

VIDEO

PS N64 DC PS2 GB

GAMES

Das Magazin von Spielern für Spieler!

Mit
Riesen-
Kalender
und Poster
Dino Crisis

VIDEO GAMES

PS
N64
DC
PS2
GB

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft
4 39 1062 306503
JANUAR 2000
DM 6,50
0 1

ANGESPIELT! Shenmue Sega's Wunderwaffe?

PLAYLISTS:

- Tomb Raider: Die letzte Offenbarung (PS)
- Road Rash (N64)
- The House of the Dead 2 (DC)
- Die 24 Stunden von Le Mans (PS)
- Jade Cocoon (PS)
- Der Morgen nach dem Ende (PS)
- Xena: Talisman der Fata (N64)
- Worms Armageddon (DC, N64)
- Shadow Madness (PS)
- Sega Bass Fishing (DC)
- Discworld Noir (PS)
- Roadsters (N64)
- Soul Fighter (DC)
- Tarzan (PS)
- NBA Live 2000 (PS, N64)
- Ready 2 Rumble Boxing (N64)

und viele mehr!



Grosse Verlosung!

im Wert von über DM 40.000
Mitmachen und absahnen – geniale Preise warten auf euch. Unbedingt teilnehmen!

Pokémon-Poster

Alle 150 Monster im Überblick – ein Muss für Pokémanics!



Die neue Lara im Test

Tomb Raider: Die letzte Offenbarung

Abe auf der PlayStation 2

Mit Munch's Oddysee geht's im nächsten Herbst so richtig los!

WORMS ARMAGEDDON

IST ES ZU HART,
BIST DU ZU SCHLAFF!



- Über 55 ultracooler Waffen und Hilfsmittel, u.a. Superschaf, Selbstmordbombe, Die Alte Dame u.v.a.
- Mehr als 55 Missionen und über 4 Milliarden Levelkarten
- 6 brandneue Dialekte, u.a. Sächsisch, Hessisch, Bayerisch, Rheinländisch **PLUS** zwei Überraschungs-Dialekte
- Als Worms-Rekrut wirst Du im neuen Trainingsmodus zur Schlagkräftigen Kampfmaschine ausgebildet
- Bis zu 4 Wurm-Strategen können sich an einer Playstation die verrücktesten Schlachten liefern, ohne Zusatzcontroller
- Umfangreiche Speichermöglichkeiten, damit Du Deine persönliche Worms-Kompanie zu Freunden mitnehmen kannst



auch für:



<http://worms.team17.com>



Sahnestücke



Jan Binsmaier
Chefredakteur

Die Zeiten ändern sich, das neue Jahrtausend steht vor der Tür und – STOP! Keine Platitüden bitte! Ja, ihr haltet eine neue Video Games in den Händen: Feinstes Papier (auf dem die Screenshots auch endlich zeigen, was die von uns getesteten Games versprechen), ein fettes Doppelposter mit dem Action-Hit *Dino Crisis* und einem praktischen Kalender für's neue Jahr, ein weiteres Poster für alle Pokémaniacs unter euch, ein saftiges Tips-Buch, ein komplett neues Layout und viele, viele Seiten – eine so umfangreiche Ausstattung der VG gab's noch nie!

Aber auch inhaltlich können wir euch diesen Monat einiges mehr bieten. Das Sahnestück dabei ist sicherlich unser Special über *Shenmue*. Bevor wir euch nun einen Bären aufbinden, über welche dunkle Wege wir in den Besitz eines komplett spielbaren Teilstücks dieses geheimnisvollen DC-Top-Hits gekommen sind, hier lieber gleich die Wahrheit: Ein treuer VG-Leser meldete sich nach seinem Japan-Urlaub

bei uns und schickte uns die Software-Perle zu. Natürlich lieferte er uns auch gleich die Übersetzung der japanischen Texte mit – wohl wissend, dass das Japanisch von Alpen-Rocker Christian trotz vieler gezoekter Import-Rollenspiele noch arg holprig ist. Der lief tagelang mit verklärtem Gesichtsausdruck durch unsere Redaktions-Hallen und zeigte dem Rest der staunenden Crew, wie die Zukunft der Konsolenspiele aussehen könnte. Damit ihr euch auch ein Bild davon machen könnt, ließ sich Christian nun doch dazu überreden, ein fettes Special zu machen. Ach ja, bevor Fragen aufkommen: Alle Bilder sind direkt aus dem Spiel – keine gerenderten Artworks! Zum Schluss noch ein herzliches Danke an alle Leser, die an der neuen Video Games mitgewirkt haben – wir hoffen, ihr könnt all eure Ideen und Vorschläge in diesem Heft und in den kommenden Ausgaben wiederfinden.

Euer

„Die VG im neuen Gewand – mit neuen Ideen und alten Tugenden.“



100% Freak Power!

Ausgabe 01/2000

■ Diesen Monat präsentieren wir euch ein fettes *Shenmue*-Special, ein riesiges *Dino Crisis*-Poster, einen praktischen Jahresplaner 2000, alle 150 Pokémons zum ankreuzen und ein dickes Tips & Tricks-Buch. Die wichtigsten Tests: *Tomb Raider: Die letzte Offenbarung*, *Jade Cocoon*, *Discworld Noir*.

■ Hier seht ihr alle auf einen Haufen, die für diese Ausgabe verantwortlich sind. Nicht sehen könnt ihr dagegen die vielen Leser, die ebenfalls mitgemacht haben...

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

01/2000

Hier ist sie also – die VG im Y2K-Look: Aktueller, dicker und mit mehr Specials und Goodies als je zuvor!

Gratis!

23

64

75



95

96

6

VIDEO GAMES

4 VIDEO GAMES JANUAR 2000

Kontakt

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



News Focus

Fatal Fury – Mark of the Wolves (Neo Geo).....22

Neo Geo strikes back! Wir zogen erste Infos über den mittlerweile achten Teil der berühmten Beat'em-Up-Serie an Land.

Jambo! Safari (Arcade).....18

Spielt Wildhüter in den Savannen Afrikas und fangt mit per Jeep Giraffen, Tiger und Elefanten!

Munch's Odyssee (PS 2)6

Aus Kalifornien gibt's heiße News über den PlayStation2-Auftritt des liebenswerten Oddworld-Gnomms Abe und seinen Kumpel Munch.

Psygnosis-LineUp (PS).....10

Sieht *Colony Wars Red Sun* noch besser aus als *Vengeance*? Ausserdem: *Rollcage Stage II* und *Team Buddies*.

Shenmue (DC)23

Wir stürzten uns auf eine erste spielbare Version aus Japan dieses potentiellen Sega-Überknallers. Mit unserer Maske zum Ausschneiden könnt ihr schon probespielen!

Team-17-Interview (DC).....19

Lest, was die *Worms-Armageddon*-Macher zu ihren DC-Projekten *Stunt GP* und *Alien Breed Conflict* zu erzählen haben.

Special

Deathmatch166

Ab jetzt in jeder Ausgabe unser Rauschmeisser: Zwei Spielcharaktere bekriegen sich nach verschiedenen Gesichtspunkten. Diesmal: Lara vs. Pikachu!

Hardware-Special160

Schon längst wieder mal überfällig: Auf prallen vier Seiten testen wir alle aktuellen Lightguns, Pads, Lenkräder & Co. für PlayStation, N64 und vor allem Dreamcast.

Naomi-Special32

Was sorgt derzeit auf diesem DC-nahen Arcade-Board für Furore? Wir belichten sämtliche Namoi-Spielhallenhits, die ihr bald zuhause auf Dreamcast zocken könnt.

Pokémon-Special & Riesenposter74

Auch schon vom Monster-Sammelfieber angesteckt? Wir präsentieren alle Neuigkeiten über die Taschenviecher und ein fettes Poster, auf dem ihr alle 150 Pokémon abhaken könnt.

Relaunch-Verlosung64

Preise im Wert von sage und schreibe über DM 40.000,- warten auf euch, wenn ihr uns eure persönlichen All-Time-Favoriten verratet!

Sega-Internet-Special.154

Wie komme ich denn mit meinem neuen DC nun ins Internet? Wie funktionieren E-mails? Folgt unserem Cyberspace-Experten Sanka auf seinem DC-Net-Exkurs und ihr wisst Bescheid.

Rubriken

Editorial.....3

Hitparade.....22

Impressum.....57

Inserentenverzeichnis.....11

Mail-o-Mania54

Riesenposter Dino Crisis77

Szene-Chat58

Startseite Test-Sektion95

VG-Kalender 2000.....77

VG intern95

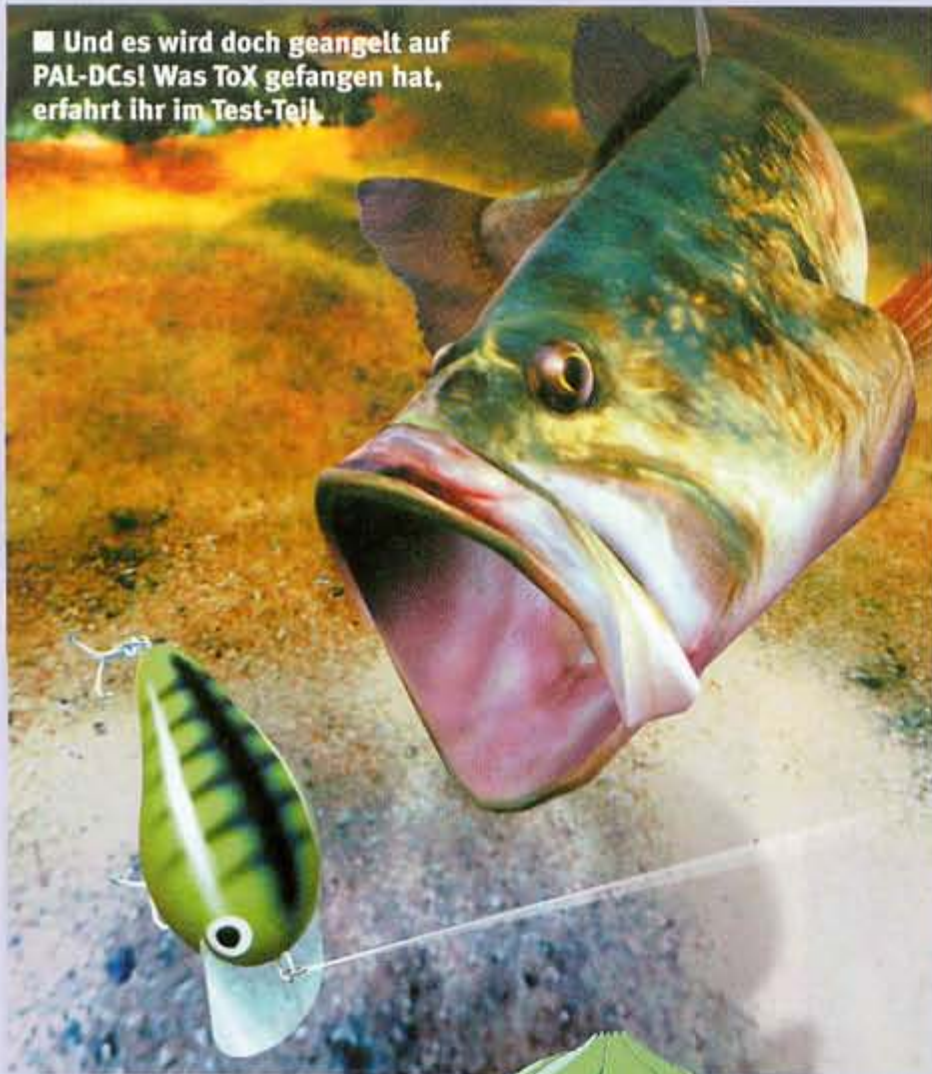
Vorschau.....165



Titel
Shenmue (DC)

Cola-Genuss verursacht Pflaster auf der Wange! (kleiner Joke am Rande...)

■ Und es wird doch geangelt auf PAL-DCs! Was ToX gefangen hat, erfahrt ihr im Test-Teil.



▶ Alle 150 Pokémon zum Abstreichen im Riesenposter!

▼ Zweimal Plastik-Söldner als Import: Army Men im Test.



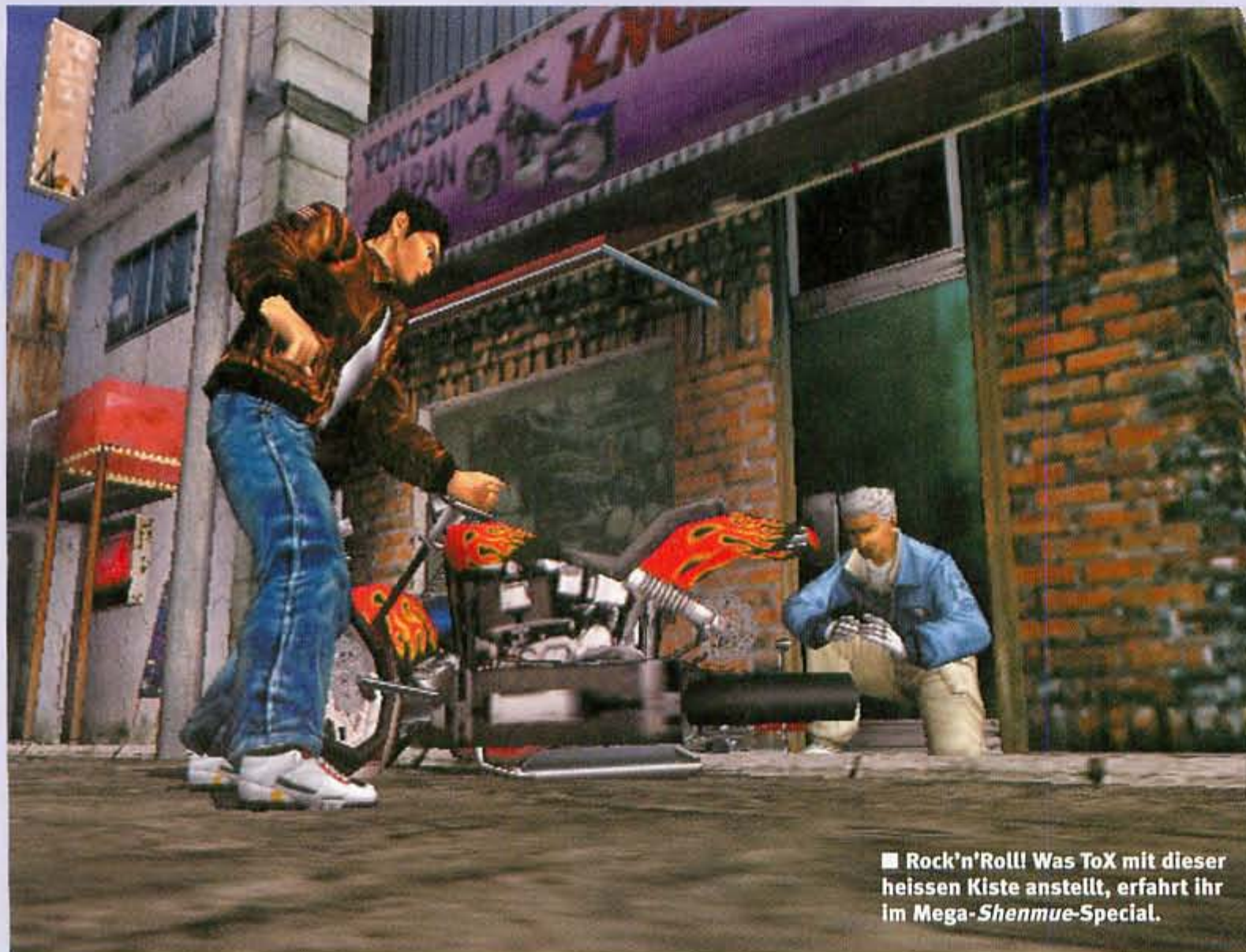
▼ Ketten-sägen auf DC: Ballert euch durch Zombie-Horden!



■ Einer der Gegner vom Panzer-Buggy Red Dog.



▲ So sieht der neue Held der Oddworld-Saga auf PS 2 aus.



■ Rock'n'Roll! Was ToX mit dieser heißen Kiste anstellt, erfahrt ihr im Mega-Shenmue-Special.

Previews

PLAYSTATION

Beatmania Europe	59
Cool Boarders 4	42
Fear Effect	38
Grudge Warriors	45
Jet Rider 3	44
LMA Manager	52
Saga Frontier 2	40
Toy Story 2	36

NINTENDO 64

Toy Story 2	36
-------------------	----

DREAMCAST

Red Dog	48
Sega Worldwide Soccer	46
Tee Off	49

Tests

PLAYSTATION

Arcade Party Pak	135
Baseball 2000	148
Box Champions 2000	142
Buster and the Beanstalk	148
CyberTiger	132
Der Morgen stirbt nie	110
Die 24 Stunden von Le Mans	124
Discworld Noir	120
Fighting Force 2	138
Glover	130
Jade Cocoon	107
Lego Racers	146
Music 2000	126
NBA Live 2000	137
Shadow Madness	116
Southpark: Chef's Luv Shack	153
Supercross 2000	144
Tarzan	145
Tomb Raider: Die letzte Offenbarung	96
UEFA Striker	140
War of the Worlds	127
WCW Mayhem	150

NINTENDO 64

Box Champions 2000	143
Carmageddon 64	149
Hot Wheels	149
NBA Live 2000	136
Ready 2 Rumble Boxing	134
Road Rash 64	104
Roadsters Trophy	122
Worms Armageddon	115
Xena - Talisman of Fate	112

DREAMCAST

Psychic Force 2012	141
Re-Volt	152
Sega Bass Fishing	118
Shadowman	131
Soul Fighter	129
Southpark: Chef's Luv Shack	152
The House of the Dead 2	106
Worms Armageddon	114

GAMEBOY COLOR

Asteroids	156
Cross Country Racing	156
Déjà Vu I + II	157
Die Maus	158
Earthworm Jim	157
Ein Schweinchen namens Babe	158
Evel Knievel	156
GTA	157
Kluster	158
Konami GameBoy Collection Vol. 1	158
Mickey's Adventure Racing	156
Missile Command	156
Mr. Nutz	157
Muppets	157
Ronaldo V-Football	158
Rugrats: Time Traveller	157
Stranded Kids	158
Worms Armageddon	156



▲ Gebt Gummi in Le Mans!

Import

PLAYSTATION

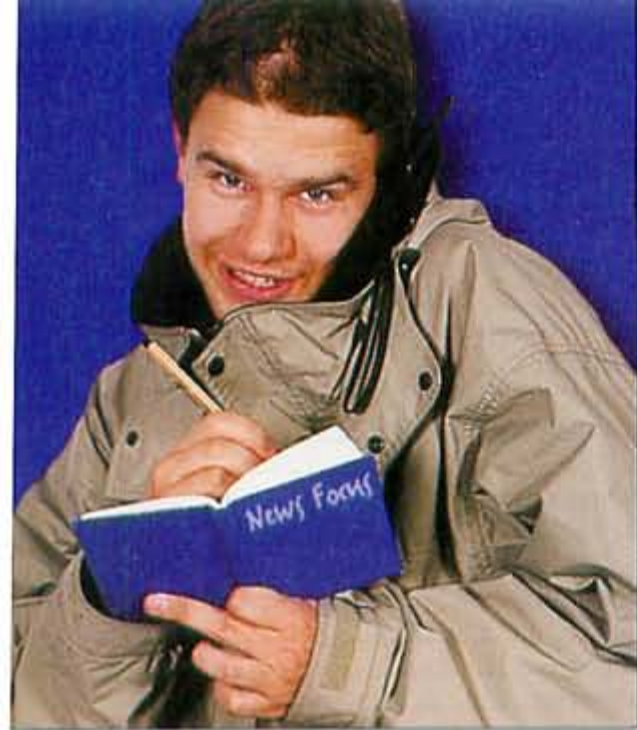
Army Men: Air Attack	63
Final Fantasy Anthology	72
Grandia	60
Robbit Mon Dieu (Jumping Flash 3)	70
Runabout 2	73

NINTENDO 64

Army Men: Sarge's Heroes	62
--------------------------------	----

DREAMCAST

Giga Wing	71
-----------------	----



VIDEO GAMES News Focus

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

Top-Themen diesen Monat
 Spielbare Shenmue-Version eingetroffen - stop - erste 128-Bit-Render-Sequenzen in Abe 3 gesichtet - stop - crazy neuer Sega-Automat beleuchtet



■ Die ersten animierten 128-Bit-Grafiken sind schlichtweg phantastisch - jetzt muß nur noch das Gameplay stimmen!

Munch's Oddysee - Abe auf PS2!

Es ist soweit - die ersten konkreten Infos und Bilder zu einem PS2-Spiel eines westlichen Entwicklers!

Wer kann sich nicht an ihn erinnern, den hässlichen Mudokon-Gnom und Anti-Helden Abe, der in zwei PlayStation-Episoden (*Abe's Oddysee*, *Abe's Exoddus*) bereits erfolgreich den Fleischfabriken "Rupture Farms" und Knochenmühlen "Necro Mines" der fiesen Glukkons entkommen konnte? Vor vorgerenderter 2D-Kulisse ohne Scrolling (d.h. Screens werden "umgeblättert") kämpfte sich der wackere Sklave mit GameSpeak-Technik (Rülpsen, Furzen, Lachen, Weinen etc.) aus seinem Schlamassel.

Anstatt als Pastete zu enden und die Gebeine zu "Soul Storm Brühe" verarbeitet zu bekommen, unterstützt Abe nun einen neuen Oddworld-Helden - Munch - bei seinem Abenteuer. Abe-Macher und Boss der Oddworld Inhabitants Lorne Lenning ist ja bekanntlich



ein weitsichtiger Mann. Schließlich hat er bereits mit dem Release von *Abe's Oddysee* bekannt gegeben, dass die gesamte Geschichte als Quintology (d.h. fünf Teile) angelegt ist, und mit jeder Episode ein neuer Charakter eingeführt wird. Das bedeutet also, dass wir mit *Munch's Oddysee* den zweiten Teil (nicht den dritten - *Abe's Exoddus* war nur ein Bonus-Spiel mit einer leicht modifizierten Engine des Originals!) frisch auf der PS2 serviert bekommen. Na ja, und den Abschluss dann wohl auf der PlayStation 5 im Jahre 2025, hehe. Nicht, dass wir uns über Lorne lustig machen, aber auf dem Boden der Tatsachen sollte der werte Oddworld-Erfinder schon bleiben. Laut eigener Aussage soll nämlich von JEDEM der fünf Teile ein eigener Render-Spielfilm entstehen. Wenn man bedenkt, wie lange schon an einem *Final-Fantasy*-Film bzw. einem Lara-Render-Movie herumgedoktort wird, klingt das schon ziemlich

◀ Schräge Charaktere bevölkern noch immer die surreale Oddworld-Welt von Abe und Munch.



▲ Die Mudokon-Rasse beim Hausbau.



vermessen - zumal die Popularität der beiden Gassenhauer um einiges höher ist. Weitere Details zu *Munch's Oddysee*, der PS2 und ob Abe oder er selbst für die Präsidentschaft in den USA kandidieren wollen, erfahrt ihr nun im Interview mit einigen crazy Details.

VG

PS2

Munch's Oddysee

- Genre: Genre-Mix
- Entwickler: Oddworld Inhabitants
- Hersteller: GT Interactive

■ geplanter Erscheinungstermin:
 Zeitgleich mit der PS2 in USA/Europa

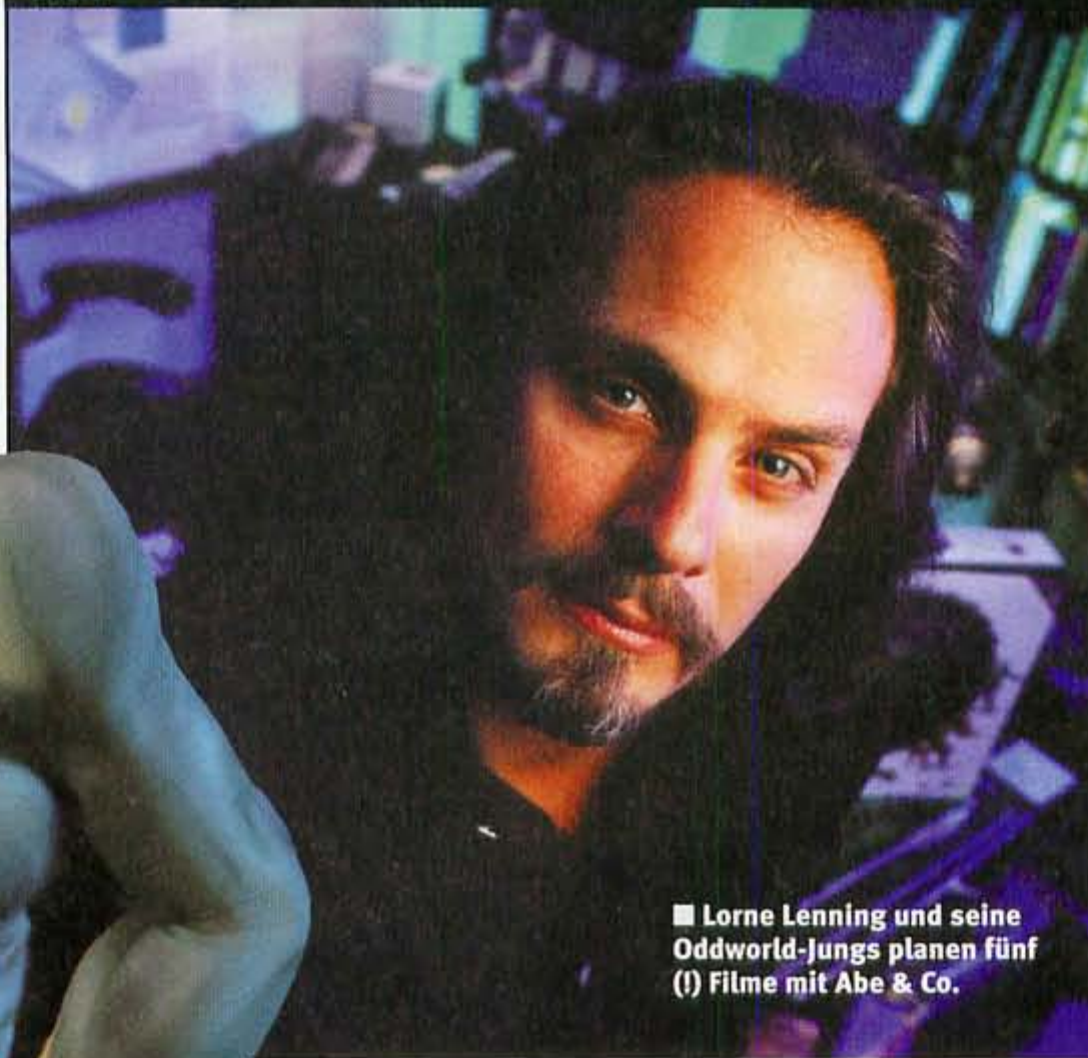


Oddworld: The Hand of Odd

■ *Munch's Oddysee* wird ein Single-Player-only Abenteuer sein. Gleichzeitig arbeiten die Oddworld Inhabitants aber auch an *Hand of Odd*, einem Spiel auf Basis derselben Engine (also ein Bonus-Game à la *Abe's Exoddus*, das nicht zur Quintology zählt), das allerdings netzwerktauglich und im Kooperativ-Modus bzw. gegeneinander spielbar sein wird. Herauskommen soll's innerhalb eines Jahres nach *Munch*. Wenn man sich da mal nicht übernimmt!



Interview



■ Lorne Lenning und seine Oddworld-Jungs planen fünf (!) Filme mit Abe & Co.

Lorne Lenning

Interessante Ansichten zum Virtual-Idiot-Phänomen!

VIDEO GAMES: Was für eine Art Spiel soll *Munch's Oddysee* eigentlich werden?

Lorne Lenning: Nun, es soll fast alle Genres von Action, Adventure über Strategie, RPG bis hin zur Emulation beinhalten und das Ganze mit einer Hollywood-reifen Storyline verknüpfen. So etwas hat es bis dato noch nicht gegeben, war aber von Anfang an geplant! Wir wussten also schon beim Design von *Abe's Oddysee*, dass der Mudokon sich in 3D weiterentwickeln wird, wenn die erforderliche Technologie spruchreif geworden ist. Ziel des Projekts ist es, die Oddworld-Welt und das Zusammenspiel verschiedener Ökosysteme und Verhaltensweisen von Charakteren darin zu simulieren. Dies ist ein riesiger Schritt von den 2D-Render-Puzzle-Games der Serie, die wir bis jetzt veröffentlicht haben. Die GameSpeak-Technologie wird weiter ausgebaut und mit viel mehr Möglichkeiten versehen, aber gleichzeitig einfacher zu verstehen und zu handhaben sein.

VG: Apropos einfacher zu handhaben – Sie haben unlängst das "Virtual Idiot"-Phänomen der aktuellen 3D-Spiele angeprangert: Könnten Sie uns aufklären?

LL: Klar: In den 3D-Spielen auf aktuellen Konsolen sind die beiden größten Mängel bei der Kameraführung und der Tatsache, dass der zu spielende Charakter sich seiner eigenen Umgebung eigentlich gar nicht bewusst ist, zu finden. Die meisten Spieler hassen

eine wild umherspringende, holprige und unruhige Kamera, wie sie aus der Perspektive der ersten oder dritten Person nunmal gang und gäbe ist. Die Kamera in *Munch's Oddysee* wird kino-reifer sein, ohne aber die Spielbarkeit zu beeinträchtigen. Viel wichtiger aber noch ist das "Virtual Idiot"-Problem. Was für einen Charakter in einer 2D-Welt sehr einfach war, ist in 3D um ein Vielfaches schwieriger geworden. Wer ist z.B. mit seiner Figur beim Versuch, eine simple Tür zu öffnen, nicht schon einmal fünf- und mehrmals an eine Wand gerannt,

„Dreamcast besitzt nicht ganz die Power, die wir uns vorstellen. Trotzdem wird es auch auf DC neue phantastische Spielideen geben.“

bevor es geklappt hat? Ein Item aufzunehmen, hat in 2D nur einen Sekundenbruchteil gedauert, selbst bei den besten 3D-Vertretern *Mario* und *Zelda* braucht man schon fünfmal solange. Ergebnis: Die Spielfigur wird zum Idioten gemacht. Wir arbeiten derzeit an einem System, das es dem Charakter erleichtert, sich in einer flüssigen 3D-Umgebung jederzeit perfekt zurechtzufinden und das Handling von Items, Schildern etc. so einfach gestaltet wie in 2D.

VG: Was halten Sie von der PlayStation2?

LL: Das ist ein sowohl technisch als auch stylistisch absolut aufregendes Stück Hardware. Endlich hören Spielkonsolen auf, wie Spielkonsolen auszusehen, und fügen sich perfekt in das heimische HiFi-Rack ein. Zur technischen Seite: Es gibt noch immer Dinge über Tools und das

Entwickler-Kit, die geheimgehalten werden (wie z.B. einige Audio-Details), und wir wollen sowieso immer mehr Video-RAM und mehr Rechner-Power. Für das Jahr '99 ist die PS2 aber eine absolut hochkarätige Maschine und genau die richtige Plattform für *Munch's Oddysee*. Wir machen Spiele nämlich nicht um des Spiel-machens-Willen. Unser Ziel ist, dass die Leute eines Tages sagen: "Wow, wir hätten nie gedacht, dass so etwas möglich sein wird. Spiele sind jetzt sogar interessanter als Filme."

VG: Das heißt dann wohl "Adios, Dreamcast!" oder?

LL: Obwohl wir anerkennen, dass die Sega-128-Bit-Hardware die derzeit beste Maschine auf dem Markt ist, hat uns die Spezifikation der PS2 für *Munch's Oddysee* überzeugt. Dreamcast besitzt nicht ganz die Power, die wir uns vorstellen. Trotzdem wünschen wir Sega alles Gute und glauben, dass es auch auf DC einige phantastische neue Spielideen geben wird. Ach ja: *Ready 2 Rumble* auf DC ist derzeit eines meiner Lieblings-spiele!

VG: Was können Sie uns zum Charakter Munch selbst verraten?

LL: Nun ja, der arme Kerl befindet sich wie Abe am Ende der Nahrungskette. Als letzter Überlebender seiner Rasse, der Gabbits, fristet er derzeit sein Dasein als Versuchskaninchen in einem Labor. Da Gabbit-Lungen sich sehr gut als Transplantate für lungenkrebskranke Glukons eignen und Gabbit-Eier vorzüglich zu Champagner und Knabbergebäck schmecken, sind die Armen beinahe ausgestorben. Im Spiel werden Sie sowohl Munch als auch Abe steuern können. Gut leiden können sich die beiden allerdings nicht – zumindest im ersten Teil des Spiels, in dem Munch im Rollstuhl sitzt und von Abe herumkommandiert wird.

VG: Wie umfangreich wird das Spiel werden?

LL: Es wird auf eine 4,5-Gigabyte-DVD passen. Zur Länge des Spiels: Wir hoffen, dass sich die Spieler eigenständig mit den zahlreichen Sub-Plots und Etappenzielen beschäftigen und die Oddworld-Welt als ein Terrarium voller verrückter Wesen ansehen, mit denen man einfach Spaß hat. Wenn jemand allerdings so schnell wie möglich das Ende sehen will, wird er ca. 50 bis 60 Stunden brauchen. Der Replay-Wert wird allerdings hoch sein. Das Motto wird dann heißen: *Oddworld* besuchen anstatt *Oddworld* spielen.

VG: Wichtigste Frage: Wann können wir persönlich Hand anlegen?

LL: Zeitgleich mit PS2 in Europa/USA.

■ Typisch Abe – wer sonst würde sich ein Schild mit "Po" auf die gestählte Brust tackern, hehe?

KARSTADT



Mach Dich auf die Konsolen!

ISS '98

29.95

€ 15.31



READY 2 RUMBLE
BOXING

129.95

€ 66.44



PERFECT DARK

129.95

€ 66.44



TUROK 3

99.95

€ 51.10



MUSIC 2000

89.⁹⁵

€ 45.99



TOURING CARS 2

49.⁹⁵

€ 25.54



RUFF & TUMBLE

89.⁹⁵

€ 45.99



HUGO 2

99.⁹⁵

€ 51.10

Neues von der Eule

Racer, Weltraum und Multi-Buddies – Psygnosis hat wieder was im Ärmel.

Diesen Monat flatterte eine kleine Scheibe aus dem Hause Psygnosis in unser kleines Kämmerlein (oh pardon, Großraumbüro), die vor allem Science Fiction-Fans das Wässerchen im Munde zusammenlaufen ließ. Doch neben *Colony Wars: Red Sun* fand sich auch noch das niedliche Geschicklichkeitsspiel *Team Buddies* und die Fortsetzung des hektischen Race-Spektakels *Rollcage* auf der CD.



▲ Rollen, bis das Auge tränt – sieht nach ner Menge Action aus.

Roll-Käfig, die Zweite.

■ Wieder nimmt ihr Platz ein einem von zwanzig Flip-Around-Flitzern und bestreitet ein actiongeladenes Rennen jenseits aller Normen. Auf den zwanzig Strecken ist jedoch nicht nur euer fahrerisches Können, sondern auch rücksichtsloser Waffeneinsatz gefordert. Mit den auf den Strecken verteilten Power-Ups könnt ihr allerdings nicht nur eure Konkurrenz beschießen. Auch Randobjekte wie z.B. Bäume bilden gute Ziele für eure Missiles: So ein umgestürzter Baum kann für das Verfolgerfeld ganz schön problematisch werden. Unzählige Spielmodi für Single- wie auch Multiplayer-Sessions sollen dabei für die nötige Abwechslung sorgen. Der grosse Kritikpunkt des Vorgängers, dass ihr bei Unfällen ewig lange wie ein Gummiball durch die Gegend hüpfet und am Ende gar nicht mehr wusstet, wo ihr euch nun befindet, soll im Sequel ausgemerzt werden. Wenn's stimmt, steht abgespacten Fun-Rennen nichts mehr im Wege. Ob's aber reicht, *CTR* vom Thron zu stürzen?



▲ Diesmal auch so richtig über Stock und Stein – oh yeah!

PS

Rollcage Stage II

- Genre: **Racer**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Psygnosis/ATD**

■ **geplanter Erscheinungstermin:**
1. Quartal 2000



■ Heftiges Monster – wir erwarten aber noch einiges mehr

Im Weltall hört dich keiner schreien!

■ Der dritte Teil dieser Weltraum-Saga *Colony Wars* spielt zur gleichen Zeit wie die Vergeltungskriege, jedoch auf der anderen Seite der Galaxie, wo die kleinen Streitereien zwischen der Navy und der League gänzlich unbekannt sind. In diesem Teil des Universums ist es das Magenta Empire, das alle Fäden in der Hand hält. Als sich das Empire mit einer finsternen Alien-Rasse zusammenschließt, beschließt diese Allianz, den mächtigen Sternenerstörer Red Sun auf eine intergalaktische Diplomaten-Mission zu schicken, um mit anderen Rassen Kontakt aufzunehmen. Doch wie sich bald herausstellt, ist die Mission der Red Sun keineswegs friedlicher Natur, sondern zielt darauf ab, die Menschheit zu vernichten um dem Empire uneingeschränkte Macht zu verleihen. Ihr als Valdemar, ehemaliger Mitstreiter des Imperiums müsst dies nun verhindern und gegen eure eigenen Leute kämpfen. Fünfzig nichtlineare Weltraum- und Boden-Missionen, acht verschiedene, mit insgesamt 32 Waffen aufrüstbare Schiffe und eine verbesserte Gegner-KI sollen garantieren, dass *Colony Wars: Red Sun* zur unangefochtenen Space-Opera wird. Grafisch konnten ja schon die beiden Vorgänger restlos überzeugen, Psygnosis will aber auch in diesem Punkt noch einmal das Maximum aus der PlayStation herauskitzeln. Auch die 28 FMV-Sequenzen sollen sowohl in Qualität als

PS

Colony Wars: Red Sun

- Genre: **Space Opera**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Psygnosis**

■ **geplanter Erscheinungstermin:**
1. Quartal 2000



▲ Acht Raumschiffe stehen zur Verfügung.



◀ Wendige kleine Jäger – ideal zum Angriff.

auch in Konzept und Schnitt neue Standards setzen. Zumindest das Intro, das wir schon bestaunen konnten, lässt schon mal sämtliche Space oder Babylon 5 Schlachten schnell in Vergessenheit geraten. Aber bitte, liebe Psygnosis-Leute: Macht das Game nicht wieder so unschaffbar schwer!

Mit Freunden wie diesen – wer braucht da noch Feinde?

■ Zwar auch ziemlich brutal, aber wesentlich niedlicher gestyled gibt sich das dritte Spiel im Bunde – *Team Buddies*. Wie auch *Worms Armageddon* zielt dieses Game vor allem auf die Multiplayer-Fans unter euch ab. Vier niedliche Buddie-Rassen können sich aus welchem Grund auch immer irgendwie nicht sehr leiden und schlagen sich daher in wilden Schlachten die Köpfe ein. Der Schlüssel zum Sieg sind dabei kleine Boxen, die ihr stapeln müsst, um ihnen neue Waffen (Kanonen, Pistolen), Fahrzeuge (Panzer, Flugzeuge) oder Nachschubstruppen zu besorgen. Verschiedene Buddie-Arten wie Karate Buddies, Stealth Buddies oder Cyborg Buddies wollen alle ihren Fähigkeiten entsprechend eingesetzt werden. Doch konzentriert euch nicht nur auf das Sammeln dieser Boxen, denn der Feind schläft nicht und verlangt auch ab und zu nach einem kleinen Dämpfer. Zusätzlich erschwert wird eure Aufgabe noch durch zahlreiche NPAs (Non Player Animals) wie diebischen Affen, in



▲ Quietschbunt, schräg und gemein: Team Buddies

Buddies verknallte Schweine oder sehr leicht reizbare Widder. Ihr betrachtet das Geschehen aus der Overhead-Perspektive, die euch perfekte Übersicht bietet. Nur zu viert wird's auf dem Splitscreen etwas eng. Die Grafik wurde super-knuffig gestaltet, wodurch das doch recht rabiate Gehabe der Buddies nie sonderlich ernst wirkt. Eine gehörige Portion Slapstick und schwarzer Humor darf natürlich keinesfalls fehlen. Sucht schon mal nach eurem verstaubten



■ Und? Habt ihr schon Angst?

PS

Team Buddies

- Genre: **Fun-Strategie**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Psygnosis**

■ **geplanter Erscheinungstermin:**
1. Quartal 2000

Inserentenverzeichnis

AGE stuff Video Games	153
Arjay	53
CDG Media	105
Fire International	55
Flohhaus	119
Funtronixx	59
Future Verlag GmbH	67 - 68, 100 - 103, 147, 151, 163
Gamestore	137
G-Press Dataservice	113
Hasbro Interactive	2, 43
Infogrames Videogames	21, 51
Karstadt AG	8 - 9
Media Attack	143
Nintendo of Europe GmbH	35
ORDER IN TIME	141, 167
Power Videospiele Ullrich	133
Sega Deutschland	16 - 17, 168
Spirit	153
Take 2 Interactive GmbH	13
The Next Generation	115
The Video Games Source	133
Vidis Electronic	135
Virgin Interactive	31, 47, Poster
Wolfsoft GmbH	153

Teilbeihfer: Virtual World (Österreich)



Bits

Spiele so neu, dass wir sie eigentlich noch gar nicht zeigen dürften.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

- Eidos
- 12. Januar 2000 (USA)

Soul Reaver wurde für DC bestätigt und sieht besser aus denn je - Crystal Dynamics programmierten sich die Seelen aus dem Leibe, um eine Bildrate von konstanten 60 Frames pro Sekunde zu halten. Neu hinzugekommen sind außerdem überarbeitete Texturmodelle und eine Fülle an Partikel-Effekten. Große Pläne hat man auch mit dem Visual Memory, Genaueres wurde jedoch nicht bekanntgegeben. Unbedingt im Auge behalten!



PS

STAR WARS EPISODE I: JEDI BATTLE POWER

- THQ/Lucas Arts
- April 2000

Nachdem Episode I: Racer für PlayStation gecancel wurde, bekennt sich Lucas Arts jetzt doch wieder zum betagten 32-Bit-Opa. JBP soll ein reinrasiges Arcade/Action-Game werden und die Star Wars Lizenz noch mal so richtig ausschichten. Das Lichtschwert schwingend, bahnt ihr euch mit einem der fünf Jedi-Ritter (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia) einen Weg durch 10 Stages. Mehr Infos, sobald brauchbare Screenshots vorliegen.



DC

METAL GEAR SOLID

- Konami
 - irgendwann 2000
- Konamis Smash-Hit kommt den Game Boy! Gameplay-technisch der NES-Version ähnlich, spielt ihr entweder den Story- oder VR-Modus. Campbell und die Chinesin Mei Ling sind natürlich als Codec-Ansprechpartner mit im Boot. Ein Link-Modus wurde ebenfalls reingedoktort.*

Neuigkeiten aus Amiland kurz für Euch zusammengefasst...

Schallmauer durchbrochen!



1, @, @, @, @, @, @ SOLD

■ SEGA of America darf sich zu Recht auf die Schulter klopfen. Stolz verkündete man am 23. November den Abverkauf von einer Million Dreamcast-Konsolen, und dies ganz nebenbei noch sechs Wochen vor dem eigentlich anvisierten Termin. Sonys PlayStation brauchte knapp neun Monate diese Marke zu knacken, Apples iMac sechs Monate. Software verkaufte sich im Verhältnis 3:1 zur Hardware - im Schnitt stellt sich der typische US-DC-Zocker also drei Spiele ins Regal. Für den europäischen Raum sprechen offizielle Ziffern von mittlerweile 400.000 durchverkauften Geräten - bombastische Werte, die Sega weltweit weiteren Auftrieb fürs Weihnachtsgeschäft geben müssten und vielleicht Firmen wie E.A. überzeugen, endlich für SEGAs 128-Bit-Sprinter zu entwickeln. Sehr positiv auch die

Ehre, die Dreamcast durch TIME Digital (einem Technologie-orientierten Ableger des TIME Magazines) zuteil wurde. "Machine Of The Year" (zu deutsch: Gerät des Jahres) lautete die euphorische Bezeichnung in der am 29.11. veröffentlichten Spezial Ausgabe von TIME Digital. Gelobt wurde das revolutionäre Design, welches 128-Bit Grafikfähigkeiten, 3D-Sound, portable Spielmöglichkeiten und Internetfunktionen in sich vereint. Mitbewerber im Wettstreit um diese Betitelung stellten sich aus den Bereichen MP3-Player und Video-Recorder. Um das Maß voll zu machen, gab's noch den "Best Of What's New"-Award vom Popular Science Magazine. Wall Street Journal urteilte: "This Christmas, the Dreamcast is the only game in town." Gratulation!



News-Häppchen aus dem Land der aufgehenden Sonne

Zahlend, Tanzend, Munkelnd



■ Zahltag; diesmal für japanische Dreamcast Surfer. Die am 09.12. in Japan erscheinende, mit 2000 Yen bereits vorbezahlte Kreditkarte Web Money 2000 macht's möglich. Wer sich's leisten kann, "darf" sogar *Virtual ON Oratorio Tangram*-Duelle im Internet austragen - zahlen fürs zoken bezahlter Software, nein danke! Kein Wunder, dass Sega in Japan auf keinen grünen Zweig kommt. +++ Dreamcast gepolte Tanzmäuse können sich ab dem 17. Februar nächsten Jahres Konamis *Dance Dance Revolution 2nd Mix* aus Japan einschippeln lassen. Für Spiel und Tanzmatte müsst ihr je 5800 Yen berappen. Wer weitere 2800 Yen investieren möchte, lässt sich die eine Woche davor erscheinende *Pop n'*

Music 3 Append Disc für DC oder PS (erfordert *Pop n' Music 2*) dazupacken. Besser noch: bereits am 27.01. erblickt *Beat Mania Append 5th Mix - Time To Get Down* das Licht der Play Station-Welt. Der High-Speed- und Sound-Modus der 5th Mix Arcade Version werden enthalten sein. +++ Gerüchte häufen sich, dass Top-Entwickler Namco (böse Zungen behaupten sie seien bereits vom DC-Zug abgesprungen) zwei neue Dreamcast-Spiele schmiedet. Im Arcade-Bereich ackern sie gerade auf Hochtouren an *Soul Calibur 2* (Arcade-Board unbekannt) und *Ehrgeiz 2* (höchstwahrscheinlich auf PS2 kompatiblen Arcade-Boards). Ob einer der Dreamcast-Titel nun auch *Soul Calibur 2* heißt, bleibt abzuwarten.



Space Debris

Ballern, bis die Weltraum-Wumme glüht.

Einen Weltraum-Shooter erster Kajüte verspricht uns Rage mit *Space Debris*. Man könnte dieses Game als *Lylat Wars/Star Fox* für PlayStation titulieren, da ihr euch auch hier in vorgegebenen Bahnen nach vorne durch feindliche Flottenverbände kämpft und nur eingeschränkt vertikal und horizontal ausweichen könnt.

Wieder ist es eine gar garstige Alien-Armada, die unser Sonnensystem bedroht, und wieder seid ihr als UED-(United Earth Defense)Pilot James Bryant die einzige Hoffnung, die feindlichen Horden zurückzuschlagen. Als ihr euch nach der ersten Angriffswelle plötzlich hinter den feindlichen Linien wiederfindet, trifft ihr in einem Außenposten den mysteriösen Dr. Band, dessen Geheimnis eure wie auch die Zukunft der ganzen Menschheit verändern wird. Lichtjahre von zu Hause entfernt, seid ihr nun allein auf euch gestellt und müsst euch zur Kommandozone der Aliens durchschlagen bzw. -schießen, um die Sicherheit der restlichen Überlebenden zu gewährleisten. Sechs Raumschiffe, jedes mit einem eigenen vernichtenden



▲ Endlich ein *Lylat-Wars* für die PlayStation!



▲ Die Explosionen sind fast auf *Incoming*-Niveau!



▲ Fette Bosse, klasse LightSourcing und eine konstant hohe Framerate sollen für die Referenz sorgen.



▲ Mit sechs Space-Raumern dürft ihr angreifen.



▲ Bombastischer Orchestersound sorgt für ein Space-Opera-Feeling à la carte.

ckenden FMVs verwöhnt, die die Story weiter erzählen. Schon auf der E3 konnten wir uns von der Qualität dieses effektgeladenen Shooters überzeugen und warten gespannt auf eine Testversion.



■ Sechs mutige Piloten der UED (United Earth Defense Force) ziehen in den Laser-Krieg.

PS

Space Debris

- Genre: Space Shooter
- Entwickler: Rage
- Hersteller: Sony
- geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2000

Waffenarsenal, werden euch die schwere Aufgabe zumindest etwas erleichtern. Verschiedene Mission-Objectives und eine non-lineare Levelstruktur sollen dabei den Replay-Value erhöhen. Zwischendurch werdet ihr immer wieder von beeindruckenden

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps

1 **GeoCities**

<http://geocities.yahoo.com/home/>
Lust auf eine eigene Webseite? Mit DC zwar noch nicht realisierbar, aber wie so was aussehen könnte, müsst ihr spätestens hier erfahren. Aufgeteilt in verschiedene Themenbereiche, ist dies einer der beliebtesten Tummelpunkte im Internet.

2 **ACCURACY**

www.jokes4you.com
Wer sich der englischen Sprache befähigt fühlt, und immer für einen guten Lacher zu haben ist, dem serviert Joke4you die tägliche Portion Humor via Newsletter direkt ins Postfach – gratis natürlich. Vorsicht: Kleine Schweinereien inklusive.

3 **JAMIRI**

www.jamiri.de/home.html
Futuristischer Cybercomicleser? Dann holt euch den wöchentlichen Schmutzelstoff bei Jamiri. Mittlerweile so bekannt, dass es gewisse Werke bereits auf die vorletzte Seite renommierter Internet-Printmedien schafften. Funky!

4 **Geizkragen.de**

www.geizkragen.de
Zweiter Name Onkel Dagobert? Sparstrümpfe unterm Bett? Billig ist euch nicht günstig genug? Pfennigfuchser sind auf dieser Site gut aufgehoben. Ein wöchentlicher Newsletter informiert euch, wo es was umsonst gibt.

5 **billiger-telefonieren.de**

www.billiger-telefonieren.de
Jeden Monat die gleiche Pein. Kommt die Telefonrechnung, kommt Betrübnheit. Fest nimmt man sich wieder und wieder vor, den Kommunikationskonsum zu reduzieren. Wer hierfür konkrete Pläne schmieden möchte, ist hier goldrichtig.

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

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze
einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen
Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

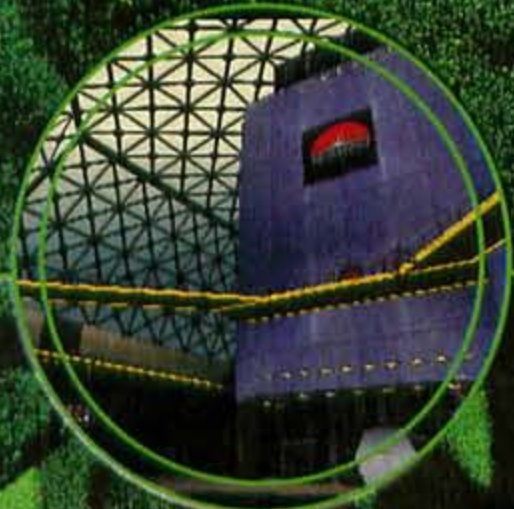
JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER

GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

**N-ZONE
HIT**



WWW.TAKE2.DE



146846 15 156 54
65498 15 1984 98
15498456 1584984-95 87

Sega macht ernst!

Endlich könnt euch auch via Internet mit anderen Sonic-Spielern messen.

Zwar ist es immer noch nicht möglich, den blauen Igel gleichzeitig mit anderen Zockern durch die Stages zu jagen, doch dem direkten Wettkampf steht nun nichts mehr im Weg, denn in der "Sonic European Speed Challenge" möchte Sega den europaweit besten Sonic-Zocker ermitteln.

Ab dem 1. Dezember haben die Teilnehmer (und das kann jeder DC-Besitzer mit Telefonanschluß sein!) die Möglichkeit, auf einer speziellen Strecke nach fünf versteckten Reebok-Turnschuhen zu suchen. Diese hat der skrupellose Dr. Robotnik dem armen Sonic entwendet, um so dessen legendäre Geschwindigkeit zu klauen.

Die spezielle Strecke lässt sich von der Sega-Homepage auf das heimische VM herunterladen. Dazu müsst ihr dort nur auf das untenstehende Banner klicken und die dort befindliche Anleitung genau befolgen.

Die schnellsten Zeiten lassen sich jederzeit in einer permanent aktualisierten Bestzeitentabelle eingeben und so direkt mit den Mitbewerbern aus ganz Europa vergleichen. Am 14. Januar 2000 endet dann der Wettbewerb und der Beste der Besten kann sich dann auf ein extrem schickes Dreamcast Pod (bestehend aus Konsole, Fernseher und Steuerung, alles in eine tolle Display-Einheit eingebaut), sowie eine Reebok-Ausrüstung im Wert von 3000 DM freuen.

Auch die anderen Teilnehmer kommen nicht zu kurz, denn neben diesem Hauptpreis gibt unter anderem gerahmte Sonic-Golddiscs, weitere Reebok-Bekleidung und tolle T-Shirts zu gewinnen. Für echte Fans dürften die Preise sowieso egal sein, denn was zählen schon materieller Besitz gegen den Titel "European Sonic Champion"?



▲ Dieser Dreamcast-Pod ist der Hauptpreis.

▼ Wenn ihr diesen Button seht, seit ihr nur ein Klick von der Competition entfernt.

VG



First Look

Hier findet ihr ab jetzt neueste Shots kommender Hits!



DC EVOLUTION 2

■ Sting
■ Ende Dez. (Japan)
Dem Original sehr ähnlicher Nachfolger mit aufpolierter Grafik, zusätzlicher Kameraperspektive, coolen Wettereffekten und mehr ...



N64 SWORD MASTER

■ Interactive Studios
■ TBA
3D-Fantasy-Arcade-Action-Game mit 4 Charakteren, Single-, Co-Op- und Deathmatch-Modi. Hier ist noch kein Publisher bekannt.



DC THE LEGEND OF THE BLADEMASTERS

■ Ronin
■ TBA
(Noch) Publisher-loser Fantasy-Mix aus 3D-Action, Adventure und RPG um einen 17-jährigen Helden namens Erik Valdemar.



N64 F1 RACING CHAMPIONSHIP

■ Ubi Soft
■ März 2000
Einen hohen Realismus anstrebende F1-Simulation mit Original FIA-Lizenz und neuartigem Fahrschulmodus für ganz Unbeholfene.



DC QUAKE 3

■ id Software
■ etwa Sommer 2000 (USA)
Publisher Activision will's noch nicht zugeben, aber machen wir uns nichts vor: Quake 3 wird kommen - online spielbar und früher als jeder denkt ...

Sega Europe kooperiert und aliirt

Sega on air diesmal zur Abwechslung mal nicht mit ihren zwei, doch schon recht verbrauchten Werbespots, sondern einem frischen Video-Clip der Band Blue Nature feat. Natalie, zwecks Promotion-Aktion ihres Games Toy Commander. Seit dem 23.11. wird der Song "I won't let you down" auf VIVA ausgestrahlt.

Eine weitere Marketing-Aktion betrifft das Spiel Snow Surfers. Hier ging man eine strategische Kooperation mit dem Wintersportexperten adidas-Salomon ein. Peinlich, dass der Link zu Salomon in der ursprünglichen Pressemeldung nicht seinen Dienst erfüllte. Richtig lautet er: www.salomon.sport.de



3-Sterne-Adapter

Die Jungs von T.S. Videohandel (Weblink: www.hongkongfun.de, Tel.: 07458/455132) waren so freundlich, uns den sog. Tristar64-Adapter zur Verfügung zu stellen. Praktisch für all diejenigen, die noch alte NES- und SNES-Spiele im Schrank "rumschwimmeln" haben, jedoch Kabel oder Original-Konsole vermissen/nicht besitzen/verlegt/verliehen oder was-wissen-wir-nicht haben. Tristar hat drei Moduleinschübe. Hinten (über dem Power-Supply-Eingang) einen für NES-Spiele, in der Mitte einen für SNES-Module und vorne den für N64-Originale. Einen Test der PAL-Fassung dieser abgefahrenen, praktischen, jedoch 180 DM teuren Wunderkiste gibt's aus leicht zeitlichen Gründen erst in der nächsten Ausgabe.



TriH lalalala jetzt "Q"ommt der Weihnachtsmann

Seit dem 01.12. veranstaltet THQ auf ihrer Homepage ein gigantisches Gewinnspiel mit Gegenständen im Wert von über 10.000,- DM. Pro Tag finden 10 Preise, wie z.B. T-Shirts, Poster, Mousepads und vieles mehr ihre glücklichen Gewinner. Dazu muss täglich eine neue Frage zu THQ-Produkten beantwortet werden, alle nötigen Infos sollten online auf den THQ-Seiten zu finden sein. Ab dem 01.01.2000 geht's dann richtig zur Sache. Weitere 150 Gewinne! Als Hauptpreis winkt ein Spieleabo fürs Jahr 2000 – also jedes THQ Game frei Haus ohne Aufpreise. Ihr seht, reinsurfen unter www.thq.de lohnt sich allemal.



AOL und Electronic Arts für 5 Jahre verheiratet AOL.COM

E.A. hat sich die Rechte gesichert, vorerst über einen Zeitraum von fünf Jahren die Inhalte der AOL Game Channels zu verwalten und zu gestalten, bekannte AOL-Brands wie CompuServe.Com, Netcenter und ICQ eingeschlossen. E.A. macht dafür 81 Mio. US Dollar locker. Die neue Game-Site geht Mitte 2000 ins Netz.
 ■ www.ea.com
 ■ www.aol.com

PlayStation2 News-Schnipsel:

Spekulationen Ade: Sonys Pläne die PaRappa-Reihe auch für ihre neuste Polygonschleuder umzusetzen gibt's nicht. +++ Aufgrund einer begrenzten Hardware-Auslieferungsmenge von 850.000 Stück (plus 150.000 für Sonys geplanten Online-Store) verbietet SCEI nun doch Vorbestellungen des Geräts +++ Aufsteiger Take 2 hat sich Rechte für einen exklusiven Duke-Nukem-Titel auf PlayStation2 Hardware geankert – Entwickler ist N-Space, deren Feder bereits *Duke Nukem: Time To Kill* für PS entsprang, die Lizenz gab's von den Urvätern bei 3D Realms. Weblink: www.n-space.com

Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

LIGHTGUN-LIEFERPROBLEME

■ Sega Deutschland erlaubt nun aufgrund von Lieferengpässen u.a. für *House-of-Dead-2*-Lightguns den Vertrieb von Third-Party-Zubehör! Als erstes werden Produkte von Mad-Catz (z.B. Dream Blaster Light Gun) die Regale bevölkern. Tests dazu auf Seite 164 in diesem Heft.

EIDOS DROHT HÄNDLER

■ Nach Sony will sich nun auch Lara-Publisher Eidos gegen Importe stellen. In einem Info-Brief werden Händler aufgefordert, den Import von *Resident Evil 3* (PS) und *Daikatana* (N64) unter Androhung von strafrechtlichen Konsequenzen zu unterlassen. Na dann, Prost!

D2-COVER-OVERKILL

■ Zigmil verschoben, will Warp mit seinem Horrorschocker D2 zu Weihnachten in Japan vor allem bei den Sammlern richtig



Kasse machen. Nicht weniger als vier verschiedene Cover des Spiels sollen gleichzeitig auf den Markt kommen und den Freaks das Geld aus der Tasche ziehen. Über die prozentuale Verteilung des Quartetts (einige seltener als andere?) ist noch nichts bekannt. Na dann, blechen!

NEUER SATURN-TITEL ANGEKÜNDIGT

■ Capcoms Arcade-Prügler auf Basis des Sega-ST-V-Boards erlebt nun doch noch eine Heimumssetzung und zwar – haltet euch fest – für den Saturn! Was sich die Beat'em-Up-Profis von einem Release für das tote System versprechen, wissen sie wohl selbst nicht so genau. Böse Zungen sprechen ja davon, daß sie die schlechte Qualität dieses in den USA entwickelten Games "verheimlichen" wollen, hehe.



Promarkt Charts November

Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.

PLAYSTATION

1	(9)	DINO CRISIS	Virgin
2	(1)	FINAL FANTASY VIII	Sony
3	(2)	FORMEL 1 '99	Sony
4	(NEU)	FIFA SOCCER 2000	EA
5	(3)	GRAND THEFT AUTO 2	Take 2 Interactive
6	(5)	TEKKEN 3 - PLATINUM	Sony
7	(4)	STAR WARS - DIE DUNKLE BEDROHUNG	Lucas Arts
8	(8)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
9	(7)	DRIVER	GT Interactive
10	(6)	FUSSBALL LIVE	Sony



▲ Dino Crisis

NINTENDO 64

1	(2)	RAYMAN 2 - The Great Escape	UBI Soft
2	(4)	MARIO PARTY	Nintendo
3	(1)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Konami
4	(5)	WIPEOUT 64	Konami
5	(7)	WCW VS. NWO REVENGE	Konami
6	(6)	THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	Nintendo
7	(14)	F1 WORLD GRAND PRIX 2	Nintendo
8	(8)	VIRTUAL CHESS	Konami
9	(11)	COMMAND & CONQUER	Nintendo
10	(9)	STAR WARS RACER (EPISODE 1)	Nintendo



▲ Rayman 2 - The Great Escape

DREAMCAST

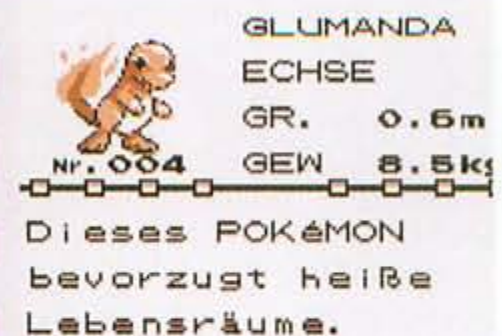
1	(1)	SONIC ADVENTURE	Sega
2	(2)	READY 2 RUMBLE BOXING	Konami
3	(3)	SEGA RALLY 2	Sega
4	(NEU)	SPEED DEVILS	UBI Soft
5	(4)	BLUE STINGER	Activision
6	(NEU)	HYDRO THUNDER	Konami
7	(8)	TRICK STYLE	Acclaim
8	(6)	POWER STONE	Eidos
9	(5)	VIRTUA FIGHTER 3TB	Sega
10	(9)	MILLENNIUM SOLDIER - EXPENDABLE	Infogrames



▲ Sonic Adventure

GAMEBOY

1	(1)	POKÉMON - BLAUE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON - ROTE EDITION	Nintendo
3	(3)	GEX (COLOR)	Virgin
4	(4)	SUPER MARIO BROS. DELUXE (COLOR)	Nintendo
5	(NEU)	TARZAN (COLOR)	Activision
6	(5)	TETRIS DELUXE (COLOR)	Nintendo
7	(W.E)	ASTERIX & OBELIX (COLOR)	Infogrames
8	(6)	MEN IN BLACK (COLOR)	Virgin
9	(8)	BIENE MAJA (COLOR)	Acclaim
10	(8)	TABALUGA (COLOR)	Infogrames



▲ Pokémon

PLAYSTATION PLATINUM

1	(1)	TEKKEN 3	Sony
2	(2)	GRAN TURISMO	Sony
3	(7)	FINAL FANTASY VII	Sony
4	(3)	COMMAND & CONQUER 2	EA
5	(4)	COLIN MC RAE RALLY	Codemasters
6	(5)	MEDIEVIL	Sony
7	(6)	CRASH BANDICOOT 2	Sony
8	(8)	GRAND THEFT AUTO	Take 2 Interactive
9	(9)	MICKEY'S WILD ADVENTURE	Sony
10	(13)	TOMB RAIDER II	Eidos



▲ Tekken 3

THE EUROPEAN
SONIC SPEED CHALLENGE
WITH REEBOK



Mach mit bei der European Sonic Speed Challenge. Is' auch ganz einfach: Du musst nur schneller sein als jeder andere Sonic-Gamer in Europa. Zuerst den speziellen Reebok-Rennkurs vom Sonic-Server runterladen. In Bestzeit alle Schuhe einsammeln. Dann deinen

Bin kurz weg.
Schuhe
einsammeln!!
Sonic



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Score uploaden und schauen, wo du in der Europa-Rangliste stehst. Wer am Schluss vorne ist, gewinnt u.a. einen Dreamcast-Turm mit Fernseher und Spielkonsole. Mehr Infos gibts in der Dreamarena oder auf der Sonic-Adventure-Homepage.

Die Aktion läuft bis zum 14.1.2000. Mitmachen kann jeder, der älter als 18 ist, Sonic Adventure besitzt und per Dreamcast online ist.

Jambo! Safari

Neue Arcade-Ideen kommen fast ausschließlich aus Japan: Diesmal geht's auf Großwildjagd!

Wow – das nennen wir mal eine verrückte Idee! Als Ranger in Afrika Tiere fangen, könnte ein Höllenspass in den Spielhallen werden. Hmmm...

Im Rennen um die Vorherrschaft in den Arcades haben Namco und Sega (mal abgesehen von Konami mit all seinen Music-Games) ja schon einige eigentlich unglaublich abgespacte Automaten aufgestellt. Ich erinnere nur an Schlauchbootpaddeln, Pferderennen, Skifahren (*Alpine Racer*), E.T.-Radfahren (*Prop Cycle*) und nicht zuletzt Rassel-Schwingen (*Samba de Amigo* – siehe Naomi-Special) – natürlich alles mit dem passenden Outfit (Ski, Ruder, Skateboard, Rassel etc.). Mit *Jambo! Safari* schlägt Sega genau in diese Kerbe. Als einer von vier erfahrenen Wildhütern müsst ihr in Afrika Tiere zu Studienzwecken einfangen. Dazu rast ihr mit eurem Jeep kreuz und quer durch die Prärie und löst dort, wo sich bei normalen Arcade-Rennspielen die Gangschaltung befindet, das Fangseil aus, sobald das Fadenkreuz sich korrekt auf dem Tier der Begierde befindet. Jetzt kommt der schwierige

Part: Mit einer Hand lenken und mit der anderen das Seil wieder einholen – da kommt richtiges Cowboy-Feeling auf! Insgesamt 28 Wildtiere und sechs Stages werden geboten, wobei in den ersten zwei die Handhabung des Seils nahe des Camps eingeübt wird. Die vier Hard-Aufträge schicken euch dann in unberührte Landschaften. Mittels einer Karte rechts unten lokalisiert ihr die gesuchte Herde Elefanten, Zebras, Antilopen oder auch vereinzelt Tiger und Löwen. Ziel jeder Stage ist es, das geforderte Tier innerhalb eines Zeitlimits zur Strecke zu bringen – erheblicher Widerstand garantiert! Das Prinzip erinnert irgendwie an *Chase H.Q* bzw *Special Criminal Investigation* von Taito, wengleich dort flüchtige Gangster gestellt werden mussten – und das mittels Rammen und Waffengewalt. Sega verspricht außerdem Begegnungen mit Einheimischen bei Zwischenstopps in Dörfern und Konfrontationen mit



▲ Querbeet geht's durch die Prärie – in den Expert-Levels ist Navigation gefragt.



▲ Sobald wir einen Jambo-Automaten in unserer Nähe sichten, wird probegefahren und berichtet!



▲ Lust auf einen leckeren Straußenbraten? Schnell das Lasso auswerfen!

Wilderern. Hmm, klingt ganz nach einem Jeep-Rennen mit Abdrängen, Rammen und Zusammenstoßen beim Kampf um die armen Viecher. Rennspiele mit dem gewissen Pfiff à la *Crazy Taxi* kommen jedenfalls zur Zeit gut an in den Arcades – ein gutes Zeichen für *Jambo! Safari*. Sollte das Spiel Anklang finden, ist eine DC-Umsetzung aufgrund der Naomi-Basis auf jeden Fall drin, obwohl sich Sega dazu noch nicht öffentlich geäußert hat. Wir empfehlen allen Volljährigen auf jeden Fall ein Probespiel an einem der Deluxe-Automaten, die euch Mächtgern-Ranger jede Bodenunebenheit am Allerwertesten spüren lassen werden, hehe.

RK

■ Yeah – volle Pulle auf die Elefantenherde zu: Einen Dickhäuter werden wir schon erwischen, hehe!
シエタ三川対岸



Naomi-Automaten

Wie schon *Crazy Taxi* und *Sega Rally 2* gibt's auch die *Jambo! Safari* (ohne das Ausrufezeichen verklagt uns wahrscheinlich Sega, hehe) in zwei Varianten: Deluxe und Normal.



▲ In der Deluxe-Version links werdet ihr ordentlich durchgerüttelt.



▲ Ihr wisst nicht, wo der Tiger zu finden ist? Eingeborene fragen!

Arcade DC

Jambo! Safari

- Genre: Jeep-Safari
- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega

Arcade: draußen ■ Dreamcast: TBA

Die Gallerie



Auf der Suche nach kuriose Bildmaterial gibt's diesen Monat eine Zusammenstellung DC-relevanter Fuzzelscreens (Ralph erfand dieses Wort).

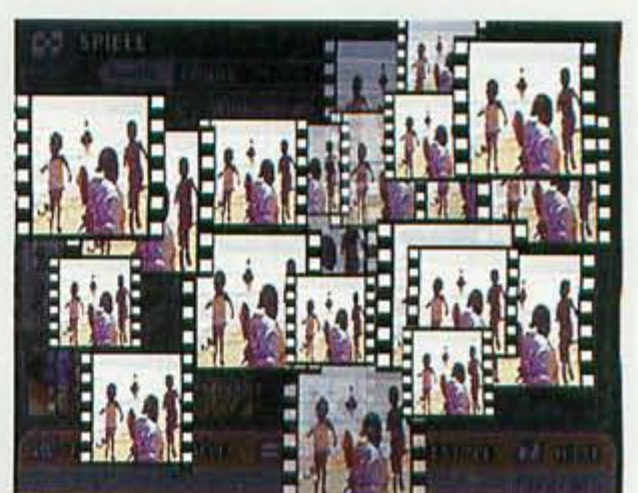


▲ Mutig, mutig. Mal abwarten, wie Sony ihre PS2 promotet.



► Ein Schweinchen namens Visual Memory. Wer das DC-Handbuch nie gelesen hat, wird staunen über all die kleinen Bildchen, die sich frisch formatierten VMs zuweisen lassen.

◀ Es gibt Leute in der Redaktion, die stundenlang rotierende GD-ROMs betrachten könnten. Einer von ihnen hat diesen Monat viiiiiiiiiiel zu wenig gepennt.



▲ Wer Dream Key während dem Surfen eine zeitlang in Ruhe lässt, wird diesen wunderprächtigen Screensaver entdecken, der gnadenlos verpixelte Standbilder aus Sega Werbespot verwertet.

Team-17-Highlights

In letzter Sekunde konnten wir brandheiße News über zwei geplante Dreamcast-Titel in Erfahrung bringen:

Stunt GP

Das erste Projekt des Siebzehner-Teams klingt schon jetzt äußerst vielversprechend. Ein Fun-Racer mit ferngesteuerten Autos und einer Racing-Engine mit über zwei Jahren Entwicklungszeit macht schon neugierig: Ihr rast über Spiralen, Korkezieher, Rampen, Loopings und Hügel und erfeuert euch realistischer Fahrphysik, interaktiver Features (Vulkane), verschiedenster Spielmodi, Tag- und Nacht-Rennen, Motorquäl, Wagenbeleuchtung, einer ausgereiften KI (so wird jedenfalls behauptet) und ein funny Multiplayer-Modus sollen Hot Wheels und Re-Volt alt aussehen lassen.

24 Strecken sollen's am Ende werden, und viele Upgrades werden für den Langzeitspielspass sorgen. Bald mehr davon!



Der erste echte Fun-Racer auf dem DC kündigt sich an.



Vor allem auf das Kursdesign mit verrückten Loops & Co. sind Team 17 stolz.



DC

Stunt GP

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Hasbro Interactive
- Entwickler: Team 17

geplanter Erscheinungstermin:
3. Quartal 2000

Interview mit Team 17

Alien Breed Conflict



Die ersten Screenshots zeigen die Levelarchitektur ohne Gegner.

VIDEO GAMES: Könnt ihr uns etwas über das Game/Gameplay erzählen?

Team 17: Klar – Alien Breed Conflict ist ein Echtzeit-Strategie-Spiel, in dem ihr ein Marine-Team gegen ein Alien-Imperium leitet. Viele Spionage-Taktiken müssen angewendet werden, um hier zu überleben – blitzschnelles Handeln bereits vorausgesetzt. Denkt euch einen Mix aus Alien Breed (Top-Down-Shooter, Amiga), James Bond und Rogue Spear (PC) und ihr habt einen Anhaltspunkt für ABC.

VIDEO GAMES: Wird es nur für Dreamcast kommen?

Team 17: Zunächst sind DC und PC geplant – sobald neue Entwicklerkits (PS2, Dolphin) verfügbar sind, werden wir natürlich über Konvertierungen nachdenken.

VIDEO GAMES: Wie lange tüftelt

ihr schon an Alien Breed Conflict?

Team 17: Zwei Jahre, wobei das erste Jahr nur für R(earch) & D(velopment) draufgingt. Tatsächlich programmiert wurde bis jetzt ein Jahr.

VIDEO GAMES: Was denkt ihr eigentlich über das Next-Next-Gen-Trio DC/PS2/Dolphin?

Team 17: Dreamcast ist im Grunde nichts anderes als ein High-End-PC in einer schmalen Box, und die bisherigen Spiele haben uns vor allem visuell stark beeindruckt. Die PS2 ist immens leistungsstark, und es ist sehr schwierig und risikoreich, dafür zu entwickeln. Aber wir freuen uns darauf. Hey, es ist von Sony – also muss es gut sein, oder? Dolphin: Hmm, Nintendo lässt ja nichts Besonders raus diese Tage.



Die Hardware wird sicher exzellent sein, aber das Timing (der Street Day!) ist genauso wichtig.

VIDEO GAMES: Könnt ihr uns schon irgendwas spezielles oder ein Geheimnis über Alien Breed Conflict verraten?

Team 17: Wir freuen uns diebstahls über unsere Reinkarnation der Alien Breed-Serie – das Spielprinzip wird jedoch ein ganz anderes ein. Die Technologie, die dahinter steckt, ist bahnbrechend, die Grafik top und es wird guter Single- und Multiplayer-Fun dabei herauskommen. Secrets?

Die werden gerade implementiert. Ein bisschen zu früh, um sie zu verraten!

VIDEO GAMES: Was macht Team 17 eigentlich, wenn sie nicht Alien Breed und Stunt GP entwickeln?

Team 17: Nun ja, die meisten von uns sind einem (oder zwei) Bier nicht abgeneigt, grosse Fussball-Fans und hauen einen Grossteil ihres Salärs jeden Monat für Spiele raus.



Auch eine PlayStation2-Umsetzung halten die Team-17-Jungs für möglich.

DC

Alien Breed Conflict

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Hersteller: Hasbro Interactive
- Entwickler: Team 17

geplanter Erscheinungstermin:
3. Quartal 2000

Bits

Frisch aus dem Drucker - heiße News aus der Spielebranche!

KING OF FIGHTERS 2000

Schock für alle Neo-Geo-Fans und Grund zum Jubeln für DC-Anhänger: SNK hat für Juli nächsten Jahres den mittlerweile siebten Teil der Kult-Schlägerei angekündigt und zwar nicht für die MVS-Hardware, sondern für Naomi. Ca. 60 Kämpfer sind bestätigt und ein deutliches Grafik-Plus sollten dadurch auch möglich sein

DREAMCAST NO. 1 IN JAPAN

Zumindest bei den Softwareverkäufen hat Sega derzeit die Pole Position in Japan inne. Der Puzzler Chu Chu Rocket (Preview in der nächsten VG!) verdrängte mit 35.000 verkauften Einheiten Squares Chrono Trigger vom Platz an der Sonne.

DOLPHIN-HEADQUARTER ERÖFFNET

Nintendo Europa hat unlängst ihrer Webpage www.n64europe.com eine Dolphin-Kolumne hinzugefügt, in der Sonys PS2 mit knallharten Fakten das Wasser abgegraben werden soll. EA und Konami haben bereits zugesagt, ihre künftigen Sport-Highlights auch auf Dolphin zu portieren.

RIDGE RACER 64



Entwickelt von NST (Nintendo-In-House) befindet sich diese Kombination aus den beiden ersten PS-Teilen in den letzten Zügen der Entwicklung. Viele neue Autos, drei exklusive Extra-Strecken und eine knusprige Grafik sollen vor allem Fans von World Driver Championship zum Kauf überreden. Das Expansion Pak wird allerdings nicht unterstützt.

RADIANT SILVERGUN GECANCELLED

Unglaublich: Sony hat Crave die Lizenz verweigert, diesen legendären Treasure-Shooter vom Saturn zu portieren. Angegebener Grund: Es ist nur 2D (was ja eigentlich nicht stimmt).

Infogrames

Rallye Masters



Nach dem überwältigenden Erfolg von V-Rally 2 setzten die Herren mit dem Gürtellogo jüngst ein neues Rallye-Spiel auf ihre Releaseliste. Entwickelt von Digital



Illusions (u.a. verantwortlich für Pinball Dreams & Co., sowie Motorhead auf PS und PC) verspricht man eine Unmenge Features. 30 reale Fahrer zwingen sich in die Kanzel von über 17 Rallye-Fahrzeugen, um sich auf mehr als 40 Strecken in vier Spielmodi mit je fünf Schwierigkeitsgraden auszutoben. Aus 800



Polygonen bestehende Karossen, Echtzeit-Wagen-Schadenseffekte, transparente Scheiben, Bremsspuren und verschiedene Wetterbedingungen sollen die Schaltkreise der PlayStation zum Glühen bringen.

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Infogrames
 Entwickler: Digital Illusions
 geplanter Erscheinungstermin: 29.02. 2000

Infogrames schluckt GT

Zum ersten, zum zweiten, zum dritten – verkauft! Für 135 Millionen US Dollar übernahm Infogrames nach Accolade mit GT Interactive nun das zweite amerikanische Softwarehaus. Bekannte Labels wie Humongous Entertainment, Cavedog Entertainment, Wizard Works und Reflections sind ab jetzt Teil des französischen Unternehmens, welches immer lauter am Thron von Marktführer E.A. raspelt. Als Multiplattform-orientierter Publisher steigen auch die Chancen, bekannte PC-Titel auf diversen Konsolen wiederzufinden (z.B. Total Annihilation, Unreal, usw.).

Scary new Year!

Das neue Jahr scheint ein wahres Fest für Freunde des gepflegten Horror zu werden.



■ Wenn ihr das seht, wisst ihr, dass der Horror erst anfängt.

▼ Vom Mensch zum Zombiekiller. Kettensäge sei Dank.

Evil Dead: Ashes 2 Ashes

■ Bereits 1982 wurde der Begriff "Evil Dead" durch den gleichnamigen Film von Sam Raimi zum Synonym für knallharten Splatterhorror. Auch in den beiden darauf folgenden Fortsetzungen wurde nicht gerade mit blutrünstigen Effekten gespart. Unter Horror-Fans wurde den Filmen ein so ungewöhnlicher Erfolg zuteil – und Hauptdarsteller Bruce Campbell galt damals in Szenekreisen zum Zombieschreck schlechthin.

Die Story des für Anfang des Jahres geplanten PS-Games ist thematisch ca. acht Jahre nach dem Ende des dritten Films angesiedelt. Noch immer ist Ash auf der Suche nach dem sagenumwobenen und höchst gefährlichen Buch "Necronomicon". Wie schon in der Vergangenheit halst sich der Gute dadurch einen Haufen Ärger mit Untoten aller Art ein. Aber keine Angst, wer Ash alias Campbell kennt, weiß, dass der Bursche es bestens versteht, sich mit Kettensäge und abgesägter Schrotflinte zur Wehr zu setzen. Neben dieser

Splattergarantie sollen aber auch Rätseleinlagen und anspruchsvolle Adventure-Elemente nicht zu kurz kommen. Diese sollen für ein abwechslungsreiches Gameplay sorgen. Die Krönung dürfte aber neben einer vom Meister Campbell höchstpersönlich vorgenommene Synchronisation die Gänsehaut-Videosequenzen sein, die euren Fortschritt im Spiel dokumentieren. Mal sehen, ob's wirklich was taugt.



PS

Evil Dead: Ashes 2 Ashes

- Entwickler: Iron Studio
- Hersteller: THQ
- Vorr.Erscheinungstermin: März '99



Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

■ Für die einen ist Kiss ein Haufen antiquierter Krawallmacher, für die anderen sind sie die Götter des Hardrocks. Zu welcher der Parteien man auch zählen mag, man muß zugeben, dass sich kaum eine andere Band so sehr für einen Videospelauftritt anbietet, wie die buntgeschminkten Musiker aus Detroit-City. Thematisch orientiert sich das Game gleichermaßen am letzten Album der Band und der gleichnamigen Comic-Serie. Als stinknormaler Typ von nebenan findet ihr euch plötzlich mit der Aufgabe konfrontiert, das Universum alleine vor einer Horde gräßlicher Monster zu retten. Die einzige Möglichkeit dazu besteht darin, den mächtigen "Elder" in vier Alter-Egos wieder zusammenzuführen. Kiss-Fans können sich schon denken, dass die vier Teile durch die Mitglieder der Band repräsentiert werden. So kompliziert die Story auf den ersten Blick auch wirken mag – das Gameplay wird im Gegensatz dazu schnell, hart und gradlinig sein: Kämpft euch in klassischer Ego-Shooter-Perspektive durch die Level und ballert was das Zeug hält. Sollte es den Entwicklern gelingen, die Atmosphäre der Comicvorlage und die geniale Engine der PC-Version halbwegs umzusetzen, können sich alle Kiss-Fans und DC-Besitzer auf einen Shooter der Extraklasse freuen.

AB



▲ Ein Augenschmaus für Shooter verspricht Kiss auf dem DC zu werden.

DC

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

- Entwickler: Third Law Interactive
- Hersteller: Take 2
- Vorr.Erscheinungstermin: Mitte '99



▲ So soll Spawn aussehen. Und nicht wie auf dem PS-Mega-Flop.

Spawn: In the Demon's Hand

■ Endlich Nägel mit Köpfen scheint Sega mit ihrem neuen Arcade-Automaten *Spawn: In the Demon's Hand* machen zu wollen. Nachdem mit dem Namen Spawn softwaretechnisch bislang ein ziemlicher Schindluder getrieben wurde, verspricht der auf einem Naomi-Board basierende Münzschlucker ein echter Hit zu werden. Bei diesem Third-Person-Shooter soll es beispielsweise möglich sein, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig durch die verwinkelten Gassen zu ballern. Als Spielfiguren sollen dabei sämtliche Charaktere aus dem Spawn-Universum anwählbar sein. Doch der Spaß muß nicht in der Spielhalle zu Ende sein, denn – oh Wunder der Technik – es wird euch möglich sein, auf der Arcade-Maschine einen Charakter zu erschaffen und diesen dann auf eurem VM zu speichern. Das heißt, ihr könnt euch denn mit eurem Charakter auf den Heimweg machen, zu Hause weiterspielen und in kleinen Mini-Games seine Eigenschaften trainieren. Das Beste kommt aber noch! Sobald die DC-Version erscheint, könnt ihr die Spielfigur in das DC laden und diesen dann im Homespiel verwenden. Ob dabei auch ein Vier-Spieler-Modus verfügbar sein wird, stand zum Zeitpunkt der Drucklegung leider noch nicht fest.

DC

Spawn: In the Demon's Hand

- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega
- Vorr.Erscheinungstermin: Mitte 2000

Kunstwerke!



Die schönsten Horrorcover:



PS Horror-Cover des Monats

ZOMBIE REVENGE
Sega

■ Horror vom feinsten und ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten. Starke Nerven sind bei diesem Shooter Pflicht. Importtest in der nächsten Ausgabe.



DC #2

MAKEN X
Atlus
Jap. Ego-Schnipsler!



PS #3

BIO HAZARD 3
Capcom
Das letzte Kapitel?



PS #4

RESIDENT EVIL
Capcom
Der Klassiker.



PS #5

SILENT HILL
Konami
Geschmackssache.

Was ist euer Favorit? Schreibt an... Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München Fax 089 - 45 06 84 50 E-mail vg@future-verlag.de

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:

MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

+

NUR FÜR HARTE KERLS:

DER GEISTERFAHRERMODUS

+

NOCH MEHR SPEED:

MIT DEM ORIGINAL-SOUNDRACK VON FEAR FACTORY

www.demolitionracer.com



DEMOLITION RACER



www.infogames.de

Fatal Fury – Mark of the Wolves

Das alte Neo Geo stirbt nicht aus – solange es potentielle Knaller wie Fatal Fury gibt, kein Wunder!



▲ Terry ohne seine legendäre Kappe – unglaublich!

Totgesagte leben länger: Zur Freude aller Fans bastelt

SNK gerade an den letzten Zügen des mittlerweile achten Abenteuers der einsamen Wölfe – diesmal hat sich einiges verändert!

