

Roland Qt. "Taz" Pae Clunshare Saula hsla

03/2001 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700

www.powerplay.de

VIDEO

PS

N64

DC

PS2

GB

GC

Xbox

GAMES

Das Magazin von Spielern j Sp

Zu hart fürs N64-Deutschland?

Sin & Punishment

Die spielbare Version ist da!

Gran Turismo 3

Runde DC-Tatsache(n)?

Tomb Raider 5

Der DC-Import-Hit!

Grandia 2

VIDEO
GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

GC

Xbox



Shadow of Memories, Silent Hill 2: Konamis PS2-Offensive

Exklusiv!

 Wir besuchen die Entwickler und spielen die erste Preview-Version.

Die Highlights: Banjo-Tooie (N64) ■ Rayman Revolution (PS2) ■ POD 2 (DC) ■ Oni (PS2) ■ Zone of the Enders (PS2) ■ Ogre Battle 64 (N64) ■ Special: Deutsch in Nippon-Games ■ Bugs & Taz (PS) ■ Der Grinch (DC) ■ Phantasy Star Online (DC) ■ Resident Evil 3: Nemesis (DC) ■ Breath of Fire IV (PS) ■ Lösungs-Finale: The Legend of Zelda: Majora's Mask

Philippke Kopf

ii rra

alex

VIDEO

PS

N64

DC

PS2

GB

GC

Xbox

GAMES

Magazin von Spielern für Spieler

Endlich Zeit zum Durchspielen:
Die Square-RPGs

Leider ohne Grafik-Chip:
Xbox aufgeschraubt

Sensation: Alle VGs zum Download!
www.video-games.de

See you in 2002:
We'll be back!



Gold Award: Unsere Leser sind die Besten!

Das Ende! Fast wären die zehn Jahre voll geworden ...

Die Highlights: Leo's Lounge vor 13:45 Uhr ■ Horror Kid ■ Christianes Fotos ■ Sankas aufgeräumter Schreibtisch ■ Ogre Battle ■ Fabis uni.de-E-Mails ■ Coole Sache! ■ Der Grinch ■ Sack und Beutelratten ■ Korkommende Art ■ Axels wilde Geschichten ■ Sportfreunde Busek ■ Ich hasse euch alle! ■ Sönkes Anleitungs-Geruchs-Fa



Na, mal ehrlich – habt ihr noch geglaubt, dass diese letzte Spezialausgabe der Video Games jemals fertig werden würde? Wir ehrlich gesagt auch nicht immer, aber es hat tatsächlich doch noch geklappt: Auf den folgenden Seiten findet ihr alle Artikel, die zum Zeitpunkt der VG-Einstellung (wenige Tage vor Druckbeginn) film- und druckfertig waren. Selbstverständlich nicht perfekt – dieses Heft ist eine echte Werkstatt-Ausgabe, die euch einen exklusiven Blick hinter die VG-Kulissen erlaubt.

Uns bleibt, euch für eure langjährige Treue, eure Unterstützung, eure unzähligen E-Mails anlässlich der Einstellung, aber auch in den Jahren davor zu bedanken. Und als kleiner "Trost": Selbst, wenn die Video Games das zehnjährige Jubiläum "normal" erreicht hätte, wäre sie Ende April mit dem gesamten Future Verlag geschlossen worden. Somit erscheint diese Spezialausgabe witzigerweise noch nach dem Untergang des Verlags. Über den wurde in diversen Internet-Foren schon mehr als genug diskutiert, deswegen sparen wir uns hier entsprechende Worte. Merke: Die VG hat den längeren Atem.

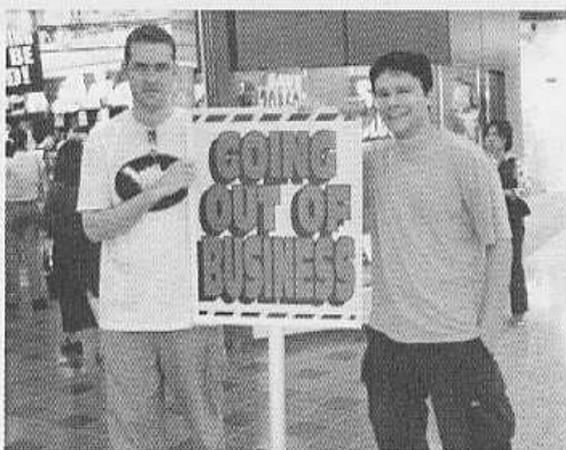
Wie es sich für jedes gute Spiel gehört – und um viele eurer Anfragen zu beantworten – , gibt's zum Schluss noch den Abspann, in dem ihr erfahrt, wie es mit der VG-Crew weiter geht. Und wenn ihr Kommentare und Anregungen zu dieser Ausgabe habt: Auf www.austinat.de findet ihr ein schwarzes Brett, auf dem ihr euren Kommentaren zur definitiv letzten Video Games freien Lauf lassen könnt.

Alles Gute euch allen im Namen der ganzen Redaktion!

Roland 138/350

Was wurde aus ...

- ... Christiane "Schnecke" Wesoly? Christiane baut mit Freund und Vater ihr Haus um – und bereitet sich auf den Job als Baby-CvD vor, der irgendwann im Oktober beginnt. Geschenke und gute Wünsche willkommen!
- ... Sönke "Sanka" Siemens? Sanka saust mit seiner neuen Freundin (yes!) quer durch Deutschland, um Raves und Verwandte zu besuchen. Ab Oktober wird dann in München Kommunikationswissenschaften studiert.
- ... Alex "Olmenmann" Olma? Der Olmenmann macht die PR-Welt unsicher: Auf der dunklen Seite der Macht bereitet er bei Worx Communications (www.worxcom.de) unter anderem den Xbox-Launch vor.
- ... Ralph "Bronco" Karels? Bronco schlägt sich bei einer IT-Supportfirma mit mächtig aufregenden Problemen herum, testet gelegentlich für die Bravo Screenfun und sollte nach Redaktionsmeinung endlich seinen Dr. in Mathematik abschließen.
- ... Christian "ToX" Daxer? ToX zog es mit Irene und Chewy zurück ins Land seiner Ahnen. Dort arbeitet er undercover im alten Job als Chemielaborant (ToX eben) und wartet auf den nächsten RPG-Einsatz bei einer Spielezeitschrift.
- ... Axel "Äxl" Boumalit? Nach Engagements als DJ und Türsteher widmet sich die wohl schillerndste Persönlichkeit der VG-Geschichte wieder seiner Bildagentur (www.wildsidepictures.com) und gestaltet außerdem Schallplatten-Cover.
- ... Heidi "Ich hasse euch alle/mein Leben" Reitmayer? Klar, das wissen VG-Insider schon: Heidi ist für das Design des Girlie-Magazins Sugar zuständig – kauft es eurer kleinen Schwester noch heute, dann könnt ihr es ohne schlechtes Gewissen selbst lesen.
- ... Kosta "Nein" Christinakis? Nach ausgedehnten Griechenland-Urlaube und -Auswanderungsgedanken hat sich Kosta bei einem großen Münchner Verlag beworben. Dazu sagen wir: Bravo!
- ... Roland "noch immer ohne Spitznamen" Austinat? Roland ist auf maßvoll intensiver Jobsuche, genießt das Leben und hat jetzt endlich Zeit, die ganzen Square- und Black-Isle-Rollenspiele durchzuspielen. Coole Sache.



Noch machen die freundlichen jungen Herren gute Miene zum bösen Spiel.

Video Games Special Edition: Das FAQ

- Meine VG ist so dünn, warum? Easy: Diese Ausgabe enthält nicht die Seiten, bei denen der Test noch lief, die mitten in der Korrekturschleife oder im Layout waren – die Motivation, diese Seiten noch fertig zu stellen, war verständlicherweise gering.
- Manche Seiten gibt's zwei Mal! Stimmt. Die richtigen Seitenzahlen gab's traditionell immer erst ganz gegen Ende, wenn feststeht, welche Spiele es wirklich in die VG geschafft haben und wo welche Anzeige steht. Den letzten Seitenplan findet ihr auf der nächsten Seite.
- Was haben die zwei Seiten mit den seltsamen Zeichen zu bedeuten? Jeder Tester gab mit seinem Test eine solche Übersichtseite ab, anhand derer das Layout dann die Symbole in den Wortungskästen eingebaut hat. Im Heft seht ihr die zwei unterschiedlichen Fassungen.

- Warum sind die Seiten alle schwarzweiß? Weil das Heft sonst deutlich teurer geworden wäre. Eine Farbkopie kostet 30 Pfennig. Noch Fragen?
- Warum sind in manchen Artikel weiße Flächen? Das sind Freisteller, die nicht mitgedruckt worden sind. Entweder, weil der Mac nicht wollte, weil der Drucker nicht wollte oder weil es zu lange gedauert hätte. Zum Glück waren sie im Heft ja immer drin.
- Warum gibt es zwei Titelbilder? Und was ist mit den Texten? Das Titelmotiv stimmt, die Texte natürlich nicht. Die entstanden in einer wilden Brainstorming-Redaktionsrunde am Mac immer erst auf den allerletzten Drucker, um so aktuell wie möglich zu sein.
- Nein, was ist mit den Texten auf dem zweiten Bild? Ah, unsere SE-Texte. Die VG-Insider-Highlights heißen: "Leo's Lounge vor 13:45 – Horror Kid – Christianes Fotos – Sankas aufgeräumter Schreibtisch – Ogre Battle – Fabis uni.de-E-Mails – Coole Sachel – Der Grinch – Sack und Beulekräften – Kostas zuvorkommende Art – Axels wilde Geschichten – Ich hasse euch alle! – Sönkes Anleitungs-Geruchs-Fotisch"



Achtung, bitte nicht mehr anrufen: Wir haben schon alles verkauft. Ganz ehrlich.

VIDEO GAMES

Notizen:

Tipps-Buch: nicht vorhanden
Abgabe: ????, den ???. ???? 2000

BELEUCHTUNGS-DEADLINE
DIENSTAG, DEN 23. 1. 2001

COVER-DEADLINE
FREITAG, DEN 19. 1. 2001

ANZEIGENSCHLUSS:
12. 1. 2001

TITEL 1 •			
1	2	99	100

Bogen 1 •

Editorial 3	Inhalt 4	Inhalt 5	News-Start Xbox 6	News-Start Xbox 7	Xbox 8	Xbox 9	Galerie	Tipps & Tricks 91	Tipps & Tricks 92	1st Dickes Ende	Hard-ware 94	Hard-ware 95	Flash-back 96	Vor-schau 97	Comics 98
----------------	-------------	-------------	-------------------------	-------------------------	-----------	-----------	---------	----------------------	----------------------	--------------------	-----------------	-----------------	------------------	-----------------	--------------

Bogen 2 •

USA 11	Surf-Tips 12	13	Ch art 14	Ins. 15	Wunder- leben 16	Virgin Online 17	Friessen 18	Liter- rezepte 19	Blut Waffen 20	21 22	Gully Gear X 85	Pocket- Corner 86	Pocket- Corner 87	Tipps & Tricks 88	Tipps & Tricks 89	Tipps & Tricks 90
-----------	-----------------	----	-----------------	------------	------------------------	------------------------	----------------	-------------------------	----------------------	----------	-----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Bogen 3 •

Friessen 19	Friessen 20	21	GTA 3 22	GTA 3 23	First Look 24	First Look 25	Leser- briefe 26	Fränk in Focus 75	Daytona 76	Prince of Persia 77	Indiana Jones 78	Indiana Jones 79	Last Blade 80	Wirklich 81	Evil Dead 82
----------------	----------------	----	-------------	-------------	------------------	------------------	------------------------	-------------------------	---------------	------------------------------	------------------------	------------------------	---------------------	----------------	--------------------

Bogen 4 •

LB 27	Leser- briefe 28	29	C-12 30	C-12 31	Toy Story Racer 32	33	Test- Start 34	67	Lunar 2 68	Lunar 2 69	Per- sona 2 70	Per- sona 2 71	The Bouncer 72	The Bouncer 73	King of Fighters 74
----------	------------------------	----	------------	------------	--------------------------	----	----------------------	----	---------------	---------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---------------------------

Bogen 5 •

Test- Start 35	Fear Effect 36	Fear Effect 37	Fear Effect 38	Fear Effect 39	Fighting Vipers 40	Self-Roller 41	Driving Emotion 42	59	60	61	62	63	64	65	66
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	----	----	----	----	----	----	----	----

Bogen 6 •

43	Final Fantasy 44	Final Fantasy 45	Final Fantasy 46	47	48	49	Legend of Dragon 50	51	52	53	Phanta- sy Star 54	Phanta- sy Star 55	56	57	58
----	------------------------	------------------------	------------------------	----	----	----	------------------------------	----	----	----	--------------------------	--------------------------	----	----	----

Ausgabe 3/2001
März
Version: 9 (vom 16.1.)

Bits

KING OF THE WORLD?

Nach Ende der Weihnachtssaison darf sich Sony Computer Entertainment nun rühmen, die Playstation mit 70 Mio. abgesetzten Einheiten als meistverkaufteste Heim-Konsole aller Zeiten anzupreisen. Allein in den USA sind 25 Mio. Geräte im Umlauf – In jedem vierten Haushalt eine.

LAST MINUTE MODE?

In letzter Sekunde wurde uns mitgeteilt, dass *Chu Chu Rocket* in der amerikanischen Version, die im März erscheint, Online-fähig sein wird. Ob man vom Verkaufsstart an dann auch sofort drauflos puzzeln kann, wird die Zeit zeigen.

VERSCHOBEN, ABER BEHOBEN

Das ursprünglich für den 29.2. geplante DC-RPG *Time Stalkers* alias *Climax Landers*, wurde in den Staaten auf den 21.3. verlegt – kleine Schmitzer (?!) der japanischen Version sollen bis Frühlingsanfang endgültig ausgemerzt werden.

SNK AUFGEKAUFT

Mit sofortiger Wirkung ist SNK nun Tochtergesellschaft des japanischen Spielautomatenherstellers Aruze, der bereits Automaten-spiele für PS entwickelt. SNK erhält eine Finanzspritze von knapp 91,7 Mio. Da die Finanzen schon u.a. zur Entwicklung von PS2-Spielen aufgewandt werden. Auf der Automaten-Messe AOU 2000 in Amusement Expo wird SNK dieses Jahr nicht präsent sein.

Shooting-Stars

Duke Nukem kann inzwischen auf eine stattliche Anzahl an Umsetzungen für so ziemlich jedes System zurückblicken, die erfolgreichsten im Konsolenbereich: *Duke Nukem: Time To Kill* (PS) und *Duke Nukem: Zero Hour* (N64).

Als Abschiedsgeschenk an die PS 1 erwartet Fans der Serie im April das von n-Space (*Bug Riders*, *Tigershark*, *Rugrats: Search For Repta*) entwickelte *Planet of Babes*. n-Space, die bereits bei *Time To Kill* das Programmierzepter schwangen, erdachten mal wieder eine äußerst pikante Story: Planet Erde wurde von (fast) allen männlichen Wesen entvölkert. Wie das geht? Ganz einfach: Die bösen Aliens sind schuld, und mißbrauchen nun die weiblichen Wesen für wirre Genkreuzungen. Schlimme Sache! Wie immer in solchen Fällen muss Duke den Ausputzer spielen. Der Alienabschaum wird wie gewohnt aus der 3rd-Person-Perspektive pulverisiert. Überstrapazierte Sprungeinlagen wie bei *TTK* will man künftig vermeiden, knallharte Action auf 16 1-Spieler-Maps steht im Vordergrund,

▲ Rote Rüstung, goldener Colt – sieht gefährlich aus! Fast so gefährlich wie in einem Bikini in einer Raumstation herumzulaufen.

interaktive Umgebungen sind weiterhin Trumpf. Endgültig abrechnen will man auch mit kantigen Applikationen, langweiligen Texturen und lahmen Frameraten. Schmackhafte Deathmatches via Splitscreen (höchstwahrscheinlich zu viert) – man dürfte sogar mit verschiedenen Babes losziehen – müssten für ausreichend Langzeitmotivation sorgen.

Duke Nukem: Planet of Babes

- ▲ Genre: 3D-Action-Shooter
- Entwickler: n-space
- Hersteller: GT Interactive

■ geplanter Erscheinungstermin: April 2000

▲ Diese FMVs werdet ihr euch nicht nur einmal ansehen.

◀ n-Space Gruppenfoto: Man beachte den Herren mit dem Stirnpflaster ganz links.

Unglaublich, aber wahr!

Unreal für PS – heißer Diskussionstoff!

Als die Softwareschmiede Hammerhead vor einiger Zeit einen der erfolgreichsten id-Shooter für PS umsetzte, staunte die Branche nicht schlecht – dank hoher Spielgeschwindigkeit, war der Titel auch auf der PS-Hardware noch perfekt spielbar. Ähnliche Erfolge versucht nun das engl. Entwicklerstudio Pterodactyl zu erzielen – indem sie *Unreal* umsetzen. Wäre nicht kurz vor Red-Schluss die Mel-

dung reingeschnitten, dass GT Interactive *Unreal* höchstwahrscheinlich niemals auf irgendeiner PS (1) veröffentlichen wird, könnte man sagen: "Cool, klasse Sache, für einen Port eines so grafisch aufwendigen Spiels, nicht von schlechten Eltern." Hoffen wir also, dass eine Streichung des nur in R&D (Research & Development) fortgeschrittenen Produkts ausbleibt. Die exklusiven Shots wollen wir euch dennoch nicht vorenthalten. **CS**

▲ Klein und noch etwas grobkörnig: Ob wir diesen potentiellen Hit jemals in Bewegung sehen werden?

Die Gallerie



Wenn ihr coole Bild-doten findet, mölt sie uns unter dem Stichwort: "Die Gallerie". Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-EI von uns.

ONLY £299

Dreamcast Stand

Flat surface for ultimate Dreamcast Stability

Large, ugly design highlights DC's lines

"It's ideal for putting a Dreamcast on"

▲ Wusstet ihr eigentlich, dass Maschendrahtzaun in C&C 64 genau 75\$ kostet?

► Lest zuerst die englische Kurz-Anleitung, dann vergleicht sie mit der deutschen!

Die PS2 stinkt!

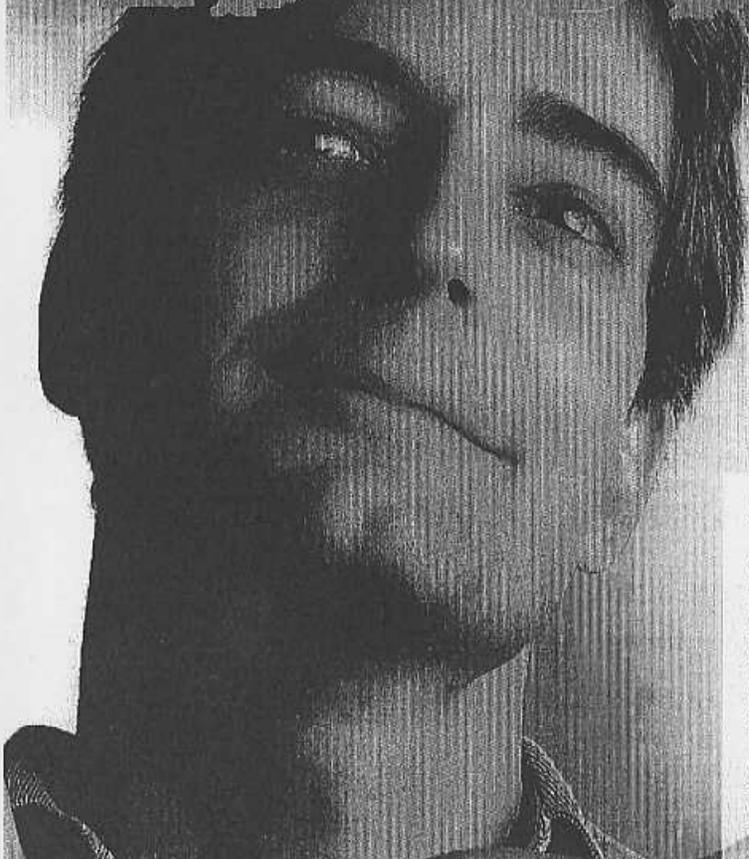
Die PS2 stinkt!

▲ Wusstet ihr eigentlich, dass Maschendrahtzaun in C&C 64 genau 75\$ kostet?

◀ Yoda Cartman – zur Abwechslung mon den Fun Magazin Kollegen :-)



ED'S ODYSSEY



Ed Fries von Microsoft befindet sich auf einer gefährlichen Reise. Wird er es schaffen, gegen die Konkurrenz von Sega, Sony und Nintendo zu bestehen und Xbox-Spiele der nächsten Generation zu veröffentlichen?

Is wir uns das erste Mal in unserem „Making of Xbox“-Special (VG 11/2000) mit Ed Fries unterhalten, erfahren

wir, dass er schon lange vor der Entscheidung, dass die Xbox wirklich produziert werden würde, die ersten First-Party-Spiele „in Auftrag“ gegeben hatte. Das wäre der einzige Weg gewesen, so Fries damals, um beim Konsolenstart auch echte Spitzenspiele präsentieren zu können. Macht Sinn.

Wir, beziehungsweise unser Schwestermagazin Next Generation aus San Francisco, besuchten nun Fries erneut, um mit ihm über Microsofts Strategie für First-Party-Spiele zu sprechen. Wo erobert die Xbox ihren Platz in einer Zeit, in der Sony ohne Unterlass über die Emotion Engine spricht, Nintendo zufrieden damit zu sein scheint, Millionengewinne mit einer eher jüngeren Käuferschicht zu machen (wir sagen nur *Pokémon*), während Sega die Online-Welt erobert?

Video Games: Ed, von Beginn an hieß es, dass auf der Xbox Titel für ältere Spieler erscheinen sollen. Welche Erwachsenen-Spiele können wir erwarten?

Ed Fries: Schaut euch die Filmindustrie an. Was wollen Leute über 18 sehen? Wie wäre es beispielsweise mit Pulp Fiction, einem „Frei ab 18“-Film? Sind das Inhalte, die in interaktiver Unterhaltung verboten, sonst aber überall erlaubt sein sollten? Ich denke nicht...

VG: Soll das heißen, dass wir Pulp Fiction auf der Xbox sehen werden?

EF: Ich will keine interaktiven Filme sehen, das sollte absolut klar sein. Ansonsten, wenn es um die Story, die Charaktere, den Pulp-Fiction-Faktor geht – ich denke, dass unsere Industrie sich in diese Richtung bewegt. Und ich glaube, dass das eine gute Sache ist, mehr und mehr Themen für Erwachsene einzubinden, um eine größere Spielerschaft zu erreichen und mehr im Leben der Leute zu bewegen.

VG: Reden wir über blutige Splatter-Spiele?

EF: Es geht eher darum, wie Inhalte umgesetzt werden. Nehmen wir die Dusch-Szene in Hitchcocks Psycho... würden wir

ein nacktes Mädchen unter der Dusche erstechen? Hmm...

VG: Hmm?
EF: Es ist einfach, darauf mit „nein“ zu antworten. Aber wenn das „richtig“ rüberkommen würde, hätte es eine unglaubliche Wirkung. Es geht doch um deine Reaktion auf eine solche Szene, und warum du so reagierst. Kommt dabei das Gefühl von Angst und Schrecken auf, das der Regisseur bewirken wollte?

VG: Ohne dir Worte in den Mund legen zu wollen: Ist es nicht so, dass die Gefühle, über die du sprichst, solche sind, die wir beim Ansehen von Kinofilmen bekommen?

EF: Darauf antworte ich mit nein, denn das würde fälschlicherweise bedeuten, dass Spiele nur das erreichen können, was Filme und Geschichten schon schaffen. Meiner Meinung nach gehen sie weit darüber hinaus. Nimm einen Mehrspieler-Titel: Im Nu eröffnen sich einem ganz neue Möglichkeiten. Es macht Spaß, sich mit Freunden zu treffen und gemeinsam ein Abenteuer zu erleben, oder nicht? Aber den würde ich nicht von einem Film bekommen oder zumindest nicht während des Films. Das ist einer der Gründe, warum interaktive Unterhaltung für mich viel mehr Macht besitzt. Es wäre ein Fehler, uns nur auf Film-Effekte zu beschränken.

VG: Dennoch vergleichen wir die Spielebranche oft mit der Filmindustrie oder anderen Unterhaltungsformen.

EF: Es wäre ein weiterer Fehler, Tausende von Jahren der Literatur und des Lernens, wie man eine Geschichte fabriziert, jemanden auf eine Reise schickt und ihn sicher durch einen erzählerischen Höhepunkt steuert, zu ignorieren. Und wie man den Leser oder den Zuhörer darauf emotional reagieren lässt. Manche Menschen sehen das sehr zynisch, aber es ist ein Fakt, dass jedes Unterhaltungsmedium versucht, eine emotionale Verbindung zwischen dem Produzenten und dem

Publikum herzustellen, sie gefangen zu nehmen und ihre Emotionen zu manipulieren. In Spielen gehen wir, übertragen gesprochen, dazu nur in eine Richtung und nur mit laut aufgedrehter Lautstärke. Wir müssen lernen, subtiler zu arbeiten. Cleverer als bisher zu sein.

VG: Und was machst du persönlich, um sicher zu gehen, dass Spiele auf der Xbox diese hohen Ziele erreichen werden?

EF: Das ist die große Herausforderung. Mehr Rechenleistung und Grafik-Power sind beinahe schon eine Krücke, auf die sich die Industrie stützt. Es ist eine Krücke, die einen daran hindert, kreativ über Design nachzudenken und darüber, wie man Spiele weiter bringt. Wenn man die nächste Generation der Grafik-Chips benutzt, mit denen alles so viel besser aussieht, stört es vielleicht niemanden, dass er die gleichen Spiele schon vor fünf Jahren gespielt hat. Aber ich denke, dass wir in einigen Punkten ans Ende dieser Denkweise kommen. Der Tod der falschen Innovation rückt näher.

VG: Was kommt danach?

EF: Es ist wichtig, dass wir jetzt die Technik besitzen, mit der wir wirklich in den Wettbewerb mit Kinofilmen, Fernsehen und echter Musik einsteigen können. Aber wir müssen jetzt breiter denken als bisher. Wir müssen uns unser gesamtes Publikum ansehen und uns fragen: Wie können wir sie wirklich erreichen?

VG: Irgendwelche Vorschläge?

EF: Wir müssen die Leute so packen, wie sie von einem Film gepackt werden. Wir müssen sie von Anfang an in unseren Bann ziehen und dann ihre Aufmerksamkeit anhaltend fesseln. Einige Titel schaffen das schon heute, aber das sind nur ein paar. Es gibt noch zu viele Hindernisse für die Spieler.

VG: Dann würden zugänglichere Xbox-Titel auf Kosten dessen gehen, was ein Hardcore-Spieler erwartet?

EF: Das denke ich überhaupt nicht. Ich muss vorsichtig sein: Wenn ich darüber spreche, mehr Leute zu erreichen, denken einige Zuhörer manchmal, dass dabei die Hardcore-Spieler auf der Strecke bleiben. Meiner Meinung nach ist das ein Denkfehler, der immer wieder begangen wird.

VG: Wie willst du denn die Spielerfahrung für beide Lager gleichzeitig bedeutungsvoll und anziehend gestalten?

EF: Indem ich die fundamentale Sache nicht vergesse, die ein Spiel hervorbringt macht. Indem ich nicht vergesse, dass sie interaktiv sind, dass du der Star darin bist, dass du derjenige bist, der die Entscheidungen trifft, dass du den Lauf der Geschichte kontrollierst. Das muss der Kern eines jeden Spiels sein. Und darauf reagieren dann auch die Spieler. Aber ich würde noch weiter gehen und behaupten, dass wir Spiele dahingehend verändern können, dass sie nicht nur einem breiteren Kreis zugänglich sind, sondern sogar das Spielgefühl der Hardcore-Spieler verbessern. Wenn wir tiefgehendere, reichere Geschichten hätten, aber sie so präsentieren würden, dass sie der Interaktivität nicht in die Quere kämen, glaube ich kaum, dass ein Hardcore-Spieler sagen würde: „Oh, jetzt hat das Spiel eine Story. Ich will keine Story.“ *Half-Life* ist ein hervorragendes Beispiel dafür.

VG: Wie nah ist die Spielindustrie an diesem Ziel?

EF: Viele Leute vergleichen uns gerne mit der Filmindustrie zu Beginn der 20er Jahre. Wir lernen noch immer, mit der Kamera umzugehen. Es wird noch einige Zeit verstreichen, manchmal bringen hervorragende Designer die Branche auf einen Schlag ein Stück voran. Beim Gamestock-Event im letzten Jahr sprach ich über Geschichten, aber nicht über lineare, sondern solche, die das Spiel in einer größeren Welt stattfinden lassen. Eine der erstaunlichen Fakten von *Oddworld* ist, dass sich Lorne Lanning hinsetzte und sagte: „Das wird eine Quintologie. Die Geschichte wird sich über den Verlauf von 20 Jahren harter Arbeit erstrecken und fünf Story-Höhepunkte besitzen.“ Und bislang ist davon erst der erste fertig. Das ist es, was große Visionen ausmachen.

VG: Gleichzeitig hattest du damals ein paar harte Worte für den PC-Flugsimulator *Combat Flight Sim* parat.

EF: Ich sprach über das Spiel und dass wir dachten, damit einen wirklich tollen Flugsimulator mit einer tollen Kampagne herausgebracht zu haben, aber wir haben eins vernachlässigt: Wie ist es, als 18-

„Fakt ist, dass es den Markt nicht interessiert, ob etwas von Microsoft ist.“

jähriger ans andere Ende der Welt verfrachtet zu werden und jeden Tag zu fliegen? Dein Job ist es, andere Piloten abzuschließen. Klar, sie sind Feinde, aber immer noch Menschen. Du fliegst selbst mit Freunden los, von denen einige nicht mehr zurückkommen. Was fühlt man dabei? Wie können wir diese mächtigen Gefühle in unseren Spielen vermitteln? Würde das den Hardcore-Spielern ein besseres Spielerlebnis vermitteln? Ich

„Mehr Rechenleistung und Grafik-Power sind beinahe schon eine Krücke, auf die sich die Industrie stützt.“

glaube schon. Würde das uns die Möglichkeit geben, ein breiteres Publikum zu erreichen? Auf alle Fälle.

VG: Du hast darüber gesprochen, dass die Budgets von Spielen denen von Filmen immer näher kommen. Was ist das zur Zeit teuerste Xbox-Projekt, das ihr entwickelt?

EF: Ganz sicher wird einer unserer teuersten Titel *Munch's Oddysee* sein. Wir haben Titel im Bereich von zehn bis 20 Millionen Dollar, das sind nur die nackten Entwicklungskosten.

VG: Hast du jemals darüber nachgedacht, dass die Xbox ein Flop werden könnte?

EF: Hmm. Es ist wichtig, dass wir uns beim Start auf eine Zielgruppe konzentrieren. Das ist für uns der 16- bis 26-jährige

Wer ist Ed Fries?

Ed Fries ist für alle Spiele, die von Microsoft veröffentlicht werden, und sämtliche First-Party-Xbox-Entwicklungen verantwortlich. Er begann seine Karriere mit dem Programmieren von Spielen für den Atari 800 und war in seinen 14 Jahren bei Microsoft unter anderem an Evergreens wie *Word* oder *Excel* beteiligt, bevor er zum Chef der internen Spiele-Abteilung wurde. Dazu ist er als einer der Microsoft-Vizepräsidenten kein armer Mann mehr. Nachdem er die anfangs eher mäßigen PC-Spiele von Microsoft inzwischen auf hervorragenden Kurs gebracht hat, steht er heute vor seiner größten Herausforderung: Werden die von ihm betreuten und beaufsichtigten First-Party-Titel die Xbox und Microsoft ins verhasste Land führen oder die Abfallprodukte einer erledigten Konsole sein?

