der Power Play auf den Zeitschriftenmarkt; das ist für uns natürlich ein Grund zum Feiern. Ohne Leser kein Heft – lasst uns euch ein herzliches „Danggeeeeschööön“ entgegen-schmettern! Nicht vergessen wollen wir übrigens hier die unzähligen ehemaligen VG-Redakteure, schließlich haben sie den Erfolg unseres Magazins begründet. Ein herzliches Winke-Winke daher von der „Jetzt-Crew“ an die „Ex-Crews“!

In den letzten Jahre gab's aber nicht nur eine Menge Redakteure, sondern vor allem so richtig viel Spiele auf den verschiedensten Konsolen. In den Ausgaben 1/2000 und 2/2000 hatten wir unsere große Jahrtausend-Verlosung, bei der wir euch aufforderten, uns die besten Games ever zu nennen. Unglaublich viele Leser haben teilgenommen (lag vielleicht auch an den vielen Preisen...) und so präsentieren wir euch ab Seite 54 die 100 besten Games. In der Rangliste sind

einige Überraschungen zu finden – aber hey: IHR wolltet es so! „And the winner is...“ Nix da! Selber lesen! Außerdem schnürte ToX diesen Monat sein Reise-Bündel und flog nach Japan. Der Grund: Squaresoft lud uns als einzigstes deutsches Multi-Heft ein, vier neue PlayStation2-Spiele zu beschnuppern – ein extra-dickes Merci an unseren Ex-Kollegen Tet! :-)

Themenwechsel: Uns schrieben diesen Monat einige Leser, dass sie vor allem im Ruhrgebiet Schwierigkeiten hätten, die VG am Kiosk zu finden. Welch frevelhaftes Verhalten – das muss geändert werden! Wenn ihr einen relativ großen Verkaufstand seht, bei dem wir nicht vertreten sind, schreibt uns doch einfach Namen und Adresse des Ladens und wir werden das umgehend ändern. Kleine Schleichwerbung am Rande: Uns gibt's auch im Abo! Das spart euch Geld (satte Ermäßigung im Vergleich zum Einzelheftkauf), Zeit (Abonnenten bekommen das Heft, bevor es am Kiosk erscheint) und unterstützt die naturgemäße Faulheit bei Zockern (der Postbote bringt euch die VG frei Haus – spart euch den lästigen Gang zum Kiosk). So, nun ist's aber genug mit der Eigenwerbung: Viel Spaß beim Schmökern!



100% Freak Power!

Ausgabe 04/2000

■ Diesen Monat in der VG: Neues von der Nürnberger Spielwarenmesse, das Tipps-Buch zu Resident Evil 3: Nemesis, Previews zu Ecco the Dolphin und MediEvil 2, Importtests zu Resident Evil: Code Veronica, Mario Party 2 und Bio Hazard: Gun Survivor, ein Special über neun Jahre VG, die 100 besten Spiele unserer Leser, der Tokio-Besuch bei Squaresoft. Die wichtigsten PAL-Tests: Legacy of Kain: Soul Reaver für Dreamcast, Red Dog, Colony Wars: Red Sun.



[Handwritten signature]

■ So ist sie, die VG-Crew:
Großzügig, edelmütig und
spendabel! Und...

■ ...lügen tun wir
natürlich auch nie!
)



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.



Inhalt

04/2000

Eure VG wird 9 Jahre! Jubel-Trubel-Heiterkeit!



Kontakt

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



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

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

www.future-verlag.de



Titel
 Legacy of Kain: Soul Reaver

Das Warten hat ein Ende: Endlich ist die Dreamcast-Umsetzung da!

News Focus

Besuch bei Empire.....36
 Am Flughafen in London Stanstead stand ein entführter Flieger – unser Empire-Besuch entwickelte sich zum Höllentrip...

In Cold Blood (PS)16
 Neue Agenten-Action braucht das Land: In diesem Game habt ihr mal wieder die Chance, die Welt im Alleingang zu retten.

Nightmare Creatures II (PS).....12
 Blut, Spannung, neue Monster – der Nachfolger der Monsterhatz aus dem Hause Kalisto bietet in jeder Beziehung mehr.

Nintendo University34
 Wir statteten Nintendo of America einen Besuch ab und warfen einen Blick auf die Talentschmiede von Mario, Zelda und Co. Hier lernt ihr, Spiele zu programmieren.

Spielwarenmesse Nürnberg22
 Plüschtiere, Planschbecken, Playmobil, Bausteine, Barbiepuppen und eine ganze Halle voller Videospiele. Wir waren dabei!

Square Millennium30
 Wir waren für euch bei der Square-Millennium-Präsentation in Yokohama und berichten euch über die neuesten PS2-Games.

Turok 3: Shadow of Oblivion (N64, PS)....18
 Anscheinend hat Acclaim aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Zumindest soll im dritten Teil alles besser werden.

Vanishing Point (PS)10
 Es mit den besten Racern auf der PS aufzunehmen, ist ein waghalsiges Unterfangen. Warum die Rechnung dennoch aufgehen könnte, erfahrt ihr von den Entwicklern selbst.

V-Rally 2 Millennium (DC)13
 Eden Studios und Infogrames schwitzen Blut und Wasser, diesen potentiellen Top-Hit rechtzeitig fertigzustellen. Erste Screenshots inside!

Special

9 Jahre VG50
 Kurioses, Witziges, Seltenes, Furchtbares und noch viel mehr aus neun Jahren VG-Geschichte. Werft mit uns einen Blick hinter die Kulissen eures Lieblings(?)-Mags!

Fotostory112
 Ihr meint, es geht uns gut? Na, dann wartet erst mal ab, was in neun Jahren aus uns geworden ist!

The Best Games54
 Ihr habt gewählt! Von Seite 54 bis 61 präsentieren wir euch das Ergebnis der ultimativen Top-100-Wahl!

Rubriken

| | |
|-------------------------------|-----|
| Deathmatch..... | 134 |
| Editorial..... | 7 |
| Freaks in Focus | 124 |
| Impressum..... | 49 |
| Inserentenverzeichnis..... | 17 |
| Mail-o-Mania | 46 |
| Startseite Test-Sektion | 87 |
| Szene-Chat | 45 |
| VG intern | 87 |
| Vorschau..... | 133 |

VIDEO GAMES



■ Auf der PS war *Soul Reaver* eine Klasse für sich. Die DC-Adaption steht in nichts nach.



▲ Hierbei handelt es sich nicht um eine Synchronschwimm-Simulation, sondern um Appaloosas neuestes DC-Ecco-Abenteuer. Ein wahrhaft feucht-fröhliches Vergnügen!



■ Seit *Pokémon* kommen kleine Spiele wieder ganz groß raus: *Konami Winter Games* zählt zu dieser Art von Spielen. Auf geht's, der Berg ruft auf Seite 130!

PREVIEW

PLAYSTATION

| | |
|---------------------------------|----|
| Alundra 2 | 82 |
| Crusader of Might & Magic | 74 |
| F1 Racing Championship | 64 |
| Fear Effect | 72 |
| Gekido | 75 |
| Gulley Gear | 73 |
| MediEvil 2 | 68 |
| N-GEN Racing | 80 |

NINTENDO 64

| | |
|--|----|
| Battlezone: Rise of the Black Dogs | 85 |
| Excitebike 64 | 84 |

DREAMCAST

| | |
|---|----|
| Dead or Alive 2 | 81 |
| Dragons Blood | 83 |
| Ecco the Dolphin: Defender of the Future .. | 70 |



▲ *Red Dog*: Knüppelharte Arcade-Action für Dreamcast. Ballert euch mit einem Kampf-Buggy durch haarige 128-Bit-Level.

Tipps & Tricks

PLAYSTATION

| | |
|--|----|
| Army Men 3D | 38 |
| Army Men Air Attack | 42 |
| Crash Team Racing | 38 |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 42 |
| FIFA 2000: Major League Soccer | 39 |
| Gran Turismo 2 (PAL) | 42 |
| No Fear Downhill Mountain Biking | 38 |
| Rainbow Six | 43 |
| Test Drive 6 | 44 |
| Toy Story 2 | 40 |
| Vandal Hearts 2 | 43 |

NINTENDO 64

| | |
|-------------------|----|
| Shadowman | 41 |
| Toy Story 2 | 40 |

DREAMCAST

| | |
|--|----|
| Aero Dancing Special | 43 |
| Armada | 44 |
| Crazy Taxi | 38 |
| Jimmy White's 2: Cueball | 43 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 39 |
| NBA 2K | 40 |
| Shadowman | 41 |
| UEFA Striker | 40 |
| Virtua Striker 2: Version 2000.1 | 43 |

GAMEBOY COLOR

| | |
|------------------------------------|----|
| Armories: Project S.W.A.R.M. | 40 |
| Grand Theft Auto | 40 |
| Star Wars: Yoda Stories | 41 |
| Worms Armageddon | 40 |
| WWF Wrestlemania 2000 | 44 |

| | |
|-------------------|----|
| Dickes Ende | 44 |
|-------------------|----|

100% Test

PLAYSTATION

| | |
|---|-----|
| Colony Wars: Red Sun | 96 |
| Die Hard Trilogy 2 - Viva Las Vegas | 94 |
| DUNE 2000 | 110 |
| ECW Hardcore Revolution | 106 |
| Grudge Warriors | 108 |
| NBA Showtime: NBA on NBC | 105 |
| OverBlood 2 | 107 |
| Puchi Carat | 99 |
| Road Rash Jailbreak | 101 |
| Rollcage Stage II | 98 |
| Urban Chaos | 104 |

NINTENDO 64

| | |
|--------------------------|-----|
| Asteroids Hyper 64 | 111 |
| Ruff & Tumble | 102 |
| South Park Rally | 109 |

DREAMCAST

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 88 |
| Rayman 2 | 100 |
| Red Dog | 92 |
| Slave Zero | 109 |
| Wild Metal | 111 |

GAMEBOY COLOR / NGPC

| | |
|---|-----|
| Bass Masters Classic | 131 |
| Bionic Commando | 131 |
| Box Champions | 131 |
| FIFA 2000 | 131 |
| Ghosts 'n Goblins | 131 |
| Konami Winter Games | 130 |
| NHL 2000 | 131 |
| Oddworld Adventures II | 130 |
| SNK vs. Capcom - The Match of the Millennium (NGPC) | 130 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 130 |



▲ Mehr Schockeffekte und verschiedene Monster als je zuvor beim ersten *Resident Evil* für DC. Ob der Zombie oben angreift?



▲ Im Anflug auf die rote Sonne: Kann die aktuelle *Colony Wars* Inkarnation den Vorgängern davonfliegen? Mehr auf S. 96!

Import

PLAYSTATION

| | |
|-------------------------------|-----|
| Beat Planet Music | 126 |
| Blo Hazard Gun Survivor | 118 |
| Chase the Express | 122 |

NINTENDO 64

| | |
|---------------------|-----|
| Mario Party 2 | 120 |
|---------------------|-----|

DREAMCAST

| | |
|---------------------------------|-----|
| Blo Hazard Code: Veronica | 114 |
| Rainbow Cotton | 127 |
| Test Drive 6 | 125 |
| Tokyo Bus Guide | 128 |
| Undercover Kel 2025 | 129 |



VIDEO GAMES News Focus

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

Top-Themen in diesem Monat:

ToX exklusiv bei Square (Yokohama) +++ Sanka bei Empire in London und auf der Spielwarenmesse in Nürnberg +++ Ralph bei Nintendo of America (Seattle)

Ab in den Horizont

Schon wieder ein Rennspiel für die PlayStation? Hmm...

Diese Frage macht durchaus Sinn, wenn man sich vor Augen hält, dass es für keine andere Plattform eine solch hochkarätige Auswahl guter Racing-Games gibt wie für Sony's PlayStation. Topseller wie *GT2*, *RR4* und *Colin McRae Rally* lassen nicht gerade viel Raum für Newcomer. Trotzdem sollte man nie

sagen, denn selbst diese absoluten Top-Spiele sind zwar fast, aber eben nicht ganz perfekt.

Keine Frage also, dass wir uns nicht lange bitten ließen, den Entwicklern des mit vielen Vorschusslorbeeren ausgestatteten Racers *Vanishing Point* einen Besuch abzustatten (siehe Interview). Grundsätzlich stellt sich natürlich die Frage, wie oft man das Rad denn noch neu erfinden kann. Nun, im Falle von *Vanishing Point* haben sich die Entwickler eine ganze Menge neuer Features einfallen lassen, die, sollten sie in der finalen Version wirklich vertreten sein, für eine Menge Spielspaß bürgen dürften. So werden sich im Game neben den normalen Fahrzeugen, die am Rennen beteiligt sind, noch jede Menge anderer Fahrzeuge auf den Strecken tummeln. Zwar ist dies nichts unbedingt Neues (siehe *Test Drive*), doch sollen in *Vanishing Point* sämtliche Fahrzeuge über eine eigene KI verfügen, die so für einen merklich realistischeren Ablauf sorgen. Ein weiterer Punkt ist das offensichtlich sehr ausgeklügelte Schadensmodell, durch das beispielsweise Kollisionen weitaus realistischer ablaufen sollen als in ver-



gleichbaren Titeln.

Auch in grafischer Hinsicht haben sich die Programmierer viel vorgenommen. Nicht nur, dass das Game in der PAL-Version mit konstanten 25 fps und in der NTSC-Variante sogar mit stolzen 30 fps protzen soll – *Vanishing Point* soll dabei komplett in Hi-Res laufen und bis zu achtzig von der CPU gesteuerte Fahrzeuge gleichzeitig bieten. Zwar werden davon immer nur maximal acht Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Screen zu sehen sein, doch soll die hohe Anzahl an Teilnehmern für immer wieder andere Rennabläufe sorgen. Insgesamt wird es im Single-Player-Modus acht verschiedene Strecken geben, von denen vier auch im Multi-Player-Modus zu befahren sind. Außerdem werden in der finalen Version vier weitere Multi-Player-Only Tracks implementiert werden. Bis zu acht Spieler können sich darüber hinaus in einer Art Liga-Modus messen, wobei sich jeder Spieler einen "Heimtrack" wählen kann, auf dem er gegen die Konkurrenten einen gewissen Vorteil haben wird. Auch ein



▲ Geschmack haben sie ja! Doch noch stehen nicht alle Fahrzeuge fest. Manche Hersteller zeigen mit der Lizenz.

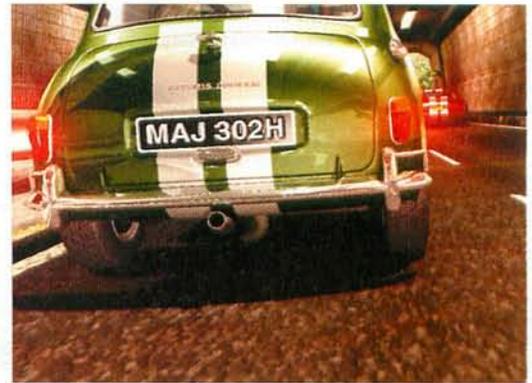
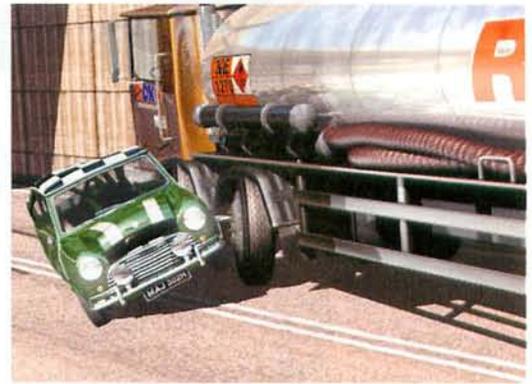
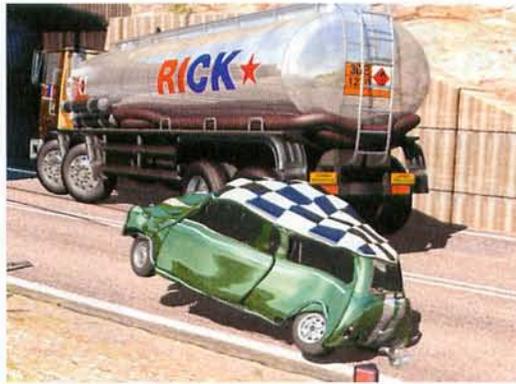


▲ Laut den Entwicklern soll das Flugverhalten absolut realistisch umgesetzt worden sein.



▲ In einigen der Prüfungen müsst ihr nach einer 720° Drehung metergenau landen.

Rallye-Modus und ein sehr interessant anmutender Stunt-Modus sind mit von der Partie, wobei gerade bei letzterem die ausgefeilte Fahrphysik zum Tragen kommen soll. Von einfachen Slalomkursen bis hin zu waghalsigen 360° Sprüngen soll das fahrerische Können hier auf eine harte Probe gestellt werden. Ebenfalls nicht zu verachten ist der Fuhrpark, der von einfachen Familienkutschen über Geländewagen bis hin zu kompromisslosen Sportmaschinen alles bietet, was das Racer-Herz begehrt. Jeder der Boliden wird sich nach eigenen Bedürfnissen tunen lassen. Gerade in diesem Punkt soll Wert darauf gelegt werden, dass, obwohl hier bis zu 150 verschiedene fahrphysikalische Parameter verändert werden können, die Handhabung intuitiv und nachvollziehbar bleibt. So wird sich der virtuelle Tuner nicht mit komplizierten Zahlen herumschlagen müssen, sondern die Einstellungen über einfache Regler vornehmen können.



▲ So einen VW-Bus hatte nicht mal GT zu bieten. Fehlt nur die Option, Blumen draufzumalen und damit nach Indien zu fahren.



▲ Wie der wohl in der Kurve liegt?



▲ Zugegeben, die Fahrzeuge sehen toll aus. Doch bis zum finalen Game wird noch eine Weile vergehen.

PS

Vanishing Point

- Genre: Rennsimulation
- Entwickler: Clockwork Games
- Hersteller: Acclaim

■ Erscheinungstermin: Mai 2000
Erster Eindruck: gut

Interview mit Neil Casini



Neil Casini,

Direktor von Clockwork Games, steht Frage & Antwort

VIDEO GAMES: Was verbirgt sich hinter dem Namen *Vanishing Point*?

Neil Casini: Mit dem sogenannten „*Vanishing Point*“ bezeichnen wir den Punkt am Horizont, der unserer Meinung nach bei einem guten Racer auch aus extrem weiter Entfernung immer sichtbar bleiben soll, ohne wegzupoppen. Denn nur so besteht wirklich die Möglichkeit, das Fahrverhalten an die Verkehrssituationen und den Streckenverlauf anzupassen.

VG: Bisher ist Clockwork Games nicht gerade als Rennspiel-Profi aufgefallen. Warum also plötzlich ein Racing-Game?

N.C.: (lacht) Das stimmt, unsere bisherigen Projekte wie *Lemmings 3D* hatten wirklich wenig mit Rennsport zu tun. Aber wir sind alle große Motorsportfans und waren einfach der Meinung, dass man dem Genre noch etwas hinzufügen kann.

VG: Aber die Konkurrenz ist nicht von schlechten Eltern.

N.C.: Sicher, aber bei jedem Racer gibt es Punkte, die man verbessern könnte. Bei *GT* ist es z.B. die KI der Gegner. Besonders beim Replay fällt auf, dass man eigentlich das einzige Fahrzeug ist, das nicht wie auf Schienen über die Kurse fährt. Genau an solchen Punkten möchten wir versuchen, Verbesserungen ins Spiel zu bringen. Fahrzeuge, die konsequent wie an einer Schnur aufgezogen im Kreis fahren, so wie das bei manchen F1-Titeln der Fall ist, wird es bei uns nicht geben. Jedes Fahrzeug wird seinen eigenen Fahrstil haben. Und dieser kann vom ängstlichen Sonntagsfahrer bis zum rücksichtslosen Raser reichen.

VG: Das hört sich nach einem ziemlichlichen Rechenaufwand an.

N.C.: Richtig. Genau aus diesem Punkt sind wir besonders stolz darauf, dennoch achtzig Fahrzeuge gleichzeitig auf die Strecke zu bringen und trotzdem ohne Pop-Ups, Slow-Downs oder Clipping-Fehler auszukommen.

VG: Nun gut, bislang waren ja keine anderen Fahrzeuge zu sehen.

N.C.: Das stimmt. Wir haben für die Entwicklung des Games deutlich länger gebraucht, als wir anfangs dachten. Aber vertraut uns, sobald ihr eine spielbare Version in Händen haltet, werdet ihr sehen, dass wir nicht zuviel versprochen haben.

VG: Wie kam es zu den Verzögerungen? Habt ihr den Aufwand unterschätzt?

N.C.: Nicht wir. (lacht) Nicht wir. Sondern einige Spezialisten aus der Automobilindustrie, die wir um Mithilfe baten. Wir zeigten diesen Profis, die sich den ganzen Tag mit Fahrphysik und technischen Simulationen beschäftigen, ein paar Racer wie *RR4* und *GT*. Anschließend fragten wir, was sie davon hielten, und sie brachen in schallendes Gelächter aus. In zwei Wochen hätten sie eine wirklichkeitsgetreuere Engine entwickelt, hieß es. Nur als es dann darum ging, eine wirklich realistische Fahrphysik in die PS zu programmieren, merkten sie, dass man den Aufwand nicht unterschätzen darf. Und da alle am Projekt Beteiligten sehr ehrgeizig sind, wollten wir uns nur mit dem Besten zufrieden geben. Aber wir denken, das Warten hat sich gelohnt.

VG: Warten wir es ab. Wir danken ihnen für dieses Gespräch.



Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

FLIEGENDER WECHSEL

Die PC-Spieleschmiede Monolith Productions (*Shogo, Rage of Mages*, etc.) hat sich Sony's "Tools & Middleware Program" für PlayStation2 angeschlossen. Entwickler, die auf Monolith's leistungsstarke LithTech Engine zurückgreifen, haben so die Möglichkeit, PC-Spiele mit geringem Aufwand auf PlayStation2 umzusetzen oder vice versa. Dies jeweils unter optimaler Berücksichtigung der individuellen Hardware-Merkmale (bei PS2 z.B. NURBs und Parallel Processing). Weblink: www.lith.com



PS2 KOMPATIBILITÄTSPROBLEME

Wie die Nachrichtenagentur Bloomberg meldet, musste Sony eingestehen, dass die PlayStation2 nicht 100% abwärtskompatibel ist – dieses Manko soll jedoch nur einen sehr geringen Anteil bis dato veröffentlichter Software betreffen und vor allem Titel, die an gewissen Richtlinien "vorbei" programmiert wurden.

KUNST DER PS2 SPIELE

GAME ARTS

GameArts, die schlaun Köpfe hinter der beliebten *Lunar*-Serie, haben erste Ankündigungen zu ihren PS2 Projekten gemacht. Titel Nummer 1: *Slipheed* (Sommer), der Sega Mega CD Kult-Shooter soll mit 294,912 MHz zu neuen Höhenflügen ansetzen. Titel Nummer 2: der Mech-Shooter *Gungriffon Blaze* (zwei Teile erschienen bisher für Sega Saturn) – ebenfalls Sommer. Titel Nummer 3: Die Kriegssimulation *Chen Wen's Romance of the Three Kingdoms* (erscheint im Juni), welche übrigens auch für Dreamcast angekündigt wurde. Und *Lunar 3*? Wird kommen, mit komplett neuen Charakteren in einer komplett neuen Welt, ist aber noch unamtlich: -)

Das Grauen kehrt zurück!

Die blutrünstige Jagd nach dem bösen Crowley geht in die zweite Runde.

Beim Nachfolger des höchst erfolgreichen Horror-Splatter-Games *Nightmare Creatures* setzt der französische Entwickler Kalisto verstärkt auf cineastische Elemente und eine dadurch noch mitreißendere Story.

Der erste Teil spielte noch im 19. Jahrhundert und überzeugte durch eine tolle Atmosphäre – auch wenn die Kämpfe ein wenig unfair und nicht immer perfekt zu steuern waren. Dieses Manko soll nun neben vielen weiteren Verbesserungen der Vergangenheit angehören. Noch immer seid ihr hinter Adam Crowley her (wieso dieser plötzlich wieder am Leben ist, sei dahingestellt), der euch bereits im ersten Teil das Leben

schwer gemacht hat. Nur dass dieser nun größer, böser und gefährlicher ist, als jemals zuvor.

Seid dem letzten Kampf sind ca. 100 Jahre vergangen und entsprechend moderner präsentiert sich die Auswahl der Charaktere und die Spielumgebung. Eine ruhige Zeit steht euch dennoch nicht bevor, wenn ihr in den fast 20 Leveln mit weit über 30 verschiedenen Monstern konfrontiert werdet.

Als Charaktere stehen euch drei verschiedene Personen mit gänzlich unterschiedlichen Eigenschaften zur Verfügung. Zum einen Rachele Donnerty, eine britische Geheimagentin, der Exorzist Charles Hammersmith und der Spezialist für übernatürliche Gescheh-



„Die Charaktere sehen unglaublich detailliert aus.“



▲ Wie bereits im ersten Teil, könnt ihr durch den Beschuss von Fässern verherrende Explosionen auslösen.



▲ Solange ihr nur gegen einzelne Gegner vorgehen müsst, leistet die Axt gute Dienste.



▲ Laut Kalisto handelt es sich bei diesem Spinnenvieh noch um eines der harmlosesten Monster.



▲ Damit die erotische Komponente nicht zu kurz kommt, habt ihr es diesmal auch mit weiblichen Zombies zu tun.



▲ Die verbesserte Qualität der Grafik lässt sich sogar auf diesen extrem frühen Shots erkennen.



▲ Die herumstehenden Autos sind nur eine von vielen Neuerungen, anhand derer ihr die vergangenen 100 Jahre bemerkt.

nisse Herbert Wallace. Dieser ist z.B. das bemitleidenswerte Ergebnis der finsternen Experimente des bösen Adam Crowley. So mutierte er in seiner jahrelangen Gefangenschaft zu einer Art Mischung aus Zombie und Mensch. Klar, dass der arme Kerl sich nichts mehr wünscht, als Rache an seinem Peiniger zu nehmen.

Alle im Game vorkommenden Charaktere sehen phantastisch aus und sind zum Teil aus weit mehr als 700 Polygonen zusammengesetzt. Dies wirkt sich sehr positiv auf den Detailreichtum aus, so trägt Wallace z.B. einen blutigen und nur noch aus Fetzen bestehenden Mantel und ist am ganzen Körper bandagiert. Bewaffnet ist er mit einer Axt, die sich im Laufe des Alptrahms als äußerst nützlich erweist. So kann er quasi als Spezial-Fatality-Move den Gegnern den Kopf schlicht und einfach vom Rumpf trennen und in direkter Folge dazu den restlichen Körper in kleine Stücke schlagen. Neben so vernichtenden Moves können sämtliche spielbaren Charaktere rennen, klettern und schwimmen. Zusätzlich können nun auch Türen geöffnet werden, was die Spannung, aber auch den Rätselanteil außerdem erhöht.

Dank der vielen Zwischensequenzen, die sich nahtlos in das Spiel einpassen, der Anleihen an klassischen Horrorfilmen und Versatzstücken aus Gruselromanen wird der fast schon cineastische Eindruck noch mehr verstärkt.

Ebenfalls bestätigt ist eine DC-Version, wobei wir zu dieser bislang noch keine genaueren Informationen erhalten konnten.

▲ Der Fortschritt bringt nicht nur Vorteile mit sich. Vor hundert Jahren hattet ihr noch nicht mit Problemen wie dieser Motorsäge zu kämpfen.



PS2 **Nightmare Creatures II**

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

■ Erscheinungstermin: 3. Quartal 2000

Schlammenschleuder

Der Sega Rally 2-Killer aus Frankreich?



■ Schmutzfink! Ab in die Waschanlage!

Infogrames Rallye-Spektakel avancierte weltweit zum Megaseller, nun rückt der Release der Dreamcast-Version in greifbare Nähe – Zeit, euch zu verraten, was in den Eden Studios zwischenzeitlich ausgebrütet wurde. Wir würden es als hochkarätige Schönheitsoperation bezeichnen: Sämtliche Texturen erstrahlen mittlerweile in prächtiger 16Bit-Farbtiefe und sind 4x höher aufgelöst als die der PS-Version, die Polygonmenge der Wagenmodelle wurde entsprechend gesteigert (2200 Polys/Wagen, um genau zu sein) und die Soundtechniker lagen ebenfalls nicht auf der faulen Haut. Neu hinzugekommen ist eine zusätzliche Cockpit-Perspektive, die die Lenkbewegungen des Fahrers sichtbar werden lässt – ob diese es allerdings ins fertige Spiel schafft, war noch nicht endgültig entschieden. Dank der analogen DC-Triggerbuttons ist nun feinfühleres Beschleunigen und Abbremsen möglich, außerdem optimierte man die Fahrphysik und Lenkhilfen. Sehr viel Zeit investierte man auch, die Möglichkeiten des Streckeneditors zu

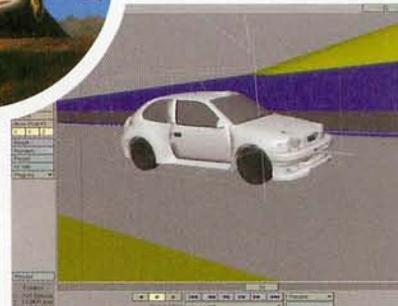
erweitern und diesen noch benutzerfreundlicher zu gestalten. Die Größe selbst erstellter bzw. vom Spiel generierter Strecken ist nunmehr nur noch limitiert durch den Platz, den ein Visual Memory zur Verfügung stellt. Überdies arbeitet man fieberhaft daran, Strecken, Ghots und Bestzeiten im Internet up- und downzuloaden, 4-Spieler-Kopf-an-Kopf-Rennen können z.Z. bedauerlicherweise nur offline ausgetragen werden. Im Mai kann die hochauflösende Schlammenschlacht beginnen! Seid ihr bereit? **CS**

DC
V-Rally 2 Millennium
 ■ Genre: Rennspiel
 ■ Entwickler: Eden Studios
 ■ Hersteller: Infogrames
 ■ geplanter Release: 10. Mai 2000

■ Die Rallye-Fahrzeuge sind detaillierter denn je...



▲ Alle Strecken entstammen diesem komplexen Windows-Editor.

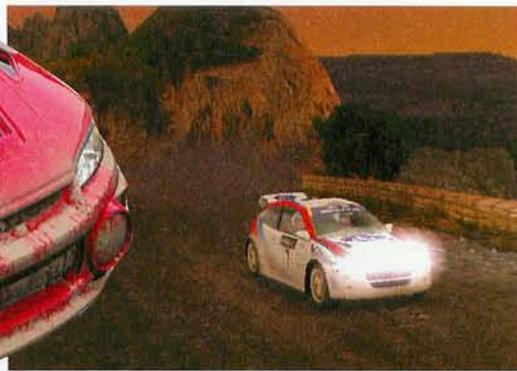


▲ Das Intro wird durch die leistungsfähige Software LightWave 3D zum Leben erweckt.



▲ Streckenrandobjekte wie z.B. die Kirche im Hintergrund sind sehr fein modelliert.

Team
 ■ Was will uns wohl das Fahrrad auf dem Foto sagen? Arbeitet man im geheimen wohl an V-Rally Drahtesel 2.0?



▲ Replays (auf Visual Memory) zu speichern, ist im Gegensatz zur PlayStation-Version endlich möglich.



▲ Momentan läuft das Game mit über 45 Frames, etwas Tuning und Eden Studios durchbricht die 60 fps Schallmauer.



◀ Im 4-Spieler-Modus wird das Game wohl allen davon fahren...



Bits

Aktuelle Newsfetzen bezüglich Sega's 128-Bit-Konsole Dreamcast.

EVOLUTION ONLINE!
 ■ Rollenspieler finden unter www.evolution-rpg.com ab sofort aktuelle Infos (vorerst nur in englischer Sprache) zu Ubi Soft's neuem Dreamcast-Rollenspiel: ein Interview mit dem Entwicklerteam Sting, Tipps & Tricks, eine Download-Sektion mit In-Game Videos, eine Fan-Art-Ecke usw. In Kürze wird auch die Komplettlösung online gestellt.

SCHWARZ AUF WEIß!
 ■ Black & White, für viele schon jetzt das PC-Spiel des Jahres (angepeilter PC-Release: Sommer 2000), wurde nun von Sega Präsident Shoichiro Irimajiri für Dreamcast bestätigt und soll noch dieses Jahr erscheinen. Um den Port von Peter Molyneux's Göttersimulation kümmert sich angeblich Midas Interactive (<http://gamesarena.com/>). Mehr Infos zu Black & White unter www.lionhead.com – tolle Webseite übrigens.

Black & White

AMTLICHE HALBWERTSZEITEN!
 ■ Über 1,5 Mio. Exemplare wurden weltweit vom 3D-Shooter Half-Life verkauft. PC-Magazine überschütteten den 3D-Shooter förmlich mit Auszeichnungen (Spiel des Millenniums, beste KI, usw.). Eine stark optimierte DC-Version ist nun höchst offiziell und befindet sich z.Z. bei Captivation Digital Laboratories in der Entwicklung. Gearbox Software, Macher der populären Erweiterungs-CD *Opposing Force*, werkt simultan dazu an einer exklusiven 1-Spieler-Mission. Über die Online-Fähigkeiten wurden keine genaueren Details bekannt. Geplanter Release: Sommer 2000



„ÜBERRASCHE DEINE GEGNER BEI DER MORGENTOILETTE!“



General HQ. Access all areas.

3DO



© 2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Attack, Sarge's Heroes, Real Combat, Plastic Man, and their respective logos are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. PlayStation and Game Boy Color are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo 64, and Game Boy are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks belong to their respective owners.



www.infogrames.de

AMAA/52-9

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™**

Order No.: AMAA/52-9

Date: Mrz. 15th 2000

Sign:

From:

RgtCmdr of Green Forces

To:

StffSgnt Sarge

Mission:

1. Luftraum von feindl. Objekten räumen.
2. Bodentruppen aus d. Luft aufspüren u. vernichten.
3. Alle feindl. Pers. ausschalten.
4. Hals- u. Beinschuss.



NEXT MISSIONS:

ARMY MEN

Für Game Boy Color

ARMY MEN

Für PlayStation

**ARMY MEN
SARGE'S HEROES**

Für Nintendo 64

Ein neues MGS?

UBI GOES X-BOX!

Ein Sprecher von Ubi Soft, die im dritten Quartal 1999 ihren Umsatz um 61 % steigern konnten (man erwirtschaftete 76,9 Mio. Euro), ließ kürzlich verlautbaren, dass man verstärkt an Next-Gen Titeln (der Name der inoffiziellen X-Box fiel) tüfelt. Besonderes Augenmerk will man auf die Online-Fähigkeiten des GameBoy Advance legen. Überhaupt soll Online-Gaming zu einer Grundphilosophie bei Ubi Soft werden.



ALLE NEUNE!

Adrenalin Entertainment, die Entwickler von Brunswick Circuit Pro Bowling 2 (THQ) und Flintstones Bowling (Ubi Soft) konzentrieren sich neben besagten Projekten auf Bowling 2000 für VM Labs NUON Technologie.

KLARTEXT ZUR X-BOX?

Was ihr jetzt lest, müsst ihr uns nicht glauben, seht es als Anhaltspunkt: Die CPU wird satte 1000 MHz (1 GHz) schnell sein, Daten können auf einer 4 GB großen Festplatte gespeichert werden, das Gerät liest DVDs aller Art, ist mit mindestens einem 56K Modem ausgestattet, hat aber anscheinend nur 64 MB Speicher – das Betriebssystem baut jedoch weiterhin auf Windows-Technologie auf. Ende 2001 soll's soweit sein – warten wir mal ab, was Microsoft auf dem diesjährigen Gamestock-Event in Seattle (29.2. – 3.3.) dazu zu sagen hat.

Kriegt Solid Snake Konkurrenz?



Die Echtzeit-berechneten Schatten sehen bereits jetzt umwerfend aus. Und die Engine ist angeblich noch nicht annähernd fertig.



Das Konsolenzockern relativ unbekanntes Entwicklerteam Revolution Software Limited machte bislang eher im PC-Bereich auf sich aufmerksam. Einzig die Action-Adventure *Baphomets Fluch Teil 1 und 2 (Broken Sword)* dürften einigen PS-Gamern noch in wagger Erinnerung sein. Umso revolutionärer mutet das nun in der Mache befindliche Agentenabenteuer an.

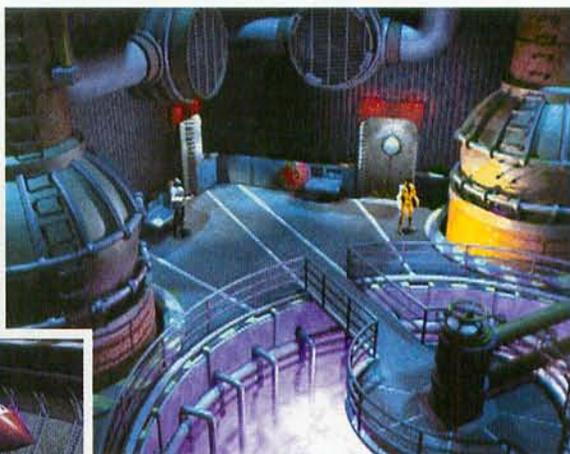
Ihr übernehmt darin die Rolle des MI6-Spezialagenten John Cord, der im Zuge eines Routine-Auftrags in die russische Kleinstadt Volgia geschickt wird. Bereits nach kürzester Zeit wird euch jedoch schmerzlich bewusst, dass hinter diesem Auftrag deutlich mehr steckt



Wir sind gespannt, welche Funktion diese Lorren im fertigen Spiel haben werden.



Sollte diese Grafik wirklich noch mit einer virtuellen Kamera versehen werden, haben die Entwickler wirklich ganze Arbeit geleistet.



Wenn man sich dieses Riesending ansieht, versteht man, dass diesen Bösewichten das Handwerk gelegt werden muss.

Die riesigen Areale können es durchaus mit den vorberechneten Hintergründen eines FF aufnehmen.

diesem frühen Zeitpunkt noch nicht allzu viel in Erfahrung bringen ließ,

kann *In Cold Blood* selbstverständlich mit allen klassischen Versatzstücken bekannter Agenten-Games aufwarten. So müsst ihr, wie beim großen Vorbild *MGS*, dem Gegner durch vorsichtiges Anschleichen oder manchmal auch mit brutaler Waffengewalt Paroli bieten. Gerade in technischer Hinsicht verspricht das Game neue Maßstäbe zu setzen, da sich die vorberechneten Hintergründe dank einer aktiven Kamera immer im richtigen Winkel betrachten lassen. Schon die unglaublichen Lichteffekte und die sehr realistisch umgesetzten Schattenwürfe vermitteln eine tolle Atmosphäre. Allein die grafische Opulenz könnte ein Grund dafür sein, dass *In Cold Blood* auf zwei CDs erscheinen wird. Ob letztendlich *Fear Effect* oder *In Cold Blood* das Rennen machen wird, wird sich noch zeigen. Fest steht zumindest, dass auf PS-Agenten aufregende Aufgaben warten.



Was auch immer diese Maschine darstellen soll, in solchen Games heißt das Ärger!



Erste Agenten-Regel: Fallt nicht auf und lasst euch nicht erwischen.

PS

In Cold Blood

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Revolution Software Limited
- Hersteller: Sony
- Erscheinungstermin: 2. Quartal 2000

Die Gallerie



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



Diesmal haben wir in letzter Sekunde ein Mini-Gewinnspiel für euch erdacht: Schreibt oder mailt uns einfach, wer auf welchem Bild zu sehen ist, und ihr erhaltet ein schnuckeliges Ü-Ei (z.B. ein Lenkrad plus Pedale). Tipp: eine Person (lachende) ist von der Nachbarredaktion.

Adresse D:\Game Boy Color\TOCA Touring Car Championship\Screenshots

| Dateiname | Größe | Typ | Geändert am |
|------------------------|--------|------------------|------------------|
| BMP grantourismo_00011 | 298 KB | ACDSee BMP Image | 28.07.1999 10:09 |
| BMP grantourismo_00018 | 298 KB | ACDSee BMP Image | 28.07.1999 10:09 |

Sieh an, sieh an: Auf der THQ-Spielwaremesse-Press-CD fanden wir im Screenshot-Ordner zu TOCA (GBC) diese ominösen BMP-Dateien...

Hochprozentig

Neues Wertungssystem in der VG

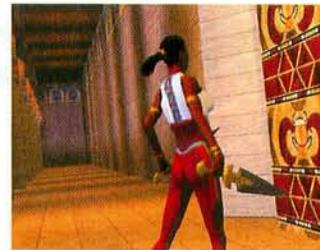
Seit neun Jahren bewertet die Video Games nun schon auf allen Konsolen. Nun brechen aber endgültig andere Zeiten an – die Next-Gen-Konsolen von heute (Dreamcast) und morgen (PlayStation2 und Dolphin) lassen die Vorgänger-Modelle weit hinter sich. Grafik, Sound, Präsentation – alles wird deutlich professioneller, größer, weiter, lauter, schöner. Damit wir auch in Zukunft noch kraftvoll zubeißen und Spiele objektiv bewerten können, haben wir uns zu einer Änderung im Wertungssystem der Video Games entschlossen. Um den Quantensprung der neuen Maschinen deutlich zu demonstrieren, werden wir ab dem 1.4.2000 allen Spielen der neuen Konsolen mehr Spielraum geben – die maximale und höchste Wertung wird ab dann 150 Prozent sein! Nicht so natürlich bei den alten Spielgeräten: Spiele von PlayStation1, Nintendo 64, Neo Geo und Saturn werden auch weiterhin die bekannten 100 Prozent als Höchstnote anstreben. Somit tragen wir den neuen Technologien unserer Meinung nach am besten Rechnung – wir wollen deutlich machen, dass wir nicht Äpfel und Birnen vergleichen. Ein weiterer Vorteil ist übrigens auch gegeben: Alle Wertungen der letzten Jahre bleiben so bestehen, wie sie waren; eine Abwertung durch natürliches Altern der Spiele entfällt somit.

Spyro 4
4D-Jump'n Run
 4 → 5
 Features
 G A MC
 Entwickler: Insomniac
 Hersteller: Sony
 Preis: ca. 113 Mark
 Geeignet ab: 11
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 148% 115% 111%
SPIEL SPASS 150%

Wir wollen deutlich machen, dass wir nicht Äpfel und Birnen vergleichen. Ein weiterer Vorteil ist übrigens auch gegeben: Alle Wertungen der letzten Jahre bleiben so bestehen, wie sie waren; eine Abwertung durch natürliches Altern der Spiele entfällt somit.



What's hot, what's not – lest unsere USA News! Dolphin Screenshots!?!



Kurz vor Redaktionsschluss versammelte sich die gesamte Redaktion, um andächtig die oben gezeigten Dolphin-Prototyp-Screenshots zu betrachten: Prototyp-Screenshots (sie entstammen noch keinem Dolphin-Dev-Kit) des Third-Person Action-Adventures *Saffire* (trug vorher den Namen *Young Olympians*), welches vom gleichnamigen Entwickler/Publisher für PS2 und Dolphin Ende 2001 erscheinen soll. Die Entwickler von *Saffire* (insgesamt ca. 80 Mitarbeiter, Hauptsitz in Pleasant Grove, Utah) können auf ein durchweg gutes Line-Up zurückblicken, darunter Titel wie *Rainbow Six* (N64), *Xena Warrior Princess: Talisman of Fate* (N64), *Top Gear Rally 2* (N64), *Bio F.R.E.A.K.S* (N64) und *StarCraft: Brood Wars* (PC). Das ehemals für N64 geplante *Saffire* (das Spiel) entsteht momentan in einer eigens kreierte C++ Multi-System-orientierten Entwicklungsumgebung, genannt SAGE – diese wird erstmals auf

der Game Developers Conference (www.gdconf.com) vom 8. bis 12. März in San Jose (Kalifornien) vorgeführt. Wer mit SAGE arbeitet, kann aktuelle Projekte in kürzester Zeit und ohne größeren Aufwand fast jeder Hardwareplattform anpassen, so *Saffire*. SAGE stellt das "Grundgerüst" eines Spiels zur Verfügung, kann aber je nach individuellen Bedürfnissen nahezu in allen Bereichen beliebig modifiziert werden. *Saffire* (das Spiel) soll und muss (zumal man das Risiko es selber zu publizieren, auf sich nahm) zum Vorzeigeprodukt der Amerikaner werden: fünf spielbare Charaktere, eine Story, verfasst von Star-Autor David Wolverton (New York Times), dynamische Kameraperspektiven, eine hochgradig interaktive Spielumgebung (Duke Nukem lässt grüßen), Zwei-Spieler-Modus, ein leicht zugängliches Inventory, wegweisende Grafik und viele andere Schmäckerl lassen auf ein tolles Spiel hoffen.



Schlagzeilen aus Sony-, Sega- und Nintendo-Land Schrumpfend, Wechselnd



Sony hat vor, die PS2 Emotion Engine nun auf Basis von 0.18 micron Chips zu fertigen (z.Z. 0.25 micron). Das Resultat: Die PS2-Innereien würden kompakter, der Energieverbrauch würde sinken und der Wärmeausstoß würde reduziert werden. +++ KCEO, eine Tochterfirma von Konami, gab bekannt, augenblicklich vier neue PS2-Spiele in der Mache zu haben, eines davon die Olympischen Spiele betreffend. KCEO gibt sich optimistisch und will nach dem angepeilten September-Release mindestens eine Mio. Exemplare weltweit verkaufen. +++ Kleine Dinge zum Gernhaben: Wie's aussieht, wird die PS2 nach jedem Bootvorgang eine leicht veränderte (3D ?)-Startsequenz anzeigen – was angezeigt wird, soll angeblich abhängig vom Spiel, eingesteckter Zusatzhardware, der Tages-, vielleicht sogar der Jahreszeit sein. +++ Gemäß SCE bietet die PS2 einen Hochgeschwindigkeits-CD/DVD-Lesemodus. Sollte dies zutreffen, dürften sich besonders die Ladezeiten abwärtskompatibler Spiele drastisch verkürzen. +++ Dream Eye, so lautet der offizielle Name der DC-

Internet-Kamera, die in Kombination mit einem Mikrophon Videokonferenzen via Dreamcast ermöglichen soll. +++ *Breath of Fire IV* (PlayStation) erscheint am 27. April für 5800 Yen. Grafische Features: opulente 3D Hintergründe und 2D Hauptcharaktere mit je über 3000 Animationsphasen +++ Chart-Attack: *Resident Evil Code: Veronica* hat sich zwischen dem 31. Januar und dem 6. Februar 377.377 Mal verkauft und ist auf dem besten Weg, *Shenmue* und *Seaman* in den Gesamtverkäufen bald zu toppen. Von *Pokémon Gold* (Platz 4) und *Pokémon Silber* (Platz 2) sind nun schon über 6 Mio. Exemplare im (japanischen) Umlauf. Von *Gran Turismo 2* wurden bis zum 6. Februar knapp 1,7 Mio. Einheiten abgesetzt, *Donkey Kong 64* bringt es



Inserentenverzeichnis

| | |
|---------------------------|-----------------|
| Arjay | 103 |
| Eidos Interactive | 2 - 5 |
| Electronic Arts | 20 - 21 |
| Future Verlag GmbH | 6, 76 - 79, 132 |
| Gamestore | 39 |
| Infogrames Videogames | 14 - 15 |
| Media Attack | 47 |
| netbrain ag Magellan Haus | 86 |
| ORDER IN TIME | 19, 117, 135 |
| Sega Deutschland | 23, 25, 27, 29 |
| T. G. Computer | 41 |
| Take 2 Interactive GmbH | 136 |
| Wolfsoft GmbH | 43 |

NEUE DOLPHIN URL?
 ■ Dolphin Internet-Fan-Pages fanden heraus, dass Dolphin-Entwickler Retro Studios jüngst die Domain www.thunderally.com bezog. Dort wird in elf Sprachen darauf hingewiesen, dass sich die Seite im Bau befindet. Ist dies ein Indikator für den Namen eines der ersten Dolphin (Renn-)Spiele? Apropos Retro: Ein Bild eines Retro-Mitarbeiters und seines mit Spielzeugautos gefüllten Schreibtisches wurde gesichtet...



DEV-KITS IM MÄRZ?
 ■ Die Gerüchteküche brodelt: Erste Dolphin-Entwickler-Kits sollen spätestens im März in Großbritannien und damit höchstwahrscheinlich in ganz Europa in Umlauf gehen. Sollte ein Dolphin-Launch noch dieses Jahr Wirklichkeit werden, dürfte die Zeit für europäische Launchmittel (mal abwarten, was Retro und Rare so auf die Beine gestellt haben) sehr, sehr knapp werden.

IBM AUF DER ÜBERHOLSPUR!
 ■ Nachdem man am 23. September 1999 bereits die 1-Million-Marke passiert hatte, verkündete IBM am 9. Februar stolz, dass nun der 2-millionste Kupfer-Chip gefertigt wurde. Auch Nintendo Dolphin setzt auf diese Kupfertechnologie, womit ansatzweise bewiesen wäre, dass IBM durchaus die Kapazitäten hat, bis zum (noch nicht feststehenden) Launch ausreichend viele Konsolen zu fertigen.

Und diesmal erst recht!

Der Indianer kehrt zurück!

Es ist wieder soweit. Ein neuer Vertreter der mittlerweile zur Serie gewordenen **Turok-Reihe** steht in den Startlöchern.

Auch wenn sich Acclaim bislang noch relativ bedeckt gibt, lassen die zu uns durchgedrungenen Informationen endlich auf den lang erwarteten Hit hoffen. Erinnern wir uns kurz: Mit dem ersten Teil der Serie gelang Acclaim und dem Entwicklerteam Iguana seinerzeit ein Riesenhit, der nicht zuletzt auch dem damals noch ganz neuen N64 zu einem wahren Popularitätsschub verhalf. Mittlerweile sind zwei weitere Folgen erschienen, wobei der letzte davon, nämlich **Turok: Rage Wars** jedoch als reines Multi-Player-Game konzipiert wurde und somit ein wenig aus der Reihe fällt. Der eigentliche Nachfolger des **Ur-Turok**, das vor ca. sechs Monaten erschienene **Turok 2: The Seeds of Evil** hingegen enttäuschte viele Zocker. Die viel zu groß angelegten Level wirkten eher verwirrend, als zum Erforschen einzuladen, und die spärlich verteilten Speicherpunkte sorgten für zusätzlichen Frust. Mit dem jetzt neu angekündigten, dritten Teil möchte Acclaim nur noch in Bezug auf die Story an den Vorgänger anknüpfen. Das nun mit der Entwicklung beauftragte hausinterne Entwicklerteam soll

► Wir hoffen, der noch leere Hintergrund liegt am Entwicklungsstadium. Denn weitere Nebelwände dürften die Fans wohl kaum verzeihen.



▲ Mit der Armbrust gegen breitmäulige Monster – so kennen wir Turok.

„Neuer Code. Neues Design. Neues Glück?“

aus den Fehlern der Vergangenheit lernen und den besten **Turok**, den es je gab, realisieren. Hält man sich die angekündigten Features vor Augen, könnte diese Rechnung durchaus aufgehen. Die auf über fünf unterschiedlichen Locations verteilten Single-Player-Level sollen den Spieler in ein noch nie da gewesenes Abenteuer entführen. Von den klassischen Ruinen über den ohnehin bekannten Dschungel werden die Ego-Shooter-Kämpfe auch in Militärbasen und futuristischen Städten à la **Blade Runner** zu bestreiten sein. Zwar ist der Original-Turok Joshua Fireseed diesmal nicht mehr mit von der Partie, doch stehen euch nun zwei anwählbare Charaktere zur Verfügung. Angeblich soll

es sich bei einem davon um eine höchst attraktive Power-Amazone handeln... Das Waffen-Repertoire wurde ebenfalls völlig neu gestaltet und bietet nun 24 neue Monsterkiller, die für die über 40 neu designten Gegner auch dringend nötig sein werden. Auch das lästige Speicherproblem soll nun endgültig der Vergangenheit angehören, da es nun möglich sein wird, zu jeden Zeitpunkt im Game seinen aktuellen Spielstand auf Controller Pak zu bannen.



▲ Mit solchen Gegnern hatte Turok es bislang noch nicht zu tun. High-Tech gegen primitive Wut.

Zu dem Single-Player-Modus sollen auch umfangreiche Multiplayer-Modi dazukommen, für die eigens 48 herausfordernde Maps entworfen wurden.



▲ Mit den mechanischen Widersachern werden die Jugendschützer wohl weniger Probleme haben, als mit...



▲ Diesmal macht die Spielumgebung keinen so zerstörten Eindruck mehr.



▲ Noch wissen wir nicht, um wen es sich hier handelt. Jan dementiert zumindest.

Spätestens auf der E3 dieses Jahres wird Acclaim eine erste spielbare Version präsentieren. Wir sind gespannt... **AB**

N64 PS
Turok 3: Shadow of Oblivion
 ■ Genre: Ego-Shooter
 ■ Entwickler: Acclaim
 ■ Hersteller: Acclaim
 ■ Erscheinungstermin: 3. Quartal 2000



▲ ...ihren menschlichen Kollegen. Da wird sich bis zum dt. Release noch einiges ändern.

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps

1 www.chefkoch.de
 Willkommen bei chefkoch.de
 - Rezepte
 - Cookbooks
 - Events
 - Chat
 - Newsletter
 - Kochrezepte
 - Gesundheits
 - Sport
 - Marketing
 - Impressum

www.chefkoch.de
 Pizza hängt euch zum Hals heraus? Dann schwingt doch einfach selbst den Kochlöffel. Koch- und Cocktailrezepte aller Art könnt ihr bei Chefkoch.de online schmökern. Im Forum und einer Chat-Arena gebt ihr eure Schlemmereien zum Besten.

2 www.tellyman.de
 my Voice-Mail
 tellyman.de

www.tellyman.de
 Große Reiselust? Hoher Preis(e)-Frust? Muss nicht sein! Tellyman sucht für euch nach den günstigsten Flug-Tickets. Einfach Zahl der Reisenden sowie Start- und Ziel-Location eingeben (ggf. Preislimit) – Sekunden später wird das Suchergebnis ausgespuckt.

3 <http://horoskop.web.de/>
 Schlechte Laune, gefrustet? Zeit, mal wieder Horoskope zu lesen – wirkt in den meisten Fällen aufbauend. Garantieren können wir das allerdings nicht. Wer europäischen Sterndeutern nicht über den Weg traut, versucht's mal mit dem Chinesischen Horoskop.

http://horoskop.web.de/
 Schlechte Laune, gefrustet? Zeit, mal wieder Horoskope zu lesen – wirkt in den meisten Fällen aufbauend. Garantieren können wir das allerdings nicht. Wer europäischen Sterndeutern nicht über den Weg traut, versucht's mal mit dem Chinesischen Horoskop.

4 www.imdb.com
 The Internet Movie Database
 TOP 5 DVD's - UP TO 40% OFF
 Updated hourly! Save up to 40% on Best-Selling DVD's at the Amazon.com DVD Store. 1. The Jack Bauer 2. Street Kings 3. Chicago 4. The Hit 5. American Pie: Direct Edition

www.imdb.com
 Ihr habt euch zum Film-Fanatiker erklärt, Enzyklopädien auf CD-ROM gehortet, Bücher gewälzt, Volkshochschulkurse belegt, wollt aber noch MEHR wissen? Dann heißt eure zukünftige Bibel: The Internet Movie Database – ihr werdet sie lieben!

5 www.karate-online.de
 Karate-Online
 Die offizielle Homepage des Deutschen Karate Verbandes e.V.
 Karate-Online
 - Karate-News
 - Karate-Forum
 - Karate-Shop
 - Karate-Events
 - Karate-Links
 - Karate-Downloads
 - Karate-FAQ
 - Karate-Links
 - Karate-Downloads
 - Karate-FAQ
 - Karate-Links

www.karate-online.de
 Endlich wissen wir, auf welchen Seiten sich Ralph dauernd rumtreibt. Streb-same Kampfsportler erfahren hier alles Wissenswerte zur ursprünglichen indischen Defensiv-Kampfkunst (Alt-meister Karelts belehrte uns). Die Page ist zwar schlicht, aber sehr informativ.

32 MBit-Spionagethriller

Auf der Spielwarenmesse haben wir's gespielt!

Auf der PlayStation eins der besten Spiele aller Zeiten, schicken sich Hideo Kojima und der Rest des PS-MGS-Teams an, diesen Erfolg nun mit der GBC-Version zu wiederholen. Von dem, was wir bis jetzt gesehen haben, sind sie auf dem besten Weg.

Hardware bedingt sieht ihr Solid Snake wie im NES-Klassiker aus der Vogelperspektive. 180 immer komplizierter werdende VR-Trainingsmissionen stimmen euch auf die eigentliche Agenten-Action ein, die mit einem knapp 15-minütigen Vorspann gebührend begonnen wird. Eure Mission: Skrupellose Nuklear-Terroristen, die einen Raketenabschlussroboter (der Name dürfte klar sein) in ihre Gewalt gebracht haben, unschädlich zu machen. Wie gewohnt fahrt ihr mit der Strategie, unentdeckt zu bleiben, am besten. Wer dennoch Radau machen will, kann eine Vielzahl an Waffen, wie z.B. Raubbomben oder fernzündendes C4 einsetzen.



GBC

Metal Gear Solid

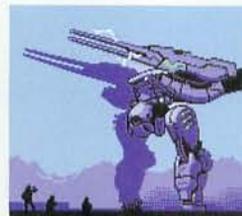
- Genre: Action Adventure
- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami

■ soll erscheinen: 10. April 2000

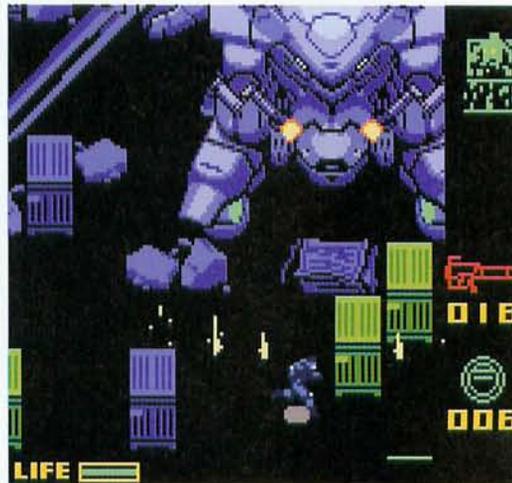
Den Radar gibt es noch, nur die einzelnen Sichtfelder werden nicht mehr angezeigt – ein gutes Augenmaß ist gefragt. Via Codec (was sonst?) erhaltet ihr eure Missionsziele, die ihr jederzeit dank batteriegestütztem Speicher unterbrechen könnt. Sämtliche Bildschirmtexte (400 randvolle Din-A-4-Seiten!!!) wurden eingedeutscht. Der 2-Spieler-Link-Modus läuft wie folgt ab: In jedem Level befinden sich drei Datendisketten und vier Ausgänge, von denen nur einer zum Sieg führt. Eingesammelte Disks werden bei "Ins Gras beißen" (jeder hat drei Leben) zufällig neu im Level versteckt. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Disks besitzt, gewinnt. Her damit!



▲ Rotes Ausrufezeichen: Man hat euch entdeckt! Nehmt die Beine in die Hand!



▲ Eine endlose Fülle an Zwischensequenzen sorgt für perfekte Atmosphäre.



▲ David vs. Goliath – Snake vs. bildschirmfüllenden Endgegner.

Pocket-Bits

Aktuelle News-schnipsel aus der Welt der Handheld-Konsolen.

SAURIER STERBEN NICHT AUS

■ Capcom's *Dino Crisis* erscheint nun auch 2D-exklusiv für den GBC. In der Mache beim englischen Entwicklerteam M4 (*Tazmania* – Test letzte Ausgabe – Jeremy Mc Grath *Supercross 2000* – letzteres wird in Deutschland voraussichtlich am 28. April veröffentlicht), gelobt man den *Dino-Schocker* gekonnt in die zweite Dimension (Vogelperspektive) zu portieren.

32-BIT ERST 2001?

■ Gerüchte machen die Runde, dass Nintendo ernsthaft überlegt, den GB Advance in Europa und den USA nun doch erst nächstes Jahr auf den Markt zu bringen. Der Grund: *Pokémon* und die jetzige GBC Hardware verkaufen sich prächtig – viele sind der Ansicht, dass der Markt noch nicht bereit für die Einführung einer neuen Plattform ist. Mal abwarten und Tee trinken.

Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3

N E M E S I S



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



VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

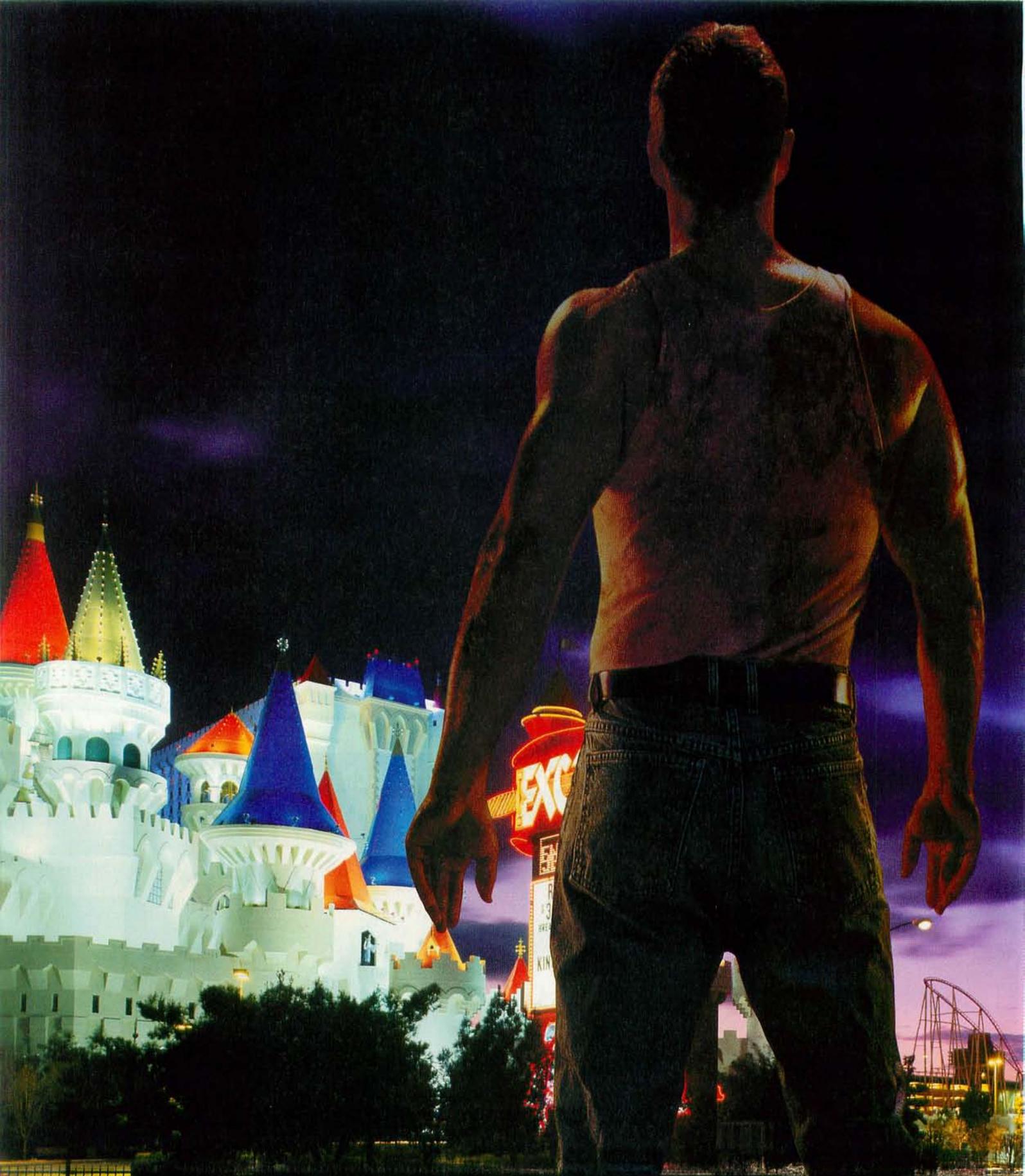


FUTURE PRESS

CAPCOM

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

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



McClane in Vegas

... und wieder am falschen Platz
zur rechten Zeit



Drei Spielmodi. Jede Menge Action.



John McClane's back.

Nürnberger 2000 Spielwarenmesse

Oder was wir neben Playmobil, Lego und Teletubbies noch so fanden...

Nürnberg: die Stadt der Lebkuchen, die Stadt der Burgen, die Stadt des Germanischen Nationalmuseums, die Stadt der Spielsachen. Jedes Jahr im Februar sind letztere Anlass für eine Messe, die dieses Jahr ihren 51. Auftritt feiert – die Rede ist von der Nürnberger Spielwarenmesse. Für die videospielende Fachpresse sicher nicht das Großereignis des neuen

Millenniums (verzeiht das Unwort), eine 2-tägige Reise aber auf jeden Fall wert, zumal sowohl Sega, Sony als auch Nintendo zu rauschenden Festen luden :-)

Angesichts der Tatsache, dass sich die Zahl der phänomenalen Neuerscheinungen in sehr überschaubaren Grenzen hielt, haben wir die Berichterstattung wie bei der Internationalen Funkausstellung nach den verschiedenen Systemen gegliedert.

Pokémon, bis der Arzt kommt

Nintendo's Messeauftritt stand mal wieder ganz im Zeichen der *Pokémon* (Film startet übrigens offiziell am 13. April 2000). Diesmal sind jedoch die N64-User an der Reihe: *Pokémon Snap* und *Pokémon Stadium* stehen in den Startlöchern. Freut euch auf eine abgedrehte Fotosafari durch die Welt der *Pokémon* und dreidimensionale Keilereien eurer auf dem GB gesam-



▲ Vertretbar: Mit *Pokémon Stadium* kostet das Transfer Pak 149,95 DM, separat sieht der Preis noch nicht fest.

Die folgenden acht Screenshots stammen von Spielen, die nicht auf der Messe angespielt werden konnten, aber schon fast alle auf den Presse-CDs der entsprechenden Firmen herumgeisterten. Als kleinen Vorgeschmack auf Dinge, die euch

höchstwahrscheinlich noch dieses Jahr erfreuen werden, sicher einen Blick wert. Ob *Colin McRae Rally 2.0* und *Insane (Offroad-Racer)* jemals auf DC erscheinen werden, steht noch in den Sternen – was die PC-Versionen bereits hermachen, kann

man hoffentlich ganz gut erkennen. Auch der Screenshot zu *Evolva* entstammt einer PC-Version. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die bereits angekündigte PS2-Version besser aussieht. Alle anderen Shots entstammen den Original-Versionen.



■ Colin McRae Rally 2.0
■ Codemasters
■ TBA



■ Star Trek: Invasion
■ Warthog/Activision
■ TBA



■ WTC - World Touring Cars
■ Codemasters
■ Mai 2000



■ Evolva
■ Computer Arts/Virgin
■ 4. Quartal



■ Insane
■ Codemasters
■ TBA



■ Street Skater 2
■ Micro Cabin/Electronic Arts
■ März 2000



■ Syphon Filter 2
■ 989 Studios / Sony
■ 2. Quartal 2000



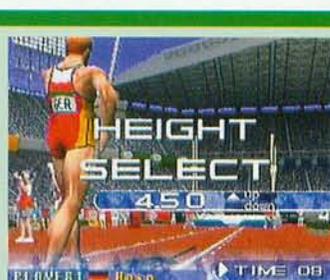
■ Der Krieg der Schweine
■ Gremlin/Infogrames
■ Juni 2000



■ Pokémon Stadium
■ Nintendo
■ April 2000



■ International Superstar Soccer 2000
■ Konami
■ Mai 2000



■ Int. Track & Field Summer Games
■ Konami
■ April 2000



■ Tarzan
■ Eurocom/Activision
■ März 2000

Unsere

Mitarbeiter

des Monats.



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

N64



■ Taz Express
■ Zed Two/Infogrames
■ Mai 2000



■ Tony Hawk's Skateboarding
■ Edge of Reality/Activision
■ März 2000



■ Operation Winback
■ Koei/Virgin Interactive
■ 2. Quartal 2000

melten *Pokémon*, die ihr via Transfer Pak ins N64 speist (und umgekehrt). Das 256-MBit-Modul, welches mit der im Juni erscheinenden Gelben Edition voll kompatibel ist, wird ab April inkl. Transfer Pak für einen Preis von 149,- DM ausgeliefert. Zu den weiteren Highlights zählte *Hydro Thunder* (Midway/Konami) mit seinem N64-exklusiven 4-Spieler-Modus (Expansion Pak erforderlich), die 64-Bit Version von Disney's 2D/3D Jump'n Run Hit *Tarzan*, die Umsetzung von *Tony Hawk's Skateboarding* (brillante Sound- und Musikkulisse!) sowie die aktuellen Sporttitel von Konami. *ISS 2000* (generaler Karrieremodus) als auch *Int. Track & Field Summer Games* waren bereits jetzt sehr gut spielbar und grafisch up to date. Infogrames zeigte (am Nintendo Stand) mal wieder *Taz Express* und Kemco *Daikatana*, welches mittlerweile eine Spur flüssiger wirkte, darüber hinaus gab Virgin den Europa-Vertrieb des Agenten-"Thrillers" *WinBack* bekannt.

Neue Handheld-Welle im Anmarsch

Während sich gewisse Publisher gegenwärtig von weiteren N64-Entwicklungen distanzieren, bleibt der Support für Nintendo's Kleinsten ungebrochen. Dutzende Titel stehen kurz vor der Veröffentlichung, an die 20 konnte man bei Nintendo am Stand direkt probieren. Mit einem gewohnt Lizenzstarken Line-Up trumpfte Infogrames auf: *Army Men* (Action), *Janosh: Das große Panama Spiel* (Act.-Adv.), *Speedy Gonzales: Abenteuer im Aztekenreich* (Jump'n Run) und *Looney*

▼ **Pokémon Gelbe Edition:** gleiches Spiel mit mehr Farbe und Pikachu als Start-Pokémon.



Tunes Collector: Attacke vom Mars (Act.-Adv.) machten allesamt einen soliden Eindruck. Activision war mit einem kultigen 8-Bit *Tony Hawk's Skateboarding* vertreten, Codemasters führte im Kämmerlein die Billard-Simulation *Pro Pool* vor, bei Mindscape (jetzt im Schlepptau von Mattel!) stießen wir auf *Wings of Fury* (Flugsim), Virgin stellte erneut das unglaubliche *Resi* zur Schau, Take2 demonstrierte, wie ein zweidimensionales *Rainbow Six* aussehen kann, derweil Konami mit *Ready 2 Rumble*, *International Track & Field*, *Marble Madness* und *Metal Gear*

Solid (siehe Seite 19) auf sich aufmerksam machen wollte. Blickfang aus dem Nintendo Lager war neben *Pokémon Pinball*, *Alice im Wunderland* und *Game & Watch Gallery 3* (Sparpreis von 49,- DM) eindeutig *Warioland 3*: Die Level verändern sich nun *Zelda*-like je nach Tageszeit, in einem Bonuslevel könnt ihr euren Gegner zum Golfspielen missbrauchen und unsterblich ist unser Dickerchen natürlich auch wieder. Und die fleißigen Jungs von Ubi Soft? Die offenbarten uns eine spielbare Version von *F1 Racing Championship*.



▲ Hasbro kartte zwei lebensgroße F1-Fützer auf den Stand, um Grand Prix 3 zu präsentieren.

Ein Kringel gibt Gas!

Halle 8, Stand C 53 bis D 51 reservierte sich Sega mit 450 Quadratmetern – eine dreimal so große Standfläche wie letztes Jahr. Nach schmackhaften Mohnschnecken und einer dampfenden Tasse Kaffee flaute die Stimmung schlagartig ab, als wir die entsprechenden Pressesprecher über die aktuelle Preispolitik gewisser Kaufhaus- und Großhandelsketten in Kenntnis setzten: Karstadt hatte kurz zuvor den Preisrutsch der Konsole von 499,- DM auf 399,- DM bekanntgegeben, während das Gerät bei einigen Media Märkten gar für erschreckend günstige 349,- DM, in Fachläden sogar für 299,- DM gehandelt wurde.

Eine sehenswerte Neuheit war das funkelneulene, Tastatur-bestückte Internet-Demo-Rack. 92 cm breit, 60 cm tief und 210 cm hoch haben Endkunden endlich eine Möglichkeit am POS (Point of Sale) mit Dreamcast einen Ausflug ins Netz der Netze zu wagen. Bleiben wir beim Thema Marketing, welches jüngst vom neuen Marketing-Direktor Klaus Schulze Froning betreut wird: Durch eine Kooperation mit Lebensmittelhersteller Jacobs Kraft Suchard wird Dreamcast in Kürze an 42.000 Outlets in Kombination mit "Milka Lila Pause"-Produkten beworben, weiterhin werden für acht Wochen an 1500 ausgesuchten Supermärkten Dreamcast Displays aufgestellt. Die Vermarktungsphase zwei, die für Sega ab März 2000 beginnt, wird sich auf massiveres Sponsoring und Fernsehwerbung konzentrieren: Am 12.2. trat man in Köln als Hauptsponsor der BRAVO Supershow auf, Mega-Events wie Rock am Ring und Rock im Park sollen den Trend fortführen – Gerüchte, was Sponsoring-Deals mit einem deutschen Fußball-Club angehen, bestehen weiterhin, Namen wie HSV bzw. Hertha fielen dabei...

Zur Software: Angepasste DC-Versionen der drei Eidos Titel *Soul Reaver* (Test Seite 88), *The Nomad Soul* und *Tomb Raider IV* waren voll spielbar, die beiden letztgenannten jedoch stellenweise noch sehr unausgereift. An weiteren Third-Party Titeln sichten wir bei Hasbro ein gut fortgeschrittenes *Stunt GP* und machten nebenbei einen freudigen Luftsprung, als man uns in letzter Minute mitteilte, dass der dritte Teil des legendären

GBC



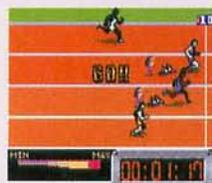
■ Army Men
■ 3DO/Infogrames
■ März 2000



■ Ballistic
■ THQ
■ April 2000



■ Game & Watch Gallery 3
■ Nintendo
■ März 2000



■ Int. Track & Field
■ Konami
■ bereits erhältlich



■ Tony H. Skateboarding
■ Activision
■ März 2000



■ Looney Tunes Collector
■ Sunsoft/Infogrames
■ April 2000



■ Marble Madness
■ Konami
■ März 2000



■ Pokémon Pinball
■ Nintendo
■ Oktober 2000



■ Ready 2 Rumble
■ Konami
■ bereits erhältlich



■ Speedy Gonzales
■ Sunsoft/Infogrames
■ bereits erhältlich

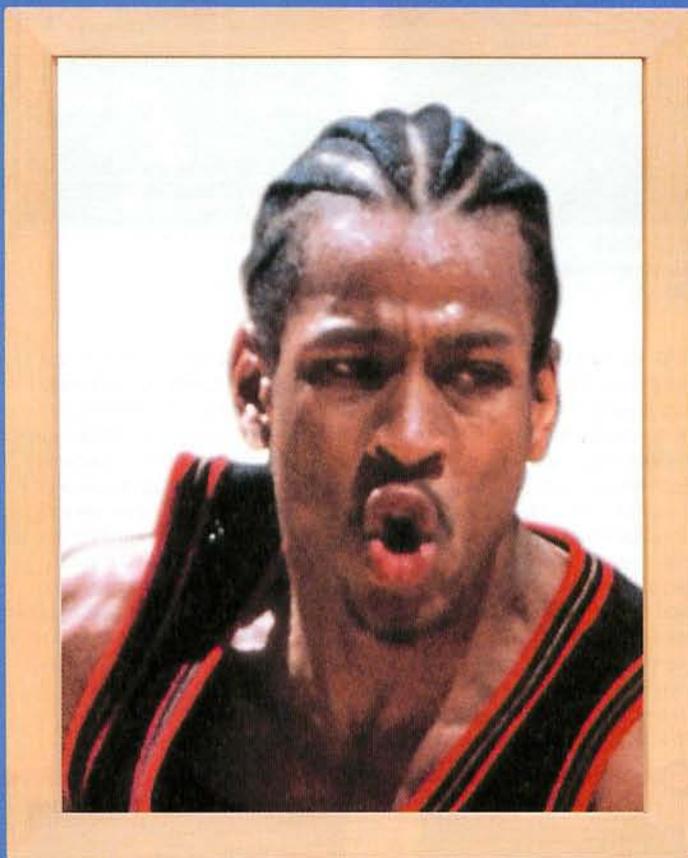


■ Warioland 3
■ Nintendo
■ April 2000



■ Wings of Fury
■ Red Orb/Mattel
■ März 2000

VISUAL CONCEPTS



„Ich bin der Größte. 1,83 m.“

Jetzt im Angebot: sämtliche NBA-Superstars, Slam-Dunks, Cross-Over-Dribblings, Monster-Blocks und eine Grafik, die es unterm Korb krachen lässt. Dazu gibts echte Drafts und von original NBA-Coaches entworfene Playbooks. Aber wie Sie an dem netten Herrn da oben vorbeikommen, müssen Sie schon selbst rausfinden. „Ein Ausnahmespiel“, sagt Mega Fun 3/2000 und gibt 94%.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

DC



■ **The Nomad Soul**
■ **Quantic Dreams/Eidos**
■ **TBA**



■ **Grand Prix 3**
■ **Microprose/Hasbro**
■ **TBA**



■ **Scrabble**
■ **Mattel**
■ **TBA**



■ **Stunt GP**
■ **Team 17/Hasbro**
■ **Juni 2000**

Microprose *Grand Prix* ins 128-Bit-Lager portiert wird. Mindscape sprach von einer Umsetzung des Breetspiels *Scrabble*, Konami präsentierte den Racer *4 Wheel Thunder* (siehe VG 02/00), Ubi Soft (obwohl ohne eigenen Stand) brüstete sich mit dem Strategie-epos *Heroes of Might & Magic 3* und der Unterwasseraction *Deep Fighter*. Avalon/Virgin prözte prospektbezogen mit einem gesunden DC-Line-Up (*Marvel vs. Capcom 2*, *Roadsters*, usw.), wovon allerdings kein einziger Titel, mangels verfügbarer Version, antestbar war.

Mehr zum phantastischen, Sega-eigenen *Ecco The Dolphin: Defender of the Future* erfahrt ihr auf Seite 70. Butterweich flitzte ferner (ein leider nicht ganz absturzsicheres) *M-SR* als selbstlaufende Demo über einige Fernsehbildschirme, indes *Shenmue* immer noch als japanische Original-Version für berechtigtes Staunen bei vielen Besuchern sorgte. Wann *Shenmue* letztendlich in Deutschland erscheint, wurde nicht bekannt, wir tippen aber auf Okt./Nov. ob komplett in (fehlerfreiem, gut akzentuiertem) Deutsch oder mit Amtosphäre-zerstörenden Untertiteln – darüber wird gerade bei Sega entschieden.

Generationswechsel

Schon im Vorfeld der Messe geisterte das Gerücht umher, dass Sony in Nürnberg schließlich allen Nicht-Japan-Reisenden/Gereisten die PlayStation2 vorführen würde: Und tatsächlich, versteckt in einem verdunkelten Raum und geschützt hinter einer Hartplastikpyramide wurde ein Original-Gerät inkl. Dual Shock 2 Controller dem Handel und der Fachpresse vorgeführt – bereits auf der Herbst TGS 99 veröffentlichte Filme von *Kessen* und *The Bouncer* begleiteten die "magischen Momente". Spielen konnte man jedoch nicht. Kommen wir nun aber schnell zurück auf den Boden der PAL-Tatsachen: Wie bei der 64- und 128-Bit-Konkurrenz stellten namhafte Third-Party-Hersteller am (in diesem Fall knapp 500 qm² umfassenden) Sony-Stand aus. *Colin McRae Rally 2.0* (Codemasters), *Porsche Challenge* und *F1 2000* (E.A.), *Muppets Race Mania* (Sony) – zumindest Cockpiloten müs-

sten für die nächste Zeit ausreichend versorgt sein. Als Geheimtipp entpuppte sich Activision's *Tenchu 2*, was auf dem Messegelände nur hinter vorgehaltener Hand zu spielen war – Ninja Action vom Feinsten! Bei THQ flimmerte ein kurzer, leider etwas unscharfer Endlos-Videotrailer zu *Jedi Power Battles* über die Mattscheibe, zudem waren das neue *Pro Bowling*, *Rugrats Studio Tour* und *WWF Smackdown* spielbar. Dennoch: Auf richtig Neues (zuvor noch nicht Gezeigtes) stieß man bei allen Herstellern eigentlich erst nach intensiver Press-Kit-Durchforstung. Halt, fast hätten wir Virgin verges-

sen, die uns eine sehr frühe Fassung von Bandais Act./Adv. *Vampire Hunter D* aufstichten. Als danach ein PS2-Trailer von *Dreamland* (Nachfolger des Strategieküllers *X-COM*) auf einem gigantischen Philips Flat-TV zum Leben erweckt wurde, verschlug es uns endgültig die Sprache – als Anführer der sog. Terran Liberty Army führt ihr ab Feb. 2001 in brillanter Echtzeitgrafik einen erbitterten Krieg gegen fremdartige Lebensformen aus dem All. Es war schon fast zu schön, um wahr zu sein! Mit 10 PS2-Titeln im diesjährigen Programm ist Virgin z.Z. einer der emsigsten PS2 Supporter.



