

# VIDEO

PS

N64

DC

PS2

GB

GC

Xbox

# GAMES

Das Magazin von Spielern für Spieler!

VIDEO  
**GAMES**  
PS  
N64  
DC  
PS2  
GB  
GC  
Xbox

Die Square-Offensive:  
**The Bouncer,  
Chrono Cross**

Die Spinne im Test-Netz:  
**Spider-Man**

Der Kampf der Titanen:  
**Capcom vs.  
SNK**

**EXKLUSIV:**  
The Making of Xbox

Neue Bilder!  
**X-UPDATE**  
Neue Spiele!

Nintendos  
**neue  
Generation**

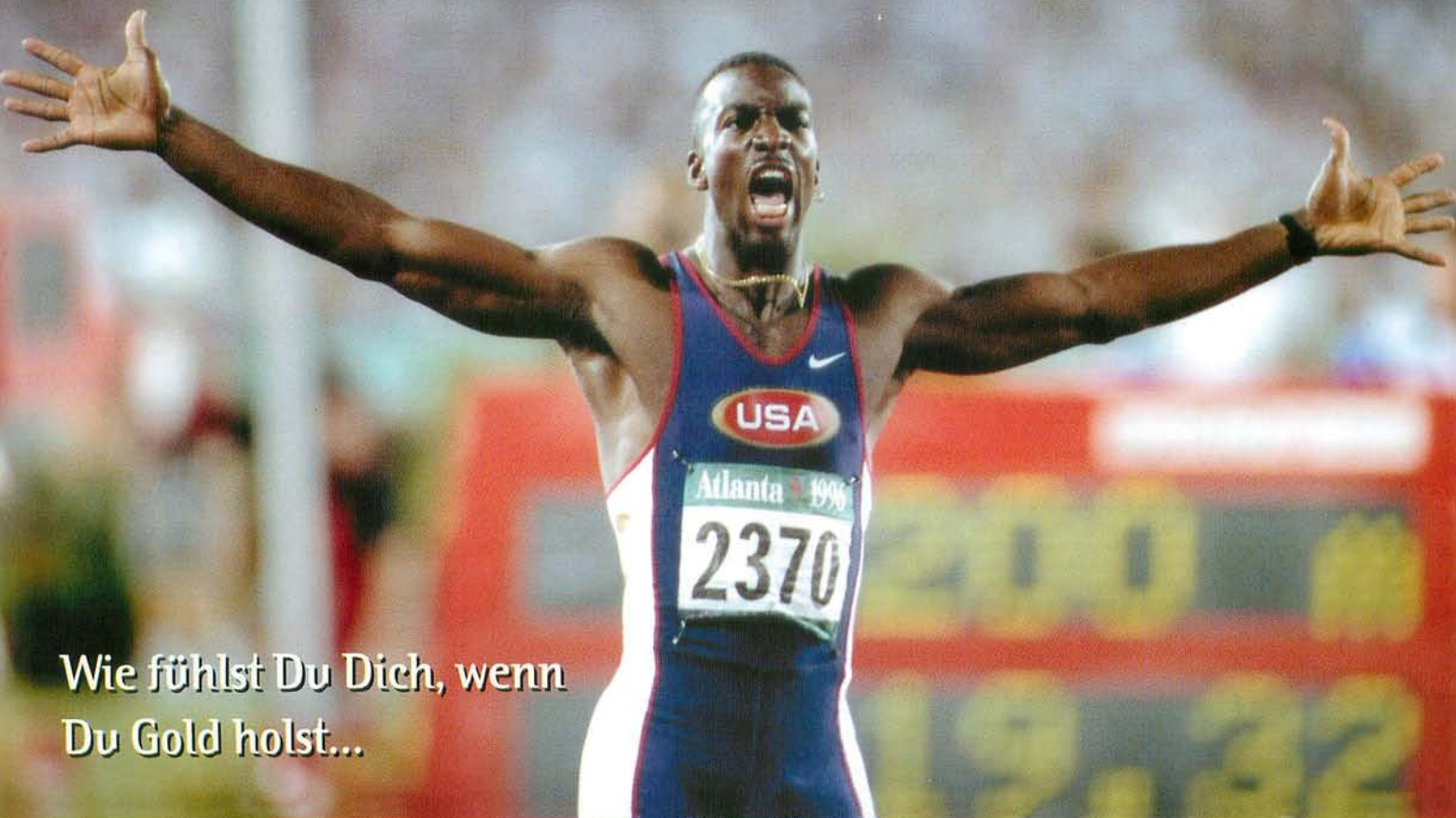


# Sexy! Danger Girl



**Die Highlights:** ■ Classic Gaming Expo ■ Soundtrack-Special ■ Zelda 128 (GC) ■ Agarth (DC) ■ Perfect Dark (GBC) ■ POD 2 (DC) ■ ECTS ■ Spyro - The Year of the Dragon (PS) ■ Dino Crisis 2 (PS) ■ Mario Kart Advance (GBA) ■ Metroid 128 (GC) ■ Metal Gear Solid 2 (PS2) ■ Mario 128 (GC)





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

...ausser einem leichten  
Krampf in den Fingern?



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

Das Spiel der Spiele



Entwickelt von



Erhältlich für



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

[www.olympics.com](http://www.olympics.com)  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

Vertrieb durch  
**EIDOS**  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



# Wilde Welt!



Roland Austinat  
Chefredakteur

**„Brandheiße Infos zu Xbox und Dreamcast – uns erwartet ein spannender Konsolenkampf.“**

■ Noch grinst Sanka mit Donald um die Wette – doch lasst ihn aus dem Urlaub heim kommen ...

**H**allo zusammen – und herzlich willkommen zur neuen Ausgabe der Video Games!

Abteilung Personalien: Wer an dieser Stelle Jans Passbild vermisst, hat womöglich letzten Monat das Editorial nicht gelesen: Mein Vorgänger konzentriert sich ab sofort auf unser Internet-Spielehauptquartier [www.powerplay.de](http://www.powerplay.de) und freut sich mit seinem Team über euren Besuch auf diesen Webseiten. Und bevor wir zur aktuellen Ausgabe kommen: Im Namen der ganzen VG-Crew ein ganz großes „Danke!“ an Jan für seine VG-Chefredzeit und alles Gute für den neuen Job!

Abteilung Reisefieber: Nach Sankas Bahamas-Kreuzfahrt, ehh, anstrengender Disney-Pressetour der letzten Ausgabe ließ er diesen Monat schweren Herzens Ralph zur Spaceworld in Tokio. Dort stellte Nintendo die lang erwartete neue Konsolengeneration vor – alle Fakten darüber findet ihr ab Seite 38. Auf der Londoner ECTS traf Ralph dann einen alten Bekannten: Shigeru Miyamoto, Mastermind hinter unzähligen Nintendo-Klassikern, der von Bronco im Rahmen seines Messeartikels (ab Seite 48) prompt interviewt wurde.

Abteilung Xbox: Unmittelbar vor Redaktionsschluss kündigte Microsoft eine weltweite Pressekonferenz (London, Tokio, San Francisco) zur neuen Über-Konsole an. Nach zähen Verhandlungen mit der

Druckerei erreichten wir, dass wir zwei Seiten mit brandneuen Infos noch nach Druckbeginn nachliefern durften – das Ergebnis findet ihr auf Seite 8 und 9. Noch mehr Xbox: Der „Making of Xbox“-Artikel (ab Seite 26) entstand in Zusammenarbeit mit unserer amerikanischen Schwesterzeitschrift Next Generation, die wie wir zum Future Network gehört. Damit verfügen wir über ein Reporter-Netzwerk in den USA, Japan und allen anderen wichtigen Spiele-Brennpunkten. So sind wir schon jetzt für die nächste Konsolengeneration blendend gerüstet.

Abteilung Umfrage: Vielen Dank schon jetzt an jeden von euch, der uns den Fragebogen aus dem letzten Heft zugeschickt hat – hilft uns mächtig, die Video Games an eure Wünsche anzupassen. Dass es in dieser Ausgabe keinen Fragebogen gibt, soll euch nicht davon abhalten, uns auch diesen Monat eure Kommentare, Lobeshymnen und Kritiken zu schreiben – schließlich ist die Video Games euer Heft!

Bis in vier Wochen!

*Roland Austinat*

P.S.: Ein Quiz für Altleser – was hat der Satz „Klax' Dir einen mit Lynx!“ mit der Video Games zu tun? Mailt an [roland.austinat@future-verlag.de](mailto:roland.austinat@future-verlag.de).

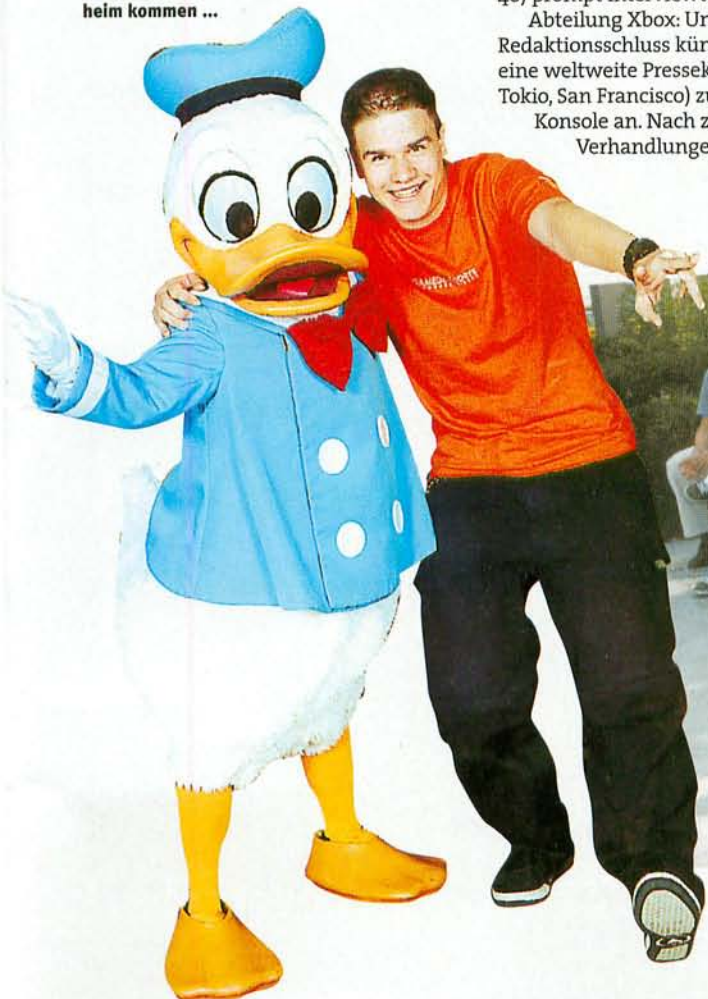


100% Freak Power!

Ausgabe 11/2000

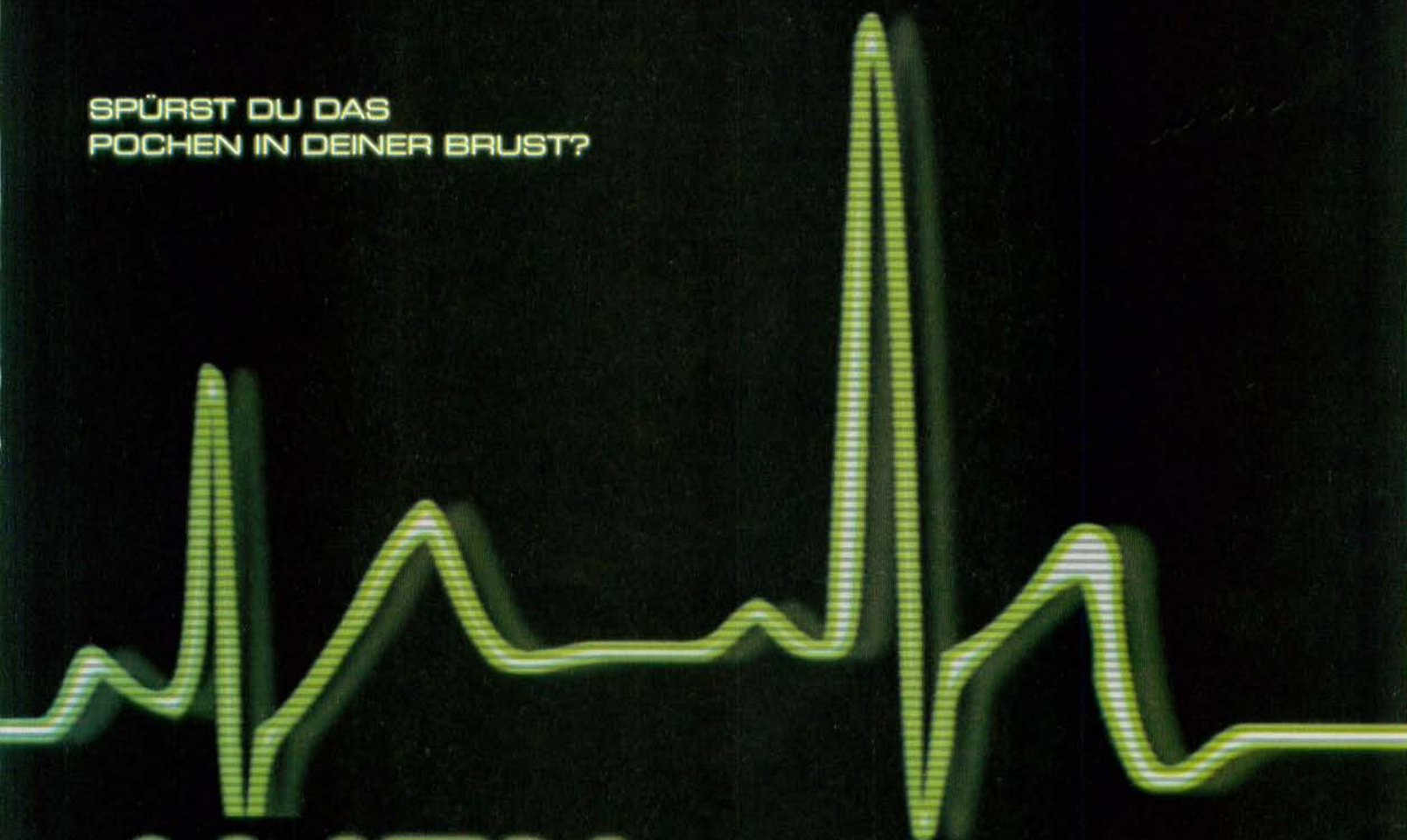
■ Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Diesen Monat erwarten euch große Berichte zu Microsofts Xbox, Nintendos GameCube und Game Boy Advance. Dazu gibt es Tests von *Chrono Cross*, *Spider-Man* und natürlich Titel-Schnuckelchen *Danger Girl*.

■ Sonnenschein? Das war einmal – inzwischen schlottern wir schon im Münchner Wintereinbruch.





SPÜRST DU DAS  
POCHEN IN DEINER BRUST?



**ALIEN**  
DIE WIEDERGE BURT™





BETE; DASS ES NUR  
DEIN HERZSCHLAG IST.

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

[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)





# Inhalt

11/2000

Konsolen-Auflauf: Xbox und GameCube wagen sich ans Licht der Öffentlichkeit. Wer wird 2001 gewinnen?



## Kontakt

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



Der Future Verlag ist Teil des Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 7 Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und am Londoner Stock Exchange notiert (WKN: FNET.L).

Chairman: Chris Anderson  
 Chief Executive: Greg Ingham  
 Finance Director: Ian Linkins  
 Tel +44-1225-442244  
[www.thefuturenetwork-plc.uk](http://www.thefuturenetwork-plc.uk)

Bath London Mailand München  
 New York Paris Rotterdam San Francisco Warschau



**Titel**  
 Danger Girl

Lara gegen die Danger Girls – da dürften die Gewinner feststehen, oder?

## News Focus

**Hundred Swords (DC) .....10**  
 Echtzeitstrategiespiele: bisher ein Fall für Blizzard und Westwood – jetzt mischt Sega mit.

**Independence War 2: The Edge of Chaos (DC).....18**  
 Könnte dies das (Online-) Colony Wars des Dreamcast werden?

**Silent Hill 2 (PS2) .....22**  
 Konami hüllt den schaurigen Ferienort in ein komplett neues 128-Bit-Gewand.

**The Bouncer (PS2).....22**  
 Final Fantasy meets Ehigeiz: Square vereint beide Titel zum PS2-Spiel der Spitzenklasse.

**WonderSwan Color .....16**  
 Bandai will nicht vor Nintendos GameBoy Advance kapitulieren und kontert gewaltig.

**Xbox enthüllt .....8**  
 Brandaktuelle Infos von Microsofts globaler Pressekonferenz!



## Special

**Classic Gaming Expo..112**  
 Ab nach Las Vegas – dort trafen sich im Juli Fans antiker Konsolen und Spielautomaten.

**Dino Crisis 2.....24**  
 Unter Einsatz unseres Lebens konnten wir in Japan eine spielbare Version für euch ergattern.

**ECTS .....48**  
 Viele Hersteller blieben der Traditionsmesse diesmal fern. Trotzdem gab es noch einige absolute Highlights.

**Neue Hardware.....126**  
 Diesmal durchleuchtet: ein PlayStation-Skateboard, die leichteste Memory-Card der Welt, Infrarot-Controller, die sich als Fernbedienung einsetzen lassen sowie eine GameBoy-Tragetasche.

**Sega-Event.....57**  
 Sega will sich der PS2 nicht kampfflos geschlagen geben: Lest, welche Aktionendie Truppe aus Düsseldorf.

**Soundtrack-Special....116**  
 Auf Wiederhören: die neuesten Spiele-Soundtracks im Überblick.

**Spaceworld .....38**  
 Der Würfel ist gefallen: Nintendo lässt seine nächste Konsolen-Generation aus dem Sack.

**The Making of Xbox .....26**  
 oder: Was ihr schon immer über die ersten Tage der Xbox lesen wolltet.

**The Xboss .....34**  
 Er besitzt 500 Millionen Dollar – und gibt sie nächstes Jahr für den Xbox-Launch aus.

## Rubriken

**Deathmatch .....130**  
**Editorial.....3**  
**Freaks in Focus .....80**  
**Impressum.....59**  
**Inserentenverzeichnis.....14**  
**Mail-o-Mania .....58**  
**Szene-Chat .....61**  
**Test-Start .....73**  
**VG intern .....73**  
**Vorschau.....129**

# VIDEO GAMES



94



▲ Der Mega-Test zum Mega-Spiel: Auf sattem vier Seiten erfahrt ihr, warum um den genialen Chrono-Trigger-Nachfolger einfach kein Weg vorbeiführt. Ein neuer Meilenstein der RPG-Geschichte?

## PREVIEW

### PLAYSTATION

Gold und Ruhm:	
Der Weg nach El Dorado.....	69
Medal of Honor Underground.....	64
MTV Sports: Skateboarding.....	68
Spyro: Year of the Dragon.....	62
WWF Smackdown 2: No your Role.....	70

### DREAMCAST

POD 2.....	66
Record of Lodoss War.....	67

## Tipps & Tricks

### PLAYSTATION

Cold Blood.....	119
ECW: Anarchy Rulz.....	119
ECW: Anarchy Rulz (Xploder Codes).....	123
Iron Soldier 3.....	119
NFL GameDay 2001.....	118
Rayman 2: The Great Escape.....	124
Sno-Cross: Championship Racing.....	119
Spider-Man.....	122
Terracon.....	122

### PLAYSTATION 2

Jikkyou World Soccer 2000.....	118
--------------------------------	-----

### NINTENDO 64

Mario Tennis.....	118
NFL Quarterback Club 2001.....	123
San Francisco Rush 2049.....	124
Turok 3: Shadow of Oblivion.....	119

### DREAMCAST

AeroWings 2: Airstrike.....	119
Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000.....	123
Ecco the Dolphin.....	124
Grand Theft Auto 2.....	122
Power Stone 2.....	124
San Francisco Rush 2049.....	123
Tech Romancer.....	119
Ultimate Fighting Championship.....	123
Vampire Chronicle.....	118

### GAMEBOY COLOR

Hype - The Time Quest.....	123
X-Men Mutant Academy.....	122

Dickes Ende.....125

◀ Vier Männer und ihr Baby: Die Entwickler der Xbox verraten uns die Entstehungsgeschichte der ersten Microsoft-Konsole.

26



▼ Gefährlich, gefährlich: Ob es sich lohnt, sich mit so einer heißen Schönheit anzulegen, erfahrt ihr im-Import-Test!

98



TALK ABOUT GETTING YOURSELF INTO HOT WATER! HOW WILL ABBEY GET OUT OF THIS ONE? FIND OUT IN THE NEXT EXCITING CHAPTER OF...

# Hanger Girl

■ Und wieder sind die Muppets da - diesmal in einem PS-Adventure.

87



## 100% Test

### PLAYSTATION

Break Out.....	92
Dave Mirra Freestyle BMX.....	84
Frogger 2: Swampy's Revenge.....	92
Infestation.....	90
Iron Soldier 3.....	91
Moto Racer World Tour.....	89
Muppet Monster Adventure.....	87
Ray Crisis.....	93
Spider-Man.....	86

### DREAMCAST

Jeremy McGrath Supercross 2000.....	90
Powerstone 2.....	78
San Francisco Rush 2049.....	88
Sega Extreme Sports.....	83
Sydney 2000.....	88

### NINTENDO 64

Mario Party 2.....	81
San Francisco Rush 2049.....	91



▲ Simple Lizenz-Verwertung oder gutes Spiel? Schaut nach im Spidey-Test!

### GAMEBOY COLOR

Carl Lewis Athletics 2000.....	110
Disney's Dinosaurier.....	111
Donald Duck: Quack Attack.....	111
International Superstar Soccer 2000.....	110
International Track & Field.....	
Summer Games.....	110
Microsoft Puzzle Collection.....	
Entertainment Pack.....	111
Mr. Driller.....	110
Perfect Dark.....	111
Pokémon Pinball.....	110
Puzzled.....	111
Trick Boarder.....	111
UNO.....	110

■ Der Überraschungs-Hit: Valkyrie Profile gehört in jede gut sortierte RPG-Sammlung.

107



## Import

### PLAYSTATION

Chrono Cross.....	94
Danger Girl.....	98
Maestromusic.....	109
Valkyrie Profile.....	107

### PLAYSTATION 2

Gun Griffon Blaze.....	103
Shin Sangokumusou - Dynasty Warriors 2.....	102
X-Fire.....	104

### DREAMCAST

Capcom vs. SNK - Millenium Fight 2000.....	100
Giant Gram 2000: All Japan.....	
Pro Wrestling 3.....	106
Ultimate Fighting Championship.....	105

### NINTENDO 64

Army Men: Air Attack.....	108
---------------------------	-----



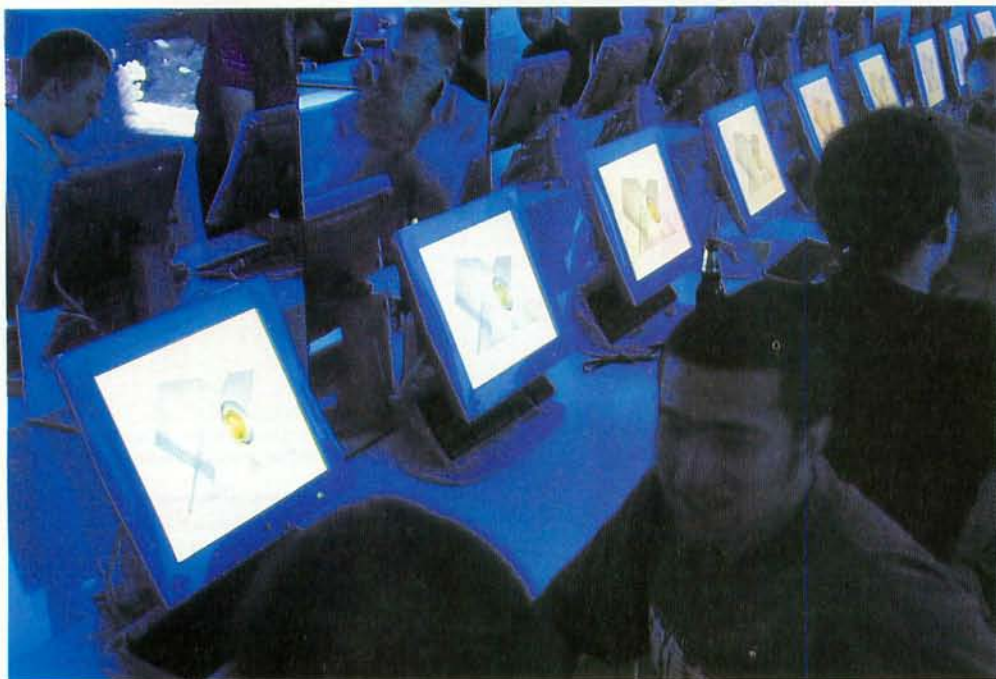


# VIDEO GAMES News Focus

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

**Top-Themen des Monats:**

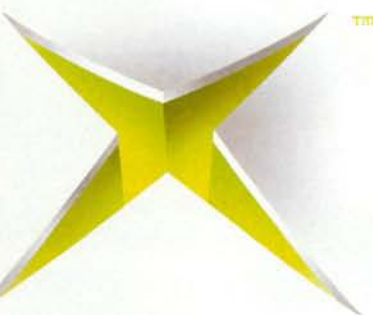
WonderSwan Color: Besser als der GameBoy Advance? +++ *The Bouncer*: Prügel-Adventure der Final Fantasy-Macher +++ Erstes Echtzeitstrategiespiel von Sega



▲ Die Europa-Fassung von Microsofts globaler Pressekonferenz fand im futuristischen Londoner Internetcafé Nutopia statt.



▲ Richtig – dieses Bild ist unscharf. Schon mal einen LCD-Monitor geknipst?



## Xbox heißt jetzt XBOX™

**Die erste Xbox-Presseerklärung in London - VG ist mit dabei.**

■ Das ist es: Das offizielle, brandneue Xbox-Logo – im schmeckenden Grün.

**S**eit März ist es offiziell: Microsoft will in den Konsolenmarkt. Das führten Bill Gates und Co. auf der Game Developers Conference (Video Games 5/2000) eindrücklich vor. Zwei Monate später gab es auf der E3 ein paar neue Demos zu bestaunen, doch was ist mit den Spielen? Und ist der Name Xbox wirklich der endgültige? Eine globale Presseerklärung am 20. September sollte Klarheit schaffen.

Die Gerüchteküche arbeitete schon im Vorfeld auf Hochtouren: Wird der Preis der Xbox verkündet? Das finale



▲ Zwischensequenzen? Nichts da: Diese Szene wird in Echtzeit gerendert.

Design gezeigt? Gibt es erste spielbare Xbox-Titel? Immerhin hielt Microsoft parallel in San Francisco und London Hof, also musste es doch um etwas

ganz wichtiges gehen. London, 18:20 Uhr Ortszeit. Langsam füllt sich das Nutopia, ein Internet-Café der besonderen Art. Komplett in weiß eingerichtet, indirekt beleuchtet und mit transparenten Macintosh-LCD-Displays übersät, wirkt es wie die Kulisse eines Science-Fiction-Streifens. Spanische, italienische, englische und auch deutsche Wortfetzen: Langsam sammeln sich Journalisten aus den meisten europäischen Ländern. Boris Schneider, deutscher PR-Manager Xbox und sein Kollege Thomas Caric, für das Xbox-Marketing zuständig, treiben die Spannung noch in die Höhe: „Wir

haben auf unseren Pressemitteilungen nie den Namen der Konsole erwähnt“, so Boris. Hmm – sollte die Box heute abend einen neuen Namen verpasst bekommen?

### Die Stunde der Wahrheit

Gegen viertel nach sieben, also mit etwa einer Viertelstunde Verspätung, beginnt die Live-Übertragung aus San Francisco. Wer sagt, dass sich bei Softwarefirmen nur die Spiele verschieben? Nach einem kurzen Rückblick auf die letzten 15 Monate der Xbox-Entwicklung, über die ihr bei uns ausführlich im „Making of Xbox“ ab Seite

## X-Entwickler:

Acclaim Entertainment, Inc. • Activision, Inc. • Aki Corp. • Alfa System Co., Ltd. • ALTAR interactive • Anchor Inc. • Angel Studios, Inc. • ARC SYSTEM WORKS CO., LTD. • Argonaut Games plc • ARIKA CO., LTD. • ARTDINK CORPORATION • ARTOON CO., LTD. • Ask Co., Ltd. • ATLUS CO., LTD. • Attention to Detail Ltd. • Awesome Developments Ltd. • bam! entertainment • BANDAI CO., LTD. • Barking Dog Studios, Ltd. • Bethesda Softworks Inc. • BioWare Corp. • Blue Byte Software, Inc. • Blue Shift, Inc. • BUNKASHA PUBLISHING CO., LTD. • CAPCOM CO., LTD. • Charybdis Limited • CLIMAX Ltd. Co. • Conspiracy Entertainment Corporation • Core Design Ltd. • Crave Entertainment, Inc. • Criterion Software Ltd. • Cryo • Crystal Dynamics Inc. • DATAM POLYSTAR CO., LTD. • Deep Red Games Ltd. • DigitalWare Inc. • DMA Design Ltd. • DreamCatcher • DreamForge Entertainment, Inc. • DWANGO Co., Ltd. • Dynamix • Edge of Reality, Inc. • Eidos Interactive Ltd • Empire Interactive • EON Digital Entertainment • Epic Games • Escape Factory, Ltd. • Fox Interactive • From Software (Japan), Inc. • Funcom • Gameplay • Gathering of Developers • GENKI Co., Ltd. • Global A Entertainment, Inc. • h.a.n.d. Inc. • H.I.C. Co., Ltd. • Hasbro Interactive • Havas Interactive • HEADLOCK INC. • Heavy Iron Studios • Housemarque • HUDSON SOFT CO., LTD. • Humongous Entertainment, Inc. • id Software, Inc. • I-Imagine Interactive • image corporation • Imagineer Co., Ltd. • Incredible Technologies, Inc. • Infogrames • Interplay Entertainment Corp. • JALECO LTD. • Kaboom Studios Limited • Kalisto Entertainment • KEMCO / Kotobuki System Co., Ltd.





▲ Wenn ihr mal nach London kommt – schaut auf jeden Fall mal im Nulotopia vorbei.

26 nachlesen könnt, meldet sich Robbie Bach aus Japan. Der 500-Millionen-Dollar Mann (siehe Seite 34) mit dem frischen Titel „CXO“ (Chief Xbox Officer) blinzelt uns aus verschlafenen Augen von Bildschirmen und Projektionswänden an – schließlich ist es in Japan erst kurz nach drei Uhr morgens. Bach betont erneut, wie wichtig Microsoft das Konsolenprojekt sei und gibt dann an J. Allard, einem der Xbox-Väter zurück.

Allard, der heute abend frapperend wie Michael Stipes von REM aussieht, startet in San Francisco ein Video, in dem zahlreiche Spiele-Firmenchefs den geplanten Launch der Xbox kommentierten – das kennen wir schon von der Game Developers Conference. Danach geht's ans Eingemachte: Allard schnappt sich eine Papierrolle mit den externen Spieleentwicklern und liest jeden einzelnen Namen vor (findet ihr alle im separaten Kasten). Einen solchen Entwickler-Support hat es ein Jahr vor Konsolen-Launch noch nie gegeben. Und mit Konami, Capcom und Namco sind wichtige japanische Entwickler mit an Bord einer westlichen (!) Konsole – wie wäre es mit neuen Resident Evil-Teilen? Oder gar einer Umsetzung von Metal Gear Solid 2?

„Hideo Kojima hat sich schon mehrfach über das schwierige Entwickeln für die PS2 geäußert“, grinst Boris Schneider. Nur drei wichtige Firmen fehlen noch: Electronic Arts, Squaresoft und Rare – abwarten, wie fest die letzten beiden mit Sony beziehungsweise Nintendo

verhandelt sind. „Wir sprechen mit wirklich jedem Entwickler“, so Boris.

### Neue Spiele, neue Namen?

So beeindruckend eine Entwickler-Liste auch ist, „womit alles steht oder fällt, sind die Spiele“, erklärt J. Allard. Und so gibt es nach seiner Lesung erstmals ein leider viel zu kurzes Video mit Ausschnitten einiger der rund 100 momentan in Entwicklung befindlicher Titel. Neben rollenden Panzern, Cel-Animationen im Jet Set Radio-Look und den üblichen Explosions-Mengen entdecken wir ein paar alte Bekannte: *Silent Hill 2*, *Quake 3 Arena*, *Tony Hawk*, *Max Payne* und mutmasslich sogar *Munch's Oddysee*. Macht Sinn, denn damit finanzieren die Hersteller neue Projekte – und über einen neuen Resi-Teil mit besserer Grafik als auf dem Dreamcast beschwerten wir uns auch nicht. Leider gab es noch keine spielbaren Versionen – warten wir die nächsten Monate und spätestens die E3 nächsten



▲ Grün ist die Hoffnung: Selbst der Champagner schillert in der Xbox-Farbe.



▲ Haben gut lachen: Thomas Caric und Boris Schneider, Xbox-Marketing und -PR.



▲ Auch auf der Xbox drehen Rennspiele vom F355 oder GT 2000-Kaliber auf.

Mai ab. Bleibt der Punkt „Namensänderung“. Hier könnte es „Xbox heißt jetzt Twix“ heißen, denn der neue Name der Xbox heißt – Xbox. Das war jedoch noch nicht so lange klar, denn „bis vor kurzem besaß noch jemand anderes als Microsoft ebenfalls Rechte am Namen Xbox“, so Boris Schneider. Glück gehabt! Dazu bekam die Box ihr offizielles Logo spendiert, ein oben leicht „eingedrücktes“, dreidimensionales X.

### Und wie geht's weiter?

Viele Fragen bleiben: Wie sieht es mit dem Preis aus? „Sony betreibt gerade die umfassendste Marktforschung überhaupt: Sind die Kunden gewillt, knapp 900 Mark für eine Konsole auf den Tisch zu legen? Das werden wir ganz genau im Auge behalten“, sagt Boris. Wann gibt es das Design zu sehen? „Dieses Jahr nicht mehr.“ Hmm, sollte das angeblich finale Gehäuse doch noch nicht final sein? Dann bestehen noch Chancen, dass die Xbox nicht wie eine Komponente einer Stereo-Anlage aussieht, tendenziell langweilig wie das 3D0? Dafür mit einer knalligen Farbe, die die Möglichkeiten der Konsole verdeutlicht? „Ich werd' das mal an die Designer weitergeben“, kommentiert Schneider. Fazit: Ein bisschen erinnert Microsofts scheinbarweise Informationspolitik an Moskaus Umgang mit dem Tschernobyl-Atomunglück vor 14 Jahren: Erst Stück für Stück wird das Ausmaß des – hier glücklicherweise freudigen – Ereignisses deutlich. Klar, bis zum Launch vergehen, wenn alles nach Plan läuft, noch immer rund ein Dutzend Monate. Trotzdem wäre es ganz nett, beim nächsten Event einmal selbst zum Gamepad greifen zu dürfen. **RA**



▲ Vor der Präsentation: Freudige Erregung aller Pressevertreter.

## X-Statements

„Wir sind hocheifrig über unsere Xbox-Titel, die wir im Moment entwickeln. Bei keinem System war unser Know-how in Sachen Spieleentwicklung schon ein Jahr vor dem Launch so weit fortgeschritten.“ (Ron Doornick, Präsident und COO, Activision)

„Wir möchten den unbegrenzten Fähigkeiten der Xbox sowohl technisch als auch künstlerisch ausgefeilte Spiele hinzufügen.“ (Naoya Harano, Präsident, Atlus Co.)

„Die Videospiel-Industrie verändert sich ständig. Damit muss auch unsere Kreativität voranschreiten. Die Geburt der Xbox gibt uns diese Möglichkeit.“ (Haruhiro Tsujimoto, Managing Director, Capcom Co.)

„Wir machen uns die Entscheidung, welche Plattformen wir unterstützen sollen, nicht einfach. Aber bei der Xbox hatten wir nicht die geringsten Zweifel. Wir können es kaum abwarten, einige unserer Weltklasse-Titel auf dieser Weltklassen-Konsole zu präsentieren.“ (Richard Darling, Mitbegründer und Creative Director, Codemasters)

„Unser Xbox-Entwicklungen sind weit vorangeschritten. Die Kombination von Zeit, Technik und Tools wird es uns ermöglichen, zum Launch Spiele der nächsten Generation zu liefern.“ (Rob Dyer, Präsident, Eidos)

„Spieler erwarten von uns qualitativ hochwertige Titel und, darauf könnt ihr euch verlassen, die bekommen sie mit unseren Xbox-Spielen. Wir freuen uns sehr darüber, am Launch teilzunehmen.“ (Mike Wilson, Mitbegründer und CEO, GoD)

„Wir sind sehr erfreut darüber, Spiele für die Spitzenplattform Xbox zu entwickeln. Wir wollen unser Äußerstes dafür geben, dass die Xbox der Konsolen-Industrie neuen Schwung verleiht.“ (Shinichi Nakamoto, Executive Vice President, Hudson Soft Co.)

„Für uns ist die Entwicklung von Xbox-Titeln eine großartige Gelegenheit, weil wir damit nicht nur den Einfluß der Konsolen-Industrie vergrößern, sondern sie zu neuen Gipfeln führen können.“ (Kazumi Kitaue, Director, Officer, Vorstandsmitglied und Executive Corporate Officer, Consumer Software Division, Konami)

„Die technischen Fähigkeiten der Xbox sind bemerkenswert. Die unglaubliche Hardware-Leistung in Verbindung mit mächtigen Design-Tools und einer flexiblen Architektur erlauben den Entwicklern, optisch höchst beeindruckende, hochgradig unterhaltsame Spiele zu produzieren.“ (Neil Nicastro, Chairman und CEO, Midway Games)

„Wir begrüßen, dass Microsoft in die Spielebranche einsteigt. Wir hoffen, dass der Erfolg der Xbox die gesamte Computer- und Videospiel-Industrie einen Schritt nach vorne bringt.“ (Yasuhiro Asada, Managing Director, Group Executive Consumer Business, Namco Limited)

„Wir sind schon darauf gespannt, die ungezügelten Stärken der Xbox zu bezwingen und Titel zu entwickeln, die die Spieler wie nie zuvor in ihren Bann schlagen werden.“ (Brian Farrell, Präsident und CEO, THQ)

„Unser Enthusiasmus für die Xbox wächst ständig. Die Mischung aus unseren starken, bekannten Ubi-Soft-Namen und die Stärke und das Potenzial der Xbox sind eine unschlagbare Kombination.“ (Yves Guillemot, CEO, Ubi Soft Entertainment)

• Kodiak Interactive Software Studios • KOEI Co., Ltd. • KONAMI CORPORATION • KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS • Kuju Entertainment • Legend Entertainment Company • LightWeight Co., Ltd. • Lost Boys Interactive • Majesco, Inc. • Mass Media, Inc. • MAX-INTERNATIONAL INC. • MGM Interactive, a unit of • Metro-Goldwyn-Mayer Inc. • Microids • Midas Interactive Entertainment • Midway Home Entertainment Inc. • Monolith Productions, Inc. • Monster Games, Inc. • Mythos Games Ltd. • NAGI CORPORATION • NAMCO LIMITED • Nest Corporation • Neversoft Entertainment • Nilhistic Software, Inc. • NIHON CREATE INC. • Novalogic, Inc. • OVER WORK'S INC. • Pacific Coast Power & Light Co. • PANTHER SOFTWARE, INC. • Papyrus • Paradigm Studios • Pipe Dream Interactive • Qube • R A C • Radical Entertainment • Rage • Raven Software • Red Storm Entertainment, Inc. • Reflections Interactive • Ripcord Games, LLC • Riverhillsoft Inc. • Rockstar Games • Saffire Corporation • SCI Entertainment Group PLC • SHOHEISHA Co., Ltd. • Sierra • Silicon Dreams Studio Ltd. • Simon & Schuster Interactive • SKY.Co., Ltd. • SouthPeak Interactive • Spike Co., Ltd. • Starbreeze Studios • T&E SOFT, Inc. • TAITO CORPORATION • TAKARA CO., LTD. • Take-Two Interactive Software, Inc. • TAKUYO KOUGYO CO., Ltd. • TDK mediactive, Inc. • TECMO, LTD. • TELENET JAPAN CO., LTD. • Terminal Reality • The Codemasters Software Company Ltd. • The Collective, Inc. • The LEGO Company A/S • The Pitbull Syndicate • The Whole Experience, Inc. • THQ • Titus • TopWare Interactive AG • Treasure, Inc. • Ubi Soft Entertainment • Valve, LLC • Victor Interactive Software Inc. • VIDEO SYSTEM Co., Ltd. • Virgin Interactive • VIS entertainment plc • Volition, Inc. • Warthog PLC • XeNN Inc. • YAGER Development • Yuki Enterprise Inc. • Zono, Inc.





## Bits

**FETTE QUERFELDEN-BEATS**  
 ■ Guidance Recordings (www.33rpm.com), ein sehr angesehenes US-House-Label, wird den Soundtrack zum von den Angel Studios entwickelten PS2-Offroad-Spiel *Smuggler's Run* zusammenstellen. Guidance Recordings hat unter anderem Künstler wie Boo Williams, Aquanauts oder die Funky Green Dogs unter Vertrag, welche neben Axus und The Troublemakers allesamt Tracks für den insgesamt 16 Titel umfassenden Mix beisteuern werden. Abgemischt wird das Ganze schließlich von Weltklasse-DJ Oscar G. der Funky Green Dogs. *Smuggler's Run* (siehe Preview in der letzten VG) erscheint als PS2-Launchtitel über Take 2 Interactive.

### guidance recordings

**ROUND 2, FIGHT!**  
 ■ Zum PlayStation2-Strategiespiel *Kessen*, das Electronic Arts momentan für den westlichen Markt lokalisiert, wurde in Japan bereits der zweite Teil angekündigt. Entwickler Koei feilte dafür unter anderem an der Grafikkengine, die mittlerweile 500 Einheiten gleichzeitig darstellen kann – in Teil 1 waren es etwa 100. Außerdem könnt ihr nun Magie einsetzen, um eine Schlacht für euch zu entscheiden. Das Spiel, das noch im Winter in Nippon erscheinen soll, wird mit insgesamt 30 neuen Leveln aufwarten.



# 100 Schwerter

## Sega bringt westliche Echtzeitstrategie nach Japan.

**E**chtzeitstrategiespiele sind auf Konsolen so rar gesät wie Jump'n'Runs auf dem PC. PS-Strategen mussten sich mit Umsetzungen von *Warcraft*, *Command & Conquer* und *KKND* abfinden, N64-Generäle begnügten sich mit einem leicht dreidimensionalisierten *C&C* und einer featuregeladenen, wenngleich optisch verstümmelten Version von Blizzards Bestseller *StarCraft*. **Naja, und der DC-RTS-Himmel ist bislang noch überdeckt von einer pechschwarzen Schlechtwetter-weiß-kein-Spiel-verfügbar-Front.**

Smilebit, die Gurus hinter Segas herausragendem *Jet Set Radio*, erkannten den Ernst der Lage und versuchen daher, die Situation mit einem auf das Land der aufgehenden Sonne maßgeschneiderten Titel zu entspannen. *Hundred Swords* soll vorerst auf zwei Plattformen erscheinen. Zum einen als Spielhallenautomat, zum anderen auf Segas Dreamcast. Wenn ihr diese Zeilen lest, soll die Arcade-Version bereits "online" sein. Sie besteht durch ein höchst innovatives Konzept. Dank Glasfasertechnik ist es möglich, gegen bis zu drei Strategen in einer anderen in Segas Arcade-Netzwerk eingebundenen Spielhalle anzutreten. Drei japanische Zockertempel haben unsere findigen DC-Macher schon miteinander vernetzt. Einer befindet sich in Ikebukuro, einer in Shibuya und einer in Odaiba. Gag an der Sache: Japanische DC-User sollen die Möglichkeit bekommen, sich in ein solches Online-Spiel einzuklinken. Für optimale Verbindungsgeschwindigkeiten dürfte der Gebrauch

eines DC-Kabelmodems sorgen, welches zumindest in Japan ja bereits verfügbar ist.

Dargestellt wird das Anime-/Fantasy-angehauchte Spektakel in einer isometrischen, freierotierbaren 3D-Ansicht. Egal ob Gebäude, Truppen oder Bäume – sämtliche Objekte sind komplett polygonal. Vor Spielbeginn müsst ihr euch für einen von acht Herrschern entscheiden, die sich in ihren Fähigkeiten sichtlich unterscheiden. Anführer A kann beispielsweise schneller Fußvolk ausbilden, derweil Anführer B mit einem breiter gefächerten Arsenal magischer Kräfte gewappnet ist.

Der Spielablauf läuft wie in den anfangs genannten Genrevertretern ab: Ressourcen beschaffen, den Technologiebaum entwickeln oder das eigene Lager verwalten. Während die Steuerung der Arcade-Version mit einem leicht abgewandelten DC-Controller vorstatten geht, soll die in vielerlei Hinsicht aufgemotzte DC-Version zusätzlich via Tastatur und Maus spielbar sein.

Thema aufgemotzt: Im Gegensatz zur Spielhallenversion, die mit gerade mal drei Schlachtfeldern aufwartet, protzt die DC-Variante mit satten 30, die ihr auch alleine mit einem von zwei Charakteren in einer Art Adventure-Mode bewältigen dürft. Sieg oder Niederlage haben dabei direkten Einfluss auf den Verlauf der Story. Klingt gut? Meinen wir auch! Wir halten euch auf dem Laufenden. **CS**



▲ Hier seht ihr einen Anführer von einer der insgesamt vier verfeindeten Kriegsparteien.

## WER IST SMILEBIT?

Smilebit, vormals bekannt unter dem Namen Soft R&D #6, kann auf ein stolzes DC-Portfolio zurückblicken. 1999 besuchten uns Shun Arai und sein knapp 100-köpfiges Team, das zu einem Drittel aus Segas PC-Abteilung stammt, die Spiele *Sega Rally 2*, *Pro Baseball Team Tsuku*, *Pro Baseball Team Asobo* und *J-League Pro Soccer Tsuku*. Dieses Jahr ging's mit *Typing of the Dead* und dem absoluten Top-Hit *Jet Set Radio* weiter.



### Hundred Swords

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Entwickler: Smilebit
- Hersteller: Sega

■ geplanter Release: 4. Quartal 2000 (Japan)



▲ Je nach Spielmodi heißt es entweder "jeder gegen jeden", "2 gegen 2" oder "1 gegen 3".

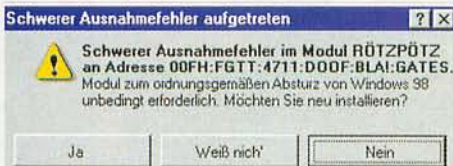


▲ Während Spielhallengefächte nach 30 Minuten enden, wird in der DC-Version bis zum bitteren Ende gekämpft.

## Die Galerie



Wenn ihr verrückte Bilddaten findet, dann mailt sie uns an: [vg@future-verlag.de](mailto:vg@future-verlag.de) Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.

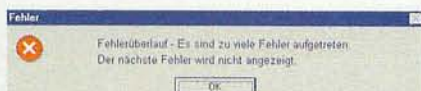


← Aus dem Windows-"Alltag" von Leser Tobias P. aus Hamburg.

▶ Vor lauter Vorfreude auf *Resi 4* für PS2 modellierte uns Leser Erik B. eigens ein 3D-Zombie-Gesicht.



← Wunschvorstellung eines Lesers oder bald Realität?