Hardcore-Spieler. Die Herausforderung besteht darin, sich darauf nicht für die Lebensdauer der Konsole zu beschränken, sondern es als Ausgangspunkt zu nutzen, um noch mehr Menschen für die Xbox zu begeistern.

VG: Wird Bill Gates es euch erlauben, Spiele für die PlayStation 2 oder den GameCube zu entwickeln, wenn die Xbox ein Flop wird?

EF: Da bin ich mir ganz sicher. Es gab auch vor der Xbox keinerlei Verbote für uns in dieser Richtung.

VG: Welche Schulnote gibst du Sony für den PS2-Launch?

EF: Sony besitzt viele Fans. Sie standen

nächtelang für eine PS2 an, und das zeigt, wie sehr sie hinter der Firma stehen. Aber Sony hat viele Fans enttäuscht, weil sie nicht genug Hardware ausgeliefert haben. Und meiner Meinung nach enttäuschten sie auch einige Leute, weil die Software nicht gut genug war. Aber du willst eine Antwort auf deine Frage. Ich gebe ihnen – und ich bin ein freundlicher Notenverteller – eine Zwei minus. Ich will die Messlatte nicht zu hoch anlegen – wir sind ja dieses

Jahr dran. Und es ist einfach, jetzt ein Kritiker zu sein.

VG: Die Breitband-Fähigkeiten der Xbox bringen eine Frage mit sich: Hat Microsoft Ambitionen, ein Unterhaltungskonzern zu werden?

EF: Das ist eine große Frage. Klar, mit der eingebauten Netzwerkkarte ist die Xbox breitbandfähig. Und nimm zwei Xboxen, verbinde sie mit einem Ethernet-Kabel und du kannst zusammen spielen. Und dann kannst du sie über ein Kabelmodem mit deinem DSL-Anschluss verbinden ... Es gibt noch viel zu tun, aber das wird alles passieren. Die größere Frage ist jedoch: Will Microsoft ein Unterhaltungskonzern werden? Ich glaube, die Antwort darauf heißt nein. Wollen wir Microsoft-Filmstudios? Ich glaube nicht, dass irgendjemand hier Ambitionen dafür hat. Ich am allerwenigsten. Wollen wir ein Musik-Konzern werden? Ich denke nicht.

VG: Werden PClern eines Tages mit Xbox-Besitzern zusammen spielen können?

EF: Das ließe sich einrichten, wir könnten entsprechende Server bauen. Ich bin mir sicher, dass das ein paar Leute selbst probieren werden. Aber für uns sind die Märkte zu unterschiedlich. Ein Spiel für einen Fernseher und einen Konsolen-Controller zu schreiben ist eine andere Sache, als eins für einen Monitor und eine Tastatur zu programmieren.

VG: Hat Microsofts Spiele-Abteilung eine Order bekommen, jeden PC-Titel für die Xbox umzusetzen, der auf ihr laufen könnte?

EF: Das wäre ganz allein meine Entscheidung, und die Antwort darauf lautet: nein. Definitiv nicht. Es gibt nur sehr, sehr wenige Spiele, die wir von einem System auf das andere umsetzen werden.

VG: Es gibt Gerüchte über ein Palm-Pilot-großes Handheld-Gerät, das mit der Xbox zusammenarbeiten würde. Bluetooth-Fähigkeiten, Potential für Killer-Anwendungen ...

EF: Soll ich das offiziell bestreiten? Oder eher: „Ich kann das weder bestätigen noch ...“?

VG: Haben wir die falsche, oder besser





gesagt, die richtige Frage gestellt?

EF: Wir konzentrieren uns sehr, sehr stark auf die Xbox. Meine Abteilung wurde in der Vergangenheit schon oft von anderen Microsoft-Abteilungen darauf angesprochen, Spiele für Windows-CE-Computer, für Mobiltelefone oder andere Geräte zu entwickeln. Und wir lehnen fast immer ab, weil wir uns darauf konzentrieren, in einigen wenigen Bereichen erfolgreich zu sein. Das ist wichtig. Und wir hatten noch nie eine so große Herausforderung wie die Xbox.

VG: Gut, Ed, würdest du uns dann etwas zu den Launch-Titeln erzählen?

EF: Nein. Keine Chance. Ich habe etwa ein Dutzend Titel, die erscheinen könnten, wenn die Konsole morgen starten würde. Von denen werden es vielleicht vier, fünf schaffen. Möglicherweise sechs. Und die anderen brauchen noch etwas Zeit, um wirklich grandios zu werden.

VG: Wir haben von einem Microsoft-Brückenkopf in Japan gehört.

EF: Ja, wir haben unsere erste Entwicklertruppe in Japan, die von einem von Sonys Spitzen-First-Party-Entwicklern geleitet

„Ich habe etwa ein Dutzend Titel, die erscheinen könnten, wenn die Konsole morgen starten würde. Von denen werden es vielleicht vier, fünf schaffen.“

wird, der zu uns übergelaufen ist. Toshiyuki Miyata hat einige coole Projekte eingefädelt, auf deren Bekanntheit in den nächsten Monaten ich mich schon richtig freue.

VG: Bedeutet Globalisierung, dass Spielertitel keine Ecken und Kanten mehr besitzen werden?

EF: Nehmen wir die *Pokémon*. Ist es schlecht, dass die *Pokémon* in die USA und nach Deutschland gekommen sind? Wohl kaum. Ich glaube, dass wir aus dem Phänomen einiges lernen können. Als ich vorhin über das Potenzial der Spielindustrie gesprochen habe, ein größeres Publikum zu erreichen, ein Massenmarkt-Ereignis zu werden – ist nicht genau das damit passiert? Die Geschichte ist förmlich explodiert, jedes Kind im ganzen Land hat darüber gesprochen. Sie wurde zu einer Spielwelt, die sich in alle möglichen und unmöglichen Medien ausgedehnt hat. Aber alles baute sich auf die Spiele,

die interaktive Unterhaltung herum auf. So etwas müssen wir versuchen.

VG: Ist ein Teil des angekündigten Xbox-Werbe-Budgets von 500 Millionen Dollar (siehe VG 11/2000) für First-Party-Entwicklungen reserviert?

EF: Nein, die beiden sind komplett getrennt.

VG: Entfernt sich Microsoft von der Entwicklung von PC-Spielen?

EF: Im Moment konzentrieren wir uns beim Entwickeln neuer Ideen ganz klar auf die Xbox. Ich würde sagen, dass unsere PC-Aktivitäten im Moment etwas langsamer vorstatten gehen, als das ohne Xbox der Fall wäre.

VG: Ist die Xbox ein PlayStation2-Killer?

EF: Die einfache Antwort auf diese Frage ist: Oh, das wird toll für jeden werden – mehr Spiele, mehr Spieler, mehr Geld, das für die Entwicklungen investiert wird. Darin steckt viel Wahres. Aber wenn jeder Spieler zwei Konsolen kaufen muss, ist das meiner Meinung nach nicht so eine tolle Sache.

VG: Unserer Meinung nach wird es einen heftigen Konsolenkrieg geben – was meinst du?

EF: Ich stimme zu, weil am Ende des Tages jemand das größte Stück des Kuchens bekommen wird. In dieser Hinsicht sind Kriege etwas Gutes. Denk an den Zweiten Weltkrieg. Zu Beginn flogen die Piloten in Doppeldeckern, in denen sie schon gegen Ende des Ersten Weltkriegs gegessen hatten. Am Ende des Krieges, nur wenige Jahre später, steuerten sie Düsenkampfflugzeuge. So, als würde man hundert Jahre Entwicklungszeit in nur fünf Jahre pressen. Das passiert im Wettbewerb. Und das ist der wahre Segen für alle Spieler. Programmierer werden herausgefordert,

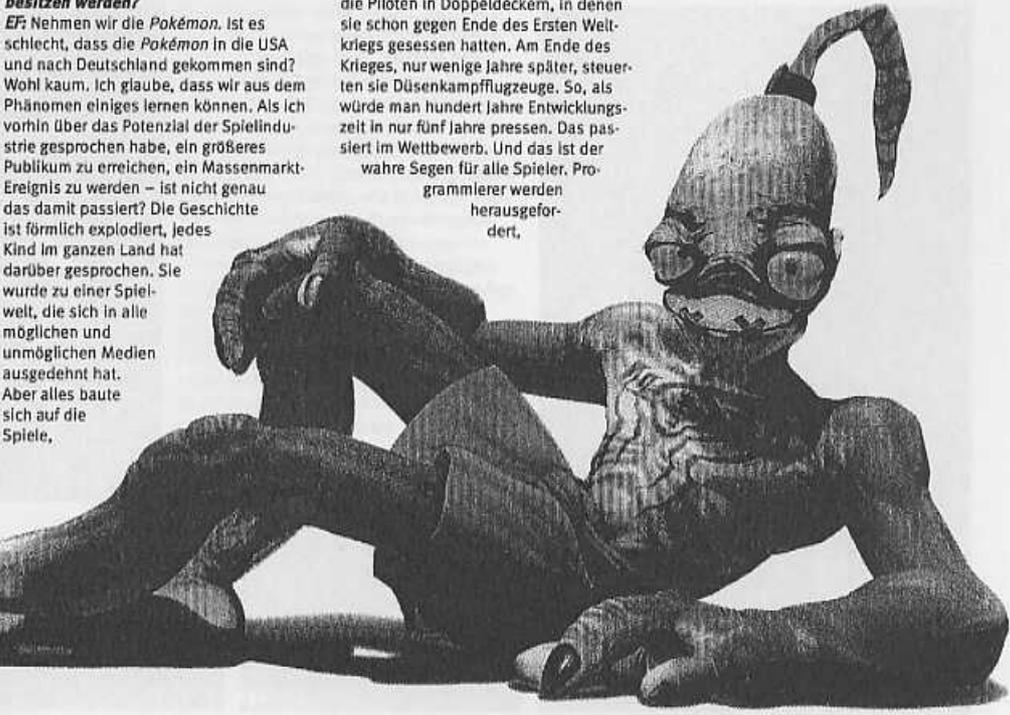
Spieler-Designer werden herausgefordert, Entwicklerfirmen werden herausgefordert, um im Konsolenkrieg die neuesten Erfindungen zu machen. Und in fünf Jahren werden wir hoffentlich fantastische Dinge sehen. Das Spiel-Äquivalent zu den Düsentriebwerken.

VG: Ist Microsoft innovativ genug, diese Triebwerke herzustellen?

EF: Die große Innovationsfrage. Microsoft ist nicht innovativ ... Ich kann nur aus meiner Erfahrung sprechen, aber in den Märkten und bei den Produkten, in die ich involviert war, gab es keinen Grund, warum Microsoft einfach so gewinnen sollte. Ich habe oft gesehen, wie Microsoft versucht hat, einen Fuß in eine Tür zu bekommen und damit gescheitert ist. Nehmt Finanzprogramme wie *MS Money* gegen *Quicken*. Lasst uns über Online-Dienste und MSN gegen AOL reden. Dort tobt noch immer ein wilder Kampf. Fakt ist, dass es den Markt nicht interessiert, ob etwas von Microsoft ist.

VG: Sag das P dem amerikanischen Justizministerium.

EF: Die meisten Kunden kaufen ein Produkt nicht, weil es von Microsoft ist. Sie kaufen, womit sie zurecht kommen, was Ihre Probleme löst und was ihnen ihr Leben erleichtert. Glaubt ihr ernsthaft, dass wir in einem Marktsegment eher gewinnen werden, weil wir Microsoft sind, und nicht, weil wir die besten Spiele und die beste Konsole produzieren? Ich glaube, das kann niemand behaupten. Die einzige Art und Weise, wie wir gewinnen können, ist, das Beste herzustellen. Und wenn wir das schaffen, denke ich, dass wir die entsprechende Anerkennung dafür bekommen sollten. Meiner Erfahrung nach ist das die einzige Weise, auf die wir gewonnen haben. Das ist der einzige Weg, zu gewinnen. Curt Feldmann/ra



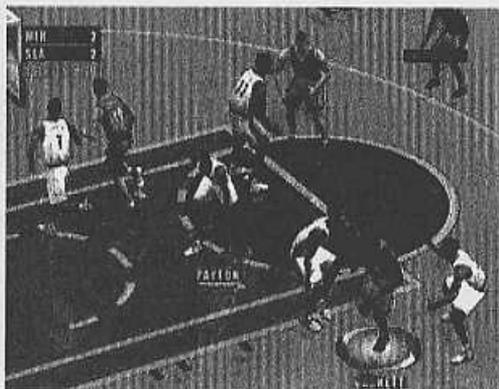
NBA Live 2001

■ System PS2 ■ Termin Februar 2001 ■ Entwickler EA Sports



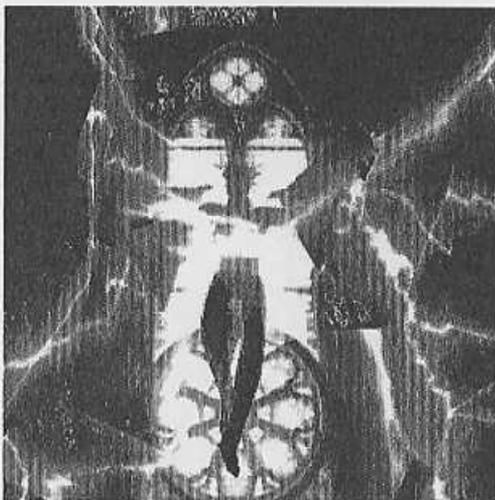
EA-Sports-Updates im Jahrestakt gehören zum Videospiel-Geschehen wie der Schnee zum Winter. Während wir schon zum PS2-Start mit *NFL*, *NHL* und *FIFA* begrüßt wurden, fliegen die Basketballer erst Ende Februar aus der schwarzen Sony-Konsole auf den Fernseher. Doch schon jetzt sind die alten Tugenden der kanadischen Sportspiel-Experten ersichtlich. Dank Kevin Gamett und exzellenter Motion-Capture-Technik sind die groß gewachsenen Ballzau-

berer bestens in Szene gesetzt. Am Start befinden sich wie gewohnt die aktuellen Saison-Teams, ein Create-a-Player-Modus und eine komplett neue Move-Liste der Protagonisten. Während sich das Gameplay auf bekannt hochwertigem EA-Niveau befindet, kränkt die Soundkulisse noch unspektakulär vor sich hin. Im direkten Vergleich mit der PSone-Version liegen jedoch schon jetzt Basketballwelten.



Devil may cry

■ System PS2 ■ Termin 3. Quartal 2001 ■ Entwickler Capcom



Eine Riesentüte voller Action, bitte. Ach ja, und viel Horror oben drauf nicht vergessen! *Devil May Cry's* düstere Atmosphäre kündigt sich durch erste Bildschirmfotos und Internet-Trailer so liebevoll an, wie ein unausgeschlafener, hungriger Rottweiler bei Nacht. Den Genremix aus *Resident Evil*, *Spawn* und *Nightmare Creatures* entwickeln, wie in VG 01/2001 erstmals berichtet, die Survival-Horror-Experten aus dem Hause Capcom. Ihr schlüpft in die Rolle des Monsterjägers Dante, der mit Schwertern, Schusswaffen und Bomben gegen Satans drohende Welteroberung ankämpft. Dynamische Kamerafahrten sollen dem dreidimensionalen Action-Adventure aus der Feder des *Resident Evil*-Schöpfers Shinji Mikami die richtige Gruselatmosphäre verleihen. Angekündigt ist die teuflische Jagd in Japan für diesen Sommer – wir sind mehr als gespannt.

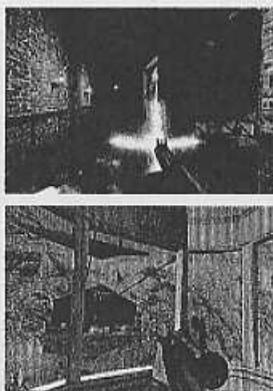
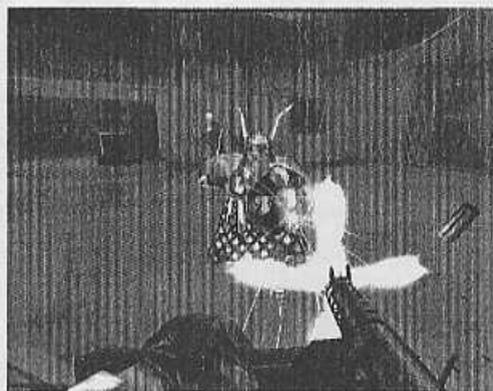


No one Lives Forever

■ System PS2
 ■ Termin 4. Quartal 2001 ■ Entwickler Monolith

Frauenpower der nächsten Generation: Cate Archer ist die neueste PS2-Vorzeigebraut und könnte problemlos aus einer Austin Powers – Lara Croft Ehe hervorgegangen sein. Auf dem PC agierte die vor Sexappeal sprühende Herzdame graziös in 25 Levels und kam Größen wie *Half-Life* (dessen DC-Version noch immer Warteschleifen dreht) gefährlich nahe. Doch es geht nicht primär um deftige Schusswechsel: Ihr schleicht als

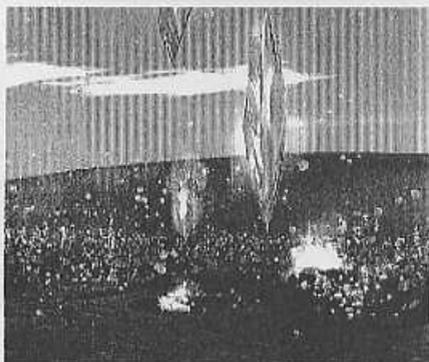
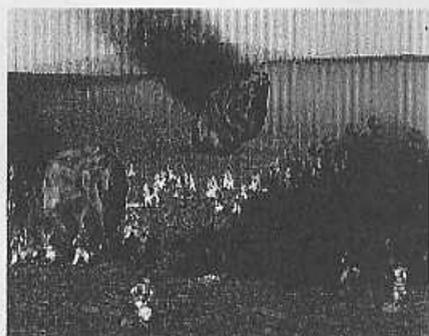
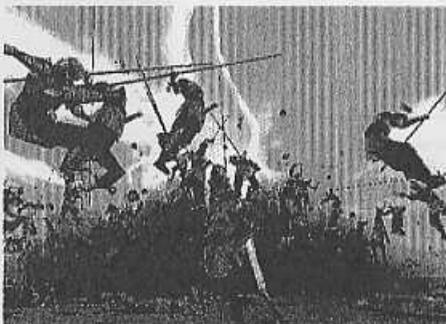
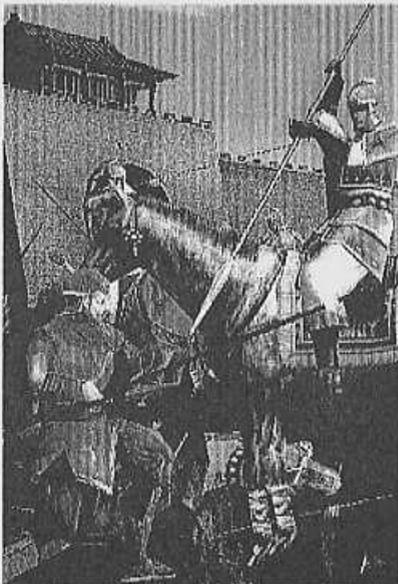
Hippie Agentin quer durch die Welt, braust rasant mit Schneemobilen und Motorrädern umher oder vollbringt tollkühne Fallschirmsprünge – alles eingebettet in eine mitreißende Story. Wenn die PlayStation2-Fassung nur annähernd die Grafikpracht der hier abgebildeten PC-Bildschirmfotos erreicht, dürfen alle Action-Fans schon mal den Hammer neben das Sparschwein legen..



Kessen 2

■ System PS2 ■ Termin März 2001 ■ Entwickler Koei

Der König ist tot, es lebe der König! Zur letztjährigen Herbst-Tokyo Game Show präsentierte Koei erstmals ihren epischen Taktik-Nachfolger *Kessen 2*. Derzeit beschäftigen sich rund fünfzig Entwickler mit dem Sony-Strategen und denken sich täglich neue Angriffsstrategien für die fernöstlichen Heere aus. Anstelle der 100 Soldaten aus dem ersten Teil duellieren sich auf dem Schlachtfeld jetzt sage und schreibe bis zu 500 Einheiten gleichzeitig. Neue Zaubersprüche sollen nach Angaben der Entwickler die konventionellen Schwert- und Kavallerie-Einsätzen auflockern. Ob sich der Aufwand lohnt? Koei plant jedenfalls schon jetzt mutige die Verkaufszahlen: Zirka 750.000 Exemplare sollen in Japan über den Ladentisch gehen. Für Europa und Amerika wird noch einmal die gleiche DVD-Anzahl erwartet.



WEHE

VI E GAMES

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

Deine Abovorteile:

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

Fast
50%
gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, AboService CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



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

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schick mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

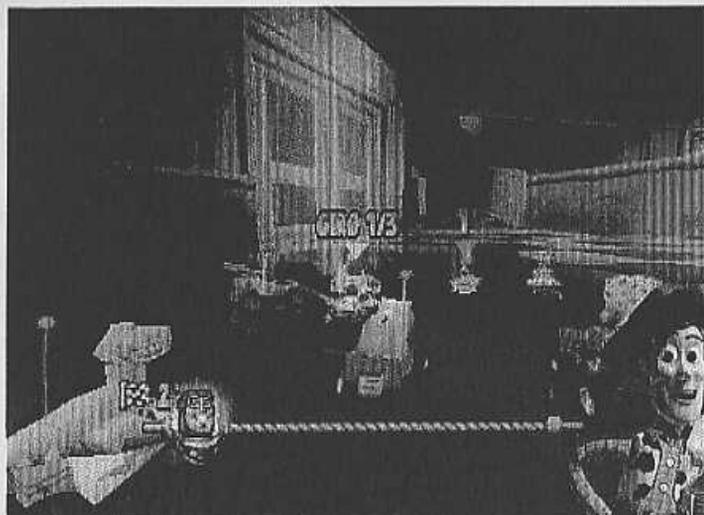
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift

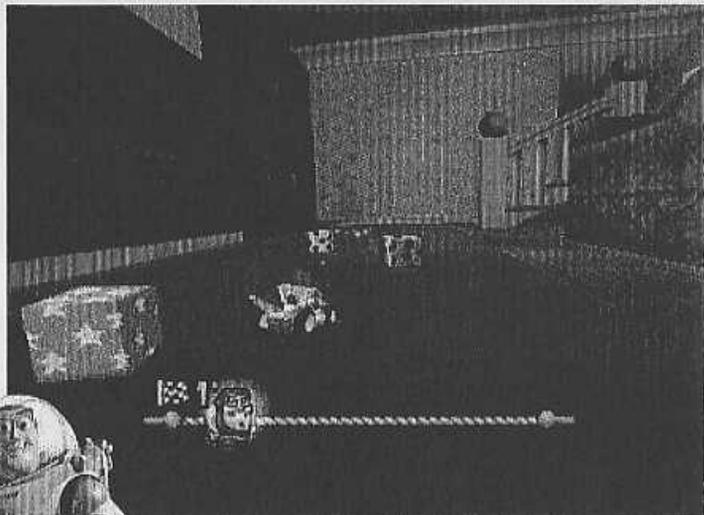
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur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

Datum, 2. Unterschrift

CVP213



▲ Das übliche Gedränge am Start: Wer sich schnell an die Spitze setzt, erspart sich viele nervende Auseinandersetzungen.



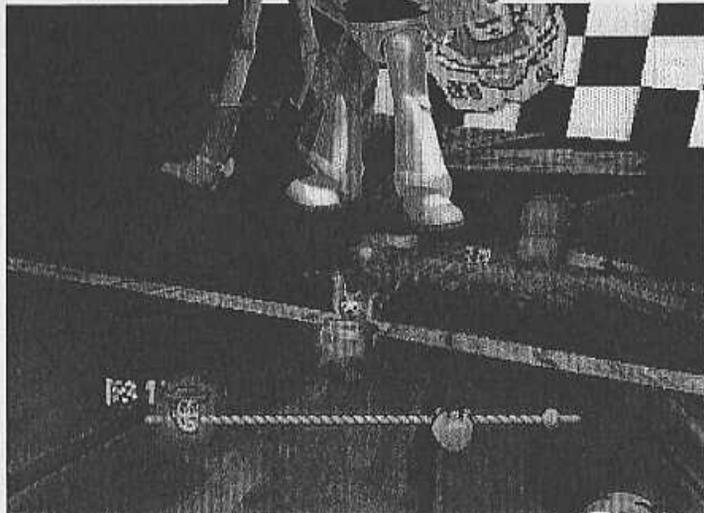
▲ Na, wer erkennt das Gebäude? Richtig, das ist exakt dasselbe Haus, wie in Toy Story.



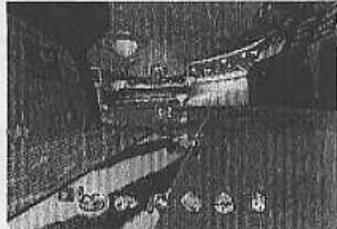
▲ XXXX XXXXXX XXXXX XXXXX XXXX XXXX
XXXXX XXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX



▲ XXXX XXXXXX XXXXX XXXXX XXXX XXXX
XXXXX XXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX



▲ Last Man Standing: Die schwarzen Gesellen vor euch sind einige Runden zuvor aus dem Spiel ausgeschlossen.



▲ Von Ego-Shootern bekannt: Im Deathmatch zählen die meisten Abschüsse.



▲ XXXX XXXXXX XXXXX XXXXX XXXX XXXX
XXXXX XXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX

Toy Story Racer

PS Neues Spielzeug braucht das Land?



Activision scheint es Ubi Soft nachahmen zu wollen und schmeißt Spiele zu gewinnbringenden Lizenzen schneller auf den Markt, als eine Alien-Queen Eier legen kann. Nach Umsetzungen der Toy Story auf allen gängigen Systemen folgen nun Buzz Lightyear of Star Command (Preview in VG 2/04) sowie Toy Story Racer (nicht zu verwechseln



mit Toy Racer von No Cliché, das wir ebenfalls in der letzten Ausgabe testeten).

Wie der Name schon vermuten lässt, haben wir es diesmal mit einem reinrassigen Fun-Racer zu tun – ein Genre, das zur Zeit nicht gerade unbeliebt ist. Doch Activision beziehungsweise Entwicklerteam Traveller's Tales hat sich einiges einfallen lassen, um aus der Masse der Produkte (hoffentlich) herauszusteichen. So dürft ihr zum Beispiel zu Beginn aus vier verschiedenen Fahrern wählen, mit denen ihr die heißen Rennen bestreitet. Noch nicht überzeugt? Okay: Ihr könnt euch weitere Charaktere erspielen. Kennt ihr schon? Na dann: Um in spätere Stages zu gelangen, müsst ihr die vorhergehenden Rennen gewinnen und so insgesamt 200 Army-Men einsammeln (für jeden Sieg einen). Ein alter Hut? Mann, ihr seid aber verwöhnt. Dann zu den

schweren Geschützen: Mit jedem der Charaktere (Buzz, Woody, Mr. Potatoe Head und so weiter) müsst ihr 20 Stages absolvieren, um schlussendlich auf dem Siegertreppchen zu stehen. Das Witzige dabei: Jeder der Protagonisten hat andere Aufgabenstellungen zu bestehen. So habt ihr es neben den normalen Grand Prix mit Deathmatches, Last-Man-Standing-Duellen (In jeder Runde fliegt der Letztplatzierte raus), Zeitrennen und vielen mehr zu tun.

Bis zum Sandkasten – und noch weiter!

Schon in der Preview-Version hat uns der Abwechslungsreichtum angenehm überrascht. Wovon wir uns ebenfalls schon überzeugen konnten, war das Level-Design: Angelehnt an das Jump'n'Run Toy Story rast ihr durch diverse Vorgärten, Baustellen, Keller und dergleichen – sogar das original nachgebildete Haus des Jumpers

(erster Level) steht nun als Rennstrecke zur Verfügung. Auch die Fahrphysik ist schon überaus gut gelungen: Zu Beginn mussten wir zwar mit der recht sensiblen Steuerung kämpfen, lernten die Vorzüge der straffen Kontrollen schon nach wenigen Runden zu schätzen. I-Tüpfelchen stellen neben diversen Randgestaltungen vor allem die Animationen der Charaktere sowie der Karts (etwa die Einzelradaufhängung) dar.

Doch ganz perfekt ist der Toy Story Racer natürlich noch nicht: Speziell an der grafischen Darstellung müssen noch einige Stunden Programmierarbeit investiert werden. So fielen uns unangenehme Clippings und Pop-Ups ins Auge und auch die Kollisionsabfrage ist alles andere als perfekt. Werden diese kleinen Patzer noch ausgemerzt, sind wir guter Dinge, mit Toy Story Racer ein weiteres Highlight in der Riege der Fun Racer begrüßen zu dürfen.

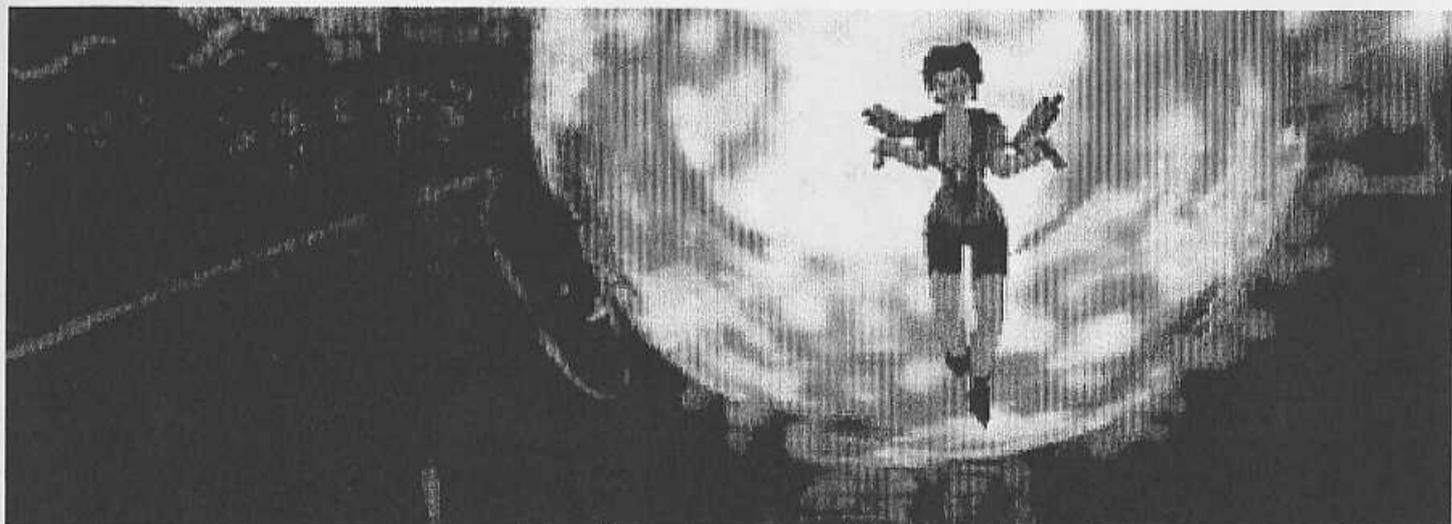
Toy Story Racer

PS

- Genre: Action-Rennspiel
- Hersteller: Activision
- Entwickler: Traveller's Tales

März 2001

Erster Eindruck
Noch sehr viele Grafikfehler, aber top Gameplay!



Y, In
Vlu-

Kein FMV sondern In-Game-Grafik: Reeeeeenn Baby - die Feuersäule kennt wohl keine Grade!