▲ **Sony scheute keine Kosten, das Publikum auf der Party zu unterhalten.**

PS



■ **Beatmania Controller**
■ **Konami**
■ **März 2000 (149,95 DM)**



■ **Dreamland (PS2)**
■ **Mythos Games/Virgin**
■ **4. Quartal 2000**



■ **F1 2000**
■ **EA Sports/Electronic Arts**
■ **März 2000**



■ **Need For Speed: Porsche**
■ **Eden Studios/Electronic Arts**
■ **März 2000**



■ **Jedi Power Battles**
■ **Lucas Arts/THQ**
■ **April 2000**



■ **Hydro Thunder**
■ **Midway/Konami**
■ **April 2000**



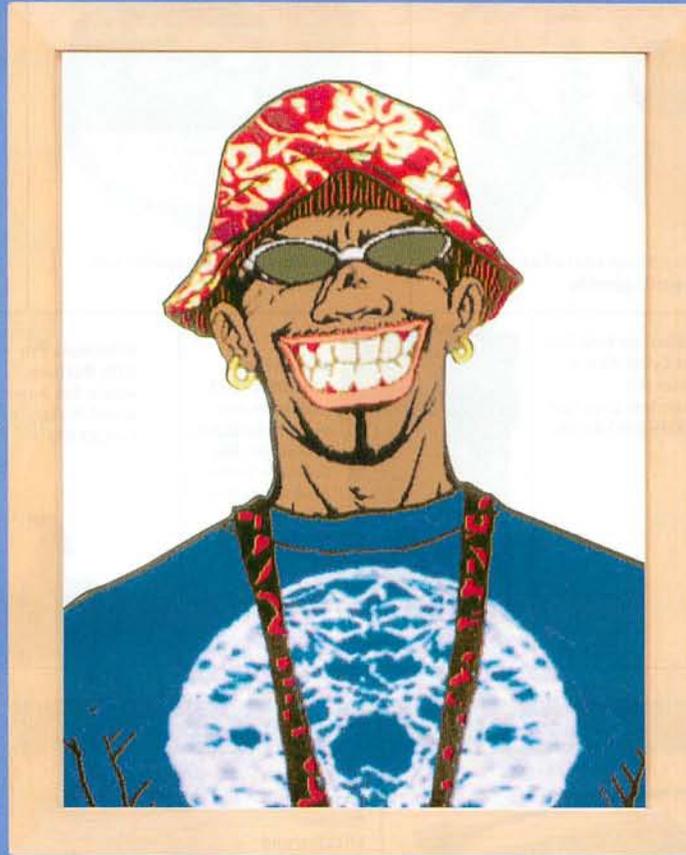
■ **Muppet Race Mania**
■ **Traveler's Tale/Sony**
■ **April 2000**



■ **Brunswick Circuit Pro Bowling 2**
■ **Adrenalin Entertainment/THQ**
■ **März 2000**



■ **Tenchu 2**
■ **Acquire/Activision**
■ **2. Quartal 2000**



„Für Trinkgeld mach ich alles!“

Der Kunde ist König: Bringen Sie so viele Fahrgäste so schnell wie möglich an ihren Zielort. Und vergessen Sie vor allem Verkehrsregeln, Staus, Baustellen und alles, was in der City sonst noch nervt. Als Aufwandsentschädigung gibts eine Knaller-Grafik sowie Songs von The Offspring und Bad Religion. „Zocker werden bestens bedient. Super!“ (Mega Fun 3/2000)



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Blaze



■ Auch der neue XPLODER 9000 soll wieder X-Link unterstützen.



■ Palm Pad Shock Controller: klein, elegant, günstig.



■ Pro Shock Arcade Joystick Lite. Preis: 49,95 DM



■ Kostet etwa ein Drittel des Originals: der DC-VGA Adaptor.



■ Kabellos zocken: Der Infrarot Cyber Shock Controller mit verbessertem Digi-Pad wird 69,95 DM kosten.



■ Gameboy XPLODER: Noch existierte nur ein fernöstlicher Prototype. Die Features beider Modelle sollen jedoch gleich bleiben.



■ Formula Pro GTR: Buttons, wohin das Auge sieht! Preis: 149,95 DM

Vidis



■ Dreamcast Storage Tower: Zehn DC Original-Spiele können hier problemlos gestapelt werden. Preis: 19,95 DM



■ "Brooklyn" VGA-Box. Preis: 59,95 DM

■ PSX D-Force Joypad mit Rumble-Effekten und Zusatzfunktionen. Preis: 29,95 DM



■ "Brooklyn" PSX D-Force SX Lenkrad mit Vibration, Gas- und Bremshebeln. Preis: 79,95 DM



■ "Brooklyn" PSX D-Force Light Gun mit Force Feedback. Preis: 79,95 DM

■ PSX D-Force Infrarot Dual Analog Controller Set. Preis: 99,95 DM



▲ NBA 2K war neben ISS 2000 (N64) das Sportspiel-Highlight der Messe.

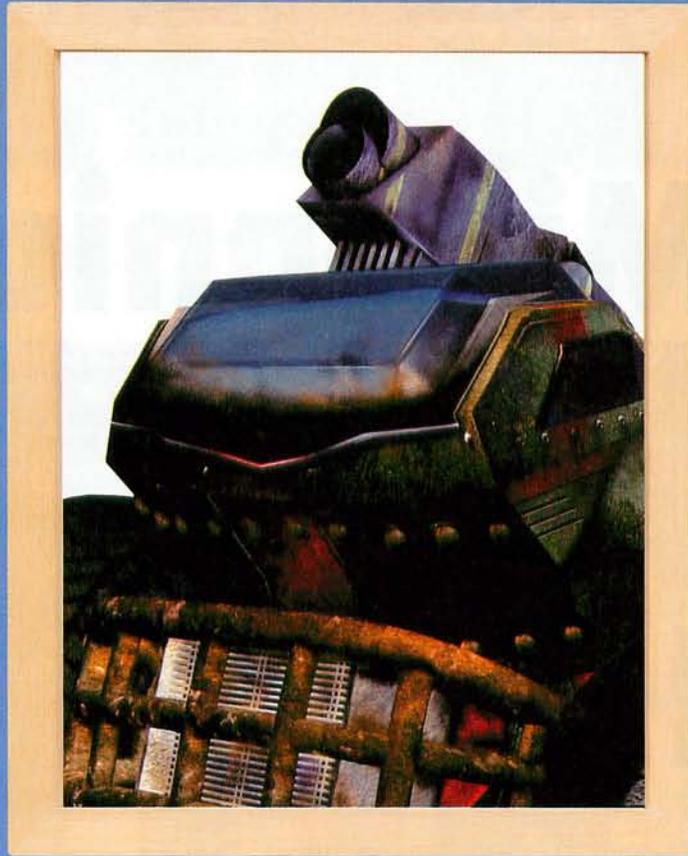
Hardwaretrends

Das mit Abstand interessanteste Sortiment steht uns über Blaze ins Haus. Bis auf den sog. Twin Shock Arcade Stick (zwei miteinander verschmolzene Arcade-Boards), dessen Release noch angekündigt wird, konnten alle restlichen acht PS Produkte vor Ort ausprobiert werden. Zu einem Preis von 79,95 DM wird Blaze ab März mit der (Dance Dance Revolution & Co. kompatiblen) Rave-Station-Tanzmatte sicher für Furore sorgen. Zum gleichen Preis erhalten Besitzer einer Parallelport-verstümmelten PS ab sofort den Dex Drive kompatiblen, über den MC-

Port anzuschließenden XPloder 9000 – 10000 Cheats sind vorab darin gespeichert, durch das Virtual Memory System ersetzt er bis zu acht Standard-MCs. Wer wichtige Spielstände lieber einer unkomprimierten Memory Card anvertraut, sollte die neue True 16 MB für 89,95 DM in Augenschein nehmen. Doppelt soviel Speicher bietet die im März erscheinende True 32 MB, der Preis stand noch nicht fest. Für Kabelsalathasser gibt's ab März für 69,95 DM die Infrarot-Variante des Cyber Shock, und wer auf Analog-Knüppel gerne verzichtet, findet vielleicht im Microschalter-lastigen Palm

Pad (29,95 DM) seinen "Spielestatur"- Favoriten. Ob das Featuregeladene Formula Pro GTR unseren Anforderungen entspricht, wird der nächste Hardwaretest zeigen. Und wer hätte es für möglich gehalten: Blaze hat den XPLODER GB (Preis noch unklar) fast fertiggestellt – unterwegs Cheats selbst herausfinden? Null problem! Dreamcastler bekommen ab sofort für 49,95 DM einen kostengünstigen VGA-Adapter, ab März folgt das Advanced Pad und später der Vibration Pad Ersatz Jolt Pack. Sich dem bevorstehenden Track & Field 2-Wahn

anschließend, entwickelte man wohl den Pro Shock Light, einen handlichen Arcade Stick für die Sparfüchse unter euch. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, startet Joytech bald zur DC-Großoffensive. Bei Take2 am Stand konnte man zumindest einmal einen noch sehr schweren Holzprototypen des neuen DC-Pads in den Händen halten. Von InterAct kam die Meldung, dass man das Concept 4 für DC nun doch nicht veröffentlicht (ein original verpacktes europäisches Testmuster existierte bereits). Abgesehen von dieser Negativ-News, trudelten erfreulicherweise kurz nach Messeschluss unkomprimierte 4x und 8x Memory Cards sowie ein erstes Muster des Shock "n" Rock, einem GB-Rumble-Modul mit integriertem 10-Std.-Akku und Stereoverstärker bei uns ein. Saitek hat zwei neue Pads ausgebrütet: Mit einem Preis von 29,95 DM soll das PX 1000 im April den Markt aufmischen. Der größere Dual-Shock-Bruder, das PX 1500 kostet 49,95 DM und ist ab Juni im Handel zu erwerben. **CS**



Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputtmachen will, kriegt eins auf die Finger. Die Menschheit tritt zum entscheidenden Gefecht gegen außerirdische Invasoren an. Und da helfen nun mal keine netten Worte, sondern nur abgefahrene Kampfvehikel und Laserwaffen. Die missratene Verwandtschaft von ET sieht ziemlich alt aus; die zahlreichen 3-D-Welten dagegen umso besser.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Square Millennium

Square goes PlayStation2 – Tet-sei-Dank bekamen wir als einzigstes deutsches Magazin eine Einladung.



Wenn Square ruft, dann kommen die Fans in Scharen – vor allem im Rollenspiel-begeisterten Japan genießt diese Firma ein enormes Ansehen. So stürmten am 29. Januar 2000 knapp 10.000 neugierige Konsoleros (glückliche Gewinner einer Lotterie) die Hallen des beeindruckenden Pacifico Yokohama-Geländes, um dort in der High-Tec Conference Hall etwas mehr über die zukünftigen Pläne des *Final Fantasy* Machers zu erfahren.

Nach einer bombastischen Opening-Sequenz betrat "el presidente" persönlich, Hironobu Sakaguchi, das Podium und erläuterte dem neugierigen Publikum Squares Pläne für die nächsten zwei Jahre. Und die Zukunft bedeutet zumindest für Square PlayStation2. PlayOnline – das ist das Schlagwort, das bei dieser Präsentation wohl am häufigsten gefallen ist. Hinter diesem Begriff verbirgt sich – wie unschwer zu vermuten – die Technik, die euch Zugang zum Netz der Netze verschaffen und somit auch auf PlayStation2 für eine neuartige Spielerfahrung sorgen wird. Was bei Sega offensichtlich immer noch nicht so ganz klappt, soll laut Sakaguchi auf PlayStation2 reibungslos flutschen. Unterteilt in die sieben

Partitionen Internet, Chat, Sports, Manga, Music, Messenger und Game soll euch die Navigation durch das Daten-Wirrwarr so einfach wie möglich gemacht werden.

Internet

Unter diesem Punkt findet sich das, was PC-Besitzer schon seit Jahren kennen: Ihr rast über die elektronischen Highways, saugt euch Infos zu interessanten Themen runter, besucht Fan-Sites und Firmen-Homepages oder surft einfach ohne Plan und einfach nur zum Spaß quer über die gesamte Welt.

Chat

In verschiedensten Chat-Räumen könnt ihr euch mit Gleichgesinnten aus allen möglichen Kontinenten zum Gedankenaustausch treffen und über wichtige und weltbewegende Dinge diskutieren, Klatsch und Tratsch verbreiten, heiße Insider-Infos erfahren, neue Bekanntschaften knüpfen oder euch vor versammeltem Freak-Publikum mit wüsten Beschimpfungen unbeliebt machen (ist zwar nicht ratsam, macht aber unheimlich Spaß) – was immer ihr wollt.

Sports

Sportbegeisterte werden sich hier am wohlsten fühlen. Neueste Ergebnisse zu allen möglichen Sportarten, Spieler-

transfers oder Ranglisten können unter diesem Punkt abgerufen werden. Sakaguchi nahm bei seinen Ausführungen zu diesem Thema – verständlicherweise, ist doch einer der ersten Square PS2-Titel ein Baseball-Spiel – die in Japan sehr beliebte Sportart Baseball als Beispiel. Hat euch z.B. mal ein Spiel/Rennen nicht gefallen? Nun, ladet doch einfach die relevanten Statistiken runter, spielt die Auseinandersetzung selber nach und ändert womöglich das Ergebnis nach euren Wünschen.

Manga

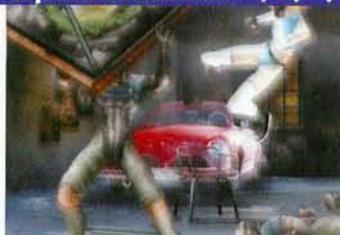
In Zusammenarbeit mit vielen bekannten Manga-Künstlern wird hier eine Page aufgebaut, wo sich Fans neueste Comics und Hintergrundinfos zu den Geschichten und Zeichnern beschaffen können. Somit soll der in Japan leider etwas stagnierenden Manga-Szene zu einem neuen Aufschwung verholfen werden.

Music

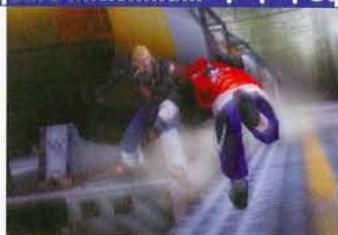
Auch im Musik-Bereich wird durch eine enge Zusammenarbeit mit bekannten Musik-Magazinen eine hervorragende Versorgung mit allen möglichen Informationen gewährleistet. Japanische User können sich ihre Lieblingssongs downloaden und Wissenswertes über



▲ Aufwändige Kampfschauplätze sorgen für perfektes Beat'em Up-Feeling.



▲ Die Arenen sollen noch deutlich interaktiver wie in PowerStone werden.



▲ Die Kämpfe werden durch rasante Kamerafahrten ins rechte Licht gerückt.



The Bouncer und All Star Pro-Wrestling

Von den zwei vielversprechendsten Titeln im Square-PS2-Sortiment wurden uns leider nur kurze Demo-Filmchen gezeigt. *The Bouncer* verspricht dort weiterzumachen, wo *Ehrgeiz* aufgrund der Performance der PlayStation eingeschränkt war. In einer frei begehbaren 3D-Kampfarena verprügeln sich die Kontrahenten in feinsten Animationen und perfekter Choreographie nach Strich und Faden und greifen auch gerne mal zum Inventar (Stühle, Tische, etc.), um ihre schlagkräftigen Argumente zu untermauern – *Power Stone* lässt grüßen. Das Feuerwerk an Grafik, Sound, Effekten und rasanten Kamerafahrten versetzte uns



▲ Über die Move-Vielfalt können wir noch nicht viel...

(wenigstens für kurze Augenblicke) in Staunen. *All Star Pro-Wrestling* brachte uns in den Ring, wo weniger ausgefeilte Martial-Arts-Künste gefordert sind, sondern eher der



▲ ...sagen, die Demo sah jedenfalls genial aus.

Infight bevorzugt wird. Lebensecht modellierte Wrestler und smoothie Animationen (z.B. die Bewegung der Haare ist extrem geil) sorgen für perfektes TV-Feeling.

ihre Stars bzw. Gruppen in Erfahrung bringen. Durch die Kooperation mit den Printmedien sind auch Reviews zu neuen Alben und Background-Berichte möglich.

Messenger

Der Messenger stellt die Kommunikationszentrale des PlayOnline Konzepts dar. Von hier aus verschicken die User E-Mails an Freunde und können diese auch im Netz suchen. Als Beispiel für diesen Punkt diene *Final Fantasy XI* (siehe Punkt "Game"): Habt ihr Lust auf eine Runde Online-Zocken, bringt ihr mit dem Messenger in Erfahrung, ob Kollegen gerade im Netz sind und wenn ja, in welchem Spiel sie sich gerade befinden. Habt ihr einen Freund gefunden, schickt ihr ihm eine kurze Nachricht und könnt dann problemlos in das Spiel einsteigen. Auch Online Shopping (CDs, DVDs, Spiele, etc.) wird mit dem Messenger problemlos ablaufen.

Games

Online-Gaming sorgt im PC-Bereich schon lange für grenzenlosen Spielspaß – wir europäischen Konsoleros müssen bis dato leider immer noch darauf verzichten. Wenn Sega in diesem Punkt nicht bald Gas gibt, könnte Sony auch mit dieser Technik die Vorreiterrolle

übernehmen. Sakaguchi sprach in diesem Zusammenhang von Square's berühmter Rollenspielserie *Final Fantasy*, die mithilfe des Online-Gamings ein noch intensiveres Spielgefühl vermitteln soll. Bereits *FFIX*, das schon so gut wie fertiggestellt ist und im Sommer dieses Jahres für die PlayStation erscheinen soll, wird dieses Feature, wenn auch nur eingeschränkt, nutzen. So können sich verzweifelte Spieler einen Online-Walkthrough downloaden und werden mit wichtigen Tipps und Tricks versorgt. *FFX*, das im Frühjahr 2001 in die Läden kommen soll, geht da schon einen Schritt weiter: Zwar spielt ihr das Hauptspiel vornehmlich wie gewohnt alleine zu Hause, könnt euch allerdings in speziellen Online-Events mit anderen Spielern messen und so begehrte und rare Items erhaschen. Auch detaillierte Infos und Statistiken zu Waffen, Monstern und Items könnt ihr euch dann online abrufen. Etwas später, im Sommer 2001, soll *FFXI* in die Läden kommen, das dann komplett online spielbar sein wird. Wie in den bekannten Online-PC-Rollenspielen *Ultima Online* oder *Everquest*, wo sich Tausende von Spielern in einer Fantasy-Welt treffen um zu chatten, zu handeln und riesige Armeen zu bilden um gemeinsam gegen das Böse in die Schlacht zu ziehen, wird das Ganze zwar

nicht ablaufen, zumindest können sich aber wenigstens drei Freunde im Netz treffen, um dann zusammen den Plot zu bestreiten. Nach wie vor wird die Story den Schwerpunkt bilden, weniger die Interaktion mit anderen Spielern in einer frei begehbaren Welt. Von den drei *Final Fantasy*-Spielen können wir euch zwar noch keine Screenshots präsentieren – Square verhält sich in Bezug auf ihr Aushängeschild (verständlicherweise) bedeckt. Eines können wir euch jedoch sagen: Wo *FFIX* sich zumindest grafisch noch recht eng an den Vorgänger hält und euch mit phantastischen Renderbackgrounds und Polygonfiguren verwöhnt, wird spätestens mit dem zehnten Teil eine neue Generation eingeläutet. In dem kurzen Trailer, der uns gezeigt wurde, bewegten sich extrem detaillierte Charaktere durch eine atemberaubende Polygonwelt, die ihresgleichen sucht. Wenn so die Zukunft aussieht, dann können wir uns noch auf einiges freuen...

Die uns geschilderten Beispiele beschränken sich bislang allerdings nur auf den japanischen Markt. Wie Online-Shopping, Musik-Downloads oder gar Manga-Genuss im Rest der Welt gehandhabt werden, konnte uns noch nicht gesagt werden. Doch blicken wir alle positiv in die nahe Zukunft und hoffen das Beste.



Final Fantasy: The Movie

■ Neben den Ausführungen zu den Online-Plänen Square's und den Beispielen des Online-Gamings anhand der *Final Fantasy*-Serie durften wir uns ebenfalls noch von den Fortschritten des ersten Kino-Auftritts von Square überzeugen – wer es hier wagte zu fotografieren, flog sofort raus. Bei diesem Thema versteht Square keinerlei Spaß. In einem rasant geschnittenen Trailer wurden uns einige Action-Szenen vorgeführt, die uns das Wässerchen im Munde zusammen laufen ließen. Über den Story-Hintergrund dieses postapokalyptischen Abenteuers kann (und darf) zwar noch nichts gesagt werden, jedoch ist die Qualität der Renderings absolut atemberaubend. In einigen Szenen konnten wir kaum noch einen Unterschied zwischen den Render-Charakteren und realen Schauspielern aus Fleisch und Blut feststellen – Square USA scheint hier sehr sowohl im Bereich der 3D-Modellierung wie auch der Animation der einzelnen Charaktere sehr gute Arbeit zu leisten. Sobald wir weitere Infos und hoffentlich bald auch brauchbare Screenshots in Händen halten, teilen wir euch diese natürlich umgehend im News-Teil unserer VG mit.



▲ Leider sind nur japanische Teams anwählbar.



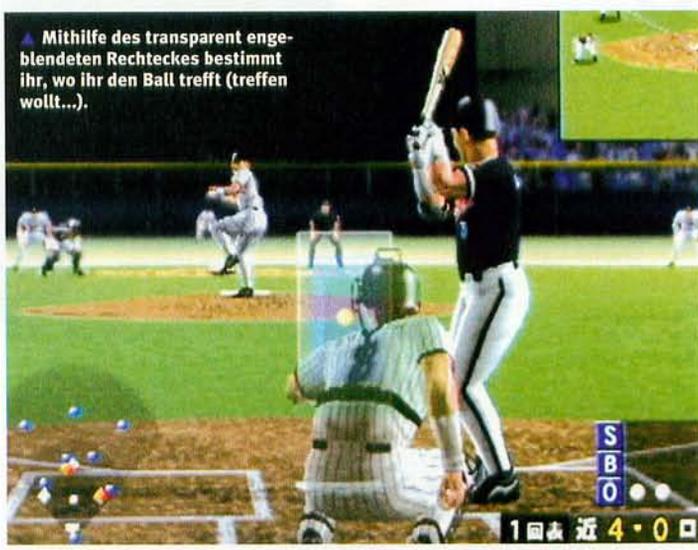
▲ That's live: Noch nie sah Baseball auf Konsole so real aus wie auf der PS2.



▲ Kurz nach dem Launch der PS2 können Baseball-Cracks zuschlagen.

Baseball at the end of the century

Das erste spielbare Square-Game war diese Baseball-Simulation, die zumindest schon erahnen ließ, welche Performance in der PS2 steckt. Lebensecht animierte Spieler, die von ihren Originalen kaum mehr zu unterscheiden sind, hechten hier über das Feld, dass es eine wahre Freude ist. In unserem kurzen Probespiel konnten wir uns zwar noch nicht von den Qualitäten des Karrieremodus und der Komplexität des Games überzeugen, die Spielbarkeit an sich ist aber recht hoch und glänzt durch eingängige Steuerung und präzises Wurf- bzw. Schlag-Handling. Leider stehen nur japanische Teams zur Auswahl, wodurch die Identifizierung mit den Idolen für die Fans außerhalb Japans wohl eher gering sein wird. Im Frühjahr 2000 könnt ihr losbatten.



▲ Mithilfe des transparent eingeblendeten Rechteckes bestimmt ihr, wo ihr den Ball trefft (treffen wollt...).

So soll es sein – das wollen wir sehen:

■ Ja klar, es ist "nur" Baseball, aber dennoch beeindruckte uns dieses Game auf der Präsentation doch am meisten. Gut – über *Bouncer* und *All Star Pro-Wrestling* können wir bis auf unsere ersten Eindrücke noch nicht viel (Negatives) sagen, aber im Gegensatz zu *Driving Emotion Type-S* offen-

bart uns dieses Game zumindest ansatzweise die Power der PlayStation2. Wir hätten eigentlich ein Daumenkino einbauen sollen, damit auch ihr euch von den geschmeidigen Animationen der Spieler überzeugen könnt. Perfekte Stadion-Atmosphäre und gute Spielbarkeit – so soll es sein.





◀ Die Grafik mag zwar etwas grob ausgefallen sein, die Effekte kommen dafür wieder enorm gut.

▶ Ui – der ist fett... Neben den "normalen" Gegnern warten auch solche Monster auf euch.



Vagrant Story

In *Vagrant Story* macht ihr euch in der Rolle des Ashley Riot, einem furchtlosen Abenteurer und Ritter des Valendia Knights of the Peace Ordens auf, das Böse in Form von Sydney Losstarot zu besiegen. Eure Verfolgungsjagd führt euch in die verdamnte Stadt Lea Monde, die vor 25 Jahren durch ein gigantisches Erdbeben zerstört wurde. In den Ruinen dieses unheiligen Ortes trefft ihr jedoch nicht auf Sydney, sondern werdet mit ekelhaften Kreaturen konfrontiert, die sich den Mächten des Bösen verschrieben haben. Könnt ihr das Geheimnis von Lea Monde lüften und die sagenumwobenen Schätze dieser einst prächtigen Stadt bergen? Nur ein wahrer Meister der Schwertkunst und der Magie wird diesen Kampf zwischen Gut und Böse heil überstehen. In unserem kurzen Probespiel (ein Dungeon) konnten wir uns schon von der sehr guten Game-Engine überzeugen. Ihr steuert Ashley aus der Iso-Perspektive durch die düsteren Hallen und Gänge der Stadt und müsst Adventure-like Rätsel lösen, Kisten ver-

schieben und knifflige Sprungpassagen meistern. Kommt es zum Kampf, sind eure Reaktionen gefordert: Ähnlich wie in *Parasite Eve* steuert ihr euren Charakter in Echtzeit über das Schlachtfeld. Greift ihr einen Gegner an, wird eure Einsatzreichweite durch ein Gittermodell dargestellt, innerhalb dessen Range ihr den Feind treffen könnt. Eure Gegner sowie auch Ashley sind in verschiedene Trefferzonen eingeteilt, die einzeln angegriffen werden können. Wer einen Kontrahenten immer feste auf den Schwertarm schlägt, wird diesen zwar nicht töten, seine Kampfkraft jedoch erheblich mindern. Eure Waffen werden dabei mit jedem Angriff stärker und effektiver gegen bestimmte Kreaturen. Zudem könnt ihr eure Schwerter und Äxte noch mit magischen Items ausstatten und euch so ein individuelles Metzelwerkzeug erstellen – die Variationsmöglichkeiten sollen nahezu unbegrenzt sein. Im Laufe des Spiels erlernt ihr neue Angriffsarten, die sich mit dem richtigen Timing linken lassen, wodurch ihr dem Gegner mit fatalen Kombos einheizt. Die

Grafik gibt sich *Metal Gear*-like etwas grob aufgelöst, überzeugt aber durch Detailreichtum und phantasievolles Level-Design. Nette Licht- und Explosions-Effekte in den Kämpfen sowie Motion Blur in den Zwischensequenzen sorgen für die richtige Abenteurerstimmung. Wir sind uns sicher: *Vagrant Story* wird einer der Hits dieses Jahres!

▶ In unserem Probespiel konnten wir schon gegen diesen Drachen kämpfen.



Driving Emotion Type-S

Das zweite der spielbaren PlayStation2-Games war *Driving Emotion Type-S*, wo ihr hinter dem Steuer eines von vielen lizenzierten Schlitteln von Honda, Mazda, Toyota, Mitsubishi oder Nissan sitzt und entweder über Rennkurse, durch in Neonlicht getauchte Städte oder über Landwege und Bergpässe heizt. Liebhaber europäischer Hersteller werden sich freuen zu hören, dass neben den japanischen Modellen auch Marken der Firmen BMW, Porsche, Ferrari und Alfa Romeo zu finden sind. Ein wenig ernüchtert waren wir bei diesem Spiel neben der mauen Grafik vor allem von der schlechten Kontrolle der Karren. Versteht uns nicht falsch – *Driving Emotion Type-S* sieht dank aufwändig designter Kulissen sehr gut aus, nur hätten wir uns von der PlayStation2 doch deutlich mehr erwartet. Sehr viel besser als z.B. ein *Metropolis Street Racer* sah's zumin-



▲ Auch im 2-Spieler-Modus bleibt noch genug Performance für alle Details.

dest noch nicht aus... Unverzeihlich sind jedoch die Mängel in der Steuerung (in diesem Punkt war sich übrigens die gesamte Presse einig – kommt auch nicht oft vor): Die PS-Schleudern wollen nur ungern euren Kommandos gehorchen und schlittern von einer Straßenseite auf die andere. An gefühlovollen Lenken oder gar Schneiden der Kurven war nicht zu denken – wir waren alle froh, die



▲ Innenperspektive: Bei japanischen Modellen sitzt ihr auf der rechten Seite.

Strecke überhaupt irgendwie zu meistern. Dies sind jedoch nur unsere ersten Eindrücke, bis zum Release kann sich noch einiges ändern, und erst nach einigen ausführlicheren Testrunden können wir uns hier ein Urteil bilden. Im Frühjahr 2000 wissen wir mehr, denn dann können PS2-Racer durchstarten.





Die Nintendo-Videospiel-Universität

Ihr habt genug von miserablen Spielen oder glaubt gar, ein Zelda oder Donkey Kong noch besser machen zu können? Bewerbt euch doch beim DigiPen Institute of Technology!

Wie lernt man eigentlich, Spiele zu programmieren? Davon abgesehen, dass es im Gegensatz zu den frühen 80er Jahren heute nicht mehr möglich ist, ein Game als Einzelkämpfer auf die Beine zu stellen, hilft ein Mathematik- oder Informatik-Studium alleine recht wenig. Spezialkenntnisse wie sie japanische Universitäten, einige wenige englische oder eben die Nintendo-Talentschmiede DigiPen anbieten, sind gefragt!

Ein Zuckerschlecken ist das kostspielige Studium (\$ 300 bis \$ 350 pro Kurs, \$ 500 Bücherkosten und \$ 420 Parkgebühren pro Jahr) jedoch keineswegs. Um mit einem akademischen Grad (Bachelor of Science) in Real Time Interactive Simulation oder 3D Computer Animation abzugehen, ist jedoch einiges an Engagement nötig: Ohne schriftliche Referen-

zen von ehemaligen Professoren oder Instruktoren, detaillierte Bildungsnachweise, Job-Erfahrung oder Arbeitsproben sowie einem Eingangstest in Mathematik, Physik und Storyboard-Ideen habt ihr schon gar keine Chance, beim Auswahlverfahren durchzukommen. Für Ausländer ist außerdem ein bestandener T(est) O(f) E(nglish) as a F(oreign) L(anguage) Voraussetzung. Dafür besitzen Absolventen danach beste Berufschancen: Alleine 50 Prozent aller Abgänger werden sofort vom einen Block weiter befindlichen Nintendo-In-House-Studio NST (siehe Interview) übernommen. Professor Claude Cormair zeigte anhand eines Videos eines Studenten, der ein kurze Affengeschichte gerendert hatte, wie schnell es manchmal gehen kann. Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto sah zufälligerweise das Werk und engagierte das Talent vom Fleck weg für sein *Zelda 64*-Team! Davon dürften die meis-

ten Studenten während ihrer acht Semester Quälerei mit je 15 Wochen nur träumen. Um für die Abschlussprüfung zugelassen zu werden, müsst Ihr 154 Credits sammeln (davon 114 theoretische und 40 praktische) mit den leckeren Übungen, wie sie als Beispiel im Kasten angegeben sind – pro Kurs gibt's zwischen drei und zehn Credits. Praktisch bedeutet das, dass ihr von Montag bis Freitag von 9.00 Uhr bis 22.00 Uhr (!) in Vorlesungen hockt und eure Hausaufgaben macht. Samstag geht's dann mit Projekt-Arbeit von 9.00 Uhr bis 14.00 Uhr weiter – vergesst also das süße Studentenleben an deutschen Unis, von dem ihr sicher gerüchteweise schon mal gehört habt. In welcher Ration ihr euch also eure tägliche Wissens-Dosis in den Abteilungen für Art (Grundsätze des Zeichnens I-IV), Animation, Film (Cinematographie, Post Production,

Visual Language), Computergrafik (3D Computer Animation I, II, Grafik für Spiele und Internet), Englisch (kreatives Schreiben, Literatur) und Projekte (Animation Production I – IV) abholt, bleibt also alles andere als euch überlassen. Wer sich das alles und noch mehr zutraut und einmal in die Fußstapfen von Shigeru Miyamoto, Dave Perry, Yu Suzuki oder anderen Branchen-Größen treten will, erkundigt sich einfach bei der angegebenen Adresse. Good Luck! **RK**

Kontaktadresse:

DigiPen Institute of Technology
5001 – 150th Avenue NE
Redmond, Washington
USA 98052
Fon: (425) 558-0299;
Fax: (425) 558-0378
Email: digipen@digipen.edu
Web: www.digipen.edu

Die Studienfächer

■ Wollt ihr Hi-Tech-Games der neuesten Generation designen, müsst ihr fit in folgenden Fächern werden (Auswahl):

| Mathematik & Physik | Grundkurse | Computer Science | Game Projekte & Allgemeines |
|--|--------------------------------------|-----------------------------|--|
| Analysis (Differentialgleichungen, Integration mehrerer Veränderlicher etc.) | Trigonometrie | Computergrafik I, II | Projekt I – IV |
| Lineare Algebra (Matrizenrechnung & Co.) | Betriebssysteme | Netzwerke I, II | 3D Computer Animation I, II |
| Fortgeschrittene Oberflächenmodellierung | High Level Programmierung I, II | Datenstrukturen | Multimedia Aspekte der Spieleherstellung I, II |
| Bewegungsdynamik | Game Implementation Techniques I, II | Algorithmen-Analyse | Ray Tracing I, II |
| Aerodynamik | Algebra | Datenkompressions-techniken | Spielkonzepte |



▲ NST-Präsident Scott Tsumura referiert über die N64-Zukunftspläne.

Interview mit NST



Wir unterhielten uns mit dem Gründer und Vorsitzenden von NST (Nintendo Software Technologies – die Macher von *Ridge Racer 64*), Claude Comair, der quasi nebenbei als Professor bei DigiPen für den Programmierernachwuchs für kommende Generationen sorgt. Hier einige Ausschnitte aus der Pressekonferenz mit Journalisten aus aller Welt.

VIDEO GAMES: Wie kam es zur Gründung von NST?

Claude Comair: Es entstand alles in ziemlich ungezwungener Atmosphäre. Nintendo bzw. Mr. Arakawa (Präsident von Nintendo of America, die Red.) waren der Meinung, es wäre eine wundervolle Idee, ein US-In-House-Studio zu gründen, und unterbreiteten dem jetzigen Präsidenten von NST, Scott Tumura (ehemals Irem, sein erstes Spiel war *Moon Patrol*, die Red.) und mir diese

Idee beim Dinner, und wir akzeptierten natürlich begeistert.

VG: Wieviele Mitarbeiter hat NST derzeit?

CC: Ungefähr 75 – mehr als genug, um an derzeit vier bis fünf Titeln zu arbeiten.

VG: Schaut euch eigentlich Nintendo – bzw. speziell Mr. Miyamoto – bei der Arbeit über die Schulter?

CC: Wir gehören de facto NCL, unserer japanischen Muttergesellschaft, und es wäre grandios, wenn es zu einem regen Gedankenaustausch mit Nintendo Japan und Mr. Miyamoto käme. Er war auch schon mehrere Male zu Besuch hier und hat uns einige Ratschläge gegeben. Wir wollen ihn natürlich nicht von seiner Arbeit abhalten, aber wenn wir ihn brauchen, ist er nur einen Anruf weit weg.

VG: Ist *Ridge Racer 64* euer letztes N64-Spiel?

CC: Keinesfalls! Wir haben noch einige N64-Titel für diesen Sommer in der Pipeline. Um den Überraschungseffekt nicht zu gefährden, dürfen wir aber noch nichts Näheres verraten. Trotz *Dolphin am Horizont* ist das N64 immer noch eine großartige Maschine, die wir weiter unterstützen werden.

VG: Werden diese Games wieder auf Lizenzen beruhen wie jene von Namco (*Ridge Racer*), Capcom (*Bionic*

Commando), SNK (*Crystalis*) oder werden es Eigenentwicklungen sein?

CC: Nein, unsere nächsten Projekte werden nicht auf bereits existierenden Spielen basieren, aber vielleicht auf bekannten Charakteren...

VG: Kann man schon etwas über Dolphin-Projekte erfahren?

CC: Derzeit befindet sich ein Dolphin-Titel in der Entwicklung – das wird aber erst der Anfang sein. Wir haben erst vor einigen Monaten begonnen, aber die Technologie ist bereits vorhanden, um unsere Ideen auf so einer hochkarätigen Plattform in die Tat umzusetzen.

VG: Und wie sieht's mit dem GameBoy Advance aus?

CC: In dieser Richtung ist von uns derzeit nichts geplant.



▲ Sind mächtig stolz auf ihr erstes N64-Game *Ridge Racer 64* – die Jungs vom neuen Nintendo-In-House-Studio NST.

Hochklassige 3D-Animation à la DigiPen



■ Schaut genau hin: Das sind alles keine Ergüsse von hochbezahlten Künstlern renommierter Studios, sondern Screenshots von Projekt-Arbeiten der Studenten bei DigiPen. Vor allem das Tactical-Espionage-Demo (ganz oben) sieht absolut phantastisch aus – wenn das in naher Zukunft Dolphin-Grafik darstellt, hätten wir nix dagegen!

Eine Reise zurück in die Zeit: Die Reliquien und Auszeichnungen bei Nintendo USA



▲ Alle an dieser Wand befindlichen Spiele von *Zelda* (GB), *Super Mario Bros 3* (NES), *Donkey Kong Country 1 - 3* (SNES) bis zu *Banjo & Kazooie* verkauften sich über eine Million mal in den USA.



▲ Alle Reliquien aus der erfolgreichen Nintendo-Geschichte, der Reihe nach in Glaskästen aufgebahrt.



▲ Nicht minder beeindruckend wirkt die von Auszeichnungen vollgestopfte Vitrine.



▲ Der erste Nintendo-Blockbuster: das NES (Famicom) mit Zubehör.



▲ Das Nintendo-Merchandising hat inzwischen gigantische Ausmaße angenommen – ganz ohne Pokémon!



▲ Oft kopiert (*Crazy Kong*), nie erreicht: Der System-Seller *Donkey Kong* für das CBS Coleco Vision.

Bitmap is back!

Ballspiele, bis die Schudeldecke bricht? Warum nicht?

Vom 7. bis zum 8. Februar lud Empire Interactive nach London Harrogate, um einer (aufgrund von Flugzeugentfurhungen und den damit verbundenen Flugverspatungen) vollig verunsicherten, unausgeschlafenen und unter extremem Termindruck stehenden Schar an informationshungrigen Spielejournalisten den Puzzler *Spinjam* und das 3D-Comeback des Bitmap Brothers-Klassikers *Speedball* schmackhaft zu machen.

Warum bewahrte Konzepte neu erfinden, wenn diese bereits anno 1988 fur geballten Spielspa sorgten? Dachten sich auch Managing Director Mike Montgomery und seine erfahrene funf-kopfige Crew, die seit Januar 1999 an *Speedball 2100* arbeiten. Ziel ist es also noch immer, mit einer Mannschaft (16 stehen zur Auswahl), bestehend aus neun Feld- und drei Auswechsellspielern in einer in sich abgeschlossenen Arena einen massiven Metallball (am besten werfend) ins gegnerische Tor zu befordern. Die Arena ist vergleichbar mit einem Hallenfuballfeld, Wande konnen als Bande genutzt werden. Gespielt wird aus der Vogelperspektive. Ein Match verteilt sich auf zwei

Halbzeiten a 90 Sekunden. Punktet ihr, verdient ihr euch Credits, mit denen nach jeder Partie die Fahigkeiten des eigenen Teams verbessert werden konnen. Neben zahlreichen Power-Ups (Teleporter, Einfrieren, usw.) konnt ihr Geld-Items einsacken, um euer Konto aufzubessern. Einsteiger und Fortgeschrittene will man durch zwei Eingabemodi gleichermaen zufriedenstellen: Im Anfangermodus ubernimmt ein einziger Button die Funktionen Fangen, Passen, Rutschen und Schlagen, im Profimodus ist jedem Move ein anderer Knopf zugewiesen. ubrigens: Eure Recken lernen neue Moves dazu, sobald sie einen bestimmten Skill-Level erreicht haben. Drei Ligen, unterteilt in je zwei Divisionen, musst ihr euch in drei Cups und zwei Turnieren hocharbeiten; einen Training-Modus wird es ebenfalls geben. Eure uber die Zeit immer starker

werdenden Teams lassen sich dabei auf Memory Card verewigen und konnen jederzeit mit auf die Reise in fremde MC-Slots genommen werden.



■ **Beachtlich:** Trotz tonnenschwerer Rustung legt diese Schonheit einen graziosen Schritt an den Tag.



▲ **Picobello:** So sieht ein aufgeraumter Arbeitsplatz bei Empire aus.



▲ **Die Bitmap Bruder:** Wenn sie nicht gerade fieberhaft die Z2 und *Speedball 2100* Programmroutinen optimieren, geht's raus an die frische Luft.



▲ *Speedball 2100* lasst sich sowohl analog als auch digital steuern – Dual Shock Effekte inklusive.



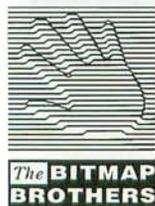
▲ Im Vergleich zu den Urversionen konnt ihr diesmal auch nach links und rechts ausweichen (Fachchinesisch: Strafen).

PS
Speedball 2100
 ■ Genre: Zukunfts-Sport
 ■ Entwickler: The BITMAP BROTHERS
 ■ Hersteller: Empire Interactive
 ■ geplanter Release: Mai 2000

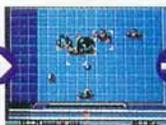


▲ Alles auf einen Blick: Die halbtransparente ubersichtskarte links im Screen zeigt die Position von Spielern und Extras.

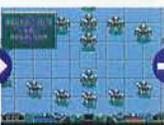
Eine Spieleschmiede schreibt Geschichte



▲ 1988 Xenon AMIGA, ST, PC, PLAYCHOICE 10, ARCADE CABINET, C64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX



▲ 1988 Speedball AMIGA, ST, PC, C64, NES (KLASHBALL), SEGA MASTER SYSTEM



▲ 1988 Speedball 2 AMIGA, ST, PC, C64, NES, SEGA MASTER SYSTEM, GAMEBOY, CD32



▲ 1989 Xenon 2 AMIGA, CDTV, ARCHIMEDES, ST, PC, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE, GAMEBOY



▲ 1990 Cadaver AMIGA, ST, PC, ARCHIMEDES



▲ 1991 GODS AMIGA, ST, PC, ARCHIMEDES, SNES, SEGA MEGA DRIVE



▲ 1991 Magic Pocket AMIGA, ST, PC, ARCHIMEDES

Drehwurm

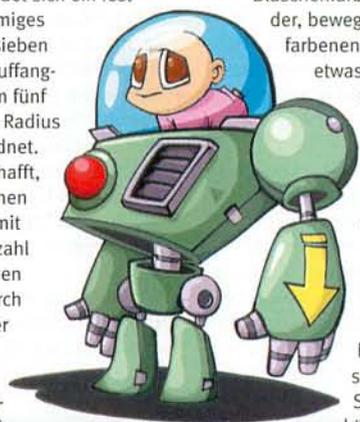
Bust-A-Move meets Kreisverkehr, Regenbogen und Sonnenblume!



Noch sind die Ladezeiten zu optimieren und noch bewegen sich die Hintergründe nicht. Nichts Ernstes, was Senior Producer Nick Halstead aus der Ruhe bringen würde, mit der er uns höchst zufrieden in Empire's neuestes Puzzle Spiel *Spinjam* einführt, welches seine Bust-A-Move Wurzeln nicht leugnen kann.

▲ Take it easy: Nips, weist eine gewisse Ähnlichkeit zur Pikachel auf.

Das Spielprinzip wirkt auf den ersten Blick relativ kompliziert: In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein fest verankertes, kugelförmiges Drehelement. Bis zu sieben Blütenblatt-förmige Auffangbehälter sind in einem fünf Bläschen messenden Radius darum herum angeordnet. Ein Level gilt als geschafft, sobald alle vorhandenen Blütenblatt-Behälter mit einer bestimmten Anzahl gleichfarbener Bläschen gefüllt wurden, wodurch die einzelnen Behälter alsdann verschwinden. Um die Bläschen in die jeweiligen Behälter zu befördern, müssen sie erst an besagtem Drehelement andocken, um daraufhin durch den Druck drei anderer, gleichfarbener Bläschen loskatapultiert zu werden. Passen Behälter- und



▲ Tolle Mischung: der Hosenanzug im Cybersuit.

Bläschenfarbe nicht zueinander, bewegen sich alle falsch-farbenen Bläschen mit etwas Verzögerung retour auf die Screen-Mitte zurück und lassen das Bläschen-Gebilde wieder entsprechend anwachsen. 12 Extras (z.B. Bläschen zerstörende Bomben) helfen euch in dieser und anderen Situationen, einen kühlen Kopf zu bewahren. Je schneller ihr punktet, desto schneller füllt sich eine Tankanzeige, die den Power-Up-Einsatz ermöglicht.

Elf putzige Comic-Charaktere (drei davon versteckt), drei Spielmodi (Arcade, Battle, Story), analoge und digitale Steuerung, über 100 Level, witzige, quatschbunte Manga-Grafik, ein 2-Spieler-Modus und das konfus klingende, aber ansonsten innovative Spielkonzept lassen auf ein flottes Arcade-Knobelspiel hoffen.



▲ Regenbogenfarbene Behälter (oben Mitte) können durch Bläschen jeder Farbe beseitigt werden.



▲ Wie bei den meisten Puzzlern dieser Art gibt's eine Steinchenvorschau (in diesem Fall oben rechts).



▲ Profizocker: Die Geschwindigkeit und Genauigkeit, mit der Nick Halstead Kugeln verschoss, war beängstigend.



▲ Personalisierter Zukunftssport: Namen, Teamlogos, Haut- und Haarfarbe – alles kann frei definiert werden.



▲ Friede, Freude, Eierkuchen: Nach gelungener Präsentation lud man zu einem gemütlichen Mittagessen.



▲ Weise upgraden: Die Transferpreise eurer Kampftitanen richten sich nach ihren Erfahrungswerten.



▲ Großer Fernseher, große Siege: Ex-VGLer Wolfi (jetzt FUN Magazin) zeigt der Konkurrenz, wie man punktet!

Fragestunde mit Mike Montgomery

VIDEO GAMES: Bei *Speedball* ging's bis dato immer sehr rauh zur Sache, die aktuelle Version scheint ihr in dieser Hinsicht etwas entschärft zu haben?

Mike: Die Sache ist, dass es ein Titel für alle Altersgruppen werden soll, wir wollen diesmal wirklich jeden ansprechen. Ein zu brutales Spiel würde uns eine große Zielgruppe rauben.

VG: Können wir in Anbetracht der rapiden GBC-Abverkäufe in naher Zukunft mit einer (Link-fähigen!?) Handheld-Umsetzung rechnen?

Mike: Ich denke, es wird einen solchen Port geben – wir haben uns deshalb schon länger den Kopf zerbrochen.

VG: Mit welchen Spielen verbringst du neben *Speedball* momentan die meiste Zeit und welcher Titel hat dich in den letzten Jahren am meisten beeindruckt?

Mike: Während bei meinen Kids gegenwärtig *Gran Turismo 2* hoch im Kurs steht, spiele ich zur Zeit *Tomb Raider IV*. Nein im Ernst, es hat mir wirklich Spaß gemacht. Am meisten beeindruckt? Von der *Tomb Raider*-Reihe und *Gran Turismo 1*.

VG: Wie siehst du die Zukunft von Dreamcast?

Mike: Seien wir mal ehrlich, wir müssen realisieren, dass es eine Anzahl X an DC-Konsolen gibt und dass die Auswahl an Titeln sich noch in überschaubaren Rahmen hält. Außerdem müssen wir mal abwarten, wie sich die ganze PS2-Geschichte entwickelt.

VG: Habt ihr ein PS2-Dev-Kit herumstehen?

Mike: Dazu kann ich leider keine Stellung nehmen. Wir werden uns vorerst auf unsere PlayStation und PC-Titel konzentrieren. Dennoch soll es kein Geheimnis bleiben, dass wir einen nicht unerheblichen Aufwand an Ressourcen in Next-Gen R&D (Forschung und Entwicklung) stecken, PS2 mit eingeschlossen.

VG: Welche Rolle wird Nintendos Dolphin spielen, wenn es dann mal erscheint? Wird man sich im Home-Konsolenbereich diesmal stärker gegen Sony aufbauen?

Mike: Jetzt muss ich aus politischen Gründen aber wirklich aufpassen, was ich sage ;-) Am besten, ich schweige...

VG: Vielen Dank für das Gespräch.



▲ 1991
Cadaver The Payoff
AMIGA, ST, PC, PC
CD-ROM



▲ 1993
Chaos Engine
AMIGA, CD32,
ARCHIMEDES, ST,
PC, SEGA MASTER
SYSTEM, SEGA
MEGA DRIVE, SNES



▲ 1994
Chaos Engine 2
AMIGA, CD32,
ARCHIMEDES, ST,
PC, SEGA MASTER
SYSTEM, SEGA
MEGA DRIVE, SNES



▲ 1996
Z
PC CD-ROM,
PLAYSTATION,
SATURN

PS Spinjam

- Genre: Arcade-Puzzler
- Entwickler: Empire Interactive
- Hersteller: Empire Interactive
- geplanter Release: April 2000

Tipps & Tricks



Neben immer mehr brandaktuellen DC-Tipps gibt's ein dickes Ende!

DC

Crazy Taxi

Obwohl dieses geniale Game ohnehin schon über die Extraportion Spielspaß verfügt, gibt es noch einige zusätzliche Optionen, die sich jedoch erst durch die folgenden Cheats aktivieren lassen.

Expert Mode:

Haltet im Charakter-Auswahlscreen L+R+Start gedrückt. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte in der unteren linken Ecke das Wort "Expert" erscheinen. Kein Stop oder Richtungsindikator wird nun mehr während des Games erscheinen.

Um nur die Richtungspfeile auszu-schalten, müsst ihr, bevor der Charakter-Auswahlscreen erscheint, R+Start drücken. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, sollte die Meldung "No Arrows" in der unteren linken Ecke erscheinen. Den Fahrziel-Indikator ausschalten:

Haltet bevor der Charakter-Auswahlscreen erscheint, L+Start gedrückt. Wenn ihr diesen Code korrekt eingegeben habt, sollte die Meldung "No Destination Mark" in der unteren linken Ecke erscheinen.

Special-Taxi:

Drückt im Charakter-Auswahlscreen schnell folgende Tastenkombination: L, R, L, R, L, R oder wahlweise L + R, L + R, L + R. Wählt dann einen Charakter, der nun anstelle eines Taxis mit einem Fahrrad unterwegs sein soll. Wahlweise könnt ihr auch für jeden der Charaktere alle 16 Crazy-Box-Level durchspielen. Nun steht euch für jeden Charakter sowohl im Crazy-Box, als auch im Arcade oder Original-Modus das "Spezial"-Taxi zur Verfügung.

"Another Day"-Modus:

Drückt im Charakter-Auswahlscreen erst einmal die R-Taste und haltet diese dann gedrückt, während ihr

einen Fahrer auswählt. Bei korrekter Eingabe erscheint die Meldung "Another Day". Ihr werdet feststellen, dass nun einige Positionen im Game neu verteilt sind.

Verändertes Display:

Beginnt wahlweise im Arcade oder im Originalmodus ein neues Spiel und drückt dann auf einem Controller in Port drei die B-Taste, um in eine First-Person-Perspektive zu schalten. Mit der Y-Taste könnt ihr eine weitere Kameraposition anwählen. Durch fünfmaliges Drücken der X-Taste schaltet ihr einen Speedometer ein. Tja, und mit Drücken der A-Taste ist alles wieder beim Alten.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



PS

Crash Team Racing

Es gibt ja bekanntlich immer zwei Wege, ein Ziel zu erreichen. Gerade bei diesem genialen Fun-Racer wird mal wieder klar, wie einfach das Leben doch mit dem richtigen Cheat sein kann.

Als Penta Pinguin fahren:

Haltet im Hauptmenü L1 + R2 gedrückt und betätigt dann folgende Tasten: ↓, →, Δ, ↓, ←, Δ, ↑. Für die richtige Eingabe sollte nun ein Soundsignal zur Bestätigung ertönen. Penta Pinguin lässt sich jetzt sowohl im Versus als auch im Arcade, Time Trial und Battle-Modus anwählen.

Als N.Tropy fahren:

Begebt euch auch hierfür ins Hauptmenü und haltet die L1 und R1 Tasten gedrückt. Gebt dann ↓, ←, →, ↑, ↓, →, → ein. Auch hier sollte ein Soundeffekt die korrekte Eingabe bestätigen. Wahlweise könnt ihr N.Tropy auch freischalten, indem ihr den "Roos Tubes"-Level im Time Trial mit einer schnelleren Zeit als 1.47.87 bezwingt.

Als Ripper Roo fahren:

Auch hier müsst ihr im Hauptmenü bei gedrückter L1 und R1 Taste folgende Kombination eingeben: →, O, O, ↓, ↑, ↓, →. Ein Sound zeigt euch auch bei diesem Cheat, ob ihr ihn richtig eingegeben habt.

PS

No Fear Downhill Mountain Bike Racing

Es hat länger gedauert als wir eigentlich angenommen hatten, bis wir die ersten Cheats zu dieser *Downhill Mountainbike-Sim* erhielten. Doch das Warten hat sich gelohnt, denn mit unseren Tipps dürft ihr problemlos das gesamte Game zu sehen bekommen.

Alle Trails:

Wählt den "Time Trial" und gebt als Zugangscode "YES" ein. Der dazugehörige Code lautet "LOTSOFFEAR".

Alien Trail (Dry River Valley) im Pro-Modus:

Begebt euch auch hier zum "Time Trial" und gebt als Zugangscode wieder "YES" an. Der entsprechende Code lautet "ABDUCTION".

Cartoon-Trail:

Auch hier müsst ihr zunächst den "Time Trial" anwählen und dann "YES" als Zugangscode eingeben. Der nächste Code lautet dann "TOON_IT_UP", wobei zu beachten wäre, dass die "_" für Leerzeichen stehen.

Trick Trail:

Wie gehabt, müsst ihr zunächst den

"Time Trial" anwählen und "YES" als Zugangscode verwenden. Gebt anschließend "MONKEYBIKE" als Code ein, um Zugang zum Trick Trail zu erhalten.

Virtual Reality Trail (Ceuvus Del Drac) im Pro-Modus:

Selbes Spielchen wie bisher: "Time Trial" wählen und "YES" als Zugangscode angeben. Anschließend "JACKED_IN" als richtigen Code. Beachtet übrigens auch hier, dass es sich bei den "_" um Leerzeichen handelt.

Alle Upgrades:

Geht zum "Time Trial" und gebt euer "YES" ein. Verwendet dann "LOTSOFGEAR" als Code, um in den Genuss aller Tuningteile zu kommen, die das Game zu bieten hat.

Alle Fahrer:

Auch hier müsst ihr zunächst das mittlerweile bekannte "YES" als Zugangscode im "Time Trial" verwenden, um dann mit "GOOBERS" sämtliche im Spiel versteckten Bikeathleten freizuschalten.

Spiegel-Modus:

Ab zum "Time Trial" und schnell unser

"YES" eingegeben, und schon schaltet die Eingabe von "EDOMRORRIM" alle Kurse in gespiegelter Form frei.

Wire frame Trail (Watzman Path) im Amateur-Modus:

"Time Trial" anwählen, "YES" eingeben und "TYREFRAME" als Code. Schon steht euch auch dieser witzige Modus offen.

Geringere Schwerkraft:

Selbstverständlich gilt auch für diesen Track: Wählt den "Time Trial" und gebt dann "YES" als Zugangscode an. Nun müsst ihr nur noch "BIGFLOATER" als eigentlichen Cheat eingeben, und schon könnt ihr im wahrsten Sinne des Wortes große Sprünge machen.

Elite Tracks:

Wählt hierzu wieder den "Trick Trail" aus dem Hauptmenü. Wenn nun das Bike-Einstell-Menü erscheint, wählt die Option "Quit To Menu". Wählt dann das Einzelrennen aus dem Hauptmenü und öffnet somit den Zugang zu den Elite-Tracks. Beachtet aber: Wenn ihr mehr als die Pro-Tracks anwählt, müsst ihr das Ganze noch einmal machen.

DC

Legacy of Kain: Soul Reaver

Auch wenn die technische Umsetzung dieses Vampir-Epos das PS-Original in Stücke schlägt, sind einige Gemeinsamkeiten geblieben. So funktionieren interessanterweise auch die hilfreichen Cheats, die das Blutsaugerleben bereits auf der PS um einiges erträglicher machen.

Alle Fähigkeiten:

Pausiert das Spiel und haltet L oder R. Dann drückt ihr **↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓**. Wenn ihr das Spiel wieder startet, habt ihr nun die Fähigkeit, durch Tore zu schweben, Wände zu erklettern, Energie-Projektile abzufeuern und zu schwimmen. Und als Bonus besitzt ihr sogar noch das mächtige Soul Reaver-Schwert.

Gesundheit wieder auffüllen:

Pausiert auch hier das Game und haltet L oder R gedrückt. Drückt dann **↓, B, ↑, ←, ↑, ←**. Wie bei einem vorbildlichen Code zu erwarten, wird die korrekte Eingabe durch einen Soundeffekt bestätigt.

Maximale Gesundheit:

Pausiert das Spiel, haltet L oder R und drückt **→, B, ↓, ↑, ↓, ↑**. Auch hier gibt es wie bei allen nun folgenden Codes, zur Belohnung ein Soundsignal.

Gesundheit zum nächsten Level erhöhen:

Begebt euch in den Pausenmodus und haltet dann L oder R gedrückt. Drückt danach **→, A, ←, Y, ↑, ↓**.

Magie wieder auffüllen:

Unterbrecht das Game, indem ihr euch in den Pausen-Modus begeben und haltet L oder R gedrückt. Drückt dann **→, →, ←, Y, →, ↓**.

Maximale Magie:

Pausiert das Spiel und haltet L oder R. Gebt dann folgende Tastenkombination ein: **Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←**.

Durch Hindernisse schweben:

Geht in den Pausen-Modus und haltet L oder R gedrückt. Gebt dann **↓, B, B, ←, →, Y, ↑** ein.

Wände hochklettern:

Auch hier müsst ihr das Spiel zuerst wieder pausieren und dann die L oder die R-Taste gedrückt halten. Betätigt dann **Y, ↓, X, →, ↑, ↓**.

Raziel verletzen:

Klarer Fall: Auch hier müsst ihr zuerst das Spiel anhalten und entweder L oder R gedrückt halten, bevor ihr **←, B, ↑, ↑, ↓** drückt.

Soul Reaver:

Ohne sein magisches Schwert ist Raziel nur halb soviel wert. Pausiert das Game, haltet wie gehabt L oder R und drückt dann **↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓**. Schon ist diese ultimative Waffe in eurem Besitz.

Luft Reaver:

Gebt bei pausiertem Spiel und wahlweise gedrückter L oder R-Taste folgende Tastenkombination ein: **A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑**.

Kain Reaver:

Auch hier geht ihr wie bei den anderen Cheats beschrieben vor, mit dem Unterschied, dass die Buttonkombination nun **A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑** lautet.

Feuer Reaver:

Auch hier einfach nur bei pausiertem Game und natürlich gedrückter L oder R-Taste folgende Kombination eingeben und schon verfügt euer Schwert über einige sehr feurige, neue Eigenschaften: **↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓**.

Den Feuer-Reaver machen:

Langsam sollte das Spielchen klar sein. Pausieren, L oder R drücken, Cheat eingeben. In diesem Fall lautet dieser **Y, →, ↓, B, ↑**.

Force:

Unterbrecht das Game und haltet auch hier entweder L oder R gedrückt. Gebt dann den folgenden Cheat ein: **←, →, B, ←, →, ←**.

Constrict:

Jaja, klar, ihr habt's kapiert. Aber nachdem wir immer wieder Beschwerden kriegen, sobald wir manche Details auch nur bei einem einzigen Cheat weglassen, nehmen wir es halt genau. Also: Begebt euch in den Pausenmodus und gebt dann bei gedrückter L oder R-Taste **↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓** ein.

PS

FIFA 2000: Major League Soccer

Klarer Fall, dass EA auch den aktuellsten Teil seiner erfolgreichen Fußball-Serie mit einigen versteckten Gags gespickt hat. Einige davon möchten wir euch an dieser Stelle zeigen.

Unsichtbare Wände:

Pausiert das Spiel, haltet R2 gedrückt und betätigt dann **□, X, X, X, ↑, O**.

Um an die ebenfalls in nahezu jedem EA-Game versteckten Teams zu gelangen, müsst ihr bei der Teamauswahl die "Rest der Welt"-Kategorie wählen und solange durch die Teams wechseln, bis ihr bei der E-Sektion (sprich alle Teams, die mit E beginnen) ankommt. Dort werdet ihr nun Teams finden, die mit EA 1,

Force Glyph:

Auch hier einfach Game pausieren, L oder R halten (haben wir schon erwähnt, dass es egal ist welche ihr haltet?) und drückt dann **↓, ←, Y, ↓, ↑**.

Stein Glyph:

Für die steinere Variante gilt das gleiche, nur mit dem Unterschied, dass der Cheat hierfür **↓, B, ↑, ←, ↓, →, →** lautet.

Sound Glyph:

Auch hier das gleiche in Grün. Nur dass der einzelebende Code diesmal **→, →, ↓, B, ↑, ↑, ↑** lautet. Ach ja, und weil's so gut dazu passt, wollen wir an dieser Stelle nochmals erwähnen, dass jeder korrekt eingegebene Cheat mit einem Sound quittiert wird.

Wasser Glyph:

Diesen erhaltet ihr, wenn ihr ebenfalls bei pausiertem Spiel und natürlich gedrückter L oder R-Taste folgenden Code eingibt: **↓, B, ↑, ↓, →**.

Feuer Glyph:

Das feurige Gegenstück zum oben erwähnten Wasser Glyph erhaltet ihr, wenn ihr folgenden Code eingibt: **↑, ↑, →, ↑, Y, X, →**.

Sonnenlicht Glyph:

Begebt euch in den Pausenscreen und haltet L oder R gedrückt. Gebt dann folgende Tastenkombination ein: **←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←**.

Zu jeder Zeit zwischen den Dimensionen wechseln:

Pausiert das Game und haltet dann A und B gedrückt. War nur ein Witz! Natürlich gebt ihr auch diesen sehr nützlichen Cheat ebenso wie die vorhergegangenen ein. Sprich: Haltet L oder R gedrückt und betätigt dann **↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓**.

Wer übrigens grundsätzliche Probleme mit den streckenweise sehr schwierigen Rätseln hat, dem sei unser in Ausgabe 12/99 veröffentlichter Walkthrough für die PlayStation-Version empfohlen.

EA 2, EA 3 und EA 4 benannt sind. Dabei handelt es sich um die Teams der Programmierer.

Special Guests-Team:

Noch effektiver ist es, wenn ihr nach dem gleichen Prinzip wie eben genannt vorgeht, dann jedoch wartet, bis ihr zu den mit S beginnenden Teams gelangt. Dort solltet ihr nun ein Team vorfinden, das auf den Namen Special Guests-Team hört. Im Prinzip handelt es sich dabei um das EA Sports Team, mit dem Unterschied, dass sich die Namen unterscheiden und die Spieler in jeder Kategorie über 100% verfügen.

Dicke Spieler: Pausiert das Game und drückt dann **X, O, O, O, ↓, ↑, ↑, ↑, ←, R, 1**.



mit dem durchs Leben

Ladenlokal ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladegrotte Bonn-Steinbrunn

Ladenlokal DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladegrotte Mönch-Steinbrunn

NINTENDO 64



Win Back
Armorines PAL uncut 99,90
ECW Hardcore PAL uncut 109,90
Daikatana PAL uncut 119,90
RidgeRacer64 dt. verb.

PAL uncut 119,90

Turok Rage Wars PAL uncut 89,90
WWF Wrestlemania 2000 dt. 119,90
WCW Mayham dt. 99,90

DREAMCAST



Zombie Revenge
dt. 99,90

DREAMCAST



CrazyTaxi
dt. 99,90

DREAMCAST



Shadowman
Engl. PAL uncut 119,90
Kompl. dt. Version 99,90

DREAMCAST

Rayman 2 dt. 99,90
Red Dog dt. 99,90
Vigi.8-2Heraus. dt. 109,90
SoulCalibur dt 109,90
ECW Hardcore PAL uncut 99,90
NBA2K 99,90
Soul Reaver PAL uncut 119,90
TombRaider 4 dt. 99,90
Sega GT 149,90
Dead or Alive 2 verb.
Dreamcast-Umbau 149,90

SONY PLAYSTATION



Medal of Honor
komp. dt. 99,90

PlayStation

GranTurismo 2 dt. 99,90
RE Nemesis PAL uncut 109,90
ISS Evolution 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

DC

NBA 2K

Wir haben uns ja schon oft über die unvermeidbaren Cheats in Sportspielen ausgelassen. Doch wenn ein Game so umwerfend gut wie diese DC-Basketballreferenz ist, dann machen die Cheats wirklich zusätzlichen Spaß und vermitteln nicht den Eindruck, als sollten sie nur von Gameplay-Mankos ablenken.

Bonus Teams:
Begebt euch in das Optionsmenü und wählt die Codes-Sektion. Gebt dann "DEVUDEDES" als Cheat ein, um die NBA 2K, Sega Sports und Sega Teams auszuwählen.

Big Head-Modus:
Geht auch für diesen Klassiker der Sport-Cheats im Optionsmenü zur Cheats-Sektion und gebt als Code "FATHEAD" ein.

Perfekter Spieler:
Auch um einen perfekten Spieler zu kreieren, müsst ihr ins Cheat-Menü gehen und "PRFCTPLYR" als Cheat-Code eingeben.

Große Spieler:
Nicht dass Basketball-Spieler an sich klein wären, aber es gibt ja bekanntlich Dinge, die können gar nicht groß genug sein. Wenn ihr also die Größe der Spieler verändern möchtet, dann gebt im Cheat-Menü "MONSTER" als Code ein.

Kleine Spieler:
Falls euch umgekehrt der Sinn nach kleinen Spielern steht, erreicht ihr

dies durch die Eingabe von "LITTLE-GUY" als Code.

Dicke Spieler:
Um Spieler zu erhalten, die in ihrer Statur mehr an Sumo-Ringer erinnern, gebt als Passwort im Cheat-Menü einfach "DOUGHBOY" ein.

2D-Spieler:
Um die ach so hoch bezahlten NBA-Stars ihres Profils zu berauben, müsst ihr einfach nur "SQUISHY" als Passwort eingeben.

Große Füße:
Wenn schon alles wächst, warum sollten dann ausgerechnet die Füße unverändert bleiben? Eben! Also verpasst den Jungs mit der Eingabe von "BIGFOOT" eine Schuhgröße jenseits von Gut und Böse.

Großer Basketball:
Damit jetzt auch der Ball zu den Jungs passt, könnt ihr mit "BEACH-BOYS" auch diesen unnatürlich vergrößern.

Leidende Trainer:
Lasst euch überraschen, was passiert, wenn zur Abwechslung mal nicht die armen Spieler auf dem Platz leiden, sondern die Trainer. Gebt dazu einfach "COACHOUCH" als Passwort ein.

Versteckte Botschaft:
Gebt "HIMOM" als Cheat ein, um eine wahrlich rührende Botschaft auf den Bildschirm zu holen.

PS N64

Toy Story 2

Wenn ihr euch lange Wege und unzählige Versuche sparen möchtet, dann haben wir euch an dieser Stelle den Code aufgeführt, mit dem ihr den Level-Select aktivieren könnt.

Level Select:
Drückt im Options-Screen ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Falls ihr das Game aber lieber auf herkömmliche Weise lösen möchtet, dann werdet ihr sicherlich für den einen oder anderen der nachfolgenden Tipps dankbar sein.

Standorte der Batterien:
Beginnt ein Spiel im "Bombs Away"-Level und bewegt euch zunächst ganz nach links, um dort eine Batterie zu finden. Die zweite Batterie ist auf der entgegengesetzten Seite des Levels, also ganz rechts.

Standorte der grünen Laser:
Mit Hilfe der grünen Laser können Feinde mit einem einzigen Schuss vernichtet werden. Um also an diese nützlichen Hilfen zu gelangen, solltet ihr mal die folgenden Locations aufsuchen:

Andy's Haus: Wenn ihr in der Garage seid, versucht einen Weg zu finden, um auf den Van zu kommen. Oben angekommen werdet ihr einen grünen Laser finden.

Andy's Nachbarschaft: Sucht euch einen Weg, um zu dem kaputten Auto zu gelangen. Der grüne Laser sollte sich nun direkt vor euch befinden.

Gassen und Gullies: Dreht euch nach rechts, wenn ihr die erste Flugzeug-Box seht.

Ab auf die Bäume!
Beginnt ein Spiel in Andy's Nachbarschaft. Klettert dort auf die Schaukel und von da auf die nächstgelegene. Von dort geht es nun zu dem Reifen, der an einem Seil hängt. Klettert von da aus das Seil hinauf und springt dann auf den Baum. Wenn ihr das erste Mal auf den Baum klettert, wird euch HAM begegnen. Findet 50 Münzen und bringt ihm diese, um eine Pizza-Planet-Münze zu erhalten.

Die grünen Army-Man-Figuren finden:
Beginnt wiederum ein Spiel in Andy's Nachbarschaft. Kurz nach Beginn solltet ihr einen Traktor sehen, der euch jagd. Verlasst aber nicht den Hof, sondern seht euch genau um, bis ihr einen Army Man erkennt. Geht alle Stufen zu ihm hinauf und er wird euch eine Pizza-Planet-Münze anbieten, wenn ihr alle seine Kumpels findet. Diese könnt ihr leichter entdecken, wenn ihr auf die Flammen achtet.

Findet Mr. Potato Head's Auge:
Im Gegenzug für sein Auge erhaltet ihr von ihm den Disc Launcher. Das Auge solltet ihr finden, wenn ihr die Baustelle ganz nach oben klettert.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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



GBC

Grand Theft Auto

Ebenso wie für die große Version gibt es auch für die Hosentaschenversion einige nützliche Tipps. So könnt ihr beispielsweise mit folgendem Trick problemlos zur nächsten Episode des aktuellen Level schalten. Legt es darauf an, zu sterben oder aber festgenommen zu werden. Macht das solange, bis ihr kein Leben mehr übrig habt. Wenn nun der Screen eure Charakterstatistik anzeigt, dann drückt A und beginnt das Game erneut, wobei ihr aber denselben Charakter wählen müsst. Nun sollte der nächste Abschnitt des aktuellen Level freigeschaltet sein.

Auf diesen Weg lassen sich auf simpelste Art alle Level freispielen. Beachtet aber, dass ihr, wenn ihr den nächsten Abschnitt erst einmal begonnen habt, das Spiel pausiert und mittels der B-Taste den Spielstand in Memory kopieren müsst (einfacher Druck reicht).

Level-Select:
Benennt irgendeinen Charakter zu "LEVELS" um, um alle Städte freizuschalten. Wahlweise funktioniert dieser Trick auch mit dem Namen "WENDY".

Unendlich Munition:
Benennt irgendeinen Charakter zu "FULL" um. Um an die versteckten Charaktere zu gelangen, benennt einen der Charaktere in "KELLY" oder "SUMNER" um. Schon stehen euch die Entwickler als Charaktere zur Verfügung.

GBC

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

Das Passwort ist so simpel wie das Spiel: Gebt einfach "BBBBBBBB" ein, um den Cheat Mode freizuschalten.

GBC

Worms Armageddon

Natürlich gibt es auch für die Hosentaschenversion des Würmerkrieges kleine Hilfen. In diesem Fall können wir euch die Level-Codes für die GBC anbieten. Hier erst einmal eine kleine Auflistung, welche Symbole sich hinter den Zahlencodes verbergen.

- 1: Skelettierter Wurm
- 2: Rosa Wurm
- 3: Dynamit
- 4: Roter Wurm
- 5: Bananen Bombe
- 6: Blauer Wurm

| | |
|---------|------------------|
| Level: | Passwords: |
| Jungle | [Bemerkung] 2512 |
| Cheese | [Bemerkung] 2563 |
| Medical | [Bemerkung] 1655 |
| Desert | [Bemerkung] 4216 |
| Tools | 5226 |
| Egypt | 1245 |
| Hell | 2643 |
| Treehut | 4136 |

| | |
|----------|------------|
| Level: | Passwords: |
| Garden | 5413 |
| Snow | 3266 |
| Constyrd | 2255 |
| Pirate | 3631 |
| Fruit | 1451 |
| Alien | 3644 |
| Circuit | 4333 |
| Medieval | 6316 |

Bemerkung: Diese Level gehören ohnehin zur Standardauswahl, sprich die Codes sind nicht unbedingt notwendig.

DC

UEFA Striker

Fußball ist auf dem DC bislang noch Glückssache. Zumindest nicht mehr mit diesem Cheat: ↑, ↑, →, →, Y, Y, Y. Eingegeben im Hauptmenü schaltet er alle Teams und Spielmodi frei.

DC N64

Shadowman

An dieser Stelle können wir euch seit längerem wieder einmal eine umfangreiche Leserzuschrift präsentieren. Patrick Kuhn aus Hostenbach hat sich die Mühe gemacht, ein paar hilfreiche Tipps zu Acclaim's Horror-Shocker zusammen zu tragen. Wir freuen uns selbstverständlich immer noch über jeden von euch eingesandten Tipp. (Näheres dazu findet ihr übrigens am Ende dieser Tipps auf Seite 44).

Zuerst jedoch ein kleiner Hinweis: Lasst euch von dem Spiel nicht durcheinander bringen. Wir haben schon 121 von 120 "Dunklen Seelen" gefunden. Dies ist weder ein Druckfehler noch ein Scherz. In einem Level gibt es mal weniger als angezeigt, und manchmal auch mehr. Z.B. gibt es im Asyl: Tor eine mehr, dafür in der Lavedukte eine weniger. Doch nun zu den Cheats. Ihr müsst eigentlich nur eine bestimmte Stelle passieren, um sie zu aktivieren. Im Inventar könnt ihr sie dann mit dem Steuerkreuz im neu erschienenen Buch an- und ausschalten.

Flambiert:
Beschreibung: Shadowman läuft als lebende Fackel durch die Gegend.
Fundort: Im Tempel des Lebens, in dem Raum, in dem man das Baton findet, in den zweiten Gang von rechts laufen. Auf dem Weg zum Altar bekommt ihr den Cheat.

Ich mag Waffen im Reich der Toten:
Beschreibung: Auch im Reich der Toten kann die Schrotflinte zum Monsterkillen verwendet werden.
Fundort: Beamt euch mit dem Teddy zur Kathedrale der Schmerzen und dreht euch nach eurer Ankunft um 180°. Lauft den Weg zurück, bis ihr kurz vor der Gondel nach rechts abbiegen müsst. Seid ihr am Lavaström angekommen, lauft ihr per Gad nach links durch die Lava. Dort lauft ihr immer weiter, absolviert die drehenden Klängen, und lauft bis zu einem Schacht, in dem sich auch drehende Klängen befinden. Lasst euch einfach in diesen Schacht fallen, und der Cheat gehört euch.

Als Bloodshot spielen:
Beschreibung: Ihr schlüpf in die Rolle eines Bloodshots. Fundort: Nachdem ihr im Marcher-Tempel den Riesenhammer aktiviert habt, der die Säule umschlägt, begeben euch ungefähr bis zur Mitte eben dieser Säule und springt mit einem vorsichtigen Sprung nach rechts in den Geheimraum, in dem es den Cheat zu finden gibt.

Als Hund spielen:
Beschreibung: Shadowman wird zum Hund, der auf den Hinterpfoten aufrecht durch die Gegend rennt.

Fundort: Im Gefängnisstrakt kommt ihr gegen Ende in eine kleine Sackgasse, in der sich vier kleine, gut gepolsterte Gummizellen befinden. In einer dieser Zellen findet ihr diesen Cheat.

Drahtgitter:
Beschreibung: Die Texturen verschwinden und die Levelstruktur wird mit Linien dargestellt.
Fundort: Im Level des irren Mörders mit der Nachtsichtbrille fahrt ihr in der Haupthalle mit dem Aufzug ganz nach oben. Geht hier durch die einzige vorhandene Tür, lauft ein Stück und springt über die seltsamen Bodenbretter. Noch ein, zwei Meter und der Cheat ist ergattert.

Unsichtbarer Mann:
Beschreibung: Von Shadowman ist außer seinen leuchtenden Augen nichts mehr zu sehen.
Fundort: Im Level von Jack the Ripper kommt ihr im U-Bahn-Abschnitt nachher noch zu Wagons, die von den Gleisen geschoben wurden. Bei diesen Wagons findet ihr auch diesen Cheat.

Als verlorene Seele spielen:
Beschreibung: Der Shadowman läuft als einer der Zombies herum, die ganz am Anfang des Spiels eure Gegner darstellen.
Fundort: Beamt euch mit dem Teddy zum Asyl. Tor: Lauft links herunter auf das Rohr und lauft den Weg entlang, bis ihr in einen Raum mit einem in einen Käfig gesperrten Zombie kommt. Biegt dort nach rechts ab, erklimmt die Kisten und zieht euch auf einen der Balken. Springt nun auf den Balken, der direkt über euch ist, wenn ihr den Raum betretet. Geht, wenn nötig, zum Mittelpunkt dieses Balkens, und der Cheat gehört euch.

GBC

Star Wars: Yoda Stories

Level Codes:
Jetzt soll sich noch einer beschweren, dass wir nicht genug Platz für die GBC-Zocker einräumen würden. Im Gegenteil, wie ihr unten sehen könnt, haben wir sogar eine komplette Liste mit Level-Codes für dieses *Star Wars*-Spielchen:

| Level | Password |
|-------|----------|
| 2 | XKJ |
| 3 | GJP |
| 4 | TDM |
| 5 | WTM |
| 6 | ZBV |
| 7 | QTC |
| 8 | TGR |
| 9 | VDP |
| 10 | BFG |
| 11 | FNP |
| 12 | STJ |
| 13 | FTG |
| 14 | BLP |
| 15 | YSF |



Ein gutes Los für alle.

Lose gibt es bei allen Banken, Sparkassen und bei der Post. Oder unter Tel. 040-411 411 und www.ARD-Fernsehlotterie.de








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

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

Mod's, Tuning

Dreamcast Umbau 119,99
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, ...)

Anslußkabel

Bis zu 100% bessere Bilder durch:

PSX RGB optimized! 39,99

N64 S-VHS optimized! 39,99

DC RGB incl. Audio 49,99

DC S-VHS 69,99

DC VGA-Box 3rd Party 99,99

DC VGA-Cable 79,99

Joypad Verlängerungen 2m 24,99

Zubehör

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

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

Start-Umschalter
... nie mehr umstöpseln am Fernseher

4-fach Umschalter 119,99

7-fach Umschalter 239,99

Kabel für Stereoanlage 2,5m 7,99

Hardware, Bundles

DC+Mod+RGB Kabel 549,99

PSX+Mod+RGB Kabel 289,99

N64+RGB Umbau+Kabel 349,99

Software

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

USA & Jap. Spiele lieferbar

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

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

PS Gran Turismo 2 PAL

Die Xploder-Codes in der letzten Ausgabe waren leider nur für Gamebuster. Hier nun die richtigen Codes. Beachtet bitte die zugehörigen Bemerkungen am Ende des Textes.

ARCADE CODES: (drückt Select & Kreis)
 Starte in zweiter Runde:
 75B35ABBCECD
 35B35ABBCECF
 Immer Erster: (Bemerkung 1)
 (drückt L1 & L2 & R1 & R2)
 75C55A9BECC
 35C54377CECC
 1-SPIELER-MODUS: Alle Strecken freigeschaltet (Straßenrennen): (Bemerkung 7)
 75B8F75FCECD
 35B8F7EFCE4F
 Alle Strecken freigeschaltet (Rallye):
 75B8F75FCECF
 35B8F7EFCE4F
 Alle Strecken freigeschaltet (Zeitprobe):
 75B8F75FCECE
 35B8F7EFCE4
 2-SPIELER-MODUS Alle Strecken freigeschaltet (Straßenrennen):
 75B8F75FCECD
 35B8F7EFCE3
 Alle Strecken freigeschaltet (Rallye):
 75B8F75FCECD
 35B8F7EFCE4
 35B8F7EFCE4
 Kameraansichten Vogelperspektive (drückt R2 & Oben):
 75C55A9CB8C
 35C8B861CE20
 Wechsle in anderes Fahrzeug Nr.1: (drückt Select & Links)
 75C55A9CD4B
 35C8B85FCECE
 Wechsle in anderes Fahrzeug Nr.2: (drückt Select & Rechts)
 75C55A9CDAB
 35C8B85FCECF
 Wechsle in anderes Fahrzeug Nr.3: (drückt Select & Oben)
 75C55A9CDDB
 35C8B85FCECD
 Wechsle in anderes Fahrzeug Nr.4: (drückt Select & Unten)
 75C55A9CD8B
 35C8B85FCECD
 Wechsle in anderes Fahrzeug Nr.5: (drückt Select & Kreuz)
 75C55A98DCB
 35C8B85FCECD
 Wechsle in eigenes Fahrzeug:
 75C8B857CED1
 75C8CA99CD8B
 35C8B857CED1
 Wechsel in anderes Fahrzeug Nr.4: (drückt Select & Unten)
 75C8CA99CD8B
 35C8B857CED1
 Wechsel in anderes Fahrzeug Nr.5: (drückt Select & Kreuz)
 75C8CA998DCB
 35C8B857CED2
 Wechsle in eigenes Fahrzeug:
 (drückt Select & Kreis)
 75C8CA99ADCB
 35C8B857CED2
 Wechsle in eigenes Fahrzeug:
 (drückt Select & Kreis)
 75C8CA99ADCB
 35C8B857CED2
 LIZENZ-TESTS (Note 10)
 B-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C58800CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C58914CED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C5898BCED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C58A5CCED1
 Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C58497D2CD
 I-C-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C57E30CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C57F8CED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C57FD4CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C5801CCED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C580C0CED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C58164CED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C57204CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C582ACED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C5734CCED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C58350CED1
 Test 11
 75C8CABBC8CC
 35C577C8CED1
 Test 12
 75C8CABBC8CC
 35C5786CCED1
 Test 13
 75C8CABBC8CC
 35C57910CED1
 Test 14
 75C8CABBC8CC
 35C579B4CED1
 Test 15
 75C8CABBC8CC
 35C57A58CED1
 Test 16
 75C8CABBC8CC
 35C57BFCCED1
 Test 17
 75C8CABBC8CC
 35C57BA0CED1
 Test 18
 75C8CABBC8CC
 35C57C44CED1
 Test 19
 75C8CABBC8CC
 35C57DE8CED1
 Test 20
 75C8CABBC8CC
 35C57D8CCED1
 Test 21
 75C8CABBC8CC
 35C57F78CED1
 Test 22
 75C8CABBC8CC
 35C577C7D2CD
 I-A-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C57160CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C57204CED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C572A8CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C5734CCED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C574FCED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C57494CED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C57538CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C576DCCED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C57680CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C57724CED1
 Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C5715FD2CD
 Super-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C56BF8CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C56B9CCED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C56C40CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C56DE4CED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C56D88CED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C56E2CCED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C56FD0CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C56F74CED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C57018CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C570BCCED1

Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C56BF7D2CD

Bemerkung: Mit diesem Code werden alle Beschränkungen bezüglich Leistung, Antriebsart, Herkunftsland, Hersteller und vorhandener Lizenz aufgehoben.
 Bemerkung 1: Wer merkt, dass er nicht hinterherkommt: Tasten drücken und der andere/die anderen schlagen sich in die Büsche oder fahren auf der Stelle...
 Bemerkung 2: Nicht zu viele auf einmal aktivieren; bei zuviel Leistung und/oder zu wenig Gewicht kann das Fahrzeug unlenkbar werden...
 Bemerkung 3: Je nachdem, welches Antriebssystem das Fahrzeug serienmäßig hat, ergeben sich andere Ergebnisse.
 Ausprobieren...
 Bemerkung 4: Immer nur einen dieser 3 Codes verwenden!
 Bemerkung 5: Zum Aktivieren dieser Codes Select & L1 & L2 & R1 & R2 auf Pad 2 in einem der Menüs drücken. Es muss mindestens schon ein Fahrzeug in der Garage stehen!
 Bemerkung 6: Die Codes überschneiden sich häufig, d.h. die Aktivierung des einen lässt ein bereits gewonnenes Rennen wieder verschwinden...
 Bemerkung 7: Im Einzelspielermodus sind nominell 130 Strecken verfügbar, allerdings wiederholen sich viele.
 Bemerkung 8: Immer nur einen der Codes verwenden; das Fahrzeug steht auf dem ersten Garagenplatz und ersetzt das dort vorhandene, übernimmt aber dessen Leistungsparameter. Diese können mit den Tuningcodes verändert werden.
 Bemerkung 9: Immer nur einen der Codes verwenden. Jedes Fahrzeug, auch die Bonuswagen, kann gekauft werden.
 Der Vorteil: Die Leistungsparameter bleiben original. Zum Kaufen die Gebrauchtwarenabteilung vom jeweiligen Hersteller aufsuchen; das angewählte Auto steht ganz am Anfang der Liste.
 Bemerkung 10: In irgendeinem Menü L1 & L2 auf Pad 2 drücken.
 Bemerkung 11: Um zu verhindern, dass das Spiel abstürzt, vor jede Codezeile des gewünschten Fahrzeugs diesen Code setzen: 75C8CABBC3CC.
 Dann in einem beliebigen Menü R1 & R2 auf Pad 2 drücken.