Das neueste Fatal-Fury-Turnier spielt 10 Jahre nachdem "Goldielooks" Terry Bogard seinen Erzfeind Geese Howard endgültig vernichtend geschlagen hat. Mittlerweile sind alle Helden der alten Garde wie Andy und Joe im Ruhestand. Nur Terry erhält als Titelverteidiger eine Einladung von der mysteriösen Heinlein-Familie. Zusammen mit Rock Howard, dem Sohn von Geese, den er adoptiert hat, macht er sich auf die Reise. Absolutes Novum: Auch die zehn weiteren Teilnehmer sind komplett neu! Kim Dong-Hwan und Kim Jae-Hwan sind die Söhne von Korea-Kim,



Hokutomaru ist ein Abkömmling des Shiranui-Ninja-Clans, Marco Rodriguez studiert Kyokugenryu Karate (Art of Fighting!), um nur ein paar zu nennen. Die Sensation schlechthin ist aber, dass Terry diesmal ohne seine legendäre Kappe antritt! (grins...) Auf der Gameplay-Seite hat sich auch einiges getan. Das Line-Battle-System gehört nun der Vergangenheit an (d.h. es wird wie bei den meisten 2D-Beat'em-Ups auf einer Ebene gekämpft), die Button-Konfiguration wurde der von King of Fighters angepasst und der doppelte Lebensbalken aus Real Bout Fatal Fury 2 (Teil sieben) wieder auf einen verkürzt. Interessant zu werden scheint auch das Top-System: Anstatt zu warten, bis euer Charakter in puncto Lebensbalken in den roten Bereich kommt, um Super Special Moves ausführen zu können, entscheidet ihr nun selbst. Einmal pro Runde entweder mit voller, halber oder wie gehabt mit wenig Energie könnt ihr den Burst-Mode aktivieren und Top-Moves vom Stapel lassen. Außerdem erholt sich eure Lebensanzeige in dieser Phase



▲ Nur noch Terry Bogard ist diesmal dabei – der Rest ist neu!



▲ Das achte Fatal Fury wird sich diesmal nur auf einer Ebene abspielen.



▲ Rechts ist nicht etwa Korea-Kim, sondern einer seiner zwei Söhne.

ein wenig. Erstmals in der Fatal-Fury-Serie gibt es auch so etwas wie den Alpha Counter der Street-Fighter-Saga – hier "Just Defence" genannt. Ihr wollt noch etwas über eventuelle Bossgegner wissen? O.K. – zwei Stück sind bestätigt: Grant ist ein maskierter Hüne, und als finaler Boss wartet Kain R. Heinlein, der mit Geese Howard verwandt ist und Terry dementsprechend ordentlich durch den Fleischwolf drehen will. Die ersten Screenshots sehen bereits phantastisch aus – das Beat'em Up scheint ein ähnliches Animationsfeuerwerk abzubrennen wie Street Fighter 3: Third Strike. Derzeit



wird – wie bei SNK-Spielen üblich – im Neo-Geo-Land in Osaka Beta-getestet. Im Dezember wird's soweit sein – die Heimversion steht für Anfang 2000 an. Ralph freut sich jedenfalls schon wie ein kleines Kind!



▲ Feuerschweife und coole Backgrounds auf den ersten Screenshots lassen auf ein NG-Feuerwerk hoffen!

Neo Geo

Fatal Fury – Mark of the Wolves

- Genre: 2D-Beat'em-Up
- Entwickler: SNK
- Hersteller: SNK

■ Geplanter Erscheinungstermin: MVS: 26.11.99

Kleine Verrückte Sprinter

März 2000 = Multiplayer-Monat?

Premiere war auf der ECTS in London. Dort noch unter dem Arbeitstitel *Micro Machines 4* präsentiert, taufen die Codemeister ihren selbst ernannten *Micro Machines V3* "Thronfolger" jetzt in *Micro Maniacs* um.

Maniacs bezeichnet in diesem Fall die 12 Charaktere, mit denen ihr munter um die Wette spurtet. Richtig gelesen! Von den motorisierten Fahruntersätzen hat man sich bewusst getrennt –

zu gering war die Zahl an Aktionsmöglichkeiten, außerdem konnten sich laut Producer Richard Baxter die meisten Spieler nie so recht mit einem Fahrzeug identifizieren. Unter Zuhilfenahme eines neu entwickelten Kollisionsabfrage-Systems, dem sog. "Binary Space Partitioning" kann der Spieler nun mit seinem Charakter so ziemlich jedes Polygon-Objekt auf den über 40 Kursen erklimmen – einem gewagten Hüpfen auf den nächstliegenden

Toaster steht also nichts mehr im Wege (wenn ihr das freiwillig tun wolltet). In puncto Streckendesign erwarteten euch wie gewohnt die durchgeknalltesten Tracks seit Erfindung rechteckiger Maulwurfshügel (!!). Ob durch Crocket-Tore alter Klatschtanten oder entlang der PC-Tastatur des gestreßten Studenten – hier beweist Code-masters wieder Innovation. Außerordentlichen Wert legte die ca. 30-köpfige Crew auch diesmal auf spaßige Multi-

▲ Jeder Micro Maniac besitzt zwei Specialmoves.

player-Duelle und so wundert es nicht, dass erneut insgesamt 8 Spieler gleichzeitig an den Start gehen. Der funkelnagelneuen Grafiken geht selbst bei solch komplexen Szenen nie die Luft aus. Nebel ist ein Fremdwort.



▲ Raubtiere im Wohnzimmer.





Kaum zu glauben,

aber wahr!



Während die ganze Welt fieberhaft auf das Jahrhundert-Game wartet, konnten wir es schon anspielen.

Nach vielen Strapazen ist es uns endlich gelungen, an die begehrte *Shenmue* Demo-GD heranzukommen. Dies ist sogar für uns als Fachzeitschrift gar nicht so einfach gewesen, haben doch nur wenige ausgewählte japanische Händler diese streng limitierte Scheibe zur Verfügung gestellt bekommen.

Doch dank der Unterstützung eines freundlichen Lesers, der uns sein hart erkämpftes Exemplar zur Verfügung stellte, ist es endlich soweit. Nun sind die Zeiten der Mutmaßungen und Sterndeutereien vorbei. Jetzt wird

Klartext geredet, denn wir haben die Demo ausgiebig gezockt und auf Herz und Nieren geprüft. Ziel ist, innerhalb von sieben Stunden den Sega-Boss Yukawa-San ausfindig zu machen. Keine leichte Aufgabe, wenn man nicht den kleinsten Anhaltspunkt hat, wo sich dieser im Moment aufhält. Das Game beginnt vor einer Imbissbude, in der der Hauptcharakter Ryo in einem Gespräch mit dem Rastafarian Tom das "Missionbriefing" abhält. Tom hält

„Die einzelnen Charaktere wurden atemberaubend detailliert designt und nahezu perfekt animiert.“

während dieses Dialogs nicht eine Sekunde still. Ständig tänzelt er vor und zurück und macht die typischen Rapper-Armbewegungen. Die Animationen, vor allem die seiner Rastas, werden dabei zwar etwas überzogen dargestellt, zeigen aber eindrucksvoll, mit welcher Performance *Shenmue* die "neue Ära der

Videospiele" einleiten will. Keine Polygonfehler, Close-Ups, bei denen ihr die Struktur der Haut erkennen könnt,

und Lippenbewegungen, die zwar nicht immer exakt lippensynchron ablaufen, aber dennoch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Nach dem bisschen Small-Talk ist Ryo dann vollkommen auf sich alleine gestellt und kann die Stadt völlig frei erkunden. Nun ja, eigentlich nur einen Straßenzug, denn sämtliche Abzweigungen werden in

Sieben Stunden in *Shenmue*



Um einmal abzuchecken, wie real "unsere kleine Welt" nun wirklich ist, stellten wir uns für sieben Stunden einfach auf eine Stelle und beobachteten das Leben, das in der Straße so abläuft. Alle fünfzehn Minuten machten wir einen Screenshot, damit auch ihr verfolgen könnt, was denn so alles passiert. Zum einen

wäre der Himmel zu erwähnen, der sich schön langsam aufklärt, gegen Abend in sanftes Orange getaucht wird und am Abend schlussendlich eine schöne Sternennacht bietet. Die einzelnen Übergänge gehen dabei aber nicht kontinuierlich ineinander über, sondern ändern sich zu einem bestimmten Zeitpunkt ziemlich

abrupt. Dies fällt aber im eigentlichen Spiel überhaupt nicht auf, da ihr da auf ganz andere Sachen achten werdet. Zahlreiche Passanten latschten an uns vorüber (einmal auch durch uns durch) und verschwanden dann manchmal im Nichts. Der Ladenbesitzer (links im Bild) preist mit Hingabe seine Waren an, und

ab und zu stellt sich auch eine Person vor die Theke, um die Angebote zu begutachten und mit dem Besitzer über den Preis zu verhandeln. Und dies ist wörtlich zu nehmen, denn durch herrliche Gestik ist sehr gut zu erkennen, dass die beiden diskutieren. Nur verkauft hat der Händler während des ganzen Tages nicht ein Stück.

Wenn am Abend die Schatten länger werden, erkennt ihr auch einen kleinen Fehler in der Darstellung derselben: Dort, wo sich die Polygone überschneiden, wird der Schatten dunkler dargestellt als sonst. Dies ist allerdings nur ein kleiner Kritikpunkt, der während dem Spielen gar nicht auffällt.





■ Nein, das ist keine vorberechnete Sequenz – das ist astreine Spielgrafik!

dieser Version noch von Aufpassern abgesperrt. Doch dieser Straßenzug hat es in sich - schnell ist das eigentliche Spielziel vergessen.

Versuch Eins

Gleich zu Beginn fiel uns sofort der hervorragend gemachte Schatten Ryos auf: Dass dieser sich je nach Stand der Sonne verändert, sich gegen Abend immer länger zieht, ist dabei gar nicht mal so beeindruckend. Wie Ryos schwarzer Begleiter aber mit der Umgebung "interagiert", sucht seinesgleichen. An jedem Gegenstand wie Mülltonnen oder Straßenlaternen, an dem Ryo vorbeiläuft, bricht sich der Schatten, im Sushi-Restaurant verdreifacht er sich aufgrund der vielen Lichtquellen. Besonders faszinierend waren die Schattenspiele auf dem Maschendrahtzaun (*megarofl*, wo bleibt der Knallerbsenstrauch?). Korrekterweise fällt der Schatten des Hauptcharakters zuerst auf das kleine Mäuerlein, auf dem der Zaun angebracht ist, bricht sich an der Kante und fällt durch den Zaun hindurch auf die Straße. Doch auch auf den einzelnen Drahtverstreben des Zauns könnt ihr noch einen Schatten



■ Wahnsinn: Detailverliebtheit bis hin zu den Bartstoppeln.

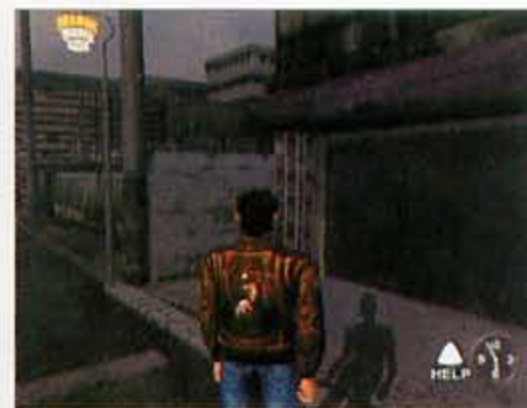
feststellen – sieht einfach nur genial aus. Nach diesen Schattenspielen war die (beschleunigte) Spielzeit auch schon vorüber und ein nettes "Time over" beendete unseren ersten Ausflug in die Welt von *Shenmue* – an Yukawa-San, er möge uns dies verzeihen, haben wir nicht eine Sekunde gedacht.

Versuch Zwei

Bei Versuch Nummer Zwei ist Spurensuche angesagt, schließlich sind wir ja zum Arbeiten hier. Die einzige Möglichkeit, an neue Informationen heranzukommen, ist es, wahllos vorbeigehende Passanten anzuquatschen. Diese verweisen Ryo zwar immer auf

Der Schattenmann

Großen Wert wurde auf eine realistische Darstellung der Schatten gelegt:



▲ Kinderspiel: Der Schatten bricht sich an einer vertikalen Mauer.



▲ Kommt gut: zwei Schatten dank verschiedener Lichtquellen.



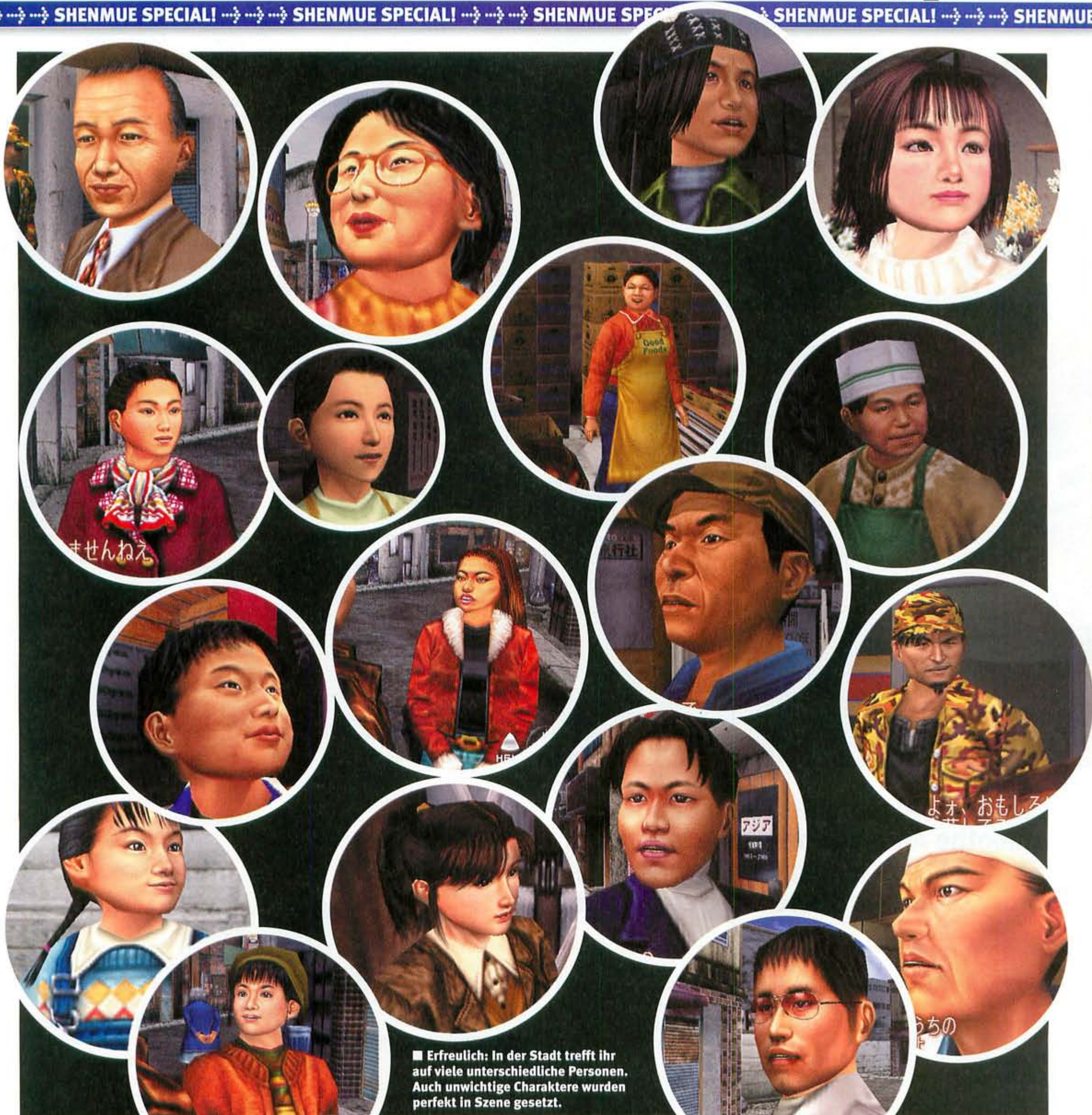
▲ Erstaunlich: Ryos Schatten fällt auf und durch das Gitter.

die Verkäufer in den Geschäften, da wir aber ohnehin nichts verstehen, erfreuen wir uns einfach an deren Animationen und die angenehmen Stimmen der Synchro – Yukawa-San gerät immer mehr in Vergessenheit. Wie wir es bei den meisten Dialogen z.B. in Rollenspielen gewohnt sind, stellt sich Ryo bei Gesprächen nicht automatisch vor die befragte Person, sondern quatscht diese, je nachdem, wo der A-Button gedrückt wurde, auch mal von der Seite an. Auf den Gesprächsverlauf hat dies zwar keinen Einfluss, jedoch wirkt das ganze Ambiente dadurch noch einmal einen Tick realistischer. Nach ausgiebigem Gequatsche wird die Stadt weiter erkundet, und Ryo stößt auf eine Sega-Arcade. In dieser sind zwar noch nicht alle Games spielbar (solche Perlen wie *Hang On* oder *Space Harrier* sollen noch integriert werden), ein

Sieben Stunden in Shenmue



SHENMUE SPECIAL! SHENMUE SPECIAL! SHENMUE SPECIAL! SHENMUE SPECIAL! SHENMUE SPECIAL!



■ Erfreulich: In der Stadt trifft ihr auf viele unterschiedliche Personen. Auch unwichtige Charaktere wurden perfekt in Szene gesetzt.

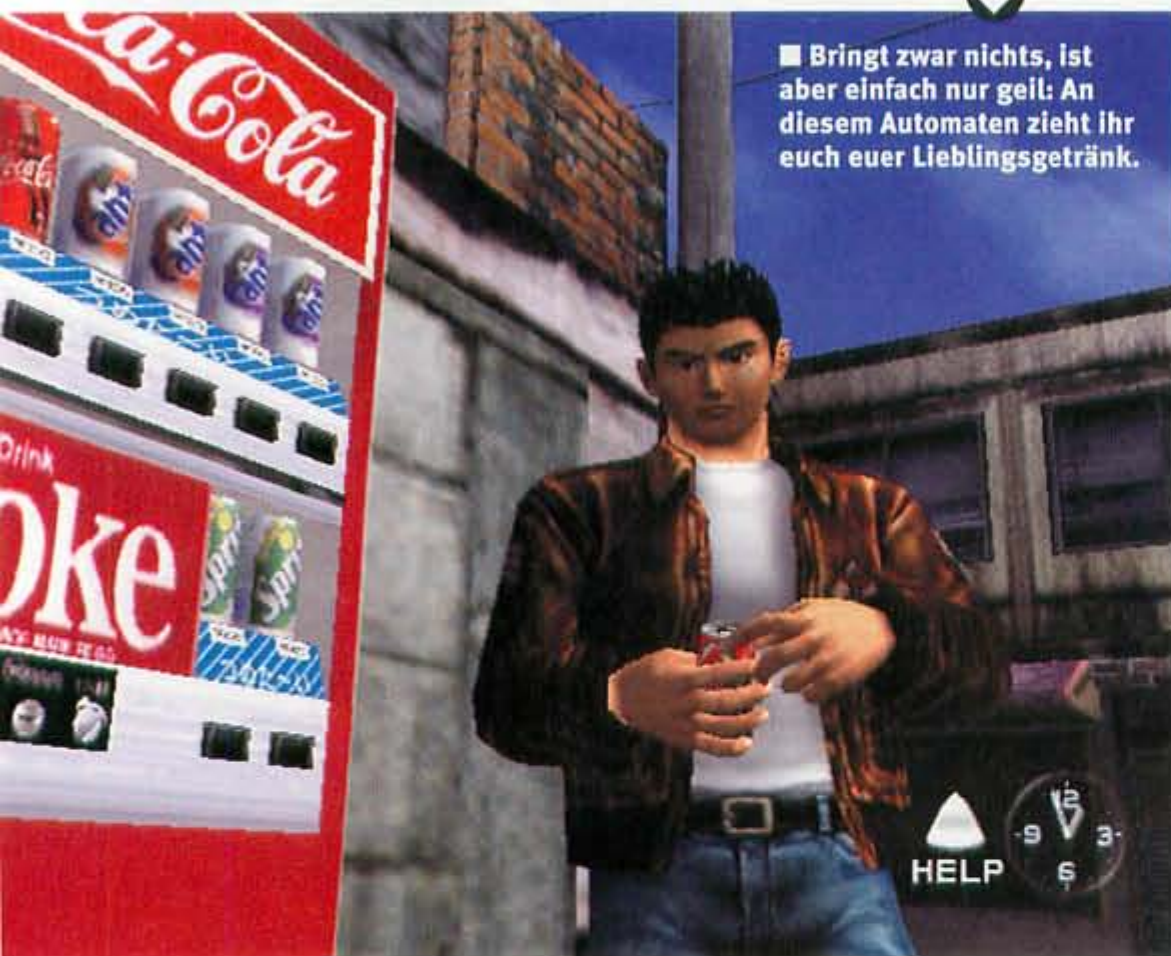
Dart-Automat und eine Slotmaschine laden aber zu einer kurzen Zucker-Session ein. Spricht Ryo mit dem Inhaber der Arcade, erhält er von diesem eine Visitenkarte von Yukawa-San – Oh Gott! Den hätten wir ja fast ver-

gessen! Schnell ins Inventory-Menü geklickt, wird diese sofort einer näheren Untersuchung unterzogen. Nach einigen Zoom-Spielereien findet Ryo auf der Rückseite eine handgeschriebene Notiz: 16:00 im asiatischen Reise-

büro. Da es nun aber schon fast fünf ist (immer diese blöden Arcades), streunen wir noch etwas in der Stadt herum und bemerken, dass der A-Button, der immer eine Aktion einlätet, ständig am Screen aufblinkt, wenn Ryo an

einem Cola-Automaten vorbeirennst. Flugs auf A gedrückt, stellen wir erfreut fest, dass Ryo einige Münzen aus der Hosentasche kramt und diese in den Münzschlitz steckt. Wir dürfen nun zwischen Coca Cola (keine Light, aber das ist sowieso nur





Die Spielhalle:

Die SEGA-Arcade bietet euch kleine Sub-Games.



■ Es soll ja Profis geben, die fünfmal hintereinander die 100 treffen. Wir sind's nicht!



▲ Die Slotmaschine wurde sehr realistisch gestaltet: Man gewinnt niemals!

„Keine Polygonfehler, kein Clipping, smooth Animationen, eine lebendige Stadt wie aus einem Guss – wenn die Story passt, wird Shenmue ein Knaller!“

was für Warmduscher), Sprite, Fanta Orange und Fanta Grapefruit wählen, die Ryo dann genüsslich in zwei Zügen verzehrt und die leere Dose dann – Ordnung muss sein – in den neben dem Automaten angebrachten Mülleimer wirft. Sponsored by the Coca Cola Company? Extrem geil! Time over.

Versuch Drei

So, jetzt aber! Wir suchen Yukawa-San! Bis zur Arcade wissen wir ja schon, was zu tun ist und erledigen diese Dinge sofort zu Beginn der Demo – ja keine Zeit verlieren. Nachdem Ryo den Hinweis auf das Reisebüro erhalten hat, macht er sich gleich auf die

Socken, um ja nicht zu spät zu kommen. Auf seinem Weg dorthin läuft er aber zwei miesen Gestalten über den Weg, die meinten, sie könnten Ärger gebrauchen. Nun folgt das erste QTE (Quick Time Event), von denen ihr im Endprodukt noch einige finden werdet. In dieser zwar kurzen, aber herrlich choreographierten und animierten Sequenz, muss sich Ryo dieser zwei Typen erwehren, indem die auf dem Screen kurz eingeblendeten Tasten so schnell wie möglich gedrückt werden müssen. Sicher – kein extrem interaktives Spielelement, durch die überragenden visuellen Eindrücke waren aber zumindest wir so fasziniert, dass dies nicht negativ auffiel. Im Übrigen sollen

im Endprodukt ja auch "echte" Kampfszenen enthalten sein. Nachdem Ryo beim ersten Mal niedergeknüppelt wurde, gelingt es ihm beim erneuten Anlauf aber locker, diese beiden Miesmacher zu überrumpeln und rennt weiter Richtung Reisebüro. Da es erst halb vier ist, und der Laden erst um vier öffnet, beschließen wir, einfach vor dem Eingang zu warten. Wir



▲ Der erste Lösungshinweis: Auf der Rückseite von Yukawa-Sans Visitenkarte steht dessen Aufenthaltsort.

beobachten tätowierte Harleyfahrer, machen fesche japanische Girlies an und erfreuen uns über den Realitätsgrad, als wir beobachten, dass eine Passantin am Reisebüro hält und die davor ausgestellten Prospekte begutachtet. Da bis um vier immer noch kein Geschäftsführer ankam, um den Laden aufzuschließen (vielleicht gibt's ja einen Hintereingang), versucht Ryo, die Tür zu öffnen und siehe da – sie geht auf. Beim Eintreten kommt Ryo Yukawa-San entgegen, der ihn geistesgegenwärtig einen Stoß versetzt und vor ihm flieht. Yukawa-San glaubt, Ryo wäre derjenige, der ihm die Demodisk von Shenmue abknöpfen wolle. In einem weiteren QTE rennt Ryo Yukawa-San hinterher und muss Passanten, Kisten und Fahrrädern ausweichen. Kameraführung und Animationen lassen in dieser Sequenz

Sieben Stunden in Shenmue



Das Outro

Am Ende der Demo werden nochmal alle Figuren gezeigt.



■ Das war's. Aus! Im fertigen Spiel werdet ihr dieses Szenario nicht mehr spielen können.

keinerlei Wünsche offen. Wenn Ryo es einmal nicht schafft, einem Fußgänger auszuweichen und frontal in ihn hineinläuft, entschuldigt er sich höflich, bevor er die Verfolgung wieder aufnimmt. Hat Ryo Yukawa-San schlussendlich eingeholt, kann er gerade noch verhindern, dass dieser von

einem miesen Straßenschläger der Shenmue-Demo-CD beraubt wird und dann ist diese viel zu kurze Demo leider auch schon zu Ende, der erste Eindruck aber genial und die Wartezeit bis zum Release des Games kaum noch auszuhalten. Am 29. Dezember ist es soweit!



▲ Was will uns diese Szene sagen? Das Bild rechts ist übrigens das Shenmue-Plakat.

Die Flucht von Yukawa-San:

Trefft ihr endlich auf den Sega-Boss, ergreift dieser sofort die Flucht.



■ Dieses Quick Time Event begeistert durch rasante Aufnahmen und perfekte Schnitte. Das eher simple Spielprinzip stört dabei kaum.

Der Kampf mit den Kneipenterroristen:



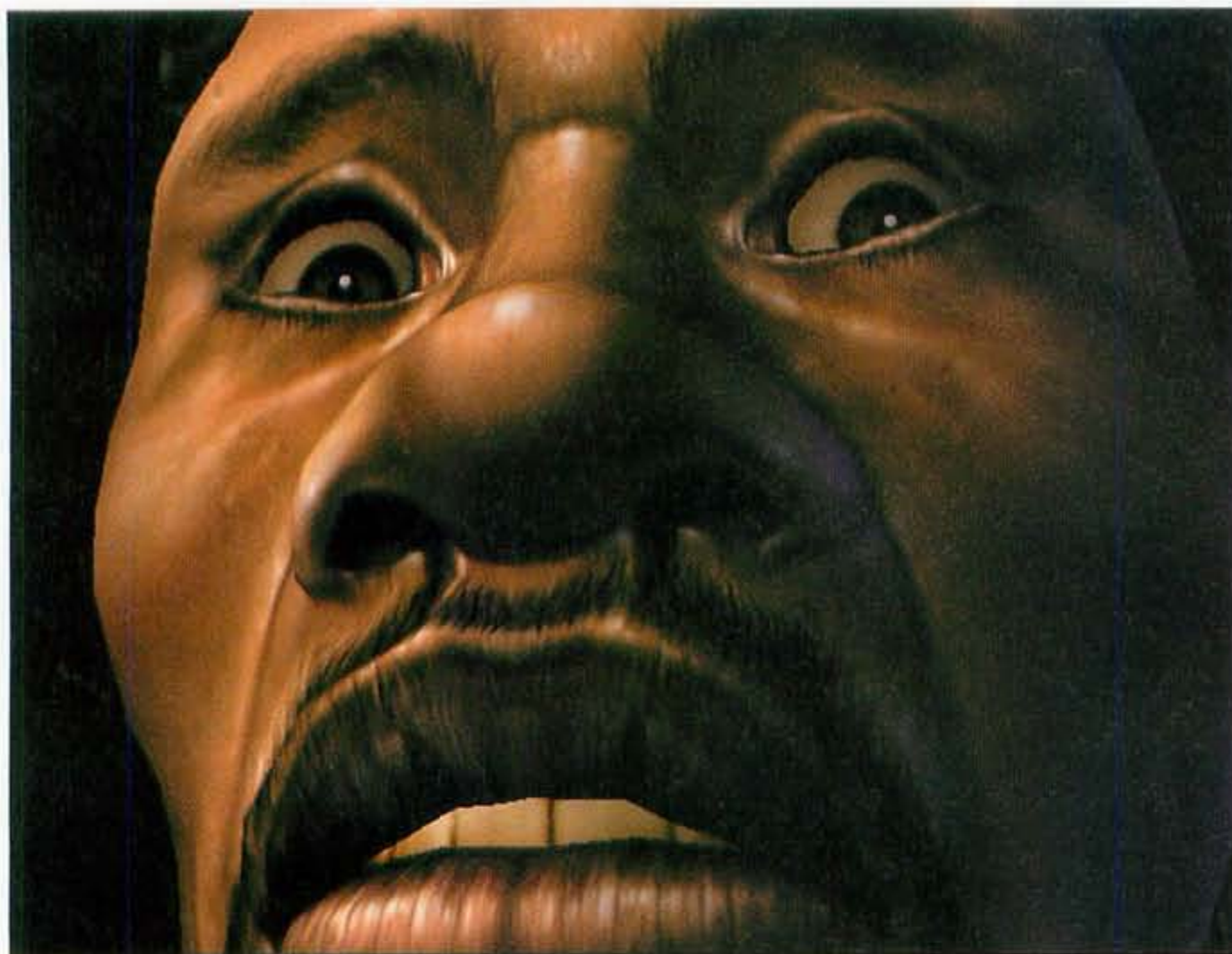
Ryo....

...übel gelaunte Gentlemen



■ Auf dem Weg ins Reisebüro läuft Ryo diesen zwei finsternen Schlägertypen über den Weg. Ein paar Buttondrücke und einer kurzen, aber gut choreographierten Kampf-Einlage später liegen die Typen aber schon im Staub.

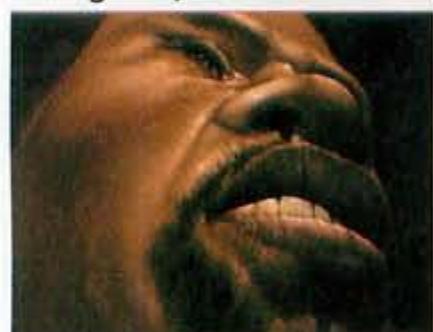




▲ Im Facial-Animation-Demo könnt ihr vier Charakteren bei ihren (japanischen) Ausführungen zuhören.




▲ Ihr glaubt, das wäre alles vorberechnet? Nun, ihr könnt die Kamera selbst steuern...



▲ ...und sogar extreme Close-Ups machen.

Die Facial Animation

Neben dem eigentlichen Demo-Spiel schlummern auf dieser Scheibe noch vier Facial Animations. Zwei herzsüße Weiblein, Ryo selbst und ein Schwarzer, der als einziger englisch spricht, erzählen euch dabei etwas über das Spiel. Während die Protagonisten sprechen, machen euch Kameraschwenks und Zooms auf wichtige Details aufmerksam. So erkennt ihr Spiegelungen in den Augen, herrlich animierte Haare und bei starken Zooms sogar die Struktur der Haut. Die

Lippen bewegen sich lippensynchron und auch der Unterkiefer scheint sich recht realistisch zu verhalten. Die Texturverzerrungen an den Wangen, wenn die Personen sprechen, sind ein absolutes Gustostückchen. Um zu beweisen, dass es sich bei diesem Demo nicht um eine vorgerenderte Sequenz handelt, könnt ihr die Kamera sogar selbst bewegen und für euch wichtige Details genauer in Augenschein nehmen (ja, ich geb's zu – ich hab in den Ausschnitt gelinst...). 



▲ Bis auf diesen Typen reden alle japanisch. Egal – es sieht einfach großartig aus.

Ist sie nicht einfach süß?



▲ Die Lippenbewegungen sehen großartig aus.



▲ Auch der gesamte Unterkiefer bewegt sich realistisch.

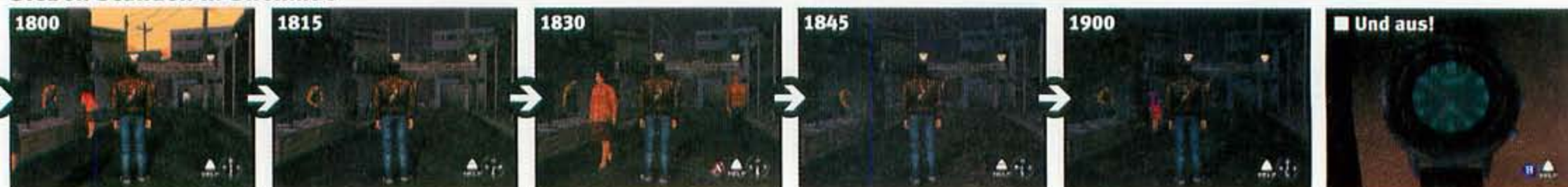


▲ Und wenn ihr euch dann die Augenpartie anschaut...



▲ ...erkennt ihr phantastische Spiegelungen.

Sieben Stunden in Shenmue



Spielt Shenmue

(bevor ihr das Spiel überhaupt habt!)

VIDEO GAMES
Shenmue
Maske
zum Ausschneiden!

Und so geht's:

1. Zu allererst rennt ihr gleich nochmal zum Kiosk und kauft eine weitere Video Games. Denn wer will denn schon eine zerschrippte VG zu Hause rumliegen haben? Am besten, ihr kauft sogar noch ein paar für eure 30 besten Freunde... Dann könnt ihr zusammen spielen! Multi-Player und so ...

2. Dann nehmt ihr eine kleine Schere und schneidet das Ding millimetergenau an der gestrichelten Linie entlang aus. An den beiden Löchern an den Ohren befestigt ihr ein Gummiband oder sonst irgendwas, um Ryos Visage auf eurem Gesicht festzuzurren. Ja, und dann rennt ihr damit rum. Prüft vor dem Losrennen, ob ihr etwas sehen könnt.

3. Ihr werdet sehen, alle Aktionen, die Ryo im Spiel ausführen kann, könnt ihr mit dieser Maske auch machen – und das alles in einer deutlich höheren Auflösung. Außerdem könnt ihr echten 3D-Sound hören und die Maske ist gefühlsecht. Doch dazu später mehr.

4. Damit das auch einen Nutzen hat, dass ihr euch vor aller Welt blamiert, lasst ihr euch von einem Verwandten, Freund oder irgendeinem Fremden ablichten und schickt die Fotos zu uns. (Falls ihr's übertreibt, übernehmen die Jungs von der Identifizierungsstelle eurer örtlichen Polizeistation das mit den Fotos.)

Die besten Einsendungen werden dann in einer der nächsten Ausgaben in unserem Heft veröffentlicht.

Viel Spaß!



Bitte umblättern, um unsere "Action-Fotos" zu bestaunen.



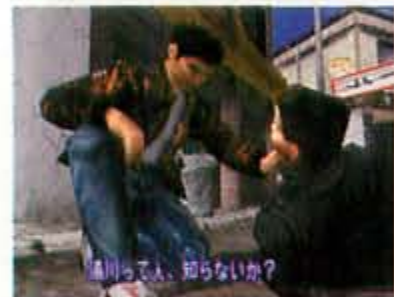
Und nun spielt das Spiel ...

Wie ihr die phantastische Shenmue-Maske gekonnt und wirkungsvoll einsetzt...

Die krasse Kampf

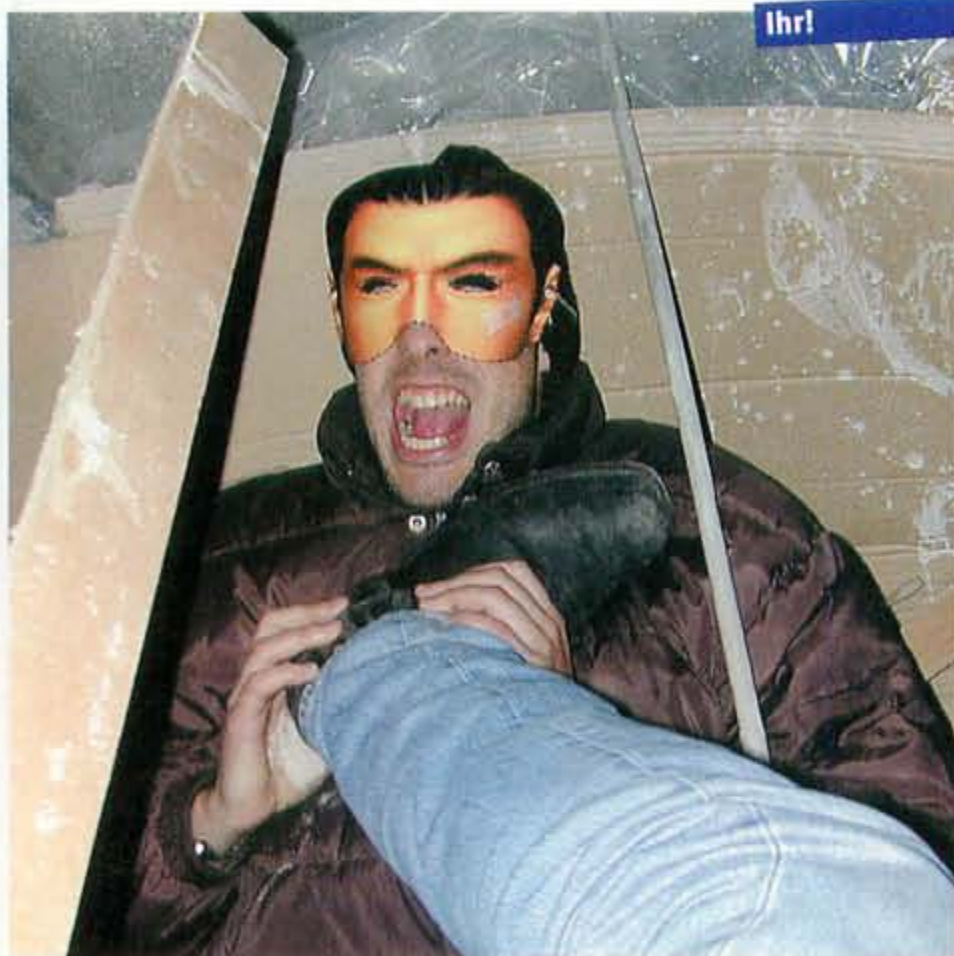


Das Spiel



■ Im Spiel muss sich Ryo in knallharten Fights beweisen. Um diesen Part angemessen nachzuerleben, ist es am einfachsten, ihr sucht euch eine Gruppe finster dreinblickender Jugendlicher und begrüßt sie mit den Worten: "Na, was wollt

ihr XXXXXX von mir?" In Zusammenhang mit der Maske ein todsicherer Garant für eine zünftige Keilerei. Hier kommt übrigens auch die Gefühlsechtheit der Maske voll zum tragen. Einfach die Zähne zusammenbeißen.



Ihr!

Coke bekommen?

■ Ihr habt Durst? Was macht ihr dann im richtigen Leben? Ihr zieht euch ne Cola. Nicht so mit unserer tollen Shenmue-Maske! Denn mit ihr könnt ihr wie Ryo im Spiel eine eiskalte Dose aus dem Automaten holen. Besser als im richtigen Leben. (Kleingeld vorausgesetzt, natürlich).



Das Spiel

Ihr!

Schatten



Das Spiel

■ In Shenmue reagiert die Welt wie in echt – oder umgekehrt. Auf jedenfall bewegen sich die Schatten unglaublich realistisch. Zumindest wenn man nicht hinsieht...



Ihr!

Charismatisches Auftreten



Ihr!

■ Kommunikation wird in Shenmue groß geschrieben. Und ihr werdet sehen, dass ihr, sobald ihr unsere Mega-Maske tragt, ganz anders mit euren Mitmenschen umgehen könnt. Vorausgesetzt, sie beachten euch und haben Mitleid. Aber jetzt vor Weihnachten stehen die Chancen nicht schlecht ...

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

>> DEUTSCHE VERSION <<



>> Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

>> Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiele kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive) Limited. SCI (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation Logo und "PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO64, NINTENDO 64, GAME BOY und das NINTENDO Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.



Naomi: Mutter des Dreamcast

Namco stellt gerüchteweise die DC-Softwareentwicklung ein? Kein Grund zum Beinbruch, denn dank Segas leistungsfähigem und DC-nahem Naomi-Board stehen einige heiße Arcade-Umsetzungen in der Pipeline. Wir verraten euch, auf was ihr euch freuen dürft.



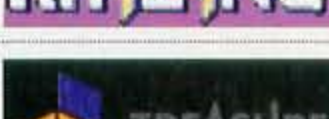
■ Schaut ruhig genauer auf das Bild – was lest ihr denn die überflüssige Bildunterschrift, hehe! DoA2 rocks.

Das Naomi-Board

... ist nichts anderes als eine Ende September '98 für die Spielhalle aufgebohrte Dreamcast-Hardware. Anstatt der 8 MB Video RAM und 16 MB Haupt-RAM weist es mit 16 MB bzw. 32 MB die doppelten Werte auf und setzt natürlich nicht auf GD-Technik (wer will in der Spielhalle schon Wartezeiten?), sondern auf die bewährten ROM-Bausteine mit minimalen Zugriffszeiten à la N64-Module. Somit stellen fast perfekte Arcade-Umsetzungen im Stile von *House of the Dead 2* (siehe Test) kein Problem mehr dar. Im Gegensatz zur Model-3-Technik



(*Virtua Fighter 3*, *Sega Rally 2*) ist das Naomi-Board auch wesentlich günstiger und damit attraktiver, wie die zahlreichen Sega-Lizenznehmer (siehe Logos) beweisen.



▲ Jetzt schon als Kandidat für das sexiest Game des Jahres.



▲ Erstmals sollen die Fighter die Stages wechseln.

Dead or Alive 2

Lange angekündigt, immer wieder verschoben und nie wirklich für ein System bestätigt – Tecmo treibt wahrlich Schindluder mit den Fans wippender Helium-Oberweiten, hehe. Seien wir ehrlich – den ersten Teil hat die männliche Spielerschaft gerade deswegen mit offenstehenden Mündern gezockt und gar nicht registriert, daß es sich um ein Beat'em-Up handelt. Nun kommen die Ladies um Kasumi, Ayane und Tina mit Verstärkung (Lena und Ein – heißt wirklich so!) zurück und wissen noch nicht so recht, ob sie Fans

von DC, PS2 oder beide entzücken sollen. Dabei soll auch gameplaytechnisch mit einstürzenden Stage-Bauten, einem verbesserten Counter-System und Tag-Team-Modi einiges geboten werden. Aufgrund des Naomi-Arcade-Vorbilds gehen wir aber stark von einer DC-Umsetzung aus.

Infokasten:

- Titel: **Dead or Alive 2**
- Genre: **3D-Beat'em-Up**
- Hersteller: **Tecmo**

Gepl. DC-Releasetermin: **TBA**

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 95 %



Zombie Revenge

Während ihr diese Zeilen lest, ist *House of the Dead 1,5* alias *Blood Bullet* alias *Zombie Revenge* in Japan schon zu kaufen, ein reinrasiges Arcade-Beat'em-Up-Spektakel, das die *House of the Dead*-Lightgun-Shooter-Optik gekonnt mit dem klassischen *Final-Fight*-Gameplay mixt. Prügelt und schießt euch mit einem von drei furchtlosen Helden (auch von der AMS wie in *HotD 2*!) durch wahre Horden von Untoten und trifft die abscheulichsten Bestien – trifft sie hart, hehe. Mutanten mit verwachsenen Eisenstangen im Oberkörper und Gummigelenken hetzen euch durch die Straßen, Kanäle und Lagerhallen. Freut euch für die DC-Version außerdem auf VM-Mini-Games, mit denen Charaktere gestärkt wieder ins Rennen geschickt werden dürfen, einen



■ **House of the Dead meets Final Fight: Da fliegen die Fetzen!**



▲ **Der Mann mit Hut ist spielbar.**

One-on-One-3D-Beat'em-Up-Modus, einen Time-Attack-Boß-Fight-Mode und weitere Überraschungen. In der nächsten VG verraten wir euch alles weitere im ausführlichen Import-Test!

infokasten:

- Titel: **Zombie Revenge**
- Genre: **Beat'em-Up-Action**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. DC-Releasetermin: 29.11.99



▲ **Mit diesem verrückten Samba-Rassel-Spiel macht Sega Konami Konkurrenz.**

Samba de Amigo

Dance Dance Revolution, *Guitar Freaks*, *Drum Mania*, *Beatmania* – das Konami-Musik-Imperium in den Arcades hat jetzt auch Segas legendäres Sonic Team infiziert. Was kann man aus diesem verrückten Freak-Genre noch alles rausholen? Hier müßt ihr mit zwei Rasseln (!) südamerikanische Rhythmen nach bewährtem Vorbild (scrollende Kommandos On-Screen) produzieren und könnt euch an einem tänzelnden Affen ergötzen. Kindisch? Nicht

wenn es nach dem Geschmack der Japaner geht! Das Naomi-Board ist bis auf die Soundchips natürlich gänzlich unterfordert – Christian hofft dennoch alleine zwecks Ausbau seiner Exoten-Controller-Sammlung auf einen DC-Port.

infokasten:

- Titel: **Samba de Amigo**
- Genre: **Musik-Spiel**
- Hersteller: **Sega Sonic Team**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 50 %



▲ **Ab 29.11. in Japan 1:1 für Dreamcast?**

Crazy Taxi

Das derzeit vielleicht bekannteste Naomi-Spiel ist mit Sicherheit *Crazy Taxi*, das Spielhallenbesucher in Scharen durch sein neuartiges Gameplay-Konzept fasziniert. Wie der Titel schon vermuten läßt, chauffiert ihr Fahrgäste in einem von vier Taxi-Cabrios im sonnigen Kalifornien mit Karacho durch die Großstädte. Witzig: Überall am Straßenrand stehen Leute mit farbigen Kreisen, die gefahren werden wollen. Also Bremse reinhauen, reinspringen lassen und ab geht die Post. An Verkehrsregeln haltet ihr euch nicht – die einzige Maxime ist, daß der Gast rechtzeitig am Zielort ankommt. Also wird auf der falschen Straßenseite gefahren, durch Parks gebrettert, Schanzen genommen und Auffahrunfälle provoziert. Fahrt ihr jedoch zu riskant, kann es sein, daß Pfarrer,



▲ **CT öffnet neue Gameplay-Dimensionen.**

Girlie und Kids verängstigt aussteigen wollen. Dank des Adrenalin-pushenden Hard'n 'Heavy-Soundtracks (den man in japanischen Arcades trotz der ganzen Konmai-Musik-Spiele noch raushört!) kommt hier Spielspaß pur auf. Außerdem hat Sega ein scheinbar lukratives Nebengeschäft mit der Werbung entdeckt: Auffallend viele Leute wollen zu Marken-Shops wie Tower Records, Pizza Hut, dem nächsten Fila-Store etc. Für die DC-Umsetzung im Januar verspricht man ganz im Namco-Stil eine zusätzliche Stadt zum fröhlichen Taxi-Rasen! *Crazy Taxi* ist auf jeden Fall einer der heißesten Tips!

infokasten:

- Titel: **Crazy Taxi**
- Genre: **Taxi-Rennspiel**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. DC-Releasetermin: 27.1.2000



▲ **Unglaublich realistisch und mit echtem Ferrari-Feeling: F355 Challenge**

F 355 Challenge

Virtua-Fighter-Guru Yu Suzuki erfüllte sich mit dieser knochenharten Rennsimulation einen Traum. Einziges Auto im Spiel ist die 260.000 Mark teure Rennversion des 380 PS starken Ferrari F355, den ihr im Marken-Cup um die Pisten scheuchen dürft. Für eine optimale Rundumsicht wurde das Arcade-Cabinet mit drei (!) Bildschirmen ausgeliefert und vermittelt authentische Fahrgeräusche und Innenatmosphäre des Italo-Geschosses (na ja, fast...). Die

Schwierigkeit bei einer DC-Umsetzung dürfte darin liegen, daß die Arcade-Version gleich mehrere Naomi-Boards benutzt. Mittlerweile ist aber auch eine Ein-Screen-Version mit VM-Unterstützung (*Ferrari F355 Twin*) bestätigt, so daß ein Port als sicher angesehen werden kann, wenn auch noch nicht bestätigt.

infokasten:

- Titel: **F 355 Challenge**
- Genre: **Rennsimulation**
- Hersteller: **Sega R&D 2**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 90 %



▲ Ob TF die Sega-Tradition mit *Last Bronx*, *VF* und *FV* fortsetzen kann?

◀ Die Charaktere haben bis jetzt leider wenig Flair und Charisma.

▼ Eine Reihe von neuen Moves wie Dirty-Combos soll die Fans becirren.

Toy Fighter

Gerade auf der abgelaufenen JAMMA-Show in Japan gezeigt, konnte der neue Prügler von Sega nicht die ultimative Begeisterung unter den Besuchern auslösen – trotz einiger Neuerungen wie dem Kampfring, der diesmal wirklich ernst gemeint ist (ein großer schwebender Ring dient als Arena-Begrenzung), neuen Dirty-Combos und Wurf-Manövern (angezeigt durch eine Catch-Leiste). Hauptsächlich lag's wahrscheinlich am unoriginellen Styling der Kombattanten – in diesem Punkt

könnte sich Sega durchaus eine Scheibe bei SNK abschneiden. Ob *Toy Fighter* in die Fußstapfen solch legendärerer Sega-Serien wie *Virtua Fighter*, *Fighting Vipers* oder *Last Bronx* treten kann, bleibt abzuwarten. Eine DC-Umsetzung steht noch in den Sternen.

infokasten:

- Titel: **SNK vs Capcom**
- Genre: **2D-Beat'em-Up**
- Hersteller: **Capcom**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 70 %



▲ *King of Fighters vs Street Fighter* – oh Yeees! Ein Traum für alle Beat'em-Up-Fans wird wahr!

SNK vs Capcom

Der Traum aller Fighting-Fans nimmt immer konkretere Formen an. Hier die neuesten Infos von Capcom's Producer Funamizu (die NG-Pocket-Version wird von SNK gemacht). Das Grundkonzept des Spiels basiert auf *Street Fighter vs King of Fighters*. Es werden ca. 20 bis 30 Charaktere enthalten sein, davon sind bis heute 12 bestätigt: Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Terry Bogard, Benimaru Nikaido, Raiden und Mai Shiranui (Yes!) für SNK und Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Blanka sowie Zangief für Capcom. Neue Charaktere wird es keine geben und die Capcom-Fighter basieren auf den *Street Fighter Alpha 3*-Modellen, denen auch die "realistischen" SNK-Recken angepaßt werden. Abschied nehmen müssen SF-Fans vom 6-Button-Prinzip – *SNK vs Capcom* wird mit vier Buttons à la Neo Geo gespielt. Derzeit ist der Hammer-Titel zu 40 Prozent fertiggestellt. Eine DC-Umsetzung ist beschlossene Sache.

infokasten:

- Titel: **SNK vs Capcom**
- Genre: **2D-Beat'em-Up**
- Hersteller: **Capcom**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 95 %



▲ *Novum*: Echter Arcade-3D-Shooter.

Out Trigger

Ego-Shooter waren nie besonders beliebt in den Spielhallen – mit dem brandneuen *Out Trigger* soll das anders werden. Grafisch eines der beeindruckendsten Naomi-Games überrascht der Titel auch mit zahlreichen anderen Features rund um die bleihaltige Luft einer Anti-Terror-Einheit, die neun Level überstehen muß. Neben dem obligatorischen Joystick kontrolliert ihr den Blickwinkel eures Charakters mit einem Trackball (das Arcade-Pendant zur PC-Maus) und könnt auf Wunsch auch per Link mit bis zu vier Mitspielern gemeinsam gegen die Gangster vorgehen. Eine DC-Umsetzung ist noch nicht angekündigt – die Netzwerkfähigkeit ist aber ein starkes Argument. Und wieder müßte ein zusätzlicher Controller her.



infokasten:

- Titel: **Out Trigger**
- Genre: **Ego-Shooter**
- Hersteller: **Sega R&D 2**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 80 %



Gunbeat

Außer, dass es sich bei diesem Titel um ein neues futuristisches Ballerspiel auf Naomi-Basis handelt (kein Nachfolger der mit je zwei MGs bestückten Automaten *Gunblade New York* und *L.A. Machineguns*!) ist noch nichts bekannt und dementsprechend wenig über einen DC-Port. Hier auf jeden Fall schon mal die ersten Screenshots.

◀ Die Texturen könnten noch etwas mehr Detail vertragen.



▲ Sega läßt die Laserwummen krachen: Nach *Out Trigger* das zweite Ballerspiel.

infokasten:

- Titel: **Gunbeat**
- Genre: **Action**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. DC-Releasetermin: TBA

VG-Chancen-Bewertung für eine Umsetzung: 70 %

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.



Nintendo®

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. www.nintendo.de



PREVIEW

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



Toy Story 2

PS Buzz Lightyear to the Rescue – die Spielzeugtruppe auf grosser Reise

Im Jahr 1995 gelang den **Render-Gurus der Pixar Studios und Walt Disney Entertainment der große Clou.** Mit dem komplett computeranimierten Film **Toy Story** klingelten weltweit die Kassen – eine neue Form des Films war geboren.

Wie die Merchandise-Maschinerie es so will, brach natürlich sofort eine riesige Welle an unterschiedlichen Folgeprodukten über die Toy Story-

Fans herein. Unter anderem war auch ein Video Game unter den feilgebotenen Artikeln zu finden. Diesem eher durchschnittlichen Spiel, das allgemein recht laue Wertungen einheimste, war allerdings kein so überragender Erfolg wie dem Kino-Spektakel beschert. Vier Jahre bastelt Pixar nun schon am Nachfolger, *Toy Story II*, der bei uns am 03. Februar 2000 in den Kinos anlauft. Und wieder dürfen wir uns auf eine Versoftung "freuen".

Toy Commander für PS?

Doch halt! Der Zynismus scheint an dieser Stelle unangebracht zu sein, denn *Toy Story 2* hat das Zeug dazu, in die Riege der Referenztitel des Jump'n-Run-Genres aufgenommen zu werden. Aber worum geht's

eigentlich? Die Story von *Toy Story 2* (Wortwiederholung? Was ist das?) hält sich dabei eng an den Plot der Filmvorlage: Andy fährt in den Sommer-Camp und lässt seine Spielzeuge allein zu Hause. Was für die Toys anfangs wie sturmfreie Bude und Mega-Party klingt, wird aber bald Ernst. Ein skrupelloser Spielzeugsammler bricht ins Haus ein und stibitzt den Cowboy Woody, den Helden des ersten Teils. Was bisher nämlich keiner wusste, ist, dass Woody ein sehr gefragtes Sammlerobjekt ist. Nachdem Buzz Lightyear bei dem

Versuch, dieses schändliche Verbrechen zu verhindern, kläglich scheiterte, macht sich die gesamte Spielzeugtruppe nun vereint auf, Woody zu befreien. Dass sich dieses Unterfangen nicht so leicht gestaltet, wie es sich zunächst anhört, dürfte wohl zu erwarten sein. Zum ersten Mal in ihrem (Spielzeug-) Leben wagt sich die Rasselbande aus dem Kinderzimmer und begibt sich hinaus in die große, weite Welt. Doch die Zeit drängt, denn bald kommt Andy aus dem Ferienlager zurück, und wenn er bemerkt, dass Woody nicht mehr da ist, dann... ja, daran will die Truppe lieber nicht denken.

Ihr steuert bei der nun folgenden Rettungsaktion Buzz Lightyear durch die riesigen 3D-Levels und habt dort zahlreiche Aufgaben zu erfüllen, um in neue Gebiete



Toy Story 2

PS

- Genre: **Jump'n Run**
- Entwickler: **Travelers Tales**
- Hersteller: **Activision**

Dezember
1999

■ Erster Eindruck
Genial – Rocket für
PlayStation



▲ Man beachte die coole Spiegelung von Buzz in seinem Helm-Visier.



▲ Buzz, der lustige Malermeister: Hier müsst ihr die richtigen Farben mischen.



▲ Der Baustellen-Endgegner ist nur...



▲ Jump'n-Run-Business as usual.



▲ ...mit einer Spezialwaffe zu schlagen.



▲ Schleimzeit! Einer der Endgegner.



▲ Im Supermarkt findet ihr zahlreiche Buzz-Fanartikel. Will die keiner kaufen?



◀ Zwischen den Leveln werdet ihr mit urkomischen Filmschnipseln verwöhnt. Wir können das Movie kaum erwarten.

vorzustoßen. Die einzelnen Abschnitte gestalten sich dabei zwar geographisch nicht unbedingt sehr groß (Baustelle, Hinterhof oder Garten), wirken aber dadurch, dass ihr ja nur wenige Zentimeter groß seid, doch recht beeindruckend. Wie auch in *Toy Commander* (DC) wird euch ein perfekter Eindruck der Größenverhältnisse vermittelt.

Rocket für PlayStation?

Ähnlich wie beim in der letzten Ausgabe getestete *Rocket: Robot on Wheels* faszinierte uns schon die Preview-Version durch eine höchst gewieft ausgeklügelte Level- und Missions-Struktur. Ihr bewegt euch nicht, wie bei einem reinen Jump'n-Run, auf mehr oder weniger festgelegten Pfaden durch die einzelnen Stages, sondern seid in eurem Forschertrieb relativ



uneingeschränkt. Euer Ziel ist "lediglich", die in jedem Level versteckten Pizza-Planet-Tokens zu finden. Doch dies ist leichter gesagt als getan, müsst ihr doch zahlreiche knackige Rätsel lösen, bevor ihr die begehrten Items einsacken könnt. Um z.B. an das Pizza-Planet-Token zu kommen, das hoch über dem Swimming Pool schwebt, müsst ihr zuerst eine Gummiente durch rhythmisches Springen auf einen Blasebalg aufpumpen. Die Ente hüpfert daraufhin ins Wasser, ihr der Ente frohlockend hinterher: "Das Teil ist meines!". Falsch gedacht, ihr könnt das Token noch immer nicht erreichen. Erst durch einen Stomp (eine eurer vielen Spezialattacken) drückt ihr das Gummitier tief unters Wasser. Durch den Auftrieb schießt die Ente sofort wieder in die Höhe, und ihr erreicht durch einen nachgesetzten Doppelsprung



nun endlich euer wohlverdientes Item. Zwischen den Leveln erfreuen euch, neben genial witzigen Zwischensequenzen (Filmausschnitte) auch noch diverse Zwischen- und Endgegner, die jeweils nur mit einer speziellen

Taktik zu besiegen sind. Ihr seht, es gibt viel zu tun in der Welt von *Toy Story 2*. Wir freuen uns auf ein Jump'n-Grübel der Extraklasse, das wieder frischen Wind in das Genre bringen könnte. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr mehr.





▲ Woow: Was uns Lara nie gönnt hat – eine waschechte Duschszene mit Hannah!

■ Dank animierten Loops und Streams wird den Backgrounds Leben eingehaucht.



▲ Wir finden eine zweite Knarre – cool!



▲ Ableben garantiert: Heli-Beschuss.



▲ Einer von drei steuerbaren Figuren – durch eine kinoreife Storyline wechseln die Charaktere munter durch.

Fear Effect

PS Sexier als Lara Croft und hübschere Render-Grafiken als *Resident Evil* – ab Januar zu haben!

Unächst flatterten uns alle vier CDs der Preview-Version von Eidos' neuem Action-Schocker ins Haus. Ein durchgezocktes Wochenende später ziehen wir an dieser Stelle erstmals Bilanz.

Wee Ming, die Tochter eines mächtigen Triadenbosses aus dem Hong Kong der Zukunft ist in das Shan-Xi-

Protektorat entführt worden. Warum? Weshalb? Egal – Söldner stellen keine Fragen. Und als solche macht sich ein illustres Trio auf den Weg, um über den Dächern der neuchinesischen Metropole nach ersten Spuren zu suchen. Die Halbfranzösin und Undercover-Expertin Hannah Tsu-Vachel spricht mehrere chinesische Dialekte (keine Angst – Untertitel werden falls nötig eingeblendet!) und bildet ein Team mit dem Vietnam-Veteranen Royce Glass und dem aggressiven Söldner, Sprengstoffexperten und Psychopathen Deke Decourt. Genau das ist auch gleich das passende Stichwort. Zum Psychopathen kann man als *Fear Effect*-Spieler leicht werden, denn das Spiel reizt zumindest in der Vorversion das Nervenkostüm wie selten ein Titel seit *Dragon's Lair*. Will heißen, ihr gebt den Löffel schon im ersten Level im Sekundentakt ab.

Ist noch Platz im Jenseits? Jeder noch so kleine Fehler ist absolut tödlich, jede neue Renderumgebung bringt euch mit Sicherheit mindestens einmal ins Grab, bis ihr die Situation gecheckt habt. Beispiele gefällig: Royce klettert einen Container hoch, nur um zu merken, dass er – einmal oben angekommen – von einem Kampfhubschrauber in Schweizer Käse verwandelt wird. Lösung: Am Ende der Leiter warten, bis der Heli vorbeigeflogen ist – aber woher soll man das wissen? Oder aber: Eine Plattform wird in Brand geschossen. Als braver Redakteur denkt man: Na gut, ein kleines animiertes *Resident Evil*-Render-Feuer – ganz nett. Doch urplötzlich greifen die Flammen auf die gesamte Plattform über und rösten euch gna-

denlos. Lösung: Sofort nach Ausbruch des Brandes zur Leiter sprinten und nix wie weg. Wieder die Frage: Woher soll man das wissen? Antwort: *Fear Effect* gibt dir (noch?) keine Chance. Das Motto heißt hier also nicht "Try and Error" sondern "Die and Retry"! Dabei werden wirklich famose technische Kabinettstückchen geboten, die dem Spiel ein unnachahmliches Flair verleihen. Wie in eben zitierter Capcom-Zombie-Referenz bewegen sich auch in *Fear Effect* Real-Time-Polygon-Figuren in gerenderten Umgebungen. Der Unterschied ist aber, dass hier alle 100 Umgebungen in fünf großen Welten (Hong Kong, chinesisches Fischerdorf, Unterwelt etc.) mit animierten Loops und Streams angereichert sind. Was ist das? Ein Beispiel für einen Loop wäre der weiter oben beschriebene Hubschrauber, der im Background agiert



Fear Effect

PS

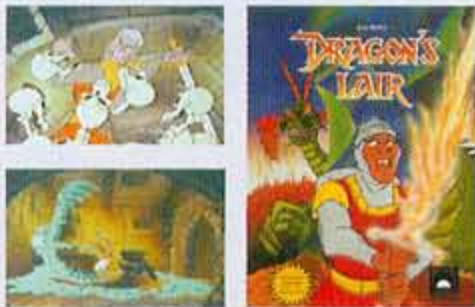
- Genre: **Horror-Action-Adventure**
- Hersteller: **Eidos Interactive**
- Entwickler: **Kronos**

Januar 2000

■ Erster Eindruck **Saueschwer, aber Bomben-Optik!**

Dragon's Lair

Dieser Laserdisc-Automat von Don Bluth aus dem Jahre 1983 (u.a. Umsetzung fürs 3DO) ist vielleicht das härteste Spiel aller Zeiten. Ungübte segnen beim Versuch, den edlen Ritter Dirk durch das Schloss des Drachen zur Prinzessin Daphne zu führen, im Durchschnitt alle 2,7 Sekunden das Zeitliche. Man musste eigentlich lediglich immer eines von fünf Kommandos (Joystickbewegung plus Action) eingeben, um den Helden in einer perfekten Zeichentrick-Filmumgebung zu steuern. Na ja – immerhin eine permanente 20prozentige Überlebenschance. Da half auf Dauer nur Auswendiglernen der Szenen und ein reichhaltiger Münzvorrat!



▲ Das beste Pferd im Stall jedes Spielhallenbesitzers: Bei *Dragon's Lair* rollte der Rubel.



▲ Knifflige Puzzles fordern euren Grips genauso wie die intelligenten Feinde.



▲ Gnadenlos: Schüsse in den Rücken.



▲ Die Render-Optik ist oberste Sahne!



▲ Der erste Bossgegner flieht vor euch.



▲ A Girl and a Gun – das Patentrezept.

„Es werden famose technische Kabinettstückchen geboten, die dem Spiel ein unnachahmliches Flair verleihen“



▲ Am Zielmechanismus müssen die Kronos-Jungs noch etwas feilen.



„Der Übergang von Spiel- zu FMV-Sequenzen ist absolut flüssig und unterstreicht den Kino-Anspruch“

und, nachdem er links vorbeigeflogen ist, mit derselben Sequenz von rechts erneut angreift (und euch wieder unter die Erde bringt, da ihr das nicht geahnt habt, hehe). Oder aber es handelt sich um eine bewegliche Lampe, die den Raum nach und nach kreisförmig mit Licht- und Schatteneffekten ausfüllt. Alle Loops haben übrigens eine Länge zwischen drei und 20 Sekunden, laufen durch einen VRAM gepufferten Lesezugriff der PlayStation nahezu lückenlos ab und verleihen dem Spiel exakt jenes Movie-Flair, das von den Kronos-Designern angepeilt wurde.

Technische Sahnestückchen

Durch Definition von "Areas of Attraction" sollen sogar dynamische Texturen und Color-Cycling geschaffen werden – das bedeutet also für einen Charakter z.B. wenn er in

einen bestimmten Bereich um eine Lichtquelle eintritt, verändern sich seine Texturen in Echtzeit stufenlos von hell auf dunkel. Leider war das in dieser Version noch nicht zu sehen – darauf sind wir aber besonders gespannt! Animierte Streams arbeiten dagegen in der dritten Dimension und beziehen die Kamera im Gegensatz zu den Loops (dort stationär) mit ein. Beispiel: Ihr steht vor einem diagonal nach unten verlaufenden Gang, und plötzlich wechselt die Kamera aus der fixen Perspektive, läuft quasi vor eurer Nase den Gang hinunter und verliert euch dabei nie aus den Augen, während ihr noch immer verdutzt an derselben Stelle steht. Vorteil: Vorher nicht sichtbare Fallen und Gegner werden so auf gelungene Weise vor-

gestellt. Überhaupt vermeidet das Spiel jegliche Art von Unterbrechungen (bis auf die Restarts nach eurem Ableben), da der Übergang von Spiel zu Zwischensequenzen absolut fließend ist und ein meditierendes Kramen im Inventory-Screen dadurch vermieden wird, dass selbiger in Echtzeit in den durch das Letterbox-Verfahren geschaffenen schwarzen Balken in Echtzeit verwaltet werden muss.

Da heißt's im Notfall schnell vom Messer auf die zwei Pistolen (Yeah – Lara läßt grüßen!) oder die Uzi umschalten, wollt ihr keine Zielscheibe werden. Das Zielen gehört zwar derzeit noch nicht zu den Stärken des Programms ("Verdammt, wo ist denn der Gangster? Warum schießt sie denn immer daneben?"), aber das sollten die Kronos-Jungs bis zum Release noch hinkriegen.

Witzige Einfälle wie das Entschärfen einer umgeschnallten Bombe als Puzzle lockern den Spielverlauf auf. Warum das Spiel *Fear Effect* heißt, haben wir euch ja schon in der letzten VG verraten (liegt am Angst-Balken – je schlechter ihr kämpft und je mehr Zeit ihr mit den Rätseln vertrödelt, desto schneller steigt der Adrenalin-Pegel der jeweiligen Spielfigur – bei Maximum bringt euch schon ein einziger Schuss um!).

Alle drei Söldner werden dabei unter Vermeidung dramaturgischer Kunstgriffe geschickt abgewechselt und von euch gesteuert. Leider stürzte unsere Version auf den CDs zwei bis vier laufend ab, so dass schon ausgedehnte Streifzüge durch das von Zombies mit Macheten bevölkerte Fischerdorf zur Qual wurden. Trotzdem: Stay tuned, folks – *Fear Effect* verspricht, äußerst reizvoll zu werden!



▲ Die Wahl der Qual: Gruppenkampf oder riskantes Mann-gegen-Mann-Manöver.



▲ Links: ein Combo-Move. Rechts: Die Kämpfer können sich jede Runde selbst heilen.



SaGa Frontier 2

PS Eine Reise durch die Zeit...



Seit dem Import-Test von *SaGa-Frontier 2*, die uns zumindest grafisch extrem vom Hocker riss, waren wir ja schon unheimlich gespannt auf die US-Version, die dieser Tage auf den Markt kommt. Denn die Story blieb uns damals aufgrund mangelhafter Japanisch-Kenntnisse doch eher im Verborgenen. Naja, zugegeben, wir verstanden absolut Null, nichts, niente, rien, nada...

Um so erstaunter waren wir dann, als uns Sony während eines Telefongesprächs darauf hinwies, uns eine PAL-Preview-Version zur Verfügung zu stellen. Was für ein Fest – wir konnten die englische Fassung schon zocken, bevor es in Amerika auf den Markt kommt. Unsere ersten Eindrücke wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Zum einen wäre da die eingangs bereits erwähnte, atemberaubende Grafik: ihr kämpft euch nicht durch vorgerenderte Szenarien wie in *Shadow Madness* oder *Jade* (oder *Final Fantasy VII* bzw. *VIII*, welcher Vergleich ja bei einem Square-RPG eigentlich näher liegen würde), sondern durch handgezeichnete Locations. Ihr seid nicht beeindruckt, oder? Klar, jedes andere RPG bietet auch gezeichnete Grafik. Doch in *SaGa Frontier 2* ist diese in einem so abartig wunderschönen Aquarell-Stil coloriert, den sonst

kein anderes Rollenspiel bietet, dass euch glatt die Augen übergehen werden. Mit unserem neuen Papier dürft ihr dies ja auch an den Screenshots schon erkennen.

Der verbannte Prinz

Die genaue Storyline ist eigentlich nicht so einfach zu erklären, da ihr nicht nur die Rolle eines, sondern gleich mehrerer Helden übernehmt, deren Geschichten unabhängig voneinander verlaufen. Auch die zeitliche Abfolge des Plots ist nicht unbedingt immer chronologisch: Ihr habt mehr oder weniger freie Auswahl, welche Szenarien ihr wann erledigen wollt. Anfangs beobachtet ihr die Geburt des jungen Prinzen Gustave XIII, dessen Verbannung aus dem Königreich und seinen sagenhaften Aufstieg am Hofe. Im Gegensatz zu allen anderen Menschen in der Welt von SaGa verfügt er nämlich über kei-

nerlei magische Fähigkeiten – und das ist Grund genug für seinen Vater, den König, seinen jüngsten aus dem Land zu schmeissen. Im zarten Alter von fünfzehn Jahren treibt sich Klein-Gustl vornehmlich in düsteren Höhlen herum und balgt sich mit garstigen Monstern. Der andere Plot handelt Wil Knights, der sich seine Sporen bei waghalsigen Abenteuern verdient. Der Plot ist dabei in einzelne Kapitel eingeteilt. Nach jedem Abschnitt dürft ihr speichern (während einer Mission nur Quicksave im RAM möglich), und euch einen anderen Handlungsstrang aussuchen. Durch dieses System habt ihr annähernd die Freiheit, die schon der verhunzte Vorgänger (leider in viel zu hohem Maß) bot, werdet aber doch immer durch die Geschichte geführt, ohne dass ihr euch verzettelt und nicht mehr wisst, was als nächstes zu tun ist.

SaGa Frontier 2

PS

- Genre: RPG
- Entwickler: Squaresoft
- Hersteller: SCED

Frühjahr 2000 ■ Erster Eindruck Bis auf die fehlenden Statusanzeigen sehr gut

Der Strategie-Teil

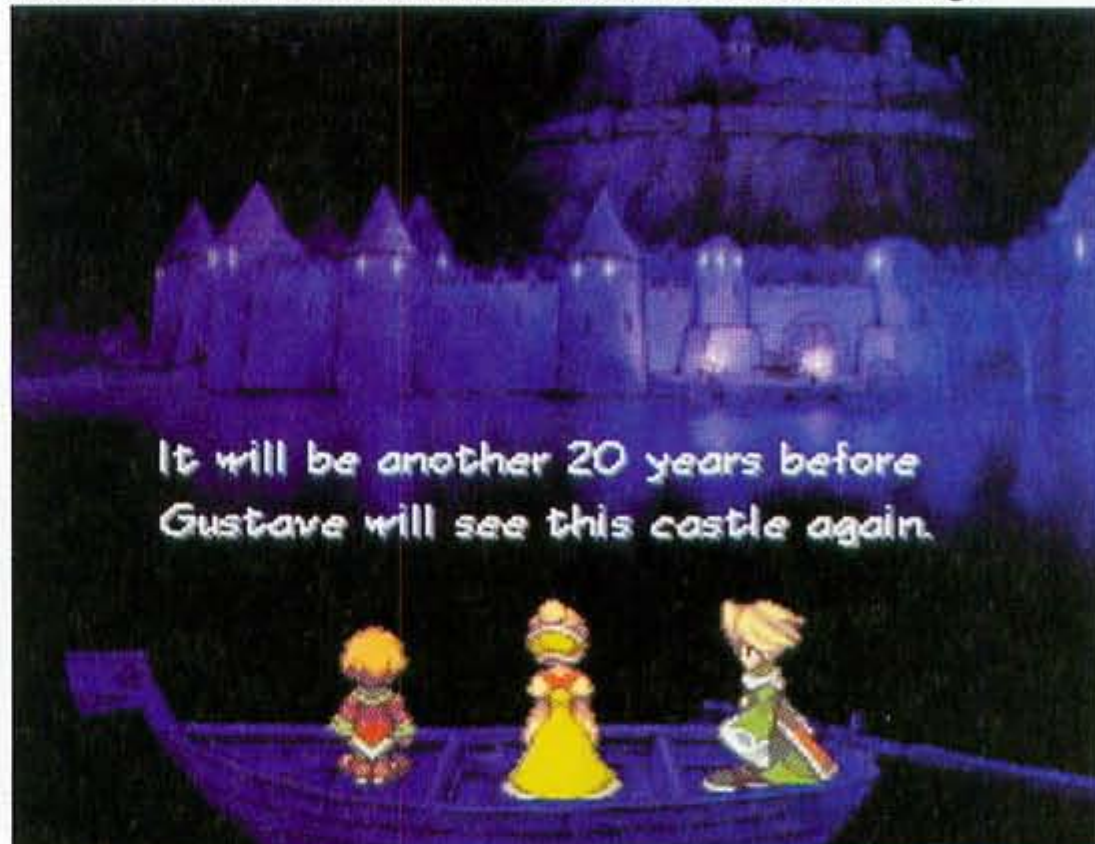
An manchen Stellen im Spiel – z.B. beim Angriff auf euer Heimatkönigreich – wird ähnlich wie in *Saikoden (II)* auf eine taktische Landkarte umgeblendet, wo ihr wie in einem RBS eure Einheiten verschieben könnt. Bewegt ihr eine eurer Einheiten auf eine gegnerische wird der Kampf im üblichen RPG-Style ausgetragen, endet aber nach einer Kampfrunde. Da fällt uns ein: *Vandal Hearts 2* müsste eigentlich auch dieser Tage kommen. OH YESSS!



▲ Links: Jede Attacke verbraucht WP bzw. SP. Mitte: Der übliche Sanka-Shot. Rechts: Schöne Effekte erfreuen das Auge.



▲ Die Einsatzreichweiten eines Zaubers.



▲ Gustave XIII und seine Mutter müssen aus dem Königreich fliehen.



▲ Die Menüführung hätte einiges an Überarbeitung vertragen können.



„Square scheint aus den Fehlern des Vorgängers gelernt zu haben und präsentiert mit dem Sequel ein rundum erneuertes Rollenspielspektakel.“

Combo-Kampf und Spell-System
Seine Muskeln lässt *SaGa Frontier 2* vor allem auch dann spielen, wenn es zur Konfrontation mit feindlich gesonnenen Biester kommt, die ihr übrigens am Bildschirm seht und ihnen so auch geschickt ausweichen könnt. Entschließt ihr euch zum Kampf, wird in eine detaillierte 3D-Kampfarena umgeblendet, wo Waffengewalt und Magieeinsatz gefordert sind. Mit jedem Schlag, den eure Figuren dabei austeilten,

gewinnen sie an Erfahrung und lernen mit der Zeit neue Angriffe und Spells dazu. Zauberer können so z.B. eine Bogen-Attacke mit dem Element Feuer koppeln und Brandpfeile verschießen oder mit einem Schwert zusätzlichen Windschaden austeilten. Dem stehen allerdings eure Kämpfer in nichts nach und rammen die gegnerische Front mit mächtigen Combo-Attacken in Grund und Boden. Ist die Truppe durch schwere

Angriffe etwas geschwächt, könnt ihr jeden Charakter durch Einsatz eines sogenannten LPs (Lifepoints) euren gesamten Hit Point Vorrat auffüllen. Dadurch werden Heilzauber eher in den Hintergrund gedrängt. Scheint euch ein Kämpfer im Vergleich zur restlichen Truppe etwas schwach auf der Brust zu sein, habt ihr vor einer Auseinandersetzung meistens die Wahl zwischen einem normalen RPG-Party-Fight oder dem Kampf Mann gegen Mann. Dabei werden dann dem gewählten Charakter alle Erfahrungspunkte gutgeschrieben, ohne diese mit seinen Kollegen teilen zu müssen.

Apropos Erfahrungspunkte: Nach einem Kampf erfahrt ihr zwar, ob euer Waffen-Level gestiegen ist oder sich die maximale Anzahl an Hit Points erhöht hat, steht aber vollkommen im Dunkeln, wenn ihr wissen wollt, wieviele

Erfahrungspunkte euch gutgeschrieben werden. Wäre eigentlich eh blödsinnig, da im Status-Screen so bekannte Werte wie Level, Attack oder Defense überhaupt nicht erwähnt werden. Square wollte wohl weg von ausgetretenen Wegen und euch den ganzen Zahlenwust ersparen. Ob diese Rechnung aufgeht, können wir euch aber erst nach langen Testsessions sagen – bisher konnten wir uns noch nicht so ganz damit anfreunden. Auch, dass im Kampfscreen keine Infos wie z.B. die doch einigermaßen lebenswichtigen Hit Points angezeigt werden, nehmen wir übel. Nicht selten springt ein Charakter über den Jordan – nur weil ihr nicht über seinen Gesundheitszustand informiert seid und ihn nicht geheilt habt. Übel, übel. Doch wie gesagt, nach mehreren Spielstunden können wir genaueres berichten. Stay tuned!



Das anfängliche Gedrängel übersteht ihr mit ein paar Schlägen.



R-U: Sprung-Energie-Leiste.

„Idol Minds – die Macher von Cool Boarders 3 – beim zweiten Versuch, in die Snowboard-Oberliga vorzustoßen.“



Cool Boarders 4

PS Ein Vergleich mit der Toshiden-Serie drängt sich auf...

Cool Boarders – dieser Name sagt uns doch etwas. Nein, nicht, dass das in der letzten Ausgabe getestete *Snow Surfers* im japanischen Original *Cool Boarders Burrrn* hieß, von UEP Systems programmiert wurde (die auch schon *Cool Boarders 2* machten), dieses Spiel aber trotzdem nichts mit der *Cool Boarders*-Reihe gemein hatte, sondern schlichtweg daran, dass es auf der PS schon andere *Cool Boarders* gab.

Denn wir können dieses Spiel nicht, wie der Titel eigentlich vermuten lässt, in vergnüglichen Multiplayer-Sessions mit drei Kumpels daddeln (Sorry folks – Two Player only), sondern haben es hier schon mit dem vierten Teil der Serie zu tun, und wieder zeichnen sich 989 Studios, die Verbrecher von *3Xtreme*, dafür verantwortlich. Um was es in einem Snowboarding-Game geht, dürfte eigentlich jedem klar sein: Ihr schlittert auf eurem Brett einen Hügel hinunter und vollführt waghalsige Stunts. Diese Stunts bringen euch dann Punkte, die benötigt werden, um die Meisterschaft zu gewinnen. Dieses Tournament setzt sich aus verschiedenen Disziplinen zusammen, die ihr der Reihe nach bestreitet. Angefangen wird beim Downhill, einem normalen Rennen gegen drei Konkurrenten. Um euch einen vorderen Platz zu sichern, könnt ihr mit den L- und R-Tasten sanfte Schläge nach links und rechts austei-

len, um die lieben Kollegen ein wenig zu bremsen. Danach geht's weiter mit Slopestyle (einem Single-Rennen, bei dem es um Punkte durch Stunts geht), Halfpipe und Big Air. Diese drei Disziplinen bestreitet ihr je dreimal, wobei dann das schlechteste Ergebnis gestrichen wird. Zu guter Letzt wartet noch das CBX auf euch – ein Rennen, bei dem ihr euch wieder zu viert auf die Piste wagt. Gewinnt ihr das Tournament, wird die nächste Location und neue Fahrer freigeschalten. Apropos Fahrer: 989 Studios schaffte es doch tatsächlich, echte Profi-Boarder wie Shaun White oder Andrew Crawford unter Lizenz zu nehmen. Auch die Boards stammen z.B. von K2 oder Burton. Steht ihr nicht so sehr auf Marken oder berühmte Persönlichkeiten, könnt ihr im mitgelieferten Editor selbst Hand anlegen und euch euren eigenen Charakter samt Brett designen.

Sehr gut gefallen hat uns in der

Preview-Version das einfache und kontrollierbare "Stuntverhalten" und die Steuerung im Allgemeinen. Die Strecken sind eine ganze Ecke länger ausgefallen, als das in der letzten Ausgabe vorgestellte *MTV Snowboarding*, und bieten ebenfalls wieder zahlreiche Alternativwege ins Ziel. Nur wer die ideale Strecke findet, erhält die meisten Punkte, um aufs Siegereck zu fahren. An der Grafik müsste 989-Studios allerdings noch viel herumfeilen, da weder der Schnee (und hier vor allem der Tiefschnee), Beiwerk wie z.B. die pixeligen, unförmigen 2D-Pappaufsteller-Bäume, die Fototapete im Hintergrund und die Animationen der Fahrer schon lange nicht mehr konkurrenzfähig sind. Öfters führen wir bei den Rennen auch in irgendwelche unsichtbaren Hindernisse – fehlerhafte Kollisionsabfrage? Da müssen die Jungs aber noch einiges nachbessern, wenn sie an alte CB-Erfolge anknüpfen wollen.



Bloß nicht in den Seiten hängenbleiben.



Tiefschnee kann man besser darstellen.



Einfach: ein simpler Grind.



Die Replays sind gut geschnitten.



Diese Halfpipe hat sich ausgezahlt. Mit dem dadurch gewonnenen Punktevorsprung können wir die nächsten drei Rennen glatt verpennen.

Cool Boarders 4

PS

Genre: **Schnee-Brettl-fahrn**
 Entwickler: **989 Studios**
 Hersteller: **SCED**

Dezember
1999

Erster Eindruck
 Muss noch deutlich
 verbessert werden.

CD

Hol' mehr aus Dir raus!

By the Power of SALESFORCE



Start. NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

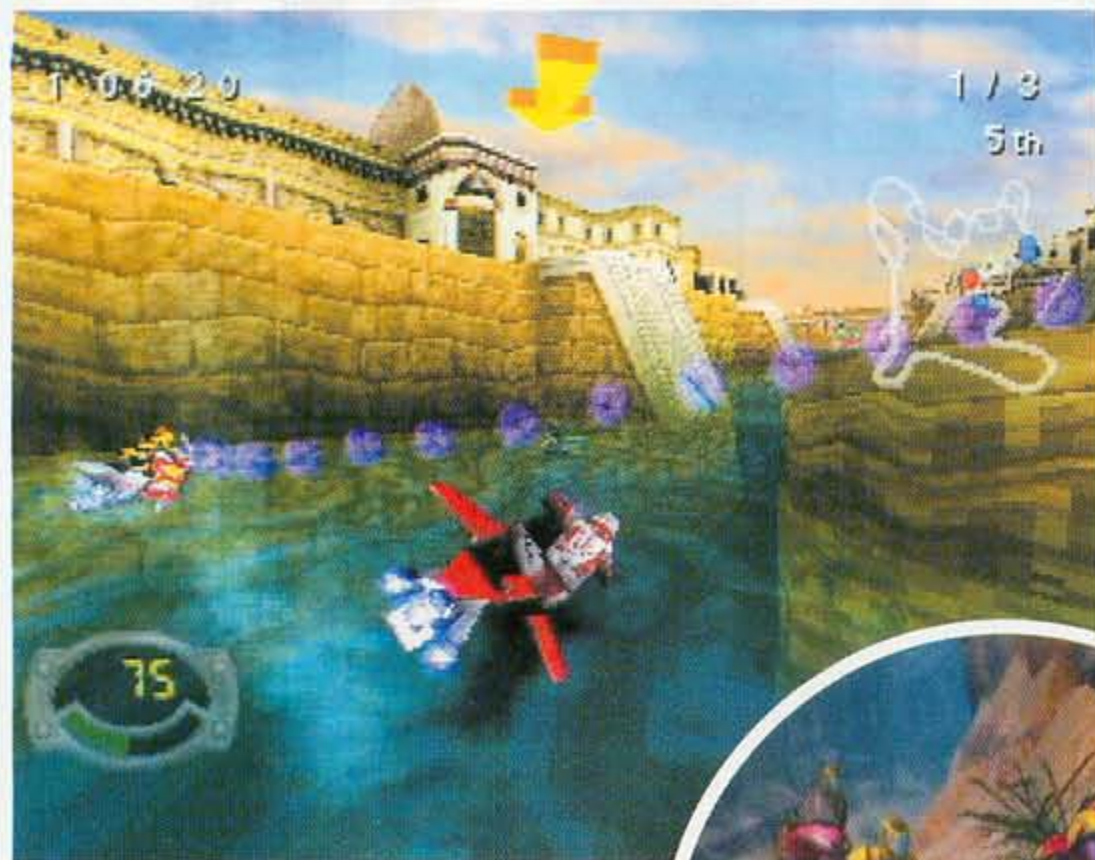
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

Atari-Merchandise
exklusiv bei
Nastrovje Potsdam



www.napo.de

Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de



▲ Rasante Action in Sunken Town.



▲ Neue Runde – neue volle Turboleiste!