Fear Effect 2: Retro Helix

Zwei heiße Babes, viel Blei in der Luft und ein Top-Render-Look – das gelungene Angst-Sequel war in Rekordzeit fertig.

VK

Auf die Frage, warum es in *Fear Effect* mit der hübschen Franco-Chinesin Hana Tsu-Vachel und den beiden schrulligen und wortkargen Söldnern Deke und Glass drei gleichberechtigte Protagonisten gibt, meinte Kronos-Präsident Stanley Liu seinerzeit pfiifig, dass man somit drei Chancen hätte, beim Publikum anzukommen. Tja, und wer in der Gunst der Spieler wohl vorne lag, beantwortet sich in der Fortsetzung quasi von selbst.

Männliche Charaktere sucht ihr in *Fear Effect 2: Retro Helix* vergeblich. Stattdessen stellte Kronos der mit allen Wassern gewaschenen Hana mit Rain Quin ein blondes Ebenbild zur Seite, um die gefährlichen Abenteuer, die sich auf den vier CDs verbergen, zu bestehen. Storytechnisch dreht sich diesmal alles um Gen-

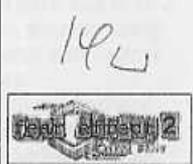
beziehungsweise DNS-Experimente, denen ihr auf die Schliche kommen müsst. Aber don't panic: Ein *Resident Evil*-Plot mit Zombie verseuchter, morbider Atmosphäre verbirgt sich dahinter nicht, obwohl ihr unter anderem ein Gewirr von Abwasserkanälen und ein Biohazard-Labor auf dem Weg zur Lösung in Augenschein nehmen müsst.

Feuergefechte mit feindlichen Agenten, aggressiven Killer-Robotern ➔



Hola Chica: Der Animé-Look verleiht *Fear Effect 2* ein unvergleichbares Flair.

U →



Tentakel-Saug-Aktion: Diese Szene kommt uns irgendwie aus einschlägigen Hardcore-Animés bekannt vor! Zum Glück naht Hana zur Rettung, bevor die Situation eskaliert.

Shortcut

- 👍 toll animierte Render-Backgrounds
- 👍 dutzende anspruchsvolle Puzzles
- 👍 exzellente englische Sprecher
- 👍 atemberaubende Animé-Hauptdarstellerinnen
- 👍 man stirbt wesentlich seltener als im Vorgänger
- 👍 dichte Story und interessante Locations
- 👍 kaum Ladezeiten
- 👎 teilweise unnötig brutale Sequenzen
- 👎 hektische Echtzeit-Menü-Steuerung
- 👎 Fear-Meter nur noch rudimentär am Gameplay beteiligt



▲ Electrigger: Der schaurige Mutanten-Boss von CD 1 gibt erst dann klein bei, wenn man ihn dreimal in der Elektrowand grillt.

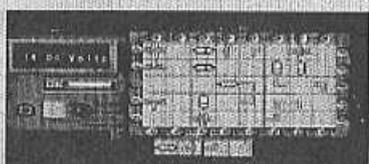
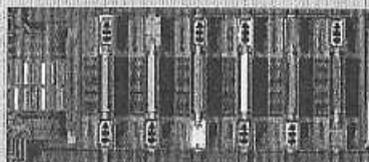
➔ und unfreundlichem Labor-Personal trägt ihr erneut in der vielleicht schönsten Grafik-Umgebung aus, die auf der PSone möglich ist! Üblicherweise tote Backgrounds werden durch einen gelungenen Kompromiss aus vorgerenderten, statischen Dekors und dynamischer Textur-Polygon-Grafik, der durch animierte Loops und Streams erreicht wird, mit Leben ausgefüllt.

No Fear?

Die perfekt dazu passenden Figuren im Animé-Look, ein unverwechselbares Stilelement von *Fear Effect*, ergeben erneut eine äußerst reizvolle Kombination. Ein anderes innovatives Feature, dem das Erstlingswerk gar seinen Namen verdankte, findet dagegen nur mehr am Rande eine Bedeutung. Die sogenannte Angst-Anzeige, die den Standard-

Puzzle Mania

■ Sexy Szenen mit Hana Tsu-Vachel und Rain Quin hin, bielhaltige Action mit Uzi, Pump Gun und Assault Rifle her – auch die grauen Zellen sind in *Fear Effect 2* bis zur Rauchentwicklung gefragt. Die Puzzles sind dabei weniger von der *Resident Evil*-Art „Kombiniere X und Y und wende es bei Z an“, sondern eher von der IQ-Test-Sorte: Baue einen geschlossenen Stromkreis mit möglichst vielen Widerständen, forme mit beschränkten Mitteln 2D-Oktaeder, um sie an verschiedene Zielobjekte anzupassen oder erkenne bestimmte Zahlenmuster, um ein Codewort zu ermitteln – harte Tüftelkost, die oft auch noch so geballt nacheinander auf euch zukommt, dass ihr danach sogar die Spielsteuerung vergessen habt. Sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!



▲ Gute Tarnung ist die halbe Miete: Jetzt bloß nicht irgendwie auffallen!

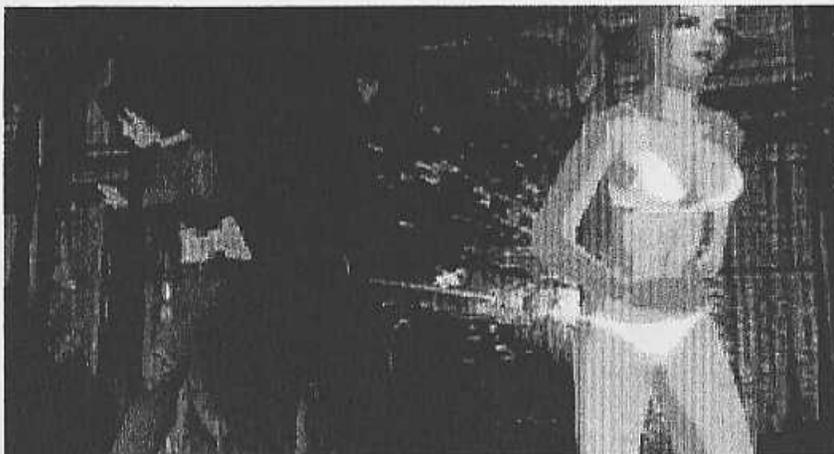
Lebensbalken kunstvoll ersetzt und in Panik-Situationen etwa für euer Ableben durch einen einzigen Treffer sorgte, wäre uns während der ersten drei CDs diesmal kaum noch aufgefallen, wenn nicht ab und zu der akustische Pulsschlag daran erinnern würde. Aus Furcht beißt also in *FE 2* niemand mehr ins Gras, genauso wenig wie noch in Teil eins durch viele haarige Trial-and-Error-Momente.

Retro Helix spielt sich durchgehend wunderbar flüssig, wären da nicht die teilweise haarsträubend knackigen Puzzles (siehe Kasten), die immer mal wieder für Sand im Action-Getriebe sorgen. Doch der gelungene Spagat zwischen Run-and-Gun-Action mit hektischem Echtzeit-Menü-Management und konzentriertem Tüfteln funktioniert bestens. Dazu tragen natürlich die leckere Optik, die reichlich eingestreuten sexy Szenen von und mit Hana und Rain (siehe Kasten) sowie die ausgeklügelte Story bei, die beide Agentinnen in Team-Arbeit die komplizierteste Probleme in fliegendem Wechsel lösen lässt.

+ 120ste ✓



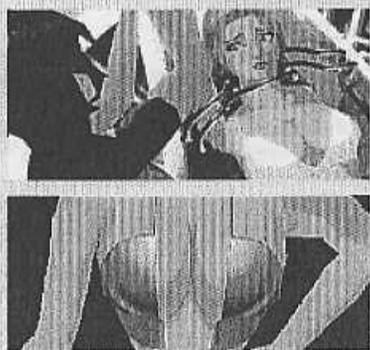
▲ Im Party-Level tigert Hana im bauchfreien Abendkleid auf der Suche nach dem VIP-Armband durch die Menge.



▲ Im Bikini untersucht sich so ein Abwasserkanal doch gleich viel stllechter, nicht?

Sexy, sexy, sexy!

■ Wer Anzügliches bei Darling Lara sehen will, muss sich an einschlägige Internet-Pages halten, die *Danger Girls* sind zwar sehr ansehnlich, dafür ist das Spiel miserabel. Das *Fear Effect*-Duo Hana und Rain bietet beides: Die Kronos-Leute um Stanley Liu haben keine Möglichkeit ausgelassen, die weiblichen Reize ihrer Stars in Szene zu setzen. Die schlüpfrigen Szenen (atemberaubende Balkkleider, Umzieh-Sequenzen, Bikini-Gesell-Szenen, hautenge Neopren-Anzüge, eine lesbische Szene, um Wachen abzulenken) wirken dabei meist nicht plump und aufgesetzt, sondern integrieren sich in die Story. Über einen Mangel an Eye Candy kann sich der männliche Spieler daher nicht beklagen.



It's High-Society Party-Time!

Zum Glück bewegten sich die Kronos-Designer nicht auf ausgetretenen Pfaden: Einem schon oft dagewesenen Kanal-Level auf CD 1 folgt beispielsweise ein immens cooler Party-Level, in dem ihr euch auf der Suche nach einem goldenen VIP-Armband im superheißen Abendkleid an zahlreichen Wachen mit Waffendetektoren vorbeischlingelt, um Zutritt zum Ehrengastbereich zu erlan-

gen. Dort befindet sich eine wichtige Kontaktperson.

Um sein Ziel zu erreichen, schreckt das abgebrühte Duo vor gar nichts zurück, seien es gewalttätige Aktionen auf der Männer-Toilette, das Abwimmeln aufdringlicher Gäste oder eine tarnende lesbische

„Die Zahl der frustrierenden Trial-and-Error-Szenen mit *Dragon's Lair-Sterberate* nahm zum Glück deutlich ab.“

Szene im Aufzug. Dank der verbesserten Zielerfassung gehören nun auch unsäglich hakelige und nervige Bosskämpfe der Vergangenheit an. Die exzellenten englischen Sprecher verleihen den an sich schon fein entwickelten Charakteren ein zusätzliches sympathisches Finish – hoffen wir mal, dass die deutsche Synchronisation, die uns zum Zeitpunkt des Tests noch nicht vorlag,



Ralph's Meinung:

■ Respekt! Ich hätte es nicht für möglich gehalten, dass es Kronos gelingt, in der kurzen Zeit (rund zehn Monate, Test von *Fear Effect* in VG 5/20000) einen ebenso umfangreichen Nachfolger auf die Beine zu stellen, der in Sachen Spielspaß nicht wenige *PlayStation2*-Neuheiten im Regen stehen lässt. *Fear Effect 2* besticht durch blendendes Charakter-Design mit zwei der heißesten Game-Babes der Videospiel-Geschichte, einer glaubwürdigen Story mit vielen Wendungen, einem verbesserten Ziel-Mechanismus und nicht zuletzt einer deutlichen Reduzierung der frustrierenden Trial-and-Error-Szenen mit *Dragon's Lair-Sterberate*. Der Bildschirm-Ausschnitt im 16:9-Format sowie die Technik der Loops und Streams, die die detaillierten Render-Backgrounds mit Leben füllen, verleihen dem Nachfolger das wohlbekannte, cineastische Flair. Action-Adventure-Fans mit Hang zu Super-Babes kommen an den vier mit feinem Artwork vollgestopften CDs nicht vorbei. Einzig die Aufgabenteilung der Puzzles hätte vielerorts etwas deutlicher ausfallen können.



▲ Düstere Legenden: Hier zwei Artworks von def Szenarien, in denen sich Hana und Rain herumtreiben.

H der

daran anknüpfen kann. Thema Ladezeiten: Durch optimierte Data-Streaming-Verfahren erledigen sich Märsche von einem Raum zum Nächsten im Handumdrehen und selbst bei einem Ableben beamen sich Miss Asien oder Goldlöckchen in Rekordzeit zum letzten Speicherpunkt. Witzig: Er wird per Handy aktiviert. Mehr edel gestyltes Spiel fürs Geld werdet ihr für die PSone aller Voraussicht nach nicht mehr bekommen – Action-Adventure-Fans mit Neugier auf exzellente Game-Babes haben mit *Fear Effect 2: Retro Helix* ihr Spielzeug für eisige Zeiten gefunden. **RK**

Fear Effekt 2: Retro Helix

Action-Adventure

Features

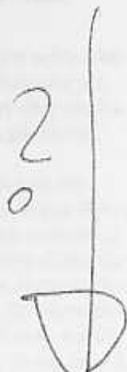


- Entwickler: Kronos
- Hersteller: idos
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeits: mittel bis hoch

Grafik Musik Sound
84% 75% 86%

SPIEL SPASS 85%

em... eigentlich hatte wir uns bei so langen Tests doch auf einen 2. MK geeinigt? :-)

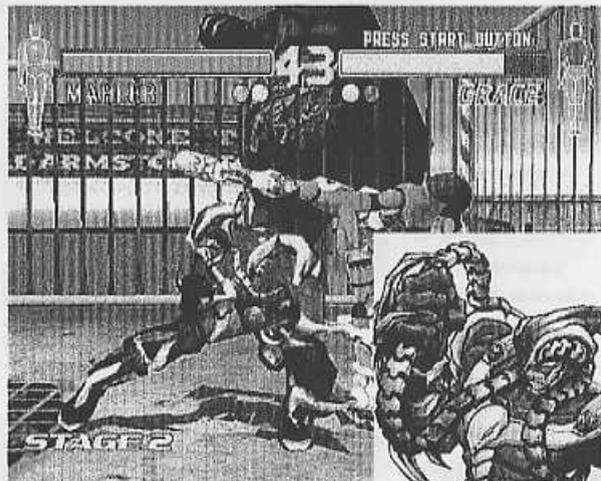




▲ Der Trainings-Modus kann nicht über den eklatanten Mangel an Spielmodi und Boni hinweg täuschen.



▲ Kein Super K.O., aber auch sehr spektakulär: Ein Wallbreaker als Finishing Move.



▲ Ohne Oberkörper-Panzer sieht die Bladin Grace doch gleich viel schnuckeliger aus.

Fighting Vipers 2

Schräge Sache: Mit BMX-Rad und E-Gitarre gegen gepanzerte Straßen-Vipern.

Schielt man nur auf die Bildschirffotos von *Fighting Vipers 2*, könnte man glatt meinen, bei *WWF vs. WCW Smack your Head down with no Mercy* gelandet zu sein. Zünftige Cage-Fights sind im Beat'em-Up-Bereich schließlich noch eine echte Rarität. Und solche mit zerstörbaren Rüstungen erst recht!

Diese beiden Features sind es auch, die diese Fortsetzung so interessant machen. Zum einen erlaubt die simple *Virtua Fighter*-Steuerung (Punch, Kick, Block) schnell höchst spektakuläre Aktionen, zum anderen wirft man die GD auch nach längerer Abstinenz deswegen gerne mal für eine Prügelei zwischendurch wieder ein. Und die Abstinenz wird schnell folgen, denn zu erspielen gibt es außer drei verstekten Charakteren rein gar nichts, auch die vorhandenen Spielmodi wurden mit Arcade, Versus, Survival und Training auf das absolut Essentielle eingedampft.

Dabei hätte Sega mit dem Charakter-Potenzial einiges anstellen können – oder habt ihr schon mal einen Fighter gesehen, in dem sich die Figuren mit Skateboard, E-Gitarre, Plüschtieren und BMX-Rädern durch die Arenen jagen? Dass ihr jetzt aber nicht etwa denkt, es handle sich um eine Beat'em-Up-Persiflage – *FV2* nimmt sich durchaus ernst und die Martial-Arts-Choreographie ist gelungen – wenn auch nicht auf dem Niveau eines *Dead or Alive 2*.

Die Panzerknacker

Mit Panzerknacker-Moves zertrümmert ihr die effektiv designten Schlachthilfen des Gegners, Air Recoverys, Wall Juggle Combos und Finisher würzen das Geschehen. Lediglich die zuschaltbaren Super K.O.s (nur bei komplett verlorener eigener Rüstung einsetzbar) sind mangels Möglichkeit (siehe Meinungskasten) eigentlich ein Phantom-Feature. Durchgespielt ist *FV2* auf Normal mit jedem Charakter auch ohne Move-Listen blitzschnell – lediglich der Endgegner leistet kurz Wider-



Ralph's Meinung:

■ Kurzweilig, amüsant, gut: *Fighting Vipers 2* mit seinem rasanten 60-Hz-Gameplay wird den Beat'em-Up-Fan sicher nicht enttäuschen. Vor allem die umkämpften Ringe sind für das eine oder andere spektakuläre Feature (Wall Breaker, Wall Juggles, Rebounds) gut und der Spaß, die Rüstung des Gegners in seine Einzelteile zu zerlegen, nicht zu unterschätzen. Leider fiel Sega in puncto Ausstattung wieder in düstere *Virtua Fighter 3*-Zelten zurück. Außer den Standard-Prügel-Spielmodi gibt's rein gar nichts zu entdecken. Das haben wir selbst bei *Crazy Taxi* oder *Virtua Tennis* schon wesentlich besser gesehen. Die Spielmechanik an sich richtet sich an diejenigen unter euch, die den VF-Look wollen, denen es aber zu schwer ist. Schöne 8-Hit-Combos und mehr sind bei *FV 2* schon nach kurzer Zeit kein Problem mehr. Das Super-K.O.-Feature ist dagegen für die Katz: Während der gesamten Testphase (rund 100 Matches) habe ich nicht ein einziges Mal meine komplette Rüstung verloren und damit auch nicht ein Mal die Chance gehabt, es zu aktivieren – selbst im Zwiespieler-Modus nicht. Summa summarum: Gut gemachter Fighter, aber *Soul Calibur*, *DoA 2* und auch *VF 3* sind im 3D-Bereich sicher besser.

stand. Was dann folgt, ist ein schlechter Witz: Es gibt nicht mal Standbilder als Abspann, sprich: Ihr erfahrt über die insgesamt 14 Charaktere rein gar nichts. Schwach, Sega.

In Sachen Moves haben sich die Macher übrigens kräftig bei *Virtua Fighter 3* bedient, wie auch eine Dankeszeile in den Credits zugibt. Insgesamt sicher nicht beste oder gar innovativste Arcade-Umsetzung der Segarianer, doch für hartnäckige Fighting-Fans, die die Top Seven auf DC (*DoA 2*, *Soul Calibur*, *VF 3*, *Gully Gear X*, *SF III 3rd Strike*, *Capcom vs. SNK*, *SF Alpha 3*) schon im Schrank stehen haben, sicher eine Überlegung wert.

Shortcut

- Charaktere mit vielen Accessoires
- cools panzerbrechende Moves
- witzige unorthodoxe Waffen
- simple Steuerung, beachtliche Spieltiefe
- puristische Arcade-Konvertierung ohne Extras
- keine Fighter-Abspanne
- Langzeitmotivation nur im Zwiespieler-Modus
- unbrauchbares Super-K.O.-Feature

Fighting Vipers 2

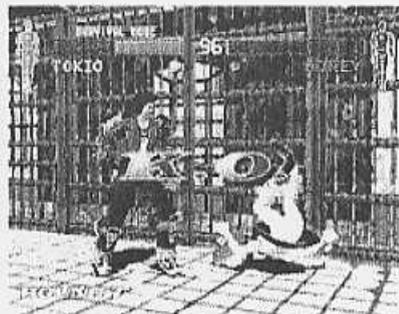
3D-Beat'em-Up
 i → i i
 ■ Features
 V O A
 ■ Entwickler: Sega
 ■ Hersteller: Sega
 ■ Preis: ca. 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 16
 ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 78% 55% 82%

SPIEL SPASS **77%**



▲ Groteskes Charakter-Design: Es wird mit Teddys, E-Gitarren und BMX-Bikes gekämpft.



▲ Zucker-Engel Honey entzückt auch dann noch, wenn sie schon verloren hat.

Surf Rocket Racer

Wasser hat keine Balken
– oder doch?

Jet-Ski-Racer sind auf Konsolen sicherlich keine bahnbrechende Neuheit, doch spätestens seit *Wave Race 64* dürfte jeder wissen, wie viel Spaß diese High-Speed-Plantscherel machen kann.

Umso gespannter waren wir also, welche Innovationen Craves DC-Wasserfrosch enthält. Um es gleich vorweg zu nehmen: keine! Zwar präsentiert sich *Surf Rocket Racer* als recht solider, aber eben auch nicht gerade vor Innovationen strotzender Arcade-Racer. Genretypisch stehen euch mehrere, sich in den Eigenschaften Speed, Handling, Grip und Beschleunigung



«Sehr viel mehr als solche zaghaften Versuche braucht ihr vor den CPU-Gegnern nicht zu befürchten.

nigung unterscheidende Fahrer zur Verfügung, mit denen ihr euch wahlweise an einer Meisterschaft oder einem Puzzle-Mode versuchen dürft. In der Meisterschaft geht es wie zu erwarten darum, sich gegen recht vorhersehbare CPU-Fahrer zu behaupten und durch gute Platzierungen neue Strecken freizuschalten.

Die Tracks selbst sind recht liebevoll gestaltet und führen euch beispielsweise durch die Kanäle Venedigs die Kloake des New Yorker Hudson River oder in den Dschungel des Amazonas. Hier und da aufgestellte Sprungschanzen verlocken während des Rennens zu kleinen Trickeinlagen, die sich positiv auf euer Punktekonto auswirken. Dazu solltet ihr immer darauf achten, keinen der Checkpoints auszulassen. Im Trick- beziehungsweise Puzzle-Modus seid ihr alleine unterwegs und müsst immer anspruchsvollere Aufgaben bewältigen. So gilt es, mit drei Versuchen eine bestimmte Distanz zu springen oder nummerierte Tore in der richtigen Reihenfolge zu durchfahren. Auf die Möglichkeit, eigene Strecken zu designen oder eure Jet-Skis zu tunen, müsst ihr allerdings verzichten.



▲ Nur bei solch hohen Sprüngen lohnt es sich überhaupt, einen Trick zu versuchen.



▲ Um innerhalb des Zeitlimits zu bleiben, solltet ihr euch vor dem Start die Positionen der Ziele einprägen.

Gut!

Axel's Meinung:

■ So richtig schlecht ist *Surf Rocket Racer* ja eigentlich nicht. Dennoch werde ich das Gefühl nicht los, dass irgendwas fehlt. Zwar ist die Steuerung erfreulich unkompliziert, doch gerade deshalb hätte ich mir etwas forderndere Kurse gewünscht. Zwar sind witzige Situationen wie der Sprung über einen riesigen Wasserfall eingebaut, doch nach einigen Runden ist der Reiz einfach verfliegen. Auch im Puzzle-Mode fühle ich mich zu keinem Zeitpunkt wirklich gefordert und verliere recht schnell die Lust. Einzig die Animation der Fahrer überzeugt wirklich, reicht als Kaufgrund jedoch verständlicherweise nicht aus. Wer also schon einen Jet-Ski-Racer sein Eigen nennt, kann auf *Surf Rocket Racer* problemlos verzichten – wie wäre es stattdessen mit einem Schneemobil-Rennen (siehe Seite 49)?

Shortcut

- gutes Kursdesign
- präzises Fahrverhalten
- witzige Bonusspielchen
- müßige Wasser-Darstellung
- simple Steuerung
- schwierig durchzuführende Tricks
- schenkt dem Genre keine Neuerungen
- schwache Gegner-KI

Surf Rocket Racer

Spionage-Shooter

↑ → ↓ ←

■ Features



- Entwickler: Crave
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
67% 59% 71%

SPIEL SPASS 64%

PS

~~X64~~

DC

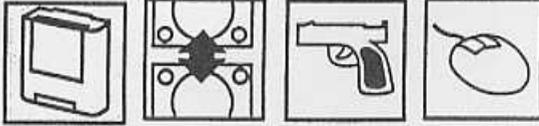
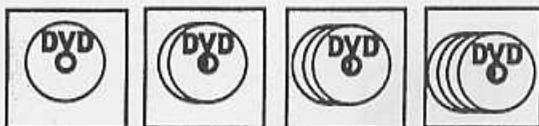
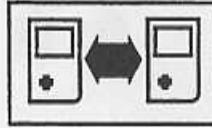
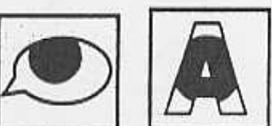
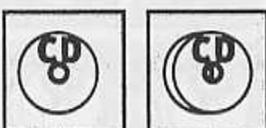
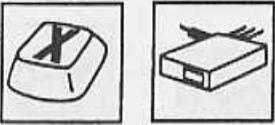
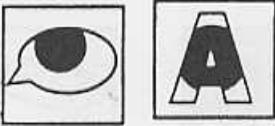
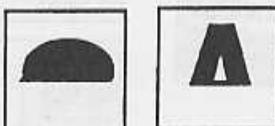
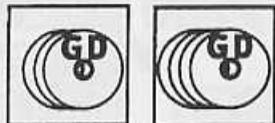
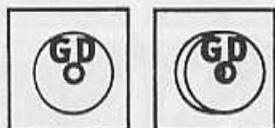
PS2

Name des Spiels:

BATMAN



Redakteurskürzel:

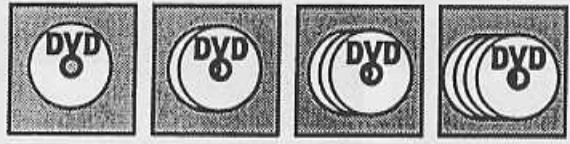


erst ab 18



Name des Spiels:

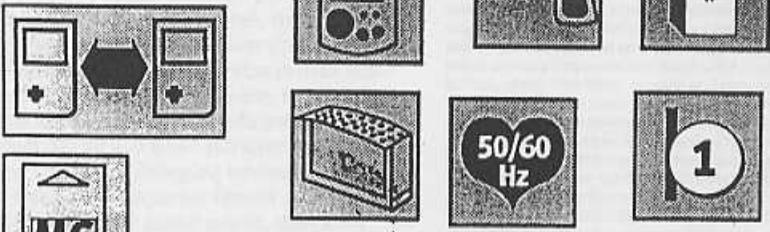
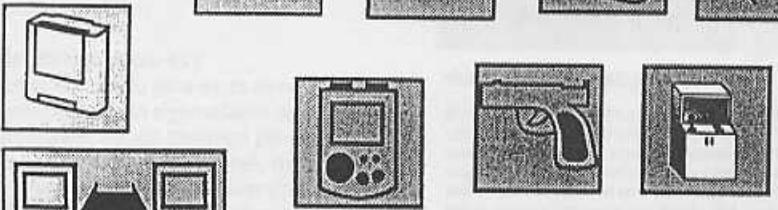
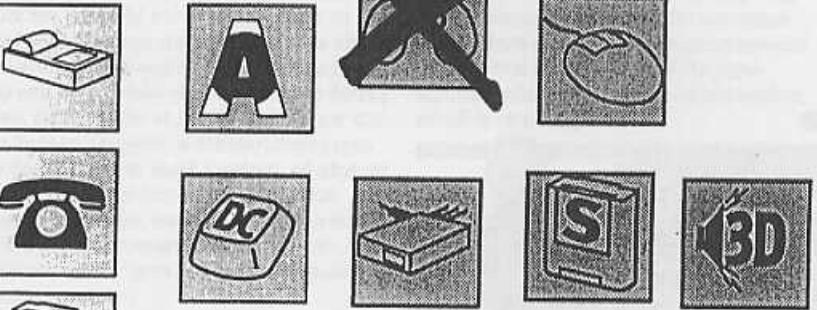
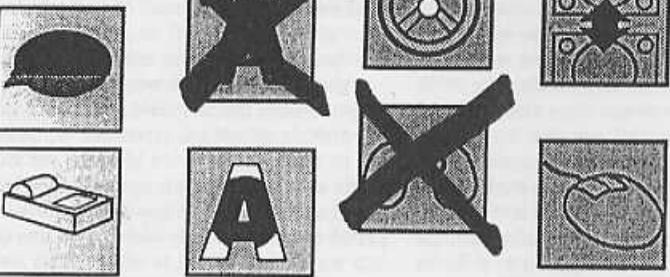
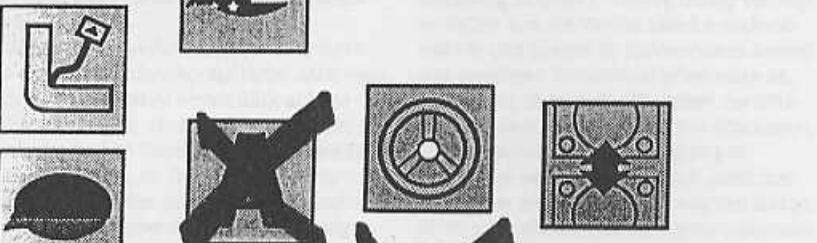
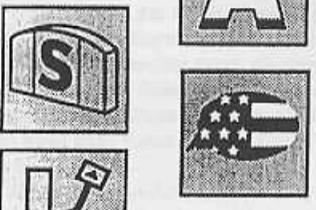
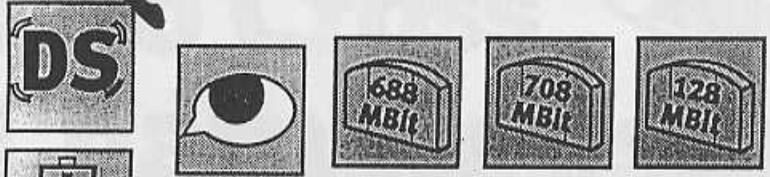
BATMAN



Redakteurskürzel:



erst ab
18





▲ Nagano zählt zu den optisch ansprechendsten Tracks. Besonders wenn es schnell, wird einem richtig warm ums Herz.



▲ Herzlichen Dank! Dieser Fahrfehler des CPU-Gegners sichert uns den ersten Platz.

Sno Cross Championship

Skifahren? Snowboarden? Lächerlich!

Bereits der PS-Snowmobil-Racer *Sled Storm* aus dem Hause EA überraschte durch ein ausgewogenes Gameplay und fordernden Rennspaß. *Sno Cross Championship* für PS kam nicht ganz daran heran – klappt's mit der DC-Version?

Abgesehen von der Tatsache, dass ihr in *Sno Cross Championship* auf Kufen unterwegs seid, wird schon beim ersten Blick auf das Optionsmenü klar, dass es sich hierbei um einen klassischen Racer handelt. Wahlweise steht es euch frei, im Time Trial anzutreten, euch im Single Race mit den Strecken vertraut zu machen oder aber die Herausforderung einer kompletten Meisterschaft anzunehmen. Gerade der Meisterschafts-Modus als Kernstück des Spiels ist nur geübten Piloten zu empfehlen. Anfangs steht euch von den drei zur Verfügung stehenden Kubik-Klassen (500, 600 und 700) nur die relativ harmlosen 500er offen. Erst wenn ihr es schafft, euch in der aus vier Rennen bestehende Meisterschaft gegen die drei CPU-Fahrer durchzusetzen, erhaltet ihr Zugang zur nächst höheren und merklich schnelleren Klasse. Insgesamt erwarten euch in *Sno Cross Championship* zwölf Motorschlitten, die übrigens alle aus dem Hause Yamaha stammen.