PS Army Men Air Attack

Und weil's ja gar so einfach geht, haben wir natürlich auch für die Kameraden aus der Luft eine kleine Hilfestellung anzubieten. Um alle Co-Piloten von Beginn an unwählbar zu machen, müsst ihr folgende Tastenfolge als Passwort eingeben: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Nachfolgend die Passwörter, um jede Mission direkt anzuhängen zu können:

| Mission | Passwort |
|---------|------------------------|
| 2 | X, ↓, ←, →, □, O, O, → |
| 3 | Δ, ↑, ←, →, ↓, Δ, O, ↑ |
| 4 | ↓, ↓, □, □, ←, →, O, X |
| 5 | →, →, X, O, ↓, ↑, ↓, ↑ |
| 6 | □, O, X, □, →, ←, ↑, → |

35C58208CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C582ACED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C58350CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C584F4CED1
 Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C57E2FD2CD
 I-B-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C577C8CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C5786CCED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C57910CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C579B4CED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C57A58CED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C57BFCCED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C57BA0CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C57C44CED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C57DE8CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C57D8CCED1
 Test 11
 75C8CABBC8CC
 35C57F78CED1
 Test 12
 75C8CABBC8CC
 35C577C7D2CD
 I-A-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C57160CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C57204CED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C572A8CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C5734CCED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C574FCED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C57494CED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C57538CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C576DCCED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C57680CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C57724CED1
 Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C5715FD2CD
 Super-Lizenz mit Gold bestanden:
 Test 1
 75C8CABBC8CC
 35C56BF8CED1
 Test 2
 75C8CABBC8CC
 35C56B9CCED1
 Test 3
 75C8CABBC8CC
 35C56C40CED1
 Test 4
 75C8CABBC8CC
 35C56DE4CED1
 Test 5
 75C8CABBC8CC
 35C56D88CED1
 Test 6
 75C8CABBC8CC
 35C56E2CCED1
 Test 7
 75C8CABBC8CC
 35C56FD0CED1
 Test 8
 75C8CABBC8CC
 35C56F74CED1
 Test 9
 75C8CABBC8CC
 35C57018CED1
 Test 10
 75C8CABBC8CC
 35C570BCCED1

Alle Tests mit Gold bestanden:
 75C8CABBC8CC
 B5B3BE73CECD
 15C56BF7D2CD

Bemerkung: Mit diesem Code werden alle Beschränkungen bezüglich Leistung, Antriebsart, Herkunftsland, Hersteller und vorhandener Lizenz aufgehoben.
 Bemerkung 1: Wer merkt, dass er nicht hinterherkommt: Tasten drücken und der andere/die anderen schlagen sich in die Büsche oder fahren auf der Stelle...
 Bemerkung 2: Nicht zu viele auf einmal aktivieren; bei zuviel Leistung und/oder zu wenig Gewicht kann das Fahrzeug unlenkbar werden...
 Bemerkung 3: Je nachdem, welches Antriebssystem das Fahrzeug serienmäßig hat, ergeben sich andere Ergebnisse.
 Ausprobieren...
 Bemerkung 4: Immer nur einen dieser 3 Codes verwenden!
 Bemerkung 5: Zum Aktivieren dieser Codes Select & L1 & L2 & R1 & R2 auf Pad 2 in einem der Menüs drücken. Es muss mindestens schon ein Fahrzeug in der Garage stehen!
 Bemerkung 6: Die Codes überschneiden sich häufig, d.h. die Aktivierung des einen lässt ein bereits gewonnenes Rennen wieder verschwinden...
 Bemerkung 7: Im Einzelspielermodus sind nominell 130 Strecken verfügbar, allerdings wiederholen sich viele.
 Bemerkung 8: Immer nur einen der Codes verwenden; das Fahrzeug steht auf dem ersten Garagenplatz und ersetzt das dort vorhandene, übernimmt aber dessen Leistungsparameter. Diese können mit den Tuningcodes verändert werden.
 Bemerkung 9: Immer nur einen der Codes verwenden. Jedes Fahrzeug, auch die Bonuswagen, kann gekauft werden.
 Der Vorteil: Die Leistungsparameter bleiben original. Zum Kaufen die Gebrauchtwarenabteilung vom jeweiligen Hersteller aufsuchen; das angewählte Auto steht ganz am Anfang der Liste.
 Bemerkung 10: In irgendeinem Menü L1 & L2 auf Pad 2 drücken.
 Bemerkung 11: Um zu verhindern, dass das Spiel abstürzt, vor jede Codezeile des gewünschten Fahrzeugs diesen Code setzen: 75C8CABBC3CC.
 Dann in einem beliebigen Menü R1 & R2 auf Pad 2 drücken.

PS Die 24 Stunden von Le Mans

Die Passwörter als Spielernamen:

| Cheat | Funktion |
|-----------------|----------------------------------|
| ENDOFFERS | alle Wagen im Championship-Modus |
| LEMANSOFFERS | alle Wagen im Le-Mans-Modus |
| ALLTHECARSNOW | alle Wagen im Arcade-Modus |
| ALLTRACKSPLEASE | alle Strecken im Arcade-Modus |
| 1999HEATCARS | alle Wagen beim Rennen |
| 19BMW99 | 1999 BMW LMP im Training |
| 1999AUDI | 1999 AUDI Roadster im Training |
| TOYOTA1999 | 1999 Toyota im Training |
| DEBORACING | Deborah im Training |
| DEBORALM | Deborah im Rennen |

Tipps-Hotline
 0190/87326814
 von 8.00 bis 24.00 Uhr,
 DM 3,63/Min



DC

Virtua Striker 2: Version 2000.1

Nicht ganz so universell, aber dennoch sehr nützlich, ist die Wirkung der folgenden Cheats. Immerhin könnt ihr mit ihrer Hilfe ansonsten versteckte Teams freischalten.

MVP Yuki Chan-Team:

Wählt den Arcade-Modus, markiert "Yugoslavia" auf dem Teamauswahlschirm und drückt dann die Start-Taste. Wählt dann "USA" und drückt erneut Start. Markiert nun noch "Korea" und zu guter letzt "Italy", wobei ihr jedesmal mit der Start-Taste bestätigen solltet. Das MVP Yuki Chan-Team sollte nun über dem japanischen Team erscheinen.

MVP Royal Genki-Team:

Um an dieses Team zu gelangen, müsst ihr zuvor das MVP Yuki Chan-Team aktiviert haben. Markiert nun dieses, haltet die Start-Taste und drückt A. Die korrekte Eingabe wird euch durch ein Sprachsample bestätigt.

FC Sega Team:

Wählt auch für dieses Team zunächst den Arcade-Modus und markiert dann "France". Drückt dann die Start-Taste und markiert "Chile". Drückt daraufhin erneut die Start-Taste, und markiert dann "South Africa". Markiert nun diesem Muster folgend noch "England", "Germany" und "Argentina", wobei ihr jedesmal die Start-Taste zur Bestätigung drücken müsst. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, wird das Sega-Team in der Ecke des Bildschirms erscheinen. Andere Trikots für die Mannschaften erhaltet ihr, indem ihr im Arcade-Modus ein Team markiert und dann X und Y gedrückt haltet und zusätzlich den A-Button betätigt.

Zusätzliche Stadien:

Wählt einen Spielmodus und entscheidet euch für die beiden Teams, die gegeneinander antreten sollen. Markiert nun das Sun Paragon, Arcadia Hill, Guild Fend, Crystal Ball, Central Square Garden, Triumph oder das Harvest Stadion, haltet die Start-Taste gedrückt und drückt gleichzeitig A, um das erste Bonusstadion freizuschalten. Markiert dann das Diva Geo, Maestro Colosseum,

oder Saint Globe Stadion, haltet Start gedrückt und betätigt den A-Button, um das zweite Bonusstadion freizuschalten.

Virtua Striker 1-Musik:

Wählt den Arcade-Modus und drückt dann Start + A, um im Team-Auswahlmenü die Virtua Striker Musik zu hören.

PS

Vandal Hearts 2

Als ob dieses Game nicht schon schwer genug wäre. Mit der Eingabe des folgenden Cheat könnt ihr den Schwierigkeitsgrad nochmal eine ganze Ecke nach oben schrauben.

Drückt dazu einfach auf einem zweiten Controller ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1. Die Meldung "Advanced Mode" bestätigt euch die korrekte Eingabe des Cheats.

DC

Aero Dancing Special

Auch wenn wir zu diesem für DC-Verhältnisse schon etwas betagten Game schon einige Cheats veröffentlicht haben, wollten wir euch diese zwei Möglichkeiten, an etwas ungewöhnlichere Flugobjekte zu gelangen, nicht vorenthalten.

Mit einem Delphin fliegen: Absolvier erfolgreich alle neun Sky Mission Attack-Level.

Mit einem Buggy fliegen: Tja, und das ist der Haken, auch hierfür müsst ihr alle neun Sky Mission Attack-Level erfolgreich hinter euch bringen. Pausenbildschirm ohne störende Schrift: Pausiert das Game und drückt dann X + Y.

DC

Jimmy White's 2: Cueball

Auch für die erste DC-Billard-Simulation gibt es natürlich einen geheimen Cheat-Mode. Betretet den Snooker-Raum und seht euch ganz genau dort um. Dies müsste euch zu einem Mauselloch führen. Seht euch dort um, um die Meldung "Cheat Mode Activated" sehen zu können. Nun könnt ihr gegen alle Charaktere spielen.

PS

Rainbow Six

Bereits in der letzten Ausgabe hatten wir einen interessanten Cheat für diese Spezialeinheiten-Sim für euch aufgetrieben. Diesmal haben wir einige noch nützlichere Tricks für euch herausgefunden.

Alle Türen öffnen:

Pausiert das Game, haltet dann L1 gedrückt und drückt dann △, □, ○, △, X, ○, □, △. Diesen Cheat könnt ihr übrigens ebenso wie die folgenden auch im Hauptmenü eingeben. Alle Karten: Unterbricht das Game und gebt dann bei gehaltener L1-Taste X, ○, □, △, △, ○, X ein.

Volle Gesundheit für das gesamte Team:

Drückt auch hierzu zuerst auf Pause und haltet dann den L1-Button gedrückt, während ihr folgende

Tastenkombination eingibt: △, △, X, ○, ○, X, □, □.

Geiseln können nicht getötet werden: Um den armen Entführungsgeschehen eine etwas größere Überlebenschance einzuräumen, müsst ihr das Game nur in den Pausenzustand versetzen, L1 gedrückt halten und dann ○, ○, □, △, X, △, X, ○ eingeben.

Extra Munition:

Auch hierfür reicht es völlig aus, wenn ihr eine kleine Pause einlegt, L1 gedrückt haltet und dann folgende Tastenkombination eingibt: □, □, ○, △, X, △, X, △.

Direkt die Endsequenzen ansehen: Stoppt auch hier das Game für kurze Zeit, haltet dann L1 gedrückt und betätigt dann zusätzlich □, △, □, □, ○, ○, X, △.

T.G. COMPUTER

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

PSX IMPORTE USA

| | |
|----------------------|----------|
| Die Hard II | 119,95.- |
| NBA in the Zone 2000 | 119,95.- |
| Armored | 119,95.- |
| Fear Effect | 119,95.- |
| Jackie Chan | 119,95.- |

DREAMCAST IMPORTE USA

| | |
|-----------------|----------|
| Zombie Revenge | 129,95.- |
| NHL 2K | 149,95.- |
| Dead or Alive 2 | 129,95.- |
| Carrier | 139,95.- |
| Crazy Taxi | 149,95.- |

PSX/DREAMCAST HARDWARE

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

PSX PAL

| | |
|-------------------------|---------|
| Spec Ops | 99,95.- |
| Toy Story 2 | 89,95.- |
| Bundesliga Manager 2000 | 99,95.- |
| Ehrgeiz | 89,95.- |
| Resident Evil 3 | 99,95.- |
| Gran Turismo 2 | 89,95.- |
| Medal of Honor | 99,95.- |
| Cool Boarders 4 | 82,95.- |
| Railroad Tycoon2 | 99,95.- |
| Army Men 3D | 92,95.- |
| Action Man | 85,95.- |
| Rainbow Six | 89,95.- |

Viele Spiele lieferbar (anfragen)

DREAMCAST PAL

| | |
|-----------------------|---------|
| Revolt | 92,95.- |
| Shadowman | 92,95.- |
| Virtua Striker II | 89,95.- |
| Vigilante 8 | 99,95.- |
| Deadly Skies | 99,95.- |
| Fighting Force 2 | 89,95.- |
| Millenium Soldier | 99,95.- |
| Worldwide Soccer 2000 | 89,95.- |

Viele Spiele lieferbar (anfragen)

T.G. COMPUTER, Bahnhofstr.100
75417 Mühlacker

Tolle Angebote jeden Monat auf unserer Homepage!



GBC

WWF WrestleMania 2000

Um bei diesem Wrestling-Game in den Genuss eurer Wunschpaarungen zu gelangen, reicht die Eingabe der untenstehenden Passwörter.

Gegner: Passwort:

Billy Gunn
vs. Road Dogg
vs. Val Venis
vs. Jeff Jarrett
vs. Shawn Michaels
vs. Big Boss Man
vs. Ken Shamrock
vs. The Big Show
vs. Shawn Michaels
vs. Triple H
vs. X-Pac/Ken Shamrock
vs. Steve Austin
vs. Undertaker
vs. Kane
vs. The Rock
vs. Mankind
vs. Kane
vs. The Big Show

PJHI
PJHT
PJKB
PJM6
PJN9
PJRW
PJSS
PJWZ
PJXC
PJZX
PJ18
PJ3P
PJ59
PJ7N
PJ1C
PKBY
PKDY

Steve Austin
vs. Ken Shamrock
vs. Jeff Jarrett
vs. Road Dogg
vs. X-PAC
vs. Billy Gunn
vs. Val Venis
vs. Big Bossman
vs. X-PAC
vs. Triple H
vs. Shawn Michaels/
Val Venis
vs. Big Show
vs. Kane
vs. Mankind
vs. The Rock
vs. The Undertaker
vs. Mankind
vs. Big Bossman

The Rock
vs. Ken Shamrock
vs. Jeff Jarrett
vs. Road Dogg
vs. X-PAC
vs. Mr. Ass
vs. Val Venis

CSD7
CSGQ
CSK8
CSL3
CSP6
CSQS
CSTP
CSVW
CSX9

CS0T
C525
CS4L
CS66
CS8K
CSI9
CTCV
CTFV

FSDM
FSH4
FSKN
FSLH
FSPL
FSR6

vs. Big Bossman
vs. X-PAC
vs. Triple H
vs. Shawn Michaels
vs. Big Show
vs. Kane
vs. Mankind
vs. Undertaker
vs. Stone Cold
vs. Mankind
vs. Big Bossman

FSS3
FSW9
FSXP
FSZ7
FS2K
FS30
FS6L
FS7Z
FS!P
FTB8
FTD8

Undertaker
vs. Val Venis
vs. Road Dogg
vs. X-PAC
vs. Billy Gunn
vs. Shamrock
vs. Big Boss Man
vs. Shawn Michaels
vs. Billy Gunn
vs. HHH
vs. Kane
vs. The Big Show
vs. Mankind
vs. The Rock
vs. Austin
vs. Mankind
vs. Shawn Michaels

2BDM
2BH4
2BKN
2BLH
2BPL
2BRN
2BS3
2BW9
2BKP
2B2K
2B30
2B6L
2B7Z
2B!P
2CB8
2CD8

PS

Test Drive 6

Gerade die *Test Drive*-Serie steht in dem Ruf, ein wahres Paradies für Cheater zu sein.

Alle Autos:
Gebt als Spielernamen "DFGY" ein.
Alle Strecken:
Gebt als Spielernamen "ERERTH" ein.
All Quick-Tracks:
Gebt als Spielernamen "CVCVBM" ein.
Keine Quick-Tracks:
Gebt als Spielernamen "OCVCVBM" ein.
Kurze Tracks:
Gebt als Spielernamen "QTFHYF" ein.
\$6,000,000 zur Verfügung:
Gebt als Spielernamen "AKJGQ" ein.
Alle Challenges:
Gebt als Spielernamen "OPIOP" ein.
Keine Challenges:
Gebt als Spielernamen "OPIOP" ein.
Checkpoints ausschalten:
Gebt als Spielernamen "FFOEMIT" ein.
Checkpoints einschalten:
Gebt als Spielernamen "NOEMIT" ein.

DC

Armada

Um nach dem Verlust eures letzten Raumschiffs sofort weiterspielen zu können, müsst ihr nur sofort, nachdem eurer Schiff explodiert ist, auf dem zweiten Controller die Start-Taste drücken. Beendet dann das Spiel des zweiten Spielers, um mit Spieler Eins weiterspielen zu können.

Dickes Ende

Alles hat ein Ende...

heißt es doch so schön! Nun, das mag zwar in manchen Fällen zutreffen, doch zumindest unser dickes Ende hat seinen Weg in die neue VG gemacht. Normalerweise war und ist diese Rubrik (im positiven Sinne) Sammelbecken für alles Mögliche, das im Redaktionsalltag halt so anfällt und im regulären Heft keinen Platz mehr findet. Und dennoch möchte ich diesmal das dicke Ende in erster Linie dazu nutzen, mich zu entschuldigen. Entschuldigen? Wofür, werden einige von euch sich jetzt bestimmt fragen. Andere werden es ganz genau wissen. Lange Rede, kurzer Sinn: Im Zuge unseres Verlagswechsels und des damit verbundenen Umzugs sind leider einige Daten abhanden gekommen. Darunter befanden sich neben allerlei Datenmüll unter anderem auch sämtliche die Tipps betreffenden Informationen. Auch wenn wir alles versucht haben, um nachzuvollziehen, wer uns in letzter Zeit Tipps eingesandt hat, ist es durchaus möglich, dass einige unter euch immer noch auf die verdiente Entlohnung warten. *Sorry*. Wir möchten euch nun an dieser Stelle bitten, uns nochmals eine Mail bzw. einen kurzen Brief zu schicken, in dem ihr uns kurz mitteilt, welche Tipps von euch veröffentlicht wurden. Die Namen der Einsender haben wir zwar noch, doch leider sind uns die Kontodaten und Adressen abhanden gekommen. Unabhängig davon möchten wir euch alle nochmals auffordern, uns jederzeit Tipps, Tricks, Komplettlösungen und hilfreiche Ratschläge zu aktuellen Spielen einzusenden. Adresse:

Future Verlag
Red. Video Games / Stichwort "Tipps und Tricks"
z.Hd. Axel Boumalit
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
bzw. axel.boumalit@future-verlag.de



- 1 = Sony Pocket Station
- 2 = Sony Analog-Controller
- 3 = Neo-Geo-Controllerboard
- 4 = Guitar-Freaks-Controller
- 5 = SNES-Controller
- 6 = Sega Lightgun
- 7 = N64-Analog-Stick
- 8 = Sony-Digital-Steuerkreuz
- 9 = Namco NeGcon-Controller

Wir garantieren euch, dass jeder neben dem ihm zustehenden Betrag zusätzlich eine kleine Überraschung aus der Redaktion erhält. So, genug der Reue, wenden wir uns etwas Erfreulicherem zu, nämlich der Auflösung unserer letzten Dickes-Ende-Lösung. Wir baten euch damals, verschiedene Fotos jeweils einem entsprechenden Hardware-Zubehör zuzuordnen. Auch wenn sich fast alle unter euch toll geschlagen haben, gab es doch nur wenige, die uns alle korrekten Antworten nennen konnten. Um dem Rätseln ein Ende zu machen, seht ihr oben die richtigen Antworten.

Tipps-Hotline

0190/87326814

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





Der letzte Monat war wirklich ... äh, spannend! Permanent klingelte das Telefon, meldeten die Email-Programme neue Post, und auch unsere Leserbrief-Wanne quoll ständig über. Egal ob Leser oder Händler – das Thema Import-Stopp beschäftigt derzeit alle. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe in unserem Bericht dazu schrieben, möchten wir als Fach-Magazin dazu beitragen, dass die Diskussion sachlich und konstruktiv geführt wird. Hier also unser Update:

Sega Deutschland



▲ Tina Sakowsky, Public Relations Manager von Sega Deutschland

Handelspartner und natürlich auch die Kunden stark beschäftigt – eine Entscheidung stehe hausintern noch an. Dennoch machte Frau Sakowsky deutlich, dass Sega Deutschland bis zur Klärung selbst keine Maßnahmen gegen Importeure ergreifen wird. Die Anzahl der derzeitigen Importeure sei zu gering, um ernsthaften wirtschaftlichen Schaden zu befürchten. Falls sich dieser Zustand jedoch drastisch ändern sollte, müsse man die Situation noch einmal überdenken. Sega habe kein Interesse daran, Händlern wirtschaftlich zu schaden, die Importeure verkaufen – dennoch sollten die Handelspartner auch die Interessen von Sega verstehen und beurteilen. So könne man nicht erwarten, dass reine Importeure (d.h. deren Hauptgeschäft im Wesentlichen aus importierter Software besteht und die nur kleine oder keine Mengen an deutscher PAL-Software im Sortiment haben) mit Wohlwollen betrachtet werden. Weiterhin habe sich Sega Deutschland am Interessenverband der Industrie (Anm. d. Redaktion: gemeint ist die GVU) beteiligt – eine solche Teilnahme verpflichte auch zur Rücksichtnahme auf andere Hersteller.

Wie wir festgestellt haben, herrscht landläufig die Meinung, Sega Deutschland würde den Import von Computerspielen ihres eigenen Hauses komplett gestatten. Um dies und die vielen Anfragen vor allem von Händlern zu klären, unterhielten wir uns mit Tina Sakowsky, Public Relations Manager von Sega Deutschland. Diese erklärte uns, dass keine generelle Erlaubnis von Sega vorliege, die den Import ihrer Spiele legalisiert. Dies dürfte in nächster Zukunft auch nicht zu erwarten sein. Dennoch sei man sich bewusst, dass diese Frage die

Activision Deutschland



▲ Markus Wilding, PR-Manager Activision Deutschland

Vor einiger Zeit hatte Activision Deutschland klar gestellt, dass die Firma grundsätzlich rechtliche Schritte gegen Import-Händler bei Kenntnis ergreifen werde. Relativ neu (genaugenommen seit Dezember 1999) ist dagegen, dass Activision selbst importiert! Zwar nicht aus Japan (da dort keine Spiele der Company hergestellt werden, wäre dies auch unsinnig) und den USA, dafür aber aus England. Für den Spieler selbst bedeutet dies, dass er die Original-Software kaufen kann – als englische PAL-Version. Ungeschnitten und unzensuriert, wohlgernekt. Hierzu der Pressesprecher von Activision Deutschland, Markus Wilding: "Unsere Firma möchte keinem Spieler vorschreiben, was er zu spielen hat und was nicht. Unsere Produkte richten sich an

ein großes Spektrum von Zockern. Sowohl Jugendliche als auch Erwachsene sollten die Möglichkeit haben, ihrem Alter gemäß Activision-Titel zu spielen." Man respektiere den PAL-Markt, sei aber bemüht, schnellstmöglich die amerikanischen Titel auf die europäische Fernsehnorm umzustellen, damit die erwachsenen Spieler hierzulande keine langen Verzögerungen hinnehmen müssen. Händler können diese Software über die gängigen Wege ordern, sprich bei der Vertriebsgesellschaft NBG. Illegale Importe, also Direkteinkäufe von NTSC-Versionen in den USA, werden aber weiterhin von Activision verfolgt. Der hauseigene Import ist nicht als Generallaubnis anzusehen, die Lizenzrechte von Activision zu verletzen. Ausschließlich die über Activision Deutschland bzw. NBG importierte Software darf verkauft werden.



Szene-Chat

Auch wenn die Aussagen von Sega derzeit noch nicht eindeutig sind, so scheint dennoch Bewegung in die Diskussion zu kommen. Klar ist, dass Sega weder den Händlern Böses will, noch die Spieler verärgern möchte. Natürlich sind auch die eigenen Interessen zu bedenken, und die Zusammenarbeit mit anderen Software-Herstellern ist

abzuwägen. Klar ist eigentlich auch, dass die Importeure keine wirkliche finanzielle Bedrohung für die Industrie darstellt. Und ebenso klar ist, dass deutschsprachige und sauber angepasste Spiele stets weit mehr verkauft werden als fremdsprachige Titel, die zudem noch einen Konsolen-Umbau erfordern. Warum auch nicht? Egal, wie gut man eine Fremdsprache beherrscht – die eigene

"Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird" – dies gilt auch beim Import-Stopp.

Muttersprache dürfte immer leichter fallen. Und wer sich nicht beim Zocken auf Grammatik und Vokabular konzentrieren muss, der ballert, springt, kämpft und zaubert einfach leichter. PAL-Spiele sind nicht grundsätzlich schlechter; NTSC-Versionen nicht automatisch besser. Echte Unterschiede gibt es natürlich bei schlampigen PAL-Anpassungen oder beim Thema "Indizierungen". Der Weg von Activision gefällt mir persönlich sehr gut – es wird an erwachsene Spieler

gedacht. Dass deutsche Händler damit nicht so gut fahren, ist auch logisch – beim Import aus den USA oder Japan bleibt mehr Geld hängen. Doch immerhin bleibt dem Handel ein Vorteil gegenüber großen Ketten: Man ist weiterhin flexibel und kann seinem Import-Kunden auch in Zukunft das Gewünschte bieten. Denn es sollte im Spielbereich eben nicht nur um Geld und Margen gehen – vor allem die Wünsche der Kunden sind entscheidend. Und das sind letztlich die Spieler. **TB**

Mail-O-Mania

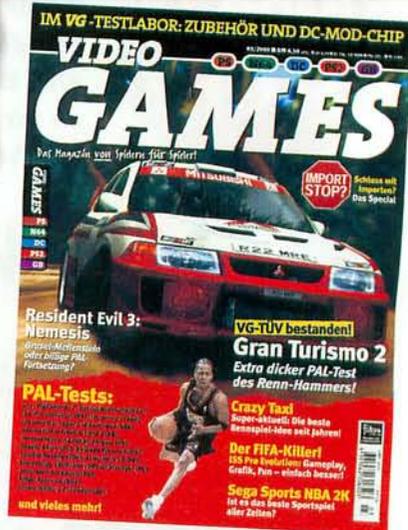


▲ Keine heißgeliebten NeoGeo-Importe mehr? Dann wird Bronco aber mächtig böse! So weit sind wir aber noch nicht...

Zu unserem letzten Forums-Thema erhielten wir ja zahlreiche Zuschriften – begeistert seid ihr ja nicht gerade vom Import-Stopp. Mal sehen, was zu diesem Thema noch alles kommt.



▲ Wie soll ToX ohne seine heißgeliebten Import-RPGs überleben? Wenigstens bleibt noch der Weg übers Internet.



▲ Diesmal scheint's ja mit dem Kleber zumindest einigermaßen geklappt zu haben – wenigstens erhielten wir etwas positives Feedback. Wir arbeiten weiter daran!

Brief des Monats

■ Hallo VG!

Ich persönlich halte gar nichts von diesem Importstopp! Auch wenn angeblich den jeweiligen Landesvertretungen Geld durch die Finger geht. Ich sage dazu nur „SELBER SCHULD!“ Denn was soll ich mit einem Spiel, z.B. *Ehrgeiz*, das nach UEBER EINEM JAHR in PAL Regionen vorstößt? Ja, und *Ace Combat 3*? Wo ist der geniale Story-Modus des Originals? Halten uns hier in Europa die Spielehersteller für bescheuert? Ich bin einer, der sich nicht schnell über was aufregt, aber nur weil den Herrschaften da Knete entgeht, einen Importstopp zu verhängen und mit aller Gewalt durchzusetzen, ist in meinen Augen, und auch bei vielen „Mitspielern“, ein Schritt in die absolut falsche Richtung! Ein aktuelles Beispiel ist mit *RE 3* zu nennen! Dieses zurecht zensierte Spiel werde ich nicht als PAL-Version kaufen. Und mal ganz ehrlich – wer will denn schon, wie oben schon erwähnt, über ein Jahr auf ein Spiel warten, bis er es spielen kann? Es gab doch schon immer Breaks wie euch und mich, die sich Spiele aus Übersee haben besorgen lassen oder selbst besorgt haben! Was also soll dann dieser Aufschrei der Software-Industrie? Genau wie ihr es in eurem Forum geschrieben habt – GELD! Mein Vorschlag an die Softwarehersteller: Gebt euch mehr Mühe mit den PAL-Releases und Übersetzungen! Und vor allem: Bringt die Spiele in allen Ländern gleichzeitig auf den Markt! Toddy via E-Mail

Harte Worte, lieber Toddy... Dass RE 3 für den deutschen Markt etwas geschnitten wurde (war ja wohl klar...) stimmt zwar, die Qualität des Spiels an sich leidet allerdings unserer Meinung nach nicht darunter.

Kontakt

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

Noch mehr zum Thema Importstopp!

Hi ToX, heute mal von dem DC eines Kumpels aus will ich meinen Senf zur Tragödie mit den Importen geben. Wenn die einzelnen Hersteller den Vertrieb von Importen unterbinden wollen, treiben sie den Handel nur in Richtung Internet. Aber ich frage mich, mit welchem Recht sie dem Spieler die Möglichkeit der freien Wahl nehmen wollen.

Sehr hart formuliert. Sie haben immerhin ein Lizenzrecht auf ihre Produkte!

Ich spiele gerne Rollenspiele, kann eingedeutschte Versionen trotz steigender Qualität immer noch nicht leiden (bis auf ganz wenige Ausnahmen). Ich möchte am liebsten (sowohl auf DC als auch auf PS) nur noch in Optimalgeschwindigkeit spielen, ganz zu schweigen von der Aktualität der Umsetzungen. Meine *Final Fantasy*-Games z.B. sind alle amerikanischer Herkunft. Ich hab eigentlich fast nur DC-PAL-Spiele. Ich persönlich habe die Möglichkeit an Importe heranzukommen, aber das steht bei weitem nicht jedem offen. So sind diese Spieler nun alle auf das „westliche“ Spiele-Angebot angewiesen, bei dem viele Perlen wegen „geringerer“ Kundschaft nicht umgesetzt werden. Außerdem verliert der Handel einen großen Teil der Einnahmen. Eine traurige Videospiele-Welt im PAL-Reich, wenn ich nicht als Volljähriger entscheiden darf, ob ich meine Sammlung eher auf genialen Rollenspielen oder Ego-Shootern aufbaue, als auf Jump'n Runs oder Racing Games. Ein Vorschlag als Kompromiss: Händler sollten aus Großbritannien importieren dürfen und alles, wofür innerhalb von zwei Monaten kein standardmäßig mit 60-Hz-Modus ausgerüsteter PAL-Release angekündigt worden ist. Wenn möglich noch mit anwählbarer Sprache... Du siehst schon, ich schiele mit meiner Vorstellung in die Zukunft – PS2, DC und Nintendos neue Kiste sollten hier neue



■ Shermie (*Gals Fighters*, NGPC)
Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem Überraschungsei (eigentlich ist es eine Kiste) bedienen!



Standards setzen! Ich komme mir als Europäer sowieso durch Preis und Angebot ziemlich benachteiligt vor – das ist vor allem beim DC so: höherer Preis bei der Hardware und Spielen bei langsamem Modem als in den USA, relativ teure Internet-Preise bei schlechter Leistung usw...

MOOGLE CHARM VIA E-MAIL

Hallo VG, als Erstes will ich euch sagen, dass das neue Heft o.k. ist – schließlich kann man ja nicht immer beim Alten bleiben. O.k., die Schrift könnte etwas größer sein (nur ein kleines bisschen, bitte!). Als ich den Szene-Chat las, verschlug es mir den Atem: Was?! Import-Stopp für Deutschland? Gut, noch hab ich gut lachen, hier in der Schweiz. Unsere Jugendschutz-Bundesbehörde macht bis jetzt noch keine Anstalten. Der Konsolenumbau- und Importmarkt blüht hierzulande ungemein. Aber wie richtig bemerkt wurde: Das letzte Wort in diesem Punkt ist noch nicht gesprochen! Ansonsten wäre ich traurig, wüsste ich doch nicht mehr, wo ich objektive Importspielkritiken lesen könnte.

Da können wir dich beruhigen – wir werden auch in Zukunft Importe testen. Auch wenn die Dinger vielleicht bald hierzulande nicht mehr zu kaufen sind, geben sie doch gute Auskunft, wohin die PAL-Versionen hinielen. Änderungen sind immer möglich – ein Indikator ist ein NTSC-Spiel aber immer.

Ich war bei vielen Games mit eurer Meinung sehr zufrieden und ihr habt mich so manches Mal vor Fehleinkäufen gerettet! Nun, ich selbst habe auch ein paar US-Importe bei mir zu Hause und spiele sie sehr gerne (die Fernost-Ausgaben sind mir hier zu teuer). Grüße an Ralph: Das NeoGeo verdient es wirklich, eine Freak-Konsole zu sein! Selten eine so gute Konsole unter die Finger bekommen! Aber auch das NeoGeo Pocket (Color) ist geil! Ach ja, wenn ich

mich nicht irre, entwickelt Sacnoth gerade ein NGPC-Spiel namens *Faselei* und das soll zudem ein Taktikspiel sein. 2. *Magican Lord* und *The Last Blade* sollen im April/Mai dieses Jahres rauskommen. 3. *Gals Fight*, das in Kürze erscheint, ist sozusagen das „Queen of Fighters“-Spiel. Frage: Stimmt das alles?

In allen drei Punkten Treffer und Versenkt! Ob *Magican Lord* und *The Last Blade* allerdings im April/Mai erscheinen werden, wagen wir zu bezweifeln.

So zum Schluss wünsche ich euch weiterhin alles Gute und vor allem weiterhin viele Import-Tests und Previews!

„KENSHIN“ HEINE VIA E-MAIL

Einen schönen guten Tag, liebe Spielemeister, ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll... aber ich werde erst mal zu eurer Frage Stellung nehmen: Ein Importstopp ist doch der Wahnsinn. Gar nicht auszudenken, wie es wäre, noch länger auf ein Spiel zu warten, auf das man sich schon seit einer Ewigkeit freut und es dann nicht schon ein paar Wochen vorher aus Amiland oder Japan bestellen zu können. Oder wie wäre *BioHazard 3*, wenn kein Spiele-Blut fließt. Da ist doch fast der ganze Sinn des Spiels weg. Verstehst mich jetzt nicht falsch – ich schnappe mir jetzt ganz bestimmt nicht die Schrotflinte von Opa aus dem Schrank und knall' die ganzen

Mitschüler ab, aber der sekundäre Sinn des Spiels besteht doch darin, dass man die Zombies, Licker und Spinnen wieder in die Unterwelt befördert – und das so schnell und spektakulär wie möglich. Also wäre es doch ein riesiger Verlust, diese Spiele nicht mehr importieren zu können. Es gibt ja auch genügend Spiele, die in Japan ein Renner sind und hier nicht veröffentlicht werden. Also finde ich es total überzogen, einen Importstopp auszusprechen, da würden nämlich so manche Zocksüchtigen auswandern – und das wollen wir doch nicht, oder? (...) Das war's also von mir und ich erwarte die nächste Ausgabe sehnsüchtig.

TIM BATTKE VIA E-MAIL

Tja, eure Reaktionen auf den Importstopp sind ja eindeutig – und zwar durchgehend. War aber eigentlich auch nicht anders zu erwarten... Auch unser Spielerherz zerdrückt beim Bekanntwerden dieser rechtlichen Vorgehensweise eine Träne der Trauer. Bei objektiver Betrachtung (und das ist für uns Redakteure oberstes Gebot) können wir aber auch die Software-Firmen bestens verstehen. Jedenfalls halten wir euch auf dem Laufenden und informieren euch umgehend, sobald sich was Neues tut.

Wir kleinen Perversen...

Jo VG-Team!
Zuerst ein Lob zu eurem Mag – ich kann für die nächste Ausgabe (fast) sterben. VG ist so stark, dass ich sie zwanzig mal hintereinander lesen kann, ohne dass es langweilig wird. Aber kommen wir zur Sache: Wieso gibt es keine Erotik Games? Denkt jetzt bitte nicht, dass ich ein Perverser bin, aber ich kann mir vorstellen, dass jeder der mindestens 18 Lenze auf dem Buckel hat und in eine Videothek geht, um ein paar Filme auszuleihen, manchmal auch Bock hat, sich einen Erotikfilm auszuleihen (ihr vielleicht nicht?). Ich denke, dass sich ein gutes Erotik-Game auch bei uns gut verkaufen würde, oder?
Richard B., Dötlingen

Dass sich solche Games bei uns gut verkaufen würden, glauben wir zwar nicht, jedoch kennen wir dennoch sogar



■ **Faselei (NGPC)**

e-talk

vj@future-verlag.de

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

■ **Wie wär's denn mal mit einem Special über alle Survival-Horror-Games?**

■ **Reichen dir unsere Visagen nicht?**

■ **Anderer Mags wirken wie Azubi-Arbeiten gegen euer gelbes Mag.**

■ **Sorry – aber dieses Statement MUSSTE einfach rein :)**

■ **Mehr freizügiger Sex (verkauft das Heft doch unter dem Ladentisch)?**

■ **Eigentlich gäb's dafür ja eigene Mags, die sich nur diesem Thema widmen... :)**

■ **Ist gebongt! hehe**

■ **Wie wär's mit ner Xena Fotostory, in der der Ralph mit wildem Geheul durch den Dschungel (oder alternativ durch ein Blumenhandlung) springt?**

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

| | | |
|-------------------------------|-----|--------|
| Donkey Kong 64 | neu | 139,90 |
| ECW Hardcore Revolution | neu | 99,90 |
| EPGA Golf | neu | 109,90 |
| Barthworm Jim 3D | neu | 89,90 |
| Fighting Force 64 | neu | 119,90 |
| Gauntlet Legends | neu | 109,90 |
| Hot Wheels Turbo Racing | neu | 99,90 |
| Hybrid Heaven | neu | 99,90 |
| Jet Force Gemini | neu | 119,90 |
| Jeremy McGrath Supercross | neu | 89,90 |
| LEGO Racers | neu | 119,90 |
| Magical Tetris Challenge | neu | 119,90 |
| Monster Truck Madness | neu | 99,90 |
| NBA Jam 2000 | neu | 109,90 |
| Nuclear Strike | neu | 119,90 |
| Premier Manager 64 | neu | 99,90 |
| Racing Simulation 2 | neu | 89,90 |
| Rainbow Six | neu | 99,90 |
| Rayman 2 | neu | 119,90 |
| Road Rash 64 | neu | 119,90 |
| Roadsters | neu | 99,90 |
| RTL World League Soccer | neu | 109,90 |
| Rugrats | neu | 69,90 |
| South Park Chef's Luv Shack | neu | 89,90 |
| South Park Rally | neu | 89,90 |
| Starcraft | neu | 99,90 |
| Supercross 2000 | neu | 99,90 |
| The New Tetris | neu | 89,90 |
| Tonic Trouble | neu | 119,90 |
| Top Gear Rally 2 | neu | 109,90 |
| Toy Story 2 | neu | 99,90 |
| Turok 3 | neu | 99,90 |
| Vigilante 8 - 2. Herausfordg. | neu | 109,90 |
| WCW Mayhem | neu | 99,90 |
| WWF Wrestlingmania 2000 | neu | 119,90 |
| World Driver Championship | neu | 119,90 |
| Worms - Armageddon | neu | 119,90 |
| Xena | neu | 109,90 |

PlayStation

| | | |
|-----------------------------|-----|-------|
| 007 - Der Morgen stirbt nie | neu | 89,90 |
| Amerzone | neu | 89,90 |
| Autobahn Raser II | neu | 89,90 |
| Bundesliga 2000 | neu | 89,90 |
| Chessmaster II | neu | 89,90 |
| Cool Boarders 4 | neu | 79,90 |

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
Dreamcast * Super Nintendo
Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an! bitte geben Sie Ihr System an

| | | |
|-------------------------|-----|-------|
| CyberTiger | neu | 89,90 |
| Discworld Noir | neu | 89,90 |
| Dune 2000 | neu | 89,90 |
| ECW Hardcore Revolution | neu | 89,90 |
| Ehrgeiz | neu | 89,90 |
| Extreme 500 | neu | 89,90 |
| F1 World Grand Prix | neu | 89,90 |
| Fighting Force 2 | neu | 89,90 |
| Gran Turismo 2 | neu | 89,90 |
| Grandia | neu | 89,90 |
| Guilty Gear | neu | 89,90 |
| Hell Night | neu | 89,90 |
| ISS Pro Evolution | neu | 89,90 |
| Killer Loop | neu | 89,90 |
| LEGO Rock Raiders | neu | 89,90 |
| Medal of Honor | neu | 89,90 |
| Missile Command | neu | 79,90 |
| Musie 2000 | neu | 89,90 |

neu
333,-
PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke) + 2. Dual-Shock-Controller

| | | |
|-------------------------------|-----|-------|
| OverHood 2 | neu | 89,90 |
| Pool Palace Academy | neu | 89,90 |
| Railroad Tycoon 2 | neu | 89,90 |
| Rally Championship | neu | 89,90 |
| Renegade Racing | neu | 89,90 |
| Resident Evil III | neu | 89,90 |
| Riding Star | neu | 89,90 |
| Ruff & Tumble | neu | 89,90 |
| Shadow Madness | neu | 89,90 |
| Shaolin | neu | 89,90 |
| South Park Rally | neu | 89,90 |
| Space Debris | neu | 79,90 |
| Spec Ops | neu | 89,90 |
| Star Island | neu | 89,90 |
| Supercross 2000 | neu | 89,90 |
| Tiny Tank | neu | 89,90 |
| Tomb Raider IV | neu | 79,90 |
| Toy Story 2 | neu | 89,90 |
| Trasher | neu | 89,90 |
| Um Jammer Lammy | neu | 89,90 |
| Vigilante 8 - 2. Herausfordg. | neu | 89,90 |

| Laden | Versand |
|--|---|
| Offnungszeiten: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr | Bestell-Hotline: Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr |

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an

| | |
|-------------------------|--------|
| Armada | 89,90 |
| Buggy Heat | 69,90 |
| Crazy Taxi | 89,90 |
| Deadly Skies | 89,90 |
| ECW Hardcore Revolution | 89,90 |
| Evolution | 89,90 |
| F1 World Grand Prix | 99,90 |
| Hydro Thunder | 109,90 |

Wir führen auch Dreamcast Import-Spiele

| | |
|-------------------------------|--------|
| NBA Showtime | 109,90 |
| NFL Blitz 2000 | 109,90 |
| Sega Bass Fishing (+ Angel) | 169,90 |
| Sega Worldwide Soccer | 89,90 |
| Slave Zero | 99,90 |
| Soul Calibur | 109,90 |
| Soul Reaver | 89,90 |
| South Park - Chef's Luv Shack | 89,90 |
| Speed Devils | 89,90 |
| Street Fighter Alpha 3 | 99,90 |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | 89,90 |

Wir machen Ihren Dreamcast zur Multinorm-Konsole! Anruf genügt

| | |
|----------------------------------|--------|
| Toy Commander | 69,90 |
| UEFA Striker | 109,90 |
| Vigilante 8 - 2. Herausforderung | 89,90 |
| Virtua Striker 2 | 89,90 |
| Wild Metal | 89,90 |
| Worms - Armageddon | 99,90 |
| WWF Attitude | 89,90 |

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladepreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von über DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 1,-)

➔ **persönlich Fans dieser Spiele (oder was dachtest du, welche "Souvenirs" sich ToX gleich kartonweise aus Tokio mitgebracht hat? Kleiner Scherz, SO viele warena gar nicht!).**

Sega, Sega, Sega...

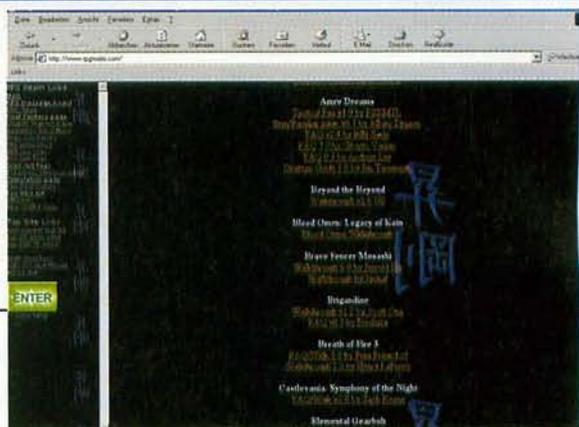
Moin ToX!
Dies ist die erste Mail, die ich an ein Game-Mag schreibe (und das mit Soft-Tastatur!). Da ich keinen PC besitze, bin ich, wie viele andere auch, an die Internetgebühren von Viag Intercom gebunden. Ich finde, es ist echt drastisch, wie die mit den Dreamcast-Usern (ihren Kunden!) umspringen! Erst ist die Rede von „kostenlosem Internet-Zugang!“, dann kommt ganz klein: „Nur Telefonkosten zum Ortstarif fallen an“. Das wäre auch alles noch schön und gut, wenn der Nutzer nur wüsste, wie teuer der Ortstarif eigentlich ist! Zuerst 3Pf (DAS wäre ein wirklich guter Preis!!), später bunt gemischt, dann 6Pf ganztags und jetzt wieder bunt gemischt (danke übrigens für die Tabelle in der letzten Ausgabe!). Ich finde es eine Unverschämtheit, dass in der Hauptzeit 7Pf pro Minute berechnet werden! Ein Kumpel von mir hat ISDN und muss ganztags nur 5Pf pro Minute blechen! Nachts, an Feiertagen und am Wochenende müssen wir zwar nur 3Pf zahlen, aber dafür ist ISDN viel schneller, und man kann auf PCs schon längst online-gamen und sich auch z.B. Zusatzlevel runterladen. Ein Chatkumpel musste letzten Monat 1100 DM(!) – er ist 15! – für's Surfen berappen, ich kam mit „nur“ 400DM davon (da gab's mächtig Zoff – ich bin nämlich auch erst 14, und ihr könnt euch sicher denken, dass ich nicht soviel Taschengeld bekomme!). Aber jetzt genug vom Internet, kommen wir zum nächsten Kritikpunkt: Die DC-Werbung! Wenn Sega weiterhin solche komischen Spots ausstrahlt, sehe ich schwarz für DC in Deutschland. Diese Clips sagen wirklich rein gar nichts über die Konsole aus, außer, dass sie internettauglich ist. Aber das allein reicht nicht – Sega muss den Leuten mitteilen, dass Dreamcast die leistungsstärkste Konsole auf dem Markt ist, dass es bereits jetzt, ein paar Monate nach dem Start, sehr viele Spiele gibt, wovon die meisten auch wirklich gut sind! Ich hoffe, Sega Deutschland wird sich noch umorientieren, denn ich würde ihnen den Erfolg wirklich gönnen, nach all den gescheiterten Konsolen! Nicht, dass man mich mit der ganzen Kritik falsch versteht – ich bin einer der größten Sega-Fans, aber wenn sie so weitermachen, werden sie auf keinen Fall Marktführer (zumindest in Deutschland nicht). Dann wird Sony wieder eine Monopolstellung im Markt einnehmen. Hoffen wir, dass es nicht so weit kommt!
Wir denken, dass ein ausgewogener Markt für alle am Besten wäre.
Zum Schluss noch ein Lob an euer neues Design, jetzt ist die VIDEO GAMES wieder eines meiner Stammmagazine! Euer (zurückgewonnener) Fan

SASCHA VIA E-MAIL

Web-Sites des Monats

Die Rollenspieler-Site

■ Auf die Empfehlung unseres Stammlesers Daniel Reuther stellen wir euch an dieser Stelle die Site www.rpgrealm.com vor. Auf dieser Page findet der geneigte Rollenspieler alles, was das Herz begehrt. Von Gamefaqs über Walkthroughs und sogar englischen Übersetzungen japanischer RPGs ist hier alles vertreten, was man halt zum Rollenspielen so braucht. Wenn auch ihr eine Page kennt, die hier erwähnt werden soll – schreibt uns!



Hi Leute!

Sega's Dreamcast ist nun schon etwa ein viertel Jahr in Deutschland zu haben, da habe ich einfach mal alle Fakten zusammengeworfen und für mich eine kleine Bilanz gezogen. Leider sieht diese bei jetzigem Kurs nicht allzu rosig aus. Versteht mich nicht falsch, ich will kein Miesmacher sein, aber ich finde, Sega sollte so langsam aggressivere Strategien anwenden, sonst verlieren sie Kunden. Es fängt z.B. mit dem Internet an: Keine Java Applets (ich kann mit meinem Kumpel in FFM nicht mal Skat übers I-Net zocken), die wichtigsten Sound- und Filmformate werden nicht unterstützt, keine Online-Spiele für die Konsole usw... Sega sollte schnellstens mit einem neuen Browser rausrücken... Keine Fernsehwerbung und nur freakbezogene Werbung in Zeitschriften machen Sega auch nicht beliebter. Vor allem die hohe Anzahl an Umsetzungen von anderen Systemen und fehlende „echte“ DC Spiele (zu viele Arcade-Titel) machen mir Sorgen... Was nützen mir all die alten PS-Games? Komplexe Spiele wie *Shining Force* u.ä. müssen her, um die Leute bei Laune zu halten. Arcade-Titel in allen Ehren, aber man will auch tiefergehende Spiele für seine Konsole haben. Schau'n wir mal, bis nächstes Mal (Ich muss Schluss machen, die Freundin schreit...)

DENIS VIA E-MAIL

Wie? Du willst mit ihr Schluss machen, nur weil sie schreit? Ganz schön intolerant! ;)

Liebe VG-Crew!

Ich möchte euch eine kleine Geschichte erzählen!

Uii! Toll! Märchenstunde!

Es geht um SEGA und das Marketing! Im Jahre 1995 kaufte ich mir den Saturn, da dieser mir immer schon besser gefiel als die PlayStation (welche ich mittlerweile auch besitze)! Der Saturn ging wegen dem falschem Marketing unter, aber das wissen wir ja alle. Aber ich vertraute Sega und wollte unbedingt ihre neue Konsole! Dann war es endlich soweit: der 14.10.1999! Sega versprach bombastische Werbung (Zitat: "Niemand wird mehr an dem blauen Kringel vorbeikommen", oder so ähnlich). Aber wo ist denn nun die Werbung in Europa? In den USA ist

sie da, und das Dreamcast verkauft sich wie warme Semmeln! Aber Europa ist ja unwichtig, Europa ist es nicht wert, dass man Werbung macht! Glaubt Sega echt, wenn man drei Fußballvereine sponsort, ist das genug? TV-Werbung ist das A und O! Schade, schade...

Zwei – zugegeben recht lustige – Spots, die Unwissenden nicht von den Vorzügen der Konsole erzählen, sollen den Verkauf ankurbeln? Ich hoffe, Sega sieht meine Mail hier und ändert was! Denn auch die tollen Spiele-Ankündigungen können da nicht helfen! Was bitte bringt eine Umsetzung von z.B. *Incoming* oder *Millennium Soldier*, wenn PC-Spieler dieses Game schon vor einem Jahr gezockt haben? Ich bereue den Kauf des Deamcast sicher nicht, aber was soll ich damit anfangen, wenn es in einem Jahr keine Spiele mehr zu kaufen gibt, weil Sony mit ihrer PlayStation2 wieder alles richtig macht? Ich hoffe, die Lage um Sega bessert sich langsam und ihr stimmt mir zu! Ups, ich bin etwas vom Thema abgewichen, egal.

PS: Euer neues Layout ist schlicht und einfach genial!

Oh Olli, ach Olli...

Ihr Mistkerle!

Es hängt mir jetzt aber richtig zum Hals raus. Ich kann es nicht fassen, dass ihr über ein so geniales Spiel wie *GZSZ* herzieht. Wenn ich daran denke, wie ich Stunden mit Olli P. verbringen könnte und all den anderen tollen Jungs von *GZSZ*. Ich finde euer Testurteil in der Ausgabe 2/2000 einfach nicht akzeptabel! Wenn ihr in eurer nächsten Ausgabe alles Geschriebene über *GZSZ* nicht zurücknehmt und einen anständigen Artikel schreibt, dann werde ich mich rächen. Jawohl. Ich werde euch mit ein paar Kollegen und Kolleginnen

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 49
E-mail
vg@future-verlag.de





Der letzte Strohalm

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

-FRAGE

■ Eine kurze Frage: In VG 03/00 habt ihr etwas über Asia Memory Cards für DC geschrieben. Wie groß sind diese und wo gibt es sie zu kaufen? Wie sieht es mit der Zuverlässigkeit aus? Ist in naher Zukunft ein Dex Drive o. ä. für DC geplant oder wird es eine Memory Card geben, die man mit dem PC verbinden kann? Wann erscheint endlich das geniale NBA 2K in Deutschland?

ANTWORT

■ Also die VM misst genau 4,5 mal 8 Zentimeter und weist eine Tiefe von 1,7 Zentimetern auf – ganz schön groß, das Teil... Ach ja, und 800 Speicherblöcke finden auf diesem VM Platz. Seit unserem Test in Ausgabe 01/00 laufen beide Testexemplare problemlos. Zu bestellen sind die Dinger z.B. bei www.hongkong-fun.de. Laut Interact ist momentan kein Dex Drive in Planung, zumal es mit einer neuen Version des Dreamkey möglich sein wird, Spielstände über das Internet zu verwalten. Überdies kannst du bei der Nexus 4 MB Speicherkarte mittels des beigelegten Kabels und der Software Spielstände auf deinen PC transferieren. NBA 2K wird voraussichtlich am dritten März dieses Jahres erscheinen.

-FRAGE

■ Ich besitze einen 100 Hz.-Fernseher, der sich ja immer größerer Beliebtheit erfreut. Wird es irgendwann auch eine Lightgun für diese Fernseher geben?

ANTWORT

■ Das freut uns natürlich auch, dass sich dein Fernseher immer größerer Beliebtheit erfreut. Zu den Lightguns: Zwar geistern schon seit knapp einem Jahr Gerüchte herum, dass es bald solche Guns geben wird – bis jetzt gibt's aber leider noch keine genauen Infos nicht... Sorry!

Fragen oder Antworten an:
VIDEO GAMES
 Future Verlag GmbH
 Rosenheimer Straße 145h, 81671 München



■ Kleine Bugs aus der letzten VG 03/00: Lest, was uns passiert ist!

Und schon wieder schlug der Fehler-teufel gnadenlos zu...
 ■ *Furfighters* (News / Seite 8) erscheint nicht, wie im Info-Kasten angegeben für das N64, sondern für DC.
 ■ Leserbrief: Bei der Website des Monats haben wir zwar zwei schöne Bildchen abgedruckt, aber mit keiner Silbe die dazugehörige URL erwähnt. Dies wollen wir natürlich an dieser Stelle nachholen: www.mcfarlane.com.

■ Beim letzten Strohalm wollen wir auch noch eine kleine Unklarheit bereinigen: Nur GBC-only-Spiele funzen nicht auf dem Super Gameboy-Spiele, die auf beiden Gameboy-Varianten laufen, funktionieren problemlos auf eurem Super NES.
 ■ ToX hat mal wieder Mist gebaut. Der Nuclear Strike-Test (N64) wurde fälschlicherweise in den PS-Farben (rote Balken und so) gelayoutet. ToX dementiert zwar aufs schärfste und schiebt die Schuld in die Schuhe – in solchen Situationen sind wir uns aber einig: ToX ist immer und für alles verantwortlich. Chrischis Peitsche der Gerechtigkeit hat gesprochen! (siehe Fotostory)
 ■ Tipps&Tricks: Die Exploder-Cheats für GT2 sind eigentlich Gamebuster-Cheats. Ein großes Sorry!

besuchen kommen. Dann fesseln wir euch alle und schließen euch in einen dunklen Raum ein. Da sollt ihr alle Episoden von GZSZ auf einer großen Leinwand genießen dürfen, und danach werde ich mit meiner Truppe jede einzelne Folge nachspielen. Jawohl! (...)
 SUSI, 15 VIA E-MAIL

Scherz! Ich heiße Christian und finde es einfach cool, dass ihr auch solche Titel wie eben GZSZ auf eine lustige Art verweist. ;)

Äh – ja? *angsschweißvonderstirnwich*

Das harte Redakteurs-Leben

Zuerst einmal ein großes Lob zur Neugestaltung eures Heftes – die Screenshots sind wirklich besser, weiter so! Nun zum Hauptanliegen meines Auftragens, zum Papier zu greifen: Wie zum Teufel schafft ihr es, so viele Games (durch-) zu zocken und nebenbei zu arbeiten (?), euch zu amüsieren (!? – sexy women everywhere!) und anderen Hobbies nachzugehen? Ich jedenfalls bin mit Studium und girlfriend ziemlich eingedeckt, so dass sich die Games nur so häufen. Noch dazu bin ich ein fanatischer RPGler, d.h.: pro Spiel ca. 40 – 100 h Spielzeit (*FF VIII*, *Grandia*, etc.). Nebenbei zocke ich *FF V*, *FF VI*, *Monkey Hero* und *Soul Calibur* parallel! Also, wie macht ihr das (vor allem du, ToX)? Ich würde mich freuen, wenn irgend jemand in dieser viieeel zu ernsten, grausamen Welt die gleichen schrecklichen Probleme hat, wie ich (hehe).

PS.: Hast du Omega Weapon (*FF VIII*) gekillt, ToX? (hehe)

GREGOR BARON, WIEN

*Wer hat denn jemals was von Amüsieren und Wein, Weib und Gesang gesagt? Wir haben ganz einfach einen 16 bis 20 h-Tag – anders geht's halt nicht. Viel Zeit für private Freuden bleibt da nicht... *schluchz* Und dass wir wirklich alle Games durchzocken, ist reines Wunschdenken. Stell dir mal vor, du musst im Monat drei Rollenspiele testen und hast noch fünfzehn "normale" Artikel zu schreiben – ein Ding der Unmöglichkeit. Wir versuchen halt immer, so weit wie möglich zu spielen (ca. über fünfzig Prozent) um eine aussagekräftige Meinung zu bilden (einige Hammer-Games wie z.B. *Grandia*, *Resi* oder *Medal of Honor* MÜSSEN allerdings durchgespielt werden – einfach weil sie so geil sind), und alle für euch relevanten und Spielspaß-entscheidenden Dinge herauszufinden.*

Forumthema des Monats

■ Diesmal geht es um das neue "Wunderding", auch PlayStation2 genannt. Werdet ihr euch das Teil sofort nach Erscheinen in Japan um jeden Preis besorgen oder wartet ihr lieber auf den Deutschland-Release? Kauft ihr euch Sonys neues Baby überhaupt oder seid ihr eher skeptisch? Wie sieht es mit den DVD-Möglichkeiten aus? Kann eine Konsole einen vollwertigen DVD-Player ersetzen oder ist diese Funktion eurer Meinung nach ein eher überflüssiges Gimmick? Und wie sieht es mit dem Ländercode-Problem aus – wird das auch für Spiele gelten? Was passiert, wenn man Bier drüber schüttet? Wisst ihr, wieviele Sternlein stehen?



VIDEO GAMES

- Chefredakteur: **Jan Binsmaier (jb)**, verantwortlich
- Producer: **Christiane Wesoly**
- Redaktion: **Axel Boumalit (ab)**, **Ralph Karels (rk)**, **Sönke Siemens (cs)**, **Christian Daxer (cd)**
- Lektorat: **Ursula Böhme**
- Redaktionsassistentz: **Catharina Brieden**
- So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: **089/45 06 84-70**, Fax: **089/45 06 84-49** e-mail: vg@future-verlag.de
- Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
- Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten Sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
- Design: **Heidi Reitmayer**
- Titeldesign: **Heidi Reitmayer**
- Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
- Titel-Artwork: **Eidos Interactive**
- So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: **089/45 06 84-45** ■ Fax: **089/45 06 84-50**
- Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**
- Verantwortlich für Anzeigen: **Suzanne Counsell**
- Anzeigenverkaufslitung: **Ilka Krebs(-45)**
- Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
- Anzeigenverwaltung und Disposition: **Tina Weigl (-48)**, Fax: **(-50)**
- Bestell- und Abonnement-Service: **VIDEO GAMES Aboservice CSJ**, Postfach 14 02 20, 80452 München Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 00**
- Einzelheft: **DM 6,50**
- Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20**, **EUR 34,36** (inkl. MWST., Versand und Zustellgebühr)
- Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20**, **EUR 46,63** (Luftpost auf Anfrage)
- Österreich: Jahresabonnementspreis: **öS 552,-**
- Schweiz: Jahresabonnementspreis: **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 Feigl**
- Druck: **Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh**
- Urheberrecht: Alle in **VIDEO GAMES** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
- Haftung: Für den Fall, dass in **VIDEO GAMES** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
- Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an **Brigitte Feigl**, Tel.: **089/45 06 84-47** ■ Fax: **089/45 06 84-50**
- Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
- Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München** Telefon **089/45 06 84-0** ■ Telefax **089/45 06 84-89**
- Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.
- © 2000 Future Verlag GmbH



VIDEO-9 Jahre GAMES

It's Time to Party!



Nach exakt 108 Ausgaben, vier verschiedenen Verlagen, sechs verschiedenen Chefredakteuren, 27 je nach Talent mehr oder weniger lange beschäftigten Redakteurs-Knechten, nach sage und schreibe 3.204 Videospiele-Tests (Importe gar nicht mitgerechnet) und natürlich unzähligen durchzockten Nächten, ist es an der Zeit, kurz inne zu halten und unser neunjähriges Bestehen als ältestes deutsches Videospielemagazin mit euch zu feiern (bzw. uns nochmal vor euch zu blamieren...).

Lasst mit uns auf diesen vier Special-Seiten ganze Videopiel-Epochen mit ihren spektakulären Ereignissen Revue passieren, schmunzelt über Redaktions-Kuriositäten, lasst euren Blick über vergangene Cover-Motive schweifen, erinnert euch als Stamm-Leser an alte Redakteurs-Kameraden und erfahrt, was sie heute treiben, erfreut euch an ein paar Zahlenspielerien und vielem mehr. Für uns ist schon ein kleines Wunder, dass es die VIDEO GAMES von der Beilage der PC-Zeitschrift Power Play zu einem eigenen Heft geschafft hat. Kurzum: Lasst die Korken knallen und habet viel Spaß beim Schmökern! Und auf weitere neun Jahre mit vielen Klasse-Games!

Die größten Faux Pas

■ 1. Im dreiseitigen Preview zu einem mittlerweile indizierten Rare-Prügelspiel für N64 rutschte aus bisher ungeklärten Gründen die Startspalte des Textes zu weit nach rechts, so dass euch damals der gesamte letzte Absatz flöten ging... Eigentlich wollten wir ihn nun abdrucken – aber man sollte alte Kamellen nicht wieder aufwärmen...

■ 2. Das schwarzweiße Editorial aus der VG 5/99 war weder ein stilistischer Kunstgriff noch in Sparmaßnahmen bei der Druckerfarbe begründet (was bei unserem alten Verlag zwar keinen Überraschung hätte...), sondern schlichtweg ein ärgerlicher Fehler bei der Belichtung – in der Tat "Kaum zu glauben", was übermüdeten Redakteurs-Augen bei der Endkontrolle alles entgehen kann. Wird nie wieder vorkommen – wir schwören bei unserer VG-Chaos-Ehre!

■ 3. So heftig wie der Titel verspricht, ist *Brutal* (Comic-Fighter für Mega-CD) eigentlich nicht, und schon gar nicht so gut, dass der Test zweimal in der gleichen Ausgabe auftauchen muss, wie in der VG 10/94 geschehen. Dummerweise gab's da noch ein Jaguar-Game namens *Brutal Sports Football*, an dessen Stelle der zweite *Brutal*-Test gedruckt wurde und hinterher will's natürlich wieder keiner gewesen sein ...



Zahlen & harte Fakten

■ Wieviele Spiele haben wir denn nun insgesamt getestet, welches System ist am besten weggekommen, wofür gibt's die meisten Games, wer hat wieviele Classics eingesammelt, auf welcher Hardware tummeln sich die meisten Platin-Classics? Fragen über Fragen! Studiert einfach ein Weilchen unsere Grafik und ihr werdet haufenweise interessante Fakten herauslesen können.

| System | Anzahl der getesteten Spiele | Anteil am Gesamtzahl aller getesteten Spiele | Gold-Classics | Prozentualer Anteil | Platin-Classics | Prozentualer Anteil |
|----------------|------------------------------|--|---------------|---------------------|-----------------|---------------------|
| PlayStation | 727 | 22,7 % | 207 | 28,5 % | 27 | 3,7 % |
| Super Nintendo | 563 | 17,6 % | 114 | 20,2 % | 29 | 5,1 % |
| Mega Drive | 470 | 14,7 % | 127 | 27,0 % | 9 | 1,9 % |
| GameBoy | 308 | 9,6 % | 45 | 14,6 % | 4 | 1,3 % |
| Saturn | 218 | 6,8 % | 68 | 31,2 % | 6 | 2,8 % |
| N64 | 174 | 5,4 % | 61 | 35,1 % | 20 | 11,5 % |
| NE5 | 169 | 5,3 % | 24 | 14,2 % | 2 | 1,2 % |
| Game Gear | 120 | 3,7 % | 20 | 16,7 % | – | 0,0 % |
| Master System | 114 | 3,6 % | 21 | 18,4 % | – | 0,0 % |
| Dreamcast | 47 | 1,5 % | 17 | 36,2 % | 6 | 12,8 % |
| Lynx | 45 | 1,4 % | 5 | 11,1 % | 1 | 2,2 % |
| Mega CD | 90 | 2,8 % | 23 | 25,5 % | 2 | 2,2 % |
| Jaguar | 36 | 1,1 % | 8 | 22,2 % | 1 | 2,8 % |
| 3DO | 73 | 2,3 % | 14 | 19,2 % | 1 | 1,4 % |
| Neo Geo (CD) | 18 | 0,6 % | 13 | 72,2 % | – | 0,0 % |
| CD 32 | 10 | 0,3 % | 1 | 10,0 % | – | 0,0 % |

SOFTWARE

Die Entwicklung...
 Das Spiel...
 EA...
 EA...
 EA...

Beste Anzeigen-Kampagne:

■ Anzeigen gab's in unseren bisher 108 Ausgaben in Hülle und Fülle. Den Vogel abgeschossen hat jedoch EA mit seiner '96er-Kampagne, in der jeweils ein Model zum Spielthema passende Mode mit Preisangabe beworben hat.



Lustigste Leseridee!

■ Unser fanatischer Fan Christian Gilka modellierte die gesamte VG-Crew detailgetreu als Mini-Statuen nach den damaligen Skizzen in den Tests in Fimo, einer aushärtbaren Knetmasse. Wir waren echt begeistert!

Dickste VG ever:

■ War natürlich unsere mit Pauken und Trompeten eingeführte Relaunch-Ausgabe 01/00 mit sage und schreibe 168 Seiten. Wird natürlich nicht die dickste Ausgabe aller Zeiten bleiben – laßt euch einfach überraschen, wann wir wieder zuschlagen! You'll never know!

NINJA TURKEYS

WEIHNACHTEN!!!
 BRÄTER!

Kultigster VG-Artikel ever:

■ Ist zweifellos der Puter-Comic "Ninja Turkeys" von Karl Bihlmaier, der in Episoden die abgespacete Geschichte der fünf Kampftruhne in ihrem Kampf mit der VG-Crew und anderen Monstern zwischen Segastopol und Nintentown erzählte.



Aufwändigster Artikel:

■ Mancher Test und etliche Messeberichte waren zwar beschwerlich und mit Tipp-Sessions bis zum Morgengrauen verbunden – den Vogel abgeschossen hat jedoch das vierseitige Sprite-Freizeit-Special in der VG 9/94. Dutzende von SNES- und MD-Jump'n'Runs und Knuddelmodule mussten hier nach nur einem Aspekt durchsucht werden: Was machen die Sprites, wenn ihr das Joypad einige Minuten nicht anfasst. Ich glaube, wir haben insgesamt drei Wochen nur für dieses Special gewerkelt ...

WARZONE

Sprite-Freizeit

S...

10/93 DIE GANZE WELT DER VIDEO SPIELE

VIDEO GAMES

VIER GEWINNT: **Mario All Star Collection**

MEGA CD NEHT AB: **Thunderhawk im Härtesten**

AUGENSCHMAUS: **Disneys Aladdin**

TOP ODER FLOP: **Amiga CD 32**

REAL DRIVE: NES - SUPER NINTENDO - SEGA MASTER - MEGA CD - GAME GEAR

Shinobi 2: wieder ein Welterfolg? — Tetris 2: Next Generation
 Chuck Rock 2: uriges Keulenschwingen — Jurassic Park: der Kinohit im Test — Super Formation Soccer 2 gegen Striker

Meistgesuchte Person der VG-Geschichte:

■ Vor unserem Hehe-Wahn gab's auch schon andere Running Gags in der VG. Einer davon war das sogenannte Phantom in Form von Tet's sagenumwobener Schwester aus Brasilien, die er weder uns noch euch je vorgestellt hat – bis zur VG 10/96, zumindest in Form von Photos. Ob sie's wirklich ist? Nobody knows ... Tet läßt nix näheres dazu raus.

Abgespacetes Cover-Motiv:

■ War unserer Meinung nach die sexy Animé-Braut mit MG aus dem Streifen "Dominion Tank Police" in der VG 10/93 (übrigens gleichzeitig die Premiere von Ralph). Erstmals hatten wir da ernsthafte Bedenken, bei Playboy & Co. im Regal zu landen!

Heißeste Freak-ware seit 1991

■ Ist nicht etwa der Guitar Freaks-Controller, die Dance Revolution-Tanzmatte oder die Sega Bass Fishing-Angel, es sind die limitierten und mittlerweile zu echten Sammlerstücken gewordenen Utensilien aus der VG-Klamottenkollektion. Entdeckt ihr auf Flohmärkten zufällig Windjacke, Uhr, Rucksack, Gürteltasche oder Mütze mit dem Gecko (nein, nicht Jan!) und den japanischen Schriftzeichen (bedeuten übrigens "Special-Move-Gang" und stammen noch von Tet) – schlägt zu!

Was'n das?

48,-
 25,-
 59,-
 69,-
 29,-

Jaa...
 - Das ist...
 - Das ist...
 - Das ist...
 - Das ist...

Größte Katastrophe in der VG-Geschichte

Besonders als verantwortlicher Redakteur erinnert man sich nur mit Grauen an jenen verhängnisvollen Tag im Oktober '94, als die Ausgabe 11/94 schon komplett gedruckt und an die Abonnenten ausgeliefert war und die Nachricht hereinschnitt, ein gewisses Fataality-Spiel Teil Zwei wäre indiziert. Die komplette Auflage (über 100.000 Hefte) musste eingestampft und der vier Seiten lange Artikel in Windeseile durch vier neue Tests (Indiana Jones, Spike McFang, Fighter's History für SNES und Brutal Sports Football für Jaguar, falls unsere treuen Leser diese Games je vermisst haben sollten) ersetzt, sowie alles geschwärzt werden, was den Namen des betreffenden Spiels trug, um den Erstverkaufstag am Kiosk halten zu können – ein immenser Schaden für den Verlag. Folglich gibt's die VG 11/94 in zwei Exemplare, und die durch die Abonentenzahl von ca. 6.000 limitierte Collector's Edition ist heute von Sammlern heiß begehrt

11/94 MAGNA

DIE GANZE WELT DER VIDEO SPIELE

VIDEO GAMES

32-BIT-AFFENSPEKTAKEL: **Donkey Kong Country** Super Nintendo

DISNEY'S SPIEL ZUM FILM: **The Lion King** Mega Drive & Super Nintendo

EA-SPORTS: **FIFA '95** **NHL '95** Mega Drive

AUSSERDEM: John vs. Predator (Jaguar), King of Fighters (Neo Geo), Return of the Jedi (SNK), Earthworm Jim (3DO) & 2025, More Machines 2 (3DO), Maximum Carnage (3DO), Saturn's Shadow (3DO)

FATAL FURY 3

RESAULT OF THE LINE IN VICTORY

Exotischster Auftritt:

■ Diese Ehre gebührt eindeutig dem Neo-Geo-Vater SNK, der uns dank besten Japan-Kontakten die Ehre zuteil werden ließ, als einziges Magazin in Europa mit einer kleinen aber feinen Anzeigen-Serie zum neu gelauchten Neo Geo CD bedacht zu werden.

VG-Personality

■ Eine Menge Leute haben in diesen neun Jahren Herausragendes für die VG geleistet oder sie einfach aufgrund ihrer Person in der Industrie im Gespräch gehalten. Wir stellen euch zehn davon vor und fanden heraus, ob sie das Videospiele-Fieber nach ihrem Ausscheiden verlassen hat oder ob sie der Branche treu geblieben sind. Daneben gab's natürlich noch eine Menge anderer Mitstreiter, die heute die Industrie auf der anderen Seite unsicher machen: Ingo Zaborowski ist in der Spieleentwicklung für Psygnosis tätig, Boris Schneider im selben Feld bei Microsoft, Julian Eggebrecht programmiert bei Factor 5 in Kalifornien bevorzugt LucasArts-Games, um nur einige zu nennen. Wie ihr seht, schwärmen die VG-Männer langsam aber sicher aus ... Auch das beste Redaktionsteam ist nicht für die Ewigkeit gemacht – so ist das halt nun mal. Vergessen haben wir aber keinen der Ex-Kollegen! Ihr doch auch nicht, oder?



Martin "Mr. Nintendo" Gaksch

Bei der VG: von der Erstausgabe bis zur VG 6/93
Charakteristik: Kein Nintendo-Spiel war vor ihm und seiner Wertungs-Wut sicher
Findet ihr derzeit: beim Cybermedia-Verlag



Robert "Mr. Amerika" Zengerle

Bei der VG: von der VG 11/93 bis zur VG 2/98
Charakteristik: Beherrschte es perfekt, sich bei sämtlichen US-Pressesprecherinnen einzuschleimen und an Top-Infos zu kommen
Findet ihr derzeit: als Producer von Videospiel-Ausschnitten auf Video-Kassetten bzw. DVDs



Wolfgang "Mr. Freakware" Schädle

Bei der VG: von der VG 4/94 bis zur VG 1/99
Charakteristik: Kein noch so ausgeflippter Japan-Controller existiert, der sich nicht in seiner Sammlung befindet
Findet ihr derzeit: bei unserem Schwester-Mag, dem Fun-Magazin



Tetsuhiko "Tet" Hara

Bei der VG: von der VG 4/94 bis zur VG 1/99
Charakteristik: Arbeitete meist zwei Wochen 24 Stunden am Tag und verschwand dann fünf Tage komplett von der Bildfläche
Findet ihr derzeit: in der Lokalisationsabteilung von Squaresoft Japan (*Parasite Eve II*-Projekt)



Michael "I hate Mario" Hengst

Bei der VG: von der Erstausgabe bis zur VG 5/93 und von der VG 2/97 bis zur VG 8/97
Charakteristik: Schreckt nicht davor zurück, beinharte Japan-RPGs und Strategie-Schwärme wie *Fire Emblem* durchzuzocken
Findet ihr derzeit: als Komplettlösungsbuch-Fabrikant beim Trickwerk



Winnie "Mr. Japan" Forster

Bei der VG: von der Erstausgabe bis zur VG 6/93
Charakteristik: Strebt an, ein komplettes Kompendium aller jemals erschienenen Videospiele zusammenzustellen. Viel Glück!
Findet ihr derzeit: als freien Videospiele-Autor



Dirk "Mr. Telefonitis" Sauer

Bei der VG: von der VG 6/94 bis zur VG 10/99
Charakteristik: Egal, wann man sein Zimmer betrat – mindestens ein Telefon/Handy/Hörgerät zierte seine Ohrmuscheln
Findet ihr derzeit: als Organisator der Tips-Hotline Info-Genie in Berlin



Jan "Techno-Genie" von Schweinitz

Bei der VG: von der VG 7/92 bis zur VG 4/97
Charakteristik: Als gelernter Fernsehtechniker das absolute Technik-Genie – egal, was nicht funktionierte, Jan wusste Rat
Findet ihr derzeit: als Netzwerk-Techniker in einem mittelständischen Unternehmen



Hartmut "Mr. Eisenhart" Ultrich

Bei der VG: von der VG 07/93 bis zur VG 2/97
Charakteristik: Wenn nicht gespielt wurde, musste der stählerne Körper in der Hantelbank dran glauben
Findet ihr derzeit: als Geschäftsführer der i42 Informationsmanagement GmbH



Heinrich "Mr. USA 2" Lenhardt

Bei der VG: als Konzeptionär der Erstausgabe
Charakteristik: Absoluter Sportspiel-fetischist – für ihn ist jedes neue EA-Update in etwa so bedeutend wie für Ralph ein Neo-Geo-Sequel.
Findet ihr derzeit: als US-Korrespondent für mehrere PC-Magazine

Cover Gallery

■ Stellvertretend für jede Epoche – sprich ein Jahr – der VG von der Erstausgabe 1991 bis zum Relaunch 2000 an dieser Stelle ein Cover der VG mit Titelartwork, Topthemen und einigen heißen Tests. Wie ihr seht, hat sich das Design des Covers bzw. des Schriftzugs, von einigen Lay-out-Kapriolen abgesehen, nur zweimal geändert.



Ausgabe 1

■ Titelthema/Artwork: Frei erfunden
 ■ Themen und Tests: Super Mario World (SNES) 94% Musha Aleste (MD) 85% 14 Neue Module für Atari Lynx



Ausgabe 9/92

■ Titelthema/Artwork: Super Nintendo Launch in Deutschland
 ■ Themen und Tests: Thunderforce 4 (MD) 85% King of Monsters 2 (Neo Geo) Musik in Videospiele



Ausgabe 9/93

■ Titelthema/Artwork: Mega CD 2 und Mega Drive 2 in Deutschland
 ■ Themen und Tests: Street Fighter 2 Turbo (SNES) 92% Super Bomberman (SNES) 90% Rocket Knight Advent. (MD) 83%



Ausgabe 5/94

■ Titelthema/Artwork: Bubba'n'Stix (Core Des.)
 ■ Themen und Tests: Mega Drive und 32 X Erster Jaguar CD-ROM-Game Phillips CD-I Castlevania Bloodlines (MD) 85% Virtua Racing (MD) 80%



Ausgabe 7/95

■ Titelthema/Artwork: Ultra 64
 ■ Themen und Tests: Donkey Kong Country 2 (SNES) Ogre Battle (SNES) 90% Stellar Assault (32X) 78%

Evolution der Screenshots

■ Wie kommen eigentlich die ganzen farbigen Bildchen in eure geliebte VIDEO GAMES? Während wir heute hochmodernes Equipment à la Grabberkarte benutzen, ging's zu Beginn der VG-Ära nicht nur bei den Spielen, sondern auch bei der Screenshot-Herstellung wie in der Steinzeit zu. Im total abgedunkelten Spielzimmer saßen bleiche Redakteure mit der Stativ-Kamera vor dem Monitor und fotografierten die Spielszenen schlichtweg mit verschiedenen Belichtungszeiten vom Bildschirm ab! Was aber, wenn das Spiel keine vernünftige Pause-Funktion besitzt? Und bei Handhelds? Wer einmal unser mit einem implantierten Scart-Kabel grausam entstelltes Game Gear gesehen hat oder unserem Technik-Freak Jan Barysch beim Basteln eines CPU-Stoppes per Fußpedal für Mega Drive, der weiß, welcher Einfallsreichtum in den Pioniertagen der Screenshots von Nöten war.

DAS Spiel des Jahrzehnts

■ Action, Horror, Beat'em-Up hin, Sport, RPG, Puzzle her – das Spiel des Jahrzehnts in der Redaktion ist eindeutig *Super Bomberman* auf Super Nintendo (seinerzeit 90 Prozent Spielspaß). Mit keinem anderen Game hatten wir nach anstrengenden Sessions jahrelang so 'ne Menge Spaß. Ihr könnt euch nicht vorstellen, mit welchen Tricks alleine um einen der vier Joypad-Plätze gekämpft wurde. "Jan, da hat gerade Konami für dich angerufen" – und schon war ein Platz frei!