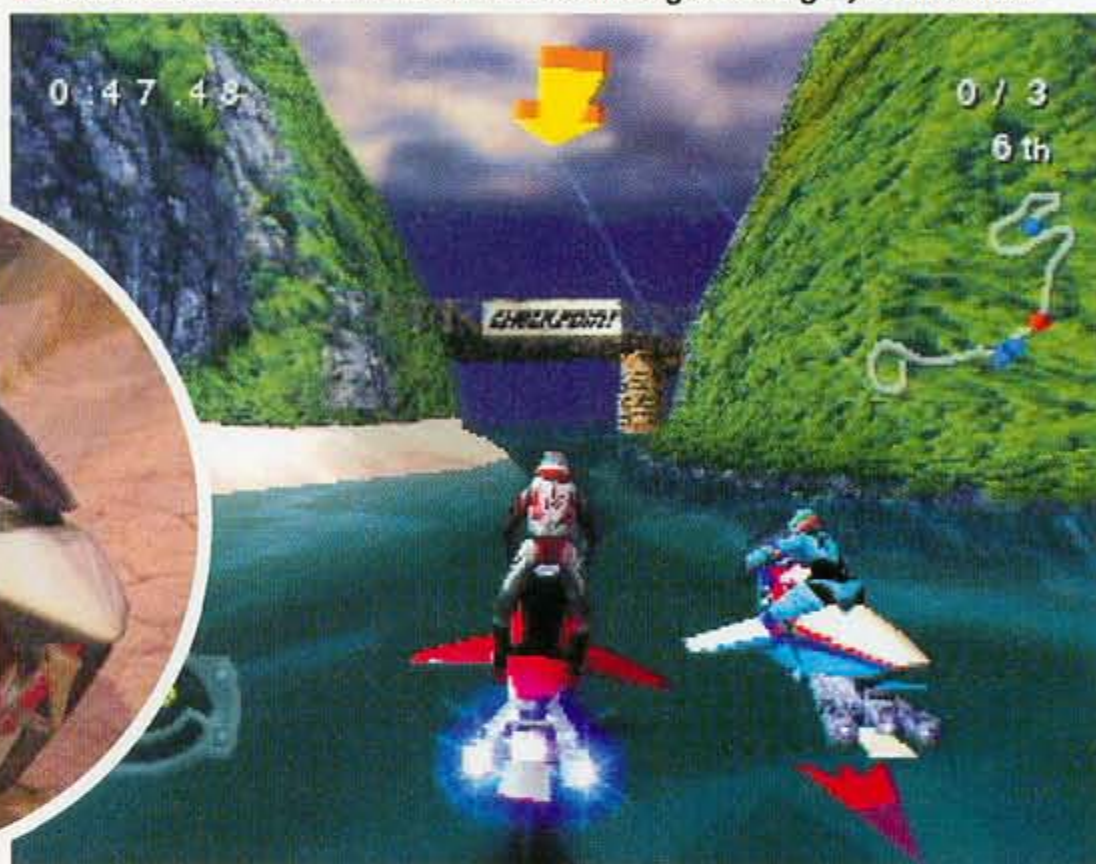
▲ In Mid-Air sind Korrekturen möglich.



▲ Die Strecken sind abwechslungsreich.



▲ Crashes wie hier im U-Bahn-Tunnel sind an der Tagesordnung – Jet Rider eben.



▲ Das Gameplay ist wie bei den Vorgängern sehr gewöhnungsbedürftig.

Jet Rider 3

PS Überraschung von der 989-Studios-Produktionsstätte aus Kalifornien – ein Racing-Sequel!

Einen futuristischer Racer gefällig? Bah, haben wir doch mit *Wip3out* und *Killer Loop* längst, meint ihr? Dann schaut doch mal, was auch Sony hier mit *Jet Rider 3* zu bieten hat.

Wer will nochmal, wer hat noch nicht? Bevor die PlayStation-1-Ära zu Ende geht, muss jeder hierzulande von Sony vertriebene Titel offenbar mindestens Runde Drei durchlaufen haben: *Crash Bandicoot*, *Ridge Racer*,

Tekken, *Cool Boarders*, *Twisted Metal* z.B. liegen in diesem Punkt voll im Soll, und jetzt ist auch die stets im Schatten von *WipEout* (ach ja – noch einer!) stehende *Jet Rider*-Reihe (in den USA übrigens unter dem Namen *Jet Moto* bekannt) dran. Mit dem Entwicklerteam 989 Studios assoziiert man als Spieler schon nicht unbedingt Top-Qualitätsdenken. Die Kalifornier arbeiten da eher nach dem Motto "Besser ein Sequel mehr als eins zu wenig" und "Was, wir haben dieses Jahr erst 23 Spiele rausgehauen – das muss mehr werden!" (so entstand wahrscheinlich *3Xtreme*, hehe). Aber driften wir nicht zu weit ab – zurück zu Lück ääh zu *Jet Rider 3*: Ihr nehmt auch diesmal auf einer Art Raketenmotorrad Platz, mit dem ihr leicht erhöht oberhalb des Bodens die halsbrecherischsten Kurse entlang jagt. Somit könnt ihr also sowohl über Land als auch übers Wasser rasen – ein großer Vorteil für die Kurs-

Designer. Die Analog-Steuerung legt diesmal fast alle wichtigen Funktionen auf die beiden Sticks: Steuerung, Gas, Bremse, Turbo (R3 - also rechten Stick drücken) und Roll (L3) zur Mid-Air-Zentrierung. Zusätzlich könnt ihr euch via L1/R1 in die scharfen Kurven legen und euer Bike nach einem Sprung wieder korrekt ausrichten. Das gab's aber alles beim Vorgänger auch schon. Selbst einige der Kurse orientieren sich thematisch eindeutig an *Jet Rider 2* (das ist eine nette Umschreibung von "sie wurden kopiert", nicht?). Die Grand-Canyon-, Vulkan- und Schiffsfriedhof-Strecken sorgten bei mir jedenfalls sofort für ein Déjà-Vu-Erlebnis. Letztere bekommt ihr aber erst zu sehen, wenn ihr den Novice-GP mit vier Kursen (zusätzlich Eiswüste und Versunkene Stadt) als Sieger beendet. Im Semi-Pro-Level kommen dann die ersten drei Bonus-Strecken (zusätzlich U-Bahn-System und die

Krater-Höhlen). Schafft ihr die auch (unwahrscheinlich, da der Höhlen-Kurs wie schon beim Vorgänger das Prädikat "unfair" verdient), gibt's noch den Profi-Wettbewerb mit weiteren drei neuen Strecken. Vor allem mit Turbo-Einsatz (eine Leiste pro Runde) ist *JR 3* unglaublich schnell und lässt euer Bike durch die Labyrinth schießen, dass euch Hören und Sehen vergeht. An eine Balancierung des Gameplays und des Schwierigkeitsgrades hat 989 Studios aber nicht gedacht – Hauptsache Speed pur. So ist auch nicht zu erklären, wieso man manchmal bei leichten Remplern schon absteigen und bei den verrücktesten Stürzen nicht. Geändert wird das wohl nicht mehr – schliesslich ist das Spiel in den Staaten schon draußen. Erwartet also nicht zuviel von diesem Racer. Es sei denn, man überlegt sich tatsächlich für das (über-?)kritische Publikum in Europa noch was.

RK

Jet Rider 3

PS

Genre: **Future-Rennspiel**
 Hersteller: **SCED**
 Entwickler: **989 Studios**

Frühjahr
2000

Erster Eindruck
 Nix Neues an der
 Racing-Front



▲ Du hast aber einen langen Strahl, Baby! Wir haben aber Lenk Waffen, hehe!

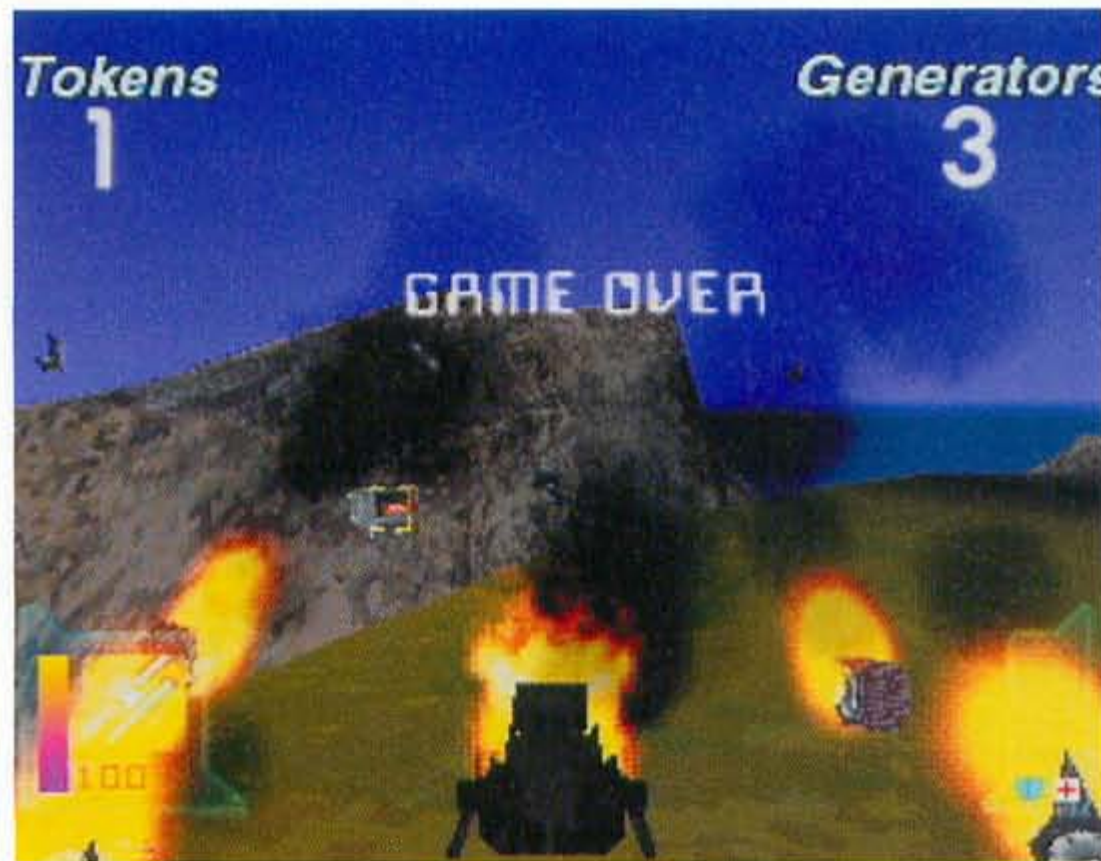


▲ Jeder Kampf-Buggy hat sein eigenes Verschrotungsarsenal.



▲ Radioaktive Fässer solltet ihr nicht aus nächster Nähe pulverisieren.

„Die Take-2-Pyrotechniker und Lichteffekt-Spezialisten durften schon mal aus dem Vollen schöpfen.“



▲ Euer Energievorrat geht in der Preview-Version schnell zu Ende ...



▲ Das Wasser schaut besch... aus.



▲ Das Red-Dog-Handling ist besser.



▲ Hasta la Vista – Generator!



▲ In Geheimgängen gibt's coole Extras.

Grudge Warriors

PS Red Dog für die PlayStation? Take 2 kloniert ambitioniertes DC-Projekt.

Im Run auf das Weihnachtsgeschäft buhlen dieses Jahr weit über 100 Spiele für PlayStation, N64 und Dreamcast um Kunden, darunter etliche absolute Top-Kandidaten. Budget-Produktionen wie *Grudge Warriors* werden sich da sehr schwer tun, aus der Masse herauszustechen.

Ob da nicht einige Leute von Argonaut einen "Grudge" (engl. für Groll, Missgunst) gegen die Macher

dieses PlayStation-Shooters hegen? Take 2 scheint nämlich auf der diesjährigen E3 am Sega-Stand *Red Dog* (siehe Preview) genauestens inspiert zu haben – zu deutlich sind die Parallelen zum hier besprochenen *Grudge Warriors*. Ihr besteigt eines von zehn freakigen, bis an die Zähne bewaffneten Buggy-Schüsseln (mit üblichen Charakteristiken in Panzerung, Beschleunigung, Handling etc.) und stürzt euch in die Schlacht gegen einen Hauptkonkurrenten. Nebenbei müssen aber auch diverse nervige Flugobjekte abgeschossen, Geschütztürme eliminiert und Generatoren pulverisiert werden. Im Gegensatz zu *Red Dog* ist ein manuelles Zielen nicht nötig (und auch gar nicht möglich): Stationäre und bewegliche Bedrohungen werden gleichermaßen von eurem Radar erfasst, mit einem Ziel-Marker versehen und bequem in ihre Einzelteile zerlegt. *Grudge*

Warriors geht also eher den unkomplizierten "Blazing-Guns"-Actionweg: Wir kümmern uns nicht um Verteidigung - Finger auf den Abzug und los geht's! Zur Technik: Mag sein, dass es sich um eine frühe Preview-Version handelt, aber das Handling der Karossen ist unerfreulich schwammig ausgefallen – genaue Lenkbewegungen sind noch nicht möglich. Steuert ihr nach einem Stillstand z.B. nach vorne, fällt das Panzer-Vehikel wie ein Laster auf einem Berg beim Anfahren erstmal zehn Meter zurück. Dafür durften die Pyrotechniker und Lichteffekt-Spezialisten schon mal aus dem Vollen schöpfen. Grüne Laser, blaue Blitze, Bomben mit Mega-Explosionsradius und Homing Missiles dürfen auf alles, was sich bewegt, losgelassen werden. Das Leveldesign mit bergigen Landschaften, Tunnels und darin verstreuten Feindbasen geht bis dato in

Ordnung, wenn auch keine spektakulären Locations zu erkunden waren. Erstaunlicherweise waren aber schon einige Secrets in beschießbaren Felsen und Wänden versteckt. An Feinarbeit bleibt jedoch noch mehr als ein Berg Arbeit für die Designer und Coder. Die Wassereffekte sind eines Third- oder Forth-Generation-PS-Spiels definitiv nicht würdig, grobschlächlige Texturen und Clipping-Fehler en masse trüben den Optik-Genuss, und besagte Steuerung muss noch deutlich verbessert werden. Überhaupt sollte man sich fragen, ob das Gesamtkonzept nicht noch etwas in eine andere Richtung überarbeitet werden sollte. Die vorliegende Version lässt jedenfalls den gewissen Pfiff vermissen. Spiele mit Dauerfeuer-Lichteffekte-Explosions-Tohuwabohu gibt's auf der PS schließlich schon wie Sand am Meer.

Grudge Warriors

PS

- Genre: 3D-Shooter
- Entwickler: Take 2 Interactive
- Hersteller: Take 2 Interactive

Januar 2000

■ Erster Eindruck
Lichteffekte gut, Handling na ja - let's wait.



▲ Ja, ja da kommt Freude auf. Auch wenn's nur Glück war.

▲ Einer kann fliegen und der Rest interessiert sich nicht. Toll!



▲ An Übersicht und Spielbarkeit mangelt es SWWS bereits jetzt nicht.



▲ Nein, hier hat keiner den Rasen betoniert. Das soll einfach nur Schnee sein.



Die Freistöße sind wie in allen anderen Games.

Sega Worldwide Soccer

DC Es wird höchste Zeit, dass König Fußball auf 128 Bit einen würdigen Einstand hält.

Der Kreis schließt sich. Neben dem in dieser Ausgabe getesteten *UEFA Striker* erreichte uns gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluss eine bereits sehr weit fortgeschrittene Version dieser Sega-eigenen Kickerei.

Wie der Name schon vermuten lässt, stehen euch in *Sega Worldwide Soccer* original lizenzierte Mannschaften aus der ganzen Welt

zur Verfügung. Selbst an Exoten wie Südkorea, Jamaika oder Österreich (kleiner Seitenhieb an ToX, hihi) wurde dabei gedacht. Und selbstverständlich stehen euch neben Freundschaftsspielen auch Turniere aller Art zur Verfügung. Diese lassen sich ebenso wie die teilnehmenden Mannschaften nach belieben konfigurieren. Insoweit nichts Neues. Doch wäre es wohl auch zuviel von Sega verlangt, den Fußball neu zu erfinden. Konzentrieren wir uns also lieber auf die Aspekte, in die angesichts der leistungsfähigen DC-Hardware wohl die größten Erwartungen gesteckt werden: Grafik, Tempo und Spielbarkeit. Immerhin konnten die seinerzeit für den Saturn erschienenen *Games Worldwide Soccer '97* und dessen 98' er Nachfolger auf ganzer Linie überzeugen. Gerade in Bezug auf die Grafik kann *Sega Worldwide Soccer* zumindest in der uns vorliegenden

Version nicht mit *UEFA Striker* mithalten. Weder die Animationen noch das Aussehen der Spieler an sich hauen einen wirklich vom Hocker. Das soll nicht heißen, dass *Sega Worldwide Soccer* nicht gut aussieht,

und schnell ansprechende Analog-Steuerung einen beachtlichen Teil bei. Auch das Spieltempo ist merklich zügiger und vermittelt dadurch ein sehr viel realistischeres Spielgefühl.

„Die Ansätze sind vielversprechend, doch es gibt noch einiges zu tun.“

im Gegenteil, doch man hat unweigerlich den Eindruck, dass mehr im DC steckt. Was hingegen die Spielbarkeit und das Spieltempo betrifft, so kann Segas Produkt bereits jetzt mehr überzeugen, als das oben erwähnte *UEFA Striker*. Zwar ist auch hier die KI der Mitspieler sehr enttäuschend und noch meilenweit vom Standard vergleichbarer EA-Perlen entfernt, doch immerhin lassen sich zumindest halbwegs vernünftige Spielzüge aufbauen. Dazu trägt auch die präzise

Trotzdem bleibt zu hoffen, dass Sega bis zur finalen Version noch ein gehöriges Maß Feinarbeit leistet. Insbesondere Grafik, KI und die Präsentation lassen noch mehr als genug Spielraum für Verbesserungen. Im schlimmsten Fall sollten sich die Entwickler nochmals die alten Vorbilder eingehend zu Herzen nehmen. Immerhin hat es da ja auch geklappt. Aber Kopf hoch, denn bald halten wir den potentiellen Hit-Kandidaten *Virtua Striker 2* in Händen.

Sega Worldwide Soccer

DC

Genre: **Fußballsimulation**
 Hersteller: **Sega**
 Entwickler: **Sega**

Februar
2000

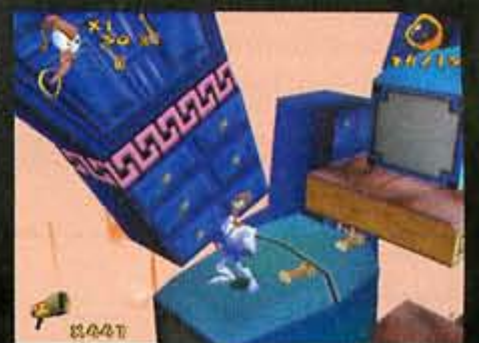
Erster Eindruck
 Schaut'n mer mal...

MEIN NAME IST JIM. EARTHWORM JIM.



EARTHWORM JIM

Der zappelige, durchgedrehte Regenwurm Jim hat wieder seinen Kampfanzug angelegt, um der verrückten Welt und ihren Abenteuern mutig entgegenzutreten. Da heißt es dann: fleißig sammeln, puzzeln und zwischendurch reichlich irre Typen wegblasen. Kein Problem, er hat ja die Lizenz zum Töten.



www.shr.cc



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





▲ Raketenangriff! Euer Sidekick hilft.



▲ Na also – Situation bereinigt.



▲ Auweia: Der Treffer hat gegessen...



▲ Top-Location: Die Vulkan-Stadt.



▲ Die komische, ausgebreitete Landkarte soll euer Schild darstellen – dummerweise ist es mit der Energieversorgung für die Extrawaffen gekoppelt. Taktik, Taktik!



▲ Red Dog bietet schon in der ersten zwei Stages butterweiches Handling – Top!



▲ Spinnenangriff: Gleich seid ihr hin!



▲ Red Dog ist wendig und schwindelfrei.

„Das Handling eures Panzer-Buggys ist zu jeder Zeit butterweich und erlaubt auch filigranste Feinkorrekturen.“

Red Dog

DC Shooter-Action im Panzer-Buggy für DC – wir lassen die Zwillings-MG heißlaufen!

Die Entwicklung des roten Hundes unter der Regie des Sega 1.5-Developer-Studios Argonaut (England) geht eher schleppend voran. Auf der E3 in L.A. war nur ein Level ohne Gegner zu sehen – knapp ein halbes Jahr später hat man es glatt geschafft, selbigen zu bevölkern und uns, zusammen mit einem zweiten, als Preview zukommen zu lassen. Hier unsere Eindrücke von der Spionage-Fahrt aus erster Hand.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Von diesem Shooter-Stoff wollen wir mehr sehen: Lasst euch ruhig noch etwas Zeit, um den weiteren Stages den gleichen Qualitäts-Standard angedeihen zu lassen, wie den hier bereits enthaltenen, Argonaut! Das Handling eures Panzer-Buggys ist zu jeder Zeit butterweich und erlaubt euch z.B. auch filigranste Feinkorrekturen auf dem Rand eines Lava-Bächleins. Das Waffen-System ist weder mit sinnlosen Features wie Dutzenden überflüssigen Raketen, Mörsern etc. überladen und erlaubt euch die Konzentration aufs Wesentliche – die Erfüllung des Auftrags. Zuerst müßt ihr einen zentralen Reaktor des Feindes ausschalten, der sich gerüchtweise tief im Inneren eines Vulkans befindet. Nachdem ihr bei den ersten Infiltrations-Versuchen gnadenlos abgeschossen wurdet ("Verflixt – beherrscht denn das Vehikel kein Strafing?"), lernt ihr die

einfache, aber effektive Verteidigungsstrategie von Red Dog kennen. Mit einem Fadenkreuz zielt ihr mit eurer Zwillings-MG, die nach kurzer Aufladezeit (Anzeige rechts unten) auch mit doppelter Feuerkraft zur Verfügung steht. Der taktische und knifflige Haken dabei: Das Aufladen kostet Energie, die links unten gebunkert wird. Aus demselben Fundus bedient sich aber auch euer Schutzschild, das bei Verwendung eben die Feuerkraft einschränkt. Mit diesem Wissen geht's in die wunderbar konstruierten 3D-Schächte (keine Block-Bildung, keine Clippings, keine aufpikselnden Texturen – that's DC-Power!) hinab - aber Vorsicht: Rambos haben keine Chance! Selbst die kleinste Mechano-Spinne ist mit ihren Elektro-Strahlern stark genug, um euch binnen Sekunden in Schutt und Asche zu legen, von den Kampfrobotern und Droiden-Wächtern (tauchen unvermittelt aus der Lava auf) ganz zu

schweigen. Zwischendurch kommt es auch zu heiklen Boss-Kämpfen, nachdem ihr ahnungslos in die Falle gerollt seid. Alle Eingänge werden verriegelt und von der Decke seilt sich ein Super-Skorpion ab, der euch mit Vergnügen Bekanntschaft mit seinen Vernichtungswaffen machen lässt. Auch die zweite Stage – ein unterirdisches Staudamm/Kanal-Werk – wartet mit grandiosen Eindrücken auf. Unvermittelt fällt ihr z.B. in einen riesigen Kegelstumpf und müsst mittels Turbo-Einsatz unter Zuhilfenahme der Fliehkräfte in kreisenden Bewegungen an der Wand entlang nach oben düsen – und das unter ständigem Beschuss. Damit ihr der Übermacht nicht ganz hilflos gegenübersteht, finden sich verschiedene Sidekicks, die euch in den jeweiligen Levelanforderungen entsprechend automatisch unterstützen. Fazit: Lecker, lecker – die zwei Level machen Lust auf mehr. Wo bleibt die Review-Version?!!! **RRK**

Red Dog

DC

■ Genre: 3D-Shooter
 ■ Entwickler: Argonaut
 ■ Hersteller: Sega

1. Quartal
2000

■ Erster Eindruck
 Bombig, Top-Handling
 & Shooter-Spaß pur!



▲ Die typische Drei-Punkt-Steuerung – hat sich bei Golfspielen auch bewährt.



▲ Gestatten? Das Loch!



▲ Knapp vorbei ist auch daneben.



▲ The eagle has landed!



▲ So sieht ein Rough aus. Hmm...



▲ Ist es ein Komet? Ist es Superman? Nein, es ist der Ball!



▲ Was hoppelt so spät durch Gras und Wind? Schon wieder der Ball!



„Also Sachen machen diese Japaner... (Teil 7)?“



▲ Habt Dank für die Hand! Bessere Grün-Darstellung wäre aber wichtiger!

Tee Off Golf

DC Ein knuddeliges Japano-Golf für Dreamcast? Was es nicht alles gibt...

Mario Golf für's N64, CyberTiger für die PlayStation und nun hat auch Dreamcast sein Comic-Golf. Zumindest in Japan. Und so sieht's auch aus: Große Köpfe, noch größere Glubscher, knuddelige Charaktere und quietschbunte Grafik, soweit das Auge trânt.

Gespielt wird entweder eine Meisterschaft, ein schnelles Solospiel oder ein ShotOut, das sich

nebenbei bemerkt als spacige Krocket-Variante (ihr wisst schon, mit einem hammerähnlichen Holzstock Kugeln durch kleine Tore schießen – so ein Kindergarten-Spiel für den heimischen Rasen) herausstellt. Vergesst das Letztere gleich wieder – es ist weder wichtig, noch besonders interessant. Zurück zu Lück, äh... zum "richtigen" Golf.

Sucht euch eines dieser Knuddel-Monster (Japano-Spieler im Stile der Zeichentrickfilme von RTL2: Heidi, Volleyballer oder sonstigem Comic-Mist) aus und geht an den Abschlag. Einmal ausgeholt (Drei-Punkt-Schlagstil) und siehe da – gleich in zweifacher Wiederholung darf man jeden Abschlag vom Tee aus bewundern. (Erinnert irgendwie an die martialische Auftritte der Power Ranger...) Die weiße Kugel donnert davon, hinterläßt einen glühenden Schweif (ein Komet ist ein Dreck dagegen!) und hüpfert in einer Art

beschleunigten Zeitlupe (klingt doof, sieht aber auch genauso doof aus...) am Fairway umher. Nach ein paar mehr oder minder erfolgreichen Schlägen seid ihr dann am Grün und dürft euch mit der extrem miesen Green-Darstellung rumärgern. Denn anstatt das Gefälle auf dem Rasen darzustellen, gibt nur eine ungenaue Griddarstellung, die keine wirkliche Hilfe darstellt. Dafür ist das Game beim Einlochen relativ fair zu euch und verzeiht Ungenauigkeiten sehr großzügig: Einfach schlaggeschwindigkeit eingeben – der Rest wird automatisch gemacht. Technisch bastelten die japanischen Entwickler auf das Dreamcast – mal vom Kopffüßler-Charm abgesehen. Spiel-spas-mässig sieht's dafür einfach zu mau aus: Seichteste Hintergrund-Musik dödelt euch die Ohren voll, japanische Quietsch-Sprachausgabe bringt selbst den geduldigsten

Golfer dazu, in sein Golfbag zu beissen und die automatische Kamera filmt gerne mal den Rücken der Spieler, anstatt den Ball in Szene zu setzen. Etwas davon wird sich zum PAL-Release noch ändern, und das ist die Sprache. Denn dann sollen uns englisch quietschende Kichererbsen beglücken und auch ein deutsches Handbuch wird nach Angaben von Acclaim beiliegen. Am Spiel selbst soll dagegen nichts mehr geändert werden. Dies dürfte sich auch schwierig gestalten, denn wie oben erwähnt ist technisch schon jetzt alles in Ordnung. Und am eigentlich Gameplay zu feilen, macht auch keinen Sinn. Denn entweder man steht auf diesen Japano-Charm, oder aber eben nicht. Wem's gefällt, darf keine bierernste Golf-Simulation erwarten – recht jugendlichem Publikum oder Hardcore-Fans der aufgehenden Sonne könnte es aber dennoch gefallen.

Tee Off Golf

DC

- Genre: Knuddel-Golf
- Hersteller: Acclaim
- Entwickler: Buttums Up

Dezember 1999

Erster Eindruck
Aua – da muss man schon Hardcore-Anime-Fan sein...

Alle Mann in Deckung und Ohrenschützer aufsetzen: ToX performed schon wieder!



▲ Unser Bemani-Können mussten wir natürlich sofort vor Publikum unter Beweis stellen.



▲ Praktisch, praktisch: Die Texte zum Mitsingen OnScreen.



▲ Combos sind das musikalische Salz in der Notensuppe. Bloß nicht danebengreifen!

Beatmania Europe

PS Far East meets Middle West



Yeah! Grüße an euch, ihr Freunde der Nacht! Alle Club-Jünger, Hobby-DJs, Möchtegern-Musikanten und Plattendreher aufgepasst!

Nach unendlich scheinenden Zeiten des Bittens und Bettelns, zähen Verhandlungen mit der Gilde der Szene-Insider und Protesten seitens des Bundes in Vergessenheit geratener Ex-Scratcher e.V. ließ sich Konami nun endlich doch dazu

überreden, das Game, das in Japan für einen Boom auf Musikspiele sondergleichen sorgte, nach good ol' Europe zu bringen.

Na gut, ganz so ausufernd waren die Tumulte zwar nicht, doch nach dem überragenden Erfolg im Heimatland von Karaoke und Schulmädchen-Uniformen war dieser Kulturexport doch sehr nahe liegend. Wo in Manga-Land inzwischen schon vier Append-Discs zu diesem Gründer eines neuen Genres (ja, o.k. – das waren jetzt definitiv zu viele Lobhudeleien – eigentlich ist es ja wirklich nur ein simpler Reaktionstest) erhältlich sind, müssen wir Europäer uns nur mit einer mickrigen CD zufriedengeben. Nur gut, dass es sich dabei nicht um einen simplen Port des Original-Beatmania, sondern um eine Art "Best of" handelt. Zusätzlich stellten noch namhafte



In der Mache: Ein Controller mit silber-nem Scratch-Teller für echte Bemani-Fans.



europäische Szene-DJs (Moloko: Sing It Back; Ruff Driverz: Dreaming) einige Stücke zur

Verfügung. Da ein echter DJ sich aber nie dazu herablassen würde, seine Songs mit einem popeligen Joypad zu performen (mit dem ihr übrigens auch nur leidliche Erfolge verbuchen könnt – wir habens ausprobiert), liefert euch Konami auch gleich den passenden Controller im praktischen Bundle mit. Bemani war ja schon immer für die ausgefallenen Eingabegeräte wie Gitarre (*Guitar Freaks*) oder Tanzmatte (*Dance Dance Revolution*) bekannt. Ihr wollt wissen, ob dieses abgefahrene Game auch für westeuropäische Ohren geeignet ist, und ob der Hype auch bei uns hält, was er verspricht? Bleibt der VG treu und lest den Test in einer der kommenden Ausgaben.

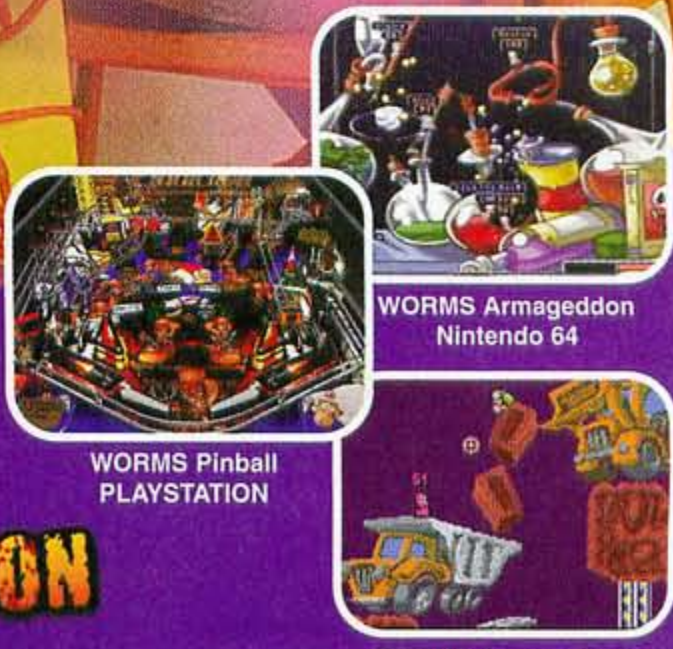
Beatmania

PS

- Genre: Play the Music
- Hersteller: Konami
- Entwickler: Konami

März 1999 Erster Eindruck Für Freaks only – aber es fetzt gewaltig.

LOS, DU WURM! SPIEL MIT MIR!



WORMS pinball & ARMAGEDDON

Geballte Worms Power jetzt endlich für Deine Konsole. Den Strategie-Knüller WORMS ARMAGEDDON gibt's erstmals für N-64 und Game Boy Color. Langzeitspielspaß mit absolutem Suchtpotential.

Gib dem Wurm die Kugel! Mit WORMS PINBALL, der ultimativen Flipper-Simulation mit jeder Menge Spiel-Modi, durchdachten Spielflächen und Video-Mode. In über 20 Missionen ist klassisches Spielhallen-Feeling für Deine PlayStation angesagt.





▲ In der Sportschau ...



▲ kann ein Tor ...



▲ oder ein fieses Foul bewundert werden



▲ Sponsoring ist gut für die Kasse.



▲ Wer gut sein will, muss leiden ...



▲ Schaffe, schaffe, Häusle baue ...



▲ Assistenten helfen euch bei eurem Job.

LMA Manager

PS Manager aufgepasst! Codemasters will die Weltmeisterschaft unter den Sims gewinnen!

Noch hat es keine **Manager-Sim auf einer Konsole geschafft, den unzähligen PC-Versionen erfolgreich die Stirn zu bieten. Nun kommt aber ein neuer Player auf den Transfer-Markt – und der könnte sich gleich als Torschützenkönig herausstellen!**

Um es vorwegzunehmen: Nein, eine deutsche Version flatterte uns leider noch nicht in's Haus, dafür bekamen wir die komplette englische

vom sichtlich stolzen Pressesprecher in die Hand gedrückt. Nachdem wir davon schon Teile gesehen hatten, und in unserem Work-in-Progress in der Ausgabe 10/99 vorstellten, ging's als erstes darum, die ganze Palette der Sim abzuklopfen.

Beim Start wählt ihr die Spielart aus. Hierbei könnt ihr euch zwischen einer normalen Manager-Laufbahn über mehrere Saisonen oder einer sogenannten Challenge entscheiden. Zehn unterschiedliche Missionen (schießt die meisten Tore in einer Saison, rettet euer Team in den letzten Wochen einer Saison vor dem Abstieg usw.) stehen euch dabei zur Verfügung. Gestartet wird in einer der vier englischen Ligen. Wer gleich in der Premier League beginnen will, kann dies ebenso tun, wie die Puristen unter euch, die lieber mit einer Gurkentruppe ganz unten starten und sich langsam vorarbeiten wollen. Habt ihr eure Auswahl getrof-

fen, geht's auch gleich ans Eingemachte. Geboten ist schlichtweg alles, was das Manager-Herz so begehrt: Über 8000 Fußballer aus 32 Ländern kicken in 309 europäischen Clubs – soviel zum Spielermaterial. Ihr selbst könnt in der englischen Verkaufsversion nur auf der britischen Insel als Manager tätig werden, einem gezielten Einkauf von Wunschspielern steht aber natürlich nichts im Wege. Von Einzeltraining eurer Kicker, über Stadionausbau, Gehaltsverhandlungen, Sponsorensuche bis hin zu Taktikvorgaben könnt ihr quasi alles machen, was eben dazu gehört. Was oftmals in anderen Manager-Sims sehr negativ auffiel, war die künstliche (Un-)Intelligenz der Programme. Aufstellungen mit elf Stürmern ahndeten die meisten genauso wenig wie die planlose Auswechslung der Superstars. Nicht so bei *LMA Manager* – man hat immer das Ge-

fühl, dass die eigene Aktion auch eine entsprechende Reaktion im Spiel hervorruft. Besonderes Lob gebührt der Steuerung: Sinnvoll und einfach navigiert man durch die Menüs, ohne durch längere Ladezeiten genervt zu werden. Mal abwarten, wie das Game dann in deutschen Landen heißen wird, denn das steht noch ebenso wenig fest, wie die deutsche Präsentation. Denn natürlich wollen wir hierzulande auch mit unseren Klubs haushalten und auch die Spielernamen spielen da eine Rolle. Die Wahrscheinlichkeit, echte Profis unter Vertrag zu haben, dürfte wohl eher gering sein. Abhilfe könnte da aber ein guter Editor sein, den Codemasters zwar noch nicht offiziell angekündigt hat, der aber höchstwahrscheinlich ist. Warten wir also nun voller Spannung auf die Testversion, denn der *LMA Manager* scheint die neue Referenz werden zu können!

LMA Manager

PS

Genre: **Manager-Sim**
 Entwickler: **Jester Interactive**
 Hersteller: **Codemasters**

März 2000 Erster Eindruck
 Klarer Favorit auf die Weltmeisterschaft!

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

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



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 & RUN®

DVD VIDEO

Alle Neuheiten aus USA und Germany auf Lager. Auf Wunsch bestellen wir Ihnen jeden Titel!

Sega Dreamcast

Grundgerät PAL inkl Joypad + Modem	499,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	59,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joyboard	99,95
P A L - S o f t w a r e	
Blue Stinger	109,95
Buggy Heat	89,95
Dynamite Cop 2	89,95
Evolution	99,95
Expandable	89,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	109,95
Hydro Thunder	109,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2000	89,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	109,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog	89,95
Revolt	99,95
Sega Rally 2	109,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Fighter	109,95
South Park: Chef's Luv Shack	99,95
Speed Devils	109,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Toy Commander	89,95
Trickstyle	89,95
UEFA Striker	109,95
Virtua Fighter 3tb	89,95
World League Soccer	89,95
Worms: Armageddon	99,95
WWF Attitude	119,95
J a p . S o f t w a r e	
Berserk	139,95
Carrier	139,95
Castlevania Resurrection	139,95
D2	149,95
Death Crimson 2 Lightgunshooter	139,95
Giga Wing	139,95
JoJo's Bizarre Adventure	139,95
Maken X	139,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	139,95
Speed Devils	139,95
Street Fighter III	139,95
Virtua On2	139,95
Virtua Striker 2	139,95
Zombie Revenge	139,95

Sony Playstation

Grundgerät Dual Shock	249,00
Controller Dual Shock	59,95
Fanatec Lenkrad Speedster	189,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,95
Ace Combat 3	129,95
Armorines: Project SWARM	99,95
Bass Landing incl. Angel-Controller	179,95
Beatmania	99,95
Black Bass vs Blue Marlin	129,95
Cool Boarders 4	119,95
Crash Team Racing	89,95
Cyber Tiger: Tiger Woods 2	99,95
Dino Crisis	99,95
Disc World Noir	99,95
Dune 2000	99,95
Fatal Fury Wild Ambition 3D	129,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy Anthology	149,95
Final Fantasy VIII	109,95
Formel 1 99	89,95
Grandia	139,95
Gran Turismo 2	99,95
Grand Theft Auto 2	99,95
Magical Tetris Challenge	89,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	139,95
Messiah	129,95
Metal Gear Special Missions	49,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed 5	129,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	129,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Pac Man World	99,95
Pop'n Music	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3: Nemesis	139,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	89,95
Soul Reaver	99,95
South Park	99,95
Speed Freaks	84,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Star Wars: Episode 1	99,95
Sulkoden 2	99,95
Tail Concerto	129,95
Tarzan	99,95
Test Drive 6	119,95
Thousand Arms	129,95
Tomb Raider IV	99,95
Tomorrow Never Dies	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	99,95
Twisted Metal 4	119,95
Um Jammer Lammy	99,95
Vandal Hearts 2	129,95
Warpath: Jurassic Park	99,95
WCW Mayem	129,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style uncut	129,95
WWF Attitude	99,95

Nintendo 64

Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Grundgerät Color Edition	199,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad jetzt auch in Purple Clear	59,95
Armorines: Project S.W.A.R.M uncut	129,95
Box Champlons 2000	129,95
Command & Conquer 64	119,95
Dalkatana	129,95
Donkey Kong 64	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Earthworm Jim 3D	99,95
Fighting Force 64	129,95
Gauntlet Legends	129,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rainbow Six	109,95
Rayman 2	129,95
Ready 2 Rumble	129,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble	119,95
Smash Bros.	99,95
South Park: Chef's Luv Shack	99,95
South Park: Rally	99,95
StarCraft 64	129,95
Turok: Legend of the Black Blood uncut	129,95
Top Gear Rally 2	129,95
WCW Mayem	99,95
World Driver Championship	129,95
Worms: Armageddon	129,95
Wrestlemania 2000	129,95
WWF Attitude	129,95

NEO GEO Pocket

Grundgerät COLOR versch. Farben	179,00
Headphones SNK	29,95
Bio Motor Unitron us	89,95
Cherry Master us	89,95
Fatal Fury First Contact	89,95
Magical Drop us	89,95
Metal Slug 1st Mission us	89,95
Pacman us	89,95
Puyo Pop us	89,95
The King of Fighters R1 us	89,95
The King of Fighters R2 us	89,95
Turf Masters Golf us	89,95

Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Pokemon Blue Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95

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

0221-16071111

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

Mail-O-Mania



▲ Ralph und Christian wechseln sich ab jetzt jede Ausgabe bei Mail-o-Mania ab.

Neuer Glanz, neue Features: Witzige Kommentar-Fetzen im E-Talk, Belohnung für der Brief des Monats, eine Fragen-Sektion und Selbstkritik bei "Ooops"!



▲ Fragen, Problems bei Rollenspielen? ToX der Allwissende erlöst euch.



■ Kontroverses Thema: Der vierte TR-Teil

Brief des Monats

Frontbericht

■ Hi VG! Ich befürchte, dass bald dunkle Wolken am Spielhimmel aufziehen werden. Anlass dazu gibt mir der Start des Dreamcast. Niemand bezweifelt die Fähigkeiten dieser Maschine, bis auf ... ja, die Tatsache, dass noch nicht kopiert werden kann. Ich sehe das jeden Tag in meinem Laden: 10-, 11-, oder 15-jährige Burschen stehen vor den Regalen und zählen die Spiele durch, die sie schon zu Hause gebrannt haben. Es scheint ein regelrechter Wettbewerb zu sein. Vor dem DC stehen dann alle schweigend mit offenem Mund, bis der magische Moment kommt: "Was kostet der?" "500, damit kannst du aber auch ins Netz!" Andächtiges Schweigen. "Kann man damit auch kopieren?" "Nein." "Ja, dann warte ich doch auf die PlayStation2." Ist das nicht ein Witz? Bereits lange vor dem Start der nächsten Rakete gehen alle davon aus, selbige beim Start vom örtlichen Bastelfreak umbauen zu lassen und schon ginge es ab wie bei der aktuellen PlayStation. Wohin das führt, wissen noch all diejenigen unter den Lesern, die ihren Schnuller schon etwas länger abgelegt haben. Die Zeit von C64 und Amiga /ST war geprägt von Cracker-Crews, die den Spielmarkt dann langsam aber sicher einschläfernten. In der Ausgabe 11/99 nun haben eure Angaben von einem Verkaufsturm gesprochen. Das sind zum Großteil die ehrlichen Zocker. Ich bin mal gespannt! THOMAS RUHK, IDAR-OBENSTEIN

■ Gott sei Dank neigt sich der Lebenszyklus der PlayStation 1 nun langsam aber sicher dem Ende zu und damit auch das angesprochene Kopierproblem. GD-ROMs sind sehr schwer zu vielfältigen und Sony wäre vermessen, bei der PS2 auf ein gestaffeltes Sicherheitssystem zu verzichten. In Japan ist dieses Thema übrigens fast tabu!

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 50
E-mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



■ Castlevania DC – mit 60 Hz-Support oder ohne?

VG Ü-Ei

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



Unmut über Dreamcast

■ Jetzt platzt mir langsam der Kragen!!!! Der Saturn 2 ... ähhh ... Dreamcast raubt mir noch den letzten Nerv!!! Ich besitze ein N64, eine PS und neuerdings auch einen DC, und was kann ich mir kaufen? Neue PS-, und N64-Spiele zuhauf, aber Sega bekommt es noch nicht mal gebakken, genug *House Of The Dead 2* an den Start zu bringen!!! Es ist mir auch egal, dass dem Hersteller der Lightgun die Fabrik abgebrannt ist und deshalb das Spiel nicht mehr ausgeliefert werden kann ... verdammt, ich habe mit dem Zubehör 800,— DM bezahlt und erwarte dafür mehr Professionalität und vor allem SPIELE!!! *Soul Calibur* z.B. (weswegen ich mir den DC geholt habe) gibt es schon über einem halben Jahr überall auf dieser Welt, nur nicht in Europa! Wo bleibt *Air Force Delta*? Und was ist mit den Macken des Sega-Vertriebs? Der Media-Markt in Essen bekommt 50 *HOTD2* und im Karstadt oder bei Saturn gibt's überhaupt nichts!!! Es gibt desweiteren zu viele unterschiedliche

Informationen von Seiten Segas.

Zum Beispiel in ihrer Homepage stehen andere Release-Daten als in der Dreamarena – wonach bitte schön, soll ich mich jetzt richten? Hätte ich das gewusst, ich hätte mir im März die japanische PS2 gekauft.

Ich habe bis jetzt nur zwei gute Spiele (*Sonic* und *AeroWings*) für das Teil gefunden und das ist mir ein bisschen zu wenig. OK, die Grafik ist 1A und das mit der Dreamarena klappte bis jetzt bei mir auch hervorragend, aber ich habe auch einen PC, daher ist das kein Argument mehr. Und versucht gar nicht erst, per E-mail von Sega Fragen beantwortet zu bekommen, die haben bis jetzt noch nicht einmal geantwortet. Ne, ich habe mir das irgendwie anders vorgestellt. THORSTEN STROHT

■ Ääh - warum gehst du dann nicht einfach in den XY-Markt und kaufst dort ein *House of the Dead 2*, wenn es sie in Hülle und Fülle gibt? Aber allgemein erstmal ruhig Blut – bei Sega läuft derzeit wohl



einiges wirklich drunter und drüber. Nicht mal wir bekommen trotz fast stündlicher Nachfrage unsere Testversionen rechtzeitig. Dass es keine guten Spiele geben soll, ist aber doch wohl ein Witz, oder? Was ist mit *Power Stone*, *Sega Rally 2*, *R2R Boxing* mit *Hydro Thunder* und *Shadowman*? *Soul Calibur* kommt zwar bei uns etwas später, dafür mussten z.B. die Amis auf *Virtua Fighter 3* länger warten. Bei den Release-Dates richtest du dich am besten nach UNS, hehe. Und *Air Force Delta* kommt bei uns erst im Frühjahr und heißt dann *Deadly Skies* - Konami traut dem DC-Markt wohl nicht so recht und wartet erst mal ab.

Sprite des Monats?

■ Hallo VIDEO-GAMES-Redaktion! Als langjähriger Fan eurer Zeitschrift möchte ich jetzt mal ein hohes Lob an eure Cheflayouterin loswerden. Besonders gut finde ich die überall verstreuten Figuren, die meiner Meinung nach das grafische Gesamtbild auflockern. Also macht weiter so. Jetzt zu einem anderen Thema: Ich hoffe, ich komme nicht zu spät mit einem weiteren von wahrscheinlich tausenden Verbesserungsvorschlägen, aber ich fände es super, wenn es wieder ein Sprite des Monats geben würde. Genug potentielle Anwärter fabriziert die Szene ja! Ich hoffe, ich konnte noch eine kleine Anregung mehr zur neuen Staffel eurer Zeitschrift beitragen. Nur ein weiterer Fan, RENE IVEN VIA E-MAIL

■ Bussi zurück von Heidi, die sich diebisch über solche Komplimente freut! Sprite des Monats wird heutzutage schwierig – Polygon-Gerüst des Monats oder Render-

Art des Monats wären da schon die passendere Bezeichnung. Wenn Du die aktuelle Ausgabe durchblätterst, findest du als Startseite der Test-Sektion ein Aufmacher-Artwork – sozusagen das Artwork des Monats und meist ein zum attraktivsten Spiel gehöriges. Mit Vorschlägen seid ihr nie zu spät dran, wir arbeiten schon emsig an neuen Rubriken wie z.B. "Freaks on Focus" – Überraschung, Überraschung!



▲ Selten: Die CD-Version von *Samurai 4*.

Neo-Geo-Must-Buy-Titel

■ Ich möchte folgende Zeilen nutzen, um meine große Bewunderung an ihre Person zum Ausdruck zu bringen. Ihre graziöse Art, Berichte zu verfassen, zeugt von der großen Intelligenz, die eines gottähnlichen Mentors bedarf. Ihre von Weisheit geprägten Augen sind nur die Krönung ihres vollendeten Antlitzes. Wie zwei Diamanten in dunkler Nacht stehen sie aus ihm heraus. Ich, den Gelüsten der Videogames (meine Zuneigung zu Neo Geo gewinnt mit jedem Tag an Größe) und der Frohlockung des Wahnsinns verfall-



▲ Neben *Samurai Shodown* ein Top-NG-Hit.



▲ Bester Neo-Fighter: *Real Bout Fatal Fury 2*

e-talk

vg@future-verlag.de

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

■ Die Vido Games ist Super!
SZEITMAT@T-ONLINE.DE

■ Grüßt mir den Tet. Nur ihm zur Huldigung lerne ich Japanisch!
TOBIAS.LEHNERT@DE.DREAMCAST.COM

■ *Sonic Adventure* ist dank schlechter Kameraführung an manchen Stellen fast unspielbar! Und das ärgert!
DENIS

■ Hey, die VG-Gang hat sich total aufgelöst, jetzt wo Döak auch noch weg ist! Das ist nicht mehr meine VG, Wehe du gehst auch noch!
MATHIAS WINTER

■ Ich würde liebend gerne mal mit Ralph ne Runde *Tekken* gamen oder *SF Zero 3*
MIKE

■ Aus der Disco um o Uhr raus, zur Tanke gewetzt, alle Zutaten besorgt und dann ein zünftiges Street Fighter und Mario Kart-Turnier veranstaltet
A.K. VOM SAF-TEAM

Web-Sites des Monats

Auto-Freaks aufgepasst: GT 2 kommt!

■ Nächsten Monat erwarten wir die fertige Version von *Gran Turismo 2*. Um euch schon mal auf die Top-Karossen einzustimmen, empfehlen wir folgende coole Supercar-Sites: www.lamborghkni.com, www.ferrari.it (bzw. www.ferrari.com) und www.porsche.com Sie geben euch Einblicke in die Firmengeschichte der Edelersteller, zeigen neueste Pics zu allen aktuellem Modellen und enthalten sogar Soundfiles zu den kernigen Motorgeräuschen von Diablo, 550 Maranello und 911 Turbo. Wir sind ja immer noch gespannt, ob es Sony schafft, die teuren Lizenzen für die italienischen Luxus-Racer an Land zu ziehen! Mehr dazu in der VG 2/2000!

Besser als jeder Sack!



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*



*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de



▲ Auch geschwindigkeitsangepasst: Die DC-Version von Midways Hydro Thunder

len, habe die Ehre ihnen mitzuteilen, dass meine Nachforschungen betreffs der Frage nach dem ältesten Videogame von Erfolg gekrönt war (...) Könnten Sie mir mal eine von ihrer Weisheit durchleuchtete Liste der Must-Buy-NG-Titel mailen?

Ihr ergebenster Diener,
MIRKO BASCIANI

■ Bei einer solchen Unterwürfigkeit gerne, hehe: Also, schnapp dir auf jeden Fall Real Bout Fatal Fury 2, Metal Slug X, Pulstar, King of Fighters '98 (oder '96 bzw. '99 je nach Gusto), Samurai Shodown IV, Windjammers und Last Blade 2. Und jetzt zurück in den Kerker!

■ PAL-Balken

Hy VG-Team! Ich bin enttäuscht vom Dreamcast. Ich dachte, Spiele wären ohne PAL-Balken – Pustekuchen! Naja, man

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 50
E-mail
vg@future-verlag.de



▲ Ganz starke PAL-Version von Sega: Soul Calibur läuft im astreinen 60Hz-Modus!

kann ja net alles haben! Ich dachte, da wäre so ein Wandel im Optionsmenü oder so? So was Ähnliches habe ich doch gelesen oder habe ich mich da geirrt?
MIKE VIA E-MAIL

■ Ob Spiele PAL-Balken haben oder nicht, hängt nicht von der Konsole ab, sondern vom Enthusiasmus des jeweiligen Programmiererteams bzw. Herstellers bei

der NTSC-Konvertierung. Das DC-R2R Boxing ist z.B. 60Hz-angepasst, nicht aber die PlayStation-Version. Soul Calibur, Hydro Thunder und Soul Fighter sind es auch – das DC befindet sich auf einem guten Weg.

Zukunfts-Angst

■ Konichiwa! Seit ich durch Zufall vor ein paar Jahren euer Mag durchstöberte und

Forumsthema 11/99: Oldie-Specials: Eure Wunschkandidaten

Vor zwei Ausgaben haben wir euch gefragt, welche Videospiele-Systeme ihr denn im Rahmen unserer beliebten Oldie-Specials (bisher PC-Engine, Neo Geo, NES, Jaguar, Sega-Geschichte und CBS ColocoVision) gerne etwas genauer beleuchtet haben möchtet. Hier ein Auszug aus den eingegangenen Wünschen, die so breit gefächert waren, dass sich kein eindeutiger Favorit herauskristallisiert hat.

■ Ich finde, dass ihr, passend zum PAL-Launch des Dreamcast, ein Special über den Sega Saturn bringen solltet, der leider mangels technischer Leistungsfähigkeit, zu hohem Preis und mäßiger Softwareunterstützung nicht konkurrenzfähig war. Der Saturn ist zwar noch kein Oldie, aber dennoch eines Specials würdig. Obwohl er schwierig zu programmieren war, konnte man Hits wie Virtua Fighter, Dragon Force und Tomb Raider kaufen. Ich hoffe, dass Sega aus seinen Fehlern (zu teuer, kaum Marketing etc.) gelernt hat und dem DC eine ähnlich glorreiche Zukunft bevorsteht wie dem Mega Drive.
THOMAS, OSTERHOLZ-SCHARNBECK

■ Wie Du schon sagst, der SAT ist noch kein Oldie (es sind immer noch Games wie z.B. Final Fight Revenge angekündigt) und die Sega-Geschichte haben wir in der VG 10/99 schon unter die Lupe genommen.

■ Ich habe mir gerade die Ausgabe 12/99 gekauft und da ist mir bei den Leserbriefen etwas übel auf-

gestoßen: Ein gewisser Jan aus Osnabrück meinte, alte Konsolen und eure Specials darüber interessierten Jugendliche nicht die Bohne. OK, ich habe auch erst vor anderthalb Jahren mit Konsolen angefangen (GameBoy nicht mitgezählt), finde aber alte Konsolen sehr interessant, zumal ich mich auch viel mit deren Emulatoren beschäftige. Vor allem die Zeit vor 1983, als ich noch flüssig war und Atari die Macht war, finde ich sehr interessant ... huch schon dreimal dieses Wort, aber so ist es eben. Zudem denke ich nicht, dass bei euch neuerdings Amateure arbeiten, die VG 12/99 ist genauso gut wie meine erste (von '96 oder so). Bin gespannt, ob die neue VG die alte übertrifft!

■ Finden wir auch! Dank abendlichem Intensiv-Nachhilfeunterricht (mit Diaprojektor und Ausfragen an der Tafel, hehe) von Professor Ralph sind ToX, Axel und Sanka jetzt langsam reif für die VG-Abschlussprüfung - eine verschärfte Version des Wissens-Tests in der 6/99, hehe.

■ Bei folgenden Systemen würde sich ein Special lohnen: 3DO – Das Teil ist einfach goil, außerdem sieht der FZ-1 Frontlader so verdammt gut aus. Lynx – der beste Handheld aller Zeiten bis heute. Die grafischen Möglichkeiten zeigt Shanghai. Was wäre nicht alles möglich gewesen, wenn ... VCS 2600 - Ich hatte zwar nie eines, aber das Ding ist einfach nur kultig, wenn man alleine die tausend Versionen betrachtet. Der Odyssey wäre natürlich auch was für ein Special. Stimmt's, dass der Odyssey 2 nichts anderes ist als unser 7800er?
MARKUS BREUER VIA E-MAIL

■ Schon mal eine PC-Engine GT (Turbo Express) in der Hand gehabt, oder einen Nomad?

■ Hi, Ralph, mein Name ist Martin Genzmer. Ich bin 15 Jahre. In meinem Besitz befinden sich ein DC, N64, SNES, GB und PS. Da ich ein Freund alter Konsolen bin, hätte ich den Vorschlag, dass ihr ein Special über das SNES macht. Euer ergebener Stammleser,
MARTIN GENZMER VIA E-MAIL

■ Wow – als ich 15 war, habe ich noch von einem zweiten System geträumt. Nicht schlecht, Herr Specht! Das SNES ist eine Diskussion wert! Zu weiteren Oldie-Specials werden wir aber aller Wahrscheinlichkeit nach erst wieder ab der übernächsten Ausgabe kommen – die Spieleflut zu Weihnachten begräbt uns zur Zeit schier.



▲ Das mit Abstand teuerste und begehrteste Retro-Gerät ist das kultige MB Vectrex mit seiner Vectorgrafik.



Forumsthema des Monats

■ Klare Sache diesmal, das Forumsthema: Wie gefällt sie euch, unsere rundum erneuerte VIDEO GAMES mit dem Tips-Booklet, dem Riesenposter, der besseren Papier-Qualität, dem Kalender, dem Shenmue-Bericht, dem klareren Layout und dem neuen Import-Rating? Los, bombardiert uns mit euren Meinungen!

Der letzte Strohhalm

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

-FRAGE

■ Warum keine neuen Screenshots zu Spielen wie *Zombie Revenge*, *Star Gladiator 2*, *Street Fighter 3: 3rd Strike*, *Jo Jo's Bizarre Adventure* und *SNK vs Capcom*?
YAVUZ BILGIN

ANTWORT

■ Schau mal in das große Naomi-Special auf Seite 32! *Jo Jo's Bizarre Adventure* haben wir bereits in der VG 12/99 getestet. In der nächsten Ausgabe gibt's dicke Import-Tests zu den potentiellen Dreamcast-Hits *Zombie Revenge*, *Plasma Sword (Star Gladiator 2)* und *Street Fighter 3: W Impact*. Letzteres umfaßt zwar nicht *Street Fighter 3: 3rd Strike*, aber dafür beide Vorgänger *Street Fighter 3: New Generation* und *SF3: 2nd Impact*

-FRAGE

■ Wird eigentlich mal was mit einer Internetpräsenz (Die Domain www.videogames.de wurde ja schon geklaut)? Was macht eigentlich Wolfgang so (ausser kräftig zocken) oder hat er seine VG-Karriere an den Nagel gehängt? Geht sein Jaguar CD Laufwerk wieder? Geht sein Jag-CD geht noch immer nicht, hehe.
MARTIN WEBINGER VIA E-MAIL

ANTWORT

■ Momentan sind wir noch mitten in den letzten Relaunch-Zügen – die VG-Website ist aber das nächste Projekt, das mit Feuereifer angegangen wird! Wolfi werkelt derzeit bei unserem Schwestermagazin PlayStation – Das Fun-Magazin und nein, sein Jag-CD geht noch immer nicht, hehe.

-FRAGE

■ 1. Kann es sein, dass die Saturn- und DC-Laufwerke wesentlich stabiler und langlebiger sind als das PS-Laufwerk (Verstellung des Lasers und Ausleierung des Motors meine ich)?
2. Da das N64 kein CD- oder GD-Laufwerk hat, müsste es von diesem Aspekt her doch länger funktionieren als CD-Konsolen?
3. Wie groß sind die Chancen, dass die PocketStation jemals in Deutschland erscheint? Wenn ja, wird sie PS2-kompatibel sein?
THOMAS RÜHL VIA E-MAIL

ANTWORT

■ 1. Saturn: Eindeutig ja. DC: Kann man noch nicht sagen. Aber mit irgendwas muß Sony ja sein Geld verdienen, hehe. Meine Uralt-Import-PS von '95 läuft dagegen bis auf ein paar Stotterer bei FMVs noch immer einwandfrei – Glück gehabt.

Fragen oder Antworten an:

Video Games
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München

den Test zu *NHLPA Hockey '93* (mein All-Time-Favorit) auf dem MD las, bin ich nun Leser eures Mags und nebenbei noch begeisterter Videospiele. Nun aber ohne Umschweife zu eurem neuen Layout. Im Laufe der VG-Geschichte seid Ihr doch immer bei dem typischen VG-Look geblieben. Kaum hielt man die gute, alte VG in den Händen, durchfuhr einen ein Gefühl von Geborgenheit, wie es sonst nur das heimische Wohnzimmer zu bieten hatte (hoffentlich kullern jetzt Tränen der Rührung über eure Wangen!). Was ich damit sagen will: Vergesst bitte nicht eure Anfänge, denn das typische Flair der VG sollte auf keinen Fall verloren gehen. Ich hoffe, euer Layout-Künstler (is' jetzt nicht negativ gemeint) orientiert sich nicht nur an den Schwesterheften wie dem DC-Mag, sondern überträgt euer gewisses Etwas mit in die neue VG. Es wäre zu schade, wenn ihr im Einheitsbrei neu gestylter Hochglanzheftchen untergehen würdet. Aber wahrscheinlich sind alle meine Sorgen eh unbegründet, denn schließlich bleibt die Redaktion ja die alte, und die wird's schon richten, nicht wahr? Euer TOBI VIA E-MAIL

■ Und, hat sie's gerichtet? Wir hoffen schon! Wenn du genau hinsiehst, wirst du sogar einige Zitate aus der VG-Vergangenheit anno '91 entdecken. Klar, es ist ein komplettes und modernes Layout. Es wurde unserer Meinung nach deutlich Zeit dafür. Das Layout haben wir aber hier in der Redaktion komplett neu entworfen – ein Einheitsbrei sollte damit wohl vermieden sein. Hoffen wir wenigstens. Werft am besten gleich einen Blick aufs aktuelle Forumthema und immer her damit mit den Meinungen!

Doops!

vg@future-verlag.de

■ Kleine Bugs aus der letzten VG 12/99: Lest, was uns passiert ist!

■ An dieser Stelle werden wir euch nun jedesmal unsere kleinen (und hoffentlich nicht) großen Mißgeschicke der letzten Ausgaben mit hochrotem Kopf präsentieren. Und siehe da, die 12/99 war fast perfekt – bis auf folgendes: Im Infokasten zu *Chrono Cross* im Rollenspiel-Special musste es natürlich beim Hersteller Square und nicht Sacnoth heißen, und in Japan ist das Spiel bereits draußen. Im Tips-Teil hat sich bei *Ready 2 Rumble Boxing 2* eine "2" zuviel eingeschlichen (schön wär's!), die bei *House of the Dead* (DC) gefehlt hat und im *DK 64*-Test wird auf der dritten Seite im kleinen Screenshots oben links mit einer Ananas und nicht mit einer Kokosnuss geschossen. Und die Testversion von *Carmageddon* kam nicht von SCI, sondern von Virgin – sorry dafür, ihr Hamburger, hehe. Ausserdem liegt dem DC natürlich kein AV- sondern ein RF-Kabel bei, wie von Christian fälschlicherweise behauptet wurde. Jaja, im Eifer des Gefechts, hehe. Wir arbeiten auf jeden Fall daran, dass dieser Kasten stets so kurz wie möglich ausfällt!

Gallery

■ Hmm, als, ääh (Lupe hervorkram) - was soll das bedeuten: Vi...c...Via...Vid... es könnte VIDEO GAMES heißen!



■ Nix gegen kultige Ghetto-Sprayer-Künste, aber ein bisschen Wiedererkennungswert sollte ein Logo schon haben.



■ PlayStation-Fun-Kollege Fabian D. zu diesem Entwurf: "Erinnert mich irgendwie an meine ersten Selbst-Versuche mit dem Inhalt von Flischenbier."



VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

■ Konzept-Beratung: Simon Kirrane

■ Redaktion: Axel Boumalit (ab)
Ralph Karels (rk), Sönke Siemens (cs)
Christian Daxer (cd)

■ Redaktionsassistent: Catharina Brieden

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

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

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

■ Layout, DTP & Bildbearbeitung: Nick Moyle, Heidi Reitmayer

■ Titellayout: Nick Moyle

■ Fotografie: Josef Bleier

■ Titel-Artwork: eigener Screenshot

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

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

■ verantwortlich für Anzeigen: Stefan Moosleitner

■ Anzeigenmarketing: Simone Müller (-44)

Ilka Krebs(-45)

■ Anzeigenverwaltung und Disposition:

Betina 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 09 59-122

■ Einzelheft: DM 6,50

■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,

EUR 34,36 (inkl. MWST., Versand und Zustellgebühr)

■ Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,

EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-

Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: MZV, Moderner

Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

■ Erscheinungsweise: monatlich

■ Vertriebsleitung: Gabi Rupp

■ Herstellungsleitung: Brigitte Feigel

■ Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

■ Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten.

Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

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

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

■ Geschäftsführer: Stefan Moosleitner

■ Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH

Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München

Telefon 089/45 06 84-0 Fax 089/45 06 84-89

■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH



Spiele-Schaden

In Zukunft wollen wir hier zwischendurch auch mal die Industrie zu Wort kommen lassen. Ein bisschen streiten schadet bekanntlich nie, und mehrere unterschiedliche Meinungen beleuchten Themen vielschichtiger. In diesem Monat konnten wir Markus Wilding, seines Zeichens PR-Manager von Activision, zu deutlichen Worten nötigen. Vielen Dank dafür, Markus!

■ JAN: Sach mal, ist es eigentlich Zufall, dass die wichtigen Produkte von Activision ziemlich „blutig“ sind? Ich mein, entweder schrammt ihr kurz am Index vorbei oder lauft frontal drauf zu. Absicht? Grundsätzliche Unternehmenspolitik? Zufall? Oder definiert ihr einfach die Produktqualität mit der Anzahl der verschiedenen Blutgruppen pro Spiel?

■ MARKUS: Na ja, blutig geht's bei uns in der Tat oft zu, und wenn es – wie bei Tony Hawks Skateboarding – nur aufgeschürfte Knie sind. ;) Aber jetzt mal ernsthaft: Activision ist nun mal bekannt für Actionspiele, und da wird von amerikanischen Entwicklern halt gerne mal der rote Pinsel ausgepackt. Da wir unsere Spiele aber auch in Deutschland verkaufen wollen, kümmern wir uns meist um spezielle Versionen – nach Möglichkeit, ohne die Atmosphäre zu zerstören.

■ JAN: Ist Action gleich Gewalt? Ich mein, ich möchte jetzt nicht den Moralapostel herauskehren – dies machen nach den Vorfällen in Bad Reichenhall und Meissen schon genug ahnungslose „Fachleute“... Nein, meiner Meinung nach sind Computer- und Videospiele nicht ursächlich für den Amoklauf jugendlicher Meuchelmörder – sie könnten aber durchaus als Auslöser für labile Seelen wirken.

■ MARKUS: Jetzt mal langsam: Inzwischen entwickeln wir schließ-



■ Markus nimmt sich das Recht, Spiele für Erwachsene zu zocken.

lich Spiele für nahezu alle Genres. Wir entwickeln Comicspiele für Disney, Sportspiele für Fox Sports und Star Trek-Spiele für Viacom – allesamt unblutig! Im nächsten Jahr fällt mir nur ein einziges brutaleres Konsolen-Spiel von Activision ein (von geplanten 15) – und das wird diesmal in Deutschland entschärft werden. Grundsätzlich halte ich die von selbsternannten Experten gerne verwendete Gleichung „Videospiele = gewaltbereite, desensibilisierte Einzelgänger“ für bedenklich. In Österreich ist jedes in Deutschland indizierte Spiel frei erhältlich – gibt es deshalb dort mehr Gewalt unter Jugendlichen? Im Gegenteil. Meiner Meinung nach haben immer noch die Eltern bzw. das soziale Umfeld den meisten Einfluss auf Kinder und Jugendliche. Eines sollte klar sein: die o.g. Spiele sind nichts für Kinderhände – deshalb haben wir ja auch ein Altersfreigabesystem. Nur: dass Spiele auch für Erwachsene quasi „geheim gehalten“ werden, fördert doch nur die Verbreitung von Raubkopien (denn kaufen können es die Kids ja nicht mehr).

■ JAN: Ich schlüpf jetzt mal die Rolle der Jugendschützer. Weißt du, welches Argument als nächstes dann von mir kommen muss? „Wie kann es sein, dass ein Werbeverbot für mehr Umlauf und mehr Verbreitung sorgen soll?“ Ich persönlich denke aber mal, dass man die Themen „Index“ und „Raubkopien“ nicht vermischen sollte. Wenn's nach mir ginge, dürfte die Industrie die Spiele normal bewerben und die Geschäfte die Ware nur gegen Altersnachweis (was im übrigen beim Hart-Alkohol hervorragend klappt!) rausrücken. Bei den Raubkopien sehe ich aber eher die Industrie selbst am Zug: Zum einen solltet IHR euch über wirksame

Schutzmechanismen Gedanken machen und zum anderen wäre eine Image-Kampagne auch nicht ganz verkehrt. Getreu dem Motto: Wer gute Games spielen will, soll kaufen. Nur aber immer auf die bösen Raubkopierer deuten, und selber wenig Initiative zeigen, gilt aber auch nicht!

■ MARKUS: Erzähl das mal den Amerikanern! Dort drüben scheint das Raubkopiererproblem noch nicht so dramatisch zu sein, oft stoßen wir mit unseren Wünschen auf taube Ohren. Aber wir arbeiten jedenfalls dran! Und eine Imagekampagne gab es doch erst! Unter dem Motto „Geniale Originale“ hat der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) vor einigen Monaten in Zusammenarbeit mit Entwicklerlegenden wie Peter Molyneux in nahezu allen Fachmagazinen ganzseitig inseriert. Ob die Motive gut gewählt waren, soll jeder für sich selbst entscheiden, aber untätig ist die Industrie jedenfalls nicht. Und zum Thema: „Wie kann es sein, dass ein Werbeverbot für mehr Umlauf und mehr Verbreitung sorgen soll?“ Selbst in deinem gesetzten Alter (grins...) solltest du dich doch noch daran erinnern, was auf dem Schulhof am coolsten und spannendsten war: immer die Dinge, an die man nicht rankam! Sicher verhindert ein Werbeverbot die Verbreitung – und zwar bei denen, die das Spiel immer noch legal spielen dürften! Die erwachsenen Gelegenheitsspieler nämlich, die sich keine Spielezeitschriften kaufen, in denen sie zumindest noch durch News und Previews vorab etwas über diese Spiele erfahren. Diejenigen, für die diese Spiele eigentlich entwickelt werden, wissen nicht einmal etwas darüber – so sollte es doch eigentlich nicht laufen, oder?

■ JAN: Gemach, gemach, mein jugendlicher Freund... Thema Raubkopien: Wenn du die Video Games aufmerksam(er) lesen wür-



■ Jan als Jugendschützer? Ganz schön scheinheilig! Nie und nimmer!

dest, wüsstest du a.) dass wir uns an der Kampagne beteiligt haben und b.) auch ein erklärendes Editorial war zu diesem Thema brachten. Wenn diese Kampagne aber das Einzige ist, was passiert, dann solltet ihr euch nicht zuviel davon erwarten. Mir persönlich fehlte ein wenig die Kernaussage. Die Industrie jammert nur ständig über die großen Verluste. Redet doch mal Tacheles und nennt Zahlen (bitte echte, keine Wunschverkäufe!). Dann lässt sich viel leichter darüber reden. Ach ja, dein Schulhofargument kann ich übrigens nicht gelten lassen. Denn mit dem Umkehrschluss würdest du behaupten, dass indizierte Spiele nicht mehr für Kinder interessant wären, wenn man für sie werben dürfte. Nicht die Werbung, sondern das Verbot an sich übt wohl einen Reiz aus. Deshalb aber alle Games der Jugend frei zugänglich machen, kann's ja auch nicht sein!

■ MARKUS: Wieso fragst du denn dann, wenn ihr euch sowieso beteiligt habt? Ach so, war ein Test, ob auch die Industrie euer Heft aufmerksam liest... (grins) Das mit den „echten“ Zahlen ist leider nicht so einfach. Schließlich würde nicht jeder, der sich eine Kopie brennt, das Spiel auch kaufen. Grundsätzlich kannst du aber davon ausgehen, dass je nach Spiel (Freak-Titel werden häufiger kopiert als Mainstream-Titel) zwischen 15% und 25% mehr Umsatz möglich wäre. Niemand redet davon, alle Games der Jugend frei zugänglich zu machen, aber wozu haben wir denn ein Altersfreigabesystem? Bei Videotheken funktioniert's doch auch ganz gut. So, und jetzt soll's mal gut gewesen sein – ich spiele jetzt weiter Toy Story 2... oder doch lieber ein indiziertes Spiel aus unserem Hause? 13



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. & Fax 0561 - 12477
Versand Tel. 0561 - 7393801

**SOUTHPARK
PLÜSCHFIGUREN
AB 34,90,-**



TYRANT / MR.X



HUNK & ZOMBIE



WILLIAM & SHERRY



ADA WONG & IVY

je 29,90,-



Lara Croft 39,90,-



39,90,-



39,90,-



39,90,-



49,90,-



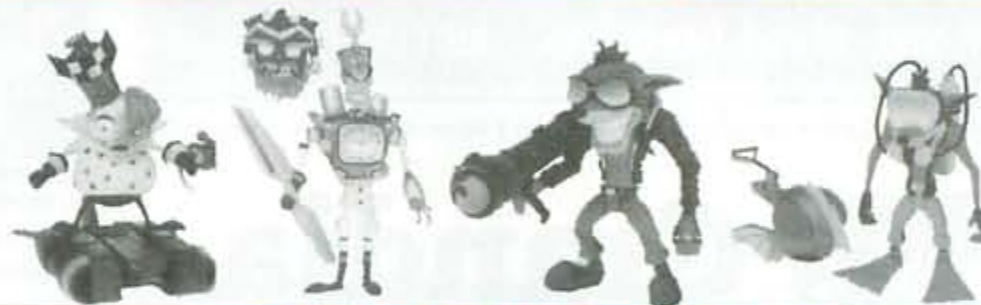
69,90,-



69,90,-



Movie Maniacs 2 je 39,90,-



Crash Bandicoot 2 je 34,90,-



Final Fantasy VIII Figuren 34,90,-

Spiele PSX

Dino Crisis	89,90,-
Fifa 2000	89,90,-
Fussball Live	89,90,-
Tomb Raider 4	99,90,-
Rainbow Six	89,90,-
Legacy of Kain	79,90,-
Medal of Honor	99,90,-
Box Champion 200	89,90,-
Die Hard II	89,90,-
Alien Resurrection	89,90,-
Dune 2000	89,90,-
Prince Na Seem Boxing	89,90,-
Le Mans Racing	89,90,-
Resident Evil 3	99,90,-

weitere Titel ab Lager lieferbar !



DREAMCAST

Konsole	499,90,-
Joypad	59,90,-
Stick	99,90,-
Keyboard	59,90,-
VMS Card	59,90,-
Rumble Pack	49,90,-
RGB Kabel	49,90,-

Händleranfragen erwünscht !

Aerowings	109,90,-	Racing Simulation 2	109,90,-
Blue Stinger	109,90,-	Red Dog	99,90,-
Buggy Heat	99,90,-	Ready 2 Rumble	119,90,-
Cool Boarders	99,90,-	Sonic Adventure	99,90,-
D2	99,90,-	Speed Devils	99,90,-
Dynamite Cop	99,90,-	Sega Rally 2	119,90,-
F1 Formula One	119,90,-	Snow Surfers	99,90,-
Get Bass incl. Angelrute	199,90,-	Soulcalibur	99,90,-
Hydro Thunder	119,90,-	Suzuki Allstare Racer	99,90,-
Incoming	119,90,-	Toy Commander	99,90,-
Metropolis Racing	119,90,-	Tokyo Highway Battle	99,90,-
XXXXXX XXXXXX Gold	???	Trick Style	99,90,-
NBA 2000	99,90,-	Xxx Xxxxx xx Xxx Xxxx X incl. Gun	159,90,-
Power Stone	99,90,-	Virtua Fighter 3 TB	99,90,-

**Dreamcastspiele
Versandkosten frei !**



„Mit *Grandia* sichert(e) sich Game Arts einen sicheren Platz im Olymp der Rollenspiele.“



▲ Klar, wir helfen doch, wo wir nur können.



▲ Die Weltensuche? Nordische Mythologie?



▲ Feena macht Justin gerade an. Na, wer wird denn da gleich rot werden?



▲ Rechts unten ist der Zeitbalken angebracht, auf dem ihr die Reihenfolge der Figuren erkennt. Erreicht ein Icon den Punkt Com, könnt ihr Kommandos (Ring-Menü) eingeben – bei Act werden diese ausgeführt.



▲ Impressionen aus dem Spiel: Das Schiffsrestaurant, Feenas Hochzeit und eine Herberge zur Übernachtung.



Grandia

Grandios! Einfach grandios!

Shortcut

- 😊 fesselnde Story
- 😊 geniales Kampf-, Magie- und Special Ability-System
- 😊 überwältigender Soundtrack (Skywalker Sound)
- 😊 wunderbares Charakterdesign
- 😊 tolle Sprachausgabe
- 😊 ruckelt teilweise extrem stark
- 😊 zu leicht



Ja, dieses kleine "Wortspielchen" mag vielleicht etwas abgedroschen klingen, ist aber nichtsdestotrotz wohl die tiefendste Beschreibung für Game Arts' neuesten Geniestreich. Obwohl – ganz so neu ist *Grandia* eigentlich nun auch wieder nicht.

Schon im Jahre 1997 durften sich Saturn-Jünger an diesem epischen Meisterwerk erfreuen. Als direkter Konkurrent zu *Final Fantasy VII* konnte sich *Grandia* damals leider nicht behaupten – die Masse der Käufer griff zu Squares Rollenspielhit. Lediglich ein kleiner, eingeschworener Sega-Fankreis erkannte die Brillanz dieses als *FF-Killer* gehypten Games. Game Arts setzte damals aber wohl auf das falsche Pferd und will nun mit dem PlayStation-Release von *Grandia* die Fehler der Vergangenheit wieder gutmachen und eine breitere Käuferschicht erreichen. So, Ende der Vorrede – weiter mit dem eigentlichen Spiel.

Ein Traum wird wahr...

Und dieses beginnt eigentlich recht unspektakulär. Der kleine Justin träumt schon seit Jahren davon, so ein berühmter Abenteurer wie sein Vater und vor ihm schon sein Grossvater zu werden. Als sich ihm eines Tages die Chance bietet, sein erstes grosses Abenteuer zu bestreiten, bedarf es keiner Sekunde Bedenkzeit, um sofort zuzugreifen. Im Auftrag des Baal-Museums soll er mit seiner langjährigen Freundin Sue zu den Sult-Ruins reisen, um dort nach alten Artefakten zu suchen. In den Tiefen der Ruinen finden die beiden jedoch keine verstaubten Pötte und antike Vasen, sondern erleben dort ein beeindruckendes Schauspiel. Durch die Macht des Spirit Stone, den Justin von seinem Vater geschenkt bekam, öffnet sich eine vorher unsichtbare Tür, die zu einem geheimen Schrein führt. Am Altar angekommen,



erscheint den Jung-Abenteurern die mysteriöse Lieta, die den Besitzer des Spirit Stone bittet, ins sagenumwobene Angelou zu reisen, um dort die Icarians zu besuchen. Dies ist nun der Auftakt zu einem überwältigenden Abenteuer, dessen Wichtigkeit euch erst nach und nach nähergebracht wird. Eine so gut erzählte Storyentwicklung konnten wir bisher nur selten genießen.

Poligonal – interaktiv – witzig

Die Welt von *Grandia* gibt sich dabei extrem lebendig. Klar, die 3D-Grafik kommt mit ein paar Pop-Ups und Clippings daher, und auch die Sprite-Charaktere geben sich vor allem beim näheren Hinzoomen zuweilen sehr pixelig. Doch der Rest kann ohne Einschränkung überzeugen: Farbenfrohe Städte wechseln sich ab mit bedrohlich düsteren Dungeons – unheimliche Geisterschiffe wollen erforscht und mächtige Gebirge erklimmen werden. Alle Locations geben sich dabei höchst detailliert und in

„Ein erfahrener Abenteurer weiss immer schon vorher, wie er aus einem Dungeon wieder entflieht.“



▲ Auf dem Dampfschiff werdet ihr zum Deckputzen eingeteilt.



▲ Feena scheint etwas verwirrt zu sein.

einem witzigen Maße interaktiv. Wo immer der Rotzlöffel Justin auch vorbeigeht, fliegen Tassen vom Tisch, Bilder von der Wand, Besen auf den Boden oder Töpfe aus Regalen. Blumen bewegen sich bei näherer Untersuchung, und Brücken brechen unter euren Füßen weg. Schon allein durch diese kleinen Details fühlt ihr euch so in das Spiel hineingezogen, dass ihr nur ungern nach unzähligen Stunden wieder herauskommt. Die Dialoge sind zum Teil urkomisch und sorgen in Verbindung mit den witzigen Animationen der Figuren für zahlreiche Lacher. Bei besonders wichtigen Gesprächen dürft ihr sogar der nahezu perfekten englischen Sprachausgabe lauschen, die mit äußerst professionellen Sprechern und sehr gut betonter Aussprache aufwartet. Hinzu kommen noch die niedlichen Charakterportraits, die bei jedem Gespräch eingeblendet werden und die jeweilige Gefühlslage der Figur wiedergeben. Justins schelmisches Grinsen, wenn er wieder eine neue Herausforderung erblickt, oder Sue's verträumtes Gesicht, wenn sie von IHREM Justin spricht, sind einfach nur herzlich.

Alles unter Kontrolle

Auch das ATB-artige Kampf-System (siehe Bild linke Seite) kann auf der ganzen Linie überzeugen. Habt ihr erstmal vier Charaktere in eurer Party und kämpft gegen sechs Gegner, kommt richtig gutes Massenschlacht-Feeling auf – martialische Sprachausgabe inklusive. Das Geschehen bleibt dabei aber immer übersicht-



lich und kontrollierbar, mit dem Befehl "Look" könnt ihr ohne Zeitdruck das Kampffeld abscrollen und euch einen Überblick verschaffen. Auch das Magie- und Special Ability-System, das etwas an das ehrwürdige *Secret of Mana* erinnert (auch das Ring-Menü kennen wir), gibt sich sehr durchdacht. Je öfter ihr einen Zauberspruch oder eine Spezialattacke einsetzt, desto stärker werden diese im Laufe der Zeit. Zauber erlernt ihr übrigens nicht automatisch, sondern müsst sie im Tausch gegen sogenannte Mana Eggs (die begehrtesten Items



▲ Die Magie-Effekte geben sich zwar nicht besonders spektakulär, dauern aber nicht ewig lange.



▲ Im Geisterschiff: Achtung, Endgegner!



▲ In Städten könnt ihr diese Karte aufrufen.

Vorspann und Zwischensequenzen:



■ An wichtigen Stellen im Spiel wird die Story mit schön gemachten Animé-Sequenzen weitererzählt.

Manchmal – leider viel zu selten – sind diese auch mit sehr guter Sprachausgabe unterlegt.

überhaupt) kaufen. Die vier Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft, die ebenfalls noch miteinander kombiniert werden können, stehen euch dabei zur Auswahl. Nach diesen Lobpreisungen darf aber etwas Kritik nicht ausbleiben. Was nämlich wahnsinnig auf die Nerven geht, ist die durchgehend merkbliche Ruckelei, die bei manchen Passagen, wie z.B. dem Erklimmen der großen Mauer, schon nahezu unerträglich wird. Mit etwas mehr Programmieraufwand hätte diese Schluderei sicher vermieden werden können. Auch die Ladezeiten sind etwas zu lang. Selbst wenn ihr den Status-Screen aufrufen wollt, müsst ihr einige Sekunden Wartezeit aushalten. Zuletzt ist noch anzumerken, dass die Dungeons zwar sehr gut durchdacht sind, die Übersicht durch die viel zu niedrig angesetzte Vogelperspektive etwas zu arg eingeschränkt ist – sehr viel weiter als ein paar Meter auf jede Seite könnt ihr nicht blicken.

Doch genug der vielen Worte, *Grandia* ist einfach zu gigantisch, um es auf zwei Seiten zu beschreiben. Wer Import-Rollenspieler ist und sich diesen sicheren Anwärter auf den Platin-Award nicht zulegt, verpasst einen Meilenstein der RPG-Geschichte. So, ich mach' jetzt Schluß, und setz' mich eine weitere Nacht vor die PlayStation – *Grandia* zocken, was sonst?



▲ In der alten Ruine treffen die Abenteurer auf die mysteriöse Lieta.

Grandia

RPG



■ Features



- Hersteller: Game Arts
- Testversion: ElgenImport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Army Men: Sarge's Heroes

Krieg an allen Fronten des Spielzeuglandes. Gut, dass es nur Plastik ist.



▲ Zwei gegen Einen, das ist aber unfair! Gott sei Dank seid Ihr kampferprobt genug, um auch diese Situation zu meistern.



▲ Wenn ihr mit der Bazooka gegen den Panzer vorgeht, solltet ihr darauf achten, dass der erste Schuß sitzt. Sonst folgt sofort die Retourkutsche.



▲ Geleitet den General durch ein feindliches Minengebiet zum Hubschrauber. Benutzt dabei den Minendetektor um ganz zu bleiben.

Shortcut

- ☺ Viele verschiedene Waffen.
- ☺ Abwechslungsreiche Missionen.
- ☺ Schön gezeichnete Grafik.
- ☹ Schlechte Kameraführung.
- ☹ Manchmal ein wenig unfair.



▲ Hier stirbt Sarge gerade den Heldenot fürs Vaterland. Dafür gibt's das Verdienstkreuz in Plastik.

Army Men: Sarge's Heroes

Action-Strategie

Features

- Datenträger: 256 Mbit Modul
- Hersteller: 3DO
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Die seit dem Disney-Streifen "Toy Story" wohl jedem bekannten Plastikarmeen können es anscheinend nicht lassen, denn es ist wieder soweit. Auf ein Neues tobt der erbarmungslose Krieg im Spielzeugland. Die guten grünen Plastikreken müssen eine weitere, blutige, äh plastige ... egal, lassen wir das, Schlacht gegen die bösen Aggressoren der beigefarbenen TAN-Armee führen.