▲ Berechtig? Auch hinsichtlich Absturz-gefeiter, Patch-immuner Xbox-Spiele scheint Leser Tobias P. aus H. schlimmste Befürchtungen zu haben.



▲ Wie groß die denkende Masse von Homer Simpson wirklich ist, belegt uns Matthias R. aus Dessau. 1 Ü-Ei is yours!



# Made in Germany

**Deutscher Entwicklerfirma plant Spiele für drei Next-Generation-Konsolen.**

**G**egründet Anfang 1999 machten die Crytek Studios erstmals auf der diesjährigen E3 mit einer Demonstration der sogenannten CryEngine auf sich aufmerksam. Xbox-Grafikchiphersteller nVidia war davon so angetan, dass man das 1999 gegründete und in Coburg stationierte Team bat, eine Grafikdemo für aktuelle High-End-Grafikkarten zu basteln, die vor kurzem auf der ECTS bei vielen Besuchern für offene Münder sorgte.

Unlängst gab Crytek bekannt, dass drei Spiele, die zur Zeit bereits als lauffähige PC-Version existieren, nun auch auf den Plattformen Xbox, GameCube und PS2 erscheinen sollen. Welche Projekte in welcher Reihenfolge für welches System erscheinen, wird erst konkretisiert, wenn Crytek einen finanzstarken Publishing-Partner gefunden hat.



► Ballern in blau: Als Auftragskiller sucht ihr in Engalus ...

Je nachdem, wer schließlich Interesse zeigt, kann es auch sein, dass sich Crytek "im Endeffekt auf eine Plattform konzentriert", so Faruk Yerli, Leiter der PR- und Entwicklungsabteilung. Er fügte hinzu, dass man sich hinsichtlich der Entwicklung für Xbox und GameCube am fittesten fühle, aber auch die Herausforderung, für PS2 zu entwickeln, in Kürze annehmen möchte.



► ... für die Erdregierung der Zukunft nach Alien-Artefakten.

So, genug auf die Folter gespannt, nachfolgend noch ein paar Infos zu den geplanten Spielen.



► X-Isle: Der wohl erste Dino-3D-Shooter der Welt.

Dino-Fans sollten sich schon mal X-Isle vormerken. X-Isle ist ein taktisch angehauchter, Team-basierter Ego-Shooter, in dem ihr es mit einer Horde Dinos aufnehmen müsst,

die von Aliens rekreiert wurden, um die Erde (zurück) zu erobern. Das Spielgeschehen findet hauptsächlich in tropischen Gegenden statt, ein Multiplayer-Modus ist geplant.

Das zweite Spiel ist ebenfalls eine First-Person-Shooter und trägt den Namen Engalus. Im Spiel verkörpert ihr einen mit High-Tech vollgestopften Auftragskiller der Erd-Regierung, der in die Weiten des Alls geschickt wird, um das Verschwinden eines mysteriösen Alien-Artefakts namens Engalus zu klären. Bei der Suche trifft er auch eine Gruppe von Rebellen und Weltraumganoven.

Projekt Numero drei ist von allen drei Titeln schon am längsten in der Entwicklung und scheint sich zu einem Onlineonline-fähigen-Strategiespiel zu entwickeln, das was aber auch über einen ausgefeilten Single-Player-Modus verfügen soll.

Sobald ein Publisher gefunden wurde, will Crytek weitere Details zu allen Titeln bekannt geben. Einen Namen gab es schrägerweise noch nicht.

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst ...

## Land der lauen Preise



▲ Ulala tanzt alle in Grund und Boden – leider nicht bei den Music Awards!

■ Wie in der letzten Ausgabe bereits spekuliert, senkte Sega den offiziellen Dreamcast-Verkaufspreis in den USA auf 149,99 Dollar. Damit kann sich ein jeder Amerikaner zwei Sega-Konsolen zum Preis einer PlayStation2 leisten. In Deutschland gibt's zum Release der PS2 am 24. November dieses Jahres je nach Euro-Kurs gleich knapp drei Dreamcasts für den stolzen PS2-Preis. +++ Spektakuläre Preisgestaltung: Nachdem Take 2 Interactive einige ihrer PS-Games für ganze 9,99 Dollar (rund 20 Mark) auf den Markt gebracht hat, ziehen andere Publisher nach. Crave ist bestrebt, ihr Sno-Cross Championship (Test Ausgabe 12/2000, 80 Prozent) im September zum selben Spottpreis in die Regale zu stellen. +++ Neuer Pokémon-Virus in den USA entdeckt. "Pikachu Pokemon", heißt der elektronische Unhold, der dem "I love you"-Virus extrem ähnelt. Nintendos arbeitet im Moment eng mit dem

FBI zusammen, um seine(n) Schöpfer aufzuspüren. +++ Drachenjagd: Havas Interactive und die Universal Studios kündigen Spyro the Dragon 4 für diverse Plattformen an. Neben der PS2 sollen ab Frühjahr 2002 auch die Xbox, der Game-Boy Advance und der PC bedient werden. +++ Entrüstung: Ulala präsentierte nicht wie angekündigt die "Beste Tanznummer" bei den diesjährigen MTV Music Awards aus New York. Gewinnerin wurde übrigens die feurige Süd-Amerikanerin Jennifer Lopez +++ Musikalisch geht's weiter: Im neuen Musikvideo von Janet Jackson zum Filmsoundtrack "The Nutty Professor 2" ("Familie Klumps und der verrückte Professor") lassen sich einige Ausschnitte aktueller DC-Games entdecken. Der Titel heißt "Doesn't Really Matter" und enthält Schnipsel aus Shenmue, Jet Set Radio, Samba de Amigo und Space Channel 5 +++ Dreamcast-Tuning: Nachdem mit Bootdisk schon Videofilme und Musiktracks auf der Sega-Konsole abgespielt werden können, gibt's seit neuestem einen NES Emulator. Auch SNES-Games sollen bald ihren Dienst auf dem DC verrichten. +++



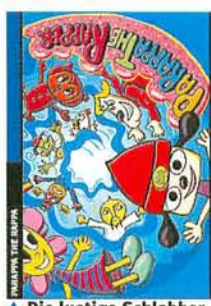
▲ Nintendo und FBI ermitteln!



Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet ...

## Millionengeschäfte

■ Nachgezählt: Das Mekka der Videospiele zog 172.000 Besucher zu dies-jährigen Nintendo Spaceworld. +++ Parappa the Rappa wird Fernsehstar! Die musikalische Comicfigur bekommt im japanischen Fuji TV Network ihre eigene Sendung – Start April 2001 +++ Chartanführer Dragon Quest VII fiel den Hamsterkäufen japanischer Rollenspielfans zum Opfer. 3,57 Millionen Exemplare (entspricht etwa drei Prozent aller Japaner) konnte das RPG in Japan bis zum 12. 9. dieses Jahres absetzen. Selbst Squares hochkarätige Final Fantasy IX-Konkurrenz verkaufte sich lediglich 2,52 Millionen mal. +++ Erneute Neo-Geo-Umsetzung auf DC: SNK veröffentlicht das grandiose Last Blade 2 im November für Segas blauen Krinkel. +++ Arcade-Feeling auch zu Hause: Konami plant, eine streng limitierte Version ihres Dance Dance Revolution-Controllers für PS und PS2 auf der Markt zu bringen. Spielhöhlen-Atmosphäre pur heißt es dann mit dem 25 Kilo schweren Produkt.



▲ Die lustige Schlabberohr-Mütze kehrt zurück.

Ab dem 30. September pokert die Internetgemeinde online um 100 Verkaufsexemplare. (Standardverkaufspreis 198.000 Yen = 4000 DM) +++ PS2-Spiel ausverkauft! Damit hatte auch Squaresoft nicht gerechnet: Von ihrem japanischen Sportspiel Gekikuukan Professional Baseball verkauften sich sofort alle 500.000 ausgelieferten Einheiten. Aufgrund der immens großen Nachfrage folgten weitere 150.000 Exemplare an den Handel. +++ Capcom hat die Gerüchte bestätigt und ihre Arbeit an Bio Hazard Zero für N64 offiziell eingestellt – auf GameCube sollen die Entwicklungen jedoch weitergehen. Erste Infos folgen im Rahmen der TGS. +++ Multimedia Start: Sony wird am 15. November einen PS2-Drucker namens "Popegg" veröffentlicht. Die dazugehörigen Fotos schießt die Cyber Shot DSC-P1. Start ist der 20. Oktober. +++ Kurioses am Schluss: In der neuesten Boeing 747 bieten einige japanische Airlines ein sogenanntes "Game Boy-Gateway" an. Ob Pokémon oder Mario, geockt wird jetzt auch einige tausend Meter über der Erde. +++



▲ Edle Acarde-Tanzmatte jetzt auch für Zuhause.







## Bits

### USS EMOTION ENGINE

Survival-Horror jetzt auch auf dem PS2-Flugzeugträger! Jaleco, Macher des PS2-Tanzspiels *Stepping Selection*, setzen momentan das hausintern entwickelte DC-Spiel *Carrier* für Sonys 128-Bitter um. Vor allem grafisch scheint das Spiel, wie erste Screenshots andeuten, stark verbessert worden zu sein. Welche spielerischen Neuerungen implementiert wurden, soll auf der Tokyo Game Show bekannt gegeben werden.



### SCHUMMELN: DIE NÄCHSTE GENERATION

Mogelmodul-Experte Datel will zum Europa-Launch der PlayStation2 eine knapp 100 Mark teure Version ihres Action Replays veröffentlichen. Das Gerät besticht durch zwei Funktionen: Zum einen habt ihr dank USB-Interface die Möglichkeit, das *Action Replay 2* mit dem PC zu verbinden, um euch Spielstände aus dem Internet herunterzuladen. In den Speicherkarten-Slot der PS2 eingesteckt, erlaubt es ausserdem, eine beliebige USB-Tastatur als zusätzliches Eingabegerät zu verwenden. Komplexe Tastenkombinationen können dann beispielsweise durch das Drücken bestimmter Tasten ausgeführt werden.



▲ Tief in der Karibik: *Monkey Island*. Hoppla das war doch ein anderes Spiel?!



▲ Schockschwerenot! Was hat Rhamas Sabrier der guten Dame bloß angetan?



▲ Glaub mir, das Schiff ist noch so gut wie neu und hat erst 10.000 Seemeilen drauf.

# Tomb Raider meets Monkey Island

Läutet Confounding Factor die neue Ära der Action-Adventures ein?

Welche Lara denn nun die beste ist, wird noch heute heftigst diskutiert – Teil eins steht bei vielen Gamern noch am höchsten im Kurs.

Interessant also, dass im April 1997 zwei Mitarbeiter des ursprünglichen *Tomb Raider*-Teams, Toby Gard (leitender Grafiker) und Paul Douglas (leitender Programmierer) Core Design verließen und ihre eigene Firma namens Confounding Factor gründeten. Ihr Ziel: das zu erschaffen, was sie in TR nicht umsetzen konnten. Anders ausgedrückt: das TR-Konzept zu perfektionieren. Ihr erstes Projekt nennt sich *Galleon* und spielt zur Zeit der Seeräuber und Säbelduelle.

## Klar zum Entern!

Ihr schlüpft in die Rolle des erfahrenen Kapitäns, Kämpfers und Kartographen Rhamas Sabrier, der eines Tages von einem sehr angesehenen Heiler gebeten wird, die Herkunft eines mysteriösen Schiffes aufzufindig zu machen, das mit einer äußerst wertvollen Fracht nahe der Stadt Akbah ankert. Zusammen mit eurer Crew stürzt ihr euch in ein waghalsiges Abenteuer, bereist die raue See



▲ Wer oder was liegt denn da auf dem Tisch? Sanka ist doch in Chile!



und erkundet zahlreiche Inseln, stets auf der Suche nach neuen Hinweisen, die zur Lösung der immer verzwickter werdenden Story führen.

Wie die gute Lara steuert ihr Multitalent Rhamas aus der Third-Person-Perspektive durch weitläufige Umgebungen – mal gilt es, ein Schiffswracker auszukundschaften, mal bahnt ihr euch euren Weg durch düstere Katakomben. Gegner wie Skelette oder Piraten haltet ihr euch mit dem Säbel auf Distanz; durch den Einsatz beider Analog-Sticks bewegt ihr euch und kämpft gleichzeitig. Alle



Kämpfe sollen laut Toby Gard komplett unblutig ablaufen, im ganzen Spiel muss gar kein einziges Individuum sterben. Thema Rätsel: Hier sind zahlreiche Parallelen zu *Tomb Raider* beabsichtigt (etwa Schalterrätsel). Mit zwei weiblichen Sidekicks müsst ihr viele Puzzles jedoch gemeinsam lösen.

Grafisch wirken erste Screenshots noch etwas texturarm, dafür sollen die Animationen um so lebensechter und detaillierter ausfallen – wie's geht, hat Toby ja schon damals am Beispiel von Ms. Croft unter Beweis gestellt.

▲ Spätestens bei diesen Tempelanlagen können Toby Gard und Paul Douglas ihre *Tomb Raider*-Wurzeln nicht verleugnen.

PS2

### Galleon

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Confounding Factor
- Hersteller: Interplay (USA)

CS

geplanter Release: Winter 2000

## Surfin' DC

### Top 5 DC Surf-Tipps

1 <http://www.actresspictures.com/>

Angelina Jolie, Cameron Diaz und Natalie Portman – allesamt unnahbare Traumfrauen! Leicht bekleidete Photoserien gibt es von diesen und anderen attraktiven Schauspielern unter [www.actresspictures.com](http://www.actresspictures.com) zu bewundern. The only place you need to go!

2 <http://www.firstlook.com/>

Dank *First Look* immer up to date! Nur das aktuellste Videomaterial zu den angesagtesten Games und Movies hortet diese Webseite. Vom legendären *Space Cowboy*-Trailer bis zum mitreißenden *Jet Set Radio*-Musikclip – einfach genial!

3 <http://www.digi-tec.net/>

Ihr fahrt ein cooles Auto frisch ab Werk? Fehlt euch da nicht noch ein ordentliches Tuning oder einige interessante Ersatzteile? *Digi-Tec* kann's richten! Jede Bastlerseele, die ihr Vehikel fachmännisch ausbauen möchte, ist auf dieser Page richtig.

4 <http://www.eventim.de>

Mit dem Slogan "Die beste Seite der Freizeit" fördert *Eventim* den Online-Kartenvorverkauf. Vom klassischen Konzert bis zum knallharten Fußball-Deby, alle Termine und Eintrittskarten bequem von zu Hause ordern – endlich keine Warteschlangen mehr!

5 <http://www.e-sticker.de/>

Der neueste Trend zum Flirten: *E-sticker* heißt der Aufkleber im kunterbunten "Sprich-mich-an-Design". Zusammen mit eurer E-Mail Adresse ergibt der Sticker auf jeder Kofferklappe, Schulmappe oder Kaffeetasse eine gute Flirt-Möglichkeit.





## ZWEI STARTEN, EINER GEWINNT. DIESE SAISON WIRD EUCH VERÄNDERN.

So realistisch war Formel 1 noch nie: alle Teams, alle Fahrer, alle 17 Grand-Prix-Kurse. Erstmals können zwei Spieler die Saison gemeinsam durchfahren. Gegeneinander oder im Team. Nach den aktuellen FIA-Regeln, unter authentischen Wetterverhältnissen. In bester Sound- und Grafikkqualität. Von RTL-Moderator Heiko Waßer und Christian Danner kommentiert. Der Test für jede Freundschaft beginnt also am Saisonstart.

FORMEL EINS 2000	
12. März	Valbuena ✓
26. März	San Paolo ✓
06. April	Imola ✓
23. April	Silberstone ✓
07. Mai	Barselona ✓
21. Mai	Hürburging ✓
04. Juni	Monza Carlo ✓
18. Juni	Venise ✓
02. Juli	Yagay Cours ✓
16. Juli	Spielberg ✓
30. Juli	Hockenheim ✓
13. August	Budapest ✓
27. August	Spa ✓
10. September	Nassau ✓
24. September	Indianapolis ✓
08. Oktober	Suzuka ✓
22. Oktober	Singap ✓

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



TEWA, FRANKFURT



IT'S NOT A GAME

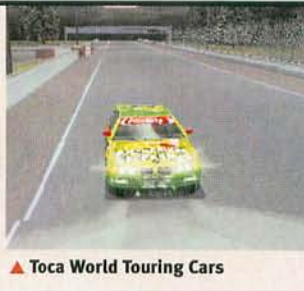




# News Focus – Promarkt Charts

## PLAYSTATION

1 (Neu)	TOCA WORLD TOURING CARS	Codemasters
2 (1)	FRONTSCHWEINE	Infogrames
3 (3)	VAGRANT STORY	Square Soft
4 (NEU)	PARASITE EVE II	Square Soft
5 (8)	GRAN TURISMO 2	Sony Computer Entertainment
6 (4)	COLIN MC RAE RALLY 2.0	Codemasters
7 (2)	F 1 2000	EA
8 (5)	ANSTOSS PREMIER MANAGER	Infogrames
9 (NEU)	SYDNEY 2000	Eidos
10 (41)	X-MEN: MUTANT ACADEMY	Activision



▲ Toca World Touring Cars

## NINTENDO 64

1 (1)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
2 (5)	DONKEY KONG	Nintendo
3 (2)	TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
4 (4)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim
5 (6)	SUPER SMASH BROTHERS	Nintendo
6 (3)	SHADOWMAN	Acclaim
7 (7)	ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.	Acclaim
8 (9)	MARIO PARTY	Nintendo
9 (10)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10 (8)	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Nintendo



▲ Pokémon Stadium

## DREAMCAST

1 (1)	DEAD OR ALIVE 2	Acclaim
2 (2)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
3 (3)	ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	Sega
4 (5)	CRAZY TAXI	Sega
5 (6)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Crave Entertainment
6 (8)	SOUL CALIBUR	Sega
7 (7)	GRAND THEFT AUTO 2	Take 2 Interactive
8 (4)	SONIC ADVENTURE	Sega
9 (9)	READY 2 RUMBLE BOXING	Konami
10 (W.E)	V-RALLY 2 EXPERT EDITION	Infogrames



▲ Dead or Alive 2

## GAMEBOY

1 (1)	POKÉMON – GELBE EDITION	Nintendo
2 (2)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
3 (3)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
4 (4)	DRAGON QUEST MONSTERS (COLOR)	Eidos
5 (5)	ASTERIX: A. D. SUCHE NACH IDEFIX (COLOR)	Infogrames
6 (7)	SUPER MARIO BROS. DELUXE (COLOR)	Nintendo
7 (6)	MARBLE MADNESS (COLOR)	Konami
8 (9)	TOMB RAIDER (COLOR)	THQ
9 (10)	WARIO LAND 3 (COLOR)	Nintendo
10 (8)	CRAZY BIKERS (COLOR)	Konami



▲ Pokémon – Gelbe Edition

## USA – CHARTS

1	PS MADDEN NFL 2001	Electronic Arts
2	N64 MARIO TENNIS	Nintendo
3	PS CHRONO CROSS	Square Soft
4	PS GRAN TURISMO 2	Sony
5	PS SPIDER-MAN	Activision
6	PS TONY HAWK'S PRO SKATER	Activision
7	GB POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
8	PS SPEC OPS	Take 2
9	N64 STAR WARS EPISODE 1: RACER	Nintendo
10	PS NFL GAMEDAY 2001	989 Studios



▲ Madden NFL 2001

## JAPAN – CHARTS

1	PS DRAGON QUEST VII: SOLDIER FROM EDEN	Enix
2	GB KORO KORO KIRBY	Nintendo
3	N64 MARIO STORY	Nintendo
4	PS2 ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII	Koei
5	PS WS WINNING ELEVEN 2000	Konami
6	N64 MARIO TENNIS 64	Nintendo
7	PS2 SHIN SANGOKU MUSOU	Koei
8	PS MY SUMMER	SCE
9	PS FINAL FANTASY IX	Square Soft
10	PS POWERFUL PRO BASEBALL 2000	Konami



▲ Dragon Quest VII

## Danger Girls zu gewinnen!

**Na gut, nicht die Danger Girls persönlich, aber dafür ein paar schicke Comics.**

Mit den alten Hasen des Dino-Verlags hat die schlagkräftige Mädchentruppe jetzt auch ein deutsches Zuhause gefunden. Und damit ihr bei einem Stromausfall nicht ganz ohne gefährliche Mädchen seid, verlosen wir zusammen mit den Dinos fünf Pakete mit den ersten drei deutschen *Danger Girl*-Ausgaben.

Und weil heute Dienstag ist, müsst ihr noch nicht mal eine schwere Denksport-, Rechen- oder sonstige Intelligenzaufgabe lösen. Schreibt uns einfach, warum gerade ihr die Comics gewinnen wollt!

Die Postkarte geht dann wieder an die gewohnte Adresse, die ihr eigentlich schon auswendig kennen solltet – wenn nicht, linst noch mal nach unten. Einsendeschluss ist der 10. November 2000, der Rechtsweg, die Future- und Dino-Mitarbeiter sind wie immer ausgeschlossen. (ra)



Future Verlag  
Redaktion Video Games  
Stichwort: Danger, Will Robinson!  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

## Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment GmbH	17
Arjay Get your Games	53
Dino Entertainment AG	72, 115
Eidos Interactive	2
Electronic Arts	4-5
Fire International(Deutschland) GmbH	119
Future Verlag GmbH	71,82,85,120-121,127,128
Game It! Entertainment Software AG	19,131
Game Town	125
gameplay GmbH	46-47
Gamesquare Versand	91
Gamestore	55
Infogrames Videogames Deutschland GmbH15	
Konami Deutschland GmbH	132
Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH 13	
T.G. Computer	91
Video Game Source	51
YOU-Team Messe GmbH & Co. KG	37



# DER VERKEHRST GIGANT



Verkehrssünder?



JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria



Entwickelt für Österreich  
www.ekp.at



Entwickelt für Österreich  
www.dynamic.at



Entwickelt für Österreich  
www.gamcity.de



PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



## Bits

### AUS FÜR ACCLAIMS PS2-FLITZER

■ Acclaim, vor kurzem noch eiserner Verfechter der Ferrari-Lizenz, hat jüngst *F360 Challenge* (PS2) für immer in die Boxen geschickt. Doch es kommt noch schlimmer: 20 Mitarbeiter stehen kurz davor, entlassen zu werden. Hauptgrund für diese Entscheidung: ein Mangel an finanziellen Ressourcen für das Projekt. Ob nun auch die sündhaft teure Lizenz in Kürze einen neuen Abnehmer findet, ist noch ungeklärt. Trotz negativer Schlagzeilen stehen fürs nächste Fiskaljahr angeblich rund 50 Millionen Dollar zu Entwicklungszwecken von Next-Gen-Projekten für PS2, Xbox und GameCube zur Verfügung.

### PS-FUTTER AUS DEUTSCHLAND

■ JoWood Productions, durch zahlreiche Strategiespiele im PC-Sektor bekannt, portiert gerade die Wirtschftsimulation *Der Industriegigant*, ihren drei Jahren alten, aber recht erfolgreichen Titel, für die PlayStation. Die erste auf der ECTS gezeigte Version hinterließ einen guten Eindruck.

### ENDLICH ALLES ECHT

■ Konami, Nummer 1 der japanischen Third-Party-Hersteller, hat sich neben einer Tour-de-France-Lizenz kurz vor der ECTS die sogenannte FifPro-Lizenz gesichert. Konami besitzt somit das Recht, Namen und Aussehen bekannter Fußballer rund um den Globus in kommenden Produkten zu verwenden. Der erste mit diesem Lizenz-Boost gesegnete Titel soll *International Superstar Soccer* für PS2 sein. Übrigens: Katsuya Nagae, Executive Vice President und General Manager von Konami Computer Entertainment Osaka, bestätigte zur ECTS, dass definitiv ein *ISS* Spiel für Nintendos GameCube kommen wird.

### HARTE JUNGS DER NÄCHSTEN GENERATION

■ *Commandos 2*, der von Pyro Studios entwickelte Genre-Mix aus Taktik-, Action- und Strategie-Elementen, erscheint nun höchst offiziell sowohl für Dreamcast als auch für PlayStation2. Mit einem Release vor Ende des Jahres ist aber nicht mehr zu rechnen.

# Konkurrenz für den GameBoy Advance?

## Erste Details zu Bandais Wunderswan-Nachfolger

■ In Japan ist Bandais zwölfknöpfiger Gaming-Winzling sozusagen das allseits bekannte Dorf Galliens, das den Römern (Nintendo) mit einem Handheld-Marktanteil von immerhin 8 Prozent entschlossen die Stirn bietet. Auf Big N entfallen satte 90 Prozent des Taschenspieler-Kuchens. Die Ankündigung der neuen römischen Wunderwaffe (GameBoy Advance) scheint die mutigen Gallier aber wenig zu beeindrucken. Noch scheint man über genügend "Zauberbrant" zu verfügen und kündigt entschlossen einen groß angelegten Ausfall an.

Das Mittel zum Zweck nennt sich *WonderSwan Color* und soll im Land der aufgehenden Sonne Ende Dezember für 6800 Yen (rund 140 Mark) erscheinen. Dem aktuellen Trend folgend soll das Gerät pünktlich zum Launch in fünf verschiedenen Farbvarianten erhältlich sein: Crystal Blue, Crystal Orange, Crystal Black, Pearl Blue und Pearl Pink. Äußerlich fast identisch zum ursprünglichen *WonderSwan* trumpft die Farb-Variante nun mit einem etwas größeren, farbigen LCD-Display auf, das die gleichzeitige Darstellung von bis zu 241 Farben aus einer Palette von 4096 ermöglicht. Im Gegensatz zum GBC, der pro Zeile nur mickrige zehn Sprites darstellen kann, schafft der WSC 28 Sprites pro Zeile. Wie sein schwarz-weißer Vorgänger kommt auch die Color-Variante mit nur einer AA-/Mignon-Batterie aus – Bandai gibt

die Lebensdauer letzterer bei normalem Betrieb mit satten 20 Stunden an.

### Universelle serielle Ehe

Wie der *WonderSwan Color* und die PS2 sowie der PC beste Freunde werden. Während ein Datenaustausch zwischen WS und PS1 momentan mittels Infrarot-Adapter (*WonderWave*) stattfindet, wählte Bandai als zukünftigen Verbindungsweg ein USB-Schnittstellenkabel. Erste linkfähige Spiele sollen Mitte 2001 erscheinen. Bekannte Zusatzperipherie wie der Spielzeugkäfer *WonderBorg* oder der Mobilfunkadapter *WonderGate*, der einen Zugang ins Internet ermöglicht, kann natürlich weiterhin eingesetzt werden.

Aus wirtschaftlichen Gründen sollen auf lange Sicht sämtliche WSC-ROM-Module (fassen maximal 512 MBit Daten) durch Cartridges auf Basis wiederbeschreibbarer Medien (Memory Sticks, SD Memory oder Smart-Media-Karten) ersetzt werden.

Softwaretechnisch kann Bandai vor allem auf den Support von Square zählen. Noch im Dezember soll ein WSC-optimiertes Remake von *Final Fantasy 1* erscheinen, Teil 2 und 3 folgen 2001. Worauf sich WSC-Käufer sonst noch freuen dürfen, entnehmt ihr aus der Releaseliste.

Ob der WSC jemals das Licht der europäischen Konsolenwelt erblicken wird, bleibt



▲ Neu am Button-Layout ist der rote Power-Schalter in der Mitte unterhalb des Displays.

abzuwarten. Bandais Anwesenheit auf der ECTS und die bestätigte Veröffentlichung in den USA (Termin noch unbekannt) streute jedenfalls Zuversicht, offiziell wollte man zu diesem Thema jedoch (noch) nicht Stellung nehmen. Bis März 2001 plant Bandai immerhin den Verkauf von 1,2 Millionen Geräten.



▲ Hier seht ihr, wie der WSC per USB-Kabel mit der PS2 verbunden wird. Auch eine Verbindung zum PC stellt ihr mit dem Kabel her.



▲ Auf den ersten Blick könnte man Squares *WonderSwan Color*-optimierte *Final Fantasy* Umsetzung für ein GBA-Spiel halten.

# Releaseliste

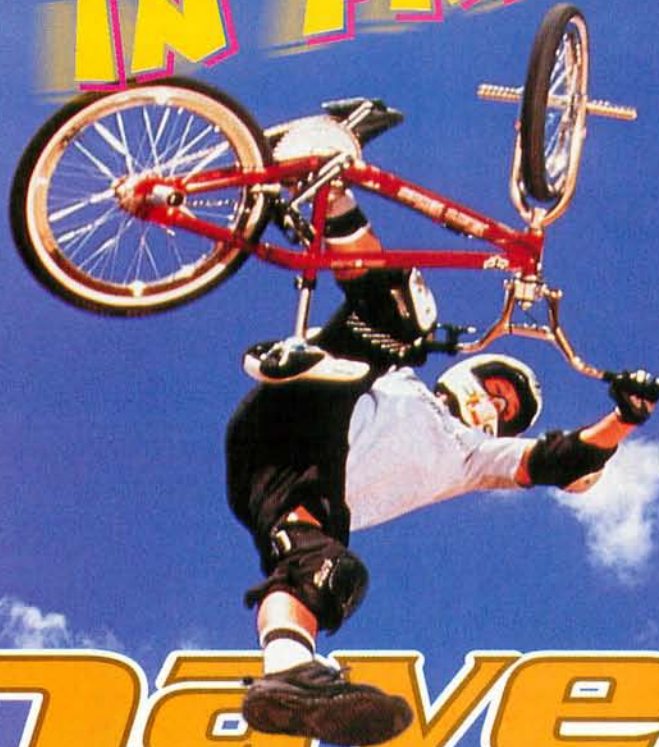
Name des Spiels (Entwickler)	Genre	Veröffentlichung
Final Fantasy + WSC (Squaresoft)	RPG	Anf. Dezember
Final Fantasy (Squaresoft)	RPG	Anf. Dezember
Gunpey EX (Bandai)	Puzzle	Anf. Dezember
Lime Rider Kerorikan (Bandai)	Music Action	Anf. Dezember
Hamster Anywhere 3 (Becki)	Breeding Communication	Anf. Dezember
Digimon Adventure 02 Diwanteimah (Bandai)	Collection-RPG	Mitte Dezember
Abacus (Kage Tec)	Puzzle	Dezember
Anazaheburu – Memory of those days (Omega)	Adventure	Dezember
Princess Maker: Dream of Fairy (Bandai)	Promotion-Simulation	Dezember
From TV Animation – Seikaiden (Bandai)	RPG	Dezember
Terrors 2 (Bandai)	Theaternovelle	Dezember
Mobile Suit Gundam Adventure (Bandai)	Simulation	Januar
Namco Wonder Classic (Bandai)	Sports	Januar
I want to be with you (Sharurak)	Digitale Novelle	Januar
Guilty Gear (Sammy)	Fighting	Januar
King Breeder (Sammy)	RPG	Januar
Flash Lover Kun (unbekannt)	Puzzle-Action	Januar
Dark Ides (Bandai)	Simulation	Februar
Space Battleship Yamato (Bandai)	Simulation	Februar
SD Gundam Hero: Chapter of Warrior (Bandai)	Action-RPG	Februar
SD Gundam Hero: Chapter of Night (Bandai)	Action-RPG	Februar
Wizardry Scenario 1 (Bandai)	RPG	März
Doreamon In Pocket (Bandai)	Communication	März
Final Fantasy II (Squaresoft)	RPG	tba
Final Fantasy III (Squaresoft)	RPG	tba
SaGa (Squaresoft)	RPG	tba
Seiken Densetsu (Squaresoft)	Action-RPG	tba

## Technik-Schnickschnack

**Abmessungen:** 12,80 cm (Höhe) x 7,43 cm (Breite) x 24,3 cm (Dicke)  
**Gewicht:** 95 Gramm  
**Stromverbrauch:** benötigt eine AA-Batterie für 20 Stunden Betrieb  
**Knöpfe:** insgesamt 13, (X1-X4, Y1-Y4, Start, A, B, Volumen, Select)  
**CPU:** 16-Bit, 3,072 Mhz, 512 KByte VRAM/WRAM (shared), DMA forwarding  
**ROM:** Flash ROM Max 512 MBit, EEPROM Max 31 KBit  
**Bildschirm:** 2,8 Inch FSTN Reflective LCD Screen  
**Auflösung:** 224x144 Pixel, 241 Farben (aus 4096)  
**Sound:** 4-Kanal Digital Sound  
**Medien:** Module, maximal 512 MBit  
**Features:** kann horizontal oder vertikal genutzt werden, abwärtskompatibel mit *WonderSwan*, Auto Power-Off wenn inaktiv, Uhr-Funktionen auf der Cartridge  
**Alter der Zielgruppe:** 16 bis 19 Jahre  
**Extension Port:** für Kopfhörer und Kommunikationsgeräte (9600 bis 38400 bps)



# MORE STYLE IN FREESTYLE !



Freestyle BMX mit den absoluten Pros der Szene

More Style in Freestyle mit  
▶▶ Dave Mirra ▶▶ Ryan Nyquist und weiteren Cracks

Ohne Ende Dirt-Jumps  
▶▶ Table-Tops ▶▶ Tailwhips  
▶▶ X-Ups ▶▶ Back-Flips ▶▶ Flairs, etc.

Indoor und Outdoor Contests in 12 Levels + 10 Multiplayer-Levels

Original-Soundtrack von  
▶▶ Sublime ▶▶ Rancid ▶▶ Pennywise  
▶▶ Cypress Hill ▶▶ u.v.a.

# Dave Mirra freestyle BMX™



GAME BOY COLOR







## Bits

### SHOP AROUND THE CLOCK

THQ, Publisher von Top-Sellern wie *WWF Smackdown!* und hierzulande verantwortlich für alle Lucas-Arts-Spiele, hat sich das Entwicklerteam Volition unter den Nagel gerissen. Volition, die zur Zeit an dem Rollenspiel *Summoner* und am Shooter *Red Faction* (beide PS2) arbeiten, wird nun von THQ bei der Fertigstellung der genannten Spiele mit zusätzlicher Manpower unterstützt.

### DAS BIEST, DAS ES ZU BÄNDIGEN GILT

Electronic Arts, noch vor Sony selbst fleißigster Spielelieferant für die PS2, hat Kummer: Der Entwickler ist auf zahlreiche unvorhergesehene Probleme bei der Portierung der leistungsstarken, von id-Software entwickelten *Quake 3-Engine* für die PS2 gestoßen. EAs Wehwechen scheinen so heftig, dass sowohl das Bond-Spiel *The World Is Not Enough* als auch *Quake 3* selbst auf 2001 verschoben wurden. Letztgenanntes wird übrigens vom EA-Sublabel Bullfrog (!) entwickelt.

### MIDAS WIRD NICHT MÜDE

Midas, Entwickler der PlayStation 1-Version von Peter Molyneux' Gott-Simulation und Spiel des Jahres-Kandidat *Black & White*, hat sich die europäischen und australischen Vertriebsrechte für das PS2-Actionspiel *Dynasty Warriors 2* geangelt, welches pünktlich zum Launch der Konsole am 24.11.2000 angeboten werden soll. Auf Seite 102 dieser Ausgabe werfen wir schon mal einen Blick auf die japanische Fassung.

# Kampf um Frieden & Freiheit

## Infogrames' Weltraum-Saga wird auf Dreamcast fortgesetzt.

**P**C-Ähnlichkeit sei dank: Neben *Starlancer* von Crave erwartet uns mit *Independence War 2: The Edge of Chaos* bereits der zweite hochkarätige Weltraum-Shooter.

Hundert Jahre nach den Geschehnissen des PC-Vorgängers kommt eine neue Regierung an die Macht. Freiheit, Gleichheit und wirtschaftlicher Boom lauten ihre Versprechen. Unzählige Siedler machen sich auf den Weg, selbst die gefährlichen Territorien der „Badlands“ in den äußersten Winkeln der bekannten Galaxis zu erschließen. Finanzielle Nöte zwingen diese „Neue Allianz“ genannte Truppe jedoch dazu, nach und nach sogenannte Jump-Beschleuniger an einflussreiche Großkonzerne zu verkaufen, die daraufhin überbeuerte Passiergebühren erheben. Dies zwingt viele Siedler dazu, in den Badlands zu bleiben.

Als Cal Johnston wächst ihr unter den geschilderten Umständen auf und müsst mit erleben, wie euer Vater von einem skrupellosen Geschäftsmann besagter Konzerne ermordet wird. Der Versuch, seinen Tod zu rächen, misslingt. Nach knapp 15 Jahren im Weltraumgefängnis gelingt es euch allerdings, zusammen mit anderen Inhaftierten zu fliehen, und eh' ihr



PARTICLE SYSTEMS



▲ Hier seht ihr einen Screenshot der atemberaubenden Zwischensequenzen, die die verschiedenen Missionen und Ereignisse miteinander verknüpfen.

euch versehen habt, seid ihr Teil einer rebellisch eingestellten Weltraumfraktion, die einen neuen Unabhängigkeitskrieg anzettelt.

Soweit zur Vorgeschichte. In knochentrockenes Gamer-Latein übersetzt bedeutet dies, dass ihr rund 50 Missionen, verteilt über 16 Sonnensysteme, bestreiten müsst. Die Komplexität dieses virtuellen Weltalls soll ihresgleichen suchen. Jedes Sonnensystem unterteilt sich in 50 Planeten und Monde, deren Orbit wiederum von Raumstationen, Schiffen und anderen Objekten bevölkert wird.

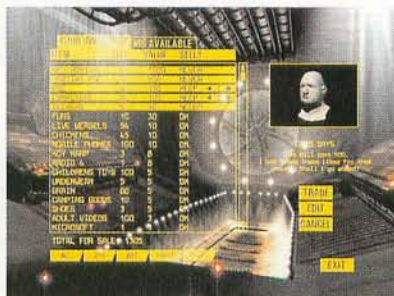
Laut Development Director Michael Powell von Particle Systems ist sein Universum komplett dynamisch: Planeten rotieren und alle Schiffe folgen ihren eigenen Routen. Erfüllt ihr emsig die verschiedenen Aufträge, die von simplen Geleitschutz- über actiongeladene „Seek

& Destroy“- bis hin zu heiklen Transportmissionen reichen, steigert sich die Spielzeit von rund 40 Stunden noch weiter: Ihr dürft nämlich das Weltall uneingeschränkt erkunden. Im Laufe des Spiels könnt ihr selbstverständlich auf immer neue Schiffe zurückgreifen. Das Upgraden letzterer soll, genauso wie die ständige Kommunikation mit Freund und Feind, einen großen Teil der Atmosphäre ausmachen.

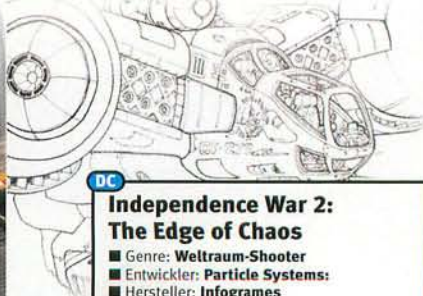
Und da *I-War 2* erst Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, sind die Entwickler hinsichtlich der Implementierung von Online-Features zuversichtlich. Particle Systems arbeitet fieberhaft daran, sowohl die Deathmatch- als auch 8-Spieler Teammatch-Missionen der PC-Version komplett und ohne Einschränkungen zu übernehmen. Wir drücken die Daumen! **CS**



▲ Totale Kontrolle: Ob das DC-Pad der komplexen Steuerung gerecht wird, bleibt abzuwarten.



▲ Mit intergalaktischem Tand lässt sich immer ein paar Mark verdienen.



DC

### Independence War 2: The Edge of Chaos

Genre: Weltraum-Shooter  
Entwickler: Particle Systems  
Hersteller: Infogrames

geplanter Release: 1. Quartal 2001

## Qualität aus deutschen Landen

### Saitek enthüllt PS2-Zubehör.

**N**euere Konsole, neue Zubehör-Schwemme: Wie eigentlich jeder Hersteller wollen auch die Hardwareprofis aus

München zum PS2-PAL-Launch ein kleines, aber feines Sortiment in die Läden stellen.

PX4000 nennt sich das komplett zum analogen Dual Shock 2 kompatible Pad, das wie sein PS1-Vorgänger PX2500 mit so nützlichen Features wie



▲ PX4000

einem Schubrad und einer Achsenfixierung der Analog-Sticks aufwartet. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 69,95 Mark.

Ridge Racer-Fans liebäugeln mit dem robust wirkenden RX4000, welches neben zwei spaci-gen Schaltwippen und einer Anti-Rutsch-Beschichtung voll analoge Pedale besitzt und 129 Mark kosten soll. Sowohl das PX4000 als auch das RX 4000



▲ RX4000

sind laut Saitek hundertprozentig abwärtskompatibel zur PS1 beziehungsweise PSone.

Zu guter Letzt gibt's für Freunde der digitalen multimedialen Unterhaltung (kurz: DVD-Junkies) eine zwölfknöpfige Infrarot-Fernbedienung mit intelligentem Durchschleifadapter, der das gleichzeitige Anschließen eines Pads am selben Port ermöglicht. Sie wird 49,95 Mark kosten. **CS**



▲ Der Empfänger erlaubt euch, gleichzeitig ein Pad anzuschließen.



SOFTSALE  
CHEAT CHECKER  
NR. 6  
8000 PLAYSTATION-  
TIPS, TRICKS  
UND CHEATS  
ZU ÜBER 600  
SPIELEN  
7,80 DM

**NEU  
AM KIOSK!**

SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 PL

SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 PL

AUSGABE 6 OKTOBER/NOVEMBER 2000 DM 7,80  
05 70  
sfr. 7,80  
fr. 1,90  
il. 11,000  
hfl. 10,00

**SOFTSALE**  
**CHEAT CHECKER**



**8000**

PLAYSTATION-TIPS,  
TRICKS UND CHEATS ZU  
ÜBER 600 SPIELEN

PLUS SPECIAL  
**DINO-CRISIS 2**

SOFTSALE CHEAT CHECKER 17 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

05 100  
sfr. 12,80  
fr. 3,12

**SOFTSALE**  
**CHEAT CHECKER**

SONDERHEFT NR. 4

MIT SPECIAL

**ALONE  
IN THE DARK  
THE NEW NIGHTMARE**

**NEU  
AM KIOSK!**

**NEU**  
244 SEITEN

**17 PLAYSTATION  
KOMPLETTLÖSUNGEN**

MIT TIPS, TRICKS UND CHEATS

SOFTSALE  
CHEAT CHECKER  
SONDERHEFT NR. 4  
17 PLAYSTATION-  
KOMPLETT-  
LÖSUNGEN  
PLUS SPECIAL  
ALONE IN  
THE DARK - THE  
NEW NIGHTMARE  
12,80 DM

**AM OGGELN  
BIS DER ARZT KOMMT!**





## First Look

Hier findet ihr ab jetzt neueste Shots kommender Hits!



**PS2**  
**COOL BOARDERS 5 - CODE ALIEN**  
■ UEP Systems  
■ Snowboarding  
■ Dezember (Japan)  
Bis auf die Tatsache, dass es sich bei dem gezeigten Bild um eine in Echtzeit berechnete Spielszene handelt, ist noch nichts weiteres zu diesem Produkt bekannt.



**DC**  
**MACROSS M3**  
■ Warashi/ Shoelsya  
■ 3D-Mech-Action  
■ Winter 2000 (Japan)  
Nippon-Fans freuen sich: Das Team der gleichnamigen TV-Serie wirkt an der Entwicklung dieses Spiels mit. Die Geschichte ist zwischen „Macross“ und „Macross 7“ angesiedelt.

# Alles nur Träumereien ...



## Klonoa auf PS2: Der knuddelige Jumper geht in die nächste Runde!

**T**räume sind Schäume – ja, schön wär's! Schon im ersten Teil hatte unser langohriger Held Klonoa ja Probleme mit diesen Ergebnissen nächtlicher Ruhephasen – einer seiner Träume wurde irgendwie Wirklichkeit. In **Klonoa 2: Lunatea's Veil** scheint es, als befände sich Klonoa im Traum einer anderen Person.

Wie dem auch sei: Klonoa befindet sich nun in der Welt Lunatea (daher der Name *Klonoa 2: Lunatea's Veil*), die durch die Kraft von vier Glocken in völliger Harmonie existiert. Doch diese Harmonie ist durch eine düstere fünfte Glocke bedroht und es liegt natürlich an unserem Helden, wieder alles ins rechte Lot zu bringen.

Obwohl sich *Klonoa 2* komplett in einer 3D-Perspektive präsentiert, bleibt das Gameplay beim Alten: Klonoa rennt und springt die meiste Zeit von links nach rechts, wobei ihm die gleichen Moves wie im ersten Teil zur Verfügung stehen. So kann er beispielsweise immer noch Feinde und Gegenstände mit seinem Zauberring aufnehmen. Er bekam allerdings auch einige neue spendiert: So hüpfert er munter in eine Kanone, um sich quer durch den Level

schießen zu lassen, was für eine atemberaubende 3D-Flugsequenz sorgt.

Überhaupt scheint die Grafik ein ziemlicher Knaller zu werden: Dank einer im Moment wohl sehr beliebten Cel-Shading-Technik (*Jet Set Radio*, *Wacky Races*) wird trotz aufwändiger 3D-Environments stets der comicartige Charakter bewahrt – dadurch sieht *Klonoa 2* einfach traumhaft aus. Insgesamt soll es 24 verschiedene Stages geben, die ihr von einer Oberwelt-Karte jederzeit erneut besuchen könnt.



**PS2**  
**Klonoa 2: Lunatea's Veil**  
■ Genre: Jump'n'Run  
■ Entwickler: Namco  
■ Hersteller: Namco  
■ geplanter Release: tba

▲ Dank einer dem Cel Shading verwandten Technik bleibt der Comic-Charakter von *Klonoa 2* voll erhalten.



▲ Die 3D-Stages werden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.



▲ Auch diesmal können Gegner wieder herumgetragen werden.



▲ Hoch hinaus: Kleine Flugeinlagen werden auch mit dabei sein.

# VERLOSUNG Sega Sport Competition

Pünktlich zur Olympiade läßt Sega eine sportliche Verlosung springen.

- 1. Preis:** ein Dreamcast *Virtua Tennis* Paket, bestehend aus: einem PAL-DC, einem zusätzlichen Pad für heiße 2-Spieler-Matches und natürlich *VirtuaTennis*
- 2. Preis:** ein 4-Spieler-Zubehör-Upgrade-Paket, bestehend aus: drei Original Sega DC-Pads, drei Visual Memory Units, drei Vibration Packs und einem Keyboard
- 3. Preis:** eine totale Sega-Sport-Dröhung bestehend aus: 1x *VirtuaTennis*, 1x *Sega Extreme Sports* und 1x *Virtua Athlete*
- 4-6. Preis:** je einmal das Spiel *Virtua Tennis* zusammen mit einem coolen Sega T-Shirt
- 6-10. Preis:** 2x *NBA 2K*, 2x *NHL2K* plus vier noch geheime Sega-Gimmicks

- 1) Wie viele deutsche Akteure sind bei *Virtua Tennis* mit von der Partie, und wie heißen sie?
- 2) Wie viele Disziplinen gibt es bei *Sega Extreme Sports* insgesamt?
- 3) Wie hoch ist die Anzahl der Disziplinen bei *Virtua Athlete 2K*, die nichts mit Leichtathletik zu tun haben?

### So könnt ihr gewinnen ...

Schickt die richtigen Antworten bis zum 6. November 2000 einfach an uns. Mitmachen kann jeder, außer den Mitarbeitern von Sega und des Future-Verlags. Auch der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.