Layout damals und heute:

■ Unser grobschlächtiges Design der ersten Ausgaben kann man eigentlich im Nachhinein gar nicht als Layout bezeichnen. Zu aller Belustigung hier noch einmal der Test zu *Probotector* (GB) aus der Ausgabe vier (1991), garniert mit unseren Comments aus dem Jahre 2000:

TEST

WENIG MASSE, GROSSE KLASSE

PROBOTECTOR

Helden findet ihr alles, was die Aliens im Zaum hält.

Die restlichen beiden Levels werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Gegner sind neu, die Waffen dieselben. Logischerweise befindet sich am Ende einer jeden Spielstufe ein monströser Alien-Kommandant samt Festung, der auf diplomatischem Weg nicht zum Aufgeben zu bewegen ist. Ein kleiner Tip für den ersten Obermotz: unbedingt das Lenkschul-E-Strg kurz vorher schnappen. Damit Kloppe's last problemlos.

FAZIT Das ist der Probotector, den ich schon auf dem NES kennen und schätzen gelernt habe. Trotz Schwarzweiß-Grafik büßt das rasante Action-Spektakel kaum an Attraktivität und Spielfreude ein. Die Musik solltet ihr unbedingt über Kopfhörer genießen, Hintergrund und Sprites sind für Game-Boy-Verhältnisse prima gezeichnet – Orientierungs- und Sichtprobleme gibt's in keiner Weise. Ruckeln oder Flackern? Fehlalarme. Konami hat ihr programmtechnisches Können voll ausgespielt. Schade nur, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt.

Wer auf fetzige Actionkost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed. Meine persönlichen Favoriten: alle Seitenansicht-Spielstufen. Ich konnte nicht eher die Finger vom Joypad lassen, bis ich das finale End-Alien in Stücke geschossen hatte. Das bringt mich auch zum einzig Unzufriedenen: Fünf Levels sind etwas wenig. Es hätten ruhig ein paar Abschnitte mehr sein dürfen. In diesem Quintett wird allerdings fast perfekte Game-Boy-Action geboten.

MARTIN GAKSCH

Rechtzeitig zum profitablen Weihnachtsgeschäft läßt Konami den kleinen Bruder des erfolgreichen NES-Kämpfers "Probotector" los. Trotz Namensgleichheit läßt die Game-Boy-Variante andere Geschütze auf. Alle fünf Levels sind jungfräulich und mit neuen Besuchern aus dem All gespickt. Dafür ist der Spielablauf weitestgehend kompatibel. "Treffen und nicht getroffen werden", heißt die oberste Devise.

Drei der fünf Spielstufen scrollen wie gewohnt von rechts nach links – Sicht aus der Seitenperspektive. Anfangs ist der Probotector mit einer runden Handfeuerwaffe ausgestattet, die den Aliens offenbar einstellt. Je nach Laufrichtung schließt er vorwärts oder rückwärts selbst schräg in alle Richtungen sowie nach oben und unten wird gezielt. Im Notfall legt sich Euer Soloser-Sprite geschmeidig auf den Boden undückt elegant über

Deckung; alles Feindliche kommt von oben

Einige Spielelemente der NES-Version wurden übernommen

PROBOTECTOR

GAME BOY

SPIELTYP:

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

79% GRAFIK

82% MUSIK

80% SOUNDEFFEKTE

81% SPIELSPASS

Die Gegner pirschen sich aus allen Richtungen an: Wer jetzt zögert, beißt ins Gras.

66 Video Games 9

■ Mann, was sind wir froh, diese unsäglich hässlichen schrägen und noch dazu roten Headlines endlich losgeworden zu sein – wer das erfunden hat, sollte nochmal zurück auf die Layout-Schule gehen.

■ Das waren noch Zeiten, als man Platz für ganzseitige GameBoy-Tests mit riesigen pixeligen Shots hatte - für Sanka wäre das wie Ostern und Weihnachten zusammen!

■ Hmm, einfarbig abgefoctete Seiten mit Zonen-Optik, blockförmig angeordneten Screenshots – ein Festmahl für Spieleraugen!

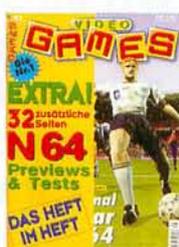
■ Ein simples Fazit ohne Konterfei des Redakteurs und ohne Schlagwort ("Super", "Gut" etc.) war den Videospiel-Fans vor neun Jahren schnurzpiegal – was zählte, war einzig und alleine die Meinung. Für die Augen gab's erst im Laufe der Jahre mehr zu bieten.

■ Schwarzweißer Info-Kasten zum Schwarzweiß-GameBoy-Spiel? Leider nein, diese Sparoptik dominierte leider auch die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Tests.



Ausgabe 12/96

■ Titelthema/Artwork: Lara Croft
 ■ Themen und Tests: Tomb Raider I (PS, SAT) 90 % Soul Edge (PS) Turok (N64) 2.500 Demo-CDs zum Anfordern



Ausgabe 5/97

■ Titelthema/Artwork: International Superstarsoccer 64 (N64)
 ■ Themen und Tests: 32-Seiten-Special zum N64-PAL-Launch Final Fantasy 7 (PS) Vandal Hearts (PS) 83 % ISS 64 (N64) 93 %



Ausgabe 8/98

■ Titelthema/Artwork: Mission Impossible (N64)
 ■ Themen und Tests: Erste Gerichte um Dreamcast Crash Bandicoot 3 (PS) Thunderforce V (PS)



Ausgabe 6/99

■ Titelthema/Artwork: Bugs Bunny - Lost in Time (PS)
 ■ Themen und Tests: Videospiele-Quiz Soundtrack-Special Saboteur (PS) Jet Force Gemini (N64)



Ausgabe 1/00

■ Titelthema/Artwork: Shenmue (DC)
 ■ Themen und Tests: Verlosung im Wert von DM 40.000 Tomb Raider IV (PS) 88 % Munch's Oddysee (PS2)



Ausgabe Special '94

■ Titelthema/Artwork: Fatal Fury Special (SNK)
 ■ Themen und Tests: Die besten Spiele des Jahres '94 auf allen Systemen – gesammelt aus den VGs des Jahres.



Ausgabe 2/94

■ Titelthema/Artwork: Eternal Champions (Sega)
 ■ Themen und Tests: Final Fantasy 6 (SNES), Val d'Iserre (SNES), Socket (MD)



EURE

ABSOLUTEN TOP-GAMES

Die Millennium-Verlosung

Wählt das beste Game aller Zeiten!

VIDEO GAMES

Welches ist das beste Spiel? Zugegeben – eine einfache Frage, die wir euch da stellten, doch die unglaubliche Menge an Antworten machte uns glatt sprachlos. So, da sind sie nun – eure 100 besten Games ever! Viel Spaß nun beim schmökern und diskutieren!

▲ Diese Karten trafen gleich sackweise bei uns ein! Tausende Leser haben mitgemacht!



100 Tekken 2
Auf der 100 wird geprügelt. Mit einer fehlerlosen Steuerung und perfekter Move-Palette sichert sich *Tekken 2* den Platz unter euren persönlichen Top 100.
■ Jahr: 1996 (VG 10/96)
■ Entwickler: Namco
■ System: PlayStation



99 Rayman 2 – the great escape
Formidables Jump'n-Run-Vergnügen mit dem gliederlosen Freak. *Rayman 2* glänzt mit tollem Level-Design und witzigen Ideen.
■ Jahr: 1999 (VG 11/99)
■ Entwickler: Ubi Soft
■ System: Nintendo 64



98 Powerstone
Frei begehbare Kampfarenen, permanente Dauer-Action und interaktives Inventar, das zu noch heftigeren Prügeleinläden, wirkt sich positiv auf eure Gunst aus.
■ Jahr: 1999 (VG 10/99)
■ Entwickler: Capcom
■ System: Dreamcast



97 Phantasy Star
Der erste Oldie in eurer Aufstellung. Schon 1988 verblüffte uns (und euch) *Phantasy Star* mit scrollenden 3D-Dungeons und genialer Menüführung.
■ Jahr: 1988 (Best of 93)
■ Entwickler: Sega
■ System: Master System



96 Parasite Eve
Squaresofts "Cinematic RPG" gleicht mangelnde spielerische Freiheit mit einer hollywoodreifen Storyline und überwältigender Präsentation aus.
■ Jahr: 1998 (VG 11/98)
■ Entwickler: Squaresoft
■ System: PlayStation



95 Jet Force Gemini
Mit cooler Baller-Action und abwechslungsreichen Mini-Games trumpft *Jet Force Gemini* auf und erkämpfte sich einen Platz in euren Herzen.
■ Jahr: 1999 (VG 11/99)
■ Entwickler: Rare
■ System: Nintendo 64



94 Jade Cocoon
Monsterzucht und märchenhafte Fantasy-Atmosphäre auf der 94. Levant und seine liebevollste Frau Mahbu konnten die Rollenspieler unter euch überzeugen.
■ Jahr: 1999 (VG 01/00)
■ Entwickler: Genki
■ System: PlayStation



93 F-Zero X
Mit Höchstgeschwindigkeiten jenseits der 800 km/h-Grenze erfuhr sich *F-Zero X* einen festen Platz in euren Top 100. Geschwindigkeitsrausch garantiert.
■ Jahr: 1998 (VG 12/98)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Nintendo 64



92 F-Zero
F-Zero kann sich ganz knapp vor seinem Sequel platzieren. Die High-Speed-Junkies unter euch finden auch an diesem angestaubten Titel die wahren Qualitäten.
■ Jahr: 1991 (VG Nr. 1)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Super NES



91 Formel 1 '98
Formel-1-Spiele gibt es ja wie Sand am Meer, doch das 98er Update von *Psygnosis Formel 1*-Serie ist für euch definitiv der beste (und hier einzige) Teil.
■ Jahr: 1998 (VG 11/98)
■ Entwickler: Psygnosis
■ System: PlayStation



90 Earthworm Jim
Shinys typischer Anarcho-Humor konnte vielen von euch zusagen. Eine Mixtur aus abgedrehten Ideen und kultigem Level-Design. Groovey!
■ Jahr: 1994 (VG 11/94)
■ Entwickler: Shiny
■ System: Super NES



89 Bust-a-Move
Blubberbläschen und Bandenballern und bunte Ballons zum Platzen bringen. Die Geschicklichkeits-Front war sich einig: *Bust-a-Move* ist ein Hit.
■ Jahr: 1996 (VG 09/96)
■ Entwickler: Taito
■ System: PlayStation



88 Yoshis Island
Zum Ende der Super NES-Ära war es (neben den *DKCs*) vor allem dieses Game, das nochmal das Letzte aus der Konsole herausholte. Ehre, wem Ehre gebührt.
■ Jahr: 1995 (VG 09/95)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Super NES



87 Waverace 64
Nicht für leicht dahinplätschernden Spielspaß, sondern wahre Fluten an feuchtem Vergnügen sorgt dieser ungewöhnliche Vertreter der Rennspiele.
■ Jahr: 1997 (VG 02/97)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Nintendo 64



86 Soul Blade Soul Edge
Beat'em-Up-Vergnügen in höchster Vollendung präsentiert uns Namco mit *Soul Edge*. Schöner kann man sich auf der PS nicht kloppen.
■ Jahr: 1997 (VG 03/97)
■ Entwickler: Namco
■ System: PlayStation



85 Shining Force III
Alle drei *Shining Force*-Teile finden sich in eurer Auflistung wieder. Den Anfang macht der dritte Teil – die Saturn-Fraktion hat gesprochen.
■ Jahr: 1998 (VG 07/98)
■ Entwickler: Sega
■ System: Saturn



84 Ready 2 Rumble Boxing
Fun-Boxing ohne die Ansprüche auf eine akkurate Simulation dieser Sportart zu stellen. Euch hat's Spaß gemacht – uns auch.
■ Jahr: 1999 (VG 12/99)
■ Entwickler: Midway
■ System: Dreamcast



83 Panzer Dragoon Saga
Auch auf dem Saturn ist gut Rollenspielen. Neben dem grandiosen *Grandia* (nicht in eurer Liste) war *PDS* herausragend.
■ Jahr: 1998 (VG 05/98)
■ Entwickler: Sega
■ System: Saturn



82 Oddworld: Abe's Oddysee
Wunderschön: Trotz 2D-Grafik gehört Abe's Abenteuer zu den schönsten PlayStation-Spielen – muss man gesehen haben.
■ Jahr: 1998 (VG 09/97)
■ Entwickler: GT Int.
■ System: PlayStation



81 NFS - Brennender Asphalt
Rasen, bis der Bleifuß glüht. Wer der Polizei mal so richtig den Auspuff zeigen will, liegt hier genau richtig.
■ Jahr: 1999 (VG 05/99)
■ Entwickler: EA
■ System: PlayStation



80 GTA 2
Von der Fuzzel-Grafik hat sich Rockstar auch beim Sequel nicht getrennt. Dem Spiel schadet's kaum – die erste Wahl für Nachwuchs-Gangster.
■ Jahr: 1999 (VG 12/99)
■ Entwickler: Rockstar
■ System: PlayStation



79 Final Fantasy II (IV)
Da haben sich die Importer zu Wort gemeldet. Leider erschien einer der besten Teile der *FF*-Serie nie offiziell in deutschen Landen.
■ Jahr: 1990
■ Entwickler: Squaresoft
■ System: Super NES



78 FIFA 2000
Update-Mania und kein Ende! Trotzdem hat EA Sports wieder ein packendes Fußball-Spiel erschaffen. Bessere Optik, mehr Optionen. Fans greifen zu.
■ Jahr: 1999 (VG 11/99)
■ Entwickler: EA Sports
■ System: PlayStation



77 Duke Nukem - Zero Hour
Duke reist durch die Zeit und putzt mit dutzenden Waffen Octa-brains, Pig-Cops und anderes Getier ins digitale Nirvana. Klasse zu vier!
■ Jahr: 1999 (VG 08/99)
■ Entwickler: 3D Realms
■ System: Nintendo 64



76 Diddy Kong Racing
Rare mischt in jedem Genre mit und ist immer vorne dabei. Auch auf der Kart-Strecke kann die affige Bande vollends überzeugen.
■ Jahr: 1997 (VG 12/97)
■ Entwickler: Rare
■ System: Nintendo 64



75 Crash Team Racing
Naughty Dog bewies, dass sie nicht nur gute Jump'n-Runs designen können. Der Ausflug ins Fun-Racer-Lager steht Crash unglaublich gut.
■ Jahr: 1999 (VG 12/99)
■ Entwickler: Naughty Dog
■ System: PlayStation



74 Ape Escape
Und wieder ein affiges Vergnügen. Sonys speziell auf den Analog-Controller zugeschnittenes Jump'n-Run gefällt durch gewiefte Steuerung und tolle Level.
■ Jahr: 1999 (VG 08/99)
■ Entwickler: Sony
■ System: PlayStation



73 TOCA 2
Touring Cars, wie sie sein sollen. Perfekt kontrollierbares Handling gepaart mit knackigen Computer-Gegnern und einer Klasse Grafik – was will man mehr.
■ Jahr: 1998 (VG 12/98)
■ Entwickler: Codemasters
■ System: PlayStation



72 Super Metroid
Der wackeren Space-Heroine Samus Aaran wird keine Ruhe gegönnt. Verwickelte Level und geniales Game-Design sorgen für Dauer-Spaß.
■ Jahr: 1994 (Best of 94)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Super NES

Top 5 Rennspiele

- #57 Gran Turismo 2 (PlayStation)
- #48 Colin McRae Rally (PlayStation)
- #39 Sega Rally (Saturn)
- #24 Driver (PlayStation)
- #05 Gran Turismo (PlayStation)



Top 5 Fun Racer

- #87 Wave Race 64 (Nintendo 64)
- #76 Diddy Kong Racing (Nintendo 64)
- #75 Crash Team Racing (PlayStation)
- #31 Super Mario Kart 64 (Nintendo 64)
- #12 Super Mario Kart (Super NES)



66 Mario Party
Vor allem zu viert entwickelt sich dieses Pad-fressende "Brettspiel" zu ungeahnten Höhen und entpuppt sich als DER Party-Knüller schlechthin.
■ Jahr: 1999 (VG 04/99)
■ Entwickler: Nintendo
■ System: Nintendo 64



65 Lunar SS
Letztes Jahr wurde dieser RPG-Hit sogar auf die PlayStation (US-only) umgesetzt. Wer kein Mega CD sein Eigen nennt, muss unbedingt zuschlagen.
■ Jahr: 1994 (Best of 94)
■ Entwickler: Game Arts
■ System: Mega CD



64 FIFA 99
So schnell kann's gehen: Kaum hatte man sich an Frankreich – Die Fußball-WM gewöhnt, stand auch schon der runderneuerte Nachfolger in den Läden.
■ Jahr: 1998 (12/98)
■ Entwickler: EA Sports
■ System: PlayStation



63 Crash Bandicoot 2
War ja klar: Kaum realisiert Sony den Erfolg der frechen Ratte, gibt man auch schon das Sequel in Auftrag. Ein Klasse Jump'n-Run!
■ Jahr: 1997 (12/97)
■ Entwickler: Naughty Dog
■ System: PlayStation



62 Xenogears
Square steht für Qualität: Abgesehen vom fehlenden Europa-Release gibt sich Mech-Arie Xenogears keinerlei Blöße. Pflicht-Import für Rollenspiel-Junkies.
■ Jahr: 1998 (VG 08/98)
■ Entwickler: Squaresoft
■ System: PlayStation

Das Letzte...

Wir fragten euch auch nach euren absoluten Crap-Anwärter. Hier nun eure Flop-Five...

5 Asterix & Obelix gegen Cäsar
Noch viel schlechter geht's fast nicht: Kein Gameplay, null Grafik – Schrott!
■ Jahr: 1999 ■ Entwickler: Cryo
■ System: PlayStation

4 Tomb Raider III
Paradox? Entweder ihr liebt Lara oder ihr hasst sie – siehe Platz 45!
■ Jahr: 1998 ■ Entwickler: Core Design ■ System: PlayStation

3 Rise of the Robots
In die Recycling-Tonne – da gehören die Robo-Büchsen hin.
■ Jahr: 1996 ■ Entwickler: Mirage
■ System: Super NES

2 Superman
Comic-Usetzungen ist kein Glück gegönnt. Superman schießt den Vogel ab.
■ Jahr: 1999 ■ Entwickler: Titus
■ System: Nintendo 64

1 Worst Game EVER!
Hugo
Egal auf welcher Plattform und welcher Teil – Hugo suckt unglaublich!
■ Jahr: 1998
■ Entwickler: ITE Media
■ System: PlayStation



55 Command & Conquer
Strategie-Hit direkt vom PC. Dank innovativem Link-Modus auch gegen einen menschlichen Mitspieler ungemein fordernd. Schwer bis unfair!
■ Jahr: 1997 (VG 01/97)
■ Entwickler: Westwood
■ System: PlayStation



54 Worms Armageddon
Multi-Player-Spiel der edelsten Sorte. Allein ist der Wurm-Kampf schnell öde – gegen Freunde werden die Duelle ganz schnell zur Sucht.
■ Jahr: 1999 (VG 11/99)
■ Entwickler: Team 17
■ System: PlayStation



53 Syphon Filter
Was auf den ersten Blick wie ein MGS-Trittbrettfahrer aussieht, entpuppt sich als packender Agenten-Thriller. Unnötig brutal – aber wen stört das schon?
■ Jahr: 1999 (VG 09/99)
■ Entwickler: 989 Studios
■ System: PlayStation



52 Super Probotector
Was für eine Action-Granate! Contra III (wie es in Japan und den USA heißt) brennt ein wahres Effekt-Feuerwerk ab! Immer noch genial!
■ Jahr: 1993 (Best of 93)
■ Entwickler: Konami
■ System: Super NES



45 Tomb Raider III
Lara – und noch immer kein Ende in Sicht. Die gut bestückte Poly-Braut sorgt zum dritten Mal für Spiel, Spannung – aber auch Frust!
■ Jahr: 1999 (VG 01/99)
■ Entwickler: Core Design
■ System: PlayStation



44 Sonic the Hedgehog
Sonic's erstes Abenteuer verhalf dem Mega Drive zum endgültigen Durchbruch. Rasant, knallbunt – und Sega hatte endlich ein Maskottchen!
■ Jahr: 1992
■ Entwickler: Sega
■ System: Mega Drive



43 Shadow Man
Mike LeRoi ist ein notorischer Pechvogel: Haarausfall, Implantat auf der Brust und jede Menge Feinde. Macht unter dem Strich ein sehr gutes Spiel!
■ Jahr: 1999 (VG 10/99)
■ Entwickler: Acclaim
■ System: Nintendo 64



42 Tomb Raider II
Laras Rückkehr! Wenn wir damals schon geahnt hätten, was da einmal auf uns zukommt. Trotzdem ein packendes und forderndes Sequel.
■ Jahr: 1997 (VG 12/97)
■ Entwickler: Core Design
■ System: PlayStation



71 Star Wars SotE
Das erste *Stars Wars*-Spiel auf dem N64. Der Erfolg war vorprogrammiert. Geniale Flugsequenzen auf Hoth – für Fans ein Traum!
■ Jahr: 1998 (VG 02/97)
■ Entwickler: Lucas Arts
■ System: Nintendo 64



70 Shining Force II
Verbesserte Präsentation in Verbindung mit dem gewohnt guten Kampfsystem und einer packenden Storyline – was will man mehr?
■ Jahr: 1994 (VG 12/94)
■ Entwickler: Sega
■ System: Mega Drive



69 Shining Force
Shining Force brachte dank neuartigem Länder-Erkennungs-Code einige Importer zur Verzweiflung. Wenn's aber lief, war es göttlich.
■ Jahr: 1993 (Best of 93)
■ Entwickler: Sega
■ System: Mega Drive



68 Sega Rally 2
Trotz ärgerlicher Kinderkrankheiten, das erste gute Rennspiel für den Dreamcast. Wird langsamer, macht aber trotzdem jede Menge (Fahr-)Spaß!
■ Jahr: 1999 (VG 10/99)
■ Entwickler: Sega
■ System: Dreamcast



67 Sega Bass Fishing
Wer holt den dicksten Fisch aus dem Wasser? Die Automaten-Umsetzung weiß zu gefallen – auch dank der schicken Plastik-Angel!
■ Jahr: 1999 (VG 01/00)
■ Entwickler: Sega
■ System: Dreamcast

Top 5 Jump'n Runs

- #36 Super Mario World (Super NES)
- #23 Donkey Kong Country (Super NES)
- #22 Super Mario 64 (Nintendo 64)
- #15 Donkey Kong 64 (Nintendo 64)
- #11 Sonic Adventure (DC)



Indiziert!



61 Worms Armageddon
Die schönste Version des hinterhältigen Wurm-Infernos gibt es für Segas Dreamcast. Abgedrehte Waffen und schräge Arenen – lustig!
■ Jahr: 1999 (VG 01/00)
■ Entwickler: Team 17
■ System: Dreamcast



60 wipEout
Einer der ersten großen Kracher zum Deutschland-Start der Sony-Konsole. *wipEout* ist und bleibt ein PlayStation-Evergreen. Schnell, packend, *wipEout*.
■ Jahr: 1996 (VG 10/95)
■ Entwickler: Psygnosis
■ System: PlayStation



59 Samurai Shodown 2
Mit Sicherheit die schönsten Backgrounds der Serie, die auch heute noch mit *KoF '99* konkurrieren können. Fighting-Engine allerdings veraltet.
■ Jahr: 1994
■ Entwickler: SNK
■ System: Neo Geo



58 Pokémon Rote Edition
Echte Fans kaufen sich natürlich gleich beide Versionen, dennoch scheint die Blaue bei euch wohl insgesamt etwas beliebter zu sein.
■ Jahr: 1999 (12/99)
■ Entwickler: GAME FREAK
■ System: Game Boy



57 Gran Turismo 2
Was lange währt, wird endlich gut! Das komplexeste PlayStation-Rennspiel fordert euch wochenlang. Erstaunliche gute PAL-Version!
■ Jahr: 1999 (VG 03/99)
■ Entwickler: Polyphony D.
■ System: PlayStation

56 XXXX
id ist ja nicht gerade gerne bei der BpJS gesehen – auch scheint dies aber wenig zu stören, denn dieser etwas blutige Ego-Shooter rangiert bei euch weit oben.
■ Jahr: 1996
■ Entwickler: id
■ System: PlayStation



51 Super Mario Bros
Muss man da wirklich noch etwas dazu sagen? Egal ob ihr den Pummel-Klempner mögt oder nicht – Mario ist und bleibt absoluter Kult!
■ Jahr: 1985
■ Entwickler: Nintendo
■ System: NES



50 Phantasy Star 2
Eines der besten Mega Drive-Spiele aller Zeiten und der Serien-Höhepunkt. *Phantasy Star 2* hat alles – und davon sogar noch etwas mehr!
■ Jahr: 1993 (Best of 93)
■ Entwickler: Sega
■ System: Mega Drive



49 Crash Bandicoot 3
Eine Knallbeutel-Ratte kommt selten allein! Grafisch ist der dritte Teil nochmals verbessert – spielerisch bleibt alles beim Alten. Anschauen!
■ Jahr: 1998 (VG 12/98)
■ Entwickler: Naughty Dog
■ System: PlayStation



48 Colin McRae Rally
Rennspiel-Kult aus England. Codemasters' Rallye-Hit überzeugt in jeder Hinsicht. Gibt's inzwischen für schlappe 50 Märker. Ein Schnäppchen.
■ Jahr: 1998 (VG 07/98)
■ Entwickler: Codem.
■ System: PlayStation



47 Castlevania: SotN
Grusel-Kult in 2D! *Symphony of the Night* fesselt durch eine phänomenale Atmosphäre und knifflige Rätsel. Einfach fantastisch – aber schwer!
■ Jahr: 1997 (VG 11/97)
■ Entwickler: Konami
■ System: PlayStation



46 Shenmue: Chapter I
Obwohl erst seit knapp zwei Monaten auf dem (japanischen) Markt, seid ihr der Meinung, dass Yu Suzukis Meisterwerk in die Top 100 muss.
■ Jahr: 1999 (VG 03/00)
■ Entwickler: Sega
■ System: Dreamcast

Top 5 Beat'em Ups

- #98 Power Stone (Dreamcast)
- #59 Samurai Shodown 2 (PlayStation)
- #30 Street Fighter II Turbo (PlayStation)
- #19 Tekken 3 (PlayStation)
- #03 Soul Calibur (DC)



41 Turok 2
Das erste N64-Spiel mit Expansion-Pak-Support überfordert zwar ab und an die Hardware, ist aber trotzdem unglaublich actiongeladent! I am Turok!
■ Jahr: 1998 (VG 11/98)
■ Entwickler: Acclaim
■ System: Nintendo 64



40 The Legend of Zelda
Noch drei Jahre vor der Maueröffnung erlebten wir spannende Abenteuer mit Spitzohr Link. Muss man einfach gespielt haben!
■ Jahr: 1986
■ Entwickler: Nintendo
■ System: NES



39 Sega Rally
Eine der wenigen, wirklich guten Automaten-Umsetzungen für den von Anfang an glücklosen Saturn. Spielt sich so gut, wie es aussieht und ist Rennspiel-Kult!
■ Jahr: 1998 (VG 01/98)
■ Entwickler: Sega
■ System: Saturn



38 Medal of Honor
Der eindeutig beste Ego-Shooter für die PlayStation überzeugt trotz heikler Hintergrund-Thematik. Ein Pflicht-Titel für Action-Fans!
■ Jahr: 1999 (VG 02/00)
■ Entwickler: Dreamworks
■ System: PlayStation



37 Banjo Kazooie
Auch wenn das dynamische Duo bald in Runde Zwei geht: Diesen Rare-Kracher braucht jeder N64-Besitzer. Lustig, spaßig, trallala! Kaufen!
■ Jahr: 1998 (VG 07/98)
■ Entwickler: Rare
■ System: Nintendo 64



WIE bitte?

Ab und an erreichen uns auch einige "verdächtige" Zuschriften. An dieser Stelle die besten davon:

Die Millennium-Verlosung: Mitmachkarte

Die beste Videospiele aller Zeiten ...

| | | |
|---|----------------|----|
| 1 | Resident Evil | PS |
| 2 | Quake | PC |
| 3 | Doom | PC |
| 4 | Mabin | |
| 5 | House of Death | |

Der größte Flop aller Zeiten:

Rhina Abuji

Ähm, ja... also, nun... Hey Leute! Schaut euch mal die Handschrift genau an und überlegt dann mal, was all die genannten Spiele gemeinsam haben. Scheint ja ganz schön hart drauf zu sein...

Die Millennium-Verlosung: Mitmachkarte

Die beste Videospiele aller Zeiten ...

| | | |
|---|--------------|----|
| 1 | Pokemon Rot | GB |
| 2 | Pokemon Blau | GB |
| 3 | Zelda | GB |
| 4 | Tetris | GB |
| 5 | Harvest Moon | GB |

Der größte Flop aller Zeiten:

| | | |
|--|------|----|
| | Hugo | GB |
|--|------|----|

Joe Paulus

Hey - kultig! Sag mal Joe, hast du auch andere Konsolen als den Game Boy oder findest du den Rest einfach nicht erwähnenswert? Naja - zumindest im Flugzeug eine tolle Konsole.

Die Millennium-Verlosung: Mitmachkarte

Die beste Videospiele aller Zeiten ...

| | | |
|---|-----------------------|-----|
| 1 | Zelda Ocarina of Time | N64 |
| 2 | Zelda Ocarina of Time | N64 |
| 3 | Zelda Ocarina of Time | N64 |
| 4 | Zelda Ocarina of Time | N64 |
| 5 | Zelda Ocarina of Time | N64 |

Der größte Flop aller Zeiten:

| | | |
|--|----------------|----|
| | Tomb Raider II | PS |
|--|----------------|----|

Christina Huber

Wow - Du musst ja ein ganz schöner Zelda-Fan sein... Für die Auswertung haben wir allerdings deine fünf Stimmen als eine gezählt - kennst du überhaupt andere Spiele?

Die Millennium-Verlosung: Mitmachkarte

Die beste Videospiele aller Zeiten ...

| | | |
|---|-----------------------------|------|
| 1 | Reda - A Little to the Past | SNES |
| 2 | Super Mega Kart | SFC |
| 3 | Final Fantasy X | PS |
| 4 | Resident Evil 3 | PC |
| 5 | Resident Evil 3 | PC |

Der größte Flop aller Zeiten:

| | | |
|--|-------------|-----|
| | Heavy Metal | N64 |
|--|-------------|-----|

Martin Neumann

Nun Martin - Final Fantasy X wird sicher mal ein Mega-Hit - wenn's denn mal kommt. Falls du's aber wirklich schon besitzt, lass es uns doch bitte zukommen - wir zahlen jeden Preis!

Doch es gab noch mehr... René Mayr fand den Film (!) "Titanic" so genial, dass auch der wohl in eure Top 100 sollte... Martin Rolos dachte wohl an Spiele im Allgemeinen, als er die Karte abschickte und wollte Mikado unter den Top-Games wissen ... Günther Wurlich schlussendlich schrieb nur "DAS ENDE IST NAHE" auf die Karte ... Sachen gibt's...



36 Super Mario World

Eines der besten Jump'n-Runs aller Zeiten und gleichzeitig der Grundstein für den Erfolg des SNES. Für Sammler ein klares Must Have!

- Jahr: 1990 (VG Nr. 1)
- Entwickler: Nintendo
- System: Super NES



31 Super Mario Kart 64

Für Fans eine etwas enttäuschende Fortsetzung - aber für sich trotzdem ein phänomenales Spiel. Mario gibt auch auf dem N64 Vollgas!

- Jahr: 1997 (05/97)
- Entwickler: Nintendo
- System: Nintendo 64

Das fehlt:

Einige Games, die es nur ganz knapp nicht in die Top 100 geschafft haben...

Suikoden (PlayStation), Tennis (Game Boy), Tomorrow never dies (PlayStation), Tunder Force IV (Mega Drive), V-Rally (PlayStation), WCW Mayhem (Nintendo 64), Ridge Racer (PlayStation), Virtua Fighter (Saturn), 1080 Snowboarding (Nintendo 64), Baphomets Fluch 2 (PlayStation), Deep Fear (Saturn), Bruce Willis Trilogy (PlayStation), Duke Nukem - Time to Kill (PlayStation), Dune II (Mega Drive), F1 World Grand Prix (Dreamcast), Final Fantasy V (Super NES), Jimmy Connors Tennis (Super NES), Landstalker (Mega Drive), Metal Slug (Neo Geo), Metroid (NES), NHL Hockey (Mega Drive), Oddworld: Abes Exoddus (PlayStation), Pirates (NES), Probotector II (NES), u.v.m.



35 Legend of Zelda - Links Awakening

Der kleine Elf gibt sich portabel. Eines der besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten. Gibt's als runderneuerte Color-Version.

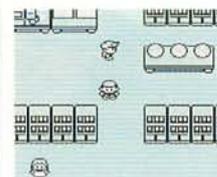
- Jahr: 1993 (Best of 93)
- Entwickler: Nintendo
- System: GB (Color)



30 Street Fighter II Turbo

Die beste Fassung des Prügel-Urgesteins. Allein wegen dem Vorgänger wurden in den USA über eine Million Grundgeräte verkauft!

- Jahr: 1994 (Best of 94)
- Entwickler: Capcom
- System: Super NES



25 Pokémon Blaue Edition

Es hat funktioniert: Eine ganze Nation ist 151 kleinen Knuddelmonstern verfallen und Nintendo verdient sich dumm und dusselig.

- Jahr: 1999 (VG 12/99)
- Entwickler: Nintendo
- System: Game Boy



22 Super Mario 64

Marios 64-Bit-Premiere war für ein ganzes Genre richtungsweisend. Ein nahezu perfekt durchgestyltes Spiel. Habt ihr auch alle 120 Sterne?

- Jahr: 1997 (VG 02/97)
- Entwickler: Nintendo
- System: Nintendo 64



34 Soul Reaver: Legacy of Kain

Raziel hat bei seinem zweiten PlayStation-Auftritt ordentlich was dazugelernt. Mit der Lanze geht's zur Sache.

- Jahr: 1999 (VG 08/99)
- Entwickler: Crystal Dyn.
- System: PlayStation



29 International Superstar Soccer 98

Da hatten die N64-User allen Grund zur Freude: "Ihr" ISS stach die PlayStation-Fassung in jeder Beziehung aus.

- Jahr: 1998 (VG 09/98)
- Entwickler: Konami
- System: Nintendo 64



24 Driver

Die Shadow of the Beast-Macher geben Vollgas. Ein forderndes Gangster-Rennspiel mit rasanten Missionen. Teil Zwei steht bereits in den Startlöchern.

- Jahr: 1999 (VG 07/99)
- Entw.: Reflections
- System: PlayStation



21 Dino Crisis

Echtzeit-Schocker mit durchgedrehten Dinos. Capcoms In-House-Antwort auf Resident Evil. Stammt ebenfalls von Grusel-Gott Shinji Mikami.

- Jahr: (VG 07/99)
- Entwickler: Capcom
- System: PlayStation



33 Silent Hill

Wer stapft da so spät durch Wind und Nacht? Es ist der Henry und er lacht! Echtzeit-Horror von Konami. Sicher nichts für schwache Nerven. Alpträum-Gefahr!

- Jahr: 1999 (VG 08/99)
- Entwickler: Konami
- System: PlayStation



28 Chrono Trigger

Gehört zur absoluten Elite der SNES-Rollenspiele! Etwas kurz, aber unglaublich packend. Die Story sucht konsolenweit ihresgleichen.

- Jahr: 1995 (VG 10/95)
- Entwickler: Squaresoft
- System: Super NES



23 Donkey Kong Country

Zeigte allen Zweiflern, dass die 16-Bit-Hardware noch gewaltige Reserven hatte. Was für ein Comeback für den kultigen Affen (nicht du, Jan!).

- Jahr: 1994 (Best of 94)
- Entwickler: Rare
- System: Super NES

Top 5 Action-Adv.

- #26 Secret of Mana (Super NES)
- #18 Zelda III (Super NES)
- #17 Tomb Raider (PlayStation)
- #02 Metal Gear Solid (PlayStation)
- #01 Zelda 64 (Nintendo 64)



Die Top 20



32 Shadow Man
Die beste Version für die neueste Konsole – ist ja wohl klar. Schaurige Story und coole Waffen – *Shadowman* ist ein Hit, den jeder mal gesehen haben sollte!
■ Jahr: 2000 (VG 02/00) ■ Entwickler: Acclaim ■ System: Dreamcast



27 Tony Hawk's Skateboarding
Wahnsinns Board-Gefühl, simple, aber variantenreiche Steuerung und massig Spielmodi – *Tony Hawk* ist DAS Skateboarding-Game!
■ Jahr: 1999 (VG 10/99) ■ Entwickler: Activision ■ System: PlayStation

Top 5 Rollenspiele

- #50 *Phantasy Star 2* (Mega Drive)
- #28 *Chrono Trigger* (Super NES)
- #10 *Final Fantasy III* (VI) (PlayStation)
- #07 *Final Fantasy VII* (PlayStation)
- #04 *Final Fantasy VIII* (PlayStation)



26 Secret of Mana
Das innovative Magie- und Waffen-Upgrade-System konnte offensichtlich nicht nur uns begeistern. Wo Square draufsteht...
■ Jahr: 1994 (Best of 94) ■ Entwickler: Squaresoft ■ System: Super NES



20 Resident Evil – Nemesis
Trotz extrem entschärfter PAL-Fassung (oder habt ihr alle für die US-Version abgestimmt?) sichert sich Mikamis drittes Zombie-Spektakel einen Platz unter den Top 20. Doch auch wir müssen zugeben: Die bis ins kleinste Detail durchdesignten Render-Locations und die herzynfarktösen Schockmomente ließen auch uns über die eher maue Story-Line hinwegsehen – S.T.A.R.S.!
■ Jahr: 2000 (VG 03/00) ■ Entwickler: Capcom ■ System: PlayStation



18 Zelda III: A Link to the past
Eines der besten Sequels aller Zeiten. Links 16-Bit-Eskapaden fesselten nahezu jeden Spieler – auch wenn dieser gar nichts für Action-Adventures übrig hatte. Links Abenteuer in Hyrule (und der Schattenwelt) stammen mal wieder aus der Feder des genialen Shigeru Miyamoto. Ein Meisterwerk!
■ Jahr: 1993 (Best of 93) ■ Entwickler: Nintendo ■ System: Super NES



16 The House of the Dead 2
Ballern, bis der Finger glüht. Der Notarzt freut sich auf die unausweichliche Amputation. Wer auf gute Lightgun-Action steht kommt an Segas Haus der Toten (neben den indizierten Namco-Ballereien) einfach nicht vorbei. Faires und ausgewogenes Gameplay und eine handvoll Zusatz-Optionen rechtfertigen einen Kauf allemal – und sei es nur zu Vorführungszwecken.
■ Jahr: 1999 (VG 01/00) ■ Entwickler: Sega ■ System: Dreamcast



14 Tomb Raider IV
Wahnsinn! Alle vier Teile der *Tomb Raider*-Serie sind in euren persönlichen Top 100 vertreten – das schaffte ansonsten keine andere Spiele-Serie. Der "Back to the roots"-Gedanke scheint euch spielerisch zu munden und so bewertet ihr Laras Ägypten-Ausflug am besten von allen *Tomb Raiders*. Wir warten wohl alle gespannt auf den DC-Auftritt der wehrhaften Archäologin.
■ Jahr: 1999 (VG 01/00) ■ Entwickler: Core Design ■ System: PlayStation



12 Super Mario Kart
Für viele immer noch das beste Rennspiel aller Zeiten. Gerade zu zweit wird der Miyamoto-Racer schnell zur Sucht. Egal ob Koopa, Toad, Luigi oder Bowser – die Rekordjagd nahm erschreckende Ausmaße an. Dank DSP-Chip bleibt's außerdem immer schön schnell. Im direkten Vergleich enttäuscht der Nachfolger. Freaks spielen dieses Ausnahme-Produkt noch heute – und beten für einen gelugenen Dolphin-Nachfolger!
■ Jahr: 1993 (Best of 93) ■ Entwickler: Nintendo ■ System: Super NES



19 Tekken 3
Das in allen Belangen verbesserte Sequel ist ein wahres Fest für Beat'em-Up-Fans. Zu der aus den Vorgängern schon bekannten und kokurrenzlos guten Fighting-Engine kommt ab dem dritten Teil der Serie noch die gnadenlos umwerfende Präsentation hinzu. Seien es nun über dreißig (obwohl nach wie vor kantige) Charaktere oder die witzigen Mini-Games – *Tekken 3* rult!
■ Jahr: 1998 (VG 09/98) ■ Entwickler: Namco ■ System: PlayStation



17 Tomb Raider
Lara ist wohl das heißeste Game-Babe dieses Universums (einigen wird sich jetzt sicher der Magen umdrehen). Doch man muss neidlos eingestehen: Kaum eine andere Firma hat es so gut verstanden, sein Produkt zu vermarkten wie Eidos. Der erste Teil konnte noch den genialen Innovationsbonus für sich verbuchen.
■ Jahr: 1996 (VG 12/96) ■ Entwickler: Core Design ■ System: PlayStation



15 Donkey Kong 64
Rares 64-Bit-Sequel zur durchgehend hochqualitativen Affen-Saga kann auch auf dem Nintendo 64 ohne Einschränkungen begeistern. Ausladende 3D-Landschaften, die dank Expansion Pak vor Detailreichtum nur so strotzen, gefinkeltes Gameplay mit verschiedenen Charakteren und ein lustiger Multi-Player-Modus versetzen die gesamte Redaktion (und euch) in Entzücken.
■ Jahr: 1999 (VG 12/99) ■ Entwickler: Rare ■ System: Nintendo 64



13 Tetris
Tetris ist und bleibt ein Alltime-Klassiker – dieser Ansicht seid auch ihr. Dabei ist das Spielprinzip doch so simpel: Die in einen Trichter fallenden Steinchen ordnen und so Linien bilden. Doch in dieser Einfachheit steckt auch das Suchtpotential dieser bereits 1987 vom Russen Alexej Pajitnov entwickelten Software-Droge. Wer einmal angefangen hat, hört nie wieder auf.
■ Jahr: 1993 (Best of 93) ■ Entwickler: Nintendo ■ System: Game Boy



11 Sonic Adventure
Phänomenal geile Grafik, sechs spielbare Charaktere, Chao-Zucht auf VM, Bestzeiten-Upload via Internet, ein extremes Speedgefühl, abgedrehte Level, die mit Loopings und Korkenziehern nur so gespickt sind... oh Mann! Was soll man zu *Sonic Adventure* noch mehr sagen? Segas Maskottchen zeigt auch auf dem Dreamcast, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Wer's nicht kennt, hat was verpasst!
■ Jahr: 1999 (VG 10/99) ■ Entwickler: Sega ■ System: Dreamcast

Die VG Crew...

Jetzt wissen wir, was euch gefällt – hier sind unsere absoluten Best of the Best...

Axel
Auch wenn es schwierig ist, sich für ein Spiel zu entscheiden, denke ich, dass mein absoluter Favorit *Resident Evil*, *GT2* und *Soul Reaver* ist. Alle gleichzeitig natürlich!

Ralph
Ein echter Fighter braucht natürlich ... ähem, also, O.K. mindestens *Metal Slug X*, *Resident Evil* und *Real Bout Fatal Fury 2*. Einsame Insel, ich komme!

Sönke
Halt! Stop! Die Seiten können noch nicht belichtet werden. Ich hab' mich beim GB-Linkkabel vermessen. Das ist 0,2mm kürzer! Halt! Hörst mich denn niemand! Haaaaaaaalt!

Christian
Das ist einfach! Ganz klar liegt bei mir *Final Fantasy II* (IV) weit vorne. Oder doch eher *Final Fantasy V*...? doch halt! *Grandia* ist ja auch so geil – oder wartet! *LSSSC*. Nein! *PE*...

Jan
Pong – der Stammvater der Videospiele! Ohne dieses simple, öde und trotzdem sucht-erzeugende Game hätte ich wohl nicht mit dem Zocken angefangen! Oder doch?

| | | | | | |
|--|----------------|----------------|----------------|-------------|------------|
| Stat Attack! Auf diese Systeme verteilen sich eure Top 100.. | ...PlayStation | ...Nintendo 64 | ...MD + CD | ...NES | ...Neo Geo |
| | 44% | 17% | 4% | 2% | 1% |
| | ...Dreamcast | ...Super NES | ...Master Sys. | ...Game Boy | ...Saturn |
| | 10% | 14% | 1% | 4% | 3% |



Die Top 10



10 Final Fantasy III (VI)

"Das Spiel mit Herz" hat damals wohl nicht nur unseren geschätzten Tet total aus dem Häuschen gebracht. Die epische Storyline, perfektes Charakterdesign und innovative Features sagten auch euch zu. Leider ist *Final Fantasy III* nie in Europa erschienen, wodurch RPG-Fans zum Import greifen mussten. Gibt's seit kurzen auf der PS auf der *FF Anthology*.

■ Jahr: 1994 (Best of 94) ■ Entwickler: Squaresoft
 ■ System: Super NES



7 Final Fantasy VII

Square goes PlayStation. Der erste Auftritt der *Final Fantasy*-Serie auf der Sony-Kiste steht ihr gut. Nur die klobigen Charaktere mochten sich noch nicht so recht in die traumhafte Render-Kulisse einfügen. Dies ist übrigens auch der erste Teil, der offiziell in Europa erschien und so auch Import-Muffeln den Zugang zu Squares Aushängeschild ermöglichte. Aerith – warum?

■ Jahr: 1997 (VG 11/97) ■ Entwickler: Squaresoft
 ■ System: PlayStation



4 Final Fantasy VIII

Eher auf westliche Verhältnisse durchgestyled, zielte Square von Anfang an darauf ab, *Final Fantasy VIII* weltweit zu veröffentlichen. Alles ist schöner, größer und durchdachter – und die herzzerreißende Liebesgeschichte ist wohl auch bei euch gut angekommen. Das einzige Problem bei diesem Spiel ist, dass nach vier CDs Schluss ist. Zum Glück kommt *FFIX* bald...

■ Jahr: 1999 (VG 11/99) ■ Entwickler: Squaresoft
 ■ System: PlayStation



9 Zombie-Jagd

Wer sagt da was von Indizierung? Ihr schert euch nicht um Restriktionen seitens der Behörden und befördert Capcoms indizierte Zombie-Hatz ganz eindeutig unter die besten zehn Games ever. In zwei verschiedenen Story-Lines (spielbaren Charakteren) und einem fetten Waffenarsenal kämpfen sich die Hauptdarsteller durch die untote Brut.

■ Jahr: 1998 (VG 05/98) ■ Entwickler: Capcom
 ■ System: PlayStation



6 Resident Evil

Der erste Teil der Horror-Sextologie (inkl. *Gun Survivor* und *Directors Cut*) schneidet am besten in eurer Gunst ab. Klar – gründete doch dieses Game ein neues Genre und ist auch heute noch nach wie vor wegweisend für den Survival-Horror. Die Szene, in der der Hund durch die Fensterscheibe springt, wird wohl kein *Resident Evil*-Spieler jemals vergessen können.

■ Jahr: 1996 (VG 05/96) ■ Entwickler: Capcom
 ■ System: PlayStation



3 Soul Calibur

So gut sah noch nie ein Beat'em Up aus! Bei *Soul Calibur* wird ein grafisches Feuerwerk sondergleichen abgebrannt. Doch hinter der Fassade muss sich das Gameplay nicht verstecken. Tadellose Steuerung, grundverschiedene Charaktere, eine saubere PAL-Anpassung und der endgültige Story-Modus reißen zu Begeisterungstürmen hin. Nicht umsonst Platz 3.

■ Jahr: 1999 (VG 12/99) ■ Entwickler: Namco ■ System: Dreamcast



8 Mein Name ist Bond,...

...James Bond. Im Auftrag Ihrer Majestät schießt ihr euch in diesem Agenten-Ego-Shooter durch Militär-Basen und Forschungseinrichtungen. Der absolut gelungene Multi-Player-Modus sorgt für einwandfreien Party-Spaß, während im Single-Player-Mode unterschiedliche Missionen und ausgewogenes Leveldesign für Endlos-Spannung sorgen.

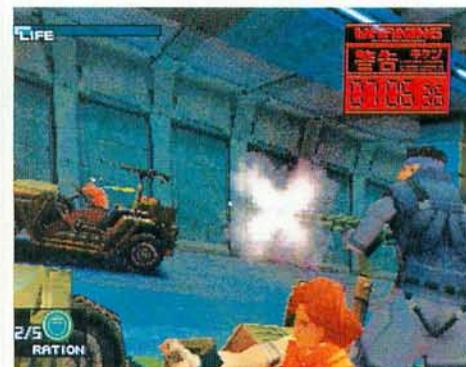
■ Jahr: 1997 ■ Entwickler: Rare ■ System: Nintendo 64



5 Gran Turismo

Was soll man zu diesem absoluten Referenztitel noch groß sagen. Auch wenn der Nachfolger in jeder Beziehung ein wenig mehr bietet, ist dieser Klassiker ein Muss in jeder gut sortierten Spielesammlung. Dieses Game ist so unglaublich realistisch, dass es fast schon ein Wunder ist, dass man *GT* auch ohne Führerschein ausgehändigt bekommt.

■ Jahr: 1998 (VG 06/98) ■ Entwickler: Polyphony Digital ■ System: PlayStation



2 Metal Gear Solid

Das war knapp! Nur um wenige Stimmen (unter zehn) konnte sich *Zelda: Occarina of Time* vor Konamis "Tactical Espionage Action" setzen. Trotzdem – Konami setzte neue Maßstäbe. *Metal Gear Solid* kann man getrost als echten interaktiven Film bezeichnen. Eine spannende Storyline gepaart mit brillanter Spionage-Action ließ Fans bis zum Showdown nicht mehr los.

■ Jahr: 1998 (VG 03/98) ■ Entwickler: Konami
 ■ System: PlayStation

The Best Game EVER!



1 Legend of Zelda: Ocarina of Time

■ Jahr: 1999 (VG 01/99) ■ Entwickler: Nintendo ■ System: Nintendo 64

And now – we proudly present (Trommelwirbel): Das beste Spiel, das jemals einer Designer-Feder entsprungen ist! Haarscharf zog Shigeru Miyamotos unvergleichliches Meisterwerk auf den letzten Metern an Konamis *Metal Gear Solid* vorbei und sichert sich somit neben Klassikern wie *Mario* und *Final Fantasy* einen festen Platz in den Annalen der Videospiele-Geschichte. "Kaum ein anderes Spiel schafft es so gekonnt, eine solche Sucht auszulösen, wie das aktuelle *Zelda*-Sequel – wenn eine Legende lebt, dann diese. Man wird die Bilder, die packende Atmosphäre, die Musikstücke, die Gedanken an mögliche Verstecke für noch nicht gefundene Herzcontainer, goldene Spinnen-Embleme oder sonstige Secrets einfach nicht mehr los. Hat man erst einmal begonnen, bekommt man das facettenreiche Hyrule-Universum für keine fünf Minuten mehr aus der Birne. Der komplette Wahnsinn und zugleich großartig, dass es solch geniale

Spiele gibt, die ihren 'Benutzer' dermaßen in den Bann zu ziehen vermögen. Insgesamt fast eine Stunde an Zwischensequenzen, phantastische Ideen wie das Brunnenlevel oder die Tauschgeschäfte, super Animationen, klasse Rätsel und 'ne prima Story sind die läppischen 100 Mark Einsatz mehr als wert. *Zelda 64* ist einfach ein nahezu perfektes Spiel", schwärmte unser lieber Döak in seinem Meinungskasten zu *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Wir können uns dem nur anschließen, und auch bei euch kommt Miyamotos Geniestreich unvergleichbar gut an. Ein Meisterwerk!

„Ein kongenialer Mix aus RPG und Adventure – und eine astreine Angelsimulation noch dazu.“



Hier! Der da war's...!

Shigeru Miyamoto: Das Brain hinter dem Game...



Die Erfolgs-Story eines der genialsten Game-Designers der Neuzeit begann im Jahre 1977, wo er als Grafiker von Nintendo angeheuert wurde. Als die ersten Arcade-Games von Nintendo in den USA flopten, bat der Präsident, Hiroshi Yamauchi Miyamoto, ein Konzept für ein Video-Spiel zu entwerfen – Mario war geboren (*Donkey Kong*). Seither ist Miyamoto der Star-Designer der japanischen Videospiele-Industrie und ist für solche herausragenden Titel wie der *Mario*-Serie, der *Zelda*-Serie oder *Star Fox* verantwortlich. Hoffen wir, dass ihm auch in Zukunft nicht die Ideen ausgehen.

Die komplette Liste...

- | | |
|--|----------------------------------|
| 100 Tekken 2 | 40 The Legend of Zelda |
| 99 Rayman 2 – The great Escape | 39 Sega Rally |
| 98 Power Stone | 38 Medal of Honor |
| 97 Phantasy Star | 37 Banjo Kazooie |
| 96 Parasite Eve | 36 Super Mario World |
| 95 Jet Force Gemini | 35 Zelda: Links Awakening |
| 94 Jade Cocoon | 34 Soul Reaver: Legacy of Kain |
| 93 F-Zero X | 33 Silent Hill |
| 92 F-Zero | 32 Shadow Man |
| 91 Formel 1 '98 | 31 Super Mario Kart 64 |
| 90 Earthworm Jim | 30 Street Fighter II Turbo |
| 89 Bust-a-Move | 29 ISS 98 |
| 88 Super Mario World 2: Yoshi's Island | 28 Chrono Trigger |
| 87 Wave Race 64 | 27 Tony Hawk's Skateboarding |
| 86 Soul Blade / Soul Edge | 26 Secret of Mana |
| 85 Shining Force III | 25 Pokémon: Blau Edition |
| 84 Ready 2 Rumble Boxing | 24 Driver |
| 83 Panzer Dragon Saga | 23 Donkey Kong Country |
| 82 Oddworld: Abe's Oddysee | 22 Super Mario 64 |
| 81 Need for Speed: Brennender Asphalt | 21 Dino Crisis |
| 80 Grand Theft Auto 2 | 20 Resident Evil 3: Nemesis |
| 79 Final Fantasy 2 | 19 Tekken 3 |
| 78 FIFA 2000 | 18 Zelda III: A Link to the Past |
| 77 Duke Nukem – Zero Hour | 17 Tomb Raider |
| 76 Diddy Kong Racing | 16 The House of the Dead 2 |
| 75 Crash Team Racing | 15 Donkey Kong 64 |
| 74 Ape Escape | 14 Tomb Raider IV |
| 73 TOCA 2 | 13 Tetris |
| 72 Super Metroid | 12 Super Mario Kart |
| 71 Star Wars: Shadow of the Empire | 11 Sonic Adventure |
| 70 Shining Force II | 10 Final Fantasy III (VI) |
| 69 Shining Force | 9 indiziert |
| 68 Sega Rally 2 | 8 indiziert |
| 67 Sega Bass Fishing | 7 Final Fantasy VII |
| 66 Mario Party | 6 Resident Evil |
| 65 Lunar the Silver Star | 5 Gran Turismo |
| 64 FIFA 99 | 4 Final Fantasy VIII |
| 63 Crash Bandicoot 2 | 3 Soul Calibur |
| 62 Xenogears | 2 Metal Gear Solid |
| 61 Worms Armageddon | 1 Zelda: Ocarina of Time |
| 60 wipEout | |
| 59 Samurai Shodown 2 | |
| 58 Pokémon: Rote Edition | |
| 57 Gran Turismo 2 | |
| 56 indiziert | |
| 55 Command & Conquer | |
| 54 Worms Armageddon | |
| 53 Syphon Filter | |
| 52 Super Probotector | |
| 51 Super Mario Bros | |
| 50 Phantasy Star 2 | |
| 49 Crash Bandicoot 3: Warped | |
| 48 Colin McRae Rally | |
| 47 Castlevania: SotN | |
| 46 Shenmue | |
| 45 Tomb Raider III | |
| 44 Sonic the Hedgehog | |
| 43 Shadow Man | |
| 42 Tomb Raider II | |
| 41 Turok 2 | |



Die Gewinner

Hey – Leute! Ihr erinnert euch ja sicher, dass Ihr mit der Abgabe eurer Stimmen für die Top 100 auch automatisch an unserer Millennium-Verlosung teilgenommen habt. Viele tolle Preise im Wert von über 40.000 Mark warten auf die glücklichen Gewinner. In der nächsten Ausgabe kommt dann die Auflösung – die Preise werden dann auch schon auf dem Weg zu euch sein! Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!

Puuuhh!

Puh, das war's... Wir bedanken uns bei jedem, der mitgemacht hat! Und vergesst nicht: Das ist die ABSOLUT DEFINITIVE Liste der besten Games, die JEMALS DESIGNT wurden. Dies steht AUSSER DISKUSSION – denn ihr, die Spieler, habt abgestimmt! Wer sich am Ergebnis stört und sich beschweren will, sende seine Einsprüche bitte an ... die Einsender! (alternativ: **Video Games**, Future Verlag GmbH, Rosenheimer Strasse 145 h, 81671 München oder mailt uns an VG@future-verlag.de)

PREVIEW

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



Mit offizieller Lizenz macht die Saison doch gleich viel mehr Spaß!

F1 Racing Championship

N64 DC PS PS2 GBC Mit offizieller Lizenz im Rücken startet Ubi Soft nun durch – bald gibt's

Dass es im kanadischen Montreal kalt werden würde, hatten wir schon geahnt, als uns Ubi Soft Ende Januar in die dort ansässigen Studios einlud – dass es dagegen so kalt werden würde, hätte niemand für möglich gehalten: Bei Temperaturen von minus 25 Grad, die noch durch böigen Wind deutlich verstärkt wurden, war jeder Schritt aus dem warmen Hotel-

zimmer heraus für uns Mitteleuropäer eine Qual. So gesehen muss das neue F1-Racing-Game der Franzosen ja eine Wucht werden – was außer Arbeiten will man bei derart unwirtlichen Bedingungen auch sonst machen?

Das Hauptmanko des Vorgängers – *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* – war jedenfalls schnell und ohne jeglichen sichtbaren Aufwand behoben: Endlich ist eine offizielle Lizenz vorhanden, wenn auch nur für die '99er-Saison. Wenn das Spiel ab Mai in den Läden stehen wird, werdet ihr also keine BMW- und Jaguar-Rennställe finden, und Eddie Irvine fährt immer noch für Ferrari. Diese Saison gibt's dann ein Jahr später (Lizenz gilt zunächst für zwei Jahre) und mit viel Glück bereits in der PlayStation2-Version – dazu später mehr. Was uns ganz abgesehen vom eigentlichen Spiel am meisten beeindruckt hat, waren

nicht die gigantischen Ubi-Soft-Studios in Montreal (ca. 480 Leute arbeiten hier mit modernstem Equipment, und die Testphase für alle Ubi-Soft-Games läuft dort ab), sondern die Internationalität von *F1 Racing Championship*. Die N64-Version wird in Casablanca (Marokko) programmiert, die PS-Version in Shanghai (China) und Montreal, die GameBoy-Version in Mailand, die PlayStation2-Version in Japan, die Dreamcast-Version in Paris und erste Studien zu Dolphin ebenfalls in Frankreich. Wow! Da bedarf es schon einiges an Organisationstalent, Reisen und E-Mail-Kontakt (schwierig vor allem zwischen Kanada und China bei der PS-Version mit 12 Stunden Zeitunterschied!), bis die Server glühen, um in jeder Version den gleichen F1-Spirit einzubauen. Das versucht man bei diesem Mammut-Projekt u.a. dadurch in den Griff zu bekommen,

dass der Designer stets ein- und dieselbe Person ist. Dass da nicht alles klappen kann, ist klar. Kurz vor dem Event wurde z.B. in der Dreamcast-Version ein Bug entdeckt, der verhinderte, dass es eine zeigbare Sega-GD gab – schade.

PlayStation2-Version in drei Monaten!

Immerhin gibt's dafür schon erste Infos zur wohl interessantesten PS2-Version, die für Juli angedacht ist. Die Japaner warten immer noch auf bessere Development Kits, da die Sony-Kiste extrem schwierig zu programmieren sein soll, was man mittlerweile schon aus vielen Entwickler-Kreisen hört. Im Gegensatz zu allen anderen Versionen muss extra für die PS2 die komplette Engine aus *Racing Simulation 2*, vollkommen auseinandergenommen und anschließend Teil für Teil neu zusammengesetzt werden. Laut

F1 Racing Championship

N64 DC PS PS2 GBC

- Genre: Formel-1-Rennspiel
- Hersteller: Ubi Soft
- Entwickler: Video System/Ubi Soft

alle Versionen: Q2 2000
ps2: Juli 2000
in Japan

Erster Eindruck
Auf allen Systemen stark
- aber oft noch buggy.

N64

Erste 64-Bit-Testfahrten zeigen feinfühliges KI und realistisches Fahrverhalten der 800-PS-Renner:



■ Obwohl in kürzester Zeit innerhalb knapp eines Jahres zusammengestellt, macht die N64-Version bereits einen hervorragenden Eindruck. Großartig überanstrengt hat man sich bei der Programmierung jedoch nicht: Die Engine stammt zu hundert

Prozent aus dem guten, aber nicht überragenden inoffiziellen Vorgänger *Racing Simulation 2* und wurde nur in Details überarbeitet und verbessert. Dafür sorgen neue Gimmicks wie Pit-Stops im *International Track&Field-Design* und ein eigenes

Punkte-System im Arcade-Modus für frischen Wind. Aus Zeitdruck wird man aber bis zum Release u.a. nicht mehr alle Strafen für das mutwillige Schneiden von Kurven und Schikanen implementieren können – freie Fahrt für F1-Rambos?

Interview mit Mathieu Ferland, Project Manager der N64-Version



VIDEO GAMES: Wo liegen die Vorteile von *F1 RC* gegenüber dem Vorgänger?

Mathieu Ferland: Mit der Lizenz sind endlich alle offiziellen Fahrer, Teams, Strecken und Regeln der abgelaufenen Saison mit von der Partie. Es gibt neue Pit-Stop-Animationen, bessere Soundeffekte, neue Menüs, ein unverbrauchtes Checkpointsystem mit Punkteverteilung und eine ausgefeiltere Simulation.

VG: Wie sieht es denn mit den Wetterverhältnissen aus?

MF: Vor jedem Rennen gilt es erstmal, den Wetterbericht zu analysieren und die Abstimmung des Fahrzeugs daran auszurichten. Bei 50-prozentiger Regenwahrscheinlichkeit bleibt also stets ein Restrisiko: Manchmal regnet's und manchmal nicht – wie im richtigen Leben!

VG: Wie realistisch ist denn das Fahrverhalten der Boliden im Simulationsmodus?

MF: Hart, aber machbar! Wir haben die Simulation also nicht so weit getrieben, dass das Spiel dadurch unspielbar oder nur für eine Elite von Zockern geeignet wäre. Schließlich soll *F1 RC* allen Spaß machen und den Speed und die Rasanz der Rennen wiedergeben. Leicht zu steu-

ern, aber schwer zu meistern, war unsere Devise. Im Arcade-Mode kann der Spieler dagegen die meiste Zeit auf dem Gas bleiben und braucht sich um die richtige Kurventechnik keine großen Sorgen zu machen. Das heißt aber nicht, dass er dort komplett vor Drehern gefeit ist.

VG: Ihr absolutes Lieblingsspiel?

MF: Hmm, es gibt einfach zu viel interessante Games da draußen – ich würde einfach spontan die *Gabriel Knight*-Serie auf PC und den indizierten Bond-Shooter auf Konsolenebene nennen.

VG: Ihr persönlicher Favorit für die Saison 2000?

MF: Hmm, kann ich so nicht sagen, aber letzte Saison hat mir Eddie Irvine im Ferrari am besten gefallen. Ich drücke den Roten aus Maranello die Daumen!

N64-Team in Afrika



▲ Im heißen Casablanca wird vor den Monitoren geschwitzt.



▲ Die N64-Version machte insgesamt den besten Eindruck von allen.

F1 querbeet für alle Systeme! Wir haben uns vor Ort in Montreal umgesehen.

Redaktions-News

Nach zig Stunden anstrengender F1-Workshops gab's zur Erholung bei diesem Event einen kleinen Ausritt per Snowmobil in die kanadische Wildnis. Unser alter Kollege Wolffi, jetzt bei unserer Schwester, dem Fun Magazin wurde dabei im nächtlichen Scheinwerferlicht vom Bremszeichen, das vor ihm fahrenden Ralphs derart irritiert, dass er einhändig die nächste Böschung hinunterschoss und mit vereinten Kräften wieder auf die Piste gehievt werden musste. Passiert ist natürlich nix, aber eine neckische Gaudi danach war garantiert!

Pierre Szablowski, dem Projektleiter, sieht die PS2-Version im Moment (also ca. drei bis vier Monate vor Release) in etwa genausogut aus wie die DC-Version. Den großen Qualitätssprung dürfe man von DC auf PS2 also derzeit nicht erwarten. "Erst in ein bis zwei Jahren werde man in der Lage sein, das Potential der Emotion Engine so auszunutzen, dass der Unterschied auch für den Laien sichtbar sei", so der Ubi-Soft-

Manager. Während der zwei Tage unseres Besuchs haben wir aber natürlich nicht nur die Entwickler gelöchert, sondern auch aufmerksam unsere Runden auf den 17 Kursen inklusive dem neuen Malaysia-Track (ein Team ist dafür extra nach Südostasien geflogen und hat exakt Maß genommen!) gezogen und dabei einiges entdeckt. Hier also unser Preview-Eindruck der einzelnen Versionen:

Aus Alt mach Neu

Die N64-Version muss seltsamerweise ohne 4MB-Expansion-Pak auskommen, "da wir zwar vier Monate damit herumexperimentiert haben, aber es immer wieder zu Problemen mit der Framerate kam". Mehr Speicher gleich mehr Technik-

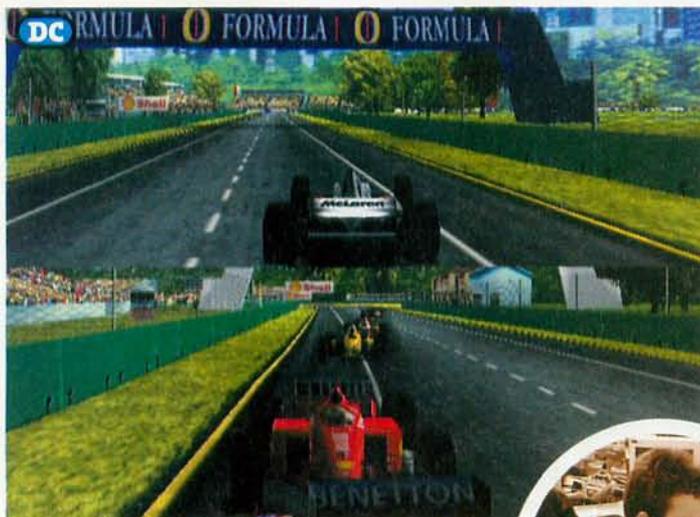
Probleme? Eine seltsame Gleichung auf jeden Fall! Des Weiteren war kein Real-Time-Lightsourcing auszumachen, kein Mika Salo im Ferrari-Cockpit und im Zweispieler-Modus waren zusätzliche CPU-Boliden fehlangezeigt.

Laut N64-Project-Manager Mathieu Ferland stammt die Engine des seit einem Jahr in Produktion befindlichen 128-MBit-Moduls auch zu 100

Prozent aus *Racing Simulation 2* und wurde nur in Detailfragen optimiert. Sehr gut gefallen haben uns die interaktiven Boxen, in der man im Zeittraining die anderen Autos auf der Strecke beobachten und zum optimalen Zeitpunkt für eine Top-Runde starten kann. Auch

der Real-Time-3D-Pitstop wurde witzig in bester *Track & Field*-Manier designt. Die KI und die schönen Rasen- und Staub-Effekte auf den Reifen gehen bis dato durchaus in Ordnung, wenn auch an der Gameplay-Balance noch etwas experimentiert werden muss. In einem McLaren-Mercedes auf der langen Geraden von Monza von einem Minardi überholt zu werden, dürfte in der Realität wohl nur dann vorkommen, wenn Mika Häkkinen mal wieder auf drei Reifen in die Box eiert. Laut Ferland ist die N64-Version aber im Prinzip bereits reif für das Approval bei Nintendo – hoffentlich vergisst man da im Eifer die ganzen kleinen Bugs wie z.B. das ständige Auftauchen der Außenfelge der Renner an der Innenachse nicht! Ein Gutes hatte die FIA-Lizenz von Video Systems aber: Man muss sich nicht auch noch um das Menü-Design, die Sponsoren-Logos etc.





▲ Von der DC-Version gab's leider aufgrund eines Bugs in letzter Minute nur Standbilder zu sehen.



▲ Ob auch auf DC im Zwei-Spieler-Modus keine Gegner mitfahren, ist unbestätigt.



▲ Ferrari in Front – wenigstens im Spiel soll Mika das Nachsehen haben...



▲ Je weiter die Nacht voranrückt, desto unkonventioneller die Arbeitsmethoden.



▲ Gute Nachrichten für Sega-Freunde: Laut Ubi Soft sieht die DC-Version derzeit keinen Deut schlechter aus als die PlayStation2-Variante!



▲ Die Texturen der Sponsoren und Teams lieferte der Lizenz-Provider Video Systems – die Modellierung der Autos fand jedoch komplett bei Ubi Soft statt.

„Im Arcade-Mode fahren Gegner in Schlangenlinien vor euch, nur um euch zu ärgern, während es im Simulationsmodus wesentlich realistischer zugeht (PS).“

N64 DC PS PS2 GBC

kümmern. Die komplette Modellierung der Texturen wurde aber dennoch in Afrika gemacht. Kommen wir zur PS-Version, bei der der Zeitdruck eine noch entscheidendere Rolle spielt. Obwohl erst im Juni letzten Jahres begonnen wurde, gestaltete man alle Texturen neu, überarbeitete alle Drahtgittermodelle der Wagen (jetzt 600 + Polygone pro Bolide) und verpasste den sechs Kameraeinstellungen einen dynamischeren Look. Trotz Mip Mapping und Environment Mapping kommt man jedoch nicht an den Look der N64-Version heran.

Exzellente Fahrschule

Dafür gibt's hier exklusiv einen fabelhaft gelungenen Fahrschul-Modus. Die Kurse werden ganz normal gefahren und vor jeder Kurve taucht rechtzeitig ein dicker Balken in der unteren Bildschirmmitte auf, der langsam aber sicher auf den

richtigen Bremspunkt hinführt und die exakte Dosierung der Bremsdauer vorgibt. Außerdem freuen sich Arcade-Zocker über ein neues Punktesystem, das die High-Score-Jagd spannender machen soll. An der KI wird derzeit auch noch mit Hochdruck gearbeitet. Im Arcade-Mode fahren Gegner in Schlangenlinien vor euch, nur um euch zu ärgern, während es im Simulationsmodus wesentlich realistischer zugeht. Das mickrige RAM der PlayStation verhindert in diesem Punkt jedoch charakteristische Fahrweisen, die den echten Piloten abgucken sind – bei der 32-Bit-Version langt's nur zu sechs verschiedenen KI-Charakteristiken. Wer mehr will, wartet auf die DC- oder sogar die PS2-Version. Aufgrund der angesprochenen Zeitprobleme wird man bis zum Release z.B. nicht alle Strafen für das Schneiden von Kurven und Schikanen implementie-

Die Lizenz-Geschichte:



■ Einer der einflussreichsten Verbände der Welt – die FIA mit Sitz in Genf.

■ Jahrelang (Formel 1 '96, '97, '98) lag die offensichtlich nicht mit Gold aufzuwiegende F1-Lizenz bekanntlich bei Psygnosis, doch mittlerweile hat die japanische Firma Video System (haben u.a. schon die Aero Fighters-Serie auf Neo Geo gemacht) von der FIA ebenfalls erneut den Zuschlag bekommen, nachdem sie anno 1990 schon einmal F1-Lizenznehmer waren. Neben der eigenen F1 World Grand Prix-Serie verschachtelte man die Lizenz nun seinerseits wieder an Eidos und Ubi Soft und kassiert fleißig Gebühren. Video System tritt somit bei jedem von ihnen vermittelten Produkt als Publisher auf, während die Einkäufer der Lizenz Entwickler und Distributor spielen. Kleine, aber feine Details machen hier das Vertragsgeschäft aus: So darf Video System im Gegensatz zu Psygnosis z.B. die fünf Buchstaben "o-r-m-e-l" nicht verwenden, sondern ausschließlich F1 über ihre Produkte schreiben. So weit, so verwirrend – dass nun eine offizielle Lizenz alleine kein gutes Spiel macht, haben wir unlängst bei Eidos' gleichnamigem F1 World Grand Prix für PS gesehen.

ren – lediglich die strategischen Punkte sind drin. Findige F1-Trickser werden sich also schnell einen unlauteren Vorteil verschaffen können. Im Zwei-Spieler-Duell-Mode gibt's übrigens auch hier keine CPU-Gegner. Von einem Dolphin-Entwicklerkit haben die Ubi-Soft-Hardware-Freaks angeblich noch nichts gesehen – derzeit wird die neue Nintendo-Hardware aufgrund

der von Last-N (grins) freigegebenen Daten auf PC simuliert und erste Forschungen betrieben. Da wird wohl erst nächstes Jahr etwas Spruchreifes zu verkünden sein. Von Nintendos noch unbekanntem Größten zum erfolgreichsten Kleinsten: Die GameBoy-Version wurde wie gesagt in Mailand von null ausgehend in sieben Monaten von einem 10-Mann-Team aus dem

„Die KI und die schönen Rasen- und Staub-Effekte auf den Reifen gehen bis dato durchaus in Ordnung, wenn auch an der Gameplay-Balance noch etwas experimentiert werden muss (N64).“



▲ Sechs überarbeitete Kameraeinstellungen sollen für mehr Überblick sorgen.



▲ Was für eine Pracht: der Ferrari F300 aus der letzten Saison.



▲ In der Fahrschule werden Anfänger mit einer guten Bremshilfe eingeführt.



▲ Der Albtraum-Kurs aller F1-Konsolen-Piloten – die eckige Monaco-Piste.



Boden gestampft und sieht, na ja – eben wie ein GameBoy-Spiel aus – allerdings mit coolem Intro. Das Mini-Modul wird übrigens satte 4 MB plus einen batteriegestützten 8KB-Speicher umfassen. All right – weitere Details sollen euch nun die Verantwortlichen der einzelnen Systeme im Interview verraten! Abschließend gesagt, machten alle drei gezeigten Versionen einen durchaus guten Eindruck, bis zum Release muss aber überall noch gezielt Detailarbeit geleistet werden. Besser als der Totalausfall *F1 World Grand Prix* von Eidos auf PS ist's aber auf jeden Fall – ob es für die starke Video-System-DC- und Psygnosis-PlayStation-Konkurrenz reichen wird, muss abgewartet werden. Vor allem in die PS2-Version sind die Erwartungen hoch gesetzt. Mehr dazu im Mammut-Test in einer der nächsten beiden VGs! Und weg aus dem eisigen Montreal!

Interview mit Jean-François Dugas, Project Manager der PlayStation-Version



VIDEO GAMES: Ist *F1 Racing Championship* wirklich besser als *Racing Simulation 2*?

Jean-François Dugas: Ja – wir haben das Spiel quasi neu entwickelt und in jedem Detail verbessert. Auch die PS-Hardware wird nun besser genutzt. In *RS 2* brauchte man z.B. 26 Sekunden, um ins Spiel zu kommen, in *F1 RC* nur mehr sieben.

VG: Wie sieht's denn mit der Spieltiefe aus?

JFD: Nun, im Pick Up & Play-Modus (Arcade) sind zunächst nur vier Kurse freigeschaltet, die auf vier

Schwierigkeitsstufen angegangen werden können. Neue müssen erst erkmüpft werden. Dazu braucht man jedoch nicht in die Fahrschule zu gehen – hier kann der Spieler die ganze Saison mit Arcade-Gameplay schaffen. Für den Simulations-Modus muss dagegen schon deutlich mehr Zeit investiert und Fahrkönnen aufgebaut werden. Man braucht z.B. viel länger, um von hohen Geschwindigkeiten abzubremsen. Das Bremsverhalten hängt auch deutlich vom Bodenbelag ab – hier sind wir unserer Meinung nach gegenüber *Psygnosis* im Vorteil. Außerdem reagieren die Gegner viel aggressiver und versuchen zu blocken und zu schneiden.

VG: Was ist die größte Stärke der PS-Version?

JFD: Nun, das Spiel vereint großartiges Handling mit exzellenter Grafik und akkurater KI und bietet sowohl für den Profi wie auch für den Arcade-Junkie gleichermaßen Spielspaß. Die Framerate

wird konstant hoch sein, ohne dass dafür auf Special Effects verzichtet werden muss.

VG: Was ist ihr persönliches, plattformübergreifendes Lieblingspiel?

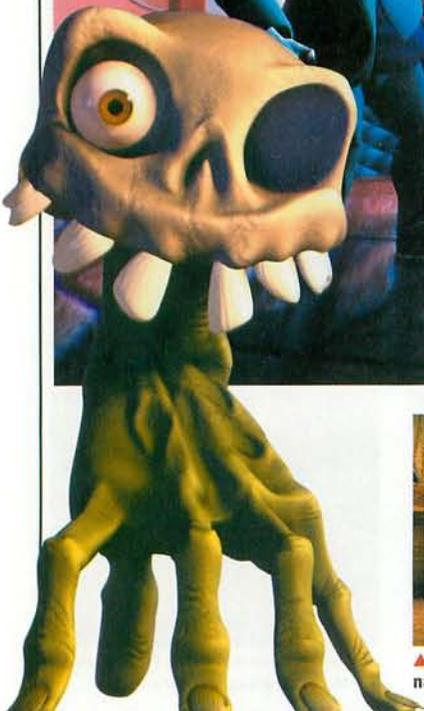
JFD: Schwierige Frage! Notgedrungen spiele ich eine Menge Rennspiele auf PlayStation und anderen Systemen. Sehr beeindruckt hat mich aber *Crash Bandicoot*. Es gibt eine Menge zu tun, hübsche Grafik und viel Gameplay-Abwechslung.

VG: Eine kuriose Anekdote aus dem Spiel?

JFD: Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten benutzt *F1 Racing Championship* In-Game-Movies zur Illustration der Pit-Stops. Jedes Team besitzt seinen eigenen Clip – und zwar einen für erfolgreich (sechs Sekunden) und schwach (zehn Sekunden). Es ist wie im richtigen Leben: Die besseren Teams haben auch erhöhte Chancen auf einen kürzeren Boxenstop!

RK

■ Gruselkabinett: Auch im Sequel trifft ihr wieder auf die durchgedrehtesten Horrorkreaturen.



▲ Dieser fette Brocken setzt sich aus einzelnen Knochen zusammen, verfolgt euch dann zuerst am Boden und verwandelt sich nach seiner ersten Niederlage in einen Flugsaurier.

MediEvil 2

PS Dan is back! Zum zweiten Mal liegt das Schicksal der Lebenden in den Händen eines Toten.

Sir Daniel Fortesque. Geboren: 1250. Gestorben: 1286. Gestorben? Nun, was auf seinen Körper zweifellos zutreffen mag, gilt keinesfalls für seinen Geist. Nachdem das liebenswerte Klappergerüst im Prequel dafür sorgte, dass der finstere Zauberer Zarok in seine Schranken verwiesen wurde, ist sein Einsatz jetzt ein weiteres Mal gefordert – den Toten ist einfach keine Ruhe gegönnt.

500 Jahre sind nun schon seit der schicksalhaften Schlacht gegen den übel gelaunten Magier vergangen. 500 Jahre des wohlverdienten friedlichen Schlafes und des gemütlichen Dahinfaulens. Doch jetzt, im Jahre 1868, macht sich erneut eine dunkle Macht auf, die Herrschaft zu übernehmen und der edle Ritter Fortesque wird wiederum gerufen, um sich dem Gegner zu stellen. Lord Palethron ist es diesmal, der für Stunk sorgt. Als das Buch der schwarzen Magie in seine gierigen Hände geriet, war es soweit: Der Typ drehte komplett durch. Euer Auftrag ist im Grunde genommen recht einfach: Vernichtet die umherziehenden Horden der Untoten, beschützt die Lebenden, nehmt euch Palethron vor und bringt das Zauberbüchlein wieder an seinen angestammten Platz zurück. Doch bis es soweit ist, liegt noch ein weiter Weg vor euch, und dieser ist gespickt mit wider-

lichen Feinden und kniffligen Rätseln – Sony verspricht uns ein in allen Belangen verbessertes Sequel. Und das, was wir bis jetzt spielen konnten, lässt uns das Beste erhoffen!

Museumsbesuch

Ihr startet eure Reise (wie bereits beim Vorgänger) wieder an eurem letzten Ruheort und werdet dort von einem kleinen Geist (Casper?), auf den ihr im Laufe des Abenteuers immer wieder treffen werdet, über die Geschehnisse in Kenntnis gesetzt. Allerdings findet ihr euch nach eurem Erwachen nicht in einer düsteren Gruft wieder, sondern liegt aufgebahrt im lokalen Museum – wenigstens wurde euren früheren Leistungen der nötige Respekt gezollt. Gänzlich unbewaffnet könnt ihr euch die ersten paar Meter zwar nur mit eurem ausgerissenen linken Arm wehren (den ihr auch wie einen

Boomerang werfen könnt), findet aber recht schnell ein scharfes Küchenmesserlein, das das Überleben (?) deutlich einfacher gestaltet. Überhaupt werdet ihr im Verlauf des Games auf viele weitere Waffen stoßen, die von normalen Schwertern über Äxte, Bomben, Distanzwaffen wie Armbrüste und Pistolen bis zu einer Fackel reichen. Dies sollte doch eigentlich ausreichen, um der untoten Brut Saures zu geben...

Damit ihr euch aufgrund des sich stetig füllenden Inventorys nicht andauernd im Menü-Bildschirm aufhalten müsst, könnt ihr nun zwei Slots mit Items oder Waffen belegen, zwischen denen ihr bequem auf Tastendruck umschaltet. Die Controls von Dan bzw. den zwei anderen spielbaren Charakteren wurden so einfach wie möglich gestaltet, und obwohl jeder der Buttons auf dem Pad belegt ist, gehen Aktionen wie der bereits aus

MediEvil 2

PS

■ Genre: Action
 ■ Hersteller: Sony
 ■ Entwickler: Cambridge Studios

1. Quartal
 2000

■ Erster Eindruck
 Genial – wir können's
 kaum noch erwarten!