No money, no cry

Neben einer nicht ganz leicht zu erlernenden Kontrolle über die eigenwilligen Schneemobile entscheidet der gut überlegte Einsatz der Preisgelder über eure Chancen. Nach jedem Rennen findet ihr euch in einer virtuellen Werkstatt wieder, in der ihr euer je nach Platzierung erhaltenes Geld in neue, leistungsfähigere Ausrüstungsgegenstände investieren könnt. Ob ihr nun einen stärkeren Motor oder eine stabilere Aufhängung bevorzugt, hängt in erster Linie von eurem Fahrstil ab. Ihr solltet allerdings immer darauf achten, dass auch Bares für die Reparatur eventueller Schäden

am Mobil übrig bleibt. Ansonsten kann es euch passieren, dass ihr nur noch mit halber Motorleistung um die Kurse brettet oder euer Snowmobil in Kurven ein beängstigendes Eigenleben entwickelt. Auch, wenn die Steuerung anfangs ein wenig Übung verlangt, verhalten sich die Vehikel absolut nachvollziehbar und passen ihr Fahrverhalten korrekt den jeweiligen Bodenbeschaffenheiten an. Interessant ist auch das Verhalten der CPU-Konkurrenten, die euch nicht nur attackieren, sondern sich auch mal gegenseitig in Kollisionen verwickeln und euch somit den einen oder anderen Platz gut machen lassen. Wenn euch die acht zur Verfügung stehenden Strecken nicht mehr ausreichend fordern, dürft ihr mit Hilfe des Editors beliebig viele eigene Tracks entwerfen. Leider sind diese dann jedoch nur im 2-Player-Splitscreen und im Time-Trial anwählbar. Auf CPU-Unterstützung müsst ihr bei euren Meisterwerken gänzlich verzichten.



Axel's Meinung:

■ Am meisten fasziniert hat mich das sehr gut umgesetzte Fahrverhalten der Schneemobile. Wer auf Sliden steht, kommt hier dank vereister Pistenabschnitte und waghalsiger Kurvenanordnungen voll auf seine Kosten. Leider fand ich das Spiel trotz allem ein wenig zu kurz, selbst der tolle Streckeneditor macht ohne die Möglichkeit, gegen CPU-Fahrer anzutreten, kaum Sinn. Grafisch hat mir *Sno Cross Championship* hingegen sehr gut gefallen. Besonders die schönen Strecken und die realistisch wirkenden Witterungsbedingungen lassen wirklich Atmosphäre aufkommen. Leider bleibt man jedoch in extrem hektischen Situationen nicht gänzlich von gelegentlichen Slow-Downs verschont. Wer Lust auf einen Racer abseits asphaltierter Straßen legt, sollte auf alle Fälle mal einen Blick riskieren.



Shortcut

- sehr realistisches Fahrverhalten
- hohes Spieltempo
- deutlich bemerkbare Tuning-Optionen
- harte Gegner-KI
- komfortabler Streckeneditor
- wechselnde Wetterbedingungen und Tageszeiten
- ☹ zu wenig/zu kurze Strecken
- ☹ keine KI-Gegner auf selbst erstellten Strecken
- ☹ gelegentliche Slow-Downs

Sno Cross Championship

Snowmobil-Simulation

→ → →

Features



■ Entwickler: Unique Development
 ■ Hersteller: Ubi Soft
 ■ Preis: € 90 Mark
 ■ Geeignet ab: 6
 ■ Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 77% 68% 72%

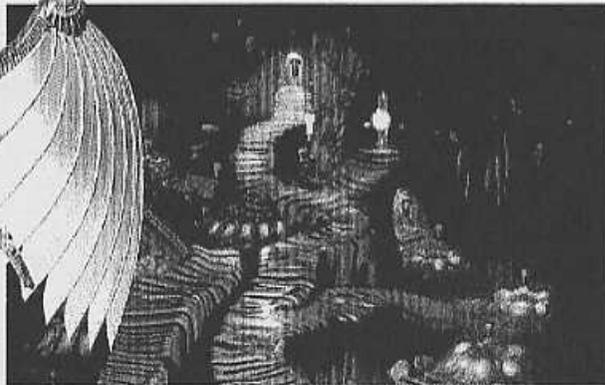
SPIEL SPASS 78%

Hmm...
 Bilde auf
 der ersten
 Runde,
 gerade
 22 sec
 gespielt...

DA

?

3 14-1



▲ Leider beschränken sich viele der Dungeons auf wenige Bildschirme. Richtig gefordert werdet ihr nur in den seltensten Fällen.

Legend of Dragoon

Drachen, Monster und furchtlose Helden



Shortcut

- Verwandlungs-Feature
- Titelsong
- streckenweise toller Soundtrack
- ☹ mangelhafte deutsche Lokalisierung
- ☹ wenige Spells
- ☹ langwierige Kämpfe
- ☹ mäßiges Charakter-Design
- ☹ sämtliche Auswahl-Menüs default-mäßig auf „Nein“ gestellt

Legend of Dragoon

Rollenspiel

Features

- Entwickler: Sony
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Graphik Musik Sound

77% 75% 73%

SPIEL SPASS 74%

Drachen, Monster, Helden ... nichts, was Langzeit-RPGler jetzt großartig vom Hocker reißen würde – alles schon zimal da gewesen. Wir sind gespannt, womit uns Sonys Drachen-Legende nun vor den Bildschirm fesseln will. Denn: Das vier CDs starke Render-Epos wurde ja zum Release als großartige Killer-Applikation angepriesen – was sich allerdings spätestens bei unserem Import-Test in Ausgabe 9/2000 zumindest in der damaligen Form als Rohr-kreplerer herausstellte.

Besonders jetzt, da die PAL-Version fast gleichzeitig mit dem hochkarätigen *Final Fantasy IX* in die Läden kommt, werden es die wackeren Dragoons rund um Dart, Shana und Lavitz schwer haben, sich beim gut informierten Publikum durchzusetzen. Die Story des Krieges zwischen zwei Königreichen, schurkischen Intrigen und der letzten Hoffnung, mit den sieben mächtigen Dragoon-Rittern die Welt vor dem Untergang zu retten dümpelt zeitweise ziemlich unmotiviert vor sich hin.

Im Original vor knapp einem halben Jahr konnte sie noch von der damals gewaltigen Präsentation mit phantasievollen Render-Backgrounds und tollen

Zwischensequenzen aufgefangen werden, doch das Rad der Technik dreht sich weiter: Heute wird der Qualitätsunterschied zu den RPG-Spitzenreitern sehr auffällig. Weder die klobig-kantigen, oft nicht mal texturierten, sondern lediglich geshadeten Charaktere noch die schon angesprochenen Renderings können sich gegen die starke Konkurrenz des neuesten *Final Fantasy*-Teils behaupten. Auch die deutsche Übersetzung lässt in einigen Punkten zu wünschen übrig: Vor allem im Vergleich zum perfekt lokalisierten *Kessen* fällt die recht emotionslose Sprachausgabe eher negativ auf; auch die geschriebenen Texte lassen Professionalität vermissen. Zu guter Letzt sind noch einige Abkürzungen, etwa für Zustandsänderungen oder Charakterwerte nicht unbedingt optimal und leicht verständlich gelungen.

Charakter, wandel' dich

Doch genug des Negativen, *Legend of Dragoon* bietet durchaus einige Schokoladenseiten. Zum einen wäre da das Combo-System, das ähnlich wie bei *Vagrant Story* funktioniert: Drückt ihr im richtigen Moment den X-Button (manchmal auch Kreis, um Deckungen zu knacken), schlagen eure Helden mehrmals zu.

Je öfter ihr eine solche Combo einsetzt, desto stärker wird sie. Später lernt ihr auch neue Chain-Attacken dazu. Problem bei der Sache ist, dass ihr diese Attacken



Gut!

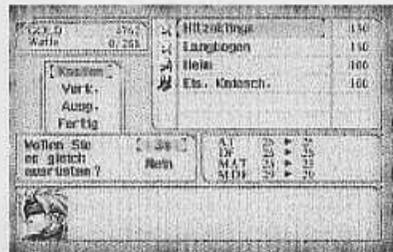
„Will auch ein Drache sein“

Christian's Meinung:

■ Schon in der amerikanischen Version konnte mich *Legend of Dragoon* zu keinem Zeitpunkt so stark wie etwa ein *Grandia* oder das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *Lunar 2* motivieren (die alten Zeiten leben hoch!). Zwar entwickelt sich die zugegebenermaßen recht abgedroschene Story (aber das sind sie doch eigentlich eh alle) relativ schnell weiter – Leerläufe gibt es nur selten –, doch sind es die Details, die mich ungemein frustrieren. Zum einen die stark eingeschränkte Möglichkeit, Spells auszusprechen: In einem echten Fantasy-RPG gehört Magie meiner Meinung nach einfach zum guten Ton. Auch das viel zu kleine Inventar sowie das lästige „Muss“ der Chain-Attacken sorgen bei mir für einen Wertungsabfall unter die Classic-Grenze. Fazit: Nicht schlecht, muss aber nicht in der Sammlung sein – zum absoluten Must-Have fehlt noch ein gutes Stückchen.



▲ Sobald der SP-Balken aller drei Charaktere voll aufgeladen ist, könnt ihr die Party mit einem Schlag verwandeln und findet euch in dieser Paralleldimension wieder.



▲ Praktisch: Im Einkaufs-Menü erkennt ihr sofort alle Attribut-Änderungen und dürft die Gegenstände sofort ausrüsten und die alten verkaufen.



▲ Mit erfolgreichen Combos schlägt ihr nicht nur stärker zu, sondern füllt auch den SP-Balken auf, der für die Verwandlung in einen Dragoon nötig ist.

2. 14-1



▲ Um den Mangel an Heilkräutern zu kompensieren, regenerieren sich die Charaktere, wenn sie decken. Zwar nicht schwere, dadurch aber oft sehr langwierige Kämpfe sind dadurch keine Seltenheit.



▲ Auch als Dragoon ist für eine Combo das richtige Timing vonnöten.



▲ Wenn ihr ein Haus betreten oder einen Gegenstand (etwa einen Schalter) betätigen könnt, wird dies durch ein kleines Symbol angezeigt.

eigentlich ständig einsetzen müsst, da ihr euren Gegnern ansonsten nicht mal kleine Schürfwunden zufügen könnt. Nach der tausendundeinsten Chain wird's verständlicherweise minimal langweilig. Der zweite Punkt, der uns recht gut gefallen hat, ist die Möglichkeit eurer Charaktere, sich in mächtige Dragoons zu verwandeln und so neben stärkeren Angriffen und verbesserter Verteidigung auch über mächtige Zaubersprüche zu verfügen – Spells könnt ihr nämlich außer in der Dragoon-Form nicht einsetzen, was sicherlich einigen Spielern wie auch uns negativ aufstoßen dürfte. Denn eines hat man bei Sony wohl vergessen: Ab und zu müsst ihr euch ja auch einmal heilen, wiederbeleben oder Status-Änderungen neutralisieren, was als normaler Kämpfer also nur mit Items möglich ist. Dank des beschränkten Inventorys ist euer Rucksack schneller überfüllt, als euch lieb ist. Dennoch fesselt die Drachen-Saga nicht zuletzt wegen des enormen Umfangs viele Stunden vor den Screen. Wer sich diesen Monat aber nur ein RPG zulegen will, greift auf alle Fälle besser zu **Final Fantasy IX**. 

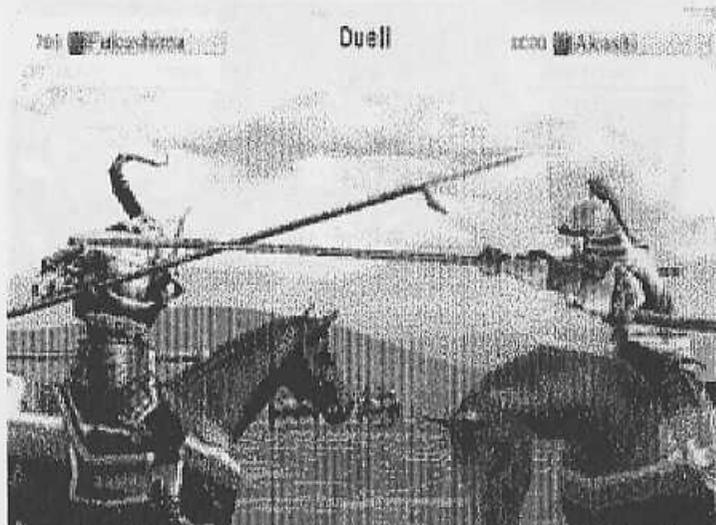


▲ Leider stehen euch erst in der Dragoon-Form verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung.

H keine Vm,

Herken (?)

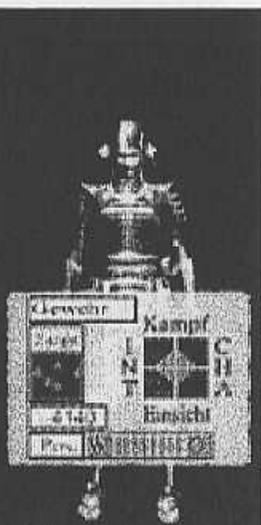
H genau wie



▲ Auch eine Möglichkeit, die Kämpfe schnell zu beenden: Zwei Befehlshaber höchstpersönlich duellieren sich miteinander und bestimmen so den Ausgang der Schlacht.



▲ Vor der Schlacht könnt ihr versuchen, gegnerische Offiziere auf eure Seite zu ziehen. Ob's klappt, seht ihr allerdings erst später.



Kessen

Der Entscheidungskrieg: Schlacht um Japan

Shortcut

- vorbildliche deutsche Lokalisierung
- toll inszenierte Massenschlachten
- viele atmosphärische Zwischensequenzen
- mitreißender Soundtrack
- tiefgehende strategische Eingriffsmöglichkeiten ...
- ☹ ... die allerdings nie richtig vonnöten sind
- ☹ zu kurze Spieldauer

Das übliche Spielchen: Auf der anderen Seite der großen Kugel freut man sich schon auf den bald anstehenden zweiten Teil des Massenschlacht-Spektakels *Kessen*, das übrigens ein paar Schritte vom Pfad einer geschichtlich korrekten Simulation abweicht und sich mit neuen Kampfeinheiten wie Zauberern und verschiedenen Fabelwesen eher der Richtung Fantasy zuwendet. Dafür werden jetzt die PAL-Territorien schließlich und endlich mit dem fast schon ein Jahr alten ersten Teil beglückt.

Doch grämt euch nicht, liebe Waffenbrüder, der Zahn der Zeit hat an der Qualität dieser durchaus sehenswerten Kriegssimulation keinen Millimeter abgenagt. Ganz im Gegenteil: Die deutsche Lokalisierung braucht sich im Vergleich zu *Dynasty Warriors 2* (Test in Ausgabe 1/2001, ebenfalls Koei, allerdings von Midas Interactive, besser, den engagierten Sprechern mehr als

stümperhaft auf die Tonspur gebracht) wirklich nicht zu verstecken. Denn Electronic Arts übersetzte nicht nur sämtliche Menüs vorbildhaft und verständlich; Vor allem die emotionsgeladenen und mit überzeugenden Stimmen versehenen Dialoge in den zahlreichen, durchweg toll gerenderten Zwischensequenzen haben uns überaus positiv überrascht. Kompliment an EA – so muss ein gewissenhaft gemachter Port heutzutage aussehen. Das verdient vor allem in diesem Noch-Nischen-Genre gesonderte Beachtung. Auch das Gameplay, das mit seinen zahlreichen Menüs und Einstellungs-möglichkeiten in der japanischen Fassung ja fast völlig undurchschaubar anmutete, begeistert den geneigten Strategen nun von der ersten Minute an.

Schlacht von Sekigahara

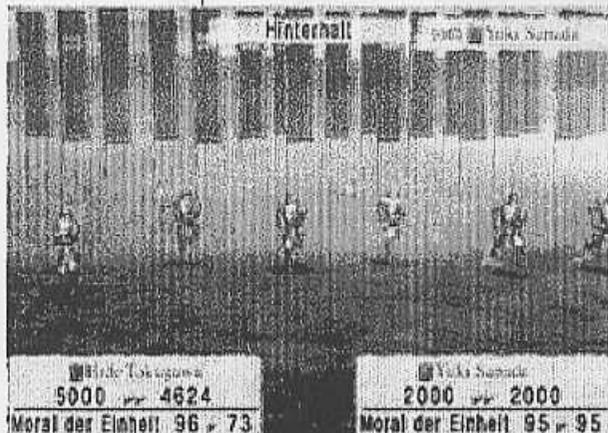
Japan, 15. bis 19. Jahrhundert: Eine Zeit, in der das Inselreich von vielen grausamen Kriegen gebeutelt wurde. Eine Zeit, in der ein Shogun nach dem anderen versuchte, das Land zu einigen und die Alleinherrschaft zu erlangen. Eine Zeit, in der auch *Kessen* spielt. Genauer gesagt in der Azuchi-Momoyama-Periode (1573 – 1603) und der Edo-Periode (1603 – 1867): In die



▲ Keine Chance auf Gegenwehr: Nur wer die Vorteile der einzelnen Truppen-Arten weise nutzt, kommt ohne größere Verluste davon.

sen versucht ihr nämlich, als einer der beiden bedeutendsten Kriegsherren Japans, wahlweise als Ieyasu Tokugawa mit den Truppen des Ostens oder als Mitsunari Ishida mit den Truppen des Westens, eben dieses gewagte Vorhaben der Einigung des Reiches zu verwirklichen.

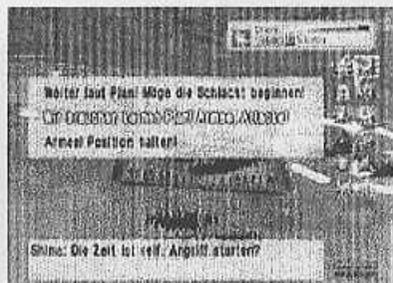
Bevor ihr allerdings die schwächeren westlichen Verbände in die Schlacht führen dürft, müsst ihr das Spiel zuerst mit der Gegenpartei durchspielen – zwei Schwierigkeitsgrade sozusagen. Ganz unvorbereitet werdet ihr aber nicht in den Krieg geschickt: Bei der ersten Schlacht besteht die Möglichkeit, eurem treuesten Offizier die Befehlsgewalt zu erteilen und euch so mit einigen strategisch wichtigen Vorgehensweisen vertraut zu machen. Und auch im weiteren Spiel setzt ihr euch mit jeder neuen Schlacht mit neuen, tiefer in die Materie eingreifenden Options-Möglichkeiten aus-



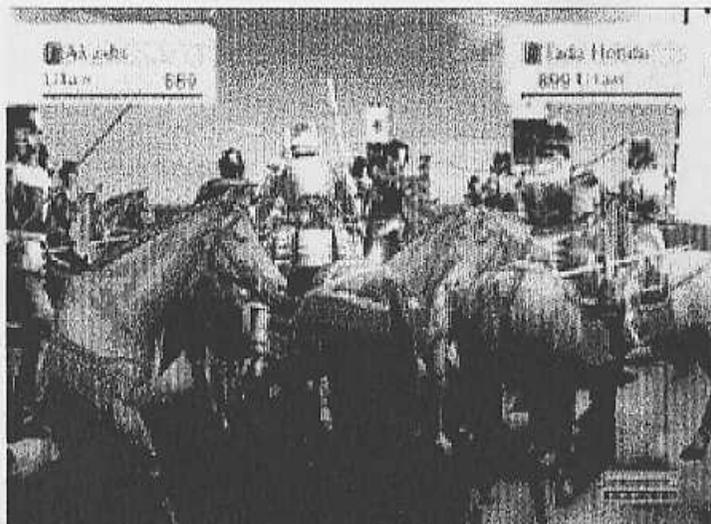
▲ Wenn's funktioniert, eine der besten Methoden, den Feind erheblich zu schwächen: Truppen, die einen Hinterhalt legen, könnt ihr zwar lange Zeit nicht einsetzen, dafür legen sie auch deutlich stärkere Gegner mit einem Handstreich lahm.



▲ Was für ein Gewusel: Dank der verschiedenfarbigen Charakter-Icons am rechten Bildschirmrand (blau für Sieg, gelb für Flucht, rot für Niederlage) behaltet ihr stets die nötige Übersicht.



▲ Kein Plan ist auch ein Plan: Stürmt ihr mit der gesamten Armee nach vorne, kann die Auseinandersetzung sehr schnell beendet werden – doch mit welchem Ausgang?



▲ Besonders imposant wird *Kessen*, wenn ihr in die Nahaufnahme schaltet. Dutzende von Einheiten schlagen sich hier spektakulär die Köpfe ein. Da aber auch die tollste Sequenz beim hundertsten Mal langweilig wird, könnt ihr diese zum Glück auch jederzeit per **Buttondruck** abbrechen.

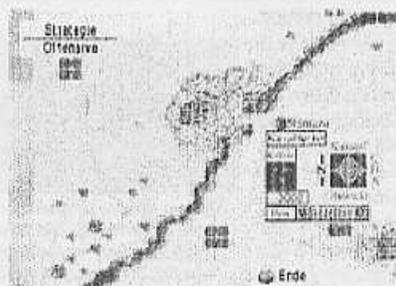


Hknopf

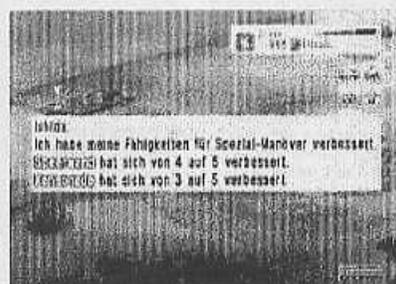
einander. Dank dieses vorbildlichen Tutorials finden sich Echtzeit-Generäle schon nach kurzer Zeit zurecht – für runden-gewohnte Einheiten-Schieber bleiben einige Proberunden aber trotzdem unvermeidlich. Da ihr es hier mit teilweise extrem großen Einheiten von bis zu zehntausend Soldaten (Kavallerie, Fußtruppen, Bogenschützen, Ninjas & Co.) zu tun habt, sind die Eingriffsmöglichkeiten verständlicherweise recht umfassend.

Schlacht von Fuji

Nicht nur, dass ihr schon vor Beginn der Schlacht einen wohl durchdachten Plan entwerfen, Einheiten platzieren, Marschrouten festlegen und Aktionen bestimmen müsst (Befestigung bauen, Hinterhalt, Verteidigung und so weiter), auch die Zusammensetzung der Armee bedarf guter strategischer Fähigkeiten. So wählt ihr die Teams aus, aus denen sich die Garnison zusam-



▲ Vor dem Sieg steht immer eine durchdachte Planung: Marschrouten wollen festgelegt, Strategien entwickelt und Hinterhalte gelegt werden.



▲ Nach einer gewonnenen Schlacht steigen die Special-Fähigkeiten eurer Verbände.

menstzt, bestimmt Formationen wie Zange oder Wurm und sorgt für ausreichend Nachschub an Kriegsgerät wie Gewehren oder Pferden. Sogar gegnerische Offiziere könnt ihr manipulieren und manchmal auf die eigene Seite ziehen. Kommt es dann nach schier endlosem Menü-Geklicke endlich zur alles entscheidenden Konfrontation, werdet ihr dann endlich auch in grafischer Hinsicht verwöhnt.

Zwar sind sämtliche Spielfelder mit teils verwaschenen und größtenteils abwechslungsarmen Texturen versehen, die Inszenierung der Kämpfe entschädigt aber wieder für einiges. Hunderte von Soldaten prallen aufeinander, bekriegen sich unter Artillerie-Beschuss, Pfeil-Salven und mit Schwertern und ab und zu versuchen die Befehlshaber sogar, in einem Duell die Sache schnell zu entscheiden.

Leider hat Koei das lästige Kanten-Flimmern bei diesem First-Generation-Titel noch nicht in den Griff bekommen, sodass ihr bei allen Polygon-Objekten mit diesem lästigen „Feature“ leben müsst. Ein angenehmer unaufdringlicher, aber stets mitreißender Soundtrack sorgt dabei für perfektes Eastern-Flair. Da jedoch auch die imposanteste Sequenz nach dem hundertsten Mal dezent langweilig wird, dürft ihr diese jederzeit abbrechen und euch wieder aufs Wesentliche konzentrieren.

Auch wenn die Classic-Hürde aufgrund diverser Mängel (siehe Meinungskasten) nicht genommen werden kann, ist *Kessen* nicht zuletzt wegen der überzeugenden Atmosphäre und der strategischen Möglichkeiten dem Fan dieses Genres zu em-



▲ Steigt der Eifer-Balken (rechts oben) über achtzig Prozent, könnt ihr Spezial-Attacken ausführen – der gelb markierte Bereich gibt dabei die Reichweite an.



Christian's Meinung:

„Es war schon immer mein Traum, einen Film zu drehen, dessen Ausgang ich immer wieder selbst steuern kann. Mit *Kessen* habe ich mir diesen Traum erfüllt“, so die Worte des *Kessen*-Entwicklers Kou Shibusawa. Ansatzweise ist ihm das mit der toll aufgebauten Atmosphäre sogar gelungen. Was mich aber am meisten stört und weshalb ich leider keinen 80er zücke, ist das Problem, dass ihr zwar alles Mögliche einstellen könnt, dies aber zu keinem Zeitpunkt im Spiel vonnöten ist. Denn die sichtbaren Auswirkungen eurer Entscheidungen sind eher unauffällig: Ohne Probleme konnte ich die beiden Kampagnen meist mit der simplen Augenzu-und-hau-drauf-Vorgehensweise meistern, ohne von der Default-Aufstellung der Truppen abzuweichen. Lediglich bei den westlichen Truppen habt ihr dann durch die geringere Truppenzahl und vermehrte Deserteure und Überläufer etwas mehr zu knabbern. Eine längere Spielzeit und merklichere Auswirkungen meiner Entscheidungen hätte ich mir aber schon gewünscht. Diese beiden Punkte sind dann aber auch schon das Einzige, das ich negativ kritisieren kann – der Rest überzeugt auf der ganzen Linie.

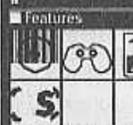
pfehlen – vorausgesetzt, ihr bringt genug Zeit mit: Knapp zwei Stunden Spielzeit pro Schlacht sind keine Seltenheit.



▲ Nicht unwichtig: Ihr bestimmt die Truppenart der einzelnen Teams und legt verschiedene Formationen fest.



Kessen
Echtzeit-Strategie



- Entwickler: Koei
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel

graf. Mus. Sound
71% 82% 84%

SPIEL SPASS 78%

Test PS

Test PS

Test DC



▲ Sieht auf dem Bildschirmfoto vielleicht gar nicht mal so schlecht aus, kann im Spiel aber wirklich nicht vom Hocker reißen: Bei der Oberwasser-Grafik wurden einfach Fotos lieblos eingescannt und billig animiert.

Reel Fishing II

Unter Wasser ist die Hölle los!

Warum stehen eigentlich gerade auf den Verpackungsrückseiten von Angelspielen die hirnlosesten Texte? Kann uns das irgendjemand erklären? „Hammerharte Action“, „grenzenlose Spannung“, „die Hölle los“ – was soll dem potentiellen Käufer denn da vorgegaukelt werden? Dass so eine Fisch-CD unbedingt in jede Sammlung gehört?

Seien wir doch ehrlich: Nicht einmal im definitiv besten Angel-Titel, *Get Bass*, ist unter Wasser die Hölle los. Die Flammen würden ja auch schnell aus gehen. Doch zurück zu *Reel Fishing II*: Wie schon im mäßig lustigen Vorgänger (Test in VG 11/99: 56 Prozent) treibt ihr vor knapp 20 leidlich digitalisierten, spärlich animierten Fototapeten euer Unwesen und versucht euch an über fünfzig Salz- oder Süßwasserfischen. Beißt endlich eines dieser Biester an, wird wie gewohnt in eine 3D-Unterwasserperspektive umgeblendet, die sich im Vergleich zum Vorgänger grafisch kaum verändert hat: Pixelige Texturen, Polygonfehler und jämmerlich animierte Fische bestimmen das Bild. Auch das „Kampfsystem“ fällt auf Grund des fehlenden Balkens für die Angelschnur-



▲ Trostlos, pixelig, nebelig und mit haufenweise Polygonfehlern garniert: Die Unterwassergrafik ist ein-

Spannung ziemlich langweilig aus und das trifft auch auf den lustlos dahin dudelnden Sound zu. Daran ändern auch die vielen verschiedenen Köder und Angeln sowie das neu integrierte virtuelle Aquarium nichts: *Reel Fishing* war, ist und **CD**

Reel Fishing II

Angel-Simulation



Entwickler: Natsume
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: frei
Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
41% 29% 27%

SPIEL SPASS 38%

Christian's Meinung:

Angeln ist von Haus aus ein Thema, das sich nicht unbedingt prikelnd auf Konsolen realisieren lässt. *Get Bass* beziehungsweise *Sega Marine Fishing* schaffen wenigstens durch kurzweiliges Arcade-Gameplay und tolle Präsentation einiges an Spielspaß, was bei durchweg allen PlayStation-Vertretern noch nie gelungen ist. *Reel Fishing II* macht da keine Ausnahme: Langweilige Grafik, langweilige Musikuntermalung, langweiliges Spielprinzip. Wer um diese Jahreszeit unbedingt angeln gehen will, sollte besser auf Eisfischen umsteigen: Da sieht wenigstens die fotorealistische Grafik gut aus.

Naja!



▲ Trotz unterschiedlicher Fahrzeuge hält sich die Abwechslung und somit der Spielspaß in engen Grenzen.

Woody Woodpecker Racing

Wir kriegen sie alle ...

Bald sind wirklich alle Cartoon-/Comic-Figuren in irgendeiner Weise zu Videospiele-Ware verarbeitet worden. Mit dem Fun-Racer *Woody Woodpecker Racing* hat Konami das nächste prominente Opfer gefunden.

Man wird den Eindruck nicht los, dass die Entwickler, sobald sie nicht wissen, was sie mit einer Lizenz anfangen sollen, damit einfach einen Fun-Racer basteln. Klar, so drückt man sich um jede noch so simple Story und verarbeitet problemlos beliebig viele Charaktere, ohne wirklich eine eigene, der Figur entsprechende Welt schaffen zu müssen. Nicht anders ergeht es dem Comic-Specht Woody Woodpecker.

Wahlweise jagt ihr den Vogel oder fünf weitere Spielfiguren (zusätzliche Charaktere lassen sich freispielen) durch eine Meisterschaft, ein Time Trial oder den so genannten Quest Mode. Bei Letzterem handelt es sich um eine Art Meisterschaft, nur dass eure Aufgabe darin besteht, neue Charaktere oder Schwierigkeitsstufen durch entsprechende Siege frei zu schalten. Die Rennen bestreitet ihr je nach der gewählten Strecke mit verschiedenen Fahrzeugen (Stock Car, Race Car, Geländewagen, Schrottautos). Während der Wettkämpfe steht das aus unzähligen anderen Genre-Vertretern bekannte Arsenal an mehr oder weniger witzigen Extras wie faulen Tomaten und Koffein-Schüben zur Verfügung. Zusätzlich verfügt jede der Figuren noch über einen individuellen Special-Move, um der Konkurrenz eins auszuwischen. Ach ja, einen Zweispieler-Splitscreen-Modus gibt es auch, allerdings müsst ihr hier auf CPU-Gegner verzichten. **AB**

Woody Woodpecker Racing

Action-Rennspiel



Entwickler: Syrok Development
Hersteller: Konami
Preis: ca. 90 Mark
Geignet ab: 6
Schwierigkeit: leicht-mittel

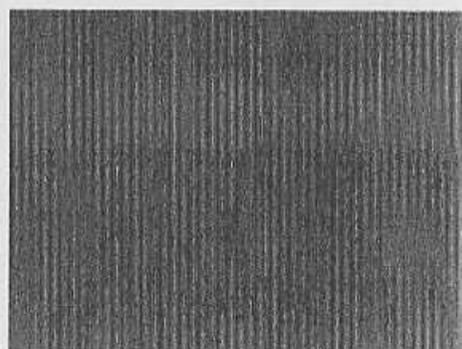
Grafik Musik Sound
59% 62% 58%

SPIEL SPASS 48%

Axel's Meinung:

Weshalb tun uns die Entwickler das immer wieder an? Es gibt so viele gute Fun-Racer, da braucht doch niemand mehr solch ein trauriges Game. Nicht nur, dass die technische Umsetzung antiquiert wirkt (Pop-Ups, Slowdowns) – es fehlt vor allem an neuen Ideen, um dem arg strapazierten Genre wieder etwas abzugewinnen. Es reicht einfach nicht, eine halbwegs bekannte Comic-Figur (und so toll fand ich Woddy nie) über Fantasiekurse zu jagen und darauf zu spekulieren, dass die Leute das Ding schon kaufen werden. Wenn Fun-Racer, dann bitte welche mit neuen Einfällen!