### Schreibt an

Future Verlag GmbH  
Redaktion: Video Games  
Rosenheimer Strasse 145h  
81671 München







# Chrystal, again

Square Europe gibt Gas – oder?

**A**m 16. September war es soweit: Square Europe lud in die Münchner Nobel-Absteige Kempinski, um dort den „Square Millenium Event“ abzuhalten. Warum bloß ausgerechnet in München? Ob's am Oktoberfest liegt?

Nach der bombastischen Square-soft-Präsentation, die wir schon in Yokohama miterleben durften (siehe auch VG 4/2000), waren wir natürlich äußerst gespannt, was uns diesmal an interessanten Neuigkeiten vorgeführt wird und wurden, so wie wohl auch viele teils von weit her angereiste Freaks, prompt enttäuscht.

Außer dem aktuellen Software-Lineup, bestehend aus *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII*, *Parasite Eve II*, *SaGa Frontier 2*, *Front Mission 3*,



The Bouncer: Sieht gut aus, jedoch war der Trailer recht unspektakulär.

*Vagrant Story* und der PAL-Version des etwas älteren *Ehrgeiz*, gab es lediglich die englische Version von *Final Fantasy IX* sowie ein kurzes, leider nicht spielbares Demo zu *The Bouncer* zu sehen.

Das Thema PlayOnline wurde bis auf einen kurzen und mies synchronisierten Trailer überhaupt nicht ange-

sprochen. Alles in allem nichts Spektakuläres, doch einen positiven Effekt hat das Ganze ja: Man hat sich präsentiert. Hoffen wir, dass dies als Hinweis für ein zukünftiges verstärktes Auftreten seitens Square Europe zu deuten ist – uns Rollenspielern kann's nur recht sein. **CD**

▲ **Wenigstens konnten wir uns von der englischen Übersetzung von FF IX ein Bild machen. Nächsten Monat gibt's mehr.**

## Bits

### EINGELOCKT

Infogrames hat sich das von Takara entwickelte PS2-Spiel *Real Pool* unter den Nagel gerissen. *Real Pool* kann allein oder zu zweit gespielt werden, bietet wie die meisten Vertreter dieses Genres eine frei bewegliche Kamera und fordert euch mit insgesamt zwölf verschiedenen Spielarten und 25 unterschiedlichen Tischen.

### KLEINE ERFOLGE

Segas *Virtua Tennis* hat in England schon kurz nach der Veröffentlichung die erste Position in den Multi-Format-Charts erklommen und selbst PlayStation-Schwergewichte wie *TOCA WTC* auf die hinteren Ränge verwiesen. Mal abwarten, wie Tommy Haas und Co. über einen längeren Zeitraum hinweg ihren Platz an der Sonne verteidigen können.

### EA LÄSST DAMEN RAN

Neben Schwergewichtprofi wie Muhammad Ali werden in EA Sports' *Knockout Kings 2001* erstmals reale Box-Diven für Frauen-Power im Ring sorgen. Mit vor der Partie: Denise Morietes, Belinda Laracunte, Chavelle Hallback, Sumya Anani, Mia St. John, Christy Martin, Lucia Rijkker und Regina Halmich. Während ihr in der PS1-Fassung mit allen acht Mädels antreitet, dürft ihr auf PS2 nur die vier letztgenannten in ihrer 128-Bit Pracht bewundern. Übrigens: Mia St. John stand dem *Knockout Kings*-Team sowohl zu Motion Capturing als auch beratend zur Seite. Und bevor wir's vergessen: Noch mehr Damen erwarten uns mit *EA Supercross 2001* – hierfür konnten die Offroad-Expertinnen Stefy Bau und Jessica Patterson verpflichtet werden

### LARA FOREVER!

Wie aus Insider-Quellen erst kürzlich durchsickerte, hat Eidos Interactive diversen Industrievertretern in Videoform eine lauffähige Version eines *Tomb Raider*-Spiels für Microsofts Xbox demonstriert. Es soll sich hierbei nicht um eine Umsetzung des jüngst für PS, DC und PC angekündigten *Tomb Raider: Die Chronik* handeln, sondern ein eigenständiges Spiel mit komplett neuer Engine sein. Weiterhin wurde bekannt, dass Eidos sechs Xbox-Spiele entwickelt.

# Die Wrestle-Mania geht weiter

Neue Infos zum WWF-Wrestlemania-2000-Nachfolger enthüllt!

**Z**war stellt *WWF Wrestlemania 2000* noch immer eindeutig die Referenz des Wrestling-Genres auf dem N64 dar, doch ist dies noch lange kein Grund, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Und was dabei herauskommt, wenn man das Beste noch besser macht, will uns THQ mit dem Nachfolger *No Mercy* eindrucksvoll vor Augen führen.

Um dieses hochgesteckte Ziel zu erreichen, werden in erster Linie tonnenweise neue Features implementiert: Zunächst wäre an dieser Stelle das gigantische Teilnehmerfeld von achtzig WWF Superstars zu erwähnen, selbstverständlich mit allen Newcomern wie Rikishi oder Tazz. Auch im Bereich Waffenauswahl will man sich nicht lumpen lassen: Erstmals ist es möglich, sich mehrere verschiedene "Schlag-Werkzeuge" aus dem Publikum zu schnappen und diese mit in den Ring zu nehmen, wo sie auch bis zum Ende des Matches verbleiben. "Wrestler-spezifische" Waffen wie Triple Hs Wasserflasche sollen ebenfalls ihren Weg ins Modul finden.

Neben deutlich feineren Animationen der Akteure und einer überar-



▲ Die überarbeiteten Animationen lassen einiges erhoffen.



▲ Die Charaktere sehen schon jetzt genial aus.

beiteten Grafik-Präsentation sorgt auch das leider immer noch recht flache, jedoch detaillierter gestaltete Publikum mit wahren Begeisterungstürmen beziehungsweise bösen Buh-Rufen für perfekte Atmosphäre. An neuen Match-Varianten können wir an dieser Stelle leider nur das Leiter-Match erwähnen, ob auch Table-Matches im Endprodukt zu finden sein werden, können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht bestätigen. Zumindest wird es aber Tische geben – laut Gerüchten soll sogar ein originales spanisches Kommentatorenpult mit dabei sein – Insider wissen, worum's geht. Definitiv nicht dabei sind allerdings Hell in a Cell, Inferno, Rumble in the Jungle, Brahma Bull Rope und andere durchgeknallte Variationen – eigentlich schade drum. Im überarbeiteten Karriere-Modus werdet ihr es nun ähnlich wie in *WWF Smackdown* mit Intrigenspielen hinter der Bühne zu tun bekommen, wo sich neue Verbündete finden oder bittere Feinden ausgetragen werden. Sehr witzig sind in diesem

behaltenen Grafik-Präsentation sorgt auch das leider immer noch recht flache, jedoch detaillierter gestaltete Publikum mit wahren Begeisterungstürmen beziehungsweise bösen Buh-Rufen für perfekte Atmosphäre. An neuen Match-Varianten können wir an dieser Stelle leider nur das Leiter-Match erwähnen, ob auch Table-Matches im Endprodukt zu finden sein werden, können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht bestätigen. Zumindest wird es aber Tische geben – laut Gerüchten soll sogar ein originales spanisches Kommentatorenpult mit dabei sein – Insider wissen, worum's geht. Definitiv nicht dabei sind allerdings Hell in a Cell, Inferno, Rumble in the Jungle, Brahma Bull Rope und andere durchgeknallte Variationen – eigentlich schade drum. Im überarbeiteten Karriere-Modus werdet ihr es nun ähnlich wie in *WWF Smackdown* mit Intrigenspielen hinter der Bühne zu tun bekommen, wo sich neue Verbündete finden oder bittere Feinden ausgetragen werden. Sehr witzig sind in diesem



▲ Der Create-a-Player-Mode wurde deutlich verbessert.



◀ Coole Perspektiven setzen das Geschehen gekonnt ins Bild.

Zusammenhang die neuen "Arenen" wie etwa ein Billard-Zimmer. Bei Matches mit einem Guest Referee gibt's übrigens auch etwas neues zu berichten: Diesmal könnt ihr nämlich diese Rolle übernehmen und somit den Ausgang eines Kampfes doch deutlich beeinflussen. Es wäre doch schade, einen Hass-Gegner nicht schon vorzeitig zu beseitigen, indem man den Three-Count etwas schneller als vorgeschrieben zählt, oder? Für alle, die sich auch unterwegs gerne die Rübe einschlagen, haben wir last but not least ebenfalls noch eine gute Nachricht: Eine Transfer-Pak-Option soll auch noch integriert werden. **CD**

### N64 WWF No Mercy

- Genre: Wrestling
- Entwickler: Asmik
- Hersteller: THQ

geplanter Release: Q1 2000







## Bits

### RAYMAN 2 KOMPLETT GELÖST

■ Lösungsbuch-Experte Prima Games vertreibt seit dem 7. September einen 96-seitigen Schinken, der euch Schritt für Schritt durch alle Level und Geheimnisse der PlayStation-Version von Ubi Softs Jump'n'Run-Hit *Rayman 2* lotst. Seien es die Fundorte der insgesamt 800 Lums, die Lage aller Piratenkähne oder eine Beschreibung des Bonuslevels – alles wird hier genauestens und leicht verständlich erläutert. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 24,95 Mark (beziehungsweise 182 österreiche Schillinge beziehungsweise 23 Schweizer Franken).



### VALUE FOR MONEY

■ Unter dem Namen *Value Series* veröffentlicht der französische Spielehersteller Infogrames ab Oktober fünf namhafte PlayStation-Spiele zu einem reduzierten Preis von je 29,95 Mark. Sportsfreunde freuen sich auf *UEFA Striker*, für Rennspieler gibt's *V-Rally*, Jump'n'Run-Spezialisten versuchen sich an *Heart of Darkness*, Mächtegen-Piloten steigen mit *Eagle One* in die Lüfte, während Pixelbri-Generäle mit *Worms* bestens aufgehoben sein dürften.



▲ Nettes Artwork: Gut formiert geben sich unsere draufgängerischen Helden gegenseitig Deckung. Links sieht ihr Tattoofetischist Koh, in der Mitte Dreikäsehoch Sion und rechts Piercing-Fanatiker Volt.



▲ *The Bouncer* wird in bilinguaem Ton (eng./jap.) auf DVD ausgeliefert.



▲ Für das Charakterdesign zeichnet sich Tetsuya Nomura (*FF VII & VIII*) verantwortlich.

# Drei coole Türsteher

Endlich: Squaresoft verrät neue Details zum potentiellen PS2-Kracher *The Bouncer*.

**T**he *Bouncer* war eines der Spiele, die den Hype um Sonys schwarze 128-Bit-Wunderkiste erst so richtig ins Rollen gebracht haben.

Noch vor *Metal Gear Solid 2* begeisterten uns erste Videos einiger Spielsequenzen durch ihre Matrix-inspirierten Kamera-Rotationseffekte. Nachdem der Informationshahn leider seit der E3 wie mit einer Rohrzange zuge-dreht war, ließen die *Final Fantasy*-Macher nun erste handfeste Fakten ans Licht der Öffentlichkeit.

Das Wort "Bouncer" stammt aus dem Englischen und bedeutet, wie es die Überschrift bereits verrät, unter anderem Türsteher. Damit wären wir auch schon bei den Hauptfiguren des Spiels angelangt: Sion, Koh und Volt. Sie arbeiten für eine Bar namens FATE und verdienen ihre Brötchen damit, dass sie unerwünschte oder randalierende Gäste wenn es sein muss auch mit Gewalt an die frische Luft setzen. Eines Tages passiert es jedoch, dass Domi-

nique, ein mysteriöses Mädchen, das die drei schlagfertigen Jungs zum Maskottchen der Bar erklärt haben, von Spezialeinheiten des Mikado-Konzerns entführt wird. Ob sie dort als Spieletesterin gebraucht wird? Egal – ohne mit der Wimper zu zucken, nehmen Sion, Koh und Volt entschlossen die Verfolgung auf. Nicht zuletzt deswegen, weil Sion für Dominique aus diversen Gründen ganz besondere Gefühle empfindet.

### Mikado mit Echidna

Das Abenteuer führt unsere unermüdlichen Draufgänger von ihrer Nobelkneipe mitten durch einen futuristischen Großstadtdschungel bis in die höchsten Etagen des gigantischen Mikado-Hauptquartiers und offenbart euch nach und nach Antworten auf eure Fragen: Warum wurde die 15jährige Dominique überhaupt entführt? Welche Vergangenheit hat sie? Woher kennt die arrogante Echidna, Aufseherin der Mikado Group und eine Person, die über Leichen geht, eigentlich Volt? Und was zum

Geier geht in der geheimen Weltraumforschungsabteilung des dritten Turms des Mikado-Gebäudes vor sich?

Neun verwinkelte Level lang müsst ihr eure Martial-Arts-Künste unter Beweis stellen, um dies herauszufinden. Takashi Tokita, Producer von *The Bouncer* und jemand, der maßgeblich zum Erfolg von *Parasite Eve*, *Chrono Trigger* und der *Final Fantasy*-Reihe beigetragen hat, bezeichnet sein Werk als Fighting-RPG. Auf die Frage, ob Prügelspiele in Japan noch Popularität genießen, meint Tokita: "Zu einem Zeitpunkt waren sowohl *Street Fighter 2*, *Virtua Fighter* als auch *Tekken* in Japan sehr angesagt. Ohne revolutionäre Elemente werden diese Spiele jedoch bald aussterben. In *The Bouncer* verspreche ich euch, dass ihr dank der totalen Dreidimensionalität ein komplett neues Kampfgefühl genießen werdet."

Wie etwa in *Power Stone* soll es möglich sein, alle nur erdenklichen Gegenstände als Waffen oder Wurfgegenstände einzusetzen, um

## Das Grauen geht weiter

Konami enthüllt *Silent Hill 2* für PlayStation2.

**G**heimniskrämerei: *Silent Hill 2* kommt – doch mehr als erste Infos zur Story gibt es bislang noch nicht.

Demnach soll es abgesehen vom Schauplatz des Geschehens, dem Ferienort *Silent Hill*, keinerlei Verknüpfung mit den Charakteren und dem Handlungsstrang des ersten Teils geben.

Hauptfigur des Spiels ist diesmal ein gewisser James Sanderland, der eines Tages einen Brief von seiner bereits vor drei Jahren verstorbenen Frau erhält. Darin steht geschrieben, dass sie ihn in

*Silent Hill* treffen wollte. Schmerzlich berührt und dennoch von Neugierde getrieben macht sich James sofort auf den Weg nach *Silent Hill*. Dort trifft er eine Frau namens Maria, die ihn verblüffend an seine verstorbene Ehefrau erinnert ...

Dichter Nebel und dunkle Szenen sollen laut Tetsuhiro Imamura, Director des Spiels, auch hier wieder für das passende Horrormambiente sorgen. Im Gegensatz zum Vorgänger will Imamura nicht zuletzt mit Hilfe der neuen 128-Bit-Hardwarepower alles viel realistischer gestalten. Um eine noch grössere Zielgruppe anzu-



◀ Vertraut und doch so fremd: Maria hat viele Ähnlichkeiten mit der verstorbenen Gattin der Hauptfigur James.



▲ Dieser reizenden Schwester gehen wir lieber aus dem Weg.

PS2

### Silent Hill 2

- Genre: Survival-Horror
- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami

■ geplanter Release: TBA





### Bits

#### CHAMPIONS LEAGUE GEHT AN TAKE 2

Die begehrte Fußball-Lizenz – zuvor im Besitz von Eidos Interactive – schnappte sich der amerikanischen Publisher für drei Jahre. Noch im Oktober diesen Jahres soll *UEFA Champions League 2000/2001*, das sich bereits seit einiger Zeit bei Silicon Dreams (schufen *World Wide Soccer* auf DC) in der Entwicklung befindet, für PlayStation erscheinen. Eine PS2-Version wurde ebenfalls angekündigt.

#### POKÉCENTER NICHT NUR IN JAPAN

Nintendo ließ erst kürzlich verlauten, dass bis Ende 2001 weltweit etwa zehn *Pokémon*-Fanläden eröffnet werden sollen. Wahrscheinliche Namen: Pokécenter, gefolgt vom jeweiligen Stadtnamen. Pokécenter London und Pokécenter New York sollen den Anfang machen, welche Städte folgen, ist bis dato nicht bekannt.

#### SCHWERER SCHLAG FÜR SEGA?

Keji Okayasu, ausführender Produzent von *Rent-A-Hero* (DC) und Director des in vieler Hinsicht revolutionären *Shenmue*, hat seinen Posten in der Entwicklungsabteilung von AM2 geräumt. Hauptbeweggrund für seinen Weggang war die Tatsache, dass er sich eigenen Aussagen zufolge in seiner Kreativität eingeschränkt fühlte. Er bekräftigte jedoch ausdrücklich, dass er in Zukunft gerne wieder mit gewissen Mitgliedern des *Rent-A-Hero*-Teams zusammenarbeiten möchte. Allen Negativmeldungen zum Trotz soll *Shenmue 2* wie geplant weiterentwickelt werden.

### In-Game-Cut-Scenes vom Feinsten

Einem großen Teil seines Flairs versprüht *The Bouncer* nicht zuletzt aufgrund seiner phantastischen per Game-Engine dargestellten Zwischensequenzen. Hier sieht ihr wie Dominique von Mugetsu entführt wird und Echidna auf Volt trifft.



**PS2**  
**The Bouncer**  
 ■ Genre: Fighting-RPG  
 ■ Entwickler: Squaresoft/DreamFactory  
 ■ Hersteller: Squaresoft/SVG  
 ■ geplanter Release: Winter 2000

### Who is who?

#### Dominique Cross

Alter: 15  
 Immer gut drauf, geht gern unter Leute, ist allerdings etwas naiv. Maskottchen der Bar FATE. Verwickelt die "Bouncer" in eine große Verschwörung. Niemand weiß etwas über ihr bisheriges Leben.

#### Echidna

Alter: 25  
 Oberaufseherin der Mikado Group. Sehr sexy, ziemlich arrogant, hasst es zu verlieren, extravagantes Outfit und noch verrücktere Frisur. Hatte wohl mal was mit Volt – was genau wissen wir noch nicht.

#### Koh Leifoh

Alter: 25  
 Türsteher #1. Stolz Oberkörper-Tattoo-Träger und Favorit aller tätowierten VG-Redakteure, immer locker drauf, schnelles Mundwerk, wird jedoch manchmal etwas zu pessimistisch. Begabter Straßenkämpfer.



#### Mugetsu

Alter: 30 (geschätzt)  
 Anführer der Mikado-Spezialeinheiten. Besitzt übermenschliche Fähigkeiten und hat die arme Dominique unter Mithilfe seiner Schergen entführt. Was er dafür bekommt, wissen wir auch noch nicht.

#### Sion Barzahn

Alter: 19  
 Türsteher #2. Traumatisiert vom Tod seiner Freundin, blüht jedoch wieder auf, seit er Dominique kennt. Er fand sie in der Nähe der Bar FATE bewusstlos auf der Straße. Sion trägt viele Silbergegenstände.

#### Volt Krueger

Alter: 27  
 Türsteher #3. Ein Mann der Taten – redet nicht viel. Piercing-Fan (man beachte die Teufelshörner), der viele schon durch sein Aussehen erzittern lässt. Weiß mehr über die Mikado Group, als ihr anfangs annehmt.

die insgesamt zwölf ausgefuchsten Gegnertypen außer Gefecht zu setzen. Besonders stolz ist Tokita auf die leistungsfähige Grafik-Engine, die so nette Effekte wie Depth-of-Field (weit entfernte Objekte werden scharf dargestellt, nahe gelegene unscharf und umgekehrt), Motion Blur (die Grafik besitzt Bewegungsunschärfen, so wie in Replays *Virtua Tennis*) und angeblich sogar Anti-Aliasing beherrscht (auf den Screenshots leider noch nicht zu erkennen). Außerdem soll sie genügend Reserven besitzen, um bis zu sieben individuell kämpfende Charaktere ohne irgendwelche Slowdowns gleichzeitig auf die Mattscheibe zu zaubern und dabei den Gesetzen der Physik treu zu bleiben. Sie kommt auch bei der Darstellung der Zwischensequenzen zum Einsatz und stellt unsere Hauptfiguren darin mit bis zu 6700 Polygonen pro Nase dar. Zum Vergleich: Figuren in *Quake 3 Arena* (bald auf DC) werden auf Highend-Grafikkarten mit rund 5000 Polygonen dargestellt. Während der eigentlichen Spielaction reduziert sich dieser Wert jedoch wieder auf etwa 3000 Vielecke. Das Intro ist allerdings computergeneriert.

#### Motivier' mich!

Zur Wahrung der Langzeitmotivation sollt ihr wie beispielsweise in *House of the Dead 2* öfter die Möglichkeit haben, zwischen verschiedenen Routen, die die Kampfschauplätze miteinander verbinden, zu wählen. Je nachdem, ob ihr mit



▲ Jetzt aber schnell: Die Mikado-Wachen drohen die Anschluss-U-Bahn wieder zu verpassen.

einem blauen Auge davon kommt oder unverletzt alle Gegner in Rekordgeschwindigkeit zu Hackfleisch verarbeitet, wirkt sich das auf den Ausgang der Geschichte aus, für die Squaresoft daher mehrere Endsequenzen erdachte. Einen kooperativen Mehrspielermodus soll es leider nicht geben – alle *Streets of Rage*-Fans schauen in die Röhre. Dafür dürft ihr in einem Versus-Modus gegeneinander antreten. Nehmt ihr den Ein-Spieler-Story-Mode in Angriff, dürft ihr zwischen Sion, Koh oder Volt wählen – die CPU übernimmt anschließend die Steuerung der beiden Freunde. Sollte es Tokita-san und seiner Truppe gelingen, all ihre brillanten Ideen in die Tat umzusetzen, erwartet uns der vielleicht erste, komplett interaktive "Actionfilm".



## Get the Swing!

Deutscher Spielepublisher macht mobil



GAME ARTS



Die Swing Entertainment Media AG, seit Anfang Februar am Neuen Markt Frankfurt notierter Computer- und Videospiele-Publisher, konnte sich die Rechte an vier viel versprechenden Next-Generation-Titeln sichern.

Exklusiv für PlayStation2 soll noch dieses Jahr der von Game Arts (*Grandia*) entwickelte Shooter *Silpheed – The Lost Planet* erscheinen, der seit dem 25.9. in Japan erhältlich sein sollte. Zweiter 128-Bitter im Bunde ist das Mech-Spiel *Gun*

*Griffon Blaze* (siehe Import-Test auf Seite 103). Dritter Fisch an der Lizenz-Angel ist die Genehmigung, für die Nintendo Plattformen GameCube und GameBoy Advance Spiele rund um die intelligenten CPU-Wesen genannt *Creatures* zu veröffentlichen. Entwickelt wird dieser Titel von Conspiracy Entertainment/ELO Interactive Media. Projekt Numero vier ist ein Abkommen mit der niederländischen Spieleschmiede *Lost Boys Games*, die bereits exklusiv für Sony an einem noch geheimen PS2-Action-Adventure arbeitet (geplanter Erscheinungstermin:

2002). Für Swing werden die "verlorenen Jungs" ein 3D-Action-Adventure entwickeln, das den Titel *Knights* trägt. *Knights*, das zuerst für PS2, später dann auch für PC, GameCube und X-box erscheinen soll, bezeichnet Swing als 3D-Plattformspiel, das die besten Elemente aus Action und Puzzlespiel vereint. Übrigens: Über die *Lost Boys Games* Handheld Division, formula genannt, erscheinen noch dieses Jahr zwei GBC-Spiele: das Jump'n'Run *Rhino Rumble* und das Puzzlespiel *Candy Fluffy*. Screenshots seht ihr rechts.

Bevor wir's vergessen: Dank nicht unbeträchtlicher Investitionen konnte Swing zudem vor einiger Zeit Lizenzen zu „Animaniacs“, „Familie Feuerstein“, „Ein Land vor unserer Zeit“ und „Tom und Jerry“ an Land ziehen.

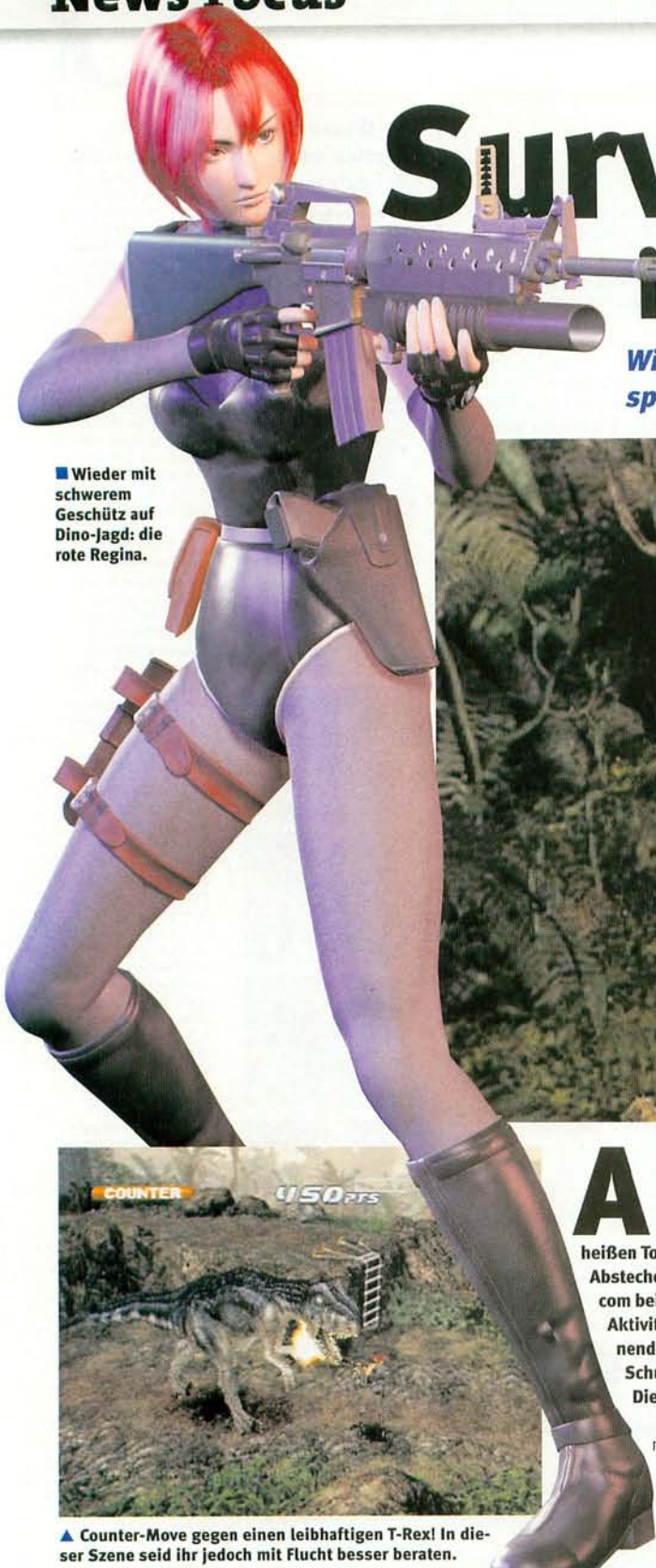




# Survival Horror im Dino-Dschungel

Wir konnten für euch noch vor dem Japan-Release eine spielbare Version von *Dino Crisis 2* ergattern!

■ Wieder mit schwerem Geschütz auf Dino-Jagd: die rote Regina.



▲ Counter-Move gegen einen leibhaftigen T-Rex! In dieser Szene seid ihr jedoch mit Flucht besser beraten.

**A**nlässlich der Nintendo Spaceworld (siehe Messebericht ab Seite 38) im fast unerträglich schwülheißen Tokio machten wir einen Abstecher nach Shinjuku, um Capcom bei ihren finalen Marketing-Aktivitäten zum in Kürze erscheinenden *Dino*-Sequel über die Schulter zu schauen. **Fazit: Dieses Spiel hat's in sich!**

Außer der auf ihrer uner-müdlichen Update- und Sequel-Politik basierenden Standard-Kritik muss Beat'em-Up- und Horror-Meister Capcom meistens

nicht viel Schelte für seine Games ein-stecken. Anders jedoch beim *Resident Evil*-Ableger *Dino Crisis*. Viel zu wenig Waffen, idiotische Betäubungsknarren, läppische dreieinhalb Dino-Arten und eine sich in unendliche Keycard- und Schlüsselsucherei verzettelnde Story verleiteten vielen Spielern die Lust auf die Reptilien-Jagd. All das und noch mehr hat Capcom sich für den Nachfolger aber zu Herzen genommen und das Spielprinzip noch dazu komplett umge-krempelt: *Dino Crisis 2* wird mit Sicherheit der actionlastigste Vertreter der Survival-Horror-Familie werden. Die

▲ Fiire! Wenn Regina mit dem Flammenwerfer hantiert, kann sie keine schwere Sekundärwaffe mehr tragen.

▼ Schauplatz des Geschehens ist in Teil zwei ein US-Western-Stadt – trieben da nicht auch Zombies ihr Unwesen?

## Dino Crisis 2-Event

■ Nur absolute Insider wussten aus gut unterrichteten Quellen, dass Capcom vom 24. bis 28. August im Takashimaya Times Square im Tokioter Vergnügungsviertel Shinjuku ein cooles Dino-Event zur Promotion ihres kommenden Hits abhielt. Wir waren für euch vor Ort und konnten einen sieben Meter hohen, Hollywood-reif animierten T-Rex bestaunen, der die Gäste mit eindrucksvollem Grollen und Drohgebärden begrüßte. Dino-Eier mit schlüpfenden Mini-Raptoren begutachten und natürlich das Spiel zocken.

Obwohl die Capcom-Crew danach als Gegenleistung für die ausgehändigte spielbare Version von jedem Besucher verlangte, einen Fragebogen auszufüllen, konnten wir sie beschwatzen (ein Japaner kann einfach nicht nein sagen!), sie uns auch so zu überlassen, und halten somit für euch wohl eine der ersten spielbaren *Dino Crisis 2*-Versionen der westlichen Hemisphäre in Händen.





## Fantastic Intro

■ Fühlt mit, wie es ist, von einem turmhohen T-Rex gejagt zu werden! Regina und Dylan versuchen hier verzweifelt zu fliehen und erhalten dabei Schützenhilfe von einem Panzerfaust-Profi aus eigenen Reihen – doch nur kurzzeitig. Von sowas lässt sich ein Monster dieser Kategorie schließlich nicht klein kriegen!



## Dino Crisis 2 -Bus



■ **Capcom rührt für *Dino Crisis 2* ordentlich die Werbetrommel in Japan – welche Geheimnisse in diesem Bus warten, wissen nur Regina und Dylan.**



■ **Die Render-Backgrounds sind diesmal wieder eine echte Schau – dafür sind die Kameraperspektiven wieder fixiert.**

Story setzt unmittelbar nach dem ersten Teil an, in dem die sexy rothaarige Regina mit dem Rest der Notfall-Eingreiftruppe den Scharlatan Dr. Kirk auf seiner tropischen Forschungsinsel festnehmen konnte, nachdem er bei seinen Experimenten mit der mysteriösen dritten Energie Dinos aus anderen Zeitzonen hergebeamt hatte. Dummerweise setzte die Militärführung der USA diese Experimente in der Hoffnung auf einen waffentechnologischen Durchbruch insgeheim fort und so kommt es, wie es kommen musste...



► **In der Falle: Drei mächtige Brontosaurier trachten nach Dylans Leben. Waren das nicht eigentlich Pflanzenfresser ...?**

## Dino-Alarmstufe Rot!

Ein neuerlicher Unfall verwandelt die komplette Militärbasis inklusive der angrenzenden Kleinstadt Edward City im Westen der USA in einen prähistorischen Dschungel, gefüllt mit massenweise gefräßigen Urzeit-Biestern (diesmal über zehn verschiedene Arten). Die Amazone Regina soll's wieder richten, diesmal in Kooperation mit dem Veteranen Dylan. Ob und wie ihr beide Charaktere abwechselnd steuern könnt, ist zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht klar – wir tippen aber auf ein Event-gesteuertes System à la *Resident Evil 3*.

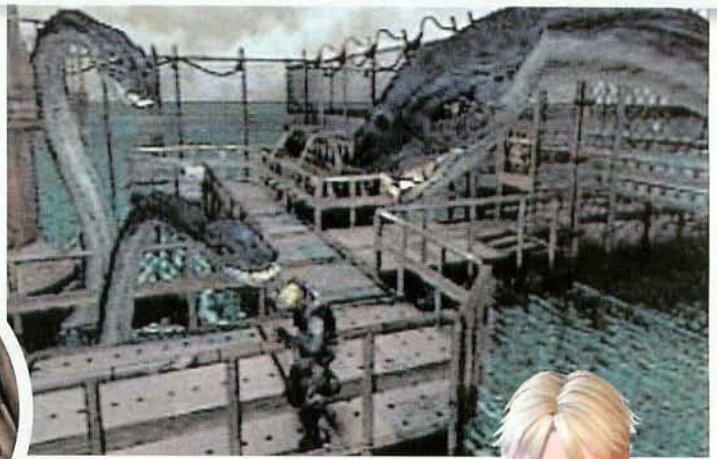
Zum Spiel selbst: Alleine das Intro ist schon eine Augenweide! Dylan und Regina werden von einem mächtigen T-Rex entdeckt, gegen den konventionelle Waffen offenbar nichts ausrichten. Doch kurz bevor sie als Frühstück des Monsters enden, springt der Support-Charakter David in die Bresche und jagt dem Ungeheuer ein Panzerfaust-Geschoss in die Breitseite, was es aber nur kurz taumeln lässt. Bei der folgenden Flucht Hals über Kopf purzeln die beiden einen Abhang hinunter und finden sich benommen innerhalb eines überwucherten Zaun-Areals wieder, ab dem ihr die Kontrolle übernehmt. Wir konnten Regina schon mal ausprobieren und den Raptoren, die in Grüppchen von zwei bis drei aus den wunderschön gerenderten Büschen springen, mit Pistole, Flammenwerfer und MG ordentlich einheizen. Zum Nahkampf nimmt Regina auch eine zweite Waffe in ihre geschickten Hände und wehrt sich via 180-Grad-Drehung gegen die gewieft angreifende Dino-Meute.

## Survival-Horror-Combos

Neu: Ein Combo-System verschafft euch zusätzliche Punkte, Munition und Gesundheit. Abgerechnet wird jeweils nach einer bestimmten Anzahl von "Räumen". Gut auch, dass die Designer wieder von der beweglichen Kamera des Vorgängers zur fixen Perspektive mit klassischem Survival-Horror-Umschalten zurückgekehrt sind, die einfach eine viel atmosphärischere Detailfülle in den vorgerenderten Hintergründen zulässt. Im Laufe des Spiels trefft ihr auf herrlich überwucherte Laborbauten, Unterwasser-Areale, Lava-Höhlen und natürlich Dschungel en masse. Die klaustrophobisch bedrohliche Atmosphäre eines Fights im Taucheranzug gegen schwimmende Dinos verspricht ein Horror-Erlebnis der Extraklasse, wie wir es zuletzt in Segas Resi-Clone *Deep Fear* auf dem guten alten Saturn gesehen haben.

Dass die Story Capcom-typisch einige Überraschungen für euch bereit hält, bedarf alten Survival-Horror-Hasen eigentlich keiner weiteren Erklärung. So erscheint es schon zu Beginn sehr mysteriös, warum gerettete Opfer nicht allzu gesprächig sind und bewaffnete Laborwachen euch mit einem Raptor zu verwechseln scheinen, sprich ohne Vorwarnung das Feuer eröffnen. Wart nicht ihr es schließlich, die als Eingreiftruppe zu Hilfe gerufen wurdet? Seltsam, seltsam!

Obwohl auch *Dino Crisis 2* nicht ohne eine Handvoll Puzzles auskommen wird, verspricht Capcom, den Rätselfaktor diesmal deutlich niedriger zu halten als beim überladenen Vorgänger. Die Action rund um die einmalig



▲ **Erstmals geht's jetzt auch unter Wasser zur Sache: Macht die Harpunen startklar!**

gut animierten Herrscher der Urzeit soll eindeutig im Vordergrund stehen. Und damit hat man unserer Meinung nach den richtigen Pfad eingeschlagen: Nach Herzenslust Dinos mit Blei vollpumpen ohne andauernd aus Munitionsmangel irgendwelche obskuren Betäubungsmixturen zusammensetzen zu müssen, nur um mit anzusehen, dass die Biester einige Minuten später wieder aufstehen, hat schon seine Vorteile. Damit das Sequel in die Tradition der Vorgänger passt, hat Capcom dem DC2-Team ihren Zombie-Guru Shinji Mikami als Aufpasser zur Seite gestellt – gut so! Das Gameplay in der uns vorliegenden Version ist jedenfalls schon exzellent ausbalanciert. Schade nur, dass unsere Expeditionsgelüste nach dem Treffen mit dem ersten T-Rex mit einem "Dino Crisis 2 – Coming Soon!" abrupt abgewürgt wurden. Na ja, spielen wir halt derweil noch mal den dezent verbesserten ersten Teil (siehe Import-Test der DC-Version) und freuen uns auf den Import-Test in der nächsten VG-Ausgabe, was ihr auch tun solltet!

## Dino Crisis 2

■ Genre: Survival Horror  
 ■ Entwickler: Capcom  
 ■ Hersteller: Capcom

■ geplanter Release: Japan 13.9.2000

RR

■ **Der blonde Dylan ist neu mit von der Partie.**



# The Making of Xbox

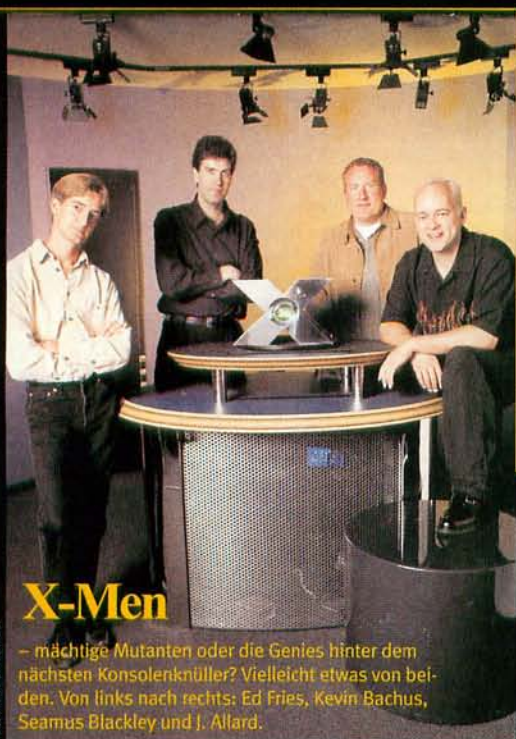
**Die ganze Geschichte** – von der ersten Idee zum Konsolenthronanwärter

**W**erden wir uns in vier Jahren daran erinnern, wie die Xbox aus dem Nichts kam und Sony vom Thron des Marktführers stürzte? Oder wird sich Bills Baby in die Liste der geflopten US-Konsolen wie 3DO oder Jaguar einreihen?

■ Das sind die X-Men. Keine amerikanischen Marketing-Schlipsträger, die Informationen aus dem japanischen Hauptquartier paraphrasieren müssen, sondern diejenigen, die mit dem Bau der Xbox Geschichte schreiben wollen. Zum ersten Mal überhaupt hatten wir die Gelegenheit, uns ausführlich mit den Erfindern einer Konsole noch vor deren Launch zu unterhalten. Ihr Hintergrund mag unterschiedlich sein, doch die vier verbindet ihre Liebe zu Spielen – und sie wollen eine Konsole für echte Killertitel entwickeln. Es schadet sicher auch nicht, dass sie für eine der größten Firmen der Welt arbeiten ...

14. Februar 2000. Valentinstag. Der letzte Konsolenkrieg ist Geschichte, die Walkman-Firma ist mit weltweit 70 Millionen verkauften Geräten klarer Gewinner. Geschäftig rüsten die Herstellergiganten für die nächste Schlacht: Sega will Dreamcast durch Online-Aktionen und tolle Spiele nach vorne bringen. Nintendo verrät erste Details über – damals noch – Dolphin, wie er sie wieder an die Spitze bringen soll und beteuert, dass das N64 noch lange nicht tot ist. Sony ist keine drei Wochen vom PS2-Launch in Japan entfernt, wo das System auf dem Weg zur Weltherrschaft garantiert wieder jeden Verkaufsrekord brechen wird.

Aber am Abend des 14. Februar, tief im Innern des Microsoft-



## X-Men

– mächtige Mutanten oder die Genies hinter dem nächsten Konsolenknüller? Vielleicht etwas von beiden. Von links nach rechts: Ed Fries, Kevin Bachus, Seamus Blackley und J. Allard.





Hauptquartiers, hat just Bill Gates seine finale Zustimmung zur Xbox gegeben. Sollte das jemanden interessieren? Denn schließlich ist Microsoft nur ein Software-Riese, der ins Konsolengeschäft will, und damit wird die Firma sicher auf ihre milliarden-schwere Nase fallen.

Hat Microsoft überhaupt eine Chance, sich ins Konsolengeschäft einzumischen, wo das US-Justizministerium zur Zeit aktiv über eine Zerteilung der Firma nachdenkt?

Wir schauten im Microsoft-Hauptquartier in Redmond vorbei, sprachen dort mit den Xbox-Schöpfern und deckten ihre Pläne für ein Konsolenmonopol, äh, die Konsolenherrschaft auf.

### Der Anfang

"Die Idee kam mir in einem Flugzeug", erinnert sich Seamus Blackley, einer der stolzen Xbox-Väter. "Ich grübelte über die PCs nach, die am Jahresende erscheinen sollten und dachte: Mensch, wir könnten mit den ganzen Komponenten eine verdammt gute Spielekonsole zusammenbauen". Und so fing alles an.

Im Januar '99 sprach Blackley mit Kevin Bachus über die Idee und der erkannte sofort ihr Potenzial. "Uns wurde klar: Das wäre ja sowas wie eine Konsole mit allen Vorteilen eines PC", beschreibt Bachus das Treffen.

Schnell ließen Bachus und Blackley ihre normale Arbeit liegen und konzentrierten sich ganz auf die Xbox. Sie

sprachen mit Spieleherstellern und -entwicklern, Hardwareproduzenten und Kunden, um herauszufinden, was die Leute wirklich wollen. Mit ausreichend Feedback bewaffnet, präsentierten sie ihre Idee Ed Fries, Chef von Microsoft Games, um seine Meinung zu hören. Ergebnis: Wie in einem Rollenspiel hatten sie einen Mann mehr in ihrer Party. Der Vierte im Bunde der Kerntruppe war J. Allard, der den Internet Explorer in die Welt und Microsoft vor Gericht gebracht hatte – und damals wilde Radrennen fuhr und auch sonst eher extrem lebte. Mit "Die Xbox wird etwas ganz großes werden", einem leicht abgewandelten Allard-Zitat über die Zukunft des Internets, versuchten sie, ihn zu ködern. Doch erst nach

einem heftigen Rad-Unfall und einem gebrochenen Knöchel humpelte Allard an Bord.

### Die Vorbereitungen

Alle drei Monate traf sich das Quartett nun mit Bill Gates und Steve Ballmer – und riskierte jedes Mal die Einstellung ihres Projektes. Was zum Glück nicht passierte.

Allard beschreibt diese Zeit folgendermaßen: "Jeder zog sich in seine Ecke zurück. Seamus sprach mit den Spieleherstellern, Kevin mit den Designern, Ed stellte eine erste Spiele-Liste zusammen, und ich begann mit den Arbeiten am Betriebssystem. Dann trafen wir uns und schlugen uns gegenseitig die Ergebnisse um die Ohren." →





## Steckbrief

**Name:**

Seamus Blackley

**Berufsbezeichnung:**

Director, Xbox Advanced Technology Team

**Was machst du genau?**

Xbox-Entwicklern Drinks spendieren

**Hintergrund:**

Jazz-Klavier spielen, um Mädchen aufzureißen; Physiker sein, um Mädchen aufzureißen; Spiele designen, um Mädchen aufzureißen; an der Xbox arbeiten, um Mädchen aufzureißen

**Karriere-Höhepunkte:**

1. bei Robotron zu schlagen

**Peinlichster Moment:**

Meine Mutter sah einen Artikel im Wall Street Journal über meine "Fahrstuhl"-Technik auf der Game Developer's Conference (fragt nicht!).

**Dadurch gelernt:**

Mediensperre für Mom und Dad

**Liebings-Spruch:**

Ein Team, das keinen Spaß hat, kann auch kein spaßiges Produkt bauen.

**Würdest du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielebranche, dann ...**

... würde ich auf der Straße leben, um Mädchen aufzureißen.

→ Ed Fries dazu: "Viele Gespräche drehten sich darum, wie die Xbox nicht sein sollte. Alteingesessene Microsoft-Abteilungen wollten etwas anderes, aber wir wollten unser Ziel nicht aus den Augen verlieren. Es durfte für uns nicht um PC-Spielekompatibilität, um Web-TV oder Produktivität gehen." Und immer, wenn die vier klar machten, dass es bei der Xbox um Spiele geht, brach ein neuer Streit mit den Schlipsträgern vom Zaun.

Eine Vielzahl der radikalen Ideen zum Thema "Wir erfinden das Konsolengeschäft neu" blieben auf der Strecke, doch eine Sache blieb den Entwicklern wichtig: die eigentliche Spiele-Entwicklung. Blackley: "Warum soll man immer, wenn eine neue Konsole erscheint, alles vergessen, was man gelernt hat? Kosten- und qualitätstechnisch macht das einfach keinen Sinn."

Die Herausforderung blieb: Leute, die ihr Leben lang nur Software entwickelt hatten, sollten ein Stück Hardware "erfinden".

"Wir haben eine Chance", sagt Fries. "Wenn man so etwas ohne die lange Firmengeschichte von Sony oder Nintendo in Angriff nimmt, ist man viel unvoreingenommener. Wir haben die Möglichkeit, vieles, was nicht optimal gelaufen ist und noch läuft, zu umgehen."

Microsofts Lösung? Das Geschäfts- und Entwicklungsmodell einer Konsole mit den Entwicklungsmethoden der PC-Welt zu vereinen – und Bugs in beiden Teilen auszuräumen. Der ursprüngliche Plan war beispielsweise, die Xbox im Herbst 2000 als Konkurrent zur PlayStation 2 herauszubringen. Doch Bill Gates schmeckte das nicht.

Allard dazu: "Bill meinte nur: Das reicht nicht. Wenn es einen Grafik-Benchmark gibt, könntet ihr gewinnen,

aber die Unterschiede müsste man mit einer Lupe suchen. Die Leute müssen sie deutlich sehen können." Also setzte sich das Team wieder an die Entwürfe und steigerte die Leistung der CPU und der übrigen Komponenten für den auf 2001 verschobenen Launch.

Schließlich kam es zum schicksalhaften Treffen am 14. Februar, scherzhaft das "Valentine's Day Massacre" genannt. Es ging nur um eins: das finale "Ja" oder "Nein". Es sollte das bislang härteste Meeting werden. Die Marschrichtung stand fest und nun ging es darum, Elemente aus den Entwürfen zu streichen, die die wichtigen Entscheidungsträger gerne gesehen hätten. In bisherigen Treffen ging es darum, ob das Project Xbox weiter gefördert oder

gestöpft werden würde. "In diesem", sagt Fries, "hieß es: alles vorbei oder Bill Gates auf die Bühne."