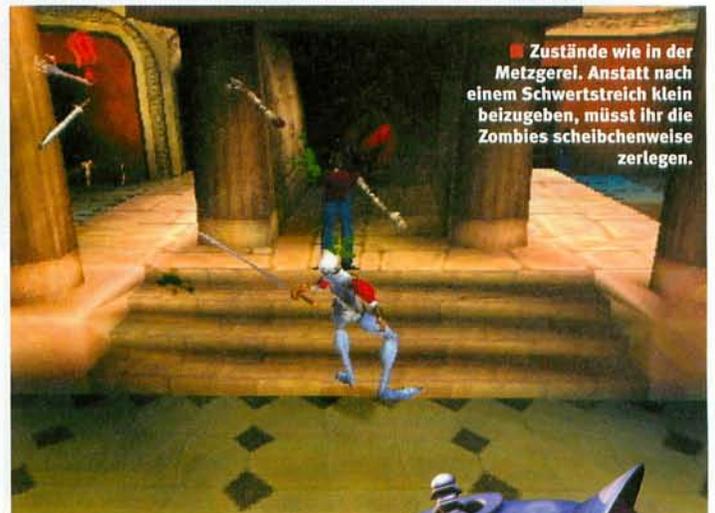
▲ Auch im Sequel wieder zu finden: Wie im ersten Teil könnt ihr an diesen grünen Fontänen eure Lebensenergie wieder auffrischen.



▲ So wird's gemacht: Mit der zuvor gefundenen Eisenkugel laden wir die Kanone und zünden die Lunte mit der Fackel an. Der Weg zum Endgegner steht uns somit offen.



▲ Mit jedem getöteten Feind steigt die Prozentzahl in der rechten oberen Ecke. Erreicht ihr 100 Prozent, könnt ihr den Kelch der Seelen einsammeln.



■ Zustände wie in der Metzgerei. Anstatt nach einem Schwertstreich Kleinbeizugeben, müsst ihr die Zombies scheibchenweise zerlegen.

„Spyro 2 – zieh dich warm an! Sir Daniel Fortesque macht bereits in der vorliegenden Preview-Fassung eine extrem gute Figur.“

dem ersten Teil bekannte, aufladbare Rundumschlag oder Ducken, Decken, Klettern und Sprinten locker von der Hand. Sowohl analog als auch digital habt ihr den wackeren Ritter immer bestens unter Kontrolle und könnt mit dem rechten Analog-Stick jederzeit die nähere Umgebung untersuchen. Damit ihr eure Gegner aus der Distanz ins Visier nehmen könnt, wurde ein grüner Lichtblitz integriert, der Sir Dan ständig umkreist und sich sofort auf den nächsten Gegner stürzt, um euch zu signalisieren, dass dieser anvisiert ist. Angriffe wehrt ihr mit einem der gefundenen Schilde ab, wobei ihr immer auf dessen Zustand achten müsst, da sich minderwertige Schilde nach einigen Treffern in Luft auflösen. So wanderten wir also in dieser Preview-Version durch das bereits angesprochene Museum, kämpften einige Zombies (erst ein Arm, dann der andere Arm, dann...),

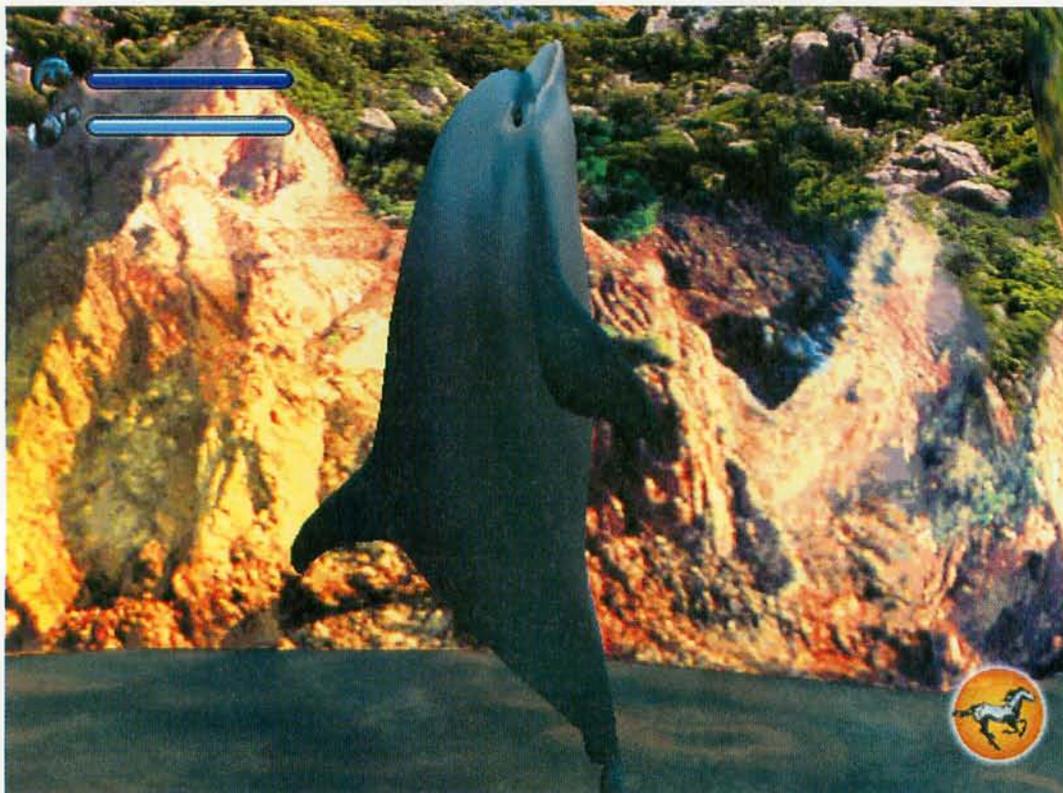
riesige Ritter und mit Musketen bewaffnete Glöckner (oder was immer das darstellen soll) nieder und erfreuten uns an der fehlerfreien Darstellung des Gemäuers und den feinen Animationen der Akteure.

Das leidige Problem mit der Kamera

Lediglich in die Kameraführung muss noch einiges an Arbeit gesteckt werden, da im Moment kontrollierte Kämpfe und Sprünge eher eine Seltenheit sind. Noch rückt der Kameramann stets die falschen Dinge ins Bild und lässt euch drohende Gefahren erst viel zu spät erkennen – bis zur finalen Version sollte dieses Problem aber zur vollen Zufriedenheit gelöst sein. Neben den Konfrontationen mit allerlei untotem Gesindel und einigen knackigen Sprungpassagen soll *MediEvil 2* vor allem im Bereich der Rätselkost deutlich aufgewertet wer-

den. Neben den üblichen Schlüssel- und Schalterrätseln werden noch einige andere Aufgabenstellungen euren Grips fordern. Auch bei den Gegnern, speziell bei den Endgegnern wird euch stumpfes Button-Smashing nicht sehr weit bringen. Viele eurer Widersacher verlangen nach einer speziellen Strategie bzw. nach weisem Waffeneinsatz, um sie ohne Energieverlust zu besiegen. Untermalt wird die gotisch angehauchte Atmosphäre mit schummrigen Musikstücken und sparsam aber gekonnt eingesetzten Soundeffekten. Wenn alles klappt, können wir euch vielleicht schon in der nächsten oder übernächsten Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren (wo wir dann hoffentlich auch die Liebesszene erleben dürfen).





▲ Was für ein Prachtkerl! Auch bei extremen Close-Ups sieht Ecco – so wie alle anderen Figuren – noch gewaltig aus.

Appaloosa Interactive:



Appaloosa
Interactive

CREATORS OF ECCO THE DOLPHIN

■ Appaloosa ist eines der ältesten Software-Häuser der Game-Industrie. Gegründet im Jahre 1983 unter dem Namen Novotrade beschäftigt diese Company mit Sitz in Palo Alto mehr als 100 Angestellte in Ungarn, die sich auf drei Teams aufteilen. Innerhalb der letzten 17 Jahre wurden von Appaloosa schon knapp 70 Produkte entwickelt.



▲ Die Unterwasser-Landschaft fasziniert für Stunden und lädt zu ausgiebigen Erkundungs-Touren ein.



▲ Nur mit vereinten Kräften könnt ihr dieses Walbaby befreien. Als Dank für seine Befreiung öffnet es euch den Weg durch den Wasserfall in eine neue Bucht.

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

DC Ein Delphin als strahlender Held? Sachen gibt's...

Ganz so neu ist diese Idee jedoch gar nicht. Schon 1992 durften glückliche MD-Besitzer in die Rolle des furchtlosen Meeres-Säugers schlüpfen und mit ihm durch für damalige Verhältnisse absolut atemberaubende Szenarien gleiten. Seit November 1997 arbeitet Appaloosa nun schon an diesem Sequel, von dem in letzter Minute diese Preview-Version bei uns eingetroffen ist.

Für die Hintergrundgeschichte ist diesmal der Science-Fiction-Autor David Brin verantwortlich, der sich schon in der Vergangenheit zur Recherche für einen seiner Romane ziemlich intensiv mit Delphinen auseinandersetzte und außerdem schon ein langjähriger Spiele-Fan ist (in Kooperation mit Steve Jackson entwickelte er das Pen-and-Paper-RPG Tribes). Und diese Story klärt uns auch gleich über den (für ein Spiel, in dessen Hauptrolle ein Delphin steht) etwas ungewöhnlichen Titel auf: Ecco lebt in einer weit entfernten Zukunft, in der die Menschen und Delphine schon seit langer Zeit in Harmonie miteinander leben, sich gegenseitig unterstützen und gemeinsam schon viele Gefahren abgewendet haben. Doch die Zeit des Friedens scheint vorbei zu sein, denn einer der schon besiegt geglaubten, schrecklichen Widersacher schickte vor seinem Abgang ein Raumschiff in der Zeit

zurück, um den Moment, an dem sich Menschen und Delphine näherkommen, zu sabotieren. Somit will er die Zukunft ändern und seine Niederlage ungeschehen machen – schlauer Bursche! Was der Schlawiner allerdings nicht weiß, ist, dass Ecco im Zeitstrudel des Raumschiffes mitgerissen wurde und sich ebenfalls weit in der Vergangenheit befindet. Nun ist er der einzige, der diesen historischen Moment retten und die Gegenspieler endgültig besiegen kann. Während seines Abenteuers reist Ecco vor und zurück durch die Zeit, sieht verschiedene Versionen der Zukunft und kämpft darum, die Version, die er kennt, wiederherzustellen.

Deep blue Sea

Als Ecco bewegt ihr euch in der üblichen Third-Person-Perspektive durch den weiten Ozean und begegnet sowohl freundlich gesonnenen

Lebewesen wie auch Feinden in Form von hungrigen Haifischen, gigantischen Kraken oder giftigen Quallen. Um mit anderen Kreaturen Kontakt aufzunehmen, benutzt Ecco seinen Sonar, wobei dann ein Textfenster mit dem Dialog eingeblendet wird. Zu Beginn spricht der Delphin allerdings nur die Sprache seiner Art und die der Wale, so dass Gespräche mit anderen Lebewesen zu Beginn noch nicht möglich sind. Durch das Lösen von verschiedenen Aufgaben lernt Ecco aber immer wieder dazu, bis er verschiedene andere Töne (Fish Song, Shark Song uvm.) beherrscht. Action-Spieler werden sich zwar spätestens nach fünf Minuten wünschen, Ecco hätte ein paar Sidewinders unter seinen Flossen oder einen Raketenwerfer auf seinem Rücken montiert, doch uns hat besonders eben diese Ruhe, die Ecco the Dolphin ausstrahlt, in ihren Bann gezogen. Bis auf die Einschränkung, dass wir

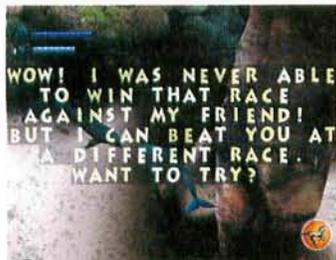
Ecco the Dolphin: Defender of the Future

DC

■ Genre: (Action-) Adventure
■ Hersteller: Sega
■ Entwickler: Appaloosa

Q2
2000

■ Erster Eindruck
Genial! Vorzüglich!
Außerordentlich!



▲ Mithilfe eures Sonars könnt ihr mit anderen Delphinen, später auch mit anderen Tieren Kontakt aufnehmen.



▲ Dank der hervorragenden Steuerung sind auch kleinere Kunststückchen wie Saltos, Rollen oder wie hier zu sehen der Sprung über die Palme kein Problem.



Verdammt! Aus der Ferne hat der Bursche wie ein Delphin ausgesehen... In wenigen Sekunden wird wohl das Unvermeidliche eintreffen...

Die Ecco-Serie:

■ Mit *Ecco: Defender of the Future* geht die Delphin-Serie bereits in die vierte Runde. Den Anfang machte das überlegene *Ecco the Dolphin* (MD, MCD) gefolgt von dem Sequel *Ecco: Tides of Time*. Für ein etwas jüngerer Publikum erschien *Ecco Jr.*



▲ Mit euren Kollegen veranstaltet ihr Rennen sowie kleine Spielchen.



▲ Stunt-Säger: Die Controls von Ecco sind erfreulich unkompliziert.



(noch) nicht in den tiefen blauen Ozean hinaus-schwimmen konnten (eine unsichtbare Mauer – die Strömung – hinderte uns daran) und wir nur in Korallenriffen und Buchten umhertreiben konnten, ist vor allem die Freiheit der Bewegung faszinierend. Denn im Gegensatz zu anderen (Action-) Adventures seid ihr nicht daran gebunden, euch in einer oder zwei Dimensionen oder wie in einer Flight-Sim immer parallel zum Boden zu bewegen, sondern könnt in jeder Lage durch den 3D-Raum gleiten – alleine dieses Gefühl (zu Beginn wisst ihr manchmal gar nicht, wo oben und unten ist) ist einfach nur genial. Stundenlang kann man ohne richtige Aufgabenstellung einfach nur nach Lust und Laune durch das tiefe Blau

„Einfach nur durch die Tiefen des Meeres gleiten und sich an der herrlichen Grafik erfreuen – Entspannung pur!“

tauchen und sich an der herrlichen Grafik sattsehen. Durch die sehr einfach gestaltete Steuerung fühlt sich der Spieler sofort perfekt in die Haut des Meeres-Säugers versetzt – nach wenigen Minuten gelingen auch spektakuläre Tricks und Sprünge, die im sanften Sonnenuntergang einfach atemberaubend anzusehen sind (man wünscht sich fast ein Replay).

Doch neben dem Erkunden der Unterwasserlandschaft, so faszinierend es die ersten Stunden auch ist, warten dem Genre entsprechend (sofern *ETD* einem Genre zuzuordnen ist) noch zahlreiche Adventure-Aufgaben auf euch. So sollt ihr z.B. einen durch

einen Erdbeben gefangenen Baby-Wal aus seinem Gefängnis befreien, was allerdings nur mithilfe eurer Delphin-Kollegen zu bewerkstelligen ist. Als Dank für seine Rettung blockiert der Wal dann die Strömung, die durch einen Wasserfall hervorgerufen wird, und ihr könnt unter seinem Körper in neue Territorien vordringen. Ein anderes Mal werdet ihr zu einem Rennen

durch ein Korallenriff herausgefordert oder macht euch auf die Suche nach einer Schildkröte – dem Spielgefährten eines anderen Delphins. Bei euren Expeditionen durch das Unterwasser-Reich werdet ihr von wunderschönen Locations, die sich absolut fehlerfrei und märchenhaft designt präsentieren, in den Bann gezogen. *Ecco the Dolphin* ist ein Spiel für Genießer und Erforscher. Verstärkt wird die fast schon meditative Stimmung durch realistische Geräusche wie z.B. dem Singen der Wale – Musik wird nur sehr spärlich, dafür aber der jeweiligen Situation perfekt angepasst, eingespielt. *Ecco* erfüllt schon in der Preview-Version unsere hoch gesteckten Erwartungen – wenn bis zur finalen Version die noch ausständigen Details eingebaut werden und nichts mehr "Verschlimmbessert" wird, erwartet uns bald ein wahres Fest – nicht nur für Meeresbiologen.





Heftiges Intro

Das neue Intro hat uns doch mehr als überrascht: Da sind u.a. Sprüche wie "Ich will jetzt Schmerzen ertragen" und "Endlich ist es soweit" zu hören. Ziemlich starker Tobak – mal sehen, ob das in der Endversion auch so bleiben wird!



Der Lohn des Begräbnisses kostete das Gehirn nicht abzutun.



Ich hatte niemals Schmerz gefühlt, daher wollte ich ihn jetzt spüren.



Und ich wurde nicht enttäuscht.

Tricky Taktiken sind in FE öfters verlangt – wie killt man z.B. diesen Heli?



▲ Achtung Spoiler – Boss-Schlachten leicht gemacht: Gegen diesen Heli ist folgende Taktik angebracht: Schießt auf den Teppich und wartet, bis er von den Triebwerken eingesaugt wird und das Ding jämmerlich abschmiert.



▲ Sobald das grüne Zielkreuz oben auftaucht, könnt ihr die Unholde mit euren Kanonen treffen.



▲ Geschicklichkeitsprüfung: Wartet, bis der Heli seine MG leergeballert hat und schleicht dann über den Container.



▲ Gerade nochmal aus der Flammenhöhle entkommen – Fear Effect ist genial flüssig wie ein Kinostreifen mit glaubwürdigen Charakter-Wechseln inszeniert.



Fear Effect "Man stirbt immer noch (zu?) oft – die Motivation weiter zu zocken, wird aber stets hoch gehalten."

PS Kronos' neues Action-Adventure schaut zum letzten Mal vor dem Test in der VG vorbei.

Ihr erinnert euch noch: Im großen Preview in der VG 2/00 lobten wir die sensationelle Optik dieses monumentalen Abenteuers um die franco-chinesische Söldnerin Hana (jetzt ohne "h") und ihrer zwei Kumpanen bereits über den grünen Klee, fluchten aber im Gegenzug über unfaire Stellen en masse und miserable Zielerfassung.

Fear Effect

PS

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Eidos
- Entwickler: Kronos Digital Entertainment

Ende März 2000

- Erster Eindruck: Phantastische Render-Optik, kleine Schwächen

Zumindest ersterem können wir in der neuen Preview-Fassung durchaus eine Wendung zum Positiven zugestehen – schon im ersten Level wurden z.B. sämtliche entscheidende Stellen von den Kronos-Designern kritisch begutachtet und wenn nötig überarbeitet. Das Puzzle mit der Bombe um den Hals eures Informanten Jin gestaltet sich dank eines besseren Hinweises wesentlich logischer, die Bosse haben nun endlich Energiebalken und können deutlich besser anvisiert werden als letztes Mal, wenn auch immer noch ein Rest Hakeligkeit in brenzligen Situationen geblieben ist. Manchmal checkt die Engine bei der Berechnung der ganzen, hübsch anzusehenden Loops und Streams (machen die z.B. recht "tote" Render-Optik aus *Resident Evil* dank vieler Lichtspielereien und Animationen farbenfroh und lebendig) manchmal eure Position nicht und lässt euch kurz auf der Stelle

kleben. Das sollte man aber bis zur Release sicher noch hinbekommen. Etwas schwieriger wird's da schon mit großen Kameraschwenks und Zooms werden, die ohne ein leichtes Ruckeln wohl schwerlich darstellbar sind. Das sind aber alles nur kleine Meckerstellen in einem ansonsten episch anmutenden Gesamtwerk, das an sich eher den Anspruch stellt, ein spielbarer Kinostreifen anstatt ein simples Action-Adventure zu sein. Die Indizien sind klar: Darstellung im Letterbox-Format, Intro mit Vorstellung der Macher ("Written and directed by...") und die durchgängige Storyline mit vielen Rendersequenzen, die sich perfekt ins Spiel einfügen. Zwischen den Charakteren wird in einer natürlichen Weise gewechselt, die niemals den Verdacht aufkommen lässt, alles wirke gekünstelt. Dennoch: Man stirbt immer noch (zu?) oft – die Motivation weiter zu zocken,

wird aber stets hoch gehalten und speichern darf man nun zwar nicht mehr überall, aber sehr oft – jedesmal, wenn euer Handy Empfang hat. Die deutschen Untertitel gehen sprachlich in Ordnung, die deutsche Sprachausgabe weitestgehend auch: Die Sprecher repräsentieren zwar keine Top-Klasse, stören aber auch nicht durch unqualifizierte Tonfälle. Ob das Intro in dieser Form bestehen bleibt, ist jedoch fraglich ("Ich will Schmerzen erliden – endlich ist es soweit", brabbelt da die Figur, bevor ihr die Kehle durchgeschnitten wird). Unvergleichlich originell kommt dagegen der grafische Animé-Stil der Figuren und der exzellente Soundtrack. Nächste Ausgabe folgt hoffentlich endlich der Test – wir sind jedenfalls zuversichtlich, was einen Classic-Award angeht! Vier CDs voller kultiger Render-Action sollten eine Menge Spielspaß garantieren.



▲ Cyborg Potemkin mit seinem ultimativen Backbreaker haut rein – der fetzige Hardrock-Sound dazu fetzt ebenfalls!



▲ Die Backgrounds unterstützen das kultige *Samurai Shodown*/MediEvil-Ambiente.

„Die Kämpfer feuern sich die Specials so um die Ohren, dass vor allem SNK mit seinen PS-Umsetzungen nur mit den Ohren schlackern kann.“



▲ Für den Start die beste Wahl: die kleine Elfe mit ihrer Juggles-Power.



▲ Allerhöchste Vorsicht: Bei rotem Screen droht ein Destroyer-Move!



▲ Opa Kliff schwingt eine mächtig dicke Klinge – die Animationen sind für PS-Verhältnisse überragend – eine Top-Leistung der Newcomer von Team Neo Blood!

Guilty Gear

PS Eine absolute Geheimtipp unter Fighting-Fans wird nun doch noch verPALt!

Solche positiven Überraschungen kommen eigentlich selten vor im Videogame-Business – den phänomenal guten Import *Guilty Gear* (Test in der VG 10/98) hatten wir mittlerweile schon längst abgeschrieben, zumal Team Neo Blood derzeit schon mit Hochdruck am Sequel auf Naomi-Basis werkelt. Doch wie Square's *Ehrgeiz* entzückt dieses 2D-Beat'em Up in Kürze doch noch die PAL-Special-Move-Freaks.

Das Faszinierende an diesem Animationsfeuerwerk ist jedenfalls, dass es als absolutes Erstlingswerk (keine Arcade-Wurzeln!) den alten Hasen SNK und Capcom zeigt, was technisch aus dem Mini-RAM der PlayStation alles herauszukitzeln ist. Die zehn Kämpfer dieser thematischen Kreuzung aus *Samurai Shodown* und *MediEvil* feuern sich die bildschirmfüllenden Specials à la Energieblitze und Feuerspiralen nur so um die Ohren, dass es kracht, und vor allem SNK mit seinen bis dato eher durchschnittlichen PS-Umsetzungen von Neo-Geo-Hits nur so mit den Ohren schlackern kann. Die Fighting-Engine gibt sich dabei sehr direkt und ermöglicht bei entsprechendem Geschick Juggle-Combos beliebiger Länge. Geprügelt wird hier mit zwei

Waffen-, je einem Punch- und Kick-Button und einem schnell aufladbaren Power-Balken, der euch bahnbrechende Super Special Moves ermöglicht. Doch keine Angst: Selbst wenn euch die CPU noch so hart bearbeitet (vor allem die beiden Endgegner Sensenmann Testament und Cyborg Justice), durch den ultimativen Destroyer-Move habt ihr stets einen allerletzten Trumpf im Ärmel. Färbt sich der Screen kurz rot und ihr gebt die richtige Kombination ein, ist das Duell mit einer Aktion (Riesenfaust zerquetscht den Gegner, Seele wird aus dem Körper gezogen oder ihr werdet lebendig eingebuddelt) komplett zu euren Gunsten ent-

schieden, d.h. der Opponent verliert sofort beide Runden! Daneben beherrschen die Nunchaku-Schwinger und Klingenprofis auch Doppelsprünge und Air Dashes à la *Marvel Super Heroes* für ausgefeilte Angriffe. Gefallen haben uns außerdem die perfekt gelungenen Backgrounds (O.K., ein wenig animationsarm – aber mehr ist auf der PS nun wirklich nicht mehr drin) und der unglaublich fetzige Hardrock-Soundtrack, der auch ohne Vocals locker *Crazy Taxi*-Kaliber besitzt. Wollen wir mal sehen, wie sich die Ladezeiten in der finalen Version entwickeln – das NTSC-Vorbild glänzt auch in diesem Punkt mit dem Sprichwort "In der Kürze liegt die Würze". Merkt euch als Fighting-Fan diesen Titel jedenfalls schon mal vor, wenn ihr der bekannten Charaktere von SNK und Capcom langsam überdrüssig geworden seid. Ob es zur neuen 2D-Fighting-Referenz auf der PS reicht? Lest die nächste VG!



Guilty Gear

PS

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

02 Erster Eindruck
2000 SNK und Capcom müssen sich warm anziehen!



▲ Diese abgemagerten Herrschaften sind noch das Harmloseste, mit dem ihr im Laufe des Games konfrontiert werdet.



▲ Drake, der einzelgängerische Söldner, den ihr im Game steuert. Im Laufe des Games verbessern sich seine Charaktereigenschaften.



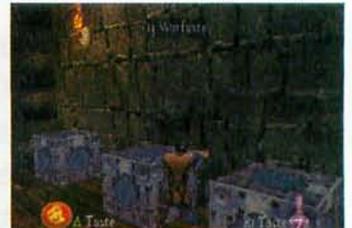
▲ Dieses merkwürdige Luftgefährt bringt euch zur Königin.



▲ Gemeuchelte Gegner hinterlassen oft nützliche Gegenstände.



▲ Bei mehreren Gegnern wird der aktuelle Gegenspieler farbig markiert.



▲ Kleine, relativ leichte Verschiebepuzzle lockern das Gameplay auf.



▲ Da die Kamera immer stur hinter euch bleibt, leidet die Übersicht selten.



▲ Eine Erfahrungsstufe weiter! Leider lassen die Auswirkungen auf sich warten.



▲ Schwebt die Burg im Nichts oder kommt da noch was hin?



▲ Hier müsst ihr eigentlich nur darauf achten, nicht den Hang herunter zu fallen.

Crusader of Might and Magic

PS Die M&M-Serie im neuen Stil! Schon wieder ein neues Genre?

Die *Might & Magic*-Serie dürfte vor allem den PClern unter auch ein Begriff sein – bekannt wurde der Titel vor allem durch seine Rollenspiel. Aber auch Strategen werden sich mit Freude an die dreiteilige *Heroes of Might & Magic*-Reihe erinnern. Der dritte Teil kommt übrigens bald auf DC – da dürfte uns ein dicker Knaller erwarten! Doch was ist dieser Teil?

Crusader of Might and Magic

PS

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: 3DO
- Entwickler: 3DO

1. Quartal 2000 ■ Erster Eindruck könnte was draus werden!

Denn nun wechselt die Serie schon wieder in ein anderes Genre: Action-Adventure ist angesagt! Anders als in den RGGG-organen übernehmt ihr hier nicht die Kontrolle über eine Party, sondern lenkt nur einen einzigen Charakter. (Keine Ähnlichkeiten mit der God-Steuerung von *HOMM!*) Ihr schlüpft in die Rolle von Drake, einem von Hass und bittersten Rachegefühlen getriebenen Söldner, der nichts anderes im Sinn hat, als Vergeltung an der Armee der Untoten zu üben. Gesteuert wird das Ganze aus einer an *Tomb Raider* erinnernden Third-Person-Perspektive, wobei ihr zum besseren Anvisieren der Feinde auch in eine Ego-Kamera wechseln könnt. Das Angebot an Feinden kann sich übrigens durchaus sehen lassen, und so mancher M&M-Veteran wird mit alten Gegenspielern Wiedersehen feiern. An Moves steht euch das klassische Repertoire von Rennen, Springen

und Klettern bis hin zu verschiedenen Attacken und Defensiv-Moves zur Verfügung. Doch ihr seid zum Glück nicht auf so profane Waffen wie Wurfäxte beschränkt, sondern könnt im Laufe des Games immer effektivere Zaubersprüche erlernen. Diese lassen sich in bis zu drei Stufen upgraden und können neben verheerenden Schäden in den Reihen der Gegner auch so positive Auswirkungen wie die völlige Wiederherstellung der Gesundheit haben. Neben Auseinandersetzungen mit den diversen Gegnern gilt es allerlei Puzzel zu lösen, wobei manche davon sogar unter extremem Zeitdruck geknackt werden wollen. Zusätzliche Aufmerksamkeit erfordern die allorts versteckten Fallen, die euch mehr als nur ein Bildschirmleben kosten werden. In technischer Hinsicht steckt jedoch noch ein Haufen Arbeit in *Crusader of Might and Magic*. Denn auch

wenn die virtuelle Kamera ihren Dienst relativ gut verrichtet, leidet die Übersicht im Game an der immer noch relativ pixeligen Grafik. Bislang größter Kritikpunkt ist aber mit Abstand die miserable Synchronisation des Games. Hoffentlich handelte es sich bei der uns vorliegenden Preview-Version um Dummy-Stimmen, die noch ersetzt werden – ansonsten schaut's in Bezug auf Atmosphäre eher schlecht aus. Die extrem unprofessionellen Sprecher vermiesen bis dato die Stimmung extrem! Abgesehen von diesem Kritikpunkt lässt sich weiterhin schon jetzt sagen, dass das Game die *Might & Magic*-RPGler enttäuschen dürfte. Denn auch Details wie verbesserbare Charakterwerte und Erfahrungsstufen lassen nicht darüber hinwegsehen, dass es sich in erster Linie um ein Action-Adventure im Stile von *Deathtrap Dungeon* handelt.

AB



▲ Per Rage-Button entladen die vier Helden eine ultimative Energiewelle. Für kurze Zeit darf mit erhöhter Schlagkraft auf das lichtscheue Gesindel eingepregelt werden.



▲ Selbst Objekte wie das fette Auto im Hintergrund (übrigens unverhältnismäßig groß) können mühelos gestemmt und geworfen werden.



▲ Neu erlernte Button-Tap-Combos werden kurz unten eingeblendet.



▲ Dicke Bossgegner räumt ihr am besten mit Waffengewalt von der Matte.



▲ Im Multiplayer-Arena-Mode stimmt das Gameplay eher als bei Wu Tang.



▲ Insgesamt neun Charaktere werden spielbar sein – Final-Fight-Rekord!

Gekido – Urban Fighters



PS Ein Genre auf dem absteigenden Ast schlägt zurück – es wird wieder durch Hinterhöfe geprügelt!

Was zu 16-Bit-Zeiten noch Hochkonjunktur hatte, verlor auf PlayStation und Saturn mangels zündender Ideen immer weiter an Boden in der Gunst der Spieler – die Rede ist natürlich vom scrollenden Beat'em Up, landläufig auch Final-Fight-Clone genannt. Eine kleine Gruppe sizilianischer Programmierer unter dem Namen NAPS versucht nun nochmal einen Neuanfang.

Vier schlagkräftige Kämpfer (darunter natürlich auch ein heißes Chick) nehmen es auf Zügen, Dschunken, Bahnhöfen und dunklen Gassen mit ganzen Horden von Galgenvögeln auf, die nur darauf warten, sich eine deftige Abreibung einzufangen. Bereits nach wenigen Spielminuten findet man als alter Fan dieser Spielart Gefallen am durch Texture-Polygon-Grafik aufgepeppten Look dieser standardmäßig gezeichneten Optik des Genres und den vielen Schlagkombinationen, die durch einen Kick, zwei Punch- und einem Rage-Button offeriert werden. Je weiter ihr euch durch die mit Messern, Fässern und Schusswaffen attackierenden Feinde knüppelt, desto mehr neue Combos, die visuell in Neonfarben am unteren Bildschirmrand eingeblendet werden, erlernt euer Charakter. Reichen die eigenen Martial-Art-Künste nicht aus, darf gerne auf Ölfässer, Kisten

und liegen gebliebenes Werkzeug der veröbelten Gangs zurückgegriffen werden. Vor allem bei den stark inszenierten Bossen ist schon mehr als hirnlose Haudrauf-Taktik gefragt: Ein Master-Ninja lässt seine vier Geister gegen euch antreten, der fette Schläger kommt in Begleitung seiner zwei aggressiven Köter, und der Sprengmeister veranstaltet ein explosives Inferno mit Dynamit. Ein Zwei-Spieler-Modus ist dabei genauso Ehrensache wie fünf versteckte Charaktere und 17 saftige Missionen. Als Bonus gibt's sogar noch einen Arena Fighting Mode für bis zu vier Spieler, die sich in einem begrenztem Raum nach 3D-Fighting-Regeln bekriegen. Ein kurzes Probespiel zeigte schon, dass auch hier der Spielspaß bereits höher anzusiedeln ist als bei der Konkurrenz *Shao Lin* und *Wu Tang Shaolin Style*. Wenn jetzt noch die Polygon-Fehler und die schwachen Schlaggeräusche opti-

Glanzvolle Vorgänger

■ Dieser Polygon-Schläger kann auf ruhmreiche Vorgänger zurückblicken, die dem Genre zu 16-Bit-Zeiten einen wahren Boom bescherten. Namen wie *Double Dragon* (erstmalig auf Atari VCS 2600), *Streets of Rage* (MD, drei Teile, bester Fighting-Game-Sound von Yuzo Koshiro) und *Final Fight* (u.a. drei Teile auf SNES) aber auch Konamis *Circe Fighters* und *Vendetta* (nie auf Konsole portiert) klingen heute noch wie Musik in den Ohren der Fans.



miert werden, steht einer zünftigen Prügelei nichts mehr im Wege. Bis zu acht Kontrahenten gleichzeitig On-Screen und kultiger Musik von Fat Boy Slim und Kid Rock sind weitere Zutaten auf dem Weg zu einer guten Wertung. Nächsten Monat wissen wir aller Voraussicht nach im Test bereits mehr.

Gekido – Urban Fighters

PS

- Genre: Scrollendes Beat'em Up
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: NAPS Team

April 2000

■ Erster Eindruck
Endlich wieder ein
ordentliches Final Fight!

PK



Eine irdische Belohnung...

... erwartet dich! Nenn uns einen Glaubensbruder, der die **Video Games** ein Jahr lang abonniert – und schon gehört dir eine unserer genialen Prämien!

Der neue Abonnent erhält ein Jahr lang jeden Monat die **VG** per Post frei Haus mit **15% Preisvorteil** gegenüber dem Kauf am Kiosk!

... erhältst du für jeden neuen VG-Jünger!



Also: Schnell die Karte ausfüllen und abschicken!

XPLODER CLASSIC
Schummeln erlaubt: Mit dem Cheatmodul von Blaze ist kein PlayStation-Spiel zu schwer. Vorrangiges, eure Konsole verfügt über einen Parallelport!

SCORPION
Die Lightgun aus dem Hause Blaze ist nicht nur formschön, sondern auch zielgenau. Klasse für alle PlayStation-Schützen!



POKÉMON ROTE EDITION
Der GameBoy-Wahnsinn, Teil 1! Millionen Spieler können doch nicht irren, oder etwa doch? Überzeugt euch doch einfach selbst!

VIDEO GAMES
Freundschaftswerbung mit himmlischen Preisen!

Greif dir



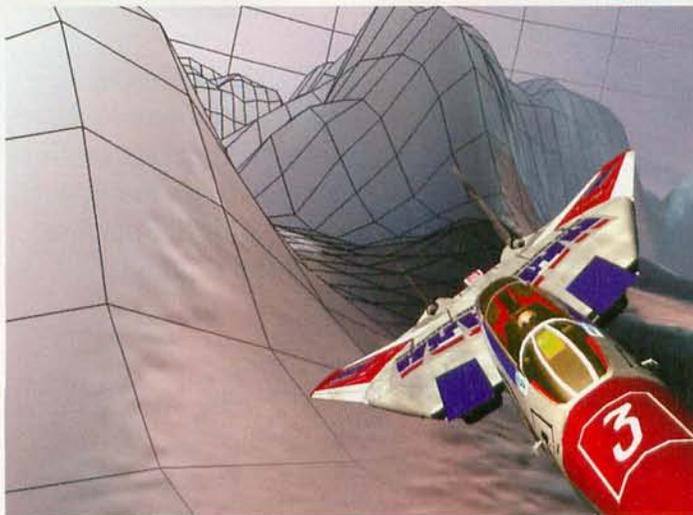


VISUAL MEMORY
Davon KANN man nicht genug haben! Das originale VM von Sega bietet euch 200 Blöcke Speicher-
spaß fürs DC!

SEGA ORIGINAL-CONTROLLER
Alleine vor dem Dreamcast? Warum denn? Noch ein Controller und ab geht die Luzie!

POKÉMON BLAUE EDITION
Der GameBoy-Wahnsinn, Teil 2! Mal im Ernst: wenn schon, denn schon! Wer alle 150 Pokémons haben will, braucht beide Editions. Also greift zu!

...eine Prämie ab!



▲ Die Idee, High-Speed-Rennen mit Flugzeugen zu veranstalten, ist nicht neu. Aber in einer solchen Grafik habt ihr den Himmel bislang noch nicht unsicher gemacht.



▲ Die Reflexionen der Wolken im Fluß sehen bereits auf dem Screenshot fantastisch aus. Doch stellt euch mal vor, wie das Ganze in High-Speed rüberkommt.



▲ Tiefflugverbot? Nachtflugverbot? Wenn kümmert's? Hauptsache, es macht Spaß. Und solange Signalleuchten die Orientierung erleichtern, kann ja nichts passieren.



▲ Mal nachrechnen. 1517 Meilen pro Stunde, das macht in km/h... ziemlich viel!



▲ Selbst im rechenintensiven 2-Player-Modus zeigt die Engine kaum Schwächen.



▲ Haltet euch von so großen Gebäuden fern, denn ein Crash kostet mehr als Zeit.



▲ In der Cockpit-Ansicht kommt das Speedgefühl noch besser rüber.

N-Gen Racing

PS Schnell, schneller, am schnellsten? Überschall!

Das ursprünglich unter dem Namen *X-Jet* bekannte Projekt *N-Gen Racing* nähert sich langsam seiner Fertigstellung. Und was die Jungs des Entwicklerteams *Curly Monsters* mit diesem *Jet-Racer* auf die Beine gestellt haben, hat das Potential zum *Racing-Hit*.

Ganz so überraschend ist das Ergebnis allerdings nicht. Denn immerhin bestehen die *Curly Monsters* unter anderem aus ehema-

ligen *Psygnosis*-Mitarbeitern und zeichneten in dieser Funktion an der Entwicklung so bahnbrechender *Racing-Referenzen* wie *wipEout* verantwortlich. Zwar geht es in *N-Gen Racing* diesmal nicht um futuristische Gleiter, doch die Geschwindigkeit dürfte trotzdem kein Grund zur Kritik sein. Ihr findet euch in der Rolle eines Überschall-Jet-Piloten wieder, dessen Aufgabe es ist, in atemberaubend schnellen Rennen eine möglichst gute Platzierung einzufliiegen. Gut, ganz neu ist diese Idee auch nicht, doch verglichen mit so armseligen Genrevertretern wie *Plane Crazy* ist es den Programmierern diesmal gelungen, sich wirklich bis an die Grenzen des technisch Machbaren auf der PS heranzuarbeiten.

So sucht die grandiose Grafik-Engine, mit der eure Jets durch die haarsträubenden Kurse gejagt werden, zumindest im Konsolenbereich

bislang ihresgleichen. Obwohl das Tempo bereits in der uns vorliegenden Preview-Version atemberaubend schnell ist, bleibt noch genug Rechenleistung übrig, um sowohl die Flieger als auch die komplette Umgebung äußerst detailliert darzustellen. Die sehr ausgereifte 3D-Engine lässt den Spieler den Speed förmlich spüren (Gesundheits-Check vor dem ersten Probespiel nicht vergessen). Als Alptraum jedes Umweltschützers brettet ihr mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit im extremen Tiefflug durch 14 bekannte und sehr real nachempfundene Locations. Von realistischen Spiegelungen in den Wasserflächen über tolles Wolkendesign gibt es kaum einen Aspekt, der Anlass zur Kritik geben würde. Dazu zählt natürlich auch das liebevolle Design der 40 Hi-Tech-Jets, die allesamt in Anlehnung an real existierende Flugzeuge entwickelt wurden. Nach

jedem Rennen erhaltet ihr Credits, mit denen ihr die ohnehin schon sauschnellsten Flugzeuge noch weiter tunen, oder euch sogar gänzlich neue Gefährte zulegen könnt. Zu den käuflichen Neuerungen gehören selbstverständlich auch andere Waffen, wobei diese weniger zur Zerstörung des Gegners, als schlicht und einfach zu dessen Verlangsamung gedacht sind. Neben einem leicht zugänglichen Arcade-Modus soll außerdem ein sogenannter "N-Gen"-Modus implementiert werden, in dem sich die Fahrzeuge merklich störrischer verhalten. Auch an verschiedene Zwei-Player-Modi wurde gedacht, so dass einer gemeinsamen Verletzung des Luftraums via Splitscreen nichts entgegensteht.

Wir warten gespannt auf dieses Game, denn *N-Gen* scheint durchaus Potential zu besitzen und bildet eine wohlthuende Alternative zu den üblichen Auto-Racern.

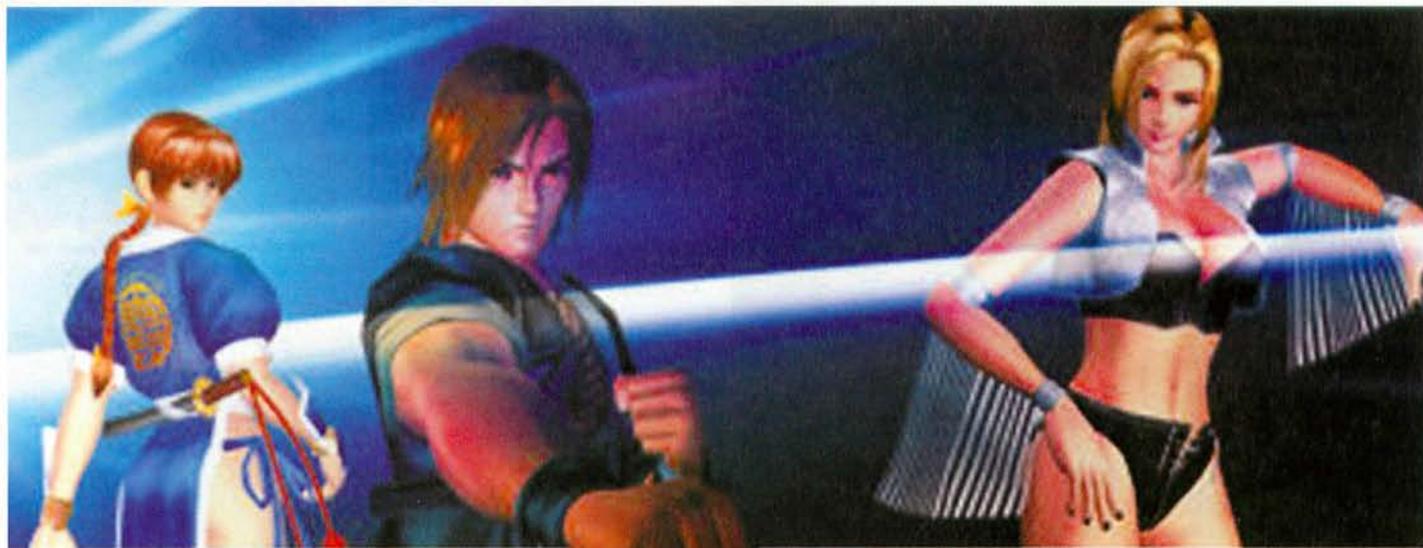
N-Gen Racing

PS

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: Curly Monsters

Mai 2000

■ Erster Eindruck Super!



▲ Newcomerin Helena im Clinch mit Ayane – zum Missmut aller Dead-or-Alive-Fans gibt's im Sequel nun keine wogenden Helium-Oberweiten mehr.



▲ Phantastische Replays zeugen von der hohen Animationskunst Tecmos.



▲ Mit einem krachenden Konter der Gegner im Stromkasten – das kostet!



▲ Das Gameplay ist nach wie vor rasend schnell und die CPU-Gegner sehr stark.



▲ Zwei gegen Zwei: Was Tekken Tag kann, hat DoA 2 schon lang drauf.

Dead or Alive 2

DC PS2 Wenn ihr dies lest, könnte eines der besten Beat'em Ups überhaupt für DC am Markt sein!

Wir konnten erstmals persönlich Hand anlegen an das seit der letzten E3 in L.A. mit Spannung erwartete Sequel zum beliebtesten Model-2-Automaten, diesmal auf Naomi-Basis. Und wir sind schlichtweg begeistert!

Im Gegensatz zu *Soul Calibur* ähneln die Kämpfe dank des Evade-Buttons mit vielen gekonnten

Ausweichmanövern und Paraden eher noch einem echtem Kung-Fu-Film als die F/X-Schlachten der Namco-Waffenmannen. Wer einmal live den Konter auf einen Fußkick mit z.B. einem Griff und dem anschließenden Drehen des Gegners in der Luft gesehen hat, ist als Fighting-Fan sofort von den exzellenten Animationen gefangen. Auch die Stages tragen nun eine Menge zum Gameplay bei. Ihr könnt Gegner in Stromkästen jüngen und Explosionen mit noch mehr Hits pro-

vozieren, Kontrahenten von Brückenboxen oder blitzschnell à la *Tekken Tag Tournament* im Team-Modus während einer Combo den Partner ins Rennen schicken, um das andere Team endgültig abzuschließen. Eine schlechte Nachricht dagegen an alle Helium-Silikon-Fans: So schön ausladend wie im ersten Teil schaukeln die voluminösen Oberweiten der weiblichen Kämpfer nun nicht mehr – Tecmo setzt wohl nun alles daran, als ernsthafter Beat'em-Up-Hersteller Anerkennung zu erlangen. Hoffen wir, dass die Designer die KI in der finalen Version noch derart hinbiegen, dass die Duelle nicht wie in Teil Eins ständig mit frustrierenden Niederlagen für euch enden, indem die CPU-Charaktere einfach wie magisch jeweils die perfekten Konter für jede eurer Attacken aus dem Ärmel ziehen.

Anderes Thema: Mit einem solchen As im Ärmel kann Tecmo quasi

Schindluder mit Hardware-Herstellern und Spielern treiben. Nach neuesten Informationen wird *Dead or Alive 2* nun zunächst sechs Monate exklusiv für Dreamcast ausschließlich in den USA erscheinen, während Japan zunächst mit einer PS2-Version bedacht wird. Ein Dreamcast-Release in Nippon steht dagegen noch in den Sternen, genauso wie die PAL-Version. Wollt ihr das Teil also zocken, bleibt aller Voraussicht nach nur der Weg des US-Imports.

Doch zurück zum Spiel: Nicht minder beeindruckend als die eigentlich schon fast perfekt choreographierten Martial-Art-Sequenzen im Spiel sind die FMVs, die im Story-Modus dazwischen abgespielt werden – und das ohne eine Sekunde Ladezeit dazwischen! Freut euch auf noch detailliertere Charaktere (vor allem die Mädels) – this is gonna be a hot one, boys!

RK

Dead or Alive 2

DC PS2

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

USA 10-3-2000

■ Erster Eindruck
 Ein echter Soul-Calibur-Konkurrent!





▲ Das war ursprünglich die Miezekatze des Magiers. Durch die magischen Aufziehschlüssel wurde aus ihr jedoch dieser furchteinflößende Mecha-Tiger.



▲ Um schnellen Zugriff auf wichtige Items zu gewährleisten, könnt ihr drei Gegenstände aus eurem Inventory in den Rucksack packen und diese sofort einsetzen.



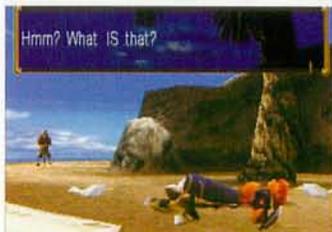
▲ Ein wenig Small Talk gehört selbstverständlich zu jedem guten Action-Adventure.



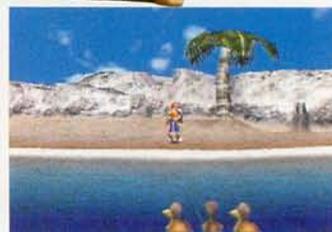
▲ Auf dieser Map bewegt ihr euch von einer Location zur nächsten. Bereits besuchte Areale können jederzeit wieder aufgesucht werden.



■ Kleines Bildchen vom Intro: Die Hintergrundgeschichte wird euch mit diesem Bilderbuch nähergebracht.



▲ Links: Nach der Auseinandersetzung mit einem Riesenwal findet ihr euch an diesem einsamen Strand wieder. Rechts: drei Enten, Palme, Strand und Flint.



Alundra 2

PS Königreich in Aufruhr – Stop – fieser Baron übernimmt Macht – Stop – Held gesucht – Stop

C haos! Skandal! Baron Diaz hat den König gekidnappt, den Thron mit einer Holzpuppe besetzt und selbst die Macht ergriffen. Doch die Regentschaft über das Land war ihm nicht genug – Diaz ist auf den legendären versteckten Schatz des Königs aus. So verbündet er sich mit den schrecklichsten Piraten des Landes, die nun brandschatzend durch die Gegend ziehen und die entlegendsten Winkel absuchen.

Doch neben diesen furchtlosen Recken erhält Diaz überdies noch Unterstützung von einem eklig-giftgrünen Zauberer (Vergleiche mit Yoda aus Star Wars lassen sich nicht vermeiden), der mit seiner Magie schreckliche Monster erschafft. Mittels Aufziehschlüsseln (wie wir sie vom alten Blechspielzeug kennen) verwandelt er ansonsten friedliche Lebewesen in mechanische Kreaturen, die ohne Willen allen seinen Befehlen gehorchen. Des Königs Tochter Alexia macht sich nun auf, nach einem Helden zu suchen, der dem Baron Einhalt gebieten kann, und findet bald in Flint, dem kampferfahrenen Kopfgeldjäger, den richtigen Helden, der diese schwere Aufgabe bewältigen kann. Obwohl *Alundra 2* das Sequel zum Action-Adventure-Hit *Alundra* ist, hat es nur sehr wenig mit dem Vorgänger zu tun: Ihr findet euch in einer komplett neuen Welt wieder und trefft auf

gänzlich unbekannte Charaktere. Auch die phantasievolle 2D-Darstellung des ersten Teils ist nun einer komplett polygonalen Umgebung gewichen. Das Spielprinzip dürfte aber bekannt sein: Auf seinen Abenteuern muss Flint zahlreiche Rätsel lösen, mit widerlichen Monstern kämpfen und die eine oder andere Jump'n-Run-Herausforderung überstehen – wer schon mal *Zelda* oder *Landstalker* gespielt hat, weiß, was ihn erwartet. Obwohl *Alundra* von vielen Action-Adventure-Fans hochgelobt wurde, musste es doch einige Kritik über sich ergehen lassen: Es war schlicht und einfach viel zu schwer. Um diesen Kritikpunkt auszumerzen, entschloss sich Activision dazu, einen Easy-Modus einzubauen, der auch unerfahrenen Spielern eine reelle Chance lässt. Ebenfalls neu in *Alundra 2* sind die zahlreichen Mini-Games, die euch vom harten Kopfgeldjäger-Alltag ablenken sollen. Das aus dem Prequel

bekanntes Item-Trade-System findet sich auch hier wieder – zusätzlich wurden noch knapp zehn unterschiedliche Bonus-Spiele integriert, die nichts mit der eigentlichen Storyline zu tun haben und ziemlich Arcade-mäßig ausfallen. Flint nimmt an einem Dart-Turnier teil, bestreitet ein Rennen mit ferngesteuerten Autos oder spielt einen *Robotron*-artigen Klassiker. Für übersichtliche 3D-Darstellung sorgen die frei bewegliche Kamera und drei unterschiedliche Zoom-Stufen. Neben den über 40 verschiedenen Feindarten (inklusive zehn Endgegnern), die alle nur mit einer bestimmten Strategie zu besiegen sind, warten noch über 60 Items und vier aufrüstbare Zaubersprüche auf euch. Die Story wird in zahlreichen Echtzeit-Zwischensequenzen, die vor (aus den Warner Bros bekannten Cartoons) Slapstick nur so strotzen. Ein rundum feines Game – die Preview hat uns mächtig Spaß gemacht.

Alundra 2

PS

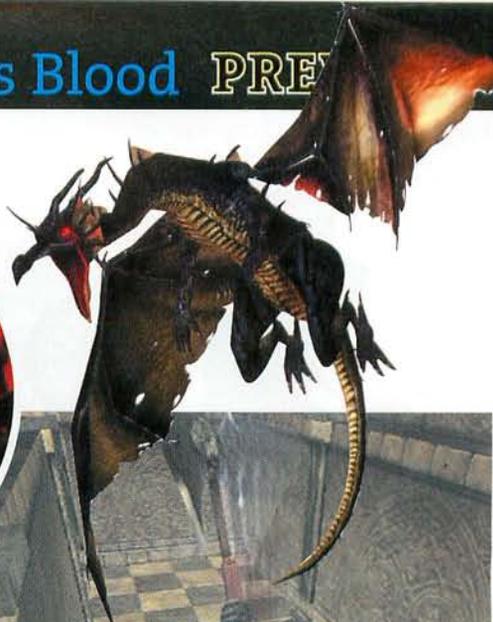
■ Genre: Action-Adventure
 ■ Hersteller: Activision
 ■ Entwickler: Matrix

2. Quartal
 2000

■ Erster Eindruck
 Ein rundum verbessertes Sequel
 – macht mächtig Laune!



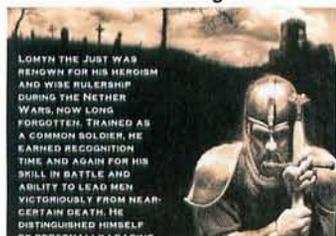
▲ Drückt ihr beide Shoulder-Buttons, könnt ihr euch in der Gegend umsehen.



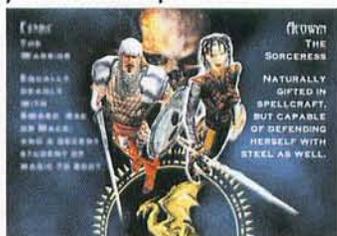
▲ Wenn ihr fünf solcher Wisps findet, erlernt ihr eine neue Fähigkeit.



▲ Um euch zu orientieren, könnt ihr jederzeit diese Map aufrufen.



▲ Vor jeder neuen Mission gibt's ein Briefing. Die Sprachausgabe dabei – wie auch im ganzen Spiel – ist super.



▲ Für einen dieser beiden tapferen Recken müsst ihr euch vor Spielbeginn entscheiden.



▲ Kämpft ihr nur gegen einen Feind, habt ihr keinerlei Probleme. Wer gut blockt, steckt nicht einen Treffer ein. Bei mehr Gegnern wird's allerdings unübersichtlich.



▲ Die Kämpfe sehen ganz gut aus – wenn nur die Steuerung nicht so konfus wäre...



▲ Weib und Gesang gibt's in *Dragons Blood* zwar weniger, dafür fließt der Wein in Strömen.

Dragons Blood

DC Das erste gute Rollenspiel für DC? Nun, wohl nicht ganz...

Zwar nimmt *Dragons Blood* einige Anleihen beim RPG-Genre, ist aber im Großen und Ganzen doch eher ein Action-Adventure. Angesiedelt in einer, aus westlichen RPGs bekannten, mittelalterlichen Zeit, ist es der widerwärtige Oger Rakkha, der mit seinen Kumpels (anderen widerwärtigen Kreaturen) für Ärger im Fantasy-Reich sorgt. Nur zwei wackere Helden, ein mächtiger Schwertkämpfer und eine wehrhafte Magierin, können sich Rakkha

entgegenstellen und ihn mit der mysteriösen Earth Rune in seine Schranken verweisen. Doch diese Earth Rune wurde vor langer Zeit in drei Teile zerstückelt, die dann irgendwo im Land versteckt wurden. Eure Suche nach dem Heart Artifact, dem ersten Teil der Earth Rune, führt euch in die Stadt der Elfen, die sich hoch in den Baumwipfeln befindet. Ist dieser Level bewältigt, geht's weiter durch düstere Sumpflandschaften, verfallene Burgruinen, dunkle Höhlensysteme und prächtige Paläste – insgesamt 15 Level warten auf den wackeren Abenteurer. Die Locations wurden dabei recht überzeugend designt und glänzen durch eine tolle Fantasy-Atmosphäre, die jeden Rollenspieler / Fantasy-Fan sofort in ihren Bann zie-

hen wird. Vor allem durch die realistische Soundkulisse wird dieser Eindruck noch verstärkt: Ob nun im Sumpf die Frösche quaken, im dunklen Wald die Eulen schreien und aus der Distanz das Tosen eines Wasserfalls zu hören ist, oder ihr im gigantischen Höhlensystem die Tapser ekelhafter Spinnenkreaturen auf euch zukommen – die Stimmung ist intensiv und passt zum Geschehen. Bei der Darstellung der Landschaft, speziell bei den Außenszenarien, müssen allerdings (noch) Abstriche gemacht werden. Vor allem der allgegenwärtige Dauerebel trägt nicht gerade zur Orientierung bei. Auch die Kamera macht dem Helden in der Preview-Version noch arg zu schaffen. Vor allem bei Kämpfen mit den knapp dreißig unterschiedlichen Feind-Kreaturen fällt dies sehr negativ auf. Noch sind gezielte Aktionen, Schwert-Combos (Buttendruck

in Verbindung mit verschiedenen Steuerkreuz-Kommandos) und Abblocken der gegnerischen Attacken mehr oder weniger Glücksache – die Auseinandersetzungen arten vor allem im Kampf gegen eine Überzahl an Feinden in stupides Button-Smashing aus. Die KI der Gegner macht allerdings schon jetzt einen guten Eindruck: Angeschlagene Gegner ziehen sich zurück, um ihre Wunden zu lecken oder holen Verstärkung, um euch in die Zange zu nehmen. Nach jedem bestandenen Level könnt ihr euren Charakter in den Attributen Attack oder Defense aufwerten, was sich nicht nur auf dessen Stärke auswirkt, sondern auch optisch zu sehen ist. Nach einigen Aufträgen besitzt euer Held/Heldin eine glänzende Rüstung, ein größeres Schild oder einen fetten Zweihänder. Mit der Zeit lernt ihr auch neue Zaubersprüche (22 insgesamt) wie Energieschild, Feuerschwert oder Schrapnellgeschosse.

Dragons Blood



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

2. Quartal 2000

■ Erster Eindruck
Geniale Atmosphäre –
Feintuning fehlt!





▲ Bis zum Release wird noch fleißig am Dämpfungsverhalten der Bikes nach dem Aufkommen gearbeitet.



▲ Arcade-Gameplay muss nicht ohne ordentliche Fahrphysik auskommen.



▲ In den Hallenkursen sind Jumps über die künstlichen Riesenbuckel angesagt.



▲ Die Stunts funktionieren nach demselben Schema wie in *Wave Race 64*.



▲ Im Vier-Spieler-Modus müsst ihr mit weniger Details rechnen.

Der 8-Bit-Urahn

■ Auf dem NES trieb das putzige Motocross-Rennen schon seit 1984 sein Unwesen und spornte den Spieler auf 10 Kursen in klassischer 2D-Seitenansicht zu Höchstleistungen an. Die Grafik mag heute antiquiert wirken, damals schlug der Spielspaß genauso Funken wie mit heutigen 3D-Spielereien.



▲ Als einziges Motocross-Spiel auf dem N64 bietet *EB 64* einen 4-Spieler-Modus.



▲ Vor allem der Fußball-Modus macht zu viert einen Höllenspaß, glaubt uns!



▲ Spektakuläre Stunts bringen mächtig Punkte im gleichnamigen Modus.

Excitebike 64

N64 Direkt aus der NoA-Zentrale in Redmond erste Eindrücke eines verheißungsvollen Racers.

O bwohl *Excitebike 64* – das Remake eines 8-Bit-NES-Games – zweifellos ein sehr spaßiges Motocross-Spektakel ist, wären wir alleine dafür nicht über 10.000 Kilometer bis an die Westküste der USA geflogen – der wahre Grund unseres Besuchs bei Nintendo USA war natürlich Nintendos derzeit heißestes Eisen im N64-Feuer – dazu (hoffentlich) mehr in der nächsten Ausgabe, wenn sich die

Wogen wieder etwas geglättet haben. Aber aufgeschoben ist bekanntlich nicht aufgehoben und nun zu *Excitebike 64*:

Mit einer gehörigen Portion akkurater Fahrphysik untermalt, breitet ihr hier im besten Arcade-Stil in 20 Hallen- und Outdoorkursen über Hügel, Schanzen, Stock und Stein und versucht, den Sieg davonzutragen. Mit Turbo-Boost und einer Kurvenhilfe (Shoulder-Button) meistert ihr auch die fiesesten Schikanen nach kurzer Eingewöhnungszeit locker. Nicht so einfach vermeidet man dagegen lästige und zeitraubende Stürze, die zum einen durch aggressive CPU-Fahrer entstehen, die einem knallhart von hinten in die Reifen fahren oder zum anderen durch missglückte Sprünge, die weit außerhalb der Strecke im Gebüsch landen. Während eurer Flugphase könnt ihr übrigens coole Stunts à la *Wave Race 64* vom Stapel lassen, die

in einem speziellen Stunt-Modus mächtig Punkte bringen und während normalen Rennen die hintenliegenden Gegner düpieren. Reichen euch die vorgefertigten Strecken nicht, dürfen im Track-Editor auch fleißig neue gebastelt werden. Inwieweit dieses Feature benutzerfreundlich gehalten ist und nicht nur in ein Puzzle-Spiel ausartet, lässt zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht sagen. Damit kann der Hauptkonkurrent EA jedenfalls mit seinem *Supercross 2000* genauso wenig aufwarten wie mit einem Vierspieler-Modus, den *Excitebike 64* als einziges N64-Motocross-Spiel bietet. Vor allem der Fußball-Mode hat's uns beim Probespiel in Redmond mächtig angetan. Die Aufgabe, einen riesigen Ball durch geschickte Rammen in das ebenso schnell ausgefallene gegnerische Tor zu befördern, stellte sich als der Knaller im Spiel überhaupt heraus. Ihr könnt euch vorstel-

len, dass die Schadenfreude entsprechend groß war, als dem Konkurrenten bei seinem sichergeglaubten Dribbling kurz vor der Torlinie der Ball noch durch ein Turbo-Kamikaze-Manöver von der Seite wegstibitzt wurde! Bei Turbos müsst ihr aber wie im eigentlichen Spiel aufpassen – vehemente Überhitzungsgefahr der Maschine! Phantastische Super-Sprünge über Canyons, Flüsse oder Mega-Rampen werden im Instant Replay in mehreren Kameraperspektiven (im Solo-Modus) auf Wunsch nochmal gezeigt. Bis zum Release wollen Left Field Productions noch an der korrekten Dämpfung der Bikes nach Jumps arbeiten und die an sich schon gute Framerate weiter verbessern. Eure Bestzeiten in Form von Ghost-Fahrern speichert ihr auf Controller Pak, und mit Expansion Pak glühen die Reifen sogar in Hi-Res-Optik.

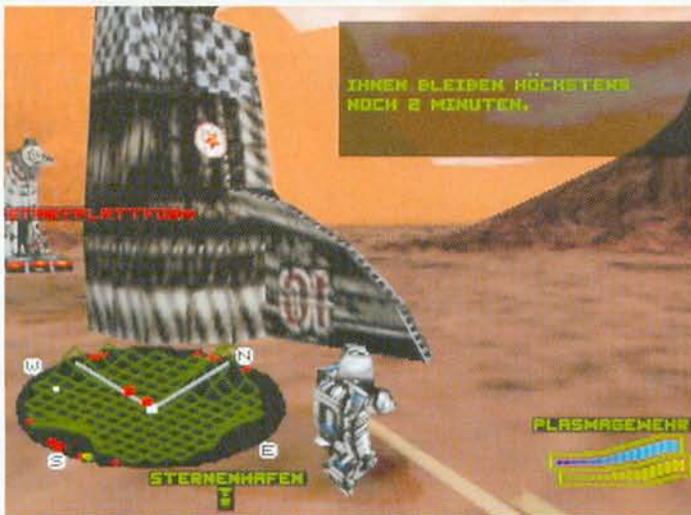
Excitebike 64

N64

- Genre: **Motocross-Racer**
- Hersteller: **Nintendo**
- Entwickler: **Left Field Productions**

USA: 1. Mai 2000
 Deutschland: Q2 2000

■ Erster Eindruck
 Exzellente Fahrphysik,
 coole Multiplayer-Modi



▲ Per Pedes seid ihr leicht verwundbar – versucht so schnell wie möglich ein neues Fahrzeug zu erobern.



▲ Ein frisch „gebauter“ Verteidigungsturm verlässt zügig den Recycler, um die Basis zu schützen.



▲ Johnny Walker: Mechs sind auch im 2-Spieler-Modus nicht zu unterschätzen.



▲ Dieses Fahrzeug katapultiert Power-Ups aller Art ins Schlachtfeld.



▲ Pilot-Modus: Der Textkasten rechts oben im Bild verrät, was als Nächstes zu tun ist.



▲ Metall-Aasgeier: Gelbe Scavenger Einheiten sammeln ununterbrochen Weltraumschrott.



▲ Das Befehlsmenü auf der linken Seite bedient ihr bequem per Digi-Pad.

Battlezone: Rise of the Black Dogs

N64 Command & Conquer aus einer 3D-Cockpitperspektive!

Echtzeitstrategiespiele: Auf dem PC sprießen sie wie Löwenzahn, im Konsolensektor sind sie bis auf ein paar (kommende) Ausnahmen (z.B. *StarCraft*) eher Mangelware. Um so erfreuter waren wir, als nach Monaten des Wartens endlich Crave's N64-Umsetzung eines der innovativsten PC-Spiele anno 1998 als voll spielbare Preview bei uns eintraf.

Battlezone: Rise of the Black Dogs

N64

- Genre: 3D-Echtzeitstrategie
- Hersteller: Crave
- Entwickler: Climax

April 2000

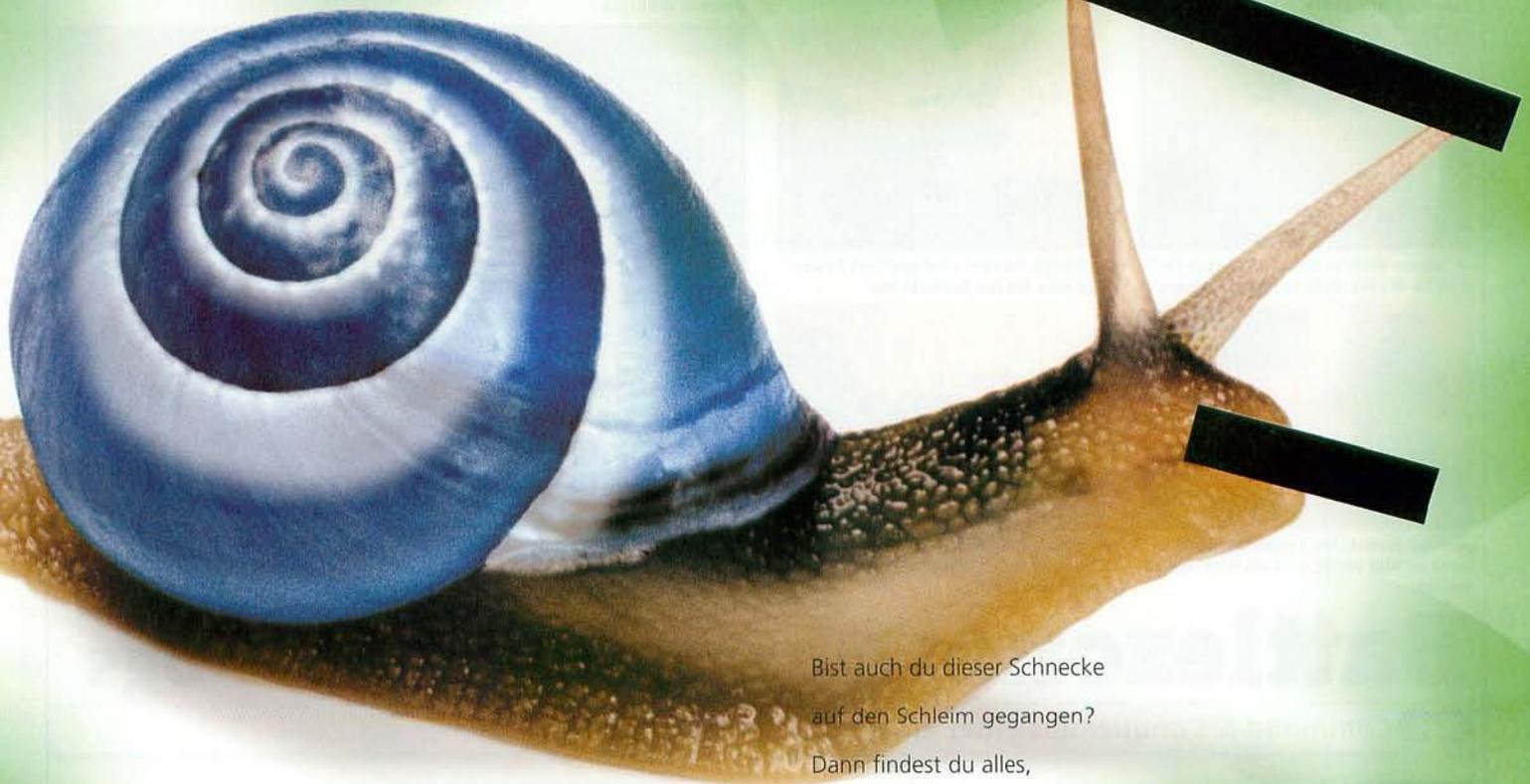
■ Erster Eindruck
Wenn da nicht die trübe
Nebeloptik wäre...

Begeben wir uns zurück ins Jahr 1962. Während die Menschheit noch sieben Jahre auf Bilder der ersten „offiziellen“ Mondlandung warten muss, fechten Amerikaner und Sowjets unlängst ihren kalten Krieg auf der Oberfläche des Erdtrabanten aus. Auslöser der erbitterten Feindseligkeiten ist ein seltsames, außerirdisches Biometall, welches im Besitz einer der Parteien auf lange Sicht einen rapiden, technologischen Vorsprung dem Feind gegenüber zur Folge hätte. Im Cockpit verschiedener Hoover-Fahrzeuge kämpft ihr auf sechs Planeten wahlweise für die Interessen der National Space Defense Force (NSDF), der Sowjets oder der rätselhaften Black Dogs. Neben diversen Trainingsmissionen und zahlreichen Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler, bietet *Battlezone* drei interessante Einspieler-Varianten: Im Arcade-Modus zerstört ihr alles und jeden (hauptsächlich Verteidigungsanlagen und feindliches Flug-

gerät), bis ihr selbst dem Feind zum Opfer fällt – das Spießrutenlaufen wird bepunktet; wer hart kämpft, darf sein Kürzel in eine Bestenliste gravieren. Im Pilot Modus übernimmt die CPU die gesamte Verwaltung der eigenen Basis und sämtlicher Defensiv/Offensiv-Einheiten, während ihr delikaten Instruktionen der Kommandozentrale so gut es geht Folge leistet. Dazu zählen z.B. das Infiltrieren schwer bewachter Feindstützpunkte, zeitbegrenzte Aufklärungsflüge sowie gezielte "Seek & Destroy"-Aufträge. Im Commander-Modus habt ihr schließlich die komplette Befehlsgewalt über sämtliche Lagereinrichtungen und Fahrzeuge. Beispielsweise weist ihr sogenannte Scavenger an, herumliegenden Schrott aufzusammeln und alsdann zu einem Recycler zu transportieren. Dieser, zwecks Energiegewinnung über einem dampfenden Gysier platziert, verarbeitet den Weltraumschrott in

Fahrzeuge eurer Wahl, denen ihr wiederum unterschiedliche Kommandos erteilen könnt: „Reparieren“, „Gegner angreifen“, „mir folgen“, „Navigationspunkt aufsuchen“, „mich abholen“ usw. Sollte euer Fahrzeug vernichtet worden sein, könnt ihr, geschützt durch einen Weltraumanzug, weiterhin auf der Planetenoberfläche umherwandeln, mit Hilfe eines Scharfschützengewehrs die Piloten gegnerischer Vehikel in ihrer Kanzel niederstrecken und dieses „beschlagnehmen“. Eine topografische Radarkarte und ein übersichtliches Head-Up-Display versorgen euch mit allen notwendigen Informationen. Die Steuerung ist schon jetzt vorbildhaft gelöst, auch soundtechnisch weiß *Battlezone* zu gefallen. Nur der Optik würden eine drastisch erhöhte Fernsicht und mehr Details gut tun – Wetterfrosch VG meldet scheußliche Weltraum-Nebelsuppe mit Sichtweiten unter einem Krater. **CS**

Millionen von Gamern weltweit in die Sucht getrieben!



Bist auch du dieser Schnecke
auf den Schleim gegangen?
Dann findest du alles,
was du jetzt am nötigsten brauchst,
im Internet unter www.dzone.de.
Previews, Tests und Cheats
und vor allem die Möglichkeit,
mit Leuten zu sprechen,
denen es geht wie dir.
DreamcastZone ist eines
der Selbsthilfeangebote des

100% Test

Games auf dem VG-Prüfstand

VG-Crew



Jan (aka Gecko)

Frech nutzte er die Abwesenheit des Verlagsleiters aus, schlich in dessen Büro, rauchte eine Zigarre und lies sich sogar fotografieren! Na, ob das gutgeht? Mal sehen, ob er nächsten Monat noch bei der VG ist!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Mario Party 2, N64 ■ MediEvil 2, PS
■ Ecco the Dolphin: Defender of the Future, DC

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



Ralph (aka Bronco)

Wer ist Lara? Bronco hat seit neuestem eine neue Freundin – kurz Vroni genannt! Wer braucht schon Hot Pants, wenn man in solche Augen blicken kann? Liebestoll blickte er ständig auf Code Veronica – und nun, Lara?

SPIELT ZUR ZEIT

■ Red Dog, DC ■ SNK vs. Capcom, NGPC
■ Resident Evil Code: Veronica, DC

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



Christian (aka ToX)

Das arme Kerlchen musste die Übersichts der 100 besten Games schreiben. Klingt einfach, schließlich habt ihr ja die ganzen Antworten abgeliefert. Trotzdem wirkt er seitdem auf uns ein wenig gaga... :)

SPIELT ZUR ZEIT

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

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



Axel (aka Äxl)

"Du sollst keine anderen Magazine neben mir haben!" murmelte Äxl diesen Monat ständig. Keine Ahnung warum – ehrlich! Auf alle Fälle scheint sein Dachschaden immer bedrohlicher zu werden...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Resident Evil 3: Nemesis, PS ■ MDK 2, DC
■ Legacy of Kain: Soul Reaver, DC

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



Sönke (aka Sanka)

Klasse Monat für Sanka! Erst durfte er die Pressesprecher auf der Spielwarenmesse nerven und dann auch noch nach England jetten. Die komplette deutsche Industrie plus UK liegt nun japsend am Boden! Weill done!

SPIELT ZUR ZEIT

■ Konami Winter Games, GBC ■ Battlezone, N64
■ SNK vs. Capcom – Match of the Millennium, NGPC

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

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

| Rang | Game | Plattform | Testwert |
|------|-----------------------------|-------------|----------|
| 1 | Legacy of Kain: Soul Reaver | Dreamcast | 89% |
| 2 | Rayman 2: The Great Escape | Dreamcast | 87% |
| 3 | Red Dog | Dreamcast | 86% |
| 4 | ECW Hardcore Revolution | PlayStation | 82% |
| 5 | Rollcage Stage II | PlayStation | 82% |
| 6 | Colony Wars: Red Sun | PlayStation | 79% |
| 7 | Road Rash Jailbreak | PlayStation | 76% |
| 8 | Ruff & Tumble | Nintendo 64 | 72% |
| 9 | NBA Showtime: NBA on NBC | PlayStation | 70% |
| 10 | Slave Zero | Dreamcast | 69% |

GETESTET:
38
GAMES

PLAYSTATION

| | |
|--------------------------|-----|
| Colony Wars: Red Sun | 96 |
| DIE HARD Trilogy 2 | 94 |
| DUNE 2000 | 110 |
| ECW Hardcore Revolution | 106 |
| Grudge Warriors | 108 |
| NBA Showtime: NBA on NBC | 105 |
| OverBlood 2 | 107 |
| Puchi Carat | 99 |
| Road Rash Jailbreak | 101 |
| Rollcage Stage II | 98 |
| Urban Chaos | 104 |

DREAMCAST

| | |
|-----------------------------|-----|
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 88 |
| Rayman 2 | 100 |
| Red Dog | 92 |
| Slave Zero | 109 |
| Wild Metal | 111 |

GAME BOY

| | |
|------------------------|-----|
| Bass Masters Classic | 131 |
| Bionic Commando | 131 |
| Box Champions | 131 |
| FIFA 2000 | 131 |
| Ghosts 'n Goblins | 131 |
| Konami Winter Games | 130 |
| NHL 2000 | 131 |
| Oddworld Adventures II | 130 |

NINTENDO 64

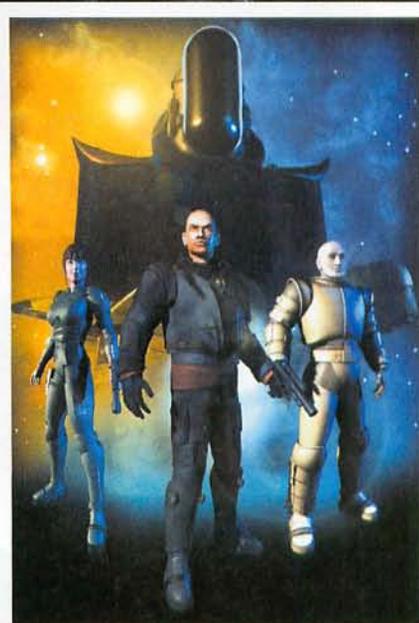
| | |
|--------------------|-----|
| Asteroids Hyper 64 | 111 |
| Ruff & Tumble | 102 |
| South Park Rally | 109 |

SNK vs. Capcom – The Match of the Millennium

| | |
|--|-----|
| SNK vs. Capcom – The Match of the Millennium | 130 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 130 |

IMPORT

| | |
|---------------------------|-----|
| PlayStation: | |
| Beat Planet Music | 126 |
| Bio Hazard Gun Survivor | 118 |
| Chase the Express | 122 |
| Dreamcast: | |
| Bio Hazard Code: Veronica | 114 |
| Rainbow Cotton | 127 |
| Test Drive 6 | 125 |
| Tokyo Bus Guide | 128 |
| Undercover Kei 2025 | 129 |
| Nintendo 64: | |
| Mario Party 2 | 120 |



Zeichenerklärung

| | | | | | | | | | |
|--|---|--|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|---|--------------------------------|---------------------------------------|
| VP unterstützt DC-Vibration Pack | RP unterstützt N64-Rumble Pak | DS unterstützt PS-Dual Shock | unterstützt Analogstick(s) | unterstützt Lenkräder | unterstützt 3D-Sound | Internet-fähiges Spiel | gibt die Anzahl der GDs an | gibt die Anzahl der CDs an | unterstützt N64-Expansion Pak |
| Batterie-Save (Game Boy) | speichert auf Modul | speichert auf Controller Pak | speichert auf Memory Card | unterstützt DC-Tastatur | unterstützt DC-VGA-Box | unterstützt DC-Visual Memory | unterstützt Multi-Tap | unterstützt GB-Drucker | PWD speichert über Passwort |
| deutsche Texte im Spiel | Sprachausgabe in Deutsch | englische Texte im Spiel | Sprachausgabe in Englisch | japanische Texte im Spiel | Sprachausgabe in Japanisch | Anzahl der Spieler | Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich | Maus-Unterstützung | |

Raziel, der gefallene Engel der Finsternis. Im Gegensatz zu ihm können Lara und Konsorten einpacken: Dieser rachsüchtige Vampirprinz setzt heute Maßstäbe.



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Legacy of Kain: Soul Reaver

Der Fürst der Finsternis nimmt Rache.

Seit der PS-Version war es still um den blutrünstigen und hasserfüllten Herrscher der Vampire geworden. Doch nun meldet sich Raziel endlich auf dem DC zurück. Und wie!

Die Mär um den in Ungnade gefallenen Vampirfürsten Raziel zählt neben der Geschichte des Shadow Man zu den fesselndsten, blutigsten und zweifellos kultigsten Hintergründstorys der jüngsten Videospiegelgeschichte.

Ihr übernehmt darin die Rolle des einst angesehenen Vampirs Raziel, der durch seinen Übermut den Zorn seines Herrschers Kain auf sich zog. Kain dürfte übrigens vielen von euch noch als Held des PS-Games *Blood Omen: The Legacy of Kain* bekannt sein. Und da dieser Kain, der gnadenlose Herrscher über alle Vampire, nicht gerade als freundlicher Zeitgenosse bekannt war, gipfelte dessen Zorn auf euch in der schlimmsten Bestrafung, die man sich für einen Vampir

vorstellen kann: Ihr wurdet von ihm und seinen engsten Verbündeten, zu denen ihr einst auch selbst zähltet, eurer neu erwachsenen Flügel (die übrigens der Stein des Neides und Anstoßes waren) entledigt und in den Strudel der verlorenen Seelen gestoßen. Normalerweise kommt diese Bestrafung eurem ebenso sicheren wie qualvollen Tod gleich, doch wie durch ein Wunder erachtet ihr nach unendlichen Jahren – schwer verstümmelt, doch am "Leben". Leben ist in diesem Zusammen-



▲ "Schau mir in die Augen, Kleines." Dank des magischen Schwerts "Soul Reaver" bleibt den Gegnern auch nicht viel anderes übrig...



▲ Bereits in der PS-Variante war Raziel detailliert modelliert. Die DC-Version legt grafisch sogar noch Eins drauf. Spätestens wenn sich Raziel in Bewegung setzt, werdet ihr von den Animationen begeistert sein.