Naja!



▲ Xxxxxxxx xxxxxxxx xxxxxxxxxx zxf zf x xxxxxxxx xxxxxxxx xxxx x xxxxxxxx.

NFL Blitz 2000

Xxxxxx xxxxxxx x xxxxxx x xxxxxxx
x xxxxxx x xxxxxxx x xxxxxx x

Mange haben PS-Bond-Fans neidisch aufs N64 mit einem indizierten Ego-Shooter-Referenz spielen 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: *TDer 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 Abkanzlung 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 wäh-

Der Morgen stirbt nie

Splionage-Shooter



Entwickler: Black Ops/MGM
Hersteller: EA
Preis: ca. 100 Mark
Geignet ab: 18
Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
74% 80% 73%

SPIEL SPASS 75%

Sönke'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 herum



Shortcut

- saubere Optik
- furiose Aktion
- motivierendes Gameplay
- unzählige Tuning-Optionen für den Mech
- interessante Story mit vielen Verzweigungen
- ☹ teilweise geringe Sichtweite
- ☹ manche Missionen nur mit Spezial-Equipment zu lösen
- ☹ gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ☹ mangelhafte Nutzung der Analogsteuerung
- ☹ stellenweise recht unübersichtlich



▲ Solche Renderings gibt's nur in den Zwischensequenzen.

Armored Core 2

Mech-Shooter
 Features:
 [Icons for various features]
 Entwickler: Crave
 Hersteller: Ubi Soft
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: mittel - schwer
 Grafik: 82%
 Musik: 81%
 Sound: 83%

SPIEL SPASS 81%



Armored Core 2

Ohne ein sprichwörtlich dickes Fell seid ihr als Mech-Pilot aufgeschmissen.

Wäre es nicht schön, wenn man sich über die Beschränkungen des menschlichen Körpers hinwegsetzen könnte? Groß, kräftig und nahezu unverwundbar wäre? Bis die Gentechniker soweit sind, können wir ja auf hochgerüstete Mechs zurückgreifen.

Bereits der erste Teil von *Armored Core* (PS) war trotz einiger technischer Mängel ein echter Hit. Umso größer natürlich die Erwartungen für den nun erschienenen PS2-Nachfolger *Armored Core 2*. Spielerisch präsentiert sich das Game als echtes Schwergewicht. Anfangs noch recht spärlich ausgestattet, besteht eure Aufgabe darin, durch das Absolvieren unterschied-

lich anspruchsvoller und entsprechend honorierter Aufgaben euren Mech Schritt für Schritt zur ultimativen Kampfmaschine aufzurüsten. Über die aktuell zur Verfügung stehenden Missionen werdet ihr durch ein virtuelles E-Mail-Account unterrichtet, über das ihr nebenbei noch einige andere nützliche Infos erhaltet.

Missionsvielfalt

Die Missionen sind breit gefächert: Vergeltungsschlägen gegen Waffenschmuggler, Begleitschutz für einen Konvois oder Verteidigung strategisch wichtiger Stellungen stehen auf dem Programm. Dabei wählt ihr stets unter mehreren Aufgaben aus, wobei einfachere natürlich weniger Geld als sehr anspruchsvolle Jobs einbringen. Je besser ihr euch in den Missionen bewährt und je weniger Schaden (den ihr nach der Schlacht reparieren müsst) ihr davontragt, umso mehr Credits stehen euch zur Verfügung. Damit rüstet ihr einzelne Teile des Mechs in einem immens umfangreichen Shop durch leistungsfähigere Komponenten auf. Nicht nur Waffen, auch die Rüstung, der Antrieb und sämtliche Gliedmaßen können ausgetauscht werden. Selbst der Kopf des stählernen

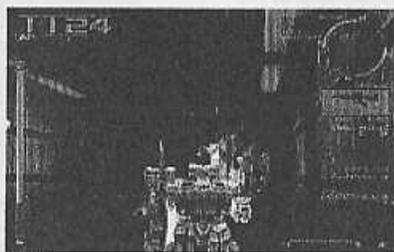
Kolosses ist nicht angewachsen: Ein neuer Schädel verändert zum Beispiel die Darstellung der On-Screen-Infos. Achtet beim Zusammenstellen der neuen Komponenten genau auf deren Auswirkungen: Was nützt der beste High-End-Laser, wenn das Kühlsystem nach wenigen Schüssen zusammenbricht?

Die Umbaumaßnahmen sind kein reiner Selbstzweck: So lassen sich spätere Missionen nur mit bestimmten Ausrüstungsgegenständen bewältigen. Oft merkt ihr dies jedoch leider erst, wenn es zu spät ist und ihr bereits mitten im Schlamassel steckt. Häufiges Abspeichern sollte euch daher in Fleisch und Blut übergehen.

Neben den bezahlten Missionen messt ihr euch in einer „Arena“ mit anderen Mechs. Je nach Kaliber des Gegners erwarten euch immer höhere Preisgelder. Diese Fights lassen sich anschließend als coole Replays betrachten.

Technik, die begeistert?

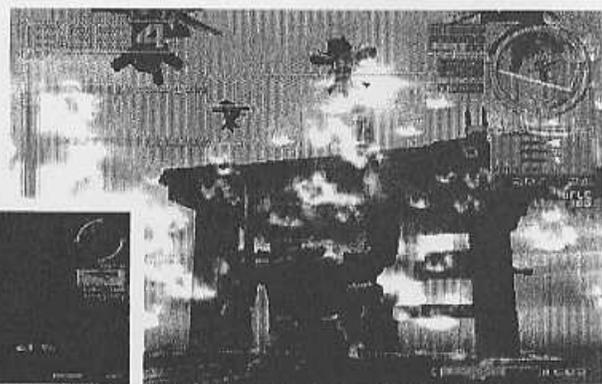
Technisch betrachtet ist *Armored Core 2* ein zweischneidiges Schwert. Die optische Präsentation ist zweifellos erstklassig. Alle Mechs sind extrem detailliert, hervorragend animiert und sehen einfach umwer-



▲ Die Mechs sind sehr detailliert gezeichnet und bewegen sich äußerst realistisch.

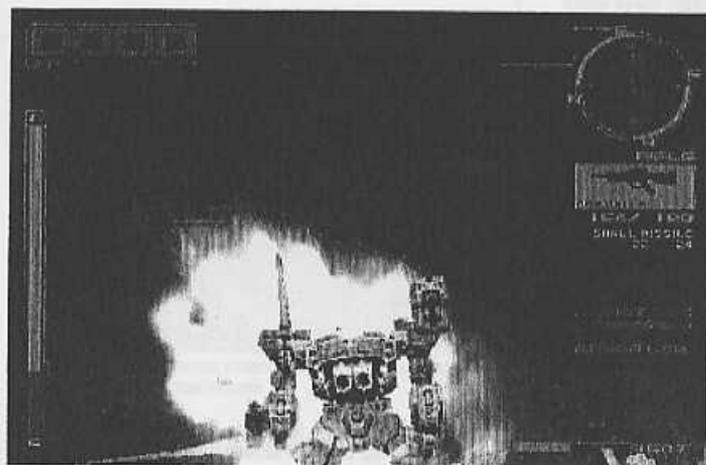


▲ Lasst euch nicht täuschen - der Nebel gehört zur Sumpflandschaft.



▲ Die Zielerfassung erleichtert euch die Kämpfe merklich.

▲ Angriff von allen Seiten: Behaltet in solchen Situationen immer den Radar im Auge.



▲ Die Explosionen sind eine Augenweide.



▲ Die verschiedenen Lichteffekte erzeugen eine unglaublich dichte Atmosphäre.

send aus. Auch die Frame-Rate läuft bis auf einige wenige, kaum störende Ausnahmen konstant bei nahezu 60 fps. Seine gesamte Brillanz zeigt *Armored Core 2* bei den stellenweise Bildschirm-füllenden Explosionen. Einzig die Hintergründe bei einigen Missionen sind etwas steril. Der Sound ist brillant, die Sprachausgabe trägt viel zur dichten Atmosphäre bei.

Etwas ärgerlich ist allerdings die Steuerung: Wie bereits im ersten Teil benötigt ihr neben dem linken Analog-Stick zusätzlich die Shoulder-Buttons, um zu strafen oder die Blickrichtung nach oben und unten zu variieren. Der rechte Analog-Stick bleibt hingegen ohne jede Funktion – schade. Gerade bei sehr hektischen Angriffen aus mehreren Richtungen gleichzeitig würde man sich schon wünschen, eine etwas intuitivere Kontrolle über den Mech zu haben.

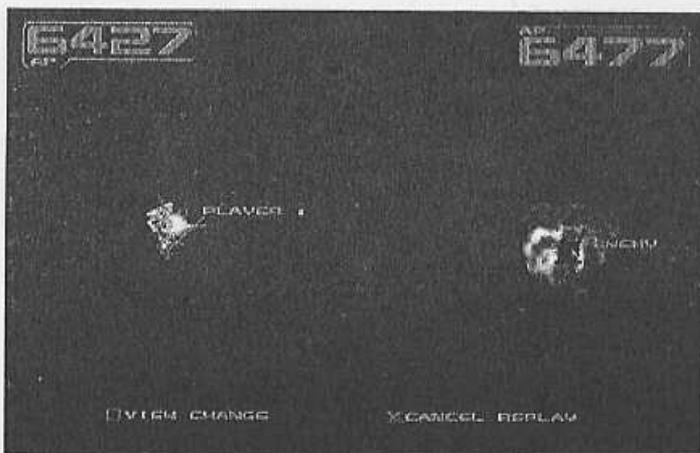
AB



Super
„Action-Shooter mit Tiefgang!“

Axel's Meinung:

■ Was anfangs noch als relativ simpler Shooter erscheint, entpuppt sich nach einiger Spielzeit als echtes Motivations-Monstrum. Selbst wenn man mal an der einen oder anderen Mission hängen bleibt, stets gibt es die Möglichkeit, sich eine etwas leichtere Aufgabe vorzunehmen oder mit Hilfe der Arena-Battle das Konto ein wenig aufzustocken und es dann besser ausgerüstet noch einmal zu versuchen. Abgesehen von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und der Speicher-Pflicht gibt es an *Armored Core 2* jedoch nichts zu bemängeln. Jeder, der sich auch nur ein klein wenig für strategische Ballereien begeistert, wird mit diesem Mech-Shooter seine helle Freude haben. Zugreifen!

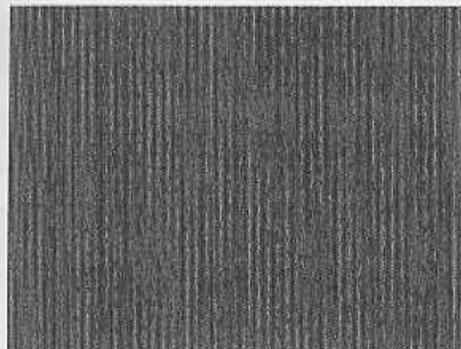


▲ Die kompletten Arena-Kämpfe können in einem Replay nochmals bewundert werden.

Test DC

Test PS

Test DC



▲ XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXZf zxf zf x XXXXXXXX
XXXXXXXX XXXX X XXXXXXXX.

NFL Quarterback Club 2000

XXXXX XXXXXX X XXXXX X XXXXXX
X XXXXX X XXXXXX X XXXXX X

Mange haben PS-Bond-Fans neidisch aufs N64 mit einem indizierten Ego-Shooter-Referenz schielen 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: *TDer 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 Abkanzlung 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

Der Morgen stirbt nie

Splionage-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%**



▲ Mission Failure würden wir eher sagen.

The Mission

Jetzt schlägt's 13: Ein Spiel zu einem Werbespot!

Was sich gegen Ende der PSone-Ära alles an die Oberfläche traut, ist schon grotesk. Letzte Ausgabe versauten uns die *Power Rangers* den Tag, diesmal ist es der Stimmungstöter *The Mission*.

Erinnert sich noch jemand an *Marko's Magic Football* fürs gute alte Mega Drive, das wir unlängst auch für den Jaguar unter die Lupe genommen haben? Darin wurde zumindest einigermaßen erfolgreich versucht, einen Genre-Spagat zwischen Fußball und einem Action-Spiel hinzukriegen. Bei *The Mission* – dem Spiel zu einem Nike-Werbespot, das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen – sieht's da leider zappenduster aus. Als einer von acht Kicker-Superstars (Davids, Figo, Thuram, Henry, Hamann, Guardiola, Cannavaro, Kanu) versucht ihr alleine oder im Team einen neuen Superball zu klauen, Ninjas (!) mit Volley-Schüssen oder anderen Tricks die Luft aus den Segeln zu nehmen, Alarmanlagen auszuschließen und so weiter.

Klingt eigentlich recht originell, gell? Nach bereits fünf Minuten Spielzeit kehrt sich diese Euphorie jedoch ganz schnell ins Gegenteil um. Unter den mehreren Tausend PS-Spielen darf sich *The Mission* in Sachen Spielspaß gaaaanz weit hinten einreihen. Kommt das vielleicht davon, dass die Projektleitung und Qualitätssicherung bei dem lieben Jean-François Cagna von Microïds in denselben Händen lag? Um beim Thema zu bleiben: *The Mission* macht ähnlich viel Spaß wie ein Zwei-Stunden-Zusammenschnitt deutschen Werbefemsehens. **RIG**

The Mission

Fußball-Action

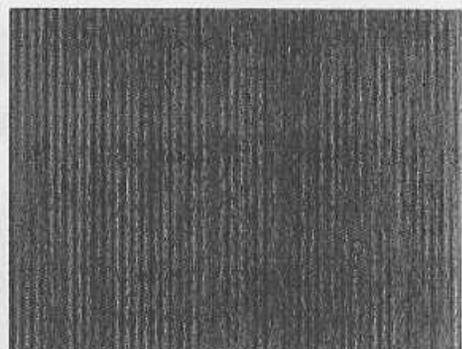
★

Features		

- Entwickler: Microïds
- Hersteller: Havas Interactive
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: ---

Grafik Musik Sound
34% 27% 19%

SPIEL SPASS **12%**



▲ XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXZf zxf zf x XXXXXXXX
XXXXXXXX XXXX X XXXXXXXX.

NFL Blitz 2000

XXXXX XXXXXX X XXXXX X XXXXXX
X XXXXX X XXXXXX X XXXXX X

Mange haben PS-Bond-Fans neidisch aufs N64 mit einem indizierten Ego-Shooter-Referenz schielen 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: *TDer 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 Abkanzlung 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 wäh-

Der Morgen stirbt nie

Splionage-Shooter

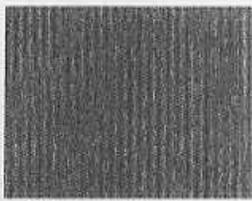
★

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%**



▲ XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXZf zxf zf x XXXXXXXX
XXXXXXXX XXXX X XXXXXXXX.

Sönke'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 herum

Burstrick

Beatmania im Wasser? Die Idee wäre ja eigentlich nicht mal schlecht ...



▲ So ist es brav: Zweimal nach links und den Kreisbutton drücken, schon führt der virtuelle Wakeboarder die tollsten Tricks aus.

Auf Ihrer Suche nach immer neuen Inspirationen sind Spiele-Entwickler für jede Anregung dankbar. Dass sich da die aktuelle Extrem-/Fun-Sportwelt geradezu anbietet, versteht sich von selbst.

Immerhin ist es den Entwicklern gelungen, eine bislang noch nicht umgesetzte Sportart auszugraben. Es handelt sich um das noch recht unbekannte Wake-Boarding. Dabei werdet ihr, ähnlich wie beim Wasserski, von einem Motorboot gezogen. Anstatt auf Skiern befindet ihr euch jedoch auf einem Snowboard-ähnlichen Brett. Der Gag an der ganzen Sache ist nun, die vom vorausfahrenden Boot erzeugten Wellen für spektakuläre Sprünge zu nutzen.

Hört sich interessant an? Ist es ja auch. Zumindest in der Realität. Denn in der Videospieldumsetzung *Burstrick* wurde die durchaus interessante Idee leider nur sehr halbherzig umgesetzt. Die beiden zur Verfügung stehenden Spielmodi Hindernis und Trickkurs entpuppen sich als grafisch wie spielerisch recht einfältig. Dabei spielt es erwartungsgemäß auch keine große Rolle, für welchen der fünf Wakeboarder oder sechs Boards ihr euch entscheidet. Nachdem ihr euch eine völlig überflüssige Dialogsequenz mit Multiple-Choice-Optionen (die keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben) angesehen habt, findet ihr euch auf dem Brettchen wieder und habt nun die Möglichkeit, durch zeitlich korrektes Drücken der Richtungstasten Tricks auszuführen. Das Problem dabei ist, dass nach Eingabe der Tastenkombination der Trick quasi von selbst abläuft und ihr zum reinen Zusehen verdonnert seid.



Na ja!

„Eine an sich interessante Idee wurde leider verschenkt“

Axel's Meinung:

■ Dass die simple Idee, zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste zu drücken, problemlos ein ganzes Genre tragen kann, beweisen nicht zuletzt die unzähligen *Beatmania*-Ableger. In einem Sportspiel hat dieses Gameplay allerdings nicht viel zu suchen. So nervt es mich nach einiger Zeit einfach nur noch, wenn ich nichts anderes machen kann, als brav die Tasten zu drücken und den nicht sonderlich gut animierten (aber zumindest recht schön modellierten) Wakeboardern bei ihren selbstablaufenden Tricks zuzugucken. Hier hätten ein wenig mehr Interaktionsmöglichkeiten nicht geschadet. Um so nerviger ist dadurch auch der völlig aufgesetzte wirkende Konversationspart, der rein gar nichts bringt und nur Zeit und Nerven kostet. Wer sich für diesen Sport begeistern kann, der sollte auf den Sommer warten und sich in die echten, nassen Wellen stürzen.



▲ Adventure-Modus? Nein. Reine Zeitverschwendung, die wohl etwas Atmosphäre vermitteln sollte.



Shortcut

- ⊙ ungewöhnlicher Sport
- ⊖ überflüssige Dialogsequenzen
- ⊖ schlechte, pixelige Grafik
- ⊖ unpassendes Steuerungsprinzip



▲ Immerhin sind die Fahrer zum Teil tätowiert. Und hässliches Wasser haben wir auf der PS auch schon gesehen.

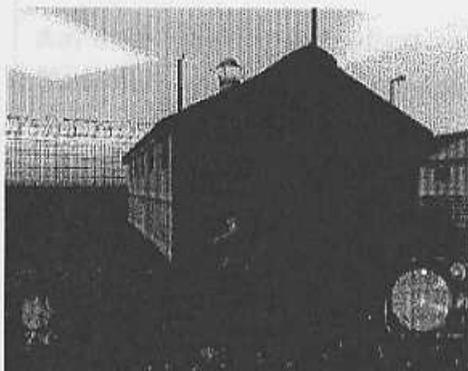
Burstrick

Wakeboard-Simulation
 Features
 Entwickler: JVC
 Hersteller: Virgin
 Preis: ca. 90 Mark
 Geeignet ab: 6
 Schwierigkeit: mittel
 Grafik Musik Sound
 60% 39% 47%

SPIEL SPASS 53%

Chicken Run

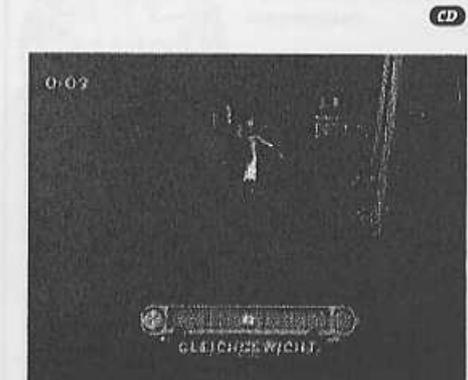
Ich leg jeden Tag ein Ei ...



▲ Drückt ihr euch gegen eine Wand, könnt ihr MGS-like die Gegend hinter euch erkunden.

... und Sonntags auch mal zwei. Doch meistens sind es noch viel mehr, denn die Tweedys sind Aus-beu-ter. Den ganzen Tag nur hart schuften – wir müssen hier schnell ver-duften. Doch alleine schaffen wir das nie, wir brauchen ein Joypad-Genie.

Und zwar am besten eines mit MGS-Erfahrung. Vermutlich habt ihr ja den Test der PlayStation-Version auf der linken Hälfte (??) bereits gelesen – dann wisst ihr ja schon, worum es in *Chicken Run* geht. Die DC-Fassung gleicht ihr dabei fast wie sozusagen ein Ei dem anderen, lediglich die Texturen kommen hier etwas schärfer rüber und aufgrund fehlender zweiter L- und R-Buttons wurde die Steuerung der Kamera auf das Digi-Kreuz gelegt. Viel Unterschied macht dies allerdings nicht – keines der beiden Spiele ist aufwändig produziert, wenn auch der Humor und das Flair des Aardman-Plastilin-Stils sehr gut eingefangen wurde. Das leider auf Dauer etwas eintönige Hide'n'Search-Spielprinzip wird zwar immer wieder durch ganz lustige Zwischenspielen aufgelockert, in denen ihr mithilfe der zusammengebastelten Apparaturen innerhalb eines Zeitlimits so viele Hühner wie möglich aus der Farm befreien müsst – nach kurzer Zeit sehnt man sich aber nach besseren Alternativen. Wie auch auf der PlayStation: Nur für Fans.



▲ Immerhin sind die Armaturen realistisch animiert.



Gut
 "XXX XXX XXX
 XXXXX XXX"

Christian's Meinung:

Ich muss mich wiederholen: In *Chicken Run* steckt zwar, auch wegen der tollen Vorlage, einiges Potential, das allerdings nicht ausreichend genutzt wurde. Etwas mehr Abwechslung bei den einzelnen Locations und mehr Einsatzmöglichkeiten der gefundenen Items hätten da schon einiges bewirkt. Denn die netten Zwischenspiele und auch die witzigen Dia-logs mit toller Sprachausgabe machen zu Beginn Lust auf mehr. So kann ich *Chicken Run* nur denjenigen unter euch empfehlen, die *MGS 2* überhaupt nicht mehr erwarten können und nach jedem noch so kleinsten Strohhalm greifen.

Shortcut

- ⊙ cooles Aardman-Feeling
- ⊙ gute Sprachausgabe
- ⊙ tolle Spielidee
- ⊙ nette Mini-Games
- ⊖ Film-Soundtrack
- ⊖ zu kurz
- ⊖ mangelnde Abwechslung
- ⊖ schwache Präsentation

Chicken Run

Action-Adventure
 Features
 Entwickler: Blitz Game
 Hersteller: Eidos
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: Frei
 Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound
 66% 79% 79%

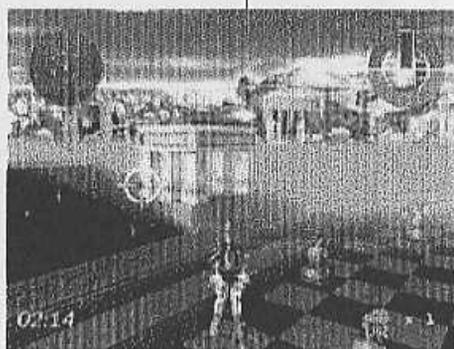
SPIEL SPASS 65%

Star Wars: Demolition

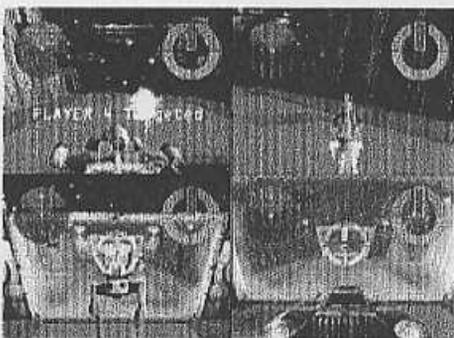
Krampf der Sterne

Es gibt Spiele, bei denen kann man es kaum erwarten, bis das Testmuster endlich in der Redaktion eintrifft. Nein, wir meinen hier nicht Massenhypes wie *Metal Gear Solid* oder *Resident Evil*, von denen eh jeder weiß, dass sie wie eine Granate einschlagen werden. Wir sprechen hier von den Totalaussetzern. Am besten von den Totalaussetzern, die schon einmal auf einer anderen Plattform getestet wurden.

Ja, genau: von solchen Gurken wie *Star Wars: Demolition*. Da weiß man schon genau, was einen erwartet – nämlich nichts –, und darauf kann man sich dann schon im Vorhinein mental einstellen. Denn wie Roland schon in der vorletzten Ausgabe feststellte, setzt euch Activision mit der Sternenzerstörung ein Stück Software der überlsten Sorte vor. Im Vergleich zur PS-Version hat sich dabei kaum etwas verändert: In vier verschiedenen Spielmodi (Einzelkampf, Turnier, Deathmatch und Droidenjagd) beziehungsweise mit bis zu drei Freunden feuert ihr euch die Primär- und Sekundär-Waffen ums Blech, bis nur noch einer steht – bei einigen Spielen als Zusatzmodus ganz amüsant, hier einziges Gameplay-Element. Über den langweiligen Spielablauf könnten echte *Star Wars*-Fans aber vielleicht noch hinwegsehen, wenn wenigstens die Programmierung sauber gemacht worden wäre. Nichts da: total verkorkte Steuerung, lahme Stages ohne Höhepunkte, trotz einer massiven Fogging-Performance-Handbremse extreme Pop-Ups, kaum nennenswerte Kollisionsabfrage, Soundberieselung unterster Schublade ... Noch mehr? Nein danke!



▲ Hier sehr gut zu erkennen: die „enorme“ Sichtweite (das Braune da hinten soll wohl Nebel sein ...).



▲ Die einzige „Verbesserung“ zum PS-Pendant: Jetzt könnt Ihr euch auch zu viert bekriegen.

Shortcut

- ☹ bekannte Locations
- ☹ stürzt nicht ab
- ☹ üble Pop-Ups
- ☹ lahmer Sound
- ☹ fade Grafik
- ☹ Fogging
- ☹ miese Steuerung
- ☹ langweiliges Gameplay

Star Wars: Demolition

Action
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷ ⤸ ⤹ ⤺ ⤻ ⤼ ⤽ ⤾ ⤿

Features

- Entwickler: Luxoflux
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound
 32% 45% 60%

SPIEL SPASS 25%

Wer wird Millionär?

Auf dem Weg zur virtuellen Million.



▼ Ab 16.000 Mark werden die Fragen auch in der PS-Version happig.

▲ Peinlich, peinlich – Ich kann nicht mal mehr jemanden anrufen.



Das Quiz-Fieber, intillert vom deutschen Ableger des internationalen Gassenhauers „Who wants to be a Millionaire“ grassiert im deutschen TV. Die zahlreichen Nachahmer und Kopien, vor allem auf Sat 1, kratzen mit deren einfältige Moderatoren (Milena „Charme eines Kartoffelkäfers“ Wasweißschwitsch ist immer wieder ein Lacher) jedoch nicht am Lack des eloquenten Günther Jauch. Kann die Konsolenumsetzung das hohe Niveau der Sendung halten?

Hängt davon ab, was ihr von einem elektronischen Quiz erwartet. Knifflige Fragen kann man auch bei einem Brettspiel zur Genüge vorlesen. Und genau in diesem wichtigen Punkt – der Präsentation – versagt *WWM* ziemlich. Ihr blickt auf einen leeren Stuhl in einem leeren Studio (wo kommt nur der Applaus ständig her?) und ertragt vor jeder Frage die gleiche nervige Kamerafahrt von der Decke auf den Bildschirm. Die Aufgaben werden nicht mal vorgelesen, es gibt aber immerhin mehrere Telefon-Stimmen, die sogar auf die jeweilige Frage eingehen.

Dummerweise „vergisst“ das Programm nach dem Ausschalten die bisher gestellten Fragen und es kommt vor, dass man sofort eine schon bekannte erneut gestellt bekommt. Auch der Publikums-Joker kommt mir suspekt und nach Schema F designt vor: Entweder ein Ergebnis der Form Verteilung 98-0-1-0 Prozent oder ein nichtssagendes 30-30-30-10. Das Schlimmste ist jedoch: Günther Jauch fehlt, und damit ein Großteil des unverwechselbaren TV-Charmes! Die fehlende Lizenz versuchte man durch eine Reihe von Mehrspieler-Modi und die Original-Sound-Kulisse zu kompensieren.



▲ Das Publikum entscheidet sich meist unbrauchbar ausgeglichen. Aber: Wo ist es denn eigentlich?



Geht so!

„Wo ist Jauch?“

Ralph's Meinung:

■ Als absoluter Fan der Sendung (noch keine Folge verpasst!) bin ich von der PlayStation-Fassung doch etwas enttäuscht. Abgeordnete Fragen wie „Was für ein Baum ist auf der Flagge des Libanon zu sehen?“, „Wo findet man die Lambda-Naht?“ oder „Wie heißt der englische Original-Titel des Films Der unsichtbare Dritte?“ konnte man ja als Minimum erwarten, die sterile Präsentation ging dagegen ziemlich in die Hose. Und Günther Jauch durch einen namenslosen Sprecher zu ersetzen, stellt einen echten Frevel dar. Dann doch lieber als Brettspiel oder umsonst bei www.rtl.de

Shortcut

- ☹ verblüffende Fragenauswahl
- ☹ der TV-Kult jetzt als Spiel
- ☹ schwache Präsentation
- ☹ Jauch nicht mit von der Partie
- ☹ Programm hat kein Gedächtnis

Wer wird Millionär?

Quiz
 ⤴ ⤵ ⤶ ⤷ ⤸ ⤹ ⤺ ⤻ ⤼ ⤽ ⤾ ⤿

Features

- Entwickler: House Creations
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound
 15% 45% 60%

SPIEL SPASS 58%



Hilfe!

„Nicht spielen, das du sollst.“

Christian's Meinung:

■ Wenn das der alte Yoda wüsste – da dachte ich noch, die *Jedi Power Battles* stellten den absoluten Tiefpunkt der Star-Wars-Merchandising-Maschinerie dar, so stelle ich nun entsetzt fest, dass es einen absoluten Tiefpunkt anscheinend nicht gibt – schlechter geht es immer. Jetzt verstehe ich auch, warum Alex, der mit Roland den Mehrspieler-Modus der PS-Version testete, auf meine Bitte, auch mir hilffreich zur Seite zu stehen, panisch das Spielzimmer verließ. Wie soll ich es nur sagen: Wenn ich mit meinem Snowspeeder durch massive Häuserblöcke fahre oder mit einem AT-ST (!) einen Hügel nicht hinunterstaple, sondern geradeaus durch die Luft schwebe, dann hört bei mir der Spaß auf. Da verwundert es nicht, dass sich Vertriebsfirma Activision die Lokalisierung sparte und euch lediglich die englische PAL-Version andrehen will.

WEHE

VI E GAMES

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

Deine Abovorteile:

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

Fast
50%
gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, AboService CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



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

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schick mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift _____

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

Datum, 2. Unterschrift _____

CVP213



▲ Random Encounters gibt's nicht: Feinde könnt ihr schon von weitem erkennen und ihnen bei Bedarf ausweichen.