Allard fasst die Herausforderung der Viererbande zusammen: "Wir mussten ein neues Produktkonzept und ein neues Regelwerk verkaufen. Ein völlig neues Geschäftsmodell. Wir benötigten elektronische Bauteile. Keine PC-Kompatibilität. Keine Startleiste. Wir hatten eine Phase, in der wir uns die wildesten Sachen ausgedacht und dann auf ein mögliches Maß zurückgeschraubt haben. Und mussten das der Chefetage schmackhaft machen."

Als Bill Gates zum ersten Mal mitbekam, dass die Xbox nicht PC-kompatibel sein sollte, lehnte er sich – so beteuert jedenfalls das Team – über den Tisch und meinte zu J. Allard: "(zensiert) ...



## Steckbrief

### Name:

J. Allard (aka Minister of Soul)

### Berufsbezeichnung:

General Manager,  
Platform and Third Party

### Was machst du genau?

Ich mache aus Spieleentwicklern  
Helden.

### Hintergrund:

Erste Spielefirma mit 14; vier Jahre  
Skateboarding in Boston  
(College); Internet-Arbeit bei  
Microsoft (1991 bis zum  
Gerichtsverfahren); kehrte 1999  
als Team-Xbox-Mitglied zu meinen  
Spielewurzeln zurück.

### Karriere-Höhepunkt:

Trip Hawkins (3DO) sagte mir  
1986, dass mein Glaube an  
den Siegeszug der 3D-Spiele  
superfalsch sei.

### Peinlichster Moment:

Von Seamus bei *Robotron*  
geschlagen zu werden.

### Dadurch gelernt:

Das einzige Einsatzgebiet einer  
CPU ist für Spiele.

### Lieblings-Spruch:

Go big or go home.

### Würdest du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielebranche, dann ...

... wäre ich Profi-Skateboarder,  
Rave DJ, Paparazzo, Airwalk-  
Schuh-Designer oder F1-Pilot.

**“Die Xbox ist nicht das, was Microsoft ursprünglich wollte, aber es ist die richtige Maschine. Gib‘ uns dein Okay oder lass es bleiben. Wir ändern nichts.”**

— J. Allard zu Bill Gates

damit wir uns richtig verstehen ... (zensiert) ... das Ding soll nicht PC-kompatibel sein?!” Trotzdem blieben Allard und seine Crew standhaft.

“Die Xbox ist nicht das, was Microsoft ursprünglich wollte”, erklärt Allard, “aber es ist die richtige Maschine. Gib‘ uns dein Okay oder lass‘ es bleiben. Wir ändern nichts.” Gegen 21 Uhr an besagtem Valentinstag, nach etlichen verzweifelten Anrufen bei ziemlich schlecht gelaunten Frauen und Freundinnen, stimmten Bill und Steve schließlich zu. Schluss mit den

Erklärungs- und Überzeugungsversuchen – jetzt wurde es Zeit, die Pläne in die Tat umzusetzen.

### Der Boxenbau

Nach der finalen Zustimmung des großen Vorsitzenden Gates hieß es: Ideen zu Realitäten. Kevin Bachus: “Wir sprachen bis kurz vor der entgeltigen Entscheidung mit so gut wie jedem Chip-Hersteller.” Und einer der Gründe, warum die Xbox überhaupt bezahlbar entstehen konnte, war der Konkurrenzkampf zwischen den

Hardware-Herstellern. Der Wettbewerb – den Microsoft nach Worten des US-Justizministeriums ja knebeln würde – sorgte dafür, dass die besten Komponenten zu einem massenkompablen Preis von 200 bis 300 Dollar im System landen konnten.

Entscheidender Punkt für jede Hardware-Entscheidung war jedoch, wie sie sich auf die Software auswirken würde. Seamus Blackley: “Wir stellen die Hardware zielgerichtet zusammen. Was wollen unsere Kunden am allermeisten? Hervorragende Spiele. Wie bekommen

wir die? Indem wir den Entwicklern die Werkzeuge und Hardware in die Hand geben, die sie dazu brauchen.”

“Entwickler und Hersteller sagten uns ziemlich genau, was sie sich wünschen”, beschreibt Blackley den ursprünglichen Dialog. “Als Software-Entwickler und -Hersteller sind wir in einer einzigartigen Position, selbst Support und Ideen liefern zu können. Im Prinzip ist die Xbox ein großes Software-Unterfangen – dummerweise mit einem Hardware-Aspekt, über den wir uns erst schlau machen mussten. Wir bauen eine Konsole für Software. Wir sind ein Software-Unternehmen. So haben wir genau auf die Spiele-Entwickler gehört, die uns geholfen haben, das Projekt in seine jetzige Form zu bringen.”

Als die Xbox-Gruppe größer und größer wurde, stellten die Mitglieder erfreut fest, dass alle benötigten Mitarbeiter schon auf dem Microsoft-Campus in Redmond herumliefen. “Gibt es ➔



Exklusiv

Special



## Steckbrief

**Name:**

Kevin Bachus

**Berufsbezeichnung:**

Director of Third Party

**Was machst du genau?**

Die Ressourcen einer 365 Milliarden Dollar schweren Firma zum, ehh, Wohl von Spieleentwicklern weltweit einsetzen

**Hintergrund:**

Selt 15 Jahren in der Spielebranche, Umwege über die Filmindustrie und Computer-Journalismus; fünf Jahre auf eigene Faust Spiele entwickelt, drei Jahre bei Ziff-Davis, drei Jahre bei Mindscape, drei Jahre bei Microsoft, eineinhalb Jahre bei Xbox, Inc.

**Karriere-Höhepunkt:**

Xbox, Baby!

**Peinlichster Moment:**

Wollte mich mit fünf handgebaute Xbox-Prototypen durch den japanischen Zoll diskutieren.

**Dadurch gelernt:**

Vergiss nie wichtige Papiere, die 3000 Meilen entfernt auf deinem Schreibtisch liegen.

**Liebings-Spruch:**

Keine Überraschungen, nichts Absolutes, keine Probleme!

**Würst du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielebranche, dann ...**

... wäre ich Chefredakteur der Video Games. Wow, Schwein gehabt ...

→ eine andere Firma auf der Welt, die solch eine vielschichtige Manpower besitzt? Glaube ich nicht, besonders nicht auf dem Software-Sektor: Marketing, Entwickler-Unterstützung, weltweiter Vertrieb und Verkauf", gerät Ed Fries ins Schwärmen.

Bei einem Rundgang über das Microsoft-Gelände verstanden wir, was Fries meinte. Die Mischung aus talentierten, erfahrenen Leuten, nahezu unerschöpflichen Ressourcen und ein sich angenehm zurückhaltendes Management hilft dem Xbox-Team, ihre Traummaschine zu bauen. Jemand hat eine Idee für einen neuen Controller? Ein Anruf bei Creative Director Horace Luke genügt, und er fertigt prompt eine Skizze an, rendert sie in 3D, belichtet ein dreidimensionales Modell – und am selben Tag hält das Team ein fertiges Plastikstück in der Hand. In den meisten anderen Firmen würde dieser Prozess locker zwischen zwei Wochen und einem Monat dauern. Hier ist die Angelegenheit in weniger als einem Tag gegessen.

Die wirklich neue Xbox-Komponente ist die 8-MByte-Festplatte. "Auf der PlayStation2 kann man einen völlig fotorealistischen Raum erstellen", sagt Fries, "doch wenn man ihn durch eine Tür verlässt, ist alles futsch – er ist 500 Millisekunden weit weg, so lange braucht das DVD-Laufwerk, um ihn wieder zu beleben. Die PS2 ist für Filme und Musik optimal, aber nicht für die Datenübertragung. Bei der Xbox kann man die Daten auf der Festplatte auslagern und bekommt dadurch eine deutlich akzeptablere Ladezeit von zehn Millisekunden." Scheint etwas dran zu sein, denn für den PS2-Start an der Westfront plant auch Sony ein Festplatten-Add-On.

Durch die Kombination der Festplatte, einem 733-MHz-Prozessor, 64 MByte Unified RAM, einer nVidia-Grafikkarte der nächsten Generation und einer 256-stimmigen Soundkarte ist es kein Wunder, dass sich Entwickler, Industrie-Veteranen und natürlich auch Spieler auf die Xbox freuen.



■ In dieser interaktiven Technologie-Demo namens *Tau* nimmt ihr in einem Geschützturm Platz und ballert gegnerische Raumschiffe ab. Diese Bildschirmfotos verdeutlichen die Echtzeit-Renderkapazitäten der Xbox und ihre Fähigkeit, eine Schlacht mit mehreren hundert Einheiten darzustellen.





## Steckbrief

### Name:

Horace Luke  
(aka "Hey, Design Guy!")

### Berufsbezeichnung:

Creative Director

### Was machst du genau?

Design-o-rama. Ich entwerfe alles und jedes, was mit der Xbox zu tun hat. Also *der* Job jedes fünfzehnjährigen Kindes.

### Hintergrund:

Ein bisschen hiervon, ein bisschen davon. Ich war im Image- und Marken-Design für etliche Großprojekte und Firmen rund um den Erdball tätig. So etwas wie ein Karriere-Büffet.

### Karriere-Höhepunkt:

Ich glaube nicht, dass unser Launch nächstes Jahr geschlagen werden kann. Die Frage wird sein: Wie kann *ich* den Xbox-Launch toppen?

### Peinlichster Moment:

Ein Vorstellungsgespräch bei Microsoft 1991 – mit offener Hose. Klar, dass ich den Job damals nicht bekommen habe.

### Dadurch gelernt:

Glücklich sein ist alles, was im Leben zählt.

### Liebings-Spruch:

What's Xbox' secret sauce? Yo!

### Wärest du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielebranche, dann ...

... wäre ich ein Dot-com-Typ oder jemand aus der Denkfabrik eines Risiko-Kapitalgebers.

## Das Design

Als Creative Director der Xbox ist Horace Luke für alles verantwortlich, was auch nur entfernt mit der Konsole zu tun hat. Zusammen mit sieben weiteren Designern, Modellbauern, 3D-Experten und Spielern arbeitet er am Controller, dem Gehäuse, den Briefköpfen, dem Logo und jedem noch so kleinen Gimmick, das Microsofts Presseabteilung in die weite Welt schickt. Die größte Herausforderung waren jedoch ganz klar Gehäuse und Controller. Das Team setzte sich zu wilden Brainstorming-Sitzungen zusammen und dachte sich Formen aus, die von Küchenmaschinen bis zu futuristischen Raumschiff-Kontrollelementen reichten. Gegen Ende stand auch hier die schwere Aufgabe, die Ideen in umsetzbare, kostengünstige und trotzdem noch cool aussehende Formen umzusetzen.

"Das Gamepad ist das Gesicht jeder Konsole", sagt Blackley. "Es legt alle Interaktionen mit der Konsole fest. Wir müssen danach schauen, was ein Spiel benötigt und was sich die Spieler wünschen. Superwichtig, das richtig hinzubekommen."

Wer glaubt, das Gesicht der Xbox werde erst kurz vor der Veröffentlichung fertiggestellt sein, irrt: Schon Anfang September waren – natürlich nach unbestätigten Angaben – Gehäuse und Controller fertig. Schon bei unserem Besuch durften wir mehrere Design-Studien in die Finger nehmen.

## Die Eigenentwicklungen

Ed Fries startete als Chef von Microsoft Games vor vier Jahren mit rund 100 Mitarbeitern. Seit dieser Zeit hat sich die Mannstärke der Abteilung vervielfacht. Und im kommenden Jahr sollen noch-

mals 200 dazukommen. Fries: "Ich will im ersten Jahr zwischen 20 und 30 eigenentwickelte Spiele sehen, drei- bis viermal so viele von externen Entwicklern – insgesamt rund 100 Titel im ersten Jahr."

Eds größte Herausforderung ist dabei, eine Sammlung von Launch-Titeln zusammenzustellen, die alle wichtigen Genres abdeckt und auch bei den Spielern gut ankommt. "Worauf es einzig und allein ankommt, ist Qualität", glaubt er. "Massenware sorgt allenfalls für eine größere Auswahl, doch mir kommt es auf mindestens ein Spitzenspiel in jedem Genre an."

Über Sonys E3-Katalog zeigt sich Fries enttäuscht. "Die Situation erinnert mich in vielen Dingen stark an Segas Saturn: Es ist sehr schwer, die CPU direkt anzusprechen", so sein Kommentar zur PS2. "Sony besitzt her-

vorragende Entwickler-Teams und es wird einige gute Titel geben. Aber wenn wir die Entwicklung erleichtern, brauchen die Designer ihre Zeit nicht mit Kämpfen gegen seltsame Hardware zu verplempeln, sondern können sie ganz und gar für das Spieldesign nutzen."

Die zwei größten Herausforderungen für Microsofts Spiele-Eigenentwicklungen: Sie haben noch nie einen Konsolentitel veröffentlicht und besitzen kein japanisches "Quasi-In-House-Team", etwa wie Sony mit Squaresoft. Die erste sollte eigentlich keine sein, denn Fries und sein Team kennen, selbst langjährige Spieler, den Unterschied zwischen Konsole und PC ziemlich gut. Ihre Erfahrung mit selbst entwickelten PC-Titeln helfen auf alle Fälle, die Architektur der Xbox optimal auszureifen. Der zweiten Herausforderung begegnete Fries →





## Steckbrief

**Name:**  
Ed Fries

**Berufsbezeichnung:**  
Vice President, Games Publishing

**Was machst du genau?**  
Ich leite Microsofts interne Spieleabteilung für PC und Xbox – heißt, ich verdiene mein Geld mit Spielen.

**Hintergrund:**  
Arbeitete zehn Jahre an Excel und Word, um die Welt produktiver zu machen. Erkannte meinen Irrweg und versuche nun verzweifelt, den Schaden wieder gut zu machen, indem ich jeden gefährlich unproduktiv mache.

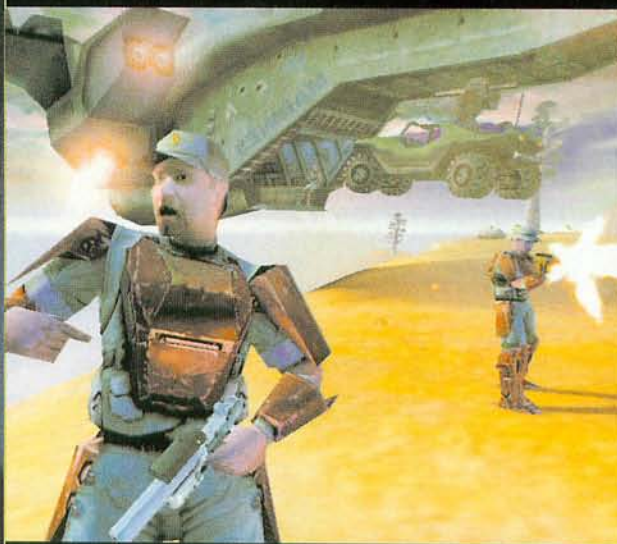
**Karriere-Höhepunkt:**  
Den "Fish"-Bildschirmschoner für Berkeley Systems' *After Dark* programmiert zu haben.

**Peinlichster Moment:**  
Das in einem großen Spielmagazin zugegeben zu haben.

**Dadurch gelernt:**  
Loose lips sink ships.

**Liebings-Spruch:**  
Wenn dein Job keinen Spaß macht, machst du ihn nicht richtig.

**Wärst du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielbranche, dann...**  
... wäre ich ein dorbender Poet. Mein Problem ist nämlich, dass ich nur Limericks schreiben kann: We all liked the Sony PlayStation, And the Dreamcast caused quite a sensation, But when it comes to great games, Forget those other names, Xbox is the next generation.



## Halo, Xbox!

In den letzten Monaten verkündete Microsoft mehrmals Aufsehen erregende Exklusiv-Deals wie beispielsweise mit den Lionhead Studios, der Firma von Peter Molyneux (*Populous*, *Syndicate*, *Magic Carpet*, *Dungeon Keeper*). Die spektakulärste Aktion war jedoch der Kauf von Bungie Software. Im Moment besitzt Bungie zwei Büros in Chicago und San Mateo und arbeitet mit drei Teams an *Halo*, *Oni* und *Fantasy Siege*.

Schon zwei Jahre in Folge begeisterte Bungie mit dem grafisch fantastischen *Halo* die E3-Besucher, doch nach Ed Fries ist das erst der Anfang: "Fantasy Siege ist noch beeindruckender, ein komplett anderes Genre, das mit der gleichen Grafik-Engine läuft. Diese Engine ist uns sehr wichtig und ein großer Teil des Bungie-Kaufes." Es ist geplant, dass das gesamte Bungie-Team nach Redmond zieht und dort assimiliert wird. *Oni* kommt nach wie vor für den PC (und zwar über Take Two, nicht über Microsoft), die anderen beiden Spiele sollen erst eine Zeit lang exklusiv für die Xbox veröffentlicht werden, bevor die zugesagten Konvertierungen für Mac und PC anstehen.

→ bereits mit der Eröffnung eines japanischen Entwicklungsstudios – in Japan. Ed lässt sich entlocken, dass Microsoft "ein hohes Tier in der Entwicklungsabteilung eines sehr, sehr großen japanischen Softwareherstellers" abwerben konnte. "Mit etlichen großen, erfolgreichen Titeln in seinem Lebenslauf", fügt er hinzu.

Weil das System noch immer ein Jahr vom Launch entfernt ist, verrät Microsoft nur wenige Spielertitel, doch die Sportreihe ist mit *NFL Fever*, *NBA Inside Drive*, *Microsoft Baseball* schon einige Zeit in Arbeit. So gut wie jeder Gewinner auf dem Konsolenmarkt hatte die besten Sportspiele – dieser Fakt ist Microsoft nicht unbekannt. Ein paar andere Namen aus der PC-Ecke werden ebenfalls für Xbox herüberwandern, aber nur die wirklich dafür geeigneten Titel.

"Wir wollen keine PC-Spiele für die Xbox", sagt Fries. "Wenn wir beispielsweise *Motocross Madness 2* konvertieren würden, benötigten wir dafür ein Jahr, damit das Spiel alle Fähigkeiten der Xbox nutzt. Manche PC-Titel sind einfach nichts für die Konsole, etwa Flugsimulationen oder Echtzeitstrategiespiele, und wir werden nicht krampfhaft versuchen, sie zum Laufen zu bringen."

# "Ich will im ersten Jahr zwischen 20 und 30 eigenentwickelte Spiele sehen, drei- bis viermal so viele von externen Entwicklern."

— Ed Fries, Chef der Microsoft Gaming Group

### Die externen Spiele

Überlebenswichtig für den Erfolg der Xbox ist die Unterstützung durch externe Entwickler, der "Third Party Support". Nur: Wird die Xbox als amerikanische Konsole von der für Spieler wichtigen japanischen Entwicklergemeinschaft unterstützt werden? "So laufen die Gespräche mit japanischen Firmen nicht", erklärt Kevin Bachus. "Deren Interesse ist es, Profit zu machen. Sie wollen wissen, wie unser Vertriebsmodell in Japan aussehen wird. Aber uns hat nie jemand gesagt: Ihr seid keine Japaner, wir können nicht mit euch arbeiten." Ohne genauer ins Detail zu gehen, versichert Bachus selbstsicher, dass "die Xbox jede Menge Unterstützung von bekannten japanischen Herstellern bekommen wird."

Eine der größten Sorgen, die es zum Thema Spiele gibt: dass PC-Hersteller ihre existierenden Titel lieblos für die Xbox konvertieren werden. Davor hat Bachus keine Angst. "Sicher fürchten

manche solche Umsetzungen, doch wenn wir mit Herstellern sprechen, lautet deren Antwort: Das ist der Tod für einen zugkräftigen Namen. Wenn eine Firma ihr Rennspiel für PC und Xbox in identischer Form herausbringt, die Konkurrenz aber ausschließlich für die Xbox produziert, werden deren Titel besser aussehen, sich besser spielen und den Ruf der ersten Firma schädigen – zu Gunsten der Mitbewerber. Ein großer Spielename muss für jede Plattform optimal umgesetzt werden."

Welche Art von Spielen sehen wir auf der Xbox? Microsoft betont, dass es sich bei ihr nicht um einen PC jr. handeln wird. Zum Launch werden einige wenige, aber feine Titel exakt auf die Xbox-Kernzielgruppe, 18jährige Konsolenspieler, zugeschnitten sein. Sicher gibt's auch einige ungewöhnliche und kreative Spiele, doch soll der Kern das sein, was man von einer neuen Konsole erwartet: Prügel-, Renn-, Sportspiele und RPGs.

Aber ist Microsoft nicht zu sehr damit beschäftigt, noch ein Konsolenhersteller zu sein? Haben sie Angst davor, wirklich neue Elemente ins Konsolengeschäft zu bringen?

"Wir wollen es jedem klar machen, dass wir unser Geschäft verstehen", meint Blackley. "Regel Nummer eins bei Gesprächen mit Herstellern lautet: keine Überraschungen. Wir wollen ihnen alle Details mitteilen und herausfinden, was sie wollen, um ihnen dabei zu helfen. Wir haben kein Buch mit Richtlinien, in dem steht, was für die Xbox erscheinen darf und was nicht. Wir entscheiden das von Fall zu Fall. Wir sind absolut an innovativen Titeln interessiert."

### Der Online-Plan

Online-Spielen gehört die Zukunft – aber wann genau wird es soweit sein? Microsoft liefert die Xbox mit einer Netzwerkkarte und einer Festplatte aus, aber selbst die Visionäre dort glauben, dass die Internet-Revolution



## PLAYSTATION2 GEGEN XBOX

Wir vergleichen die Xbox mit der zur Zeit in Japan lieferbaren PS2, der im Moment technisch leistungsfähigsten Konsole.

PlayStation2	CPU	Xbox
300MHz MIPS		733 MHz Intel

Die Xbox besitzt einen schnelleren Prozessor. Durch die Verwendung der PC-Architektur und -Hilfsmittel müssen die Entwickler nicht von neuem programmieren lernen.

GRAFIK-PROZESSOR	
150MHz Sony GS	300 MHz GPU, entwickelt von Microsoft und nVidia

Theoretisch wäre der nVidia-Chip der leistungsfähigste Grafik-Prozessor der Welt. Allerdings ist er noch nicht fertig und muss sich erst noch als derart leistungsfähig herausstellen.

RAM	
38MB (insgesamt)	64MB (unified)

Sicher, je mehr RAM, desto besser, aber das wirklich Aufregende: Der Speicher der Xbox lässt den Programmieren erheblich mehr Freiheiten zwischen Haupt- und Grafik-RAM.

RAM-BANDBREITE	
3,2 GByte/Sekunde	6,4 GByte/Sekunde

Einfache Sache: Je höher die Datentransferrate, desto fixer die Spiele.

ANGEBLICHE POLYGON-LEISTUNGSFÄHIGKEIT, KOMPLETTE DARSTELLUNG	
20 Millionen/Sekunde	150 Millionen/Sekunde

Mehr Polygone sorgen für detailliertere Szenen und Personen.

PARTIKEL-LEISTUNG	
150 Millionen/Sekunde	150 Millionen/Sekunde

Gleichstand zwischen den beiden Konkurrenten.

GLEICHZEITIG DARSTELLBARE TEXTUREN	
1	4

Der Polygon-Durchsatz dient immer als Benchmark der CPU, doch Texturen machen ein Spiel erst richtig lebendig. Gleichzeitig darstellbare Texturen schaffen detaillierter wirkende Objekte mit feinen Licht- und Spiegeleffekten.

TEXTUR-KOMPRESSION	
Nein	Ja (4 : 1)

Der größte Flaschenhals der PS2 ist der Weg der Texturen durch das VRAM. Xbox-Entwickler bringen vielmehr so viele Texturen im Speicher unter – ein großer Vorteil.

VOLLBILD-KANTENGLÄTTUNG	
Nein	Ja

Die PS2 unterstützt nur die Kantenglättung einzelner Polygone – sehr aufwändig fließarbeit. Xbox schafft das per "Knopfdruck" mit dem gesamten Bildschirm.

SPEICHERMEDIUM	
4x DVD, 8MByte-Speicherkarte	4x DVD, 8-MByte-Speicherkarte, 8-GByte-Festplatte

Hier bietet die Xbox eindeutig mehr: Auf der acht GByte großen Festplatte lagern Entwickler beliebige Daten zwischen. Die mittlere Zugriffsgeschwindigkeit einer Festplatte ist fünfmal schneller als die einer DVD. Sony bietet eine Festplatte als Zubehör an, aber da nicht jede Konsole serienmäßig eine besitzen wird, ist es fraglich, ob alle Entwickler und damit auch alle Spiele sie unterstützen werden – denkt an Nintendos 64DD.

I/O	
2 Controller, USB-, 1394- und PCMCIA-Port	4 Controller, USB-Port, Ethernet

Hier offenbaren sich die ideologischen Unterschiede der zwei Konsolen. PS2 tendiert mit seinen Anschlüssen eher in Richtung Wohnzimmer-Unterhaltungs-Maschine, während die Xbox sich mit ihren vier Gameports stärker an Spieler richtet.

AUDIO-KANÄLE	
48	256

Mehr Kanäle, vollerer Klang – und damit ein stimmigere Spielerlebnis.

HARDWAREMÄSSIGE 3D-AUDIO-UNTERSTÜTZUNG	
Nein	Ja

Wenn ihr noch nie ein Spiel in 3D gehört habt, wird es allerhöchste Zeit dafür.

BREITBAND-ANSCHLUSS	
Upgrade geplant	Ja

Teure Peripheriegeräte sind ein zweischneidiges Schwert: Sie verringern die mögliche Nutzerzahl und werden nicht immer unterstützt. Breitband-Spiele über eine Netzwerkkarte sind vielleicht noch nicht da, doch die Xbox ist schon jetzt darauf vorbereitet.

MODEM	
Nicht geplant	Optional

Ein Modem wird separat zum Launch erhältlich sein, falls ein frischgebackener Xbox-Besitzer noch nicht über einen Breitband-/Kabelmodem-Anschluss verfügt. Das könnte den Markt segmentieren, doch warum sollte man die langsamere Variante wählen?

HÖCHSTE AUFLÖSUNG	
1,280 x 1,024	1,920 x 1,080

Beide Konsolen werden spielend mit heutigen Fernsehern fertig, aber die höhere Auflösung der Xbox ist im Hinblick auf HDTV-Geräte zukunftssicherer.

HDTV-UNTERSTÜTZUNG	
Eingeschränkt	Ja

Wenn ihr einen HDTV-Fernseher besitzt oder kaufen wollt, sehen Xbox-Spiele darauf deutlich besser aus.

LAUNCH-DATUM	
26. Oktober 2000 (USA)	2001
24. November 2000 (Deutschland)	

Die Xbox verharnt noch ein Jahr länger in den Startlöchern – die Gelegenheit für alle Spieleentwickler, für ein brillantes Start-Lineup zu sorgen. Auch technisch sollten die Unterschiede offensichtlich sein.

**FAZIT:** Normalerweise sind vorläufige Datenblätter genau das: vorläufig. Doch da die Xbox größtenteils auf existierende Hardware zurückgreift (Sound- und Grafikkarte sind noch nicht final), sind Microsofts positive Aussagen zu ihrer Konsole durchaus glaubwürdig. Wie wird sich all das in Spielen widerspiegeln? Da die ersten Entwicklungs-Systeme schon an die Designer und Programmierer gingen, können wir nächstes Jahr auf alle Fälle eine reiche Anzahl von Titeln erwarten.



## Steckbrief

### Name:

Chanel Summers

### Berufszugehörigkeit:

Audio Manager, Advanced Technology Team

### Was machst du genau?

Musik und Sounds entwerfen, die so überwältigend sind, dass Xbox-Besitzer die Grafik komplett vergessen.

### Hintergrund:

Seit 1992 in der Spielebranche, arbeitete als Produzent und Designer. In die Audio-Abteilung gewechselt und nie mehr zurückgeblickt.

### Karriere-Höhepunkt:

Der Launch von DirectMusic, die Ära der interaktiven Musik anzukündigen

### Peinlichster Moment:

Mit heruntergelassenen Hosen in einer Zeitschrift zu erscheinen.

### Dadurch gelernt:

Erzähl' niemals einem Journalisten von deiner neuen Tätowierung.

### Liebings-Spruch:

Audio ist mehr als eine Tapete in einem Spiel

**Würdest du kein ganz wichtiger Mensch in der Spielebranche, dann ...**

... wäre ich neue Giaristin bei Veruca Salt.

auf dem Konsolensektor noch etwas auf sich warten lässt.

Welche Mehrspieler-Unterstützung dürfen wir also erwarten? "Hängt ganz vom Spiel ab", so Kevin Bachus. Ideal wären sowohl Split-Screen- als auch Online-Modi, aber das wird ziemlich schwer. Manche Titel sind online-tauglich, andere richten sich eher an vier Freunde mit einer Couch und einem Fernseher."

Reine Online-Spiele sollen also erst nach einer Übergangphase erscheinen, in der klassische Mehrspieler-Funktionen mit Online-Elementen angereichert werden – denken wir an Segas *Chu-Chu Rocket!*. "Wir arbeiten mit zahlreichen Firmen, um den richtigen Online-Ansatz und einen Killer-Titel herauszufinden", verkündet Bachus. "Jeder, der heute sagt, er wisse, wie Konsolenspiele online funktionieren werden, ist ein Dummkopf."

Trotz dieser Erkenntnis heißt das nicht, dass Microsoft keine großen Pläne in Sachen Online-Unterhaltung hat.

"Was Spiele betrifft", so Allard, "stehen wir vor einer großen Umwälzung. Netzwerk-Titel werden das Medium revolutionieren. In fünf Jahren werden Einzel-

spieler-Titel einfach nicht mehr interessant sein. Die Spieleindustrie bewegt sich mit großen Schritten auf den Massenmarkt zu, und Microsoft braucht einen Weckruf. Wir haben die Art, wie Menschen arbeiten, neu definiert – jetzt ist die Art, wie Menschen spielen, an der Reihe."

### Die große Frage

Wird die Xbox es schaffen? Viel versprechende Aussichten, ohne Zweifel, doch die meisten Pläne offenbaren Ihre Fehler erst dann, wenn sie einmal ausgeführt sind. Selbst Bachus gibt zu: "Wenn ich wüsste, dass wir etwas vergessen würden wir es nicht vergessen. Ich bin mir sicher, dass uns am Launch-Termin etwas auffällt, das wir besser anders gemacht hätten, doch wir haben extremes Vertrauen darin, dass wir die richtigen Entscheidungen getroffen haben. Dass wir eine tolle, neue Konsole für Entwickler und Spieler produziert haben."

Die einzige Sache, über die wir noch nichts herausfinden konnten, sind die Spiele – und darauf kommt es am Ende des Tages an. Allerdings ist es beruhigend zu wissen, dass diese Weisheit von den Machern der Xbox selbst kommt.

(Mike Salmon/ra)



# DER XBOSS:

## EIN INTERVIEW MIT ROBBIE BACH

Microsofts oberster Xbox-Manager erklärt, wie eine Firma ohne jegliche Konsolen-Erfahrung nicht nur in diesen Markt drängen, sondern ihn auch komplett aufrollen will.

**N**ach den Leuten, die im Moment *Diablo 2*-Schachteln herstellen, ist Robbie Bach der beschäftigteste Mann der Videospiele-Branche. Zu den Werken des längjährigen Microsoft-Managers gehören der Launch von Office und Windows. Jetzt unterschreibt Bach alles, was den weltweiten Xbox-Launch betrifft und ist nur noch Bill Gates und Steve Ballmer Rechenschaft schuldig. Ihr stellt euch so einen Menschen möglicherweise langweilig und dröge vor, doch Bach ist im Gegenteil ein recht freundlicher und offener Bursche.

**VIDEO GAMES:** Auf den vorangegangenen Seiten haben wir über die "Erfinder" der Xbox berichtet. Wie kam Microsofts Management darauf, die Wichtigkeit des Konsolenmarktes zu erkennen?

**Robbie Bach:** Das dürfte auf dem Manager-Arbeitsausflug im Februar 1999 gewesen sein. Bill Gates und ich waren beide dort, und normalerweise gibt es eine bestimmte Anzahl von Themen, die jeder vorschlagen darf. So brachten wir das Thema Spielkonsolen und Microsofts Einstellung und Rolle dazu zur Sprache. Bill schlug ein eigenes Thema vor, ging aber nicht hin, tauchte aber in unserer Diskussionsrunde auf und blieb die gesamten 90 Minuten dabei. Er hatte schon früher über diesen Bereich nachgedacht, aber nun hatte er zum ersten Mal Leute in einem Raum versammelt, die Erfahrung in der Spielebranche

gesammelt hatten – und fand das sehr spannend. Von diesem Zeitpunkt an war er sehr daran interessiert, unsere Überlegungen, wie wir in diesem Bereich noch erfolgreicher sein könnten, zu unterstützen. So kamen die Dinge ins Rollen. Ich war schon bei der damaligen Diskussion mit von der Partie und das steigerte sich noch im Juni/Juli, als wir die ersten Pläne vorlegen hatten: Wie würden wir mit externen Entwicklern umgehen? Wie ein Vertriebsnetz aufbauen? Wie würden wir das Projekt in etwas Großes für Microsoft und die gesamte Spieleindustrie entwickeln?

**VG:** Es mit anderen Konsolenherstellern aufzunehmen, ist keine Kleinigkeit. Wo steht Xbox auf Microsofts Prioritätsliste?

**RB:** Xbox ist eins von zwei, drei Top-Projekten bei Microsoft. Ich werde demnächst vor Finanz-Experten über Xbox und unsere Investitionen sprechen: warum sie strategisch, warum sie wichtig sind, und warum wir so stark auf das System bauen. Es gibt nur zwei, drei Gebiete, in die wir ganz neu investieren und die Xbox gehört auf alle Fälle dazu. Ein weiterer Gradmesser: Bill stellt sich nicht auf die Bühne und veranstaltet eine solche große Präsentation wie auf der diesjährigen Game Developer's Conference (siehe Video Games 5/2000), wenn Microsoft nicht absolut erfolgreich mit diesem Projekt sein will. Wir treten in einen neuen Ring und in Konkurrenz mit renommierten, etablierten Konsolenherstellern – das können und

dürfen wir nicht auf die leichte Schulter nehmen.

**VG:** Segas Dreamcast-Netzwerk ging in den USA am 9. September endlich an den Start. Wie wird dieser Dienst von den Dreamcast-Besitzern angenommen werden?

**RB:** Wie ihr wisst, haben wir jede Menge Erfahrung in Sachen Online-Spiele. Um ehrlich zu sein: Ich denke, Sega hat einen sehr steinigen Weg vor sich. Der Online-Faktor ist unglaublich wichtig und wird einer unserer Schlüsselthemen bei der Xbox sein, doch wir glauben an Breitband-Verbindungen – nicht an dünne Modem-Leitungen. Inhalte über solch kleine Leitungen werden keine großen Massen anziehen. Und die Leute wollen nicht mit ihren Spielkonsolen online herum browsen, sondern mit Online-Spielkonsolen online spielen. Das ist meiner Meinung nach die richtige Zielsetzung und die Xbox-Online-Spieleerfahrung wird mit nichts zu vergleichen sein. Sega ist in einer schwierigen Lage. Sie haben ihre Konsole gelauncht. Ihre Plattform ist bekannt. Die technischen Eckdaten sind fest abgesteckt, doch nun starten in den nächsten 18 Monaten Sonys PS2 in den USA und Europa, unsere Xbox und Nintendos GameCube. Jede Menge Entwicklungsgeld wird für den Erfolg dieser Konsolen ausgegeben werden.

**VG:** Wieviel wird Microsoft der Xbox-Launch denn genau kosten?

**RB:** Schwer zu schätzen, weil man die Gelder nicht immer in







■ **Der 500-Millionen-Dollar-Mann:** Robbie Bach verwaltet Microsofts Milliarden-Konto – das ausschließlich für den Xbox-Launch bestimmt ist.



→ bestimmte Kostenstellen einteilen kann. Nehmen wir zum Beispiel DirectX. Wie werte ich dessen Kosten? Allein das Marketing dafür wird das für Windows 98 oder Windows 2000 noch übertreffen. Ich habe fünfzehn Jahre an Office gearbeitet und drei Versionen davon gelauncht. Und wir werden in einem Jahr mehr für die Xbox ausgeben, als wir es in diesen fünf Jahren für Office getan haben. Wir haben einen echten Massenmarkt. Eine große Investition. Für Marketing allein geben wir hunderte von Millionen von Dollar aus. (\$500 Millionen, um genau zu sein – die Red.)

**VG:** Die PS2 und die Xbox sind sich mit ihrer Zielgruppe, dem DVD-Format, ihrem Preis und der geplanten PS2-Festplatte recht ähnlich. Was unterscheidet die beiden Konsolen wirklich?

**RB:** Ich glaube, die beiden Maschinen haben nur sehr wenig gemeinsam. Sicher überlappen sich die Zielgruppen, aber davon abgesehen, sind die Produkte sehr unterschiedlich. Ob es die Speicher-Architektur, die RAM-Größe oder unsere Online-Philosophie ist. Wir konzentrieren uns auf eine Spielkonsole, Sony eher auf ein Heimelektronik-Gerät. Sie haben eine angeklebte Festplatte, die es anfangs gar nicht gab. Unsere Grafik- und Audio-Komponenten sind grundsätzlich anders und besser. Daran kann Sony so gut wie nichts rütteln. Entwickler werden für unsere Plattform bessere Spiele produzieren können. Das macht den Unterschied der Xbox aus und darauf kommt es an.

**VG:** Sie sind das höchste Xbox-Tier – schon mal selbst einen Xbox-Titel gespielt?

**RB:** Ich glaube nicht, dass schon irgendjemand einen "Xbox-Titel" gespielt hat – bis jetzt. Klar haben wir funktionierendes Code, aber im jetzigen Stadium von "spielen" zu sprechen, halte ich für etwas unfair. Habe ich viel Zeit mit der Software verbracht, mit unseren In-House-Entwicklern gesprochen und mir in Konferenzräumen Ideen von externen Entwicklern angesehen? Oh ja, das habe ich.

**VG:** Wir sind rund zwölf Monate vom Launch entfernt: Steht das Lineup der ersten Spiele bereits, oder gibt es zumindest solche, die sie gerne beim Start mit dabei haben würden?

**RB:** Genau daran arbeiten wir gerade. Im Moment arbeiten sehr viele Leute an sehr vielen Titeln, aber das bedeutet noch nicht, dass wir die endgültige Auswahl bereits getroffen haben. In diesen Entscheidungsprozess fließen

eine Menge Faktoren ein, da wir beispielsweise andere Launch-Titel in den USA, andere in Europa und wieder andere in Japan haben werden. Für einige davon laufen zur Zeit sogar erst noch die Verhandlungen. Dieses Thema wird mit fortschreitender Zeit immer wichtiger werden, doch in den kommenden Monaten werden wir mehr über unsere Entwickler und deren Projekte verraten.

**VG:** Wie etwa den Kauf von Bungie, der Microsoft nach Meinung von Experten zwischen 20 und 40 Millionen Dollar gekostet haben soll. Waren es eher 20 oder eher 40?

**RB:** Darüber sprechen wir nicht und dafür gibt es viele, teils vertrauliche Gründe. Aber wir sind verständlicherweise hocherfreut über diesen Kauf und die Jungs werden in Kürze hierher ziehen. *Halo* wird zweifelsohne ein sehr, sehr cooles Spiel werden.

**VG:** Seit dieser Ankündigung gab es jede Menge Spekulationen: Erscheint *Halo* nur für die Xbox? Damit hat Microsoft viele PC-Besitzer ganz schön nervös gemacht.

**RB:** *Halo* wird definitiv für mehrere Plattformen erscheinen.

**VG:** Sehr gut. Ed Fries, Xbox' First-Party-Guru und Vize-Präsident für Games Publishing, sprach darüber, dass Microsoft sehr zielgerichtete, strategische Käufe durchführen wird. Wer ist als nächster an der Reihe?

**RB:** Ich kann im Moment nicht über den nächsten sprechen, weil es keinen nächsten gibt. Aber selbst bis in den Dezember hinein lassen sich nur schwer Voraussagen darüber machen. Selbst vor dem Bungie-Kauf hätte ich eine solche Frage verneint – Gelegenheiten eröffnen sich oft sehr schnell und wir werden den Markt weiterhin strategisch und gelegenheitstechnisch beobachten.

**VG:** In einem Interview meinte Phil Harrison, Sonys Vize-Präsident für Forschung und Entwicklung, dass Microsoft noch etliche Hardware-Änderungen vor dem finalen Design bekannt geben werde. Wenn wir die bereits erhöhte CPU-Frequenz betrachten: Wie stehen die Chancen, mehr RAM oder andere Verbesserungen zu implementieren?

**RB:** Wie stehen die Chancen? Es gibt immer die Chance, dass sich etwas ändern könnte. Aber wir planen im Moment keine weiteren Änderungen.

**VG:** Alles, was es zur Zeit für die PS2 gibt, sind mehr oder weniger grafische

Updates alter 32-Bit-Titel. War bei den Konzepten, die sie bereits gesehen haben, etwas spiel- oder designtechnisch radikal neues dabei?

**RB:** Ich glaube, wir werden eine Mischung der zwei Komponenten sehen. Nur so kann man meiner Meinung nach erfolgreich sein. Sicher wird es einige bewährte Konzepte und Genres und Namen geben, die von einigen Leuten als Erfolgsgaranten angesehen werden.

**VG:** Klar, Spieler wollen *Resident Evil* und *Tekken*.

**RB:** Und Sports Spiele. Wie gesagt, es wird ähnliche Erfolgsgaranten und Genres wie heute geben. Aber wenn wir zuviel davon und nicht genug wirklich abgefahrene, brandneue Ideen anbieten, könnte der Eindruck entstehen: Die Konsole ist ganz nett, aber nicht wirklich innovativ. Aber wenn wir nur ausgefallene, innovative Konzepte umsetzen, bekommen wir anfangs nicht die kritische Anzahl von Spielern, die sich die Titel wünschen, die sie kennen und lieben und im Gegenzug weiter erzählen, was für eine tolle Plattform die Xbox ist. Worum es gerade geht, ist, die richtige Mischung hinzubekommen.

**VG:** Es gab jede Menge Spekulationen über japanische Giganten wie Namco und Capcom. Wie sieht es heute mit Microsofts Beziehungen zu japanischen Entwicklern aus?

**RB:** Unsere Beziehungen zu diesen Entwicklern entwickeln sich prächtig. Ohne Zweifel müssen wir sie noch ausbauen. Wir kennen sie teilweise etwas von unseren bisherigen Geschäften in Japan, aber das Etablieren von guten Partnerschaften mit den Namcos, Squares und Capcoms dieser Welt dauert etwas länger – da sind wir im Moment dran. In naher Zukunft wird es diesbezüglich einige sehr spannende Erklärungen geben, eine sehr naheliegende Veranstaltung.

**VG:** Hmm, könnte das die Tokyo Game Show vom 22. bis 24. September sein?

**RB:** So ist es.

**VG:** Und der weltweite Launch der Xbox ist nach wie vor geplant?

**RB:** Nach wie vor.

**VG:** Also gibt es ein bestimmtes Datum?

**RB:** Irgendwo in den Akten, ja. Darüber reden wir jetzt noch mit niemandem und wir machen uns selbst nicht damit verrückt. Wir wollen im Herbst und zu

Weihnachten 2001 in den Läden sein, das sind unsere Zielvorgaben.

**VG:** Das US-Justizministerium denkt über Microsofts Zerschlagung nach. Die Berufungsverfahren laufen noch – wird das Ergebnis Auswirkungen auf die Xbox haben?

**RB:** Kein Stück. Wir denken nicht darüber nach. Wir glauben nicht, dass uns das Urteil betrifft. Wir konzentrieren uns einfach auf die nächsten elf bis 18 Monate. Außerhalb von Microsoft scheinen die Leute zu glauben, dass wir Tag und Nacht über das Thema nachdenken würden. Sicher machen das einige Mitarbeiter – in der Rechtsabteilung, wir wissen, was unser Job ist.

**VG:** Schwer zu glauben, selbst wenn es nur um eine räumliche Trennung der einzelnen Abteilungen ginge. Wo gehobelt wird, fallen doch normalerweise Späne.

**RB:** (lacht) Wenn es jemals dazu kommen würde – und die Leute hier glauben offensichtlich nicht daran –, müsste sicherlich jeder einige praktische Überlegungen anstellen. Ich behaupte nicht, dass bei einer Zerschlagung oder Teilung keiner darüber nachdenken würde. Darüber macht sich im Moment allerdings wirklich niemand Gedanken. Die Xbox-Crew wird so oder so ein eigenes Gebäude benötigen, wir ziehen in ein paar Monaten in unsere eigenen Gefilde um.

**VG:** Sie haben die PS2 ein eher nebulöses "Heimelektronik-Gerät" genannt. Doch weder Microsoft noch Sony haben bisher konkrete Angaben zu den eigenen Online-Plänen gemacht.

**RB:** Es ging mir nur teilweise um Online-Themen. Hört mal Ken Kutaragi, dem Designer der PS2 und den Präsidenten von Sony Computer Entertainment, genau zu und lest euch die letzten 60 Pressemitteilungen von Sony durch: Wie viele reden von der PS2 als toller Spiele-Plattform und wie viele von einem Gerät, das eines Tages den PC ersetzen oder etwas ganz anderes sein wird? Sony sieht die PS2 viel mehr als eine Art Allzweckmaschine. Sicher gibt es auch für uns mehrere "Einsatzgebiete" für die Xbox, aber unser Schwerpunkt liegt einzig und allein darauf, sicher zu stellen, dass es sich um eine großartige Spielkiste handelt. Sony hat andere Zielsetzungen. Die machen das Leben für sie etwas schwerer und, meiner Meinung nach, geht deren Konsole mehr Kompromisse auf Kosten der einfacheren Spieleentwicklung ein. Wirklich, Sony hat eine andere Zielsetzung.

(Tom Russo/ra)



# Europäische Jugendmesse

**infos/action/spass  
mitmachen.anfassen.ausprobieren**

**outfitsportlifestyle**

# YOU

**King of Games mit Gamestar  
Bravo Young Stars 2000 in Halle 5.1  
Internet total mit freenet.de**

**Sinalco Beachvolleyball  
Eurogate - Ausbildung/  
Qualifikation/Europa-Praktikum**

**MAD präsentiert den GEK-Graffiti-Contest  
Twentieth Century Fox Kinopremiere  
Das mobile Restaurant von McDonald's  
104.6 RTL Musikbühne  
Coca-Cola: Chillen bei 3 °C  
Milka Mountainbike-Parcours  
Always Fashion & Lifestylebühne**

**Playercontest mit der PGL  
The Fridge by NOKIA - Die Echtschneerampe  
Skyseat**

**NFL Football Experience Park by Skoda  
Nivea Vorher/Nachher Contest  
Radio Energy - Live in da house  
Brunotti Street-Challenge und DIV-Skaterpark  
Freeclimbing mit Vita-Cola  
Sega Spiele-Truck  
Bewag Autoscooter  
Volkswagen präsentiert: Bild/VIVA Bühne  
30 Top-Bands live on stage**



**New Beetle zu gewinnen!**

**13. - 15. Oktober <sup>2000</sup>  
Messe Berlin  
unter dem Funkturm**

**Eintrittspreis:**  
Tageskarte: DM 16,-  
Vorverkauf (inkl. VVK): DM 20,-  
Gruppen-Tageskarte  
(ab 10 Personen): DM 11,-  
Vorverkauf (inkl. VVK): DM 14,50,-

**Öffnungszeiten:**  
10.00-19.00 Uhr

**EUROGATE**   
deine Zukunft ist Europa

**outfitsportlifestyle**  
**YOU**  
EUROPÄISCHE JUGENDMESSE  
ESSEN  
BERLIN

**Veranstalter:**  
YOU-Team Messe GmbH & Co. KG  
Potsdamer Platz 2 • 53119 Bonn  
Telefon: 02 28/72 53 90  
Fax: 02 28/69 40 07

**CTS EVENTIM AG**  
The bright side of Freizeit

**Ticket-Hotline: 01 80-5 57 00**

**www.you.de**





▲ Die Spaceworld ist eigentlich mehr großes Volksfest als Messe: Jeder darf rein und zocken – lediglich Nintendos neue 128-Bit-Geheimwaffe wurde exklusiv präsentiert.