„Grafik und Sound sind eine Wucht. Bringt viel Geduld mit..“



▲ Allein die düsteren Gebäude sind eine architektonische Glanzleistung.

hang vielleicht nicht ganz korrekt ausgedrückt, doch immerhin existiert ihr immer noch. Getrieben von einem unstillbaren Verlangen nach Rache an den einstigen Kampfgenossen und dem finsternen Kain nehmt ihr eine fremde, sehr mächtig klingende Stimme wahr. Diese Stimme stellt sich als "Elder" vor und gibt euch quasi eine Chance, Vergeltung zu üben. Denn durch den unstillbaren Hunger der Vampirbrut um Kain ist das ganze Land Nosgoth von der absoluten Vernichtung bedroht. Ein Zustand, der auch dem mysteriösen "Elder" nicht so recht in den Kram passt. Und wer sollte besser aufräumen können als ihr?

Doch schon bald merkt ihr, dass euer Körper durch das unfreiwillige Bad im Strudel eine Verwandlung vollzogen hat. Der einstige Durst nach Blut ist einem ungleich stärkeren Verlangen gewichen – dem Hunger nach Seelen! Anfangs noch verwirrt und unter der Anleitung



▲ An Möglichkeiten, sich der verhassten Vampirbrut zu entledigen, mangelt es nicht. Recht so!

der körperlosen Stimme des "Elder" werdet ihr euch langsam eurer neuen Fähigkeiten bewusst und seid bald bereit für euren größten Kampf: die Rache am verhassten Kain. Das hat er nun davon!

Wurdet ihr bereits in der PS-Version durch ein unglaublich gut gelungenes Intro und einfach aufgebaute Tutorial-Level an die Hintergrundgeschichte heran geführt, so kann die nun erschienene DC-Version diese sogar noch

um Längen toppen. Denn auch wenn sich am eigentlichen Gameplay nichts geändert hat, schlägt die Sega-Variante das Original in Stücke. Nutzte die PS-Version seinerzeit die Fähigkeiten der PlayStation so gut wie möglich aus, kann das Dreamcast selbstverständlich auf eine deutlich leistungsfähigere Hardware zurückgreifen. Dies macht sich in erster Linie an der phantastischen Grafik bemerkbar, die selbst die sehr gute PC-Version hinter sich lässt. Angefangen bei den extrem flüssigen Bewegungen der Figuren über das butterweiche Scrolling bis hin zu den tollen Lichteffekten – *Soul*



▲ Den zunehmend stärkeren Gegnern habt ihr immer bessere Fähigkeiten entgegenzusetzen.



▲ Vampir beim Snack. Doch anstelle eines Burgers gibt es nur schmackhafte Seelen.



▲ Dank der herrlichen Lichteffekte macht das Monsterkillen gleich doppelt Spaß.

Der Oberfiesling Kain im Intro:





Shortcut

- herrliche Grafik
- fesselnde Gruselatmosphäre
- abwechslungsreiches Gameplay
- knifflige Rätsel
- keine inhaltlichen Veränderungen zur PS-Version



Axel's Meinung:

■ Obwohl bereits die PS-Version eine Klasse für sich war, setzt dieses Game auf dem DC neue Maßstäbe. Endlich wirken der gute Raziell und seine verschrobene Welt so, wie es sich seine Entwickler wohl gewünscht haben. Keine Spur mehr vom Alibi-Nebel, keine Slow-Downs mehr. Technisch gibt es kaum etwas auszusetzen. Schade ist nur, dass die Kämpfe gegen das Fußvolk, sobald man den Soul Reaver besitzt, stark an Reiz verlieren. Hier wäre etwas mehr zusätzliche Herausforderung bestimmt nicht fehl am Platz gewesen. Dennoch ist *Soul Reaver* ein bombastisches Game, das sehr gelungen verschiedene Genres miteinander verbindet. Wer's nicht hat, ist selbst schuld.

Die tragische Geburtsstunde Raziels:



Reaver ist ein optischer Leckerbissen allererster Güte. Allein die wunderschön düsteren Texturen und die opulenten Endgegner suchen ihresgleichen. Und spätestens wenn Raziell sich mit seinen verkümmerten Flügelresten in die Lüfte erhebt oder sich mit seinen Krallen an einem Vorsprung emporzieht, wird es vielen die Sprache verschlagen. Ebenfalls merklich profitiert hat der ohnehin schon äußerst atmosphärische Soundtrack, der die gruselig-gotische Stimmung perfekt vermittelt. Zwar sind die Musikstücke ein wenig kurz geraten – dennoch kommt niemals Langeweile auf. Und die Spannung erzeugenden Soundeffekte schreien geradezu nach einer Surroundanlage. Erfreulicherweise wurden für die DC-Version sehr gute Synchronsprecher verpflichtet, die zum Glück zu keiner Zeit peinlich wirken.

Doch wie sieht es neben den erwähnten Verbesserungen in puncto Grafik und Sound mit der eigentlichen Spielbarkeit aus? Nun, außer einer gewissen Umge-



▲ Für alle, die *Soul Reaver* noch nicht kennen: Die Spirale rechts unten zeigt nicht die benutzte Konsole, sondern euren Energievorrat an. Jede verspeiste Seele füllt diesen wieder auf.



▲ Die grafischen Effekte reißen förmlich vom Hocker. Die Atmosphäre ist traumhaft.



▲ Hand aufs Herz. Wer würde sich schon gerne mit diesem Racheengel anlegen?



▲ Selbst das gemeine Fußvolk sieht schon zum Fürchten aus.



▲ Die Jump'n-Run-Parts nerven nach gewisser Zeit. Daran ist die Steuerung aber unschuldig.



▲ Aus verständlichen Gründen hat Eidos auf die Verwendung von rotem Blut verzichtet. Grün spritzt aber genauso gut...

wöhnung bei der Justierung des Blickwinkels (die fehlenden L2 + R2 Tasten machen sich bemerkbar) lässt sich Raziell auch auf dem DC tadellos steuern und nach kurzer Zeit sehr intuitiv durch die Kämpfe und die riesigen Level dirigieren. Wie auch bereits bei der PS-Version kommt es übrigens während des Games zu keinen merklichen Ladezeiten, da die nächsten Abschnitte dezent im Hintergrund des eigentlichen Games nachgeladen werden. Einzig Besitzer der PS-Version, die mit dem Gedanken spielen sich zusätzlich die DC-Variante zuzulegen,

werden es vielleicht als Nachteil empfinden, dass sich am eigentlichen Gameplay nichts geändert hat. Alle anderen werden von der genialen Mischung die *Soul Reaver* zu bieten hat, schlichtweg begeistert sein. Angefangen bei actiongeladenen Kämpfen gegen die Schergen des Bösen über die gigantische Levelarchitektur bis hin zu den streckenweise wirklich kniffligen Rätseln bietet *Soul Reaver* einen absolut gelungenen Genre-Mix. Besonders auffällig wird dies in den Kämpfen gegen die perfekt designten Zwischenbosse (Raziels ehemalige

Vampire killen leicht gemacht:



■ Die kultigste Art und Weise, einen Vampirgegner zu entledigen, ist das Pfählen. Am einfachsten geht das, indem ihr einen Vampir k.o. schlagt und ihn dann mit einem eleganten Wurf gegen einen der gotischen Kleiderhaken werft, die überall in den Leveln verteilt sind. Kaum hängt der Bösewicht am Haken, löst er sich auch schon in seine Bestandteile auf. Doch Vorsicht: Bei den Bossgegnern müsst ihr euch einiges mehr einfallen lassen. Jeder der Zwischenbosse erfordert eine eigene Strategie.



▲ Sei es die Fackel oder der Speer in der Ecke – ihr könnt mit jedem Gegenstand kämpfen.



▲ Da man Vampire bekanntlich nur durch einen Pflock ins Herz töten kann, bietet sich dieser Move ja geradezu an.



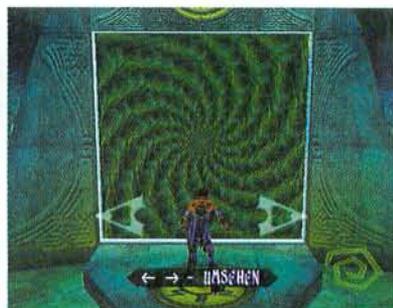
„Soul Reaver gehört mit zu den besten DC-Games überhaupt.“



Freunde), denen ohne die richtige Strategie nicht beizukommen ist. Bis man alle Rätsel, die das Game durch die Wechsel zwischen den Dimensionen und die sich ständig erweiternden Fähigkeiten Raziels aufgibt, gelöst hat, ist man sehr, sehr lange beschäftigt. So lassen sich manche Puzzle nur durch den Wechsel zum richtigen Zeitpunkt zwischen den Dimensionen, in denen Raziel über andere Möglichkeiten verfügt, lösen, während ihr in anderen im wahrsten Sinne um die Ecke denken müsst. Einfach ist *Soul Reaver* keinesfalls – doch gerade diese permanenten, sich ständig abwechselnden Herausforderungen machen das Game so interessant. Denn selbst wenn man sein Ziel erreicht und Rache an Kain genommen hat, ist man noch weit davon entfernt, alles gesehen zu haben. So bieten allein die unzähligen Waffen, Zaubersprüche und Gegenstände, die verwendet werden können, viel Spielraum für Experimente. Um Frust vorzubeugen, ist es zum Glück möglich, zu jedem Zeitpunkt im Spiel zu speichern. Zwar beginnt ihr nur beim letzten Speicher-Portal, doch viel müsst ihr meist nicht erneut spielen. Zusätzlich könnt ihr naturgemäß nicht sterben, sondern landet lediglich in der Parallelwelt.



▲ Schwimmen ist nur eine der Eigenschaften, die sich Raziel aneignen kann.



▲ Mit diesen Portalen könnt ihr euch an bereits besuchte Plätze teleportieren lassen.



▲ Auch wenn die automatische Kamera gute Dienste leistet, könnt ihr sie manuell bedienen.



▲ Das Land Nosgoth verzaubert durch seine fantastische Landschaft und herrliche Effekte.

Der Wechsel zwischen den Ebenen ist der Schlüssel zum Erfolg:



■ Ein besonders innovatives Feature, ist die Möglichkeit zwischen der realen Welt und dem Reich der Toten hin und her zu wechseln. Zum einen verändert sich die Levelarchitektur stark, so dass ein zuvor unsichtbarer Durchgang plötzlich sichtbar wird, zum anderen stehen Raziel in der Welt der Toten völlig andere Fähigkeiten zur Verfügung. In der obestehenden Bildserie könnt ihr den Wechsel zwischen den Ebenen sehen. Im Falle seines "Todes" landet Raziel wieder in der Spektralebene.

Dieser Strudel ist Raziels Ende. Oder?



Legacy of Kain: Soul Reaver

Action-Adventure

Features

- 6P
- VP
- 3D
- Germany
- A

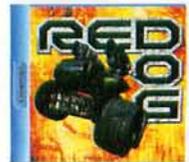
Entwickler: Crystal Dynamics
 Hersteller: Eidos
 Preis: ca. 119 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
 91% 87% 89%

SPIEL SPASS 89%



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



Red Dog

Sega macht's jedesmal spannend: Wie bei Crazy Taxi trudelte erst haarscharf vor Redschluss die Review-Version vom roten Hund ein!

Shortcut

- sehr knackige Aufträge
- Top-Gameplay-Mechanik
- Bonus-Challenge-Missionen
- exzellente Weitsicht
- massig Multiplayer-Modi
- schwacher Soundtrack
- wenig Soundeffekte

Langsam aber sicher kommen auch die europäischen Second-Party-Sega-Studios in die Gänge. Im Gegensatz zur Spielefabrik USA war bis jetzt bekanntlich *No Clichés Toy Commander* das einzige Spiel, das es in die Verkaufsregale geschafft hat. Nun ziehen die Engländer Argonaut mit ihrem Buggy-Shooter *Red Dog* nach.

Zur Story und Motivation werden anfangs hier keine großen Reden geschwungen bzw. opulente Render-Intros gezeigt. Ihr nehmt einfach Platz in einem mit einer Uran-Legierung gepanzerten Kampf-Buggy und legt nach kurzer Text-Einführung auch gleich mit der ersten Mission los. Tief im Inneren eines Vulkans will der Energie-Reaktor einer feindlichen Macht ausgeschaltet werden. Bevor ihr eure Plasma-Bordkanone heißlaufen lasst, noch folgendes: Im Vergleich zur Preview-Version hat sich taktisch noch einiges am Gameplay geändert. Euer Schild ist nun in puncto Energieversorgung nicht mehr mit dem Balken für das Power-Up der Plasma-Gun gekoppelt. Vielmehr regeneriert sich die Schildenergie nach kurzer Zeit wieder selbst und wird so fast zum wichtigsten Instrument für eure Zwecke. Damit werden nämlich nicht nur Geschosse und Kugeln abgewehrt –

Super!
„Top-Action für Experten“

Ralph's Meinung:

■ Gut Ding will Weile haben! Auch das zweite europäische Dreamcast-Projekt heimst dank ausgefeiltem Gameplay und knackigen Missionen locker einen Gold-Classic ein. Gelegenheitsspieler seien allerdings nochmal ausdrücklich gewarnt – schnell mal hinsetzen und zwei, drei Missionen spielen ist nicht! Jeder einzelne Auftrag bedarf perfekter Vorgehensweise und bestraft auch noch so kleine Fehler wie das Übersehen eines Gegners gnadenlos. Selbst eine Mini-Spinne erledigt euch mit ihrem Lock-On-Laser innerhalb von Sekunden. Die vor Abwechslung nur so strotzenden Kommandos und die Challenge-Missionen entschädigen aber für einige "Strapazen" während der Level. Wer sich also mal wieder so richtig in einen Action-Kracher hineinbeißen will, ist bei *Red Dog* genau an der richtigen Stelle. Schade nur um die verpatzte Soundkulisse – hat Argonaut etwa kein eigenes Musik-Studio?



▲ Hier zum Vergleich noch ein Shot der Preview-Version mit anderen Design-Elementen.



▲ Eine der Challenge-Missionen: Erledigt 150 (!) Cyborgs innerhalb von drei Minuten.



▲ Adrenalin pur: Gegner en masse und wieder nur drei Minuten Zeit für die Rettung!

selbige können bei geschickter Platzierung auch direkt auf den Feind zurückgelenkt werden und ihn damit mit seinen eigenen Waffen schlagen! Diese Möglichkeit solltet ihr bei euren gefährlichen Einsätzen immer im Hinterkopf behalten, denn es erwartet euch quasi ein Himmelfahrtskommando nach dem anderen – selten haben wir eine derart steile Lernkurve bei einem Action-Spiel angetroffen. Jede noch so kleine Spinne, jeder Blechsoldat mit seiner Handfeuerwaffe richtet bei eurer Plastik-Panzerung (haben wir weiter oben was von Uran erwähnt?) schon massiven Schaden an – Fehler werden also so gut wie gar nicht verziehen.

Auf die harte Tour

Nach den ersten Abschüssen durch die perfekt eingestellte und hinterhältig agierende feindliche Batterie werdet ihr also

schnell zur Anschleich- und Spähtaktik übergehen: Zentimeter um Zentimeter vorarbeiten und mit dem Fadenkreuz die Gegend nach Bewegung jedweder Art absuchen, erweist sich schon bald als Basis fürs Überleben. Dummerweise hat man euch aber keinen Rückspiegel spendiert, denn die Aliens krabbeln stellenweise auch von hinten aus ihren Löchern. Pro Mission stehen euch drei *Red Dog* mit "Superior Firepower" zur Verfügung, mit denen erstmal kräftig Lehrgeld gezahlt werden muss. Bis ihr bei den ersten Versuchen die Taktik des jeweiligen Endgegners überissen habt, ist es nämlich meistens zu spät für einen Konter. Oder würdet ihr z.B. vermuten, dass die Suchlaser des AT-ST-Verschnitts auch durch einen Stahlcontainer hindurch brennen und euch in Sekundenschnelle rösten? Wir waren da auch erstmal sehr erstaunt ...

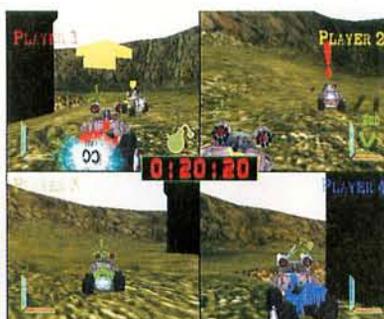




▲ Auf dem Red Dog-Trainings-Parcours werdet ihr mit der Top-Steuerung vertraut gemacht.



▲ Euer Schild kann dazu verwendet werden, Feinde mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.



▲ Kultig: Der spaßige 4-Player-Bomb-Tag-Modus ist nur einer von zig Multiplayer-Modi.



▲ Lasst den Robbie links nicht aus den Augen – hier fungiert ihr als Eskorte. Der Weg vor euch ist mit Panzern und Soldaten übersät...



Doch ganz im Regen stehen lässt euch Argonaut auch nicht: Jedesmal, wenn ihr unter Mobilisierung all eurer Joypad-Künste eine Mission geschafft habt, wird ein Challenge-Auftrag (und vielleicht ein Secret, kommt auf die Performance an) freigeschaltet, der eine Art Trainings-Parcours darstellt, der sich für den nächsten Einsatz als lebenswichtig erweist. Erstmal müsst Ihr z.B. "nur" einen Hindernis-Kurs – bestehend aus Balance-Aktionen, Säure-Becken, engen Kurven, Sprüngen und rotierenden Ventilatoren – in einem Hardcore-Zeitlimit meistern, dann 22 immer raffinierter versteckte Zeitboni finden, bevor der Zeiger auf Null steht, dann 150 Soldaten in einer Arena schnellstmöglich eliminieren usw. Mit diesen Fertigkeiten wollen dann Lava-Monster ausgeschaltet, Riesen-Metallskorpione pulverisiert, ein Eisschollen-Parcours passiert, Mini-Labyrinth gemeistert, rotierende Laserkanonen außer Gefecht gesetzt, einem unersetzlichen Roboter Geleitschutz geleistet oder eine Reihe von Wissenschaftern innerhalb von drei Minuten aus einer vom Feind eingenommenen Stadt evakuiert werden. Da müssen schon gewitztere Taktiken herhalten als "Augen zu und durch": Wie wär's z.B. mit einem Sprung per Turbo (Gas schnell zweimal hintereinander drücken) über eine Schanze, während man in der Luft den angesammelten Power-Balken in dreifache Schusskraft verwandelt (um Zeit zu sparen), so direkt vor dem dahinter stationierten Super-Panzer aufkommt, selbigen beschießt und, bevor er kontern kann, mit aktiviertem Schutzschild rammt und damit endgültig den Garaus macht? Man muss Argonaut jedenfalls ein Kompliment in Sachen

“So knallhart schwer das Spiel auch ist, die Designer haben jeden Gegner mit Bedacht eingesetzt und statt grafischem Blendwerk das Hauptaugenmerk aufs Gameplay gesetzt.”

Level-Design machen. Man merkt deutlich, dass hier ausgiebig getestet worden ist.

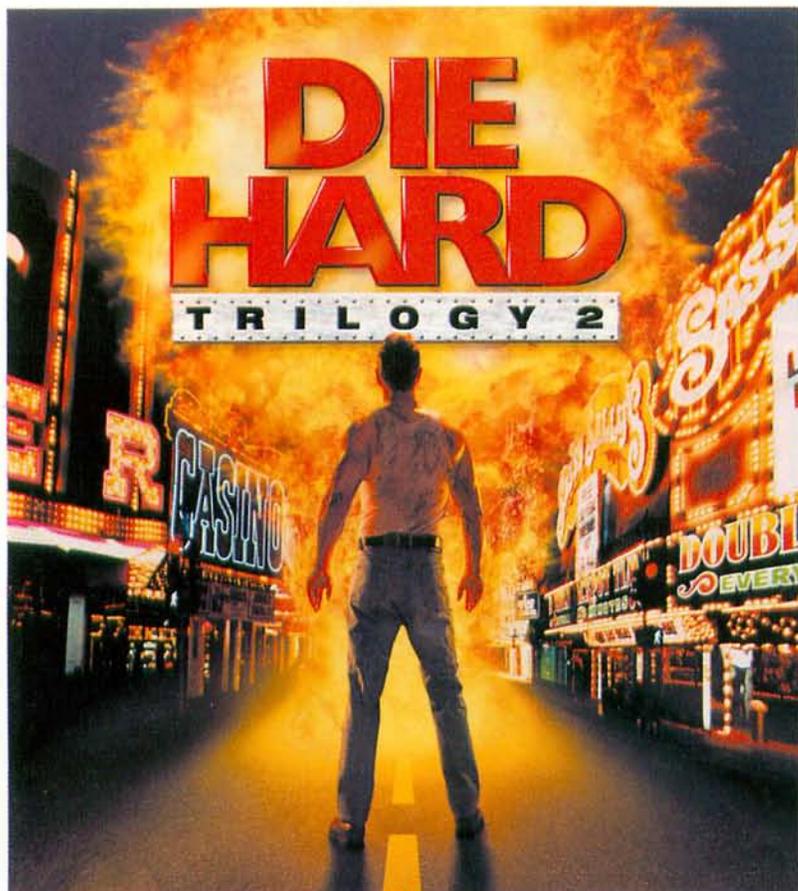
Ausgekügelte Gameplay-Balance

So knallhart schwer das Spiel auch ist, die Designer haben jeden Gegner mit Bedacht eingesetzt und statt grafischem Blendwerk das Hauptaugenmerk aufs Gameplay gesetzt. Das soll jetzt nicht heißen, dass Red Dog keine hübschen Grafiken bietet – nein! Die Vulkan-, Eis-, Mechano- und City-Bauten haben dank Hi-Res-Optik durchaus ihren Reiz und die Explosionen sind ebenfalls gelungen, wenn wir uns auch ein paar mehr Partikeleffekte gewünscht hätten. Dank der guten Weitsicht könnt ihr auch Feinde aus größerer Entfernung aufs Korn nehmen (notfalls in die Ego-Perspektive schalten). In unserer Test-Version fanden sich zwar noch ein paar kleine Bugs (aus der Ferne gekillte Cyborgs fallen erst um, wenn ihr nahe genug da seid), die aber für die Verkaufsversion noch ausgebügelt wer-

den sollen. Der größte Schwachpunkt des roten Hundes liegt aber ganz klar auf der Soundseite. Kurz vor Schluss muss den Machern wohl aufgefallen sein, dass ein gutes Spiel auch Sound benötigt. "Kannst Du nicht bis morgen noch schnell was mit dem 30-Mark-Musik-Programm zusammenbasteln?", könnte der Project Manager wohl zu seinem Sohn gesagt haben und schon war der Techno-Trash von der übelsten Sorte fertig. Gott sei Dank ist er im Options-Menü auf ein Minimum reduzierbar und fällt bei den herausfordernden, motivierenden und spannenden Aufträgen eh nur dann kurz auf, wenn ihr mal wieder den Löffel abgegeben habt. Auch in Sachen Soundeffekte war man komischerweise etwas sparsam – so sind unter anderem keinerlei Fahrgeräusche, weder von euch, noch von der Konkurrenz zu hören. Phantastisch dagegen die unglaubliche Palette an Multiplayer-Optionen für bis zu vier Spielern, mit absolut flüssiger Grafik und fettem Fun!

▲ Schafft ihr es, drei dieser fetten Laserkanonen auszuschalten, wartet zur Belohnung ein StarWars-inspirierter AT-ST-Walker mit nettem Feuerempfang auf euch!

Red Dog
 3D-Action
 5/5
 Features
 GP VP A
 Entwickler: Argonaut
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: hart an der Grenze
 Grafik 84% Musik 60% Sound 55%
SPIEL SPASS 86%
 RK



▲ Ja, hihi! Das ist aber witzig! Ein zufällig an einem E-Stuhl fest-geschmittler Cop ist nach Betätigen des Hebels Feuer und Flamme für euch. Für solche "Späße" hatten die Entwickler anscheinend Zeit...



▲ Neben der normalen Munition könnt ihr auch mit Granaten um euch werfen. Diese lohnen aber erst bei größeren Gegner-Ansammlungen.



▲ Nicht erschrecken! Dank der trägen Pad-Steuerung werdet ihr im Shooter-Modus solche Verletzungen eher selten sehen.

Shortcut

- ☺ bewährtes Konzept
- ☺ abwechslungsreich durch verschiedene Spielprinzipien
- ☹ grobe Clipping-Fehler
- ☹ Lightgun-Shooter ohne Lightgun-Unterstützung
- ☹ hakelige Steuerung

DIE HARD Trilogy 2 – Viva Las Vegas

Egal wohin er kommt – dieser Kerl handelt sich nur Ärger ein!

Und das bezieht sich nicht nur auf John McClane, in dessen Rolle Bruce Willis bereits in drei atemberaubenden Action-Krachern die Leinwand erben ließ, sondern auch auf den Vorgänger dieses Games. Denn der blieb aufgrund einiger sehr fragwürdiger Einfälle nicht allzu lange frei erhältlich.

Im nun erschienenen Nachfolger bleiben die Entwickler dem ursprünglichen Spielprinzip treu. So habt ihr es in *Die Hard Trilogy 2 – Viva Las Vegas* wieder mit einem actiongeladenen Genre-Mix zu tun. Dieser fordert euer Können in halsbrecherischen Autojagden, einem Third-Person-Action-Adventure und einem Lightgun-Shooter. Im Prinzip also die gleichen Unter-Games wie im ersten Teil. Neu hinzugekommen ist der Movie-Mode, der es euch erlaubt, die verschiedenen Games innerhalb einer durch Zwischensequenzen fortgeführten Story durchzuspielen. Diese Story präsentiert sich übrigens in bester Willis-Manier. Denn als unser (wie immer völlig verkaterter) Held von einem alten Freund zu einer Eröffnung des neuen

„Anscheinend wurde mehr Wert auf blutige Gags als auf das Gameplay gelegt.“

Gefängnisses von Las Vegas eingeladen wird, ahnt er noch nichts vom bevorstehenden Ärger. Und dieser lässt genretypisch nicht lange auf sich warten. Bevor John McClane überhaupt merkt, wie ihm geschieht, befindet sich das Gefängnis inmitten einer durch korrupte Polizisten ausgelösten Revolte. Klar, dass der Ex-Cop nicht lange zögert und versucht, die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen. Und schon findet ihr euch inmitten des Action-Adventure-Modes wieder. Die Aufgabe mit der ihr euch konfrontiert seht, ist ebenso simpel wie gefährlich. Versucht, einen Weg aus dem Zellentrack zu finden. Dazu stehen euch die üblichen Waffen wie Shotguns, Maschinengewehre und natürlich eure Pistole zu Verfügung. Es versteht sich von selbst, dass die Suche nach dem

Ausgang kein Zuckerschlecken ist. So werdet ihr alle naselang von den Unholden unter Beschuss genommen, wobei ihr darauf achten solltet, eventuell angebrachte Überwachungskameras möglichst schnell mit einem gezielten Schuss außer Gefecht zu setzen, um so nicht noch mehr Gangster anzulocken. Auf Wunsch könnt ihr jederzeit in eine Ego-Perspektive schalten, die euch dank eines Laserpunktes zentimetergenauen Zielen erlaubt. Leider zeigt sich bereits in der ersten "Disziplin" einer der größten Kritikpunkte des Games. Denn grafisch ist *Die Hard Trilogy 2 – Viva Las Vegas* alles andere als zeitgemäß. So bewegen sich die Akteure doch sehr hölzern durch die größtenteils im Dunklen gehaltenen Locations. Über mangelnde Sicht müsst ihr euch aber dennoch nicht beschweren – im Gegenteil. Sobald ihr euch einer Wand nähert, wird diese auf wundersame Weise durchsichtig. Dadurch

DIE HARD Trilogy – Viva Las Vegas
Genre-Mix (Action)

Features: DS, MC, CP, A

Entwickler: n-Space
Hersteller: EA
Preis: ca. 90 Mark
Geignert ab: 16
Schwierigkeit: mittel

| | | | |
|-----------------|--------|-------|-------|
| Part: Shooter | Grafik | Musik | Sound |
| | 74% | 80% | 73% |
| Part: Adventure | Grafik | Musik | Sound |
| | 67% | -% | -% |
| Part: Driving | Grafik | Musik | Sound |
| | 64% | -% | -% |

SPIEL SPASS 61%



Axel's Meinung:

Nachdem der erste Teil seinerzeit wenigstens noch durch die Verknüpfung mehrerer Spielprinzipien überzeugen konnte, zeigen sich im Nachfolger bereits noch mehr Ermüdungserscheinungen. Es wurde weder in technischer Hinsicht noch in Bezug auf das relativ simpel gestrickte Gameplay viel verbessert. Im Gegenteil – was haben sich die Entwickler bloß dabei gedacht, einen klassischen Lightgun-Modus zu integrieren, ohne dabei die so geliebten Lichtpistolen zu unterstützen? Ansonsten nerven die grässlichen Clipping-Fehler im Adventure-Part und die durch Pop-Ups stark eingeschränkte Sicht in den Verfolgungsjagden. Nicht empfehlenswert!



▲ Dieser Gag verhalf bereits dem ersten Part zu Schlagzeilen. Im Sequel nervt es nur noch.



▲ Irgendwie haben die Jungs es mit Feuer. Dieser arme Kerl steht ganz ohne euer Zutun in Flammen und wird dann von der Sprinkleranlage gelöscht. Leider zu spät.

„Nur weil man auf Bruce steht, ist es noch lange kein Grund sich dieses Game zuzulegen.“

Bösewichte schießt. Immerhin kann die Grafik ein wenig besser überzeugen und auch die Präzision der Trefferabfrage ist durchaus zufriedenstellend. Da der Weg und somit auch die Kameraperspektive vorgegeben sind, habt ihr in diesem Abschnitt immerhin nicht mit der unpräzisen Steuerung zu kämpfen. Leider ist das Erscheinen der Gegner bei jedem Durchlauf identisch, so dass es auch hier nur eine Frage der Zeit ist, bis ihr die Level auswendig kennt.

Die letzte Variante, die *Die Hard Trilogy 2 – Viva Las Vegas* zu bieten hat, ist die Autojagd, die euch von der Wüste Nevadas direkt nach Las Vegas führt. Obwohl wie bereits im Vorgänger alles auf Speed und Spannung ausgelegt ist, will jedoch keine rechte Stimmung aufkommen. Zwar werdet ihr durch den extremen Zeitdruck und die nur spärlich verteil-



▲ Die anwählbare Ego-Perspektive erleichtert zwar das Zielen, lässt euch aber nicht von der Stelle kommen.

ten Time-Ups gehörig unter Druck gesetzt, doch auch hier sind es in erster Linie technische Mängel, die den Spielspaß vermindern. So ist die Steuerung der Fahrzeuge bestenfalls als störrisch zu bezeichnen, und die Grafik trägt weder zur Orientierung noch unbedingt zur Atmosphäre bei. Neben dem eingangs erwähnten Movie-Modus habt ihr in einem Trainingsmodus eure Fähigkeiten zu verbessern, oder aber im Arcade-Modus bereits freigeschaltete Spielabschnitte erneut anzuwählen.

fällt viel des durchaus machbar gewesenen Reizes – nämlich die Räume mit Bedacht, Strategie und äußerster Vorsicht durchsuchen zu können – weg. Ihr wisst bis auf wenige Ausnahmen immer genau, was für Überraschungen euch erwarten, noch bevor ihr den Raum überhaupt betretet. Und selbst wenn ihr euch unvorsichtigerweise direkt in die Hände der Gegner begeben, werdet ihr kaum Probleme mit diesen haben. Denn auch die KI der Bösewichte kann man kaum als ausgereift bezeichnen. Seid froh, denn den härtesten Kampf führt ihr ohnehin gegen die hakelige Steuerung, die das simple Umrunden eines Tisches zur Geduldprobe macht. Habt ihr schließlich den Ausgang gefunden – was nur eine Frage der Zeit ist – erwartet euch der Lightgun-Part, in dem ihr aus der gewohnten Ego-Perspektive auf die

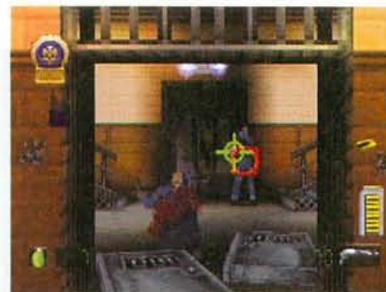
Glück gehabt. Seid ihr erst einmal so nahe an einem Gegner, verweigert die Waffe ihren Dienst. Wahrscheinlich um allzu blutige Situationen zu vermeiden.



▲ Dass es sich beim Schauplatz des Games um Las Vegas handeln soll, lässt sich nur erahnen. Meist fährt ihr stur nach dem eingeblendeten Radar.



▲ Die Dame hat Nerven! Wie auch bei den meisten Gegnern im Spiel müsst ihr schon mit dem Holzhammer anklopfen, um eine Reaktion zu provozieren.



▲ Sobald die Markierung auf dem Gegner rot aufleuchtet, ist euch ein Treffer sicher. Echtes Schusswechsel-Feeling kommt so aber nicht auf.

Die drei Spielmodi:

Jeder der in *DIE HARD Trilogy 2* vorkommenden Spielmodi ist in gewisser Weise an Situationen aus den Zelluloid-vorbildern angelehnt. So ist die Autohatz der Bombenentschärfungssequenz aus dem dritten Teil entliehen, und der Gefängnisabschnitt ähnelt frappant der Hochhausaction aus dem ersten Teil. Einzig beim Shooter-Part, der in uns vorliegenden Part leider sehr enttäuscht, lässt sich kein direktes Vorbild ausmachen, da alle Teile der Serie wilde Schusswechsel gegen eine Überzahl Bösewichter bieten.



Colony Wars: Red Sun

Wackeren Welraumpiloten wird keine Ruhe gegönnt: Mit dem Start des mächtigen Raumkreuzers *Red Sun* geht Psygnosis Space-Saga in die dritte Runde.



Shortcut

- galaktische Präsentation
- umwerfender Soundtrack
- stupidies
- Dauergeballere dank nicht vorhandener Gegner-KI
- geringe Fernsicht in Bodenmissionen
- kleinere Grafikbugs
- Slowdowns bei großen Explosionen

Wer dachte, nach der finalen Auseinandersetzung zwischen der Liga und der Navy im zweiten Teil von *Colony Wars: Vengeance* wäre endlich Ruhe im unendlichen Weltall eingekehrt, täuscht sich ganz gewaltig. Denn eines blieb uns bisher verschwiegen: Eine bis dato unbekannte Macht, das **Magenta Empire**, hat ebenfalls noch seine Finger im Spiel und mischt kräftig mit.

Zu Beginn des Spiels liegen die wahren Beweggründe des Empires aber noch im Dunklen und der Start seines Flaggschiffes, des gigantischen Sternenerstörers Red Sun, scheint friedlichen Zwecken zu dienen. Doch von den finsternen Ereignissen, die sich bald anbahnen, wisst ihr noch wenig. Ihr seid Valdemar, ein desillusionierter Minenarbeiter, der seine besten Tage schon lange hinter sich hat und sich willenlos mit seinem langweiligen Los abfindet. Dies ändert sich an einem schicksalhaften Abend, als Valdemar in seinen Träumen Besuch von einem unbekanntem General bekommt, der ihn dazu ermutigt, seinen angestaubten Kampfanzug aus der Mottenkiste zu holen, sich in seinen Gleiter zu schwingen und die drohende Apokalypse zu verhindern. Weil gerade nichts anderes ansteht und Valdemar im Moment sowieso ohne Widerrede allen Befehlen folgt, stimmt er zu, und ihr findet euch alsbald am Steuer eines schrottreifen Jägers wieder – so werden Helden geboren (erinnert uns irgendwie an die typischen Bruce Willis-Filme). Euer Ziel ist es nun, dem Weg der Red Sun zu folgen und ihren zerstörerischen Auftrag zu vereiteln. Wie sich bald

herausstellen wird, stecken nämlich widerliche Außerirdische, die die Königin des

Magenta Empires unter Kontrolle haben, hinter einem finsternen Plan: Die Aliens haben ganz gewaltigen Hunger und weit oben auf ihrem Speiseplan steht Menschenfleisch – ganz gleich ob nun Navy, Liga oder Magenta, die Menschheit muss vernichtet werden. Bis es allerdings soweit kommt, dass ihr euch der Red Sun entgegenstellt, ist es ein weiter Weg, und viele Hürden wollen erst einmal von euch bewältigt werden.

Ohne Moos nix los

Da man auch in weiter Zukunft und in weit entfernten Sternensystemen nichts geschenkt bekommt, ist erstmal Kohle schiefeln angesagt – eure Rostschüssel droht euch unter dem Hintern wegzubröseln, und die Waffensysteme sind veraltet und sorgen höchstens für Lachkrämpfe auf Seiten eurer Gegenspieler. Um an Schotter zu kommen, verdingt ihr euch als freischaffender Söldner und nehmt auf den Raumstationen, die euch in jedem der Sonnensysteme, in die euch eure Hauptmission führt, verschiedenste Aufträge an. Ob ihr nun für Gerechtigkeit kämpft und Flüchtlingskonvois eskortiert, verlassene Außenposten untersucht oder auf der Jagd nach glibbrigen Jelly-Aliens mitmacht, ist dabei nicht so wichtig – Hauptsache, die Kasse



▲ Auch gegen solch gewaltige Sternenerstörer müsst ihr antreten. Wer allerdings zuvor alle Kampfpfänger und die Laser-Geschütze zerstört, hat damit wenig Probleme.

stimmt. Ganz skrupellose Haudegen nehmen sogar "etwas" illegale Aufträge an und kämpfen ab und zu gegen die Gesetzeshüter, wobei im Extremfall schon mal eine Polizeistation dran glauben muss und ihrer Sonnensegel beraubt, ungebremst auf den Planeten knallt. Mit der Zeit erhaltet ihr ebenfalls Zutritt zum berüchtigten Thunder Bowl, wo sich die härtesten Jungs der Galaxie gegen hohe Prämien die Lasersalven und Raketen um die Ohren jagen. Diese Waffen-Upgrades könnt auch ihr euch besorgen, und zwar auf eurer Basisstation, wo neben schnittigeren Schiffen noch diverse Raketen und Laserarten um eure Gunst buhlen. Wie bei der *Colony Wars*-Serie üblich, müsst ihr auch im dritten Teil zwischen zwei verschiedenen Waffenarten wählen: Den Shield Weapons, die nur den Schutzschild des Gegners bearbeiten, und den Hull Weapons, die dann den Rest erledigen und den Rumpf des Zieles zerstören. Für Waffenwechsler-Muffel gibt es noch Kombinations-Waffen, die gegen Schild und Rumpf eingesetzt werden können, in ihrer Durchschlagskraft aber etwas schwächer als ihre "spezialisierten" Pendanten sind.

Colony Wars: Red Sun

Space Opera

Features



- Entwickler: Psygnosis
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
85% 87% 86%

SPIEL SPASS 79%

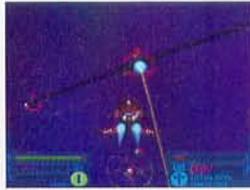


▲ Auf eurer Heimatbasis versorgt ihr euch mit neuen Waffen und Schiffen, sucht euch eine passende Mission aus und werdet bei guter Leistung neben einer satten Prämie manchmal auch befördert.



Christian's Meinung:

■ Obwohl mich die recht flache Storyline nicht ganz so sehr in ihren Bann ziehen konnte wie erwartet, bin ich mit dem dritten Teil der Weltraum-Saga sehr zufrieden. Abwechslungsreiche Missionen gepaart mit einer megamäßigen Präsentation lassen mich ohne Bedenken zum "SUPER" greifen. Nur haben mich halt auch einige Sachen gestört: Obwohl zwar Massen von Angreifern auf euch hereinstürzen, habt ihr trotzdem meist leichtes Spiel mit euren Gegnern. Die einzige Schwierigkeit (im letzten Drittel wird's wieder extrem heftig) besteht wirklich nur in der Zahl der Feinde – eine ausgeprägte KI werdet ihr vergeblich suchen. Auch das stupide Dauerfeuer-Geballere (ich hab schon Blasen am Finger) nervt mit der Zeit – etwas taktischere Auseinandersetzungen wären schon wünschenswert gewesen.



▲ Diese fiesen "Abschlepper" versuchen, die zivilen Flüchtlingskonvois wieder in feindliches Gebiet zu ziehen.



▲ In dieser Mission müsst ihr dafür sorgen, dass das Forschungsschiff nicht von der Übermacht feindlicher Jäger in Stücke geschossen wird.



▲ In manchen Aufträgen benötigt ihr den Grappling Hook um, wie hier zu sehen, z.B. ein Artefakt aus den Tiefen des Alls zu bergen.

Mit Mega-Sound und Bombast-Optik

Was euch *Colony Wars: Red Sun* im technischen Bereich bietet, ist absolut atemberaubend: Von knackigen Explosionsgeräuschen und heroischer Klassik-Background-Musik beflügelt, kämpft ihr euch gleich doppelt so motiviert durch die gegnerischen Kampfverbände – und das alles in Dolby Surround. Schließt eure PlayStation nach Möglichkeit unbedingt an einen Surround-Verstärker an – solche Qualität wird uns selten geboten! Auch die Grafik sucht ihresgleichen: Sämtliche Schiffe wurden unglaublich liebevoll designt und strotzen



nur so vor Detailreichtum. Auch die Effekte, angefangen bei unglaublichen Explosionen und phantastischen Partikel-Effekten, sind von höchstem Niveau. Dass aber bei einem solchen Technik-Overkill auch irgendwo Einsparungen gemacht werden mussten, ist klar: So ist die Sichtweite bei Bodenmissionen (wo sich auch das eine oder andere Clipping wohl nicht vermeiden ließ) extrem niedrig und erschwert das Navigieren durch eine dicke Dauer-Nebelwand. Im Weltall findet ihr bis auf einige Background-Bitmaps

außer den Raumschiffen keine anderen Polygonmodelle. Ein guter Trick, um Performance zu sparen, ist die Ausblendung weiter entfernter Modelle: Ab einer gewissen Distanz werden die Raumschiffe nicht mehr als Polygongrafik dargestellt, sondern nur noch als blinkender roter



▲ Du bist mein! Wenn ihr einmal sehr nahe an einen Gegner herankommt, erkennt ihr alle Details.

(Feind), grüner (Freund) oder gelber (neutral) Stern eingeblendet. So wird Rechenzeit gespart, und ihr wisst trotzdem immer, wo euer nächstes Ziel auf euch wartet. Größter Kritikpunkt bei *CWRS* ist allerdings die Gegner-KI: Die Feinde reagieren absolut nicht auf eure Handlungen und nehmen z.B. Konvois auch weiterhin unter Beschuss, wenn ihr hinter ihnen klebt und sie mit Lasersalven vollpumpt. Die Story wird immer wieder mit exzellenten FMVs weitererzählt, über deren Qualität man nicht meckern kann. Wer jedoch schon in den Genuss der englischen Version kam, wird wohl etwas von der deutschen Sprachausgabe enttäuscht sein. Im Original verkörperten die Sprecher ihre Rollen um eine ganze Ecke intensiver und brachten ein deutlich besseres Feeling rüber. Ansonsten ist die deutsche Übersetzung bis auf einige "witzige" Fehler tadellos – lediglich wichtige Begriffe und Eigennamen blieben englisch.

▲ Fingerspitzengefühl: Bleibt immer in der Nähe der Störsonde, damit ihr vom Gegner nicht erkannt werdet.



▲ In der berühmten Thunder Bowl treffen sich die Piloten-Asse der gesamten Galaxis und kämpfen um hohe Preisgelder.



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Letzte Runde und noch Letzter – jetzt aber auf die Tube drücken, sonst könnt ihr den Saison-Sieg gleich komplett abhaken!



▲ Chaos, Panik, wo ist oben und unten? Von 360-Grad-Drehungen der Kamera solltet ihr euch bei Fahrten an der Tunneldecke nicht verwirren lassen, sonst ist Rollcage Stage II das falsche Spiel für euch.

Rollcage Stage II

Die Spielidee begeisterte schon letztes Jahr – wie sieht's diesmal mit den Kinderkrankheiten aus?

Die Probleme waren bekannt: Bei rasanten Fahrten an Tunneldecke und Steilwänden schaltete die Kamera stets zu spät wieder in eine spielbare Sicht um und nach dem kleinsten Fehler kam euer Vehikel derart ins Schleudern, dass ihr das aktuelle Rennen komplett vergessen konntet. Deshalb schlitterte Rollcage in der VG 2/99 trotz bombastischer Grafik und einer konstant hohen Framerate mit 79 Prozent knapp am Classic-Award vorbei.

Der Nachfolger prözt zunächst mit einer unglaublichen Fülle an Spielmodi, Secrets und Optionen, dass man locker zwei Seiten bräuchte, um euch alles haarklein aufzuzählen. Versuchen wir es in komprimierter Form: Im Liga-Modus könnt ihr euch von der Amateur- über die Semipro- zur Pro-Klasse hochkämpfen und müsst dafür in jeweils vier Ligen (Tornado, Hurricane, Zyclone, Blizzard) je vier Rennen (also 16 pro Klasse) bestreiten, um am Ende ganz oben auf dem Treppchen zu stehen. Dabei könnt ihr das Ganze klassisch (erster Platz zählt, sonst nix) oder im Total-Modus (Kombination aus Platzierung, schnellster Rennrunde und Gefechts-Performance gibt den Ausschlag) angehen. Nachteil der zweiten Version ist jedenfalls die fehlende Dynamik, da ihr während des Rennens keine Ahnung habt, wo ihr gerade steht. Erst nach Abrechnung in der Tabelle erfahrt ihr, dass sich die CPU-Fahrer wohl wilde Raketen-duelle geliefert und sich punktemäßig gegenseitig hochgepumpt haben und damit an euch vorbeigezogen sind. Vorausbrettern bringt in diesem Fall also nur bedingt was, da ihr so auf keinerlei Abschüsse kommt und so

insgesamt vielleicht den Kürzeren zieht. Im Gegensatz zum Vorgänger endet eine Liga auch nicht nach dem dritten Rennen, sondern erst mit dem besonders hinterhältigen K.O.-Finale: Hier werden vier Runden gefahren (mit insgesamt fünf der Rollcage-Überroll-Vehikel) und der nach einer Runde jeweils Letztplatzierte scheidet aus, solange bis der Sieger feststeht. Genau hier setzt nun das Rollcage-Problem ein, das wir schon in der Einleitung besprochen haben. Obwohl von den Designern sowohl Kamera als auch unkontrolliertes Verhalten der Boliden nach einem Ausbrechen diesmal besser in den Griff bekommen wurde, erweist sich gerade hier jeder noch so kleine Fehler als fatal. Einmal kurz abgerutscht oder hängengeblieben oder von den CPU-Fahrern gerammt und ihr kommt für den Rest der Runde vom letzten Platz nicht mehr weg – Game Over. Zum Glück bekommt ihr für jeden Sieg in der Liga neben einem Bonus-Wagen (bessere Werte in Top-Speed, Power, Robustheit, Beschleunigung und Grip) auch ein Continue fürs K.O.-Rennen, was das Ganze wieder in erträglichere Schwierigkeits-Regionen bugsiert. Schafft ihr eine komplette Klasse, winken königliche Belohnungen: Rollcage-Fußball, ein Verfolger-Modus, Gefechts-Mode, Mirror-Mode, Mega-Speed-Mode, Survival-Mode und und und warten darauf, von euch erkämpft zu werden! Dabei gibt's schon default-mäßig eine Menge zu erkun-



▲ Ein genialer Spielmodus: Bei Scramble habt ihr 20+ Fahrprüfungen zu bestehen, wie auf dieser Eispiste den Grip nicht zu verlieren.



Gut!

„Chaotisch, aber sehr funny!“

Ralph's Meinung:

■ ATD/Pygnosis handeln mit Rollcage Stage II nach der bewährten Sequel-Devise: umfangreicher, schneller, mehr und secret-lastiger. Aber auch besser? Die Kamerageschichte hat man in der Tat deutlich besser in den Griff bekommen, die frustrierenden Ausbrüche eurer Kamikaze-Vehikel ärgern aber immer noch, wenn auch nicht mehr im gleichen Ausmaß wie beim Vorgänger. Überhaupt ist das Gameplay dieses futuristischen Fun-Racers sicher nicht jedermanns Sache. Vor dem Kauf also unbedingt kurz probespielden – hier merkt man gleich, ob es einem gefällt oder nicht. Wir finden jedenfalls, dass sich Rollcage im zweiten Anlauf dank vieler Spielmodi und Secrets, dem klasse Scramble-Modus und dem starken Sound diesmal – wenn auch knapp – den Gold-Classic verdient hat.



▲ Das Sequel ist immer noch rasend schnell und ohne jegliche Pop-Ups, lässt aber ein wenig die grafische Abwechslung vermissen: Etwa die Hälfte der sechs Kurs-Themen stammt noch vom Vorgänger.

den: Training, Arcade-Mode, Time Attack und Scramble locken euch nur zu gerne vom zentralen Liga-Fahrerbetrieb weg.

Medaillen-Jagd im Scramble-Mode

Vor allem der Scramble-"Fahrschule"-Modus hat's suchtmäßig in sich: Knapp zwei Dutzend kleine Mini-Strecken warten mit haarsträubenden Aufgaben auf euch, die à la Rare mit Bronze-, Silber- und Gold-Medaillen belohnt werden. Beispiele gefällig? Auf einer Eis-Strecke mit Top-Speed nicht in der Kurve abfliegen, auf einer immer enger werdenden Korkezieher-Strecke den Bodenkontakt nicht verlieren, auf einem buckligen Parcours die richtige Mischung aus Gas

und Bremsen finden, genug Speed für einen Superjump aufbauen und natürlich Kombinationen aus alledem in den fortgeschrittenen Prüfungen. An sich sehr Spaßig und die Jagd auf Rekord-Zeiten anspornend, hat dieser getarnte Fahrschule-Modus nur bedingte Lern-Wirkung auf die mit Lenkraketen, Plasma-Bomben, Wurmlöchern, MG-Feuer und sonstigen Überhol-Argumenten versetzten Rennen in der Liga. In *Rollage Stage II* wird schließlich nicht gebremst, sondern permanent Vollgas gegeben. Grafisch ist das ATD-Sequel mit Pop-Up- und nebelfreien (bis auf den Space-Kurs, in dem er aller-

► Oops – da ist wohl irgendwas schief gelaufen: Abflüge passieren diesmal oft und gerne – dafür haben sich die Kamera und der Sound merklich gesteigert.



dings mit hübschen Regentropfen atmosphärischen Zwecken dient) Kursen, einer bei normalem Rennverlauf hohen Framerate (25 bis 30 fps) und malerischen Explosionen und Waffeneffekten aus der PS-Lichterkiste wieder eine Augenweide. Ein wenig störend aufs Gameplay wirkt sich jedoch aus, dass viel mit unübersichtlichen Motion-Blur-Techniken gearbeitet wird und die Framerate bei Crashes eurerseits etwas absinkt. Trotz allem Spielmodus-Blendwerk ist uns aber auch nicht entgangen, dass sämtliche Kurse auf lediglich fünf verschiedene Grafik-Sets (Tag- und Nacht-Variationen nicht mitgerechnet) basieren, die jedoch mit zusätzlichen Bauten und Verzweigungen geschickt variiert werden. Eure erspielten Fortschritte dürft ihr nach jedem Rennen bequem speichern.

Shortcut

- ☺ viele, viele Spielmodi und Secrets
- ☺ fehlerfreie Hi-Speed-Optik
- ☺ Top-Soundtrack
- ☺ Scramble-Modus mit Rekordgier
- ☺ abgespactes Game-Design
- ☹ bisweilen etwas chaotisch
- ☹ schwer, Waffen kontrolliert einzusetzen

Rollage Stage II

Fun-Racer

1 2 3 4 5

Features



- Entwickler: ATD
- Hersteller: Psygnosis/Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
83% 84% 69%

SPIEL SPASS 82%

Puchi Carat

Breakout- und Puzzle Bobble-Freunde aufgepasst: Taito schickt einen weiteren Vertreter dieses Genres ins Rennen.

Obwohl – *Puchi Carat* mit diesen beiden Klassikern in Verbindung zu bringen, gleicht fast schon einer Majestätsbeleidigung. Denn der Meinung der Hersteller, *Puchi Carat* wäre eine perfekte Mischung aus klassischem Abräumspiel und originellen Bonusaktionen – das ultimative Spielvergnügen also – (Text auf Packungsrückseite), können wir uns eigentlich nicht anschließen.

Mit *Puchi Carat* wird uns eine wirre Mischung aus oben erwähnten Spielen vorgezsetzt, deren Zusammensetzung uns nicht so recht munden wollte. Ihr steuert ein kleines Paddle am Boden des Spielfeldes nach links und rechts und müsst versuchen, mit einem kleinen Ball die oben platzierten Diamanten



▲ Im Hintergrund laufen teilweise recht witzige Animationen ab, die euch des öfteren verwirren werden.

abzuräumen – so weit, so *Breakout* (Arkanoid). Das *Puzzle Bobble*-Feeling kommt daher, dass ihr große Diamanten-Trauben mit nur einem Schuss abräumen könnt, indem ihr den Diamanten zerbröselst, an dem sie angebracht sind – frei in der Luft schweben können diese Dinger nämlich nicht. Ihr könnt zu Beginn zwischen vier Spielmodi wählen, wobei der Rapid Mode und der Story Mode am interessantesten sind. Im Rapid Mode versucht ihr einfach, das Spielfeld so lange wie möglich leer zu räumen – erreichen die nach unten rückenden Diamanten den Boden, heißt's Game Over. Im Story Mode wählt ihr aus den zwölf gebotenen



▲ Time Attack: Räumt 50 Lines so schnell wie möglich ab.

Charakteren, die sich in ihren Angriffsmustern unterscheiden (für gute Abräumaktionen und combos tauchen bei eurem Gegner weitere Diamanten auf), euren Favoriten aus und kämpft gegen die restlichen Elf um magische Kristalle. Viel Story ist nicht dahinter – viel Spielspaß auch nicht. Die deutsche Lokalisierung ist dem eher unwichtigen Spiel entsprechend nicht gerade liebevoll ausgefallen: Englische Texte und japanische Sprachausgabe könnten vor allem dem jüngeren Zielpublikum Probleme bereiten. Kein Game, das man unbedingt haben muss – vor allem, weil es ja genügend bessere Alternativen gibt.



Shortcut

- ☹ im Zwei-Player-Mode ganz witzig
- ☹ kann nicht lange motivieren
- ☹ lieblose Präsentation

Puchi Carat

Geschicklichkeit

1 2 3 4 5

Features



- Entwickler: Taito
- Hersteller: Event Evolution Ent.
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
45% 43% 41%

SPIEL SPASS 47%

Christian's Meinung: Naja

Es wird langweilig in dem Genre. Anscheinend sind seit den Klassikern wie *Puzzle Bobble*, *Tetris* und *Breakout* neue Ideen rar gesät. Und dass eine simple Verquickung bereits vorhandener Spielprinzipien nicht unbedingt zwangsläufig zu Erfolg führen muss, wird uns mit *Puchi Carat* eindrucksvoll bewiesen. Zugute halten muss man dem Game jedoch, dass zumindest die Steuerung mittels Analog-Stick tadellos von statten geht – sogar an eine Maus-Unterstützung wurde gedacht. Anyway – *Puchi Carat* kann höchstens im Two-Player-Mode für wenige Minuten begeistern, alleine wird's nach dem ersten Durchspielen ziemlich langweilig – ihr solltet demnach einen größeren Bogen darum machen.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Mittels gedrückter L-Taste könnt ihr problemlos um den Gegner herumstrafen, ohne ihn aus den Augen zu verlieren.



▲ Auch neu auf dem DC: Auf der Level-Map bewegt ihr euch nun in schönstem 3D von Stage zu Stage.

Rayman 2: The great Escape

Und er springt, und springt, und springt... diesmal auf DC!

Der fiese Mechano-Pirat Klingensbart will anscheinend nicht nur Rayman's Welt beherrschen, sondern auch konsolenweit für Angst und Schrecken sorgen – die PlayStation-Version wird in Kürze folgen. Was wir uns vor zwei Monaten in Paris schon mal anschauen konnten (VG 02/99), traf diesen Monat endlich als fertige Testversion bei uns ein: Rayman "Vers. 2.01" – die rundum erneuerte Fassung der in Ausgabe 12/99 getesteten N64-Version.

Spielerisch ist alles beim Alten geblieben: Ihr steuert den quirligen Helden Rayman aus der Third-Person-Perspektive durch phantasievolle Comic-Landschaften und macht euch auf die Suche nach den "vier Masken". Denn nur mit denen kann der mächtige Polokus herbeigerufen werden, der den marodierenden Robo-Piraten Einhalt gebieten kann. Zusätzlich müsst ihr noch 999 Lums suchen, kleine gelbe Lichtwesen, die gemeinsam das Herz der Erde bilden und euren verschollenen Freund Globox aus den Hän-



▲ An sich eine geile Idee, so ein Multi-Player-Modus. Nur warum muss man den erst freispielen?

den der Invasoren retten. Die süße Fee Ly unterstützt euch bei eurer Mission, indem sie Rayman neue Angriffsarten lehrt, wodurch er sein ohnehin schon großes Move-Repertoire aufstocken kann. So schwingt ihr euch mit eurer Wurf-Faust mit Hilfe lilafarbener Ringe durch die Lüfte oder sammelt Energie für einen Power-Punch. Auf eurer Reise durchquert ihr märchenhafte Wald-Landschaf-



▲ DC-only: Je mehr Globox-Kristalle ihr findet, desto mehr Bonusräume (und der Mehrspieler-Modus) werden in Globox-Village geöffnet.



Super!

„A Mords-Gaudi hob i gkobt!“

Christian's Meinung:

Der DC-Rayman sieht besser aus, spielt sich besser und wartet mit einigen DC-exklusiven Gimmicks auf – keine Frage für mich, hier mein schönstes Lächeln zu zeigen. Was mich ärgert – und das ist nicht die Schuld von Ubi Soft – ist die nicht vorhandene Internet-Option: Man hat ein Multi-Player-Game und eine Internet-fähige Konsole – was läge also näher, als dieses Spiel im Internet zu zocken? Ebenfalls gestört hat mich, dass die Steuerung zwar o.k. ist, ihr die Buttons aber nicht selbst belegen könnt – ich bewege halt die Kamera (die nicht immer optimal arbeitet) lieber mit den Shoulder-Buttons als mit den normalen Action-Buttons. Nach einiger Zeit gewöhnt man sich aber daran. Ein rundum gelungenes Jump'n-Run-Vergnügen.

ten, erklimmt unter Dauerbeschuss eine steile Klippe und bekämpft die Höhenangst in den Baumwipfeln weit über dem Boden – Rayman 2 ist ein straites Jump'n Run, das mit witzigen Ideen, einer tadellosen Steuerung und herausforderndem Leveldesign glänzt! Aber das wussten wir doch schon alles. Was hat sich nun in der DC-Version geändert? Nun, zum einen springt natürlich die gigantische Präsentation sofort ins Auge: Die Hintergründe sind noch einmal um eine ganze Ecke detaillierter als in der N64-Fassung, und auch in den Levels geht das Geschehen deutlich lebendiger zutage. Hüpfende Pilze, hunderte Schmetterlinge, Frösche und Bienen, wohin das Auge blickt. Die Sound-Kulisse wirkt frischer und realistischer und verbreitet eine angenehm märchenhafte Stimmung. Rayman wurden noch einige neue Animationsphasen verpasst, was vor allem bei den fast durchgehend konstanten 60 fps sehr gut rüberkommt. Im neu hinzugekommenen "Globox Village"-Level könnt ihr – sofern ihr zuvor genügend Globox-Kristalle gefunden habt – in Bonusleveln um benötigte Items kämpfen. Apropos kämpfen: Genial ist der ebenfalls neue Multiplayer-Mode, in dem ihr in einem bildschirmgroßen Labyrinth versuchen müsst, möglichst viele Lums in eure Ecke zu schaffen – rotierende Wände und fiese Extrawaffen sorgen für Partyspaß. CD

Shortcut

- 😊 coole Level
- 😊 noch mehr Atmosphäre durch verbesserte Grafik
- 😊 Rayman ist einfach putzig
- 😊 Mehrspielermodus muss erst freigespielt werden



▲ Zusätzliche kleine Details wie hier das Riesen-Ding beim Wasserski-Level gestalten Rayman's Welt deutlich lebendiger als im N64-Pendant.

Rayman 2: The Great Escape

Jump'n Run



Features



- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
87% 76% 79%

SPIEL SPASS **87%**

Road Rash Jailbreak

Vergesst Nierengurt und Integralhelm – der wahre Biker braucht Eisenstangen und Ketten!

Mit dem Ur-Road Rash wurde seinerzeit auf dem Genesis ein neues Genre eingeläutet. Nach etlichen Nachfolgern gibt Road Rash Jailbreak nun auf der PS Vollgas. Wer großartige Unterschiede zu den Vorgängern erwartet, wird aber enttäuscht sein.

Das Spielprinzip ist nach wie vor eine Mischung aus Motorrad-Racer und Beat 'em Up, wobei euch in Road Rash Jailbreak nun sogar ein Storyline durch das Game führt. Eure Aufgabe ist es, durch das Gewinnen von Rennen (mit allen Mitteln) und das Verprügeln der Konkurrenten in der Hackordnung eurer Gang nach oben zu steigen, wofür ihr wiederum mit neuen Bikes und Waffen belohnt werdet. Obwohl euch zwei Gangs zur Auswahl stehen, ist das Endziel in beiden Fällen das gleiche: Befreit den Ober-Biker Spaz aus dem Gefängnis! Es steht euch dabei frei, für welche der beiden zur Verfügung stehenden Gangs ihr euch entscheidet, die einzigen Unterschiede sind neben dem Aussehen geringfügige Änderungen im Fahrverhalten und der Durchschlagskraft. Die im Laufe des Games erfahrenen Bikes unterscheiden sich hingegen sehr stark in ihrem Fahrverhalten, was nicht zuletzt auf die sehr gut gelöste und präzise Steuerung mittels beider Analogsticks zurückzuführen ist. Es ist erstaunlich, dass ausgerechnet ein Action-Racer es so gut verstanden hat, das Fahrverhalten echter Motorräder zu simulieren, ohne dabei unnötig kompliziert zu sein. Wer sich eine Zeit lang an „sein“ Bike gewöhnt hat, wird nach einem Umstieg erst einmal eine gewisse Eingewöhnungszeit brauchen, bevor er den neuen Bock unter Kontrolle hat.

Neben dem story-basierten Gefängnisausbruch erwarten euch noch zwei weitere Single-Player-Games. Zum einen könnt ihr im klassischen Time-Attack-Modus auf die Jagd nach Bestzeiten gehen und zum anderen dürft ihr im Five-O-Modus selbst das Gesetz in die Hand nehmen. Hierbei ist es eure Aufgabe, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits euer Soll zu erfüllen. Dieses besagt, eine vorgegebene Anzahl Biker zu warnen, was sich dank Elektroschocker



▲ Während der Rennen gibt es weder Freund noch Feind – Hauptsache ihr kommt an!



▲ Durch solche Sprünge lassen sich oft ein paar Plätze gutmachen.



▲ Rocker's Traum: Mit Vollgas durch ruhige Vorstädte brettern.



▲ Das wird teuer! Um die Cops solltet ihr einen großen Bogen machen.



▲ Das muss doch frieren! Aber einen echten Biker kann das nicht erschüttern.



▲ Unglaublich! Nicht mal in der Luft habt ihr eure Ruhe vor der gegnerischen Gang!



jedoch als nicht besonders schwierig erweist. Die Strecken sind angenehm lang und bieten durch den oft lebensgefährlichen Gegenverkehr immer wieder eine Herausforderung. Dennoch darf man sich nicht täuschen lassen, den obwohl viele Strecken verschiedene Namen haben, unterscheidet sich oft nur der Anfang und das Ende in besonderer Weise, und der Rest des Tracks lässt sich in die Kategorien Wüste, Stadt oder Landstraße einordnen. Wer sich nicht alleine auf den Highway-Krieg begeben möchte, kann im Multiplayer-Modus wahlweise gegen einen Kumpel antreten oder aber diesen in einen Biowagen packen. In diesem Fall übernimmt der eine Spieler die Kontrolle vom Motorrad, während der andere mit einer handlichen Shotgun die Straße von motorisierten Punks reinigt. Grafisch ist das Game ein wenig enttäuschend. Gerade im Vergleich zum Vorgänger hätte man sich hier durchaus ein wenig mehr erwarten können. So sind die Animationen der Bikes und ihrer Fahrer relativ gut gelungen, doch die Strecken selbst glänzen nicht gerade mit Details. Insbesondere die sehr einfallslosen Texturen entsprechen nicht mehr den heutigen Qualitätsansprüchen. Zu allem Überfluss kann es bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig zu merklichen Slowdowns kom-

men. Sehr gut gelungen ist hingegen der Sound, der sich wohltuend vom gängigen Technodudel anderer Games abhebt. Die gebotenen Songs (die allesamt von relativ unbekanntem US-Bands stammen) passen zu der harten Bikeratmosphäre wie die Faust aufs Auge. Doch auch hier ist Vorsicht geboten, denn wer mit der härteren Gangart nichts anfangen kann, wird sich wohl auf die gut gemachten Motorengeräusche und sich leider zu oft wiederholende Sprachfetzen beschränken müssen. **AB**



Axel's Meinung:

■ Es ist wirklich eine Schande, dass einige Kritikpunkte den zweifellos vorhandenen Spielspaß merklich trüben. So kommt das Biker-Feeling zwar hervorragend rüber, doch Slow-Downs und lieblose Texturen lassen Zweifel an der Ausnutzung der Hardwaremöglichkeiten aufkommen. Trotzdem gibt es für alle Mad Max'se unter euch nicht zuletzt dank der sehr guten Steuerung kaum eine Alternative zu diesem Action-Racer. Wer jedoch bereits den Vorgänger besitzt, sollte sich die Anschaffung gut überlegen.



Shortcut

- 😊 coole Bikeratmosphäre
- 😊 genialer Soundtrack
- 😊 witzige Story
- 😊 gute Animation der Biker
- 😊 lange Strecken
- 😊 gute Steuerung
- 😞 Slow-Downs bei mehreren Fahrzeugen
- 😞 Strecken wirken grafisch sehr billig
- 😞 kaum Verbesserungen zum Vorgänger



Road Rash Jailbreak

Action-Racer

4/5

Features



■ Entwickler: Electronic Arts
 ■ Hersteller: Electronic Arts
 ■ Preis: ca. 89 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 72% 86% 74%

SPIEL SPASS 76%



Ruff und Tumble im hübschen Nachtgewand auf der Suche nach den verschollenen Winks.



▲ BUUHH – wie schaurig! Im Horror-Level warten Zombies, Geister und übel gelaunte Monster auf euch.



Christian's Meinung:
Die Linearität kann man *Ruff & Tumble* ja nicht als Kritikpunkt anmerken, trotzdem konnten mich die Abenteuer in der Traumwelt nur kurz fesseln. Bis auf die unterschiedlichen Charaktere wird euch wenig Abwechslung geboten: Hier ein Wink, dort ein Traumschlüssel oder anderes Item, manchmal ein Loch in den Boden schlagen oder ein paar mutierte Blumen ins Jenseits befördern – das war's. Innovationen oder wenigsten gut kopierte, bereits bekannte Ideen werdet ihr selten finden. *Ruff & Tumble* ist Durchschnittskost und nur jüngeren Spielern oder ganz ausgehungerten Jumpern zu empfehlen.



Ruff & Tumble

Nitekap auch auf N64?
Na, dann gute Nacht – und süße Träume!

Shortcut

- verschiedene Charaktere
- saubere Grafik dank Expansion Pak
- eintöniges Gameplay
- fehlende Innovationen
- miserable Kamera

Ruff & Tumble

Jump'n Run

Features

S RP

Entwickler: Eurocom

Hersteller: GT Interactive

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

75% 67% 71%

NiteKap hat ein Problem: Er kann partout nicht einschlafen. Und wie wir alle wissen, sorgt akuter Schlafmangel für schlechte Laune und garstige Grummelanfälle – Sanka wird euch das bestätigen können. Nun hat der alte Herr in einem Anfall von übler Bösartigkeit alle Winks gefangen genommen, und so streunen die finsternen Hood-Winks durch das Traumland.

Die Winks sind nämlich jene kleinen Wesen, die die Hood-Winks, die für schreckliche Alpträume verantwortlich sind, in Schach halten, und den Menschen dadurch angenehme Träume bescheren. Nun, da die

Winks gefangen wurden, ist es aus mit dem gemütlichen "in die Heia kuscheln" – ohne die kleinen Dinger können die Menschen nicht mehr schlafen. Doch zum Glück gibt es zwei mutige Rotzlöffel, die sich von diesen Geschehnissen absolut nicht beeindruckt lassen und sich aufmachen, sämtliche Winks wieder aus den Fängen des bösen Nitekap zu befreien: Ruff and Tumble to the rescue!

Ihr schlüpft nun in die Rolle eines dieser kleinen Teppich-Ratten und kämpft euch in der Third-Person-Perspektive durch die unterschiedlichsten Alpträum-Länder. Neben dem Talent, das alle Jump'n-Run-Helden gemeinsam haben, nämlich zu



▲ Erst wenn ihr alle Traumschlüssel gefunden habt, werdet ihr zum Level-Endgegner vorgehen. Und erst nachdem ihr diesen besiegt habt, erhaltet ihr Zutritt zu neuen Stages.



▲ In jedem Level könnt ihr auf einer Rakete sitzend ein kleines Rennen bestreiten.

rennen und zu hüpfen, könnt ihr euch gegen eure Widersacher mit Schlag-Kombos und Distanz-Attacken zur Wehr setzen. Zusätzlich findet ihr in den Leveln verteilt magische Kisten, mit Hilfe derer ihr euch in andere Charaktere verwandelt. Mit dem starken aber trägen Urzeit-Menschen teilt ihr kräftige Hiebe aus und schlägt Löcher in den Boden, um neue Abschnitte zugänglich zu machen; der Ninja ist flink und sprungstark und wehrt sich mit zwei Schwertern sowie Shuriken – leider ist diese Transformation zeitlich beschränkt. Eure Aufgabe ist es, in jedem Level eine bestimmte Anzahl Winks zu befreien und nebenbei alle Traumschlüssel zu finden, die euch Zutritt zu neuen Leveln verschaffen. Bis auf die etwas zu träge Steuerung lassen sich die Charaktere recht problemlos durch die Level dirigieren, nur die Kamera leistet wieder einmal keinen guten Dienst – schön langsam wird es Zeit, dass die Programmierer diesen Schwachpunkt in den Griff kriegen. Die Grafik steht dank Expansion-Pak-Unterstützung der des PS-Pendants in nichts nach und wirkt an einigen Stellen sogar etwas feiner. Auch der putzige Sound passt eigentlich recht gut zum gesamten Spiel – einen Grammy wird er allerdings nicht gewinnen. *Ruff & Tumble* ist ein nettes Geschicklichkeits-Spiel für jüngere Semester.

Online Shopping
MIT THAWTE Security

www.arjay-games.de

24/Stunden | rund | um | die | Uhr |!

Laut der Zeitschrift **TOMORROW**
eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"



ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179

webmaster@arjay-games.de

Sega Dreamcast

Sony Playstation

Nintendo 64

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN

AGAINST



fuck all of you
copy bitches!

- | | | | |
|------------------------------------|--------|---------------------------------------|----------|
| Grundgerät PAL | 399,00 | Grundgerät PAL | 249,00 |
| Joypad | 59,95 | Joypad Dual Shock | 59,95 |
| Keyboard | 59,95 | Memory Card | ab 19,95 |
| Rumble Pak | 49,95 | RGB-Kabel inkl. Audio Out | 29,95 |
| Memory Card VMU | 59,95 | GameBuster CDX | 99,95 |
| RGB-Kabel Incl. Audio Out | 49,95 | Xploder FX | 99,95 |
| Lenkrad Racing Grip | 129,95 | Ace Combat 3 | 99,95 |
| Arcade Joyboard | 99,95 | Allen Resurrection | 99,95 |
| Umbau Multinorm | 139,95 | Armorines Project 5.W.A.R.M | 99,95 |
| Umbausatz (5-Pol) | 99,95 | Baldurs Gate | 99,95 |
| Berserk | 149,95 | Beatmania EuroEd. inkl. DJ Controller | 99,95 |
| Bungalon | 149,95 | Colony Wars: Red Sun | 99,95 |
| Carrier | 169,95 | Disc World Noir | 99,95 |
| Chi Chu Rocket | 99,95 | ECW Hardcore Wrestling uncut | 99,95 |
| Code Veronica | 109,95 | Ehrgeiz | 99,95 |
| Crazy Taxi | 99,95 | Fear Effect | 99,95 |
| Dead or Alive 2 | 149,95 | Fighting Force 2 | 99,95 |
| Deadly Skies | 109,95 | Final Fantasy 8 | 109,95 |
| Ecco the Dolphin | 99,95 | Galerians | 99,95 |
| ECW Hardcore Wrestling uncut | 99,95 | Grandia | 99,95 |
| Evolution | 99,95 | Gran Turismo 2 | 99,95 |
| F1 World Grand Prix II | 99,95 | GTA 2 | 99,95 |
| Fighting Force 2 | 99,95 | Int. SuperStarSoccer Evolution | 109,95 |
| GTA 2 | 99,95 | Int. Track & Field 2 | 109,95 |
| Hydro Thunder | 69,95 | Legend of Legaia | 99,95 |
| Jeremy McGrath Supercross | 99,95 | Marvel vs Capcom | 99,95 |
| Killer Loop | 99,95 | Medal of Honor | 109,95 |
| King of Fighters 99 Evolution März | 149,95 | Medlevel 2 | 99,95 |
| Marvel vs Capcom 2 März | 149,95 | Metal Gear Solid Ultimate Bundle: | |
| MSR-Metropolis Street Racer | 109,95 | Inkl. MGS Platinum & VR Missions | 89,95 |
| MDK 2 | 99,95 | Mission Impossible | 99,95 |
| NBA 2K | 99,95 | Music 2000 | 99,95 |
| NBA Showtime | 99,95 | NBA 2000 | 99,95 |
| NFL Blitz 2000 | 89,95 | Need for Speed: Porsche | 99,95 |
| Nightmare Creatures II | 109,95 | No Fear Downhill Mountainbike | 99,95 |
| Plasma Sword: Star Gladiator 2 | 99,95 | Omlkron: The Nomad Soul | 99,95 |
| Power Stone | 99,95 | Overblood 2 | 99,95 |
| Rainbow Six | 149,95 | Pacman World | 79,95 |
| Rayman 2 | 99,95 | Pop 'n Music | 89,95 |
| Red Dog | 99,95 | Rainbow Six | 99,95 |
| ReVolt | 99,95 | Resident Evil 3 NEMESIS UK-uncut | 99,95 |
| Sega Bass Fishing inkl. Angel | 189,95 | Resident Evil Gun Survivor uncut | 99,95 |
| Sega GT Homologation Special | 149,95 | Rollcage Stage II | 99,95 |
| Shadowman | 99,95 | Ronin Blade | 99,95 |
| Shen Mue Special Edition | 189,95 | Saga Frontier 2 | 99,95 |
| Snow Surfers | 89,95 | Samurai Shodown Warriors Rage SP | 109,95 |
| Sonic Adventures | 89,95 | Shadow Madness | 89,95 |
| Soul Calibur | 109,95 | Soul Reaver | 79,95 |
| Soul Reaver: Legacy of Kain | 109,95 | Suikoden 2 | 99,95 |
| South Park: Chef's Luv Shack | 99,95 | Syphon Filter 2 | 99,95 |
| Space Channel 5 | 99,95 | Test Drive 6 | 99,95 |
| Suzuki Alstare Racing | 99,95 | Theme Park World | 99,95 |
| Trickstyle | 69,95 | Tomb Raider 4 | 99,95 |
| UEFA Striker | 89,95 | Tony Hawk's Pro Skater | 89,95 |
| Virtua Striker V2000.1 | 99,95 | Twisted Metal 4 | 99,95 |
| World League Soccer | 89,95 | Urban Chaos | 99,95 |
| Zombie Revenge | 99,95 | Vandal Hearts 2 | 99,95 |

- | | | | |
|-------------------------------------|--------|----------------------------|--------|
| Grundgerät PAL Color Edition | 199,00 | Grundgerät Color | 149,00 |
| Joypad versch. Farben | 59,95 | GameLink Kabel | 19,95 |
| Rumble Pak | 39,95 | Light Max 2 | 39,95 |
| Memory Card | 39,95 | Game & Watch Gallery 3 | 49,95 |
| Expansion Pak 4MB Nintendo | 64,95 | Ghosts 'n Goblins | 69,95 |
| Transfer Pak F. GameBoy Spielstände | 39,95 | Metal Gear Solid | 69,95 |
| Armorines uncut | 99,95 | Pokemon rote Edition | 69,95 |
| Army Men: Sarge's Heroes | 129,95 | Pokemon blaue Edition | 69,95 |
| Backdunks Global Assault | 129,95 | Pokemon gelbe Edition Mail | 69,95 |
| Castlevania 2: Legacy of Darkness | 129,95 | Pokemon Pinball Mail | 69,95 |
| Daikatana | 149,95 | Rayman | 79,95 |
| Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak | 139,95 | Resident Evil 1 | 69,95 |
| Spielerberater Donkey Kong 64 | 24,95 | Wario Land 3 | 69,95 |
| ECW Hardcore Wrestling uncut | 109,95 | | |
| F1 Racing Championship | 129,95 | | |
| Int. SuperStarSoccer 2000 | 129,95 | | |
| Int. Track & Field Summer Games | 129,95 | | |
| Jet Force Gemini | 99,95 | | |
| Mario Party 2 | 129,95 | | |
| NBA Live 2000 | 89,95 | | |
| Perfect Dark UK April | 139,95 | | |
| Pokemon Snap Mail | 119,95 | | |
| Pokemon Stadium inkl. TransferPak | 149,95 | | |
| Spielerberater Pokemon | 24,95 | | |
| Ridge Racer 64 | 129,95 | | |
| Rocket - Robot on Wheels | 129,95 | | |
| Starcraft Mail | 129,95 | | |
| Top Gear Rally 2 | 129,95 | | |
| Winback | 129,95 | | |

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

- | | | | |
|---------------------------------------|--------|---------------------------------------|--------|
| Grundgerät Color | 149,00 | Grundgerät Color | 199,00 |
| Link Kabel | 49,95 | Link Kabel | 49,95 |
| Kopfhörer Original SNK | 29,95 | Kopfhörer Original SNK | 29,95 |
| Baseballstars | 59,95 | Baseballstars | 59,95 |
| Beast Busters | 99,95 | Beast Busters | 99,95 |
| Cats Fighters | 99,95 | Cats Fighters | 99,95 |
| Metal Slug 2nd Mission März | 109,95 | Metal Slug 2nd Mission März | 109,95 |
| Neo Turf Masters | 99,95 | Neo Turf Masters | 99,95 |
| Samurai Shodown 1 & 2 | 99,95 | Samurai Shodown 1 & 2 | 99,95 |
| SNK vs CAPCOM Match of the Millennium | 109,95 | SNK vs CAPCOM Match of the Millennium | 109,95 |
| SNK vs CAPCOM Card Fighting Club | 109,95 | SNK vs CAPCOM Card Fighting Club | 109,95 |
| Sonic Pocket Adventure | 99,95 | Sonic Pocket Adventure | 99,95 |
| The King of Fighters R1 & R2 | 99,95 | The King of Fighters R1 & R2 | 99,95 |

Nutzen Sie unseren
Vorbestellservice!

Fragen Sie nach unserem großen DVD Angebot.

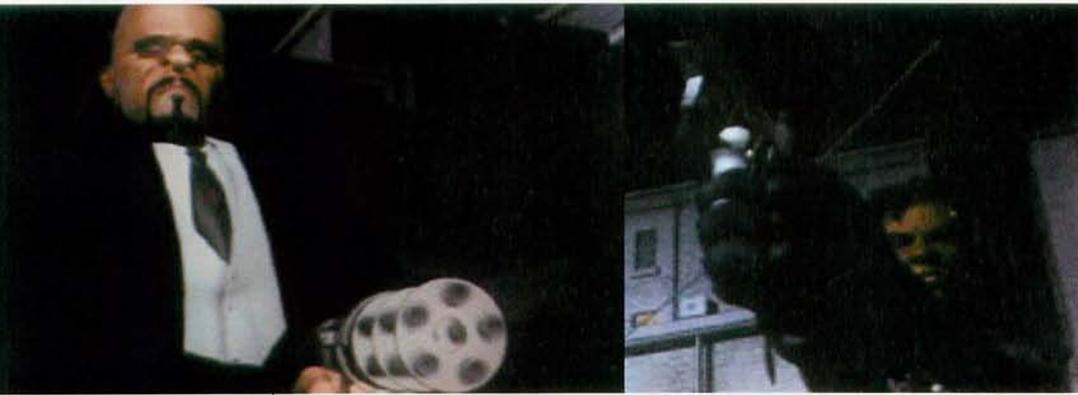
Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft.!

CRAZY TAXI
© Dreamcast

SEGA

0221-1607111
*Versandkostenfrei bestellen

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



Urban Chaos

Ist Lara etwa in der PS-Verkaufszahlen-Krise? Wohl eher nicht! Trotzdem baut Eidos eine neue Heldin auf!

Shortcut

- 😊 akzeptable Spielidee
- 😊 übersichtlicher Radar
- 😊 witziger Street Slang
- 😞 grobe Schwächen in der Fighting-Engine
- 😞 Sichtweite à la G-Police
- 😞 pixelige Texturen
- 😞 untalentierte deutsche Sprecher



▲ An Darci Stern ist eine kleine Lara verloren gegangen: Im Kraxeln ist sie mindestens genauso gut.

Urban Chaos

Action

Features

CP MC DS

Entwickler: Mucky Foot Product.
 Hersteller: Eidos Interactive
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 61% 68% 69%

Ob das mit *Urban Chaos* jedoch gelingen wird? Immerhin kann der Rookie-Cop Darci Stern sowohl in Sachen Animation als auch Polygon-Count vielleicht gerade mal der Newcomer-Lara aus dem ersten *Tomb Raider* von 1996 das Wasser reichen. Aber wir befinden uns ja auch nicht in modrigen Grabmälern, sondern – wie der Titel schon vermuten lässt – in einer fiktiven Großstadt, die unter der Fuchtel einer Banden-Organisation steckt.