Die Firma 3DO hat es auf clevere Art und Weise geschafft, aus dem anscheinend immerwährenden Krieg der verfeindeten Plastikmännchen eine ganze Palette

„Hobby-Soldaten an die Front. Hier wird mit scharfem Plastik geschossen.“

verschiedener Gamesgenres zu kreieren. Mit *Army Men: Sarge's Heroes* haben die tapferen Jungs nun ihren ersten Auftritt auf dem N64.

Nicht nur, dass es dem bösen General Plasto gelungen ist, einen geheimen Weg aus der Welt der Plastikmenschen in unsere reale Welt zu finden. Nein, dieser Unhold hat auch noch die besten Männer der grünen Armee, das Bravo-Team, entführt. Einzig der tapfere Sarge, dessen Rolle ihr übernehmt, ist entkommen und muss nun im Feindesland seine Kameraden befreien. Dabei wechseln die Stages von Sandkastenwüsten über Hinterhöfe bis zu Badezimmern, in denen die Plastik-Däumlinge trotz der grotesken Größenverhältnisse weiterkämpfen.

Jede der Missionen, die wiederum meist in mehrere Unteraufgaben unterteilt sind, wird in einem kurzen Briefing vorgestellt, und schon seid ihr auf euch alleine gestellt. Da die meisten eurer Kollegen mit

sich selbst beschäftigt sind, seid ihr natürlich für jede Unterstützung dankbar. Diese zeigt sich in Form eines umfangreichen Waffenarsenals, mit dem ihr – richtig angewendet – eine Menge Schaden anrichten könnt. Oft macht gerade die richtige Kombination den Reiz aus. Denn natürlich scheint es auf den ersten Blick einfacher, einen Panzer mit der Bazooka zu erledigen. Doch wenn dieser eine Schuss daneben geht, habt ihr den Burschen am Hals. Besser ist es, das Ding mit Minen bewegungsunfähig zu machen, und das Thema dann ganz in Ruhe mit gezielten Handgranatenwürfen zu beenden. Neben der Standardwaffe, die erfreulicherweise über eine Auto-Aiming-Funktion verfügt, ist das Snipergewehr die coolste Waffe im Spiel. Denn selbst wenn sich euer Energiebalken

gefährlich nahe dem Ende zuneigt, könnt ihr mit dieser die Feinde aus sicherer Entfernung erledigen. Es ist nur schade, dass man nach jedem Level alle eingesammelten Extra-Wummen wieder verliert. Es macht also auch keinen Sinn, mehr Waffen zu horten als man unbedingt benötigt. In puncto Bewegungsfreiheit stehen dem guten Kunststoff-Rambo neben



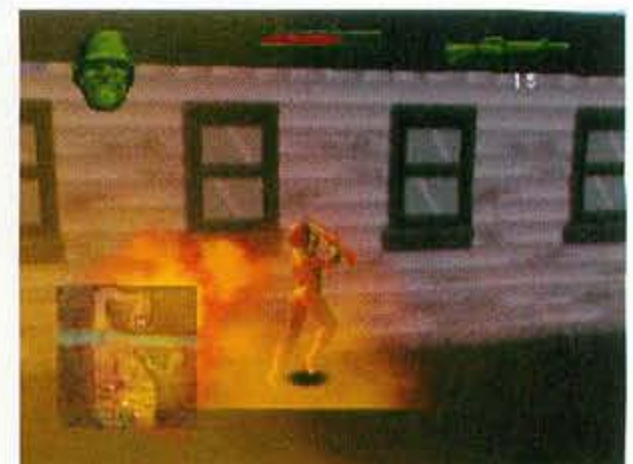
▲ Gott sei Dank brennt hier nur Plastik. Ansonsten wäre schnell die BPJS auf dem Plan.

Laufen, Springen und Knien auch das Krabbeln zur Verfügung – besonders in Kombination mit dem Sniper-Gewehr ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Etwas störend ist die Kollisionsabfrage bei den überall im Spiel verteilten Schaltern ausgefallen. Es ist sehr frustrierend, wenn man am Ausgang eines Levels in den Sand beißt, weil man nicht auf den Zentimeter genau an der richtigen Stelle steht.

Größtes Problem ist aber die Kamera, die bei schnellen Bewegungen leicht eine Zeitlang die Übersicht verliert. Wenn just dann angegriffen wird, bleibt oft nur das Ballern in alle Richtungen und blindes Vertrauen in die Auto-Aim-Funktion.

Solltet ihr einige Kumpels zur Hand haben, könnt ihr mit diesen ein kleines Deathmatch wagen. Dieses erinnert ein wenig an einen nicht mehr erhältlichen Agenten-Shooter, hat aber leider nur eine Map zu bieten. Grafisch geht das Game in Ordnung, auch wenn ein bisschen mehr Abwechslung nicht geschadet hätte. Gerade die Steppen wirken doch sehr öde. In den realen Leveln ist zwar deutlich mehr los, doch fallen hier die kleineren Pop-Ups, die den ansonsten guten Eindruck der schönen High-Res-Grafik etwas schmälern, mehr ins Gewicht. Mal sehen, ob sich da was in der deutschen Version ändert.



▲ An Sarge's Gesicht in der linken Ecke erkennt ihr seinen augenblicklichen Zustand.



▲ Egal um welchen Preis: Beschützt den Zug.



▲ Luft-Boden-Krieg zwischen Vasen und Töpfen.



▲ Behaltet die Übersichtskarte stets im Griff.



Army Men: Air Attack

Wer am Boden kämpft, ist selber schuld. Erst aus der Luft kommt Freude auf.

Klar, Plastik-Männchen werden in Massen hergestellt und in großen Kartons zu hunderten verkauft. Kein Wunder also, dass es so viele Games um diese Jungs gibt.

Auch die neueste kriegerische Auseinandersetzung kommt wieder aus dem Hause 3DO, das anscheinend so etwas wie das virtuelle Patent auf die Figuren zu haben scheint. Im Gegensatz zu den bisher erschienenen Games bleiben die Bodentruppen diesmal wo sie hingehören, nämlich am Boden, ihr dagegen geht im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft. Statt einen simplen Feld- und Wiesen-Soldaten steuert ihr in *Army Men: Air Attack* einen Kampfhubschrauber. Die 18 verschiedenen Missionen sind in so unterschiedlichen Gegenden wie einer verschneiten Gebirgslandschaft oder einem Garten inklusive Picknick angesiedelt. Dabei macht es einen Unterschied, ob die Stages in der realen Welt oder aber in der Welt der Plastikmännchen spielt (laut Prägung am Fuß wohnen diese Burschen übrigens alle in China). Je nach Level bestehen eure Aufgaben dabei im Evakuieren eurer Kumpels aus den feindlichen Linien, dem Zerstören gegnerischer Einrichtungen oder aber ihr müsst einem mit einer Geheimwaffe bestückten Zug (ein Spielzeug-Zug natürlich) Geleitschutz geben. Es versteht sich von selbst, dass euer Plastik-Airwolf über ein reichhaltiges Waffenrepertoire verfügt. Neben einfachen Raketen reicht das Angebot bis hin zu Homig-Missiles und sogar Napalmbomben stehen auf dem Programm.

Je weiter ihr im Spiel vorankommt, umso bessere Helis stehen euch zur Verfügung.

Die besten davon sind dank einer schweren Panzerung fast unzerstörbar und verfügen über ein beträchtliches Feuerpotential. Neben dem gewählten Hubschrauber spielt auch der von euch auserwählte Co-Pilot eine nicht zu unterschätzende Rolle. Je nach dessen Charaktereigenschaften bedient dieser das Bord-MG und die anderen Waffen besser oder schlechter.

Crosshead

Der eigentliche Reiz von in *Army Men: Air Attack* liegt in den abwechslungsreichen Missionen und den unzähligen Wegen, diese zu lösen. So könnt ihr neben simplem Ballern mit eurer Umgebung interagieren und z.B. durch das Versetzen eines Köders (Apfel, Zucker etc.) einen ganzen Ameisenstamm in die gewünschte Richtung manövrieren. Fast alle Gegenstände lassen sich ebenso wie die herumliegenden Power-Ups mittels einer an eurem Hubschrauber angebrachten Seilwinde einfangen und an einer beliebigen Stelle wieder absetzen. Da bietet es sich doch geradezu an, so ganz aus Versehen einen Apfel über einem feindlichen Gebäude fallen zu lassen... Mit euren Gegnern, den altbekannten Soldaten der Tan-Armee, ist jedoch auch nicht gerade gut Kirschen essen. So setzen diese neben bekannten Hilfsmitteln wie Panzern und einer Menge Fußvolk auch so alltägliche Dinge wie Sylvester-Raketen und Rasensprenger gegen euch ein. Jeder noch so vertraut wirkende Gegenstand könnte ein

„Ich liebe diesen Geruch von verbranntem Plastik am Morgen ...“

potentieller Feind sein – also Vorsicht!

Neben den neuen Gameplay-Einfällen weiß das Game nicht zuletzt durch seine gute technische Umsetzung zu überzeugen. Trotz der hohen Auflösung von 512 x 240 hat die Engine nie merkliche Probleme und die Frame-Rate bleibt erstaunlich konstant. Dies fällt insbesondere im Zwei-Spieler-Modus auf, in dem ihr wahlweise gegeneinander das klassische "Capture the flag" oder zusammen im Co-Op-Modus spielt. Auch an der Steuerung gibt es dank der leicht erlernbaren Analogbelegung nichts zu mäkeln.

Während ihr mit dem einen Stick die Ausrichtung des Helis und dessen Flugrichtung steuert, könnt ihr mit dem rechten seitlich "strafen". Wenn ihr diese beiden Möglichkeiten geschickt kombiniert, ist es ein Leichtes, den Gegner zu umkreisen, während ihr ihn unter Beschuss nehmt. Wenn man überhaupt von einem wirklichen Kritikpunkt sprechen kann, dann ist es der etwas zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad. Denn bis auf drei Missionen sollten die meisten Stages kein Problem darstellen. Abgesehen davon kann man *Army Men: Air Attack* durchaus als gelungensten Vertreter der Reihe bezeichnen. **AB**

▼ Mit eurem Haken könnt ihr herumliegende Extras einsammeln.



▲ Gebt euren Jungs Deckung aus der Luft. Und kassiert nebenbei ein paar Extras ein.



▲ Die bösen Tan-Panzer haben keine Chance gegen eure Angriffe aus der Luft.

Shortcut

- ☺ witzige Missionen
- ☺ verschiedene Lösungsansätze
- ☺ technisch saubere Umsetzung
- ☹ etwas zu leicht

Army Men: Air Attack

Hubschrauber-Action

1 2 3

■ Features



- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: 3DO
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Speicheroption: Memory Card (1Block)
- Schwierigkeit: leicht

■ Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

100



Die Millennium-Verlosung

Wählt das beste Game aller Zeiten!

Wir kennen unsere besten Spiele aller Zeiten. Kennt ihr eure?

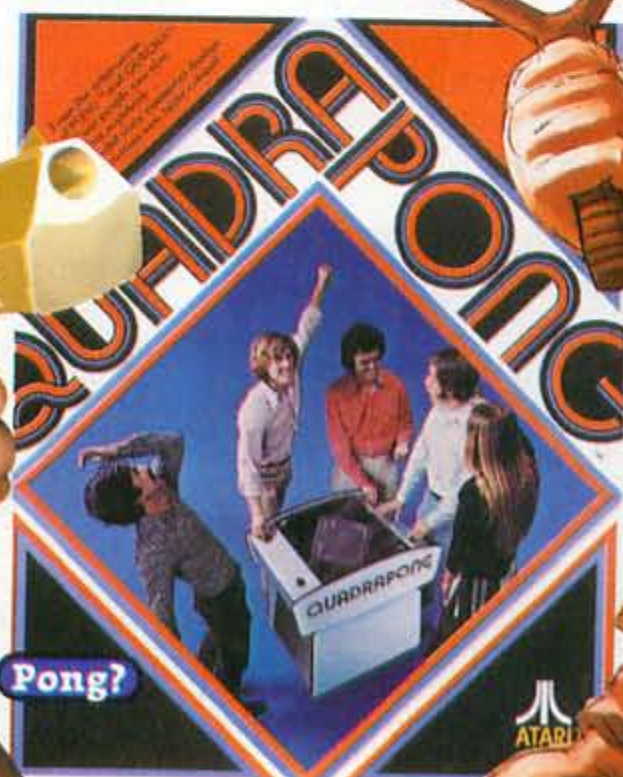
Gut, dann lasst mal hören. Wir wollen von euch eure **fünf absoluten Top-Titel** wissen. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr einem PONG für das VCS oder Tomb Raider IV für die PS den Vorzug gebt. Hauptsache ihr nennt uns die Games, die ihr mit ins Grab nehmen würdet. Und damit ihr auch endlich Gelegenheit bekommt, dem größten Fehlkauf eures Lebens endlich die lang ersehnte Rache folgen zu lassen, bitten wir euch ebenfalls uns die eurer Meinung nach größte Videospiele-Niete überhaupt zu nennen.

Dass so ein Zocker-Seelenstriptease nicht gerade wenig verlangt ist, wissen wir auch. Also haben wir uns für euch die Ohren wundtelefoniert und unsere Kontakte zur Industrie spielen lassen, um zwischen allen Einsendern eine noch nie dagewesene Menge toller Preise zu verlosen. Vielen Dank an dieser Stelle an die edlen Spender!

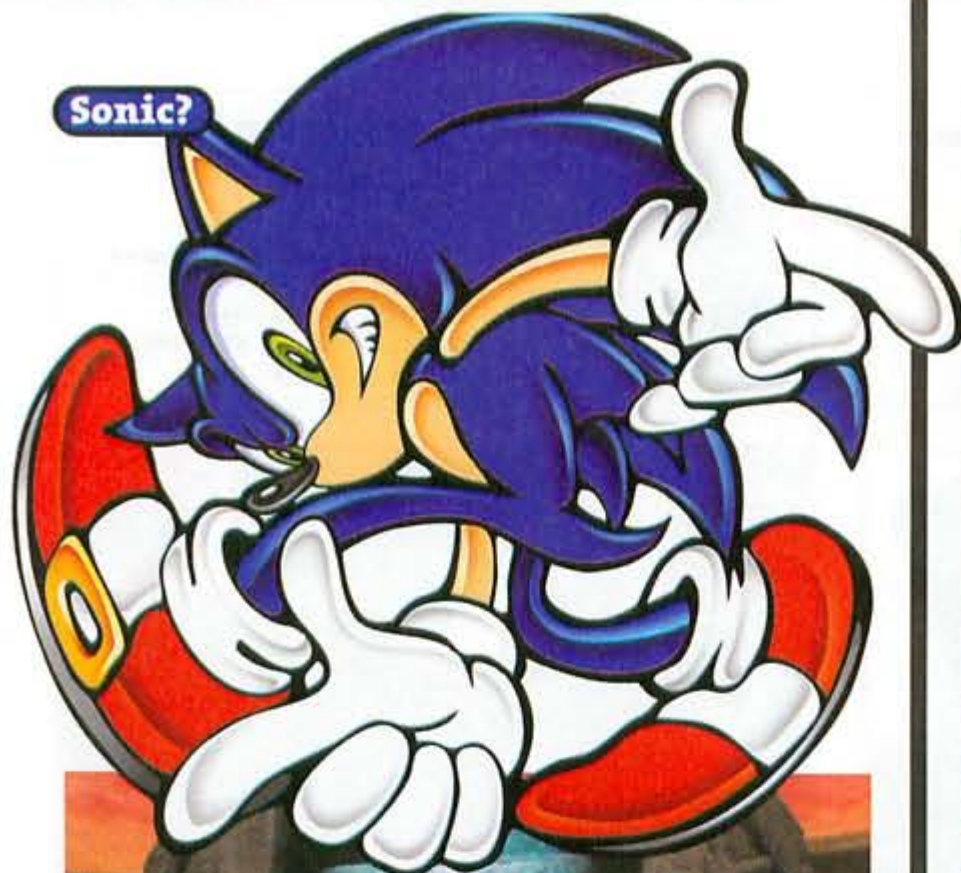
Insgesamt warten **Goodies und Preise** im Gesamtwert von **über 40.000 DM auf euch!!!**

Also, worauf wartet ihr noch? Schnappt euch die beigelegte Mitmachkarte (es nehmen übrigens nur Originalkarten an der Verlosung teil!) und nennt uns eure absoluten **Favoriten + den Flop des Jahrtausends**. Mitmachen kann jeder, außer Mitarbeitern der beteiligten Firmen und des Future-Verlags, sowie deren Verwandte. Ebenfalls ausgeschlossen ist natürlich der Rechtsweg, wobei dieser sowieso kein besonders begeisterter Videospieleler ist.

über 40.000 DM



Und hier die Preise:



Sonic?

Infogrames:

- 3x UEFA Striker (PS)
- 3x UEFA Striker (DC)
- 3x Ronaldo V-Football (GBC)
- 3x UEFA Striker T-Shirt

www.infogrames.de



Codemasters

- 10 x Micro Machines Turbo 64
- 3 x No Fear (PS)
- 3 x Colin McRae (PS)
- 3 x Toca 2 (PS)
- 1 x Crossover Aggressive Body Bag

www.codemasters.de

Jet Force Gemini?



Maro

- 25 x Actionfiguren z.B.:
- MGS
- Spawn
- Wallace & Gromit + weitere Goodies
- Wichblade
- X-Men vs. Streetfighter
- Wild Wild West

www.maro-gmbh.de

Nähere Infos erhalten ihr unter Tel.: 07151 - 956 46 0



Mario Kart 64?

Acclaim:

- 10x Hologramm Poster von ShadowMan
- 2x ShadowMan Figuren
- 5x Sonnenbrillen
- 5x ShadowMan (PS)
- 5x Southpark Mützen
- 5x Southpark Poster A2
- 5x SouthPark (N64)

www.acclaim.de



Mitsui/Kemco:

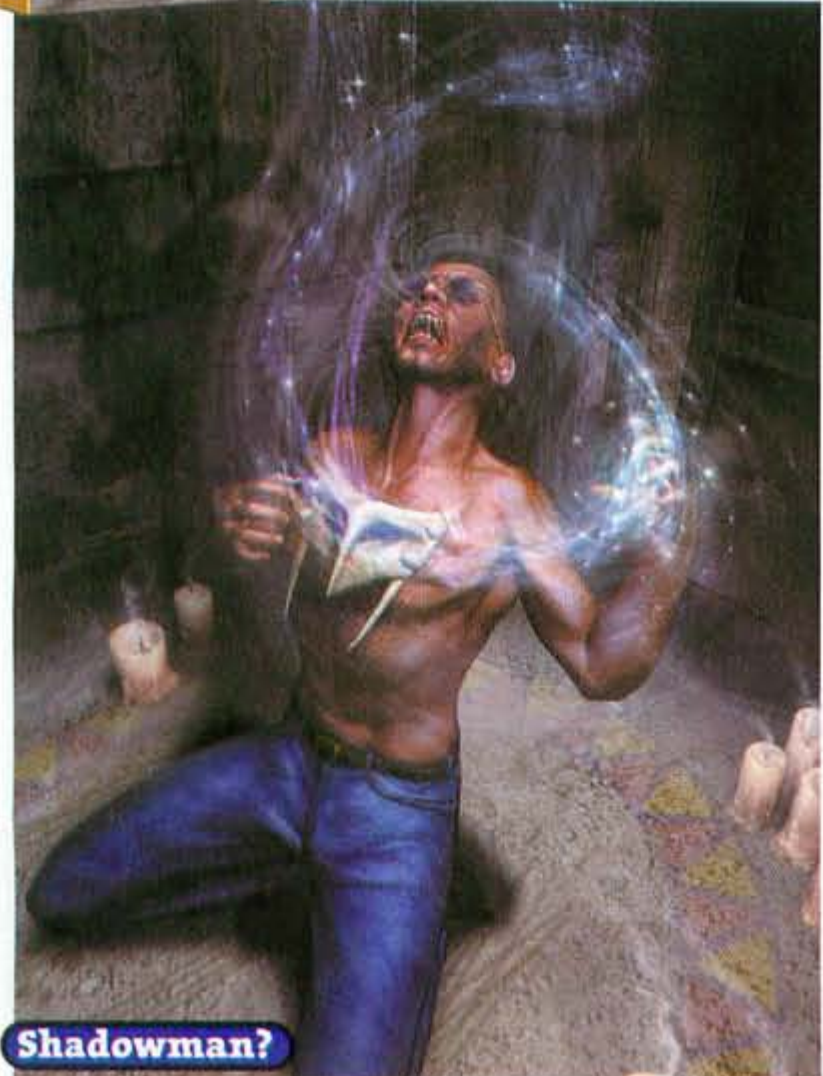
- 5x Catwoman (GBC)
- 5x Deja Vu I&II (GBC)
- 5x Bubble Bobble Classic (GBC)

www.top-gear.com

FANATEC

- 5 x Rallye Lenkrad
- 5 x Speedster Lenkrad

www.fanatec.de



Shadowman?



Ubi Soft

- 3x Suzuki Alstare Extreme Racing Fanpaket mit: Suzuki Alstare Extreme Racing (DC)
- Suzuki Cap
- Suzuki T-Shirt
- Suzuki Uhr
- Suzuki Poster

- 3x Rayman 2 (N64) + Rayman Video (enthält 4 Folgen der Rayman TV Serie)

- 10x Racing Simulation 2 (PS) Promoversion

www.ubisoft.de



Das ist noch lange nicht alles ...

Relaunch Verlosung

CRYO

5 x Asterix & Obelix gegen Cäsar

www.cryo-interactive.com



Comvoice

5 Audio-CD Super-Pakete mit Musik der Interpreten:

- Lara Croft: Female Icon
- Marc Almond: Tragedy EP
- Mafia Trece: Cosa Nostra
- Nana: I wanna fly (like an eagle)



comVoice promotion

GT Interactive

5x Ruff'n Tumble (PS)
5x War of the World (PS)
5x Driver (PS)
5x Abe's Exodds (PS)

www.gtinteractive.de



Next Generation

The Next Generation

5x MP3basta
20x MP3 CDs
40x Plastikaufsätze
5x Cooling System
10x Racing / Fighting Pedal
20x TELEJET TarifManager

http://tng.to



Blaze

1x Controller - Regal (ohne Zubehör)

Blaze Freak-Pack, bestehend aus:

- 1x PS-Tasche
- 2x Memory Cards
- 1x Xploder FX
- 1x Duo-Shock-Controller
- 1x SCART-Kabel
- 1x Avenger Light-Gun PS

www.blaze.de



Gametown/ Sunflex

10x DC-Pad-Verlängerungskabel
10x RGB-Kabel Pro
5x DC-Original-Controller
1x McLaren Racing Wheel (PS)
www.getmoresun.com
Tel: 089/54403481



Take 2 / Joytech

5x GTA2 (PS)
5x Rainbow Six (PS)
2x Airpad (PS)

www.take2.de



EA

5x FIFA 2000 Packages
bestehend aus:

- Croc-Memory Card
- Fussball
- Fleecepullover von EA Sports
- Adidas-Poloshirt von EA Sports
- Tasche von Fox Interactive
- Beetle Modell von Burago 1:18

www.ea.com



Konami

Je ein Promoaufsteller in Originalgröße der folgenden Spiele:

Hybrid Heaven
Superman
Metal Gear Solid

1x NBA Pro 99 (N64, GBC oder PS)
1x Ready 2 Rumble (DC, PS oder N64)

www.konami-europe.com

T.S. Videohandel

1x Tristar64 Adapter
5x DC Total Control Adapter
10x Dreamcast 4M Card

www.hongkongfun.de

Tel.: 07458/455132



MISSING PAGE

MISSING PAGE



Sony

- 1. Paket:**
 1x exklusive Airbrush PlayStation weltweit nur 4 (!!!) Stück
 1x exklusives Fussball Live Fun Package (inkl. Fussball, Spiel, Picture CD-Rom – nicht im Handel erhältlich und streng limitiert)
- 2. Paket:**
 1x exklusive Fussball Live Fun Package (inkl. Fussball, Spiel, Picture CD-Rom)
- 3.-5. Paket:**
 je 1x Fussball Live

www.playstation.de

Mindscape

5 x ChessMaster II (PS)

www.mindscape.com



Piggyback

5x SoulFighter Packages bestehend aus je:
 Soul Fighter Rucksack inkl. Extrataschen
 Soul Fighter Sweatshirt-Jacke

www.mindscape.com



Interact

3 x Packages bestehend aus:
 Dex-Drive (PS)
 Memory Card
 Interact-T-Shirt

www.interact-europe.de



Theo Kranz

3x WWF Attitude (DC)
 3x Jeremy McGrath Supercross '98 (PS)
 3x Bust A Move 2 (PS)
 3x Pokémon Sammelkarten Set

www.tkgames.de
 Tel.: 0931/3545222



THQ

10x Star Wars-Paket, bestehend aus:

- 1x Star Wars: Episode I - Die dunkle Bedrohung (PS)
- 1x Anakin Skywalker T-Shirt
- 1x Star Wars Baseball-Cap
- 1x Star Wars Tasse

10x Road Rash-Paket, bestehend aus:

- 1x Road Rash 64 für N64
- 1x Road Rash T-Shirt

10x WWF Wrestlemania 2000-Paket, bestehend aus:

- 1x WWF Wrestlemania 2000 (N64)
- 1x WWF Wrestlemania 2000- T-Shirt

10x ein Rugrats-Paket, bestehend aus:

- 1x Rugrats: Der Film (GBC)
- 2x Rugrats-Tassen mit unterschiedlichen Motiven

www.thq.de



Hasbro Interactive

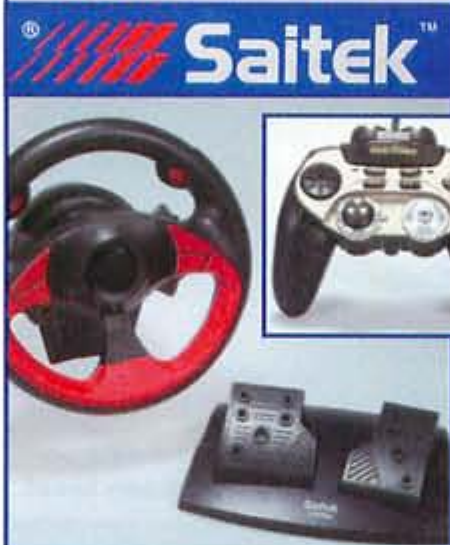
1x Worms Armageddon Airbrush PS
 5x Atari-Pakete: je 3 Atari Games (PS), 1 Atari T-Shirt, Pong Poster, Aufkleber und Tattoo
 5x Action Man Pakete: je 1 Action Man Game (PS), Action Man Figur, und Action Man Pin
 5x Worms Armageddon Pakete: je 1 WA Game (PS), Team 17 Polo-Shirt, WA-Poster, 1 Handgranate, 1 WA T-Shirt.
 www.hasbrointeractive.com



Saitek

1x RX 150 Lenkrad
 1x PX 2500 Double Shock Pad (PS)
 2x PX 3000 TILT Double Shock Pad (PS)

www.saitek.de



Nintendo

3x transparente N64
 3x Donkey Kong 64
 1x Pokémon StarterKit: Gamelink-Kabel, Pokémon Pikachu, GameBoy Color, Pokémon (Rote und Blaue Edition), Pokémon Spieleberater
 www.nintendo.de



Nintendo

Gamezone

1x PAL-Dreamcast Konsole
 1x Visual Memory
 1x zusätzlicher DC-Controller
 1x Dreamcast Game nach Wahl

www.gamezone.de
 tel: 089/4891175



Eidos Interactive

3x Original Lara Statuen
 3x coole Outfits

www.eidos.de



Jumping Flash



▲ Als '95 auf dem Saturn der Käfer *Bug* noch seine 2D-Kreise zog, zeigte uns der Robo-Hase Robbit schon, was ein waschechtes 3D-Jump'n'Run mit echter Tiefenwirkung ist.



▲ Raketen abfeuern kann der Robo-Hase auch: Aufpassen, Moskitos!



■ Lust auf eine Runde Geisterjagd im Spukschloss?

x00 / 13



Robbit Mon Dieu

... oder besser bekannt unter dem Titel *Jumping Flash 3!*

Shortcut

- ☺ immer noch das geniale Hüpfprinzip
- ☺ viele überraschende Aufgaben
- ☹ viele langweilige Stages
- ☹ Grafik von 1995
- ☹ sehr kindliches Ambiente

Hase – mein Gott? Nein, denn dann müsste es ja "Rabbit" statt "Robbit" heißen. Trotzdem hat das Robbit-Gefährt, mit dem ihr hier durch die Gegend hüpfet, frappierende Ähnlichkeit mit Meister Lampe: Abstehende Langohren, ein Stummelschwänzchen und Treter Schuhgröße 50 gehören hierzulande zu den Erkennungsmerkmalen des beliebten Kuscheltiers.

Ein Robo-Hase also. Kommt euch bekannt vor? Richtig – *Robbit Mon Dieu* ist nichts anderes als *Jumping Flash 3* – seines Zeichens anno '95 Geburtshelfer der PlayStation und von uns mit immerhin 74 Prozent Spielspaß belohnt. Herausragendes Merkmal damals wie heute ist das innovative 3D-Sprungkonzept. Anders als die meisten Hüpfhelden beherrscht Robbit nicht nur einen Doppel-, sondern gar einen Dreifachsupersprung, mit dem ihr Ziele in ungeahnten Höhen über seinen Löffeln erkundet. Der Clou dabei: Bei Sprung zwei und drei ändert sich der Blickwinkel (es sei denn, ihr habt ihn arretiert) von vorne und unten, so dass ihr eure 3D-Landung nach einem 100-Meter-Sprung perfekt timen könnt. In früheren Episoden bestanden die Aufgaben u.a. darin, die vier E-X-I-T-Pods zu finden (gibt's hier vereinzelt auch) – jetzt kommen neue lustige Dinge dazu. Geister mit Schüssen



▲ Beim Sprung schaltet die Kamera nach unten, so dass ihr die Landung abchecken könnt.



▲ Leider sind viele Level gähned langweilig.



▲ *JF 3* ist komplett im Japano-Stil gehalten.



▲ Nur wenn ihr im Flug alle Ringe passiert, gilt die Mission als geschafft.

verscheuchen, Teile einer Windmühle aktivieren, Tragflächen eines brennenden Flugzeugs löschen, Mohrrüben klauende Maulwürfe aufhalten, einen fliegenden Teppich einfangen, Pflaster auf Plattformen finden und vieles mehr. Das Ganze läuft nun auch nichtlinear ab, d.h. ihr könnt auf einer Karte voller "Help"-Spots entscheiden, wo "Hans-Dampf-in-allen-Gassen" Robbit als nächstes einfliegen soll. Klingt bis jetzt alles ziemlich kultig, meint ihr? Wären da nicht die vielen, unglaublich zähen und langweiligen Stages



▲ Hmm, eine einfarbige Kugel anno '99?



▲ Ihr müsst zum Haus ganz hinten gelangen.

voller Ideenlosigkeit und, mit Ausnahme von ein paar Lens-Flare-Effekten, auf dem Stand von '95 stehengebliebene Optik – wir würden sofort zustimmen. Vielleicht sollte Sony den Jungs von Sugar Rockets klarmachen, dass einfarbig texturierte Kugelgegner heutzutage nicht mehr State of the Art sind? Zudem ist *Robbit Mon Dieu* ziemlich einfach und weist einen noch schlimmeren Knuddelfaktor als *Croc*, *Spyro*, *Rayman* & Co. auf. Alle, die schon einmal ein *Jumping Flash* gespielt haben, wissen, dass der Dreifach-Superjump als Kern-Gameplay-Element ein ungeschliffener Diamant ist. Leider hat man es aber insgesamt auch beim dritten Teil nicht verstanden, ihn in ein ansprechendes Gesamtkonzept einzubetten. Wir hätten da schon einige Vorschläge: Wie wär's mit richtig dicken Bossgegnern, bei denen die Hüpferei voll zum Tragen käme oder Ringe zum Festhalten oder Lianen zum Schwingen oder oder ... einfach zumindest Standard-Jump'n'Run-Elemente. Aber Pustekuchen. So bleibt ein kurzweiliges Hüpfspielchen mit eigenwilligen Ansätzen und gelegentlichen Highlights für Freunde typischer Japano-Optik und alte *Jumping-Flash*-Fans. Mit oben genannten Kalibern kann es jedoch keinesfalls konkurrieren.

RK

Robbit Mon Dieu
Jump'n'Run

Features: CD, RP, A, MC

Hersteller: Sugar Rockets/Sony
Testversion: Eigenimport
Preis: ca. 120 Mark
Geignet ab: frei
Schwierigkeit: leicht
Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Bis auf die beeindruckende technische Umsetzung kann *Giga Wing* nur absolute Shooter-Freaks überzeugen: zu kurz, zu einfach.



Giga Wing

Capcom schwelgt in seeligen Ballerspielzeiten auf Dreamcast.

Was für eine Überraschung, als der Import-Postbote eines kalten Novembertags mit einem neuen Capcom-DC-Game bei uns hereinschneite. Ist es etwa ein *Resident Evil*, ein neues *Street Fighter*? Nein – ein 2D-Shooter! Ungläubig schoben wir die GD-Rom in das Laufwerk ...

In Sachen Ballerspiele war von Prügel- und Horror-Spezialist Capcom ja sehr lange nichts mehr zu hören (siehe Kasten), während Technosoft (*Thunderforce*), Compile (*Aleste*), Seibu Kaihatsu (*Raiden*), Irem (*R-Type*), Taito (*Darius*) und Konami (*Gradius*) mit ihren beliebten Serien das Genre Ende der 80er und Anfang der 90er Jahre eindeutig geprägt haben. Nun setzt man dem erstaunten 128-Bit-Publikum auf der derzeitigen 3D-Konsole schlechthin einen 2D-Vertikal-

Capcom's Shooter-Erbe

... ist zwar nicht so bekannt wie das der Big Player des Genres, beinhaltet aber neben einigen belanglosen Arcade-Versuchen auch die legendären Vertikal-Scroller *1942* (siehe Shot), *1943* und *194x*, wo ihr mit einem Doppeldecker Bomber zu Zeiten des zweiten Weltkriegs abschießen musset, sowie den guten '91er-Horizontalscroller *U.N. Squadron* (Super Nintendo). Für Fans lohnt definitiv ein Blick auf das *Capcom Generations*-Paket von Virgin für die PlayStation, das die obige Trilogie enthält.



▲ Das waren noch Zeiten, als *1942* die Arcades unsicher machte.

„Beeindruckend an diesem Shooter ist nur die gleichzeitige, ruckelfreie Darstellung von zig Aliens und Projektilen.“

Scroller vor, wie er klassischer nicht sein könnte. Keinerlei 3D-Spielereien wie in *Radiant Silvergun* (Saturn – wurde übrigens von Sony aufgrund des 2D-Ansatzes nicht für die PS genehmigt – Skandal!) – geradliniges Ausspucken des unendlichen Vernichtungsstrahls Richtung Gegner ist hier gefragt. Immerhin zeigt sich schnell, dass die DC-Hardware Sprites in Hülle und Fülle ("Hilfe, wo ist mein Flieger?") ohne merklichen Slowdown (bis auf ein, zwei Ausnahmen) handeln kann. Die feindliche Kriegsmaschinerie feuert nämlich in den sechs Stages buchstäblich aus allen Rohren – ein derartig flächendeckendes Bombardement aus Schüssen ist uns zuletzt in der Arcade-Version von *Raiden DX* untergekommen – Wahnsinn! Dabei hat man aber stets das Gefühl, es wäre machbar, mit perfekter Taktik ohne Abschuss durchzukommen – und einige verrückte Japaner schaffen das auch



bestimmt! Neben den fetten Smart Bombs (je eine unterschiedliche für jeden der vier anwählbaren Piloten: Feuer, Eis, Wasser und Blitz) steht euch zu diesem Zweck noch ein Trumpf zur Verfügung: Ihr könnt kurzzeitig ein Schild aufladen, mit dem gegenerische Schüsse abgelenkt werden. Im Grunde ist das aber nur für Profis und Freaks interessant, denn *Giga Wing* lädt mit unbegrenzten Continues auch das Shooter-Greenhorn zum Ballern ein, und in weniger als 'ner halben Stunde ist der Spuk mit seinen sechs dicken Endgegnern auch schon vorbei. Kritisiert werden muss neben dieser unglaublichen Kürze auch das Fehlen jeglicher Extrawaffen (es gibt nur Power-Ups für die Standard-Wumme), Speed-Ups und die Low-Res-Optik. Beeindruckend daran ist nur die ruckelfreie Darstellung von zig Aliens und Projektilen gleichzeitig – und das hält nur sagen wir eine Viertelstunde an. Nur fanatische 2D-Sammler und Retro-DC-Besitzer sollten hier zugreifen.



▲ Oh Gott, wohin, wie ausweichen? Am besten, ihr schickt die Schüsse per Schild zurück.

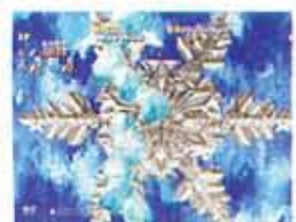


▲ Dieses dicke Gerät wird sich gleich in drei Teile aufteilen und euch in die Mangel nehmen.

▲ Fiiiire!!! Per Smart Bomb taucht ihr den Screen in ein Inferno.

Shortcut

- ☺ tausende Projektilen ohne Slowdown
- ☺ vier Maschinen
- ☹ in 27 Minuten durchgespielt
- ☹ kinderleicht dank unendlich Continues
- ☹ Low-Res-Optik



▲ Ein mächtiges Boss-Schiff breitet seine Flügel aus.

Giga Wing

2D-Shooter

1P 2P 3P

Features



- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



„All die Jahre hinweg war *Final Fantasy II* trotz des hohen Alters meine persönliche Genre-Referenz. Mit *Final Fantasy V* hat sich dies nun geändert.“



▲ *FF V*: Zaubersprüche müssen erst gekauft werden, bevor ihr sie benutzen könnt.



▲ Den Tränen nahe: Das Intro von *FF VI* weckt Erinnerungen.



▲ *FF V* als Vorbild für *FFT*? Zumindest auf das Jobsystem trifft dies zu.



▲ *FF V* spielt sich wie ein *FF II Turbo Plus Alpha* mit gehörig Feintuning und Upgrades.



Final Fantasy Anthology

Willkommen im Thronsaal – dort, wo die Götter der Rollenspiele residieren!

Shortcut

- ☺ Die Dinge sind einfach Referenz
- ☺ genialer Sound inklusive Audio-CD
- ☺ viele erspielbare Gimmicks
- ☺ RAM-Quicksave
- ☹ keine Rumble-Unterstützung
- ☹ liebloser PS-Port
- ☹ leider kein *Final Fantasy IV* dabei

Final Fantasy Anthology

RPG

Features

Hersteller: Square

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 160 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Willkommen im elitären Kreis der High Society, der Besten der Besten, jener Spiele, die zwar oft kopiert, deren Qualität jedoch nie erreicht wurde. Spiele, die die Meßlatte so unerreichbar hoch setzten, dass jede Konkurrenz zwangsläufig scheitern musste. Willkommen an dem Ort, an dem die Realität keine Daseinsberechtigung mehr besitzt und die Phantasie die Grenzen des Vorstellbaren sprengt. Willkommen beim echten *Final Fantasy*.

Es ist kaum zu glauben, dass es Rollenspiele gibt, die selbst dem abgebrühtesten RPG-Reviewer, jemanden, der denkt, er hätte schon alles gesehen, die Tränen in die Augen treiben und ihm eine Gänsehaut beschieren. Dabei sind beide Spiele doch schon uralt und versagen auf der techni-

schen Seite an heutigen Maßstäben gemessen total. Auch die Umsetzung wirkt durch lange Ladezeiten und stellenweise Ruckeleinlagen etwas lieblos und dahingeschludert. Nun, dies ist wieder einmal der Beweis dafür, dass es bei einem RPG auf komplett andere Dinge ankommt. Die Storylines beider Spiele sind es, die den Spieler wochenlang fesseln und ihn sein Privatleben vergessen lassen. RPG-Freaks werden *Final Fantasy VI* vermutlich schon kennen, da dieses Game bereits 1994 unter dem Titel *Final Fantasy III* als amerikanische SNES-Fassung erhältlich war. *Final Fantasy V* aus dem Jahre 1992 betritt hier Neuland – dieser Titel schaffte es nicht, japanisches Territorium zu verlassen. Schon alleine dies ist Grund genug, Himmel und Hölle in Bewegung zu setzen, um an diese

Jetzt kommt der Hammer!

Warum testen wir eine Compilation, die zwei Spiele enthält, von denen jedes einzelne mit über 90 % bewertet würde, nur auf einer popeligen Seite? Nun ja Leute, das ist so: Ihr werdet das Teil vermutlich nicht mehr bekommen. Square stellte nach wenigen produzierten Kopien unerwartet die Produktion wieder ein. Der Grund? Sorry, selbst Mitarbeiter von Square konnten sich diesen Zug nicht erklären. Wollt ihr noch eines dieser begehrten Stücke ergattern (werden z.T. schon mit über 300 DM gehandelt), solltet ihr schnellstens zu eurem Importer rennen – mit etwas Glück hat er noch ein Stück auf Lager – oder euch in Online-Auktions-Häusern (Ebay) umsehen.

Anthology zu kommen (siehe Kasten). Beide Games warteten zu ihrer Zeit mit Innovationen auf, auf denen auch die meisten heutigen Rollenspiele basieren. *Final Fantasy VI* konnte durch das Multi-Charakter-System und den neu eingeführten Espers (Dämonen und Götter, durch die die Helden Zaubersprüche erlernen – ähnlich wie Materia in *Final Fantasy VII*) viele Fans gewinnen. *Final Fantasy V* überzeugte mit dem durchdachten Job-System: Jeder Charakter konnte einen der über zwanzig Berufe wie Krieger, Zauberer oder Dieb annehmen und so neue Fähigkeiten erlernen. Ein Feature, das RBS-Fans in *Final Fantasy Tactics* dann Jahre später in Vollendung genießen konnten. Keine Frage, diese beiden Relikte aus alten Tagen sollte eigentlich jeder Rollenspieler, der etwas auf sich hält, kennen.



▲ *FF VI*: Die Effekte waren 1994 DER Hammer.



▲ *FF VI*: War 1994 genial – der coole Mode 7.



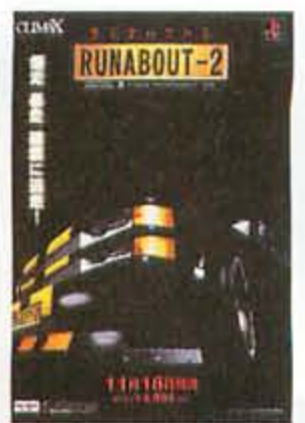
▲ Wir legen ein Grabmal in Schutt und Asche.



▲ Ein spaciges 60er-Jahre-Vehikel im Einsatz.



▲ Der Alfa-Romeo-Verschnitt taugt nix.



Runabout 2

Es gibt nur eine Vorgabe: Der Auftrag muß ausgeführt werden – koste es, was es wolle: Runabout!

Und die Aufträge werden umso schräger und aberwitziger, je weiter ihr in diesem Rennspiel-Sequel (bei uns bekannt unter dem Namen *Felony 11-79*) mit dem gewissen Pfiff vorankommt. Hier geht's nämlich nicht nur ums blanke Rasen wie bei so vielen einfallslosen Rennspielen.

Ordentlich auf die Tube gedrückt werden muß natürlich schon – den besten und schnellsten Weg müßt ihr euch anhand des Navigationssystems links unten aber selbst herausuchen. Ob die Prämisse nun lautet, innerhalb von zwei Minuten vom Flughafen zum Bootshafen zu kommen und dabei unterwegs noch wichtige Akten aufzusammeln, eine Reihe von verminten Telefonzellen mit kriminellem Zeitlimit zu rammen oder einfach ein Foto in der sagenumwobenen Tempelanlage von Abu Simbel zu schießen (und nebenbei Artefakte, Statuen und Vasen für fünf Millionen zu schrotten – was würde da wohl Lara sagen, hehe?) – in der verrückten *Runabout 2*-Welt ist alles möglich. Zimmerlich dürft ihr im Kampf um Sekunden nicht vorgehen: Fußgänger werden (unblutig) über den Haufen gefahren, der Gegenverkehr geschnitten und gerammt, Abkürzungen durch den Flughafen-Hangar genommen (bei geschlossenen Toren natürlich!) und vieles mehr. Je mehr Schaden ihr anrichtet, desto mehr Goodies und Bonus-Autos bekommt ihr. Vom gepanzerten 98er-Pickup, einem Alfa-Romeo-Verschnitt, der klassischen Harley, diverse Supersportwagen, wendige Mopeds, Traktoren,

Dragster und sogar Atom-Transporter ist alles dabei. Sämtliche Vehikel dürfen übrigens auch getunt und bemalt werden. Im hemmungslosen Zerstörungsrusch solltet ihr nur die Schadensanzeige des aktuellen motorisierten Untersatzes im Auge behalten. Schlagen schon Flammen und schwarzer Rauch aus der Motorhaube, solltet ihr vielleicht von einem Kräftemessen mit der nächstgelegenen Tankstelle absehen, hehe. Von den handelsüblichen Verschrottungs-Racern der Marken *Destruction Derby*, *Demolition Racer*, *Vigilante 8* und Co. hebt sich *Runabout 2* klar durch einen wesentlich ausgeprägteren Spielwitz auf. Man könnte es grob als Kreuzung von *Driver* und *GTA* klassifizieren. Ihr steht irgendwie ständig unter Strom: Wieviel Zeit habe ich noch? Verflixt, wo ist die nächste verminte Telefonzelle auf der Karte? Soll ich lieber an der nächsten Kreuzung links fahren oder die riskante Abkürzung rechts nehmen? Wo steckt bloß mein zweites Fahrzeug (manchmal muß während einer Mission gewechselt werden wie z.B. in *Rares Blast Corps*)? Schade nur, dass man seine eingehenden E-mails (komplett Japanisch) nicht versteht. Interessante

„Von handelsüblichen Verschrottungs-Racern à la *Destruction Derby* hebt sich diese Kreuzung aus *Driver* und *GTA* durch seine wesentlich ausgeprägteren Spielwitz ab.“



Kurse (California Beach, Las-Vegas-Style-Zockermetropole, Wüstencamp etc.), abwechslungsreiche Musikthemen (von Dramatik bis orientalische Klänge), über 30 erspielbare Karren lassen die bisweilen schwächelnde Optik (harte Pop-Ups und Clipping-Fehler) und Technik (vor allem die seltsame Kollisionsabfrage: Warum kann ich durch Bäume und Laternen fahren, aber nicht durch Leitplanken?) in den Hintergrund treten. Das Top-Gameplay mit den abgedrehten Missionen reißt's klar raus. Aufgepaßt: Die Grafik könnte schon bald sehr viel besser werden – noch dieses Jahr steht uns aus Japan *Super Runabout* für Dreamcast ins Haus!

▲ Kultig: Mit diesem Transport-Motorrad müsst ihr Telefonzellen zu Schrott fahren.

Shortcut

- ☺ unverbrauchtes Spielprinzip
- ☺ kultige Vehikel (Sammleffekt!)
- ☺ schräger Soundtrack
- ☹ Pop-Ups und Clipping-Fehler zuhauf
- ☹ schlechte Kollisionsabfrage

RK



▲ Unfälle en passant sind kein Problem – die Karren halten einiges aus!



▲ Immer einen Blick auf die Karte unten links richten – einmal verfahren und das war's.



▲ Vor jedem Auftrag solltet ihr das Szenario genau studieren – erspart viele Versuche!

Runabout 2

Action-Rennspiel

Features

- MC DS
- US A JP

- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: Climax
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Speicheroption: Memory Card (1Block)
- Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



► Die Kleinen ganz groß: Pikachu als Key-Chain

Poké-Corner

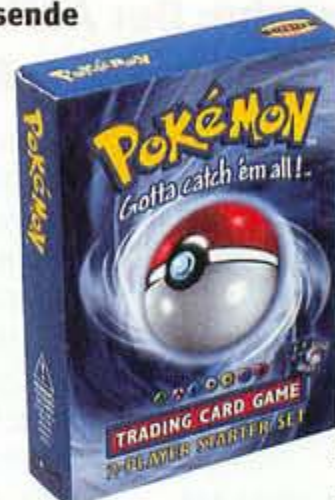
Ein Hype! Und wir machen auch noch Werbung dafür. Aber sind wir denn die Einzigen?

Es hat tatsächlich funktioniert. Nintendo hat es geschafft, das Pokémon-Phänomen in Europa zu etablieren. Offizielle Zahlen sprechen von 100.000 verkauften GB-Modulen pro Woche in ganz Europa, allein in Deutschland gehen wöchentlich Tausende über die Ladentische.

Die Fernsehserie gehört mit Einschaltquoten von über 400.000 Zuschauern mittlerweile zu den Highlights der nachmittäglichen Zeichentrickunterhaltung und wird ab Freitag, dem 20.12. wiederholt. Ab Januar gibt's die neuen Folgen. Eine Welle an Merchandising-Artikeln wird bis Weihnachten

Spielzeugläden und Warenhäuser überfluten, und die Vorbereitungen zur Einführung der N64-Module (*Pokémon Snap*, *Pokémon Stadium*) laufen auf Hochtouren.

Bald schlägt Big-N dann im Land der aufgehenden Sonne mit den neuen Pokémon-Gold- und Silber-Editionen wieder zu. *Pokémon The Movie* wurde in den Staaten über Nacht zum Kassenschlager und rangiert zu Recht auf Platz 4 der erfolgreichsten Kinofilmstarts Amerikas. Der Hype will einfach nicht abreißen. Um all euch Pokemaniacs da draußen das Weihnachtsfest zu versüßen, findet ihr auf den nächsten vier Seiten ein Doppelposter mit einer Übersicht aller 150 Pokémon. Viel Spass damit!



▲ Pokémon-Trading-Cards in ihrer pokébaligen Packung.

Bizarres aus der Pokéwelt

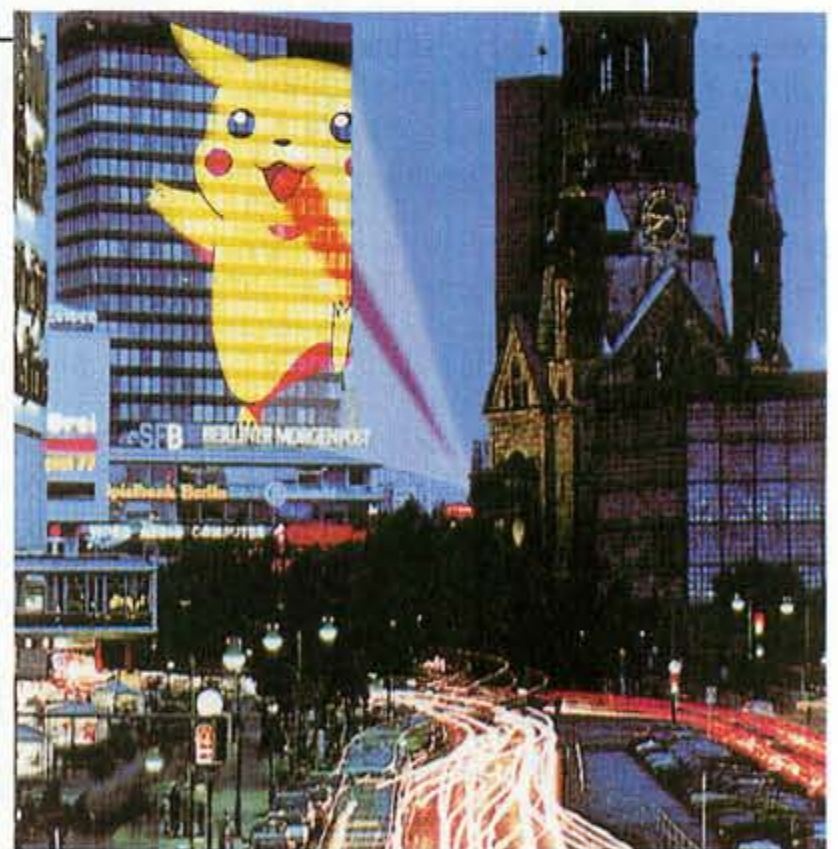
Are you Pokémon? Sind wir nicht alle etwas Pokémon?

■ Stunden, nachdem Burger Kings Pokémon Page online ging, explodierte die Zahl der Seitenaufrufe förmlich: 1,265 Millionen Hits in nur 360 Minuten. Jeder Websurfer tummelte sich im Schnitt sieben Minuten auf der Seite, um Desktop-Hintergründe und ganz im Speziellen einen Trailer zum Film herunterzuladen. Hier die URL für alle Süchtigen: <http://pokemon.burgerking.com>

■ Es gibt in der Tat ein 151stes Pokémon, es nennt sich Mew und kann im Spiel so nicht eingefangen werden. In den USA war es Hauptgewinn eines Preisausschreibens und wurde 151 glücklichen Gewinnern von Nintendo aufs Modul kopiert. Mehr verraten wir euch nicht.

■ Pokémon Chart Attack: Fünf Pokémon Spiele führten im Zeitraum zwischen dem 31.10.

und dem 06.11. in den USA die Videospiele-Charts an. *Pokémon Yellow Pikachu Special Edition* hat sich den Thron gesichert, dicht gefolgt von *Pokémon Red* und *Pokémon Blue*. Auf Platz vier regiert *Pokémon Pinball*, das Schlusslicht bildet *Pokémon Snap* für N64. Erst danach folgten alle anderen Spiele. Unglaublich! Wie soll das nur weitergehen, wenn Gold und Silber erscheinen?



▲ Wer das nicht Hype nennt: Pikachu erleuchtet Berlin!

Pokémon Web-Check

- http://www.amigo-spiele.de/index_pokemon.html
Hersteller der offiziellen deutschen Pokémon-Trading-Cards
- <http://www.pokemania.de/>
Sehr detaillierte Webseite mit aktuellen News und tollen Tips – von echten Poké-Maniacs eben
- <http://www.pokemon.de/>
Kennen die meisten sicher schon – Nintendos offizieller deutscher Pokémon-Webaufritt
- <http://www.pokemon.com/>
NOAs (Nintendo of Americas) offizielle Pokémon-Homepage, sorgfältig gehegt und gepflegt
- <http://www.rtl2.de/serien/pokemon/>
Angst, eine Folge der TV-Serie zu verpassen? Dann surfet hier herein, und erfahrt aktuelle Sendetermine
- <http://www.bung.at/blackfox/pokemon/>
Sehr umfangreiche Fanpage, die kaum Wünsche offen lässt – sehenswert!



▲ Amigo Spiele online



▲ Auch in Ösiland brach das Fieber aus



▲ Sendetermin online, täglich frisch bei RTL II



▲ Wer aktuell bleiben will, schaut hier vorbei





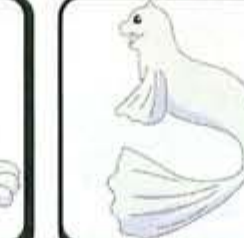
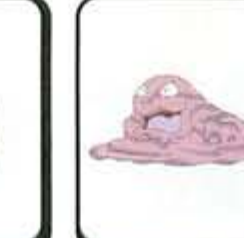






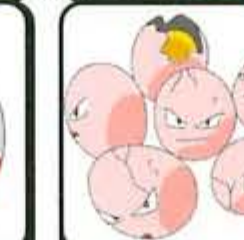


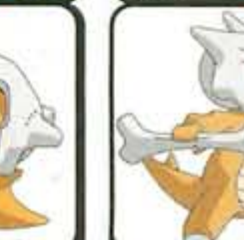



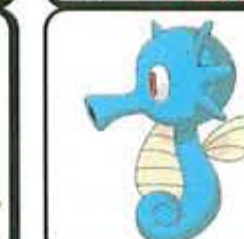



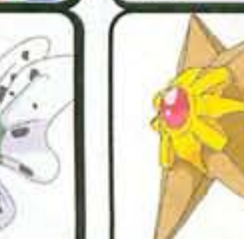











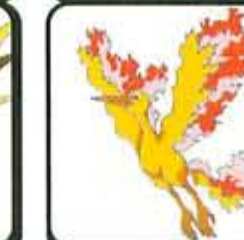
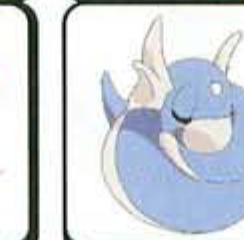



Das Poké-Poster

Folgende Infos gibt's für jedes Pokémon:

Nummer im Pokédex	#025	Verrät euch, ob's nur in der roten, nur in der blauen oder in beiden Editionen zu fangen ist
Und so sieht's aus ...		Elementgruppe des Pokémon
Name des Pokémon	Pikachu	Typ: Elektro
Habt ihr's gesehen, dann hier ankreuzen	<input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen	Gefangen? Dann hier ankreuzen

POKÉMON

Schnapp'sie Dir alle!™

<p># 83</p>  <p>Porenta™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 84</p>  <p>Dodu™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 85</p>  <p>Dodri™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 86</p>  <p>Jurob™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 87</p>  <p>Jugong™ Typ: Wasser/Eis <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 88</p>  <p>Sleima™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 89</p>  <p>Sleimok™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 90</p>  <p>Muschas™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 98</p>  <p>Krabby™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 99</p>  <p>Kingler™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 100</p>  <p>Voltobal™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 101</p>  <p>Lektrobal™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 102</p>  <p>Owei™ Typ: Pflanze/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 103</p>  <p>Kokowei™ Typ: Pflanze/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 104</p>  <p>Tragosso™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 105</p>  <p>Knogga™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 113</p>  <p>Chaneira™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 114</p>  <p>Tangela™ Typ: Pflanze <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 115</p>  <p>Kangama™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 116</p>  <p>Seeper™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 117</p>  <p>Seemon™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 118</p>  <p>Goldini™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 119</p>  <p>Golking™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 120</p>  <p>Sterndu™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 128</p>  <p>Tauros™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 129</p>  <p>Karpador™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 130</p>  <p>Garados™ Typ: Wasser/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 131</p>  <p>Lapas™ Typ: Wasser/Eis <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 132</p>  <p>Ditto™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 133</p>  <p>Evoli™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 134</p>  <p>Aquana™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 135</p>  <p>Blitza™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 143</p>  <p>Relaxo™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 144</p>  <p>Arktos™ Typ: Eis/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 145</p>  <p>Zapdos™ Typ: Elektro/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 146</p>  <p>Lavados™ Typ: Feuer/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 147</p>  <p>Dratini™ Typ: Drache <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 148</p>  <p>Dragonir™ Typ: Drache <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 149</p>  <p>Dragoran™ Typ: Drache/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 150</p>  <p>Mewtu™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>

VIDEO GAMES



Alle 150 Pokémon... wir haben sie geschnappt!



■ Ash



■ Misty



■ Pikachu




































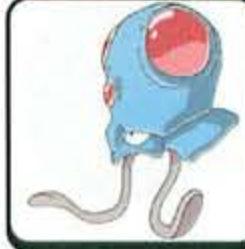





■ Professor Eich

<p># 01 </p> <p>Bisasam™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 02 </p> <p>Bisaknosp™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 03 </p> <p>Bisaflo™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 04 </p> <p>Glumanda™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 05 </p> <p>Glutexo™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 06 </p> <p>Glurak™ Typ: Feuer/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 07 </p> <p>Schiggy™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 16 </p> <p>Taubsi™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 17 </p> <p>Tauboga™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 18 </p> <p>Tauboss™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 19 </p> <p>Rattfratz™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 20 </p> <p>Rattikarl™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 21 </p> <p>Habitak™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 22 </p> <p>Ibitak™ Typ: Normal/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 31 </p> <p>Nidoqueen™ Typ: Gift/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 32 </p> <p>Nidoran™ ♂ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 33 </p> <p>Nidorino™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 34 </p> <p>Nidoking™ Typ: Gift/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 35 </p> <p>Piepi™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 36 </p> <p>Pixi™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 37 </p> <p>Vulpix™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 46 </p> <p>Paras™ Typ: Käfer/Pflanze <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 47 </p> <p>Parasek™ Typ: Käfer/Pflanze <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 48 </p> <p>Bluzuk™ Typ: Käfer/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 49 </p> <p>Omot™ Typ: Käfer/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 50 </p> <p>Digda™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 51 </p> <p>Digdri™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 52 </p> <p>Mauzi™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 61 </p> <p>Quaputzi™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 62 </p> <p>Quappo™ Typ: Wasser/Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 63 </p> <p>Abra™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 64 </p> <p>Kadabra™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 65 </p> <p>Simsala™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 66 </p> <p>Machollo™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 67 </p> <p>Maschock™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>

POKÉMON

Schnapp' sie Diralle!

<p># 08</p>  <p>Schillok™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 09</p>  <p>Turtok™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 10</p>  <p>Raupy™ Typ: Käfer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 11</p>  <p>Safcon™ Typ: Käfer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 12</p>  <p>Smettbo™ Typ: Käfer/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 13</p>  <p>Hornliu™ Typ: Käfer/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 14</p>  <p>Kokuna™ Typ: Käfer/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 15</p>  <p>Bibor™ Typ: Käfer/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 23</p>  <p>Rettan™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 24</p>  <p>Arbok™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 25</p>  <p>Pikachu™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 26</p>  <p>Raichu™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 27</p>  <p>Sandan™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 28</p>  <p>Sandamer™ Typ: Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 29</p>  <p>Nidoran™ ♀ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 30</p>  <p>Nidorina™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 38</p>  <p>Vulnona™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 39</p>  <p>Pummeluff™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 40</p>  <p>Knuddeluff™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 41</p>  <p>Zubat™ Typ: Gift/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 42</p>  <p>Golbat™ Typ: Gift/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 43</p>  <p>Myrapla™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 44</p>  <p>Duflor™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 45</p>  <p>Giflor™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 53</p>  <p>Snobilikat™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 54</p>  <p>Enton™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 55</p>  <p>Entoron™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 56</p>  <p>Menki™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 57</p>  <p>Rasaff™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 58</p>  <p>Fukano™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 59</p>  <p>Arkani™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 60</p>  <p>Quapsel™ Typ: Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 68</p>  <p>Machomei™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 69</p>  <p>Knofensa™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 70</p>  <p>Ultrigaria™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 71</p>  <p>Sarzenia™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 72</p>  <p>Tentacha™ Typ: Wasser/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 73</p>  <p>Tentoxa™ Typ: Pflanze/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 74</p>  <p>Kleinstein™ Typ: Gestein/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 75</p>  <p>Georok™ Typ: Gestein/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>

VIDEO GAMES



Alle 150 Pokémon... wir haben sie geschnappt!



■ v.l.n.r.: Misty, Ash, Pikachu, Rocko



■ Ash + Pikachu



■ Rocko



■ Gary

<p># 76 </p> <p>Geowaz™ Typ: Gestein/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 77 </p> <p>Ponita™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 78 </p> <p>Galopa™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 79 </p> <p>Flegmon™ Typ: Wasser/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 80 </p> <p>Lahmus™ Typ: Wasser/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 81 </p> <p>Magnetilo™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 82 </p> <p>Magneton™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 91 </p> <p>Austos™ Typ: Wasser/Eis <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 92 </p> <p>Nebulak™ Typ: Geist/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 93 </p> <p>Alpollo™ Typ: Geist/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 94 </p> <p>Gengar™ Typ: Geist/Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 95 </p> <p>Onix™ Typ: Gestein/Boden <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 96 </p> <p>Traumato™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 97 </p> <p>Hypno™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 106 </p> <p>Kicklee™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 107 </p> <p>Nockchan™ Typ: Kampf <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 108 </p> <p>Schlurp™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 109 </p> <p>Smogon™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 110 </p> <p>Smogmog™ Typ: Gift <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 111 </p> <p>Rihorn™ Typ: Boden/Gestein <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 112 </p> <p>Rizeros™ Typ: Boden/Gestein <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 121 </p> <p>Starmie™ Typ: Wasser/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 122 </p> <p>Pantimos™ Typ: Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 123 </p> <p>Sichlor™ Typ: Käfer/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 124 </p> <p>Rossana™ Typ: Eis/Psycho <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 125 </p> <p>Elektek™ Typ: Elektro <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 126 </p> <p>Magmar™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 127 </p> <p>Pinsir™ Typ: Käfer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>
<p># 136 </p> <p>Flamara™ Typ: Feuer <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 137 </p> <p>Porygon™ Typ: Normal <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 138 </p> <p>Amonitas™ Typ: Gestein/Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 139 </p> <p>Amoroso™ Typ: Gestein/Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 140 </p> <p>Kabuto™ Typ: Gestein/Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 141 </p> <p>Kabutops™ Typ: Gestein/Wasser <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>	<p># 142 </p> <p>Aerodactyl™ Typ: Gestein/Flug <input type="checkbox"/> Gesehen <input type="checkbox"/> Gefangen</p>

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Lief diesen Monat wie in Trance rum und murmelte ständig "Drucktermin...uhm... viele Seiten... ah...Poster organisieren... eh... Tips-Buch... ugs...". Hoffentlich wird er bis zur nächsten Ausgabe wieder normal...

SPIELT ZUR ZEIT
■ LMA Manager, PS ■ Discworld Noir, PS
■ CyberTiger, PS

e-mail jan.binsmaier@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Er verblüffte uns alle, indem er beim diesjährigen Lara-Test auch mit echtem Ägypten-Nachforschungen begann. (siehe Test) Hmm, hoffentlich steckt das Game nicht an und er trägt bald Hot Pants...

SPIELT ZUR ZEIT
■ Tomb Raider 4, PS ■ The House of the Dead 2, DC
■ Aggressors of Dark Kombat, Neo Geo

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



Christian (aka ToX)
Dem ist wohl Discworld Noir nicht ganz bekommen. Er redet ständig von irgendeinem Troll und einem Mordfall. Außerdem gibt es uns zu denken, dass er seine Artikel nur noch in GROSSBUCHSTABEN tippt...

SPIELT ZUR ZEIT
■ Final Fantasy V, PS ■ Grandia, PS
■ Discworld Noir, PS

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



Axel (aka Äxl)
Mister Chaos himself. Machte wie immer 100 Sachen auf einmal. Irgendwie schafft er es aber immer wieder, am Schluss grinsend durch die Räume zu tröten: "Fertig! Erster! So, ich geh jetzt in die Kneipe..."

SPIELT ZUR ZEIT
■ Shadow Man, DC ■ Formel 1 World GP II, DC
■ Die 24 Stunden von Le Mans, PS

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



Sönke (aka Sanka)
"Schlaf? Was ist das? Und wozu braucht man das?" Sanka war diesen Monat gar nicht mehr dazu zu bewegen, an der Matraze zu horchen. Trotzdem wuselte er putzmunter durch die Hallen - wie macht der das?"

SPIELT ZUR ZEIT
■ Mickey's Adventure Racing, GBC
■ Killer Loop, PS ■ Formel 1 World GP II, DC

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

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

Rang	Titel	Plattform	Prozent
1	Shadow Man	Dreamcast	95%
2	Tomb Raider: Die letzte Offenbarung	PlayStation	88%
3	Music 2000	PlayStation	85%
4	The House of the Dead 2	Dreamcast	84%
5	Roadsters Trophy	Nintendo 64	84%
6	Die 24 Stunden von Le Mans	PlayStation	84%
7	Re-Volt	Dreamcast	84%
8	CyberTiger	PlayStation	83%
9	NBA Live 2000	Nintendo 64	83%
10	Sega Bass Fishing	Dreamcast	82%

TOMB RAIDER: Die letzte Offenbarung.

GETESTET:
56
GAMES



PLAYSTATION

Arcade Party Pack.....	135
Baseball 2000.....	148
Box Champions 2000.....	142
Buster and the Beanstalk.....	148
CyberTiger.....	132
Der Morgen stirbt nie.....	110
Die 24 Stunden von Le Mans.....	124
Discworld Noir.....	120
Glover.....	130
Jade Cocoon.....	107
Lego Racers.....	146
Music 2000.....	126

NBA Live 2000.....	137
Shadow Madness.....	116
Southpark: Chef's Luv Shack.....	153
Supercross 2000.....	144
Tarzan.....	145
Tomb Raider: Die letzte Offenbarung.....	96
UEFA Striker.....	140
War of the Worlds.....	127
WCW Mayhem.....	150



NINTENDO 64

Box Champions 2000.....	143
Carmageddon 64.....	149
Hot Wheels.....	149
NBA Live 2000.....	136
Ready 2 Rumble.....	134
Road Rash 64.....	104
Roadsters.....	122
Worms Armageddon.....	115
Xena - The Talisman of Fate.....	112

DREAMCAST

Psycic Force 2012.....	141
Re-Volt.....	152
Sega Bass Fishing.....	118

Shadowman.....	131
Soul Fighter.....	128
Southpark: Chef's Luv Shack.....	152
The House of the Dead 2.....	106
Worms Armageddon.....	114

GAME BOY

Asteroids.....	156
Cross Country Racing.....	156
Deja Vu I + II.....	157
Die Maus.....	158
Earthworm Jim.....	157
Ein Schweinchen Namens Babe.....	158

Evel Knievel.....	156
Grand Theft Auto.....	157
Kluster.....	158
Konami GameBoy Collection Vol. 1.....	158
Mickey's Adventure Racing.....	156
Missile Command.....	156
Mr. Nutz.....	157
Muppets.....	157
Ronaldo V-Football.....	158
Rugrats: Time Travellers.....	157
Stranded Kids.....	158
Worms Armageddon.....	156

Zeichenerklärung

VP	RP	DS							
unterstützt DC-Vibration Pack	unterstützt N64-Rumble Pak	unterstützt PS-Dual Shock	unterstützt Analogstick(s)	unterstützt Lenkräder	unterstützt 3D-Sound	Internet-fähiges Spiel	gibt die Anzahl der GDs an	gibt die Anzahl der CDs an	unterstützt N64-Expansion Pak
Batterie-Save (Game Boy)	speichert auf Modul	speichert auf Controller Pak	speichert auf Memory Card	unterstützt DC-Tastatur	unterstützt DC-VGA-Box	unterstützt DC-Visual Memory	unterstützt Multi-Tap	unterstützt GB-Drucker	speichert über Passwort
deutsche Texte im Spiel	Sprachausgabe in Deutsch	englische Texte im Spiel	Sprachausgabe in Englisch	japanische Texte im Spiel	Sprachausgabe in Japanisch	Anzahl der Spieler	Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich		



Tomb Raider – Die letzte Offenbarung

Die berühmteste virtuelle Heldin der Welt ist bereit für ihren letzten und größten Kampf – gegen ägyptische Gottheiten.



Neuer Lara-Soundtrack



Ihr könnt von der schussgewaltigen Amazone Lara nicht genug bekommen? Dann ist die CD "Female Icon" mit Sicherheit was für euch. Produziert von Dave Stewart (Eurythmics), gibt hier zur Überraschung das Ex-Lara-Model Rhona Mitra und nicht die aktuelle Eidos-Favoritin Lara Weller 11 Pop- und Rock-Songs zum Besten. Obwohl Rhona sicher keine begnadete Stimme besitzt, finden sich doch Ohrwürmer wie "Rock your own World" und "Come Alive" darunter. Alle Songs sind übrigens Locations der Serie gewidmet und mit Original-Soundeffekten aus den vier Teilen gespickt. VG-Meinung: Zwar besser als die 97er Doppel-CD "A Tribute to Lara Croft" mit diversen DJ-Mixes, aber dennoch nur für echte Lara-Fans interessant. Zusatz-Gimmick: Je fünf Sammelkarten.

Wiedergutmachung ist angesagt für die schöne Archäologin, schließlich hat sie viele ihrer treuen Fans letztes Jahr mit *Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft* gehörig verprellt. Nicht nur, dass sich die Szenarios immer weiter davon entfernt haben, was den Reiz des ersten *Tomb Raider* ausgemacht hatte (nächtliche Kraxeleien in der ausgestorbenen Geisterstadt London – wie realistisch und beklemmend), auch der Schwierigkeitsgrad stieg in unbezwingbare Gipfelhöhen an. Man kann mit Fug und Recht behaupten, *Tomb Raider III* ist eines der schwersten PlayStation-Spiel überhaupt. Selbst wir hartgesottenen Redakteure haben uns damals die Zähne

Trotz aller Glorifizierung als virtuelle Powerfrau der 90er bleibt Lara Croft nichts anderes als ein Grabräuber.

daran ausgebissen und möchten nicht wissen, wie vielen unter euch es ähnlich ergangen ist. Der Kauf des Lösungsbuches war da praktisch Pflicht.

Motivierende Langzeitmotivation hatten wir seinerzeit fälschlicherweise prognostiziert – kontinuierlicher Frust wäre wohl die bessere Umschreibung jeder Session mit Lara gewesen. Kaum ein Level war zu schaffen, tausend Tode starb man bei verzweifelten und hilflosen Versuchen, den richtigen Weg zu finden. Aber gut, *TR III* gehört der Vergangenheit an, Core Design hat seine Fehler eingesehen und Lara einen würdigen Abschluss auf der

PlayStation (1!) geschneidert. Vorbei die Herumreiserei in die Anden, nach China, in die Südsee, nach Arizona, nach Venedig und wo der weibliche Indiana Jones sonst noch Station gemacht hat. *Die letzte Offenbarung* spielt ausschließlich an Originalschauplätzen in Ägypten (siehe kleine Landeskunde), die zwar zwecks besserer Spielbarkeit ein wenig umgestaltet wurden, aber dennoch reale Details enthalten (wie z.B. den Obelisken im großen Tempel von Karnak). Halt, eine kleine Einschränkung müssen wir doch machen. Wie ihr sicher schon gehört habt, wird diesmal auch die 16-jährige Teeny-Lara (süß mit zwei Zöpfchen) eingeführt. Und das geschieht auf einem Trainingslevel vor dem eigentlichen Spiel, der sie an der

Seite ihres erfahrenen Mentors Werner von Croy nach Kambodscha (Südostasien) führt, wo sich ihre Wege nach einem spektakulären Zwischenfall im Innern eines Grabmals trennten. Von Croy wird auf jeden Fall ihr Hauptgegenspieler in der folgende Odyssee, die kreuz und quer durch das Land der Pharaonen führt.

The Wrong Move

Zur Storyline: Während einer ihrer Raubzüge (trotz aller Glorifizierung als virtuelle Powerfrau der 90er bleibt sie nichts anderes als ein Plünderer alter

Grabstätten!) entwendet sie ein sagenumwobenes Artefakt und lässt den bösen Geist der Gottheit Seth wieder auferstehen. Das ganze restliche Spiel von Karnak, dem Tal der Könige, Alexandria bis zum finalen Showdown in Kairo und den Pyramiden von Gizeh ist sie nun damit beschäftigt, das durch ihr Missgeschick angerichtete, drohende Unheil für den nordafrikanischen Staat wieder abzuwenden. Dabei hat sie wieder mal alle Hände voll zu tun, denn es stellen sich sowohl tierische (Skorpione, Fledermäuse, Krokodile, Hunde), als auch menschliche (schwer bewaffnete Söldner von Croys) und übermenschliche Gegner (Skelette, Mumien) in den Weg. Vor allem letzteren ist mit konventionellen Taktiken und Schusswaffen nicht beizukommen – hier sind Erfindungsgeist (von Plattformen schießen etc.) und ein ruhiges Händchen (via Zielfernrohr die Knochenbirne ins Visier nehmen) gefragt. In puncto Entfernungen haben die Entwickler Wort gehalten: Sämtliche Levelbereiche sind z.B. durch steile Rutschen klar voneinander abgetrennt, so dass man, bleibt man einmal hängen (und das werdet ihr, believe me!) nur einen begrenzten Raum zur Verfügung hat, den man dann notfalls mit der Lupe durchkämmt. Lara ist diesmal auch analog steuerbar, was aber eigentlich nicht zu empfehlen ist – mit der gewohnten Digitalsteuerung, die man als

Interview

Blitz-Interview mit Adrain Smith, Operations Director von Core Design

VIDEO GAMES: Wieso sollte jemand, der *TR I-III* hat, sich auch noch den vierten Teil kaufen?

Adrain Smith: Ihr bekommt u.a. völlig neue Einblicke in Laras Leben – von der jugendlichen 16-jährigen bis zu den Personen, die ihren jetzigen Auftreten als Top-Archäologin geprägt haben. Außerdem wissen wir, daß wir mit *TR II* und *III* Fehler gemacht haben – *Die letzte Offenbarung* orientiert sich stilistisch wieder deutlich am ersten Teil. Die 7.000 Jahre alte Kultur Ägyptens als zentraler Schauplatz bildet dazu den perfekten Background.

VG: Eigentlich bietet *TR IV* aber nichts wirklich Neues?

AS: Wir finden, daß es eine große Steigerung zu letztem Jahr ist. Die Engine ist zwar nicht komplett neu, aber zu sagen wir 90 Prozent. Auch das Ziel-System wurde entscheidend verbessert.

VG: Wie endgültig ist denn *Die letzte Offenbarung*?

AS: Nun, der Titel sagt eigentlich schon alles ... aber man soll bekanntlich nie nie sagen!



▲ Eine ganz haarige Stelle: Wie den tödlichen Spiegel U/W zerstören?

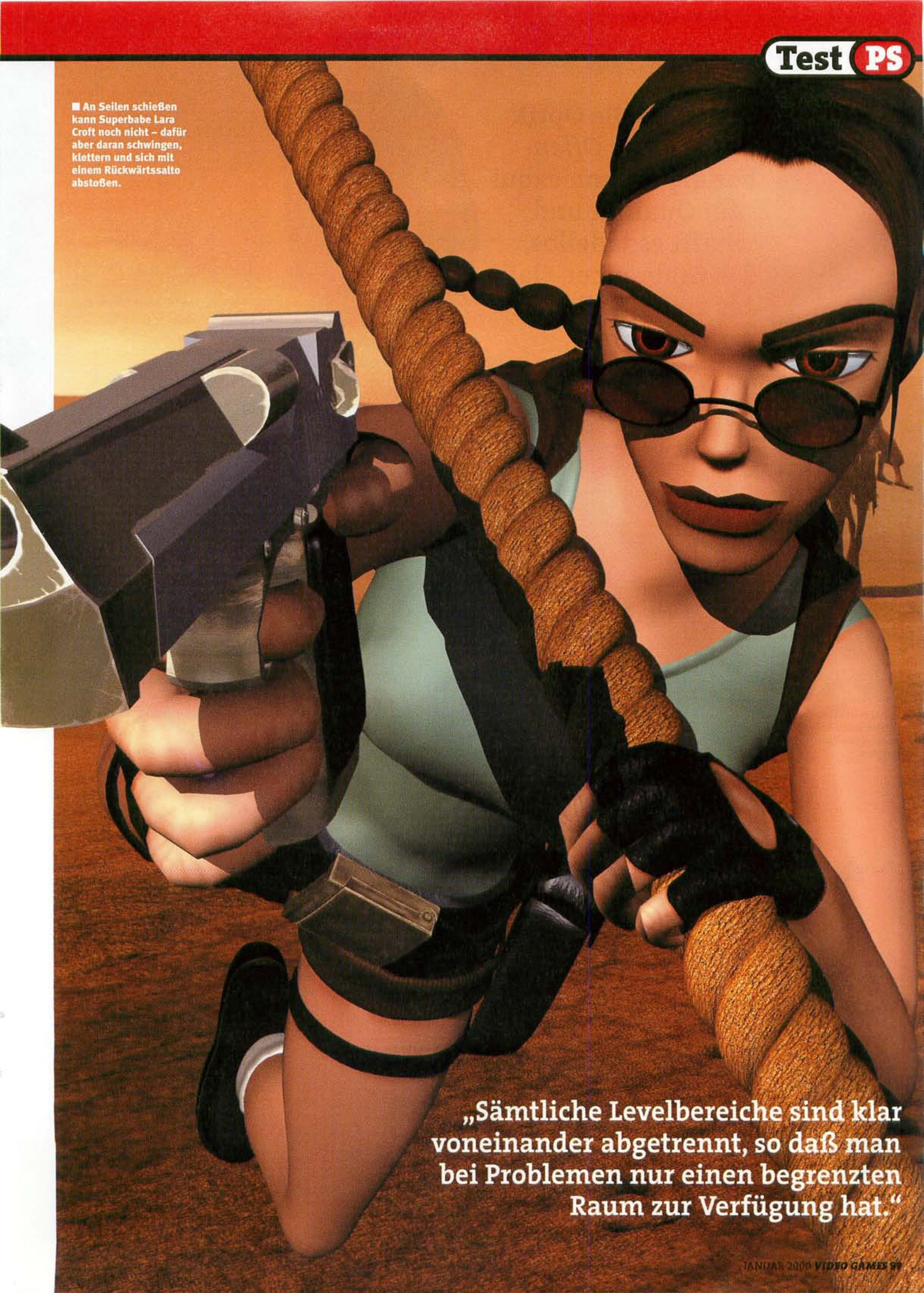


▲ Ja – wir schaffen es: wenige Meter bis zur Rettung aus dem nassen Grab!



▲ Dieser Obelisk im großen Karnak-Tempel existiert wirklich in Ägypten.

■ An Seilen schießen kann Superbabe Lara Croft noch nicht – dafür aber daran schwingen, klettern und sich mit einem Rückwärtssalto abstoßen.



„Sämtliche Levelbereiche sind klar voneinander abgetrennt, so daß man bei Problemen nur einen begrenzten Raum zur Verfügung hat.“

Die generelle Optik in *Die letzte Offenbarung* ist von exquisiter Qualität und schafft es tadellos, das Grabräuber-Flair des ersten Teils wieder zu wecken.



▲ Klettert die Stange hinauf und katapultiert euch auf die nächste rechts oben.



▲ Süüüüß! Die Teeny-Lara lernt alle Tricks und Kniffe von ihrem Mentor Werner von Croy.



▲ Schiebt die komische Statue quer durch den Raum. Vorsicht vor den Mumien!



▲ Tierische, menschliche und übernatürliche Feinde greifen diesmal an.

Siliconaholic drei Teile lang verinnerlicht hat, kommt man auf schmalen Stegen und engen Pfaden nach wie vor besser zurecht. Ihr Move-Arsenal (Sprünge in alle Richtungen, klettern, kriechen, an Vorsprüngen festhalten und hangeln, 180-Grad-Schnelldrehungen, Sprints, tauchen, schwimmen und die freie 3D-Sicht über die Schulter) wurde beibehalten und um ein paar neue Fähigkeiten ergänzt. Das Mädels aus feinem englischem Oberhaus kann sich jetzt auch um die Ecke hangeln, an Stäben hochziehen, sich an Seilen und Lianen durch die Gegend schwingen und – und das ist im Vergleich zum Rest ihrer Moves sehr unrealistisch – mit einem gewaltigen Rückwärtssalto davon abstoßen. Ein Fernglas hat auch im Rucksack Platz gefunden, aber seltsamerweise das groß angekündigte Reise-Tagebuch (mit Notizen, Tips, Karten, Bilder über Lara etc.) nicht (oder nur in der PC-Version?).

Gewohnte Spielkultur

Thema Game-Engine: Da mögen die Designer noch so hartnäckig beteuern, daß diese zu 90 Prozent neu ist (siehe

auch Interview) – im eigentlichen Spiel ist davon nichts zu bemerken. Die Kamera hat Miss Croft jederzeit gut im Blickfeld aus der Standard-3D-Schulteransicht – in engen Passagen, bei Tauchgängen durch verwinkelte Unterwasserlabyrinth (viel Spaß beim Ertrinken, hehe!) kommt es nach wie vor zu den ungeliebten ruckartigen Bewegungen, die ausreichend sind, für den Bruchteil einer Sekunde die Orientierung und damit auch den lebensrettenden Weg zu verlieren. Auch das grobe Aufpixeln der Texturen beim Heran-



▲ Auch ein kniffliges Rätsel: Springt von einem leuchtenden Fleck zum anderen.

treten an Wände ist keinen Deut besser geworden. Unerwartet viele Polygonfehler und kleine Bugs haben in einem Spiel dieses Kalibers eigentlich auch nichts zu suchen. Beispiele: Bei einer Kamerafahrt, die Laras Balance-Akt auf dem Sarkophag von Seth zeigt, klappt das ganze Bein der Zierfigur einfach weg, durch polygonale Items an Wänden springt ihr kurzerhand durch und ein Gangster-Jeep fährt vor euren Augen einfach durch eine massive Steinwand, als wäre sie aus Luft. Damit wir uns nicht falsch verstehen, die generel-



▲ Typisch Core Design: Der Schalter für das Tor ist an der Plattformunterseite versteckt.



Super!

„Wiedergutmachung geglückt!“

Ralph's Meinung:

... und Klassenziel erreicht! Selbst Leute, die *Tomb Raider III* wutentbrannt in die Ecke gefeuert haben, sollten der smarten Hot-Pants-Lady diesmal wieder eine Chance geben. Bekanntes Gameplay gemixt mit ein paar neuen Zutaten und einer 3D-Umgebung, die euch wieder eine faire Chance lassen (kein Rätselraten mehr à la "Könnte es da weitergehen?" und nach 20 Sprüngen ins Verderben "Na ja, wohl doch nicht.") ergeben wieder das attraktive Action-Adventure-Flair, dass in den beiden letzten Teilen auch durch die falschen Locations nach und nach verloren ging. Großartige Innovationen dürft ihr aber nicht erwarten – 90 Prozent des Spielflusses laufen genauso ab wie Ende '96 und deshalb bleibt der letzten Offenbarung auch eben diese unsere härteste Spielspaß-Hürde und edelste Auszeichnung – der Platin-Classic – knapp verwehrt. Dennoch sicher wieder einer der Top-Anwärter für kuschelige Knobelabende bei eisigen Außentemperaturen.



▲ Euer Helfer wartet hinter der Tür links. Findet einen Weg, um ihn reinzuholen.

le Optik in *Tomb Raider – Die letzte Offenbarung* ist von exquisiter Qualität und schafft es tadellos, das Grabräuber-Flair des ersten Teils wieder zu wecken: herrliche Skulpturen im Fackelschein hier, atmosphärische Hieroglyphen-Texturen da, glaubwürdige Fallensysteme (Speergruben, mechanische Sensen, brodelnde Lava-Tümpel etc.) und insgesamt ein umwerfendes Wüstenflair drücken dem Abenteuer ihren Stempel auf.