▼ Zur Freude aller Zelda-Fans kehrt Link auf dem GameCube zurück.



► Auf der Messe war es heiß, SEHR heiß, wie ihr unschwer erkennen könnt.



# NINTENDO GAMECUBE

ENDLICH HAT BIG N SEINE KARTEN AUF DEN TISCH GELEGT: DREAMCAST, PLAYSTATION2 UND XBOX DÜRFEN SICH AUF EINEN STARKEN KONKURRENTEN EINSTELLEN!

**E**igentlich hatten wir nach den ersten vagen Statements auf der E3 '99 schon bei der letztjährigen Nintendo-Spaceworld-Hausmesse in Tokio auf die entscheidende Dolphin-Präsentation gehofft – leider vergebens. Doch diesmal war die lange und beschwerliche Anreise in die Ende August brütend heiße Hauptstadt Nippons nicht umsonst – Nintendo hat (fast) alles gezeigt, was wir schon immer über ihr Next-Generation-Projekt wissen wollten!

Im Gegensatz zur E3 und der ECTS ist die Spaceworld der Öffentlichkeit voll zugänglich, da sie auf den Endverbraucher ausgerichtet ist – dennoch

bekam der Otto-Normal-Messebesucher auf der eigentlichen dreitägigen Messe davon jedoch nichts mit, denn die am Tag vor der Show angesetzte geheimnisumwobene Präsentation mit dem vielsagenden Titel "Nintendo – The Upcoming Generation" war der internationalen Presse auf persönliche Einladung vorbehalten – und wir waren natürlich für euch dabei. Nach einer gar nicht mal so langen Vorrede ließ Executive Vice President Asashi die Katze aus dem Sack: Was lange Zeit unter dem Codenamen Dolphin und zuletzt auch unter Star-Cube gehandelt wurde, heißt nun definitiv GameCube und soll Sony und Microsoft ab Juli 2001 zunächst in Japan für einen noch

► Rund 2.000 Journalisten aus aller Welt klebten Shigeru "Mr. Mario" Miyamoto an den Händen, als er den neuen GameCube-Controller erklärte.

unbekannten Preis das Leben schwer machen. USA und Europa sollen im darauf folgenden Oktober dran sein, was unter Insidern aber bereits wieder heftigst in Frage gestellt wird. Die Befürchtungen gehen davon aus, dass Europa zugunsten der USA noch bis 2002 warten muss. Doch Termine sind bei Nintendo meist Schall und Rauch – ihr erinnert euch noch an das immer wieder verschobene Launch-Debakel beim N64 – wir prognostizieren an dieser Stelle einfach mal, dass sich sogar

## DIE PRÄSENTATION:







▲ Der Steckplatz für das geplante 56K-Modem ist bereits vorgesehen und bietet im Vergleich zum deutschen Dreamcast doppelte Übertragungsgeschwindigkeit.



▲ Über das Design des GameCube kann man sich streiten – immerhin hat er aber im Gegensatz zur PS2 defaultmäßig vier Joypad-Anschlüsse.

Japan noch bis mindestens Herbst 2K1 gedulden muss, schließlich will man fünf hochkarätige Titel zum Launch bereitstellen haben, deren alleinige Nennung Nintendo-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen dürfte.



■ So sieht er aus, der GameCube-Controller: Ein zentraler blauer Action-Button, zwei DC-Verwandte analoge Trigger – Wechsel zwischen Analog- und Digi-Pad/Stick endlich ohne Umgreifen möglich!

▲ Warum sie dem GameCube nur zwei Memory-Card-Steckplätze spendierten, muss uns Nintendo noch plausibel machen. Falls die 4 MByte Speicherplatz pro Stück nicht ausreichen, kann auch eine 64-MByte-Erweiterung ange-dockt werden.



► Der GameBoy Advance kann an den GameCube angeschlossen werden und so etwa als Controller fungieren.



◀ If you are late to the Party, you better be dressed to kill! Und genau das versucht der Cube mit seiner Mario-/Kisten-/Pizza-/Leistungsdemo hier.





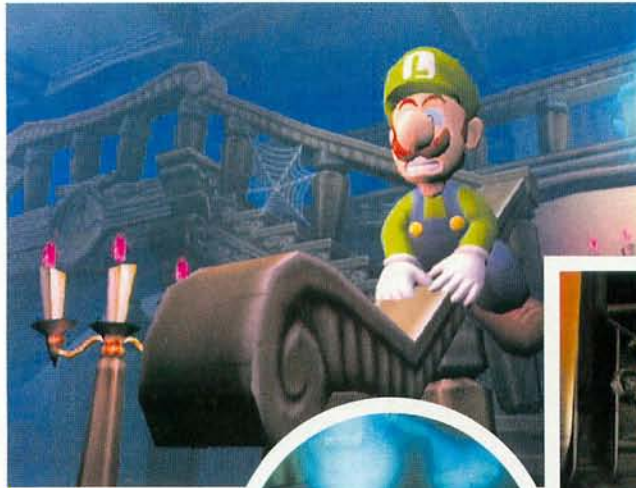
## NINTENDO GAMECUBE

### WAVE RACE 2 & PERFECT DARK 2!

Den wissbegierigen Vertretern der Weltpresse wurden im Anschluss an die durch schicke Models vorgeführte vier-eckige Hardware kurze Video-Sequenzen von folgenden Titeln vorgeführt: *Mario 128*, *Wave Race 2*, *Perfect Dark 2*, ein neues *Star Wars* von Factor 5 (bekam aber von allen Spielen den wenigsten Applaus), das lang erwartete *Metroid 128* (!!!), ein neues *Zelda* und natürlich auch ein neues *Pokémon*. Was in diesen jeweils rund zehnekündigen Ausschnitten zu sehen war, haute alle förmlich von den Sitzen: *Zelda* kämpfte mit einem hünenhaften Monster in atemberaubender Grafik-Qualität mit Details en masse (Schwertblitzen, Gesichtsmassen, Hose, Haare flatterten und vieles mehr), das schon geniale N64-*Wave Race*-Wasser, über das die Jet Skis über einer Rampe donnerten, sah genialer aus als alles, was jemals mit H<sub>2</sub>O zu tun hatte. Von *Perfect Dark 2* bekamen wir zwar lediglich eine wunderschön gerenderte Joanna Dark zu sehen – aber allein das Wissen, dass Rare an einer Fortsetzung arbeitet, lässt uns Gamer wie auf Wolke sieben schweben. *Mario 128* dien-te dazu, die technischen Fähigkeiten des GameCube eindrucksvoll zu untermauern – vorgeführt von Mr. Mario Miyamoto höchstpersönlich. Auf einer runden Scheibe tummelten sich zuerst nur einer, dann eine Handvoll Marios, später immer mehr, bis es schließlich 128 Stück auf engsten Raum waren, die allesamt dem Klempner aus dem Hit *Mario 64* bis ins Detail entsprachen und komplett eigenständig animiert durch die Gegend liefen, ohne dass die Framerate oder Kollisions-abfrage irgendwie ins Straucheln gekom-men wäre. Dann fielen Hunderte von

Kisten quasi wie vom Himmel, mit denen die Marios eine kleine Party veranstalteten

■ **Pokémon forever:** Gott sei Dank konzentriert sich Nintendo auf 128-Bit-Niveau nicht ausschließlich auf seinen Goldesel.



■ Eine weitere ein-drucksvolle Demo führte uns mit Luigi in ein Geisterschloss. Ringel-reihen mit der Geister-schar: In Bewegung sehen die Animationen und Gesichtsausdrücke von Luigi meisterhaft aus.



und sich gegenseitig von der Scheibe bugsierten. Doch damit nicht genug: Der GameCube zoomte das Szenario stufenlos, erstellte beliebige Höhenveränderungen des Untergrunds und spielte mit allen Arten von Lichtquellen inklusive Motion Blur herum – all das, während sich 200 bis 300 animierte Objekte auf dem Screen bewegten! Zu guter Letzt morphte der Untergrund in eine Pizza und verschwand als Speichermedium in dem Schlund des GameCube – absolut beeindruckend.

### ANGST VOR PLAGIATEN

Doch wie gesagt: Bis einer dieser sich im extrem frühen Stadium befindlichen Titel es zu einer spielbaren Version bringt,

► Die kurze *Wave-Race-2*-Demo sorgte für wahre Begeisterungstürme unter den anwesenden Experten.



▲ Auf dem N64 von den Fans vergeblich erhofft, wird *Metroid*-Star Samus Aran nun ihren lang erwarteten glamourösen GameCube-Auftritt haben.

dürfte noch eine Menge Zeit vergehen. Und Big N wäre auch nicht Big N, wenn man dafür nicht eine glaubwürdige und schlitzohrige Ausrede hätte: Im Gegensatz zum N64 wolle man zu diesem Zeitpunkt aus Angst vor Plagiaten und dreisten Ideeieben keine längeren Spielsequenzen zeigen, sondern erst kurz vor dem Launch damit herausrücken. Ein Argument, das sicher nicht von der Hand zu weisen ist, schließlich wurde auch *Mario 64* bereits vorher von *Doraemon* & Co. übelst kopiert. Showdown für die fast fertigen Games soll dann die E3 2001 sein, auf der man Microsoft die Zähne zeigen will. Wenigstens haben sich unsere schlimmsten Alpträume dahingehend nicht erfüllt, dass Nintendo auch beim GameCube weiter ausschließlich auf den Pokémon-Hype setzt und sich vor allem Anteile bei der Kiddie-Käuferschicht sichern will. Die angekündigten Spiele zeigen klar, dass man es ernst meint und gegen die PS2 und Xbox antreten will. Aus diesem Grund hat man sich wohl auch im Angesicht der schnieken futuristisch

gestylten PS2 für das würfelförmige Design entschieden und damit weiteren verspielten und verschnörkelten "organischen" Auswüchsen à la N64 eine klare Absage erteilt.

### TRAUMHAFTER CONTROLLER

Kommen wir zum Controller, der vom Game-Guru Miyamoto in allen Einzelheiten persönlich vorgeführt wurde und der so gar nichts mehr mit den wilden Prototypen-Bildern, die Wochen zuvor im Internet kursierten, gemein hatte. Betrachtet man das schmucke Stück Hardware, lassen sich Stilelemente sowohl des N64-Pads wie auch des Dreamcast-Controllers nicht verleugnen und wurden von Miyamoto auch ohne Umschweife zugegeben. Zuerst hat sich man sich von den klobigen drei Griffen des N64-Pads verabschiedet und ist reumütig zu den üblichen zwei zurückgekehrt. Geblieben sind auf der linken Seite sowohl das Analog- wie auch das digitale Steuerkreuz, die jedoch jetzt endlich sehr einfach mit dem linken Daumen erreicht



■ Das obligatorische *Star-Wars*-Demo von Factor5/Lucas Arts war optisch nicht so der Reifer und bekam als einziges keine spontanen Beifallsbekundungen.



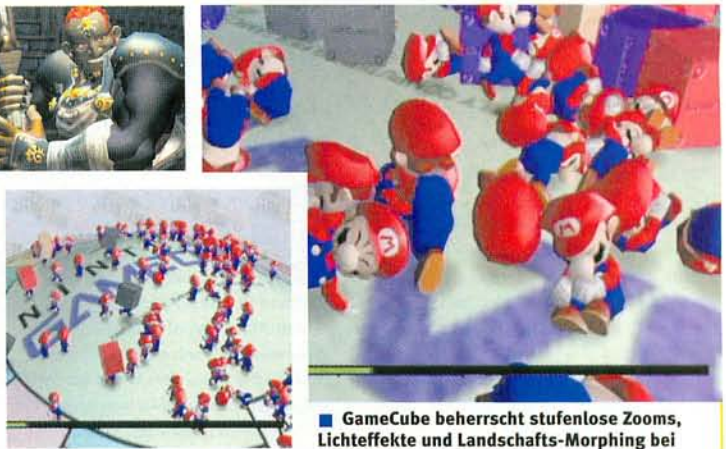


■ Was für eine Evolution: Von pixeliger 8-Bit-Optik zu kinoreifer 128-Bit-Kampf-Präsentation – Nintendos Galleonsfigur Link mit ersten GameCube-Eindrücken.



werden können, ohne umgreifen zu müssen. Die bekannten gelben C-Buttons hat man in einen Mini-Joystick verpackt, rechts vom Digi-Kreuz angeordnet und damit schön unter der Button-Flut ausge-

mistet, wie wir finden. Da der Spielspaß auch im dritten Jahrtausend nicht linear mit der Anzahl der Knöpfe auf dem Joypad steigt, wie auch Miyamoto nachdrücklich betonte, findet ihr rechts einen



■ GameCube beherrscht stufenlose Zooms, Lichteffekte und Landschafts-Morphing bei perfekter Kollisionsabfrage.

zentralen großen Button, um den halbkreisförmig drei Support-Knöpfe angeordnet sind, die man ohne Nachzusehen aufgrund der Lage sehr leicht findet und nur schwer verwechselt. Anstelle der Shoulder-Buttons treten nun zwei Dreamcast-inspirierte analoge Trigger-Knöpfe sowie auf der rechten Seite ein zusätzlicher Z-Button. Klobige und schwere Anhängsel à la Rumble Pak (schon integriert) und Memory Pak (wird wie bei der PlayStation in die Konsole selbst gesteckt) gehören nun endlich der Vergangenheit an. Allerdings verfügte der ausgestellte GameCube für die vier Controller-Steckplätze (Yes!) nur über zwei Memory-Card-Slots – wie das funktionieren soll, wird sich in Zukunft erst zeigen müssen. Unter dem Namen "Wavebird" wird Nintendo übrigens von Beginn an eine zehn Meter weit reichende Infrarot-Variante des schmucken GameCube-Pads anbieten.



▲ Erstmals (O.k. – Ausnahme: Resident Evil 2) werden auf einem Nintendo-System Render-FMVs zu sehen sein.

## GameCube – die harten Fakten

Name	Nintendo GameCube
<b>MPU</b>	IBM Power PC "Gekko"
Herstellungsprozess	0,18 Micron Kupferdraht-Technik
Taktfrequenz	405 MHz
CPU Kapazität	925 DMips
Interne Datenverarbeitung	32 Bit Integer & 64 Bit Floating Point
Externe Busbreite	maximal 1,6 GB/Sekunde
Internes Cache	L1: Instruction 32 KB, Daten 32 KB, L2: 256 KB "Flipper"
<b>System LSI</b>	0,18 Micron NEC DRAM Prozess
Herstellungsprozess	202,5 MHz
Taktfrequenz	ca. 2 MByte
Frame Buffer	ca. 1 MByte
Texture Buffer	maximal 12,8 GByte/Sekunde
Texture Read Bandbreite	maximal 3,2 GByte/Sekunde
Hauptspeicher Bandbreite	jeweils 24 Bit
Farbe, Z-Buffer	Nebel (kein Witz!), Subpixel Anti-Aliasing, HW Light x 8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texture Mapping, Bump Mapping, Environment Mapping, Mip Mapping, Bilinear Filtering, Realtime Texture Decompression (S3TC), HW Motion Compensation Capability
<b>Hardwareleistung</b>	
<b>Sound Processor</b>	Spezieller 16-Bit-DSP
Instruction Memory	8 KByte RAM + 8 KByte ROM
Data Memory	8 KByte RAM + 4 KByte ROM
Taktfrequenz des Soundchips	101,25 MHz
Maximale Zahl gleichzeitig produzierter Sounds	ADPCM: 64 Kanal
Sampling Frequenz	48 KHz
System Floating Point Arithmetic Capability	maximal 13,0 GFLOPS
<b>Display Capability</b>	6 bis 12 Mio. texturierte Polygone/Sekunde (In-Game!)
	24 MByte
<b>System-Hauptspeicher</b>	16 MByte (100 MHz DRAM)
<b>A-Speicher</b>	CAV (Constant Angular Velocity) System
<b>Disc Drive</b>	Daten-Transfer-Speed: 16 Mbps bis 25 Mbps
	Durchschnittliche Zugriffszeit: 128 ms
<b>Speichermedium</b>	8 cm Nintendo GameCube Disc, basierend auf Matsushitas Optical Disc Technik, maximal 1,5 GB Speicher
<b>Input/Output</b>	Controller Port x4
	Digicard Slot x2
	Analog AV Output x1
	Digital AV Output x1
	Hi-Speed serieller Anschluss x2
	Stromversorgung
<b>Hi-Speed Parallel-Port x 1</b>	AC Adapter DC 12 V x 3,5 A (NTSC)
<b>Abmessungen</b>	150 (Breite) x 110 (Höhe) x 161 mm (Länge)

## KEINE HARDWARE-FLASCHENHÄLSE

Doch nun zurück zur Maschine selbst: Im Gegensatz zur von multimedialen Zukunftsvisionen träumenden Konkurrenz war es Nintendo bei der Präsentation wichtig, zu betonen, dass der GameCube sich auf das konzentrieren wird, worauf es wirklich ankommt und was die Firma schon seit jeher groß gemacht hat: pures

Gameplay. In diesem Zusammenhang hat man auch Fehler beim N64 eingestanden, das wie der Sega Saturn alsbald in den Ruf kam, schwer programmierbar zu sein. Obwohl die Hardware seines Nachfolgers sehr wohl eindrucksvolle Daten vorweisen kann, zielte man nicht auf höchste Performance in einzelnen Teilbereichen, die nur selten erreicht werden könnte, sondern auf eine entwicklerfreundliche Next-Gen-Plattform ab, die ohne Flaschenhälse an die Studios ausgeliefert wird. Ja, ja, die kleinen Seitenhiebe auf die Konkurrenz machen das Videospiel-Business doch so liebenswert. Immerhin hat man den Mund in diesem Punkt wahrlich nicht zu voll genommen und kann mit satten 40 MByte RAM eine der größten statischen Speichermengen in der Geschichte der Unterhaltungselektronik vorweisen. ➔



▲ Too Human von Silicon Knights: Die ersten CG-Sequenzen versprechen ein atmosphärisches Ninja-Spektakel à la Onimusha von Capcom.



## NINTENDO GAMECUBE

### NEUARTIGES SPEICHERMEDIUM

Damit den umgarnten Entwicklern keine Einnahmen durch Raubkopien durch die Lappen gehen, hat man sich zudem für ein neues Speichermedium entschieden. Die mit nur acht Zentimetern Durchmesser kompakt ausgefallene Disc passt in jede Hemdtasche und frisst doch sage und schreibe 1,5 Gigabyte an Daten – also rund 190 mal mehr als etwa die veraltete Cartridge-Technik des N64 bei *Mario 64*. Außerdem betonte man, schon jetzt alle Hebel bei Matsushita in Bewegung gesetzt zu haben, dass dieses Ding so sicher wie irgend möglich gemacht werden soll und hofft damit im gleichen Atemzug, dieses Speichermedium zum Standard für das 21. Jahrhundert zu machen. Als ob unsere kühnsten Erwartungen ob solch einer Informationsflut seitens der eisernen Schweiger von Nintendo nicht schon im höchsten Maße übertroffen worden wären, hatte man auch noch einen ganzen Packen Accessoires für den mit 15 mal 11 mal 16,1 cm sehr kompakt gehaltenen Cube in petto: Die schon erwähnte Memory Card – genannt Digicard – wird vier MByte Flash Memory umfassen, an die zusätzlich über einen SD-Digicard-Adapters ein dickes 64-MByte-Speichermedium angeschlossen werden kann. Zusätzlich bereitet man auch Anschlussmöglichkeiten für Handys, Digitalkameras und natürlich das hauseigene Handheld GameBoy Advance vor. Daten zwischen den Geräten fließen à la Dreamcast/Neo Geo Pocket in beide Richtungen und es können sogar Spiele entwickelt werden, die sowohl auf dem GameCube als auch auf dem GameBoy Advance laufen. Spielereien aller Art mit der 405 MHz starken Maschine (zum Vergleich: PS2: knapp 300 MHz, DC: 200 MHz) ist damit also Tür und Tor geöffnet.

### GAMECUBE & INTERNET

Das Wichtigste zum Schluss: Der GameCube wird auch netztauglich sein – ein 56-Kbps-Modem wird ebenso zum angebotenen Sortiment gehören wie ein Breitband-Adapter. Dadurch, dass diese Geräte aber nicht zur Grundausstattung gehören werden, dürfte sich der Preis des GameCube in erträglichen Regionen einpendeln. Dem Downloaden von Charakteren, Zocken über das Internet oder dem simplen Posten von High Scores steht also nicht mehr im Wege. Anschlüsse sind sowohl in digitaler wie auch analoger Form vorhanden – das digitale Videokabel wartet schon. So, jetzt müssen die laut Nintendo "Dutzende Entwickler in aller Welt" mit der neuen Hardware nur noch richtig umgehen, dann steht uns ein heißer Herbst 2K1 bevor – mit der größten Schlacht zwischen vier Systemen, die es in der Geschichte der Videospiele je gegeben hat!

## GAMEBOY ADVANCE

DER NACHFOLGER DES ALL-TIME-CLASSIC GAMEBOY COLOR STEHT IN JAPAN IN DEN STARTLÖCHERN!

**D**ie ausführliche Vorstellung der 128-Bit-Konsole GameCube war nicht die einzige Sensation auf dem "Nintendo – The Upcoming Generation"-Event anlässlich der Spaceworld. Nach elf Jahren, über 1.000 Titeln und drei Evolutionsstufen ist die Stunde der Wachablösung für das weltweit populärste Handheld-System in greifbare Nähe gerückt.

Wie wichtig der Handheld-Markt, in dem Nintendo ja derzeit fast ein Monopol inne hat (daran können auch Neo Geo Pocket und Wonderswan nichts ändern) ist, illustrieren folgende Zahlen. 1999 verkauften sich sämtliche Heimsysteme (also im wesentlichen PlayStation, N64 und Dreamcast) genauso oft wie Handhelds – und dieses Verhältnis soll nach Nintendos neuesten Marktforschungen noch deutlicher in Richtung mobile Systeme kippen. Man erwartet für die kommenden Jahre ein Verhältnis von 7:3. Betrachten wir das neue Goldesel-Portable, das den Siegeszug von sage und schreibe 100 Millionen (!) verkauften GameBoys fortsetzen soll, gleich einmal aus der Nähe. Zunächst fällt auf, dass die Struktur komplett geändert wurde. Steuerkreuz und Buttons liegen nun nicht mehr unter dem Screen, sondern in bester Handheld-Tradition à la Lynx, Neo Geo Pocket und Game Gear links und rechts davon. Der rundum verbesserte TFT Farb-LCD-Bildschirm wartet mit



einer um 60 Prozent höheren Auflösung und einem besseren Kontrast auf und hat nebenbei in den Ausmaßen um satte 50 Prozent zugelegt. Bevor ihr nun zu jammern beginnt, "da sind ja wieder nur zwei Buttons!", schaut euch das Schmuckstück einmal genauer an.

### HIGH-END-2D-GAMES DURCH 32-BIT-TECHNIK

Da hat doch glatt das N64-Pad seinem kleinen Bruder die beiden Shoulder-Buttons vererbt! Macht also insgesamt vier Buttons, womit sich schon ein weit-

ausgefeilteres Gameplay designen lässt. Befeuert wird der GameBoy Advance von einem in England entwickelten 32-Bit-ARM-Prozessor, der das Gerät in Zusammenhang mit der erhöhten Rechenleistung circa 16 mal schneller macht als seinen veralteten 8-Bit-Bruder. Auch mit dem jämmerlichen Dudel-Sound des GB ist jetzt hoffentlich Schluss, da der PCM-Stereo-Sound-Generator der neuen Maschine mehrere Spuren gleichzeitig abspielen kann. Mit 32.000 Farben stellt der GameBoy Advance nun fast genau so viele Nuancen dar wie die ultimative Arcade-Maschine Neo Geo! Trotz der mächtigen

**Ralph konnte persönlich an das neue 32-Bit-Wunder-Handheld Hand anlegen. Unter den wachsenden Augen des Nintendo-Spieleleiters führen wir vierfach gelinkt eine Runde Mario Kart Advance und waren schlichtweg begeistert! Das ist Super-Nintendo-Qualität für unterwegs mit einem Schuss PlayStation-Technik, wie das ein-drucksvolle Render-Intro zu Silent Hill bewies. Leider müssen wir uns noch bis zum März (Japan) beziehungsweise Juli (USA/Europa) 2K1 gedulden.**



CPU zielt man laut Nintendo mit dem GBA jedoch nicht darauf ab, 3D-Spiele à la PlayStation zu entwickeln – vielmehr ist er als ultimative 2D-Konsole mit anwenderfreundlicher und kostengünstiger Entwicklungsumgebung konzipiert. Nun aber zum Haken an der ganzen Sache: Den im Vorfeld der Messe angestrebten Release-Termin von Weihnachten 2000 konnte beziehungsweise wollte man nicht halten. Warum das? Aufgrund des weltweit anhaltenden GameBoy-Kults und Pokémon-Wahns ist die Nachfrage nach



dem elf Jahre alten Oldie immer noch derart hoch, dass man keine Kapazitäten frei hätte, um die angepeilten 1.000.000 Stück GameBoy Advance für den Japan-Launch bis dahin zu produzieren. Als neues Datum ist jetzt März 2001 (Japan only) mit einem angepeilten Preis von 9.800 Yen (derzeit rund 200 Mark) angesetzt. Die USA und Europa sind dann im Juli dran, wobei über den Preis noch spekuliert werden darf. Schade eigentlich, denn die Hardware ist definitiv schon fertig und zehn meist leckere Games warten nur darauf, im Schlund des GBA zu verschwinden. Wem das nicht reichen sollte, dem sei versichert, dass das 32-Bit-Handheld abwärts kompatibel ist und ohne zu murren sämtliche alten GameBoy-Titel schluckt. Für die interessierte sich die komplett versammelte Journalisten-Schar nach Ende der offiziellen Verlautbarung jedoch nicht, als alles Hals über Kopf Richtung Test-Sektion stürmte und selbst Hand an das neue Wunderding anlegen wollte.

## MARIO KART ADVANCE!

Wir stürzten uns für euch ins Getümmel und spielten eine Runde *Mario Kart Advance*, *Silent Hill*, *Golf Master AGB*, *Wai Wai Racing Adventure* (*Wacky Racing*, Konami), das süße Pinocchio-Jump'n'Run *The Great Adventure of Pinobi* und das Puzzle-Game *Kuru Kuru Kuru Rin*. *Mario Kart Advance* war darunter das absolute Highlight: Die Pseudo-3D-Rennspielgrafik scrollte in der zu 50 Prozent fertig gestellten Version bereits absolut flüssig, sämtliche Items waren wieder mit von der Partie und das Flair



■ **Golden Sun: Kunterbunte RPG-Kopffüßer-Welt, die Big Ns Vision von der ultimativen 2D-Hand-held-Maschine unterstreicht.**



der 16-Bit-beziehungsweise 64-Bit-Versionen war sofort voll da. Der Clou dabei: Da der GameBoy Advance vierfach gelinkt werden kann, stand einem munteren Rennen zwischen vier menschlichen Spielern nichts mehr im Wege – absolut top! Weniger begeistert waren wir dagegen vom verhunzten PlayStation-Klassiker *Silent Hill*, der unterwegs ein mageres Dasein als reines Text-Adventure mit Render-Standbildern fristen muss. Einzig das exzellente Render-Intro faszinierte und zeigte nahezu PlayStation-Qualität. Auch ganz witzig: Das Tüftelspiel *Kuru Kuru Kuru Rin*, in dem ihr einen ständig rotierenden Stab durch ein Labyrinth geleiten müsst, ohne irgendwo anzuecken. Konamis *Wacky Racing Adventure* stand dagegen klar im Schatten von *Mario Kart*. Über

■ **Mario Kart Advance: Mode-7-Effekte für unterwegs und das mit der vollen Ladung Spielspaß!**



die erst zu 30 bis 60 Prozent fertig gestellten RPG- und Strategie-Titel *Ougon no Taiyou* und *Napoleon* von Nintendo kann man zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht viel sagen, außer dass die optische Präsentation in Ordnung geht. Dass der Next-Gen-GameBoy auch mit dem mächtigen

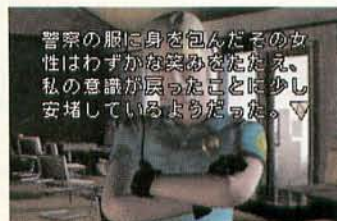
GameCube gelinkt werden kann (sogar via Infrarot!), habt ihr auf den letzten Seiten schon erfahren – via Handy wird es jedoch auch möglich sein, auf dem Display Daten aus dem Internet darzustellen. Was das bedeutet, kann sich wohl jeder selbst ausmalen – träumen wir also schon mal von der schönen neuen Gaming-Welt, dann wird die Wartezeit bis zum März nächsten Jahres (für Import-Freunde) nicht mehr ganz so unerträglich. Wenn alles klappt, spielen wir schon nächsten Sommer GBA im Freibad.



## GameBoy Advance – The Specs

Offizieller Name	GameBoy Advance
LCD	Reflective TFT Color LCD
Bildschirmgröße	40,8 x 61,2 mm
Auflösung	240 x 160 Pixel
Maximale Anzahl Farben	32.000
CPU	32 Bit RISC-CPU + 8 Bit CISC CPU
Speicher	32 KByte WRAM + 96 KByte VRAM (in CPU) 256 KByte WRAM (extern)
Sound	Lautsprecher und Kopfhörer-Ausgang bis zu vier GameBoy Advance
Link-Möglichkeit	
Batterien	2 AA Alkaline oder Batterie Pak mit Lebensdauer von ca. 15 beziehungsweise 10 Stunden
Abmessungen	82 x 144,5 x 24 mm (lxbxh)
Gewicht	ca. 140 g
Modul-Speicher	maximal 256 MByte

▲ **Ob es das obskure RPG/Strategie-Game *Napoleon* bis in PAL-Gefilde schaffen wird, darf bezweifelt werden. Auf jeden Fall eine harte Prüfung für die Batterien!**



▲ ***Silent Hill* von Konami ist ein unsägliches Text-Adventure geworden. ◀ Auch ein Tüftelspiel (*Kuru Kuru Kuru Rin*) darf im Sortiment nicht fehlen.**





## BEST OF THE REST: N64 UND GAME BOY

AUCH ABSEITS VON GAMEBOY ADVANCE UND GAMECUBE GAB'S WIEDER EINE MENGE ZU ENTDECKEN!

**D**ie alteingesessenen Systeme standen auf der diesjährigen Spaceworld erwartungsgemäß klar im Schatten von GameCube und GameBoy Advance. Völlige Fehlanzeige: Neue Spiele für das erst Ende letzten Jahres gelaunchte 64 DD.

Damit landet Nintendo wohl den größten Flop der Konsolengeschichte: Die Anzahl der dafür erschienenen Spiele könnt ihr an zwei Händen abzählen. Das Positive daran: So leicht konnte man noch nie eine komplette Sammlung für eine Konsole aufbauen! Ansonsten regierten erneut die Japano-Kids-Stampede (die Messe ist öffentlich) und die damit einhergehenden Wartezeiten pro Spiel von 90 Minuten und mehr (ein echter Albtraum!) sowie der nicht abebbende Pokémon-Wahn. Zum Wohle ihrer Kids stellten sich japanische Eltern stundenlang an, um teuren Poké-Junk à la Sticker, Fächer und Poster zu erstehen. **RR**



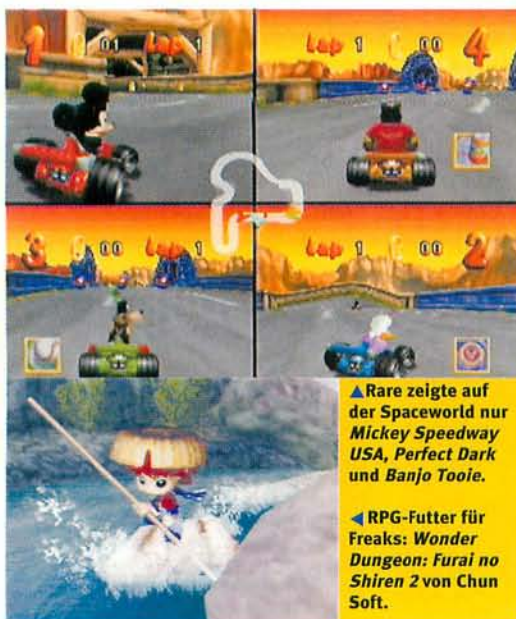
◀ Das N64-Spiel der Spaceworld: *Sin & Punishment!* Ein Lara-Croft-Babe rennt mit dicker Wumme durch Endzeit-Screens und macht Jagd auf die vielleicht genialsten 64-Bit-Action-Gegner. Animationen und Explosionen par Excellence!



### N64 auf dem absteigenden Ast?

■ Auf der Suche nach hochkarätigen N64-Neuheiten wurden wir ziemlich enttäuscht. Das heiß erwartete Capcom-Prequel *Resident Evil Zero*, von dem ja gemunkelt wird, es solle nun auf GameCube erscheinen, war auf der Messe überhaupt nicht zu sehen und teilt damit das Schicksal der E3-Rare-Hits *Dinosaur Planet*, *Conker's Bad Fur Day* und *Mother 3* (letzteres gecancelt). Dafür müssen die Japaner immer noch auf *Perfect Dark* warten und das knallbunte Jump'n'Run *Banjo Tooie* präsentierte sich nur unwesentlich fortgeschritten gegenüber der E3. Absoluter Show-Stopper war jedenfalls das bereits komplett fertige 3D-Shoot'em-Up *Sin and Punishment* (Release in Japan im Oktober), in dem ihr als schwer bewaffnete Amazone in den Bildschirm hineinlauft und mittels eines Fadenkreuzes Blei sprechen lasst. Wahnsinn, diese Gegner! Diese Explosionen! Diese Action!

Das hatte fast Dreamcast-Niveau! Ob riesige Sandwümeer, häusegroße Mechs oder Mutantenschwärme – das Gameplay von *Sin and Punishment* überzeugte auf der ganzen Linie und war als einziges Spiel der Messe seine Wartezeit von über einer Stunde wert. Was gab's sonst noch? Das üble *Mario Party*-Sequel (Teil 3) mit 70 neuen Mini-Games, den mit Disney-Charakteren verquirten Einziger der Konami-Tanzmatten mit *Dance Dance Revolution: Disney World Dancing Museum*, Capcoms relativ unansehnlichen N64-Ableger *Mega Man Dash - Adventure Spirits of Steel* und natürlich mehr Pokémon in *Pokémon Stadium Gold*, *Silver & Crystal*, in der ihr alle Viecher aus den roten, blauen, grünen, goldenen, silbernen, Crystal- und Pikachu-Editionen verwenden könnt – yippiee, wollten wir das nicht schon immer? Hier die magere N64-Palette im Überblick.



▲ Rare zeigte auf der Spaceworld nur *Mickey Speedway USA*, *Perfect Dark* und *Banjo Tooie*.

◀ RPG-Futter für Freaks: *Wonder Dungeon: Furai no Shiren 2* von Chun Soft.

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint (Japan)
WWF Wrestlemania 2000	Asmik	Wrestling	15.9.2000
Wonder Dungeon: Furai no Shiren 2	Chun Soft/Nintendo	RPG	27.9.2000
Sin and Punishment	Nintendo	Action	Oktober 2K
Custom Robo V2	Noise	Action	November 2K
DDR: Disney's World Dancing Museum	Konami	Tanzen	14.12.2000
Banjo Tooie	Rare/Nintendo	Jump'n'Run/Adventure	Dezember 2K
Echo Delta	Clever Trick	Strategie	Dezember 2K
Mario Party 3	Hudson/Nintendo	Mini-Game-Mix	Dezember 2K
Mickey Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	Dezember 2K
Pokémon Stadium Gold, Silver & Crystal	Nintendo	Pokémon	Dezember 2K
Mega Man Dash	Capcom	Action	TBA 2K
Ultimate War	Media Factory	Strategie	TBA 2K
Doubutsu Bancho (Leader of Animals)	Saru Brunei	Action/Adventure	Januar 2K1
Doubutsu no mori (Animal Forest)	Nintendo	RPG	Februar 2K1





▲ Die Konami-Tanzmatten haben das N64 infiltriert: Mickey Dancing Fever! Rechts: Glück gehabt! Nur 45 Minuten Wartezeit für ein Probespiel am GameBoy ...

## Mobile System GameBoy

■ GameBoy goes Online! Von der schönen neuen Internet-Welt will auch Nintendo ein großes Stück abhaben und was liegt da näher, als die 100 Millionen GameBoy-Besitzer ins Netz zu schicken? Ab Dezember wird zu diesem Zweck ein Adapter zum Preis von 5.800 Yen (rund 120 Mark) angeboten, mit dem man sein Handy an den GB anschließt und so auf dem LCD-Screen E-Mails schicken/empfangen, Daten downloaden sowie News-Meldungen erhalten kann. Zunächst allerdings nur in Japan. Als Köder legt Nintendo – na was wohl? – natürlich *Pokémon (Crystal)* aus: Mit dem Mobile System GB wird es dadurch möglich sein, via "Mystery Egg" einige spezielle und ansonsten unerreichbare Taschenmonster zu fangen. Über die Preise des ganzen Spaßes ließ man sich noch nicht aus, genauso wenig wie über eine Veröffentlichung in Übersee und Europa. Dass *Pokémon Crystal* dem MS GB zum Erfolg verhelfen wird, steht jedenfalls außer Frage. Zum GB Advance herrscht übrigens ebenfalls Kompatibilität.

■ Jetzt schlägt's dreizehn: Mit dem Game Boy via Handy ins Internet? Das der Knabe das auf seine alten Tage noch erleben darf! Die Jagd auf Pokémon im Netz wird in Japan in Kürze eröffnet.



## Reichlich GameBoy-Color-Nachschub: 61 neue Games

■ Im Gegensatz zum N64 rollt die GBC-Softwarewelt weiter auf Hochtouren: 61 neue Games wurden vorgestellt, wovon viele aller Voraussicht nach jedoch nie das westliche Licht eines Wormlight erblicken werden. Die Highlights: *Wizardry I-III* (ASCII), *Mega Man X*:

*Cyber Mission* (Capcom), *Daikatana* (Kotobuki System), *Air Force Delta* (Konami), *Dance Dance Revolution GB2*, *Beatmania GB*, *Pop'n'Music GB* (alle Konami), *Tales of Fantasia* (Namco), *Pokémon Puzzle League*, *Mario Tennis*, *Donkey Kong 2001*, *Zelda Triforce Series Chapter of Gaia* (alle Nintendo).

## GameBoy- & N64-Spiele:


▲ Softwaremangel herrscht auf Big Ns kleinstem sicher auch in Zukunft nicht: Alle großen Hersteller unterstützen das weltweit erfolgreichste Videospielsystem weiterhin tatkräftig. Absolutes Highlight: *Donkey Kong 2001* von Rare in Anlehnung an die grandiose SNES-Trilogie.

▲ *Pokémon Gold*, *Silver* & *Crystal* (zweites Bild von rechts) räumen wir gute Chancen ein, in die Fußstapfen von *Mario Tennis* (ganz links in der Pocket-Version) zu treten, das trotz übermächtiger PlayStation-Konkurrenz Platz eins der Japan-Charts zu erobern und dem N64 neue Lebensimpulse zu verleihen.

▲ Hierzulande auch interessante neue N64-Games konnte man an einer Hand abzählen: Der Action-Kracher *Sin & Punishment*, das Party-Sequel *Mario Party 3*, der Strategie-Schinken *Echo Delta* und der Capcom-Franchise *Mega Man Dash* waren die Highlights.

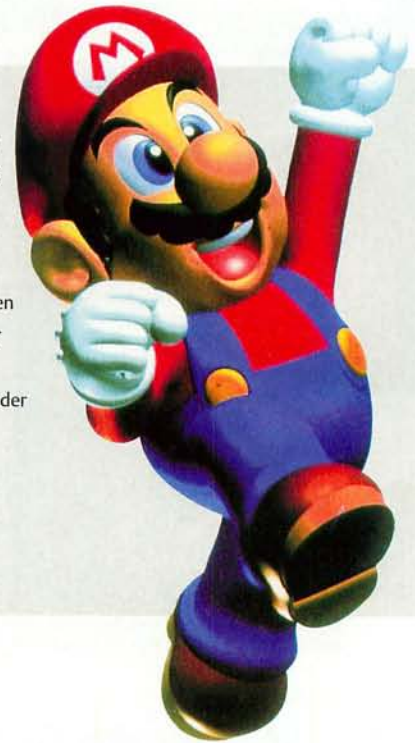


# Wenn wir's nicht

## DAS HIGHLIGHT DES MONATS



Je einfacher die Idee, desto amüsanter das Spiel. Damit knüpft Mario Party 2 nahtlos an den Erfolg von Teil 1 an. 4 Spieler erleben mit den wohl 6 bekanntesten Nintendo-Charakteren über 64 witzige und spannende Mini-Spiele. Mario Party 2 - der Hit für die ganze Familie.



### Mario Party 2

ARTIKELNR.: N64 DT 253  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 119.<sup>95</sup>

## DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



### Ferrari 355 Challenge

ARTIKELNR.: DCOT 137  
RELEASE DATUM: Okt. '00

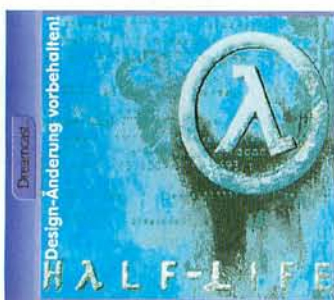
DM 99.<sup>95</sup>



### Digimon World

ARTIKELNR.: SONYD1352  
RELEASE DATUM: Nov. '00

DM 84.<sup>95</sup>



### Halflife "Blue Shift" (DV)

ARTIKELNR.: DCOT 130  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 84.<sup>95</sup>



### Tony Hawk's Pro Skater 2

ARTIKELNR.: SONYD1207  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 79.<sup>95</sup>

## ALLE HITS IN EINEM HEFT



Die neuesten Trends, Infos und Spiele gibt es monatlich im gameplay magazine.

Hier finden Sie auf 48 Seiten alle Games für alle Systeme und jegliches Zubehör. Senden wir auf Anfrage auch kostenlos zu!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA bei Drucklegung noch nicht bekannt.

**Joysoft** **Theo KLANZVERSAND**

**BESTELL-HOTLINE 0931-35 45 222**  
**WWW.GAMEPLAY.DE**



# haben- Dann hat's keiner!

## PLAYSTATION

### Driver 2

ARTIKELNR.: SONYD1250  
RELEASE DATUM: Nov. '00

DM 74.<sup>95</sup>

### Formula One 2000

ARTIKELNR.: SONYD1260  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 99.<sup>95</sup>

### Medal of Hon.: Underground

ARTIKELNR.: SONYD1300  
RELEASE DATUM: Nov '00

DM 89.<sup>95</sup>

### Star Trek Invasion

ARTIKELNR.: SONYD1223  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 79.<sup>95</sup>

## DREAMCAST

### Metropolis Street Racer

ARTIKELNR.: DCDT 003  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 89.<sup>95</sup>

### Virtua Tennis

ARTIKELNR.: DCDT 127  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 89.<sup>95</sup>

## NINTENDO 64

### Pokémon Snap

ARTIKELNR.: N64 DT 257  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 129.<sup>95</sup>

### Turok 3

ARTIKELNR.: N64 DT 251  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 89.<sup>95</sup>

## GAMEBOY

### Pokémon Pinball

ARTIKELNR.: GBC 331  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 69.<sup>95</sup>

## PREISHÄMMER

### FIFA '99

ARTIKELNR.: SONYD771  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

### Metal Gear Solid Bundle

ARTIKELNR.: SONYD1298  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 59.<sup>95</sup>

### Racing Simulation 2

ARTIKELNR.: DCDT 029  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

### Sega Rally 2

ARTIKELNR.: DCDT 015  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

### Speed Devils

ARTIKELNR.: DCDT 027  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

### Virtua Striker 2

ARTIKELNR.: DCDT 039  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

### Donkey Kong 64 + Exp.Pak

ARTIKELNR.: N64 DT 204  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 69.<sup>95</sup>

### ECW Hardcore Rev.

ARTIKELNR.: N64 DT 247  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

### F1 World Grand Prix 2

ARTIKELNR.: N64 DT 143  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 39.<sup>95</sup>



**PLAYSTATION 2:**  
Vorverkauf ab 09. Oktober 2000!



**DAS SPIEL HAT EINE  
NEUE DIMENSION  
ERREICHT!**

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

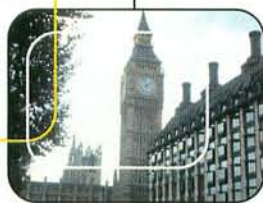


**gameplay™**

THE GATEWAY TO GAMES



# Showtime im



**D**ie traditionsreiche E(lectronic) C(onsumer) T(rade) S(how) im Londoner Stadtteil Kensington kränkelt ein wenig. Im Gegensatz zur Sehen-und-gesehen-werden-Supermesse E3 in L.A., bei der sich niemand ein Fernbleiben leisten kann, glänzten hier viele Branchengrößen durch Abwesenheit.

Während Sega, Electronic Arts und Infogrames wenigstens fernab vom Messegelände im Kino, dem eigenen Hauptquartier oder einer Kirche (!) ihr Lineup vorführten, waren andere wie Activision oder die finanziell angeschlagenen Acclaim und Eidos entweder gar nicht oder nur in ihrer Hotelsuite anzutreffen. Alternativ schlüpfte man beim großen Bruder (Sony) unter und zeigte in dessen Mammut-Stand seine Highlights wie zum Beispiel den PS2-Shooter *Time Splitters* (Eidos).

Vom nächsten Jahr anstehenden, großen Vierkampf zwischen Sega, Sony, Nintendo und Microsoft war auch noch nicht viel zu spüren. Sega war wie gesagt gar nicht da, Microsoft beschränkte seine Xbox-Präsenz auf einen kleinen Diskussionsraum, der ohne Termin nicht zugänglich war, und hatte nicht mal neue Demos anzubieten. Immerhin konnten wir den zuständigen Leuten einige Fakten aus der Nase ziehen. So sind mittlerweile 1.100 Xbox-Entwickler-Kits verschickt worden und 30 eigenständige Titel (also keine PC-Ports) bei Microsoft in Arbeit, von denen es immerhin acht bis zum Launch, der nun zwischen dem 10.10. und dem 10.11. angepeilt ist, schaffen sollen. Auch das Design steht schon fest: Es wird leider keine coole X-Form sein, da das Gerät laut der Designer sowohl zu einer Bang & Olufsen als auch zu einer Taiwan-Billiganlage im Schrank passen muss. Und der Preis? In diesem Punkt versicherte man uns, alles werde darauf ausgerichtet, dass der Kunde das Gefühl hat, mit der Xbox einen guten Kauf getätigt zu haben. Soso.