In diesem Moloch sollt ihr als junge Polizistin für Ruhe und Ordnung sorgen. Doch bevor ihr auf die Straße losgelassen werdet, wollen erstmal drei Trainingsmissionen in Nahkampf, Lenken eines Streifenwagens und ein Hindernisparcours absolviert werden. Wenn ihr wollt, könnt ihr später auch weitere Lektionen für Silber- und Goldmedaillen in Angriff nehmen und so eure Konstitution, Schlagstärke etc. um einige Punkte nach oben treiben. Zieht's euch dagegen sofort in den Großstadt-Dschungel, warten zunächst kleinere Aufgaben wie das Rückführen eines Unfallwagens, die Rettung eines Selbstmörders oder das Aufstöbern einer Mordwaffe auf euch. Vor jeder Mission werdet ihr sorgfältig gebrieft. Seid ihr erstmal unterwegs, könnt ihr auch mit Passanten, Cops und Bordsteinschwalben in bestem Street Slang ("Verpiss dich, Cop!") quatschen, um Tipps zu erhalten oder zufällig über den Weg laufende Galgenvögel erst ein wenig verprügeln und dann festnehmen. Das funktioniert dann



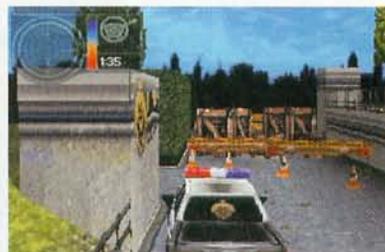
▲ Auf der Karte sucht ihr euch euren nächsten Einsatzort aus.



▲ Während Darci einen Ganoven verhaftet, schaut der Rest daneben blöd aus der Wäsche.



so: Entweder ihr schlagt den Gegner k.o., oder ihr legt ihm nach einem Knockdown Handschellen an ("Du bist verhaftet, du Lusche!"). In späteren Levels mit der Suche nach Gangsterbossen und dem Zerstören von Sprengstofflagern wirkt es dann schon etwas befremdlich, wenn der Abschaum der Straße euch mit automatischen Waffen als wandelnde Zielscheibe ansieht, während ihr als Cop nur im Nahkampf agieren könnt oder euch mit der wenigen zur Verfügung stehenden Munition für Pistole, Shotgun & Co. zur Wehr setzen müsst. Seid ihr in Gefahr, wird ein großes Zielkreuz über eure Visage projiziert. Für Ablenkung durch zufällig hereinschneidende Secondary Mission Objectives ("Helfen Sie Officer Schlag-



▲ Bis ihr die Silbermedaille im Fahren bekommt, vergeht einige Trainingszeit.



Ralph's Meinung:

■ Aus diesem Spiel hätte weit mehr werden können, wenn nicht böse technische Schnitzer dem Spielspaß ständig ein Bein stellen würden. Abgesehen von den Kritikpunkten, die wir schon erwähnt haben, versprüht *Urban Chaos* insgesamt optisch den Look eines Auslaufmodells, das vielleicht vor zwei, drei Jahren noch für Aufmerksamkeit gesorgt hätte. Der aufmüpfige und nicht auf den Mund gefallene Charakter der Darci Stern ist durchaus noch entwicklungs-fähig – nicht jedoch, wenn ihm weitere Durchschnitts-Games wie dieses hier maßgeschneidert werden. Trotz übler Driving-Engine und mangelhafter Intonation seitens der deutschen Sprecher konnten wir uns dennoch dafür erwärmen, die ein oder andere Mission mehr zu zocken, als eigentlich geplant war. Für eine Kaufempfehlung langt's aber in dieser Form leider nicht. Ein paar Monate Überarbeitung hätten vielleicht Wunder gewirkt.



▲ Bevor ihr auf die Straße gelassen werdet, müsst ihr als Frau erstmal Einparken lernen.

michtot – ihm ist gerade sein Wagen geklaut worden!") ist meistens auch gesorgt. Damit ihr euch nicht verläuft, sorgt der links oben platzierte Mini-Radar. So weit, so gut – wo liegt denn jetzt der Haken? Technisch ist *Urban Chaos* stellenweise mit pixeligen Texturen, null Sichtweite bei Fahrsequenzen (haben etwa *G-Police*-Programmierer bei Eidos angeheuert?) und schlimmen Aussetzern bei Kämpfen ziemlich peinlich. Manchmal lässt euch das Spiel z.B. bei Duellen mit mehreren Banditen einfach ruckweise nach hinten hüpfen, anstatt wie gewollt nach vorne gehen und eine Verhaftung tätigen. Da scheint die Playtesting-Abteilung wirklich geschlafen zu haben! Zudem gehen die deutschen Texte in Ordnung, den zwar bemühten Sprechern fehlt es aber deutlich an Talent – wie's besser geht, hat uns diese Ausgabe *OverBlood 2* gezeigt, das aber leider gameplaytechnisch genauso wenig Gehaltvolles bietet – am besten, ihr vergesst beide Games. **RR**



▲ Meistens sind die Gespräche ganz witzig, manchmal kommt aber auch Trash wie hier raus.

NBA Showtime: NBA on NBC

Vom Arcade auf die PS! Kann diese Rechnung überhaupt aufgehen?

Midway ist bekannt dafür, jedes Game – wenn möglich – auf jede Plattform umzusetzen. So verwundert es nicht, dass auch dieses auf dem DC wirklich unterhaltsame Arcade-Game seinen Weg auf die technisch deutlich unterlegene PS macht.

Ob *NBA Showtime: NBA on NB*, bei dem es sich trotz des ungewöhnlichen Namens in erster Linie um den aktuellsten Vertreter der erfolgreichen *NBA Jam*-Serie handelt, auch auf der mittlerweile etwas angestaubten PS eine gute Figur macht, ist fraglich. Denn gerade der Wechsel von einfachen 2D-Modellen zu vollwertigen 3D-Spielern, der nicht zuletzt den Reiz der Arcade-Version ausmacht, sieht auf der PS vergleichsweise deutlich schlechter aus. Nicht nur, dass die Spieler relativ unscharf und grobschlächtig aussehen, auch die beim Münzschlucker-Vorbild hervorragende Übersicht und damit Spielbarkeit leiden. Einzig die auf Kosten der optischen Einschränkungen erzielte Konstanz im Spieltempo entschädigt ein wenig für dieses Mako.

Schade, denn so kommen die immerhin 130 Original-lizensierten NBA-Spieler kaum zur Geltung.

In klassischer „2on2“-Manier stehen aber ohnehin nur vier Spieler gleichzeitig



▲ Da ihr nur zwei Spieler auf dem Platz habt, kommt so richtig Tempo auf.

auf dem Platz, wobei ihr jedoch immer nur einen Spieler steuern dürft. Der andere Korbkünstler wird von der CPU gesteuert und ihr könnt ihn auf Button-Druck hin zum Abgeben bzw. Passen auffordern. Leider reagiert der PS-gesteuerte Teamkollege manchmal ein wenig zu gut, so dass ihr gar nicht die Gelegenheit habt, den Punkt selbst zu machen. Egal, Punkt ist Punkt. Seid ihr selbst im Ballbesitz, stehen euch die üblichen Moves wie ein Turbo-Button, ein Pass/Attack und ein Schuss/Jump-Button zur Verfügung. Die Steuerung via Analogstick ist dabei zwar ganz gut gelöst, aber natürlich kein Vergleich zum hochpräzisen Arcade-Vorbild. Zumindest in diesem Punkt steht das Game der DC-Version in keinsten Weise nach. Leider ist das Gameplay



▲ Abgesehen von der Tatsache, dass ihr nicht euer eigenes Gesicht einsetzen könnt, lässt die Create-a-Player-Option keine Wünsche offen. Vom Spielstil über die bevorzugten Moves bis hin zum Körperbau gibt es kaum einen Aspekt, den ihr nicht beeinflussen könnt. Neben echten Spielern sind auch die Maskottchen spielbar.

jedoch manchmal etwas unfair, da die gegnerische KI bei einem Punktevorsprung brutal anzieht, und man kaum eine Chance hat, Ausgleichstreffer zu vermeiden, bzw. selbst noch Treffer zu landen. Selbst der sicherste Treffer wird in so einer Phase des Spiels von der gegnerischen Defensive gnadenlos abgeblockt. Immerhin kommen so relativ realistische Ergebnisse zustande, auch wenn dies bei einem reinen Arcade-Game ohnehin nicht sonderlich ins Gewicht fällt.

Wer viel mit mehreren Kumpels gleichzeitig spielt, kann zum Glück über viele der obengenannten Kritikpunkte hinwegsehen, da im 4-Player-Modus via Multi-Tab sowohl KI als auch Passverhalten der Mitspieler nicht ins Gewicht fallen.

Lobenswert zu erwähnen ist noch der selbst erstellten Spieler mit verschiedenen Eigenschaften wie Speed, Treffsicherheit und Wurf-Charakteristik (besser in 2 oder 3 Punkte-Würfen) ausstatten könnt. **AB**



Axel's Meinung:

■ Ganz klarer Fall. Wer im Besitz eines DC ist, der sollte sich auf alle Fälle die Sega-Version zulegen. Denn diese kommt dem Arcade-Vorbild deutlich näher. Doch auch die PS-Version hat ihren Reiz, auch wenn man auf keinen Fall große Spieliefe oder gar Simulationsaspekte erwarten darf. Doch mit mehrern Komplizierten Tastenbelegungen auseinander zu setzen, kann durchaus Spaß aufkommen.



▲ So schön manche Körbe auch aussehen mögen – wann es ein Replay zu sehen gibt und wann nicht, dürft ihr nicht selbst entscheiden.



▲ So gut wie in den Jubelsequenzen sehen die Spieler im eigentlichen Game leider nicht aus. Im Gegenteil, durch die schlechte Grafik leidet die Übersicht und damit der Spielspaß.



▲ Mit diesem Dream-Team kann ja eigentlich nichts schiefgehen. Shaq O'Neal und Kobe Bryant sind quasi Siegesgaranten.



▲ Unrealistisch spektakuläre Dunks gehören in *NBA Showtime* zur Tagesordnung. Da das Game jedoch ohnehin keinen Simulationsanspruch stellt, lässt sich das verkraften.



Shortcut

- ☺ unkompliziertes Gameplay
- ☺ schneller Spielablauf
- ☺ präzise Steuerung
- ☹ schlechte Grafik
- ☹ unübersichtlich



▲ Zumindest in diesem Punkt kann auch die PS-Version mit dem Arcade-Vorbild mithalten: Die Menüs sind übersichtlich strukturiert und für jederman schnell zugänglich.

NBA Showtime NBA on NBC

Arcade-Basketball

4/5

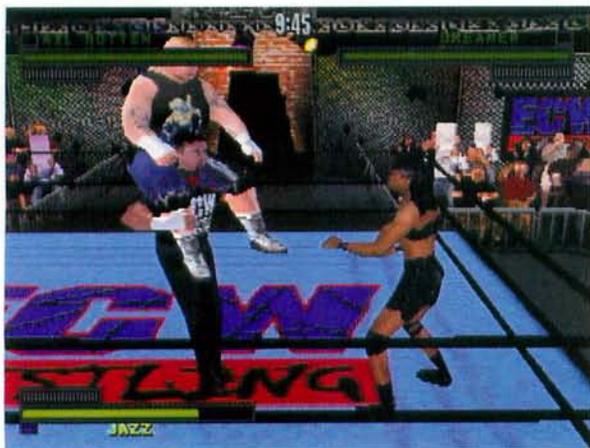
Features



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

Grafik Musik Sound
63% 68% 77%

SPIEL SPASS 70%



▲ Im "Two-on-One"-Match haben nur Profis eine reelle Chance.



▲ Ja! So ist's richtig! Schmeißt die Glatze raus – aus dem Ring!



ECW Hardcore Revolution

Acclaim lässt das Wrestling nicht. In der ECW wird mit harten Bandagen gekämpft.



Jetzt wird's heftig: Im Gegensatz zu den zwei bekanntesten Wrestling-Ligen WCW und WWF geht's im Extreme Championship Wrestling doch noch deutlich „engagierter“ zur Sache. Schwerere Verletzungen aufgrund solcher Hilfsmittel wie Stacheldraht oder kleiner Feuerspielereien sind dort an der Tagesordnung.

So verwundert es eigentlich, dass Acclaim dieses Game der *WWF Attitude* und *Warzone*-Macher unverändert auf den deutschen Markt bringen will – vor allem, da man ja bei *WWF Attitude* etwas vorsichtiger war und härtere Szenen wie z.B. das First-Blood-Match herausgekürzt hat. Wie dem auch sei, *ECW Hardcore Revolution* bietet euch 40 der bekanntesten ECW-Stars (alle mit ihren eigenen Trademark- und Finishing-Moves), die sich nach alten Regeln der Kunst verknöpfen. Im Prinzip hat sich aber zum „Vorgänger“ *WWF Attitude* wenig getan: Zwar finden die Matches jetzt in neuen ECW-Arenen statt (The Madhouse of Extreme – NYC, The ECW Arena – Philadelphia etc.) und die Wrestler sowie deren Einmärsche und spezifischen Moves wurden neu designt, jedoch blieb die Engine nahezu unverändert. Die Charaktere sehen gewohnt gut aus und bewegen sich recht flüssig über den Ring, auch die Animationen bei den einzelnen Moves kommen klasse rüber –



▲ Unser ToX Max-PPV: Von den Matcharten über Aussehen der Ringe könnt ihr alles einstellen.

WWF Attitude halt. Bei der Steuerung hat sich ebenso wenig verändert (Moves sind mit einfachen Steuerkreuz- und Button-Kombinationen auszuführen) wie in der überwältigenden Optionsvielfalt. Im „Create Your Own Pay-Per-View“-Mode stellt ihr euch euer eigenes Event zusammen und könnt, angefangen beim Aussehen der Ringe bis zu den Events wie Lumberjack, Triple Threat oder Road to the Gold, fast alles selbst bestimmen. Im Karriere-Modus kämpft ihr euch von den hinteren Plätzen in der Rangliste nach vorne – wenn's mal schlecht für euch aussieht, könnt ihr euch mit kleinen Hilfsmitteln wie Baseballschlägern oder Kendo-Sticks den nötigen Vorteil verschaffen. Wenn euch die Original-Stars nicht gut genug sind, baut ihr euch im „Create-



Christian's Meinung:

■ Etwas enttäuscht bin ich schon. Klar, alles, was mich schon in *WWF Attitude* überzeugen konnte, findet sich nun auch in *ECW Hardcore* wieder, doch etwas mehr neue Einfälle hätte ich mir schon gewünscht. Zu meiner Schande muss ich eingestehen, dass ich mich bisher mit der ECW noch nicht auseinandergesetzt habe, und somit auch nicht beurteilen kann, ob auch wirklich alle wichtigen Stars vertreten sind, und ob deren Move-Palette hundertprozentig passt – wird aber nachgeholt, versprochen. Jedenfalls wurden sämtliche Moves sauber animiert, und auch die Steuerung gibt sich keine Blöße. Für Besitzer von *WWF Attitude* scheint mir aber der Kauf des neuen Acclaim-Wrestlers eher unnötig – bis auf neue Charaktere und wenige neue Matches gibt's nichts, was nicht schon da gewesen wäre.

a-Wrestler“-Mode eure eigene Kampfmaschine zusammen, was in dem etwas überarbeiteten Menü noch einen Tick einfacher vonstatten geht als noch bei *WWF Attitude*. Die Atmosphäre im Ring wird durch gröhrendes Publikum, martialische Aussprüche der Kämpfer sowie den Kommentator Joey Styles (der allerdings nicht zu jeder Situation das passende Statement abgibt) recht gut rübergebracht.

Shortcut

- 😊 smoothe Animation
- 😊 überwältigende Optionsflut
- 😊 cooler Soundtrack
- 😊 Im Gegensatz zu *WWF Attitude* nur Veränderungen im Detail
- 😊 Keine Verbesserung zu *WWF Attitude*: Clippings

ECW Hardcore Revolution

Wrestling

Features

■ Entwickler: Acclaim
 ■ Hersteller: Acclaim
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 76% 77% 81%

82%
 SPIEL SPASS



▲ Das wird gleich mächtig weh tun. Double-Team-Moves kommen verdammt gut.



▲ Kriert ihr euren eigenen Wrestler, könnt ihr ihm jeden einzelnen Move zuteilen.



▲ Unser Toxic Avenger – na gut – so häßlich ist der Kerl nun auch wieder nicht...

OverBlood 2

Ein Genre-Mix aus *FF VII*, *Tomb Raider* und *Resident Evil* muss nicht unbedingt gefallen.

Was uns anno dazumal (genauer gesagt in der VG 10/98) im Import-Test schon nicht begeistern konnte, versucht es nach der Rekord-Konvertierungszeit von eineinhalb Jahren nun an der PAL-Front. In Sachen Render- bzw. Horror-Action-Adventures hat sich jedoch mittlerweile eine Menge getan. War damals Capcom's indizierte Zombie-Jagd noch das Maß aller Dinge, buhlen mittlerweile weitere Teile der *Resident Evil*-Saga neben anderen Hochkarättern wie *Silent Hill*, *Countdown Vampires* oder *Shadowman* um die Gunst des Spielers.

Bevor wir aber im Resümee "OverBlood 2 braucht heute kein Mensch mehr" münden, das ihr als talentierte Leser sicher bereits zwischen den Zeilen des Vorspanns herauslesen konntet, lasst uns das der Reihe nach mit der bewährten Palette an Test-Kriterien belegen. Thema Story: Während andere Genre-Vertreter bereits im Intro fesseln und euch mit Neugier und Erwartung ins meist spannungsgeladene erste Level des Spiels schicken, beginnt *OverBlood 2* in etwa so packend wie die Eröffnungsrede zum Wiener Opernball.

Ihr als Junk-Blade-Profi (eine Art Formel 1 der Zukunft) Acarno Branie werdet in einer von Weihnachtsgeklimper beschallten Space-Ankunftshalle des Jahres 2115 nach Quatschen mit zig grobpoligonalen Passanten ohne jeden Story-Anhaltspunkt von Pontius zu Pilatus geschickt und bekommt dann eine mysteriöse Kapsel, die euch nach weiterem endlosen Suchen (keine Karte) in eine Bar führt, wo ihr als Dieb für gewisse Top-Secret-Pläne der Regierung angeheuert werdet. Alles klar?

„Mittlerweile hat sich im Genre einfach zu viel getan, als dass *OverBlood 2* noch genügend Pluspunkte sammeln könnte, die einen Kauf rechtfertigen würden.“



▲ **Mysteriös:** Der Knabe, der euch die Kapsel abhaken will, verwandelt sich vor euren Augen in einen Mutanten.



▲ Der Hauptcharakter und Junk-Blade-Fahrer Acarno Branie bekommt im Laufe des Spiels Unterstützung von dieser heißen Lady.



▲ Interessante Gespräche am Flughafen stimmen uns gleich zu Beginn bestens auf das bevorstehende Abenteuer ein...



▲ Genauso antik wie dieser stinknormale Revolver kommt uns auch das Kampfsystem vor – Zielvorrichtung Fehlzanzeige.

Grafisch gefallen die *Final Fantasy VII*-inspirierten, gerenderten Science-Fiction-Bauten in Kombination mit den Indoor-Texture-Mapping-Szenen immerhin, beim Kampfsystem macht sich jedoch schnell Ernüchterung breit. Keine vernünftige Zielmechanik lässt euch bei den seltenen Kämpfen gegen langweilige Gegner schnell verzweifeln. Auch die unattraktiven Locations wie eine Werbebanner-Insel tun ihr



▲ Der mürrische Barbesitzer lässt sich erst nach einem Trick zur Zusammenarbeit überreden, anstatt euch einen Kopf kürzer zu machen.



▲ Text und Synchronisation sind gut gelungen, nur leider lahmt die Story und die Charaktere schleichen in Zeitlupe umher.



▲ In der Stadt lassen sich in vielen Geschäften haufenweise nutzlose und einige wichtige Items gegen Bares einkaufen.

Übriges, um dem Spieler die Lust an diesem Durchschnittstitel zu vermiesen. Immerhin gibt's im Verlauf der sieben Level einige Tauch- und Jump'n'Run-Eskapaden zu bestehen, Item- und Text-Rätsel zu lösen und verschiedene Figuren zu steuern, der eintönige Adventure-Part überwiegt aber bei weitem. Schade eigentlich um den Aufwand, der bei der Lokalisierung betrieben wurde: Ein farbiges Booklet (in Japan gang und gäbe) findet man hierzulande ganz selten, und die engagierten Synchron-Sprecher sollten Konami, Eidos & Co. sich auch mal eingehend durch den Kopf gehen lassen und vielleicht für künftige Games verpflichten. Diese Energien hätte man lieber in ein Produkt gesteckt, das es wert gewesen wäre. **RK**

Shortcut

- 📖 farbiges Booklet
- 🗣️ gute deutsche Sprecher
- 👁️ schicke Render-Optik
- 🗑️ Story ohne Biss
- 👹 schreckliches Kampfsystem
- 🗑️ keine Karte verfügbar
- 👹 klobige Polygon-Charaktere



Wer soll sich nach Meinung der Hersteller denn bitte jetzt noch für diesen alten Japano-Schinken interessieren? Öde Story, niedrige Framerate (Charaktere laufen wie in Zeitlupe), schwaches Kampfsystem und ein viel zu ausgeprägter, langatmiger Adventure-Part schaffen es locker, von den hübschen Render-Tapeten à la *Resident Evil* abzulenken und die gelungenen Render-FMVs insgesamt in Vergessenheit geraten zu lassen. Mittlerweile hat sich im Genre einfach zu viel getan, als dass *OverBlood 2* noch genügend Pluspunkte sammeln könnte, die einen Kauf rechtfertigen würden. Wie schon erwähnt, ist es richtig schade, dass ausgerechnet hier die deutsche Synchronisation erstaunlich gut gelungen ist – während wirkliche Top-Titel in diesem Punkt ordentlich Stolpersteine verpasst bekommen. Das Spiel schafft es einfach zu keinem Zeitpunkt, das Feuer beim Zocker zu entfachen – so einfach kann manchmal ein Fazit sein!

OverBlood 2

Action-Adventure

📖 Features



- 👤 Entwickler: Riverhillsoft
- 🏢 Hersteller: Event Evolution Network
- 💰 Preis: ca. 100 Mark
- 👤 Geeignet ab: 16
- 👉 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
67% 69% 75%

SPIEL SPASS 56%



▲ Auch wenn ihr meint, einen Gegner im Visier zu haben, ist Treffen Glückssache. Ihr könnt die Waffen leider nicht manuell justieren.



▲ Sprünge aus großer Höhe kosten zwar keine Energie, machen euch aber je nach Fahrzeug eine gewisse Zeit bewegungsunfähig.



Grudge Warriors

Spielzeugpanzer im Clinch oder knallharter Zweikampf?

Shortcut

- Mischung aus Shooter und Puzzlegame
- herausforderndes Leveldesign
- unpräzise Waffen
- nervige Steuerung
- oft störende Kameraführung



▲ Das Intro verspricht mehr, als das Game halten kann.

Grudge Warriors

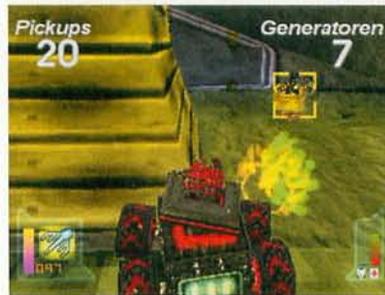
Shoot'em Up
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷
 Features

| | |
|----|------------------|
| DS | Game Boy Advance |
| MC | PlayStation 2 |

■ Entwickler: Tempest
 ■ Hersteller: Take2
 ■ Preis: ca. 89 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: schwer
 Grafik Musik Sound
 65% 53% 68%

Neben dem genialen *Red Dog* und dem eher öden *Wild Metal* hat auch Sony's PlayStation diesen Monat ein eigenes Panzerspielchen vorzuweisen.

Take2 entführt uns in ein für versierte Zocker nicht ganz unbekanntes Szenario. Unsere jetzt noch so schöne Welt wird in nicht genauer benannter Zukunft von einer schrecklichen Welle der Gewalt heimgesucht. Um die Zerstörung halbwegs in Zaum zu halten, wird von den Herrschenden ein Turnier ins Leben gerufen, in dem sich die marodierenden Gangs auf entfernten Inseln gegenseitig die Hölle heiß machen. Insgesamt gilt es, zwölf Inseln mit halbwegs heiler Haut zu überstehen, wobei euch der Zugang zum jeweils nächsten Eiland erst nach dem Erfüllen der gestellten Aufgaben erlaubt wird. Diese Aufgaben sind meist recht ähnlich geartet und laufen immer auf das Zerstören sämtlicher Gegner und das Vernichten bestimmter Einrichtungen hinaus. Gerade Letzteres kann sich aber durchaus als schwierig erweisen, denn viele Bereiche der Inseln sind erst mit einigem Nachdenken zu erreichen. Und selbstverständlich warten überall hartnäckige Kampfroborer und Selbstschussanlagen auf euch. Immerhin stehen euch für diese kernige Aufgabe zwölf verschiedene, futuristische Gangs mit insgesamt 20 Vehikeln zur Verfügung. Die Fahrzeuge unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen und ihren Antriebssystemen, die jedem Panzer ein



▲ Grafisch zählt *Grudge Warriors* sicher nicht zur Topklasse auf der PS.

individuelles Fahrverhalten ermöglichen, sondern selbstverständlich auch in ihrer Bewaffnung. So besitzt jedes Vehikel neben dem obligatorischen Maschinengewehr eine typische Standardwaffe, die bei jeder Gang anders geartet ist. So gibt es Gruppen, die bevorzugt mit einem Flammenwerfer auf die Jagd gehen, während andere Teams lieber mit einem Plasmalaser für klare Verhältnisse sorgen. Zusätzlich stehen euch auch noch eine bestimmte Anzahl Lenkraketen zur Verfügung. Diese sind zwar limitiert, lassen sich aber durch das Einsammeln von Pick-Ups unter dem Mutterschiff wieder aufladen. Erfreuliche Nebenerscheinung ist, dass sogar der normalerweise arg in Mitleidenschaft gezogene Schutzschild wieder regeneriert wird. Nur die Lebensenergie bleibt leider gleich. Durch die erfolgreiche Übernahme einer Insel erhält man zusätz-



Axel's Meinung:

■ Auch wenn man den Entwicklern hoch anrechnen muss, dass sie versucht haben, durch kleinere Rätsel dem reinen Shooter ein wenig mehr Tiefgang zu geben, bleibt unterm Strich nur ein mittelmäßiger Genrevertreter. Gerade die bei Shootern so wichtigen Aspekte wie Kollisionsabfrage und Steuerung können leider nicht annähernd mit den aktuellen Referenztiteln mithalten. Schade, denn hätte man diesen Bereichen ein wenig mehr Aufmerksamkeit geschenkt und zusätzlich ein paar Zwischenspeicherpunkte im Level verteilt, wären durchaus ein paar Prozent mehr drin sein gewesen.

lich neue Waffen, so dass ihr euer Team mit bis zu sechs verschiedenen Waffensystemen in die Schlacht schicken könnt. Die Grafik in *Grudge Warriors* ist zwar OK, dennoch stören der nicht mehr ganz zeitgemäße Pixel-Look und die merkwürdigen Pop-Ups bei der Suche nach Generatoren zum Teil sehr. Oft müsst ihr das gesamte Inselgelände komplett abfahren, da noch nicht zerstörte Objekte erst kurz vor euch erscheinen. Ein weiterer Kritikpunkt ist die mangelnde Präzision der automatischen Zielfunktion, die zwar ein anvisiertes Ziel markiert, dieses aber erst nach mehreren Salven auch wirklich trifft. Noch störender erweisen sich diese Kritikpunkte im 2-Player-Modus, der ohnehin nicht sonderlich übersichtlich ist. **AB**



▲ Die Explosionen nehmen euch sekundenlang die Sicht und sehen nicht gerade berauschend aus.



▲ Eigentlich müsste auf diesem Screenshot ein Generator zu erkennen sein. Doch er poppt erst in ein paar Zentimetern plötzlich vor euch auf.



▲ Hier seht ihr einen groben Überblick über das Design der ersten Insel. Unterirdisch geht es noch um einiges weiter.

Slave Zero

Infogrames und Accolade haben unsere Wünsche nicht erhört!

Nach der technisch unausgereiften Vorabversion müssen wir euch nun leider in Kenntnis setzen, dass auch das fertige Produkt den Möglichkeiten der Konsole nicht gerecht wird. Dabei weiß *Slave Zero Story*-technisch allemal zu begeistern.

Im Cockpit eines erbeuteten High-Tech-Mechs (*Slave Zero*) kämpft ihr im Namen einer unermüdeten Rebellenarmee wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive gegen Imperator SOVKahn, Herrscher über die Metropole Megacity S1-9. Per Funk werden euch vom Hauptquartier die aktuellen Missionsdaten übermittelt: Angeschlagene Rebellenbasis beschützen, Geleitschutz leisten, Gebäudekomplex zerbröseln – *Slave* hat alle Titanhände voll zu tun, im Speziellen mit monströsen Bossgegnern. In Spielgrafik dargestellte Zwischensequenzen verbinden die einzelnen Spielabschnitte miteinander, speichern könnt ihr jedoch nur nach einer Mission (13 Savegame Slots, 2 Blocks pro Spielstand). Womit wir beim ersten Punkt der langen Negativliste angelangt wären: Das Spiel ist nicht RGB-fähig, störende PAL-Balken stauchen das Bild, lange Ladezeiten stören den Spielfluss, die gelungene Musikuntermalung der PC-Version wurde (wohl aus Performancegründen) komplett wegrationalisiert, die Testversion stürzte während der Testphase gar 1x ab und zu allem Übel ist die Spielgeschwindigkeit oft mehr als dürftig. **CS**



▲ **Schöne Bescherung:** Die grüne Schleimsuppe steigt, die Munition sinkt und der Bossgegner ist resistent gegen unsere Primärwaffe.



▲ **Air Attack:** Lästige Hubschrauber holt ihr am besten mit Verfolgungsraketen vom Himmel.



▲ **Ungenießbar wie rohes Fleisch:** Im Vier-Spieler-Modus geht der Engine die Puste aus.

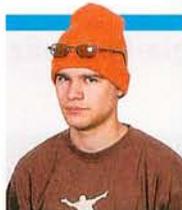


▲ **Bis zum Schaltkreis-Kollaps:** Oft wimmelt es nur so von Metallspinnen.



Shortcut

- ⊖ Action satt
- ⊖ Grafik an sich gut, aber viel zu lahm
- ⊖ keine Musik
- ⊖ mäßiger Multiplayer-Modus



Geht so!

„Anspielen ja, kaufen nein!“

Sönke's Meinung:

■ Fesselnde Single-Player-Balleraction und gute Story hin, cooles Waffenarsenal und unkomplizierte Steuerung her, es ist jammerschade, aber wahr: *Slave Zero* scheitert in erster Linie an seiner technisch unterdurchschnittlichen Umsetzung – wo bleiben die 60 Frames eines *Soul Reaver* und was in Gottes Namen hat Accolade dazu bewegt, die fetzige Musik zu streichen. Nehmt ihr diese schwerwiegenden Mankos in Kauf, bleibt unterm Strich ein interessanter Shooter, den ihr durchaus mal probieren solltet.

Slave Zero

3D-Action
i → i i i i

Features



- Entwickler: Accolade
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
65% -% 71%

SPIEL SPASS 69%

South Park Rally

Hauptsache, die Lizenz stimmt, oder?



▲ **Schon der Hammer!** Dieser wilde Haufen darf die Straßen unsicher machen, während fahrerproben Redakteure auf die öffentlichen Verkehrsmittel angewiesen sind.

Was soll man über dieses Spiel noch schreiben? Ok, der Zeitpunkt ist gut gewählt. Während die kleinen Racker aus *South Park* gerade im Kino die Welt retten, beglückt uns Acclaim mit einer weiteren Umsetzung der *South Park*-Thematik.

Nur leider ist es halt so, dass eine, zumindest für verschrobene Zeitgenossen, attraktive Lizenz immer noch kein gutes Spiel ausmacht. Und nie machen wird. Genau aus diesem Grund bleibt von *South Park Rally* nach Abzug des Cartoon-Bonus unterm Strich nur ein bestenfalls durchschnittlicher Fun-Racer übrig. Daran können weder die witzigen Charaktere noch die im Gegensatz zur PS-Version geringfügig bessere Grafik etwas ändern. Zwar sind innovative Einfälle wie das Aufgaben-orientierte Rennen, in dem man bestimmte Gegenstände in einer gewissen Reihenfolge ergattern muss, und die typisch abgedrehten Extrawaffen sicherlich ein kleines Lob wert. Doch wenn das Gameplay selbst unter aller Kanone ist, retten solche Einfälle eben auch nichts mehr. In besagten Rennen ist es z.B. fast völlig unmöglich, sich gegen die viel zu aggressiv vorgehenden und nicht von derselben Orientierungslosigkeit wie der arme Spieler geplagten Gegner durchzusetzen. Überhaupt ist die mangelnde Übersicht der Hauptkritikpunkt. Einzig im Mehrspieler-Modus kommt kurzzeitig Fun auf, selbst wenn es auch hier deutlich bessere Genrevertreter gibt. Schade, doch mittlerweile ist der Zeitpunkt erreicht, wo man automatisch jedem *South Park*-Produkt mit vorsichtiger Skepsis gegenübertritt. SP-Fans sollten für das Geld lieber sechsmal ins Kino gehen. **AB**



Axel's Meinung:

■ Irgendwann muss doch mal Schluss sein. Diese permanente Lizenzmelkelei führt nur dazu, dass man den Spaß am Spiel und Vorbild verliert. *South Park Rally* ist nichts weiter als ein simpel gestrickter Racer, der höchstens fanatische Fans der Serie begeistern kann. Alle anderen sollten sich nicht zuletzt wegen einiger sehr ärgerlicher Gameplay-Patzer und des extrem hohen Schwierigkeitsgrads nach einer anderen Alternative umsehen. Und davon gibt es ja zum Glück genug. Weder der Multiplayer- noch der Meisterschafts-Modus können länger als einige Stunden an den Bildschirm fesseln. Schade, denn kleine Details der Serie wie die Soundsamples der Charaktere und die am TV-Vorbild angelehnten Waffen sind durchaus liebevoll implementiert worden.



Naja!

„Besseres gibt's zuhauf!“



▲ **Vermeidet Kollisionen mit größeren Verkehrsteilnehmern.** Ihr zieht auf alle Fälle den Kürzeren.



▲ **Saddam als Extrawaffe.** Naja, immerhin schränkt das nur die Sicht ein.



▲ **Vorsicht bei Bahnübergängen!** Und orientiert euch immer am Pfeil.

Shortcut

- ⊖ unausgewogenes Gameplay
- ⊖ sehr schwierig

South Park Rally

Fun Racer
i → i i i i

Features



- Entwickler: Iguana
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
67% 63% 64%

SPIEL SPASS 59%



DUNE 2000

Warzone 2100 wurde zur PS-Echtzeit-Strategie-Referenz, kann Dune 2000 noch eins draufsetzen?

Shortcut

- 2-Spieler Modus
- hochwertige Videosequenzen
- gut eingedeutscht
- Slowdowns bei großem Einheitenaufkommen
- PAL-Balken
- kaum neue Features



▲ Spritze in den Hals: Der Ordos-Mentat ist voll auf dem Spice-Trip.



▲ Nur nach Missionsende dürft ihr speichern und ein neues Einsatzgebiet wählen.

Dune 2000

Echtzeit-Strategie



Features

| | |
|----|----|
| CD | MC |
| DE | EN |
| FR | IT |
| ES | PT |

- Entwickler: Westwood Studios
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: 99 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

| | | |
|--------|-------|-------|
| Grafik | Musik | Sound |
| 62% | 80% | 81% |

SPIEL SPASS 68%

In Ausgabe 06/94 beehrte uns Virgin mit einer komplett eingedeutschten MegaDrive-Testversion des wegweisenden Strategiespiels *Dune 2*. Jetzt, über ein halbes Jahrzehnt später, trudelte die komplett eingedeutschte PlayStation-Verkaufsversion der überarbeiteten 32-Bit-Neuaufgabe (Publisher mittlerweile Electronic Arts) bei uns ein. Rechtfertigt die 2000er Versionsnummer einen weiteren Kauf?

An der dem Spiel zu Grunde liegenden Story hat sich jedenfalls nicht viel getan: Die Häuser der noblen Artrides, der hinterhältigen Ordos und der blutrünstigen Harkonnen entsenden gigantische Truppenansammlungen auf den Planeten Arrakis – vielen vielleicht eher unter dem Namen Dune ein Begriff. Dort, und nur dort, wächst und gedeiht der einzigartige Rohstoff Spice, ein unglaublich kostbares Gewürz. Wählt eine der drei Parteien und stellt euch in insgesamt dreißig schweißtreibenden Missionen der Auseinandersetzung. Im Laufe des Spiels könnt ihr bis zu 15 verschiedene Gebäudetypen aus dem sandigen Boden stampfen – Windfallen zur Energiegewinnung, Sternenhäfen für intergalaktische Waffeneinkäufe, Geschütz- und Raketenürme zur Lagerverteidigung und vieles mehr. Zu den wichtigsten Gebäuden zählen der Bauhof (ohne diesen könnt ihr keine weiteren Gebäude errichten) und die Raffinerie (hier wird



▲ Dieser fliegende Carrally-Transporter summt ins Schlachtfeld, um angeschlagene Fahrzeuge zur Reparaturanlage zu verfrachten.

geerntetes Spice "zu Geld gemacht"). Vor dem Gebäude-Bau empfiehlt es sich, Betonbodenplatten als Fundament zu legen, um einer Beschädigung durch Wüsten-Witterung entgegenzuwirken – das spart Reparaturkosten und Stromausfälle.

Die Standardeinheiten (Panzer, Leichte Infanterie usw.) nicht mitgerechnet, brüstet sich jedes Haus mit individuellem Kriegsgerät: Die Atreides attackieren mit sogenannten Ornithoptern blitzschnell aus der Luft und zertrümmern Verteidigungsanlagen mit raffinierten Schallwellenpanzern, die Harkonnen setzen auf eine fahrende Festung, den Devastator, der in aussichtslosen Situationen selbstzerstört werden kann, außerdem schrecken sie nicht vor dem Einsatz von "Todeshand"-Nukleargeschossen zurück; der Ordos Saboteur ist ein wandelndes Pulverfass (betritt er ein Gebäude, fällt es in sich zusammen), weiterhin missbrauchen die Ordos Gas-



▲ Im Raumhafen ordern wir vier Belagerungspanzer für je 610\$.



▲ Cool! Nach fünf Minuten werden sogar fünf Einheiten geliefert.

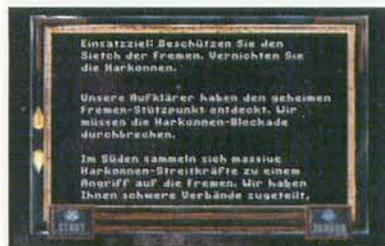


Geht So!

„Der Link-Modus geht in Ordnung!“

Sönke's Meinung:

■ In der Wüste nichts Neues. Bei *Dune 2000* bleiben die Innovationen aus, es spielt sich wie ein *Command & Conquer* mit leicht dreidimensionalisierter (aber grobkörniger, schwach texturierter) Grafik. Moderne Features wie z.B. das Setzen von Wegpunkten sucht man vergebens. Aufgrund niedriger Bildschirmauflösung und quetschenden Pal-Balken leidet die Übersicht; hinter Gebäuden stehende Einheiten sind schwer auszumachen. Super-nervend: Während einer Mission kann nicht gespeichert werden. Hinzu kommt, dass Spielgeschwindigkeit und Maussensitivität nicht frei definiert werden können. Positiv: Sämtliche Texte wurden fehlerfrei und verständlich ins Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe ist gelungen und größtenteils Lippen-synchron. Am meisten Spaß macht *Dune 2000* zu zweit im Multiplayer-Linkmodus, ansonsten solltet ihr nichts Weltbewegendes erwarten.



▲ Mit der Übersetzung der Texte hat sich E.A. redlich Mühe gegeben – wohl ein Grund, warum es nie eine Testversion gab und wir die Verkaufsversion testen mussten.

waffen, um gegnerisches Arsenal zeitweise unter ihre Kontrolle zu bringen.

Die Steuerung erfolgt über Maus oder Gamepad (analog/digital), ihr könnt Einheiten in bis zu vier Teams zusammenfassen und mit Hilfe der Schulterknöpfe zusätzliche Befehle erteilen.

13 hochwertige Musikstücke begleiten das Kampfgeschehen.



▲ Ohne Moos nichts los: Wir haben den voll beladenen Ernter chancenlos eingekesselt.



▲ Sand, Wüste, Staub! Was anderes bekommt ihr in diesem Simpel-Shooter kaum zu sehen.

Wild Metal

Simpler Panzerkrieg für Anfänger.

Militärische Auseinandersetzungen müssen schon seit jeher als Thema für Videospiele erhalten. Was liegt also näher, als auch auf dem DC ein solches Game zu entwickeln? In *Wild Metal* werdet ihr hinter das Steuer eines kleinen Panzers verfrachtet.

Das Spiel startet ohne Intro und ihr findet euch ohne großartiges Briefing im Geschehen wieder. Doch keine Angst, die euch gestellten Aufgaben sind simpel und verändern sich während des gesamten Spiels nur marginal. Ihr rollt mit eurem Panzer durch unwegsames Gelände, sammelt Power-Ups ein und bringt diese zurück zu eurem Mutterschiff. Auf dem Weg solltet ihr euch nicht von den zahlreichen Gegnern das Licht ausblasen lassen. Das war's im Prinzip schon.

Auch wenn es verschiedene Gegner gibt, die mit Raketen und Minen und anderem Kriegsspielzeug nur so um sich schmeißen, werdet ihr leider bald feststellen, dass euer Hauptgegner die armselige Kameraführung und die Unwegsamkeiten des Geländes sind. Ärgerlicherweise lässt sich die Kamera nur auf einer Ebene um den Panzer kreisen, was bei dem extrem hügeligen Gelände, in dem *Wild Metal* spielt, keine wirkliche Hilfe ist. Hier hätte eine frei justierbare Ansicht deutlich mehr gebracht. Ebenfalls verzichten muss man auf eine Übersichtskarte. So steht euch nur ein extrem simples Radar zur Verfügung, das seinen Zweck kaum erfüllt. Die meiste Zeit verbringt man also mit planlosem Herumfahren. Selbst nach mehreren Stunden Spielzeit hat man immer noch das Gefühl, man würde sich ständig im Kreis bewegen. Die Steuerung bietet zwar die Option, während der Fahrt die Schussrichtung separat zu justieren, doch leider ist diese Option in den meisten Fällen viel zu langsam. Außerdem vermisst man ein Fadenkreuz, um Gegner präzise anzuvisieren. So wird jeder Schusswechsel zu einem nervenzehrenden "Try&Error"-Geballer. Da die Kameraperspektive immer der Schussrichtung der Kanone folgt, sind unfreiwillige Crashes keine Seltenheit. Auch in grafischer Hinsicht kann das Game kaum begeistern. Zwar sind die Panzer relativ scharf und detailliert, doch die Landschaft wirkt extrem eintönig und verschwommen. Der Zwei-Player-Modus leidet unter denselben Kritikpunkten wie das Single-Player-Game.



▲ So schön bunt das Geballere auch sein mag, nach wenigen Minuten nervt alles gewaltig.



Shortcut

- ☺ viele verschiedene Fahrzeuge
- ☹ eintönige Grafik
- ☹ langsame Steuerung
- ☹ keine Visierhilfe



Naja!
„Unspektakuläres Game“

Axel's Meinung:

■ Nicht nur, dass diesem Game so ziemlich alle Zutaten fehlen, um länger als einige Minuten vor den Bildschirm zu fesseln – verglichen mit thematisch ähnlichen Software-Perlen wie dem brillanten *Red Dog* wirkt *Wild Metal* wie ein schlechter Scherz. Selbst wenn die Kritikpunkte Kameraführung und Leveldesign nicht wären, bleibt unter dem Strich nur ein langweiliger 08/15-Shooter, der die Möglichkeiten des DC nicht annähernd ausnützt.

Wild Metal

Panzer-Shooter



Features



Entwickler: Rockstar Games

Hersteller: Take2

Preis: ca. 119 Mark

Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

63% 56% 66%

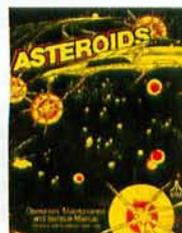
SPIEL SPASS 52%

Asteroids Hyper 64

Willkommen beim intergalaktischen Putztrupp!



▲ Auch die Backgrounds stellen eine Gefahr für euch dar: Aus der Sonne rechts unten schießen z.B. ab und zu Lava-Fontänen.



▲ Der Flyer zum "neuen" Asteroids-Game aus dem Jahre 1979.

Wenn man an die Klassiker der Videospiele-Geschichte denkt, kommt einem unweigerlich neben *Space Invaders*, *Missile Command*, *Pac Man* oder *Defender* auch *Asteroids* in den Sinn. Nun erfährt dieser Oldie auf dem Nintendo 64 ein Revival – doch kann die überarbeitete Version genauso fesseln, wie das Original vor nunmehr 21 Jahren?

Am Spielprinzip hat sich im Grunde nichts geändert: Mit eurem Raumschiff (ihr könnt aus verschiedenen Schiffen, die sich in diversen Attributen wie Schild oder Feuerkraft unterscheiden, auswählen) ist es eure Aufgabe, den Screen von Asteroiden zu säubern. Jedesmal wenn ihr so einen Brocken trifft, teilt sich dieser in zwei kleinere auf, die sich wiederum teilen usw. Erst wenn die Steinchen so klein sind, dass sie sich nicht mehr teilen können, könnt ihr sie in die Luft jagen. Diverse Extrawaffen erleichtern euch das Überleben gegen die neuen Asteroiden-Arten und feindlichen UFOs. Die Steuerung des Schiffes ist nach wie vor genial gelungen: Mit dem Stick oder Digi-Kreuz dreht ihr euren



Naja!
„Klassiker hin oder her – es ist langweilig!“

Christian's Meinung:

■ In einer Compilation mit anderen Hits wäre das *Asteroids*-Remake vielleicht noch ganz witzig, als eigenständiges Produkt kann ich mich allerdings nicht dafür erwärmen. So witzig die neuen Extrawaffen, Raumschiffe und die ins Geschehen miteinbezogenen Hintergründe auch sind – für ein paar Stunden macht's Laune, kaufen würde ich es mir niemals.



Jäger um die eigene Achse, der A-Button ist für den Schub zuständig. Wie im Original kann die Trägheit (ihr stoppt nicht, wenn ihr vom Schub geht, sondern fliegt ungebremst weiter) absolut überzeugen. Dies trifft leider nicht auf die neuen interaktiven Hintergründe zu. Oft sind diese viel zu dunkel gestaltet, so dass ihr heranfliegende Gesteinsbrocken nur schwer erkennen könnt. Sound gibt's nur wenig zu hören und wenn, dann dröhnt dieser lieblos und unmotiviert aus den Boxen. Weder der Multiplayer-Modus (bis zu vier Spieler) noch das freispielbare Original-*Asteroids* (gib'ts in Level 15) sind die hundert Mücken wert.



▲ Mächtige Extrawaffen wie Laser, Streusschuss, Homing Missiles, Minen oder anderes mächtiges Gerät erleichtern euch die Aufräumarbeiten ungemain. Auch Defensiv-Extras (Schutzschilde etc.) stehen euch zur Verfügung. Die Gesteinsbrocken müssen darauf natürlich verzichten...

Shortcut

- ☺ Original *Asteroids* freispielbar
- ☺ nette Extrawaffen
- ☹ nur fünf verschiedene Backgroundgrafiken
- ☹ unübersichtlicher Hintergrund
- ☹ Ladezeiten (!)

Asteroids Hyper 64

Action



Features



Entwickler: Syrox

Hersteller: Crave

Preis: ca. 100 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

43% 47% 51%

SPIEL SPASS 47%

Die VG im Jahre 2009.

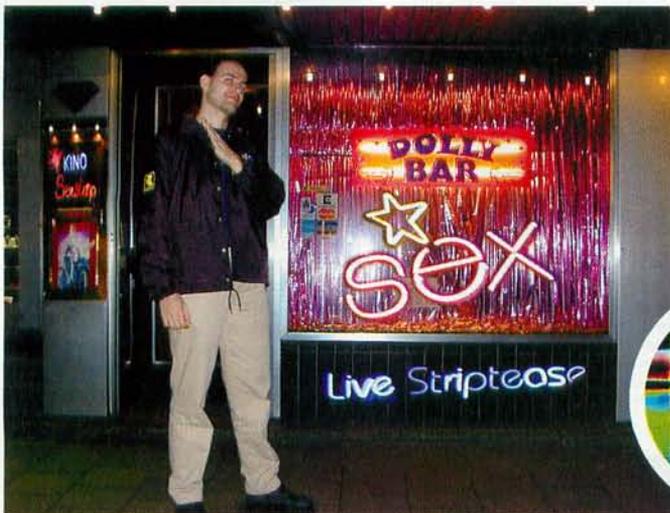
Auch wenn sich die Besetzung im Laufe der mittlerweile neunjährigen Geschichte der VG naturgemäß geändert hat, ist unser und nicht zuletzt natürlich euer Magazin im Herzen gleich geblieben. Um nun unser halbrundes Jubiläum, nämlich das neunte Jahr unseres Bestehens und ganz nebenbei unser erstes Jahr im neuen Jahrtausend gebührend zu feiern, möchten wir euch an dieser Stelle nicht mit öden Rückblicken langweilen, sondern unseren Blick voller Zuversicht in die Zukunft der VG richten – was macht unsere VG-Crew wohl in weiteren neun Jahren?



■ Nach jahrelangen Ausflügen in fantastische Rollenspielwelten entschied sich Christian, endlich etwas wirklich Bodenständiges und für die Gesellschaft Nützlichendes zu tun. So erfüllte er sich endlich seinen lange gehegten Wunsch und wurde Schülerlotse (Warum zum Teufel ausgerechnet Schülerlotse? Wieso nicht Astronaut, Modell oder König? Naja, egal). Auf alle Fälle war das Vertrauen zwischen Daxer und seinen kleinen Schützlingen geprägt von gegenseitigem Respekt und Verständnis. Ja klar! Unnötig zu erwähnen, dass dieser Job nicht allzu lange gut gehen konnte (nochmal Daxer: In München herrscht nur selten Lawinengefahr und die Kinder hier brauchen für den Schulweg auch kein Pickerl!). Gerüchten zufolge arbeitet Christian mittlerweile als Aushilfs-Ork in einem Rollenspiel-Erlebnispark in Sachsen-Anhalt.

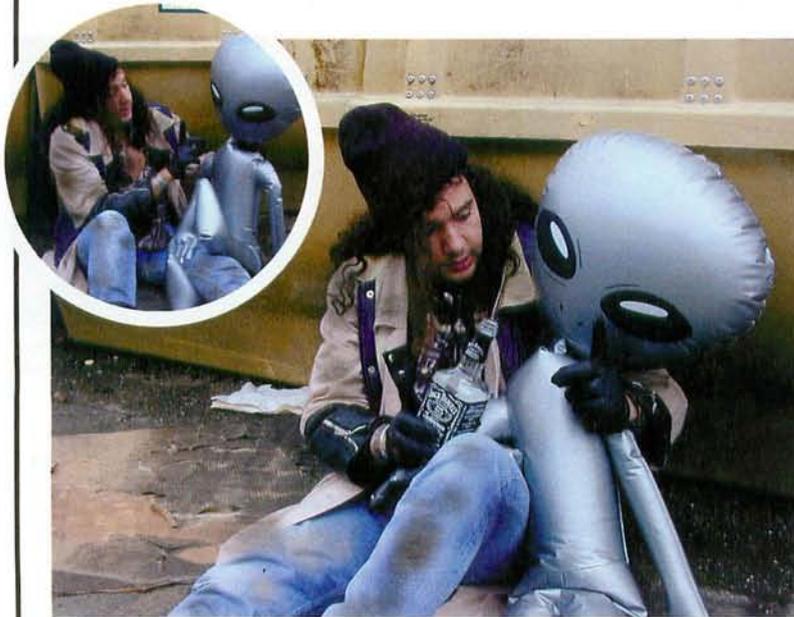


▲ Damit nahm das Unglück seinen Lauf.

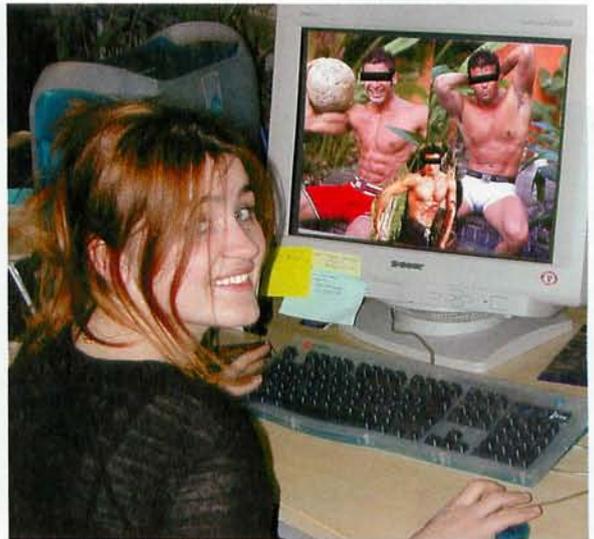


■ Wenn man sich die Voraussetzungen vor Augen hält, erscheint Ralphs Werdegang eigentlich nur logisch. Neben einem Doktor in Mathematik und perfekten Umgangsformen (ey, Bronco!) zeichnet sich der dienstälteste VGler insbesondere durch sein jahrelanges Studium fernöstlicher Kampftechniken und der damit verbundenen Lebensphilosophie aus. Was lag also näher, als sich in seinem neuen Tätigkeitsfeld voll und ganz dem (Voll-)Kontakt mit seinen Mitmenschen zu widmen? So bedurfte es nur kurzer Zeit, und Ralph hatte eine der begehrtesten Anstellungen in München inne. In dieser fungierte er als Chef d'Empfang in einem der angesagtesten Clubs der Stadt (und das will in einer Schicki-Stadt wie München etwas heißen).

■ Wäre nicht dieser verhängnisvolle Tag gewesen, an dem sich auf Sankas Pizza Funghi ein ganz besonderer Pilz befand, sähe die Welt vielleicht ganz anders aus. Doch so nach dem ahnungslosen Verspeisen des in wissenschaftlichen Kreisen als "Matrix-Mushroom" bekannten Schwammerls wurden Sankas kühnste Träume von einer Sekunde zur nächsten weit übertroffen. Was sich anfangs als klassische Pilzvergiftung manifestierte, entpuppte sich bei Sankas nächstem, routinemäßigem Internet-Update (falls irgendeiner es aus Versehen mal löscht) als wundersamer Zugang in die virtuelle Welt. Tja, und während seine körperliche Hülle ungenutzt den Putzleuten im Weg herumsteht, ist Sönke ein Teil des Internets geworden. Für ihn ist so ein Traum in Erfüllung gegangen: Wo auch immer auf dieser Welt eine Information ins Datennetz gespeist wird – Sönke hat sie als erster!



■ Bei der VG intellektuell völlig unterfordert, blieb Axel nichts anderes übrig, als sich ganz auf seine hervorragenden Kontakte und seine blendenden Umgangsformen zu verlassen und das Glück in der Welt der Reichen und Schönen zu suchen. Neben vielen aufregenden Nächten in der Ausnüchterungszelle, unbezahlbaren Erfahrungen beim Mähen von Kornkreisen und einer innigen Beziehung zu einem entfernten Verwandten ETs arbeitet Axel im Augenblick an einem Buch. Über was es in diesem Buch geht, war zwar nicht in Erfahrung zu bringen, aber sobald er genug Pfandflaschen gesammelt hat, um den Copyshop bezahlen zu können, wird eine Kopie direkt nach Hollywood geschickt.



■ Dass der tagtägliche Anblick gut gebauter Männerkörper in unseren Redaktionsräumen nicht spurlos an Heidi vorbeigehen würde, war uns allen klar. So erscheint es nur logisch, dass sie sich bei der besten Gelegenheit von den (arbeitsvertraglich unbedenklichen) Fußfesseln löste und als Pizzakurier getarnt aus dem Verlag floh. Mittlerweile arbeitet sie als Chef-Layouterin bei einem der bekanntesten Verlage für Spezialpublikationen. Immerhin betreut sie dort so relevante Titel wie "Mein karibischer Masseur & Ich", "Der männliche Bauchtänzer" und "Bodybuilding in Öl". Respekt! Sie kann wohl ohne Zweifel als die Gewinnerin bezeichnet werden.



■ Tja, was soll man sagen? Jan hat es wirklich geschafft. Als einzig übriggebliebener Redakteur, Chefredakteur und Verlagsleiter sprengt er mit der Video Games sämtliche Verkaufsrekorde.



Während er sich tagtäglich über selbstgemalte Bilanzen freut und sein virtuelles Geld zählt, entgeht ihm leider völlig, dass die VG zugunsten einer von Sanka publizierten Onlinezeitung bereits vor Jahren eingestellt wurde. Erst als das ehemalige Verlagsgebäude abgerissen werden soll, entdeckt ein Trupp Bauarbeiter den Armen in einem verlassenem Büro. Gott sei Dank greift die psychologische Intensivbehandlung sofort und Jan kann mit seiner neuen Rolle als Hybrid zwischen Julius Cäsar und Napoleon hervorragend leben.



■ Christiane, die gnadentlose Herrin unserer Termine, war es bald leid, immer nur auf rückgratlosen Redakteuren, die sich für keine noch so billige Ausrede für Verspätungen zu schade sind, herumzuhacken. Geschäftstüchtig, wie sie nun mal ist, entsann sie sich ihrer Qualitäten, die übrigens jedem Chef-vom-Dienst in einem geheimen Future-Ausbildungscamp in Zentral-England beigebracht werden, und machte ihre Leidenschaft zum Beruf. Nachdem Christiane inzwischen Unmengen neuer Techniken erlernt hat, bleibt uns nur zu hoffen, dass sie auf eine Rückkehr ins Verlagswesen verzichtet! Bitteeeee!!!



▲ Steve 'Leo' Burnside rettet Claire mit seinen Doppel-Uzis ein ums andere Mal die Haut – ob sie es ihm zurückzahlen kann?

◀ Schockeffekt: Oben ist gerade ein armes Opfer von fiesen Faltern als Brutstätte benutzt worden. Bahnt euch am besten mit Säure-Granaten den Weg frei.

Bio Hazard Code: Veronica

Dreamcast-Fans im Zombie-Rausch: die beste Version für das neue Sega-Baby!

Indikator für die Zukunft? Während der Zombie-Kult auf der PlayStation nach dem Pseudo-Sequel *Resident Evil 3 Nemesis* jetzt mit *Bio Hazard: Gun Survivor* (siehe Import-Test) qualitativmäßig auf dem absoluten Tiefpunkt angelangt ist, entfacht Sega auch durch eigene Mithilfe am Projekt das Survival-Horror-Fieber auf dem DC mit dem phantastischen *Code: Veronica* neu!

Erstmal ist man heilfroh darüber, durch den Abtransport von Claire Redfield – ihres Zeichens Star des indizierten zweiten Teils – auf eine ausbruchssicher auf einer Insel gelegenen Gefangenkolonie dem inzwischen in- und auswendig

bekanntem Raccoon City als Spielort der drei PlayStation-Vorgänger endgültig entronnen zu sein. Nach dem furiosen Intro (bestes der Serie!) einmal dort angekommen, gelingt es der Heldin nach einem Special-Forces-Bombardement, ohne große Anstrengung aus ihrer Zelle zu entkommen und sich auf den Weg zu einer



▲ Die Grafik ist diesmal nicht vorberechnet, könnte aber stellenweise hübscher sein.



▲ Alexia Ashford kann auch gekonnt mit ihrer Flinte umgehen – erst auf der zweiten GD werdet ihr ihr gruseliges Geheimnis erfahren. Dann geht's auch mit Chris Redfield auf die Pirsch!

Lösung ihrer Misere zu machen. Wenig später schon trifft ihr dann den smarten Jüngling Steve "Leo" Burnside, der von einem anfänglich aufmüpfigen und lästerhaften Charakter zu einem wichtigen Verbündeten reift und an Claire im Laufe des Abenteuers nicht nur den Kampfgeist und ihre Waffenbeherrschung umwerfend findet (siehe Kasten). Natürlich wimmelt es im Gefängnis-Komplex, dem Flughafen, dem Militär-Trainings-Zenter, dem Herrenhaus und den Privatgemächern des Herrschers bereits vor Zombies, Hunden, gefährlichen Gummi-Mutationen der schon gefürchteten Hunter/Tyrant-Spezies und auch vielen neuen T-Virus-Ausgeburten. Wer die ca. einstündige Demo-GD

gespielt hat, über die wir in der letzten VG berichteten, wird feststellen, dass Capcom nicht faul war und bereits ganz am Anfang mehr Details in die Szenarien gequetscht (z.B. einen kleinen Wasserfall aus der Regenrinne neben dem brennenden Haus) und den Spielfluss ebenfalls etwas umgക്രമ്പelt hat. Bevor ihr beispielsweise die beiden goldenen Pistolen bekommt, die in der Demo einfach in der Wand stecken und ohne die es kein Weiterkommen gibt, vergehen in der Vollversion ca. eineinhalb Stunden.

Puzzle-Overkill

Die edlen Schießbeisen hat sich nämlich Steve unter den Nagel gerissen und der



▲ Die neueste Kreation der Umbrella-Modenschau ist nicht nur immens schnell auf den Beinen, sondern auch ziemlich anhänglich.



▲ Kultig: Gewisse Bereiche des Inselkomplexes lassen sich nur per U-Boot erreichen. Die neuen Locations rocken in der Tat.



▲ Mit dem Generalschlüssel für alle Bereiche versucht Alfred, Claire und Steve von der Flucht per Flugzeug abzuhalten.

Shortcut

- 😊 frische Locations
- 😊 viele Schockmomente & gute Cut-Szenen
- 😊 knackige Rätsel
- 😊 umfangreichstes *Resi* bis dato
- 😊 spannende Storyline
- 😊 drei spielbare Charaktere
- 😊 First-Person-Bonus-Mode
- 😊 zu oft vernebelte Räume (N64?)
- 😊 Puzzles ohne rechten Draht zur Story

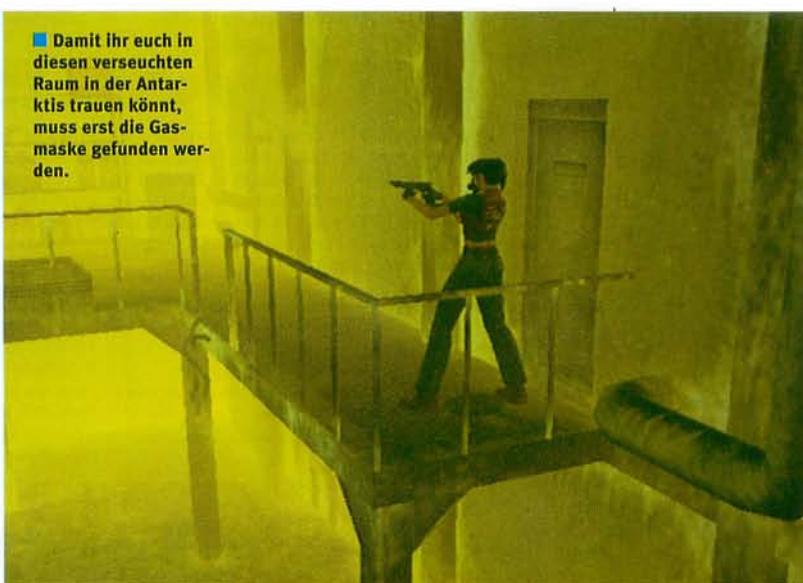


Wo die Liebe hinfällt...



■ ...passieren oft die haarsträubendsten Sachen! Schon gegen Ende von GD eins ist klar, dass sich Steve "Leo" Burnside bis über beide Ohren in die attraktive Amazone Claire Redfield verknallt hat. Zweimal kommt es sogar beinahe zu einem Kuss, doch das ist ja nun überhaupt nicht Capcoms Metier. Beim dritten Mal verhält sich Steve dann gar wie hypnotisiert und bringt damit beide in eine äußerst prekäre Situation – Details werden jedoch nicht verraten! Ob's ein Happy-End gibt? Die Chancen stehen jedenfalls schlecht...

verlangt eiskalt im Austausch dafür zwei automatische Waffen. Habt ihr die endlich nach langer Sucherei und Puzzle-Löserei aufgetrieben, müsst ihr sie zwar schweren Herzens abgeben, dürft aber im Gegenzug für eine kurze Zeit Steve damit steuern! Das sadistisch veranlagte und höchst schizophrene Geschwisterpaar Alexia und Alfred Ashford, ihres Zeichens Enkel der Gründer des berühmten Gennischer-Konzerns Umbrella Inc., sorgt dafür, dass euer Überlebenstraining auf der Insel nicht langweilig wird. Mit allerlei verzwickten Fallen, mysteriösen Rätseln und Beschuss durch Flinten mit Laserzielvorrichtung erweisen sich die beiden als wahrhaft ebenbürtige Gegenspieler. Die riesige Anzahl an hochwertigen FMVs (teils gerendert, teils mit der Engine erzeugt) und Schockmomenten sorgen dabei im Laufe der Mission für beste Action-Unterhaltung. Durch die dynamische Kamera und die nach wie vor filmreifen Einstellungen selbiger wird das Spielerlebnis im Vergleich zu den PlayStation-Versionen viel lebendiger, zumal durch die DC-Power die Texture-Polygonumgebungen fast an die Qualität der vorgerenderten Tapeten der PS-Versionen herankommen. Fairerweise muss man aber auch zugeben, dass neben vielen Highlights auch einige Decors recht schwach ausgefallen sind und relativ häufig eine dicke Nebelsuppe



■ Damit ihr euch in diesen verseuchten Raum in der Antarktis trauen könnt, muss erst die Gasmaske gefunden werden.



▲ Erneut Gas! Dreht schnell an der Statue, um wieder Frischluft zu bekommen. In dem Raum ist ein wichtiges Item versteckt.

Notfall-Tip

■ Bevor ihr im Raum mit den Bildern die Nerven verliert, hier die richtige Reihenfolge der Knöpfe, die ihr drücken müsst: 2-5-6-4-6-3-1 bei folgender Anordnung der Bilder von der erhöhten Plattform aus gesehen:

1. Der junge Alfred
2. Lady Ashbury
3. Lord Ashbury
4. Der "rote" Ashbury
5. Opa Ashbury mit Zwillingen
6. Alter Mann
7. Onkel Ashbury

„Ein wenig mehr Bezug der Puzzles zur Story oder den ein oder anderen Hinweis hätten wir uns jedoch schon gewünscht.“

auch in geschlossenen Räumen die Zombie-Jagd im wahrsten Sinne des Wortes etwas trübt.

Angewachsene Zombie-Rüben

Betrübt werden auch die Splatter-Fans sein: So schön wie in den NTSC-Versionen der PS-Reis lassen sich die verfaulten Rüben der Untoten nicht mehr pulverisieren, diesmal bleibt alles dran am Zombie – muss wohl an der neuen Gummimischung des Umbrella-Virus liegen... Bevor es nun zu hitzigen Bosskämpfen und dramatischen Situationen kommt, werdet ihr mit Mini-Schilden, Code-Karten, Ameisen- und Libellenschlüsseln, seltsamen Emblemen, mysteriösen Bildern, Klavierteilen, Medaillen und Edelsteinen durch die Gegend geschickt, dass die Tüftler unter euch in ihrem Element sein werden. Ein wenig mehr Bezug der Puzzles zur Story oder den ein oder anderen Hinweis hätten wir uns jedoch schon

gewünscht. Einmal muss z.B. ein Schild in einem sehr unscheinbaren Steingebilde auf einer Treppe angebracht werden, die man vielleicht seit Stunden nicht mehr betreten hat, geschweige sich dann an dieses Detail erinnert. Statt frustrierendem Abgeklappere aller Räume wäre vielleicht eine kleine Cut-Szene, Hinweis oder Ähnliches angebracht gewesen, die den Spieler wieder einigermaßen in die richtige Richtung schiebt. Dass etwas Klaviergeklimmere den daneben stehenden einarmigen Banditen öffnet und ein Emblem zum Vorschein kommt, stört den echten Resident Evil-Freak nicht im Geringsten. Aber gut, diese Art von unrealistischen Puzzles haftet der Serie schon seit jeher an – seid nur gewarnt, dass die Anforderungen in Code: Veronica noch eine Stufe höher geschraubt wurden. Als extrem schwierig stellte sich für Nicht-Japaner die Lösung





Mini-Deathmatch

Lasst uns doch mal Punkt für Punkt vergleichen, welches der beiden letzten *Resident Evil* nun systemübergreifend das Bessere ist – der durch den Sprung von 32 auf 128 Bit eigentlich zu erwartende Grafik-Boost hat dem Dreamcast-RE dabei keineswegs den entscheidenden Vorteil verschafft. Die Stärken von *Resident Evil Code: Veronica* liegen woanders. Doch lest selbst – acht Runden mussten die beiden Kandidaten hinter sich bringen, bis der Sieger – relativ eindeutig – feststand. Dabei gab's in den einzelnen Kategorien einige Überraschungen. Nun wartet natürlich alles auf den Konter von *Resident Evil 4* auf PS2!



| | Resident Evil 3 Nemesis | Resident Evil Code: Veronica | Punktstand |
|--------------------|---|--|------------|
| Storyline | Simpler Abklatsch ohne jede Bedeutung für die Gesamtserie – zudem immer noch im alten Raccoon City mit teils bekannten Locations spielend. | Endlich frische Locations auf der Umbrella-Insel und der Antarktis, dazu mit den Ashfords charismatische Widersacher in einem packenden Gesamtkonzept. Klarer Punkt für <i>Code Veronica</i> . | 0:1 |
| Grafik | Herrliche Render-Decors mit unerreichter Detailfülle, dafür statisch und mit schwachem Lightsourcing – unentschieden in diesem Punkt. | Erstes <i>Resi</i> mit beweglicher Kamera und Real-Time Lightsourcing auf Freund und Feind, dafür viel Nebel, durchschnittliche Effekte und weniger Details. | 1:2 |
| Umfang | Nur 1 CD und zwei spielbare Charaktere – dafür Abwechslung durch Quick-Time-Entscheidungen. | 2 GDs und drei spielbare Charaktere, aber kaum Zufall im Verlauf. Trotzdem ca. 50 Prozent größer als <i>Nemesis</i> , also Vorteil für <i>CV</i> . | 1:3 |
| Secrets | Bonus-Game "The Mercenaries" mit der Möglichkeit, sein Waffenarsenal zu erweitern. | First-Person-Modus à la <i>Resident Evil Gun Survivor</i> – ausgeglichen in diesem Punkt. | 2:4 |
| Monster und Waffen | Bis auf den Spinnen-Licker alles schon mal da gewesen – dito bei den Waffen: Shotgun, Magnum, Granatwerfer & Co. kennen erfahrene Zombie-Jäger bereits. | Viele neue Gegner: Zecken, Falter, Aale, Gummi-Tyrants etc. – keine Überraschungen beim Waffenarsenal (Kalaschnikov ausgenommen) Knapper Punkt für <i>CV</i> . | 2:5 |
| Sound & Sprecher | Profi-Stimmen für Jill und Carlos, dazu die gewohnt gruselige Schauerkulisse – Punkt an beide. | Ebenfalls Top-Stimmen für Claire, Steve und Chris und eine ebenbürtige Untoten-Effekt-Palette. | 3:6 |
| Splatter-Faktor | Zumindest in der NTSC-Version ist die Zombie-Welt noch in Ordnung: Raketen zerlegen Untote und modrige Schädel pulverisieren sich bei Shotgun-Beschuss. | Capcom auf dem Saubermann-Trip? Zombies behalten stets alle ihre Extremitäten und widerstehen selbst Explosiv-Pfeilen. Punkt deshalb für <i>Nemesis</i> . | 4:6 |
| Puzzles | Entweder extrem leicht und kindisch oder unlogisch und nur durch Probieren zu lösen – weniger Flair jedenfalls als beim indizierten Vorgänger. | Viel höhere Rätseldichte mit knackigeren Einzelaufgaben, aber manchmal auch weit abseits der Story hergeholt – glückliches Unentschieden deshalb für <i>Nemesis</i> . | 5:7 |
| Fazit | Das Ergebnis spiegelt deutlich wider, dass <i>Nemesis</i> im Gegensatz zu <i>Code: Veronica</i> kein "richtiger" Teil der Serie, sondern nur eine Side-Story ist. | Applaus und Bravo: Bereits das erste DC- <i>Resi</i> hat den neuesten Vertreter der Stammplattform PS klar auf die Plätze verwiesen. So geht's bergauf mit Sega! | |

Limited Edition

Diese spezielle Edition des ersten Dreamcast-*Resident-Evil* verdient eigentlich ihren Namen gar nicht. Der einzige Unterschied zur Standard-Packung ist die zusätzliche rote Plastik-Hülle, die ein goldenes Artwork eines antiken Kriegers trägt (siehe Shot). That's it. Für Sammler vielleicht O.K. – der Normalspieler braucht's nicht unbedingt.



Der klassische Survival-Horror-Screen: Auch diesmal bis auf einige kosmetische Änderungen wieder unverändert übernommen.

eines Rätsels heraus, das es exakt so schon mal in Teil Eins gab: In einem Raum voller Bilder müssen sieben Schalter in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden – an sich 5.040 Möglichkeiten und deutlich zuviel zum Raten, deshalb die korrekte Anordnung in unserem Kasten.



Achtung: Der Sadist Alfred Ashford lauert über seinem Bett auf die unachtsamen Claire und Steve.

Bio Hazard Code: Veronica

Survival Horror

Features

- GP
- VP
- A

Hersteller: Capcom/Sega

Testversion: EigenImport

Preis: ca. 140 Mark

Geeignet ab: 18

Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

In die Antarktis mit Chris Redfield

Hat man nach einigen verzweifelten Rundrufen bei Kumpels ("Wozu braucht man denn das verfluchte Schwert?") oder Stöbern im Netz die Lösung herausgefunden und den vermeintlichen Endgegner bezwungen, geht das Spiel erst richtig los! Claire und Steve verschlägt's auf eine weitere Umbrella-Basis in der Antarktis, wo endlich auch ihr Bruder Chris vom S.T.A.R.S.-Team aus Teil Eins auf den Plan tritt, den ihr fortan auch steuert! Soundtechnisch nun exzellent gelungen, hätten wir doch optisch etwas mehr vom *Veronica-Code* erwartet. Während die Real-Time-Lichtspiegelungen auf den Charakteren zwar gefallen, kommen die Waffeneffekte (vor allem die des Granatwerfers) ziemlich pixlig – und außerdem kann uns keiner erzählen, der viele Nebel



Albtraum: Das gleiche Bilderrätsel wie im ersten Teil nervt Import-Freaks ohne Japano-Kenntnisse – Lösung im Kasten am Rand!

diene überall rein atmosphärischen Zwecken! Die mitreißende Storyline, der beachtliche Umfang, die frischen neuen Schauplätze, die Overall-Atmosphäre, gute englische Sprecher sowie das First-Person-Bonus-Game, das das sowieso missglückte PS-*Gun Survivor* gänzlich überflüssig macht, positionieren das DC-Debut der Serie aber klar auf Platz Eins (siehe auch Deathmatch) im Survival-Horror-



In der Folterkammer unter dem Gefängnis-komplex werdet ihr einen aggressiven Arzt finden, der nicht im Sinn hat, euch zu heilen...

Bereich, wenn man dem ersten *Resident Evil* mal seines Novum-Bonus beraubt. Summa summarum: Ein packender System-Seller erster Güte, der neben *Soul Calibur* und *Crazy Taxi* in jede Dreamcast-Sammlung gehört. Leute mit Japano-Text-Phobie bzw. PAL-Cut-Phobie (die deutsche Version wird erneut über Eidos kommen) warten auf die ca. einen Monat später erscheinende US-Version.

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.

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 86%

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 89%

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 85%

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 10 von 10

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 87%

PlayStation
Ausgabe 02 2000
Testurteil 9 von 10



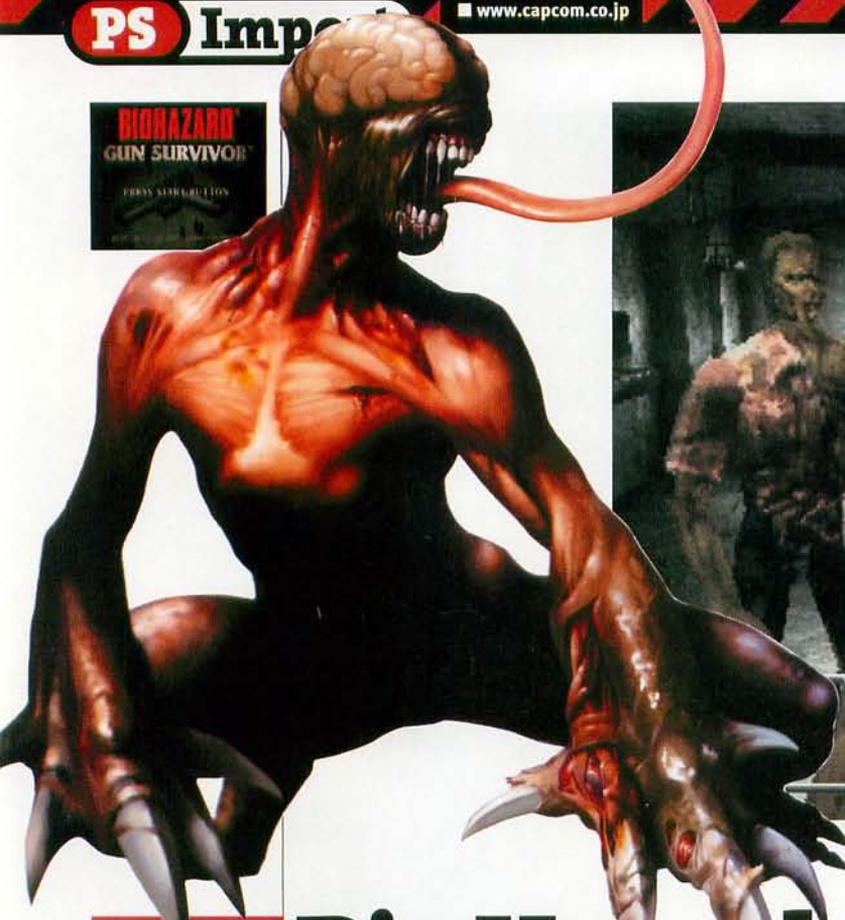
DREAMWORKS INTERACTIVE

Medal of Honor ©1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. DreamWorks Interactive ist eine Marke von DreamWorks L.L.C. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES
EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com



▲ Die Zombies schlurfen klobig und schlecht animiert durch die Gänge, die Grafik könnte von '96 sein und erst die Storyline – Schande über Capcom!

Shortcut

- ⊕ viele Abzweigungen
- ⊕ interessante Gameplay-Idee
- ⊖ extreme Frameratenprobleme
- ⊖ kein Strafing möglich
- ⊖ Kamera oft nicht im Bilde
- ⊖ optisch eher abtörnend
- ⊖ schwache Schussgeräusche
- ⊖ Guncon-Akzeptanzprobleme (siehe Kasten)
- ⊖ keine Speichermöglichkeit

Bio Hazard Gun Survivor

Capcom schlachtet seine Zombie-Idee marketingtechnisch nun maximal aus – funktioniert auch der Transfer ins Lightgun-Genre?

Ließ man sich nach dem ersten Teil der Serie noch sehr lange Zeit (April '96 in Japan), um am Sequel zu werkeln (exakt zwei Jahre), erscheint derzeit ein *Bio Hazard / Resident Evil* nach dem anderen (*Resident Evil 3 Nemesis* auf PS, *Bio Hazard Code: Veronica* auf DC) und auch mit Vorankündigungen weiterer Episoden geht man nicht gerade sparsam um – die Zombies als ultimative Melkkühe?

Immerhin versucht man mit *Gun Survivor* in puncto Spieldesign einen anderen Weg einzuschlagen. Schauplatz des Geschehens ist nach wie vor das T-Virus-verseuchte Raccoon City, in

dem diesmal ein weiterer einsamer Streiter zu entkommen versucht. Mit dem unter Amnäsie leidenden Vincent wird ein neuer Survival-Horror-Charakter eingeführt, der offensichtlich vor seinem Gedächtnis-schwund nicht ganz unbeteiligt an der ganzen Katastrophe gewesen zu sein scheint – nicht umsonst schlägt ihm von den anderen Überlebenden im Laufe eures Streifzugs blanker Hass und Misstrauen entgegen. Während es die meisten jedoch bei verbalen Beschimpfungen belassen, scheint es einer ernster mit seiner Rache zu meinen: Immer wieder werdet ihr von dieser unbekannt Person als Mörder verunglimpft, beschossen und in tödliche Fallen gelockt. Doch lassen wir nun mal die Storyline beiseite und widmen uns dem spielerischen Ansatz des mittlerweile fünften PS-*Bio-*

Hazards (zählt man den Director's Cut mit). Wie ihr vielleicht schon im Infokasten vernommen habt, klassifizieren wir *Gun Survivor* genretechnisch als Lightgun-Action-Adventure.

Capcoms erster Lightgun-Shooter!

Ihr könnt also den Untoten mit eurer schon leicht verstaubten Guncon-Wumme Saures geben – allerdings mit etwas Anlaufschwierigkeiten (siehe Kasten). Während bei *House of the Dead 2 & Co.* euer Weg komplett vom Spiel bestimmt wird und man auf Kameraperspektive und Laufrichtung keinen Einfluss hat, dafür aber alle Gegner auf dem Silbertablett präsentiert werden, muss in *BH GS* alles selbst in die Hand genommen werden. Mit den beiden Buttons A und



▲ Alle Monsterchen sind gute alte Bekannte – diese Motto hier kennen *Resident-Evil*-Veteranen bereits aus dem indizierten Teil.



▲ Ein Licker kommt angefliegen: Die schlechte Steuerung und Akzeptanz der Guncon lässt euch bei schnellen Gegnern schier verzweifeln.



▲ Ihr könnt weder rückwärts gehen, noch seitlich ausweichen, noch nach oben und unten schauen – beste Voraussetzungen also...