Abenteuer aus einem Guss

Das Ganze wirkt durch geschickte Kombination der Level mit den FMVs wie aus einem Guss und nicht hanebüchen an den Haaren herbeigezogen und zusammengeklebt. Dennoch lassen die vielen Kleinigkeiten, die normalerweise noch beseitigt werden, auf einen Release unter Zeitdruck schließen. Als mit allen Wassern gewaschenes Superbabe darf Lara natürlich auch wieder motorisiert zu Werke gehen – diesmal mit einem Jeep und einem



Was ihr immer schon über Ägypten wissen wolltet ...



▲ Der transportierte Felsentempel von Abu Simbel.



▲ Die berühmte Sphinx bei Kairo vor den Pyramiden von Gizeh.

... aber nie zu fragen wagt. Wir haben für euch Reiseberichte gewälzt und zehn bunt gemischte, interessante Fakten über die Stationen der letzten Offenbarung im Land der Pharaonen gesammelt.

1. Ägypten liegt in Nordafrika am roten und am Mittelmeer und hat sich als einziges islamisches Land dem Massentourismus geöffnet, was dem Entwicklungsland jährlich 3,5 Milliarden Dollar (!) einbringt.
 2. 96 Prozent der Fläche Ägyptens besteht aus Wüste – nur der schmale Gürtel um den Nil (die Lebensader des Landes) ist fruchtbares Land.
 3. In der quirligen Hauptstadt Kairo werden um die Jahrtausendwende 20 Millionen Menschen leben – damit wird der Schmelztiegel verschiedenster Rassen und Religionen nach Mexiko City zur zweitgrößten Stadt der Welt.
 4. Die weltberühmten Pyramiden in der Dreiecksform (bis zu 140 Meter hoch und aus 2,3 Millionen Steinblöcken bestehend) entstanden bereits zwischen der dritten und sechsten Pharaonen-Dynastie von 2640 bis 2160 vor Christus.
 5. Tut-Ench-Amun, von dem sicher jeder schon mal gehört hat, war eigentlich ein unbedeutender Pharaon (mit 18 gestorben). Berühmtheit hat er wohl nur erlangt, da sein Grab als eines der ganz wenigen bis ins 20. Jahrhundert (genauer gesagt 1922) von Grabräubern à la Lara unentdeckt blieb und somit alle Schätze erhalten sind.
 6. Der sagenumwobene Fluch der Mumien ist nicht ganz unbegründet – In den Sarkophagen schlummerten Jahrtausende alte Pilzkulturen, die unvorsichtige Expeditionsmitglieder in Windeseile dahinflahten.
 7. Die berühmteste Ansammlung von Grabmälern (engl. "Tomb" – aha, daher also der Name – *Tomb Raider* bedeutet nichts anderes als Grabräuber) findet sich nicht etwa in den Pyramiden, sondern im Tal der Könige und dem Tal der Königinnen nahe Luxor.
 8. Die Sphinx, diese legendäre Riesensstatue mit Löwenkörper und Menschenkopf (in *Tomb Raider 1* zu sehen) und Wächter der Pyramiden von Gizeh verlor ihre Nase durch französische und türkische Idioten von Soldaten, die Schießübungen veranstaltet hatten.
 9. Um die weltberühmten Tempel bei Abu Simbel vor den Fluten des aufgestauten Nasser-Sees zu retten, wurden sie 1965 Stein für Stein abgetragen und 64 Meter höher wieder aufgebaut – mit einer verborgenen Stahlkuppel als Stütze für den fehlenden Naturfelsen.
 10. Der Assuan-Staudamm ist ein ganz wunder Punkt Ägyptens – sozusagen die Achillesferse: Ein gezielter Bombentreffer und ganz Kairo wäre binnen Stunden überflutet!
- Fazit:** Ein echter TR-Fan muß einmal in Ägypten gewesen sein – das Land ist die ultimative Spielwiese für Archäologen!



▲ Eine getimete Stachel-Falle! Die Zahl der unfairen Stellen hat aber abgenommen.

◀ Let's go with Blazing Guns – ooh, yeah!

Motorrad. Die Verfolgungsjagd auf dem Weg zum Tal der Könige hat dabei trotz der ständig angreifenden Kalaschnikov-Schergen nicht ganz überzeugt: Schön als Fallen platzierte, quadratische Löcher zum Hineinfallen und Explodieren sowie eine Route mit großem Sägezahnrand (stellt euch etwa den Rand einer Pyramide aus Würfeln vor) erzeugen eher Lego-Feeling als glaubwürdige Straßenszenen im Wüstensand. Erneut wunderbar gelungen ist die stilvolle



▲ Lara stiehlt das Amulett vom Gott Seth.



Soundkulisse, die es stets mit Bravour schafft, Spannung in die Kraxeleien über Kalksteinfelsen und Sprünge über unterirdische Flussläufe zu zaubern. Die Wassereffekte der *Tomb Raider*-Serie mit ihren Lichtspiegelungen und -reflektionen waren sowieso schon immer eine Klasse für sich und kommen auch diesmal wieder gut an. Wie ist aber nun der Schwierigkeitsgrad ausgefallen: Da die Areale wie gesagt stets begrenzt sind (das Spiel an sich ist wieder sehr weiträumig – bis zum siebten Level, dem heiligen See habt ihr schon ca. 16 Kilometer an virtuellen Fußmärschen zurückgelegt), sind die Möglichkeiten der Lösung eines Puzzles nicht mehr so hoffnungslos unüberschaubar wie bei Teil zwei und drei. Dennoch werdet ihr oft knallhart steckenbleiben und euch stundenlang verzweifelt im Kreis drehen. Tödliche und unvorhersehbare Fallen als Spielspaßkiller wurden auf ein Minimum zurückgeschraubt, und es gibt die Möglichkeit, unbegrenzt an jeder Stelle des Spiels zu speichern.

Shortcut

- ☹ Top-Locations in Ägypten
- ☹ Storyline, Spiel und FMVs wie aus einem Guß
- ☹ Rendersequenzen von Top-Qualität
- ☹ Puzzles diesmal knifflig, aber nicht unlösbar
- ☹ Superbabe Lara halt!
- ☹ unerklärliche Polygon-Fehler
- ☹ nichts wirklich Neues

Tomb-Raider-Jacken

■ Ihr habt reiche Eltern oder seid gerade eben zum Firmenboss befördert worden? Gut, denn für eine echte *Tomb Raider*-Lederjacke vom französischen Edel-Couturier Redskins müssen mindestens DM 1.000,- investiert werden. Fünf verschiedene Motive und eine spezielle Lady-Version soll es ab dem 15. November geben. Auf jeden Fall neuer Rekord im immer umfangreicheren Merchandise-Segment!



▲ Von Croy macht sich hier nicht die Füße nass. Schwimmen muss Lara!

Tomb Raider - Die letzte Offenbarung

Action-Adventure

Features



- Entwickler: Core Design
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: Schwer

Grafik Musik Sound
87% -- 90%

SPIEL SPASS 88%



**3 x
VIDEO GAMES
FÜR NUR
10 MARK!**

Hol dir die neue VG!

Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tips & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Test – jeden Monat!

**3 x VIDEO GAMES
frei Haus – fast
50% gespart!**

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der **VIDEO GAMES** per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!



Also: schnell die Karte ausfüllen und abschicken!

MISSING PAGE

MISSING PAGE



VIDEO
GAMES



▲ Vorne sind die Sheriffs – was soll's: Du bekommst trotzdem eine übergebraten, hehe!



▲ Mit dem Elektroschocker lähmt ihr Gegner kurzzeitig – am besten kurz vor einer Kurve.



Ralph's Meinung

■ Wie kann man denn trotz Expansion-Pak-Support eine derart lieblose und technisch schwache Strecken-Optik auf dem N64 präsentieren? Die Strecken gleichen sich mangels Details wie ein Baseballschläger dem anderen, und eine dicke Nebelwand wartet ebenfalls stets auf die Biker-Horde. Damit fehlt dem an sich spaßigen Gameplay ein bei Rennspielen dicker Standard-Motivationsfaktor: Die Neugier auf den nächsten Schauplatz. Das gute Handling der Bikes, die Massen-Prügeleien ohne jegliches Absacken der Framerate, die zahlreichen Multiplayer-Modi und der Klasse-Soundtrack können dieses schwerwiegende Manko nicht mehr wett machen. Mit einer stärkeren Grafik wäre *Road Rash 64* nahe an die Classic-Hürde gekommen. So bleibt ein Genre-Mix für Rennspiel-Fans, die eine zünftige Hi-Speed-Schlägerei einer Top-Optik vorziehen. Also, THQ: Der Grafikabteilung einen kräftigen Ruffel verpassen!

Road Rash 64

Born to be wild!

Shortcut

- ☺ kultige Massen-Crashes
- ☺ Top-Hard'n'Heavy-Sound
- ☹ öde Strecken & dichter Nebel
- ☹ auf Dauer keine Abwechslung

Kurz vor der Ziellinie noch überholt werden? Wenn der wüste, wie ein Billard-Queue in den Speichen Wunder wirkt, hehe. In *Road Rash* zählt nicht nur die pure Fahrkunst!

Bis an die Zähne mit Knüppeln, Hämmern, Elektroschockern und Baseballschlägern bewaffnet, veranstalten die Motorrad-Gangs der Thrashers und Rumlbers nun auch auf dem N64 ihre rabiaten Rennen. Dass ihr mit purem Fahrgeschick nicht allzu weit kommt, wird euch das erste Mal bewußt werden, wenn ihr vom Nebenmann unverhoffter Dinge aus dem Sattel gesammelt werdet. Aber das weiß man als alter *Road Rash*-Veteran bekanntlich schon aus den 16-Bit-Tagen des Mega Drive. Das Motto heißt also Ausweichen und im geeigneten Augenblick kontern! Anfangs müsst ihr mit bloßen Fäusten und Kicks sowie einer Waffe auskommen. Mit jeder überstandenen Runde (jeweils sechs bis acht Rennen, bei denen ein dritter Platz zur Qualifikation genügt) kommt dann eine neue hinzu. Doch Vorsicht: Waffen können durch einen geschickten Griff während der Rennen auch geklaut werden! Laut Anleitung sollen sich auch Bonus-Waffen in Abkürzungen verstecken – wo die sein sollen, ist uns jedoch ein Rätsel: Während des gesamten Tests ist uns keine aufgefallen. Wie dem auch sei: Die ersten zwei GPs (insgesamt 14 Kurse) sind mehr oder weniger ein Kinderspiel – richtig interessant wird's erst danach. Bis dahin habt ihr euch mit dem verdienten Preisgeld einen richtig schnellen Feuerstuhl zugelegt, die Straßen sind



„Die Straßen sind schmaler geworden, der Gegenverkehr heftiger, die Sheriffs zahlreicher und die Gegner hinterhältiger.“

schmäler geworden, der Gegenverkehr heftiger, die Sheriffs zahlreicher und die Gegner hinterhältiger – kurzum: Die Spreu wird vom Weizen getrennt. Sehr erfreulich: Die THQ-Designer haben auch an eine anständige Fahrphysik gedacht: Brecht ihr z.B. mit einem Höllentempo um enge Kurven, kommt euer Bike ins Schlingern, schaukelt sich auf und wirft euch kurz danach ab. Je besser die Verarbeitung der Maschine, desto mehr Stürze hält sie aus. Ein Abflug an sich ist in *Road Rash 64* nämlich kein Problem: Ihr stürzt zwar von Platz eins auf zehn, aber das Rudel scheint geradezu freundlich auf euch zu warten und schwupps seid ihr auch schon wieder vorne. Dank Expansion-Pak-Unterstützung sind Schlägereien ohne jegliches Ruckeln mit acht und mehr Bikes On-Screen und spektakuläre Massen-Karambolagen möglich, bei denen die Kamera das Geschehen aus bestem Blickwinkel von vorne zeigt. Über den Rest der Optik lasse ich mich gleich nebenan im Meinungskasten aus.



▲ Auch mit acht + Bikes On-Screen wird *RR64* nicht langsamer.

Für den richtigen Harley-Sound während der Scharmützel ("Yeah – und dem Sack eine über die Rübe, hehe") sorgen sieben fetzige Stücke von CIV, Full on the Mouth (wie passend ...), The Mermen und Sugar Ray – leider auf Dauer etwas wenig. Für Multiplayer-Fans wird mit fünf abwechslungsreichen Extra-Spielmodi (Deathmatch, Tag, Trash und mehr) auch einiges geboten – die Spielspaßwertung klettert dafür noch etwas nach oben. **RK**

Road Rash 64
Prügel-Rennspiel
Features
S RP
Entwickler: THQ
Hersteller: THQ
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: mittel
Grafik 59% Musik 79% Sound 65%
SPIEL SPASS 62%



▲ Zu viert kann die Optik wenig einbüßen ...



▲ Stürze sind spektakulär inszeniert.



▲ Mies: Die Strecken sehen alle gleich aus.

POWERWARE

BOOTMASTER

IMPORTE

OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!

Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungs-slot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

NUR:
29,99 DM

DAS ORIGINAL

BOOTMASTER - DAS OFFIZIELLE BUCH -

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

MOD CHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen

ab 5 Stk. 7,90 DM
ab 15 Stk. 5,50 DM
ab 50 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE

- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

PSX + MODUMBBAU

IMPORTE

SPIELEN!

PlayStation Grundgerät (SCPH-9002) mit eingebautem Modchip (Stealthfunktion). Mit dieser PlayStation können Sie auch Importe abspielen. 1 Jahr Garantie.

NUR:
269,00 DM

04131 / 200580



VIDEO GAMES Gold CLASSIC



„House of the Dead befriedigt aber nicht nur die Splattergelüste, sondern verlangt auch einiges an spielerischem Geschick und Zielwasser.“



The House of the Dead 2

Das Dreamcast wird zur Schießbude – Feuer frei auf die Zombie-Phalanx!

Shortcut

- ☺ bester Home-Lightgun-Shooter
- ☺ unglaublich detaillierte Zombies
- ☺ starker Trainings-Modus
- ☹ kein 60Hz-Modus
- ☹ hölzerne Überleitungen

The House of the Dead 2

Lightgun-Shooter

Features



Entwickler: Sega
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. 160 Mark (inkl. Light Gun)
 Geeignet ab: 18 Jahre
 Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
 85% 74% 76%

SPIEL SPASS 84%

Das zähe Ringen um eine Test-Version hat ein Ende. Irgendwie kam und kam das Teil nicht in unserer Redaktion an. Also sind wir einkaufend gegangen und haben es uns im Laden um die Ecke besorgt. Sollte Sega vielleicht Angst vor einer Indizierung haben?



▲ Schwachpunkte der Hzdra sind ihre 5 Köpfe.

Lightgun-Shooter haben's hierzulande besonders schwer. Sobald die BPJS eine der Plastik-Knarren auch nur von weitem erblickt, sieht sie rot – da kann nur noch ein wirklich harmloser Spielinhalt à la Point Blank 1 & 2 vor der Indizierung retten. Auf Tintenfische, Zielscheiben aller Art und Bienen wird in *HotD 2* nicht geschossen. Ihr startet einen unbarmherzigen Rachefeldzug gegen die vom skrupellosen Goldman gezüchteten Kreaturen der Hölle, die sich in einem morbiden, gotisch anmutenden Städtchen breitgemacht haben. Die verfaulten Zombies greifen dabei in allen Formen und Varianten (mit Stahlmasken, Hackebeilen, Wurfmessern, Kettensägen und Einhändern) an und warten nur darauf, von eurer schicken Lightgun (die stilistisch eher an eine futuristische Star-Wars-Wumme erinnert, als den im Spiel verwendeten sechsschüssigen Colt) endgültig in's Nirvana geschossen zu werden – und das ist wörtlich zu nehmen: Nur blaue Bohnen in Massen bewahren euch davor, von der Untoten-Meute zu Hackfleisch verarbeitet zu werden. *House of the Dead 2* befriedigt aber nicht nur die Splattergelüste (grünes Blut) der Zielgruppe, sondern verlangt auch einiges an spielerischem Geschick und Zielwasser. Vor allem bei den Bossgegnern (Mini-Teufel mit Riesenschutzschild, Fischmensch mit Dreizack, Monster mit Motorsäge, fünfköpfige Hydra, Magier und Emperor) solltet ihr bestens gewappnet sein – sonst kommt ihr auch mit maximaler Ausstattung (fünf Leben und neun Credits) nicht allzu weit. Hier empfiehlt sich ein Besuch im Trainings-Modus, der im Gegensatz zu anderen Spielen weder langweilig, noch überflüssig und sogar für Profis am Schießbeisen herausfordernd und motivierend ist. Hier wird euch in zehn Lektionen u.a. alles beigebracht, was ihr benötigt, um möglichst viele Zivilisten zu retten und somit euren Weg durch die dunklen Gassen und Kanäle mit vielen Verzweigungen entscheidend zu beeinflussen. Natürlich darf auch zu zweit gleichzeitig



Ralph's Meinung

Wenn ich frischgebackenen DC-Besitzern ein Startpaket empfehlen würde, dann bestünde das aus *Soul Calibur*, *Sonic Adventure* und *House of the Dead 2*. Sega hat eine fast perfekte Arcade-Konvertierung des beliebten Naomi-Automaten geschaffen, die dank herausragender Optik (sogar der schwarze Rauch der Kamine ist dabei!) und vieler Extra-Spielmodi das Zeug zu einem Klassiker hat, der immer wieder zu einem Match einlädt – vor allem um Kumpels von den Qualitäten seiner neuen Maschine zu überzeugen. Einzig der ziemlich brutale Splatter-Ansatz mag den ein oder anderen vielleicht abschrecken. Fazit: Wer einen der besten Lightgun-Shooter überhaupt sein eigen nennen will, der rennt besser sofort los und holt sich das Teil.

auf die Flimmerkiste (keine 100Hz-Fernseher!) eingeballert werden. Erfahrene Zombie-Jäger dürfen sich auch am Adventure-Mode, in dem es neue Waffen zu entdecken gilt, oder am Boß-Mode, in dem ihr eure Taktiken gegen die stärksten Gegner perfektionieren könnt, versuchen. Schade nur, dass es bei *House of the Dead 2* mit einem 60-Hz-Modus nichts geworden ist. Für Import-Freaks hat die Lightgun-Durststrecke (in Japan ist *HotD 2* schon seit 25.3. erhältlich) übrigens bald ein Ende. Am 25.11. erscheint mit *Death Crimson 2* endlich neues Futter für eure Kanone.



Jade Cocoon – Die Tamamayu-Legende

0 magische Geschöpfe, die uns dienen...

Schauplatz: das Dorf Syrus, ein kleines Kaff, verloren inmitten eines unüberschaubaren Waldgebietes. Zeitpunkt: Irgendwann nachmittags – es ist ein lauer Sommertag. Vogelgezwitscher. Ein Liebespärchen sitzt auf dem Wachturm und blickt verträumt in die Ferne. Die beiden sind glücklich, denn bald werden sie heiraten. Alles ist friedlich.

Doch diese Idylle soll nicht von langer Dauer sein. Mit einem drohenden Gebrüll taucht am Horizont ein riesiger Schwarm fliegender Bestien, die Onibubu, auf und verdeckt die Sonne. Es wird finster und kalt. Die Kreaturen nehmen direkten Kurs auf das Dorf und greifen dann ohne Vorwarnung an. Chaos. Der Angriff dauert nur wenige Augenblicke, doch der Schaden ist verheerend. Der Großteil der

Dorfbewohner, die Menschen, die sich nicht in ihren Häusern verbarrikadieren konnten, fielen durch die Attacken der Onibubu in einen tiefen Schlaf. Ein Schlaf, aus dem sie auch die mächtigsten Medizinfrauen nicht erwecken können. Der Wald hat sich verändert – etwas Böses scheint darin zu lauern, um in einem unachtsamen Moment zuzuschlagen und die Menschen zu vernichten.

VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

JADE
COCOON
Die Tamamayu-Legende

So kriegt ihr die verdammten Biester:



Zuerst muss das Monster kräftig geschwächt werden, da es sich ansonsten eventuell aus eurer Umklammerung befreien kann. Nach ein paar Schlägen auf den Hinterkopf (die ja bekanntlich das Denkvermögen fördern sollen) steckt ihr euer Buttermesser in die Hosentasche und kramt statt dessen eure Okarina hervor. Während ihr, ein lustiges Liedchen auf den Lippen, eure musikalischen Fähigkeiten unter Beweis stellt, wird euer Gegner von einer unsichtbaren Macht in die Höhe gerissen und windet sich vor Schmerzen. Ihr verstärkt eure eindringliche Melodie und ein magischer Lichtkranz umgibt die Kreatur. Zack! Gefangen! Kann sich das Monster wider Erwarten doch befreien, müsst ihr halt euren Prügel wieder auspacken und weitere Schläge austei-



„Jade überzeugt durch innovative Ideen“

Christian's Meinung:

Verdammich, das war knapp! Nur durch das geniale Zucht-System kann sich *Jade Cocoon* noch über die 80er Hürde retten. Man hat irgendwie den Eindruck, durch die Masse an Sprachausgabe und den schönen Renderings wäre auf der CD nicht mehr genug Platz für weitere Dungeons gewesen. Trotzdem hat mich vor allem die eher westliche Fantasy-Atmosphäre zumindest für einige Stunden doch ziemlich gefesselt. Das Game ist immer schön flüssig zu zocken und kommt meistens ohne große Durchhänger aus. Auch einige Bossfights brachten mich leicht ins Schwitzen – der Schwierigkeitsgrad ist recht gut ausbalanciert.

Der Kokonmeister

Nur ein spezielles Kräuterlein, das sogenannte Canabis-Kraut, soll der Legende nach die Macht besitzen, die Schlafenden aus ihren unheilvollen Träumen zu erwecken. Doch Canabis wächst nur tief verborgen im dunklen Wald, in dem gefährliche Monster ihr Unwesen treiben. Ein Held muss her – ein mächtiger Kokonmeister. Doch dieser legendäre Held, Riketz, der Löwe von Parel, ist spurlos verschwunden. So beschließt der hohe Rat, seinen Sohn Levant zum neuen Kokonmeister zu ernennen und ihn mit der schwierigen Aufgabe zu betrauen, das Canabis-Kraut zu beschaffen. Doch ein Kokonmeister kann seine Kraft nur aus der Ehe mit einer Nagi-Frau schöpfen. Also wird er flugs mit seiner Geliebten Mahbu getraut – dass die beiden so schnell heiraten würden, hätten sie nicht erwartet. Gleich darauf macht sich Levant auf in den Wald und wird nun das Abenteuer seines Lebens bestreiten, von dem das Wohl und Wehe der gesamten Menschheit abhängt.

Da der Junge von schwächlicher Statur und auch im Umgang mit Schwert und Schild nicht sehr geübt ist, verlässt er sich im Kampf auf seine musikalischen Künste. Mit seiner Okarina kann er Monster in magische Kokons einfangen und diese danach für seine Zwecke einsetzen, um sie für ihn kämpfen zu lassen. Bevor er jedoch die Kreaturen beschwören kann, müssen die Kokons von Mahbu gereinigt werden. Dies ist für sie noch eine relativ leichte Aufgabe – interessant wird es, wenn es um das Verschmelzen von zwei Biestern geht. Das Ergebnis dieser Verbindung nimmt dann die Eigenschaften der Eltern an.

Das kleine Genlabor

Dies ist dann auch der Schwerpunkt in *Jade Cocoon* (Tamamayu Monogatari): Das Sammeln und Klonen von Kreaturen. Durch viel Probieren könnt ihr die Stärken der Eltern vereinen und eventuelle Schwächen ausmerzen. Ihr ordnet eure Diener gewissen Elementen zu, macht sie resistent gegen Giftangriffe und erhöht ihre körperliche Kraft und magi-



▲ Habt ihr die ersten vier Dungeons gemeistert, verwandelt sich Mahbu in diese süsse Fee.



Monster mixen – leicht gemacht: Durch die perfekte Menüführung könnt ihr neue Monster schnell und ohne Menüwulst designen.



„Ehe sie alle erlöst sind, wird die Sonne sich verdunkeln und der Mond wird blutrot.“

schen Fähigkeiten. Doch nicht nur die Statuswerte, sondern auch das Aussehen wird sich grundlegend verändern. Mit 171 verschiedenen Monstern und nahezu unzähligen Kombinationsmöglichkeiten ist für stundenlanges Herumprobieren gesorgt. Levant selbst wird sich im Laufe seiner Reise nur minimal verändern. Bis auf wenige HP-Erhöhungen durch gefundene Nüsse (naja – wieso nicht) und das Steigen seines Fang-Levels, wodurch er Monster einfacher fangen kann, bleibt der Hauptcharakter nahezu gleich. Nur mit neuen

Waffen (die ihr übrigens auch an ihm sehen könnt) steigt seine Angriffskraft, und mit stärkeren Rüstungen (bis auf wenige Ausnahmen wie Riketz' Mantel seht ihr diese nicht) steigt seine Verteidigung. Also werdet ihr bei Konfrontationen meistens eure Monster, von denen ihr übrigens nur drei mitnehmen könnt, an die Front schicken, um den Gegner zu schwächen. Erst dann kommt Levant wieder zum Einsatz, um diese dann zu fangen. Ähnlich wie in *Thousand Arms* kann immer nur ein Charakter kämpfen.



▲ Jetzt haben wir den Schlamassel. Drogen lösen nun mal keine Probleme.



▲ Vom alten Poto erfahrt ihr Details zum Hintergrund von *Jade Cocoon*.



▲ Im Überblick: Eure Heimatstadt Syrus und die Landkarte, auf der ihr euch fortbewegt.

Der tiefe, dunkle Wald

bestimmt das Aussehen der Welt von *Jade Cocoon*. Ihr wandert durch mitteleuropäische Nadelwälder, schlagt euch durch schwüle Dschungelgebiete, erforscht die eine oder andere Ruine und findet euch in Fantasy-Wäldern wieder, in der die Fauna oft sehr ungewöhnliche Wege der Evolution beschritt. Verstärkt wird die Atmosphäre in den traumhaften Renderwäldern durch passende Trommelrhythmen, die von eingehenden Flötenmelodien begleitet werden. Nur die 3D-Kampfarenen, die von billigen Pappaufstellern eingekreist sind, wollen sich nicht so ganz in das Gesamtbild einfügen. Dennoch ist der erste Eindruck phänomenal. Angefangen vom Menü- und Kampf-System über Grafik und Animation bis zum genialen Monsterzuchten scheint alles perfekt. Nach vier straff und übersichtlich durchdesignten Dungeons ist dann aber leider schon Schluss. Durch eine geschickte (?) Storywendung findet ihr euch plötzlich in einer Art Unterwelt wieder und bestreitet die gleichen Dungeons noch einmal. Erstaunlich ist jedoch, wie durch andere Farbgebung und bedrohlichere Musikuntermalung die Stimmung plötzlich eine komplett andere ist. Trotzdem hat man das Gefühl, ein wenig auf die Schippe genommen worden zu sein. Apropos Story: Die etwas laue, stark auf Natur-Religionen basierende Geschichte ist sicher nicht jedermanns Sache, bietet aber immerhin eine nette Abwechslung zum harten Abenteuer-Alltag. Viele der Monologe (Levant macht ein einziges Mal seinen Mund auf) bieten euch sogar deutsche Sprachausgabe. Diese ist zum Teil mit angenehmen Sprechern recht gut gelungen, liegt manchmal aber auch ziemlich daneben. Eines haben die Gespräche aber gemein: Dadurch, dass es sich nur um



Monologe handelt, wirkt die ganze Geschichte etwas steril und fesselt den Spieler nicht annähernd so stark, wie die witzig-sarkastischen und nahezu perfekten Dialoge im ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten *Grandia*.

Fazit

Wir richteten bei der Bewertung unseren Hauptaugenmerk auf den Schwerpunkt von *Jade Cocoon*. Dieser liegt eindeutig nicht auf üblichen Rollenspiel-Tugenden, wie dem Erforschen einer riesigen Welt, einem eingängigen Charakterdesign oder einer epischen Storyline, sondern auf dem *Pokémon*-Phänomen. Bis ihr alle 171 Biester gefunden und dann auch noch sämtliche Kombinationsmöglichkeiten



▲ Um eure Monster verschmelzen zu können, benötigt ihr die Hilfe einer Nagi-Frau.



▲ Ertappt! Ist Garai nun der Ursprung allen Übels oder Jibara nur falsch informiert?

(theoretisch mehrere Millionen) ausprobiert habt, um das stärkstmögliche Monster zu erschaffen, vergehen etliche Stunden. Durch einfache Menügestaltung wird euch das Herumprobieren erheblich erleichtert und geht locker von der Hand: Noch bevor ihr zwei Kreaturen verschmelzt, könnt ihr die Statusveränderungen, neu gelernte Zaubersprüche und Spezialattacken, sowie das neue Aussehen in gesonderten Fenstern noch einmal näher betrachten. Seid ihr davon überzeugt, dass sich nichts euren starken Gehilfen in den Weg stellen wird, könnt ihr diese auch noch im Arena-Modus gegen die eines Kollegen antreten lassen. *Jade Cocoon* ist ideal geeignet, um sich zwischen den epischen Schlachten eines *Suikoden II*, *Thousand Arms* oder dem Überknaller des Monats, *Grandia*, ein wenig "auszuruhen".

„Die Zeit des Sammelns. Die Jungen haben Alpträume, und die Alten Erscheinungen.“



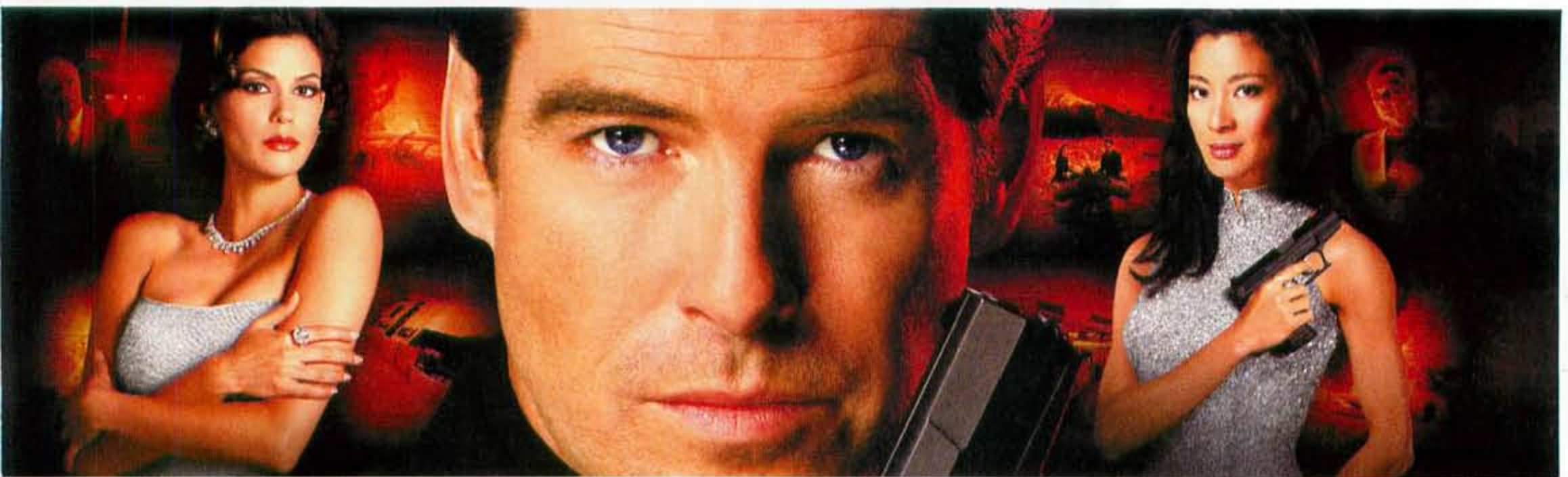
Shortcut

- ☺ fesselnde Atmosphäre
- ☺ tolle Renderings
- ☺ gut ausbalanciertes Zucht-System
- ☹ zu wenig Dungeons
- ☹ lasche Monologe

Jade Cocoon – Die Tamamayu Legende

Monsterzucht-RPG
 2 im Arena-Modus
 Features:
 🇩🇪 🇦🇹 🇯🇵
 MC
 ■ Datenträger: 1 CD
 ■ Hersteller: Genki
 ■ Testversion: Crave
 ■ Preis: ca. 100 Mark
 ■ Geeignet ab: 12
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 79% 80% 75%

SPIEL SPASS 80%



Der Morgen stirbt nie

In the Line of Fire – James Bond gegen einen wahnsinnigen Medien-Mogul.

Shortcut

- reichhaltiges Waffen- und Sniper-Arsenal
- exzellentes Remix des Bond-Themas
- intelligente Feinde
- vieles vom Vorbild geklaut
- zu kurz
- Grafikfehler und oft ruckelig



▲ Mit einer kleinen Skieinlage entkommt James aus Hokkaido - natürlich stilecht mit einem Tricksprung!

Der Morgen stirbt nie

Spionage-Shooter

Features



- Entwickler: Black Ops/MGM
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: Mittel

Grafik Musik Sound
74% 80% 73%

SPIEL SPASS 75%

Lange haben PS-Bond-Fans neidisch aufs N64 mit einem indizierten Ego-Shooter-Referenzschielen müssen, doch das Warten hat ein Ende: Die aktuelle Filmumsetzung gibt's exklusiv für Sonys alternden 32-Bitter!

Doch halt – lasst uns gleich mit einer Einschränkung beginnen: *Der Morgen stirbt nie* ist kein Ego-Shooter, wie ihr an den Screenshots bereits erkennen könnt. Die Kamera bleibt immer schön leicht versetzt hinter dem britischen Agenten-Star, wenn er leichten Schrittes einige russische Wachen mit Blei beglückt. Doch schon wieder halt: Die Russen oder allgemein die bösen Ostblock-Schurken müssen sich in der 18. Folge der wohl berühmtesten Kino-Serie aller Zeiten nur mehr mit der Abkanzelung als Randerscheinung bzw. Einleitung zufriedengeben. Erstmals besitzt ein Bond-Streifen und damit auch das Spiel dazu eine antikapitalistische Grundeinstellung. Ihr bekämpft in zehn Missionen (warum so wenige?) den eiskalten Medien-Mogul Elliot Carver, der mittels fingierter Zeitungsmeldungen einen Krieg zwischen Großbritannien und China heraufbeschwören will, um wiederum die Auflage seines Schundblattes in die Höhe schnellen zu lassen. Absurd? Nein, absurd waren die Geschichten der 60er bis 80er Jahre um wahnwitzige Welteneroberer und übergeschnappte Atombombendiebe. Und ein Blick in die unmittelbare Vergangenheit während des Golfkriegs mit den

„James-Bond-Taktiken sind in *Der Morgen stirbt nie* ab Level drei nicht mehr nötig – die Rambo-Methode ist effizienter und kürzer.“



Rekordeinschaltquoten von CNN zeigt, dass dieses Horror-Szenario in der heutigen multimedialen Zeit gar nicht so weit hergeholt ist! Aber jetzt zurück zu *Der Morgen stirbt nie*. Wie es sich für 007 gehört, hat er neben dem passenden Schießprügel für alle Fälle (Walter PPK, Uzi, Kalaschnikov, Scharfschützengewehr, Minen mit Fernzünder etc.) auch interessante Hi-Tech-Utensilien von Q (Gott sei Dank im Spiel keine Frau, hehe) im Gepäck. Ihr markiert zwecks Bombardierung Spionage-Satelliten, verwendet Fingerabdruck-Maschinen, fotografiert Nuklearwaffen oder eliminiert Wachen mittels Nachtsichtgeräten. Das Spiel hält sich so weit es geht an die Story des Films mit Schauplätzen nahe der russischen

Grenze, Hamburg, Saigon und den Schweizer Alpen, und gibt im Letterbox-Format nach einer erfolgreich absolvierten Mission Szenen des Zelluloid-Vorbilds zum Besten. Vor jedem Auftrag werdet ihr im Briefing mit einer Reihe von Zielen ins Gefecht geschickt, die nacheinander abgeklappert werden müssen. Doch Vorsicht: Fast jede Mission überrascht durch eine unvorhergesehene Wendung im Plot. Urplötzlich tauchen Kampfhubschrauber mit sich abseilenden Spezialeinheiten auf, ihr müsst unter Zeitdruck den Schlüssel für ein mit Nuklearwaffen bestücktes Kampfflugzeug suchen, mit eurer Gefährtin April Carver aus einem umgestellten Hotel entkommen, werdet gestellt und müsst euch befreien u.v.m. Die Designer



▲ Kommt uns seeehr bekannt vor: Mit einer Miss im Schleptau entkommen zu müssen.



▲ Terroristen-Ziele werden narrensicher bunt markiert. Die Rambo-Taktik funzt.



▲ In Level sechs dürft ihr das erste Mal im gepanzerten BMW 750 Platz nehmen.



Gut!
„Kein N64-Bond, aber solide Action“

Ralph's Meinung

■ Trotz zwei Schwierigkeitsgraden ist dieses 007-Spektakel mit nur zehn (selbst recht knapp gehaltenen) Missionen ein kurzes Vergnügen, das zwar unterhaltsamen Ballerspaß bietet, aber am Agentenanspruch vorbeizieht. Wozu lange mit der Sniper Rifle herumhantieren, wenn es ein Kamikaze-Kalashnikov-Sturm dank ausreichend Medi Paks und Rüstungen auch tut? Sonys *Syphon Filter* oder Koeis *Winback* (N64) bieten da deutlich anspruchsvollere Aufgaben und ein interessanteres Level-Design. Ohne geplantes Vorgehen und genau getimete Aktionen seid ihr dort wie auch im großen Rare-Vorbild *flugs Schweizer Käse*. So bleibt gute Fast-Food-Action-Kost mit einer Reihe von Grafik-Schwächen im Bond-Gewand für den Mainstream-Geschmack. Für Fans trotzdem empfehlenswert.



▲ Mit der Kalaschnikov braucht ihr nichts zu fürchten – raus aus der Deckung und Feuer frei!



James fährt Autos aus Bayern

Der Plot des am 9. Dezember anlaufenden 19. Bond-Abenteuers wird derzeit noch mindestens genauso gut gehütet wie *Star Wars*-Geschichten. Kein Geheimnis mehr ist jedoch, dass der Martini-Fan auch diesmal wieder ein neues bayrisches BMW-Geschoss unter den Hintern bekommt – Kommerz besiegt einmal mehr Tradition in Form von edlen englischen Aston-Martin-Modellen. Im Gegensatz zum Allerwelts-Roadster Z3 (ca. DM 40.000,- in der Normal-Ausführung) in "Goldeneye" und zur 750er-Limousine in "Der Morgen stirbt nie" (im Spiel steuerbar!) betritt James diesmal mit dem Z8 ein waschechtes Supercar: Eine Kleinserie mit 400 PS und ein Kaufpreis von über DM 200.000,- sind nur etwas für gut Betuchte und Sportwagen-Freaks. Wusstet ihr übrigens, dass eigens für den Film zwei Z8-Prototypen im Wert von je DM 500.000,- in Handarbeit zusammengebaut wurden?



▲ Ein Fehler in DMSN ist, dass die Sniper Rifle nicht dieselbe Reich-, wie Sichtweite besitzt.

von Black Ops haben dabei unverhohlen bei Rare und seiner N64-Referenz sowohl beim Gameplay als auch der Missionsstruktur geklaut. Unbewaffnet entkommen, euch mit einer Lady den Weg freischießen, die leichten und schweren Rüstungen, der Start in einer sibirischen Militärbasis erinnern frappierend an den indizierten Bond-Shooter, liegen aber teilweise auch im Filmvorbild begründet, was man der Fairness halber dazusagen sollte. Dafür wird auch ein Tick mehr Abwechslung geboten: In einer kleinen 3D-Sequenz müsst ihr auf Skiern im russischen Hochgebirge entkommen und dabei noch feindliche Soldaten mit den Stöcken verprügeln oder am Steuer eines gepanzerten BMW 750 (siehe Kasten) einen Konvoi in den Schweizer Alpen verfolgen und mit MG- und Raketengewalt aufhalten. Die Gegnerschaft ist KI-technisch voll auf der Höhe der Zeit. Sobald ihr nur eure Nasenspitze aus der Deckung ragen lässt, werdet ihr bereits mit einer Kalaschnikov-Salve begrüßt. Anfangs reagiert ihr darauf mit Stealth-Manövern (aus sicherem Versteck mit der Sniper Rifle gezielte Schüsse austeilten). James-Bond-Taktiken sind in *Der Morgen stirbt nie* ab Level drei

aber nicht mehr nötig – die Rambo-Methode ist effizienter und kürzer. Einfach rausrennen und mit der Uzi voll draufhalten, erfüllt auch seinen Zweck – vor allem, wenn Wachen wie in Level fünf ständig nachwachsen. Perfektionieren könnt ihr das Ganze in Kombination mit den nützlichen Sidesteps (L2 und R2). Kommen wir zur Optik: Eine Meisterleistung hat das Entwicklerteam Black Ops da nicht vollbracht. Die Kamera ist sehr unruhig, bisweilen ruckelig und wechselt manchmal im unpassendsten Moment von der Third-Person-Perpektive in die Ego-Ansicht und wieder zurück, wenn ihr euch einem Hindernis oder Gebäude nähert. Die Sichtweite ist begrenzt und erschwert das Scharfschützen-Handling (Zoom-Funktion) unnötig. Manchmal schießt ihr auch einfach durch einen Gegner hindurch – Entfernung zu weit für die Engine? Eine Reihe von Clipping-Fehlern ("Ooops, in der Lagerhalle ist also der Hubschrauber!") und groben Texturen schmälern das Erscheinungsbild des ansonsten sehr stimmungsvollen 007-Shooters, der von ausgezeichneten Bond-Remixen aus den Tommy-Tallarico-Studios akustisch untermauert wird. Eine übermäßige Liebe zum

Detail scheint aber auch nicht vorgelegen zu haben, sonst hätte man nach einem Probespiel z.B. sicher noch eine manuelle Reload-Funktion für eure Knarren eingebaut. Attacken mit nur einer übrigen Patrone und nachladen, während ihr im Kugelhagel steht, sind nämlich alles andere als erfreulich!

Scrapbook

Wie bei Filmen schon lange, ist es auch bei Spielen mittlerweile gang und gäbe, dass FMV-Sequenzen, Animationen und Kameraführungen zuerst auf dem Zeichenbrett entstehen, um den Programmierern und Art-Designern Anhaltspunkte zu geben, wie der Game Designer sich das fertige Produkt vorstellt. Hier seht ihr einige Skizzen aus den TND-Archiven, die spielentscheidende Situationen zeigen.



▲ Ziel von Skizzen ist es, den Animatoren und Designern die schwierige Arbeit etwas zu erleichtern.



▲ Den Raketentransporter hätten wir abgeleuchtet – fehlt nur noch der Kampfhele.



▲ Da kann sich der Bursche lang verstecken – mit der Nachtsicht-Sniper-Rifle isser dran!





► Die Wisch-
effekte der
Waffen sind
durchaus recht
gut gelungen



▲ Das ist das im Text erwähnte Fenster, das die Kämpfer emporklettern. Levitation?

◀ Selbst der große Caesar gibt sich die Ehre und versagt – zumindest hier – kläglich.



▲ Callisto beim Posing: Davon träumst du immer, doch du wirst es aber nie anfassen dürfen.



Xena: The Talisman of Fate

Kampf der Götter (und einiger Menschen, die denken, sie könnten da mithalten)

Shortcut

- 😊 Flair der Serie sehr gut eingefangen
- 😊 einfaches Gameplay
- 😞 im Vergleich zur Prügelreferenz zu wenig taktisches Gameplay

Nintendo Fans mit einem Faible für gute Prügelspiele wurden ja bisher nicht gerade mit hochkarätigen Beat'em-Ups verwöhnt und mussten neidisch auf Konkurrenz-Konsolen spielen – oder fremdgehen. Dies soll sich nun mit der reizvollen Amazone Xena schnell ändern.

Klar, wir alle hocken uns jedes Wochenende vor den Fernseher und bewundern die Xena-Serie ob ihrer genialen mythologischen Atmosphäre, den hochkarätigen Schauspielern und der äußerst durchdachten Storyline. Dass die Hauptdarstellerin dabei gewisse anatomische Vorzüge aufweist, von denen wohl sehr viele jede Nacht träumen, fällt nur den wenigsten auf. Nein, wenn man im Internet nach Xena oder Lucy Lawless sucht, findet man wirklich



▲ Das Design der einzelnen Kämpfern ist verhältnismässig gut gelungen.



kaum Fan-Sites und Huldigungs-Schreine. Doch entschuldigt, wir driften ab.

Saffire, die Macher von *Bio Freaks*, quetschten für dieses Game elf der bekanntesten Charaktere der Serie auf Modul und lassen sie im Kampf um einen magischen Talisman gegeneinander antreten. Vertreten sind dabei neben der Hauptdarstellerin Xena und ihrer Weggefährtin Gabrielle vor allem mächtige Götter wie Ephiny, Ares, Velasca oder Callisto. Sogar der berühmte Caesar darf von euch gesteuert oder verprügelt werden.

Die Figuren bewegen sich dabei frei in einer 3D-Arena und schlagen sich mit Schwertern, Lanzen, Bo-Stäben und Säbeln die Rübe ein. Bei größerer Distanz kramen die Protagonisten ihre Fernwaffen aus der Tasche: Xena schleudert den bekannten Chakram, Gabrielle wirft ihren Stab oder Velasca packt die Armbrust aus. Die Attacken werden mit den C-Knopfen (die für Schläge und Tritte in zwei Härtestufen stehen) ausgelöst. Combos sind natürlich



Christian's Meinung:

■ Für Nintendo-only Prügler stellt *Xena: The Talisman of Fate* eine gute Alternative dar. Effektoriolen wie in *Soul Calibur* oder taktisches Gameplay wie in *Tekken* oder *Virtua Fighter* dürft ihr aber klarerweise nicht erwarten. Vor allem Fans der Serie werden durch die sehr schön designten Charaktere und einem coolen mystischen Soundtrack nicht enttäuscht werden. Multi-Platform-Kämpfer werden aber sicher schon bessere Vertreter dieses Genres im Regal stehen haben.

ebenso möglich, wie der Thematik entsprechende Magieattacken. Die L- und R-Buttons sind für Springen und Ducken reserviert, mit dem Analogstick steuert ihr eure Figur. Kommt ihr an der Arenabegrenzung an, klettert diese automatisch die Wand hoch und begibt sich mit einem Sprung wieder in die Mitte des Kampffeldes zurück. Dies ist ein an sich recht nettes, taktisches Feature, das leider etwas lächerlich wirkt, wenn einer Charaktere an einer Stelle hochklettert, an der eigentlich gar keine Wand ist (ein Fenster z.B.). Die Grafik geht in Ordnung, besonders die Charaktere zeigen sich von der Schokoladenseite und wurden ansprechend animiert. Zahlreiche Effekte runden das Schwertspektakel ab.



▲ Xena nimmt's sogar mit Göttern auf.

Xena: The Talisman of Fate

Beat'em-Up



Features



- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin
- Datenträger: Modul
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: mittel
- Grafik Musik Sound
- 75% 76% 74%

SPIEL SPASS 73%



MP3 Player

2 in 1 MODUL

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3 CDs (ISO 9660 Format) können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel (>12 Stunden pro CD) möglich
- WinAMP Oberflächen können über Memorycard geladen werden
- Professionelle Qualität durch Micronas Decoderchip
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung
- Formschönes Gehäuse
- ID3 Tag Informationen werden dargestellt (Künstler, Titel usw.)
- Abspielisten können erstellt werden (Sicherung auf Memorycard)
- Übersichtliche Bedienoberfläche auf dem Fernseher
- Zusätzlichen Kopfhörerausgang
- Autostart-Funktion (kein Fernseher nötig)
- Für jede PlayStation mit Parallelport (alle außer SCPH-9002)
- Kompletter ACTIVATOR (Schummelmodul) mit eingebaut!
- Alle ACTIVATOR-Funktionen
- Lieferung wie beim ACTIVATOR incl. RGB-KABEL und Cheatbuch!

ProMarkt



3349 Unverbindliche Preisempfehlung nur 149,99 DM
3350 ohne Activator-Zusatzfunktionen nur 99,99 DM

ProMarkt

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, DAS AUCH EINE SPEZIELLE ZUSATZ-FUNKTION HAT. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT. NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

**ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL
 KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM**

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block)	22,99 DM	1708
24 MB (360 Block)	34,99 DM	1724
40 MB (600 Block)	41,99 DM	1740
56 MB (840 Block)	49,99 DM	1756
72 MB (1080 Block)	59,99 DM	1772



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

2 MB (30 Block)	18 DM	1802
3 MB (45 Block)	27 DM	1803
4 MB (60 Block)	36 DM	1804
6 MB (90 Block)	48 DM	1806
8 MB (120 Block)	58 DM	1808

1701

1 MB MEMORYCARDS
 in 5 Farben lieferbar
 Stück nur 9 DM
 ab 10 Stück je nur 7 DM



**34,99 DM
 ACT-PAD**

SUPERCHIP

- SYPDC-Tech. ✓
- spielt Importe +++ ✓
- für alle Modelle ✓
- 100% getestet ✓
- Stealth-Modus ✓
- incl. Einbaupläne ✓
- FinalFantasy8 kompatibel ✓



Stück 15 DM
3 St. je 12 DM
5 St. je 7,80 DM
10 St. je 5,90 DM
25 St. je 5,56 DM
50 St. je 4,98 DM

EXCLUSIV:
 DINO CRISIS (US) +
 RESIDENT EVIL 3 (U)
 KOMPATIBEL | INCL.
 FARBANLEITUNG A31

GAME ENHANCER

- Schummelmodul ✓
- Spielt Importe ab ✓
- komplett englischsprachig ✓
- eigene Codes eingeben ✓
- speichert bis zu 500 Codes ✓
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... ✓

3128



19,99 DM

3149



49,99 DM

ARPEX

- Verbindet Schummelmodule mit PC ✓
- Verbindung mit (fast) jedem Modul ✓
- Anschluß an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatmanagement am PC ✓
- Memorycards abspeichern auf PC ✓
- Modul-Updates (BIOS) möglich ✓
- Incl. Software für Win 95 ✓

Ramnet

unsere 1. Wahl für Memorycard-Management

3049



ProMarkt

49,99 DM

unverbindliche Preisempfehlung



Screenshot Ramnet Software Win95

Mit dem Ramnet wird die Organisation Ihrer Spielstände zum Kinderspiel. Memorycards können innerhalb von 20 Sekunden 1:1 kopiert werden, und zwar auch ohne PC (Software und Anschlusskabel incl.)! Mit PC (WIN95/98/DOS) eröffnet sich der ganze Komfort. Sie können Spielstände auf Festplatte oder Diskette kopieren und arrangieren, per email verschicken oder neue Spielstände aus dem Internet laden. Das Ramnet arbeitet mit Batterien und ist somit absolut portabel. Netzbetrieb ist möglich. Software und Anleitung sind selbstverständlich auf Deutsch. Die Spielstände sind DexDrive™-kompatibel.



test 9/99
 World of play
station
 sehr gut

Virtual Gun

Die Ultimative PlayStation-Waffe mit Rückschlagfunktion. Realistisches Waffenverhalten - Wie in der Spielhalle!
 incl. Fusspedal und GCon-Kabel nur 119 DM **3119**

PARALLELPOR 9002

**NUR 8 LÖTSTELLEN,
 MIT CHIPSÖCKEL
 NUR 35 DM**



3059b

39,99 DM

PSX-GEHÄUSE

- der neue coole Look ✓
- für jede PSX (ausser 1002) ✓
- incl. deutsche Anleitung ✓
- einfacher Umbau ✓

BLAUTRASPARENT
 SCHWARZTRASPARENT



3059s

39,99 DM

3007 PSX MAUS

18 DM



KOM

8 MB
24 MB
40 MB
56 DM
72 MB



Super!

„Die schönste aller Worms-Versionen“

Axel's Meinung:

Wie wohl noch oft in nächster Zeit gilt auch für dieses Game die Devise: Aus alt mach neu. Zwar ist *Worms Armageddon* auch auf dem DC noch dasselbe Game, doch dank der detaillierten Grafik und der schnellen Engine ist diese Konvertierung sicherlich die empfehlenswerteste Umsetzung. Wer bereits eine andere Version besitzt braucht diese Adaption nicht, doch alle die noch vor der Wahl stehen, sollten auf alle Fälle zum DC-Game greifen.

Sie sehen ja so harmlos aus. Dabei können sie ja so schrecklich gemein sein.



Der Mörser verursacht einen Granatenregen.

Gegen alle Frauen helfen nur Raketen.



Gleich lässt hier einer sein Schaf von der Leine.



Auch wenn es so aussieht, die Gegend ist nicht gerade gesund ...



Dieser arme Wurm war kerngesund, bis er drei Tage in unseren Redaktionsräumen verbrachte.



Worms Armageddon

Der Krieg der Kriecher findet nun in Hi-Res statt.

Nachdem der erbarmungslose Krieg der Würmer auf nahezu jeder Plattform getobt hat, kommen nun auch die stolzen Besitzer eines DCs in Genuß dieses tückischen Strategiegames.

Wer das Spiel bereits kennt, und das dürften die meisten unter euch sein, braucht eigentlich gar nicht weiter zu lesen, sondern sollte sofort in den nächsten Laden rennen und sich seine Version dieses Games besorgen. Es sei denn, ihr seid schon Besitzer einer der bereits für das N64 und die PS erschienenen Wurm-Schlachten. Denn im großen Ganzen ist alles beim alten geblieben, und das ist mit Sicherheit nicht als Nachteil zu verstehen. Es geht immer noch darum, sein Platoon, bestehend aus vier Würmern gegen feindliche Teams in eine Schlacht auf Leben und Tod zu führen. Die gegnerischen Teams lassen sich dabei wahlweise von der CPU oder einem menschlichen Mitspieler steuern. Auch wenn die KI im Gegensatz zum etwas betagteren Vorgänger deutlich verbessert wurde, macht das Game mit Freunden jedoch immer noch am meisten Spaß. Das einzige Problem dabei ist, das in *Worms Armageddon* aus

Freunden schnell erbitterte Feinde werden können. Denn falsche Rücksichtnahme sind fehl am Platz – im Gegenteil, umso hinterhältiger ihr eure Gegner ins Jenseits befördert, desto mehr Spaß habt ihr bei der Sache. Und an Möglichkeiten zur Eliminierung der Gegner mangelt es euch dank des völlig verrückten Waffenarsenals wirklich nicht. Angefangen bei Standards wie Bazookas, Maschinengewehren und Handgranaten reicht das Repertoire über explodierende Rentnerinnen und Handgrananten Gottes bis hin zu Betoneseln, die ein halbes Spielfeld dem Erdboden gleichmachen. Neben den Multiplayer-Modi wurden zum Ausgleich für die auf dem DC im Gegensatz zum PC nicht vorhandene Internet-Anbindung eine ganze Reihe Single-Player-Games implementiert. So könnt ihr eure Fähigkeiten beispielsweise in speziellen Trainingsmissionen unter Beweis stellen oder aber in Missionen versuchen, innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Wichtig ist aber: Ihr müsst auf keine der in den anderen Versionen enthaltenen Features verzichten.

Erwartungsgemäß sieht die DC-Version von allen Konsolen-Adaptionen am besten

aus, und ist durch die detailliertere Grafik auch mit Abstand am übersichtlichsten. Allzuviel sollte man sich von *Worms Armageddon* in grafischer Hinsicht dennoch nicht erwarten – doch der Spielspaß bezieht sich aus dem genialen Prinzip und nicht aus optischen Blendern. Ebenfalls sehr gut angepasst wurde die Steuerung, so dass man sich spätestens nach zehn Minuten Spielzeit völlig problemlos zurechtfindet.



AB

Shortcut

- herrlich gemeinsames Gameplay
- coole Extrawaffen
- unendlich viele Level
- CPU denkt manchmal zulange nach ...

Worms Armageddon

Fun-Strategie



Features



- Entwickler: Team 17
- Hersteller: Hasbro
- Preis: ca. 110 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
79% 73% 77%

SPIEL SPASS 82%

95% Multi-Player



Nennt sie, wie ihr wollt. Sie sterben ja doch.



▲ Das beeindruckende Waffenarsenal läßt sich problemlos aktivieren und einsetzen.



Worms Armageddon

Würmer gegen Würmer

Jeder durfte mal – jetzt dürfen auch die N64-Besitzer. Was? Sich mit kleinen Würmern ein Waffenarsenal um die Ohren werfen, das selbst eine ausgewachsene Armee in Angst und Schrecken versetzen würde.

Ok, am Spielprinzip von *Worms* gibt es eigentlich nichts zu verbessern. So gesehen kann man Infogrames keinen Vorwurf machen, dass sie das geniale Spielprinzip unangetastet ließen und das Augenmerk auf einer akkuraten Umsetzung beließen. Und das ist ihnen auch gelungen. Angefangen bei sämtlichen Waffen, über die hinterlistige KI der Kriecher, bis hin zu den teils provokanten, teils mitleiderregenden Sprachsampeln brauchen die N64-Zocker auf nichts zu verzichten. Auch sämtliche Spielmodi haben ihren Weg auf Nintendos 64-Bitter gemacht, wobei es überflüssig zu erwähnen ist, dass *Worms Armageddon* nach wie vor gegen menschliche Mitspieler am meisten Spaß macht. Doch auch auf dem N64 werdet ihr ohne humanoiden Beistand nicht allein gelassen. Ob in den fordernden Missionen oder beim direkten Kräftevergleich gegen bis zu drei CPU-gesteuerte Wurmteams könnt ihr euren brutalen Ambitionen freien Lauf

lassen. Ebenso wie bereits in den vorhergegangenen Umsetzungen wurde die Steuerung bestmöglich und damit äußerst intuitiv an das Nintendo-Pad angepasst.



◀ So schöne Explosionen erhaltet ihr, wenn ihr die herumliegenden Minen mit einbezieht.



▲ Es ist keine besonders gute Idee, sich in *Worms* länger auf einer Brücke aufzuhalten.



SUPER!
„Gegen Freunde ein genialer Spaß.“

Axel's Meinung:

■ Eigentlich bleibt es sich gleich, für welche der Versionen ihr euch entscheidet – am besten natürlich für die Konsole die ihr zuhause habt. *Worms Armageddon* wird ein Klassiker. Und Dank der gut durchdachten Single-Player-Missionen ist es auch auf dem N64 nicht mehr notwendig unbedingt menschliche Mitspieler um sich zu scharen. Nur eins sollte euch klar sein: Ein *Worms Armageddon* gehört in jeden Haushalt. Vielleicht kommen ja mal überraschend Bekannte vorbei. Und guten Freunden gibt man doch eine Granate oder zwei ...

Shortcut

- 😊 gute Übersicht
- 😊 präzise Steuerung
- 😞 keine Unterstützung des Expansion Pak

Worms Armageddon

Fun-Strategie



Features



- Entwickler: Team 17
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
74% 70% 76%

SPIEL SPASS 82%

95% Multi-Player

Spiel mit Deiner PlayStation™



[basta.]

- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)
- ID3-Tag Unterstützung
- Austauschbare Skins
- Support

Inklusive MP3-Audio-CD
13 Stunden Musik

149,90 DM
(76,64 EUR)

„Click“ 2 Jahre Garantie
unsere Homepage
Gewinne, Downloads, Infos...

The Next Generation™

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de



„Das ergibt keinen Sinn... einfach verrückt.“



GUT!

„Leidet unter vermeidbaren Designmängeln“

Christian's Meinung:

■ Schade. Das Original-*SM* faszinierte mich trotz vieler offensichtlicher Schwächen vor allem wegen der genial-sarkastischen Dialoge und tollen Storyline bis zum Ende. Wegen der durchschnittlichen Übersetzung fällt dieser, zumindest für mich, sehr wichtige Kaufgrund leider weg. Habt ihr allerdings *Final Fantasy VIII* schon durchgezockt und könnt euch für die Monsterzucht in *Jade* nicht erwärmen – greift zu. Eintolles Game ist *Shadow Madness* nach wie vor.



Shadow Madness

Rollenspielkost made in America

Shortcut

- ☹ z.T. sehr tolle Renderings
- ☹ zwei Partys
- ☹ sarkastische Dialoge
- ☹ miese Menüführung
- ☹ Schwächen in der Übersetzung

Shadow Madness

RPG

Features

CD DS MC

Hersteller: Craveyard
 Testversion: Sony
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: einstellbar

Grafik Musik Sound
 80% 75% 77%

SPIEL SPASS 73%

Das gibt's selten. Zwar werden wir schon seit einiger Zeit mit durchgehend hervorragendem RPG-Stoff versorgt, jedoch bleiben die meisten Produkte fleissigen Importeuren vorbehalten. Anders in diesem Monat:

Neben dem ebenfalls in dieser Millenium-Ausgabe (schön langsam nutzt sich dieser Begriff doch etwas ab) getesteten *Jade Cocoon: Die Tamamayu Legende* schneite uns in diesen kalten Wintertagen (Hatschi! Entschuldigung *schnief*) mit *Shadow Madness* schon das zweite PAL-Rollenspiel ins Haus.

Und dieses Stück Software stellt doch tatsächlich eine kleine Sensation dar. Nein, nicht, dass wir noch nie davon gehört hätten – den Import Test findet ihr in Ausgabe 9/99 – oder dass *Shadow Madness* mit irgendwelchen noch nie dagewesenen Features aufwarten könnte. *SM* (Nein, dieses Kürzel steht nicht für abartige sexuelle Vorlieben) kommt ganz schlicht und einfach aus Amerika, was in dieser von Japan-RPGs dominierten Zeit eine echte Seltenheit ist. Und diesen Unterschied merkt man eigentlich sofort. Sämtliche Dialoge im Game sind nicht im typisch japanischen Slapstick-Stil gestaltet, sondern trafen zum Teil nur so vor Sarkasmus und eher westlichem Humor.

Nun, zumindest war dies in der amerikanischen Version so, durch die leider wie so oft mangelhafte deutsche Übersetzung geht sehr viel vom ursprünglichen Flair verloren. Die nun eher kindliche Umgangsart der Protagonisten passt einfach nicht ganz zu dem ernsten, eher düster-schwarzhumorigen Ambiente. Aber wahrscheinlich fällt dies nur Spielern auf, die das Original kennen. Habt ihr noch nie etwas von *SM* gehört, werdet ihr auch mit der Übersetzung zufrieden sein und die witzigen Dialoge genießen.



▲ Zwischenspiele wie dieser Ego-Shooter machen Laune und lockern das Game auf.



Die Welt am Abgrund

Nun, wenn wir schon von der tollen Atmosphäre sprechen, wird Nicht-Stammleser vermutlich interessieren, worum es eigentlich geht in *SM*. Nun, wie so oft ist wieder einmal ein finsterner Zauberer, diesmal Damon Hokum, verantwortlich für die düstere Bedrohung, die die Welt in einen tiefen Abgrund zu stürzen droht. Durch das Lesen eines verfluchten Buches öffnete dieser Schurke das Portal in eine dunkle Dimension, durch das nun die Mächte des Bösen in das Land Arkose strömen und Zerstörung wal-



▲ Mit der fliegenden Stadt der Erfinder erreicht ihr auch weit entfernte Gebiete.



▲ Bei diesen Steinköpfen könnt ihr zwischen den Partys switchen.

„Dieser Schlag auf den Kopf muss mein Gehirn leicht erschüttert haben.“

ten lassen. Ihr in der Rolle des jungen Stinger (na, wenigstens wurde dieser Name nicht übersetzt, sonst wär's ja der junge ...) macht euch nun mit euren fünf Gefährten, (auf die ihr im Laufe eurer Reise trifft) auf, das Böse in seine Schranken zu weisen. Da eure Party aber nur drei Personen umfassen kann (oh, welch geschickt eingesetztes Limit) bildet ihr zwei Partys, die sich getrennt auf die Suche nach den magischen Zutaten für den Zauberspruch machen, der dafür nötig ist. Zwischen diesen beiden Gruppen könnt ihr immer wieder wechseln und so deren Abenteuer verfolgen. Dabei bietet Arkose einiges für den interessierten Touristen. Durch zum Teil wunderschöne Rendergrafiken (ja gut, manchmal, aber sehr selten, sind sie auch ziemlich daneben) strahlen die Locations, die ihr besucht, eine Atmosphäre aus, die des öfteren für Staunen sorgen wird. Am Gletscherpass pfeift euch der eisige Wind um die Ohren und träumerische Schneelandschaften verleiten euch dazu, die Heizung im Wohnzimmer auf die höchste Stufe einzustellen – nur um wenig später, wenn ihr in der Western-Stadt ankommt, alle Fenster zwecks Kühlung aufzureissen. Nur die hässlichen Polygonfiguren, die den Anschein erwecken, als hätte man diese vergessen und in der Endphase der Produktion noch schnell aus zehn Polygonen zusammengekleistert, wollen sich gar nicht in die Umgebung einfügen.



▲ Und deshalb kürzen wir das ganze auf Harv-5.

Schattengewächs

Leider finden wir alle Schattenseiten, die wir schon in der US-Version bemängeln mussten, auch in der PAL-Fassung wieder. Die Idee, während dem Kampf mit den vier L- und R-Tasten die Untermenüs aufzurufen, ist zwar nicht schlecht, doch ist das restliche Kampfsystem zu konfus und wirr. Dadurch, dass Items oder Zaubersprüche im Menü nicht näher erklärt werden, kramt ihr ewig im Inventory und werdet gleichzeitig frisch und fröhlich vermöbelt. Auch die Itembezeichnung hat sich nicht verändert: Noch immer haben Items mit gleicher Wirkung bis zu vier unterschiedliche Namen – was euch einerseits verwirrt, andererseits so unnötigen Platz im Rucksack verbraucht. Auch der Einkauf von Waffen und Rüstungen gestaltet sich schwierig. Wo wir in *Suikoden II* alles in einem Menü erledigen können und sofort erkennen, welche Statusänderungen sich durch neues Equipment ergeben, steht ihr in *SM* im Dunkeln. Fehlkäufe sind an der Tagesordnung. *SM* ist durchaus ein empfehlenswertes RPG, das aber in keinem Punkt mit Genre-Referenzen wie dem Oberhammer *Grandia* konkurrieren kann. Auch die Dialoge, die in der US-Version absolut überzeugen konnten, stellen nun keinen Kaufgrund mehr dar. Trotzdem greifen PAL-Rollenspieler mangels Alternativen zu. **CD**



▲ So viel zum Thema Fetisch. Jedem das Seine.



▲ Schwofen in der Disco. Freizeit muss sein.



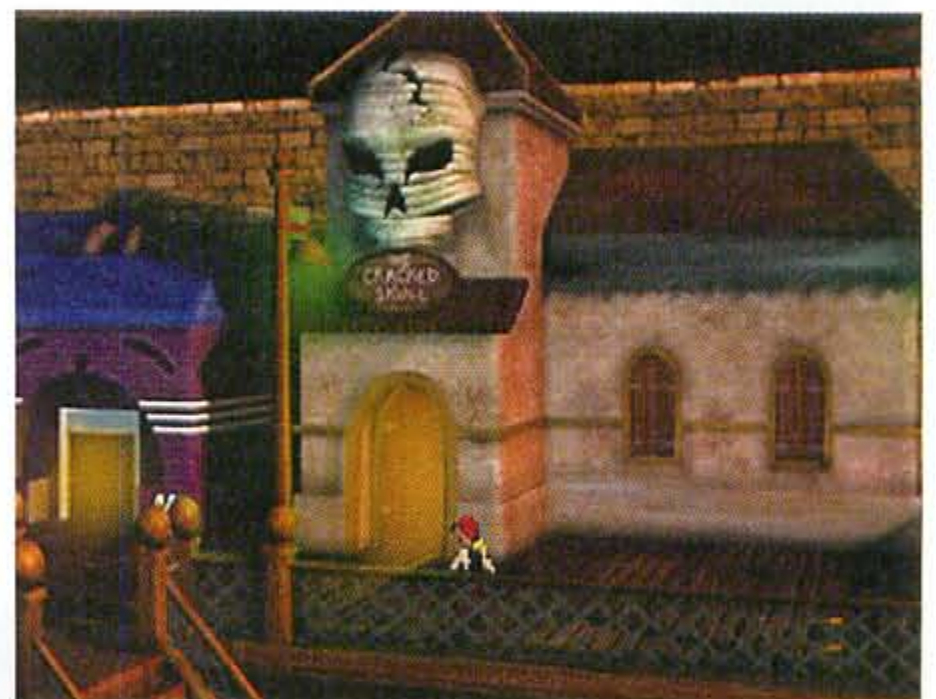
▲ Wenn nur die Figuren nicht so häßlich wären.

Und die Geschichte nimmt ihren Lauf...



■ Weil Stinger nicht unerhebliche Probleme mit seinem Stiefvater hat, beschließt der Jung, von zu Hause abzuhausen und das Abenteuer in der weiten Welt zu suchen. Als er noch einmal umkehren will, um sich doch von seiner Mutter zu verabschieden, wird er

Zeuge einer schrecklichen Katastrophe: Ein riesiges Loch tut sich im Boden auf und verschlingt die halbe Stadt – der Rest liegt in Trümmern. Stinger trifft dort auf Windblatt, mit der er sich nun zusammenschließt, um die mysteriösen Vorkommnisse zu erforschen.



▲ Vorsicht! In dieser miesen Spelunke treibt sich höchst lichtscheues und ungehobeltes Gesindel herum.



▲ Manche der Renderings sind herrlich atmosphärisch ausgefallen.



▲ In diesem Genre eher unüblich: Vor dem Start des Spiels könnt ihr euch einen Schwierigkeitsgrad aussuchen.



▲ Heimweh! Sieht aus wie bei mir in den Bergen.



Sega Bass Fishing

Und es gibt ihn doch – doch, doch!

Shortcut

- genialer Fun-Fisher
- saubere Grafik
- VGA-Box-Unterstützung
- Musik zwar nicht schlecht, passt aber nicht zum Spiel



SUPER!

Christian's Meinung:

Seit ich mir für den Import-Test der japanischen Version privat *Get Bass* besorgt habe, spiele ich dieses Game eigentlich ein- bis zweimal die Woche. Für den PAL-Test wollte ich ehrlich gesagt nur ein paar Screenshots machen und die ganze Sache schnell hinter mich bringen. Naja – anyway – es wurden wieder mehrere Stunden daraus. Und ich habe es endlich geschafft. 8,524 kg! Und das ist keine miese Photoshop-Spielerei – das ist Realität. Ich bin ein Genie! Ich bin ein Angel-Gott! Ich arbeite in Zukunft auf einem Fischkutter!

Verdammt! Irgendwo da draußen schwimmt er rum. Nichts ahnend, dass der wohl weltbeste Angler über ihm lauert, um im geeigneten Augenblick zuzuschlagen, ihn zu schnappen, auszustopfen, ihn über dem Kamin aufzuhängen, um mit ihm zu prahlen und sich an seinem leblosen, vorwurfsvollen Blick zu ergötzen. Irgendwo da draußen ist dieser blöde Acht-Kilo-Barsch! Ich weiß es! Und bald ist er mein! Mein ganz allein!

Nun, eigentlich möchte man ja annehmen, dass der Angelsport keine animalischen Triebe in euch hervorruft – sozusagen das Tier in euch weckt (das macht ja laut Werbung schon der DC alleine) – und euch zu gefühllosen Jägern und eiskalt berechnenden Neandertalern macht. Doch irgendwie schafft es *Sega Bass Fishing*, genau diese Urinstinkte in euch hervorzu-rufen. Klingt irgendwie komisch, wenn man sich vor Augen hält, dass es sich dabei doch "nur" um ein simples Angelspielchen handelt? Ein Punkt für euch – es ist schon verrückt, wie man sich doch in so ein Game hineinsteigern kann. Nicht selten werdet ihr, den Angelcontroller in den schweissnassen Händen haltend, feststellen, dass ihr schon seit geraumer Zeit Monologe mit dem Screen haltet. "Kooooomm Fisch, Fisch – kooooomm!" "Nun schnapp dir schon das blöde Köderli – das ist gut für dich." "Nun beiß schon zu, du selten dämliche Ausgeburt der Hölle! Verdammt noch mal!" Und wie entsetzt werdet ihr erst aufschreien, wenn der vermeintliche Acht-Kilo-Barsch zwar endlos scheinende Sekunden wenige Zentimeter vor eurem Köder schwimmt und diesen fasziniert beobachtet, ihr das Ding mit all eurem Können zappeln und tanzen lasst, was das Zeug hält, dann aber plötzlich von rechts irgendein 400 Gramm Micker-Fischlein herangeschossen kommt, um selbst genussvoll in den Haken zu beißen. Was auch ungemein ärgert, ist, wenn euch die Leine reißt.



Neben der Tageszeit könnt ihr auch die Witterungsverhältnisse bestimmen. (Practice-only)



Im Arcade-Mode kämpft ihr gegen ein knackiges Zeitlimit.

Dann bekommt ihr nämlich angezeigt, was für ein Fang euch durch die Lappen gegangen ist: "7547 g lost". Tja – Pech gehabt. Aber das ist nicht so schlimm, denn die Chance, einen so dicken Brocken zu erwischen, kommt bestimmt wieder. Vielleicht erst in zehn Jahren, aber sie kommt wieder, ganz sicher.

Sega tat gut daran, nicht zu versuchen, eine ernsthafte Angel-Simulation zu schaffen. Dadurch, dass der Schwerpunkt auf Fun-Fishing gelegt wurde, kommt das Game ohne lästige und Spielspaß-dämpfende Langatmigkeit aus und bietet euch ununterbrochene Action. Fast im Halbminuten-Takt beißt ein Barsch nach



Ein hartgesottener Profi entlockt dem See wahre Mega-Monster. Aber auch Amateure erzielen recht passable Resultate (MEGA-ROFL)



In der Palace-Stage geht es darum, den Super-Barsch zu erwischen.

dem anderen an. Dennoch wurde, wie uns Hobby-Angler im Freundeskreis bestätigten, Wert auf realistische Umsetzung des Fischverhaltens zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen gelegt. Auch die Wahl des Köders und Einsatz desselben (kontinuierlich an der Leine ziehen, Zick-Zack-Kurse verfolgen etc.) wirken sich auf euren Erfolg aus. Um die Langzeitmotivation zu gewährleisten, wurde neben dem schnellen Arcade- und dem Practice-Mode noch ein Tournament integriert, das sich über mehrere Tage zieht. Ein absolutes Must Have!



Auch die Wassertemperatur hat Einfluss auf die bevorzugten Aufenthaltsorte der Fische.



Blinkt der Balken rot auf, reißt bald die Leine.

Sega Bass Fishing

Fun-Fishing

Features

VP GP

- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega
- Extras: unterstützt Angel-Controller
- Preis: ca. 180 Mark (mit Controller)
- Geeignet ab: 8 Jahre
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

81% 76% 70%

SPIEL SPASS 82%

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Last Report	20.-	49.-
Abe's Exoduss	30.-	59.-	Popoulos	30.-	69.-
Ace Combat 2	30.-	65.-	Pinball Timeshock	30.-	59.-
Alundra	30.-	59.-	Ridge Racer 4	30.-	59.-
Ape Escape	30.-	65.-	Rebell Assault 2	25.-	59.-
Apocalypse	35.-	69.-	Resident Evil D.C.	15.-	35.-
Atlantis	30.-	59.-	Risiko	30.-	59.-
A-Train	25.-	59.-	Riven	30.-	59.-
Bloody Roar 2	35.-	69.-	Road Rash 3D	30.-	65.-
Blaze'N Blade	25.-	59.-	Sim City 2000	30.-	69.-
Breath of Fire 3	30.-	59.-	Shadowman	35.-	69.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	Suikoden	20.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Soul Reaver	35.-	69.-
Castrol Honda	35.-	69.-	Spyro the Dragon	35.-	69.-
Cronicles of the sword	20.-	49.-	Silent Hill	35.-	69.-
Crypt Killer	30.-	59.-	Speed Freaks	30.-	69.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.-	35.-	Syphon Filter	35.-	69.-
C.u.C.Gegenschlag	30.-	69.-	Legacy of Kain	25.-	59.-
Castlevania	25.-	59.-	Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Colin McRae Rally	15.-	35.-	Lucky Luke	20.-	49.-
Colony Wars	25.-	59.-	Metal Gear Solid	30.-	69.-
Colony Wars 2	30.-	69.-	MDK	15.-	39.-
Constructor	20.-	49.-	Medieval	15.-	35.-
Cool Boarders 3	30.-	65.-	Monopoly	30.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Myst	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	30.-	65.-	Music	30.-	69.-
Croc 2	35.-	69.-	Nagano	25.-	59.-
Diablo	25.-	59.-	Need for Speed 2	25.-	59.-
Dark Omen	25.-	59.-	Need for Speed 3	25.-	59.-
Deathtrap Dungeon	20.-	49.-	Need for Speed 4	40.-	69.-
Discworld	25.-	59.-	Ninja	25.-	49.-
Discworld 2	30.-	69.-	Nuclear Strike	30.-	69.-
Driver	35.-	69.-	Point Blank	25.-	59.-
Dead or Alive	30.-	59.-	Point Blank 2	30.-	69.-
EA-Boxchampion	30.-	59.-	Tekken 3	15.-	35.-
Excalibur	20.-	49.-	Transport Tycoon	30.-	59.-
F1'97	15.-	29.-	Theme Hospital	30.-	59.-
F1'98	20.-	49.-	Time Commando	20.-	39.-
Fifa 99	35.-	65.-	Toca 2	30.-	59.-
Fighting Force	30.-	59.-	Tomb Raider 2	15.-	35.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-	Tomb Raider 3	30.-	59.-
Forsaken	15.-	35.-	V-Rally 2	35.-	69.-
Frankreich 98	20.-	35.-	Vigilante 8	20.-	49.-
Grandstream Saga	30.-	59.-	Warzone 2100	35.-	69.-
G-Police	15.-	35.-	Warcraft 2	30.-	59.-
Gran Turismo	15.-	35.-	Wing Commander 3	25.-	59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 4	30.-	69.-
Heart of Darkness	15.-	29.-	WCW nWo Thunder	30.-	59.-
Hugo 2	35.-	65.-	WWF Attitude	35.-	65.-
Hard Edge	35.-	69.-	WWF Warzone	15.-	29.-
KKND Krossfire	35.-	69.-	X-Com 1&2	30.-	69.-
Kensei	35.-	69.-	Z	20.-	59.-
Little Big Adventure	25.-	49.-			

Täglich Neuzugänge!

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe's Odyssey	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A. London	15.-	29.-
G.T.A.	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challenge	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	80.-	139.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	20.-	39.-
Body Harvest	20.-	49.-
Bettle Racing	35.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Command&Conquer	40.-	89.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F1 World Grand Prix 2	35.-	69.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 99	30.-	69.-
Lamborghini	20.-	39.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Party	30.-	69.-
Mario Kart	20.-	49.-
M.-Impossible	30.-	69.-
NHL 99	30.-	69.-
Star Wars Racer	40.-	79.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	30.-	59.-
South Park	35.-	79.-
Shadowman	40.-	89.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	30.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	30.-	69.-
Wipeout 64	25.-	59.-
WWF Attitude	30.-	79.-
Yoshi's Story	30.-	59.-
Zelda	30.-	69.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlevania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
Castrol Honda	89,95
Demolition Racer	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
G-Police 2	99,95
Gungage	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WWF Attitude	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-

Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

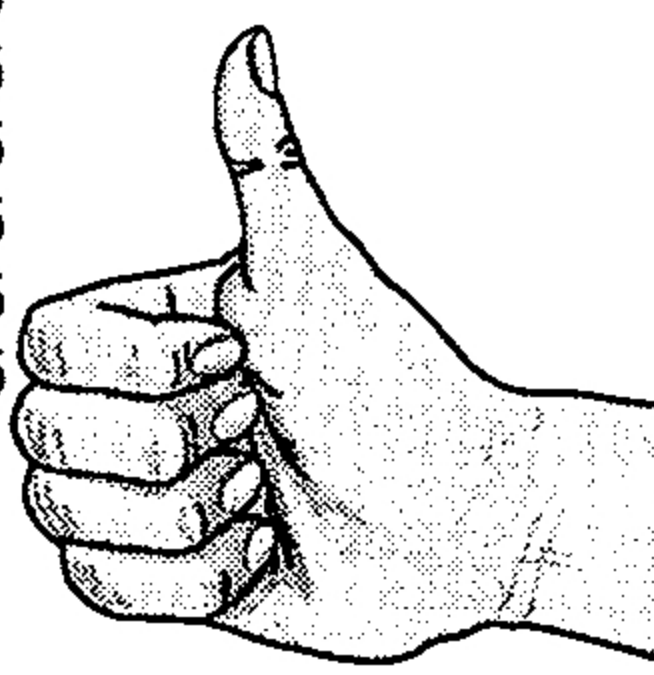
Abe's Odyssey	49,95	Porsche	49,95
Alien Trilogy	49,95	Rayman	49,95
Bust a Move 2	49,95	Resident Evil & D.C.	je 49,95
Command & Conquer	49,95	Road Rash	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95	Soul Blade	49,95
Croc	49,95	Soviet Strike	49,95
Destruction Derby 2	49,95	Tekken 2&3	je 49,95
G.T.A.	49,95	Toca Touring Car	49,95
Hercules	49,95	Tomb Raider	49,95
Jurassic Park	49,95	True Pinball	49,95
Medi Evil	49,95	V-Rally	49,95
Micro Machines V3	49,95	Wipeout 2097	49,95
Moto Racer	49,95	Worms	49,95

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95	Incoming	99,95
Joypad Dreamcast	59,95	Get Bass incl. Angel	199,95
RGB-Kabel	49,95	Power Stone	99,95
VMS Memory Card	59,95	Sega Rally 2	109,95
Blue Stinger	99,95	Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	109,95	Virtua Fighter 3tb	99,95
Dynamite Cop 2	109,95		
Expadable	99,95		
F1-Monaco GP	99,95		
H.of the Dead 2&Gun	149,95		

Saturn und Mega Drive
auf Anfrage



Weitere 1001 Artikel auf Lager



▲ Carlotta übernimmt den Part der undurchschaubaren Lady.



▲ Kleiner Tip: Die Bibliothek des Grafen werdet ihr öfters besuchen müssen, da ihr hier immer wieder sehr wichtige Hinweise erhaltet.



▲ Was mögen diese Symbole wohl bedeuten?



▲ Berührt die Magie-Barriere besser nicht.



▲ Nur der Golem kann die Kutsche bergen.



▲ Erinnerst mächtig an Leonardo da Vinci.



Discworld Noir

Ein Mord in Ankh-Morpork! (Aber ist das eigentlich etwas Ungewöhnliches?)

Shortcut

- ☺ herrlich abgedrehter Humor
- ☺ relativ logische Rätsel
- ☺ gute deutsche Synchro
- ☹ lange Ladezeiten



▲ Nach und nach könnt ihr immer neue Locations besuchen.



▲ Das musste ja wohl kommen: Carlotta und Luton küssen sich eng umschlungen.

Ankh-Morpork, die Hauptstadt der Scheibenwelt, Zufluchtsort der dunkelsten Gestalten und abartigsten Freaks, die man sich nur vorstellen kann. Eine Stadt, in der das Verbrechen zum Alltag gehört. Welcher Ort wäre wohl geeigneter für einen Privatdetektiv, um seine Brötchen zu verdienen? Nun, so ziemlich jeder vermutlich. Willkommen in *Discworld Noir*.

Das Game beginnt schon mal recht ungewöhnlich: Ihr seid Zeuge einer waghalsigen Verfolgungsjagd, die das gehetzte Opfer unglücklicherweise nicht überlebt. Dies ist umso bedauerlicher, da ihr bald feststellen werdet, dass ihr, der

Privatdetektiv Luton (der im englischen Original eigentlich Lewton heißt) das Opfer seid. Flashback: Eine Woche vor diesem Ereignis steigt ihr in das Game ein und findet euch in einem Gespräch mit der reizenden Carlotta wieder, die euch beauftragt, ihren (angeblichen) Liebhaber Mundy ausfindig zu machen. Was anfangs noch wie ein normaler Fall anmutet, entwickelt sich aber recht schnell zu einer komplexen Geschichte aus Lügen, Korruption und einigen darübergestreuten Ritualmorden. Wer Terry Pratchett kennt, wird auch nicht zwangsläufig erwarten, dass Luton nach Ablauf einer Woche sein Ableben in irgendeiner Weise verhindern



▲ Ihr trefft sogar auf den Tod der Ratten, der auch IN GROSSBUCHSTABEN PIEPST.



▲ Frisch aus dem Grab gestiegen, trefft ihr auf euren neuen hündischen Begleiter.



Christian's Meinung:

Discworld Noir wird Pratchett-Fans zweifellos nicht enttäuschen, auch wenn die aufgebaute Stimmung mit der eigentlichen Scheibenwelt nichts mehr zu tun hat. Der Humor stimmt aber hundertprozentig – selten habe ich bei einem Spiel so gelacht (ausser bei den zwei Vorgängern vielleicht). Doch seid gewarnt: Schnell quillt euer Notizblock vor Hinweisen nur so über, doch die meisten Fahrten führen ins Nichts. Nur mit viel Geduld und Ausprobieren kommt ihr hinter das Geheimnis des verschollenen Mundy. Ein Game für ausdauernde Adventurer mit Hang zum Subtilen.

kann. In diesem Zusammenhang spielt übrigens der Tod, DER STANDESGEMAESS NUR IN GROSSBUCHSTABEN SPRICHT, eine nicht unwichtige Rolle.



▲ Tja, der alte Knacker wird's wohl nicht überleben. GUTE NACHT.

„Ich wurde bei unserem ersten Kuss geboren. Und ich starb, als du mich verlassen hast. Ich starb natürlich auch, als man mich von hinten niederstach, aber das war nicht annähernd so schmerzhaft.“



▲ Voll das Messer im Bauch! Die Gedärme über den Boden zu verteilen ist sicher eine Möglichkeit abzunehmen. Ob es eine gute Möglichkeit ist, wagen wir zu bezweifeln.



▲ Der Butler – Sarkasmus pur!



▲ Als Wolf orientiert ihr euch nach Düften.