### Wer hat den Größten?

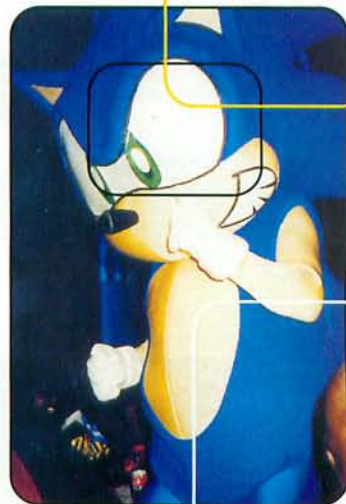
Lediglich Sony und Nintendo versuchten sich – wie in alten Zeiten – mit der Größe ihrer Stände gegenseitig zu über-

bieten. Die größte Enttäuschung im Pokémon-Lager verbreitete die Nachricht, dass bis auf den Fun-Racer *Mickey's Speedway USA* sämtliche auf der E3 noch für Ende des Jahres angekündigten Rare-Titel auf das erste Quartal 2001 verschoben wurden. Vergleicht man die Situation jedoch mit dem langwierigen Übergang Super Nintendo – N64, dürfte es so gut wie sicher sein, dass entweder *Banjo Toole*, *Conkers Bad Fur Day* oder *Dinosaur Planet* erst zu Weihnachten 2001 kommen, um das N64 künstlich am Leben zu erhalten.

Zur allgemeinen Überraschung wurde auch der Gamecube auf einer speziellen Veranstaltung von Shigeru Miyamoto gezeigt, allerdings nur recht einfallslos mit der Ausstrahlung des Spaceworld-Videos.

Neben der typischen Branchen-Spielerei mit den Prozenten à la "How to cheat with statistics", nach der plötzlich jeder irgendwie Marktführer war, waren dieses Jahr Seitenhiebe auf die Konkurrenz in Mode. Microsoft kanzelt den GameCube als Kids-Konsole ab, Nintendo schimpft die PS2 in Japan verächtlich als reinen DVD-Player und schiebt das DC auf die reine Online-Schiene, während man selbst alles in das Gameplay stecken will. Nur Sony hatte mit sich selbst alle Hände voll zu tun, um mit den schon in der letzten VG aufgeführten Argumenten den mit 869 Mark exorbitant hohen Preis ihrer PS2 zu rechtfertigen.

Auf der ECTS wurden übrigens nun auch die Preise für die PS2-Spiele (109 bis 119 Mark) und die Daten zur PS One (29. September zum fünften Geburtstag der PlayStation für 249 Mark) enthüllt. Neue Spiele für alle Systeme wurden natürlich auch massenhaft gezeigt und die stellen wir euch auf den kommenden Seiten vor. Viel Spaß!



**Die größte europäische Spielemesse öffnete in London noch einmal ihre Pforten, aber wie lange noch?**



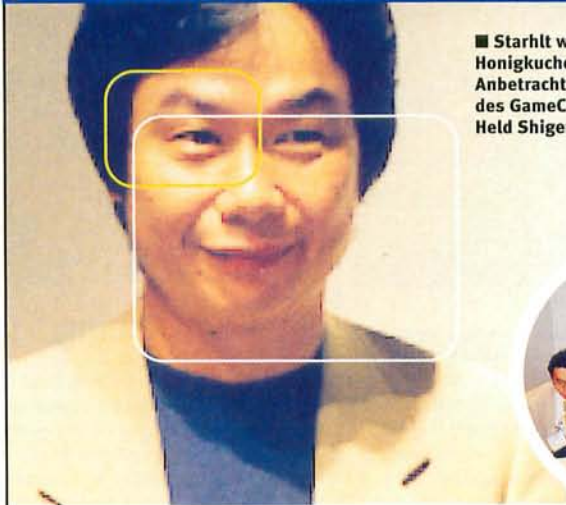
# Herbst

## Die offiziellen ECTS Awards

Und der Spiele-Oscar geht an:

Kategorie	Gewinner
Marketing	Pokémon (Nintendo)
Beste Konsole des Jahres	PlayStation2 (Sony)
Bestes Konsolen-Spiel des Jahres	Perfect Dark (Nintendo 64)
Bestes Spiel der Show	Mario Kart Advance (GameBoy Advance)
Bestes PlayStation-Spiel der Show	GT 2000 (PS2, Sony)
Bestes Nintendo-Spiel der Show	Legend of Zelda: Majora's Mask (N64, Nintendo)
Bestes Dreamcast-Spiel der Show	Jet Set Radio (DC, Sega)
Bestes Multiplayer-Spiel der Show	Mario Kart Advance (GameBoy Advance, Nintendo)
Bestes Konsolen-Spiel in Deutschland	Resident Evil Code: Veronica (DC, Eidos)

## Interview



■ Starlt wie ein Honigkuchenpferd in Anbetracht der Power des GameCube: **Zelda-Held Shigeru Miyamoto.**



also mit einer Idee und lasse mich auf dieser Welle treiben. Falls jedoch die anfängliche Idee nichts taugt, geht die Motivation meines Teams schnell den Bach runter. Da heißt es aufpassen. Eine zweite Faustregel von mir lautet: **Erinnere dich immer an deine Kindheit und was dir damals Spaß gemacht hat.**

**VG:** Wie sieht in einer Zeit, in der Filme und Spiele immer näher zusammenrücken, die Zukunft der Games und der Spielbranche aus?

**SM:** Die Industrie ist doch gerade deswegen so interessant, weil niemand die Zukunft vorhersagen kann. Die Integration von Filmen in die Spiele darf jedoch nie der einzige Daseinszweck der Spielehersteller werden. Andererseits lernen wir natürlich von den Filmen. Spielspaß basiert jedoch noch immer auf ein paar meist simplen Ideen und nicht auf einer pompösen Blender-Grafik.

# Nintendo-Guru Miyamoto spricht über GameCube und GameBoy Advance

**Als einziges deutsches Magazin konnten wir dem Mario-Macher in einem exklusiven Interview zur Situation im Pokémon-Lager auf den Zahn fühlen.**

**VIDEO GAMES:** Zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele bahnt sich ein Vierkampf zwischen vier Konsolen, Dreamcast, PlayStation2, GameCube und Xbox an. Wie will Nintendo diesen Kampf gewinnen?

**Shigeru Miyamoto:** Zunächst einmal haben wir überhaupt nicht die Intention zu kämpfen. Andererseits wollen wir aber auch nicht als Feigling dastehen. Wir werden unseren eigenen Weg gehen und die passenden Antworten mit den Spielen geben. Das Konzept des GameCube zielt mit einem vernünftigen Preis auf die gesamte Familie ab. Sowohl der Controller als auch die Spiele sollen auch von kleineren Familienmitgliedern genutzt werden können. Schließlich haben die Leute, die einst nächtelang *Super Mario* gezockt haben, mittlerweile oft selbst eine Familie.

**VG:** Die Konkurrenz setzt mit ihren Konsolen voll auf Multimedia (DVD, Internet), der GameCube dagegen voll auf die Spiele – warum?

**SM:** Multimedia ist ein schönes Wort, das vieles verspricht, aber oft gar nichts davon erreicht. Ich selbst habe hier eine Menge Hardware gesehen und muss sagen, dass ich die Ideen dieser Hardware-orientierten Firmen nicht mag. Einzig und allein die Spiele garantieren ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Interesse bei den Spielern und nicht irgendwelches Multimedia-Geschwätz. Deshalb sind wir bei Nintendo der Meinung, dass jetzt die Zeit gekommen ist, wieder eine Führungsposition einzunehmen. Gleichzeitig möchte ich aber auch betonen, dass der GameCube sehr wohl breit gefächerte Möglichkeiten bietet, die wir zu gegebener Zeit auch ausnutzen werden. Da wir in dieser Richtung aber gerade erst unsere Fühler ausgestreckt haben, möchte ich noch um etwas Geduld bitten.

**VG:** Werden die Launch-Games für den

Cube denn irgendwelche Internet-Features bieten?

**SM:** Ja, wir experimentieren bereits emsig damit, können aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts Definitives sagen. In Sachen GameBoy Advance ist zumindest der Vierfach-Link sofort möglich, den Anschluss an den GameCube können wir zum Start jedoch noch nicht garantieren.

**VG:** Wir haben dieses Jahr von Nintendo keine innovativen Spielkonzepte und/oder Charaktere gesehen ...

**SM:** Dann solltet ihr euch mal das auf der Spaceworld gezeigte *Animal Booth* (N64)

**VG:** Welches N64-Spiel, an dem sie nicht persönlich mitgewirkt haben, hat sie besonders beeindruckt?

**SM:** Eigentlich alles, was Rare bisher produziert hat, die Jungs sind schon Klasse. Dennoch haben wir bisher nichts wirklich einzigartiges auf N64 sichten können.

**VG:** An welchen Projekten arbeiten sie zur Zeit?

**SM:** Da ich jetzt eine große Verantwortung innerhalb Nintendo inne habe, überwache ich zur Zeit fast die komplette GameBoy-Advance-Schiene (über 30 Titel) und kann deshalb aus zeitlichen Gründen gar nicht in die stressige Alltagsarbeit einzelner Titel eingreifen. Ganz tief stecke ich aber in den Vorbereitungen für unser neues *Zelda*, *Mario* und ein weiteres Geheimprojekt, das eine ganz andere Richtung einschlägt.

**„Die Pokémon sind mittlerweile so mächtig, dass ich schon fieberhaft an einem neuen Konzept arbeiten, um gegen sie anzutreten.“**

ansehen! Bei den Charakteren habt ihr recht: Die *Pokémon* sind mittlerweile so mächtig, dass ich schon fieberhaft an einem neuen Konzept arbeite, um gegen sie anzutreten.

**VG:** Sie sind der Vater so vieler bekannter Videospiel-Charaktere – könnten sie uns in den Design-Prozess eines Spiels einweisen?

**SM:** Schwierige Frage – ich bin da eigentlich ein wenig altmodisch. Ganz simpel ausgedrückt heißt das: Ich mache Spiele, während ich Spiele mache. Das ist wie beim Film. Während man dreht, kommen einem ständig neue Ideen, die man dann versucht, einfließen zu lassen. Denn nicht alles, was man sich so den lieben langen Tag ausdenkt, ist auch realisierbar oder passt dazu. Ich starte

**VG:** Heutzutage hat man als Spieledesigner viel mehr Leute zur Verfügung als früher. Macht das die Sache leichter und hat man mehr Freiheiten?

**SM:** Um etwas ganz Spezielles zu schaffen, bevorzuge ich noch immer die Intimität eines kleinen Teams. Und genau so etwas wollen wir bei Nintendo immer bewirken. Heutzutage sehe ich so viele mittelmäßige Spiele, dass es teilweise keinen Spaß mehr macht, diese zu spielen. Ich garantiere, dass dies mit einem Titel aus meiner Feder nie der Fall sein wird. Deshalb geben wir zum jetzigen Zeitpunkt auch noch keine Details zum neuen *Mario* und *Zelda* raus.

**VG:** Wir danken für die detaillierten Auskünfte!







## GT 2000

Zur Präsentation seines Vorzeige-Racers war Polyphony-Digital-Boss Kazunori Yamauchi persönlich angereist und ließ es sich nicht nehmen, mit dem eigens dafür entwickelten Force-Feedback-Lenkrad ein paar sportliche Runden vor dem anwesenden Fachpublikum zu drehen und danach Rede und Antwort zu stehen. Das physikalische Modell sei im Vergleich zur PlayStation 1 zehnfach aufwändiger und die Modelle bestehen nun aus über 5.000 Polygonen (*GT 1*: 300). Dadurch braucht man nun circa eine Woche, um einen Wagen (Porsche, Lotus

– leider keine Italo-Exoten) zu modellieren und stylen, weshalb die Anzahl der Wagen von 500 (*GT 2*) auf 150 geschrumpft ist. Im technischen Bereich war Yamauchi stolz auf den D-Focusing Effekt (Rampenlicht auf ein spezielles Auto) und die Tatsache, dass *GT 2000* mit der doppelten vertikalen Auflösung (640 x 480) wie das Standard-PS2-Spiel läuft. Die gezeigte Version war zu rund 75 Prozent fertiggestellt und machte einen phantastischen Eindruck. Man muss kein Prophet sein, um vorherzusagen, dass zu den 10 Millionen verkaufter *GT* damit noch etliche dazu kommen.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Polyphony Digital ■ Hersteller: Sony ■ Genre: Rennspiel  
■ gepl. Release: 1. Quartal 2001

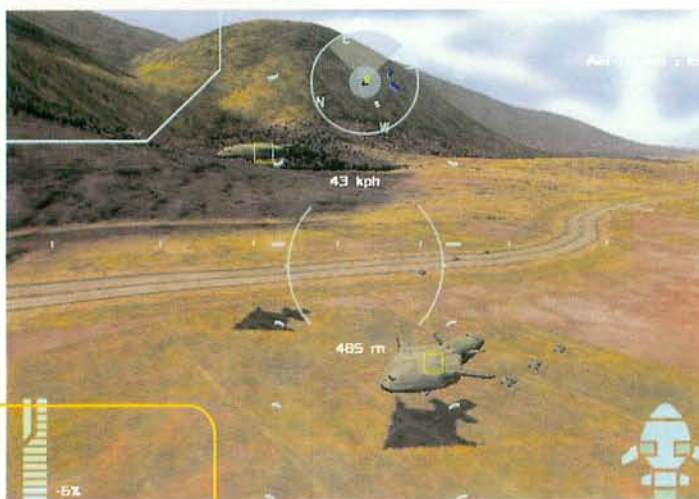


## Spin Car Racing

Auch Down Under wird unter Sonys Fittichen für die PS2 entwickelt. Das renommierte Studio Ratbag arbeitet seit Februar dieses Jahres mit 40 Leuten an einer Umsetzung der vor allem in den USA derzeit extrem trendigen Sportart Spin Car Racing, die sich heute auf über 700 Strecken die Ehre gibt. Die 800 PS starken, mit einem riesigen Flügel unförmig deformierten Vehikel sind ungeheuer wendig und schnell, erreichen Spitzengeschwindigkeiten von knapp 275 km/h und haben nur zehn Runden Zeit, um sich an die Spitze zu kämpfen.

Die Folge: Waghalsige Überholmanöver und spektakuläre Crashes bei Top Speed. Ratbag haben mit den PC-Hits *Powerslide* und *Dirt Track Racing* schon Erfahrung im Genre. Das unvergleichliche Arcade-Flair von *Spin* (Arbeitstitel) soll durch Echtzeit-Strecken-Deformationen, veränderliche Oberflächenverhältnisse, ein komplexes Schadenssystem und eine über neuronale Netze unberechenbar programmierte AI ergänzt werden. 60 fps bei Hires verstehen sich von selbst, nicht jedoch die Anwendung der patentierten Difference Engine, die unbegrenzte (!) Texturen erlauben soll.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Rat Bag ■ Hersteller: Sony ■ Genre: Rennspiel  
■ gepl. Release: 2. Quartal 2001



## Dropship

Noch in etwas weiterer Ferne liegt das Strategie-Action-Epos *Dropship* von den Camden Studios (*Team Buddies*, *Blast Radius*, *Kingsley*), an dem derzeit 18 Entwickler fleißig feilen. In einem großangelegten Krieg partizipiert ihr als Mitglied des *Dropship*-Teams und engagiert euch in verschiedensten Missionen von Überwachung, Anschleichen, Eskortierung bis Überfall und pilotiert futuristisches Fluggerät genauso wie konventionelle Bodenfahrzeuge. Ohne die richtige Mischung an strategischer Vorgehensweise und Zielgenauigkeit

werdet ihr aber nicht sehr weit kommen. Schauplatz des Geschehens ist ein riesiges, 40 mal 40 km großes Areal, das mit einer erstaunlichen Detailfülle und grandiosen Weitsicht (alles, was man auf dem Screen sieht, kann auch erreicht werden) aufwartet. Über die von den Entwicklern bereits im jetzigen frühen Stadium (20 Prozent) hochgelobte KI können wir spekulieren, fest steht jedoch, dass das Hauptaugenmerk von *Dropship* auf dem Einspieler-Modus liegen und das Spiel auf DVD ausgeliefert wird. Lassen wir uns einfach mal überraschen.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Studio Camden ■ Hersteller: Sony ■ Genre: Action/Strategie ■ gepl. Release: 2. Quartal 2001



## Wipeout Fusion

In der Kategorie „System Seller“ setzt Sony bei den Rennspielen neben *GT 2000* vor allem auf die Neuaufgabe des beliebten futuristischen Gleiter-Racers *Wipeout Fusion*. Nach der Vorführung einiger Strecken zogen wir zwar unseren nicht vorhandenen Hut vor dem eindrucksvollen Geschwindigkeitserlebnis (konstante 60 fps), vermissen aber noch eine gewisse grafische Raffinesse: Effekte und Animationen, die uns auf Nachfrage aber in der fertigen Version garantiert wurden. Der Code enthält nach Angaben der Entwickler keine Zeile

der Vorgänger mehr. Den Designern der extravaganten Menüs von *WO 1-3 SE* gab man mangels neuer Ideen den Laufpass und ersetzte sie durch Good Technology, die schon viele Design-Preise einheimen konnten. Online-Features wird's zwar keine geben, dafür soll aber die DVD Musik-Videos der beteiligten Künstler (Auswahl noch geheim). Zudem versprochen: Anti Aliasing, eine weicher ansteigende Schwierigkeitskurve als bei den Vorgängern, ein neues Cash-Reward-System (Siegprämien & Co.) sowie (nur?) einen Zwei-Spieler-Modus.

■ System: PS2 ■ Entwickler: Psygnosis ■ Hersteller: Sony ■ Genre: Rennspiel  
■ gepl. Release: 1. Quartal 2001





## Gun Valkyrie

Aus der Feder des *Jet Set Radio*-Teams Smilebit stammt dieser fulminante Shooter, der seine Premiere auf der diesjährigen ECTS feierte. Die Story versetzt euch in einen Kampfanzug, in dem ihr mit Power Boost, Drehsprüngen und anderen, sich der Schwerkraft widersetzenen Moves als Söldner in einer vom Chaos der Weltall-Besiedlung beherrschten Welt gegen diese Bösewichte antretet. Der Clou dabei: *Gun Valkyrie* (Arbeitstitel) steuert sich gleichzeitig mit dem DC-Controller und der Lightgun! Das bedeutet: Ihr lenkt euren Söldner mit

dem Controller und zielt mit der Gun – klingt phantastisch und wer *Jet Set Radio* erfunden hat, dem trauen wir auch Spielspaß satt mit diesem revolutionären Konzept zu. Ihr könnt sowohl aus der Ego- als auch aus der Third-Person-Perspektive im Single- und Multiplayer-Modus (maximal zwei) und sogar Online spielen. Was wir unter der "Animé Dimension Technologie" zu verstehen haben, wird sich aber wohl erst nächstes Jahr herauskristalisieren. Dennoch: *Gun Valkyrie* war neben den bekannten Hits wie *Shenmue* oder *Space Channel 5* das Highlight des Sega-Lineups.

■ System: DC ■ Entwickler: Smilebit ■ Hersteller: Sega ■ Genre: 3D-Shooter  
■ gepl. Release: TBA 2001



## Agartha

Neues von den *Toy Commander*-Machern No Cliché aus Lyon/Frankreich: Auf deren damaliges Geheimprojekt *Agartha* haben wir euch als erstes Magazin schon in der VG 9/99 hingewiesen, nachdem wir bei unserem Spionage-Besuch erste Design-Skizzen erspähen konnten. Jetzt ließen die Entwickler neue Infos raus, obwohl eine spielbare Version, ja sogar ein Video leider fehlangeige waren. Nach einem Erdbeben in den rumänischen Karpaten im Jahre 1929 entsteht eine unterirdische Stadt namens *Agartha*, in der das ultimative Böse in

Form von Zombies, Sektenjüngern und Dämonen haust und nach seiner Freilassung dürstet. Als menschlicher Protagonist Kirk könnt ihr wie in *Black & White* entscheiden, ob ihr so viele Unschuldige wie möglich rettet oder lieber einen Pakt mit dem Bösen schließt. Die Story entwickelt sich entsprechend weiter und passt sich euren Entscheidungen an. Detailliert modellierte Charaktere mit visualisierbaren Wunden in einer photorealistischen Umgebung sollen für Spannung sorgen. Klingt also ziemlich vielversprechend – jetzt wollen wir nur noch bewegte Bilder sehen.

■ System: DC ■ Entwickler: No Cliché ■ Hersteller: Sega ■ Genre: Action-Adventure  
■ gepl. Release: TBA 2001



## Sega Worldwide Soccer 2001

Was hatten wir gehofft, dass Sega dieses unsägliche Fußballspiel endlich in Frieden ruhen lässt, dass sie mit einem neuen Namen endlich anderen talentierten Teams als Silicon Dreams die Chance gibt sich zu bewähren. Aber nein, *Sega WWS 2K1* geht noch vor Weihnachten in die dritte Runde und gibt den Entwicklern damit doch immerhin ein halbes Jahr, um die ganzen Pannen des Vorgängers auszumerzen.

200.000 neue Hires-Motion-Capture-Frames, 2.500 Polygone pro Spieler (diesmal auch Frauen!) und neue Spielmodi (Survival, Global Domination) klingen zumindest auf dem Papier ganz gut und geben Anlass zur Hoffnung. Eigentlich bräuchte das DC schließlich nichts dringender als ein Top-Fußballspiel.

■ Entwickler: Silicon Dreams ■ System: DC ■ Hersteller: Sega ■ Genre: Fußball  
■ gepl. Release: 8. Dezember 2000



## Samba de Amigo

Hurra, hurra, es kommt! Und mit den Maracas! Sega macht ihr Versprechen wahr und bringt den ultimativen Import-Hit *Samba de Amigo* (gesalzene Preise von mittlerweile bis zu 550 Mark für das Set!) auch in Deutschland. Dieses Arcade-Rhythm-Erlebnis von den Gurus Sonic Team sollte kein DC-Spieler missen. Kauft euch die Rasseln und verwandelt X-Mas mit "Samba de Janeiro", "Tequila" und anderen in die ultimative Latino-Party-Zone!



■ Entwickler: Sonic Team ■ System: DC ■ Hersteller: Sega ■ Genre: Music Game  
■ gepl. Release: 8. Dezember 2000

**Video Game Source**  
Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg  
<http://www.konsolen.de>  
Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr  
Tel. (04131)406278

**JAGUAR CD**  
ATARI Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- ab 199,90 DM  
JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 169,90 DM  
Ca. 60 Titel ab Lager -NEU- lieferbar!  
Je Titel -NEU- ab 34,90 DM

**LYNX**  
ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 169,90 DM  
Neu für Lynx: Hyperdrome 89,90 DM  
Weitere Lynx-Titel -NEU- ab 24,90 DM

**Nintendo**  
Virtual Boy inkl. 4 Spiele -NEU- 299,90 DM  
Software -NEU- ab 34,90 DM

Super Nintendo inkl. Super Game Boy 179,90 DM

**SEGA Game Gear**  
-NEU- 179,90 DM  
Software erhältlich!

**SEGA Saturn**  
inkl. 3 Spiele -NEU- 249,90 DM

SEGA (MEGA DRIVE II)  
32X / Genesis 2 / Mega Drive 2 -NEU- ab 149,90 DM

**NEC Turbo Duo**  
inkl. Software -NEU- a. A.

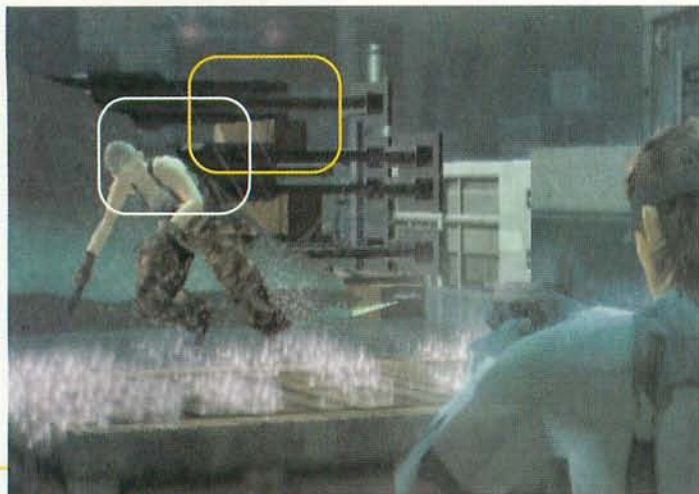
**Turbo Express**  
+ 4 Spiele -NEU- 599,90 DM  
Turman -NEU- 119,90 DM  
Ca. 60 NEC-Titel -NEU- ab 39,90 DM

**TurboGrafx (US/PAL)**  
inkl. Spiel -NEU- 399,90 DM

**3DO Goldstar/Panasonic**  
Konsole -NEU- ab 189,90 DM  
Software ab Lager lieferbar!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.  
Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>



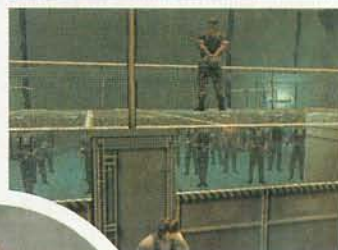


## Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty

Seit der E3 gilt unter den Third-Party-Herstellern folgender Leitsatz: Buche niemals einen Stand direkt neben Konami. Warum? Wenn zu jeder vollen Stunde das MGS2-Video auf einer riesigen Leinwand über dem im neuen "A Storm approaches"-Wellendesign gehaltenen Stand ausgestrahlt wird und sich die Massen davor und bis weit in angrenzenden Showflächen hinein drängeln, werden die eigenen Produkte von Mal



zu Mal bis zur Bedeutungslosigkeit degradiert. Ist das *Tactical Espionage*-Sequel denn wirklich so gut? Wenn man nur von optischen Gesichtspunkten ausgeht: Eindeutig ja. Was im extra für die ECTS neu



geschnitten und mit vielen noch nie zuvor gezeigten Szenen ergänzten Streifen da flimmerte, sorgte für offene Münder und Staunen in der Masse: grandiose Kameraperspektiven, fetzig dynamische Action-Sequenzen, betörender *Metal Gear*-Sound und unglaubliche Detailfülle (splitternde Scheiben, perfekte Schatten, Feuer- und Rauch-Partikeleffekte). Und da ist ja auch noch Solid Snake, cool und berechnend wie eh und je.

Für entsprechende Liebes-Sequenzen à la Meryl Silverburgh oder Sniper Wolf werden ihm laut Konami eine Menge neuer attraktiver weiblicher Stars zur Seite gestellt, die ihren männlichen Co-Stars um Revolver Ocelot und Liquid Snake in nichts nachstehen. Nun fiebern wir einer spielbaren Version entgegen, die noch halten muss, was uns das Video verspricht und die damit wohl endgültig das Machbare auf der PS2 aufzeigen wird.

System: PS2 ■ Entwickler: Konami ■ Hersteller: Konami ■ Genre: Tactival Espionage Action ■ gepl. Release: 3. Quartal 2001



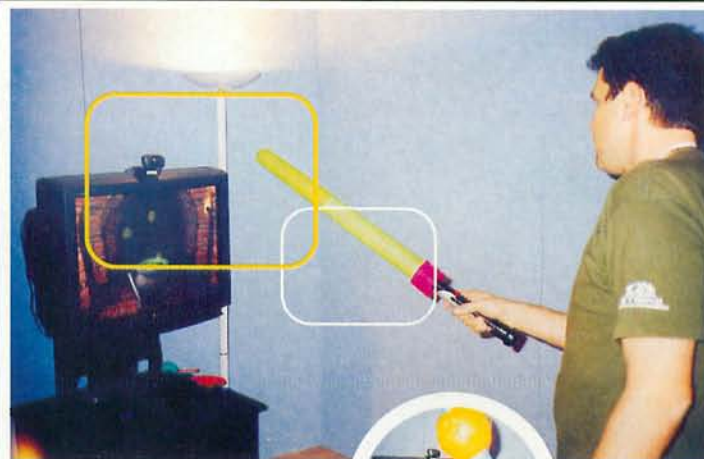
## Head Hunter

Aus dem Schwedenlande heuerte Sega als neues 1.5-Developer-Studio die in Stockholm beheimateten Amuze (nicht zu verwechseln mit Aruze, die gerade SNK aufgekauft haben) an. Auf ihrer Website suchen sie noch Leute für *Head Hunter*, konnten aber auf der Messe bereits aussagekräftiges Video-Material zeigen. Wie der Titel suggeriert, spielt ihr im Kalifornien der nahen Zukunft einen coolen, bärtigen Kopfjäger, der auf seiner schwarzen Maschine niederträchtigen Organhändlern auf der Spur ist. Das Gameplay wird breit gefächert zw-

schen Motorrad-Racing, Erforschung auf Schusters Rappen, Baller-Sequenzen, Stealth-Manövern und Puzzle-Lösen gefächert sein und es klingt ungemein interessant.

Das VM wird durch interaktive Mini-Games unterstützt, man kann sich mit Kumpels online in Battle- und Race-Modi duellieren und auf versteckten Webseiten neue Codes und Areas freischalten. Eine detaillierte Landschaft und die exzellente Animation der Hauptfigur machten auf der Präsentation Appetit auf mehr. Wird ein heißes Jahr 2K1 für Sega!

System: DC ■ Entwickler: Amuze ■ Hersteller: Sega ■ Genre: Action-Adventure ■ gepl. Release: TBA 2001



## PS2-USB-Webcam

Eine gänzlich ungewöhnliche Erfahrung machten wir auf dem Sony-Stand, als uns Dr. Richard Marks aus der R&D-Abteilung von SCEA sein neuestes Spielzeug vorstellte: eine PlayStation2-Kamera, die beispielsweise auf dem TV installiert die Bewegung des Spielers registriert und für interaktive Spielereien der anderen Art benutzt werden kann.

In der Demo konnten wir mit einem Plastikschwert und einem Morgenstern in der Hand auf Blasen einstechen, die aus einem Hexenkessel strömten – sehr funny! Die benutzten Objekte, die die Kamera nach Farbe und Gestalt



erfasst, müssen nicht mal mit einem Sensor versehen werden und sind daher sehr

kostengünstig herzustellen. Folglich sollte der Spieler nicht die gleiche Farbe wie eines der Objekte tragen. Eine spezielle Licht-Anordnung für diese auf einer Standard USB Webcam (rund 50 Euro) ist auch nicht nötig.

Ein Release-Termin für diese Idee existiert noch nicht – da die ganze Sache jedoch sehr günstig zu sein scheint, dürfen wir von einer Massenmarkt-Tauglichkeit und entsprechender Implementierung in zukünftigen Spielen ausgehen.

System: PS2 ■ Entwickler: Sony USA ■ Hersteller: Sony ■ gepl. Release: TBA



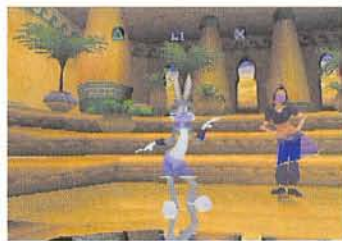


## Dancing Stage Euro Mix

Der japanische Publikums magnet in den Spielhallen findet nach *Beatmania* endlich den Weg in deutsche Wohnzimmer. Mit 24 neuen Songs (unter anderem "I will Survive" von Gloria Gaynor, "Word Up" von Cameo oder "So Good" von Boyzone) wird mit der mitgelieferten Tanzmatte vor der Glotze ordentlich abgehottet. Ebenfalls neu: der Kalorienzählmodus für Fitness-Freaks, der das Aerobic-Studio bald überflüssig macht. Der Preis des Bundles soll im selben Rahmen wie bei *Beatmania* liegen, also etwa 150 Mark.



■ Entwickler: Konami ■ System: PS  
 ■ Hersteller: Konami ■ Genre: Tanzspiel  
 ■ gepl. Release: 4. Quartal 2000



## Bugs Bunny & Taz Time Busters

Auf einer Party nach einem anstrengendem ECTS-Tag tut man eigentlich alles – nur nicht spielen. Nicht so bei Info-grammes. Dieses Eiskunstlaufen von Bugs und Taz ist derart faszinierend und zum Schießen komisch anliegend, dass wir uns zusammen mit Kollegen anderer Hersteller ohne Übertreiben halb totgelacht haben.



Alleine deshalb lohnt sich das Spiel schon. Dazu gibt's noch 29 andere Level in vier Welten (Azteken, Wikinger, Arabien, Transsylvanien) und die Möglichkeit, jederzeit zwischen den beiden Looney Tunes zu wechseln. Dazu: 2-Player-Cooperative-Play!

■ Entwickler: Infogrames ■ System: PS  
 ■ Herst.: Infogr. ■ Genre: 3D-Jump'n'Run  
 ■ gepl. Release: 15. November 2000



## The Italian Job

Nein, um Pizza und Spaghetti geht's in diesem Rennspiel von SCI nicht – da hat schon eher *Driver* seine Finger im Spiel. Der Titel basiert auf der gleichnamigen Mafia-Klamotte mit Michael Caine aus dem Jahre 1969 und setzt den Spieler hinter das Steuer der Flucht- oder Verfolgungswagen, mit denen entweder der Film in England, Turin und den Alpen nachgespielt wird oder in über 70 Leveln anderweitige Aufträge angenommen werden. Könnte ziemlich interessant werden, kommt aber verdammt spät.



■ Entwickler: SCI ■ System: PS  
 ■ Hersteller: SCI ■ Genre: Rennspiel  
 ■ gepl. Release: 4. Quartal 2001



## Codemasters PS2-Lineup

Obwohl am Messestand mit Ausnahme von *Prince Nasen*, äähm, *Naseem Boxing* im Konsolenbereich gährende Leere herrschte, konnten wir den Verantwortlichen doch entlocken, was man denn nach der Einstellung aller DC-Projekte für die PS2 plane: *Music 2001*, ein neuer *LMA Manager* (bis jetzt sehr spannend, nicht?) und natürlich auch *Colin McRae 3* (Q4 2K1). Nicht dabei eine Fortsetzung der *Micro Machines*-Reihe, da der letzte PS-Teil böse flopte.



■ Entwickler: Codemasters ■ System: PS2  
 ■ Hersteller: Codemasters ■ gepl. Release: 1. – 4. Quartal 2001

**Dreamcast**

- Grundgerät PAL 399,00
- Joypad 59,95
- Keyboard 59,95
- Rumble Pak 49,95
- Memory Card VMU 59,95
- RGB-Kabel incl. Audio 39,95
- SVHS Kabel incl. Audio 39,95
- Arcade Joyboard 99,95
- Umbau Multinorm 99,95
- Umbausatz (4-Pol) 79,95
- 4 Wheel Thunder 99,95
- Arcatera 99,95
- Berserk 99,95
- Coda Veronica 99,95
- Crazy Taxi 99,95
- Dead or Alive 2 August 99,95
- Ecco the Dolphin 99,95
- F1 Championship 99,95
- Gauntlet Legends 109,95
- Hidden & Dangerous 99,95
- Jeremy McGrath Supercross 99,95
- Maken X 99,95
- Marvel vs Capcom 2 99,95
- MSR-Metropolis Street Racer 119,95
- MDK 2 119,95
- NHL 2K 99,95
- Nightmare Creatures II 109,95
- Omkron: The Nomad Soul 99,95
- Power Stone 2 99,95
- Rainbow Six 99,95
- Sega GT Homologation Special 99,95
- Space Channel 5 99,95
- Street Fighter 3rd Impact 119,95
- Super Magnetic Neo 99,95
- Take the Bullet 109,95
- Time Stalkers 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater V-Rally 2 Expert Ed. 99,95
- Zombie Revenge 99,95

**PlayStation**

- Grundgerät PAL 249,00
- Joypad Dual Shock 59,95
- Memory Card ab 19,95
- RGB-Kabel incl. Audio Out 29,95
- GameBuster CDX 99,95
- Xploder FX 99,95
- Beatmania EuroEd. inkl DJ controller 149,95
- Chase the Express 99,95
- Chrono Cross 109,95
- Colin McRae Rally 2 89,95
- Countdown Vampires 99,95
- Dragon Valor 99,95
- Duke Nukem: Planet of Babes 99,95
- Front Mission 3 89,95
- Galerians 89,95
- Koudelka 99,95
- Legend of Dragoon 119,95
- Legend of Mana 109,95
- Lunar 2: Eternal Blue 109,95
- Martian Gothic 99,95
- Mission Impossible 89,95
- Nightmare Creatures II 99,95
- Omkron: The Nomad Soul 99,95
- Parasite Eve 2 89,95
- Saga Frontier 2 99,95
- Suikoden 2 99,95
- Star Ocean 2nd Story 69,95
- Syphon Filter 2 99,95
- Tenchu 2 99,95
- Theme Park World 99,95
- Threats of Fate 99,95
- Tombl 2 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Vagrant Story 99,95
- Vandal Hearts 2 99,95
- Vanishing Point 99,95
- Wild Arms 2 99,95

**NINTENDO**

- Grundgerät PAL Color Edition 199,00
- Joypad versch. Farben 59,95
- Rumble Pak 39,95
- Memory Card 39,95
- Expansion Pak 4MB Nintendo 64,95
- Transfer Pak f. GameBoy Spielstände 39,95
- Spieleberater Donkey Kong 64 24,95
- Army Men: Sarge's Heroes 129,95
- Battletanks Global Assault 129,95
- Conker's Bad Fur Day (tba) 119,95
- Dinosaur Planet 119,95
- ECW Hardcore Wrestling uncut 109,95
- Excite Bike 119,95
- F1 Racing Championship 129,95
- Hey You, Pikachu (tba) 139,95
- Int. SuperStarSoccer 2000 129,95
- Int. Track & Field Summer Games 129,95
- Mario Party 2 September 129,95
- Mega Man 64 (tba) 119,95
- Nightmare Creatures II 99,95
- Perfect Dark (multi-lingual pal) 139,95
- Pokemon Puzzle League (tba) 129,95
- Pokemon Snap! d. September 119,95
- Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak 149,95
- Spieleberater Pokemon 24,95
- Rainbow Six 139,95
- Ridge Racer 64 129,95
- Starcraft September 129,95
- Taz Express 119,95
- Tony Hawk's Pro Skater 99,95
- Top Gear Rally 2 129,95
- Turk 3: Shadow of Oblivion 129,95
- Winback 129,95

**GAME BOY**

- Grundgerät Color 149,00
- GameLink Kabel 19,95
- Ghosts 'n Goblins 69,95
- Metal Gear Solid 69,95
- Pokemon rot, blau, gelb o. Pnball 69,95
- Spieleberater Pokemon 24,95
- Tomb Raider 69,95
- Tony Hawk's Skateboarding 69,95
- Wario Land 3 69,95

www.arjay-games.de  
 24 Stunden rund um die Uhr!  
**laut der Zeitschrift TOMORROW**  
 eine der besten Adressen im Internet  
Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden\*

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

**JUMP 'N' RUN**

**ARJAY GAMES**

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

**0221-1607111**

\*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallens ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.





## C12

Auch die *MediEvil*-Macher aus Cambridge lagen nicht auf der faulen Haut und basteln fleißig an einem Action-Shooter namens *C 12*, der auf der ECTS erstmals gezeigt wurde.

Ihr dirigiert einen schussgewaltigen Söldner durch ein grafisch noch verbesserungswürdiges Szenario und heizt im Häuserkampf den hinterhältigen Scharfschützen mit Zoom, Sniper-Technik und Raketenwerfern ordentlich ein. Mache beim Anspielen schon ziemlich Spaß und besitzt durchaus Potenzial.



Entw.: Cambridge Studios System: PS  
 PS ■ Herst.: Sony ■ Genre: Action ■  
 gepl. Release: 4. Quartal 2000



## Rayman Revolution

Der gelenklose Jump'n'Run-Freak gibt auch nicht eher Ruhe, bis er alle Plattformen durch hat: Nach N64, DC, GBC und PS ist jetzt die PS2 dran. Die geänderte Namensgebung lässt schon darauf schließen, das man mit dieser Version nochmal kräftig Gas geben und selbst die exzellente DC-Variante noch toppen will.

Immerhin 40 Prozent des Spiels sollen neu sein, neue Special Effects, Charaktere, Hires-Texturen und Filmsequenzen sollen am 24. November den Titel bestätigen. Wir sind gespannt!



Entwickler: Ubi Soft System: PS2  
 ■ Herst.: Ubi Soft ■ Genre: Jump'n'Run  
 ■ gepl. Release: 24. November 2000



## Tigger's Honey Hunt

Die schon fast fertige Honigjagd des beliebten Disney-Tigers soll uns auch eine Erwähnung wert sein, markiert sie doch den Start von Ubi Softs Sublabel NewKidCo, unter dem auch Titel wie *Goofy's Fun House* und *Tom & Jerry: House Trap* erscheinen werden.

Der putzige Tiger muss neun Level lang durch bewährtes Pseudo-3D-Jump'n'Run-Gelände à la *Pandemonium!* streunen und dabei gar nicht so simple Tricks wie den Tail-Bounce anwenden, um weiter zu kommen. Bunt, hübsch, sympathische Charaktere, easy Gameplay – was will man mehr?



Entwickler: Disney Interactive  
 System: PS ■ Herst.: Ubi Soft ■ Genre:  
 Jump'n'Run ■ gepl. Release: Sept. 2000



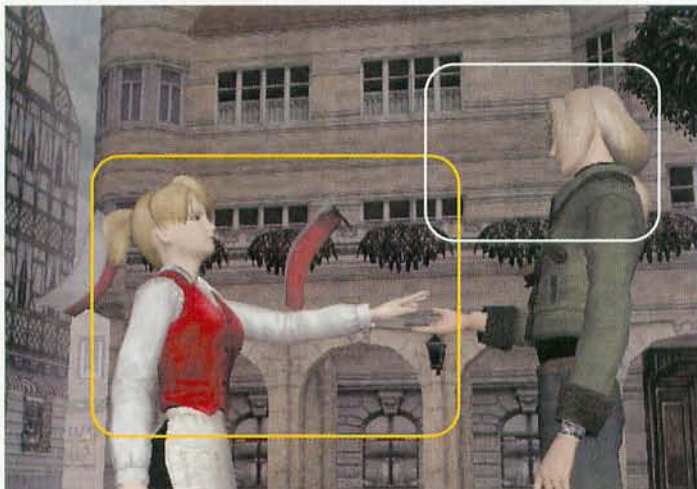
## Moto GP

Seit seiner schweren Launch-Geburt mit *Tekken TT* und *Ridge Racer V* liegt Star-Developer Namco ein wenig auf der faulen PS2-Haut und schafft es gerade noch, hin und wieder ein Puzzle-Spiel auf die Beine zu stellen. Doch jetzt ist Schluss: Vorhang auf für *Moto GP*.

Fünf Spielmodi und zahlreiche authentische Fahrer wie Kenny Roberts oder Max Biaggi sollen die lediglich fünf Default-Kurse vergessen machen. Grafik und Arcade-Gameplay waren jedenfalls schon vom Feinsten. Ein PS2-Kaufgrund für 500ccm-Biker-Freaks? Wait and see.



Entwickler: Namco System: PS2  
 ■ Hersteller: Sony ■ Genre: Rennspiel  
 ■ gepl. Release: 4. Quartal 2000



## Shadow of Memories

Weltpremiere auf der ECTS: Zum ersten Mal wurde das neue Projekt von *Silent Hill*-Macher Gozo Kitao in spielbarer Form gezeigt. Abermals wartet es mit einem kniffligen und faszinierenden Plot auf und zeigt dem Adventure-Genre mittels Zeitreisen neue Wege auf. Wir haben den Hauptcharakter Eike in ein brennendes Zimmer begleitet, in dem er erste Anhaltspunkte für seine Ermordung zu finden glaubt. Ja, richtig: Ihr sterbt zu Beginn des Spiels und müsst nach

einem teuflischen Pakt mit einem Charakter (ähnlich wie Mephisto bei Faust) durch eine Rückkehr in die Vergangenheit und einem Vorgriff in die Zukunft versuchen, nachträglich euren Tod zu verhindern. Konami verspricht echte Emotionen in den Gesichtern der Charaktere, überragende Locations (der Feuer-Raum sah schon mal verdammt gut aus!) und ähnlich hervorragende Kameraperspektiven wie in *Silent Hill*. Man darf außerdem gespannt sein, wie sich das von den Designern gewollte europäische Flair in Bildern ausdrückt. Zu bestaunen ab März!

System: PS2 ■ Entwickler: Konami ■ Hersteller: Konami ■ Genre: Horror-Adventure  
 ■ gepl. Release: 1./2. Quartal 2001



## Ms. Pacman Maze Madness

Nach der 32-Bit-Jubiläumsversion zum 20. Geburtstag des gelben Pillenfressers dürfen sich *Pac Man*-Freunde nun auf eine aufgebahrte Version des Klassikers mit dem weiblichen Star der Serie freuen.

Über 180 Level und eine Vielzahl an Multiplayer-Modi warten auf Nostalgiker. Erstmals können in *Ghost Tag* drei Leute Geister spielen und *Ms. Pac Man* jagen. Um den Charme des Originals nicht zu vergraulen, werden keine Buttons benutzt, nur das Steuerkreuz. Dafür kann sie über 30 Spezialtechniken erlernen.



Entwickler: Namco System: PS  
 ■ Herst.: Sony ■ Genre: Jump'n'Run  
 ■ gepl. Release: 4. Quartal 2000



## Crash Bash

Crash-Entwickler Naughty Dog steckt gerade im tiefsten PS2-Crash-Schlamassel und so muss für das alljährliche Beutelratten-Spektakel diesmal mit Cerny Games ein anderer Entwickler herhalten. Nach *Crash Team Racing* wildert man erneut in anderen Genres: Obwohl es einen Adventure-Modus für Solo-Spieler gibt, liegt das Hauptaugenmerk von *Crash Bash* auf witzigen Mini-Games im *Mario Party*-Stil. Viele Charaktere aus vergangenen Episoden kehren zurück und 30 Stages warten darauf, entdeckt zu werden.



Entwickler: Gerny Games System: PS  
 ■ Herst.: Eurocom/Sony ■ Genre: Party-Game  
 ■ gepl. Release: 4. Quartal 2000





## Time Splitters

Ganz versteckt auf dem Sony-Stand (Lara-Erfinder Eidos war gar nicht da) gab es einen Monitor, auf dem man erstmals den mit Vorschusslorbeeren überhäuften Ego-Shooter *Time Splitters* einiger Ex-Rare-Leute, unter anderem vom *Perfect Dark*-Team, antesten konnte.

Die Entwickler gaben dabei unvorbereitet zu, dass man sich voll und ganz auf den Multiplayer-Part konzentrieren und für den Solo-Spieler nur einen rudimentären Part ausarbeiten werde – Hauptsache man ist zum PS2-Launch mit dabei und scheffelt dann genug Moneten für ein ausgefeiltes Komplett-Werk. Ach ja: Waffen, Gameplay, KI und Speed waren trotz alledem durchgehend top. Looking Good!



Entw.: **Free Radical Design** ■ System: **PS2** ■ Herst.: **Eidos** ■ Genre: **3D-Shooter** ■ gepl. Release: **24. Oktober 2000**



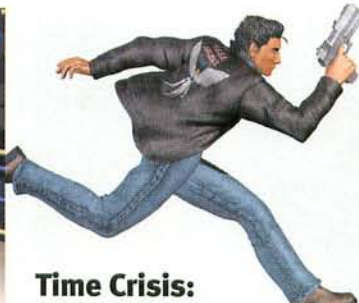
## Ready 2 Rumble Boxing Round

Einen Heidenspaß hatten wir am Midway-Stand, als sich ein leibhaftiger Afro Thunder der freiwilligen R2R 2-Zocker annahm und sie nach Strich und Faden vermöbelte, obwohl er zwischendurch ständig seine Späße und Faxen machte ("Shall I call the doctor?").