Shortcut

- voluminöser Soundtrack
- sympathische Charaktere
- einwandfreies Back-to-the-Roots-Gameplay
- fette FMVs
- professionelle Sprachausgabe
- tolle Packungs-Beigaben
- veraltete Präsentation
- für „moderne“ Rollenspieler zu wenig Innovation, zu linear

Lunar2: Eternal Blue Complete

Wer hat an der Uhr gedreht – ist es wirklich schon so spät?

Beim Namen Game Arts bekommen Rollenspieler feuchte Augen: Nicht nur, dass wir diesen Jungs und Mädels das geniale *Grandia* zu verdanken haben, auch die schon etwas ältere *Lunar*-Serie geht auf deren Konto. Vor allem Retro-Gamer wurden vor knapp einem Jahr mit Working Designs Re-Release des nun schon sieben Jahre alten Mega-CD Blockbusters *Lunar the Silver Star* unter dem Namen *Lunar: Silver Star Complete* mit einem echten Gusto-Stückchen verwöhnt.

Jetzt, exakt 17 Monate (Test des überarbeiteten Vorgängers in Ausgabe 8/1999) später, rotiert nun endlich der sehnlustig erwartete Nachfolger im PlayStation-Laufwerk. Und wie schon bei der Complete-Fassung des Vorgängers werdet ihr schon vor Betätigen des Ein-/Aus-Schalters vollkommen zufriedengestellt. Nicht nur, dass mit den drei, dank der gewaltigen FMV-Sequenzen randvoll gestopften Spiel-CDs für tagelangen RPG-Spaß gesorgt ist, auch die beige-packten Gimmicks lassen jedes Sammler-Herz höherschlagen.

Zur obligatorischen Making-of-CD, auf der ihr interessante Hintergrund-Infos zur Entstehung sowie der Übersetzung dieses

Meisterwerks erfahrt: gesellt sich zusätzlich noch eine Soundtrack-Audio-CD (24 Tracks, 73:30 Minuten Spielzeit), auf der die wichtigsten der durchwegs toll komponierten Songs verewigt wurden. Abgerundet wird das Package durch ein aufwändiges Hardcover-Booklet, eine – zugegebenermaßen lachhaft mickrige – Landkarte, 17 kleine Pappaufsteller der Hauptcharaktere sowie einem schönen Metall-Medallion, welches übrigens Lucia – die zauberhafte Dame, um die sich die Geschichte im Prinzip dreht – um den Hals trägt.

Hoch lebe das Mega-CD!

Wer von euch allerdings die „gute alte Zeit“ mit solchen Perlen wie etwa *Lufia*, den älteren *Final Fantasy*-Episoden oder *Phantasy Star* nicht mitgemacht hat, und den Charme, den diese Spiele aus grauer

Videospiele-Vorzeit ausstrahlen, noch nicht kennt, könnte nach dem Durchwühlen der pompösen Verpackung eventuell leicht enttäuscht sein. *Lunarist*, und daran ändern auch die massigen Animé-Filmchen nichts, ein gutes, altes 16-Bit-Spiel – auch wenn damals dank Mega-CD schon auf CD-Power zurückgegriffen wurde. Und genau so sieht es auch aus, und genau so spielt es sich auch.

Kurz zur Story: Tausend Jahre sind nun seit den Abenteuern des Drachen-Ritters Alex (*Lunar the Silver Star*) vergangen. Tausend Jahre, in denen wieder Frieden einkehrte, tausend Jahre aber auch, in denen das Böse in Form des weltvernichtenden „Destroyers“ genug Zeit hatte, sich auf

Lunar 2: Eternal Blue Complete

Rollenspiel

■ Features

■ Hersteller: Game Arts/Working Design

■ Testversion: Eigenimport

■ Preis: ca. 130 Mark

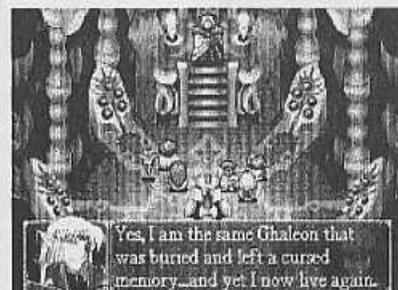
■ Geeignet ab: 12

■ Schwierigkeit: schwer

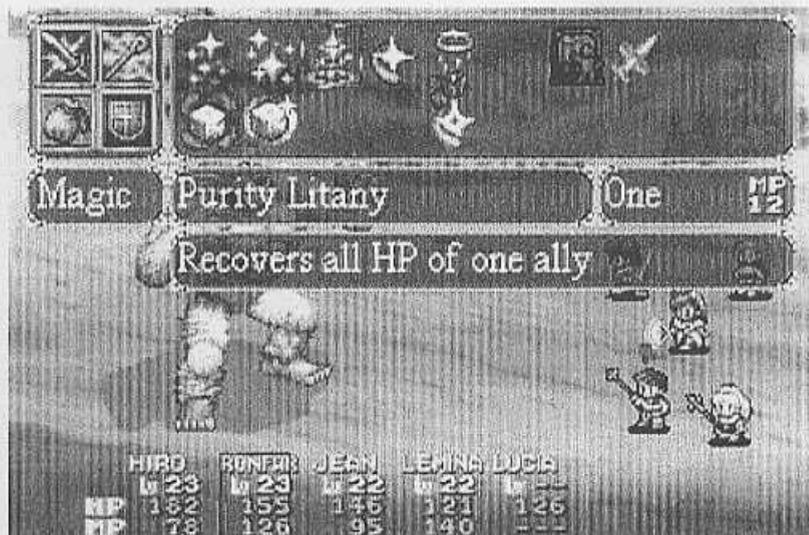
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

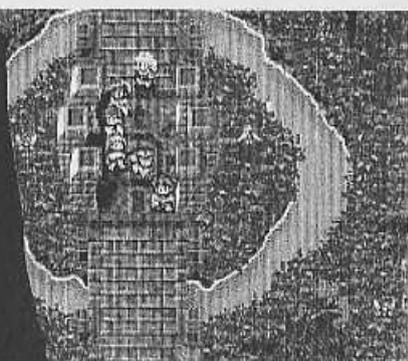
0 20 40 60 80 100



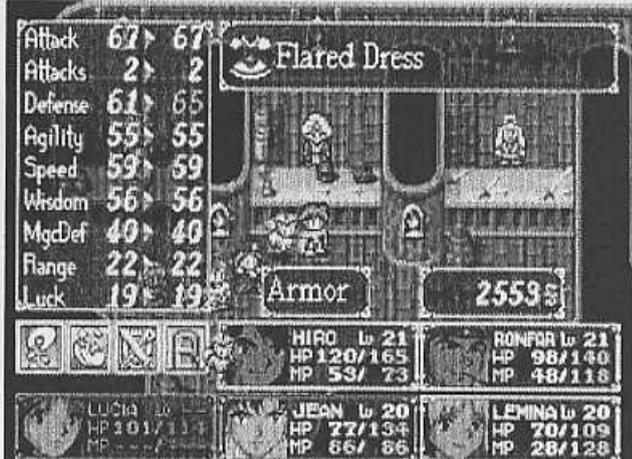
▲ Ein Treffen mit guten alten Bekannten ist doch immer wieder gerne gesehen.



▲ Spells werden in guter alter Tradition durch Level-Ups erlernt – linkbare Substanzen oder magische Rüstungsteile wie in *FF IX* sucht ihr hier vergebens.



▲ An abwechslungsreichen Locations wurde nicht gespart.



▲ Auch damals schon sehr angenehm: Beim Einkaufen erkennt ihr sofort alle Statusänderungen, könnt die Items sofort equippen und nicht mehr benötigte Rüstungen verkaufen – alles in diesem übersichtlichen Menü.



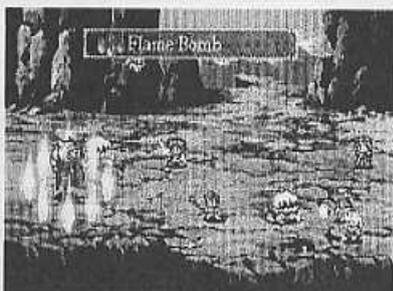
▲ Auf der Making-of-CD erfahrt ihr Interessantes zum Spiel-Hintergrund.

Straight forward, aber gut

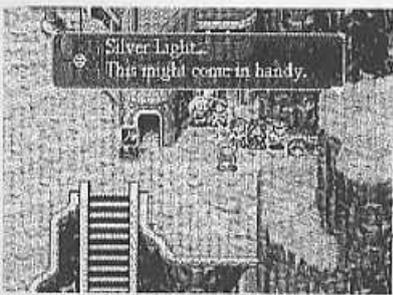
Über großartige Story-Zweigungen oder gar neuartige Innovationen im Spiel-System werdet ihr auf eurer

Reise zwar nur äußerst selten stolpern, aber vielleicht spielt sich *Lunar 2* gerade deswegen so erfrischend einfach und zieht euch schon nach kurzer Zeit vollkommen in seinen Bann. Obwohl ihr weder über Special-Abilities, Chain-Attacks, Magic-Links oder anderen neumodischen Kram verfügt, bietet *Lunar 2* genug, um auch heute noch bestehen zu können. Die Charaktere besitzen genügend Tiefe, um sich schnell mit ihnen identifizieren zu können und treiben mit witzigen 3-Phasen-Slapstick-Animationen nicht selten ihre Späße.

Das Kampf-System ist dank der Integration eines Range-Wertes recht tiefgründig ausgefallen: Die Distanz zum Gegner entscheidet über die Wirksamkeit einer Attacke und bringt durch die Aufstellung der Figuren einen Hauch Taktik ins Spiel. Auch damals wusste man schon die Annehmlichkeiten einer einfachen und



▲ Nicht nur bei Waffenattacken, sondern auch beim Einsatz von Zaubersprüchen spielt die Position der Gegner eine nicht unerhebliche Rolle.



▲ Augen auf! Nicht selten findet ihr gut versteckte Schatzkisten, die praktische Items beherbergen.

übersichtlichen Menü-Führung zu schätzen. In einigen Dialogen werdet ihr sogar mit durchwegs professioneller Sprachausgabe verwöhnt: Die Stimmen der einzelnen Sprecher klingen erfreulich klar aus den Boxen, wenn auch einige Sätze etwas zu abgehackt zusammengesampelt wurden, um wirklich als Dialog durchzugehen.

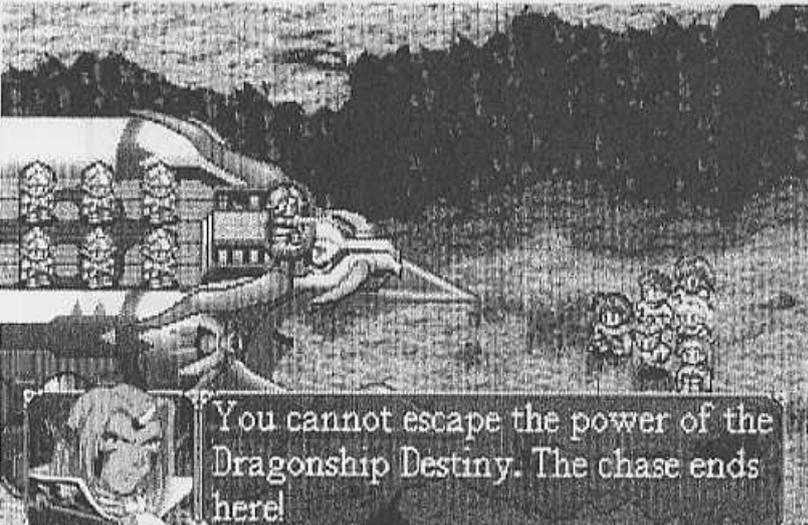
Kurz und schmerzlos: Bei Retro-Gamern und Neueinsteigern, die gerne etwas über die Vergangenheit des Rollenspiels lernen wollen und mit dem leicht angestaubten Gameplay sowie der veralteten Präsentation leben können, darf dieser Hit auf keinen Fall in der Sammlung fehlen. Technik-Fetischisten sehen sich lieber, so ungern wir dies auch herausstellen müssen, nach „modernerer“ Produkten um.



CD

einen erneuten Angriff vorzubereiten. Und genau jetzt ist es soweit: Der „Destroyer“ bereitet sich auf seine Ankunft vor und nur das mysteriöse Mädchen Lucia vom „Silver Star“ kann sich ihm mit Hilfe der Göttin Althena entgegenstellen. Doch als Lucia ankommt, scheint einiges schief gelaufen zu sein: Von Althena keine Spur, ist sie nun ganz alleine auf sich gestellt. Nur der angehende Held Hiro in Begleitung seiner fliegenden roten Katze („Aber ich bin doch gar keine Katze, ich bin ein Drache!“) Ruby, der das Mädchen bei einem seiner Abenteuer entdeckt, steht ihr zur Seite und beschließt, sie auf ihrer langen Reise zu begleiten.

Für euch Grund genug, zahlreiche Abenteuer gegen grausame Monster, unnachgiebige Häscher und finstere Gottheiten zu bestehen; sogar ein Treffen mit alten Bekannten – dem „liebenswertem“ Ghaleon, um genau zu sein – lässt sich dabei wohl nicht vermeiden.



▲ Leo, der listige Lümmel, denkt, Lucia wäre die Inkarnation des Destroyers und sitzt euch ständig im Nacken. Zum Glück habt ihr „Freunde“, die euch gerne aus der Patsche helfen.



A feel like you can't stop me!

▲ Gern gesehen: Auf der Bonus-Disk wird euch ein Animé-Trailer sowie ein Interview mit dem Producer und dem Art Director geboten.

Persona 2: Eternal Punishment

Willkommen in der Welt hinter der Fassade!



Das ist unser Leben. Wir stehen auf. Wir gehen zur Arbeit oder in die Schule. Wir vertreiben unsere Freizeit mit sinnlosen Aktivitäten. Wir treffen uns mit Freunden. Wir verblöden durch Fernsehen und werden manipuliert. Wir gehen schlafen. Jeden Tag das gleiche Prozedere. Wir meinen, die Welt um uns sei real. Begreifbar. Fassbar. Doch was ist Realität? Wodurch definiert sich, was real ist? Lebt jeder in seiner eigenen Realität? Wer sind wir, und wer sind die Personen um uns herum? Alles nur Masken. Nichts ist so, wie es scheint. Und das, liebe Freunde, das ist der einzige Fixpunkt in unserem Leben: Nichts ist so, wie es scheint. Wir tragen alle nur Masken.

Was diese „tiefgründigen“ Worte nun mit dem Import-Test eines Videospieles zu tun haben, fragt ihr? Nun, liebe Freunde,

genau das ist *Persona*: Das Spiel mit der Realität und den Masken, die jeder von uns trägt.

Eine fiktive Stadt in der Gegenwart: Mysteriöse Mordfälle erschrecken die Bevölkerung und die Polizei steht vor einem unlösbaren Problem. Wer ist dieser dubiose Joker, der alle diese Menschen scheinbar grundlos und ohne erkennbares Muster umbringt? Eine Story, die euch, Maya Amano, Reporterin für ein Teeny-Magazin, sofort fesselt. Und so macht ihr euch auf, um hinter das Geheimnis dieser Vorfälle zu kommen und werdet schon bald in eine Geschichte hineingezogen, die sich schnell als sehr viel tiefgründiger herausstellt als zu Beginn erwartet. Ihr werdet mit grausam entstellten Leichen, gefährlichen Monstern, besessenen Men-

Shortcut

- tolle Stimmung
- cooler Elektro-Soundtrack
- Karten- beziehungsweise Persona-System
- Gespräche mit den Gegnern
- Rumor-System
- Casino mit vielen Mini Games
- attertümliche Präsentation
- umständliche Menüführung

Persona 2: Eternal Punishment

Rollenspiel

Features



- Hersteller: Atlus
- Importeur: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



Info:
In the back...
This club was bought by the Taiwanese mafia.
The kidnapers stole Carter!

▲ Jetzt wird's heftig: Hat da sogar die taiwanische Mafia ihre Finger im Spiel?



Rumormonger Barkeeper
There's a store in Yumezaki called
Tony's Shop. The guy there is a smuggler for
the Mafia, and he sells mysterious items.

▲ So einfach geht's: In der Bar schnappen wir das neueste Gerücht auf, welches wir natürlich sofort bei unserem Kollegen in Umlauf bringen.



▲ Rock-the-House-Looks: Der Boss Echidna ist eigentlich viel zu hübsch, um sie zu verdrängen. Zu werden.

The Bouncer

Die erste echte Killer-Applikation für die japanische PlayStation 2?

Wisst ihr, was ein „Bouncer“ ist? Nein? Gut, das Wort gehört auch nicht unbedingt zum klassischen Schulenglisch. Im englisch sprachigen Raum werden so die klassischen Türsteher/Rausschmeißer vor Bars und Clubs bezeichnet, die das feiernde Publikum vor ungebetenen und unpassenden Gästen bewahren. Ein solches Trio spielt die Hauptrolle in Squares erstem ernst zu nehmenden – *Driving Emotion Type 5* war wohl ein Aprilscherz – PS2-Spiel.

Vorschusslorbeeren hat *The Bouncer* genug eingesteckt: Vom revolutionären, interaktiven Beat'em-Up-Gameplay bis hin

zu Martial-Arts-Showdowns im Matrix-Stil wurde bereits im Vorfeld alles in das Spiel hinein interpretiert. In einem Punkt sind die Lobeshymnen mehr als verdient: Das sensationell gut gelungene Artwork, ausgehend von den extrem stylischen und coolen Charakteren und Gegnern (mit Ausnahme der Roboter) bis hin zu den atemberaubenden FMVs verdient zu Recht Applaus.

Dazu kommt eine spacige Story, die unsere drei Helden – der drahtige Sion mit seinen abgedrehten Accessoires, der bullige Volt Krüger mit seinen Piercings und giftigen Hörnern sowie der am ganzen Körper tätowierte Kou – auf die Jagd nach der Mikado-Gruppe von einer waghalsigen Situation in die nächste schickt. Man will schließlich herausfinden, was die Gen-

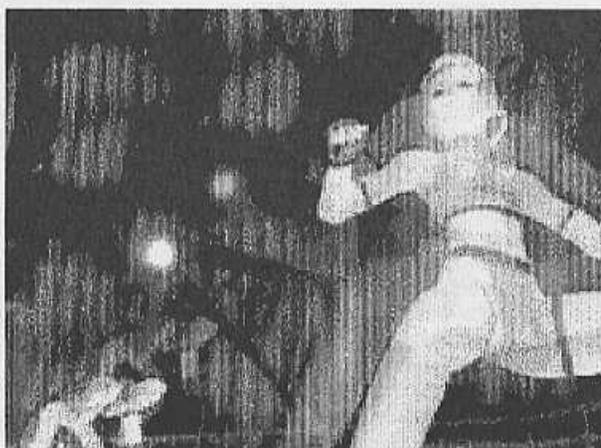
mischer mit der entführten, süßen Dominique vorhaben! Da die Geschichte in der Zukunft spielt, sind auch Ladys, die sich in Panther morphen (Top-Effekt!), Prügelein auf Raumschiffen und Cyborgs und so weiter kein Problem. Vor jeder Kampfsequenz wählt ihr aus den drei Helden einen aus und zeigt dann entweder alleine oder im Team, was ihr so an Moves draufhabt.

Special-Move-Shopping

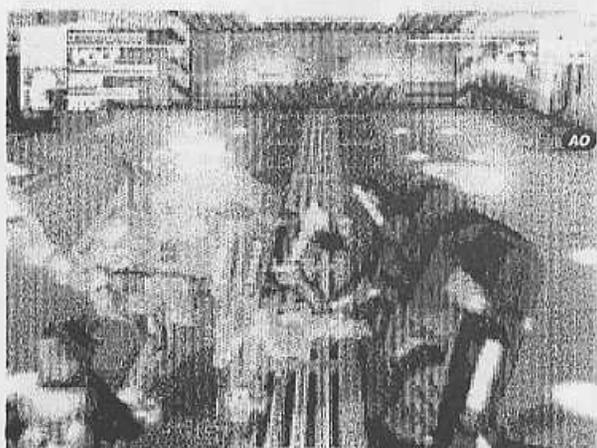
Erledigte Schurken erwerben euch sogenannte Bouncer Points (BP), mit denen ihr sofort mehr Leben, Schlagkraft, Blockkraft oder neue Special Moves einkaufen könnt. Die so aufgewerteten Charaktere dürfen auf Wunsch auch in den Bonus-Modi Versus (siehe Kasten) und Survival in den Ring geschickt werden. Da der Story-

Shortcut

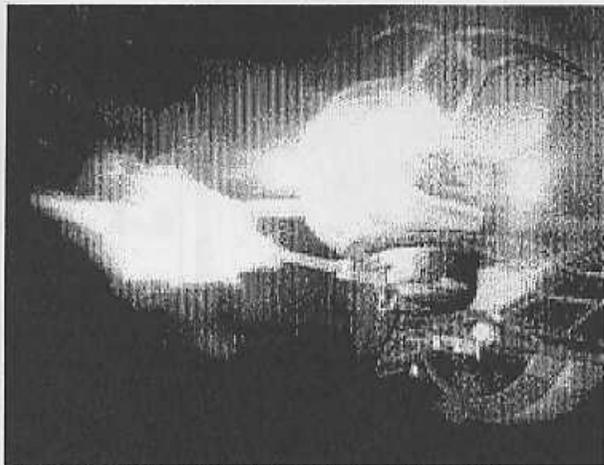
- ansprechendes Charakter-Design
- wunderschöne FMVs
- englische Sprache und Texte
- nette Genre-Mix-Idee
- zwei Beat'em-Up-Bonus-Modi
- analoge Martial-Arts-Moves
- ☹ andauernd Ladezeiten
- ☹ kleinerlei Items oder Puzzles
- ☹ Textur-Flimmern
- ☹ kein Continue-System
- ☹ unbrauchbare Kameraeinstellungen
- ☹ wenig Moves und Combos
- ☹ Story-Mode viel zu kurz
- ☹ PSOne-Controller wird nicht akzeptiert



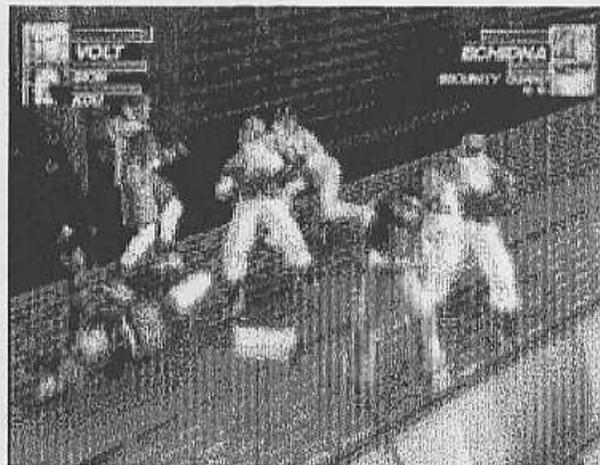
▲ Das Mädel Dominique ist gar nicht so unschuldig und verletzlich, wie sie vorgibt zu sein!



▲ In den Prügelesequenzen ist von Interaktivität oder Teamwork leider nichts zu sehen.



▲ Echtes Kino-Erlebnis: Die FMV-Sequenzen sind von exzellenter Qualität. Leider ist das Spielprinzip etwas dünn.



▲ Qual der Wahl: Vor jedem Kampf entscheidet ihr euch für einen der drei Bouncer, der sich danach über ein Upgrade freuen darf.

Englisch ist keine Hexerei

Cooler Feature: Die japanische Bouncer-DVD ist von vornherein zweisprachig ausgelegt – ihr braucht euch also nicht mit japanischen Hieroglyphen und unverständlicher Sprache abzugeben. Aktiviert wird die englische Fassung wie folgt: Geht zuerst ins Optionsmenü und dort in den rechten unteren Menüpunkt. Jetzt müsst ihr nur noch die letzte Einstellung verändern und schwups ist alles verständlich!

Modus bis auf eine Handvoll Duelle weder besonders lange noch schwer ist (etwa zwei Stunden Spielzeit), habt ihr den Abspann bald vor Augen. Wehe jedoch, ihr geht doch mal drauf: Dann müsst ihr euch jedesmal wieder durch zig Menüpunkte beim Laden eines Spielstands klicken und danach umständlich ebenso viele FMVs wegdrücken – und das alles, weil Square zu faul war, ein simples Continue-Feature einzubauen! Ärgerlich, da die Ladezeiten nicht gerade unerheblich sind.

Zum Gameplay selbst: Als revolutionär lässt sich die 3D-Prügelei mit den wenigen Moves nicht gerade bezeichnen. Warum gibt's keine Team-Moves? Wieso sind die Locations null interaktiv? Weshalb lassen sich



ganze Horden Gegner mit stets derselben Aktion wegräumen?

Wie wär's mit ein paar

Puzzles? Ganz nett kommt aber die Idee, die analogen Buttons des PS2-Pads auszunutzen: Stark gedrückt ergeben sie einen anderen Kick/Punch als lediglich angetippt. Für die aus *Tobal* inspirierten Steuerung (der Prügler kam auch vom Square-Team Dream Factory) mit den Hoch/Mitte/Tief-Angriffen, die sich in der Beat'em-Up-Szene nicht durchgesetzt hat, können wir uns auch nicht ganz begeistern. Schließlich soll es bitte einem selbst und nicht der CPU überlassen bleiben, ob man einen Schlag oder Tritt ausführen will.

Mehr Schein als Sein

Lässt man die zugegebenermaßen spektakuläre Aufmachung von *The Bouncer* außen vor, bröckelt der spielerische Lack sehr schnell ab. Aus dem sehr interessanten Ansatz, ein Beat'em-Up mit einem RPG zu vermischen, wäre viel mehr heraus zu holen gewesen. Wer sämtliche, dramaturgisch zugegebenermaßen fein inszenierten, Events und FMVs gesehen hat (der Spielablauf ist stets gleich: FMV – Schlägerei – Move-Shop – FMV – Schlägerei – Move Shop und so weiter mit diesem Loop), wird noch ein paar Matches im Versus und Survival Modus bestreiten und *The Bouncer* dann zu den Akten legen.

Hervor gekramt wird's dann nur noch, um neugierigen Kumpels die Auftritte der superscharfen Designer-Braut Echidna mit ihrem Capoeira-Stil (siehe Eddy Gordo aus *Tekken 77*) und die vier anderen verrückten Bosse zu zeigen. Wenig Substanz also für einen satten Import-Preis von knapp 200 Mark. Von Killer-Applikation ganz zu schweigen. Warten wir also weiter auf *Metal Gear Solid 2*.



▲ Langsam geht Lou der Platz für neue Tätowierungen aus: Hey Tox – da gibt's noch viel zu tun ...



Thrill Kill auf PS2?

Nein, so brutal wie bei der sagenumwobenen Bootleg-Version dieses nie erschienenen Schlächter-Spiels geht's kein Versus-Modus in *The Bouncer* nicht zu. Die Engine gibt sich jedoch ähnlich: In elf zunächst freizuspielenden Arenen aus dem Story-Modus darf mit bis zu vier Spielern – Achtung: PS1-Controller akzeptiert das Game nicht! – wie in *Wu Tang Shaolin Style*, *Shaolin* oder *Gekido* jeder gegen jeden geschlägert werden. Auch die vier Bosse sowie das Cyborg-Küken Dominique sind in verschiedenen Ausbaustufen anwählbar. Nettes Gimmick.



▲ Elf Schauplätze des Story-Modus dienen als Kulisse für 4-Player-Duelle.



▲ Hier macht sich die chronische Move-Armut besonders bemerkbar.

Square und Beat'em-Ups

Videospielkenner wissen, dass der RPG-Gigant in Sachen Fighter kein unbeschriebenes Blatt ist, wie die beiden Mini-Serien *Tobal* und *Bushido Blade* sowie *Ehrgeiz* auf der PS eindrucksvoll beweisen. Leider ist das beste Spiel dieses Quintetts – *Tobal No. 2* (siehe Bild) – nicht offiziell als PAL-Version erschienen. Wirklich schade: Unserer Meinung nach handelt es sich dabei um das nach *Tekken 3* zweitbeste 3D-Beat'em-Up auf Sonys 32-Bit-Maschine.



▲ Eines der besten PSOne-Beat'em-Ups: *Tobal No. 2* von Square.

The Bouncer

Beat'em-Up/RPG

↑★★★★

Features



■ Hersteller: Square/Dream Factory

■ Testversion: Eigenimport

■ Preis: ca. 200 Mark

■ Geeignet ab: 12

■ Schwierigkeit: leicht

■ Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

Bo 14-1

THE KING OF FIGHTERS



Lin Seth



Ramon Vanessa



Kula Hinako



MG-Novum: Das Cover-Artwork des Moduls ist erstmals quer ausgelegt.

FREAKS ONLY!

Huch? Bild abgesehen

The King of Fighters 2000

Kann SNK nach den Knallern Metal Slug 3 und Garou noch eine Schippe drauflegen?

Selbst eingefleischten Neo-Geo-Fans war spätestens nach King of Fighters '99 klar, dass die beliebte Serie dringend eine optische und spielerische Überarbeitung nötig hatte. Und nach dem Animationswunder Garou – Mark of the Wolves wurden die Erwartungen an „Die letzte Schlacht des 20. Jahrhunderts“ noch weiter in die Höhe getrieben – zu hoch?

Wer realistisch geblieben ist, dem war von vorneherein klar, dass mit im Vergleich dreimal so vielen Kämpfern (insgesamt 36) trotz fettem 688-MBit-Modul (das zweitgrößte überhaupt) keine Animationen vom ausladenden Garou-Stil drin waren – den extrem lecker animierten, neuen Boss Zero einmal ausgenommen. Im Grunde genommen haben sich die KoF-Stars seit der '96-Episode in dieser Richtung nicht weiterentwickelt.

Doch weiter mit erfreulicheren Dingen: Das im letzten Jahr neu eingeführte Striker-Feature (kurzzeitiges Zuhilferufen



Diese Stage existiert auch in einer Kula-Ice-Version.



Sämtliche Menüs sind herrlich stylisch gehalten.

eines Bonus-Charakteres) wurde weiter ausgebaut: Striker können nun in jeder Situation (Block, Sprung, Special Move und so weiter) eingesetzt werden und erlauben auf diese Weise coole Combos und abgefahrene Taktiken. Für SNK-Fans zudem genial: Nicht nur alle 35 spielbaren Fighter (davon sechs Neue: Eis-Queen Kula, Ninja-Killer Lin, Einauge Ramon und Wrestling-Girl Hinako sowie die beiden seinerzeit exklusiven DC-Striker Seth und Vanessa aus KoF '99 Evolution), sondern weitere 35 SNK-Stars aus Spielen wie Savage Reign, Last Blade, Metal Slug, Robo Army und vielen mehr können jederzeit aktiviert werden! Dazu kommen sie-

Limitierte US-Version?

■ **Aufrühr im Netz:** Die von den fanatischen Neo-Geo-Fans Dion Dakis und Chris Ray unterhaltene Scheinfirma NeoGeoFreak behauptete doch glatt, exklusiver Distributor der auf 100 Stück limitierten US-Version von KoF 2000 zu sein und verlangt dafür 590 Dollar, ein saftiger Aufpreis von 250 Dollar gegenüber der japanischen Version! Wir verfolgten die hitzigen Diskussionen Hunderter passionierter Neo-Anhänger hinsichtlich der Echtheit dieser Behauptung auf www.neo-geo.com und kamen zu dem Schluss, dass es sich dabei um einen, wenn auch gut gemachten, Fake handelt. Die beiden, deren Ruf in der Szene nach diversen Vorfällen (Einbehalten von voll bezahlten Modulen, um Leute in Foren mundtot zu machen, Angebot von konvertierten MVS-Games als Original-Heimmodul & Co.) unten durch ist, machten allerdings folgenden Fehler: Sie boten an, die japanische Fassung für den obigen Differenzbetrag zur US-quasi „upzugraden“ – nur mit welchem Material bei einer Limited Edition?! Gute Laserkopierer-Arbeit und Abzocke der übelsten Art, würden wir sagen. Wird euch so etwas angeboten: Finger weg! Meldet tunlichst auch die NeoGeoFreak-Bande – kurz NGF – wie die Pest!

ben wunderschöne Stages, an denen man sich nicht so schnell satt sieht. Absolutes Highlight darunter ist das Ägypten-Szenario mit seinem animierten Sandsturm. Gelungenes Menü-Design, ein aufdringlicher, guter Soundtrack sowie spektakuläre (Super) Desperation Moves sorgen für Beat'em-Up-Laune in bewährter SNK-Manier.