Die Sendung mit der Maus

Die Steuerung Lutons ist Point'n-Click-Adventure-mäßig sehr einfach gehalten – sofern ihr mit einer Maus spielt, denn mit dem Pad wird die ganze Sache etwas unspielbar. Mit dem Mauszeiger (eigentlich ist es ja eine überdimensionierte Kugel) sucht ihr den Screen nach nützlichen Items und Personen ab. Ein Klick auf die rechte Maustaste beschert euch eine genaue Beschreibung des angewählten Gegenstandes, mit Click auf die linke Taste nehmt ihr diesen in euer Inventory auf. Durch Druck auf beide Maustasten ruft ihr das Optionsmenü auf, wo unter anderem auch an jeder beliebigen Stelle gespeichert werden kann. Mit Personen spricht ihr über ein Multiple-Choice-Menü und erhaltet so nach und nach neue Hinweise zur Lösung des Falls. Und ohne diese Informationen, die Luton alle in seinen Notizblock schreibt, landet ihr recht schnell in einer Sackgasse. In *Discworld Noir* ist es weniger die Kombination von gefundenen Items und deren Einsatz, der



euch weiterbringt, sondern die richtige Art, mit den abgedrehten Charakteren zu sprechen und so neue Locations, die ihr anfangs noch nicht betreten könnt, zu erforschen.

Film Noir-Stimmung par excellence

Durch die hervorragend düsteren Renderings und dem passenden jazzigen Soundtrack schafft es *Discworld Noir*, eine sehr beklemmende Detektiv-Atmosphäre aufzubauen. Sämtliche Figuren, auf die ihr treffen werdet, machen der Scheibenwelt alle Ehre und vergnügen euch mit humorvollen Dialogen und vor zweideutigen Aussagen. Man merkt eindeutig, dass der Meister selbst, Terry Pratchett, hierfür verantwortlich zeichnet. Manchmal werden auch bekannte Figuren, Locations oder einfach nur Gebräuche erwähnt (der Tod steht z.B. unheimlich auf Curry-Gerichte), die bei Kennern der Bücher für einige Lachanfänge sorgen. Erstaunlich gut gelungen ist in diesem Zusammenhang die deutsche Sprachausgabe und die Überset-



Terry Pratchett

Was dem Science-Fiction-Fan sein Douglas Adams (*Hitchhikers Guide to the Galaxy*) ist, sind für den Fantasy-Fan Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romane. Beide Autoren verstehen es perfekt, das jeweilige Genre humorvoll durch den Kakao zu ziehen, ohne dabei auf Seitenhiebe auf die Gesellschaft zu verzichten. Habt ihr ab und zu mal Zeit für ein gutes Buch, seien euch die Werke dieser beiden Autoren engstens ans Herz gelegt.



▲ Hier einige Scheibenwelt-Romane. Wenn ihr mehr über den Tod wissen wollt: linkes Buch.



▲ The Master himself: Terry Pratchett

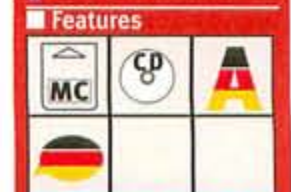
„Meine Güte, man sollte meinen, dass man nach einem Kuss am nächsten Morgen in der gleichen Gestalt erwacht, oder?“

zung, die einen Großteil des Humors ins Deutsche rettet. Vor allem die Monologe, die Luton ständig mit sich führt (erinnern irgendwie an Mike Hammer), trafen vor Selbstzweifeln, Depressionen und einer gehörigen Portion Sarkasmus.

Discworld Noir

Point'n-Click-Adventure

Features



Entwickler: Perfekt Entertainment

Hersteller: GT Interactive

Prels: ca. 90 Mark

Geignet ab: 16

Schwierigkeit: schwer

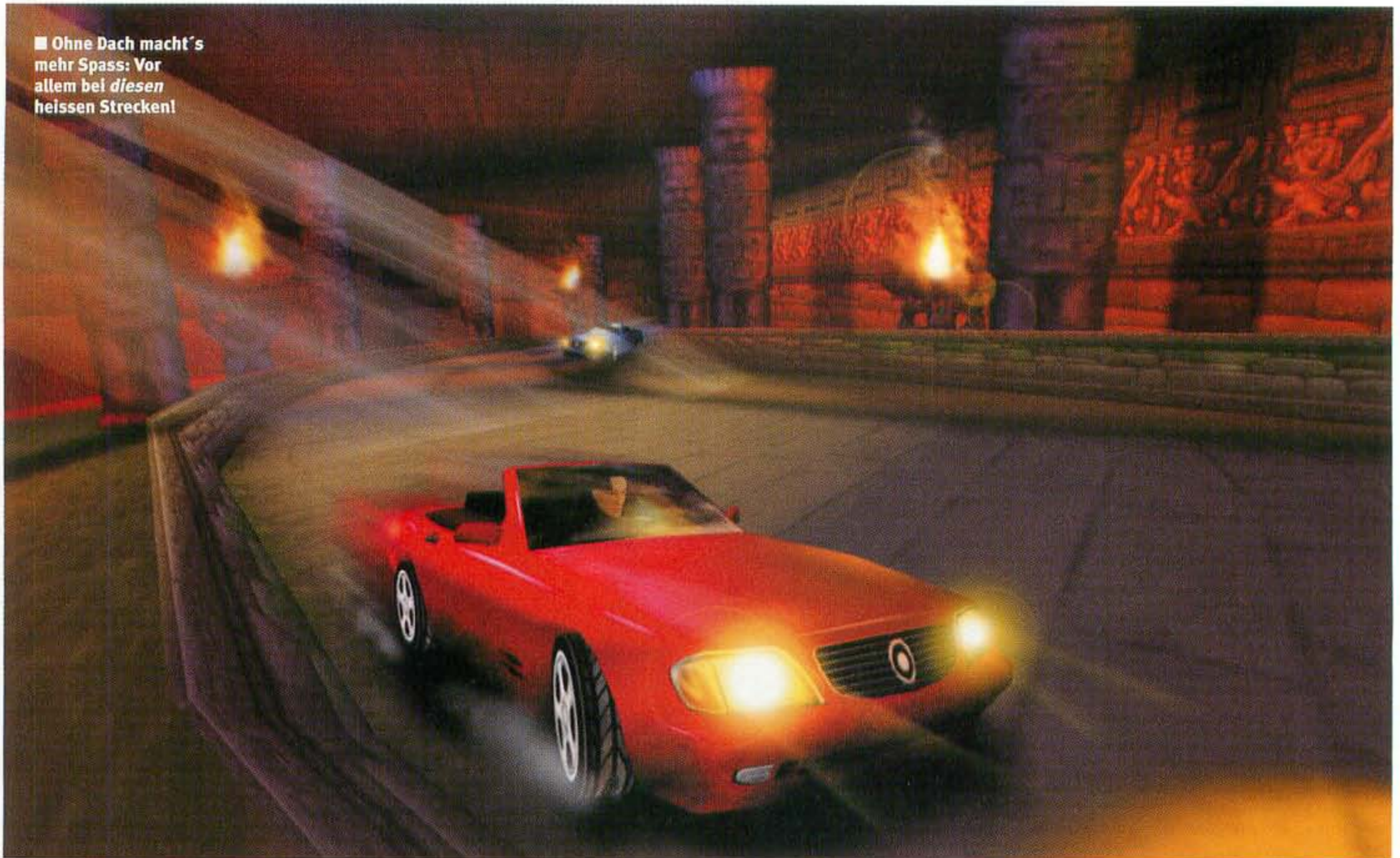
Grafik Musik Sound

81% 83% 79%

SPIEL SPASS 79%



■ Ohne Dach macht's mehr Spaß: Vor allem bei diesen heißen Strecken!



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC

Roadsters Trophy

Lieber oben ohne...



Shortcut

- 😊 geniale Grafik
- 😊 sehr lange und abwechslungsreiche Strecken
- 😊 hohe Spielgeschwindigkeit
- 😞 Replays lassen sich nicht speichern



▲ Zwei Spuren im Schnee – Sanka und Axel loosen mal wieder völlig ab...

Langsam aber sicher kommt auch auf dem bisher sträflich vernachlässigten Nintendo 64 die Rennspielwelle so richtig in Fahrt. Bereits in der letzten Ausgabe konnte das sehr gute *World Driver Championship* aus dem Hause Konami neue Maßstäbe setzen. Mit *Roadsters Trophy* bemüht sich ein weiterer Genrevertreter um einen Platz auf dem Rennspielpodium.

Zwar spielen Hintergrundgeschichten in Rennspielen (wenn überhaupt) eine eher untergeordnete Rolle, eine bestimmte Thematik haben sie jedoch alle. In diesem Fall geht es, wie der Name schon sagt, um Roadster, sprich zweisitzige Sportcabriolets. Verantwortlich zeigen sich die Entwickler aus dem Hause Titus, denen wir auch schon das eher mittelmäßige *Automobili Lamborghini* zu verdanken hatten.

Insgesamt stehen euch mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, wobei nur ein Bruchteil davon mit den Originalnamen versehen wurden. Anscheinend waren die Lizenzgebühren mancher Hersteller doch ein wenig zu überzogen. Im eigentlichen Game macht sich das jedoch kaum bemerkbar, denn alle Vehikel lassen sich auch so problemlos ihren Originalen zuordnen. Dies liegt



▲ Egal wie das Ding heißt – es ist eine Corvette und fährt sich auch so.

► Im Zwei-Spieler-Modus könnt ihr zwischen horizontalem oder vertikalem Splitscreen wählen. Der Speed stimmt allemal.



nicht zuletzt daran, dass sich die Entwickler ausgesprochen viel Mühe gegeben haben, die Autos extrem detailliert darzustellen. Gerade in diesem Punkt muss man den Programmierern von *Roadsters* zugestehen, ganze Arbeit geleistet zu haben und für N64-Verhältnisse neue Maßstäbe zu setzen.

Je nachdem für welchen der Spielmodi ihr euch entscheidet, könnt ihr am Anfang nur auf einige der Autos zugreifen. Die besseren Renner bleiben euch

verwehrt, bis ihr in der Trophy, dem eigentlichen Hauptspiel, genügend Geld verdient habt um sie zu erwerben. Wer sich nun ein wenig an *GT* erinnert fühlt, liegt damit nicht ganz falsch. Denn wer genügend Preisgelder einfährt, kann sich so einen ganzen Fuhrpark zusammenkaufen und, nötiges Kleingeld vorausgesetzt, die Fahrzeuge nach Herzenslust tunen. Umso wirkungsvoller die Extras sind, umso tiefer müsst ihr dafür natürlich in die Tasche greifen. Die Einstell-



Axel's Meinung

■ Eigentlich hat *Roadsters* alles, was man sich von einem Rennspiel wünschen kann. Viele Fahrzeuge, einen fordernden Meisterschaftsmodus, leicht zugängliche Tuningoptionen und eine tolle Grafik. Wer also auf edel aussehende und schnelle Racer steht, wird mit *Roadsters* seine helle Freude haben. Mich persönlich hat die ein wenig zu arcadelastige Steuerung ein wenig gestört, doch das ist letztendlich Geschmackssache. Abgesehen davon ist Titus mit *Roadsters* ein absolut empfehlenswertes Produkt gelungen, das auf dem N64 konkurrenzlos gut ist.



▲ Die runden Rücklichter kommen mir irgendwie bekannt vor.

◀ Ranpirschen und überholen – oh yes!



▲ Das korrekte Anfahren und möglichst spätes Bremsen sind der Schlüssel zum Erfolg.



▲ Bei Regen wäre ein Dach trotzdem schön ...



▲ Merke: Kein Racing-Game ohne Dodge Viper.

„Die fein gezeichnete Grafik könnte neue Maßstäbe setzen.“

möglichkeiten sind jedoch vergleichsweise überschaubar, und so auch für Spieler ohne KFZ-Meisterbrief zu erledigen.

Doch nun zu den entscheidendsten Aspekten bei einem Rennspiel:

Wie sieht es aus und wie fährt es sich? Bereits auf den ersten Blick fällt auf, dass hier grafisch eine absolut beeindruckende Performance geboten wird. Keines der normalerweise auf dem N64 störenden Mankos trübt hier den Spielspass. Weder Nebel noch verwischene Grafik beleidigen hier das Auge des Zockers – wenn Nebel vorkommt, dann nur aus atmosphärischen Gründen. Genau genommen könnte man auf den ersten Blick glauben, man hätte es mit einem DC-Game zu tun.

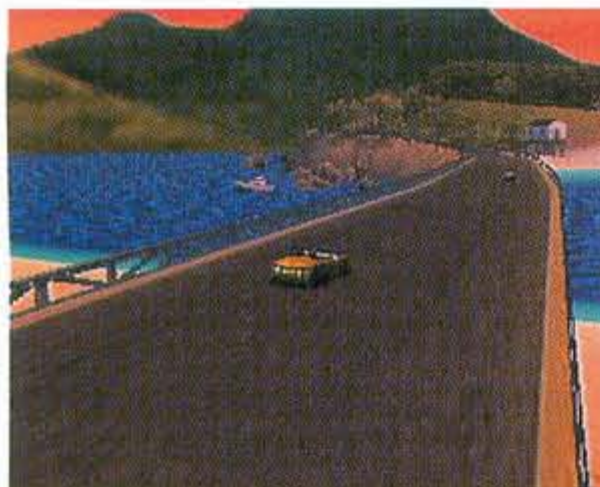
Die Wagen sind absolut fein gezeichnet und strotzen nur so vor Details wie animierten Fahrern, leuchtenden

Bremslichtern und genialen Reflexionen. Wer nun verständlicherweise befürchtet, die gute Grafik ginge auf Kosten der Spielgeschwindigkeit, kann völlig beruhigt sein. Das Speedfeeling kommt hervorragend rüber und vermittelt die gefährere Geschwindigkeit sehr gut. Dank eines durchdachten Streckendesigns werdet ihr von hässlichen PopUps und Alibi-Nebelbänken gänzlich verschont. Und das selbst, wenn sich alle sechs Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke befinden. Respekt! Sogar an Gags wie animierte Streckenobjekte wurde gedacht. Ein wenig vorsichtiger sollte



▲ Kein Pop-Up und kein Nebel. So soll es sein. So klappt es auch mit dem Classic.

▶ Mit einem traumhaften Wagen durch herrliche Landschaften zu brausen. Was gibt es schöneres? Ausser auch noch das Rennen zu gewinnen natürlich.



▲ In den Replay gibt's noch mehr Landschaft.



man hingegen die Steuerung beurteilen. *Roadsters* ist weit davon entfernt, einem Simulationsanspruch wie beispielsweise *GT* gerecht zu werden. Es drängen sich von Seiten des Fahrverhaltens eher Parallelen zur *Ridge Racer*-Serie auf, denn ohne gekonnten Einsatz des PowerSlides lässt sich kaum eine Kurve in ausreichendem Tempo nehmen. Die zehn unterschiedlichen Strecken, die von staubigen Wüstenpisten über verträumte Landstraßen bis hin zu verschneiten Bergpässen alles bieten, was sich der geneigte Fahrer wünschen kann, lassen sich zusätzlich noch unter verschiedenen Witterungsbedingungen befahren.

Nach erfolgreichem Rennen lassen sich Fahrfehler oder besonders gelungene Manöver in einem mitreißenen Replay nochmals in aller Ruhe betrachten. Witzig ist auch die Option, während des Rennens zu pausieren und die Situation aus verschiedensten Perspektiven zu betrachten.

Wer lieber gegen Freunde anstelle CPU-gesteuerter Gegner antritt, kann bis zu drei menschliche Kontrahenten an den Start bitten. Die restlichen Fahrer steuert dabei weiterhin die KI. Selbst im 4-Player-Modus sind kaum Einschränkungen zu bemerken. Allerdings solltet ihr auch bei *Roadsters* besser über einen möglichst großen Fernseher verfügen – wie bei Splitscreen so üblich. **AB**



▲ Auch nette Randerscheinungen bietet das Game – nettes Mädels...



▲ Heisses Zubehör kostet richtig Kohle – und die zu bekommen, ist nicht ganz einfach.



▲ Oldies but Goldies! Tja Roadster gab es auch schon vor Z3 und SLK.

Roadsters Trophy

Rennspiel

Features

- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

91% - % 84%

SPIEL SPASS 84%

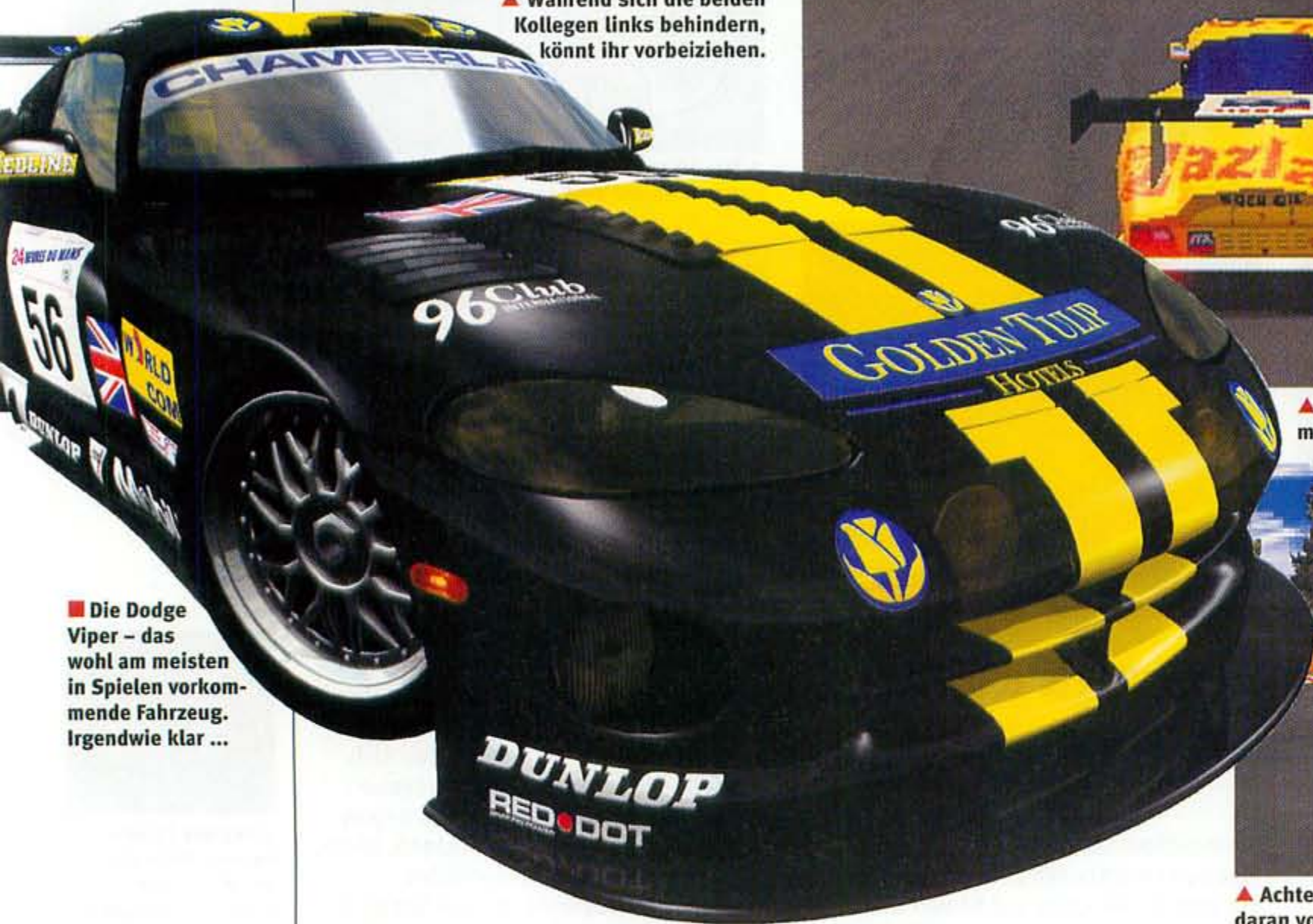
VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



▲ Während sich die beiden Kollegen links behindern, könnt ihr vorbeiziehen.



▲ Die Fahrzeuge sind äußerst detailliert nachmodelliert worden. Beachtet die Bremsen.



■ Die Dodge Viper – das wohl am meisten in Spielen vorkommende Fahrzeug. Irgendwie klar ...



▲ Achtet auf die Ausfahrt zur Box. Denn einmal daran vorbeifahren, heißt es 13 km warten...



Die 24 Stunden von Le Mans

Zwei Stunden im Kreis fahren? Das ist doch gar nichts ...

Wenn die Formel 1 die Königin des Motorsports ist, dann ist das 24-Stunden-Rennen von Le Mans das Schlachtross. Keine andere Motorsportveranstaltung verlangt Maschinen und Menschen soviel ab wie diese über 350 Runden lange Tour de Force, die jedes Jahr 180.000 Zuschauer an die Strecke lockt. Wenn ihr nun auch zu Hause im bequemen Sessel die nach Abgasen, Adrenalin und Treibstoff riechende Luft der Strecke inhalieren wollt, ist *Die 24 Stunden von Le Mans* aus dem Hause Infogrames genau das Richtige für euch. Ausgestattet mit den Original-Lizenzen der über 40 teilnehmenden Fahrzeuge und einer absolut detailgetreuen Nachbildung des 13 km langen



Kurses habt ihr realistisch wie nie zuvor die Möglichkeit, euch hinter das Steuer der PS-Riesen zu klemmen. Denn um mit der ersten Le-Mans-Umsetzung überhaupt den Charakteristika der Strecke gerecht zu werden, haben sich die Entwickler ein ganz besonderes Feature ausgedacht. Wie in der Realität habt ihr die Option, die Dauer des Rennens von 12 Minuten (Kindergarten) über 24 Minuten (Weicheier) bis hin zu zwei Stunden (zum warm werden) einzustellen. Und wem das noch nicht reicht und zufällig die nächsten

24 Stunden nichts Größeres vorhat, kann das Game auch in Original-Länge durchzocken. Ok, wenn's unbedingt sein muss, dürft ihr zwischenzeitlich auch immer wieder mal speichern, doch wer braucht das schon? Bevor es allerdings soweit ist, müsst ihr euch erst einmal für einen der um eure Gunst buhlenden Rennställe entscheiden (zu Beginn sind das allerdings noch nicht viele). Habt ihr euch dann nach einem ausführlichen Training für einen Wagen entschieden und euch mit seinen Eigenheiten angefreundet, geht

Shortcut

- 🔴 flüssige Engine
- 🔴 Karriere-Modus
- 🔴 24-Stunden-Modus
- 🔴 gute Steuerung
- 🔴 tagsüber etwas bunte Grafik
- 🔴 nerviger Kommentator



▲ Einfach aber effektiv: Das Telemetrie-Menü.



▲ Traut euren Augen nur soweit eure Scheinwerfer reichen.



▲ Fairness ist hier nur hinderlich.

es auch schon zum Qualifying, das über eure Startposition im Rennen entscheidet. Spätestens hier solltet ihr auch schon eventuelle Korrekturen am Wagen-Set-Up vorgenommen haben, da euch dies sonst bei den Boxenstops zusätzlich Zeit kostet. Ganz ohne Stops werdet ihr dieses Marathonrennen jedoch sowieso nicht beenden können, da kein Tank der Welt genügend Sprit für diese mörderische Distanz fasst. Behaltet übrigens die Tankanzeige stets im Auge, denn wenn ihr die Box erstmal verpasst habt, warten 13 weitere Kilometer auf euch. Als ob all das nicht schon genug von euch abverlangen würde, müsst ihr euch gegen 15 andere Fahrzeuge durchsetzen, die ebenfalls keine Geschenke machen. Da heißt es, schön bis zur nächsten Überholgelegenheit warten, da jede Kollision sich negativ auf das Fahrverhalten eures Wagens auswirkt. Auf spektakuläre Unfälle, wie sie im Einleitungsvideo zu sehen sind, müsst ihr aus Rücksichtnahme auf die armen Hersteller leider verzichten.

Wenn ihr nun endlich glaubt, Wagen, Konkurrenz und Strecke im Griff zu haben, wartet schon die nächste Überraschung auf euch. Denn wie im richtigen Leben verweilt die Sonne nicht stur an ihrem Platz, sondern hat die Unart, einfach so am Horizont zu verschwinden. Freut euch also nicht zu früh über die grafisch wunderschön umgesetzten Sonnenuntergänge, sondern betet lieber, dass ihr den Kurs mittlerweile auswendig kennt. Spätestens wenn völlige Dunkelheit eingekehrt ist, reicht euer Blickfeld nicht mehr weiter als die

„Die Dauerbelastung eines 24-Stunden-Rennens ist ein Kaliber für sich. Auch wenn es nur virtuell ist.“

es auch schon zum Qualifying, das über eure Startposition im Rennen entscheidet. Spätestens hier solltet ihr auch schon eventuelle Korrekturen am Wagen-Set-Up vorgenommen haben, da euch dies sonst bei den Boxenstops zusätzlich Zeit kostet. Ganz ohne Stops werdet ihr dieses Marathonrennen jedoch sowieso nicht beenden können, da kein Tank der Welt genügend Sprit für diese mörderische Distanz fasst. Behaltet übrigens die Tankanzeige stets im Auge, denn wenn ihr die Box erstmal verpasst habt, warten 13 weitere Kilometer auf euch. Als ob all das nicht schon genug von euch abverlangen würde, müsst ihr euch gegen 15 andere Fahrzeuge durchsetzen, die ebenfalls keine Geschenke machen. Da heißt es, schön bis zur nächsten Überholgelegenheit warten, da jede Kollision sich negativ auf das Fahrverhalten eures Wagens auswirkt. Auf spektakuläre Unfälle, wie sie im Einleitungsvideo zu sehen sind, müsst ihr aus Rücksichtnahme auf die armen Hersteller leider verzichten.



▲ Die Dunlop-Brücke ist das Wahrzeichen von LeMans. Und eine gute Stelle zum überholen.

Scheinwerfer eures Wagens. Nun ist eure Aufmerksamkeit also doppelt gefordert. Sollte es euch wirklich gelingen, aus einem solchen Rennen als Sieger hervorzugehen, könnt ihr mit Recht stolz auf euch sein. Neben dem anstrengenden Championship-Modus wurde natürlich auch an ein simpleres Arcade-Rennen und ein Quick-Race zum sofortigen Einstieg für Neulinge gedacht.



▲ Ein wahrlich traumhafter Sonnenaufgang.

Grafisch kann das Game dank kaum merklicher Pop-Ups und eines hohen Tempos durchaus überzeugen, nur die etwas grellen Farben in den Tagesstunden wirken ein wenig unrealistisch. Doch anders ließe sich der Übergang zwischen Tag und grauer Nacht wohl kaum zufriedenstellend bewerkstelligen.



Super!
„Racing-Spaß in höchster vollendung!“

Axel's Meinung

■ Auch wer keinen Wert auf das Echtzeit-Rennen legt, dürfte von diesem Game nicht enttäuscht werden. Die Rennatmosphäre kommt gut rüber, und es ist eine Herausforderung, den ersten Platz zu ergattern. Der Einstieg ist erfreulich einfach, doch bis man das Rennen im Griff hat, vergeht einige Zeit. Durch die zusätzlichen Kurse ist längerfristige Motivation gesichert. Auch in technischer Hinsicht kann das Game überzeugen, auch wenn man den nervigen Kommentator besser gleich zu Beginn ausschaltet. Einzig der Sinn und Zweck der Fahnen ist mir ein Rätsel, da ich keinerlei Einfluss auf den Rennverlauf feststellen konnte.

Die 24 Stunden von Le Mans

- Renn-Simulation
- Features
- RP DS MC
- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: Eutechnyx
- Testversion: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel
- Grafik 82%
- Musik 75%
- Sound 79%

SPIEL SPASS 84%





▲ Anhand der bereits auf der CD befindlichen Stücke könnt ihr gut den Aufbau studieren.



▲ Ebenso wie das gesamte Produkt, ist auch der Video-Editor leicht verständlich aufgebaut.



Shortcut

- ☹ unzählige Einstellmöglichkeiten
- 😊 gute Benutzerführung
- 😊 man kann Stücke von eigenen CDs sampeln
- ☹ längere Ladezeiten unterbrechen den kreativen Fluss
- ☹ für absolute Einsteiger zu komplex

Music 2000

Nehmt eure Karriere mit der PS in die eigene Hand.

Einmal im Leben ein Star sein! Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, als unjübelter und von allen

geliebter Musik-Star die Charts anzuführen und sich in Ruhm und Anerkennung zu sonnen. Dass neben allabendlichem Beten, peinlichen Karaoke-Auftritten und sündhaft teuren Erfolgseminaren auch noch ein anderer Weg, dieses Ziel zu erreichen, existiert, ist nur den wenigsten bekannt. Denn mit dem Nachfolger des Erfolgsprodukts *Music* eröffnen sich dem geeigneten Nachwuchsmusiker ungeahnte Möglichkeiten. Und ihr benötigt dazu nicht mehr als eine PS, und schon wird Sonys graue Kiste zum Tonstudio und das Joy-Pad zum virtuellen Instrument und Mischpult.

Doch vor dem Erfolg erwartet euch leider auch in *Music 2000* erst einmal die Arbeit. Diese gestaltet sich jedoch Dank einer gut durchdachten und stark an einschlägigen PC-Programmen orientierten Menüführung erfreulich einfach. Dennoch kann die unglaubliche Optionsvielfalt auf Neulinge fast schon erschlagend wirken. Ein aufmerksames Studieren der sehr verständlich aufgemachten Anleitung und der mitgelieferten Demosongs ist absolute Grundvoraussetzung, um mit *Music 2000* zurecht zu kommen. Für diesen Aufwand werdet ihr aber auch mit Möglichkeiten entschädigt, die sowohl Anfängern eine leicht verständliche Plattform als auch Profis detaillierte Einstellmöglichkeiten bieten.

Durch das bewährte Drag&Drop-Verfahren ist es ein Leichtes, sich in den grafisch sehr anschaulich dargestellten Song-Strukturen zurecht zu finden. Jede Tonspur wird als separate Leiste dargestellt und lässt sich mit verschiedensten Riffs, Sounds und Effekten bestücken. Wahlweise können dabei bestimmte Bereiche oder ganze Abschnitte wiederholt oder in ihrer Klangcharakteristik manipuliert werden. Je länger ihr euch mit *Music 2000*

beschäftigt, umso leichter geht das virtuelle Komponieren von der Hand. Und solltet ihr mal nicht weiter wissen, müsst ihr dank eines Online-Hilfe-Menüs nicht

„Hat man sich erst mit *Music 2000* auseinander gesetzt, sinkt vor so mancher Band der Respekt“



▲ In diesem Fenster könnt ihr bestimmten Soundpassagen entsprechende Videosequenzen zuordnen.



▲ Im Vier-Spieler-Modus könnt ihr zusammen mit bis zu drei Kumpels heisse Sessions veranstalten. Dabei könnt ihr untereinander Sounds austauschen und miteinander kombinieren.



Axel's Meinung

■ Mehr als bei jedem anderen Produkt ist bei diesem "Super" Vorsicht geboten. *Music 2000* ist zweifellos ein ausgezeichnetes Produkt, das nicht nur wegen mangelnder Konkurrenz neue Maßstäbe auf der PS setzt – doch wer nicht bereit ist, sich eingehend damit auseinanderzusetzen, wird enttäuscht sein. Es handelt sich definitiv nicht um ein Spiel! *Music 2000* ist ein semi-professionelles Sound-Programm, das die Audio-Möglichkeiten der PS bis an die Grenzen ausnützt und interessierten Usern nahezu alle Möglichkeiten bietet. Ohne eine gewisse Einarbeitungszeit und Geduld wird man aber kaum in die Gelegenheit kommen, die beeindruckenden Vorzüge schätzen zu lernen. Alle, die sich nicht abschrecken lassen, erwartet ein ausgereiftes Top-Produkt, das keine Wünsche offen lässt und auf dieser Hardware wohl kaum besser zu bewerkstelligen ist.

jedesmal auf das Handbuch zurückgreifen, sondern erhaltet die entsprechenden Ratschläge direkt auf den Screen. Neben den deutlich umfangreicheren Optionen zur Musik und Videogestaltung fällt in *Music 2000* insbesondere ein Feature positiv auf. Ihr seid nämlich nicht mehr auf vorgegebene Soundeffekte beschränkt, sondern könnt via CD-Laufwerk der PS von jeder beliebigen Audio-CD Stücke sampeln, im Programm verändern und bearbeiten. D.h. diejenigen, die einen PC inkl. CD-Brenner ihr eigen nennen, können sogar eigene Gesangspassagen integrieren. Damit nach einem harten Produktionstag auch der Spaß nicht zu kurz kommt, haben die Entwickler mit dem "Jam"-Modus noch ein zusätzliches Feature spendiert, mit dem ihr mit bis zu drei Kumpels gleichzeitig via Pads drauflosmusizieren könnt.

Music 2000
Musik-Baukasten
(im Jam-Modus gleichzeitig)
Features
MC A CD
Entwickler: Jester Interactive
Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 90 Mark
Geeignet ab: 14
Schwierigkeit: -
Grafik Musik Sound
69% 95% 95%
SPIEL SPASS 85%

War of the Worlds

Nachdem der Krieg der Welten schon als Roman, Film und Hörspiel für Schauer sorgte, kommt nun das Game.



Man kennt das ja. Die Welt wird mal wieder von bösen ETs angegriffen und es bleibt an euch hängen, das Ganze wieder gerade zu biegen. Immerhin kann man *War of the Worlds* nicht vorwerfen, irgendeine altbekannte Idee zum x-ten Mal aufzuwärmen. Denn es wird sich ganz offen am Science-Fiction-Klassiker schlechthin, dem berühmten Roman "War of the Worlds" bedient. Dieser enthielt immerhin eine solch bedrückend realistische Vision eines Marsangriffs, dass der junge Orson Wells mit einem darauf basierenden Hörspiel ganz New York in Angst und Schrecken versetzen konnte.

Wie schon geschildert, übernehmt ihr nun die Rolle des Weltenretters, der sich im Laufe des Games vom einfachen Soldaten zum Befehlshaber hocharbeitet. Interessant ist dabei, dass ihr im Gegensatz zu herkömmlichen Games nicht auf hochmoderne Waffensysteme zurückgreifen könnt, sondern mit einem Waffenarsenal aus dem Jahre 1918 zurechtkommen müsst. Das heißt im Klartext, keine lasergesteuerten Homing-Missiles oder ultrawendige Kampfjets, sondern Flakgeschütze und Oldtimerpanzer. Bevor ihr euch aber über-



▲ Trotz Fadenkreuz und Analog-Steuerung sind die Alien-Schiffe sauschwer zu treffen.



▲ Über die einblendbare Landkarte könnt ihr auch zwischen den Vehikeln wechseln.

haupt in den Dienst der Menschheit stellen dürft, müsst ihr erst euer Können durch ein Fahrtraining und einige Probeschüsse gegen Luftballons beweisen. Habt ihr diese noch relativ leicht zu meisternde Prüfung bestanden, erwartet euch schon der erste richtige Einsatz. Von einer Geschützstellung aus sollt ihr den drohenden Aufmarsch der Marsianer zumindest eindämmen. Leider macht sich bereits hier der hohe Schwierigkeitsgrad des Games bemerkbar. Obwohl die Angreifer in immer den gleichen Formationen attackieren, bedarf es doch einiger Mühe, mit dem knapp bemessenen Energiehaushalt zurechtkommen. Als Belohnung sozusagen steht euch ab dieser Mission ein deutlich abwechslungsreicheres Gameplay bevor. Denn nun müsst ihr nicht mehr nur ein Fahrzeug bzw. eine Stellung halten,



▲ Als kleine Genugtuung explodieren die Aliens sehr spektakulär.



▲ Die Aufgaben sind vielfältig und werden zunehmend umfangreicher.



▲ Hier versucht ihr gerade, euch einen Eingang in die Alienbasis freizuschießen.

sondern könnt zwischen verschiedenen Vehikeln wechseln. Da die Aliens euch jedoch nicht nur technisch, sondern auch zahlenmäßig überlegen sind, ist nun ein kühler Kopf und strategische Weitsicht gefragt. Zusätzlich aufgelockert wird der Kampf um die Menschheit durch Aufklärungsmissionen, in denen ihr auch mal mit einem Motorrad unterwegs seid. Insgesamt stehen euch über ein Dutzend verschiedener Fahrzeuge zur Verfügung, wobei in jeder Mission immer nur einige davon anwählbar sind. Jedes der Vehikel hat seine Eigenarten und verlangt nach einer eigenen Steuerung. Da heißt es natürlich, bei den permanenten Wechseln einen kühlen Kopf zu bewahren. Leider krankt das an sich sehr aufregende Spiel an einer wenig berauschenden Grafik, die für heutige PS-Verhältnisse doch sehr pixelig geraten ist. Wer jedoch damit leben kann, wird in späteren Levels mit sehr anspruchsvollen und abwechslungsreichen Aufgaben belohnt, die aber manchmal verteuert schwer sind. Da stört es umso mehr, dass man geschaffte Stages nicht speichern kann, sondern nur ein Passwort erhält. So müsst ihr nach jedem Verlust eures Bildschirmlebens erneut ins Hauptmenü und den Code nochmal eingeben. Dies nervt insbesondere wegen der langen Ladezeiten nach einiger Zeit gewaltig. Sehr gut gelungen und wirklich fesselnd ist die tolle Hintergrundmusik, die es schafft, eine gelungene Atmosphäre aufzubauen. **AB**



▲ Was am Ende von London übrigbleibt, liegt allein in eurer Hand. Gut sieht es nicht aus ...



Gut!

„Mal eben wieder die Welt retten ...“

Axel's Meinung

■ Schade, dass es einige technische Patzer zu vermehren gibt. Denn die Grundidee des Games ist durchaus gelungen und die herausfordernden Missionen können auch längerfristig begeistern. Wer weniger Wert auf perfekte Technik als auf eine ungewöhnliche Story, historische Fahrzeuge und die schon legendären dreibeinigen Marsianer legt, kann mit diesem Game dennoch glücklich werden. Von der Klasse eines C&C oder Warcraft ist *War of the World* jedoch leider weit entfernt.

Shortcut

- 😊 viel Abwechslung
- 😊 verschiedene Fahrzeuge anwählbar
- 😐 durchschnittliche Grafik
- 😞 nervige Steuerung

War of the Worlds

Echtzeit-Strategie

Features		
MC	GP	PS2
DS	DE	A
Entwickler: Rage Software		
Hersteller: GT Interactive		
Preis: ca. 90 Mark		
Geeignet ab: 12		
Schwierigkeit: schwer		
Grafik	Musik	Sound
69%	74%	71%

SPIEL SPASS 70%



▲ Im fahlen Licht des nächtlichen Dorfmärkts wartet eine fiese Monsterbrut bestehend aus Ratten-, Vogel- und Fuchsmenschen auf euch.



▲ Die kleine Brücke mit dem Wasserfall kennen wir doch noch aus dem PS-Legend.



■ Die mangelnde Abwechslung ist der grösste Kritikpunkt am ansonsten ganz spassigen Monster-Gemetzel. Warum gibt's keine Puzzles, keine Shops und Secrets?



▲ In den Sümpfen machen ecklige Echsen dem Trio zu schaffen.



Soul Fighter

Mit Axt und Klinge über Stock und Stein: Ein Hack'n Slay mit Vergangenheit.

Shortcut

- 😊 gutes Hack'n' Slay-Gameplay
- 😊 motivierender Sound
- 😞 sehr wenig Abwechslung
- 😞 viel zu linear
- 😞 Adventure-Mode misslungen

Ein bereits in Vergessenheit geratenes Genre erlebt ein kleines 128-Bit-Revival. Nach Segas *Dynamite Cop* buhlt jetzt auch Piggyback's *Soul Fighter* um die Gunst der *Final-Fight*-Fangemeinde.

Zu goldenen Mega-Drive-Zeiten war die Hack'n'Slay-Welt für Sega-Fans mit einer brachialen Axt-Trilogie noch in Ordnung. Doch seltsamerweise ließ man diese Marke mit Ausnahme eines durch-schnittlichen Saturn-Beat'em-Ups namens *Golden Axe – The Duel* im Laufe der Jahre in der Versenkung verschwinden. Dafür springt jetzt Toka/Piggyback auf dem Dreamcast in die Bresche, um dem klassischen Gameplay neues Leben einzuhauchen. Mit dem ersten Next-Gen-Versuch in dieser Richtung auf der PlayStation (siehe Kasten)

hat man sich nicht gerade mit Ruhm bekleckert, doch diesmal soll alles besser werden. Nach einem der langweiligsten Intros aller Zeiten (ein König sitzt auf seinem Stuhl und hält einen minutenlangen Monolog über seine Misere) greift ihr auf dem Heldenbankett zu. Zur Auswahl stehen ein Magier mit Keule, ein wackerer Ritter und ein wendiges Fräulein mit zwei rasiermesserscharfen Dolchen. Gott sei Dank hat man dieses idiotische Feature aus *Legend* (nach jedem Treffer verliert euer Kämpfer seine Waffe und muss sie erst mühsam wieder aufsammeln) diesmal weggelassen bzw. anders angegangen. Ihr könnt die durchschlagenden Waffen nicht nonstop benutzen, sondern müsst auf einen entsprechenden Balken am oberen



Bildschirmrand achten. Das macht aber nichts: Obwohl die meisten der Orks, Fuchsmenschen, Werwölfe, Pegasus-Monster, Echsenmenschen, Ratten auf Füßen und was sich euch sonst noch so in den Weg stellt, bis an die Zähne bewaffnet sind, lassen sie sich gerne mit einer netten 6-Hit-Button-Tap-Combo versohlen, hehe. Nachschlagen am Boden ist übrigens nicht nur erlaubt, sondern bei der Meute an nachrückenden Gegnern nachhaltig empfohlen. Bis zu sechzig (!) ziemlich hartnäckig-



▲ Nicht nur die Monster können Flammen werfen – auch ihr beherrscht etwas Magie.

Legend

■ Gegneransammlung, Heldentrio, Stage-Bauten und Bossgegner kommen alten Hack'n'Slay-Fans in *Soul Fighter* mehr als bekannt vor. Kein Wunder – ließ man sich doch deutlich vom in der VG 1/99 mit 58% mehr schlecht als recht weggekommenen *Legend* für PS aus eigenem Hause inspirieren, das immerhin nach jeder Stage einen kleinen Shop bot. Witzig: Das PS-*Legend* ist wiederum ein Remake des gleichnamigen Super-Nintendo-Titels, das zu Glanzzeiten dieses Nischen-Genres anno '93 satte 79% bei uns abstaubte.



▲ Damals auf dem SNES noch voll auf der Höhe: Der 2D-Sidescroller Legend

ge Klingenschwinger müsst ihr ausschalten, bevor ihr ein Levelende bzw. einen Endgegner zu Gesicht bekommt. Hierbei hat sich übrigens die Struktur der zwei Spielmodi (Arcade und Adventure) als ziemlich benutzerfeindlich herauskristallisiert. Im Arcade-Modus bekommt ihr immerhin fünf Continues, was beim durchschnittlichen Zocker bis zum siebten Level bzw dritten Boss (Werwolf, Haifisch-Pirat, Minotaurus) reichen sollte – speichern dagegen ist nicht vorgesehen. Der Adventure-Mode erlaubt euch dagegen ein Speichern nach jedem Level, lässt euch aber mit nur einem Leben ohne Continue meistens zigmal ins Gras beißen ("Neeeiin,

nicht wieder alle 60 Gegner von vorne"), bevor ihr überhaupt einen Endgegner zu Gesicht bekommt. Wie sich also am besten wehren? Welche Taktik ist gefragt? Nun, aus einigen Möglichkeiten könnt ihr in dieser 3D-Schlacht (keine freie Kamerawahl – lediglich ein Reset in die Default-Position hinter euren Recken ist möglich!) wählen. Habt ihr aus den verstreut liegenden Kisten oder den Habseligkeiten der geschlagenen Kreaturen Wurf- und Schussobjekte wie Dolche, Äxte oder Armbrüste in eurem Besitz, könnt ihr via R-Trigger-Button in eine Ego-Perspektive umschalten und ein Rudel anstürmender Monster wenigstens schon mal ein bisschen schwächen, bevor sie euch umzingelt haben. Laufen ist in dieser Perspektive allerdings nicht vorgesehen! Alternativ könnt ihr auch eine vernichtende Combo vom Stapel lassen oder den mittelalterlichen Wegelagerern mit einer gehörigen Portion Magie einheizen (wenn ihr magische Blätter gefunden habt – allerdings lange nicht so variantenreich wie beim damaligen Vorgänger). Ach ja, Würfe sind auch möglich: Wenn der Angreifer einen grünen Kreis unter sich aufweist, drückt unten plus Action, und ihr schleudert ihn durch die Gegend. Damit ihr euch nicht verläuft (die Stages sind eh nicht besonders groß), hilft eine Mini-3D-Karte rechts unten, die auch alle Schatztruhen und Gegner anzeigt. All right – mit diesem



Gut!

„Aber zu linear und mit viel zu wenig Pfiff“

Ralph's Meinung

■ Immer feste drauf und noch eine auf die Glocke! *Soul Fighter* ist genau richtig zum kurzen Abreagieren nach der Schule bzw. dem harten Arbeitstag – mehr aber auch nicht. Leider wird nicht der kleinste Funken Abwechslung geboten. Kein Shop zum Item-Kauf (wozu sammelt man eigentlich die ganzen Juwelen auf?), keine Rätsel, keine Geheimgänge, keine Dialoge – nichts! Man prügelt sich von einem Monster zum nächsten und genießt immerhin gute Animationen und witzige mythologische Tiermenschchen – ärgert sich aber im Gegenzug über schlampige Kamera, schwammige Steuerung und das vermurkste Speicher-System. Eine Steigerung zu *Legend* ist zu erkennen, zu einem Spitzen-Hack'n'Slay fehlt aber noch einiges.



▲ Auf der kleinen 3D-Karte unten rechts sieht ihr, wo sich der nächste Gegner-Pulk versteckt.

„Nachschlagen am Boden ist übrigens nicht nur erlaubt, sondern bei der Meute an nachrückenden Gegnern nachhaltig empfohlen.“

Wissen geht die Reise von einer beschaulichen Landschaft im Grünen über neblige Sümpfe, einen monsterverseuchten nächtlichen Markt zum Hafen, wo ihr den Hai-Käpt'n mit blankem Stahl überredet, euch in den Orient überzusetzen, wo in einem Colosseum ein erbitterter Kampf mit einem Minotaurus droht, bevor ihr euch durch Eis und Schnee mit sibirischen Tigermenschen bekriegt. Zur technischen Seite: Die Fight-Animationen gehen in Ordnung, die Kamera verliert sich aber ziemlich oft und zeigt das Geschehen aus einem ungünstigen Blickwinkel. Die Steuerung ist etwas schwammig ausgefallen – ständig rutscht man an Items am Boden vorbei und Animationen sind nicht abbrechbar. Will heißen: Wenn ihr einmal ins Leere geschlagen habt, müsst ihr eurer sinnlosen 3-Hit- oder 4-Hit-Combo zusehen. Eine bessere Weitsicht wäre auf dem Dreamcast sicher auch zu realisieren gewesen, und das Fehlen eines Zweispieler-Modus ist eigentlich unverzeihlich. Stark kommt dagegen die Landschaftsoptik. RK



Soul Fighter

Hack'n'Slay

Features



■ Entwickler: Toka
 ■ Hersteller: Piggyback/Mindscape
 ■ Preis: ca. 120 Mark
 ■ Geeignet ab: 16 Jahre
 ■ Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
 76% 75% 72%

SPIEL SPASS 67%



▲ Hoch in den Baumwipfeln kann es besonders fatal sein, die Steuerung nicht hundertprozentig zu beherrschen.



▲ Den Endgegner besiegt ihr, indem ihr einfach den Ball auf ihn werft. Einfach? Hal! Mit DER Kameraführung leider nicht!

Glover

Ein warmer Handschuh für die kalte Jahreszeit

Wenn hoch im alten Turm magische Beschwörungsformeln gesprochen, mystische Runen in die Luft gezeichnet und unbekannte Elixiere im frisch angeheizten Kessel zusammengemixt werden, kann das nur eines bedeuten: Der alte, weise Magier bereitet wieder einmal einen neuen Zauberspruch vor. Doch unter Missachtung sämtlicher Sicherheitsvorkehrungen tritt nach Zugabe der letzten Ingredienz der unvermeidliche magische Super-GAU ein.

Das Süppchen blubbert noch ein wenig vor sich hin, ändert schnell die Farbe, bevor es schlussendlich in einem Riesenknall explodiert. Rauschebart wird daraufhin in eine goldene Statue verwandelt und die beiden Handschuhe, die er trug, von seinen Händen gerissen. Ein Handschuh, fortan Glover genannt, fällt aus dem Fenster und muss vom Erdboden aus beobachten, wie sein Bruder in den Zauberkessel fällt und zu einem fiesen Baseballhandschuh mutiert. Um den alten Meister zu erlösen und den bösen Handschuh wieder zu bekehren, müssen nun sechs magische Kugeln in



▲ Kleinere Verschieberätsel sorgen für knuffigen Denkspass zwischendurch.

die Höhle des Meisters gebracht werden. Ihr kontrolliert Glover und macht euch in sechs unterschiedlichen Welten auf die Suche nach den Bällen. Habt ihr diese gefunden, müsst ihr sie nur noch sicher zum Ausgang geleiten, was sich aber gar nicht so einfach gestaltet. Um die zahlreichen Hindernisse und Rätsel zu bewältigen, kommen euch eure Zauberkünste dabei gerade recht: Ihr könnt die Kugeln in unterschiedliche Ballarten verwandeln. Auf dem Gummiball balancierend, könnt ihr z.B. tiefe Gewässer überwinden, müsst aber auf scharfe Gegenstände achten. Mit der Bowlingkugel tut ihr euch zwar schwer, steile Hügel zu erklimmen, seid aber in der Lage, diese auf Feinde zu werfen, um sie zu



▲ Manchmal müsst ihr euren Ball allein lassen, um entfernte Stellen zu erreichen.



▲ Auf dem Gummiball werden Gewässer trockener Hand überquert.



Gut!
„Marble Madness mit Handschuhen“

Christian's Meinung:

Durch die oben angesprochene miese Kameraführung wollte ich die CD eigentlich sofort in die Ecke pfeffern. Beschäftigt man sich jedoch einige Zeit mit Glover, kommt aber trotzdem, vor allem wegen der klasse Steuerung und dem tricky Leveldesign, eine gehörige Portion Rätselspaß auf. Trotzdem – für so arge Patzer gibt es mächtig Punkteabzug. Unspielbar ist Glover natürlich nicht, mit mehrmaligen Probieren ist jede Passage zu meistern. Freunde des innovativen Rätselgenusses werden auf ihre Kosten kommen. Wir warten gespannt auf das Spiel mit der heißen Socke.



▲ Fiese Gegner (das Huhn hat gerade den Ball geklaut) und Rätsel (Magnet) machen euch das Handschuh-Leben schwer.

vernichten. Seht ihr irgendwo einen Magneten herumstehen, solltet ihr schnellstens den Kugellager-Ball herbeizaubern, da dieser als einziger magnetisch ist. Jeder der sechs Welten ist in verschiedene Themengebiete wie Karibik, Rummelplatz oder Geisterschloss eingeteilt und wartet mit waghalsigem Strecken-Design auf. Nach vier Welten stößt jeweils ein Endgegner auf euch, der nur mit einer bestimmten Taktik zu übertölpeln ist. Die Steuerung des Balls respektive Glovers gestaltet sich dabei recht realistisch und verlangt von euch ein hohes Maß an Konzentration – schnell rollt man einen Zentimeter zu weit und fliegt von der Kante in unendliche Tiefen. Ältere Zocker werden sich irgendwie an Marble Madness erinnern fühlen. Leider vermietet uns die miserable Kameraführung einen großen Teil des ansonsten recht innovativen Rätselspaßes. Viele Passagen müsst ihr blind meistern, da auch das Nachjustieren der virtuellen Kamera oft keine Verbesserung mit sich bringt. Hätte Hasbro mehr Arbeit in diesen für 3D-Spiele halt extrem wichtigen Punkt gesteckt, wäre locker ein Classic dringewesen. Denn Spaß macht Glover allemal.

Shortcut

- 😊 gute Steuerung
- 😬 knackige Rätsel
- 😬 forderndes Leveldesign
- 😞 schlechte Kameraführung



1. Affe vom Baum holen.
2. Draufspringen
3. Auf den kleinen Affen achten.

Glover

Geschicklichkeit



- Entwickler: Atari
- Hersteller: Hasbro
- Preis: ca. 100 Mark
- Geelgnet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound
76% 75% 77%

SPIEL SPASS 72%



▲ Selbst das simpelste Kanonenfutter verendet in der DC-Version in beeindruckenden Effektorgien.



▲ Obwohl die Level riesig und voller Überraschungen sind, gibt es immer ein Weiterkommen.



▲ Man muß die DC-Version gesehen haben, um glauben zu können, zu welcher Grafik-Performance das DC imstande ist.



Axel's Meinung

■ Mit der DC-Version des *Shadowman* kommen wir nun in den Genuss der mit Abstand besten Umsetzung des Spektakels. Verständlicherweise werden Zocker, die sich bereits die N64- oder die PS-Variante zugelegt haben, nun mit neidischen Augen auf die DC-Version schielen. Doch man kann Acclaim kaum zum Vorwurf machen, mit zunehmend besserer Hardware auch bessere Spiele zu produzieren. Hält man sich vor Augen, dass es gerade auf dem DC im Bereich Action-Adventure noch ziemlich mager aussieht, dann führt wohl kein Weg an *Shadowman* vorbei.

Shadow Man

Die Rückkehr des seelenjagenden Anti-Helden

Nachdem die düstere Legende um den Weltenretter wider Willen bereits auf dem N64 neue Maßstäbe setzte, und auch auf Sonys PS ein, leider etwas enttäuschendes Stelldichein hatte, erwartet uns mit der Dreamcast-Version der beste *Shadow Man*, den es je gab.

An der ebenso komplexen wie düsteren Story hat sich natürlich nichts geändert, doch in diesem Punkt war *Shadow Man* ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Noch immer übernehmt ihr die Rolle Mike LeRois, dessen simple Aufgabe die Rettung der Welt vor "Legion", dem personifizierten Bösen ist. Um nicht mit leeren Händen dazustehen, wurde ihm von einer Voodoo-Priesterin eine mystische Maske in den Brustkorb implantiert, mit deren Hilfe er zwischen der realen Welt und dem Reich der Toten wechseln kann. Und dort verwandelt sich LeRoi in den mächtigen *Shadow Man*. Als solchem stehen ihm mit zunehmendem Spielverlauf immer stärkere und durchschlagendere

Magiewaffen zur Verfügung. Nachdem über die Hintergrundgeschichte schon mehr als genug berichtet wurde, wollen wir es an dieser Stelle dabei belassen und uns lieber den Unterschieden zu den bisher erschienenen Konsolenvarianten zuwenden. Bereits auf den ersten Blick fällt im Gegensatz zu den bisher erschienenen Adaptionen die deutlich verbesserte Animation der Charaktere auf. So weht nun sogar das Hemd des Helden im Wind und auch die unzähligen Gegner wirken um einiges echter als dies in der bereits sehr guten N64-Version der Fall war. Überhaupt macht die DC-Variante reichlich Gebrauch von der Hardware-Power des neuen Sega-Babys. Sowohl die detaillierten Locations als auch die umwerfenden Lichteffekte stehen der grandiosen PC-Version in keinsten Weise nach. Im Gegenteil, bestenfalls auf extrem hochgezüchteten Dosen konnte man den Schattenkrieger in einer solch beeindruckenden Performance erleben.

Eine weitere Parallele zur PC-Version sind die den anderen Konsolen-Versionen bisher vorenthaltenen Bonuslevel, die ebenso wie die etwas größere Level-Architektur nun auch auf dem DC zu finden sind. Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Steuerung mit dem DC-Pad ausgefallen, wobei sich euer Held nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sehr präzise durch die verwinkelten Level steuern lässt. Selbst die anspruchsvollsten Sprungpassagen sollten dann kein wirkliches Hindernis mehr darstellen. Eine weitere Verbesserung sind die nun glasklar klingenden Soundeffekte und Sprachsamples. Spätestens bei den Sterbeschreien bekommt man den Eindruck, Acclaim hat den armen Synchronsprechern während den Aufnahmen etwas wirklich Schreckliches angetan... (Acclaim bestreitet dies übrigens vehement!) Ein sehr gelungenes Game auf einem starken Stück Hardware – dafür gibt's den Platin-Classic. Mögen wir noch viele solcher Games testen! **AB**



Shortcut

- 😊 geniale Grafik
- 😊 geradezu epische Ausmaße
- 😊 konkurrenzlos gute Story
- 😞 keine Rumble-Funktion

Shadow Man

Action-Adventure

Features



- Entwickler: Iguana
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 16 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
93% 92% 89%





▲ Typische, lästige Schläge werden auch geübt ...

▲ ... im Büchlein vermerkt. Auf der Runde merkt man dann den Erfolg der Übung.



Cyber Tiger



Lasst den Tiger aus dem Tank! EA bringt neuen Schwung in die PlayStation!



Shortcut

- witzige Extras
- genügende Ballphysik
- Analogschwung möglich
- Extra-Goodies

Schluß mit hypergenauen und doch manchmal langweiligen Golf-Sims, denn jetzt kommt *CyberTiger*! Nicht, dass EA's neueste Sportumsetzung auch nur das Geringste des feinen Rasensports vermissen lassen würde – es ist alles drin, was drin sein sollte. Sogar Tiger Woods. Und noch mehr... Aber lest selbst!

Schon beim Start des Games springt dem erfahrenen Hobby-Golfer die Grafik förmlich in die Glubscher: Nix da mit fotorealistischen Kursen und digitalisierten Abbildern echter Profi-Golfer! Nein, quietschbunte Comic-Grafik springt euch an und zieht euch nach dem ersten Schock vollkommen in ihren Bann. Ihr glaubt es nicht? Selber schuld – ab marsch zum Probespielen! Okay, beinharte Real-Time-Golfer, die über selbst gespielte Kurse quatschen wollen ("Boah ey – auf DEN Bunker hab ich anno '95 auch schon mal kräftig eingepregelt!"), werden vermutlich nicht so begeistert sein. Macht nix, die sollen halt lieber *Links* auf dem PC spielen. Allen, die mit Golf einfach nur Spaß haben möchten, werden zumindest voll auf ihre Kosten kommen. Und das bietet *CyberTiger*: Neben der obligatorischen Drivingrange dürft ihr

auch beim Training fröhlich übers Gelände dackeln und Loch für Loch solange spielen, bis ihr mit allen Hindernissen persönlich befreundet seid. Wenn ihr davon genug habt, geht's in eines der Spielchen, von denen es reichlich gibt: Zählspiel (für bis zu vier Spieler via Multi-Tap), Turnier, Foursome (Zwei-gegen-Zwei, Spiel mit einem Ball pro Team), Four-Ball (Zwei-gegen-Zwei, jeder hat einen eigenen Ball), Shoot-Out (vier Spieler gegeneinander, jedes Loch scheidet einer aus) und The Skin Game (zwei bis vier Spieler zocken um virtuelle Kohle gegeneinander). Doch genug davon – denn auch Karriere-Typen sind gefragt!

Wählt einen der vorhandenen Comic-Golfer aus und benennt ihn. Fertig. Wer nach eigenen Schlägern, freier Kleiderwahl oder verschiedener Kopfbedeckung spechtet, sucht leider vergebens. "Früh übt sich, wer ein Meister werden möchte!" dachte sich wohl EA, denn ihr beginnt in der Junioren-Klasse. Dementsprechend jung sehen eure alter egos auch aus. Erst, wenn ihr ein Match (18 Loch) des Junioren-Turniers gewonnen habt, wird die Amateur-Klasse freigeschaltet und euer Player altert zusehens. (Nach einem Match, nicht nach

allen vieren, wie das Handbuch fälschlicherweise behauptet...) Nun wird's schon ein wenig happiger, denn nun müsst ihr schon ein ganzes Turnier gewinnen (2 x 4 Turniertage), um in die höchste Klasse zu gelangen: die Profi-Tour.

Neben der üblichen Drei-Punkt-Schlagtechnik (Starten-Geschwindigkeit-Genauigkeit) spendierte EA auch noch eine Analogsteuerung. Dabei holt ihr mit dem Analog-Stick wie im echten Golfer-Leben aus und schwingt zurück – selbstverständlich bedeutet eine Abweichung am Stick auch eine fiese Flugbahn des Balles. Klingt schwer, ist schwer, aber dafür auch deutlich näher am echten Golf, als alles andere. Und mit ein wenig Übung macht's auch mehr Spaß. Den bringen übrigens auch die neun sogenannten Power-Up-Balls: Vor jeder Turnier-Runde könnt ihr diese auf der Driving-Range erspielen, um sie dann im Turnier einzusetzen. So bringt beispielsweise der Power-Ball deutlich mehr Reichweite, der Mulligan gibt euch im Ernstfall einen Extraball ohne Strafschlag (muss VOR dem ersten Schlag bestimmt werden!), und der Gum-Ball bleibt beim Aufschlagen liegen, wie – nun, als wäre er in einem riesigen Kaugummi-Brei gelandet.



▲ Auf der Driving-Range: Die begehrten Bällchen bekommt man...



▲ ... durch genaues Treffen der Zielscheiben.



▲ Schwups, da is' einer! Fleißig sammeln – die Dinger helfen ungemein!



▲ Tiger wächst während seiner Karriere – kloir, ein Rotzbenkel auf der Profitour würde auch ein wenig lächerlich wirken!



▲ Aber auch die Erfolge wachsen mit der Zeit – die Übung macht's!

Auf der Range könnt ihr euch auch bei den Spezialschlägen verbessern - das Spiel aus dem Rough oder Sand und auf dem Grün wird dadurch deutlich einfacher.

Spätestens bei der Ballphysik trennt sich bei Golfspielen die Spreu vom Weizen. Was hilft uns die schönste Grafik und tolle Animationsphasen von echten PGA-Profis, wenn die vermaledeite weiße Kugel wie ein Flummi durch die Landschaft hüpfert? Gar nix – und eben drum ist *CyberTiger* auch so gut: Egal ob Hook oder Slice, Forward- oder Backspin, Sand, Rough oder Green – das Teil rollt, wie es rollen muss. Einfach ein schönes, solides und spaßiges Golf-Game, liebe EA-Programmierer, und zum Dank gibt's den Classic!



▲ Wer sieht den Unterschied? Einmal Analog- und einmal Digital-Steuerung! Ihr könnt jederzeit im Spiel umschalten. ▼



Jan's Meinung:

■ Kaum zu glauben, da kommt ein Comic-Golf daher und bügelt die ach so schönen Real-Time-Versuche einfach so nieder! Was auf den ersten Blick wie ein Kinder-Spielchen aussieht, entpuppt sich aber schon nach kurzer Zeit als ernsthafte Golf-Sim der Extraklasse. Vor allem, weil's Spaß macht – und nur darauf kommt's schließlich an! Auch die Sache mit dem Analog-Schwung kommt prima. Am Anfang werdet ihr sicherlich fluchen – wer aber mal den Bogen raus hat, für den ist der Drei-Punkt-Klick keine Herausforderung mehr. Hey, schließlich sind wir Profis, oder? Vergesst irgendwelche PGA-Lizenz-Games – *CyberTiger* wartet auf euch!

Cyber Tiger
Golf-Simulation

Features

- Entwickler: Electronic Arts
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
72% 61% 70%

SPIEL SPASS 83%

POWER VIDEOSPIELE ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist
SEGA DREAMCAST IMPORT

Sega Dreamcast Konsole Imp. nur unglaubliche **439,-DM**

(beide Konsolen inklusive Joypad u. Spannungswandler)
Zubehör: RGB-Kabel 49,-
Dreamcast Joypad 59,-
Rumble-Pack 49,-
VMS Memory Card 59,-

Sega Dreamcast Konsole Universal nur unglaubliche **499,-DM**

Dreamcast Spiele Import:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	99,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	89,- DM
Virtual On 2	Sega	119,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Bio Hazard 2	Capcom	119,- DM
The House of the Dead 2+Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 1b	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	109,- DM
D2 (Dining Table 2)	Warp	129,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Puyo Puyo Da (Action)	Compile	119,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Air Force Delta	Konami	109,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrrn	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Plasma Sword	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Shen Mue	Sega	119,- DM
New Japan Wrestling	Tomy	119,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	119,- DM
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Berserk	Asci	119,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	119,- DM
Space Dead or Alive II	Tecmo	119,- DM
Griffion		119,- DM
Giga Wing		119,- DM
Chu Chu Rocket		119,- DM
Let's Play Golf		119,- DM
Jo Jo's Adventure		119,- DM
Death Crimson 2		119,- DM

Import-Adapter zum Abspielen von US., Jp., Dt. Spielen – Preis auf Anfrage

Sega Dreamcast Konsole dt. inkl. Modem **489,-DM**

Dreamcast Spiele dt. z. B.

Hydro Thunder	99,- DM
Shadow Man	89,- DM
Soul Calibur	104,- DM
NBA Showtime	99,- DM
World Wide Soccer 2000	87,- DM
Sega Bass Fishing	174,- DM
House of Dead II + Gun	139,- DM

Alle Titel sofort ab Lager lieferbar!!!

Weihnachts-Angebote:

1. Verschiedene Dreamcast-Spiele zu Super Preisen! (Titel bitte telefonisch erfragen)
2. Rumble-Pack in Verbindung mit einem Spiel nur 39,- DM

VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00 - 22.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Resident Evil 3 (Bio Hazard 3)	119,- DM
Gran Turismo 2	119,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND
Oskar-Meyer-Straße 15
65719 Hofheim am Taunus
Telefon 0 61 92/2 83 64

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

<http://www.konsolen.de>

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Tel. (04131)406278



JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 99 DM

Neuer Jaguar-Titel: Protector a. A.
Mehr als 50 Jag-Titel ab Lager lieferbar!



Lynx I oder II -NEU- ab 149,90 DM

Neuer Lynx-Titel: SokoMania .. 59,90 DM
Mehr als 80 weitere Lynx-Titel lieferbar!



Super Mario RPG (US) NEU: 129,90 DM



inkl. Spiel ab 139,90 DM
Software ab Lager lieferbar!



ab 199,90 DM



Software erhältlich!



ab 249,90 DM



ab 129,90 DM



US-Konsole & US-Software auf Anfrage!



-NEU- für 549,00 DM

NEC Turbo Duo (US) NEU: 549,00 DM
Parasol Stars -NEU-: 129,90 DM



Software auf Anfrage!



ab 139,90 DM

3DO Goldstar/Panasonic US/PAL-Konsole inkl. Software ab Lager lieferbar!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>



▲ Die N64-Version ist besser als die PS, aber schwächer als DC.



▲ Realismus-Freax sollten sich bei *Box Champions 2000* umschaun.



▲ Aber wer wird denn gleich die Füße küssen!



▲ Mist: So kurz vor dem RUMBLE K.O.



Ralph's Meinung:

Die DC-Version steht neben Top-Animationen und -Texturen und einer 1:1-NTSC-Geschwindigkeit ohne Einschränkung hier als klarer Sieger im System-Dreikampf da. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass das Hauptaugenmerk auf der Sega-Version lag – ein Abfallprodukt wie die PS-Version ist das N64-R2R aber nicht. Die 17 Comic-Boxer tun ihr Bestes, um das starke DC-Cartoon-Flair auch Nintendo-Boxfans schmackhaft zu machen. Ganz gelingt das jedoch nicht, und der Mangel an Spielmodi und Moves drücken das N64-R2R dann doch klar unter die Classic-Hürde. Besser als *Box Champions 2000*? Als Party-Spiel auf jeden Fall. Der ambitionierte Realismus-Fan und Solo-Spieler ist mit dem EA-Produkt jedoch besser beraten.



▲ Das Trainingsmenü ist ziemlich öde ausgefallen.

▲ J.R. Flurry ist N64-only umzuhausen.



Shortcut

- ein exklusiver N64-Boxer
- witziger Cartoon-Stil
- gute Sprachausgabe
- ☹ zu wenig Moves
- ☹ schlapper Story-Modus

Ready 2 Rumble Boxing

Comic-Boxsousek
 Features
 S RP A
 Entwickler: Midway
 Hersteller: Konami
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 6 Jahre
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 73% - % 81%

SPIEL SPASS 73%

Ready 2 Rumble Boxing

Das Beste zum Schluss? Kann das N64-R2R mit der starken Dreamcast-Version mithalten?

Die Dreamcast- und PlayStation-Versionen des Midway-Kult-Boxers waren ja schon in der letzten VIDEO GAMES auf dem Prüfstand (PS 69 %, DC 83 %) – die N64-Variante bildet nun den Abschluß.

Die Designer von Point of View haben natürlich auch hier ihr Möglichstes getan, um in puncto Animation den Comic-Charme der einmalig guten Dreamcast-Version einzufangen. Nun, ganz hat es nicht geklappt – dennoch ist ein vergnügliches Gekloppe daraus geworden. Nur ein Beispiel: Wenn "Sweet Petite" Lulu Valentine bei ihrem Weltmeister-Tänzchen kräftig die Schultern schüttelt, läuten die Glocken Glocken nur auf dem Dreamcast – N64 und PS lassen Beton vermuten, hehe. Aber wir sind ja auch nicht bei *Dead or Alive*, sondern bei *Ready 2 Rumble Boxing*. Eine Überraschung haben wir gleich beim Kämpferauswahlbildschirm gefunden. Neben den extrovertierten R2R-Stars Afro Thunder, Big Willy Johnson, Butcher Brown, Selene Strike & Co. findet sich mit dem California-Sunny-Boy J.R. Flurry ein echter Newcomer, den PS- und DC-Puncher nicht auf der Palette haben (es sei denn via Cheat – in dieser Richtung ist uns

bei Drucklegung aber nichts bekannt). All zu viel brauchen sich Nintendo-Fans darauf aber nicht einbilden – mit seinem relativ lahmen Move-Sammelsurium wird er zielsicher in die unteren Regionen der Beliebtheitskala abtauchen. Allgemein sind die spärlich vorhandenen Special Moves der Hauptkritikpunkt des Spiels, der ganz nach Erwarten auch bei der N64-Version nicht behoben wurde. Lediglich drei bis sechs Super-Uppercuts, 360-Grad-Punches (kennt noch jemand diese Attacke von Super Macho Man aus dem legendären *Punchout*-Automaten?), Magenschwinger-Hechtsprünge und Ähnliches pro Boxer fallen in der Anfangseuphorie über witziges



▲ Der fette Tank Trasher ist viel zu langsam.

Game Design, starke Sprüche (gute, aber seltene Sprachausgabe) und dem Rumble-Feature noch nicht auf. Letzteres ist übrigens ein Modus, in den euer Recke wechseln kann, wenn er durch außergewöhnliche Treffer alle R-U-M-B-L-E-Buchstaben einsammeln konnte. Jetzt glühen die Handschuhe, wirken alle Treffer härter und zusätzlich kann die Rumble-Combo – eine vernichtende Schlagserie – ganz simpel auf Tastendruck gestartet werden. Geblockt werden kann natürlich auch, aber das ist eigentlich ein "Don't" bei diesem Arcade-Fighter. Wenn überhaupt, wird kurz ausgewichen und dann wieder mit vollem Einsatz zurückgefightet.



▲ Bei einem Mirror-Match ist das anders ...

Arcade Party Pak

Neues Futter für die Oldie-Freunde – diesmal von Atari, Bally Midway und Williams

Capcom und Namco haben's in Japan vorgemacht: Mit sage und schreibe fünf bzw. sechs Teilen der Generations- und Museum-Serie halten die beiden Arcade-Giganten den Rekord für Oldie-Compilations auf der PlayStation.

Davon sind aber bei weitem nicht alle in Deutschland erschienen. Jetzt kommen immer mehr Firmen auf den lukrativen Oldie-Trichter. Ein grosser Aufwand ist es ja nicht gerade, fünf angestaubte Titel mit zehn und mehr Jahren auf dem Buckel aus der Schotterkiste zu holen und auf CD zu brennen. Auf Midways *Arcade Party Pak* sind das die schon damals in den wenigen Spielhallen, in denen sie überhaupt auftauchten, verschimmelnden 720 (Skateboarding),



▲ Das Design des Logos war wohl das Schwerste am APP.



■ Das absolute Highlight der Compilation: *Klax* von Atari.



▲ Schnarch: *Rampage* wiegt euch in den Schlaf.

Rampage (King-Kong-Action), *Toobin'* (Schwimmreifen fahren) und *Super Sprint* (Top-Down-Racer wie im Bonuspiel in *Jet Force Gemini*). Einmal angespielt hört man jeweils spätestens nach zwei Minuten wieder angewidert auf. Absolutes Highlight und Retter dieser Sammlung ist das geniale *Klax*, das auch heute



▲ *Tony Hawk* vor zehn Jahren: 720.

noch zu einem Spiel animieren kann. Farbige Dominosteine kommen auf einem Fließband angefahren und müssen von euch in Reihen gelagert und wieder abgebaut werden. Sehr spannend! FMV-Entwickler-Interviews mit wissenswerten Details zu den Klassikern runden das *Arcade Party Pak* ab.



▲ Interessante Interviews runden das Party Pak ab.

Shortcut

- ☺ FMV-Entwickler-Interviews
- ☺ *Klax!*
- ☹ unbekannter Rest
- ☹ zu wenig Spiele fürs Geld

Arcade Party Pak

Basketball-Simulation



■ Features



- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
30% 35% 35%

SPIEL SPASS 58%

Ralph's Meinung:

Klax!

■ Wäre nicht *Klax* dabei, könntet ihr diese Compilation getrost vergessen. Wenn schon Oldies, dann bitte schön bekannte Klassiker und nicht Zeug, daß schon damals kein Mensch gekannt, geschweige denn gespielt hat. Wieder mal also die Warnung: Alle Next-Gen-Zocker sollten hiervon die Finger lassen. Aber auch Retro-Fans bekommen mit dem *Party Pak* mit Ausnahme von *Klax* keinen wirklich guten Einblick in die Geschichte der Atari/Williams/Bally-Midway geboten.



empfohlener VK
129,95 DM

evolution

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrations-effekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklemmen. 12 Monate Garantie.

SX 2000
TECHNOLOGY

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design
- X-tra-starke Rumble-Effekte



empfohlener VK
129,95 DM

Evolution-Pad (PSX)

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empfohlener VK
99,95 DM

Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

Evolution Control System für PlayStation™ oder N64™

Die virtuelle Realität wird spürbar.

Die revolutionäre analoge G-Tilt-Technik ersetzt die analogen Mini-Joysticks. Rennwagen, Fighter und Spielfiguren werden nur über die Bewegungen der Hand durch hochempfindliche Sensoren gesteuert – die Figuren bewegen sich nur so stark wie Ihre Hand. Sie erleben ein völlig neues, atemberaubendes Spielgefühl. In jeder Position haben Sie eine bequeme Handhaltung, denn durch die Reset-Taste wird automatisch die Nullstellung neu berechnet. Alle Buttons und Achsen können schnell und einfach über eine LCD-Anzeige programmiert werden. Das Evolution Control System kann ein- und beidhändig bedient werden und funktioniert mit allen PSX- bzw. N64™-Spielen. Die PlayStation™-Version enthält zusätzlich X-tra-starke Vibrationsmotoren und ein kostenloses Demo-Video. Auf beide Versionen gibt es 12 Monate Garantie.

empfohlener VK
149,95 DM



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Ab sofort im Fachhandel!



VIDEO
GAMES
Gold
CLASSIC



NBA Live 2000

Basketball pur – und das mit einer Optionsvielfalt, die keinerlei Wünsche mehr offen lässt.



■ Heiße Korb-szenen erlebt ihr am laufenden Band.

Shortcut

- tolle Grafik
- mitreißender Sound
- neue Features
- Replay-Kamera etwas umständlich zu bedienen

Die NBA Live-Serie ist wohl eine der ältesten Sportserien überhaupt. Beginnend auf dem SNES über den Genesis bis hin zum Nintendo 64 wurde das Game kontinuierlich der immer besser werdenden Konsolentechnik angepasst. Bereits die im letzten Jahr erschienene Version war ein Traum für jeden NBA-Fan. Doch EA ließ es sich natürlich nicht nehmen, auch in diesem Jahr wieder ein aktualisiertes Update zu veröffentlichen, das mit einigen neuen Features aufwarten kann. Es versteht sich von selbst, dass natürlich alle Spieler und Teams der NBA in ihrer aktuellen Besetzung und mit den neusten Statistiken ausgestattet zu finden sind. Selbst der überraschend aus seinem Ruhestand zurückgekehrte Michael Jordan wurde dabei nicht vergessen.

Gut, diese Aktualität sollte bei einem jährlich stattfindenden Update zum Standard gehören. Interessanter sind hingegen die deutlich zu bemerkenden Verbesserungen der KI. So reagieren eure Teamkollegen jetzt noch realistischer, und



▲ Die neuentwickelten Gesichtsanimationen kommen in den mitreißenden Replays ...

auch die Gegner haben einen ganzen Zahn zugelegt. Ebenfalls einer Verjüngungskur wurden die 3D-Modelle der Spieler unterzogen. Diese bewegen sich nun unglaublich realistisch über den Court und wirken dank Echtzeit-Lichteffekten noch realistischer als im bereits sehr gelungenen Vorgänger.

Die wichtigste Neuerung stellt jedoch ein absolutes Novum im Bereich der Sportspiele dar. Denn da in kaum einer anderen Sportart ein solcher Star-Kult um die Spieler betrieben wird, wie in der NBA, und Fans vor Ort ihren Idolen hier näher sein können, als irgendwo anders, war es nur konsequent, eben diese Atmosphäre auch auf den heimischen Bildschirm zu bannen. Und in dieser Beziehung ist EA einen



▲ Die Tastaturbelegung ist eingängig und erleichtert gerade Anfängern den Einstieg.



▲ Der Härtegrad des Schiedsrichters lässt sich stufenlos einstellen.



Axel's Meinung

■ Meine Meinung: Ein weiteres Mal zeigt EA der Konkurrenz deutlich, dass sie die unangefochtene Nummer 1 unter den Sportspiel-Herstellern sind. Sei es die technische Umsetzung, die unzähligen Optionen oder die ausgereifte KI – hier stimmt mal wieder alles. Und dank der coolen Sprüche der Spieler und dem mitreißenden Soundtrack ist es schwierig, nicht von diesem Game gefesselt zu werden. Wer sich nur im Entferntesten mit Basketball anfreunden kann, hat hier sein neues Top-Game gefunden.



▲ Die Deckung unter dem Korb funktioniert dank ausgereifter KI hervorragend.



▲ ... am besten zur Geltung. Man könnte fast glauben, eine Fernsehübertragung zu sehen.

gänzlich neuen Weg gegangen. Statt sich darauf zu beschränken, nur den athletischen Körpern der Spieler Leben einzuhauchen, wurde nun auch die Gesichtsmimik der Player mit all ihren typischen Eigenarten integriert. Dank dieses Features wirken die Replays noch realistischer und unterscheiden sich nur noch marginal von einer echten Live-Übertragung. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, wurden sogar typische Aussprüche und Beschimpfungen übernommen, so dass die Jungs auf dem Feld ihrer Freude oder ihrem Unmut in einer ganz neuen Dimension Luft verschaffen können.

Neben diesem Realitätsschub kommen die Nintendo-Jünger in den Genuss eines nur auf ihrer Konsole vorhandenen Arcade-Modus, in dem spektakuläre Sprünge an der Tagesordnung sind. Alle, die es wirklich wissen wollen, können darüber hinaus einen One-to-One-Modus wählen, in dem sie auf einem Hinterhof nach frei definierbaren Regeln gegen einen beliebigen Star der NBA antreten können. Doch Vorsicht, denn hier zeigen die Jungs ihr ganzes Können und sind nur mit viel Übung zu schlagen. Dass selbstverständlich wieder ein Saison-Modus inklusive Manager-Funktion dabei ist (der sich sogar über mehrere Jahre erstrecken lässt), versteht sich von selbst.

NBA Live 2000

Basketball-Simulation



Features



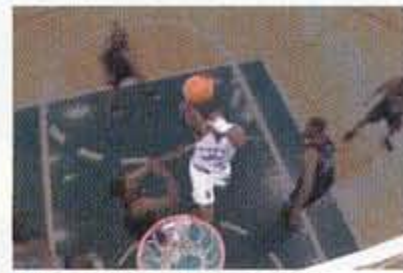
- Datenträger: 256-MBit-Modul
- Entwickler: EA Sports
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 10
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
82% 81% 84%

SPIEL SPASS **83%**



▲ Wow! Dank eingängiger Steuerung und guter KI kommt unterm Korb heisse Action auf. Auch wenn die Verteidigung nicht schläft.



▲ Das Intro stimmt euch prima auf die Action ein.

NBA Live 2000

Mittendrin, statt nur dabei.

EA scheint es diesen Monat richtig gut mit uns zu meinen und überhäuft uns geradezu mit interessanten Neuerscheinungen für nahezu alle Formate. Natürlich fand auch der neueste Teil der legendären Basketball-Serie *NBA Live* seinen Weg auf die PlayStation.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Auch auf der PS gehört *NBA 2000 Live* zu den absoluten Referenztiteln. Man merkt den Entwicklern einfach ihre Erfahrung und die damit verbundene Zeit und Ruhe für neue, innovative Ideen an.

Ebenso wie in der N64-Version wurde auch auf der PS eine neue Grafik-Engine zum Einsatz gebracht, mit deren Hilfe die virtuellen NBA-Millionäre ihrem Unmut oder ihrer Freude über bestimmte Spielzüge besonders intensiv Ausdruck verleihen können.

Neben diesem zwar unterhaltsamen, aber für den Spielablauf eher unwesentlichen Feature, wurden natürlich auch die Steuerung und insbesondere die Künstliche Intelligenz deutlich aufgeböhrt. Es ist nur noch sehr selten der Fall, dass ihr euch über einen gravierenden Fehler eurer virtuellen Teamkollegen ärgern müsst. Ebenso reagiert die Steuerung nun noch ein wenig besser, als dies ohnehin schon beim Vorgänger der Fall war.

Auch an neuen Spiel-Modi wurde nicht gespart. So könnt ihr neben Play-Offs, Season-Modus und Freundschaftsspielen auch den bereits im N64-Test beschriebenen One-to-One-Modus wählen. Oder aber in einem Drei-Punkte-Wettbewerb gegen einen NBA-Star eurer Wahl unter Beweis stellen, wieviel Bälle ihr in einem bestimmten Zeitlimit verwandeln könnt.



▲ Wenn ich hier nicht zu sehen wäre, würde es euch interessieren, dass ich Kobe Bryant bin?



Super!
„Ein geniales Spielvergnügen“

Axel's Meinung:

■ Auch auf der PS hat EA es geschafft, einen neuen Standard zu setzen. Sei es die wirklich gelungene KI, die tolle Spielbarkeit oder aber auch nur fordernde Details, wie die durch bestimmte Aufgaben (25 Punkte in einem Spiel ohne Gegentreffer) freischaltbaren Helden vergangener NBA-Tage – besser lässt sich diese Sportart zumindest auf dieser Hardware nicht mehr umsetzen. Abgerundet wird der durchweg gute Gesamteindruck durch den megacoolen Soundtrack mit Bands wie RUN DMC & Naughty by Nature. Wer auf Basketball steht, und hier nicht zugreift, ist selber schuld.