Grafik, Animation und Fun-Faktor der PS2/DC-Versionen verdienen bereits höchsten Respekt und garantieren einen echten Knüller – mit Jacko und Shaquille O'Neal in den Hauptrollen und vielen alten und neuen Gesichtern (sexy Chicks!) als Zugabe.



Entwickler: **Midway** ■ System: **Alle** ■ Herst.: **Konami** ■ Genre: **Beat'em-Up** ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**



## Time Crisis: Project Titan

Einmal mehr geistert dieser Titel durch die Release-Listen und Presse-CDs, ohne dass jemand je ein Video geschweige denn eine lauffähige Version zu Gesicht bekommen hätte. Fakt ist jedenfalls, dass Richard Miller, die Ein-Mann-Armee aus dem indizierten Vorgänger es erneut mit einer ganzen Armee von Lightgun-Kanonenfutter zu tun bekommt, die nichts mit dem beiden Arcade-Nachfolgern zu tun haben.

Die Story dreht sich um die Ermordung des Präsidenten von Caruba (Cuba + Aruba = Caruba?), bei der Richard böse ausgespielt wird. Neu: Bei den Boss-Fights muss man sich seine Angriffsplätze nach dem bewährten Duck'n'Shoot-System nun selbst aussuchen. Geballert wird auf Schiffen, Airports, Häfen, Festungen, Fabriken und Laboratorien.

Entwickler: **Namco** ■ System: **PS** ■ Herst.: **Sony** ■ Genre: **Lightgun-Shooter** ■ gepl. Release: **TBA**



## Aladdin in Nasira's Revenge

Die Zeit bis zu unserem Besprechungstermin mit Sony, der sich etwas verzögerte, verging für uns wie im Flug bei einer ausgedehnten Runde des 32-Bit-*Aladdins*. Wir müssen uneingeschränkt zugestehen, dass er fast den gleichen Charme besitzt wie sein preisgekrönter 16-Bit-Mega-Drive-Urahne (mit 94 Prozent Spielspaß eines der besten 16-Bit-Games überhaupt).

Angelehnt an den kommenden Streifen erforscht ihr mit drei spielbaren Charakteren märchenhafte 3D-Jump'n'Run-Level rund um Agrabah und trifft alle berühmten Charaktere von Jafar bis Dschinnie wieder. Sony verspricht über 40 Stunden Spielspaß! Happy Oriental X-Mas!



Entw.: **Disney Int.** ■ System: **PS** ■ Hersteller: **Sony** ■ Genre: **Jump'n'Run** ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**



## Kao the Kangaroo

Am Virgin-Stand wurden wir – *Lotus Challenge* hin, *Stunt GP* her – sofort vom Charme des putzigen, gelben Kanguruhs gefangen, das energisch durch bunte und fein gezeichnete Welten hüpfte, die einem *Crash* oder *Spyro* alle Ehre machen würden. 25 Level und 20 verschiedene Gegner warten auf *Kangoo* und natürlich geht's nicht nur auf Schusters Rappen vorwärts: Gleitschirme, Motorboote, Snowboards & Co. sind mit von der Partie. Sounds like big fun!



Entwickler: **Titus** ■ System: **DC** ■ Herst.: **Virgin** ■ Genre: **Jump'n'Run** ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**



## Inspector Gadget

Habt ihr den herrlich schrägen Streifen gesehen, in dem ein 08/15-Wachmann durch eine verrückte Operation in den tollpatschig kultigen *Inspector Gadget* verwandelt wird, der wie Daniel Düsentrieb mit den Worten "Go Go Gadget" jedes erdenkliche Utensil zur Verbrecherbekämpfung aus der Hose, dem Hut und sonst woher zaubern kann?

Auf der PlayStation dürfen wir ein ähnlich spaßiges Vergnügen erwarten, auch wenn es nicht in bewegten Bildern gezeigt wurde. Bleibt nur die Frage, wie Ubi Soft die ganzen Gadgets realisieren will.



Entwickler: **Ubi Soft** ■ System: **PS, GBC** ■ Herst.: **Ubi Soft** ■ Genre: **Jump'n'Run** ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**

WWW.GAMESTOREWORLD.DE  
**GAMESTORE**  
 Ladendurch Leben  
**Ladenlokal ESSEN**  
 Rüttenscheider Str. 181  
 Tel. 0201-777225  
**Ladenlokal DÜSSELDORF**  
 Kölner Str. 25  
 Tel. 0211-1649409

**NINTENDO 64**  
**PERFECT DARK**

**Perfect Dark PAL uncut 134,90**  
**Pokemon Snap dt. 119,90**  
**Track & Field dt. 114,90**  
**ISS 2000 dt. 114,90**  
**Winback PAL 114,90**  
**TUROK 3 engl. PAL uncut 109,90**

**DREAMCAST**  
**Metropolis Street Racer dt. 99,90**

**KISS Psycho C. dt. 99,90**

**U.F.C dt. 99,90**

**HALF-LIFE dt. Ab Oktober**

**Dreamcast Multinorm 499,90**  
**Deep Fighter dt. 99,90**  
**Ferrari F355 dt. 99,90**  
**Hidden&Dangerous dt. 99,90**  
**Nightm.Cr. 2 PAL uncut 99,90**  
**Railroad Tycoon 2 dt. 99,90**  
**Sydney 2000 dt. 99,90**  
**Vanishing Point dt. 99,90**  
**Virtua Tennis dt. 99,90**  
**D2 verb.**  
**Jet Grind Radio verb.**  
**18 Wheeler verb.**  
**NFL2K1 verb.**

WWW.GAMESTOREWORLD.DE  
 E3 Messe Video 2000  
 Alle Neuheiten DC / N64 / PS2  
 8 Stunden - VHS  
**59,90**  
 weitere Spiele(N64,PS,Dreamcast) u 18 Jahre Titel lieferbar  
**0201 / 777235**  
 Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen  
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten





## Peacemakers

Einen aufwändigen Strategie-Schinken präsentierte man uns am Ubi-Soft-Stand. Im 21. Jahrhundert kämpfen fünf Supermächte um die Vorherrschaft. Und ihr könnt entscheiden, ob ihr als böser Diktator oder ehrwürdiger Schlichter auf den Plan tretet.

Eure Truppen wollen in Echtzeit-3D aufgestellt und befehligt werden, wobei die Steuerung bei einem Probespiel erstaunlich einfach zu handhaben war und die Gegner-KI schon erste verblüffende Taktiken draufhatte. Interessant: Ihr müsst zusätzlich auf euer Erscheinungsbild in den Medien achten.



■ Entwickler: **Ubi Soft** ■ System: **DC**  
 ■ Herst.: **Ubi Soft** ■ Genre: **Strategie**  
 ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**



## Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Ein wenig Lara Croft, ein wenig Indiana Jones, ein wenig Rayman – fertig ist der Action-Adventure-Mix mit Jump'n'Run-Anteil! Auf insgesamt acht Inseln (knapp 600 MByte Speicherplatz!) tobt ihr euch in dem von zeitgenössischen Comics und alten Schwarzweiß-Filmen inspirierten *Evil Twin* aus und trifft über 100 verstreute Figuren.

Wird es brenzlig, kann sich Held Cyprien auf Knopfdruck in einen Super Cyprien verwandeln und den Feinden mit Magie einheizen. Grafisch müssen die Entwickler aber noch ein paar Überstunden machen.



■ Entw.: **In Utero** ■ System: **DC**  
 ■ Herst.: **Ubi Soft** ■ Genre: **Action-Adv.**  
 ■ gepl. Release: **1. Quartal 2001**



## Titanium Angels

Ein vor allem technisch ziemlich ehrgeiziges Projekt dürfte *Titanium Angels* werden, das eine Amazone namens Carmen Blake als Kopfgeldjägerin der Zukunft auf einen Militär-Diktator eines reichen Inselstaates ansetzt. Sehr praktisch, dass unser Titan-Engel einen bionischen Arm implantiert bekam, der gleichzeitig als Feuerwaffe fungiert.

Geballert und attackiert wird aus einer Third-Person-Perspektive, die in der gezeigten Version alles sehr weich ablaufen ließ. Die Entwickler versprechen außerdem eine glaubwürdige und tiefgreifende Storyline, eine perfekte Lernkurve, fein ausgearbeitete Monster und Aliens mit eigenen Biographien und Entwicklung der beiden Hauptcharaktere – Carmen und Titan. Für reibungslosen Spielspaß sollen eine neue 3D-Engine



(Revelations Engine), mit Bézier-Technik geschwungene Oberflächen, Multi-Schatteneffekte, bahnbrechende Morphing-Effekte und Special Effects sowie ein komplexes Kollisionssystem und volumetrisches Fogging sorgen – wenn das die PS2 mal alles gleichzeitig draufhat! Hoffen wir nicht, dass es Abstriche gegenüber der PC-Version geben wird, denn die Designer haben schließlich noch fast eine Ewigkeit Zeit.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **SCI** ■ Hersteller: **SCI** ■ Genre: **Action-Shooter**  
 ■ gepl. Release: **3. Quartal 2001**



## Wild Wild Racing

In Japan ist dieser Racer unlängst erschienen – wir konnten uns am Sony-Stand ein Bild von der Europa-Fassung machen, das durchaus positiv ausfiel. Ihr nehmt in einem urkomischen Gelände-Buggy Platz und brettet über Stock und Stein, während ihr versucht, das Ausbrechen des Vehikels zu verhindern.

Feine Fahrphysik, gut gelungenes, fehlerfreies Kursdesign und coole Raucheffekte begeistern den geneigten Offroad-Fan auf Anhieb. Einer der besseren PlayStation2-Titel.



■ Entwickler: **Rage** ■ System: **PS2**  
 ■ Hersteller: **Rage** ■ Genre: **Rennspiel**  
 ■ gepl. Release: **4. Quartal 2000**



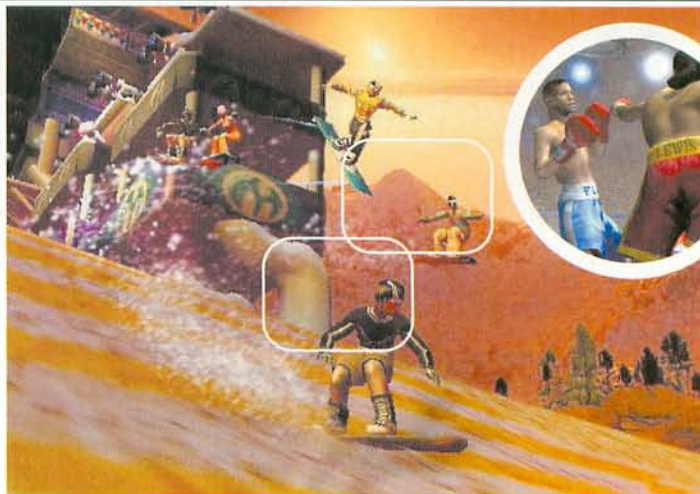
## The Getaway

Neben *Fussball Live 2* (PS) und *Fussball Live* (PS2) werkelt das Sony-In-House-Studio Team Soho derzeit fleißig an dem vielversprechenden Titel *The Getaway*, in dem ihr entweder die Rolle eines Cops oder Bankräubers übernehmt und über 50 Quadratkilometer London mit 50 verfügbaren Boliden auf den Kopf stellt.

Im Gegensatz zu *MSR* werden die Straßen hier mit Passanten und anderen Autos bevölkert sein. Darüber hinaus bietet es so viele Features, dass der Platz in diesem Messebericht bei weitem nicht ausreicht, um alles zu beschreiben. Merkt euch diesen Namen auf jeden Fall sehr gut!



■ Entwickler: **Studio Soho** ■ System: **PS2**  
 ■ Hersteller: **Sony** ■ Genre: **Rennspiel**  
 ■ gepl. Release: **TBA**



## EA-Sports-Lineup

Der größte Third-Party-Hersteller der Welt kümmerte sich wenig um das Geschehen rund um die ECTS und lud bereits einen Tag zuvor zur Präsentations-Party seines Lineups in sein gerade fertiggestelltes europäisches Hauptquartier – ein lichtdurchfluteter architektonischer Traum aus Glas in der Nähe von London, das aus der Luft wie ein "E" aussieht. In Bälde soll auch noch das fehlende "A" dazu kommen. Wir kommen zu den Spielen wie gehabt eine wahre Flut aus Sporttiteln für die PS2: *F1 2000*, *NHL 2001*, *Knockout Kings 2001*, *FIFA 2001*,

*NBA 2001* und noch einige mehr machten allesamt durchaus eine solide gute Figur, es war jedoch kein Spiel dabei, das aus der Masse herausragte. Vielleicht haben wir – die Spieler – die ganze Chose aber auch einfach schon zu oft durchgekaut geboten bekommen. Nach der x-ten Fortsetzung nutzt sich jedes Konzept irgendwann einmal ab.

Für echten Fun sorgte aber der Snowboard-Racer *SSX*, der mit phantastischen Schnee-Effekten, ultralangen Kursen (über sechs Minuten), einfühlsamem Handling, fetten Jumps und Stunts aufwarten konnte – ein echter Hit-Titel!

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **SCI** ■ Hersteller: **SCI** ■ Genre: **Action-Shooter**  
 ■ gepl. Release: **3. Quartal 2001**





▲ Eine aufwändig inszenierte Show rund um die imaginäre Prinzessin Segarine sorgte für Unterhaltung.



▲ Das DC-Microphon funzte übers Netz einwandfrei.



▲ Sanka war sichtlich begeistert von der Show ...



▲ Das dynamische PR-Duo Markus „Ich will mal wieder beim Tennis gewinnen!“ Malti und Tina Sakowsky soll es für Sega richten.

# Attacke!

**Sega will's noch einmal wissen und bläst zum weihnachtlichen Großangriff.**

**E**s ist ein offenes Branchen-Geheimnis: Die kommenden Monate sind wahrscheinlich die letzte Chance für Dreamcast, in Deutschland doch noch dem Freak-Image zu entrinnen und in den profitablen Massenmarkt einzusteigen. Nachdem Sony mit ihrer 1000-Mark-PS2 (Preis inklusive zweitem Pad und Spiel) die preistechnische Steilvorlage geliefert hat, lud man unlängst alle wichtigen Händler und Chefeinkäufer der großen Kaufhausketten nach Düsseldorf ein, um sie in einer Zwei-Stunden-Präsentation mit anschließender Party von der Qualität der Hard- und Software zu überzeugen. Wir waren für euch dabei.

Dass es für Segas 128-Bit-Maschine bereits Spiele der Extraklasse in Hülle und Fülle gibt und weiter geben wird (siehe ECTS-Messebericht auf Seite 48), von der die PS2 derzeit noch träumen kann, wissen leider immer noch viel zu wenig Leute. Und das liegt nicht zuletzt



▲ Um die Händler zu überzeugen, ließ Sega einiges springen.

auch an der, sagen wir mal, unglücklichen Werbung. Dies soll sich jetzt ändern.

Immerhin sechs Millionen Mark (okay, die zahlt Microsoft aus der Portokasse) will man bis Ende des Jahres unter anderem für Fernsehspots zur besten Sendezeit bei allen wichtigen Sendern von RTL bis Pro7 verpulvern. Damit soll nach Berechnung von Kommunikationswissenschaftlern jeder Bundesbürger durchschnittlich sieben Mal erreicht werden. Ausgehend von den Abverkaufszahlen des letzten Jahres für die Konsolen-Hardware (rund 1,1 Millionen) visiert Sega an, sich von diesem Kuchen ein fettes Stück in Höhe von 300.000 Einheiten einzuverleiben.

Wir meinen: Mit den richtigen Marketing-Maßnahmen stellt das sicher keine utopische Zahl dar, denn von der Marktpositionierung her liegt Dreamcast eigentlich genial. Bis zur nächst teureren Maschine (PS2, ebenfalls 128 Bit) liegen Welten, und aus den billigeren Kisten (PS1 und N64) ist deutlich die Luft raus: Sie haben bereits ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel und zählen für den technikbegeisterten Deutschen zum Altmetall.

Über eine DC-Preissenkung wurde zwar im Vorfeld des Events gemunkelt, dies bestätigte sich aber im Endeffekt nicht. Segas offizielle Empfehlung lautet weiterhin 399 Mark, was den Händlern aber, wie wir erfuhr, durch ein gratis mitgeliefertes zweites Joypad schmackhaft gemacht werden soll.

Um dem wichtigen Online-Bereich Nachdruck zu verleihen, demonstrierte man vor dem Publikum ein perfekt funktionierendes, allerdings noch über einen englischen Server laufendes, *Quake 3 Arena*-Duell. Auch das von *Seaman* bekannte Mikrophon verrichtete ohne Probleme seinen Online-Dienst.

Als finales "Überzeugungsargument" versuchte Sega es schließlich mit der emotionalen Schiene: Wenn jeder anwesende Händler sich entsprechend für DC einsetzte, würde man auf einen TV-Spot zur besten Sendezeit verzichten, die dadurch ersparten Kosten (15.000 Mark) verdoppeln und dies für einen wohltätigen Zweck spenden.

Auf der anschließenden Orient-Party mit Entertainer Ron Williams war damit für viel Diskussionsstoff gesorgt – die einhellige Meinung war, dass Sega eine gute Präsentation hingelegt habe und es und es dieses Jahr sehr wohl noch mal packen könne. 2001 wird die Konkurrenz aber deutlich härter.

RIK



▲ Lust auf eine Runde Black Jack im Wüsten-Zelt?



▲ Die deutschen *Chu-Chu-Rocket* Champions im Überblick.



▲ Sogar ein kleines Indoor-Feuerwerk wurde geboten.



▲ Die harten Fakten konnten überzeugend an den Mann gebracht werden.



# Mail-O-Mania



▲ Spielt immer noch *Virtua Tennis* – wo wir ihm doch ständig eintrichtern, dass *Mario Tennis* viel besser ist.

**Diesmal Thema bei uns in den Leserbriefen: die PS2. Die Stellungnahme von Stefan Dettmering in der letzten Ausgabe scheint eure Gemüter erregt zu haben.**



▲ Hat endlich auch ein Schwert und plant schon eifrig ein Duell gegen "Es-kann-nur-einen-geben"-Kosta.



▲ Forumthema Online-Gaming: Das Gros von euch glaubt, es wäre die richtige Richtung.

## Brief des Monats

### Schneller muss das sein!

■ Hallo ihr, zum Forumthema möchte ich euch wissen lassen, dass dies ganz bestimmt ein großer Teil der Spielezukunft sein wird. Aber vorher müssen die Übertragungsraten drastisch erhöht werden – ADSL ist ja schon ein guter Schritt – und zudem müssen die Kosten noch weiter sinken. Ich habe zwar eine T-Online-Flatrate, die nützt mir aber für das Online-Gaming mit meinem DC herzlich wenig. Der Gedanke, die Sega-Arcade-Racing-Perlen in einigen Monaten online mit einem beliebigen Menschen aus Europa zu genießen, ist schon eine klasse Sache. Der Fortschritt wird nicht aufzuhalten sein und die Übertragung von Bild und Ton zusammen mit einem Spiel liegt wohl gar nicht in allzu ferner Zukunft. Warum Sony in diesem Bereich noch so wenig Engagement zeigt, liegt wohl daran, dass die PS2 sonst wohl 500 Dollar kosten würde. Es ist nur schade, dass die Vorreiterrolle Segas in diesem Bereich nicht vom Massenmarkt entsprechend honoriert wird. SEGA muss endlich mit einer gewaltigen Marketingkampagne den DC dahin pushen, wo er hingehört. Nämlich an die Spitze der Videospielegeräte. Ich gebe ab an die Redaktion ... klick. Mit freundlichen Grüßen -Christian [christian.we@t-online.de](mailto:christian.we@t-online.de)

■ Ganz deiner Meinung lieber Christian! Online-Gaming könnte in Zukunft sicherlich ein wichtiger Bestandteil unseres Konsolen-Lebens werden. Allerdings immer nur *Chu-Chu*? Wie du richtig anmerkst, sind für richtig aufwändige Multiplayer-Internet-Games aber erst mal die nötigen Übertragungsraten zu erreichen. Und was sagt uns das? Blicket gespannt gen Horizont und harret der Dinge, die da (hoffentlich bald) noch kommen mögen.

## Kontakt

**Anschrift der Verlagsredaktion VIDEO GAMES**  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimerstr. 145 h  
81671 München  
**Telefon**  
089 - 45 06 85 70  
**Fax**  
089 - 45 06 84 49  
**E-mail**  
[ralph.karels@future-verlag.de](mailto:ralph.karels@future-verlag.de)  
[christian.daxer@future-verlag.de](mailto:christian.daxer@future-verlag.de)



▲ Ja Schumi – da wünschen wir dir ja viel Glück für die nächste Saison!

### ■ Schumi vor!

Liebe Medienpartner, liebe Fans! Es spricht der Micha von der Formel 1. Leider waren meine Rennleistungen in letzter Zeit nicht allzu hervorragend, was ich ausschließlich auf meinen Rennpartner Ferrari zurückführe. Deshalb habe ich nun meine Konsequenzen gezogen – und mich mit sofortiger Wirkung von den italienischen Vollbluthengsten getrennt. Im Anhang finden sie das aktuelle Formel-1-Modell meines neuen Partners, dem norwegischen Team "Fjord". Ich setze auch weiterhin auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit mit Ihnen.

In diesem Sinne,  
Ihr Michael "alter Raser"  
Schumacher  
Anlage: Fjord Racing  
[RENNFAHRERNULL@UNI.DE](mailto:RENNFAHRERNULL@UNI.DE)

*Ihr glaubt ja gar nicht, was da oft sonst noch für schräge Mails bei uns eintrudeln ...*

### ■ Magisch, magisch ...

Hi ihr VG'ler  
Ich habe eine Frage zu *Final Fantasy VIII*. Und zwar: Gibt es einen Zauberspruch namens "The End" in Sephies Zaubertombola? Ich habe schon einige Male davon gehört, ihn aber leider selbst noch nie gesehen.  
MICHAEL REINHARDT  
[PIRATE\\_MR@GMX.DE](mailto:PIRATE_MR@GMX.DE)

*Ja, den Spell gibt's tatsächlich.*

### ■ Marktanteile

Hallo,  
ich habe mich gewundert, warum die VG in vielen Supermärkten schon seit einigen Monaten nicht mehr bei den anderen Videospiele-Zeitschriften liegt, sondern statt dessen bei den Videozeitschriften! Ist euch das egal, war das eine Verlagsentscheidung, liegt's am neuen Look oder ist das Sabotage? Mich braucht's ja nicht zu stören, ich finde die VG ja immer noch und andere die sie kennen wohl auch, aber für alle Erstleser seid Ihr irgendwie verschwunden. Die holen sich

## VG Ü-Ei

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



dann wohl irgendein anderes Mag.  
MFG Volker  
[SETAN@FREUNET.DE](mailto:SETAN@FREUNET.DE)

*Muchas gracias für diesen Hint! Leute, das ist ein Zustand, den wir locker-lässig ändern können. Also: Sobald ihr irgendwo in einer größeren Zeitschriftenhandlung (Zitat Roland: "Zeitschriftenhandlungen in Zehn-Seelen-Bergdörfern zählen nicht") keine VG findet oder diese falsch eingeordnet ist, dann teilt uns das bitte umgehend mit. Wir werden das dann überprüfen und gegebenenfalls reagieren, damit ihr auch in Zukunft euer Lieblings-Mag immer und überall vorfindet.*

### ■ Zum Thema Sony-Interview (VG 10/2000)

Hallo, VauGees, liebe Mitarbeiter, Ich muss euch jetzt auch mal schreiben und zwar wegen des Interviews mit Stefan Dettmering von Sony. Okay, ich bin eh voreingenommen, da ich Anti-Sony-Fan bin und freue mich fast über den hohen Preis (bei 500 Mark hätte ich mir einen Kauf wegen DVD auch noch überlegt). Aber der Punkt d) von Stefan (der muss so etwas erzählen, glaube ich) ist ja wohl der Witz. Gut, Sony ist ja nicht aus Südostasien, sondern eher Mittelostasien, aber auch ein bisschen südlich, deshalb bezahle ich gerne 250 Mark Aufpreis. Zumal die PS2 echt sch... aussieht. Auch witzig ist Punkt b): das war schon immer so und wir sind ein innovatives High-Tech-Unternehmen mit weltweitem Ruf und deshalb können/wollen wir so etwas Alteingessensens nicht ändern. Lachhaft, das ganze. Zum Glück können sich viele Jugendliche die 869 Mark nicht leisten – wäre doch mal was Neues: eine Freakkonsole von Sony, cool.  
Mit freundlichen Grüßen, gallert  
[GALLERT@GMX.DE](mailto:GALLERT@GMX.DE)

Hallo VG-Team,  
mag ja alles stimmen, was Herr Dettmering da sagt, aber es ändert nichts an der Tatsache, dass der Fan am 24.11. für ein Spielzeug rund 1100 Mark (PS2, 2. Pad, Spiel, MemoryCard) abbluten muss. Da



hilft alles nichts, auch keine Schönererei. Was kommt denn als nächstes? Dass der Freak für eine PS3 eine Niere spenden muss?

STEPHAN.HOFMANNI@DE.DREAM-CAST.COM

Hi VG-Crew!

Angesichts des Interviews mit Stefan Dettmering zur PlayStation2-Preispolitik muss ich meinem Ärger Luft machen und zwar aus zweierlei Gründen. Zum einen wegen der doch meiner Meinung nach recht lächerlichen Begründungen für den hohen Preis seitens Sony, zum anderen darüber, dass Ihr es vollkommen verpasst habt, die Argumente zu hinterfragen. Die PS1 hat beim Erscheinen in den USA genau wie jetzt die PS2 299 Dollar gekos-

tet. Bei uns sind es jetzt statt 599 plötzlich 869 Mark. Aber auch 1995 hatten wir schon eine Märchensteuer, unsere Handelsmargen waren höher als in Japan oder USA, und auch damals waren PAL-Versionen schon teurer als ihre NTSC-Kollegen (wie Stefan Dettmering im Interview ja auch selbst sagt). Damit bleibt von einstmals vier angeführten Argumenten nur ein nachvollziehbares übrig, drei sind so nicht haltbar. Auch die anderen genannten Faktoren finde ich doch sehr fadenscheinig. Warum bitteschön sollte eine Konsole teuer sein, nur weil sie die einzige 128-Bit-Plattform auf dem Markt ist? Ist das so eine Art Exklusivitätssteuer? Die PS1 war bei der Erstveröffentlichung mit 32 Bit auch eine Klasse besser als die 16-Bit-Vorgänger, genau wie das N64 mit seinen 64-Bit- gegenüber der älteren PS1. Trotzdem haben diese Konsolen nicht über 800 Mark gekostet.

Ebenso verstehe ich nicht, wie die zukunftsorientierte Ausrichtung der PS2 den Preis noch oben treiben kann, wenn ich die ganzen Komponenten, die man dafür benötigt, sowieso noch einzeln dazukaufen muss. Ein Erweiterungs-Slot kann doch nicht so teuer sein. Auch die Möglichkeit, DVD-Filme abzuspielen kann den Preis nicht derartig in die Höhe treiben. Schließlich sagt Herr Dettmering ja selbst, dass die PS2 die Technologie für die Videospiele selbst benötige und Filme ansehen nur ein Nebeneffekt sei. Dafür sind lediglich ein paar wenige Chips zur Decodierung nötig, über alles andere verfügt die PS2 zwangsläufig auch so. Wenn man dann noch bedenkt, in welcher hohen Stückzahl Sony diese Chips über mehrere Jahre braucht, wird klar, dass diese Kosten nicht mit denen für DVD-Player zu vergleichen sind. Wenn ich mir unter diesen Gesichtspunkten das Interview betrachtete und alle Punkte, die ich mit ein wenig Logik entkräften kann, streiche, bleibt nicht mehr allzuviel übrig, um den hohen Preis zu rechtfertigen. Nebenbei sind mittlerweile durch Versandhändler ja auch schon die ersten Preise für die Spiele bekannt. Wisst Ihr vielleicht, warum Tekken Tag Tournament, obwohl es wie jedes andere PS1-Spiel auch nur auf eine normale CD gepresst wird, 130 Mark kosten soll, wo doch neue PS1-Spiele nur zwischen 60 und 100 Mark kosten? Wahrscheinlich liegt das an den "einzigartigen 128 Bit" und der "zukunftsorientierten Ausrichtung" der Spiele. Mir jedenfalls drängt sich der Verdacht auf, dass Sony wegen der im Gegensatz zu den USA kaum vorhandenen Konkurrenz durch Segas Dreamcast in Europa keinen echten Kampfpriest anbieten will und sich stattdessen auf den Hype vor dem Launch verlässt, um im Weihnachtsgeschäft abzukassieren. Der Preis scheint für die gebotene Leistung einer bislang nur auf dem Papier leistungs-

e-talk  
vg@future-verlag.de

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

**■ Ich weiß leider nicht, was ich euch schreiben soll. Deshalb schreibe ich was ich denke und das habt ihr schon gelesen.**

Danke für deinen philosophischen Diskussionsbeitrag.

**■ Warum sagt ihr immer das Kosta wie Conan aussieht, das ist fies! Ich finde, er sieht aus wie der Highlander – "es kann nur einen geben!"**

Richtig – es gibt ja auch nur einen Kosta (zumindest bei uns in der Red).

**■ Wenn ihr Dax' Hund an einen Stock bindet, könnt ihr Geld für eine neue Klobürste sparen :-))**

Und die stecken wir dir dann in den ... aber lassen wir das :-)

**■ DER DC IST SEISE WALL NUAR DOFE DC SPILLEN!! ISCH SPILLE ABAR PLÄSTATION WALL GRAFICK ALES BEGER UND BILIKER ALS DCIALSO LAS DC WECK!**

Danke für den Tipp – gute Besserung bei deiner Deutsch-Erklärung.

**■ Könnt ihr nicht mal ein Special über Ulmen bringen? Ulmen sind meine Lieblingsbäume und sicherlich auch die vieler Leser!**

Ganz bestimmt! Und viele Leser werden auch auf Wäsche waschen oder Nasenbohren stehen. Wir planen schon mal eine neue Special-Serie.

▼ Da blickt er grimmig, unser Krieger. Doch wohin?



## Der letzte Strohalm

Einzelne Fragen werden wir in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

### -FRAGE

■ Ich habe mir vor kurzem das Spiel *Final Fantasy Anthology* gekauft. Meine PlayStation ist allerdings nicht umgebaut und deshalb spiele ich mit Adapter. Als ich das Spiel dann das erste Mal anschalte, bekam ich einen riesigen Schock, denn das Spiel lief nur in schwarz-weiß. Ich weiß nicht woran das liegt und ich hoffe, dass du mir helfen kannst.

### ANTWORT

■ Ja, ja – ein typisches PAL-/NTSC-Problem. Hast du schon mal gecheckt, ob dein Fernseher überhaupt ein NTSC-Signal versteht? Andererseits könnte es auch am Kabel liegen: Scart-Kabel ist Pflicht. Überprüfe diese beiden Punkte – wahrscheinlich klappt's dann.

### -FRAGE

■ Ich hab' noch ein großes Problem: eine Freundin hat mir ein Bild geschenkt, da steht, das Bild wäre von *Secret of Mana 2*. Da ist mein erstes Problem: gibt es überhaupt ein Spiel, das SoM2 heißt? Und mein zweites Problem ist, dass ich nicht weiß von welchem Spiel dieser Screenshot ist. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, ich MUSS wissen, wo dieser Screenshot herkommt.

### ANTWORT

■ Ganz klare Sache: Der Screenshot stammt aus *Secret of Mana 2*. Dieses angeblich super-geniale Spiel gibt's nämlich tatsächlich, wenn auch nur in einer japanischen Fassung :)

## Fragen oder Antworten an:

Redaktion **VIDEO GAMES**  
Kennwort: Leserpost  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimer Straße 145h  
81671 München  
Telefon: 089/45 06 84 70  
Fax: 089/ 45 06 84 49  
E-mail: vg@future-verlag.de

# VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: Roland Austinat (ra), v.i.S.d.P.  
■ Berater des Chefredakteurs: Jan Binsmaier (jb)  
■ Producer: Christiane Wesoly  
■ Redaktion: Alexander Olma (ao), Sönke Siemens (cs)  
■ Freie Mitarbeiter: Axel Boumalit (ab), Christian Daxer (cd), Ralph Karels (rk), Tom Russo, Jeff Lundrigan  
■ Lektorat: Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)  
■ Redaktionsassistenten: Catharina Brieden  
■ Design: Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis  
■ Titeldesign: Heidi Reitmayer  
■ Fotografie: Wild Side Pictures, Josef Bleier  
■ Titel-Artwork: n-Space  
■ So erreichen Sie die Redaktion:  
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-49  
e-mail: vg@future-verlag.de

■ Geschäftsführer: Stefan Moosleitner  
■ Publisher: Suzanne Counsell  
■ Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH  
Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München  
Telefon 089/45 06 84-0 ■ Telefax 089/45 06 84-89

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:  
Tel.: 089/45 06 84-45 ■ Fax: 089/45 06 84-50  
■ Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000  
■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): Guido Klausbrückner  
■ Anzeigenverkauf: Simone Müller (-44)  
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (-48), Fax: (-950)  
■ Bestell- und Abonnement-Service:  
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,  
Postfach 14 02 20, 80452 München  
Tel.: 089/2 09 59-138 ■ Fax: 0 89/2 00 281 00  
■ Einzelheft: DM 6,50  
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,  
EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)  
■ Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,  
EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)  
Österreich: Jahresabonnementspreis: öS 552,-  
Schweiz: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20  
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
■ Erscheinungsweise: monatlich  
■ Vertriebsleitung/-marketing: Werner Hirschberger  
■ Herstellungsleitung: Brigitte Feigel  
■ Druck: MOHN Media, Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

■ Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.  
■ Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
■ Haftung: Für den Fall, dass in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: 089/45 06 84-47 ■ Fax: 089/45 06 84-50  
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 2000 Future Verlag GmbH





## Kontakt

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

**Oops!**  
vg@future-verlag.de

**Wieder mal viel schiefgelaufen in der letzten VG (immer diese Probleme mit den neuen Chefreds.!) (Hey! <grins> – Roland) – so let's go:**  
■ Seite 14, First Look: Das unterste Spiel heißt nicht Omikron: The Nomad Soul sondern schlicht und einfach Robin Hood.  
■ Seite 20: Der Info-Kasten zu Driver 2 fehlt komplett – das Spiel erscheint natürlich für PS2 und zwar voraussichtlich 4. Quartal 2000.  
■ Seite 54, Test-Start-der übersteht Fehler: Tenchu 2 wurde in den DC-Farben gelayoutet. Dass das Game auf der guten alten PS läuft, dürfte ja wohl jeder wissen.  
■ Seite 109, Mr. Driller: Gold Classic bei 62 Prozent? Kann ja wohl nicht stimmen.

fähigeren Konsole einfach deutlich überzogen. Mag ja sein, dass ich mich vollkommen irre und die PS2 wirklich nicht billiger zu realisieren ist, aber angesichts solcher Statements wie in diesem Interview scheint mir das eher unwahrscheinlich. Hier hättet ihr deutlich forscher zu Sachen gehen müssen und Sonys PR-Assistenten im Sinne der Aufklärung mit einigen unangenehmen Fragen mal ein wenig auf die Füße treten können! Ich jedenfalls habe bereits die Konsequenz gezogen: Dieses Jahr wird es das erste Mal sein, dass ich als eigentlich leidenschaftlicher Videospeler in neun Jahren eine langerwartete Konsole nicht bei ihrem Erscheinen kaufen werde. So nicht, Sony! Mit freundlichen Grüßen, Marcel  
MARCEL.ANDRZEJEWSKI@T-ONLINE.DE

*Dass wir Stefans Statements nicht kommentiert haben, war schon Absicht – es war ja auch eine Stellungnahme und keine Diskussion. Und etwas bewirkt scheint die Stellungnahme ja zu haben: Es wird darüber diskutiert. Wir jedenfalls bitten um beziehungsweise erwarten noch zahlreiche Einsendungen zu diesem Thema.*

### ■ Forumthema 10/2000

Hi VG Crew!  
Ich schreibe euch zum Thema Internet und Konsolen. In Europa haben viele Leute mit Internet noch nichts am Hut, deshalb werden solche Features bei der breiten Masse noch nicht gefordert. Sony steht deshalb ganz bestimmt nicht unter Zugzwang, die PS2 internetfähig zu machen. Sega prescht hier zwar vor, dennoch scheint vieles noch nicht zu klappen. Die wenigsten DC-Games haben

eine solche Optionen, leider auch solche, bei denen es klar den

Spielspaß steigern würde. Sega muss auch noch beweisen, dass sie eine Infrastruktur aufbauen können, die mit größeren Spielen zurecht kommt. Da reichen ein paar Chu-Chu-Mäuse noch lange nicht, um hier die Führung zu übernehmen. Ich sehe die Zukunft des Online-Gaming nur zum kleinen Teil im "gegeneinander antreten". Der Sprung von 2D auf 3D wurde mittlerweile vollzogen und bei der kommenden Konsolengeneration erwarten die Kunden nicht nur geringfügige kosmetische Verbesserungen. Deshalb wird wohl die Gegner-KI in den nächsten Jahren immer ausgefeilter werden. Damit fällt das Hauptargument für ein solches Online-Feature für viele weg. Warum I-Net-Gebühren zahlen, wenn die Konsole selbst die Herausforderung stellen kann. Für mich liegt die Zukunft der Online-Games darin, dass ein fertiges Spiel durch Add-Ons aus dem Internet, Challenges oder neue Level ergänzt wird. Die Popularität eines Mario Kart könnte etwa durch monatliche Challenges vom Hersteller, bei denen man auch Preise gewinnen kann, wesentlich erhöht werden. Bei Pokémon könnte man einige Zeit nach dem Launch im Internet ein weiteres, super-geheimes Monster verstecken. Das Spiel kommt so wieder ins Gerede und somit wieder in die Charts. Ein letztes Beispiel: Bei Zelda könnte in der Anleitung erwähnt werden, dass es einer Sage nach ein Schloss gibt, welches jedes Jahr in der Nacht vom Frühling in den Sommer in der Nähe des Nebelwaldes erscheint und im Morgengrauen wieder verschwindet. Was glaubt ihr, wie viele Leute ihr Modul wieder rauskramen und an dem Tag den Wecker stellen, damit sie dieses geheime Dungeon einmal spielen können.

Ihr seid die Zeitschrift Nr.1 für mich, macht weiter so!  
Viele Grüße, Stefan Medic  
100.328048@GERMANYNET.DE

◀ **Voll krass gut der Mann: Dank und Ü-Ei an André Stroetzel, Schwelm. Und hey – wenn du noch mehr Stoff davon hast: Immer her damit!**

## PC-Web-Sites des Monats

■ Ja, klar! Wir wissen es! Wir sind keine PC-Zeitschrift! Aber hey – wir sind im *Diablo 2*-Fieber – was soll man dagegen schon machen? Und deshalb küren wir erstmals eine Spielehersteller, ja, sogar eine PC-Spielehersteller-Site zur Web-Site des Monats. Unter [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com) könnt ihr euch alle wichtigen Infos zum Storyverlauf und zu den Charakterklassen runtersaugen, fette Wallpapers und MP3s downloaden, News zur geplanten Erweiterung lesen und in diversen Foren mit anderen Süchtigen diskutieren. Check it out – und wenn ihr auch einen PC oder Mac zu Hause rumstehen habt, besorgt euch das Game; sehr viel besser geht's nicht mehr.



▲ **Cooler Wallpapers und Infos zu den Charakteren warten nur auf euch.**



▲ **Im Forum diskutiert ihr mit Gleichgesinnten und tauscht eure Erfahrungen aus.**



▲ **Hoffentlich kommt es bald: Neueste Screenshots zum Expansion-Set.**

### ■ Dringender Verbesserungsvorschlag

Hi VG! (VG rulez!)  
*Das wissen wir, das wissen wir ;)*

Ich habe eine einfache geniale Idee: Im nächsten Heft veranstaltet ihr, passend zum Jubiläum, eine VG-Babe-Wahl! Alle weiblichen Mit-VGLerinnen werden nur im Bikini von allen Seiten abgelichtet und -gedruckt. Per Postkarte wird die Gewinnerin gewählt, von der dann ein Strip-Video mit auf die nächste Heft-CD gebrannt wird (ja, genau, eine Heft-CD! Der Fragebogen war euer Untergang!). Cool, oder?

Euer genialer Ideengeber Niko  
MASCHNDROHTZAUN@SPRAY.NET

*Gute Idee – sowohl das mit der Babe-Wahl (obwohl unsere beiden Mädels nicht so ganz damit einverstanden sind) als auch das mit der beigelegten CD. Mal sehen, wie viele Leser einen PC zu Hause rumstehen haben – vielleicht wird ja was daraus ...*



## Forumthema des Monats

■ Okay Leute – was ihr von den neuen "Desktop"-Konsolen haltet und erwartet, wissen wir jetzt dank zahlreicher Einsendungen ja. Nun lasst uns mal in die andere Richtung gehen: Der Handheld-Markt boomt ja mittlerweile wieder ganz schön und mit dem GameBoy Advance und dem WonderSwan Color stehen gleich zwei große Kontrahenten in den Startlöchern. Doch interessieren euch diese Mini-Konsolen eigentlich? Spielt ihr des öfteren unterwegs? Sollen wir in Zukunft vielleicht sogar die Portable-Teststrecke erweitern und die tragbaren Games wie "richtige" Spiele behandeln und größere Tests daraus machen? Würdet ihr dafür auf andere wichtige Seiten verzichten (nein, eine Hefterweiterung gibt's deswegen nicht!)? Tell us – we want to know.



▲ **Schon wieder so ein Diablo 2-Ding. ToX ist echt süchtig ...**





## ZOCKER

ICH GEB' JA ZU, DAS ICH GEGEN DICH KEINE CHANCE HABE.

DU BEHERRSCHT RENNSPIELE EINFACH VIEL BESSER ALS ICH.

EGAL OB RALLYE, TOURENWAGEN ODER FORMEL EINS...

... ABER GLAUBST DU NICHT, DAS DU DAS GANZE ETWAS ZU ERNST NIMMST?

▲ Auch hier ein fettes Dankeschön und natürlich ein Ü-Ei an J. Teichert. Leider konnten wir deine Drei-Seiten-Superhelden-Story aus Platzgründen nicht veröffentlichen. Jedenfalls: Cool, das Teil. Leider haben wir aber deine Adresse irgendwie verschusselt – schick uns doch bitte eine kurze Mail/einen Brief.

## Szene-Chat

# Was nun, Nintendo?

**J**etzt liegen die Karten auf dem Tisch: GameCube heißt Nintendos neue Konsole, die es mit Xbox, Dreamcast und PS2 aufnehmen soll. „Sieht ja aus wie ein Baby-Spielzeug!“ oder „Ist das ein Griff zum Wegwerfen?“ waren nur zwei der recht skeptischen Kommentare zum neuen System. Kann sich Nintendo überhaupt gegen die großen Konkurrenten wehren? Verkommt der GameCube nicht zum Pikacheltummelplatz?

Ruhe bewahren! In England und den USA gibt's das Sprichwort „Don't judge a book by its cover“ – Bücher sollte man vor einer Kritik gelesen haben. Das gilt auch für den GameCube. Ungewöhnlich – kleines – Aussehen ist eine Sache, die Qualität der Spiele eine andere. Schon das N64 sah nicht wirklich sexy aus, doch mit *Super Mario 64* und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* erschienen dafür zwei der besten Spiele aller Zeiten. Auch wenn sie und

etliche andere Titel eigentlich „nur“ Remakes alter SNES-Klassiker waren.

Womit wir bei meinem privaten Cube-Problem wären: Wie viele Updates von *Pilot Wings*, *Starfox*, *Wave Race*, *F-Zero & Co.* braucht der Mensch? Klar, wer die Vorgänger nicht kennt, für den sind das alles brandneue Spiele. Aber wie sieht es mit uns alten Hasen aus? Ketzerisch gefragt: Was reizt uns noch am nächsten Mario? Sicher, es ist *Mario*, aber einen so gewaltigen Grafik-Sprung wie vom SNES aufs N64 wird der untersetzte Klempner nicht mehr machen.

Wie lange wird die Nachfolgeritis noch Erfolge bringen? Ohne spannende Neuentwicklungen wird es der GameCube sehr, sehr schwer haben – denn irgendwann sind selbst die *Pokémon* ein alter Hut. **RA**



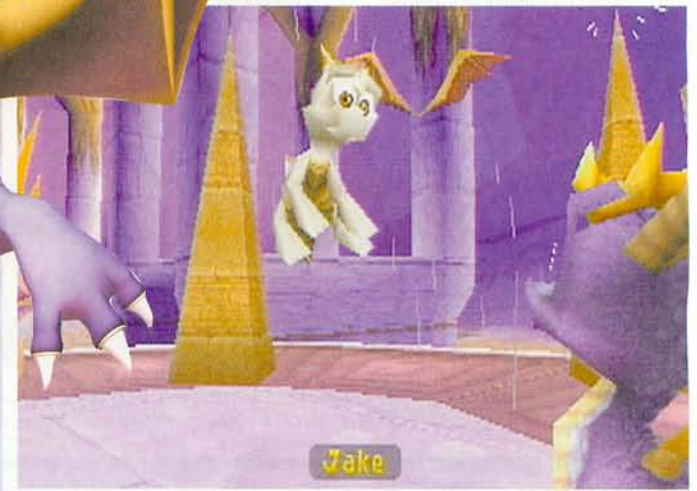


# PREVIEW

der Pirat für das **VIDEO** GA...st-Labor



▲ Je nach euren Fähigkeiten erwarten euch gänzlich neue Gegner.



▲ Nein, was ist der süß! Kann man den vielleicht essen?

## Spyro: Year of the Dragon

**PS** Die Ära des kleinen, lila Feuerspeiers endet mit einem furiosen Finale.

**A**lles hat mal ein Ende und so verwundert es nicht, dass neben der Beuteltier-Crash nun auch Sonys Vorzeigedraache Spyro in sein letztes PS1-Abenteuer geschickt wird. Doch bevor die Zocker mit der hierzulande bald erhältlichen PS2-Hardware in hoffentlich gänzlich neue Spielwelten vorstoßen, zeigt

**Spyro noch einmal, was wirklich in ihm steckt.**

Bereits die beiden Vorgänger beeindruckten durch eine absolut saubere technische Umsetzung und eine geniale

Motivation. Das Entwickler-Team Insomnia ließ sich jedoch nicht lumpen lassen und packte *Spyro: Year of the Dragon* voll neuer Ideen und versteckter Herausforderungen, ohne die eigentliche Charakteristik des Spiels zu verändern.

Thematisch macht *Spyro 3*, so der bisherige Arbeitstitel, direkt nach dem zweiten Teil der Serie weiter. Nach dem wohlverdienten Urlaub kehren Spyro und Sparx zurück in die Drachenwelt und feiern mit all ihren Freunden ein feuchtfröhliches Wiedersehen. Tja, und es kommt, wie es kommen musste – während alle ihren Rausch ausschlafen, klauen Diebe im Auftrag der bösen Hexe Bianca sämtliche Dracheneier mit dem Nachwuchs der Feuerspeier (ihr erinnert euch, im ersten Teil galt es noch, die alten Drachen zu retten). Mit Hilfe der

Drachenbabys möchte Bianca Macht über die Drachenwelt erhalten. Äußerst unschön, und muss schnell ein mutiger Drachen losgeschickt werden, um die Eier wieder zurück zu holen. Es versteht sich dabei von selbst, dass einzig Spyro klein genug ist, um durch die von den Dieben hinterlassenen Dimensionslöcher zu schlüpfen.