Der alte dunkle Wald
Nichts Überraschendes oder Revolutionäres – einfach ein würdiger siebter Teil und voraussichtlicher Abschluss der Serie. Obwohl: Im Abspann gibt's schon Hinweise auf eine Fortsetzung. Auch wer gewillt ist, den Preis einer PS2 plus Memory Card und zweitem Controller für dieses Modul zu zahlen, wird sich schwer tun, eines der auf 10.000 Stück limitierten Games zu ergattern. Die befinden sich mittlerweile allesamt rund um den Globus in Sammlerhänden. Damit wird sich der Wert wohl ähnlich steil nach oben entwickeln wie bei Garou – Mark of the Wolves.



Shortcut

- ☺ edles, rares, wertstabiles Sammlerstück
- ☺ schöne Stages, stylische Menüs
- ☺ über 70 verschiedene Striker
- ☺ bewährt gutes 2D-Gameplay
- ☺ insgesamt 36 Charaktere ...
- ☺ ... die leider animationstechnisch von '96 sind
- ☺ Mal's Bouncy-Effekt ist weg!

The King of Fighters 2000

2D-Beat'em-Up

Features



- Hersteller: SNK
- Testversion: Eigenimport
- Preis: etwa 1.000 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Striker Attack: Wer mit den über 70 Extra-Charakteren ein wenig herum experimentiert, wird bald schöne Combos zaubern können.



P. 14-1



Freaks In Focus

Diesmal galt es, das wohl letzte Neo-Geo-Helm-Modul gebührend zu empfangen – und was lag da näher, als dazu den Freak mit dem Spitznamen „The Move“ an die Pads zu bitten!

Dass wir es mit einem absoluten Neo-Geo-Fanatiker zu tun hatten, offenbarte sich nach wenigen Minuten, als unser Gast voller Stolz sein mit einem MVS-Chip modifiziertes Neo aus der Tasche zog und die beiden umgebauten Saturn-Controller daran anschloss, um Ralph ordentlich Saures zu geben. Seinen Nick trägt Steven Langer aus Hessen ebenfalls zu Recht: „Ich kenne sämtliche (auch versteckte) Super Specials



Super!
„NeoGeo-Freaks nicht weiterlesen, sondern kaufen!“

King of Fighters 2000

Freak-Meinung:

■ Für die, die das nicht überzeugt, weiterlesen! Okay, für die Kritiker zähle ich erst mal die Mankos auf: Zum einen ist es schade, dass die Superspecials – wie seit *KoF '96* der Fall – immer durch ein Blitzen angekündigt werden, was dem Ganzen die Überraschung nimmt. SNK, das hat ihr schon mal besser gemacht (siehe *Real Bout* und *RB Special*). Des Weiteren haben selbige auch keine große Priorität vor anderen normalen Moves. Es ist nämlich ärgerlich, wenn irgendein Anfänger euren Super Special mit einem normalen Punch oder Kick kontert. Dann wären da noch ein paar Hintergründe, die zwar cool animiert, aber zu grobpixelig sind. Leider müssen jetzt auch für einen Level 2 Super alle drei Leisten geopfert werden, statt wie in *KoF '97* und *'98* nur zwei. Und nicht mehr alle können so ausgeführt werden; manche gibt es nur noch auf Stufe eins. So, jetzt zu den hervorragenden Seiten des Spiels: Zum einen wäre da die große Vielfalt an Kämpfern und die noch größere Vielfalt an Strikern. Diese sind von der taktischen Seite sogar meist nutzvoller als in *KoF '99*. Zudem gibt's darunter auch noch ein paar außergewöhnliche alte Bekannte (Kaede, King Lion). Dazu ist im Options- und im Trainingsmenü jeder Larifari einstellbar. Der Endboss sieht nüchtern aus, hat aber was auf dem Kasten. Heiße Abspanne fehlen auch nicht. Und hey, Leute, das ist *KoF 2000*. Natürlich wäre mir *Garou 2* als Abgang von SNK lieber gewesen. Aber dieser Hammer verspricht auch viereckige Augen. Für Freaks ein absolutes MUSSSSSSSSSS!!!!



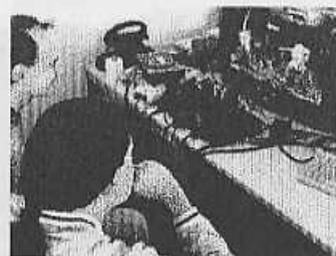
Eine zünftige Fachsimpelei ist durch nichts zu ersetzen. Man beachte die Neo-Geo-Schätze im Hintergrund.

aller SNK-Fighter.“ Sprach's, schnappte sich Ralphs *Last Blade 2*-Modul und demonstrierte sein Können vor versammelter Mannschaft. Zwischen stundenlangen hitzigen Diskussionen, welche Animationen, Combos und Moves im Laufe der *Real Bout*- und *King of Fighters*-Serien weg gelassen und neu hinzugefügt wurden, wurde auch gezoxt und das mit harten Bandagen: Nach erbittertem Kampf endeten die Duelle bei *Last Blade 2* und *KoF 2000* mit einem leichten Vorteil für Steven – zumindest solange Ralph seinen Star-Fighter Benimaru Nikaido nicht aktiviert. Die Revanche folgte bei *Windjammers* auf den Fuß: Nachdem Steven hier kein Match gewinnen konnte, war Ralphs Ego wieder einigermaßen auf Vordermann gebracht.

Solches Expertenwissen musste belohnt werden und so schleuchten wir Steven in einer Nacht-



Das ist echter Freak-Service: Bei der VG-Gang eingeeckelt und schon die Xbox in Händen!



The Last Blade 2 beherrscht er wirklich perfekt, unser „The Move“.

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



Name & Nickname: Steven Langer/

1. Ukyo, 2. The Move 3. Der Demokönig
Wie kommen die Nicknames zustande? Ukyo, wegen ..., na ja, der Haare halt. The Move und Demokönig, weil ich eine wandelnde Special-Move-Bibliothek bin und all meinen Kumpels immer Tipps gebe. Dazu kann ich mit allen Figuren in allen Prügler, die ich spiele, umgehen.

Alter: 24 Jahre

Beruf: Schüler am Hessenkolleg (mache mein Abi), nebenbei Jobbe ich im Kino.

Zocke seit: 1982

Meine Konsolensammlung: momentan drei Neo-Geo-Modul-Konsolen, zwei Sega Saturn und ein Sega Dreamcast.

Warum drei Neos? Es könnten auch mehr werden. Ich stehe einfach auf die Dingar. Ich liebe es, die ganzen Dingar aufgerollt mit oder ohne Aufkleber oder mit Karton auf meinem Regal zu sehen.

Meine Lieblings-Games: Puuh, schwer! Zuallererst *Garou-MoTW* (simply the best), *Metal Slug 3* (noch Fragen?), *Real Bout Special* (bestes Combo-System in einem 2D-Prügler und Supers werden nicht angekündigt), *Panzer Dragoon Saga* (schande über Team Andromeda, dass sie kein Dreamcast-Revival rausbringen), *Gunforce 2* *Geostorm* auf Platine (ja, von irem eben).

Mein teuerster Einkauf: Das Spiel, das wir gerade getestet haben ... für 1000 Mark hab' ich eins ergattert. Aber ich liebe es einfach.

Mein härtester Fehlkauf: *Drakken 2* für PS – den ersten hab' ich ganz gelassen, den dritten gar nicht erst angefasst. 3D-Prügler sind eh' was für Nix-Könner, oder die, die es werden wollen, also zum Abgewöhnen).

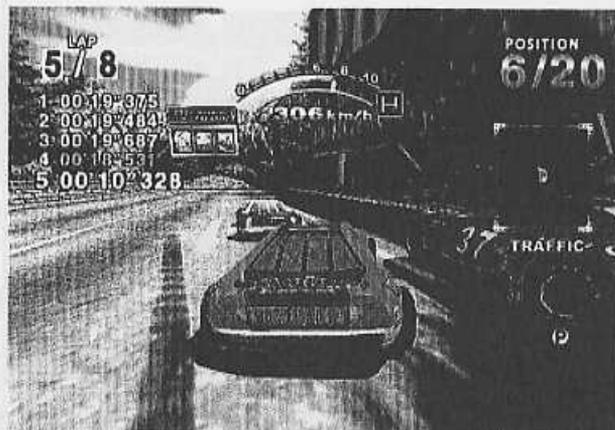
PS2, GameCube, Xbox, was kommt mir ins Haus?

Mal sehen, was die Zukunft bringt. Der Weihnachtsmann bringt's sicher nicht mehr. Kommt also auf meinen Etat an. Aber erst mal PS 2, wegen *Devil may Cry* und *Metal Gear Solid 2*.

Was ich sonst noch so loswerden wollte: Leute, einen Freak erkennt man nicht daran, dass er jeden Schrott hat. Einen Freak erkennt man daran, dass er die Arbeit, die hinter einem Spiel steckt, fühlt. Ein Freak erkennt jede Verzögerung von der Joypad-Eingabe bis zur Ausführung im Geschehen. Ein Freak braucht keine Virtual Reality. Er verschmilzt mit dem Zock. Solange ihr das nicht drauf habt – übt!

und Nebel-Aktion noch am gleichen Abend in die Deutschland-Premiere von Microsofts X-Box, wo er sich nicht scheute, J Allard, den extra von der CES eingeflogenen General Manager Xbox, ausgiebig zu löchern und mit anderen Branchen-Insidern zu plaudern. Coole Sache, denn niemand, der kein Branchen-Insider ist, kann sich in Deutschland bisher rühmen, das Original-Gerät plus den dazugehörigen Controller live in den Händen gehalten zu haben. Mit einer Xbox-Jacke kehrte Steven spät-abends wieder ins Hotel zurück. Ihr seht also, es kann sich extrem lohnen, sich als Freak bei der VG zu bewerben (Adresse aus dem Impressum oder unter vg@future-verlag.de)!

RK



▲ Hilfreich: Wenn ihr einen Gegner an die Begrenzung drängt, wird dieser sprichwörtlich aus dem Rennen katapultiert.



▲ Nach zu vielen Karambolagen verformt sich die Karosserie deutlich.



Daytona USA 2001

Uneingeschränkter Arcade-Fun auf dem heimischen Bildschirm?

Zwar wurden die überaus erfolgreichen Daytona-Automaten bis auf *Daytona USA 2* in der Vergangenheit bereits mehrfach portiert (*Daytona CCE* und *Daytona USA* für den Saturn und den PC), doch erst mit dem Dreamcast steht nun eine Hardware-Plattform zur Verfügung, die den technischen Anforderungen gewachsen zu sein scheint.

Im Prinzip handelt es sich bei *Daytona USA 2001* jedoch nicht um eine direkte Umsetzung des letzterschienenen Arcade-Games, sondern eher um eine stark aufgemotzte Sammlung verschiedener Automaten. So stehen euch in der DC-Version neben den drei Tracks des *Daytona USA*-Automaten zwei Strecken der CCE-Version und zusätzlich drei DC-exklusive Strecken zur Verfügung. Die also insgesamt acht Kurse stehen könnt ihr übrigens sofort ausprobieren: Sie müssen erfreulicherweise nicht erst freigespielt werden.

Hohe Motivation ist dennoch garantiert, denn neben den anfangs vier Fahrzeugen warten eine ganze Menge versteckter Vehikel darauf, von euch ergattert

zu werden. Bis es jedoch soweit ist, lautet die Devise in *Daytona USA 2001* üben, üben, üben. Denn wie wir's bereits vom Automaten her kennen, reagieren die Fahrzeuge äußerst eigenwillig und nicht immer nachvollziehbar auf zu hektische Lenkbewegungen.

Steuerung mit Hindernissen

So empfiehlt es sich, vor den Meisterschaften erst einmal ausgiebig im Time-Trial und im Single-Race-Modus zu trainieren. Ebenfalls unerlässlich ist ein Abstecker im Optionsmenü, in dem ihr die Empfindlichkeit der Steuerung (Pad oder Lenkrad) nach euren Bedürfnissen einstellen könnt.

Im Time Trial und in den Einzelrennen ist es euch überlassen, gegen wieviele Fahrzeuge (zehn bis 40!) ihr antreten möchtet und ob ihr die Strecken spiegelverkehrt, rückwärts oder beides fahren möchtet. Ein nettes Detail ist dabei die Tatsache, dass die Strecken dabei inklusive sämtlicher Objekte gedreht werden und ihr so beispielsweise nicht auf die Rückseiten von Schildern blicken müsst.

Seid ihr mit der Steuerung und dem bisweilen sehr störrischen Fahrverhalten der Fahrzeuge halbwegs vertraut, könnt ihr euch an den Championship-Modus wagen. Auch hier entscheidet neben eurem fahrerischen Können vor allem die dem jeweiligen Kurs entsprechende Wahl des Fahrzeugs (ihr könnt vor jedem Track das Vehikel wählen) und die richtige Reifenmischung. Nur, wenn ihr euch am

Ende einer Rennserie unter den Bestplatzierten befindet, wird die nächste von insgesamt vier Challenges freigeschaltet.

Spielhallen-Optik auf DC

In grafischer Hinsicht wird *Daytona USA 2001* den Erwartungen voll gerecht. Auch, wenn die Texturen der Umgebungsgrafik nicht sonderlich detailliert geraten sind, gehört das Spiel zu den optisch beeindruckendsten Racern überhaupt. So hat die Grafik-Engine keinerlei Probleme, besagte 40 Fahrzeuge gleichzeitig zu verwalten, ohne dass dabei die Frame-Rate in die Knie geht oder die unübertroffene Fernsicht durch Pop-Ups oder gar Nebel verschandelt wird.

Auch an die Mehrspieler-Modi wurde gedacht, wobei der Online-Modus momentan nur von Japan aus zugänglich ist und sich im Zweispieler-Splitscreen leider ein ziemlicher Bug eingeschlichen hat. Denn sobald der zweite Spieler seine Steuerung im Optionsmenü anpasst, steuert Spieler eins automatisch das Fahrzeug des Gegners mit! Insbesondere, da *Daytona USA 2001* ohne Kalibrierung der Steuerung kaum spielbar ist, wiegt dieser Fehler (der laut Sega aber in der US und PAL-Version behoben sein soll) doppelt schwer. Wer jedoch ohnehin am liebsten alleine spielt, erhält mit *Daytona USA 2001* einen technisch ausgezeichneten Racer, dessen Steuerung allerdings selbst nach einer längeren Einspielzeit noch sehr gewöhnungsbedürftig ist und damit nicht jedermann Sache sein dürfte.

Shortcut

- sehr hohes Spieltempo
- bis zu 40 Fahrzeuge auf der Strecke
- keine Slow-Downs
- saubere Grafik
- keinertel Pop-Ups
- sehr gute Fernsicht
- cooles Replay
- fordernde Ghost-Car-Challenge
- sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung
- merkwürdiges Fahrverhalten
- eher simple Gegner-KI
- störender Bug im Zweispieler-Modus

HY

Daytona USA 2001

Action-Rennspiel

Features

VP

P

A

A

P

A

50/60 Hz

Hersteller: Sega

Testversion: EigenImport

Preis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: 6 Jahre

Schwierigkeit: schwer

Sprachen: englisch

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



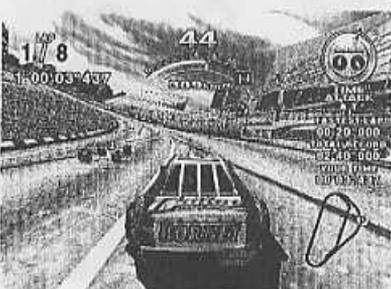
◀ So geht es meist nur anfangs zu. Später nehmt ihr euch die Gegner eher einzeln vor.



▲ Besonders die Darstellung von Höhenunterschieden ist sehr gut gelungen.



▲ Boxenstopps lohnen erst ab einer Rennstrecke von mehr als 20 Runden.



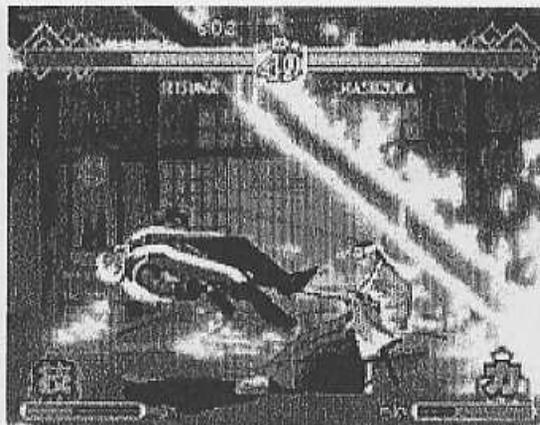
▲ Im Time-Attack könnt ihr gegen euren eigenen Ghost oder den der Entwickler fahren.

20 14-1



Shortcut

- gelungene Fighting-Engine
- im 2D-Bereich innovatives Block-System
- Speed- und Power-Versionen der Charaktere
- malerisch schöne Arenen mit Intros
- sehr umfangreiche Art Gallery
- keine nennenswerten Ladezeiten
- einige Charaktere ziemlich unfair
- Arcade-Modus kurz ausgefallen



▲ Nur minimale Differenzen trennen die DC-Umsetzung vom Original: Zum Beispiel fehlt hier der Waber-Effekt der Flammen.



▲ Last Blade 2 bietet vielleicht die schönsten Stages auf dem Neo Geo überhaupt.



The Last Blade 2 Final Edition

SNKs letzter Streich auf Dreamcast?

Sag niemals nie, so orakelte schon Sean Connery als James Bond, und dieselbe Maxime scheint auch der nach der Akquisition durch den Pachinko-König Aruze in Japan auf dem Sterbebett liegende Arcade-Veteran SNK hoch zu halten. Stets denkt man, das Neo Geo hätte jetzt seinen letzten Atemzug getan, schwupps zaubert der Exotenhersteller doch noch ein Spiel aus dem Hut. Wenn dabei weiterhin so qualitativ Hochwertiges wie bei *Last Blade 2 FE* herauskommt, sehen wir diesem Treiben gerne noch eine Weile zu.

Eigentlich hatten wir ja inständig auf eine neuen DC-Port des mittlerweile unbezahlbar gewordenen *Garou – Mark of the Wolves* (als US-Version 1.250 Mark und steigend) oder *Metal Slug 3* gehofft – *Last Blade* sind wir aber auch nicht abge-

neigt, obwohl das Original bereits aus dem Jahre '98 stammt. Nachdem SNK anno '96 die extrem populäre *Samurai Shodown*-Serie nach Kapitel Vier auf sich beruhen ließ, lagen alle 2D-Schwertkampf-Hoffnungen bei *Gekka no Kenshi* (japanischer Titel von *Last Blade*), der es innerhalb von nur zwei Folgen geschafft hat, sich spielspaßtechnisch unter den zahlreichen Top-Beat'em-Ups auf dem Neo Geo zu behaupten.

En Garde Dude!

Die *Final Edition*-DC-Umsetzung umfasst nun im wesentlichen Teil zwei, angereichert mit einigen interessanten Goodies. Zum einen dürfen sich Fans an einer umfangreichen Art- und Demo-Galerie labern, mit bisher unveröffentlichtem Material und sämtlichen Videoschipseln aus beiden Teilen inklusive sämtlicher Vor- und Abspänne. Dazu kommt ein für Nicht-Japaner ziemlich verständliches Kartenspiel namens Hanafuda mit den *LB*-Charakteren.

Zum Spiel selbst: 17 Jünger des Schwertes beharken sich vor einigen der schönsten Backgrounds der 2D-Geschichte (Berg-Wasserfälle, brennende Hütte). Ihr entscheidet euch vor dem Kampf entweder (a) für die combo-lastige Speed-Version (b) für die durchschlagskräftige Power-Version (c) in der neuen *Final Edition* (im Original nur

Das Original

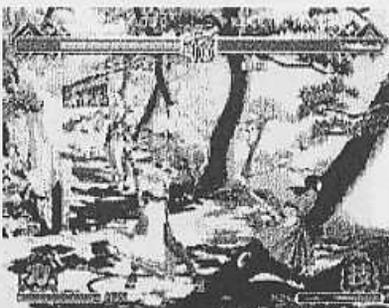
Wer bisher den inoffiziellen *Samurai Shodown*-Nachfolger *The Last Blade* spielen wollte, hatte nicht viele Optionen offen: Entweder in den sauren Apfel beißen und sich die länderhaft teuren und seltenen Neo-Geo-Module zulegen (im Bild das wertvollste Stück: die US-Version des 554 MBit-Knallers *The Last Blade 2*, Wert etwa 1.000 Mark), die Ladezeiten der CD-Version ertragen oder sich mit der durchschnittlichen PS-Konvertierung von Teil eins (Import-only) abfinden. Die exzellente DC-Version löst dieses Problem nun vorbildlich.



als Cheat) für eine Kombination von Speed und Power des jeweiligen Charakters. Danach folgt ein Schlagabtausch mit Special Moves, Custom Combos, Desperation Moves und allem, was das 2D-Beat'em-Up-Herz begehrt. Herausragend sind dabei die Repel Moves – eine Art Offensiv-Block – die auf dem Boden und in der Luft bei Könnern der Startschuss für eine hübsche Konter-Combo sind. Die Top-Animationen und die Ladezeiten unterscheiden sich bis auf ein paar Ausnahmen (das Lodern der Flammen in Stage Vier fehlt zum Beispiel bei der *Final Edition*) von denen des acht- bis zehnmal so teureren Neo-Geo-Moduls, weshalb wir Import-Freunden zum Kauf dieses Fighting-Kleinods nur raten können. **RIK**



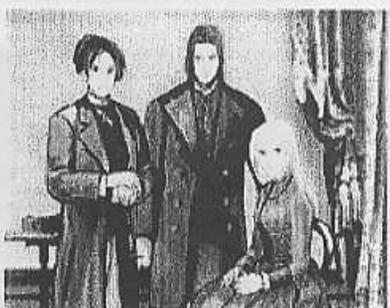
▲ Das kleine Mädel links hat einen Pakt mit magischen Mächten geschlossen.



▲ Geschickt ins Leere laufen lassen – die neuen Schwert-Jünger haben viel von ihren *Samurai Shodown*-Vorbildern gelernt.



▲ Final Strike: Bei Super Specials lassen sich die Schwertmeister ein paar ganz spezielle Tricks einfallen, um das Match zu beenden.



▲ Eine umfangreiche Art Gallery aus beiden *LB*-Teilen gibt's als Bonus: Hier das Cover der Neo-Geo-CD-Version von *Last Blade 2*.

The Last Blade 2 Final Edition

2D-Beat'em-Up
 Features
 VP UP
 A
 Hersteller: SNK
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 140 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: mittel
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100

R. 14-1



Shortcut

- gute Umsetzung der Film-Trilogie
- kultiges Waffenarsenal
- markante Sprüche
- viele Gore-Effekte
- brillanter Sound
- gutes Design und Animation von Ash
- schlechte Kameraführung
- unpräzise Steuerung
- ständig wieder erscheinende Gegner
- happiger Schwierigkeitsgrad
- verschenkte Vorlage (aufz)

Evil Dead – Hail to the King

Action

Features

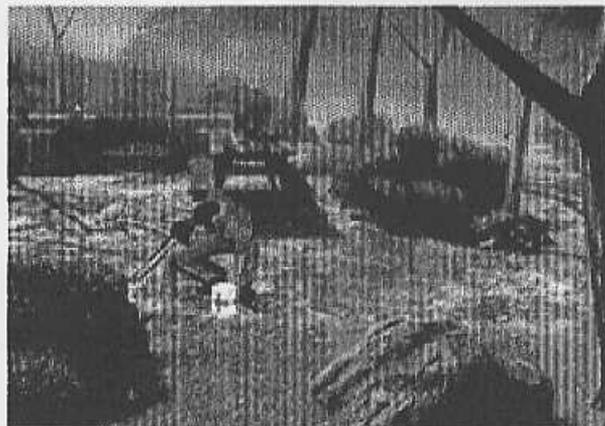
VP, A, G, S, P, R, E, S, S

Hersteller: THQ
 Testversion: Eigen-Import
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: schwer
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
 0 20 40 60 80 100



▲ Lauf, Ash, lauf! Das Gefühl, jederzeit vom Bösen verfolgt zu werden, kommt beängstigend gut rüber.



▲ Der größte Vorteil der immer wiederkehrenden Monster: Ihr bessert dadurch euren Energiehaushalt auf.

Evil Dead – Hail to the King

Wirklich grausam, was sich in *Evil Dead* abspielt.

Ein Spiel, das auf der kultig-blutigen Film-Trilogie *Evil Dead*? Genial! Was man aus diesem Stoff alles hätte machen können. Leider liegt die Betonung auf „können“.

Zwar merkt man bereits kurz nach dem Einlegen der GD, mit wie viel Liebe zum Detail das Entwickler-Team Heavy Iron Studios die makaberen Abenteuer um Ash, Zombiejäger und Weltenretter wieder Willen, umgesetzt haben, doch einige grobe Patzer vermiesen den Spielspaß gehörig. Wie zu erwarten, wurde aus dem Spiel ein *Resident Evil*-Klon – bei der Thematik sicherlich auch keine schlechte Entscheidung. Leider krankt *Evil Dead* an vielen Mängeln, vor denen man im großen Vorbild verschont geblieben ist.

Fehler ohne Ende

Die je nach eurer Position wechselnden Kameraperspektiven entpuppen sich oft als nahezu unspielbar und verstellen nicht selten die Sicht auf Ash, die Gegner oder sogar beide. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, stellt euch die recht schwammige Steuerung vor mehr Probleme als sämtliche Monster zusammen. Gerade, wenn die Spielfigur recht weit im virtuellen Hintergrund steht, ist es gerade bei mehreren Angriffen schwierig, zielgerichtet zuzuschlagen.

Schafft ihr es aus welchen Gründen auch immer (bei mir war es schlicht und einfach die Liebe zur Vorlage), euch mit diesen Mankos ab zu finden, erwartet



▲ Selbst während der Flucht solltet ihr auf Items wie diesen Pilz achten. Immerhin lassen sich daraus Benzin und Energie gewinnen.

euch ein fesselndes, wenn auch kerniges Horror-Adventure. Allein die Bewaffnung Ashs mit einer am Handstumpf befestigten Kettensäge, Pump-Guns, Äxten und Pistolen sorgt für einigen Spielspaß. Erwartungsgemäß kommt dabei auch das Blut nicht zu kurz, weshalb zumindest die US-Version nicht für die jüngeren Zocker geeignet ist.

„Leider trüben einige Mängel den gut gemeinten Horror-Spaß.“

Retter des Buches

Neben den ständigen Kämpfen gegen die Armeen Untoter, von denen etliche leider ständig aufs Neue erscheinen, sind in teils recht kniffligen Rätseln auch eure grauen Zellen gefordert. Ob es darum geht, aus gefundenen Pilzen (hallo, Sanka!) Treib-

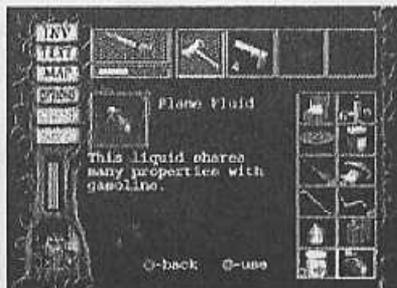
stoff für die Kettensäge zu gewinnen oder an scheinbar unerreichbare Seiten aus dem Buch *Necronomicon* zu gelangen – ohne einiges Herumprobieren werdet ihr kein Land sehen. Ziel des Spiels ist es übrigens, alle Seiten zu sammeln und so das Böse aus der Welt zu verbannen.

Interessant, aber wohl nicht jedermanns Sache: die Versorgung mit Health-Kits. So findet ihr zwar im Spielverlauf einige davon, doch um wegen der andauernden Angriffe am Leben zu bleiben, müsst ihr möglichst viele Gegner töten, die dann nach ihrem Ableben neue Energie hinterlassen. So gesehen kann man das stetige Nachwachsen der Monster auch als Vorteil sehen ...

Beschimpft eure Gegner!

Besonders nützliche Items hinterlassen die Feinde übrigens erst, nachdem ihr sie mit typischen Ash-Zitaten verhöhnt habt (coole Sprachausgabe). Grafisch macht *Evil Dead* zwar einen ordentlichen Eindruck, doch

kommen die Hintergründe nicht an ein *Code Veronica* heran. Auch die Gegner-Animationen sind bei weitem nicht so ausgefeilt wie die des Hauptdarstellers. Dafür sorgt der packende Sound und die gruselige Sprachausgabe für eine packende Horroratmosphäre.



▲ Auch das Inventar lehnt sich stark am bekannten Vorbild an.



▲ Tja, selber schuld, wenn man der Freundin mal die Autoschlüssel überlässt ...



▲ Im Vergleich zu *Resident Evil* ist die einblendbare Karte relativ nutzlos.

Blood - The last Vampire

Undercover Ad 2025 Kei bekommt Konkurrenz!

Absolut unverständlich: Kommt in Japan mal ein First-Party-Titel von Sony selbst für die PS2, dann ist es ein derart grenzenloser Humbug wie TV DJ oder jetzt Blood - The Last Vampire.

Eigentlich hatten wir dieses Machwerk - wir wollen an dieser Stelle gar nicht das schmeichelhafte Wort „Spiel“ verwenden - in der Hoffnung auf einen ersten 128-Bit-Survival-Horror-Vorgeschmack importiert. Doch weit gefehlt. Sehr weit. Wenn man die DVD eingelegt hat, darf man einem unterdurchschnittlich animierten Animé-Streifen frönen. Nach fünf



▲ Euro erste Begegnung mit einem Vampir ... auch wenn er weiblicher Natur ist ... endet in einem blutleeren Flasko.



▲ Wie spannend: Ihr beeinflusst einen öden Animé mit eurer Entscheidung.



▲ xxxxxxdfkkö okdfkääro öok-föfkäe oofkdfkääö lfkääoo fdöfkäe dkldfkäek ldk-fädf

◀ Hier seht Ihr die Entwickler von The Last Vampire auf der Schulbank, wo sie hingehören!

Minuten macht sich dann bereits erster Unmut breit: „Na ja, jetzt reicht's aber mit dem langweiligen Intro - wann geht's denn endlich los?“ Tja: Gar nicht! Es bleibt bei dem Streifen und ihr könnt circa alle drei bis vier Minuten in Form einer Entscheidung aus mehreren japanischen Möglichkeiten auf die Handlung Einfluss nehmen. Damit nicht genug: Das Ultra-Low-Budget-Filmchen ödet bereits nach kurzer Zeit derart an, dass einem jegliche Lust aufs Ausprobieren vergeht.

Ausgehend davon, dass wir nach etwa zehn Minuten laut Menü bereits 20 Prozent gesehen haben, ohne irgendwas Besonderes zu vollbringen, spricht dies zudem Bände für den Tiefgang und die Länge von The Last Vampire. Als wir dann endlich doch noch den ersten Vampir entdeckten und prompt in einer urkomisch wirkenden Animation bis auf den letzten Tropfen ausgesaugt wurden, ohne uns zur Wehr setzen zu können, brachen sämtliche im Spielzimmer anwesenden Redakteure mit Tränen in den Augen japsend zusammen und krümmten sich vor Lachen. Sachen gibt's - und das auch noch von Sony: Hiermit haben wir also schon den ersten ganz heißen Anwärter auf den Titel „Schrott des Jahres“. Davon bleibt uns eine PAL-Umsetzung ganz sicher erspart.