Shortcut

- ☺ tolle neue Modi
- ☺ erweiterte Management-Optionen
- ☺ starke KI
- ☹ Einstieg für Neulinge etwas schwierig

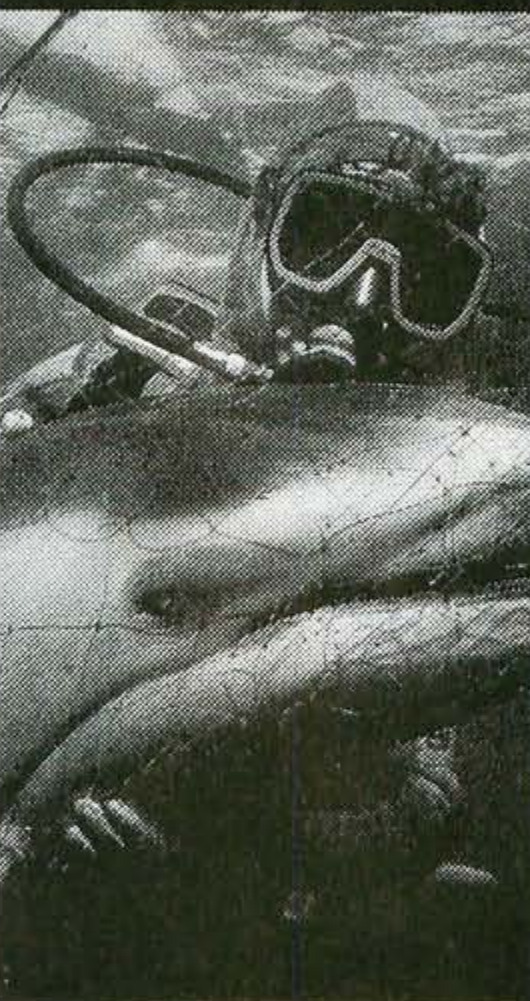
NBA Live 2000

Basketball-Simulation
 i → i i i i
 ■ Features

 ■ Entwickler: EA Sports
 ■ Hersteller: Electronic Arts
 ■ Preis: ca. 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 8 Jahre
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 82% 94% 84%

SPIEL SPASS 81%

Taten statt Warten



Diesen Delphin haben Greenpeace-Innen aus einem Treibnetz im Südpazifik befreit. Zum Glück für seine Artgenossen. Denn Greenpeace und Andere haben ein Verbot der Treibnetz-Fischerei im Südpazifik bewirkt. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Vorname _____
 Straße/Hausnummer _____
 Postleitzahl/Ort _____ 02022
 Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

GAMESTORE

Ladenlokal
ESSEN
 Rüttscheider
 Str. 181
 Tel. 0201-777235
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
DÜSSELDORF
 Kölner Str. 25
 Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

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

ARMORINES

DONKEY KONG 64
 Komp. dt. inkl. 4MB 134,90
 Spieleober. 24,80

DN ZeroHour e.PAL uncut 129,90
RainbowSix dt. 109,90
JetForceGemini dt. 114,90
Winback 159,90
WCW Mayham dt. 99,90
WWF Wrestlem.2000 119,90
TurokRageWars PAL uncut 109,90

DREAMCAST

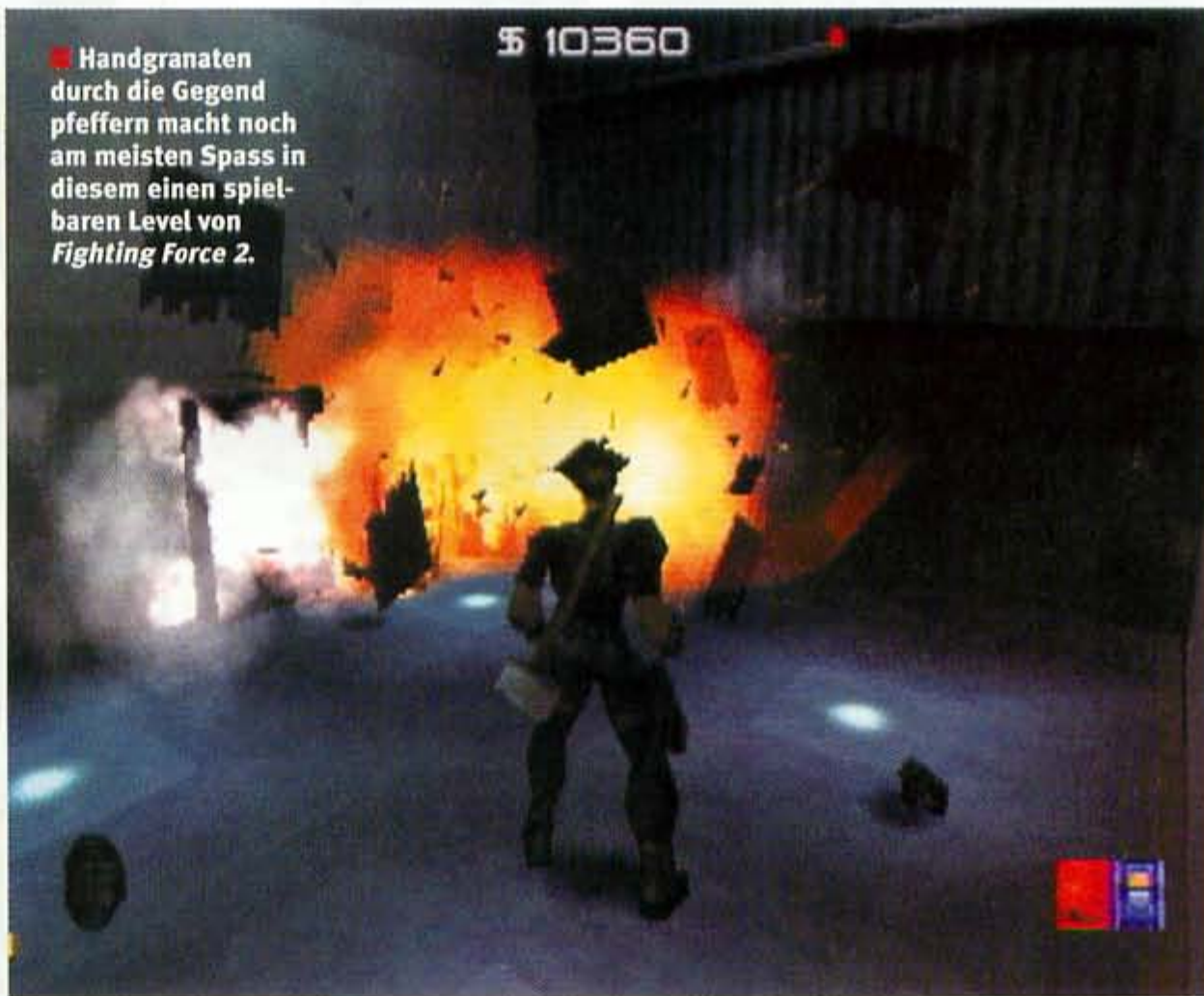
SOUL CALIBUR 109,90
Shadowman Engl. PAL uncut 119,90
 Komp. dt. Version 99,90

H.of Dead2 inkl. Gun 149,90
UEFA Striker dt. 109,90
Soul Fighter dt. 109,90
FightingForce2 dt 99,90
Formula 1 dt 109,90
Berserk jp. 129,90
Shen Mue jp. 129,90
Maken X jp. 129,90
Zombie Rev. Jp. 129,90
Virtua Striker 2 jp 129,90
 Dreamcast Adap. US./JP./DT Spiele

SONY PLAYSTATION

Medal of Honor komp. dt. 99,90
Tomb Raider 4 dt. 99,90
TomorrowNeverDies dt. 89,90
Dino Crisis dt. 99,90
FIFA 2000 dt. 89,90
weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM. Ladenpreise können abweichen. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.



Handgranaten durch die Gegend pfeffern macht noch am meisten Spass in diesem einen spielbaren Level von *Fighting Force 2*.



Und auf geht's in die unendliche Fabrik, hehe. Mehr als zwei Gegner trauten sich nicht her.

Fighting Force 2

Die unendliche Geschichte oder warum ein *FP2*-Preview im Test-Teil auftaucht.

Meine Güte, Jungs und Mädels: Das größte Problem diesen Monat war nicht etwa das komplette Re-Design unseres Magazins, sondern dieser eigentlich unscheinbare Test mit dem Namen *Fighting Force 2*. Fest von Eidos zugesagt, hoben wir dafür bis zum Schluss zwei Seiten auf, und das Resultat seht ihr hier. Warum das so ist, darüber gibt euch der große rote Kasten Aufschluß, den ihr wahrscheinlich sowieso als erstes gelesen habt. Warum auch immer Eidos diese Goldie-CD mit der scheinbar eindeutigen Aufschrift "Review" auf die Reise geschickt hat – who knows! Fakt ist aber, dass weder euch noch der Industrie mit einem in letzter Sekunde zusammengeschusterten Flunker-Test gedient ist. Deshalb gibt's auch erst nächste Ausgabe – sofern dann eine testbare Version vorliegt – knallharte Prozentzahlen. Nun denn, wenn schon

kein Test, dann laßt uns wenigstens aus unseren Erfahrungen aus dem ersten Level berichten. Das hört sich vielleicht etwas mickrig an, aber bis ihr an besagte Stelle mit dem Bug kommt, vergeht immerhin eine komplette Stunde, in der sich bereits einiges über das Game-Design, die Optik und generelle Stimmung in diesem Sequel aussagen läßt. Und all das fällt nicht gerade überschwinglich aus. Die Engine wurde zwar gegenüber dem Vorgänger komplett neudesignt (ihr erinnert euch – es war eine der trägersten Action-Engines überhaupt), das Resultat überzeugt aber nicht. Ihr rennt mit eurem schwerbewaffneten Cyber-Söldner Hawk Manson in gewohnter 3D-Ansicht durch ein Fabrikgelände und müsst mitansehen, wie das Geschehen schon bei zwei Gegnern teilweise langsamer wird, ruckelt und die Framerate in die Knie geht. Die Optik dieses ersten Levels fällt unter die Kategorie "glatter Durchschnitt": Langweilig



Hmm, die Shenmue-Methode eine Cola zu bekommen, war irgendwie effizienter ...



In der 3D-Ansicht ballert ihr mit der Uzi.

Deutsche Menütexte



Da kann der Computer erzählen, was er will – die hirnlose FF-Rübe kennt nur folgende Programmiersprache: Eisenstange druff und enter!

Achtung! Bug-Alarm

■ *Fighting Force 2* hielt uns ohne zu Übertreiben zwei Wochen lang in Atem! Nicht etwa, weil das Spiel so gut oder so lang wäre, sondern weil es einfach einen Riesensbug aufweist, der ein Weiterspielen unmöglich macht. Dabei stürzt *FF2* keinesfalls ab, aber es handelt sich anscheinend um einen Programmierfehler von Seiten Core Designs. Dabei haben wir alles Menschenmögliche versucht: Die Goldie-CD sowohl auf der Standard-blauen-PlayStation, als auch auf einer MOD-PS getestet, jeden Redakteur ans Pad gelassen und eine Ersatz-CD von Eidos angefordert – das Resultat

blieb jedoch stets das Gleiche. Wenn die Hauptfigur Hawk Manson im ersten (!) Level am Säurebad angekommen ist und sich via einer an der Decke platzierten Leiter darüber hangeln will, war's das gewesen. Der Held hängt da wie mit Sekundenkleber fixiert. Nichts geht mehr – ein Absturz ist's aber nicht, denn Gegner bewegen sich noch und ins Optionsmenü gelangt ihr auch problemlos. Fazit: *Fighting Force 2* ist in dieser Version nicht testbar. Jedes andere Magazin, das etwas Gegenteiliges behauptet, besitzt entweder Wunderheilerkräfte oder hat das Review schlichtweg gefaket!



▲ Das kurze, aber knackige Intro präsentiert den Super-Söldner Hawk Manson im Labor.

texturierte Metallwände, ein Kisten-Block-Design wie im allerersten *Tomb Raider* und lediglich zwei verschiedene Gegnertypen (ein blauer Roboter und ein goldener mit einer Axt) nerven über eine Stunde lang. Immerhin gab's einige Gags zu bewundern. Hawk kann mit seinen bionisch manipulierten Gelenken so ziemlich alles kurz und klein schlagen, was in der Gegend herumsteht: Feuermelder, Heizungsrohre, Metallschränke, explosive Fässer, Kisten, Kopierer, Getränkeautomaten, Safes, Stühle, Schreibtische, Computer und vieles mehr. Prügelt ihr z.B. auf den Kopierer und die Getränkeautomaten ein, kommen schubweise Papier und Büchsen zum Vorschein, bevor die ganze Chose explodiert (äh, warum eigentlich?). Ihr müsst aber nicht mit Händen und Füßen agieren: Egal was ihr in seine Einzelteile zerlegt – es kommen stets interessante Waffen zum Vorschein: Eisenstangen, Äxte, Pistolen, Uzis, Granaten, Dolche und Shotguns konnten wir schon eigenständig im Robo-Blech der Feinde ausprobieren. Bei Wurf- und Schusswaffen könnt ihr auch jederzeit in eine 3D-Perspektive schalten und dem Gangster-Pack in bester Ego-Shooter-Manier den Garaus bereiten. Das tröstet aber alles nicht über die langatmige und über weite Strecken öde Levelarchitektur hinweg. Nachdem ihr den 50sten blauen und



▲ Nur dumme Bronco-Cyborg kommt gegen fette Uzi angelaufen, hehe.

30sten goldenen Typen am Stück in ähnlichen Räumen über die Klinge springen laßt, kommt in Ansätzen so etwas wie Abneigung gegen das Spiel auf, hehe. "Will der Level nicht irgendwann mal zu Ende sein?" "Wo sind bloß die Spezialeffekte wie Leuchtsignale, Lichtstrahlen, Wasser, Feuer, Dampf und Rauch, die im Product Sheet so vollmundig versprochen werden?" Die Schmalspur-Explosionen können damit wohl nicht gemeint sein. Ein paar Spezialeffekte wie ein riesiger Ventilator und eine Elektro-Barriere können den tristen Eindruck da nicht mehr kaschieren. Wohlgermerkt, wir sprechen nur über den ersten Level (von 9), es kann sich also noch was ändern! Hauptkritikpunkt an einem actionlastigen Spiel wie diesem war aber das Kampfsystem,



▲ An Waffen herrscht kein Mangel in *FF2*: Äxte, Knarren, Messer, Granaten, Stangen und und und – Martial Arts nicht notwendig.



▲ Als ob der arme Kopierer was dafür könnte!

das uns in dieser Phase des Spiels nicht gerade vom Hocker riss. Kicks und Punches sind mit relativ wenigen Animationsphasen ausgestattet, es fehlen krachende Soundeffekte, die Kollisionsabfrage ist so lala und folgendes einfach ein Spielspasskiller: Nach jedem Knockdown müsst ihr solange warten, bis sich die lahmen Robo-Mechs wieder vollständig aufgerappelt haben, bevor ein weiterer Angriff möglich ist. Besonders intelligent verhalten sich die Gegner auch nicht, oder würdet ihr z.B. stehenbleiben wie festgefroren als intelligent bezeichnen? Vorher sind sie sozusagen immun gegen Blei. Aber gut, kein Spiel wird von uns nach dem ersten Level schlecht gemacht, und wir hoffen einfach mal auf die für die nächste Ausgabe präparierte Version. Angekündigt ist ja einiges für das immerhin seit 20 Monaten in Produktion befindliche Action-Spektakel: List und Erforschung sollen benötigt werden, neue Outfits, fortschrittliche KI, Feinde können aus ihrer Umgebung Vorteile ziehen, Real-time-Licht-Schatteneffekte und mehr könnten *Fighting Force 2* durchaus noch auf ein ansprechendes Spielspass-Niveau heben. Die ersten fünf Level werden übrigens linear verlaufen, danach kann man sich entscheiden, ob entweder Stage sechs oder sieben ausgelassen werden wollen, bevor es im letzten und neunten Level gilt, in die Hauptniederlassung der Nackamichi-Corporation einzudringen und einen vollendeten Super-Cyborg zu vernichten. Kommt euch bekannt vor? Ja, auch in England hat man wahrscheinlich Arnies *Terminator 2* gesehen, hehe.



Ihr könnt das komplette Inventar kurz und klein schlagen.



Fürs Schrotten gibt's \$s – nur, wo für sind die gut?



Auch der Safe hält euren Fäusten nicht lange stand.

Fighting Force 2

3D-Action
 Features
 DS, A, G, MC, CP
 Entwickler: Core Design
 Hersteller: Eidos
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik: XX%
 Musik: XX%
 Sound: XX%

SPIEL SPASS XX%



85min. München 1 - 0 Manchester

Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.

„Das Game kann die hohen Erwartungen leider nicht erfüllen.“



▲ Oh Gott, der stellt sich vielleicht an. War doch bloß ein Schubser.



▲ Toll gezeichnet sind sie ja, die Burschen.



▲ So soll es sein, der Unparteiische läßt nichts durchgehen. Außer dummes Verhalten.



▲ Der Auftakt zu einem Debakel.



▲ Die Kameraführung ist gut gelungen.



▲ Das hier ist leider die einzige Möglichkeit Tore schießen.



▲ Kleine Verwarnungen erhalten die Freundschaft. Oder so...

UEFA Striker

Football is coming home ...

Irgendwie war es ja klar, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die populärste Sportart der Welt auch auf Segas neuem 128-Bitter ihren Einstand feiert. Inwieweit *UEFA Striker* den Erwartungen, die natürlich in die neue Hardware gesetzt werden entsprechen kann, steht auf einem anderen Papier.

Auf den ersten Blick beeindruckt zunächst sicherlich die ungewohnt detailierte Grafik. Man könnte fast glauben, dass man einer Live-Übertragung zusieht. Sämtliche Spieler sind nahezu perfekt nachmodelliert und lassen sich problemlos ihren Originalen zuordnen. Überhaupt wirkt die gesamte Atmosphäre in den Stadien unglaublich realistisch und lässt den Spieler schnell vergessen, dass er sich nur vor dem Bildschirm und nicht auf dem Rasen befindet. Leider folgt jedoch bereits kurz nach dem Anpfiff die erste Ernüchterung. Denn so gut die Jungs auf dem Rasen auch aussehen, am virtuellen Kopf wurde leider nicht zu knapp gespart.

Während die gegnerischen Mannen den Ball wenigstens noch halbwegs zur Kenntnis nehmen, scheinen eure eigenen Teamkollegen in erster Linie an ihrem fantastischen Aussehen interessiert zu sein. Anders lässt sich kaum erklären, warum jeder noch so präzise gespielte Pass erst lange, nachdem der Ball bei den Gegnern gelandet ist, von euren Mitspielern registriert wird. Und selbst dann scheint euer Team andere Sorgen zu haben. Ok, mal angenommen, man drückt beide Augen zu und sieht über diesen für Sportspiele normalerweise tödlichen Faux-Pas hinweg – der nächste Kritikpunkt betrifft die mehr als fragwürdige Kollisionsabfrage. Und genau in diesem Punkt stellt sich das Game leider selbst ein Bein. Denn auch wenn man meint, einen Treffer plaziert zu haben, neigt man schnell dazu die Entscheidungen des virtuellen Schiedsrichters zu akzeptieren. Doch Dank der umfangreichen und zugegebenermaßen sehr komfortablen Replay-Funktion erkennt man oft, wie der vermeintlich abgewehrte Ball scheinbar ohne jeden Widerstand die

eigenen Abwehrreihen wie von Geisterhand geführt überwindet. Spätestens ab diesem Punkt wird auch der größte Fußball-Fan entnervt sein Pad in die Ecke feuern und verzweifelt um Gerechtigkeit flehen. Da helfen leider weder die vielfältigen Optionsmenüs, noch die bislang für Soccer-Games einzigartige Grafik. Abgesehen davon kommt selbst bei schnellstmöglicher Spielgeschwindigkeit (läßt sich im Optionsmenü einstellen) kein wirkliches Tempo auf. Schade um die guten Ansätze wie die vorbildliche Kameraführung und die eingängige Tastenbelegung. **AB**

Shortcut

- Originallizenzen
- Gute Grafik
- Nahezu nicht existente KI
- Lasches Spieltempo



▲ Auf geht's Jungs! Es mangelt nicht an Mannschaften und Spieloptionen.

UEFA Striker

Fußball-Simulation

Features



- Entwickler: Rage
- Hersteller: Infogames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
77% 75% 72%

SPIEL SPASS **69%**



▲ Der Ball ist wohl im Kasten.



▲ Man kann die Spieler gut identifizieren.



Axel's Meinung

Leider muß ich zugeben, dass ich vom ersten DC-Fußball-Game sehr enttäuscht bin. Wenn ich mir die wirklich eklatanten Fehler im Gameplay vor Augen halte, hätte ich lieber auf die eine oder andere Grafik-Performance verzichtet und dafür ein solides Spiel erhalten. Was sich bei einem Action-Shooter noch durch ein Effekt-Feuerwerk kaschieren lässt, macht sich leider in einer „Sport-Simulation“ bereits nach wenigen Minuten unangenehm bemerkbar. Schade, denn auf der PS konnte *UEFA Striker* durchaus überzeugen. So bleibt nur zu hoffen, dass dieses Game ein einmaliger Ausrutscher bleibt, und nachfolgende Spiele mehr aus der zweifellos vorhandenen Hardware-Power des DC herausholen.

Psychic Force 2012

Taito portiert seine belanglose 32-Bit-Animè-Schlägerei nun auch auf Dreamcast

Eigentlich hatten wir nach dem Import-Test in der VG 5/99 gehofft, dieser Langweiler würde die 6000 Meilen von Japan zu uns nicht schaffen. Doch weit gefehlt: Bald grinst euch *Psychic Force 2012* aus den DC-Verkaufsregalen an.

Irgendwie waren wir aufgrund der engen Verbindung Taito-Acclaim (die uns immerhin schon zig kultige *Bust a Moves* bescherte) aber schon nervlich auf einen PAL-Release eingestellt. Aber gut, machen wir allen Neu-VG-Lesern das Spiel nicht madig, bevor wir nicht erzählt haben, worum es geht. Im Grunde handelt es sich um ein Beat'em-Up – allerdings mit etwas anderen Voraussetzungen, als man das vom Genre gewohnt



▲ Das Gameplay hat sich seit der 32-Bit-Version keinen Deut weiterentwickelt.



Regina: "Didn't even break a sweat."

▲ Als Standbild ganz nett – animiert ein schlechter Witz.

„Der Ansatz mag ja recht innovativ sein – die Umsetzung jedoch mangelhaft.“

ist. Die zehn Kontrahenten duellieren sich im freien 3D-Raum – und wir meinen wirklich (fast) frei: Die Animè-Style-Kämpfer fliegen in einem durchsichtigen Würfel vor fixer Background-Optik umher und versuchen mit Nahkampf-Aktionen oder Distanzwaffen, den Gegner auf den Boden der Tatsachen zurück zu holen. Dabei sind Lebensenergie und Special-Move-Power (die *Psychic Force*) in einem Balken miteinander gekoppelt. Je schwächer ihr werdet, desto mehr *Psychic-Power* für Feuerbälle, Energiekreisel, Wirbelstürme etc.



▲ Alle Duelle finden in einem 3D-Würfel statt.

könnt ihr aufladen. Oder aber ihr sprintet auf den Gegner zu und heizt ihm mit Air-Throws und einfachen Combos ein. An Spielmodi stehen Story, Arcade, Training und Time Attack zur Verfügung.

Shortcut

- ☺ Charakter-Design
- ☹ schwache Lokalisierung
- ☹ einfältiges Gameplay
- ☹ keine langfristige Motivation
- ☹ lasche Monologe

Psychic Force 2012

Flug-Beat'em-Up

1-2-3

Features



- Entwickler: Taito
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
48% 55% 60%

SPIEL SPASS 39%

Ralph's Meinung:

Na ja!

■ Ach, warum ist *Psychic Force* nicht in Japan geblieben? Vielleicht können die Spieler dort dem missratenen Gameplay mit magerer Move-Auswahl und ohne jeglichen erkennbaren Taktik-Ansatz, den völlig animationslosen Gesichtern der Animè-Kämpfer und dem Story-Mode mit seinen abgedroschenen Sprüchen etwas abgewinnen. Der Ansatz mag ja recht innovativ sein – die Umsetzung jedoch mangelhaft. In weiser Voraussicht hat wohl Acclaim auch keine Mark in die Lokalisierung gesteckt (japanische Sprachausgabe mit englischen Untertiteln). Lasst das Teil einfach im Regal verrotten.

PLAYSTATION 2 / N64

Passport Adapter (N64)	80,00
Gamebuster Deluxe (N64/PSK)	95,90
Battle Zone (N64)	125,00
Bio Hazard III (PSK)	150,00
Box Champions 2000 (PSK)	100,00
Bundesliga Stars 2000 (PSK)	100,00
Carnaggeodon (N64/PSK)	120 / 100,00
Centipede (PSK)	100,00
Chocobo Racing (PSK)	100,00
Command & Conquer (N64)	120,00
Crash Team Racing (PSK)	100,00
Croc 2 (PSK)	100,00
Descent 3 (PSK)	100,00
Destruction Derby 2 (N64)	115,00
Dino Crisis (PSK)	100,00
Dino Crisis Lösungsbuch (dt)	35,00
Donkey Kong 64 (N64)	130,00
Dune 2000 (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
FIFA 2000 (PSK)	100,00
Fighting Force 2 (N64/PSK)	115 / 100,00
Final Fantasy 8 (PSK)	110,00
Final Fantasy Lösungsbuch (dt)	35,00
Formula 1 '99 (PSK)	100,00
Formula 1 '99 (PSK + Lenkrad)	170,00
Fußball Live (PSK)	100,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
Grand Theft Auto 2 (PSK)	100,00
Hell Night (PSK)	100,00
Int. Soccer Evolution (PSK)	100,00
Jade Cocoon (PSK)	100,00
Jet Force Gemini (N64)	115,00
Killer Loop (PSK)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSK)	105,00
Legend of Legaia (PSK)	100,00
Le Mans (PSK)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSK)	170,00
Mario Golf (N64)	120,00
Medal of Honour (PSK)	80,90
Metal Gear 5. Premium Pack	80,00
Metal Gear 5. Mission CD (PSK)	50,00
Mission Impossible (PSK)	100,00
Mulan Story (PSK)	100,00
Musik 2000 (PSK)	100,00
NHL 2000 (PSK)	100,00
No-Fear Mountain Bike (PSK)	100,00
Nuclear Strike (N64)	115,00
Pacman World (PSK)	95,00
Parasite Eve (PSK)	140,00
Perfect Dark (N64)	115,00
Pony (PSK)	90,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00
Railroad Tycoon 2 (PSK)	100,00

Rainbow Six (N64/PSK)	100 / 100,00
Rayman 2 (N64/PSK)	125 / 100,00
Ronin Blade (PSK)	100,00
Saboteur (PSK)	100,00
Schlumpfe (PSK)	100,00
Shadow Madness (PSK)	140,00
Shadow Man (N64/PSK)	120 / 100,00
Silent Hill (PSK)	100,00
Spyro the Dragon 2 (PSK)	100,00
Star Ocean (PSK)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (N64)	120,00
Star Wars: Episode 1 Racer (N64/PSK)	125 / 100,00
Super Smash Brother (N64)	100,00
Syphon Filter (PSK/ENG-PAL)	100,00
Tekken 3 (PSK) Platinum	50,00
The New Tetris (PSK)	100,00
Tomorrow Never Dies (PSK)	100,00
Tomb Raider 4 (PSK)	105,00
Tony Hawk's Pro Strike (PSK)	100,00
Track & Field 2 (PSK)	100,00
Turok 3 (N64 - dt/engl)	95 / 105,00
UEFA Striker (PSK)	100,00
Vigilante 8 (PSK)	100,00
U-Rally 2 (PSK)	100,00
WCW Majim (PSK)	100,00
Wipe Out 3 (PSK)	100,00
Worms (N64)	115,00
WWF Attitude (N64/PSK)	125 / 100,00
Xena (PSK)	100,00
X-Ploder Pro FX (PSK)	95,00

SEGA DREAMCAST DEUTSCHE UERS.

Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
UMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders (Nou)	100,00
Cue Ball	100,00
Deep Fighter	100,00
D2 (Nou)	100,00
Dynamite Cop II (OKI)	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller (OKI)	190,00

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Alle Sendungen Versandkostenfrei

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

House of Dead 2 mit Pistole (29.10.)	150,00	Street Fighter Alpha 3	100,00
Incoming	100,00	Super Cross 2000	105,00
Killer Loop (Nou)	100,00	Suzuki Allstar Racer	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00	Tokyo Highway Battle	100,00
Metropolis	110,00	Toy Commander	100,00
Millennium Soldier	100,00	Trick Style	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00	UEFA Striker	100,00
NBA 2000 (2001)	100,00	Vigilante 8	100,00
NFL Blitz 2000	100,00	Virtual Fighter 3	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00	WWF Attitude	100,00
Pen Pen	100,00	World League Soccer	100,00
Plasma Sword	100,00	Worms Armageddon	100,00
Power Stone	100,00		
Ready 2 Rumble	100,00		
Red Dog	100,00		
Renaude Racing	100,00		
Sega Bass Fishing	180,00		
Sega Rally 2	110,00		
Shadowman	100,00		
Snow Surfers (12.11.)	100,00		
Sonic Adventure	100,00		
Soul Calibur (26.11.)	110,00		
Soul Fighter	100,00		
South Park	100,00		
Speed Devils	100,00		

DREAMCAST - IMPORT

RGB-Kabel	50,00
Cool Boarders (JAP)	140,00
Die Hard Arcade 2 (JAP)	140,00
Elemental Gimmick Gear (JAP)	140,00
New Japan Wrestling 4 (JAP)	140,00
Shenmue (JAP)	140,00
Soul Calibur (JAP)	140,00
Space Griffon (JAP)	140,00
Star Gladiator 2 (JAP)	140,00
Virtua Striker (JAP)	140,00
Zombie Revenge (JAP)	140,00

MEGASTORE • über 300m² Ladenfläche

new! Bestell-Hotline 01 80-5 77 88 00
Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

LADEN Mo-Fr: 10.00-18.30
Sa: 10.00-16.00
VERSAND Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL nur für Händler!!!
Telefon 07 11. 22 29 10 - 10
07 11. 22 29 10 - 20



www.orderintime.com

Besuchen Sie unsere Web-Site • Spiele • Cheats • Lösungen
Händlerfragen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung 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.



▲ Das Festhalten eines Gegners ist verboten. Der Schiedsrichter will einen sauberen Kampf sehen, also haltet euch daran. Mist...



◀ Joe Frazier hielt den Schlagattacken Alis nicht lange stand.

▶ Die Begegnung Muhammad Ali gegen Evander Holyfield ist der Traum jedes Boxfans. Hier könnt ihr sie nachspielen.



VIDEO GAMES Gold CLASSIC



Shortcut

- ☺ gute Grafik
- ☺ flüssige Animation
- ☺ sehr gute Spielmodi
- ☹ nicht ganz ausgereifte KI

Box Champions 2000

Box-Simulation
 i → i i
 Features
 DS MC CD
 Hersteller: EA Sports
 Hersteller: Electronic Arts
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 6 Jahre
 Schwierigkeit: leicht
 Grafik Musik Sound
 80% 78% 79%

SPIEL SPASS 81%

Box Champions 2000

Weltmeister im Schwergewicht werden, oder doch lieber einen Klassiker nachspielen?

Der Vorgänger von *Box Champions 2000* hatte noch den großen Vorteil, relativ konkurrenzlos zu sein. Das war damals wohl auch besser so, denn frei von Fehlern war dieses Game ganz sicher nicht. Nun ist alles anders, denn zum einen gibt es mittlerweile zuhauf andere Boxtitel, und zum anderen hat sich EA diesmal vorgenommen, aus alten Fehlern zu lernen.

Der Boxsport erfreut sich trotz des Abschieds eines Axel Schulz oder Henry Maske zunehmender Beliebtheit, was nicht zuletzt auf den unglaublichen Erfolg der beiden Klitschko-Brüder zurückzuführen ist. Auf diese beiden Ausnahme-Kämpfer müsst ihr in *Box Champions 2000* zwar verzichten, doch ansonsten liest sich die Liste der zur Verfügung stehenden Kämpfer wie ein „Who is who“ der Boxgeschichte. Von Cassius Clay, alias Muhammad Ali über Sugar Ray Leonard bis hin zu aktuellen Größen wie Evander Holyfield und den amtierenden

Schwergewichtsweltmeister Lennox Lewis sind alle Größen vertreten. Nur auf den Kannibalen Mike Tyson müsst ihr verzichten, da wahrscheinlich während der Produktion nicht bekannt war, ob Iron Mike überhaupt je wieder außerhalb der Gefängnisdusche boxen wird.

Doch so beeindruckend die Liste all dieser Kämpfer auch sein mag, über das eigentliche Game sagt sie nichts aus. Aber auch hier gibt es erfreulicherweise nicht viel auszusetzen.

Die Spielgeschwindigkeit wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich erhöht, was dem Charakter der Sportart natürlich sehr entgegenkommt. Schnelle Kombinationen gefolgt von blitzschnellen Ausweichbewegungen stellen nun kein Problem mehr dar. Das ist auch mehr als nötig, denn spätestens ab dem zehnten Gegner werdet ihr all euer Können benötigen, um nicht unter die Räder zu kommen. Doch mit einiger Übung bekommt ihr auch dieses Problem in den Griff, da die KI der Gegner trotz allem noch nicht ganz dem

Level der Original-Fäusteschwinger entspricht.

Grafisch hat sich seit *Box Champions* ebenfalls sehr viel getan. Die Gegner sind nun sehr detailliert gezeichnet, und bei den muskulöseren Kämpfern lassen sich jetzt problemlos die sorgfältig modellierten Muskeln erkennen. Neben einfachen Freundschaftskämpfen und der obligatorischen Weltmeisterschaft stehen euch ein umfangreiches „Create a Player“-Menü und vielfältige Trainingsmethoden zur Verfügung. Für schnelle Runden zwischendurch gibt es auch einen Arcade-Mode, der einen unkomplizierten Einstieg ermöglicht. Hierbei geht es ausschließlich darum, den Gegner für mindestens zehn Sekunden auf die Matte zu legen. **AB**



▲ Ein kleine Geschichtsstunde für Boxfans.



▲ Den eigenen Charakter müsst ihr trainieren.



Axel's Meinung:

Absolute Boxpuristen werden wohl immer noch ein wenig enttäuscht sein, auch wenn man *Box Champions 2000* mit Sicherheit zu den besten Box-Simulationen zählen kann. Und genau hier liegt der Hund begraben: Denn weder *BC 2000* noch die anderen Genrevertreter kann man wirklich als Sims bezeichnen. Dafür ist die Ausführung der Schläge immer noch zu arcade-orientiert und die KI der Gegner noch nicht anspruchsvoll genug. Alle anderen dürften jedoch einen Mordsspaß haben und sich besonders an den bekannten Boxern inklusive ihrer typischen Signature-Punches erfreuen.

Box Champions 2000

Fäusteschwingen mit 64-Bit

Im Gegensatz zu den unzähligen Wrestling-Simulationen sind auf Nintendos 64-Bitter gute Boxgames noch spärlicher gesät, als auf der PS. Ein Grund mehr, EAs Nintendo-Adaption ihres potentiellen Boxhits einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Die erste große Enttäuschung ist, dass im Gegensatz zur PS-Version auf die Klassiker-Option verzichtet wurde. So kommt ihr auf dem N64 nicht in den Genuss, besonders geschichtsträchtige Kämpfe der Boxhistorie nachzukämpfen. Immerhin stehen euch trotzdem alle Kämpfer zur Verfügung, die man auch schon in der PS-Version finden konnte. Mit diesen könnt ihr euch nun wahlweise direkt in den Karriere-Modus begeben oder aber euch in einem Arcade-Match die Birne weichtrommeln lassen. Solltet ihr euch nicht mit einem der realen Kämpfer anfreunden können, steht euch natürlich ein umfangreiches



▲ Der Bursche käme auch als Wresler durch.

„Schade, dass die vielen Kombinationen kaum benötigt werden.“

Menü zur Erstellung eigener Kämpfer zur Verfügung. Hierbei ist es übrigens nicht von Nachteil, seinem Kämpfer die für seine Gewichtsklasse höchst möglichen Pfunde auf den Leib zu klicken ...

Während des eigentlichen Kampfes fällt dann leider auf, dass das Game merklich langsamer, als auf der 32-Bit-Version abläuft. Als ob das nicht reichen würde, wird das Game immer wieder von unerklärlichen (Rechenzeit für die KI?) Slow-Downs heimgesucht.

Ansonsten hat sich am Gameplay nicht allzu viel geändert, außer dass es nun noch einfacher ist, Schläge anzubringen, und die Deckung kaum mehr benötigt wird. Ein wenig mehr Ausgeglichenheit hätte in diesem Punkt sicher-



▲ Die Boxer sind toll modelliert.



▲ So sieht ein Special-Move aus.

lich nicht geschadet. So bleiben viele der vorhandenen Kombinationen ungenutzt, da meist einfachere Schlagfolgen effektiver sind.

Die Grafik selbst ist hingegen sehr gut gelungen und auch die Animationen der Kämpfer wirken sehr realistisch, auch wenn eine etwas höhere Auflösung bestimmt kein Fehler gewesen wäre.

Shortcut

- 😊 schöne Animationen
- 😊 unzählige Boxer
- 😊 präzise Steuerung
- 😞 unregelmäßige Slow-Downs

Box Champions 2000

Box-Simulation

1 → 1 1

Features



- Entwickler: EA Sports
- Hersteller: EA
- Datenträger: 256-MBit Modul
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
72% 67% 76%

SPIEL SPASS 74%

Axel's Meinung:

Gut!

■ Mehr noch als bei der PS-Version hat man hier den Eindruck, einen Arcade-Boxer vor sich zu haben. Während in der Preview-Version noch die Technik und eine geschickte Strategie nötig waren, lassen sich hier viele der Boxer mit einigen wenigen Schlagfolgen besiegen. Dabei spielt es leider oft keine Rolle, für welchen der Boxer ihr euch entschieden habt. Wer mit diesem Manko leben kann, findet in *Box Champions 2000* ein kurzweiliges Box-Game, das auf dem N64 zwar konkurrenzlos ist, aber echten Simulations-freaks einfach zu wenig Tiefgang bietet.

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

PlayStation

Armorines	99,90
Bass Hunter	109,90
Beetle Adventure Racing	59,90
Command & Conquer 64	119,90
Donkey Kong (inkl. Exp. Pak)	139,90
Hot Wheels Turbo Racing	99,90
Hybrid Heaven	119,90
Jet Force Gemini	119,90
Lego Racers	119,90
Magical Tetris Challenge	119,90
Mario Golf	119,90
Monster Truck Madness	99,90
Premier Manager 64	99,90
Racing Simulation 2	119,90
Rayman 2	119,90
Re-Volt	119,90
Rugrats	119,90
Shadow Man	119,90
Star Wars 1: Racer	119,90
The New Tetris	89,90
Tonic Trouble	119,90
World Driver Championship	119,90
Worms Armageddon	119,90
WWF Attitude	119,90

Action Man	89,90
Baseball Edition 2000	89,90
Buster & the Beanstalk	89,90
Chocobo Racing	89,90
Crash Team Racing	89,90
Dino Crisis	89,90
Driver	89,90
FIFA 2000	89,90
Final Fantasy VIII	99,90
Fisherman's Bait	89,90
Formel Eins 99	89,90
Fußball Live	89,90
Grand Theft Auto 2	98,-
Kingsley's Adventure	79,90
Kurushi Final	79,90
MGS - Special Missions	49,90
Mighty Hits Special	79,90
Mission Impossible	98,-
Mulan Story	89,90
Nascar 2000	89,90
NHL 2000	89,90
Omega Boost	89,90
Pong	89,90
Pop 'n' Pop	79,90
Rainbow Six	89,90
Rat Attack	89,90
Re-Volt	89,90
Reel Fishing	89,90
Rising Zan	89,90
Schlümpfe	99,90
Shadow Man	89,90
Sled Storm	89,90

nur **333,-**

Multinorm= PAL/NTSC

neu
neu
neu

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

Soul Reaver	89,90
South Park	89,90
Spyro the Dragon 2	89,90
Syphon Filter	89,90
Tank Racer	69,90
Tarzan	89,90
The Next Tetris	89,90
Tomorrow Never Dies	89,90
Tony Hawk's Skateboarding	89,90
UEFA Striker	99,90
WCW Mayhem	89,90
Wip3out	89,90
Worms Armageddon	89,90
Worms Pinball	89,90
Wu-Tang	89,90
WWF Attitude	89,90
X-Files	89,90

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

Dreamcast

489,90

Caesar's Palace 2000	89,90
Evolution	89,90
Fighting Force 2	89,90
Formula 1	109,90
Marvel vs. Capcom	109,90
NBA 2000	89,90
NFL Quarterback Club 2000	89,90
Psychic Force 2012	89,90
Red Dog	89,90
Renegade Racing	99,90
Shadow Man	89,90
Soul Calibur	109,90
Soul Fighter	109,90
South Park Rally	89,90
Stunt GP	89,90
Tee Off	89,90

Wir führen sämtliche deutschen Neuheiten

Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am gleichen Tag versandt

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

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.

030/450 20 20 8

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von über DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-)



▲ Hängt ihr erst mal an der Begrenzung fest, gibt es kaum mehr ein Loskommen.



▲ Die gelben Pfeile erleichtern euch bei den unübersichtlichen Kursen die Orientierung.

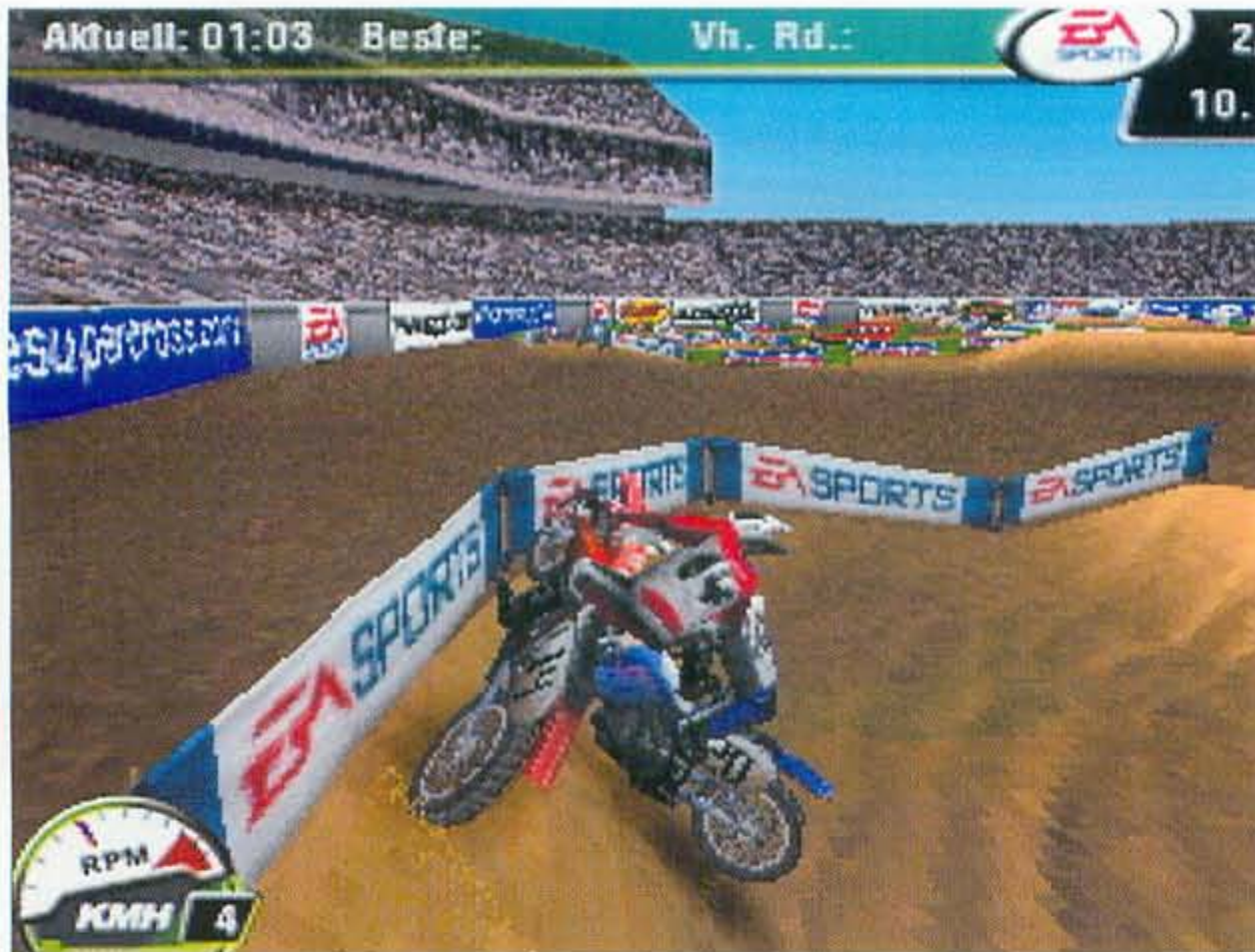


▲ Am meisten "Spass" macht noch der Stunt-Mode, auch wenn man hier unter der Steuerung zu leiden hat.

Shortcut

- ☹ wird hoffentlich nicht mehr vorkommen
- ☹ miserabile Grafik
- ☹ schlechte Steuerung
- ☹ störrisches Fahrverhalten

Supercross 2000
 Motocross-Simulation
 Features
 CP DS MC A G
 Entwickler: EA Sports
 Hersteller: Electronic Arts
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik 67% Musik 64% Sound 70%
SPIEL SPASS 58%



▲ Selbst wenn man die Steuerung halbwegs im Griff hat, machen das Fahrverhalten und die KI ein spannendes Rennen fast unmöglich. Die Crashes gehören da noch zu den Höhepunkten.



▲ An welchem Punkt ihr abspringt, ist egal.



▲ Die Großaufnahme ist ein netter Bonus.

Supercross 2000

Mit Vollgas in den Dreck.

EA hat zweifellos zu Recht den Ruf, Sportgames äußerst akkurat umzusetzen. Dafür sprechen nicht zuletzt Referenztitel wie *FIFA 2000* oder *NHL 2000*. Mit *Supercross 2000* wagten sich die Jungs nun an die in den USA sehr populäre Supercross-Serie, einer ausschließlich in Hallen veranstalteten Motocross-Veranstaltung.

Klar, dass es zumindest an realen Lizenzen nicht fehlt. Zum einen dürften die Schlamm-Biker nicht annähernd so teuer gewesen sein, wie beispielsweise ein Michael Jordan – zum anderen ist eine Anpassung des Games an die jeweils aktuelle Saison so etwas wie ein EA-Markenzeichen. Ihr ommt also in den uneingeschränkten Genuß aller Original-Arenen, Fahrer und selbstverständlich ihrer hochgezüchteten Zweiräder. So weit, so gut. Doch noch vor dem ersten Rennen zeigen sich bereits die ersten Kratzer im Lack. Anstelle des sonst so üppigen Optionsmenüs beschränken sich die Einstellmöglichkeiten auf den Härtegrad der Federung, das Verhalten der Automatikschaltung und die Bodenhaftung. Etwas mager möchte man meinen. Richtig, aber das war noch lange nicht alles. Spätestens auf der Rennstrecke trifft den verwöhnten Zocker erst einmal der virtuelle Schlag. Eine solch pixelige und grobe EA-Grafik gab es auf der PS schon lange nicht mehr zu sehen. Es ist einfach nicht zu glauben, dass dieselbe Firma, die ansonsten Vorreiter in puncto Motion-Capturing und Realismus ist, dieses häßliche Strichmännchen erdacht hat. Und wie gesagt, nicht nur,

„Mit Motorradfahren hat das Ganze nicht allzu viel zu tun.“

dass sowohl der Fahrer als auch die anderen Racer erbärmlich aussehen, sie bewegen sich auch so. Ein einfach größlicher Anblick. Und als ob das nicht genug wäre, mangelt es leider auch hinsichtlich des Gameplays an allen Ecken und Enden. So steuern sich die Bikes in keinsten Weise wie die realen Vorbilder. D.h. nicht, dass es Unterschiede gibt, sondern es gibt keinerlei Ähnlichkeiten. In diesem Punkt hat das in der Ausgabe 11/99 getestete *No Fear Downhill Mountainbiking* durch den Einsatz zweier getrennt bedienbarer Bremsen deutlich bessere Arbeit abgeliefert. Auch das Kurvenverhalten erinnert eher an eine Mischung aus Eisspeedway und S-Bahnfahren. Ein weiterer, sehr nerviger Aspekt ist die schier unüberwindbare



▲ Mit vollem Karacho in die unsichtbare Abgrenzung gefahren. Das nervt gewaltig!



Axel's Meinung:

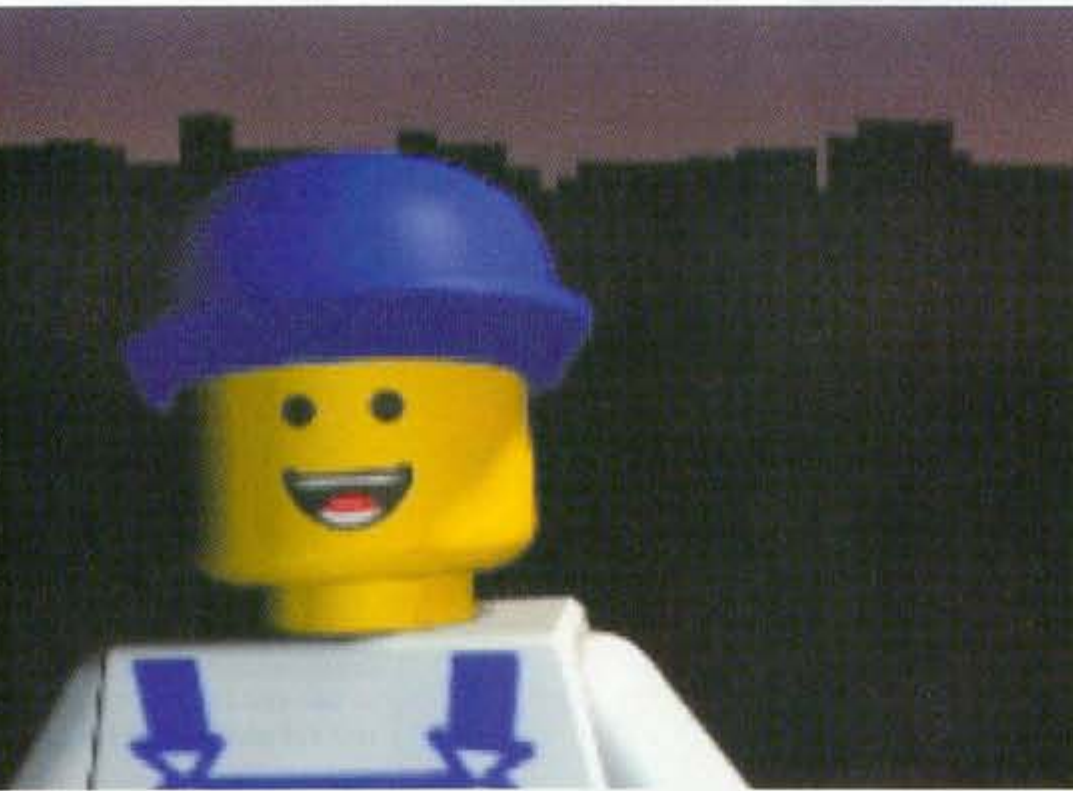
■ Wirklich schade. Die Sportart an sich ist aufregend, schnell und aktiongeladen. Und dennoch schafft es dieses Game nicht, auch nur einen Funken davon überspringen zu lassen. Weder Fahrgefühl, noch Spieltiefe, geschweige die visuelle Umsetzung können im Geringsten begeistern. Auch wenn die *Alternative Championship Motocross feat. Ricky Carmichael* noch lange nicht die Erfüllung ist, sollten Fans eher zu diesem Produkt greifen. Sorry EA, das wars wohl diesmal nicht.

Seitenbegrenzung, die euch – obwohl zwar großteils unsichtbar – gnadenlos aufhält und zu Fall bringt. Sorry, da helfen auch keine netten Einfälle wie der Stuntmodus mit eingeblendeter Großaufnahme des Fahrers. Es bleibt nur zu hoffen, dass die in der Preview durchaus brauchbare N64-Version nicht ebenfalls so katastrophal (zumindest für EA-Verhältnisse) ausfällt.



▲ Ja wo fliegen sie denn? Stürze wie dieser sind bei dieser Steuerung unvermeidlich.

„Das Bauen macht mehr Spaß, als die Rennen selbst.“



▲ Der Traum eines Nachwuchsfahrers: einmal den großen Lego-Cup gewinnen.



▲ Der Traum eines jeden Mediziners: der Mensch als Baukasten.

► F1? Nürburgring? Nein! Leider nur ein simpler, langweiliger Lego-Testkurs. Wie aufregend.



▲ Bei der Eigenwerbung haben sich die Dänen aber wirklich Mühe gegeben.



▲ Da werden Kindheitserinnerungen wach. Aus bunten Klötzen ein Auto bauen.



LEGO Racers

Mit Bausteinen um die Wette zuckeln. Toll.

Shortcut

- ☺ nette Bauoption für eigene Autos
- ☹ miserable Grafik
- ☹ holpriges Gameplay

LEGO Racers

Fun (?)-Racer

1-2 Spieler

Features



Hersteller:

LEGO Media

Testversion: Harvard

Preis: ca. 90 Mark

Geeignet ab: 6 Jahre

Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

48% 58% 54%

SPIEL SPASS 42%

Die Firma Lego mit ihren kleinen, bunten Bauklötzchen dürfte wohl jedem von uns ein Begriff sein. Ob wir als Dreijährige noch stolz darauf waren, zwei Steine aufeinander zu stellen oder aber mit den neusten High-Tech-Baukästen ferngesteuerte Webcams in fremde Duschcabinen manövrieren – die Steinchen gelten als das Kreativ-Spielzeug schlechthin.

So erscheint es nur logisch, dass Tradition und Fortschritt zueinander finden. Und das – siehe da – ausgerechnet auf der PlayStation. Zwar könnt ihr auf der Sony-Konsole keine Städte à la *Sim City* erbauen, doch immerhin dreht sich trotzdem alles um die dänischen Plastikwürfel.

Genau genommen handelt es sich bei *LEGO Racer* um einen Fun-Racer, nur mit dem Unterschied, dass ihr sowohl euer Fahrzeug, als auch euren Fahrer aus Legosteinen zusammensetzen könnt. Dafür steht euch ein recht anschauliches Menü zur Verfügung, in dem ihr aus einer schier unendlichen Auswahl verschiedener Klötze die gewünschten auf einem Fahrzeugrahmen plazieren könnt. Sollte euch das zuviel Arbeit sein, könnt ihr auch die PlayStation bauen lassen und am Schluss auf Wunsch noch die eine oder andere Veränderung anbringen. Auf dieselbe Art und Weise könnt ihr euch auch

euren virtuellen Fahrer zusammensetzen, wobei sich die Möglichkeiten hier auf das Auswählen verschiedener Köpfe, Rumpfe und Beine beschränkt. Dafür lässt sich sogar für den Legoland-Führerschein ein passendes Bildchen auswählen – wenn das mal nichts ist...

Leider haben sich die innovativen Einfälle damit auch schon erledigt. Denn egal für was für ein Fahrzeug oder für welchen Fahrer ihr euch entscheidet, das Fahrverhalten der Renner verändert sich nicht im geringsten. So bleibt euch nur ein *Crash Team Racing*-Abklatsch, der jedoch in seiner miserablen technischen Umsetzung meilenweit hinter dem Original zurückbleibt. Eine solch pixelige und grob



▲ Wie witzig: Für den virtuellen Führerschein könnt ihr verschiedene Gesichter wählen.



Axel's Meinung:

Wäre dieses Produkt vor vier Jahren auf den Markt gekommen, hätte man es zumindest noch als innovativ bezeichnen können. So bleibt unterm Strich nicht mehr als ein weiteres, schlechtes Lizenz-Produkt – nur mit dem Unterschied, dass hier nicht irgendein Film, sondern ein Spielzeug erhalten muss. Wie heißt es so schön: Schuster bleib bei deinen Leisten. Und wenn Lego uns verspricht, in Zukunft nur noch Bausteine zu produzieren, wird Sony hoffentlich auch keine Plastikklötze in sein Programm aufnehmen.

gezeichnete Grafik gab es Gott sei Dank schon seit Jahren nicht mehr auf der PlayStation zu "bewundern". Da helfen auch nette Einfälle wie die lustigen Extrawaffen und die vielen verschiedenen Kurse nicht mehr viel. Schade, denn insbesondere die gegnerische KI überrascht immer wieder mit fiesen Attacken und waghalsigen Überholmanövern, und auch die Steuerung ist nach einer gewissen Eingewöhnungszeit gar nicht so schlecht. So kann man *LEGO Racer* nicht mal den Kleinsten, die vermutlich zur primären Zielgruppe des Games gehören dürften, ruhigen Gewissens empfehlen. **AB**



▲ Für den Tag des großen Rennens werfen wir uns groß in Schale.

NEU!

AllesDrin

Dreamcast Das Offizielle Magazin

Eine Konsole.
Ein Magazin.
Alle Spiele.
Wer nicht liest, verliert.

Wir testen, damit
Ihr besser spielen könnt!

**Die neueste Ausgabe
gibts am 09. Dezember
im Zeitschriftenhandel**



Das einzige Magazin
mit **GD-ROM!**

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Shortcut

- sehr realistisch
- hohe Optionsvielfalt
- deutsches Handbuch
- Grafikrucker
- miese Gesichtstexturen
- schwacher Sound

Interplay Sports Baseball 2000

Baseball-Simulation

Features

CD	MC	DS
3D		

- Entwickler: Interplay Sports
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
79%	58%	63%

SPIEL SPASS 81%

Interplay Sports Baseball 2000

Homerun für Interplay?

Der Vorgänger nannte sich *VR Baseball 99* und erschien damals noch über Acclaim – jetzt hat Virgin die Interplay Baseballer europaweit wieder im Sortiment.

Rein die Fakten betrachtet, bietet *ISB2000* eigentlich alles, was ambitionierte Konsolen-Baseballer zufrieden stimmen sollte: eine vollständige MLB-Lizenz mit allen 30 Teams, aktuellen Saisonaten und über 750 Spielerprofilen. Gefehlt wurde im Speziellen an den Stadien, der Grafik, den Animationen (über 700 ganz neue) und dem Manko eines fehlenden Create-A-Player-Modus – jetzt gibt es ihn endlich! Das Schlagen und Werfen gestaltet sich nach wie vor recht einfach, auch das Fielding verlief ohne nennenswerten Ärger. Tolle Funktion am Rande: Haltet ihr R2 gedrückt, könnt ihr dem Team blitzschnell Verteidigungsstrategien zuweisen, sowie sehr detaillierte, den Werfer betreffende Infos abrufen (wo die

Sönke's Meinung:

Zum *Triple Play 2000*-Killer fehlt *Baseball 2000* in erster Linie eine stimmungsvollere Sound- und Musik-Kulisse. So gesehen hat der Stadionsprecher – bis auf die Spielernamen und -nummern – kaum Interessantes zu vermeiden. Auch die Zuschauer schwächeln gewaltig, wenn's darum geht, ihre Begeisterung kundzutun. Ach ja, dann wären da noch die platt gewalzten Pfannkuchengesichtern aller Spieler (siehe Screenshot rechts oben) – das hätte nicht müssen sein. Wirklich nicht! Ansonsten rundum gelungen.



▲ Gehört einfach dazu: In den Replays dürft ihr euch als Kameramann versuchen.



▲ Hilflos schaut der Catcher ins Feld.

einzelnen Pitches in der Strikezone landeten, wie viele Curveballs ins Schwarze trafen usw.). Virgin liefert das Spiel mit einem deutsch/



▲ Spieglein, Spieglein an der Wand – wer hat das schönste Pfannkuchengesicht im Land?



▲ Hit! Jetzt nix wie hurtig zur ersten Base!

englischen Handbuch aus. Alle Details des Regelwerks werden darin jedoch nicht enthüllt – schade eigentlich.



▲ Juhuu! Die goldene Harve ist nun unser!

▲ Also Haustiere haben manche Leute... Tsts

Shortcut

- Originalsprecher
- nette Grafik
- allerdings nicht gerade viel
- null Interaktivität
- einfach nur öde

Buster and the Beanstalk

Jump'n-Run

Features

DS	MC
----	----

- Entwickler: Terraglyph Interactive
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 70 Mark
- Geeignet ab: 4
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
37%	42%	40%

SPIEL SPASS 21%

Buster and the Beanstalk

Plucky im Goldfieber

Von der Tiny Toon-Sippe konnten wir ja schon auf NES, SNES und MD hochgradig spassige Jump'n-Runs genießen, doch mit diesem PlayStation-Kids-only-Edutainment-Programm baut Warner Bros eine Bruchlandung, die Quack, dem Bruchpiloten, alle Ehre machen würde. Oops – falscher Cartoon.

Buster glaubte wieder einmal, er wäre einer der ganz Schlaun und beteiligte sich an



einem dubiosen Finanzgeschäft, um so richtig Kohle zu scheffeln. Klar, dass das ganze Unterfangen mächtig in die Hose ging und Buster und sein geflügelter Freund Plucky nun auf der Strasse sitzen. Das einzige, das den beiden geblieben ist, ist ein Sack voller magischer Bohnen, die Plucky vor



▲...den Spruch könnt ihr euch selber ausdenken.



▲ Merke: Wenn Gefahr von oben – nicht ducken!

Christian's Meinung:

Nein! Auch wenn man bedenkt, dass *Buster and the Beanstalk* nur für Kiddies ist, kann man dem Game einfach nichts abgewinnen. Der Jump'n-Run-Teil erstreckt sich über höchstens zwanzig Bildschirme und der "Grafik-Adventure-Teil" ist eine Schande. Einzig die witzige Sprachausgabe kann für einige Minuten gefallen, geht aber dann doch schnell auf die Nerven. Echt nur für unkritische Kids um die vier Jahre geeignet.



▲ Der Eingang zur Schatzkammer.

Wie das Märchen so will, wächst daraus eine riesige Bohnenstange, an deren Ende unermessliche Reichtümer warten. Ihr springt nun in der Rolle des Plucky unmotiviert auf dieser Bohnenstange herum, weicht Bomben und Kanonen aus, um irgendwann in einem Bildschirm zu landen, wo ein Teil des Schlüssels zum Tor der Schatzkammer versteckt ist. In diesem Bildschirm steuert ihr nun nicht mehr Plucky, sondern einen Mauszeiger, und könnt diverse Gegenstände anklicken, wobei dann eine kleine Animation abläuft. Das war's – sorry Folks, mehr gibt's zu dem Game nicht mehr zu sagen.

Carmageddon 64

Der neue Höhepunkt der N64-Trash-Welle

Wild durch die Gegend heizen, Gegner rammen und unbeteiligte Dinos über den Haufen fahren? An sich eine nette Idee – was SCI hier aber daraus gemacht hat, lehrt N64-Fans das Fürchten.

Ihr sammelt solche Juwelen wie *G.A.S.P.*, *Flying Dragon*, *Air Border 64* oder *Dual Heroes*? Dann ist die N64-Version des Brutalo-Rennspiels *Carmageddon* definitiv ein heißer Kandidat für euch! Ziel ist es, nach einem nuklearen Desaster im Jahre 2026 illegale Rennen zu gewinnen. Dies erreicht ihr entweder durch das Passieren aller Checkpoints als Erster, das Schrotten aller drei Gegner-Vehikel oder – und



Ralph's Meinung

Es gibt Spiele, da merkt man schon nach wenigen Minuten, daß es sich um völligen Krampf handelt – *Carmageddon 64* ist so ein bedauernter Kandidat. Wenn die Engine und Optik so verhunzt bzw. lieblos hingeklatscht werden, helfen auch keine 30 Strecken und eine an sich interessante Gameplay-Idee mehr. Was soll ich noch sagen: Das Spielgefühl ist furchtbar, die 08/15-Strecken mangels Details ultralangweilig, die Soundberieselung zum Abschalten – ein absoluter Totalflop eben. Als solcher (Rennspiel) dagegen auf dem N64 meines Wissens nach schon wieder einzigartig.

Hilfe!



▲ Aus dem Weg – die Mammuts kommen!

„Die Steuerung eures Boliden weckt Erinnerungen an das Manövrieren eines nassen Schwamms in der Badewanne.“

das ist das Charakteristische an *Carmageddon* – durch das Überfahren sämtlicher brav grassenden Dinos auf der Strecke (Aliens in der PS-Version). Dies ist auch der wesentliche Unterschied zur PC-Version. So weit, so gut – nun zur unendlichen Liste der dicken Minuspunkte: Die Dinos sehen aus, als wären sie für das Atari VCS von 1980 konzipiert, die Steuerung eures Boliden weckt Erinnerungen an das Manövrieren eines nassen Schwamms



▲ Dinos sind unglaublich schlecht animiert.



▲ Öfter mal eine kleine Flugeinlage, hehe.

in der Badewanne, bei Crashes, bei denen die Fahrzeuge meterhoch durch die Lüfte wirbeln, könnt ihr die Frames an einer Hand abzählen, und die Optik der unübersichtlichen Strecken ist einfach nur zum Grausen. Einfallslos, langweilig und abtörend. Kurzum: Wer *Carmageddon 64* nicht als rausgeschmissenes Geld betrachtet, dem ist nicht mehr zu helfen. Trash-Sammler: Schnell zuschlagen! Sonst verpasst ihr was. **RK**



Shortcut

- ☹️ stürzt nicht ab, hehe
- ☹️ Auto-Handling
- ☹️ üble Optik
- ☹️ grottenschlechter Sound
- ☹️ Animationen zum Weinen

Carmageddon 64

Rennspiel
1-2-3
Features
S RP A
Grafik Musik Sound
30% 28% 41%

SPIEL SPASS 29%



▲ Selbst in der Luft seid ihr nicht sicher.



▲ Je nach Stunt gibt's Extra-Turbos.

Hot Wheel Turbo Racing

Ferrari? Porsche? Mercedes? Vergesst es. Hot Wheel-Racer ist die Lizenz, um die es hier geht!

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheint, als handle es sich bei *Hot Wheel Turbo Racing* um ein weiteres 08/15-Rennspiel, steckt in diesem aktiongeladenen Racer mehr als man zunächst glauben möchte.

Wem die kleinen Hot-Wheel-Karren noch aus Kindertagen in Erinnerung sind, wird erfreut feststellen, dass die virtuellen Pendanten ihren kleinen Blechkameraden aufs Haar genau gleichen. Nur haben die Kisten auf dem N64 deutlich mehr unter der Haube, als die Spielzeuge,



▲ Auf den rutschigen Eisstrecken ist das Manövrieren besonders schwierig.



▲ Bei dem Tempo bleibt kaum Zeit, die schönen Lichteffekte zu bewundern.

Axel's Meinung:

Gut!

Die N64-Version gefällt mir offen gestanden noch eine ganze Ecke besser als die in der letzten Ausgabe getestete PS-Variante. Dies liegt zum einen an der deutlich flüssigeren Grafik und zum anderen an enorm hohen Spieltempo. Klarer Fall, dass *Hot Wheels Turbo Racing* nichts für Simulations-Freaks ist, doch wer auf unkomplizierte und handwerklich solide gemachte Arcade-Racer steht, wird seine Freude haben. Und bis man endlich alle Streckengeheimnisse gelüftet und jeden Wagen freigeschaltet hat, vergeht ein ganze Weile.

die ihr seinerzeit durch den Sandkasten geschoben habt. Und genau diese gilt es in *Hot Wheel Turbo Racing* durch völlig abgedrehte Kurse zu steuern. Abgedreht, weil mörderische Loops und 180°-Turns noch zu den harmlosen Passagen zählen. Um dabei auch nur annähernd schnell genug zu sein, müsst ihr euer Fahrzeug an strategisch günstigen Stellen mit Hilfe eines Turbos beschleunigen. Und genau um diesen dreht sich eigentlich alles im Spiel. Denn im Gegensatz zu anderen Racern liegen diese begrenzten Power-Ups nicht einfach so am Straßenrand herum, sondern wollen mühevoll durch das Absolvieren spektakulärer Stunts verdient werden. Je nach gewähltem Auto könnt ihr vom einfachen Salto bis hin zum absolut irren "Wo-zum-Teufel-ist-jetzt-oben-Jump" alle möglichen Tricks vollführen. Der Haken an der Sache ist allerdings, dass ihr die Stunts nur im Flug ausführen könnt, und deshalb für die besonders lukrativen Tricks wiederum selbst einen Turbo benötigt. Überlegt euch also gut, wann ihr die Dinger zum Einsatz bringt. Neben dieser Tempoproblematik habt ihr außerdem noch gegen ein rücksichtsloses Feld anderer Miniaturautos zu kämpfen. **AB**



Shortcut

- ☺️ schnelle und fehlerfreie Grafik
- ☺️ forderndes Streckendesign
- ☹️ spielerisch nicht allzu anspruchsvoll

Hot Wheel Turbo Racing

Fun-Racer
1-2-3
Features
S RP A
Datenträger: 96-Mbit-Modul
Entwickler: EA
Hersteller: EA
Preis: ca. 90 Mark
Geeignet ab: 6
Schwierigkeit: mittel
Grafik Musik Sound
71% 69% 72%

SPIEL SPASS 78%

WCW Mayhem

Acclaim und THQ sollten sich in Acht nehmen!

Das Intro besteht aus Live-Ausschnitten:



Internet-spielchen

Unter www.ea.com oder www.wcw.com erhaltet ihr Passwörter, mit denen ihr in WCW Mayhem reale PPV-Turniere nachspielen könnt. Ein Feature, das Schule machen sollte.



Shortcut

- 😊 einfache Handhabung
- 😊 geniale Einmarsch-Musik aller WCW-Stars
- 😊 PPV-Events via Passwort
- 😊 zu geringe Manöver-Auswahl
- 😞 Schwächen in der Grafik

WCW Mayhem

Wrestling
 i → i i i i
 Features

CP	DS	AE
MC	A	L

Hersteller: EA
 Entwickler: Kodiak Interactive
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 69% 77% 86%

SPIEL SPASS **75%**



▲ Thunder in Paradise: Auch wenn Hogan hier nicht mit dabei ist, macht's zu viert immer noch am meisten Spass.



▲ Uh, Mist – Verstärkung. Jetzt wird's eng.

Denn nach dem Streit um die gewinnbringende WWF-Lizenz, den der frühere WCW-Wrestler THQ für sich entscheiden konnte, springt nun Electronic Arts in die Bresche und schnappt sich die WCW-Lizenz. Und WCW Mayhem kann durchaus überzeugen.

Mayhem bietet euch eine Vielzahl an verschiedenen Austragungsorten, die wir aus den bekannten WCW-Events wie Monday Nitro, Slamboree, Bash at the Beach oder Souled Out bestens kennen. Eingeteilt in die einzelnen Fraktionen der WCW, Horsemen, NWO Wolfpac, NWO Black and White und WCW stehen euch natürlich auch alle bekannten Wrestler zur Verfügung. Die Liste hierbei ist lang, und unter solchen Stars wie Sting, Goldberg oder Kevin Nash finden sich noch viele Fragezeichen-Kästen, unter denen sich noch zahlreiche freispielbare



▲ Wie heisst's so schön? Wer hoch steigt, der ...



▲ Der Wrestler-Editor: Ein nettes Beiwerk, das es aber nicht im geringsten mit dem pompösen WWF Attitude Editor aufnehmen kann.



▲ Geht's ab in den Backstage-Bereich, verfolgt euch die Kamera kurz, dann geht die Action ab.



Wrestler verstecken. Wie bei den meisten Wrestling-Games ist die Kämpfer-Riege zwar nicht mehr ganz auf dem aktuellen Stand – dies hat aber auf das hervorragende Gameplay keinen Einfluss.

Mehr Action, weniger Simulation

Das Geschehen im Ring gibt sich sehr arcade-orientiert und legt seinen Schwerpunkt, auch durch die stark vereinfachte Steuerung, auf schnelles Action-Wrestling. Sollte es euch im Ring einmal zu langweilig werden, besteht noch die Möglichkeit, bis in den Backstage-Bereich vorzudringen und dort mit allerlei Argumentationsverstärkern wie Sesseln oder Tischen weiter auf den Gegner einzudreschen – einen Count Out gibt es nicht. Um den Gegner zu besiegen, gilt es nicht, dessen (hier nicht vorhandene) Energieleiste zu dezimieren, sondern seinen eigenen Momentum-Meter durch knackige



▲ Auffi muas i – auffi auf de Seil.

Aktionen aufzubauen. Blinkt euer Balken rot auf, habt ihr die Möglichkeit, euren Finishing Move anzubringen. Neben dem Main Event und Quick Match sorgt vor allem der Karriere-Modus, in dem ihr euch einen Titel nach dem anderen holt, für anhaltenden Spielspaß. Habt ihr euch an den realen Idolen sattgesehen, könnt ihr im Create-a-Wrestler-Modus eigene Kämpfer zusammenbauen. Mit nur sehr wenigen Einstellungsmöglichkeiten stellt dieser Modus aber nicht einmal ansatzweise eine Konkurrenz für WWF Attitude dar. **CD**



Gut!

„Easy Wrestling – macht aber Laune“

Christian's Meinung:

■ Zwar könnt ihr euch mit euren Idolen sehr gut identifizieren, durch einige Patzer in der Kollisionsabfrage und kleinere Clipping-Probleme fällt die Grafik aber trotzdem etwas unangenehm auf. Die Kamera macht bei der ganzen Action wiederum einen recht guten Job, und rückt eure spektakulären Aktionen immer ins rechte Licht. Auch die Soundseite wird mit offiziellen WCW/NWO-Themen bestens abgedeckt, und wartet mit harte E-Gitarren-Riffs und satten Beats auf. Auch die beiden Original-Sprecher klingen unglaublich realistisch und sorgen, auch wenn sie sich manchmal wiederholen für eine tolle Atmosphäre. Erwartet aber bloß keine beinharte Simulation!

Hier gibt's was gratis!

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft



Have fun! No risc!

Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr PlayStation Fun-Magazin regelmäßig erhalten möchtet.

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpasst **keine Ausgabe**
- Ihr könnt **die neuesten Spiele** auf der **CD antesten**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**

PLAYSTATION
FUN
MAGAZIN

JA, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich PlayStation Fun - Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 10% Preisvorteil - für nur DM 11,50 statt DM 12,80 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 138,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PlayStation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CVI 01

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:

PlayStatin Fun Magazin,
Abo-Service CSJ
Postfach 140220, 80452
München
Faxen an: 089-20028122 oder
per E-Mail Future@csj.de

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PlayStation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.



Chef's Luv Shack

Schamlos, gemein und unglaublich spaßig!



Zum ersten Mal seit bestehen Southparks wird neben euren Lachmuskeln auch der Verstand gefordert. In der Gameshow des charismatischen Kantinenkochs "Chef" wird außer eurem Allgemeinwissen zusätzlich eure Geschicklichkeit gefordert.

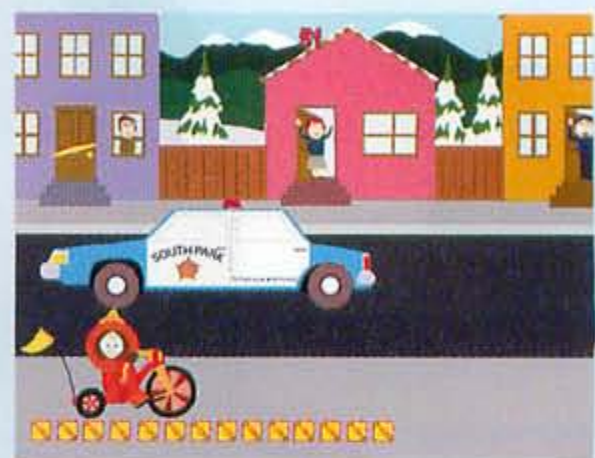
Chef's Luv Shack ist eine gnadenlos perverse Symbiose aus Mario Party und Jeopardy. Zum ersten Mal in eurem Leben könnt ihr sämtliche überflüssigen Informationen, die ihr mit euch herumtragt für etwas halbwegs Sinnvolles nützen. Es gilt Fragen zu beantworten, die weit hinter der als normal empfundenden Schmerzgrenze angesiedelt sind. Dazu schlüpft ihr und bis zu drei menschliche Mitspieler in die Haut der bereits aus dem mittelmäßigen Southpark-Shooter und natürlich der TV-Serie bekannten



▲ Spank the Monkey – wie zweideutig...

„Gegen Chef wirkt Jack wie ein harmloser Klosterschüler. Nichts ist tabu, und wenn, dann wird es erst recht breitgetreten.“

Figures Cartman, Stan, Kyle und Kenny. Meist gestaltet sich das Game in ähnlicher Weise wie der Klassiker *You don't know Jack* – das heißt, wer zuerst den Button am Pad betätigt, darf sich vor den anderen Mitspielern an der Aufgabe versuchen. Sollte man die Frage nicht innerhalb eines Zeitlimits oder gar falsch beantworten, gibt es allerdings keine Kohle und die restlichen Mitspieler sind an der Reihe. Richtig interessant



▲ Pizzaboy statt Paperboy.



▲ Lesbische Vorbilder? Interessant!

wird es aber, wenn nach jeder Fragerunde kleine Actionspielchen an der Reihe sind, in denen ihr versuchen müsst, möglichst viele Punkte zu ergattern. Auf eine deutsche Synchronisation hat man verzichtet, vielleicht als freiwilligen Jugenschutz? Immerhin kommt ihr so in den Genuß der Original-Sprecher, darunter Isak Hayes, der dem Chef höchstpersönlich seine unwiderstehliche Stimme lieh. **AB**

Shortcut

- ☹ schwarzer Humor
- ☺ witzige Minispiele
- ☺ cooler Sound
- ☹ Fragen werden nicht beantwortet
- ☹ alleine auf Dauer ziemlich öde

Chef's Luv Shack

Quiz
i → i i i i i

Features

GP	A	VP
VP	VP	VP

Entwickler: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 110 Mark
Geeignet ab: 16
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
72% 75% 79%

SPIEL SPASS **79%**



Shortcut

- ☺ sauschnell
- ☺ abwechslungsreich
- ☺ gutes Handling
- ☹ Track-Editor etwas umständlich.

Re-Volt

Fun-Racer
i → i i i i i

Features

GP	A	VP
VP	VP	VP

Entwickler: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 110 Mark
Geeignet ab: 12
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
83% 78% 80%

SPIEL SPASS **84%**



▲ Das Game läuft mit einem irrwitzigen Speed.



▲ Die Lichteffekte sind hervorragend dargestellt.



Re-Volt

Wenn man Spielzeug mal allein läßt...

Das ist selten. Ein Game, das weder auf dem N64 noch auf der PS besonders überzeugen konnte, erlebt auf dem DC eine wundersame Besserung.

An der nebensächlichen Story um des Nächstens zu Leben erwachenden Spielzeugautos hat sich nichts geändert, doch welchen Sprung das Gameplay und die grafische Präsentation gemacht haben, ist wirklich kaum

„Diese Version schägt die bereits erschienenen Umsetzungen um Längen.“

zu glauben. Hattet ihr auf den "kleinen" Konsolen noch mit Pop-Ups und einer äußerst wechselhaften Framerate zu tun, überzeugt die DC-Umsetzung mit einem Speedrausch der seinesgleichen sucht.

Egal in welche Strecke, welches Fahrzeug und wieviel andere Vehikel die Engine darstellen muß – zu keinem Zeitpunkt geht die Framerate in die Knie. Und das, obwohl die Grafik um Längen besser aussieht, als auf den

Axel's Meinung:

Noch ist die Auswahl an guten Fun-Racern auf dem DC nicht besonders groß, doch selbst auf längere Sicht dürfte *Re-Volt* die Nase vorne behalten. Gegen dieses witzige Game hat das ebenfalls nicht biederermt gemeinte *Buggy Heat* nicht den Hauch einer Chance. Allein durch die Extrawaffen und den sehr flüssigen 4-Player-Modus macht *Re-Volt* einfach mehr Spaß

anderen Plattformen. Auch ein weiterer Kritikpunkt – nämlich die Steuerung – wurde merklich verbessert und erlaubt nun, die Fahrzeuge kontrolliert um die ungewöhnlichen und sehr abwechslungsreichen Kurse zu steuern. Zwar neigen die kleinen Flitzer nach wie vor dazu, von der Strecke zu fliegen, doch sollte das wirklich einmal der Fall sein, muss man sich in der DC-Version selbst die Schuld zuschieben. Abgerundet wird der gute Eindruck durch unzählige Modi und Einstellungsoptionen die sogar einen Stunt-Track und einen komfortablen Streckeneditor enthalten. *Re-Volt* ist der mit Abstand beste Fun-Racer für das DC. **AB**



▲ Legt euch nicht mit dem großen Wagen an.



▲ Immer schön an den Streckenverlauf halten.



▲ Mit Vollgas durch den botanischen Garten.



▲ Alles alte Bekannte aus Southpark.



▲ Erwartet alles, nur keine normalen Fragen.



Chef's Luv Shack

Humor à la Southpark ohne Ende

Nicht nur auf Segas neuer Plattform könnt ihr euren schlechten Geschmack und euer Wissen über schwule Cowboys, Fäkalien und sonstige Southpark-relevante Themen unter Beweis stellen. Auch auf der guten, alten PS unterzieht euch Chef einer "intellektuellen" Tour de Force.

Für alle, die Chef noch nicht kennen, hier eine kleine Beschreibung dieses Hormon-Shockers: Chef ist der wohlthuend vernünftige Gegensatz zur üblichen Southpark-Brut. Er

zeichnet sich in erster Linie durch seine hilfreichen Ratschläge, sein reges Sexualleben und den unvergleichlichen Timbre in seiner Stimme aus (Funk-Legende Isaak Hayes). In *Chef's Luv Shack* moderiert der Gute eine Fernsehshow, gegen die sich alles, was normalerweise über unsere

„Lang lebe der schlechte Geschmack! Wenn schon Spiele in geselliger Runde, dann solche.“



▲ Der Chef im Kreise seiner "Hühner". Neben Fragen unterhält er mit Gesangseinlagen.



▲ Diese Frage hätte man problemlos ein wenig taktvoller stellen können ...

Axel's Meinung:

Super!

■ Ob ihr euch nun für die DC-Version oder für das PS-*Luv-Shack* entscheidet, hängt in erster Linie von den euch zur Verfügung stehenden Konsolen ab. Doch am Ende bleibt es sich gleich, denn bei dieser Art von Spielen kommt es nicht auf Hardware-Power an. Natürlich ist die PS-Version der DC-Umsetzung grafisch etwas unterlegen, doch dem Spielspaß tut dies keinen Abbruch. Beide Versionen sind ein absoluter Pflichttitel für Southpark-Jünger und Freunde des schlechten Geschmacks.

Bildschirme flattert, harmloser als die Teletubbies beim Mittagsschlaf ausmacht. Mit bis zu drei menschlichen Mitspielern gilt es ähnlich wie in dem Kult-Fragespiel *You don't know Jack*, abgedrehte Fragen aus noch abgedrehteren Wissensgebieten zu beantworten. Anders als bei einem klassischen Ratespiel ist hier weniger eine abgeschlossene Schulausbildung, als das intensive Studium der Klosprüche hilfreich. Als ob die ungewöhnliche Thematik der Fragen nicht bereits ausreichen würde, werdet ihr zum Ende einer jeden Runde in Geschicklichkeitstests im Stile eines *Mario Party* unterzogen. Selbst wenn ihr gar nichts im Kopf habt, könnt ihr den Gegnern dort zumindest virtuell eines vor den Latz geben. Diese Zwischengames spielen sich fast schon wie ein "Best of" der Videospieldhistorie. Obwohl allen Games ganz unmißverständlich der typische Southpark-Charakter aufgedrückt wurde, erkennen altgediente Zocker sofort Klassiker wie *Space Invader*, *Paperboy* oder *Asteroids* wieder.

Oft erhaltet ihr jedoch nicht nur für das Erfüllen der Aufgaben sondern auch für das Schädigen der Mitspieler einen Bonus. Heiße und vor allem gemeine Wettkämpfe sind so quasi vorprogrammiert.

Shortcut

- ☺ non-pc-Humor
- ☺ witzige Minigames
- ☺ geniales Flair
- ☹ störende Ladezeiten

Chef's Luv Shack

Quiz

■ Features

■ Entwickler: Acclaim
 ■ Hersteller: Acclaim
 ■ Preis: ca. 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 16
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 65% 75% 79%

SPIEL SPASS 78%

WOLFSOFT GmbH
 VideoGames tierisch gut!
 HARDWARE SOFTWARE SERVICE
 HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP
<http://www.wolfsoft.de>

© Dreamcast
 Mod Umbau für ImportGames ab 89,99 DM

DVD Player Umbau ab 199,99DM für Import Filme(z.B. USA)

Nintendo 64
 N64 incl. RGB-Umbau 369,99
 RGB Umbau&Kabel 149,99 (maximale Bildqualität)
 Adapter incl. Actionreplay 74,99

Scart-Umschalter
 RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
 2-fach Umschalter 79,99
 4-fach Umschalter 119,99
 7-fach Umschalter 249,99

Tuning, Anschlußkabel
 Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
 N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
 PSX S-Video Kabel 39,99
 Sega Saturn 50/60Hz,dt,us,jp 99,99
 andere auf Anfrage!!!

Sony Playstation
 Millennium-Chip* Tuning 79,99 (Damit läuft alles,auch FF 8,Dino Crisis...)
 GamePadConverter 49,99 (Schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)
 PSX+Tuning+RGB-Kabel ab: 333,33 DM
 Activator (Importadapter) 59,99

Wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen.
 Joypadverlängerungen für alle Systeme lieferbar.

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

(02622)83517

AGE stuff

VIDEOGAMES

Sega Dreamcast, Sega Saturn, N64, Super NES, Sony Playstation, Mega Drive, Neo Geo, GBC und mehr. Auch Importgames (US/JAP)

www.agestuff.ch

Dreamcast Konsole PAL	CHF	379.-
DC Games PAL	CHF	78.-
DC Games US	CHF	85.-
DC Games JAP	CHF	88.-
DC/PSX Controller Adapter	CHF	49.-
DC 4 MB VMS	CHF	59.-
Playstation Konsole PAL	CHF	175.-
Gran Turismo 2 JAP	CHF	98.-
Resident Evil 3 US	CHF	88.-
Tomorrow Never Dies PAL	CHF	75.-
Tomb Raider 4 PAL	CHF	75.-
Dino Crisis PAL	CHF	78.-
Final Fantasy 8 PAL	CHF	78.-
Formula One 99 PAL	CHF	75.-
Nintendo 64 Konsole PAL	CHF	158.-
Donkey Kong 64 PAL	CHF	98.-
Rainbow Six PAL	CHF	78.-
WCW Mayhem PAL	CHF	78.-
Jet Force Gemini PAL	CHF	75.-
Mario Golf/Party je PAL	CHF	75.-

AGE stuff Videogames
 Parkstrasse 5/Postfach 452
 CH-6410 Goldau/Schweiz
 Ladengeschäft und Versand
www.agestuff.ch
 Tel. 041/857 05 10 Fax: 041/857 05 11
 Or Everyday Videogames News??
www.game-fiction.ch



Playstation • Dreamcast
 Nintendo 64 • Gameboy
 SuperNintendo • Saturn

- ★ Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- ★ Dreamcast, dt. nur 479,-DM
- ★ Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- ★ Garantie auf Gebrauchware
- ★ Monatliche Angebote
- ★ Auftragservice für Spiele

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
 Schloßstraße 20
 40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
 Fon 0211.48 14 01
 Fax 0211.46 70 33
 Mo→Fr 10.30 bis 19.00
 Sa 11.00 bis 15.00

Konsole

Um allen DC-Besitzern und solchen, die es werden wollen, die Auffahrt auf die Datenautobahn mit Segas "neuer Konsole" etwas zu erleichtern, haben wir diesen Monat ein kleines Online-Special für euch zusammengestellt.

meets Internet



▲ Das DC-Modem

Die Zugangssoftware

Den Schlüssel ins Netz der Träume nennt Sega Dream Key. Dream Key ist eine für Dreamcast angepasste Surf- bzw. Browser-Software, ganz im Stil eines Netscape Navigator oder Internet Explorer. Dream Key hat den

Nachteil, dass es in der jetzigen Version nicht hundertprozentig kompatibel zu allen gängigen Internetstandards ist, eine Vielzahl an Webseiten dementsprechend falsch angezeigt werden, in einigen Fälle sogar überhaupt nicht dargestellt werden können. Da Internetstandards einer ständigen Entwicklung ausgesetzt sind, Dream Key jedoch nicht nachträglich vom User z.B. per Dateidownload grundlegend aktualisiert werden kann, wird es wohl auch in Zukunft schwer sein, stets brandneueste Browser-Software für eine Konsole auszuliefern. Abhilfe könnte das angekündigte Zip-Drive schaffen. Darauf gelagerte Daten im Nachhinein zu verän-

dern wäre ein geringeres Problem, zumal es sich um einen wiederbeschreibbaren Datenträger handelt. Wie Sega neue Dream Key-Versionen unters Zocker-Volk bringen will, ließ man noch nicht genauer verlautbaren. Denkbar wäre eine kostenlose, postwendende Distribution an registrierte Dream Arena-User, oder eine Verbreitung im Bundle mit der monatlichen offiziellen DreamOn-CD. Dream Key hin oder her, zur Zeit müsst ihr euch mit der europäischen Erstlingsversion zufrieden geben.