▲ Warum man wohl so eine lapidare Textur wie "Shooting Games" in der Arcade angebracht hat? Es gibt doch soo viele Capcom-Hits!

◀ Die Krokos vertragen einen ganzen Sack Magazine – selbst mit Shotgun!



Guncon-Probleme

Bei unseren ersten verzweifelten Versuchen, die Namco-Guncon in *Gun Survivor* zum Laufen zu bringen, regierte der reine Frust: „Warum schießt dieses &%S\$-Teil denn verdammt noch mal nicht?“ war da noch der harmloseste Fluch im Spielzimmer. Bei der zum Vergleich eingelegten „Zeitkrise“ funktionierte dagegen alles einwandfrei. Der Clou an der Sache: Für *Bio Hazard Gun Survivor* müsst ihr die Kanone gaaaanz nah an den Bildschirm halten (1,5 Meter), damit sie registriert wird – da hat wohl jemand gehörig geschlampt bei Capcom! Übrigens haben wir während des technischen Vergleichstests mit dem alten Namco-Lightgun-Shooter herausgefunden, dass der eigentlich nach wie vor wesentlich mehr Spaß macht, und ihn auf der Stelle zweimal durchgezockt...

B der Lightgun dreht ihr die Kamera nach links und rechts und mit dem Abzug – sofern die Kanone nicht auf den Bildschirm gerichtet ist – schlurft ihr vorwärts, und zwar in etwa mit der Agilität eines Zombies. So weit, so gut: Was aber ist mit Rückwärtsgehen, Strafing, nach oben und unten schauen? Alles leider nicht drin und das macht euer Manövrieren und Orientieren in den einzelnen Areas ziemlich unhandlich. Auch die Kamera bekommt in mehrerer Hinsicht deutlich Probleme: Selbst wenn kein einziger (!) Gegner im Raum ist, sackt



die Framerate bei einem kurzen Rundumblick erheblich ab und bei schnellen Viechern wie den Hunden verzettelt sie sich, indem sie versucht, für euch den Gegner im Blickfeld zu behalten, es aber aufgrund von mehreren Angreifern und viel zu langsamer Drehgeschwindigkeit oft nicht schafft und somit das Zielen für euch zur Meisterprüfung gestaltet. Und geballert wird eine Menge, denn eure lieb gewonnenen Freunde wie Zombies, Licker, Hunter, Hunde, Raben, Motten, Mutanten-Krokodile oder der Golem aus dem indizierten Teil vertragen vor allem auf "Normal" eine Menge Kugeln, bevor sie euch durchlassen. Je nachdem, was ihr für eine Route einschlagt, findet ihr auch andere Ballermänner wie Magnum, Shotgun oder Pumpgun, mit denen jedoch sparsam umgegangen werden sollte. Einen Speicherpunkt ("Wo sind die Farbbänder?") haben wir aber im ganzen Spiel nicht ausmachen können – ganz nach dem Motto "Wenn er tot ist, ist er tot" (Ivan Drago aus "Rocky IV") also. Halt, nicht ganz – eine Handvoll Continues spendierte man euch immerhin. Die Tür-Animationen, das klassische *Resi*-Item-Menü (bedienerfreundlich auf die Lightgun ausgelegt) und einige Puzzles hat man dagegen übernommen.

Grafik und Kamera zum Gruseln

Meist beschränkt es sich jedoch darauf, grobklotzige Schlüssel aufzulesen, die unübersehbar vor euch in der Luft schweben.



▲ Die Hunter belästigen euch diesmal sogar im Easy-Mode in ganzen Rudeln – viel Spaß mit der jämmerlichen Kamera!



▲ Durchs Gefängnis führen alle Wege – dazwischen könnt ihr eure Route frei wählen: Disco, Kino, Arcade, Restaurant oder Bücherei?



Mit dem Verlust der Render-Optik verliert *Bio Hazard Gun Survivor* viel vom Zombie-Flair vergangener Teile und in puncto Texture-Polygon-Grafik hinkt man dem State-of-the-Art (z.B. *Omega Boost*) auf der PS deutlich hinterher. Dieses Manko zusammen mit der miserablen Kamera (zu langsam, Frameraten-Drops, keine Justiermöglichkeit) und einigen Gameplay-Faux-Pas (Zombies geben z.B. bei Head-Shots auch nicht früher den Löffel ab als bei Körpertreffern) lassen dieses *Bio Hazard* im Mittelmaß versinken. Selbst Splatter-Freunde haben keinen Spaß daran, denn selbst unter heftigem Shotgun-Beschuss behalten die T-Virus-Mutationen sämtliche Extremitäten bei sich. Capcom wird doch nicht zahm werden? *Gun Survivor* braucht kein Mensch, lediglich fanatische Survival-Horror-Sammler schlagen zu. Eindeutig der Tiefpunkt der Serie.



Bio Hazard Gun Survivor

Lightgun-Action-Adv.

⚡

■ Features



■ Hersteller: Capcom
 ■ Testversion: Eigenimport
 ■ Preis: ca. 130 Mark
 ■ Geeignet ab: 18
 ■ Schwierigkeit: schwer

■ Sprachkenntnisse

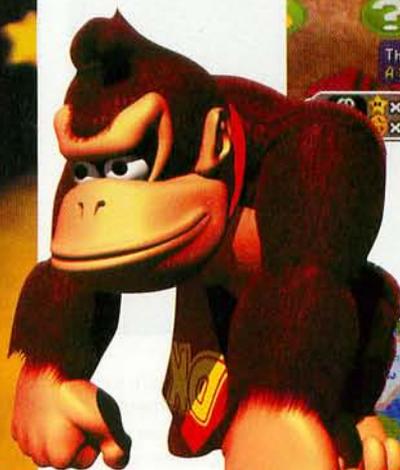


IMPORT RATING IN %





◀ Die Prinzessin hat gerade an der Lampe gerieben und fliegt nun mit dem Genie direkt zum nächsten Stern.



▲ Auch eine Möglichkeit, an Sterne zu kommen. Im Adventure Island sind unter bestimmten Feldern Kisten mit z.T. wertvollem Inhalt versteckt.



▲ Wer keine Lust auf Würfelspielchen hat, kann sich im Mini-Game-Land nur den Mini-Games widmen.



Mario Party 2

Joypad-Schrotten und Dauerfeuer-Blasen, die Zweite!

Shortcut

- zu viert einfach nur genial
- über fünfzig Mini-Games
- Practice Mode
- eigener Mini-Game-Mode
- alleine schnell langweilig

Mario hat's nicht leicht: Neben dem bössartigen Drachen Bowser, der ihm wohl sein Leben lang eben selbiges schwer machen wird, machen nun auch seine engsten Freunde Stunk. Grund des neuesten Streits: der Name ihres Heimatlandes Mario Land. Luigi, Wario, Prinzessin Toadstool und co. sind nämlich der Meinung, dass sie durch ihre Erfolge auch das Recht darauf hätten, namentlich erwähnt zu werden und wollen Mario Land umbenennen – eben in Wario Land, Peach Land und so weiter.

Nun, aus dieser Diskussion wurde recht schnell eine handfeste Keilerei ohne Aussicht auf eine friedliche Lösung. Und in diesem Augenblick, in dem unsere beliebten Helden mit sich selbst beschäftigt waren, ergriff Bowser (wieder mal) diese Chance und machte sich in dem unbewachten Mario Land breit. Doch da kam dem niedlichen Pizza-Belag Toad eine hervorragende Idee: Derjenige, der es schafft, Bowser wieder zu vertreiben, ist der absolute Superstar und hat das Recht, das Land nach sich zu benennen. So begeben sich unsere lieb gewonnenen Freunde also erneut auf das (Brett-) Spielfeld, um durch Würfelglück, fiese Aktionen und gnadenlo-



▲ Wenn sich der Geist Boo aufmacht, eure Münzen zu klauen, müsst ihr so schnell wie möglich den A-Button drücken.

se Härte in den über fünfzig Mini-Games den Sieger zu ermitteln. Auf fünf Spielfeldern, die in unterschiedliche Themengebiete wie "Horror Haus", "Weltall" oder "Piratenwelt" eingeteilt sind, wird gegen drei Gegenspieler um Sterne, Items und Münzen gekämpft.

Wer ein Superstar sein will, braucht viele Sterne!

Ziel ist es, nach Ablauf der zuvor eingestellten Spielrunden am meisten Sterne eingesackt zu haben und dadurch zu Bowser vorgelassen zu werden. Dieses Vorhaben gestaltet sich allerdings gar



▲ Natural born Superstar: Bis zur Endabrechnung kann sich keiner der Spieler sicher sein, dass er (sie) gewinnt.

nicht so einfach, wie man anfangs vermuten möchte, da sich auf dem Spielfeld zahlreiche Ereignisfelder befinden, die euch ganz schön lästig werden können. Neben dem begehrten Sternfeld, das Toad nach dem Zufallsprinzip auf der Map verteilt, findet ihr neben vielen blauen (bringen euch Münzen ab) Feldern noch eine Handvoll Spezialfelder. Gelangt ihr auf ein Boo-Feld (das ist der kleine Geist), könnt ihr ihn – gegen Entgelt versteht sich – bitten, beim Gegner einen Batzen Münzen oder sogar einen Stern zu klauen. Bei der Bank müsst ihr einen kleinen Betrag einzahlen,

Einige der Mini-Games:





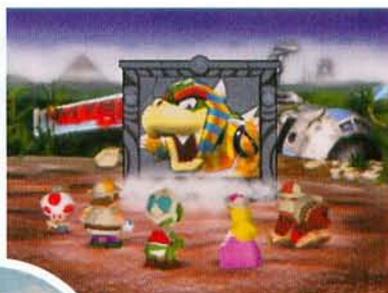
▲ Howdy Ho Cowboy! Im Western-Land kürzt ihr den Weg mit einer kleinen Zugfahrt ab.



▲ Wer sich auf dem verzweigten Spielfeld verirrt hat, kann sich auf der aufrufbaren Karte Übersicht verschaffen.



▲ Am Ende des Spiels könnt ihr euch eine genaue Statistik anzeigen lassen.



▲ Witzig: Auf jedem Spielfeld tragen die Charaktere die zur Thematik passende Kleidung.



den dann ein anderer glücklicher Spieler wieder abhebt, und Warp-Felder teleportieren euch quer über die Karte. Im Shop könnt ihr wichtige Items erstehen: Der Pilz gestattet es euch, zweimal zu würfeln, beim Superpilz könnt ihr euer Glück sogar dreimal versuchen. Mit einer magischen Kiste klaut ihr die Gegenstände der Mitspieler oder lasst euch von einem Genie gleich direkt zum Sternfeld transportieren. Gelangt ihr auf ein Rufzeichen-Feld bzw. nach jedem Durchgang, müsst ihr eines der zahlreichen Mini-Games bestreiten und versuchen, dabei möglichst viele Münzen zu ergattern. Ob nun jeder gegen jeden, im Team zwei gegen zwei oder gar drei gegen einen: Abwechslung wird hier groß geschrieben.

Geniale Mini-Games – und sooo viele!

Ob ihr nun den Analog-Stick bis zur endgültigen Aufgabe (allein dieser Test verschlang drei Pads – wir haben uns allerdings ziemlich reingesteigert...) malträtiert, perfektes Button-Timing beweist, euer

Gedächtnis bei diversen "Merk-Spielen" beansprucht, einfach nur durch eure Geschicklichkeit eure Gegenspieler von einer Plattform stoßt oder ihnen Pilze aus dem Rucksack stibitzt – langweilig wird die ganze Sache so schnell nicht. Am Ende des Spiels wird dann abgerechnet und noch einmal Bonus-Sterne für die meisten gesammelten Münzen, das häufigste Erreichen der Ereignisfelder oder die meisten Sterne vergeben. Bis zum Ende kann sich keiner wirklich sicher sein, an der Spitze zu liegen. Nach der Siegeszeremonie werden die Münzen (und die zu Münzen umgerechneten Sterne) aller Spieler addiert und auf eurem Konto gutgeschrieben. Im Mini-Game-Park könnt ihr dann bereits gespielte Mini-Games einkaufen, diese bis zur Perfektion trainieren und in der bald neu gebauten Battle-Arena ein Match gegen drei Kontrahenten bestreiten – diesmal ohne das zwischengeschaltete Würfelspiel. Alleine wird *Mario Party 2* zwar recht schnell langweilig, und sobald man einmal alle Games gesehen hat, wird man das Spiel so schnell nicht wieder aus



▲ Im Shop könnt ihr, genügend Zaster vorausgesetzt, hilfreiche Items erstehen.



▲ Da haut's di nieder! Prinzessin Toadstools Vorschlag für den neuen Namen des Landes wäre dieses zuckersüße, rosarote Peach-Land-Logo.

der Mottenkiste hervorholen. Sitzt ihr allerdings öfters zu zweit vor dem Screen, entwickelt sich das Game zur absoluten Sucht und wird bei vier menschlichen Mitspielern zum Party Knüller schlechthin. Wer also öfters mehrere Kollegen bei sich zu Besuch hat, sollte auf jeden Fall mit einem Kauf liebäugeln – viel mehr Multi-Player-Fun geht wohl nicht mehr.

Mario Party 2

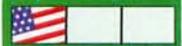
Multi-Player-Fun



Features

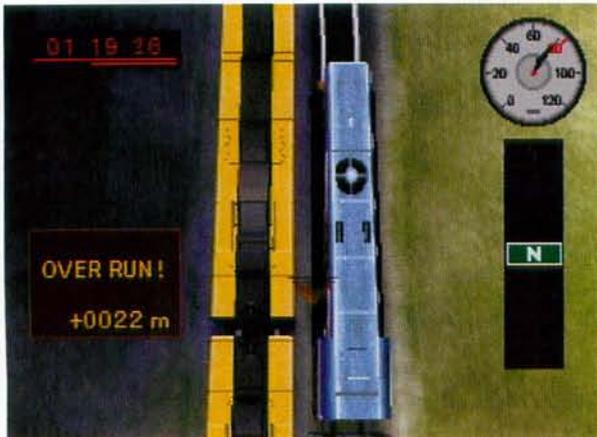


- Hersteller: Hudson Soft
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

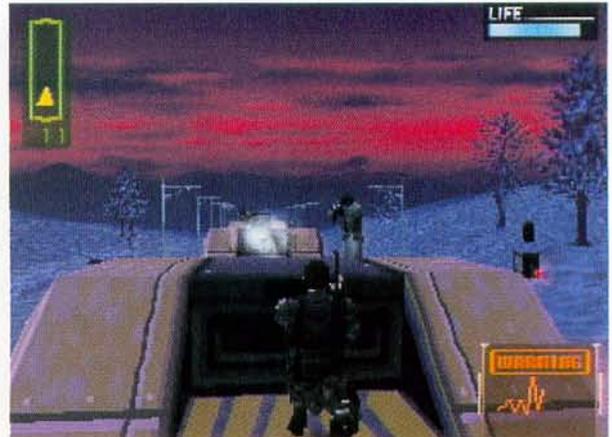


IMPORT RATING IN %





▲ eines der spannenden Mini-Games: Manövriert den Zug rechts so, dass ihr bei gleicher Geschwindigkeit zum Blue Harvest links springen könnt.



▲ Ihr kämpft euch bei voller Fahrt auf dem Zugdach Wagon um Wagon vor – ist ein Gegner mit einem Zielkreuz markiert, kann er getroffen werden. Dazwischen immer schön ducken!

Chase the Express

Während 989 Studios in Kalifornien noch über ihrem *Syphon Filter 2* brüten, legen die Kollegen aus Japan schon ihre Variante davon vor!

Shortcut

- hollywoodreife Story
- viele coole Render-FMVs
- eingestreute Mini-Games
- detaillierte PS-Graphik ohne Fehler
- abwechslungsreiche Puzzles
- einer der besten PS-Soundtracks
- ⊖ technisch etwas schwächelnd
- ⊖ unerträgliche Ladezeiten

Sachen gibt's – ganz unverhoffter Dinge trudelte von unserem Import-Händler aus Japan diesen Monat ein echter Geheimtipp in die Redaktion. Alle *Syphon Filter-Fans* sollten besonders aufhorchen, denn was das Sony-In-House-Team Sugar Rockets (*Jumping Flash 3*) da mit *Chase the Express* abgeliefert hat, sorgte bei uns für einige spannende Nacht-Sessions!

Obwohl man storytechnisch eindeutig beim Steven-Seagal-Reißer „Alarmstufe Rot 2“ (was ja im Grunde genommen auch nur ein Clone von „Stirb Langsam“ war) abgekupfert hat, zog einen die packend inszenierte Geschichte mit dem rasanten und actiongeladenen Render-Intro sofort in den Bann. Mit Kampfhubschraubern stürmen Elite-Einheiten den in Kooperation von NATO- und russischen Soldaten schwer bewachten Zug „Blue Harvest“ auf seinem Weg von St. Petersburg (Russland) nach Paris und benutzen den an Bord befindlichen französischen Botschafter samt seiner Familie als Faustpfand für ihre Forderung von 20 Millionen Dollar. Als weiteres Argument befindet sich zu allem Überfluss noch eine Atomrakete an Bord. Einziger Überlebender der mit aller

„Erwartet keine wilden Schießereien mit spacigen Waffen – bis zum Ende der ersten CD ist ein Revolver eure einzige Knarre, und Munition ist auch sehr rar gesät.“

Brutalität vorgehenden Unholde (Blut-spritzer von getöteten Soldaten an den Wänden und überall herumliegende Tote) ist der Offizier Jack Morton, dessen Kontrolle ihr von nun an übernimmt. Eure primäre Aufgabe: Botschafter Simon und Family aus den Klauen der Gangster befreien. Dazu steigt ihr per Dachluke in den Zug ein und kämpft euch Wagon für Wagon (16 Stück) vor.

Ladezeiten à la Neo Geo CD

Bevor wir nun auf Gameplay-Einzelheiten eingehen, müssen wir unbedingt folgende Schelte loswerden: Jedesmal, wenn ihr einen Wagon wechselt oder per Treppe ins obere Stockwerk bzw. zurück geht, quält

euch eine über zehnekündige Ladesequenz, obwohl die Grafik zwar aus sehr detaillierten Texturen besteht, aber nicht vorgerendert ist. Zweitens folgt das Kamerasystem, ähnlich wie in *Bio Hazard Code: Veronica*, einem Mix aus dynamischen Einstellungen und ruckartigem Umschalten, wobei Letzteres ca. ein bis zwei Sekunden dauert und sich auf dem Screen als eingefrorenes Standbild manifestiert. Gerade von einem Sony-In-House-Team (von wem denn sonst?) hätte man sich derartige technische Schwächen nicht erwartet, die dem Spieler bisweilen den Spaß an einem ansonsten hervorragenden Thriller ziemlich vermiesen können. Denn in *Chase the Express* ist einig geboten: Erwartet keine wilden Schie-



▲ Kurz vor Frankfurt steigen wir von oben in den Wagon ein.



▲ Bereit zur Übergabe: Boris und seine Uzi-Jungs.



▲ Spannt mit der Armbrust das Seil zum Hangeln.



▲ Der erste Bossgegner beschießt euch per Armbrust – weicht mit Sprüngen links und rechts aus, und ihr bekommt keine Probleme.



▲ In der Labor-Abteilung des Hi-Tech-Zugs muss eine Bluttransfusion für einen verletzten Kollegen angemischt werden.



▲ Auf dem Weg unter den Terroristen aufzuräumen – NATO-Leutnant Jack Morton. Rambo-Methoden haben allerdings nix zu suchen!

The Cast

Name: Jack Morton
Funktion: Leutnant der NATO und zunächst einziger Überlebender des Terror-Angriffs – spielt nun die rettende Ein-Mann-Armee.



Name: Christina Wayborn
Funktion: Leibwächterin von Pierre Simon – lotst euch via Codec-Funk stets zu neuen Brandherden im Blue Harvest.



Name: Boris Zugowski
Funktion: Brutaler Anführer der terroristischen Vereinigung „Knights of the Apocalypse“.



Name: Pierre Simon
Funktion: Französischer Botschafter, wird von Zugowskis Truppen mit seiner Familie an Bord als Geisel gehalten.



Name: Philip Mason
Funktion: Nutzloser Sekretär von Simon – steht meist hilflos in der Landschaft rum und lässt sich eins überbraten.



Name: Billy MacGuire
Funktion: Weiterer Überlebender der NATO-Truppen – allerdings schwerverletzt. Braucht dringend Blut-Transfusion.



Alarmstufe Rot 2



Militär-Satelliten, der von einem Hacker an Bord in die Gewalt der Terror-Brüder gebracht wurde. Gab's inzwischen sogar schon im Free-TV zu sehen – lohnt sich auf jeden Fall.

Was passiert, wenn Terroristen einen Hi-Tech-Zug kapern und in eine rollende Zeit-bombe verwandeln, hat uns der Action-Streifen „Alarmstufe Rot 2“ („Under Siege 2: Dark Territory“) von 1995 mit dem stets leicht überheblichen Aikido-Profi Steven Seagal schon mal vorgeführt. Einziger Unterschied zu *Chase the Express*: Die Gefahr drohte hier von einem tödlichen

Bereiten mit spacigen Waffen – bis zum Ende der ersten CD ist ein Revolver eure einzige Knarre und Munition ist auch sehr rar gesät. Ihr müsst daher sehr bedacht und taktisch vorgehen. Zudem werdet ihr via Funk von der Zentrale und der Leibwächterin Christina von einem Brandherd zum nächsten geschickt, während die fahrende Zeitbombe sich unaufhaltsam ihren Weg von Russland nach Weißrussland, Polen (Vorsicht, dass der Botschafter dort nicht geklaut wird!), Tschechien, Deutschland (Berlin, Frankfurt, Stuttgart und München sind live dabei!) bis nach Frankreich bahnt. Es müssen Familie und Botschafter mehrmals befreit, Bosse ausgeschaltet, mobile Raketenbasen unschädlich gemacht, Blutkonserven für Verletzte angemischt, Kampfhubschrauber in einer 3D-Ansicht per Flak-Geschütz abgewehrt und noch einiges mehr bewerkstelligt werden.



▲ Auf der Toilette könnt ihr speichern und Items à la *Resident Evil* in der berühmten Magic Box deponieren. Wenn nur die ewigen Ladezeiten nicht wären!

Wo brennt's als Nächstes?

Vor allem spannende Mini-Games sorgen für Unterhaltung: Einmal müsst ihr z.B. in drei Minuten einen Zug auf dem Nebengleis so lenken, dass er exakt mit gleichem Tempo mit Blue Harvest kommt, so dass ihr gefahrlos rüberspringen könnt. Obwohl die zahlreichen und guten Rendersequenzen mit englischen Sprechern besetzt sind, wird bei den Funksprüchen auf Japano-Text zurückgegriffen, was euch manch überflüssigen Kilometermarsch zurücklegen lässt, da man eben nicht versteht, dass der Treffpunkt z.B. im oberen Stockwerk der Kommandozentrale in Wagon 6 sein soll. Rätseltechnisch kommt man aber auch so überwiegend gut durch (Code-Karten umprogrammieren, Gashähne abschalten, Schlösser via PC umgehen, Armbrust zusammenbauen etc.), lediglich einige wenige

serven-Mix sind ohne Textkenntnis schwer hinzubekommen. Um die gegnerischen Wachen auszuspähen, könnt ihr übrigens durch Glasfenster von verschlossenen Türen und via geschickter 3D-Ansicht auch manchmal um Ecken linsen. Etwas mehr Mühe hätte man sich dagegen beim Kampfsystem geben können. Mehr als Hinknien und dreimal Ballern, bis der verummte MG-Posten umfällt, ist mit Ausnahme der Seitwärtsrollen nicht drin. Hier haben *MGS* und *Winback* (N64, kommt bald auch als PAL-Version) mit weitaus gewitzteren Angriffstechniken klar die Nase vorn. Das umfangreichste Spiel ist *Chase the Express* auch nicht – die zwei CDs habt ihr in ca. sieben bis acht Stunden durch. Dennoch können wir euch diesen packenden Thriller uneingeschränkt empfehlen. Wenn da nur nicht die technischen Fußangeln wären – hoffentlich nicht auch in der PAL-Version! **RK**



▲ Krisensitzung: Jack und Christina besprechen in einem der massigen Render-FMVs, wie der französische Botschafter befreit werden könnte.



▲ Auf der Karte könnt ihr die aktuelle Position des tödlichen Zugs verfolgen. Bis jetzt sind wir von St. Petersburg bis nach Frankfurt gekommen.



▲ Gefährliche Aktion: Hängt euch über das Elektro-Feld und bringt ein wertvolles Item in eure Gewalt, dass ihr gegen die Geiseln tauscht.

Das Intro



▲ Über Kampfhubschrauber wird Blue Harvest mit Raketen beschossen.



▲ Damit ist der Weg frei für die perfekt ausgerüsteten und schwer bewaffneten Terroristen,



▲ Die mit un-nachgiebiger Härte vorgehen und jeglichen Widerstand ersticken.



▲ Die Leibwache des Botschafters versucht noch zu retten, was zu retten ist.



▲ Aber keine Chance: Mit einer Kalaschnikov an der Schläfe der Familie...



▲ ...hat Gangster-Boss Boris nun gute Karten bei den Verhandlungen mit der Regierung.

Chase the Express

Action-Adventure

Features



Hersteller: Sugar Rockets/Sony
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: mittel
Sprachkenntnisse

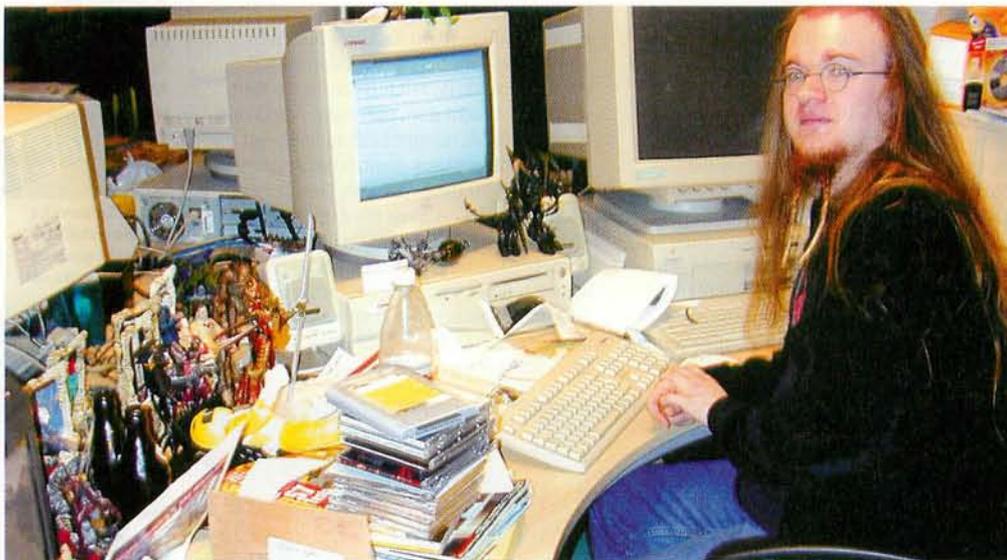


IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



Freaks In Focus

Kaum haben wir diese Rubrik neu eingeführt, trudeln auch schon eine Menge Anfragen ein – recht so! Diesmal hatte Dirk Wöhr (alias Icheherniton) das zweifelhafte (?) Vergnügen, uns über die Schulter zu schauen.



▲ "Hauptsache, schnell und actiongeladen." Das ist Dirks Motto. Umso enttäuschter war er verständlicherweise von *Test Drive 6* (DC).

Das Ganze ist natürlich mit einem Redaktionsbesuch auf unsere Kosten verbunden – unser Besucher kann uns einen Tag lang über die Schulter schauen, sämtliche neuen Games probierspielen und uns auch mal richtig die Meinung zu allem sagen.

Dieses Mal hat uns Dirk Wöhr aus Stuttgart mit seinem Besuch beehrt.

Bewerbungen für kommende Besuche könnt ihr übrigens per Post oder E-Mail gerne an uns schicken – eine kleine Begründung, warum ausgerechnet *ihr* der Auserwählte sein sollt (wie lange spielt ihr schon, welche Konsolen habt ihr, was spielt ihr am liebsten), wäre aber schon nicht schlecht. Voraussetzung: 18 Lenze solltet ihr schon sein. Also, worauf wartet ihr? Zeigt uns, was ihr draufhabt und sagt, was ihr schon immer loswerden wolltet.

VG

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



- **Freak ist nicht jeder! Doch wer dazu zählt, hat was zu sagen. Also los:**
- **Name & Nickname:** Dirk Wöhr / Icheherniton (lange Geschichte, die den Rahmen des Kastens sprengen dürfte)
- **Alter:** 30
- **Zockt seit:** Seit 1982
- **Was machst du, wenn du nicht zockst?** Rocken
- **Aktuelle Konsolen:** PS, M64, DC
- **Welche Games würdest du als deine absoluten Top-Games bezeichnen?**
 - *Virtua Fighter 3tb* – bis heute das beste Beat'em Up (auch wenn mich die 2D Fraktion dafür töten wird :)
 - Die *wipEout*-Serie – Für mich damals der Hauptgrund, mir eine PS zu holen.
 - *Death Tank Zwei* – Ich fand Worms schon genial, aber DT setzt da noch einen drauf.
 - *Crazy Taxi* – Anarchie im Straßenverkehr!
 - *Shenmue* – Verstanden hab ich zwar kaum was, aber ich hab trotzdem noch nie ein Spiel erlebt, das so eine dichte Atmosphäre versprüht hat.
- **Gibt es ganz allgemein einen Charakter bzw. ein Game, das du nicht ausstehen kannst?**
Charakter: Mario
Game: *Tekken* (komplette Serie)
- **Gefällt dir die "neue" VG besser als die alte Version?**
Auf jeden Fall. Das Erscheinungsbild ist viel ansprechender und inhaltlich hat sich auch einiges verbessert.
- **Wirst du dir eine PS2 besorgen?**
Ja, allerdings vorerst nur, weil ich noch keinen DVD Player habe. Von den Spielen interessiert mich bis jetzt nur das *Ridge Racer* für die Kiste. Technisch ist das Gerät auch noch weit von Sony's Versprechungen entfernt. Ich denke mal, dass man von Nintendo's Dolphin mehr erwarten kann.
- **Gibt es etwas ganz Grundsätzliches, das du gerne über Videospiele loswerden möchtest?:**
Es wäre einfach zu wünschen, dass Videospiefirmen sich wieder auf das konzentrieren, worum es geht: den Kunden mit mächtig viel Spaß zu versorgen. Sicher kann man bei der Fülle an Genres und Spielideen, die bereits auf dem Markt sind, nicht mehr eine Innovation nach der anderen erwarten. Aber wenn ich sehe, dass erfolgreiche Serien bereits in Runde 5 oder noch weiter vorgedrungen sind, frage mich, ob der Spieler da mit der Zeit nicht auf der Strecke bleibt. Etwas Mut zum Risiko sollte man gerade bei größeren Firmen schon erwarten können. Es ist zwar einerseits nachzuvollziehen, dass Eidos jedes Jahr pünktlich zu Weihnachten ein neues Lara-Sequel auf den Markt wirft, da es sich schon ordentlich verkaufen wird, nur wird das die Spieleindustrie über kurz oder lang in eine Sackgasse führen. Es gibt inzwischen einfach zu wenig wirklich überraschende Hits. Letztes Jahr fällt mir als wirklich positives Beispiel spontan nur *Tony Hawks Pro Skater* ein. Genau solche Hits aus dem Nichts fehlen einfach.



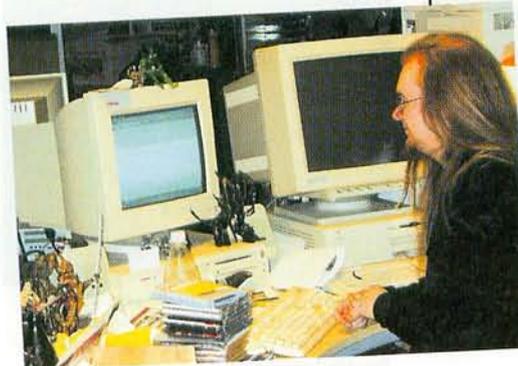
Test Drive 6

Freak-Meinung:

■ Hut ab – mit der Hi-Res Optik von *TD6* kitzeln die Jungs von Infogrames das Letzte aus der betagten PlayStation raus. Äähmm... Moment... irgendwie sah die PlayStation bis jetzt doch immer anders aus und von Sega war die auch nicht. Also noch mal die Anschlüsse überprüfen und nachsehen, ob da wirklich ein Dreamcast am TV hängt. Ja, in der Tat, es ist ein Dreamcast! Aber auch mal davon abgesehen, dass die Grafik auf PlayStation-Niveau liegt, kann das Spiel nicht überzeugen. Die Fahrzeugphysik ist erschreckend schlecht. Der beste Weg einen Gegner zu überholen, ist der, ihn einfach zu rammen. Dazu kommt noch die unübersichtliche Streckenführung, die es einem unmöglich macht, den weiteren Verlauf zu sehen oder auch nur zu erraten. Sieht man mal von der miesen Optik und dem schwachen Gameplay ab, bleibt noch ein ganz ordentlicher Soundtrack. Bleibt noch die Frage, wieso man für ein paar geloopte Stücke den vollen Preis eines Spieles hinblättern soll, wenn man für dasselbe Geld die kompletten CDs der vertretenen Bands erstehen kann.

Hilfe!

„Es fehlt leider in jeder Beziehung!“



◀ **Der Freak im Redaktions-Chaos! Man beachte den Designer-Arbeitsplatz von Äxl... Wahrscheinlich war Dirk heilfroh, als er seinen Meinungskasten fertig hatte...**

Test Drive 6

Da helfen selbst 128-BIT nicht mehr weiter!

Ganz zu Unrecht kann es ja nicht sein, dass die seinerzeit so vielversprechend auf dem Amiga begonnene *Test Drive*-Serie bei Zockern mittlerweile einen relativ schlechten Ruf hat. Mit besonders großartigen Neuerungen wartet allerdings auch der sechste Teil nicht auf. Ob dies einer der Gründe ist, weshalb Infogames auf eine Veröffentlichung in Europa verzichtet, sei dahingestellt.

Auf alle Fälle bleibt der Eindruck, den man beim ersten Betrachten dieses Games bekommt, auch nach längerer Spielzeit derselbe. Nämlich die unvermeidbare Frage, ob man es wirklich mit einem DC-Game zu tun hat. Das mag sich vielleicht auf den ersten Blick etwas drastisch anhören, doch spätestens wenn das bestenfalls durchschnittliche und völlig austauschbare Intro vorüber ist, erinnert nichts mehr an die ach so hochgelobte Rechen-Power des DC. Der Fairness halber sollte an dieser Stelle vielleicht erwähnt werden, dass der Soundtrack des Games zwar von (bekannt?) Bands wie Eve 6 oder the Cars beige-tragen wurde, die Stücke im Spiel jedoch viel zu kurz sind, um bei längeren Kursen den Griff zum Lautstärkeregler zu vermeiden. Das ist auch der einzige habwegs erwähnenswerte Aspekt des Games. Doch bleiben wir beim Thema.

Bereits im Optionsmenü werden Fans (gibt es sowas?) eine Enttäuschung erleben. Auch wenn verschiedene Game-Modi zur Verfügung stehen, geht es im Prinzip immer um das Gleiche: Wetten, Geld kassieren und damit den Wagen tunen (kann man sich aber sparen, da sich ohnehin alles gleich fährt). Bei genügend Cash kann man sich natürlich auch ein neues

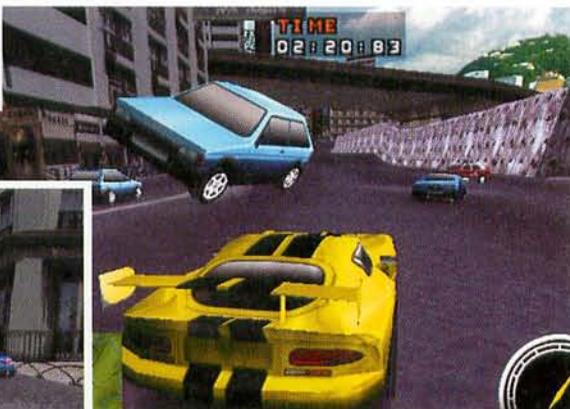


▲ Wieso soll man sich mit Überholmanövern aufhalten, wenn Vollgas ohne Sinn und Verstand reicht?



▲ Auch in der Rolle des Cops kann man dem Game nicht allzu viel abgewinnen.

Vehikel kaufen. Hier stehen euch sogar Original-lizenzierte Fahrzeuge zur Verfügung. Zwischen Single-Race, in dem man gegen fünf Gegner antritt, und dem Meisterschaftsmodus ändert sich nichts, nur dass man hier gleich mehrere Rennen in Folge bestreiten muss. Einzig die Challenges fallen ein wenig aus der Rolle, wobei es hier darum geht, bestimmte Abschnitte innerhalb eines Zeitlimits zu absolvieren. Im Verfolgungsmodus spielt ihr die Rolle eines Autobahn-Cops, der durch das Anhalten diverser Verkehrsröwdis Verwarnungsgelder kassiert, von denen sich ebenfalls die Autos upgraden lassen. Es ist leider nicht mit sonderlich viel Aufwand verbunden, einen Raser zu stoppen, da die meisten Schnellfahrer bereits nach dem ersten Überholen freiwillig stehen bleiben. Und falls das nichts



▲ Das interessanteste an den Unfällen ist die Tatsache, dass ihr im Gegensatz zu den Gegnern kaum einen Schaden nehmt.

“Es fehlt leider in jeder Beziehung!”

hilft, probiert ihr es am besten mit einem beherzten Rempler, um den ihr in *Test Drive 6* sowieso nicht herumkommt. Denn bevor ihr euch mit der unglaublich unpräzisen Steuerung herumschlagt, die euch eh kein Überholmanöver erlaubt, tut ihr besser daran, wenn ihr einen Konkurrenten einfach über den Haufen fahrt. Solltet ihr wirklich mal überholen müssen, könnt ihr abgesehen davon auch einfach durch die Botanik rasen. Seid beruhigt – dem Fahrverhalten eures Wagens merkt ihr solche unwesentlichen Veränderungen nicht an.

Als ob das Alles nicht genügen würde, entspricht weder die Grafik noch die technische Umsetzung im geringsten den Anforderungen, die man an eine aktuelle HI-End-Konsole stellen würde.



▲ Es gehört nicht viel dazu, das Fahrerfeld zu überholen. Achtet nur auf die Cops, die euch jagen und natürlich den hirnlösen Gegenverkehr.



▲ Grafisch unterscheidet sich das Game nur durch die höhere Auflösung von der PS-Version. OK, die Texturen wirken ein wenig sauberer.



▲ Solche Sprünge lassen sich weder vermeiden, noch stören sie den Rennverlauf im geringsten.



Shortcut

- ☺ Original-Lizenz
- ☹ Cop-Mode
- ☹ miese Grafik
- ☹ mieser Sound
- ☹ mieses Gameplay
- ☹ Rennverlauf ist reine Glückssache.



Test Drive 6

Arcade-Racer

3 2 1

Features



- Hersteller: Pitbull Syndicate
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 149 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Beatplanet Music

Nicht die fps zählen, sondern die bpm!

Shortcut

- man kann eigene Audio-CD-Tracks verändern
- übersichtliche Menüführung
- sinnloser „Spiel“-Part
- schrottige Soundsamples
- braucht endlos Speicherplatz



Was haben wir uns doch gefreut, als *Beatplanet Music* bei uns in der Redaktion eingetroffen ist! Endlich mal wieder ein Music-Game für PlayStation (seit *Guitar Freaks* hat sich da ja nicht viel getan) – und es ist diesmal kein Bemani-Teil. Dass man manchmal ganz schön Pech haben kann, wenn man einfach blind irgendwelche Titel in Japan einkauft, ist uns jetzt allerdings auch klar (war es eigentlich schon immer)...

Nun, um was geht's? Als kleiner Music-Freak bereist ihr in eurem abgespaceten Polygon-Gefährt die Städte dieser Erde von Tokio über London bis Nairobi – immer auf der Suche nach neuen Sound-Samples. Dazu müsst ihr in jeder Stadt drei Trials bestehen, die als erfolgreich abgeschlossen gelten, wenn ihr dort eine bestimmte Prozentzahl



▲ In jeder neuen Stadt werdet ihr von einem anderen Freak begrüßt.

Me Company

■ Me Company, die für *BpM* verantwortlichen Designer, wurde vor 12 Jahren gegründet und hat ihren Sitz in London. Unter anderem machen die Jungs und Mädels Werbung für Apple, Fuji oder Sony. Sogar das geniale Musik-Video zu Björks "Hunter" stammt aus den Design-Labors von Me Company. Check mal die Site www.mecompany.com – ist ganz witzig.



▲ Na gut – grafisch gibt *Beatplanet Music* nicht gerade viel her. Dafür ist die Benutzeroberfläche denkbar einfach gestaltet.

erreicht. Auf einer dreidimensionalen Achterbahn kommen dort auf sechs Bahnen farbige Kugeln auf euch zu, wobei ihr im richtigen Moment (wenn die Kugel euer "Raumschiff" berührt) den Button drücken müsst, um Musik zu machen. Je besser getimt das ganze abläuft, desto besser werdet ihr am Ende der Stage bewertet. Das war's dann eigentlich auch schon vom spielerischen Standpunkt aus gesehen – mehr ist nicht zu tun... Doch gutes Timing ist in *Beatplanet Music* nur die halbe Miete, denn neben dem oben beschriebenen Spiel macht der Music-Editor einen weit größeren Teil aus. Mit den in den Rennen gesammelten Sound-Samples könnt ihr in diesem nämlich eurer Kreativität freien Lauf lassen und selbst Songs "komponieren". Ihr platziert selbst auf einer sechs-spurigen Bahn die gewünschten Samples (je drei für Drum und Base sowie für Melodien) und könnt diese nach Belieben verändern. Ihr teilt jedem Sample einen Lautstärke-Wert zu, verändert Hall, Tonlage oder Delay oder fusioniert zwei Samples zu einem neuen. Zuletzt noch die bpm eingestellt und fertig ist der neue Chartbreaker. Oder auch nicht... Wer weniger kreativ ist, kann optional noch seine eigene Lieblings-Audio-CD einlegen und darauf befindliche Tracks nach Belieben verändern und auch abspeichern – fünfzehn freie Blöcke auf der MC vorausgesetzt. Mit der japanischen Menüführung kommt man trotz der



▲ Maximal sechzehn Sequenzen auf sechs Spuren stehen euch zur Verfügung – die Songs sind dementsprechend extrem kurz.



▲ Wenn euch die vorgefertigten Samples nicht zusagen, könnt ihr sie nach Belieben verändern – leider klingen die Samples an sich von Haus aus recht schrottig. Nur ein kleiner Teil ist zu gebrauchen.

Sprachbarriere nach einigen Stunden recht gut zurecht, somit werden Hobby-DJs kaum vor größere Probleme gestellt. Was jedoch eher ein Problem ist: Dieser unausgelegene Mix aus einer Prieze *Internal Section*, einem Händchen *Tempest*, etwas Bemani und einer Portion *Music 2000* macht eigentlich wenig Spaß. Den Spiel-Part kann man getrost vergessen, da dieser absolut Null Laune aufkommen lässt und nur zum Sammeln neuer Samples dient – das hätte man aber auch lustiger gestalten können. Der Music-Editor ist eigentlich ganz nett gestaltet, kann es aber mit einem semi-professionellen Programm, wie es eben *Music* ist, in keinsten Weise aufnehmen. Zudem ist der Großteil der Sound-Samples einfach unbrauchbarer Schrott und beschränkt sich eigentlich nur auf seichte Synthie-Musik. Wer also ernsthaft Musik machen will, greift lieber zu *Music*; wer Fun am Spiel haben will, kommt an der Bemani-Reihe nicht vorbei – so einfach ist das.

Beatplanet Music
Music-Editor

Features

- CD
- MC
- DS

Hersteller: Sony
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 120 Mark
Geignet ab: frei
Schwierigkeit: -

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Von Fade-ins und Fade-outs über Verzögerung und Tonlage könnt ihr fast alles einstellen.



▲ Auf dieser *Tempest-/Internal Section*-artigen Strecke erkämpft ihr euch neue Soundsamples.



▲ Diese Samples könnt ihr dann nach Belieben verändern und euren Song auf MC abspeichern.

Rainbow Cotton

Mit Hexenbesen und Zauberblasen – Krawall im Fantasy-Reich!

Shooter-Pro sind alles harte Jungs und Mädels – dieser Fakt ist ja weltweit bekannt. Wer aber nun mit dem Gedanken spielt, sich mit *Rainbow Cotton* einige vernünftige Stunden zu beschern, der sei gewarnt – unser Freaks-Only-Button prangt nicht ohne Grund auf dieser Seite!

Wer sich nämlich dieses Produkt aus Zuckerguss, rosaroter Zuckerwatte, zucker-süßen Animé-Figuren und einfach nur zuckrigen japanischen Einkaufshallen-Melodeien zulegen will, der muss schon von der ganz harten Sorte sein – oder besser gesagt: Dessen Magen, der mit einer fast lethalen Überdosis dieses Energiespenders geradezu überflutet wird. Fans der *Cotton*-Reihe (SNES, Saturn, PlayStation) wissen, wovon wir hier sprechen. Wie bei den Vorgängern schwingt ihr euch auch auf dem Dreamcast auf euren Hexenbesen, um gegen niedliche Cartoon-Feinde (die in Wirklichkeit ja unheimlich fies sind) in die Schlacht zu ziehen. Diesmal wird allerdings nicht in der Seitenperspektive geballert, was der Zauberstab hergibt, sondern in astreinem 3D – *Space Harrier* lässt grüßen. Bis auf den Wechsel in die dritte Dimension ist eigentlich (zumindest für

Freaks) alles beim Alten geblieben: Mit einem anfangs noch recht schwächlichen Zauberschuss bahnt ihr euch euren Weg durch abgedrehte Feindhorden und nehmt diese mit zwei Fadenkreuzen ins Visier. Durch den Abschluss von Feinden lädt sich eine Energieleiste auf, die, sobald sie gefüllt ist, für einen stärkeren Schuss sorgt. Neben der Standard-Bewaffung erhaltet ihr durch die Zerstörung von gelben Vasen noch diverse Zaubersprüche wie Sternenhagel, Flammenwerfer oder Elektroblitz, die euch das Leben für kurze Zeit erleichtern. Denn einfach ist *Rainbow Cotton* ja nicht gerade. Dies liegt zum Einen am schon auf Easy

sehr starken Feindaufkommen und der Schwierigkeit, diese ins Visier zu nehmen. Eure beiden Fadenkreuze verhalten sich nämlich recht störrisch und erschweren genaues Zielen. Die Grafik gibt sich – bis auf den Zucker-Overkill – erfreulich detailliert und fehlerfrei (bis auf einige Kameraprobleme und Clippings) und sorgt in Verbindung mit dem Leveldesign, das auch in jeder Stage alternative Pfade zum Ziel bietet, für soliden Baller-Genuss. Die Musik ist, wie zu erwarten, sehr "japanisch" ausgefallen, was aber in diesem Fall sogar sehr gut passt – eine andere Hintergrundberieselung könnten wir uns zu diesem Spiel gar nicht vorstellen. Hardcore-Shooter und Animé-Fans sollten mal einen Blick riskieren. **CD**



▲ Ganz und gar nicht niedlich: Die Pferdchen des Karussells machen sich selbstständig und gehen zum Angriff über.



▲ Die Effekte können überzeugen. Wunderbare Lichtblitze und Sterneregens mähnen die Gegner gleich reihenweise nieder.



▲ Muscheln, die mit Herzen schießen? Wer hier vorschnell zugreift, verliert einen Batzen Energie.



▲ Beim dritten Endgegner ist Flucht angesagt. Erst nach ein paar Metern überholt er euch, so dass ihr ihn bearbeiten könnt.



▲ Links neben der Hexe erkennt ihr einen gelben Topf, der für Extrawaffen oder Lebensenergie sorgt.



Intro



Shortcut

- ☹️ quietschbuntes Ballervergnügen
- ☹️ an sich saubere Grafik
- ☹️ bis auf einige Clippings und Kameraprobleme
- ☹️ miese Zielerfassung
- ☹️ zu kurz

Rainbow Cotton

Action

Features

- 6P
- Hersteller: Success
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse





Tokyo Bus Guide

Nächster Halt: Akihabara Station! Umsteigemöglichkeiten zur U-Bahn.



Shortcut

- 😊 witzige Idee
- 😊 mal was Neues
- 😞 unterdurchschnittliche Grafik
- 😞 mieser Sound



▲ Vier verschiedene Perspektiven (die hier gezeigten und zwei "Cockpit"-Perspektiven) stehen euch zur Verfügung.



▲ Im Story-Modus werden öfters solche Zwischensequenzen eingeblenndet. Was das zu bedeuten hat? Nun, zumindest wir haben kein Wort verstanden...

Tokyo Bus Guide

Bus-Simulation

Features



- Hersteller: Fortyfive
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



War es auch schon immer euer Traum, einmal Busfahrer zu werden? Neben Feuerwehrmann, Astronaut, Pilot, Lokführer und Schülerlotse ist dies wohl einer der gefragtesten Berufe. Trifft nicht so ganz auf euch zu? Dann solltet ihr's mal versuchen! Busfahren macht Spaß!

Nach den Berufen Lokführer (*Densha de go!*-Serie) und Pilot (*Jet de go!* – Test folgt vermutlich in der nächsten Ausgabe) können wir uns nun zumindest hinter das Steuer eines blitzblank polierten Busses setzen und quer durch Tokio und Außenbezirke gondeln – auf eine Astronauten-, Feuerwehrmann- und Schülerlotsen-Simulation müssen wir uns noch einige Zeit gedulden. Hierbei wird allerdings weniger Wert auf genaue Fahrphysik, eure Geschicklichkeit im möglichst engen Durchsliden der Kurven oder gar gewagte Überholversuche gelegt, sondern auf die genaue Einhaltung der (japanischen) STVO und des Fahrplanes. Demzufolge könnt ihr auch nicht euren Job sein lassen, einen Tag blau machen und nach Lust und Laune durch die Großstadt brettern, sondern müsst euch immer genau an die vorgegebene Route halten – Abweichungen werden hart bestraft. So schleicht ihr also durch die Stadt, ordnet euch brav in die richtige Spur ein, blinkt immer schön, haltet euch an die Geschwindigkeitsbegrenzungen und bleibt an den gekennzeichneten Bushaltestellen stehen (grüne dürft ihr überfahren, bei roten müsst ihr stehenbleiben). Achtet dabei darauf, vor dem erneuten Losfahren die Türen zu schließen, mittels Button-Druck die nächste Haltestelle anzusagen und vergesst nie, in den Spiegel zu schauen, bevor ihr euch wieder in den Verkehr einordnet. Jeder Fehler, ob ihr nun bei Rot über eine Ampel fahrt, gegen einen anderen Wagen kracht oder gar auf der falschen Straßenseite landet (Verd...! Bis man sich an den Links-



▲ Am unteren Bildschirmrand werden alle wichtigen Informationen wie Speed Limit, Geschwindigkeit oder Punktekonto angezeigt.

Verkehr gewöhnt hat, vergeht einige Zeit!) wird mit Punkteabzug bestraft – sind alle hundert Punkte eures Kontos verbraucht, landet ihr auf der Straße. Im Prinzip haben wir es mit *Tokyo Bus Guide* also mit einem entschärften, da etwas leichteren *Densha de go!*-Verschnitt zu tun, der zumindest den echten Freaks unter euch nach einiger Zeit zusagen könnte. Gut, die Grafik ist für DC-Verhältnisse – auch wenn die Stadt bzw. die Außenbezirke recht sauber darge-



▲ Rasen ist nicht! Nur wer sich peinlich genau an die Verkehrsordnung hält, kommt bei *Tokyo Bus Guide* weiter.



▲ Mist! Schon wieder auf der falschen Straßenseite gelandet! Der Linksverkehr ist relativ gewöhnungsbedürftig...

stellt werden – unterdurchschnittlich (Nebel und Clippings) und manchmal etwas eintönig, erfüllt aber ihren Zweck und bietet euch (auch dank vier verschiedener Perspektiven) jederzeit einen perfekten Überblick. Da man als Busfahrer im Normalfall eher keine Musik hört, solltet ihr dies auch so handhaben und die äußerst seichte Hintergrundberieselung schnell abschalten. Wie gesagt: *Densha de go!*-Spieler werden ihre wahre Freude daran haben, der Otto-Normal-Spieler schüttelt verwundert seinen Kopf und versteht die Welt nicht mehr. CD



▲ Bevor ihr aus einer Haltestelle wieder herausfahrt, ist es wichtig, im Rückspiegel zu checken, ob die Spur frei ist.



▲ Bei den Überland-Strecken geht's recht gemächlich zur Sache. Erst im Stadtzentrum wird's etwas schwieriger.



▲ Bevor ihr die Bushaltestelle verlasst, ist darauf zu achten, dass die Türen wieder geschlossen sind. Sonst gibt's Punkteabzug.



▲ So etwas wie Kollisionsabfrage scheinen die Entwickler von Pulse noch nie gehört zu haben – oder handelt es sich um ein Morphing?



▲ Ehe ihr euch verseht, wird aus dem Deckungsversuch durch die miserable Steuerung ein Tête-à-tête mit Terroristen.



Shortcut

- ☺ Instant-Save-Feature
- ☹ schlimmste Kamera seit Jahren
- ☹ Beton-Animationen
- ☹ größte Polygon-Fehler
- ☹ unfair ohne Ende
- ☹ Grafik nicht DC-würdig

Undercover AD 2025 Kei

Schlechter als *Death Crimson 2*? Nicht möglich? Doch, doch, leider...

In Japan scheint ein neuer Wettlauf darum entbrannt zu sein, wer sich mit dem miserabelsten Dreamcast-Spiel brüsten kann. Ecole hat mit seinem Lightgun-Crap *Death Crimson 2* ja schon mächtig vorgelegt, aber nicht mit den Künsten von Pulse Interactive gerechnet, die mit dem Action-Adventure *Undercover 2025 A.D.* neue Maßstäbe nach unten setzen.

Das nette Intro mit der Belagerung eines Hotels durch ein Sondereinsatzkommando lässt noch nichts Böses ahnen – spätestens mit der Ankunft des aus einem Mädels (steuert ihr) und einem Tough Guy bestehenden Duos in der Lobby offenbart sich die Katastrophe nach und nach. Nein, nicht die Übernahme der Bettenburg durch Terroristen ist gemeint, sondern die technische Umsetzung der *Winback/Syphon Filter/Chase the Express*-inspirierten Idee. Offenbar wollte man sich an den innovativen Kameraperspektiven von *Resident Evil* orientieren,



▲ Viel Glück beim Treffen des Gangsters in der Ecke! Die Zielerfassung ist grausam.



▲ Interessante Kameraeinstellung, nicht wahr?



verbockte das aber komplett: Werdet ihr beschossen, habt ihr erstmal keine Ahnung von wo, da die Kamera z.B. von 20 Zentimetern Entfernung senkrecht von oben eure Frisur in Nahaufnahme zeigt. Außerdem ist die Steuerung derart hakelig und indirekt (Charakter läuft noch eine Zeitlang in die gleiche Richtung weiter, obwohl ihr schon längst woanders hin wollt), dass die Schusswechsel zu einer reinen Glückssache und damit frustrierenden Angelegenheit werden. Zudem gibt's keinerlei Indikator dafür, ob ihr nun eure kostbare Munition verschwendet oder den Gegner gerade treffen könnt. Doch damit

nicht genug: Steht ein Gangster mit erhobenen Händen in einem schmalen Gang, marschiert unsere Heldin einfach durch ihn hindurch, als ob er reinste Luft wäre! Schon mal was von Kollisionsabfrage gehört, liebe Pulse-Programmierer? Weiterhin "begeistern" die quasi betonierten Gesichter der Akteure und die Animationen, die eines Dreamcast definitiv unwürdig sind. Auch Texturen und Gestaltung der Räume, Treppenhäuser und Gänge hat man in Dutzenden von PlayStation-Spielen gleichen Themas schon besser gesehen. Das Gameplay an sich geht den üblichen Weg: Terroristen killen, Key-Karten auflesen, bis dato verschlossene Räume aufschließen, Medi-Packs und Munition einsetzen etc. Einziges Highlight des Spiels ist das Instant-Save-Feature, das lästige Farbband-Rennerei à la *Bio Hazard* überflüssig macht. Doch wollt ihr wirklich speichern in *Undercover*? Mein Vorschlag an die Verantwortlichen dieses Machwerks: Ein paar Wochen undercover untertauchen wäre sicher keine verkehrte Idee – immerhin besteht die Möglichkeit, dass sich ein paar Käufer des Games zusammenrotten und dem Pulse-Interactive-Quartier einen Besuch abstatten...

▲ Ein Computer-Hacker ist geschnappt: Von der Story bekommt man jedoch nix mit.



▲ Auf Standbildern noch akzeptabel, mutiert UC in Bewegung zum Animations-Albtraum.

Undercover AD 2025 Kei

Action Adventure

Features



Hersteller: Pulse Interactive
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 130 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100

SNK macht mobil: Nach dem genialen *Sonic Pocket Adventure* kommen jetzt alle Pocket-Prügler voll auf ihre Kosten...

GAMEBOY Spiel des Monats

Konami Winter Games



▲ Pfeiltasten so schnell wie möglich nachdrücken, um zu tricksen!

◀ Skispringen: Unterschätzt den Wind nicht!



▲ Eisschnellauf – in dieser Disziplin ist die CPU kaum zu schlagen.

◀ Freestyle Skispringen: weiche Landung bye bye.

Während *International Track & Field 2* und *Mario Party 2* die Pads der Heimkonsolen zermürben, sind nun auch die Action-Buttons des GameBoy Color vor nichts mehr sicher: Feuerzeuge, Bleistifte, Lineale – auf Teufel komm raus wird euch dieses Spiel langsames Button-Drücken ein für allemal austreiben. Acht Wintersportdisziplinen stehen auf dem eiskalten Programm: Skispringen (90m- und 120m-Schanze), alpiner Abfahrtslauf, Eisschnell-

lauf, Snowboarden in der Halfpipe, Freestyle-Skispringen, Snowboard-Riesenslalom und ein rasanter Vierer-Bob. Im Wettbewerb-Modus versucht ihr in vier Startdisziplinen Medaillen abzustauben, um dadurch weitere Disziplinen freizuschalten, im Meisterschaftsmodus nehmt ihr alle verfügbaren Disziplinen der Reihe nach in Angriff. Sehr erfreulich: Sämtliche Rekorde und Bestzeiten finden ihren Weg in den Batteriegestützten Speicher. Grafik

und Sound sind gelungen. Die Steuerung ist intuitiv gelöst und gleichzeitig fordernd – präzises Timing ist oberste Priorität. Als einziger Minus-Punkt wäre die vergleichsweise geringe Anzahl an Disziplinen anzubringen – Biathlon, Langlauf usw. hätten das Modul nochmal aufgewertet. **CS**

| | | | | | |
|------------------|-------------|-----|-------------|------|--|
| + | A | | | | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: | ★★★★ | |
| ■ Hersteller: | Konami | | Sound: | ★★★★ | |
| ■ Schwierigkeit: | 6 | | | | |
| ■ Genre: | Wintersport | | SPIEL SPASS | ★★★★ | |

Tiger Woods PGA Tour 2000

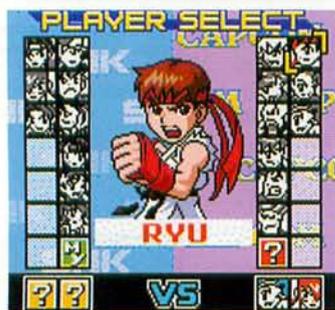


▲ Vollprofi Tiger beim Tee Off.

Neben Superstar Tiger Woods haben sich fünf weitere Golf-Cracks auf diesem 8-Mbit-Modul eingefunden. Je 18 Löcher auf drei namhaften Kursen (Summerlin, Sawgrass and Scottsdale) warten darauf, in vier Spielmodi (Stroke, Tournament, Skins Game und Shoot Out) mit Bällen gefüttert zu werden. Vier Schwierigkeitsgrade und zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten (Schlaginterface, Platzbeschaffenheit usw.) bieten genug Raum für Einsteiger und Profis. Bis zu vier Spieler können mitspielen, der GB geht dann reihum. Grafisch hinkt *PGA 2000 Mario Golf* trotz geraderer Abschlagsequenz etwas hinterher, Musik lauscht ihr nur im Startmenü, die Sounds sind mager. **CS**

| | | | | | |
|------------------|------|-----|-------------|------|--|
| PWD | A | | | | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: | ★★★★ | |
| ■ Hersteller: | THQ | | Sound: | ★★★★ | |
| ■ Schwierigkeit: | 5 | | | | |
| ■ Genre: | Golf | | SPIEL SPASS | ★★★ | |

SNK vs. Capcom – The Match of the Millennium



▲ Je neun Charaktere aus beiden Lagern stehen zu eurer Verfügung.

Ein Traum ist wahr geworden: Zwei Beat'em-Up-Giganten prallen aufeinander – SNK vs. Capcom oder *King of Fighters* (vier Charaktere), *Fatal Fury* (zwei), *Samurai Shodown* (zwei) und *Art of Fighting* (einer) vs. *Street Fighter* (Alpha) (sieben) und *Darkstalkers* (zwei). Wahnsinn, was dieses Spiel alles bietet: Normale Arcade-Duelle bis zum Bossgegner-Duo Bison und Geese Howard, Tag-Team-Matches mit Abklatschen und Team-Duelle Drei gegen Drei stehen allein im Turnier-Modus zur Wahl – und das mit jeweils drei verschiedenen Modi zum Aufbau von Super Special Moves (Average, Counter und Rush Style)! Im Olympic Mode könnt ihr euch in sieben Disziplinen (u.a.



▲ Es sind sogar Tag- und Team-Matches möglich!



▲ Original-Sounds begleiten die gut animierten Duelle.

Bonus-Mini-Games aus *Metal Slug*, *Ghouls'n'Ghosts* und ein Dance-Verschnitt à la *Dance Dance Revolution*! Medaillen verdienen, die gegen Hidden Moves eingetauscht werden können. Dieses von SNK gemachte Pocket-Game ist kompatibel mit den DC-Fightern *KoF '99* und dem gleichnamigen von Capcom designten Naomi-Hit *SNK vs. Capcom* (yet to come). Die Stages stammen mit Originalmusiken u.a. aus *Fatal Fury 2* (das Krausser-Schloss!), *SF Alpha* (chinesische Mauer), *KoF '94* (Heidems Brasilien-Stage), *SF 2* (Japan), *Samurai Shodown* (Haohmaru Beach). Spielbarkeit und Animation sind für SNKs Kleinen geradezu genial und machen *The Match of the Millennium* mit seinen massig Spielmodi zu einem der besten Handheld-Spiele aller Zeiten – ein absolutes Muss für jeden NGP-Besitzer! Da können GameBoy-Besitzer nur lange Gesichter machen – das vor zwei Ausgaben getestete *SF Alpha* sieht dagegen wirklich ziemlich alt aus. **RR**



▲ KoF vs Drakstalkers vor einem Fatal-Fury-2-Background – SNK vs. Capcom!



▲ Eine von sieben Disziplinen im Olympic-Modus.



▲ Witzig: der Metal-Slug-Bonus-Shooter.

| | | | | | |
|------------------|-------------|-----|-------------|------|--|
| + | A | | | | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: | ★★★★ | |
| ■ Hersteller: | Konami | | Sound: | ★★★★ | |
| ■ Schwierigkeit: | 6 | | | | |
| ■ Genre: | Prügelspiel | | SPIEL SPASS | ★★★★ | |

Oddworld Adventures 2



▲ Abe und Freund drehen am Rad.

Auch mit der Handheld-Umsetzung des zweiten Teils betreute GT das Entwicklerstudio Saffire (arbeiten gerade an *Young Olympians* für Dolphin). Mudokon Abe muss seine Artgenossen in 24 Level aus der Gefangenschaft der niederträchtigen Glukkons befreien. Anders als in Teil 1 (dort verwendete man Klänge) kommuniziert Abe mit seinesgleichen nun per Sprachausgabe. Ein klangvolles „Hello“, gefolgt von „Follow Me“, erwidert durch das legendäre „OK“ und schon helfen euch die Mudokon. Haltet ihr die Select-Taste gedrückt, könnt ihr die Körper bestimmter Gegner steuern. Abe-typisch können viele Spielabschnitte nur durch tapferes Ausprobieren gemeistert werden – der Schwierigkeitsgrad ist knackig. **CS**

| | | | | | |
|------------------|------------|-----|-------------|------|--|
| PWD | A | | | | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: | ★★★★ | |
| ■ Hersteller: | GT | | Sound: | ★★★★ | |
| ■ Schwierigkeit: | 8 | | | | |
| ■ Genre: | Jump & Run | | SPIEL SPASS | ★★★ | |



▲ **Treff den rot-gelben Schalter, um diesen Raketenwerfer auszuschalten!**



▲ **Vorsicht Fallschirmspringer! Der Feind schreckt nicht vor Luftangriffen zurück!**



Bionic Commando

Auch das zweite Import-Modul dieser Ausgabe kommt frisch aus Übersee. *Bionic Commando* feierte bereits im Graufestzeitalter sein Debüt auf dem Game-Boy und wurde nun von NST (Nintendo Software Technology Corporation) einem neuen Entwicklerstudio komplett überarbeitet. Allein die Zwischensequenzen im High-Color Farbmodus sind eine wahre Augenweide. Doch kurz zur Story. Als männlicher oder weiblicher Bionic Commando habt ihr den Auftrag, den Bösewicht Arturus unbeschädigt zu machen. Kein leichtes Unterfangen – zumal ihr zwar schießen, aber nicht springen könnt. Um dieses Manko auszugleichen, müsst ihr den Umgang mit eurem bionischen Arm erlernen, mit dem ihr euch dann über Abgründe schwingen

und an Plattformen hochziehen könnt. Geniale Scharfschützeinlagen à la *MDK* und Ballersequenzen aus der Vogelperspektive sorgen für gelungene Abwechslung. Technisch hat NST Unglaubliches vollbracht: extrem flüssige Charakter-Animationen, digitalisierte Sprachsamples, mitreißende Musik und griffige Steuerung. Worauf wartet ihr noch – 22 fesselnde Level sind nur eine Bestellung beim Importer entfernt. **CS**

| | | | |
|----------------------|------------------|---------------|-------------------|
| + | A | USA | IMPORT |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: Nintendo | Schwierigkeit: 5 | Genre: Action | SPIEL SPASS ★★★★★ |

Ghosts 'n Goblins

Bis Anfang Februar hat Capcom die (Import-)Retro-Gemeinde auf die Folter gespannt – nun ist sie endlich da, die NES-Umsetzung des zeitlosen Klassikers. Dass sich Friedhöfe nicht gerade für die stillen Stündchen zu zweit eignen, muss Sir Arthur schmerzhaft erfahren, als seine holde Guinevere in Sekundenbruchteilen von einem feuerroten Dämon der Hölle verschleppt wird. Ihr übernehmt den Part des tapferen Edelmanns und versucht euch, hüpfend und mit verschiedenen Waffen schießend, einen Weg durch sieben extrem martenden Stages, vorbei an zahllosen Scharen hartnäckiger Teufelsausgeburten zu bahnen. Um den Schwierigkeitsgrad etwas erträglicher zu gestalten, stehen euch nun beliebig viele Continues zur Verfügung, außerdem dürft ihr euch nach jedem Level ein achtstelliges Passwort notieren – ein wahrer Segen für Einsteiger! Steuerung, Grafik und Sound fangen das Flair der NES-Version sehr gut ein, besonders die Musik weckt sofort nostalgische Erinnerungen. Oldie-Lover kommen definitiv nicht um diesen Titel herum! Als nächstes steht übrigens der legendäre Shooter *1942* auf dem Programm. **CS**



▲ **Am zweiten Level werdet ihr euch die Zähne ausbeißen – garantiert!**



▲ **Kompatibilität, die wir loben: Das Spiel läuft auch auf alter GB-Hardware.**

| | | | |
|--------------------|------------------|---------------|-------------------|
| PWD | A | USA | IMPORT |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: Capcom | Schwierigkeit: 8 | Genre: Action | SPIEL SPASS ★★★★★ |

FIFA 2000



▲ **Die isometrische Spielfeld-Perspektive ist recht übersichtlich.**

Fünf Spielmodi (u.a. Hallenfußball), eine Flut an Statistiken, über 60 internationale Teams (inkl. den fiktiven THQ Tornados), eine vielfältige Auswahl an Spielstrategien und natürlich die äußerst wichtige Original-Lizenz – FIFAs GB-Umsetzung schickt sich an, den hohen (Options-)Standard der PS-Version zu halten. Leider will der Funke technisch und in puncto Spielbarkeit nicht so ganz überspringen: Farbarme Spielfeldgrafik, eine Zuschauerkulisse, die dem Rauschen eines flimmernden TV-Testbilds gleichkommt, ein umständliches Passwort-speichersystem, torarmer, Mittelfeld-orientierter Spielfluss und das Fehlen einer Link-Option (wie konnte man nur?) – Ubi Soft's *DSF Fußball* (früher *Total Soccer*) bleibt die Pocket-Referenz. **CS**

NHL 2000



▲ **Der Puck ist mikroskopisch klein und schwer auszumachen.**

NHL 2000 ist von den gleichen Fehlern befallen wie sein Fußballkollege *FIFA 2000*: Speichern erfolgt nur über ellenlange Passwörter, musikalische Untermalung ist den Menüs vorbehalten, während dem Spiel vernehmt ihr lediglich eine Hand voll krächzender Sound-samples, oft herrscht gar Totenstille. Link-Duelle werden euch verwehrt, grafisch müsst ihr euch mit einem flackernden Pixelbrei begnügen, Zwischensequenzen, die einen Torschuss zelebrieren, gibt es nicht – wenigstens sorgt die Vogelperspektive für passable Übersicht, und steuern lassen sich die Jungs auch ganz gut. Das Spiel wird jedoch übermäßig oft durch CPU-verschuldete Abseitsfouls unterbrochen und Schlägereien à la *Blades of Steel* sucht man vergebens. **CS**

Box Champions



▲ **Das mit dem "Ohren abbeißen" lassen wir lieber.**

Ring frei für die GB-Version von *Box Champions*! Zehn renommierte Promi-Boxer (Muhammad Ali, Lennox Lewis und Co.) wollen euch im Slugfest-Modus den Unterkiefer polieren, während im Karrieremodus erst einmal Boxer-selber-Bauen angesagt ist. Gewichtsklasse, Aussehen, Stärke, Ausdauer und Geschwindigkeit definieren und dann ab ans Eingemachte! Die Betonung liegt auf "Ein", "Ein" wie eintöniger Spielablauf, einfallslose Moves und eine Rundenzeit von je einer Minute. Einmalig dagegen die Qualität der originalgetreuen Ringrichter-Soundsamples. Den rettenden dritten Stern erntet der grafisch an sich einigermaßen gelungene Schlagabtausch schließlich für die schweißtreibende Zwei-Spieler-Link-Option. **CS**

Bass Masters Classic



▲ **Fischers Fritz fischt frische Barsche!**

Trotz ansprechender Verpackung und brauchbarem Handbuch versteckt sich hinter *BMC* eigentlich nur eine wirklich simple 8 Bit-Angelsimulation: Einsteiger wagen sich an den Übungs-Modus, Fortgeschrittene werfen die Angel gleich im Turnier aus. Insgesamt können drei Seen befischt werden. Alles läuft dann nach Schema X ab: Köder wählen, Wurfreichweite bestimmen, Köder auswerfen und zappeln lassen – Barsch beißt (hoffentlich irgendwann) an, kurbeln und auf die Spannung der Leine achten, Fisch mit der Hand aus dem Wasser schnappen und los auf ein Neues. OK, verschiedene Köder, die Tageszeit und der gewählte Fangplatz spielen eine Rolle, dennoch kann *BMC* kaum längerfristig motivieren. **CS**

| | | | |
|-----------------|------------------|----------------|-------------------|
| PWD | A | USA | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: THQ | Schwierigkeit: 6 | Genre: Fußball | SPIEL SPASS ★★★★★ |

| | | | |
|-----------------|------------------|------------------|-------------------|
| PWD | A | USA | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: THQ | Schwierigkeit: 6 | Genre: Eishockey | SPIEL SPASS ★★★★★ |

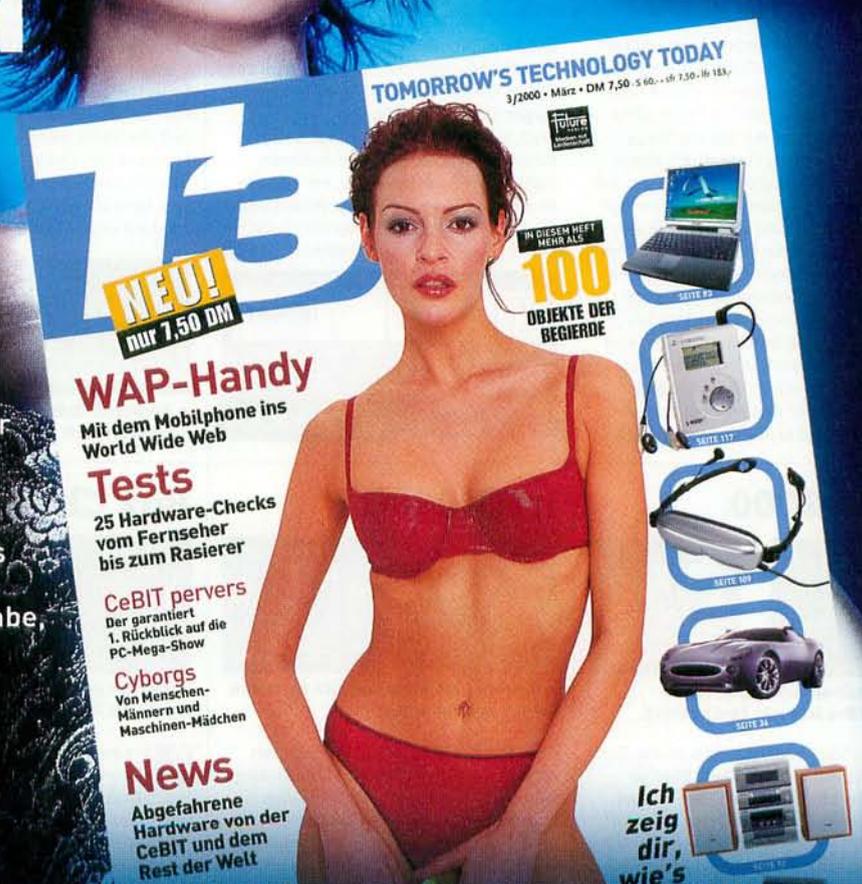
| | | | |
|------------------|------------------|--------------|-------------------|
| PWD | A | USA | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: E.A. | Schwierigkeit: 5 | Genre: Boxen | SPIEL SPASS ★★★★★ |

| | | | |
|-----------------|------------------|----------------|-------------------|
| PWD | A | USA | |
| SGB | GB | GBC | Grafik: ★★★★★ |
| Hersteller: THQ | Schwierigkeit: 5 | Genre: Fischen | SPIEL SPASS ★★★★★ |

HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS

future
7111 00
Medien mit
Leidenschaft

1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN



Wer sich erst einmal von High-Tech-Toys spielerisch verführen lassen will, bevor er sich festlegt, für den gibt es jetzt eine kostenlose T3-Ausgabe.

Danach wird T3 Monat für Monat frei Haus geliefert, man erhält sie schon vor dem Kioskverkauf, verpasst somit keine Ausgabe, und man spart fast 15 %.

Coupon bitte ausschneiden
und schicken an:
T3 Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

faxen an:
0 89/20 02 81 22

oder per E-Mail unter
future@csj.de
bestellen.

JA, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15 % Preisvorteil – für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80, € 39,26; Studentenabo DM 66,-, € 33,75). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen. Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.

Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

CVI04

Grandia

Preview

Vor Ort in Seattle: Perfect Dark (N64)

Colin McRae Rally 2.0 (PS)

Heroes of Might & Magic 3 (DC)

Vampire Hunter D (PS)

Import

Carrier (DC)

Dead or Alive 2 (DC)

Jackie Chan's Stuntmaster (PS)

Sega GT (DC)

Test

Grandia (PS)

Diesmal wird's klappen: MDK 2 (DC)

International Track & Field Summer Games (N64)

Tombi! 2 (PS)

MediEvil 2 (PS)

Special:

CeBIT 2000

Game Developers Conference

PlayStation2 – der Japan-Launch



VIDEO

GAMES



Pokémon Stadium (N64) – der Wahnsinn geht weiter!

kommt am 5. April!

Deathmatch

Der Kampf der Funghiatoren! Was dem einen die Salami, ist dem anderen der Pilz. Was liegt also näher, als das wohl bekannteste Schwammerl der Videospiele-Geschichte gegen King Sanka antreten zu lassen?

April-Fight

Toad vs Sanka



■ Ein lebender Pilz? Klar – mit uns kann man's ja machen! Immerhin hat er in *Mario Party* die Macht über die Sterne.



■ Ein Leben für die Leser! Und das bis zur Selbstaufgabe... Sanka? Jede ernstzunehmende Redaktion sollte einen haben!

Character-Info

- Name: Toad
- Geschlecht: Pilze sind Zwitter.
- Größe: 25,94 cm
- Herkunft: 1978 Pittsburg
- Hobbies: Kartfahren
- Typischer Ausspruch: I'm the best!

- Rnd 1** **Lieblingsspeise:** Pilze. Dieser Kerl ist eigentlich ein perverser Kannibale – frisst einfach seine eigenen Leute... **1**
- Rnd 2** **Intelligenz:** Kann damit nicht so weit her sein – oder wick euch schon mal ein Pilz aus, wenn ihr ihn zertreten wolltet? **1**
- Rnd 3** **Bekanntheitsgrad:** Klar, als Nintendobesitzer kennt man ihn. Im Vergleich zur Weltbevölkerung ist das aber eher mau. **1**
- Rnd 4** **Laster:** Durch ständiges "in zweiter Reihe stehen" entwickelte er einen Riesen-Neid auf andere Charaktere. **1**
- Rnd 5** **Zukunftsperspektive:** Entweder er kriegt bald ein eigenes Game, oder er landet als Suppengemüse im Kochtopf. Eher Letzteres! **1**
- Rnd 6** **Fähigkeiten:** In Scheiben geschnitten und in feiner Butter leicht angebraten – einfach köstlich. Ansonsten: Naja... **10**
- Rnd 7** **Sexappeal:** Vielleicht nicht gerade der ideale Frauen-Typ, aber in der Rangliste knapp hinter der Gurke... **8**
- Rnd 8** **Liebblings-Kleidung:** Er ist nackt mit rasiertem Schädel und tätowierten roten Punkten. Exzentrisch, aber mutig... **8**
- Rnd 9** **Vorbildfunktion:** Blöde Frage. Ein Pilz wird man nicht – den fängt man sich höchstens ein... **1**
- Rnd 10** **Kultfaktor:** Neben Pikachel, Mario, Luigi, Sonic, Hugo, Crash, Lara, Q*Bert – immerhin eine fleischlose Beigabe. **1**

Endergebnis 33

Lieblingsspeise:

Joghurt. Mit lebenden Pilz-Kulturen. Irgendwie auch ein Kannibale. Immerhin hört man sie nicht schreien. **3**

Intelligenz:

Kaum vorhanden – er verlässt sich blind auf's Internet. Wenn das gelöscht wird, gehen die Lichter aus. **2**

Bekanntheitsgrad:

Ob als Virus, News-Meldung oder Cookie – wer Internet hat, kommt an Sönke nicht vorbei. **10**

Laster:

Findet in allen Artikeln jeden noch so kleinen Fehler – so ein Besserwisser! Und GBC ist doch von Sony! Pah! **3**

Zukunftsperspektive:

Kündigen und eigenes Heft machen? Ne, eher für immer im I-Net verlorengehen scheint realistischer. **4**

Fähigkeiten:

Die gesamte Redaktion braucht weder Bookmarks noch Suchmaschinen. Sanka hat das Netz im Kopf. **10**

Sexappeal:

Kriegt mehr weibliche Fan-Post als die gesamte Redaktion zusammen. Kann kein Zufall sein... **10**

Liebblings-Kleidung:

Eigentlich egal! Hauptsache, es ist ein Spiele-Name oder eine Entwickler-Firma darauf. Stil ist eben alles. **1**

Vorbildfunktion:

Mein Gott – er ist Videospiele-Redakteur. Mies bezahlt und wird permanent von Christiane gepetscht. **1**

Kultfaktor:

Ohne ihn wäre die VG nicht denkbar! Ihr liebt ihn, wir lieben ihn, jeder liebt ihn! Hehehehehehehe... **10**

Endergebnis 54

Character-Info

- Name: El'Funghi
- Geschlecht: männlich
- Größe: 185 cm
- Herkunft: rechts neben Chile / Norddeutschland
- Hobbies: Pizza bestellen
- Typischer Ausspruch: Lass mich mal lesen!

GAME OVER für Toad, und Sanka kann sich rühmen, gegen einen Pilz gewonnen zu haben. Respekt!

■ Nächsten Monat erwartet euch: Jan "the Gecko" vs. Gex Ausgabe 05/2000 erscheint am 5.4.00

PlayStation

NEUKHEITEN



GT 2

DM 99,95



Ace Combat III

DM 99,95



Phygeia

DM 99,95

TOP-SELLER



Final Fantasy 8

DM 119,95



Formel Eins '99

DM 99,95



Crash Team Racing

DM 99,95

PLATINUM



GT

DM 49,95



Final Fantasy 7

DM 49,95



Tekken 3

DM 49,95

digitization - Keenan@online.de



IT'S NOT A GAME

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT AUTHORIZED RESELLER



VIDEO & PC GAMES

AUTHORIZED RESELLER

Alle Sendungen Versandkostenfrei!



Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Bestell-Hotline 0180-5778800
www.orderintime.com
eMail: info@orderintime.com

WILD METAL



WWW.TAKE2.DE

Hans war unglaublich glücklich. Erst jagte er diesen miesen Typen im grünen Panzer mit seiner 120-mm-Kanone hoch. Dann hatte sein Freund Peter einen dummen Unfall mit einer von Hans' Kugelminen. Sein Pech. Was musste er sich auch unten an den Abhang stellen? Mit einem selbstsicheren Grinsen im Gesicht fuhr Hans geradeaus. Jetzt hätte er nur noch nach Links schauen müssen...