Bitte spüren!



ERK

Shortcut

- ☹ euer Geldbeutel fühlt sich jetzt leichter an
- ☹ habe ich ein Spiel gekauft?
- ☹ ist das wirklich von Sony?
- ☹ kann jemand die Entwickler lynchen?
- ☹ Protest einreichen wohl zwecklos

Blood - The Last Vampire

Interaktiver Animé

↑

Features

- A
- S
- MC

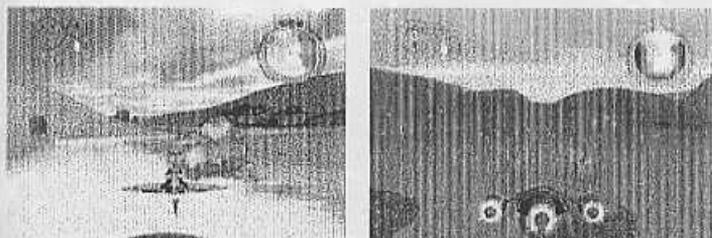
Resteller: Sony
 Testversion: Eigenimport
 Preis: ca. 200 Mark
 Geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: nach 30 Minuten egal
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

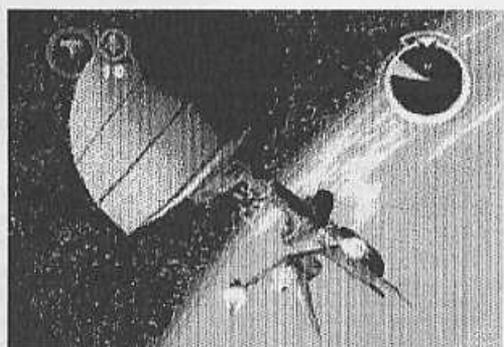
0 20 40 60 80 100

Star Wars: Episode One: Battle for Naboo

Spät, aber doch noch ...



▲ Ob zu Lande oder in der Luft: Echte Sternenkrieger fühlen sich überall wohl – solange es nur mächtig in der Kiste kracht.



Selt dem Erscheinen des letzten Star-Wars-Kinofilms sind nun schon einige Tage ins Land gezogen. Doch der Bekanntheitsgrad

von George Lucas' Kaugummi-Epos hat währenddessen nicht abgenommen. Ganz im Gegenteil: Die Spieleproduktion läuft auf Hochtouren weiter. Anstatt einen lausigen Schnellschuss wie etwa *Star Wars: Demolition* (Test auf Seite 65) zu riskieren, nutzte LucasArts die Entwicklungszeit, um ein durchaus ansehnliches Produkt auf die Beine zu stellen.

Ganz im Stile des inoffiziellen Vorgängers *Rogue Squadron* schwingt ihr euch wieder ins Cockpit eines schnittigen Raumjägers und bläst, passend zur Thematik der Episode One, unzählige Droiden-Schiffe der Handelsföderation von der Oberfläche und aus dem Orbit des Planeten Naboo. Dabei schlüpft ihr allerdings nicht in die Rolle der Filmhelden, sondern werdet mit komplett neuen Charakteren konfrontiert – Captain Kael und Lt. Sykes, um genau zu sein.

Am Spielprinzip selbst hat sich im Vergleich zu *Rogue Squadron* nicht viel geändert: Noch immer fliegt ihr wahlweise in der First-Person-Perspektive oder mittels Verfolgerkamera durch fünfzehn Level (plus einige Bonus-Stages) und ballert mit Phaser-Salven und diversen Raketen um euch. Neu ist, dass ihr nun auch während einer der recht abwechslungsreichen Missionen das Vehikel wechseln könnt und so entweder im schnittigen Land Speeder über die Planetenoberfläche brettert oder euch mit einem der Jäger in die Lüfte schwingt. Durch ein Medaillen-System erhaltet ihr stets neue Kriegsgeräte und bekommt Zutritt zu versteckten Stages.

Neben der leicht verbesserten Präsentation mit etwas weiterer Sichtweite als noch in *Rogue Squadron* und feineren Polygon-Modellen verblüfft vor allem der Soundtrack: Factor 5 schaffte es gekonnt, viele der orchestralen Original-Tracks in feiner Surround-Qualität auf Modul zu verewigen. Eine tolle Sprachausgabe in den Mission-Briefings sowie massig Funkfeuer während der Einsätze erfreuen das Ohr des Spielers. Für Star-Wars-Fans ein durchaus Interessantes Produkt, für den Otto-Normal-Space-Cowboy dürfte das Gameplay jedoch auf Dauer etwas zu eintönig sein.

▲ Um diese Raumstation zu zerstören, wollen erst mal alle Schildgeneratoren ausgeschaltet werden.

Shortcut

- Star Wars
- pompöser Soundtrack und viel Sprachausgabe
- ☹ lahme Story-Entwicklung
- ☹ recht kurz
- ☹ zu lineares Gameplay

Star Wars: Episode One: Battle for Naboo

Space-Shooter

Features	
Hersteller: Factor 5/Lucas Arts	
Testversion: Eigenimport	
Preis: ca. 150 Mark	
Geignet ab: frei	
Schwierigkeit: mittel	
Sprachkenntnisse	

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

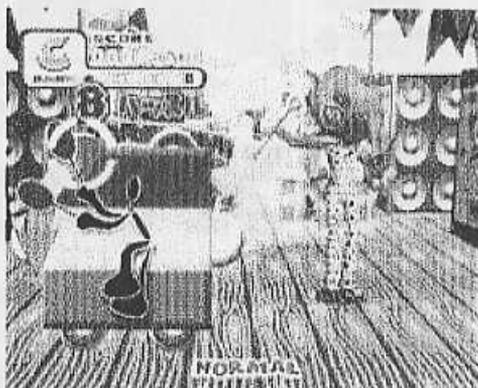
CD

Samba de Amigo 2000

Hustle Play all the Way!



▲ Nicht so der Bringer, aber als Bonus O.K.: Das Samba-Volleyball.



▲ Neu in der 2K-Version: Die Rasseln müssen schnell zwischen zwei der sechs Punkte geschwungen werden.

Ihr kennt alle Songs des Originals auswendig? Beherrscht die Maracas-Shake-Moves schon im Schlaf? Schafft jeden Song perfekt? Dann seid ihr fit für den Hustle-Mode in *Samba 2K* – die Samba-Mania geht weiter!

Was versteckt sich wohl hinter dem Hustle-Mode? Nun, bis jetzt habt ihr entweder eure roten Maracas einmal geschüttelt, sobald einer der blauen Bälle in einen der sechs Randkreise gelaufen ist, oder euch bei einem der Pose-Moves eine Zerrung zugezogen. Was fehlte, waren rhythmische Bewegungen der Maracas zwischen zwei und mehr Punkten. Genau die gibt es jetzt in der 2K-Version – auf den ohnehin schon nahezu grenzenlosen Party-Spaß wird damit noch eine Schippe draufgelegt. Nach kurzer Eingewöhnungszeit werdet ihr die neuen Techniken prima integriert haben.

Wenn's euch allerdings zu hektisch ist, könnt ihr die neuen Latino- und Fun-Songs (Volare, Hot Hot Hot, Vamos a Carnival, Bamboleo, Cha Cha Cuba & Co., insgesamt 28 Tracks) auch im alten Modus spielen. Da sämtliche ursprünglichen Lieder wieder mit von der Partie sind, enthält *SdA 2000* das Original somit komplett und funktioniert ganz ohne dieses mit den roten Shakern (gell Konami, so geht's auch!). Einziger Wermutstropfen: Bei der Krönung der Samba-Moves – dem kreisförmigen Abfahren aller sechs Randpunkte in einer Bewegung – geraten die Sensoren an die

Grenzen ihrer Höhererkennung. Dadurch haben zwar Profis mit der Perfect-Wertung zu kämpfen, den Spielspaß stört es aber nicht nachhaltig. Dafür gibt's viele coole freispielbare und downloadbare Sounds vom Rocky-Theme über Magical Sound Shower (*Out Run*) bis We're Burning Rangers. Eine Menge witziger Zweispiel-Modi inklusive Volleyball und abgedrehte Fiesta-Animationen im Hintergrund runden das jetzt noch besser gewordene beste Musik-Spiel unter der Sonne ab. Verscherbelt euer altes *Samba de Amigo* und holt euch unbedingt diese runderneuerte Version!



Shortcut

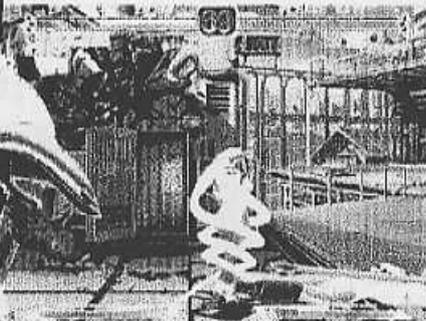
- massig neue und alte Songs
- coole Hustle-Moves
- noch immer der Party-Hit
- prima Ersatz fürs Fitness-Studio
- jetzt zwei Spiel-Varianten
- ☹ Probleme beim Erkennen kreisförmiger Moves

Samba de Amigo 2000

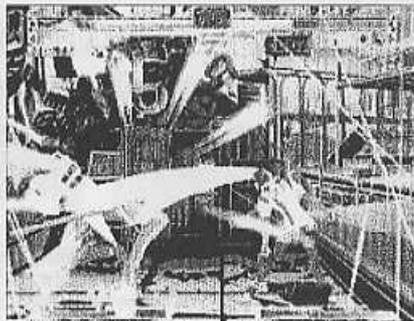
Musik-Spiel	
Features	
Hersteller: Sonie Team/Sega	
Testversion: Eigenimport	
Preis: ca. 140 Mark	
Geignet ab: frei	
Schwierigkeit: mittel	
Sprachkenntnisse	

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

RK



▲ Drop Dead Cool: Milla Rage und Ihre Designer-Auftritte.



▲ Da schaut der Faust: Was Haare so alles anrichten können ...

Guilty Gear X

Die größte Innovation im 2D-Beat'em-Up-Bereich seit *Street Fighter 2!*

Mit ihrem Erstlingswerk *Guilty Gear* sorgte das kleine Team Arc System Works aufgrund der für PlayStation-Verhältnisse sensationellen Animationen bereits für Aufsehen. Der auf Naomi-Technik basierende Nachfolger ist nun ein echter Schlag ins Gesicht für die alt-eingesessenen Beat'em-Up-Macher Capcom & Co.

Zig Versuche, von *Marvel vs. Capcom* über *Street Fighter III* bis *Capcom vs. SNK* und *Vampire Chronicle*, hatten die Erfinder von Ken und Ryu, um ihren Charakteren auf der leistungsfähigen 128-Bit-Plattform Dreamcast einen zeitgemäßen Hi-Res-Look zu verpassen – ohne Erfolg. Zu faul, zu unfähig? Es musste erst Sammy (*Viewpoint*, Neo Geo) kommen, *Guilty Gear X* in Auftrag geben – und endlich macht es auch 2D-Veteranen Spaß, die VGA-Box anzuschließen und bunte Sprites in 640-mal-480-Auflösung zu genießen! Schande über Capcom. Doch die Blamage wird immer größer: Hinter der aufsehenerregenden Fassade ist bei weitem nicht Schluss.

Das Kampfsystem von *GG X* bietet so viele Feinheiten, aus denen andere Hersteller ein halbes Dutzend Nachfolger pressen würden. Specials und Super Specials, Air Dashes und Air

Limited Edition

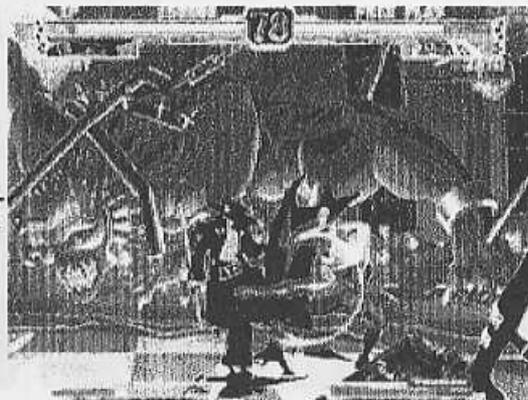
■ Wer das Glück hatte, eine der begehrten Limited Editions von *Guilty Gear X* ergattern zu können, bekommt neben einer hübschen Picture GD mit den beiden Haupt-Charakteren auch eine coole Shape/CD Single (siehe Photo). Diese enthält einen Instrumental-Track des Hard'n'Heavy-Soundtracks und eine CD-Datei, die unser Laufwerk jedoch verweigerte (Schleuder-Trauma?).



Raves (bekannt aus *X-Men vs. Street Fighter*), Gatling (Chain) Combos und Juggle Combos, Doppelsprünge und Supersprünge – nennt es und es ist mit hoher Wahrscheinlichkeit drin. Doch damit nicht genug: Experten beziehen upgradebare (normale) Special Moves, Air Recoveries, perfekte Blocks ohne Energieverlust, Drehungen in der Luft und eine Art Alpha-Konter in ihre Kampftaktik mit ein. Checkt ihr die Nippon-Anleitung nicht, hilft ein Blick auf die zum Teil englische Webpage www.guiltygearx.com.

Mit dem Verwöhn-Aroma

Die Krönung des Ganzen sind jedoch die Instant Kill Moves: Drückt ihr bei aufgela-dener Leiste alle vier Attack-Buttons



▲ Teuflich gut und dank Hi-Res-Optik brillant scharf: *Guilty Gear X* revolutioniert das 2D-Beat'em-Up.

(Kick, Punch und zweimal Slash) gleichzeitig, habt ihr die Möglichkeit, einmal diesen vernichtenden Move anzubringen, der euch bei Erfolg sofort den Rundsieg bringt (beim Vorgänger war es sogar der Gesamtsieg!), unabhängig davon, wieviel Lebensenergie der Gegner noch hatte. Risiko: Bei Versagen habt ihr für den Rest der Runde keine Super-Special-Move-Leiste mehr. Daraus lässt sich eine Duell-Choreographie basteln, die sich gewaschen hat. Untermalt wird das Spektakel von wunderschönen Lichteffekten, grandiosen Martial-Arts-Animationen, einem fetzigen Hard'n'Heavy-Sound und krachenden Schlaggeräuschen.

Kritikpunkte? Den Zufallsgenerator für die Stages (dürften ruhig ein paar mehr sein) hätte Sammy gerne mal überprüfen können – manchmal dreimal hintereinander in der selben Arena zu kämpfen, mutet schon etwas komisch an. Trotzdem: Das starke Charakter-Design der 14 Protagonisten (fünfeinhalb neue, darunter der wahnsinnige Killer-Arzt Faust) und vor allem die angesprochenen 640-mal-480-Punkte-Sprites machen *Guilty Gear X* bereits jetzt zu einem Klassiker, von dem man noch in Jahren als dem Begründer der 2D-Hi-Res-Grafik sprechen wird. Unbedingt besorgen!



Shortcut

- unglaublich: Hi-Res-Kämpfer!
- eine der besten 2D-Fighting-Engines
- Instant-Kill-Moves als letzte Rettung
- unkonventioneller Hardrock-Sound
- Deluxe-Animationen und Moves
- freetigliche Kämpfer-Design
- ☹ zu wenige Stages
- ☹ einige Gegner extrem hart



▲ Cooles Charakter-Design, Top-Gameplay und Bomben-Sound – dieser Fighter rockt.

▲ Instant Kill! Mit einem einzigen Super-Move könnt ihr alles noch mal umdrehen.

Guilty Gear X

2D-Beat'em-Up H4

↑↑↑

■ Features:

VP ● ● ●

■ Hersteller: Arc System Works/Sammy

■ Fastversion: Eigenimport

■ Preis: ca. 140 Mark

■ Geeignet ab: 12

■ Schwierigkeit: mittel bis hoch

■ Sprachkenntnisse

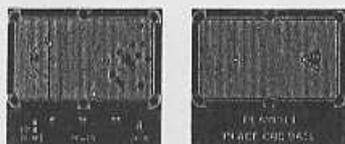
IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

R1C

R . 14-1

Jimmy White's Cueball



▲ Die Spielvariante Snooker gibt's exklusiv bei Jimmy White's Cueball.

Nach Umsetzungen für Dreamcast und PlayStation feiert der weltbekannte Snooker-König nun auch auf GameBoy Color sein Debüt. Vier abwechslungsreiche Spielmodi stehen zur Auswahl: Straight Pool, 8 Ball, 9 Ball und Snooker. Die Regeln werden im Handbuch kurz und prägnant beschrieben. Gespielt wird entweder alleine gegen die CPU (vier Schwierigkeitsgrade) oder abwechselnd gegen einen menschlichen Kontrahenten. Im Vergleich zu Pro Pool (Test in VG 9/2000) wirken die recht winzig dargestellten Kugeln etwas farbarm und sind zudem lieblos animiert. Nicht verschweigen wollen wir außerdem die nervigen Denkphasen der CPU, die einmal sogar einen Absturz des Spiels (es froh einfach ein) verursachten. An Steuerung und Sound gibt's wenig auszusetzen, sogar Sprachausgabe wird geboten. Genre-Fans greifen trotzdem lieber zu Codemasters Pro Pool. **CS**

PWD	A			
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Virgin	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	3-8	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Pool			

Star Wars Episode 1: Obi Wan's Adv.



▲ Obi Wans Bewegungskomplexität könnte umfangreicher sein.

Wo Star Wars drauf steht, ist spaß-technisch leider schon lange nicht mehr Star Wars drin. Für ein GBC-Spiel schlägt sich dieses Modul jedoch noch ganz wacker. Ähnlich wie in Jedi Power Battles säbelt ihr euch als Obi Wan per Lichtschwert durch Heerschaaren von tödlichen Kampfdroiden, pulverisiert mit eurem Blaster Kriegsgerät der Handföderation und macht intensiven Gebrauch von der Macht, um beispielsweise große Hindernisse telepathisch aus dem Weg zu räumen. Aufgelockert wird das lineare Leveldesign durch diverse Schalterrätsel und Passagen, in denen Vehikel navigiert werden müssen. Grafisch besticht Obi Wan durch High-Color-Zwischensequenz-Standbilder, gut animierte Figuren sowie lebendige Hintergründe. Farbgebung und Akustik sind aber eher monoton ausgefallen. Notorische Star Wars-Jünger wagen einen flüchtigen Blick. **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	THQ	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	3-7	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Action			

Godzilla: Monster Wars



▲ Immer das gleiche: Stur werdet ihr von strohduhmen Feinden angegriffen.

Schon im letzten Jahr (VG 6/2000) durchbrach Teil eins dieser Zeichentrickserien-Adaption gerade mal die Dreisterne-Spielspaßschallmauer. Statt den zweiten Teil nun konsequent weiterzuentwickeln, schluderten die an sich renommierten Entwickler von Crawfish (verantwortlich für das GBC-Driver) gewaltig und spendierten dem extrem trägen Horizontal-Shooter neben ein paar aktualisierten Farbaletten gerade mal eine Handvoll unbedeutender „neuer“ Features. Zur Steigerung der Interaktivität scrollen die insgesamt zehn Level jetzt nicht mehr automatisch von links nach rechts – ihr dürft die Riesenechse nun auf Kommando vorwärts bewegen. Wow! Zweite Neuerung: ein Fadenkreuz. Nobelpreis! Na ja, und zur Freude aller Gelegenheitspieler regeneriert sich eure Lebensenergie mittlerweile nicht mehr von selbst. Fazit: Echsenchändung! Finger Weg! **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Ubi Soft	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	6	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Action			

WDWQ: Magical Racing Tour

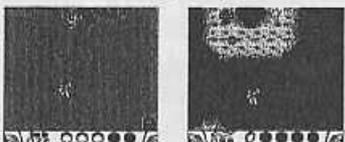


▲ Diverse Power-Ups verschaffen euch „unfaire“ Vorteile.

Rennspiele werden auf GBC in den meisten Fällen aus einer Pseudo-3D- oder aber aus der Vogelperspektive dargestellt. Bei Walt Disney's World Quest: Magical Racing Tour gingen die Entwickler einen anderen Weg und zeigen das Spielgeschehen aus der 2D-Seitenansicht (vergleiche Stunt Track Driver, VG 8/2000). Aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit (eigentlich etwas Positives) und der zahlreichen Turbokampfbahnen prallt man jedoch öfter, als einem lieb ist, wie ein Ping-Pong-Ball am Streckenrand ab – das Spielgeschehen wirkt dadurch sehr hektisch. Sondernlich umfangreich ist das Spiel trotz 13 verschiedener Strecken nicht – viel zu schnell sind diese durchgespielt. Einen Zweispieler-Modus vermischen wir genauso wie eine Batteriespeicheroption für erfahrene Besessenen im Zeitrennen-Modus. Kauft euch lieber Micro Machines V3! **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Activision	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	4	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Rennspiel			

Buzz Lightyear

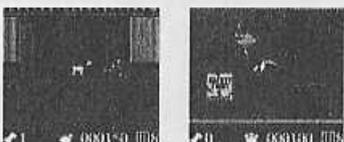


▲ Pro Level wartet ein Boss auf euch.

Wenn's im Weltraum brodelt, sind die Gesetzeshüter von Star Command zum Glück nicht weit. Diesmal haben sie's mit Imperator Zurg höchstpersönlich zu tun. Bis zum intergalaktischen Finale gilt es, in der Rolle des Buzz Lightyear zwölf vertikal scrollende, aus der Vogelperspektive dargestellte Level zu überleben. Neben einem knapp bemessenen Zeitlimit müsst ihr euch mit Lasertürmen, Helikopter-Drohnen und anderen Dingen herumärgern. Zahlreiche Waffenarten zur fachgerechten Entsorgung der Feinde sowie zwei Fahrzeuge und andere nützliche Upgrades können in Form von Extras aufgesammelt werden. Voraussetzung: Ihr verfügt über genügend Goldmünzen. Steuerung und Gameplay sind leider etwas träge, optisch hätten ein paar mehr Animationsphasen nicht geschadet. **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Activision	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	4	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Action			

102 Dalmatiner

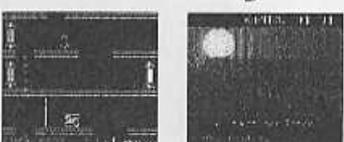


▲ Einmal Wuff und weg ist der Gegner.

Pünktlich zum Start des zweiten Dalmatiner-Kinofilms wuseln die putzigen Hundewelpen auch auf Nintendos Kleinstem. Als Dalmatiner-Welpe Domino oder Nullpunkt besteht eure Aufgabe darin, eure Geschwister aus den Stahlkäfigen von Schreckschraube Cruella DeVilles zu befreien und sie vor einem Dasein als stromerzeugende Lafrad-Vierbeiner zu bewahren. Zur Rettung eurer Artgenossen müsst ihr in jedem Level einen Schlüssel finden und in bestimmten Fällen auch Schalter umlegen, um z.B. Fahrstühle in Gang zu setzen. Mit einer ohrenbetäubenden Bell-Attacke könnt ihr eure Gegner (Roboter, Kobolde & Co.) paralisieren. Wer das Spiel durchspielt, den erwarten zwei versteckte Minispiele. Fazit: Typisches GBC-Jump'n'Run mit guter Grafik – für die Zielgruppe empfehlenswert. **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Activision	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	4	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Jump'n'Run			

The Mummy



▲ Evelyn kann meterweit springen.

The Mummy ist ein typisches 8-Bit-Jump'n'Run, angereichert mit vielen Puzzleleinen. Ganz im Stil von Inspector Gadget müsst ihr die Fähigkeiten der drei Hauptfiguren kombinieren, um alle 46 Level zu meistern. Ägyptologin Evelyn ist flink wie ein Wüstenfuchs, kann weit springen und ist zudem befähigt, Gegenstände zu transportieren und einzusetzen. Glücksritter Rick hält Mumien und andere Pyramiden-Ungeziefer mit seinen Doppelpistolen auf Distanz und aktiviert per Scharfschützengewehr versteckte Schalter. Sprengmeister Jonathan bombt Hindernisse aus dem Weg und lässt öfter mal seine Fäuste sprechen. Präsentation und Steuerung erfüllen ihren Zweck. Frustrierend ist lediglich das Trial-and-Error Design vieler Level. Unendlich viele Continues mildern diesen Umstand jedoch. **CS**

PWD				
SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Konami	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	8	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Jump'n'Run			

The Grinch



▲ Ein Spiel für Hardcore-Fans wie Ralph.

Grün ist nicht nur die Farbe der Hoffnung, sondern auch das Fell des Grinch, der nun auch auf dem GBC versucht, das Weihnachtsfest zu stoppen. Dazu hat er immerhin knapp zehn Monate Zeit ... Ihr müsst als Grinch beziehungsweise dessen Hund Max durch sieben Szenen mit insgesamt 40 Leveln huschen, um alle Geschenke der Einwohner von Whoville zu erhaschen. Dabei wehrt ihr euch mit Schneebällen, Eiern, dem fauligen Atem des Grinch oder einem herzhaften Max-Gebelle gegen die Knuddel-Attacken der Whoville-Bande. In Szene sechs sucht El Grincho nach Schrott-Teilen für seinen Schlitten, mit dem er im siebten und letzten Kapitel als Weihnachtsmann verkleidet in einem Whoville-Haus herumgelstert. Das Gameplay witzig bis hektisch, unendlich viele Continues – **RA**

SGB	X	GB	X	GBC
Hersteller:	Konami	Grafik:	Sound:	☆☆☆
Schwierigkeit:	5	SPIEL SPASS ☆☆☆		
Genre:	Action-Adv.			

WEHE

VI E GAMES

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

Deine Abovorteile:

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



Fast
50%
gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen,
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



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

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schick mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift _____

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

Datum, 2. Unterschrift _____

CVP213



Street Fighter

Name: Street Fighter ^{VII} **Genre:** 2D-Beat'em-Up **Erscheinungsdatum:** 1991 **System:** Arcade
Umsetzungen: MD, SNES, 3DO, GB, PS, SAT, DC, PS2 **Hersteller:** Capcom
Test in VIDEO GAMES: Arcade-Version nicht getestet **Damallige Wertung:** -



Historisch wertvoll weil ...

... hier die ersten richtigen Special Moves (Feuerball, Dragon Punch und Co.) zu finden waren; ... es das Beat'em-Up-Genre der Neuzeit begründete und über 170 Nachfolger und Clones inspirierte; ... weil 2D-Beat'em-Ups auch heute, zehn Jahre später, noch nicht tot zu kriegen sind.

Schon gewusst, dass ...

... die Namen der vier Boss-Charaktere extra für Europa und USA damals bunt durcheinander gewürfelt wurden? ... der Phantom-Kämpfer Shen Long, nach dem alle Welt jahrelang im Spiel gesucht hatte, definitiv niemals existierte? ... es drei Charaktere (Ken, Ryu und Chun Li) bis ins aktuellste *Street Fighter III 3rd Strike* geschafft haben? ... dass *SF Turbo* gegenüber *SF2* die geringsten Änderungen überhaupt in einer Prügelserie aufwies?

Ha-Do-Ken!

Bereits in den 80er Jahren wurde in Spielhallen und auf den gängigen Heim-Computern geprügelt, was das Zeug hielt: *Karate Champ* (Data East, 1984, Steuerung mit zwei Joysticks!), *Yie Ar Kung Fu* (Konami, 1985), *Kung Fu Master* (Irem, 1984), *Way of the Exploding Fist* (Melbourne House, 1984), *International Karate* (System 3, 1986), *Final Fight* (Capcom, 1989) und *Double Dragon* (Technos, 1987) hießen damals die Favoriten. Doch irgendwie fehlte stets etwas – man wollte mehr reißen, als nur mit Standard-Techniken unter Punks aufräumen. Doch das taktische Element und die Raffinesse blieben noch völlig außen vor. Bis 1991.



wird mehr sein!

Der zündende Funke schlug in diesem bahnbrechenden Jahr bei Capcom ein, in dem man zwölf heute weltbekannte, charismatische Charaktere schuf, ihnen effektvolle Phantasie-Movies auf den Leib schrieb und somit ein eigenes Genre begründete: Das Neo-Beat'em-Up und die Special Moves waren geboren!

Round One – Fight!

Nicht nur für Capcom entpuppte sich die Serie als wahrer Goldesel: Alles, was Rang und Namen hatte: Sega, Namco, SNK, ja selbst Squaresoft und Nintendo, alle sprangen sie auf den Beat'em-Up-Zug auf und steuerten ihrerseits Meilensteine des Genres bei. Außerdem handelt es sich um eines der ganz wenigen Genres, dessen 2D-Vertreter (brandaktuell *King of Fighters 2000*, *Guilty Gear X* und *Last Blade 2 Final Edition*) noch heute mutig der übermächtigen 3D-Konkurrenz trotzen. 2D-Jump'n'Runs? Ausgestorben. 2D-Action-Adventures? Ein Relikt. 2D-Shooter?

◀ Schnelle Combos mit Gummipfropfen waren unmöglich.

Street Fighter I



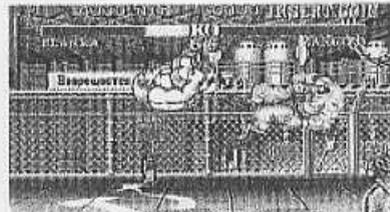
Street Fighter I: Der weitgehend unbekannte SF-Urahn wurde mit großen Gummipfropfen gespielt, in die man in der Spielhalle hineinprügelte.



Street Fighter II – The World Warrior



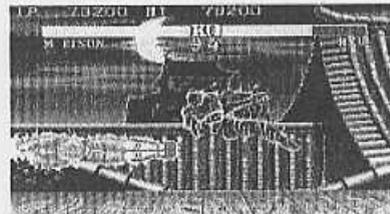
Street Fighter II – The World Warrior: Wählt einen von acht legendären Kämpfern und lasst Feuerbälle und Hurricane Kicks sprechen.



Street Fighter II – Champion Edition



Street Fighter II – Champion Edition: In diesem kosmetischen Update waren auch die vier Boss-Charaktere Sagat, Vega, Bison und Balrog spielbar.



Gaaanz selten noch Neue. Zurück zu *Street Fighter 2*: Ganz so dreist und selbstähnlich (aber fast!) wie bei den ersten drei Versionen des Spiels, *World Warrior*, *Champion Edition* und *Turbo*, produzieren die Japaner heute keine Fortsetzungen mehr: Die einzigen Unterschiede waren damals sage und schreibe die Anwahlbarkeit der vier Endgegner, eine schnellere Spielgeschwindigkeit und je ein (!) neuer Move pro Charakter.

Wer sich selbst ein Bild dieses Trios machen will, braucht übrigens ausnahmsweise nicht nach angestaubten MD- oder SNES-Hüllen auf den Grabbeltischen der schmutzigen Flohmärkte zu suchen, sondern legt sich

bequem die Compilation *Street Fighter Collection 2* auf PS zu und schwelgt in selbigen Beat'em-Up-Erinnerungen. Beliebt und begehrt ist die unnachahmliche Serie bis heute: Insgesamt 23 Versionen in vier verschiedenen Entwicklungsrichtungen (klassische SF – SF-Schiene, die Alpha/Zero-Jugend-Episoden, die Vs.-Crossover-Fighter sowie die EX-Polygon-Ausgaben) können nicht lügen. Allerdings existiert mittlerweile weder ein weiteres, umsetzbares Sequel in den Spielhallen, noch wurde eines angekündigt. Ob Capcom gerade schwer am überragenden HiRes-Look von *Guilty Gear X* zu knabbern hat (siehe Import-Test)?



RIK