Die Installation

Um nun endlich im Datenmeer zu surfen, stößt ihr das angenehm lange Telefonkabel in eine analoge Telefonbuchse und verbindet das andere Ende mit dem 33,6 Kbps schnellen Modem. Alle nötigen Adapterstecker werden mitgeliefert. ISDN-User müssen leider in den saueren Apfel beißen und einen sog. Analog-Digital-Wandler erwerben. Bevor ihr Dreamcast mit der Dream Key-CD füttert, empfehlen wir euch, zu verifizieren, ob im Dreamcast-Hauptmenü unter Einstellungen Deutsch als Standardsprache gewählt wurde. Ist dies nicht der Fall, werden eventuelle Fehlermeldungen in der dort von euch selektierten Sprache (außer Japanisch) angezeigt.

Nach dem Einlegen der CD und der Auswahl des Landes findet ihr euch im Modem Setup-Menü wieder. Zuerst entscheidet ihr euch zwischen Ton- oder Impulswahlverfahren, Punkt zwei gibt euch die Möglichkeit, die häufig von Telefonanlagen

Wusstet ihr schon...

- ... dass PAL-DCs mit US-Modems laufen?
- ... dass es bald eine neue Version des Total Control Adapters (siehe Hardware Test) geben wird, welcher den Anschluss von PC-Keyboards ans Dreamcast ermöglichen soll?
- ... dass eure Zugangsdaten im Flash-RAM der Konsole gespeichert werden? Solltet ihr das Gerät verschenken oder verkaufen, empfiehlt es sich, diese im Modem-Setup-Menü zu löschen.
- ... dass eine Internetkamera und Kabelmodems für DC in der Entwicklung sind, um z.B. Videokonferenzen zu ermöglichen?
- ... dass zwei aus dem VG-Team eigene Homepages besitzen, deren URLs wir euch vielleicht nie nennen werden?
- ... dass unsere Kollegen vom offiziellen DC-Magazin eine Homepage ins Netz gestellt haben? Ihr findet sie unter www.dreamcastmag.com

benötigten Vorwahlnummern (meistens die ominöse "0") zu definieren. Der dritte und letzte Punkt im Optionsmenü richtet sich in erster Linie an Profi-User/Techniker, die dem Modem spezielle Befehle erteilen wollen/müssen.

Dream Key versucht nun eine Verbindung mit einem Server herzustellen. Gelingt dies, müsst ihr euch durch den üblichen Textberg, hinsichtlich allgemeiner Geschäftsbedingungen usw. wälzen. Diesen bewältigt, geht's ans Eingeben der Benutzerdaten (Name, Wohnort, etc.). Dream Key erstellt nun aus euren Angaben eine Email-Adresse. Schnell noch ein kompliziertes Passwort ausdenken, Geburtsnamen eingeben und ihr seid so gut wie DRIN! „Das ist ja einfach.“

Dreamcast Spiele mit Online-Funktion



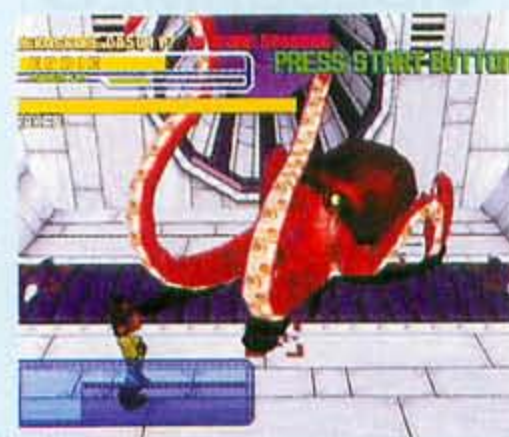
Sonic Adventure: Chaos-Tierchen tauschen, Bestzeiten in eine Weltrangliste eintragen, neue Levelgrafiken runterladen – SA gibt einen kleinen Ausblick in die Zukunft.



Buggy Heat: Anhand von Rundenzeiten- und KI-Ranglisten-Uploads werden hier die weltbesten Off-Piloten online ermittelt.



Sega Rally: Bestzeiten-Uploads, die Dritte. Könnt ihr es in der Tabelle mit all den Hardcore-Gamern aus Fernost aufnehmen?



Dynamite Cop: Übers Netz zieht ihr euch einen sonst nicht zugänglichen Spielstand, der geheime Charaktere freischaltet.



▲ Excite muss als offizielle Suchmaschine erhalten und liefert gute Ergebnisse (links). Den Chats fehlt definitiv die nötige Rasanz. Weniger Grafik-Schnick-Schnack wäre hier mehr (Mitte). Incoming findet ihr höchst aktuell unter Previews (rechts).

Registrierung



Duell der Browser



Internet Explorer 5.0 Dream Key Version 1.0 Netscape Navigator 4.7

Bei der Darstellung der deutschen Yahoo-Site nehmen sich IE und Navigator nicht viel. Dream Key zeigt auch alles – nur versetzen.

Traumarena im Blickpunkt

Konsoleros genießt diesen Moment. Zu guter Letzt seid auch ihr im Begriff, dieses PC-User dominierte Terrain (manche nennen es Internet) zu erobern. Segas Dream Arena ist für euch ab jetzt zentraler Dreh- und Angelpunkt der grundlegendsten Onlineaktivitäten. Hier könnt ihr Emails versenden, chatten, einkaufen, an Wettbewerben teilnehmen, aktuelle Welt- und Sport-Nachrichten abrufen, euer Online-Profil auf Vordermann bringen, einen Sprung ins World Wide Web wagen und hoffentlich auch bald rasante Multiplayer-Duelle gegen Onliner aus aller Welt bestreiten. Hört sich alles fabelhaft an, gibt sich in der Praxis jedoch noch recht unausgereift. Nehmen wir mal den Versand von Emails: Die Texteingabe erfolgt hier mittels einer sog. Softwaretastatur (siehe Screenshot) – ein sehr zeitaufwendiges Unterfangen, welches sich enorm durch Segas offizielles Keyboard beschleunigen lässt. 60,- DM dafür zu verlangen, halten wir allerdings für eine kleine Unverschämtheit, im PC-Bereich wird entsprechende Hardware für die Hälfte angeboten!

Nächster Tiefschlag: Aktualität. Die in der Dream Arena Ende November angebotenen Tips & Tricks befassten sich gerade mal mit drei Sega-Spieltiteln (*Dynamite Cop*, *Toy Commander*, *Virtua Fighter 3tb*), zu denen nur einzelne Standard-Schummelein veröffentlicht wurden.



▲ Unter der Rubrik Lifestyle findet ihr aktuelle Weltnachrichten.



▲ Die Tips-Sektion driftet mit Cheats zu 3 Games ins Lächerliche ab. Peinlich!

Unweit von diesen findet ihr eine gebührenpflichtige Telefonnummer (DM 2,40/Minute) für ernsthafte Probleme. Sorry Sega, so nicht!

Thema Benutzerfreundlichkeit. Negativ fiel hier vor allem die nicht abreißende Flut an Rechtschreibfehlern auf. In vielen Menüs hat man wirklich das Gefühl, der Text der englischen Dream Arena wurde mal eben in die Dolmetscher-Software gespeist und anschließend 1:1 übernommen ohne ein einziges gegenzu-lesen. Mehr Sorgfalt bitte!



▲ Geschriebene Mails werden leider (noch) nicht auf dem Server archiviert.



▲ Online einkaufen – möglich, aber mit hohen Versandkosten verbunden.

Bookmarks der Redaktion

Ralph: 1. http://mmcafe.systeme.ms 2. www.ferrari.it 3. www.elol.com	Sönke: 1. www.voodooextreme.com 2. www.vintagegaming.com 3. www.konrad.stern.de	Christian: 1. www.rpgamer.com 2. www.rpgfan.com 3. www.squaresoft.com	Axel: 1. www.joecartoon.com 2. www.atomfilms.com 3. www.apple.com
Jan: 1. www.amazon.de	2. www.bayern3.de	3. www.everquest.com	



▲ Die Software-Tastatur bietet alle Funktionen eines normalen Keyboards, 17 vordefinierte Smileys, Umlaute und Sonderzeichen. Die Eingabe gestaltet sich leider sehr umständlich.

Thema WWW-Kompatibilität. Wie eingangs erwähnt, wird sich diese hoffentlich durch neue Versionen von Dream Key verbessern. Nichtsdestotrotz ist es absolut unverständlich, warum Segas europäische Homepage (www.dreamcast-europe.com) nicht besser Dream Key optimiert wurde. Mit PC-Browsern ein optischer Genuss, mit Dreamcast eine grottenlahme Diashow zum Einschlafen. In diesem Sinne ein Lob an die zahlreichen Sega-Fanpages, die alles daran setzen, eine perfekte Darstellung ihrer Inhalte auf Fernsehbildschirmen zu gewährleisten.

Thema Geschwindigkeit. Von Gleichberechtigung mag in diesem Punkt wirklich nicht die Rede sein. Amerikaner bekommen für 200 Dollar Konsole plus 56K-Modem, wir Europäer zahlen mehr, müssen aber mit veralteter Technik von gestern durchs Netz tuckern. Doch lassen wir das. Richtig schnell ist das Internet mit etwas Glück eh nur nachts. Was die Performance der Sega-Server angeht, muss noch viel gepatcht werden.

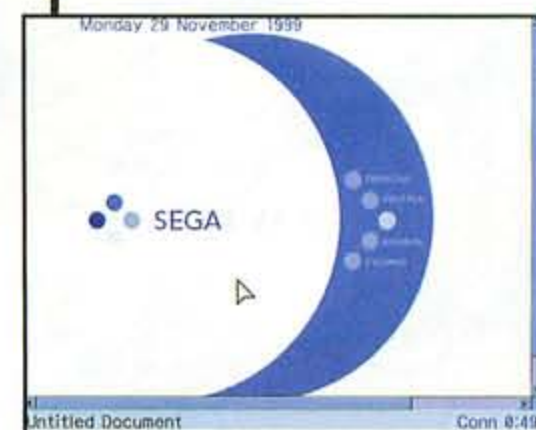
Mit Dreamcast den Cyberspace zu erforschen, wird besonders Nicht-PC-Lern viel Fun bereiten und funktioniert für eine Konsole eigentlich richtig klasse. Die schwarzen Schafe in der Menge sind vielmehr der Nutzwert der Fehler-behafteten (deutschen) Dream Arena und die ständig einbrechende Netzstabilität. Schauen wir mal, was Sega in den nächsten Monaten draus macht. **CS**

Sega im Internet



www.sega.com

Gutes Forum, aktuelle Pressemeldungen; zuviel Scrolling.



www.sega-europe.com

Blau-weiß, schlicht und unspektakulär – nicht viel los hier!



www.dreamcast-europe.com

Hypermodernes Layout, dafür lahm wie eine humpelnde Schnecke

Telefonkosten (Telekom)

Montag bis Freitag		
09.00 – 18.00 Uhr	8,0 Pf./Min.	4,80 DM/Std.
18.00 – 21.00 Uhr	4,8 Pf./Min.	2,88 DM/Std.
21.00 – 05.00 Uhr	3,0 Pf./Min.	1,80 DM/Std.
05.00 – 09.00 Uhr	4,8 Pf./Min.	2,88 DM/Std.
Wochenende/Feiertag		
05.00 – 21.00 Uhr	4,8 Pf./Min.	2,88 DM/Std.
21.00 – 05.00 Uhr	3,0 Pf./Min.	1,80 DM/Std.

Das optimale Surf Equipment...

... kommt euch teuer zu stehen, garantiert aber bestmögliches Konsolen-Online-Vergnügen



▲ **Keyboard:** teuer und biegsam, dafür praktisch, programmierbar und mit langem Kabel. Für Chat-Süchtige und Viel-Mail-Schreiber ein absolutes Muss.

▲ **Visual Memory:** speichert alle relevanten Setup-Daten, Bookmarks, Emails, Highscores, Replays, Spielstände und dergleichen. Unverzichtbar!



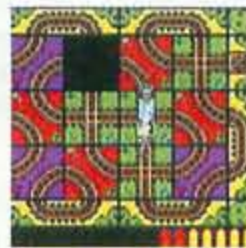
▲ **VGA-Box:** liefert eine gestochen scharfe Darstellung aller Web-Inhalte. Detailverwöhnte Hardcore-Gamer haben sowieso schon eine.



Zum Relaunch haben wir die rekordverdächtige Menge von sage und schreibe 18 GameBoy Titeln ins VG-Testlabor gekarrt.

**GAMEBOY
Spiel des
Monats**

Mickey's Adventure Racing



▲ Mini-Games wie dieses Schiebepuzzle sorgen für Kurzweil.



▲ Minnie besucht Chip und Chap in ihrem Bauhaus.



▲ Mit Schnellbooten rast ihr durchs Wasser.



▲ Pluto wühlt sich durchs Erdreich.

Stocksauer über das Verschwinden einer Karneval-Festwagen-Dekoration messt ihr euch als Mickey, Minnie, Donald, Goofy und Daisy, mit Kater Karlo und seinen Schwergen in halsbrecherischen Wettrennen, um die besagte Vehikelaußenhaut zurückzuerobern. Bevor ihr euch hinter Steuer einer der insgesamt fünf Flitzer (einer davon versteckt) klemmt, habt ihr Gelegenheit, eine

Adventure-Oberwelt zu erkunden und anderen Disney-Charakteren einen Besuch abzustatten. Primus von Quack kümmert sich um Wagen-Upgrades, Chip und Chap geben geheime Tips zu jeder Strecke, während Gundel Gaukeley euch mit nützlicher Magie versorgt. Einen Großteil der dazu nötigen Disney-Dollars und Items stößt ihr mit Nicht-Rennfahrer Pluto auf, dem Entwickler Rare dafür eine

eigene Boulder Dash-Variante (Knochen suchen) spendierte. Lobenswert: der GB-Printer (zum Ausdrucken von Disney-Figur-Stickern) und die Infrarot-Schnittstelle (zum Versenden von E-Mails an andere GBCs) werden unterstützt; Mickey's Adventure Racing ist fünf-sprachig übersetzt und bietet drei Savegame-Slots. Fazit: Hervorragend spielbarer 1-Player Pocket-Racer mit bemerkenswerter Grafik, Ohrwurmmusik, vielen Mini-Games und spaßigem Adventure-Part. Absolut empfehlenswert für alle Altersgruppen! Unser GB-Spiel des Monats!

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Nintendo			Sound: ★★★★★
Genre: Racing/Adv.			SPIEL SPASS ★★★★★
Schwierigkeit: 5			

Worms Armageddon



▲ Kriegsschauplatz Sandkasten.

Verwurst und zugenäht, sie haben's geschafft. Auf allen zur Zeit etablierten Konsolen können sich Team 17-Würmer nun mit Lötlampen, Schafen, und anderem Arsenal gegenseitig eins reinwurm. Zwar wurde die Zahl der Waffen der GB-Variante auf 14 heruntergeschraubt, was den Spielspass jedoch kaum beeinträchtigt. Gestochen scharfe, super schnell scrollende Grafik verschafft euch die nötige Übersicht auf insgesamt 40 – diesmal jedoch nicht per Zufall generierten – Schlachtfeldern. Wurmnamen können vor jeder Schlacht eingegeben werden. Bestreitet ihr Multiplayer-Duelle, müssen sich zwei Spieler auf einem Display abwechseln. Worauf wurmt ihr noch?

<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★
Herst.: Infogrames			Sound: ★★★★★
Genre: Strategie			SPIEL SPASS ★★★★★
Schwierigkeit: 5			

Evel Knievel



▲ Links ein Drachen -> Pech gehabt!

Viele erinnern sich vielleicht noch an den waghalsigen Stunthelden der Siebziger, wie er sich mit seinem Motorrad, ummantelt von einer Rakete über den Snake River Canyon katapultierte. Nach fast 30 Jahre widmet ihm Take 2 nun ein Plätzchen in den GameBoy-Modulschächten. Bis es zum tollkühnen Canyon-Finale kommt, müssen je eine Hand voll marternder Kurse in Las Vegas, L.A., London und San Francisco absolviert werden. Fünf Eigenschaften von Evel's Höllenmaschine können zu diesem Zweck nach Belieben getunet werden. Macht zusammen ein sehr originelles, jedoch frappant schweres Spiel mit solider Präsentation und feinfühligem Steuerung.

PWD				
<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	
Hersteller: Take 2			Sound: ★★★★★	
Genre: Geschick			SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 8				

Cross Country Racing



▲ Nette Hintergründe zieren die Länder.

Auf 20 Strecken könnt ihr bei CCR in vier Spielmodi (Meisterschaft, Rallye, Duell & Zeitkampf) mit 14 nicht lizenzierten Karossen im Dreck wühlen. 50.000 Geld-Einheiten stehen euch vor Meisterschaftsbeginn zur Verfügung, Equipment (Stoßdämpfer, Ersatzreifen) für kommende Etappen zu kaufen. Fahrzeugteile nutzen sich entsprechend eurem Fahrstil und den Witterungsverhältnissen ab und sollten regelmäßig repariert werden, um eine optimale Wagenperformance zu gewährleisten. Euer Fortschreiten wird durch komplizierte Passwörter festgehalten. Ansonsten ein tadelloses Rallyevergnügen, dem das Rumble Pack den letzten Kick verpasst hätte.

PWD				
<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	
Hersteller: Konami			Sound: ★★★★★	
Genre: Rennspiel			SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 4				

Missile Command



▲ 70,- DM wecken Erinnerungen...

Das Set: die Recyclinganlage. Die guten Hauptdarsteller: zwei Rakentürme. Die bösen Hauptdarsteller: Aliens aus dem All. Der Untertitel der Hauptattraktion: Oldie Remix, die 2371ste. Ein Zitat aus dem Script: „Das Überleben der Menschheit hängt von deinen Fähigkeiten ab, ...“ Ready, und Action! Fanatische Atari-Sammler werden sich dieses Spektakel zuhauf ansehen, alle anderen schlachten lieber die Spar-schweine und stöbern in sonntäglicher Ruhe auf dem Flohmarkt nach einer angestaubten Atari 2600 oder Lynx-Version. Denn auch die GB-Version ist infiziert vom fatalem Standard-Bug: dem ausgesparten Batteriespeicher. Nicht gut!

PWD				
<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	
Hersteller: Take 2			Sound: ★★★★★	
Genre: Action			SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 3-7				

Asteroids



▲ Vorsicht! Interplanetare Würmer!

Mit Asteroids liefert Activision ein gediegenes Remake des Klassikers, komplett mit GBC-„Render“-Vorspann, durchdachtem 2-Spieler-Modus, massenhaft Extras und Power-Ups, im Spiel verstecktem Original-Game von 1979, Printer-Funktion (ihr dürft ein Zertifikat ausdrucken, wenn ihr's durchgespielt habt), aufpolierter Grafik und einem 38-seitigen, deutschen, wirklich vorbildhaften Handbuch, das keine Frage offen lässt. Leider flackert die Grafik bei hohem Objektaufkommen, fünf Zonen sind zudem nicht der Menge letzter Schluss. Abzug gibt's außerdem für den fehlenden – na ratet mal – genau: Batteriespeicher. Ist der wirklich sooooo teuer?

PWD				
<input checked="" type="checkbox"/> SGB	<input checked="" type="checkbox"/> GB	<input checked="" type="checkbox"/> GBC	Grafik: ★★★★★	
Hersteller: Activision			Sound: ★★★★★	
Genre: Action			SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 6				



▲ Pilzdröhung oder Wirklichkeit – Euer Held verliert fast völlig den Verstand.



▲ Gesplittete Toiletten, Frauen hinter Gittern – wo führt das nur hin?

Déjà Vu I + II

Déjà Vu I&II ist Kemco's 8-Bit Beitrag, dem todgesagten Genre der reinen Point-and-Click-Adventure noch ein Fünkchen Leben einzuhauchen. Als Privatdetektiv müsst ihr in zwei separat anwählbaren Plots mysteriösen Umständen auf den Grund gehen. Im ersten Teil der Geschichte gilt es zu klären, wer ihr selbst überhaupt seid und was ihr, gequält von Hirn-zerfressenden

Kopfschmerzen, eigentlich in Chicago verloren habt. In Abschnitt Numero 2 ist die Identitätsfrage beantwortet und 112.000\$ warten darauf, von euch (für einen schlecht gelaunten Gangster) aufgestöbert zu werden – versagt ihr, habt ihr eine Kugel im Kopf. Das Interface ist dem von *Shadowgate Classic* sehr ähnlich, mit Möglichkeiten zu sterben wird ganz traditionell ebenfalls nicht gezeigt (in der Wüste verdursten, vom Zug gezeittelt, im Wäschekorb erschossen, etc.). Die Texte sind gelungen – oft wünscht man sich jedoch eine genauere Beschreibung unscheinbarer Objekte bzw. schlüssige Begründungen, warum man dies und das (z.B. telefonieren) nicht tun darf. Genau richtig für ausdauernde Pocket-Knobler.

+				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Mitsui	Sound:	★★★★★		
Genre: Adventure				
Schwierigkeit: 8	SPIEL SPASS ★★★★★			

Grand Theft Auto

Es ist vollbracht: Noch vor der Veröffentlichung von *Resident Evil* (Virgin) für den GBC bringt Take 2 das erste 32 Mbit (4MB) GameBoy-Modul auf den europäischen Markt. In allen drei Städten des Originals könnt ihr nach Belieben Autos knacken (mies), diese umlackieren und mit neuen Nummernschildern bestücken (auch mies), im Fluss versenken (ziemlich mies – für euch), Jagd auf Passanten machen (extrem mies) oder einfach nur den Cops zeigen, dass man mit rostigen Schulbussen sehr wohl über halbierte Brücken springen kann. Bedauerlicherweise verkeilt man sich von Zeit zu Zeit während einer überhasteten Flucht durch verramschte Hintergassen zwischen zwei Objekten (z.B. einen Baum und eine Wand). In sehr seltenen Fällen kann man das Fahrzeug gar nicht mehr verlassen – die Folge: das Spiel muss beendet werden – so etwas darf nicht passieren! Schade auch, dass keine Übersichtskarten beigelegt wurden oder dass das Handbuch so spartanisch bebildet ist (kein einziger Screenshot, um genau zu sein). Zu allem Übel ist die Steuerung nicht sonderlich intuitiv. Pluspunkte gibt's indes fürs bewährte Gameplay und die sehr gelungene und flotte Grafik.



▲ Der zweite Teil lässt sicher nicht allzu lange auf sich warten.



▲ Brückenhüpfer à la Carte.



▲ Folgt dem Pfeil des Verbrechens.

+				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Take 2	Sound:	★★★★★		
Genre: Action/Adv.				
Schwierigkeit: 6	SPIEL SPASS ★★★★★			

Muppets



▲ Kermit wehrt sich mit Papierfliegern.

Und noch ein 4 MB-Rekord von Take 2. Diesmal trieben die Muppets auf Nintendos „nicht Audio-CD fähiger Spielekonsole“ (grins) ihre Streiche. Verschluckt in sechs Zeitzonen (Mittelalter, Wilder Westen, usw.), harren Piggy, Gonzo & Co. auf die Rettung durch Grünspecht Kermit und Struwelpeter Animal, die jedoch erst drei Items pro Epoche einsacken müssen, um ihre Freunde zu retten. Dank einer Art Autosave-Funktion könnt ihr den GB jederzeit abschalten und beim Anschalten dann sofort wieder fortfahren. Im Schnitt passable Hüpfaction, garniert mit Top-Animationen, skurrilen Feinden und merkwürdigem Leveldesign.

+				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Take 2	Sound:	★★★★★		
Genre: Jump & Run				
Schwierigkeit: 7	SPIEL SPASS ★★★★★			

Mr. Nutz



▲ Mr. Nutz feiert sein 2D-Comeback!

Wenn eiskalte Schurken nach der Weltherrschaft streben, sind feurige Helden gefordert. Mr. Nutz, seines Zeichens Helden-Hörnchen vergangener 16-Bit Zeiten, ist so einer. Ein strammer Sprung, ein vernichtender Feger mit dem wuscheligen Hinterteil und der blitzschnelle Umgang mit Haselnüssen verschaffen ihm Respekt unter einer Vielzahl abgedrehter Bösewichte, mit denen er in sechs Welten zu kämpfen hat. Besonders frustrierend für nicht routinierte Jump & Runner: die Tatsache, dass bereits abgefertigte Gegner nach kurzer Zeit erneut ihr Unwesen auf dem Screen treiben. Manko Numero 2: Umsehen nach oben und unten ist nicht möglich. Knapp 4 Sterne.

PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Herst.: Infogrames	Sound:	★★★★★		
Genre: Jump & Run				
Schwierigkeit: 5	SPIEL SPASS ★★★★★			

Earthworm Jim



▲ Was stört an diesen Screenshots?

Dreidimensional (N64) will Mr. Perrys Kultwurm anlässlich miserabler Kameraführung nicht in die Pötte kommen. Und in seinem Stammrevier, der 2. Dimension, ist die Fairness schneller 8-Bit-Grafik gewichen. Zwölf Level wurmt sich Jim durch unwegsames Terrain, exterminiert fliegende Windelträger (Messiah?) und andere Comic-Ausgebirten – immer mit dem Ziel vor Augen, eine vorgegebene Anzahl an Ringen einzusammeln. Sterbt ihr den Bildschirmtod, geht die Sammelei ständig von vorne los – bei teils 150 Ringen pro Level äußerst nervig. Ausdauernde Freunde amüsant animierter Sprites kommen dennoch auf ihre Kosten. Wär's leichter, wär's besser!

PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Virgin	Sound:	★★★★★		
Genre: Jump & Run				
Schwierigkeit: 8	SPIEL SPASS ★★★★★			

Rugrats: Time Travellers



▲ Locks hinterherkrabbeln. Spannend?

Da sind sie wieder, die Windelweiche aus dem „Teppichratten-Universum“. Diesmal hopsen unsere recht steif animierten Hosenmäzche durch zehn Zeitzonen (Weltraum, Mittelalter, Steinzeit usw.), sammeln Milchflaschen auf und freuen sich jedesmal tierisch über die witzigen Bonusrunden (Bsp.: im Wilden Westen mit zwei Milchflaschen-Colts Spielzeug abballern; Shuttle-Flug im All etc.). Verglichen mit Teil 1 (*Rugrats: Der Film*) ist das Scrolling etwas optimiert worden. Unterm Strich ein simpel gestrickter Hüpfen mit poppig bunter Zeichentrick-Grafik, moderatem Schwierigkeitsgrad und netten Minigames – für die ganz Kleinen jedoch zu schwer.

PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: THQ	Sound:	★★★★★		
Genre: Jump & Run				
Schwierigkeit: 4	SPIEL SPASS ★★★★★			

Stranded Kids

Dabei fing alles so prima an: Den zehnten Geburtstag zelebriert ihr (Charakter wahlweise ein Junge oder ein Mädchen) zusammen mit eurem Vater in Form einer großartigen Schiffsrundreise. Als besonderes Präsent vermacht er euch ein Pfadfindermesser – ihr seid überglücklich! Bis urplötzlich ein Sturm aufzieht, der das Schiff kurzerhand zum Kentern bringt. Schock! Einige Zeit später findet ihr euch am Strand einer wildfremden Insel (Mystery Island) wieder – mutig beschließt ihr, die Umgebung zu erkunden. Überleben ist angesagt! Gespielt wird aus einer *Zelda*-ähnlichen Perspektive. Eine Statusleiste am unteren Bildrand, gibt Aufschluss über die aktuelle Tageszeit sowie die Verfassung eures Charakters, dargestellt in Lebens-, Hun-



VG [The monkey! Give me back my knapsack!]



The waves started to swell.



0308 07 W 27 F 32

▲ **Je nach Tageszeit verändert sich auch die Umgebungsgrafik.**

▲ **Im Vorspann nimmt die Tragödie ihren Lauf – werdet ihr überleben?**

▲ **Ohne Licht seid ihr hinter dem Höhleneingang aufgeschmissen.**

ger-, Durst- und Müdigkeitspunkten. Bei Übermüdung (wichtig zu wissen: *Stranded Kids* besitzt regelmäßige Tag- und Nachtzyklen), unzureichender Nahrungs- und Flüssigkeitszufuhr verliert ihr rapide Hit-points. Während anfangs nur Beeren und Gräser auf der Speisekarte stehen, könnt ihr euch im Laufe des Spiels z.B. einen Bogen oder eine Angelrute basteln, um

mal wieder was Fleischiges zwischen die Zähne zu bekommen. Item-Kreationen aus bis zu drei Gegenständen sind möglich – Probieren geht hier über Studieren! *Stranded Kids* offeriert zudem gut strukturierte Menüs, exakte Steuerung, detaillierte Grafik und nett anzuhörende Stereo-Musik. Rollenspieler sollten diesen Überraschungshit unbedingt antesten!



H 46 W 30 F 62

▲ **Na, habt ihr die Pilze entdeckt?**

+				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Konami	Genre: Adventure	Schwierigkeit: 6	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★



▲ **Spielespass auf Knopfdruck...**



▲ **Konami Racing (L), Probotector (r.)**

Konami Gameboy Collection Vol. 1

Wie heißt es doch so treffend: Oldies but Goldies! Mit genau dem Motto trifft Konami diesmal die Spielespass-schlagader an ihrem zentralsten Punkt. Vier Klassiker einer vergangenen Handheld-Schwarz-Weiß-Ära, komplett eingezeichnet und vereint auf einem einzigen Modul! Die Kandidaten von Vol. 1: der Space-Shooter *Gradius*, das zeitlose Action-Jump & Run *The Castlevania Adventure*, das Rennspiel *Konami Racing*

und das legendäre *Probotector*. Der Clou: die vollständige Einfärbung ist exklusiv für den westlichen Markt. Zugreifen!

SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Konami	Genre: Sammlung	Schwierigkeit: 1-9	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★

Ein Schweinchen namens Babe

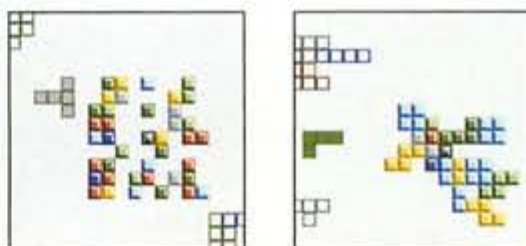


▲ **Sokoban-Freaks werden's lieben!**

Das kleine, rosa (Schäferhund-) Schweinchen, welches über Nacht auf den Großbild-Leinwänden zum Hollywood-Star avancierte, wurde von Crave kurzerhand auf ein Häufchen Pixel heruntergerechnet, dazu eine deftige Prise *Sokoban* und fertig ist das (Sucht-) Knobelspiel. Eure Aufgabe ist es, ein verstörtes Lamm sicher durch zahlreiche Locations wie z.B. einen Flughafen zu geleiten. Um seinen Weg zu beeinflussen, müssen Gegenstände verschoben, aggressive Staubsauger ausgetrickst werden usw. Unendlich viele Leben und schwere, jedoch faire Level, lassen kaum Frust aufkommen. Tip für Stromsparner: Dreht die monotone Musik einfach ab!

PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Hersteller: Crave	Genre: Puzzlespiel	Schwierigkeit: 5	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★

Kluster



▲ **Und, kennt ihr die Blöcke noch?**

Kluster klaut ganz gewaltig beim Klassiker. Statt aber nun Linien abzubauen, gilt es aus Tetris-ähnlichen Spielsteinen Quadrate zu formen, welche sich alsdann auflösen. Die Spielsteine fallen hier jedoch nicht von oben nach unten in den Bildschirm, sondern bewegen sich von allen Seiten auf die Bildschirmmitte zu. Ihr habt dabei die Kontrolle über das immer größer werdende Steingebilde. Spielsteine, die ihr nicht in der Lage seid anzudocken, sammeln sich am Bildschirmrand. Verloren habt ihr, sobald sich das Steingebilde weder bewegen noch drehen lässt. Auf Grund der allzu verrückten Spielsteine und einer fehlenden Steinvorschau ganz nett, aber zu kompliziert.

SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Herst.: Infogrames	Genre: Puzzlespiel	Schwierigkeit: 2-9	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★

Ronaldo V-Football



▲ **Ob Ronaldo es je gespielt hat?**

Unter dem Decknamen einer Ronaldo Lizenz versucht Infogrames uns diesen Kicker anzudrehen. Ein Unterfangen, das zumindest hinsichtlich der Optionsvielfalt Früchte trägt. Geboten werden ein Trainings-Modus, Freundschaftsspiel, Liga, Pokal und die sog. Ronaldo Cups, jeweils ausgetragen auf nationaler bzw. internationaler Ebene. Spätestens auf dem Rasen geht dem digitalen Fußballgott jedoch die Puste aus – *RVF* spielt sich völlig unspektakulär, träge und viel zu unausgeglichen. 22 Männchen tappeln gemächlich über den Platz, Pässe kommen kaum an, und gegen einen Freund anzutreten wird euch sowieso verwehrt. Greift zu *Total Soccer* von Ubi Soft!

+				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Herst.: Infogrames	Genre: Fußball	Schwierigkeit: 7	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★

Die Maus



▲ **Kuchenmampfen im Grünen.**

Etwas verspätet präsentieren wir euch nun endlich das Review des Puzzlespiels *Die Maus*. Maus und Elefant ziehen auf 150 isometrisch dargestellten Screens los, ihre Freundin die Ente wiederzufinden. Um erfolgreich zu sein, müssen beide ihre unterschiedlichen Fähigkeiten ausspielen: Elefant verschiebt mühelos schwere Blöcke und bringt den Weg versperrende Luftballons zum Platzen, während Maus eigentlich Springmaus heißen könnte und als Einzige Kisten herumschleppen kann. Teamwork ist gefragt. Zu Spielbeginn startet ihr mit je 15 Leben. Knuffiges, gewaltfreies Knobeldventure mit steifer, aber schön bunter Grafik und fairem Schwierigkeitsgrad.

PWD				
SGB	GB	GBC	Grafik:	★★★★★
Herst.: Infogrames	Genre: Puzzlespiel	Schwierigkeit: 5	Sound:	★★★★★
				SPIEL SPASS ★★★★★

Hardware Test

Topaktuell haben wir diesmal auf Seite 164 Dreamcast-Zubehör von MadCatz im Test.



PX2500 & PX3000

Die mit Abstand komplexesten Pads dieser Ausgabe stellte uns Saitek zu Testzwecken zur Verfügung. Beide Modelle warten mit einer Reihe interessanter Features auf: Zum einen wird zwischen zwei Shock-Modi (spielabhängig und Trigger) unterschieden. Letzteren selektiert, rüttelt's sogar bei Spielen, die keine Vibrations-Funktion im Angebot haben, sobald ihr auf einen der Pad-Buttons hämmert. Zum anderen können die X bzw. Y-Achsen der Analogsticks fixiert werden – besonders bei Rennspielen ein praktisches Feature. Last but not least dient das in der Mitte des Pads angebrachte Drehrad als Schubregler (respektive Gaspedal). Die Tilt-Eigenschaften

Shortcut

- 😊 Achsenfixierung
- 😊 Zwei Shock-Modi
- 😊 gute Tilt-Funktion (nur RX3000)
- 😊 Schubrad
- 😊 kompetentes Handbuch
- 😞 RX 3000 mit nur einem analogen Stick
- 😞 ungeeignet für Leute mit ganz grossen "Pranken"

der Ausführung PX3000 lassen sich anhand des ausführlichen Handbuchs vergleichsweise einfach konfigurieren. Betrachten wir die Verarbeitung: Bis auf die für diverse Geschmäcker zu winzigen Action-Buttons hat hier alles Hand und Fuß, insbesondere die Schulterknöpfe besitzen einen super angenehmen Druckpunkt. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest legt Saitek uns zwei hochwertige Pads unter den Christbaum, die wir vorbehaltlos empfehlen können.

PS

PX2500 & PX3000

- Hersteller/Vertrieb: Saitek
- Weblink: www.saitek.de
- Preis: ca. 60,- DM (RX2500)
ca. 100,- DM (RX3000)
- Kabellänge: ca. 175 cm (beide)
- Verarbeitung/Stabilität: Sehr Gut (beide)
- Gesamturteil: Sehr Gut (beide)

Micro Wizard

Wer zum ersten Mal den Blaze Micro Wizard mit seinem 8-Wege-Microschalter-Digi-Pad in die Finger bekommt, wird sich dank des laut hörbaren Klickens schnell vergangener Amiga-Zeiten entsinnen. Endlich hört man wieder deutlich, ob gedrückt wurde. Zwei angemessen angeraute Analog-Joysticks, die losgelassen schnell zurück in ihre Mittelposition fallen, können überzeugen. "Shaken not stirred" ist man, nachdem man die Vibrationsfunktion des winzigen Zauberers erlebt hat – Rumble-Stilzchen lässt grüssen. An den ergonomisch geformten Griff-Hörnchen mit rutschfestem, gummierten Bezug stören lediglich die zu tiefen, beim Umgreifen in den Handflächen kratzenden seitlichen Einkerbungen. Nicht das Gelbe vom Ei sind die vier Action-Buttons in ihrer viel zu kantigen Fassung. Bei den Schulterknöpfen L2 und R2 vermissen wir einen spürbaren Druckpunkt. Positiv wiederum die Slow Motion- und Turbofeuer-Funktion.



PS

Micro Wizard

- Hersteller/Vertrieb: Blaze
- Weblink: www.blaze.de
- Preis: ca. 60,- DM
- Kabellänge: ca. 190 cm
- Verarbeitung/Stabilität: Gut
- Gesamturteil: Gut

Shortcut

- 😊 präziser Microschalter
- 😊 Slow-Motion, Turbofeuer
- 😊 Anti-Rutsch-Bezug
- 😞 kantige Fassungen für die Action-Buttons

Dual Impact Gamepad

Nicht alles was glänzt, ist pures Gold. Diese Binsenweisheit gilt in diesem Fall besonders für Interact's neues, samtweiches Dual Impact Gamepad. Verführt durch eine streichelglatte Oberfläche, ästhetische Rundungen und modernes Farbdesign ist man schnell gewillt, unbedacht zuzugreifen. Doch Vorsicht: Mit dem weichen Digi-Pad werden besonders Prügelspieler auf Dauer nicht glücklich. Flächentechnisch lassen einen die Shoulderbuttons klar im Stich. Beide Analogsticks weisen eine leicht spürbare, 4-Wege gelagerte Führung auf, die, genau wie die Kulen in der Stick-Oberfläche leider nicht jedermanns Sache sind. In der Gesamtwertung der übrigen Komponenten stellen sich die Action-Buttons als angenehm druckfest heraus. Über die Position der Start- und Select-Taste kann man sich streiten, verglichen mit der Dual-Shock-Referenz aber klar zu weit weg aus Drückreichweite. Drei Steuermodi (Digital, Analog, Lenkrad) sorgen für Komfort beim jeweiligen Spiel. Auf weitere, sonst für Dritthersteller übliche Extrafunktionen, müsst ihr verzichten. 2,4 m Kabel ersparen den Kauf zusätzlicher Verlängerungsschnüre. Das mehrsprachige Handbuch ist kurz und knapp.



Shortcut

- 😊 langes Kabel
- 😊 coole Beschichtung
- 😊 liegt "weich" in der Hand
- 😞 wenig Extrafunktionen
- 😞 schlechtes Digi-Pad
- 😞 zu kleine Shoulderbuttons

PS

Dual Impact Gamepad

- Hersteller/Vertrieb: Interact
- Weblink: www.interact-europe.com
- Preis: ca. 50,- DM
- Kabellänge: ca. 240 cm
- Verarbeitung/Stabilität: Befriedigend
- Gesamturteil: Befriedigend

Airpad

Seit kurzem unter der Obhut von Take 2, veröffentlicht Joytech mit dem Airpad ein Ufo-förmiges Pad, dessen Besonderheit der integrierte Bewegungssensor (Motion Reflex Technologie) darstellt. Je nachdem, wie ihr euren Controller neigt, wird dies vom Pad als Drücken der entsprechenden (ggf. auch analogen) Richtungstaste interpretiert. Sehr zufriedenstellend klappte das z.B. mit dem als Import getesteten *Army Men: Air Attack*. Mit entsprechendem Durchhaltevermögen sind auch Spiele wie *Killerloop* und *wip3out* zu bändigen. Dennoch ist diese Art der Steuerung für viele Genres (Prügelspiele, Jump & Runs, Action-Adventure) durchweg ungeeignet, zu groß sind die Ermüdungserscheinungen, zu schwammig die Richtungsabfrage.



Shortcut

- 😊 verschiedene Overlays
- 😊 einige Spiele einhändig steuerbar
- 😊 günstigstes Tilt-Pad
- 😞 rumbelt nicht
- 😞 eignet sich nur für bestimmte Spiele
- 😞 keine Analogsticks
- 😞 liegt mies in der Hand

PS

Airpad

- Hersteller/Vertrieb: Joytech/Take 2
- Weblink: www.airpad.com
- Preis: ca. 70,- DM
- Kabellänge: ca. 170 cm
- Verarbeitung/Stabilität: Gut
- Gesamturteil: Durchschnittlich



Shortcut

- 😊 guter Motion-Sensor
- 😊 voll programmierbar
- 😞 zu eckig geformte Griff-Hörnchen
- 😞 wabbelige Shoulderbuttons

Gamester Evolution Control Pad

■ Vidis Pad-gewordener Bruder des Evolution Control System kommt ebenfalls im blau-grauen Plastiklook daher, besitzt all die Standardbuttons eines Original Dual Shock Pads, ist voll programmierbar, vibriert aber einen Tick schwächer. Über einen Schieberegler definiert ihr die Empfindlichkeit der internen Bewegungssensoren in drei Stufen, welche im direkten Vergleich dem Airpad ebenbürtig – wenn nicht noch besser sind. Der weit herausragende Digi-Stick hat eine interessante Oberflächenstruktur, ist aber etwas zu wabbelig. Weiterhin weisen beide Analogknüppel eine, für Dual-Shock-Fans gewöhnungsbedürftige kleine Mulde auf. Alle vier Schulterknöpfe sind stark verkanntungsgefährdet, da sie zu weit herausra-

gen, und zudem noch recht munter herumwackeln. Kaum ergonomischen Grip vermitteln die viel zu eckigen Griff-Hörnchen. Auch was die Kabellänge angeht, ist man dem Sony Original unterlegen. Auf der Suche nach einem Tilt-Pad seid ihr mit dem Saitek PX 3000 besser bedient.

PS

Gamester Evolution Control Pad

- Hersteller/Vertrieb: **Vidis**
- Weblink: www.vidis.com
- Preis: **ca. 100,- DM**
- Kabellänge: **ca. 180 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **Gut**
- Gesamturteil: **Befriedigend**

Home Arcade System

■ Das Home Arcade System von Blaze ist ein flexibler, formschöner Konsolentisch aufgeteilt in fünf Ebenen.

Der Zusammenbau ist ein Sache von maximal 15 Minuten. Spezielles Werkzeug, Nägel oder Schrauben werden nicht benötigt. Die Gewinde der Plastikstangen sind sauber gefertigt – alles kann mühelos ineinander geschraubt werden. Zur Gliederung des Turms: Die unterste Platte ist so geschnitten, dass ein Platz für Fusspedale entsteht, der zudem recht guten Widerstand für selbige gewährleistet. Ebene Nummer 2 dient zur Unterbringung von Originalverpackungen – durch ein Trennholz kann nach



Systemen sortiert werden (z.B. links N64, rechts DC). Eingelassen in Ebene Nummer drei ist eine Art Plastikkorb mit Öffnungen vorne und hinten (zwecks Anschließen benötigter Kabel), in dem ihr wahlweise DC, N64 oder PS (samt eingestöpseltem Xploder) unterbringen könnt. Nicht zu verstauen – da zu lang – war das Neo Geo. Auf der Ebene in Schreibtischhöhe kann eigentlich fast jedes Lenkrad sicher plaziert und befestigt werden. Ganz oben dann eine Fläche für einen normal dimensionierten Fernseher bzw. Monitor. An den Seiten schließlich zwei Halterungen für Pads, die jedoch nur N64-Controllern ausreichend Halt bieten.

Fazit: Gut verarbeiteter Konsolenturm, mit ausreichend Platz – für 200,- DM allerdings nicht der Preisknüller.

Multi-System

Home Arcade System

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: www.blaze.de
- Preis: **ca. 200,- DM**
- Kabellänge: -
- Verarbeitung/Stabilität: **Gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- 😊 leichter Zusammenbau ohne Werkzeuge
- 😊 flexible Komponenten
- 😊 schickes Design
- 😞 Stehfüße können Holzböden zerkratzen

Total Control Adapter

■ Nehmen wir mal an, ihr als leidenschaftlicher Multifomat-Zocker könnt euch für Powerstone auf DC begeistern, habt aber noch keinen zusätzlichen Controller erstanden, um einen Kumpel im 2-Player mal ordentlich zu verdreschen. Folglich würde eine Pad-Neuanschaffung euren Geldbeutel um ca. 60 Mäuse erleichtern. Den gleichen Betrag könntet ihr aber auch in den sog. Total Control Adapter investieren, der es euch ermöglicht, einen herkömmlichen PlayStation-Controller als DC-Pad zu nutzen. Analog und Dual Shock-Funktion werden einwandfrei unterstützt, der Kauf eines Vibration Packs

DC

Total Control Adapter

- Hersteller/Vertrieb: **T.S. Videohandel**
- Weblink: www.hongkongfun.de
- Preis: **ca. 59,- DM**
- Kabellänge: **ca. 185 cm**
- Verarbeitung: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Sehr Gut**

für knapp 50 DM entfällt. Doch damit nicht genug. Selbst PlayStation-Lenkräder lassen sich zu einer Zusammenarbeit überreden. Dazu ist lediglich ein Schalter am Adapter umzulegen – voila! Von den in dieser Ausgabe vorgestellten PS-Lenkrädern funktionierten das Interact Concept 4 und das Saitek RX 150. Einzig und allein das McLaren verweigerte seine Tätigkeit. Für alle Controller, die mehr als die von der PS zur Verfügung gestellten 5 Volt schlucken, bietet Total Control einen 9 Volt-DC-Eingang. Die Pad-Kompatibilität betrachtet, streikte nur Joytechs Air Pad. Ansonsten wurden sogar die Tilt-Funktion des Gamester Evolution Control Pads und des Saitek RX 3000 abgefragt. Eindeutig das Hardwarewunder dieser Ausgabe und damit, trotz der recht wackeligen Verarbeitung, sehr empfehlenswert.

Shortcut

- 😊 ersetzt Vibration Pack
- 😊 sehr präzise Analog-Stick-Abfrage
- 😊 unterstützt Lenkräder
- 😊 dient euch gleichzeitig als Verlängerungsschnur
- 😞 die DC-Pad L- und R-Shoulderbuttons können nicht analog emuliert werden
- 😞 nicht 100% kompatibel

Rumble Shock

■ Für rund 10,- DM unter dem empfohlenen Verkaufspreis des offiziellen Vibration Packs gibt's diesen, zumindest vom Look her wesentlich cooleren Clone. Bezüglich der Größe, dem Gewicht und der Stromzufuhr (nämlich über den Controller) sind Original und "Fälschung" im Grunde genommen identisch. Was die Verarbeitung angeht, gibt's nichts zu meckern – Knackpunkt ist die Kompatibilität. Wer Pech hat, erwischt eine, nicht für den europäischen Markt entwickelte Variante, die partout nicht mit *Sega Rally 2* laufen will. Tadellose Funktionalität und Vibrationsverhalten können wir dem Rumble Shock jedoch z.B. bei den Original-PAL-Versionen von *Incoming*, *Speed Devils*, *Racing Sim 2*, *Buggy Heat*, *Hydro Thunder*, *Sonic Adventure* und *Snow Surfers* bescheinigen. Auch alle weiteren Spiele müssten 100% kom-

patibel sein – solltet ihr euch für einen Kauf entscheiden, fragt auf jeden Fall nach der *Sega Rally 2* kompatiblen Euro-Version. Rumble Shock ist erhältlich in verschiedenen Transparent-Farben, eine Anleitung liegt nicht bei.

Shortcut

- 😊 1 zu 1 Kopie
- 😊 günstiger Preis
- 😞 Import-Version nicht *Sega Rally 2*-kompatibel



DC

Rumble Shock

- Hersteller/Vertrieb: **Sunflex**
- Weblink: www.getmoresun.com
www.hkems.com
- Preis: **ca. 39,- DM**
- Kabellänge: -
- Verarbeitung: **Sehr Gut**
- Gesamturteil: **Sehr Gut (Euro-Version)**

MP3basta

■ MP3, das Musikformat der ausklingenden 90er, ist in aller Munde und findet mit diversen PlayStation I/O Port-Modulen nun endlich auch Einzug in den Heimkonsolenmarkt. Erster von uns getesteter Player stammt von den PlayStation-Fanatikern der Firma The Next Generation und trägt den funkigen Namen MP3basta. Zum Lieferumfang des MP3basta gehören neben der eigentlichen Hardware, die in etwa den

Ausmaßen eines Xploder entspricht (etwa 2,5 cm breiter, bei gleicher Höhe und Tiefe) diverse Audiokabel, um den MP3basta an eine Stereoanlage anzuschließen, eine knappe Bedienungsanleitung in deutscher Sprache sowie eine randvoll mit legalen MP3s gefüllte CD. Simpel gestaltet sich die Installation: Bei ausgeschalteter PlayStation steckt ihr den MP3basta in den PS I/O-Port und verbindet das daraus verlaufende A/V-Kabel mit der A/V-Buchse der PlayStation. Letztendlich stöpselt ihr das A/V-Kabel (welches ihr sonst benutzt, um PS und Fernseher zu verbinden) in den MP3basta – fertig! Eine Klinkenbuchse unter dem Ein/Aus-Schalter des MP3basta ermöglicht eine Koppelung mit der Stereoanlage. Zeit für ein bißchen Musik! Nach Einlegen der mitgelieferten CD versucht MP3basta diese zu erkennen und wechselt dann automatisch in den Quick Play Modus, in welchem alle sich auf der CD befindlichen Lieder nacheinander abgespielt werden. Wer das Programm WinAmp kennt, wird sich mit der Benutzeroberfläche schnell anfreunden: über Schieberegler können Lautstärke und Balance bestimmt werden, drückt ihr den Eject-Knopf, könnt ihr sog. Playlists

erstellen. Eine Playlist gibt an, in welcher Reihenfolge bestimmte Titel auf einer CD abgespielt werden. Playlists können auf Memory Card gespeichert werden und verbrauchen je einen Block

Günstigere MP3-Player-Hardware werden PlayStation-Besitzer wohl kaum finden!

Speicherkapazität. Das Kopieren einer Playlist von Memory Card zu Memory Card ist uns leider nicht gelungen, zumal diese auch im MC-Verwaltungsmenü der PS nicht angezeigt wurden. An der Padbelegung ist so nichts auszusetzen – Analog-Sticks und Rumble-Funktion werden allerdings nicht unterstützt. Weitaus schwerwiegender dagegen die Tatsache, dass sowohl Lautstärke als auch Balance nur geregelt werden können, wenn gerade kein Lied abgespielt wird. Angaben zum jeweils aktuellen Titel werden in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt – mit dem winzigen Nachteil, dass längere Liednamen und Infos nicht komplett in die dafür vorgesehenen Zeilen passen – der Player verstümmelt sie einfach. Zur individuellen Gestaltung der Benutzeroberfläche ist es möglich, sog. Skins (grafisch unterschiedliche Menülayouts) von einer Memory Card zu laden. Für den fairen Preis von 150 DM erhaltet ihr ein innovatives Stück PlayStation-Evolution, mit zu verschmerzenden Kinderkrankheiten und einer tollen Musik-CD. Optional ist eine Fernbedienung erhältlich. Der ideale MP3-Player für zuhause.



Shortcut

- 😊 innovatives Produkt
- 😊 alle wichtigen Anschlußkabel inklusive
- 😊 152 MP3s on Disk
- 😊 Upgrades über CD möglich
- 😊 läuft mit PAL- und NTSC-Konsolen
- 😞 läuft nicht auf PlayStations der neuen Baureihe
- 😞 Lautstärke- und Balance-Regelung nicht während der Wiedergabe möglich
- 😞 lange Songinfos werden nicht komplett angezeigt
- 😞 Handbuch zu kurz und unprofessionell
- 😞 keine Skins mit dabei



PS

MP3basta

- Hersteller/Vertrieb: The Next Generation
- Weblink: www.mp3basta.de
- Preis: ca. 150,- DM
- Kabellänge: ca. 200 cm (je Audiokabel)
- Verarbeitung/Stabilität: Gut
- Gesamteurteil: Sehr gut

Nexus 4 meg

■ Als eine der ersten Nicht-offiziellen DC-Speicherkarten (die Bezeichnung Visual Memory wäre verkehrt, zumal Display und Buttons komplett fehlen) bietet die Nexus 4 meg nicht die üblichen 128 Kb, sondern gleich satte 4 Mbit (512 Kb bzw. 800 Blöcke) Speicherkapazität. Mittels einem kleinen Druckknopf wechselt ihr zwischen den 1 Mbit großen Speicherbänken, die vor Inbetriebnahme im File-Menü des DC formatiert werden müssen. Eine rote und eine grüne LED zeigen an, welcher Speicherslot ausgewählt wurde. Während unserer Testphase ist die Nexus merkwürdigerweise erst nach mehrmaligem Ein- und Ausstecken in verschiedene DC-Original-Controller vom Spiel *Sega Rally 2* (PAL) erkannt worden. Mit anderen Titeln trat dieses Problem nicht auf.

Clou der Nexus: sie kann an Hand eines speziellen Druckerkabels mit jedem PC verbunden werden. Die mitgelieferte Windows Software genannt DC Linker ermöglicht euch Down- und Uploads von Spielständen. Regelmäßigen Backups steht also nichts mehr im Wege. Diese können dann natürlich via Email verschickt, oder auf Webseiten gepostet werden.

DC

Nexus 4 meg

- Hersteller/Vertrieb: T.S. Videohandel
- Weblink: www.hongkongfun.de
www.hkems.com
- Preis: ca. 69,- DM
- Kabellänge: ca. 90 cm (PC-Link-Kabel)
- Verarbeitung: Ausreichend
- Gesamteurteil: Gut

Shortcut

- 😊 viel Speicherplatz
- 😊 PC linkfähig
- 😞 kein echtes Visual Memory
- 😞 Probleme mit *Sega Rally 2* (PAL)



McLaren Steering Wheel

■ Da ist es nun: Mikas offizielles Lenkrad. Naja, nicht ganz, aber den Schriftzug trägt's. Erste Probleme treten auf, wenn man eine Befestigung am Tisch vornehmen will. Schenkt man der Abbildung im Handbuch Glauben, müsste sich an der Unterseite des Lenkrads ein Schacht für die mitgelieferte Klemme befinden – dem ist nicht so. Wenigstens kann man sich draufsetzen und durch die Oberschenkel Gewicht ausüben, um etwas Halt zu gewährleisten. Die Lenkstange lässt sich hierzu in zwei Positionen kippen und verlängern, wird dadurch aber noch zitteriger. Im Praxistest (*Le Mans* und *Konsorten*) hinterließ das Handling einen gesitteten Eindruck, ein Widerstand in der Dreh-

bewegung ist jedoch kaum zu spüren. Und was meint der Pedal-TÜV? Zu klein, zu leicht, nicht rutschfest genug. Realismus-Junkies werden die Handbremse samt Schaltstick trotz der Plastik-Verarbeitung in die Arme schließen – programmierbar natürlich. Wäre das ganze Set doch nur aus Metall gearbeitet. So reicht es gerade noch zu einem befriedigend.

PS

McLaren Steering Wheel

- Hersteller/Vertrieb: Sunflex
- Weblink: www.getmoresun.com
- Preis: ca. 150,- DM
- Kabellänge: ca. 180 cm (Lenkrad - Pedal), ca. 225 cm (zur Konsole), ca. 190 cm (Schaltung - Wheel)
- Verarbeitung/Stabilität: Ausreichend
- Gesamturteil: Befriedigend



Shortcut

- 😊 zum Draufsetzen
- 😊 Kabellänge
- 😊 Handbremse plus Schalthebel
- 😞 schlecht zu montieren
- 😞 "schwankende" Angelegenheit
- 😞 zu viel Plastik

Concept 4 Racing Wheel

■ So muss das sein: Nach dem Auspacken lächelt euch ein gut bebildertes, zweisprachiges Handbuch entgegen, welches alle relevanten Features des Concept 4 ansprechend erläutert. Bevor die Startflagge fällt, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr sitzend das Wheel "montiert" oder lieber die Tischplatte dafür verwendet – letzteres hält auf jeden Fall besser. Auf der Piste dann das erste Aha-Erlebnis – ihr haltet massives Material in den Händen. Zwar sind die Pedale nicht übermäßig gewichtig, gleichen dies aber durch ihre Größe wieder aus. Andere Features im Überblick: 10 Tasten, 8-Wege D-Pad, Metall-Schalthebel – allesamt programmierbar; dazu der gummibeschichtete

Lenker, Force Feedback (verstärkt durch Strom via mitgeliefertem Netzteil) und ein superlanges Lenkrad-Konsole-Kabel. Hier hat Interact alles richtig gemacht – schade, dass das gute Stück keinen Multi-System-Stecker anbietet. Mit Total Control könnt ihr es aber auch am DC betreiben.

PS

Concept 4 Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: Interact
- Weblink: www.interact-europe.com
- Preis: ca. 180,- DM
- Kabellänge: ca. 165 cm (zum Pedal), ca. 245 cm (zur Konsole)
- Verarbeitung/Stabilität: Sehr Gut
- Gesamturteil: Sehr Gut

Shortcut

- 😊 programmierbar
- 😊 stabil
- 😊 mit Netzteil
- 😊 sehr gutes Handbuch
- 😊 Neigungswinkel verstellbar
- 😊 Griff gummiert
- 😞 hat seine Preis



RX 150

■ Saitek's Lenkrad-Debüt ist der Zwerg unter den Wheels dieser Ausgabe. Mittels einer Drehschraube klammert es sich mehr schlecht als recht (es wackelt, wenn man's nach oben zieht) unter Ohrenzerbeißendem Quietschen an die (Schreib-)Tischplatte – nicht vergessen vorher die Batterien für die (zurückhaltende) Vibrations-Funktion einzusetzen, sonst muss die Chose wieder demontiert werden. Ein graues Telefonkabel (???) mit einer Länge von 180 cm connected das rot-schwarze Lenkrad mit der Pedaleinheit. Diese wollte im Härtestest nicht so recht überzeugen. Rennfahrer mit großen

Tretern werden sich besonders schwer tun – die Pedale sind schlichtweg zu winzig und verrutschen auf glatter Oberfläche dauernd. Immerhin ist das Wheel ergonomisch geformt und offeriert die behaglichsten Daumenablagen, negativ allerdings die Quallen-weichen Schalthebel und das Fehlen programmierbarer Tasten. Fazit: Steuert sich OK, spart aber sonst an allen Ecken und Enden.

PS

RX 150

- Hersteller/Vertrieb: Saitek
- Weblink: www.saitek.de
- Preis: ca. 130,- DM
- Kabellänge: ca. 180 cm (zum Pedal), ca. 185 cm (zur Konsole)
- Verarbeitung/Stabilität: Befriedigend
- Gesamturteil: Befriedigend



Shortcut

- 😊 bequem
- 😊 kompakt
- 😊 schickes Design
- 😞 nicht optimal zu befestigen
- 😞 Schrott-Pedale
- 😞 zu wenige Buttons

Shock 2 Racing Wheel

■ Mit der offiziellen Ferrari-Lizenz im Kofferraum rauschte das Shock 2 Racing Wheel von Guillemot diesen Monat in unser Testlabor. Schnell klebt es mit seinen vier Saugnäpfen und einer robusten Halterung an fast jedem Schreibtisch. 160 cm Kabel verbinden Lenkrad und die normal dimensionierten Fusspedale. 208 cm Kabel stehen euch für eine Verbindung von Wheel und N64 zur Verfügung – beide Kabel also angenehm lang. Fest verpflanzt im Lenkrad sind ein 256 Kb großes Controller Pak und ein starker Rumble Motor. C-Tasten und D-Pads sind jeweils durch Coolie Hat-ähnliche Richtungstasten zu erreichen. Von allen getesteten Wheels bot das Shock 2 den besten Lenkwiderstand, lag gut in der Hand und vermittelte tolles Handling. Trotz der recht umständlich zu erreichenden, zwergenhaften Buttons konnte besonders das Druckgefühl selbiger gefallen. Bevor wir's vergessen: Guillemot verpasste dem Steuer zusätzliche analoge R2- und L2-Tasten. Fazit: Solides, jedoch nicht zu programmierendes, nur auf Tischen verwendbares Wheel, dessen Controller Pak auf immer und ewig ein hinter Plastik eingeschlossenes Dasein fristen wird.



Shortcut

- 😊 Lenkwiderstand
- 😊 Daumenablagen
- 😊 Schalthebel
- 😞 Plastik-lastig
- 😞 mäßige Pedale
- 😞 nur an den Tisch geschraubt nutzbar

N64

Shock 2 Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: Guillemot
- Weblink: www.guillemot.com
- Preis: ca. 120,- DM
- Kabellänge: ca. 160 cm (zum Pedal), ca. 208 cm (zur Konsole)
- Verarbeitung/Stabilität: Gut
- Gesamturteil: Gut

VIDEO GAMES

Man kennt uns.
Du nicht? Dann
wird's Zeit! Egal, wo
du wohnst, hol dir...

...dein Gratis-Heft!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ Jetzt Kennenlernen: Holt euch ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen ausschneiden und abschicken.

Wenn euch die Video Games gefällt, und ihr den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht ihr nichts weiter zu tun. Ihr erhaltet dann eure Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.



Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

- VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de gehts natürlich auch!

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

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift:

CVI01

Dream Pad

■ Eine gute Alternative zum offiziellen Sega-Pad stellt das Dream Pad von Mad Catz dar. Der mit Gummi versehene Analog-Stick ist sogar besser, die gummierten Buttons, die zu kurzen Trigger-Analog-Knöpfe sowie das schief gelegene Digi-Kreuz verlieren jedoch den direkten Vergleich. Insgesamt ist das Pad etwas voluminöser ("ausgebreitete Schwingen") ausgefallen, liegt aber gut in der Hand und bietet neben den vier normalen noch mal 2 zusätzliche Action-Buttons. Gute Spielergebnisse bei *Power Stone*, *Speed Devils* und *Sega Rally 2* überzeugten uns.



Shortcut

- 😊 programmierbare Buttons
- 😊 guter Analogstick
- 😊 Gummigriffe
- 😞 gummierte Buttons
- 😞 zu kurze Trigger-Buttons
- 😞 schiefes Digi-Kreuz

DC

Dream Pad

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz/NBG
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 60,- DM
- Kabellänge: ca. 170 cm
- Verarbeitung: Gut
- Gesamturteil: Gut

Dual Force Controller



Shortcut

- 😊 cooles, transparentes Design
- 😊 sehr gutes Digital-Pad
- 😊 Griffunterseiten gummiert
- 😊 griffige Buttons
- 😊 Auto-Feuer

■ Ohne Fehl und Tadel präsentierte sich das edel gestylte Dual-Force-Pad im coolen grünen Transparent-Design und den gummierten Griffunterseiten. Perfekte Analog-Sticks, ein vor allem für Beat'em-Ups mit ihren Kreisbewegungen exzellent geeignetes Digital-Kreuz, gut erreichbare Buttons und Auto-Feuer unterstreichen den hervorragenden Gesamteindruck, der sich auch beim Zocken aller möglicher Games bestätigte (damit machte selbst *Supercross 2000* einigermassen Spass!). Eine echte Alternative zum Sony-Pad!

PS

Dual Force Controller

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz/NBG
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 45,- DM
- Kabellänge: ca. 175 cm
- Verarbeitung: Sehr Gut
- Gesamturteil: Sehr Gut

Dream Wheel

■ Kurz nach dem Auspacken wollten wir das Dream Wheel von Mad Catz eigentlich gleich wieder einpacken. Offensichtlicher Grund: das eklige Plastik-Design war vielleicht bei First-Generation-PlayStation-Lenkrädern noch tolerabel, Ende '99 jedoch nicht mehr. Widerwillig nahmen wir das halbkreisförmige Rad doch in die Hand und siehe da: Das Lenkverhalten im *Speed Devils* war mit passablen Ausschlägen ganz O.K., bei der Meisterprüfung in *Sega Rally 2* fiel es jedoch durch – da bevorzugen wir eindeutig das normale Pad. Während des Tests fielen zudem Störungen im Rumble-Betrieb auf. Sozusagen das Arme-Leut-Wheel von Mad Catz.

Shortcut

- 😊 ordentliches Lenkgefühl
- 😊 griffige Buttons
- 😊 VM-Slot
- 😞 schwammige Gangschaltung
- 😞 ekliges Plastik-Design
- 😞 Billig-Pedale



DC

Dream Wheel

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz/NBG
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 110,- DM
- Kabellänge: 205 cm
- Verarbeitung: Durchschnittlich
- Gesamturteil: Durchschnittlich

Dream Blaster Gun

■ Schade, schade! Diejenigen *House of the Dead 2*-Fans unter euch, die aufgrund von Segas Lieferschwierigkeiten keine Original-Sega-Lightgun mehr ergattern konnten, müssen nun wohl oder übel warten oder stattdessen mit der Dream Blaster Gun von Mad Catz auf Zombiejagd gehen. Vom Design her deutlich kompakter und handlicher geraten (sogar eine Schuss-LED-Anzeige gibt's) versagt die Gun leider im alles entscheidenden Praxis-Test: Eine ziemliche Streuung der Schüsse und eine Default-Abweichung von der Zielrichtung verleiden den Shooter-Spass. Da helfen auch die Schnellfeuer-Option und Auto-Reload-Erleichterung nicht mehr.



Shortcut

- 😊 leicht und kompakt
- 😊 Dauerfeuer
- 😊 Auto-Reload
- 😞 sehr ungenau
- 😞 schlechtes Button-Design
- 😞 kantiger Trigger-Button

DC

Dream Blaster Gun

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz/NBG
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 80,- DM
- Kabellänge: ca. 180 cm
- Verarbeitung: Gut
- Gesamturteil: Befriedigend

Force Pack

■ Nichts grossartig Negatives oder Positives können wir vom Force Pack (ebenfalls Mad Catz) berichten. Die Rumble-Einheit verrichtete im Test brav ihren Dienst und qualifiziert sich als ebenbürtiger Vertreter von Segas Original-Zubehör. Witziges Gimmick: die rote Leuchtanzeige beim Einsatz der Rüttelmotoren.



DC

Force Pack

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 50,- DM
- Verarbeitung: Sehr Gut
- Gesamturteil: Gut

MC2-Racing-Wheel

■ Wesentlich mehr Spass machte uns da schon das Reiche-Leut-Wheel von Mad Catz. Das Teil ist aber auch ein echtes Schmuckstück mit Mikroschalter-Gangknüppel, einer gummierten Radoberfläche, dem heissen LED-Display (sobald ihr das Gaspedal drückt, schießt die Umdrehungen vom grünen in den

roten Bereich – ein wenig schnell und unrealistisch, aber dennoch eine witzige Idee), der guten Passform und den verstellbaren Fusspedalen. Trotz konfigurierbarem Ausschlagverhalten waren die Wagen in *Sega Rally 2* aber in keiner Position so gut in den Griff zu bekommen wie mit dem Joypad. Trotz hartem Lenkwiderstand (selbst-zentrierend und mit Lenkradschloss!) klar das beste der bis dato drei Dreamcast-Wheels.

DC

MC2-Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz/NBG
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 150,- DM
- Kabellänge: ca. 205 cm
- Verarbeitung: Sehr Gut
- Gesamturteil: Gut



Shortcut

- 😊 kultige Rev-LED-Anzeige
- 😊 Mikroschalter-Gangschaltung
- 😊 optimale Passform auf den Knien
- 😊 simpel programmierbares Ausschlagverhalten
- 😊 Gummi-Beschichtung
- 😞 zu harter Lenkwiderstand



Dream Cable

■ Wem die Standard-2-Meter seines offiziellen DC-Pads nicht reichen, kann sich von Mad Catz zusätzliche 2,05 Meter Kabelstrang kaufen (und ein Fernglas, hehe). Der Praxis-Test bei *Snow Surfers* und *Power Stone* verlief reibungslos. Fazit: Wer's braucht, kann bedenkenlos zuschlagen.



DC

Dream Cable

- Hersteller/Vertrieb: Mad Catz
- Weblink: www.nbg-online.de
- Preis: ca. 20,- DM
- Kabellänge: ca. 205 cm
- Verarbeitung: Gut
- Gesamturteil: Gut

Blutsauger auf N64 und Dreamcast

Castlevania

Legacy of Darkness

And the winner is...

Die besten Spiele 1999

Preview

MediEvil 2

Test

GT2

Zombie Revenge

Shenmue

Fear Effect

Cool Boarders 4

Red Dog

Saga Frontier 2

Street Fighter 3 W Impact

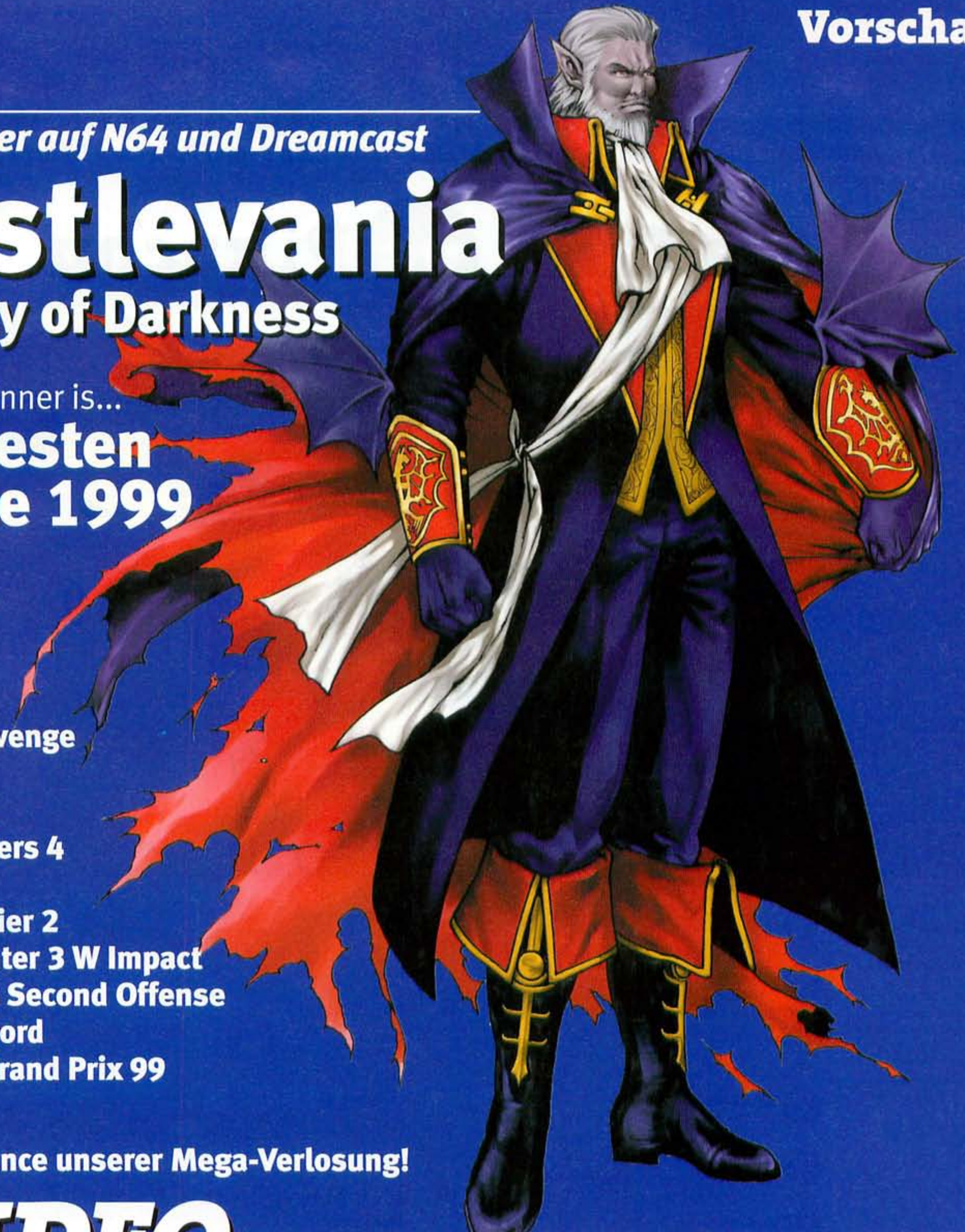
Vigilante 8 Second Offense

Plasma Sword

F1 World Grand Prix 99

Plus:

Zweite Chance unserer Mega-Verlosung!



VIDEO

GAMES



GT2-Poster mit den heißesten Sportwagen!

kommt am 12. Januar!

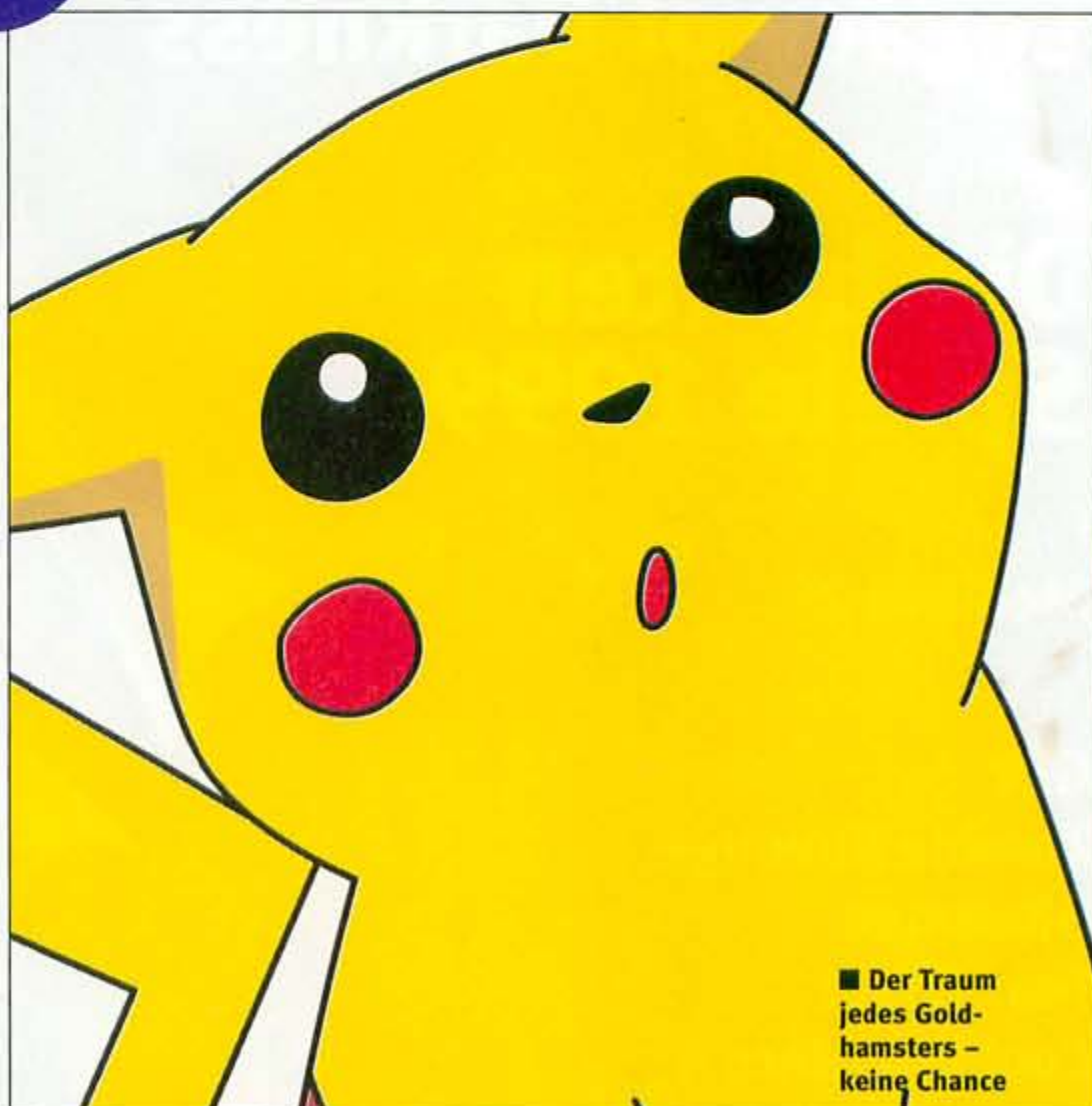
An dieser Stelle werden wir zukünftig unter die Lupe nehmen, wie sich die Helden bekannter Videospiele gegen ihresgleichen schlagen. Den Anfang macht Eidos-Babe Lara gegen Pokémon Pikachu.

Januar-Fight

Lara Croft vs Pikachu



■ Sex sells – auch uns hat Lara mit ihrem Charm betört.



■ Der Traum jedes Goldhamsters – keine Chance

Character-Info

- Name: Lara Croft
- Geschlecht: weiblich (sehr)
- Größe: 178 cm
- Herkunft: England
- Hobbies: Grabräubern
- Typischer Ausspruch: Arghhh! bzw. No!

- Rnd 1 Körperliche Kraft:** Auch wenn man es ihr auf den ersten Blick nicht ansieht, sollte man sich "Hey Babe"-Sprüche sparen. **9**
- Rnd 2 Intelligenz:** Für eine Frau hat das Mädels ganz schön was auf'm Kasten. Kein Wunder bei dem Schwierigkeitsgrad. **8**
- Rnd 3 Geschick:** Schießen, klettern, Snowboard fahren und schlierenfrei abwaschen – definitiv eine gute Partie. **7**
- Rnd 4 Fähigkeiten:** Untrüglicher Instinkt für versteckte Schätze, und ein paar Tricks, die wir hier nicht verraten dürfen. **7**
- Rnd 5 Sex-Appeal:** Wer soll bitte in diesem Punkt Lara das Wasser reichen können? Mehr geht fast nicht. **10**
- Rnd 6 Innovation:** Schöne Frauen & Waffen gabs schon immer. Und dass diese Kombination sich verkauft, war ja klar. **5**
- Rnd 7 Gefährlichkeit:** Don't mess with her. Uzi, Bazooka und Shot-Gun sprechen eine deutliche Sprache. **9**
- Rnd 8 Bekanntheitsgrad:** Wer so aussieht gehört nun mal auf die Magazincover – nicht nur Spielmagazine!!! **10**
- Rnd 9 Vorbildfunktion:** Ja bitte! Liebe Mädels, nehmt euch Lara zum Vorbild und tragt Hot-Pants! (lechz) **10**
- Rnd 10 Kultfaktor:** Man liebt sie, oder man haßt sie. Ignorieren kann man Ms. Croft nicht. Absoluter Kult. **10**

Endergebniss 85

Körperliche Kraft:

Was soll man von einem kleinen, gelben Plüschtier schon erwarten? Die Stärken liegen woanders. **2**

Intelligenz:

Leider ist der Kleine ohne seinen Trainier ziemlich aufgeschmissen. **6**

Geschick?

Nachdem der Arme offensichtlich über keine Finger verfügt (siehe Bild), leider sehr eingeschränkt. **3**

Fähigkeiten:

Er kann höchst gefährliche Blitze verschießen und sich zu einem Reitschuh entwickeln. Kann nicht jeder. **7**

Sex-Appeal:

Wer nicht auf Stofftiere steht, tut sich schwer. In etwa wie ein Schaf in Strapsen, oder Miss Piggy ... **2**

Innovation:

Viecher mit unaussprechlichen Namen sind zwar kein Novum, aber zumindest in dieser Anzahl neu. **9**

Gefährlichkeit:

Ok, ok. Er kann Blitze schleudern. Aber was ist, wenn einer einen Blitzableiter hat? **8**

Bekanntheitsgrad:

Da greift die Marketingmaschinerie! Kaum ein Weihnachtsmann ohne Knuddelvieh im Gepäck! **10**

Vorbildfunktion:

Liebe Eltern, wenn sich euer Sproß gelb verkleidet und nur noch Pikachu sagt, habt ihr ein Problem! **5**

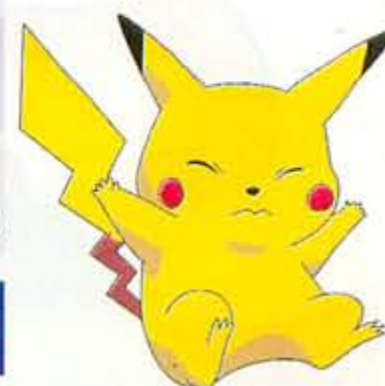
Kultfaktor:

Zumindest Sanka schläft nicht mehr ohne Pokémon ein. Und Sanka kennt sich aus ... **10**

Endergebniss 62

Character-Info

- Name: Pikachu (No.25)
- Geschlecht: undefinierbar (Zwitter?)
- Größe: 40 cm
- Herkunft: Japan (wo sonst?)
- Hobbies: Blitzen und mit anderen Raufen
- Typischer Ausspruch: Pikachu! (einfallsreich)



So, nun heißt es GAME OVER für *Pikachu*, und *Lara* kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: *Mario vs. Solid Snake*

Ausgabe 2/2000 erscheint am 12.01.00

MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com

Deine Mission: Führe riskante Rettungsaktionen durch, entkomme der Geheimpolizei, führe Sabotageakte gegen gegnerische U-Boote aus und bekämpfe Deine Gegner aufs Schärfste. Dir stehen dazu 12 authentische Waffen zur Verfügung. Schreibe Geschichte! Kämpfe auf der PlayStation!

Komplett deutsche Version



DREAMWORKS INTERACTIVE

Medal of Honor ©1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. DreamWorks Interactive ist eine Marke von DreamWorks L.L.C. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800

www.orderintime.com

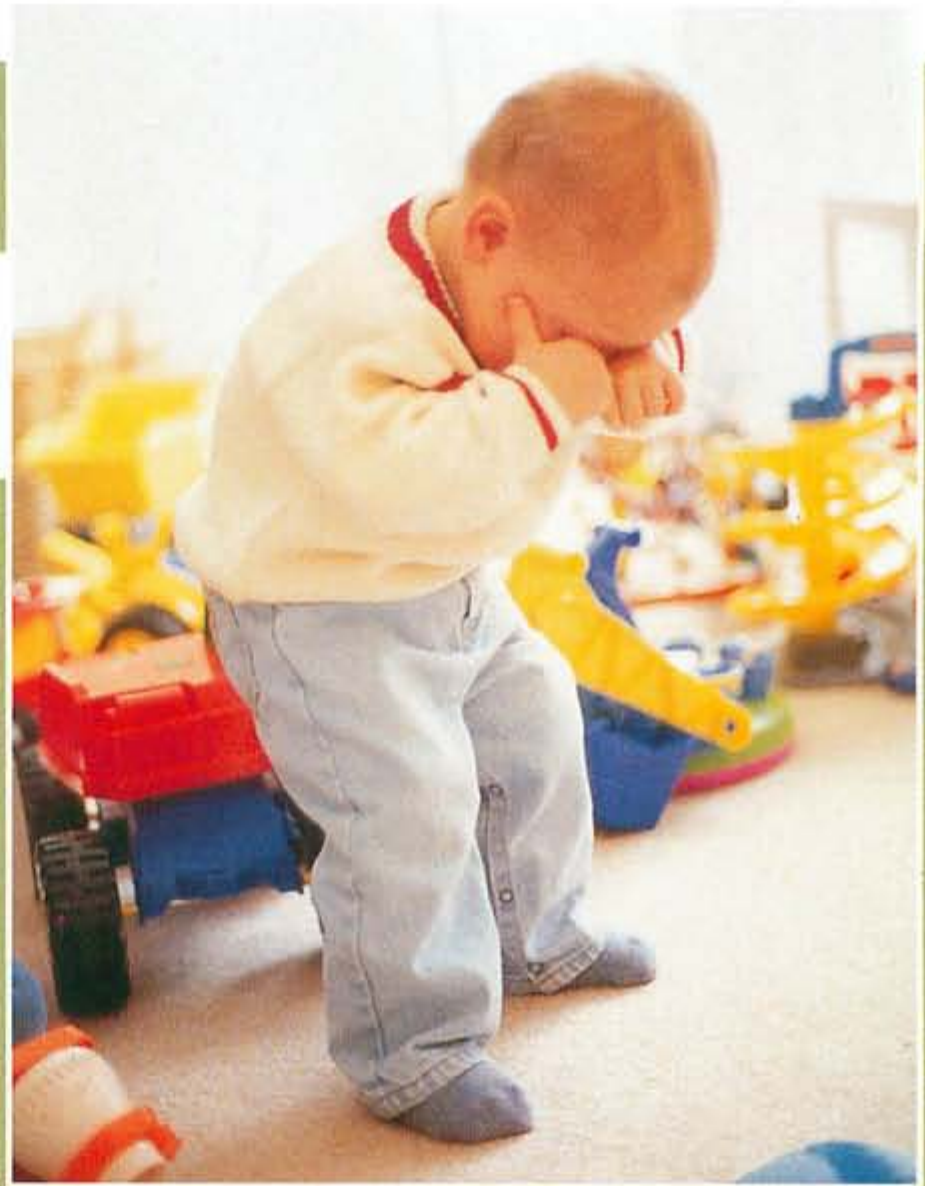
eMail: info@orderintime.com

Wie willst du

die Welt retten,

wenn du nicht mal

das



Kinderzimmer

erobern kannst?



Endlich ein Spiel, bei dem du deine gute Kinderstube vergessen kannst: Toy Commander. Deine Mission: unschuldiges Spielzeug vor einem durchgeknallten Teddy zu retten. Deine Waffen: viel Fantasie, viel Geschick und noch mehr Bomben. Deine Konsole: Dreamcast.

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com