Was euch nun erwartet, erinnert zwar immer noch sehr stark an die klassischen Spyro-Teile, doch diesmal beschränkt sich eure Aufgabe nicht nur auf die Steuerung des kleinen Drachen. Auf eurem Weg durch die weit verzweigten Welten trifft ihr auf allerlei andere Charaktere, die ihre Probleme mit Bianca haben. Und eben diese Figuren müsst ihr nun bei ihren halbschweren Aufgaben begleiten. So erwarten euch zum Beispiel Sheila, das Känguru aus der stark an die Schweiz erinnernden Bergwelt, Bently, der Kraftmeier in der



### Spyro: Year of the Dragon

**PS**

■ Genre: Jump'n'Run  
■ Entwickler: Insomnia  
■ Hersteller: Sony

Herbst  
2000

■ Erster Eindruck  
Ein in jeder Beziehung  
aufgebohrter Spaß





▲ Jahr des Drachens oder Planet der Affen? In *Spyro* erwartet euch beides.



▲ Die Luft-Luft-Raketen von Sergeant Byrd eröffnen gänzlich neue Aspekte.



▲ Gegen simple Gegner ist der Kopfstoß immer noch die beste Alternative.



▲ Die vier Sonnen zusammen zu bringen, ist eine eurer ersten Herausforderungen.



▲ So richtig fliegen kann Spyro erst nach dem Passieren bestimmter Tore. Ansonsten beschränkt er sich auf kurzes Gleiten.



▲ Eigentlich logisch: Erst wenn die bösen Geister weg sind, können die Glückchen die Wolke wieder wecken, um so einen Regenbogen zu ermöglichen. Hmm? Willkommen in der Welt des Drachens.



▲ Wie kann man sich als Schneemann mit einem feuerspeienden Drachen anlegen?



▲ Wenn das Känguru Sheila zutritt, bleibt kein Stein auf dem anderen.



▲ Die Libelle als Indikator eurer Lebensenergie ist auch wieder mit dabei.



▲ Erst mit der nötigen Anzahl Diamanten könnt ihr eure Freunde freikaufen.

arktischen Kälte, der Pinguin Sergeant Byrd und der Space-Monkey Agent 9. Es überrascht nicht, dass jede dieser Figuren über gänzlich andere Fähigkeiten verfügt und diese in den jeweiligen Leveln auch perfekt nutzen muss, um seiner Aufgabe gerecht zu werden. So kann Sheila naturgemäß besonders hoch springen und zutreten, während Sergeant Byrd fliegt und mit einem Raketenwerfer ausgestattet ist.

Außerdem hebt Byrd schwere Gegenstände in die Luft und setzt sie an gewünschter Stelle wieder ab – eine Fähigkeit, die ihr zur Lösung diverser Rätsel braucht.

Herausragendster Charakter ist jedoch zweifellos Agent 9, der neben einem sehr hilfreichen Sniper-Gewehr auch mit Bomben ausgestattet ist. Selbst Spyros Fähigkeiten sind nach wie vor nicht zu unterschätzen. So hat

der Kleine mittlerweile das Schwimmen gelernt und besitzt immer noch einen recht feurigen Atem, der durch das Einsammeln diverser Extras

**“Spyro wird seinem Ruf als Spielspaß-Garant mit perfekter Technik auch im dritten und letzten Teil voll gerecht.“**

noch mächtig feuriger wird. Insgesamt sollen euch in der finalen Version 37 Level erwarten, viele davon bis zu doppelt so groß wie im Vorgänger.

Die Aufteilung sieht dabei folgendermaßen aus: In 16 Leveln spielt ihr Spyro selbst, während acht Welten

den neu hinzugekommenen Charakteren vorbehalten sind. Tja, acht und 16 sind doch 24, oder? Richtitsch! Und genau die verbleibenden Stages stehen für den wohl größten Spielspaß. So könnt ihr euch dort in Tony-Hawk-mäßigen Fantasy-Skate-

Parks austoben, in einem U-Boot Jagd auf Bösewichter machen oder euch mit den vielfältigen Levelbossen herumschlagen.

Auch wenn die uns vorliegende Version noch nicht final ist, steht bereits jetzt außer Zweifel, dass der dritte Teil in Sachen ausgezeichneter Spielbarkeit und technischer Perfektion den Vorgänger mindestens ebenbürtig ist.

Selbst bei effektvollen Feuerwerken kommt die absolut flüssige Framerate nie ins Stottern und auch die Steuerung lässt keine Wünsche offen. Wer auch immer etwas mit diesem Spielgenre anfangen kann, sollte sich *Spyro: Year of the Dragon* dringend vormerken. Einen besseren Jump'n-Run-Action-Adventure-Hybriden werdet ihr zumindest auf dieser Plattform nicht mehr zu Gesicht bekommen.







▲ Sitzt ihr im Seitenwagen, geht die Action so richtig ab: Euer Kollege steuert das Motorrad, während ihr locker-lässig etwaige Straßensperren pulverisiert.



▲ Saftige Explosionen, bombastischer Soundtrack, traumhaftes Gameplay und astreine Grafik – MOHU wird ein neuer Meilenstein.



▲ Die Animationen der feindlichen Soldaten sind durchweg genial gelungen.



▲ Wir schießen mit Kanonen auf Spatzen, doch bald kommen die Panzer.



▲ An Stellungen-Gefechten mit gut verschanzten Gegnern mangelt es nicht ...



▲ ... doch auch saftige Massen-Shootouts dürfen nicht fehlen.

# Medal of Honor Underground

**PS** Vive la Résistance!

**V**or knapp einem halben Jahr erschien mit Dreamwork Interactives *Medal of Honor* (Test in Video Games 2/2000) ein durch seine Weltkriegs-Thematik für deutsche Verhältnisse leicht heikler, deswegen jedoch nicht schlechterer First-Person-Shooter, der ohne weiteres in einem Zug mit *Goldeneye* oder *Perfect Dark* (beide N64) genannt werden kann.

Vor allem die intensive Atmosphäre, die überragende Soundkulisse, das durchdachte Missions-Design sowie die überzeugend arbeitende Gegner-KI hatten es uns damals angetan – und das soll nun alles besser werden? Ja, das könnte durchaus gelingen, denn was uns diese Preview-Version verspricht, macht uns den Mund mehr als wässrig. Klar, das Spielprinzip blieb das Gleiche wie in eigentlich jedem First-Person-Shooter, doch die kleinen, aber ach so feinen Detail-Verbesserungen sind es ja bekannterweise, die eine niedliche Kuh in ein saftiges Steak verwandeln – wenn ihr wisst, was wir meinen. Doch alles der Reihe nach:

### Liberté ...

*Medal of Honor Underground* spielt wie neuerdings so viele Fortsetzungen vor dem eigentlichen ersten Teil, und zwar in der Zeit, als die

Nazi-Präsenz in Frankreich noch ziemlich stark war – zwei Jahre, bevor Lt. Patterson die Ehrenmedaille verliehen bekam, um genau zu sein. Die Story verfolgt dabei die "Abenteuer" der jungen französischen Widerstandskämpferin Manon (vom Regen in die Traufe, vom Engländer zur Franzfrau ...), die Kenner des ersten Teils vermutlich noch als Jimmy Patterson's Verbindungsperson in Erinnerung haben. Jetzt, wo ihre Heimatstadt Paris und so gut wie ganz Frankreich von den Nazis besetzt ist, stellt sich für Manon eine entscheidende Frage: Was soll sie tun? Aufgeben? Fliehen? Oder Widerstand leisten? Die Antwort kennen wir wohl alle: So packen wir Pistole und Molotow-Cocktail ein und greifen Manon helfend unter die Arme, die sich dazu entschlossen hat, bei der Untergrund-Organisation ihres Bruders mitzumischen. Was sie zu diesem

Zeitpunkt noch nicht weiß: dass sie bald eine wichtige Rolle in diesem Krieg spielen und später im Auftrag des OSS entscheidend am Erfolg der Invasion der Alliierten in der Normandie beteiligt sein wird.

### ... Egalité ...

Zu Beginn solltet ihr euch mit eurem Bruder treffen, um mit ihm zusammen einen Waffentransporter der Besatzungstruppen zu entführen – dadurch soll die Kampfkraft der Résistance erhöht werden. Bei dieser Mission lernt ihr auch gleich das erste neue Feature von *MOHU* kennen: In einigen Einsätzen seid ihr nicht mehr alleine unterwegs, sondern macht euch mit einem CPU-Kollegen gemeinsam auf den Weg. Der Kumpan unterstützt euch tatkräftig, dafür müsst ihr ihm Feuerschutz geben. In diesem Fall ist es eure Aufgabe, für Rückendeckung zu sorgen, während euer Bruder Schlösser

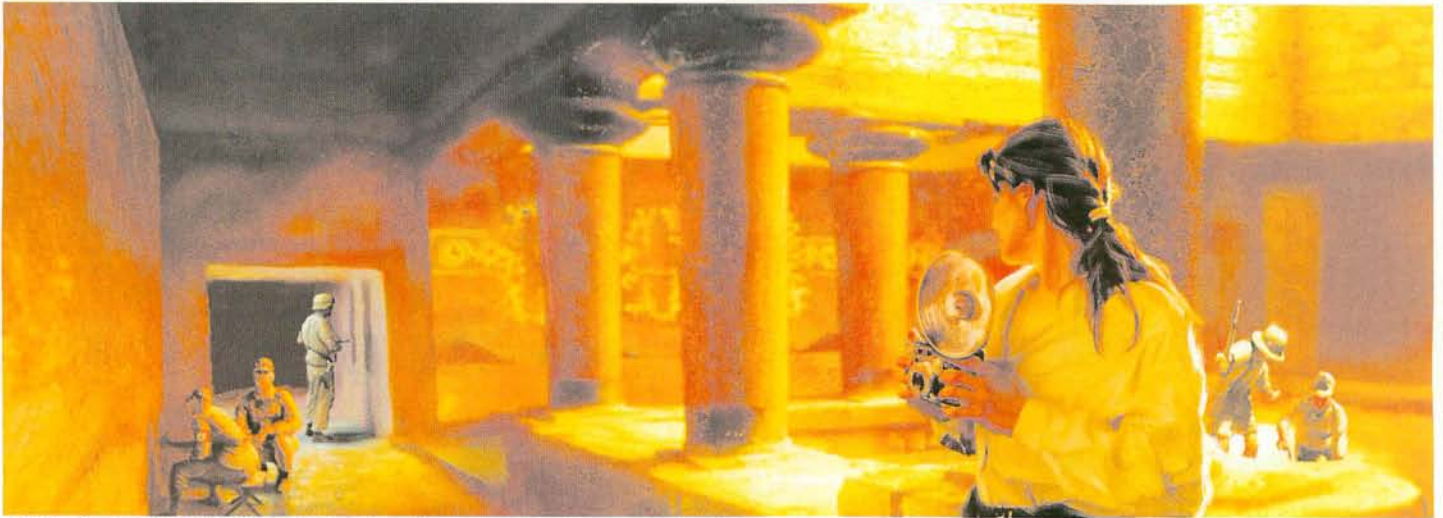
## Medal of Honor Underground

**PS**

- Genre: Ego-Shooter
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: Dreamworks Interactive

4. Quartal  
**2000** ■ Erster Eindruck  
Toppt den ersten Teil noch mal um ein gutes Stück!





▲ Gut getarnt schleicht sich Manon in eine Tempel-Anlage ein, um dort wichtige Photos zu schießen.



▲ In Paris beginnt eure erste Mission. Wo steckt nur euer Bruder?



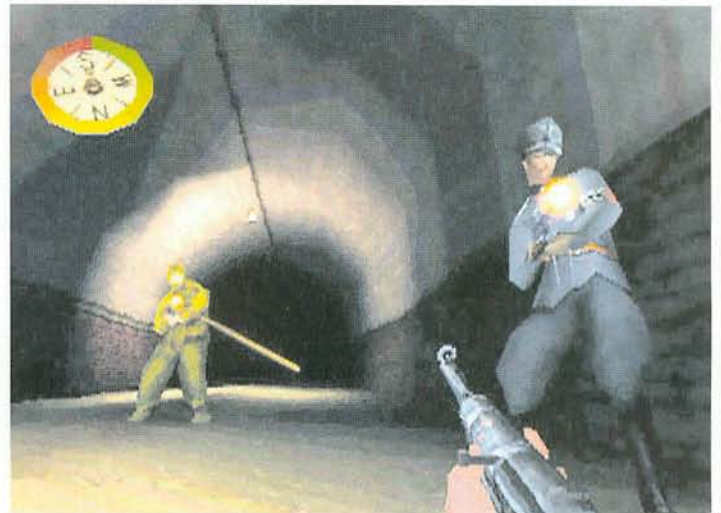
▲ Ähm ... nun ... äh ... Manon? Hier wäre wohl eine Panzerfaust eher angebracht.



▲ Klar, auf die beliebten MG-Stellungen müsst ihr auch im Nachfolger nicht ...



▲ ... verzichten und jagt vom LKW bis zum Panzer alles Mögliche in die Luft.



▲ "Kriechen" ist in *MOHU* (fast) immer eine gute Taktik – an dieser Stelle würden wir allerdings "Laufen!" empfehlen.

knacken sowie den LKW kurzschließen muss – ein Feature, das völlig neue Taktiken erfordert und die Spannung der Missionen unglaublich steigert.

Überhaupt scheint *MOHU* deutlich taktikorientierter als sein Vorgänger (oder Nachfolger – wie man's nimmt) zu sein. Viel öfter liegt der Schlüssel zum Erfolg darin, unauffällig durch enge Gassen zu schleichen, hinter Mauern zu kriechen und sich vorausschauend millimeterweise vorzuarbeiten – echtes Guerilla-Feeling eben. Speziell dabei fällt sofort die verbesserte KI der Gegner ins Auge. Waren die Nazi-Schergen schon im ersten Teil ausgezeichnete Widersacher, gehen sie nun noch gewiefter vor, schmeißen sich öfter in Deckung, reagieren tödlicher, organisierter und somit "lebensechter". Ewige Sekunden dauernde Scharmützel, der Wechsel zwischen Deckung suchen, Nachladen, Gegner

ausfindig machen und anvisieren zehren enorm an den Nerven und sorgen für erstklassige Einzelkämpfer-Stimmung.

### ... Pfefferminzthé

Doch nicht nur die Gegner-Intelligenz ist stärker geworden, auch das Waffenarsenal, mit dem gegen euch vorgegangen wird, ist deutlich gewachsen. Da kann es schon mal vorkommen, dass ihr alleine eine ganze Panzer-Division auseinander nehmen oder gegen Motorrad-Einheiten antreten müsst. Zum Glück könnt auch ihr selber so einen Seitenwagen besteigen und mit der montierten Bord-MG kiloweise blaue Bohnen durch die Gegend ballern. Auch das Tarn-Feature ist wieder mit dabei, mit dem ihr als Bäcker oder Sani verkleidet unerkannt durch die feindlichen Linien marschieren könnt. Dass die Steuerung wie schon im Vorgänger



▲ Während euer Bruder damit beschäftigt ist, den wichtigen Waffentransporter kurzzuschließen, müsst ihr ihm Rückendeckung geben.

sowohl mithilfe der beiden Sticks als auch mit dem D-Pad tadellos vonstatten geht, erfreut uns dabei umso mehr. Auch grafisch bietet *MOHU* wieder viele abwechslungsreiche Locations, die uns in sieben Missionen mit insgesamt 22 Leveln von Paris über Nordafrika, Italien und Deutschland bis nach Griechenland führen. Lediglich noch vereinzelt vorkommende Clipping-

Fehler und etwas pixelige Texturen stören den überragenden Gesamteindruck. Der geniale Soundtrack ist auch diesmal wieder gelungen: Ob Stimmengewirr in der Kanalisation eine beengende Atmosphäre aufbaut oder euch düstere Choräle in einer zerbombten Kirche den Angstschweiß auf die Stirn treiben – noch stimmungsvoller geht es wohl kaum mehr. Das Spiel wird der Hammer! **CD**





▲ Ja, wo fährt er denn? Ausflüge in die Pampa kosten nicht nur extrem viel Speed, sondern zehren oft auch an eurem Energieschild.



▲ Gewaltige Sprünge sind bei *POD 2* keine Seltenheit. Vorheriges Zünden des Boosters erhöht dabei eure Überlebenschancen ungemein.



▲ Dank irrsinnig vieler Abzweigungen dauert es eine ganze Weile, bis ihr die Ideal-Route herausgefunden habt und auf die vorderen Plätze fahrt.



▲ Bis zu drei Waffen könnt ihr sammeln und für einen späteren Einsatz aufheben.



▲ Da muss Ubi noch feilen: Dicke Nebel-Suppe und wenig Details im 2P-Modus.

## POD 2

**DC** Planet of Death? Piss off and Die? Porno ohne Domina? Power of Destiny?

**N**ein, nichts von alledem. Hinter dem vielversprechenden Kürzel **POD** verbirgt sich nichts weiter als ein parasitärer, lebensbedrohender, mutierender, außerirdischer Virus, der in der Minenkolonie **Damethra** ausgebrochen ist und dort für reichlich (Verkehrs-)Chaos sorgt – wie langweilig.

Im ersten Teil bedeutete *POD* immerhin noch „Planet of Death“ – und ihr musstet Rennen um das letzte

Flugticket von einer verseuchten Welt bestreiten. Was die Hintergrundgeschichte diesmal mit einem Rennspiel zu tun hat? Lasst uns doch bitte einfach den Mantel des Schweigens darüber legen und zermartern wir uns nicht den Kopf darüber. Genießen wir einfach das Spektakel, das uns nun geboten wird und geben wir uns komplett

**„Super-schnell, Hammer-Sound und coole Grafik: *POD 2* könnte was werden.“**

dem Geschwindigkeitsrausch hin.

Denn was uns auf der Rennstrecke erwartet, werden die PC-Freaks unter euch vermutlich schon kennen. Damals war ja *POD* eines der ersten Spiele, das intensiven Gebrauch von 3D-Beschleuniger-Karten machte und durch überwältigenden Speed und hochauflösende Texturen nicht wenige Spieler in seinen Bann zog (nicht wahr, Sanka?). Den zweiten Teil gibt's

nun exklusiv für DC und auch hier können wir nur sagen: Hut ab! Was da an detaillierten Strecken in einer rasanten Geschwindigkeit an uns vorüberzieht (VGA-Unterstützung oder 60-Hz-Modus), macht schon was her. Irres Strecken-Design mit Sprüngen, Berg- und Tal-Fahrten sowie fiesem Schikanen, gepaart mit Waffen-Duellen

lässt Action-Renn-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Leider wirken die acht Strecken im Moment trotz einiger Rand-Animationen noch etwas steril, um richtige Endzeit-Stimmung aufkommen zu lassen – etwas mehr Liebe zum Detail erwarten wir bis zur End-Version schon noch. Auch die Anzahl der Extras ist im Moment noch nicht gerade überwältigend: Shield und Boost sowie Minen, Turbo und

eine Energie-Waffe – das war's auch schon. Sehr gut gelungen dafür die Steuerung: Dank feinfühleriger Stick-Abfrage und gefühlvoller Gas-/Bremse-Umsetzung der L- und R-Tasten, unterstützt von gut eingesetzter Rumble-Unterstützung, zwirbelt ihr eure aus dem Tierreich entliehenen Gefährte gekonnt um enge Kurven und slidet flink an euren Kontrahenten vorbei.

Ein Kompliment geht übrigens an die Sound-Abteilung. Dreht ihr die FX runter und die Musik auf volle Lautstärke, kommt ihr in den Genuss hervorragender Trance-Stücke, die es verdienen, auf einer eigenen Musik-CD veröffentlicht zu werden – mehr davon! Damit ihr nicht alleine gegen die CPU fahren müsst, steht euch ein jetzt noch fast unspielbar nebliger und grafisch abgespeckter Zweispieler-Modus sowie diverse Internet-Tournaments für bis zu acht Spieler zur Verfügung; hoffentlich klappt's mit der Übertragungsrunde.

### POD 2

**DC**

■ Genre: Rennspiel  
 ■ Hersteller: Ubi Soft  
 ■ Entwickler: Ubi Soft

Q4 2000 ■ Erster Eindruck  
 Etwas steril, aber superdetailliert und schnell





▲ Alles da, wo man's braucht und schön übersichtlich: rechts die Item-Leiste und links unten die praktische Karte.



▲ Im umfangreichen Status-Menü rüstet ihr euren Recken mit allerlei Rüstungen und mächtig magischen Gegenständen aus.



▲ Yeah – Baby! Der stärkste bin immer noch ich. Den tieferen Sinn der Hintergrund-Story können wir leider erst im Test ergründen.



▲ Im Hintergrund wird ständig eine Auto-Map mitgezeichnet.



▲ Der Magier Wart hat euch erschaffen und gibt immer wieder neue Aufträge.



▲ Beim Schmied lasst ihr eure Waffen durch Runen-Kraft verstärken.



▲ Massenprügelei: In Lodoss War mangelt es wahrlich nicht an Feinden.

## Record of Lodoss War

**DC** Hach – ich wär' so gern ein Teufel ...

**N**ein, wir werden's uns verkneifen. Wir werden *Lodoss War* nicht mit *Diablo (2)* vergleichen. Aber eigentlich ... Also, wenn ihr *Diablo* (PS, PC, Mac) zufällig mal gesehen habt, dann könnt ihr euch sehr gut vorstellen, was in *Lodoss War* so abgeht: Monster-Schnetzeln, Items sammeln und Mini-Quests lösen – die guten alten Action-RPG-Tugenden halt.

Die Story ist dabei lose an den bekannten japanischen Animé angelehnt, wovon wir bei unseren ersten Ausflügen durch Burgverließe, Friedhöfe, Bergpässe und dunkle Höhlen-Systeme allerdings nicht sehr viel mitbekommen haben. Es ist wohl so, dass euch ein alter Magier aus irgendwelchen verstaubten Ingredienzen und mit ein paar vergammelten Zaubersprüchen erschaffen hat und ihr nun für ihn die verschiedensten Aufträge müsst – da ist dann die Rede von "Festungen einnehmen" oder "Gefangene befreien" und dergleichen.

Für uns soll das aber noch alles recht unwichtig sein, uns interessiert im Moment mehr das Gameplay – schließlich handelt es sich dabei ja um *Diablo* für Dreamcast. Mist, jetzt haben wir den Vergleich doch gezogen. Na ja, jedenfalls zieht ihr nun aus der Dreiviertel-Perspektive durch die Lande und verprügelt allerlei

untotes Gesindel. Sehr gut gemacht ist hierbei die Übersichtskarte, die nicht transparent über den gesamten Bildschirm gelegt wird, sondern sich in der linken unteren Ecke befindet und trotz der geringen Größe einen optimalen Überblick gewährleistet.

### Ich bin der Stärkste!

Um hilfreiche Items wie Potions oder Mana-Tränke in der Hitze des Gefechts sofort und ohne umständliches Umschalten ins Inventory einzusetzen, gibt's am rechten Bildschirmrand eine kleine Item-Leiste, die wohl euren Gürtel darstellt. Ihr schaltet sie mit dem Digi-Pad durch und wählt so hilfreiche Tränke oder Zaubersprüche an.

Im Status-Screen geht's dann etwas detaillierter zur Sache: Hier rüstet ihr euren Charakter mit allerlei neuen Rüstungen, Schilden, Schwertern und Ringen aus, die zum Teil mit magischen Eigenschaften eure

Attribute verbessern – eine gut überlegte Auswahl ist hier Pflicht. Sehr schön übrigens, dass ihr sämtliche Ausrüstung dann auch an eurem Charakter erkennen könnt. Gut gelöst wurde auch die Sache mit den Schuhen: Die haben nämlich einen Wert für Lautstärke, was darauf schließen lässt, dass ihr euch auch unbemerkt an Feinde heranschleichen könnt. Nur hat's uns bisweilen ziemlich genervt, ständig das Klappern der Eisenschuhe zu hören ...

Zusätzlich gibt's natürlich noch eine ganze Reihe verschiedener Zaubersprüche sowie – ganz wichtig – diverse Runen zu entdecken. Diese lasst ihr beim Schmied eures Vertrauens auf Schwert, Rüstung oder Schild montieren und erhaltet so nette Nebeneffekte wie mehr Stärke, Blitz-Widerstand oder eine höhere Ausdauer. Klingt alles sehr bekannt und geklaut, macht aber trotz- oder gerade deswegen sehr viel Spaß. **CD**

**Record of Lodoss War: The Advent of Cardice**

**DC**

- Genre: Action-RPG
- Hersteller: Swing Entertainment
- Entwickler: ESP

**Q1 2000**

Erster Eindruck  
Endlich – *Diablo* für DC.  
Wir sind entzückt!





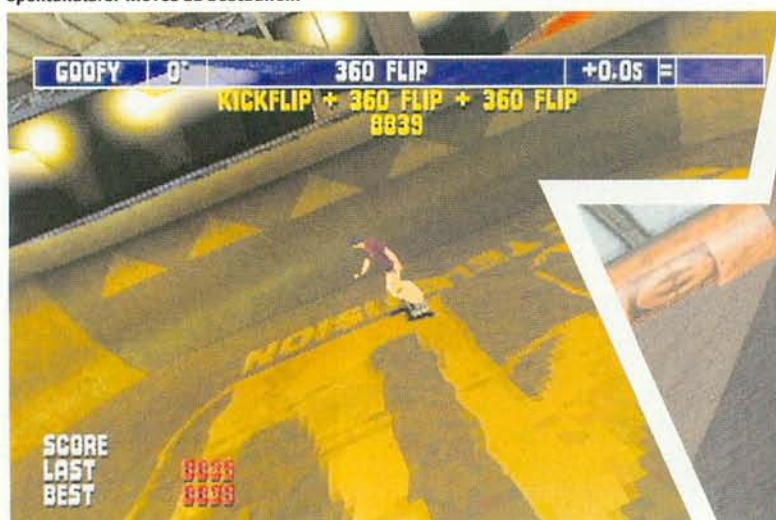
▲ Im Intro gibt's wie üblich wieder satte Filmschnipsel einiger besonders spektakulärer Moves zu bestaunen.



▲ Im Deathmatch bewert ihr euch mit Minen, Homing-Blitzen, Billardkugeln und dergleichen.



▲ Im Stunt-Modus springt ihr über gigantische Rampen.



▲ Nur wer seine Tricks verknüpft und möglichst viel Abwechslung bietet, überzeugt die Punktrichter.



▲ Im Survival-Modus wird euch für spektakuläre Tricks Zeit gutgeschrieben.



▲ Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren ...



▲ Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren ...

# MTV Sports: Skateboarding

**PS** Konkurrenz für den alten Tony?

**S**eit **Tony Hawk** sind **Skateboard-Games** wieder so richtig in. Kein Wunder, dass jetzt diverse Mitbewerber wie **Grind Session** oder **Street Sk8er** aus dem Boden schießen, um mitabzusahnen. Mit der zugkräftigen **MTV-Sports-Lizenz** steigt nun auch Entwickler **Darkblack** mit ins Skate-Boot.

Nicht nur der Name **MTV** wird vielen Spielern geläufig sein – auch **Andy MacDonald** ist Insidern definitiv ein Begriff. Doch neben ihm und einigen Fantasie-Profis gehen sich außerdem so klingende Namen wie **Colin McKay**, **Danny Way**, **Rick Howard**, **Brian Howard**, **Josh Kalis**, **Rob Dyrdek**, **Stevie Williams**, **Alan Petersen**, **Keith Hufnagel** sowie **Jen O'Brien** ein Stelldichein – an zugkräftigen Lizenzen mangelt es wahrlich nicht. Um das ganze Drumherum abzurunden, stellen noch namhafte Hersteller wie **Alien Workshop**, **Stussy**, **Hurley** und einige mehr ihre Outfits sowie Board-Designs zur Verfügung. Damit ihr bei euren Grabs, Grinds, Flips und dergleichen auch musikalisch so richtig in Stimmung kommt, gibt's heftige Mucke der **Deftones**, **System of a Down**, **Cypress Hill**, **Pennywise**, **Snapcase**, **Goldfinger**, **No Use for a Name**, **Kottonmouth Kings**, **Flash Point** und den **Pilfers**.

Von der Lizenz-Seite scheint also alles da zu sein, was ihr zum Skaten so braucht – wie sieht's mit dem Game-Design aus? Nun, auch in diesem Punkt scheint es an Features nicht zu mangeln: Wie wären zwanzig verschiedene Charaktere, jeder mit seinen eigenen (realen) Signature Moves, 25 Level mit verschiedenen Wetterbedingungen, wobei vom realistischen Skate- bis zu abgedrehten Fantasy-Parks wie etwa der Hölle (!) alles dabei ist? Oder tonnenweise Spielmodi? Einzelspieler freuen sich auf Lifestyle, was dem Karriere-Modus entspricht, **MTV-Hunt** zum Freispielern von Gimmicks, **Freeride** zum Üben und diverse andere. Mehrspieler-technisch gibt es ein unerbittliches **Deathmatch**, den explosiven **Bomb-Modus**, ein Duell, in dem es auf coole Stunts ankommt und noch ein paar mehr. Spielerisch bestehen zumindest steuerungsartige Parallelen zu **Tony Hawk**. Das bedeutet, dass ihr mit den

einzelnen Tasten Grund-Bewegungen wie **Sprung**, **Grab**, **Grind** und **Flip** ausführt, die dann in Verbindung mit Steuerkreuz- oder Analog-Stick-Commandos weit über sechzig verschiedene Moves ermöglichen. Die Ausführung der Tricks geschieht übrigens etwas langsamer und somit realistischer als bei **Tony** – ob man dies nun positiv oder negativ bewertet, sei jedem selbst überlassen. Fest steht jedoch, dass dabei bei weitem nicht so spektakuläre, dafür aber viel glaubwürdigere Moves herauskommen. Bei Grafik und Animation gibt es dank detaillierter Parks, netter Randdetails wie **Videowänden** oder aufwändig gestalteter Protagonisten schon jetzt wenig zu meckern, wenn auch einige Clipping- sowie Kollisions-Fehler noch des öfteren den Spielfluss hemmen. Hoffen wir, dass dies jedoch bis zum Release ausgebügelt wird. Ob das allerdings genug ist, um **Tony 2** zu schlagen?

## MTV Sports: Skateboarding feat. Andy MacDonald

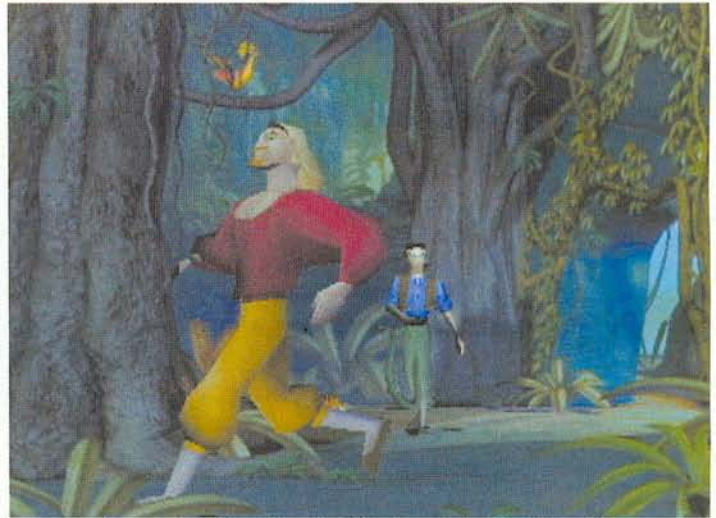
- Genre: **Skateboard-Simulation**
- Hersteller: **THQ**
- Entwickler: **Darkblack**

**Oktobex 2000** Erster Eindruck Looks good – Könnte was daraus werden!

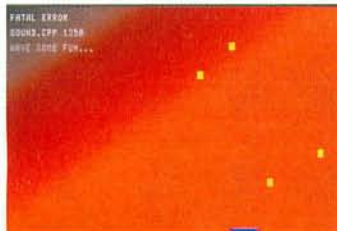




▲ Bei diesem Würfelspiel gewinnt ihr die Karte, die euch nach El Dorado führt. Keine Angst, verlieren könnt ihr hier nicht.



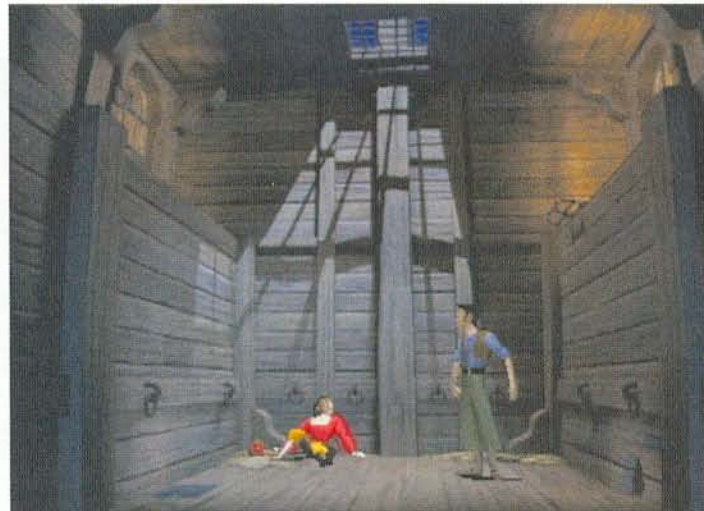
▲ Da schreitet er voran mit stolz geschwellter Brust. Die Animationen überzeugen auf der ganzen Linie – lediglich mit der Kollisions-Abfrage hapert's noch.



▲ Nur in der Preview-Version zu finden: Entwischt uns ein Ball, stürzt die PS ab.



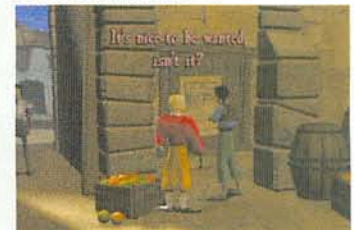
▲ Mist! Wie sollen wir jetzt bloß über die zerstörte Brücke kommen?



▲ Dank vieler Spielereien mit verschiedenen Lichtquellen wirkt *Der Weg nach El Dorado* unglaublich plastisch.



▲ Lockt das Huhn mit Korn an – ein typisches Adventure-Rätsel.



▲ Es ist schön, gesucht zu werden? Miguel ist nicht der Denker der beiden.

## Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado

**PS** Zwei liebenswerte Ganoven sind auf der Suche nach der legendären Stadt.

**P**assend zum neuen Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney erreichte uns kurz vor Redaktionschluss eine spielbare Preview-Version des gleichnamigen Spiels. Doch anstatt ein simples Jump'n' Run rund um die zwei schusseligen Protagonisten Tulio und Miguel zu stricken, schlug Ubi Soft den Adventure-Pfad ein.

Erzählt wird die Geschichte dabei als Rückblende, wo uns die zwei Chaoten abwechselnd ihre eigene Version der Abenteuer unterjubeln wollen. Gameplay-technisch bedeutet dies für euch, dass ihr diesmal zwei Charaktere steuern dürft, die sich dann in einigen Aufgabenstellungen sogar gegenseitig helfen müssen – ein Feature, das zumindest in einem PlayStation-Adventure bis jetzt einmalig ist und unserer Meinung nach Schule machen sollte. Doch worum geht's eigentlich?

Der Story des Films folgend beginnt euer Abenteuer in Spanien, wo ihr wegen einiger unwesentlicher Vergehen gesucht werdet und deswegen jetzt aus eurer Heimatstadt fliehen müsst. Dabei stolpert ihr recht schnell über eine geheimnisvolle Karte, die euch zum noch geheimnisvolleren El Dorado, der goldenen Stadt führt. Einmal unermessliche Reichtümer gewittert, kann euch

natürlich nichts mehr halten. Ihr macht euch auf über das weite Meer und durch den undurchdringlichen Dschungel, bis ihr endlich das Ziel eurer Reise erreicht.

Auf ein jüngeres Zielpublikum zugeschnitten erwartet euch dabei

**„Endlich wieder Adventure-Nachschub. Doch schafft es Ubi Soft, das geniale *Discworld Noir* zu übertreffen?“**

eher leichte Rätselkost, die versierte Spieler so gut wie nie vor größere Probleme stellen dürfte. Wie üblich müssen Items gesammelt, miteinander kombiniert und geschickt eingesetzt werden – die bekannte Adventure-Kost eben. Leider wird es dafür wohl keine Maus-Unterstützung geben, weshalb das "Anvisieren" eines gesuchten Gegenstandes mit dem Pad etwas umständlich abläuft. Zumindest werden wichtige Items

farblich hervorgehoben und sind recht schnell zu erkennen.

Positiv überrascht waren wir hingegen von der grafischen Präsentation: Basierend auf der *Cold Blood*-Engine zaubert Ubi Soft traumhafte Render-Backgrounds, feine Licht-/

Schatten-Effekte und Animationen auf den Screen, die das Flair des Films hervorragend einfangen. Auch die hervorragend gesprochenen englischen Dialoge sind ein echter Brüller und werden nur noch von den genialen Gesprächen der Scheibenwelt-Spiele übertroffen. Hoffen wir, dass der Wortwitz und vor allem die Stimmen der Sprecher auch in der komplett lokalisierten deutschen Version erhalten bleiben.

### Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado

**PS**

Genre: Adventure  
Hersteller: Ubi Soft  
Entwickler: Ubi Soft

Dezember 2000 Erster Eindruck  
Coole Grafik und Dialoge  
– aber eher Kids-only





▲ Im Cage-Match gibt's leider noch massive Darstellungsprobleme: Meistens versperrt euch der Käfig die Sicht auf die Akteure.



▲ Royal Rumble: leider nur vier Wrestler gleichzeitig und während des Matches lange Ladezeiten für Neuankommlinge. Hoffentlich nicht mehr in der Test-Version.



▲ Jeder gegen jeden, Mann gegen Frau. Hier hat uns "Frau" allerdings brutal flach gelegt und wird uns mitsamt dem Tisch in kleine Stücke hauen.



▲ Auch neu: Das Leiter-Match spielt sich, so wie eigentlich alle Match-Varianten, genial einfach und macht gut Laune.

## WWF Smackdown 2

**PS** Know your Role: Kenne dich selbst und finde deinen Weg in die Mitte.

**O**b's dank Meditation besser mit der Ausführung der Moves klappt? Vielleicht, vielleicht auch nicht – das sei jedem selbst überlassen. Eines ist aber sicher: Wer schon den genialen Vorgänger kennt (Test in VG 5/2000, 84 Prozent), der tut sich in dieser Sequel sehr leicht.

Denn wie bei *Hardcore Revolution* – Test in der letzten Ausgabe – scheint

es auf den ersten Blick auch hier so, als würde sich recht wenig ändern. Die Moves werden immer noch durch einfachste Tasten-Kombinationen ausgeführt (was bei *WWF Smackdown* nun wirklich kein Kritikpunkt ist) und auch die Darstellung der Wrestler hat sich nicht unbedingt verbessert. Ein paar wenige Polygone hier und da mehr – das war's auch schon.

In unserer sehr frühen Preview-Version traten leider noch sehr viele Polygon- und Clipping-Fehler auf, jedoch gehen wir davon aus, dass diese behoben werden und so im Großen und Ganzen der Look des ersten Teils dabei herauskommt. Auch von der Soundseite können wir noch nicht viel berichten, da bis auf vereinzelte Schlag-Geräusche noch keine Musik-Untermalung integriert wurde. Wer allerdings *Smackdown* und die Sounds der WWF kennt, weiß, dass man hier eigentlich auch nicht sehr viel falsch machen kann.

Kommen wir zu den Neuerungen: Mit Tazz, Rikishi Phatu, Essa Rios, Perry Saturn und vielen neuen Wrestlern mehr zählt das Teilnehmerfeld nun über sechzig Charaktere – da soll-

gibt's einige neue Match-Varianten, die sich schon jetzt außerordentlich gut spielen. Ob nun Ladder-, Iron-Man-, Casket-, Table- oder Hell-in-a-Cell-Matches – es ist alles da, was

**„Das geniale Gameplay des Vorgängers gepaart mit neuen Animationen und Matches – great!“**

te eigentlich für jeden etwas dabei sein. Die Animationsphasen wurden dabei leicht überarbeitet, wodurch die Piledriver, German Suplexes, Powerbombs und wie sie alle heißen mögen noch mal eine Ecke weicher rüberkommen. Auch das Auftreten der einzelnen Wrestler ist nun authentischer: Rikishi bewegt sich beispielsweise äußerst behäbig durch den Ring, Rios tänzelt hingegen federleicht um den Gegner herum – der Wiedererkennungswert steigt dadurch deutlich. Zu den zahlreichen neuen Wrestlern

man sich als WWF-Fan so wünscht. Lediglich im Hell-in-a-Cell-Match fehlt noch der spezielle Ring (das Match findet noch im normalen Ring statt), der bis zur Test-Version allerdings noch eingebaut werden soll. *WWF Smackdown 2* wird wohl genau das, was wir uns erwartet haben: ein leicht verbesserter Nachfolger mit neuen Charakteren, Moves, Locations (wie ein WWF-Restaurant) und Matches mit dem tollen Gameplay des ersten Teils. Ob die Verbesserungen aber auch für eine höhere Wertung reichen? **CD**

### WWF Smackdown 2: Know your role

**PS**

- Genre: **Wrestling**
- Hersteller: **THQ**
- Entwickler: **Yukes**

**Q4 2000** ■ Erster Eindruck  
Wieder mal das geniale Smackdown-Feeling.



# PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD

Die Zukunft beginnt am

02.11.2000

Die Playstation2. Das Magazin.



Der Comic zum Ego-Shooter des Jahres von

ACTIVISION®

# STAR TREK® VOYAGER

## ELITE FORCE



Das Spiel für PC  
ab September  
erhältlich



**Star Trek #3 ab 4.10. am Kiosk  
Prestige-Ausgabe im Buchhandel**

Dino  
entertainment

Star Trek and related elements TM, © 2000 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Paramount  
COMICS™



## VG-Crew



**Roland (AK-47)**  
Entging nur knapp einer Gelbsucht und trat als Trauzeuge und Gospel-Chorsänger auf. Dazu bombardierte Christiane ihn pausenlos mit Artikeln und Layout-Seiten. Dabei wollte er doch endlich mal selbst ein Spiel testen ...

SPIELT ZUR ZEIT

- Dance Dance Revolution, PS ■ Dino Crisis, DC
- Icewind Dale, PC

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



**Ralph (aka Bronco)**  
Versuchte unentwegt, Roland zu einer Partie Virtua Tennis zu bewegen und begründete nebenbei einen neuen Sport: Extrem Bilder-Abgebung - 112 Bildschirmfotos für einen Messe-Achtelseiter. Sapperlot!

SPIELT ZUR ZEIT

- Capcom vs. SNK, DC ■ Dino Crisis 2, PS
- Metal Slug 3, Neo Geo

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



**Christian (aka ToX)**  
Unerhört - ToX richtete sein Hündchen Chewbacca (kein Witz!) darauf ab, ehrbaren Redakteuren die hart erarbeitete Pizza abzugeben. Dabei machen wir uns doch auch nicht über Chewies Futter her.

SPIELT ZUR ZEIT

- Diablo 2, PC ■ Shin Sangokumusou, PS2
- Valkyrie Profile, PS

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



**Axel (aka Äxl)**  
Zauberwerk: kein Äxl im Haus, dafür waren sämtliche Artikel schon in der ersten Woche geschrieben. Des Rätsels Lösung: Mr. Boumalit machte Urlaub und musste alles vorher abgeben. Schaffte nicht jeder ...

SPIELT ZUR ZEIT

- Medal of Honor Underground, PS ■ Spider-Man, PS
- Danger Girl, PS

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



**Sönke (aka Sanka)**  
Auch Freund Sanka zog's in die Ferne - kurz vor Redschluss flog er für vier Wochen nach Chile. Wo er mit einem spanischen Word (ohne Umlaute, grrr!) seine Artikel fertig schrieb. Die Bilder suchen wir heute noch.

SPIELT ZUR ZEIT

- Virtua Tennis, DC ■ IT&F Summer Games, GBC
- Turok 3, N64

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



**Alex (aka Äläks)**  
Alex im Glück: Sanka "Ich will auf alle Messen" Siemens hatte leichte Probleme, die Tokyo Game Show und seinen Urlaub unter einen Hut zu bringen - da sprang Japan-Fan Alex völlig uneigennützig ein. Sagt er.

SPIELT ZUR ZEIT

- Donald Duck - Quack Attack, GBC ■ Spider-Man, PS
- Dynasty Warriors 2, PS2

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

## Die zehn besten Tests

Rang	Titel	Plattform	Prozent
1	Spider-Man	PlayStation	84%
2	Powerstone 2	Dreamcast	78%
3	Dave Mirra Freestyle BMX	PlayStation	78%
4	Sega Extreme Sports	Dreamcast	77%
5	Muppet Monster Adv.	PlayStation	73%
6	San Francisco Rush 2049	Nintendo 64	72%
7	San Francisco Rush 2049	Dreamcast	70%
8	Jeremy Mc Grath	Dreamcast	69%
9	Frogger 2	PlayStation	69%
10	Moto Racer World Tour	PlayStation	66%

# 100% Test

Games auf dem Prüfstand

GETESTET:

# 41 GAMES



# SPIDER-MAN

## PLAYSTATION

Break Out .....	92
Dave Mirra Freestyle BMX .....	84
Frogger 2: Swampy's Revenge .....	92
Infestation .....	90
Iron Soldier 3 .....	91
Moto Racer World Tour .....	89
Muppet Monster Adventure .....	87
Ray Crisis .....	93
Spider-Man .....	74
Toonenstein .....	86

## DREAMCAST

Jeremy McGrath Supercross 2000 .....	90
Powerstone 2 .....	78
San Francisco Rush 2049 .....	88
Sega Extreme Sports .....	83
Sydney 2000 .....	88

## NINTENDO 64

Mario Party 2 .....	81
San Francisco Rush 2049 .....	91

## GAME BOY

Blaster Master .....	110
Carl Lewis Athletics 2000 .....	110
Disneys Dinosaurier .....	111
Donald Duck: Quack Attack .....	111
International Superstar Soccer 2000 .....	110
IT&F Summer Games .....	110
Microsoft Puzzle Collection Entertainment Pack .....	111
Perfect Dark .....	111
Pokémon Pinball .....	110
Puzzled .....	111
Trick Boarder .....	111
UNO .....	110

## IMPORT

Chrono Cross .....	94
Danger Girl .....	98
Maestromusic .....	109
Valkyrie Profile .....	107
Gun Griffon Blaze .....	103
Shin Sangokumusou - Dynasty Warriors 2 .....	102
X-Fire .....	104
Capcom vs. SNK - Millennium Fight 2000 .....	100
Dino Crisis .....	108
Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3 .....	106
Ultimate Fighting Championship .....	105
Army Men: Air Attack .....	108



## Zeichenerklärung

<b>VP</b> unterstützt DC Vibration Pack	<b>RP</b> unterstützt N64-Rumble Pak	<b>DS</b> unterstützt PS-Dual Shock	 unterstützt Analogstick(s)	 unterstützt Lenkräder	<b>3D</b> unterstützt 3D-Sound	 Internet-fähiges Spiel	<b>GD</b> gibt die Anzahl der GDs an	<b>CD</b> gibt die Anzahl der CDs an	 unterstützt N64-Expansion Pak
 Batterie-Save (Game Boy)	 speichert auf Modul	 speichert auf Controller Pak	 speichert auf Memory Card	 unterstützt DC-Tastatur	 unterstützt DC-VGA-Box	 unterstützt DC-Visual Memory	 unterstützt Multi-Tap	 unterstützt GB-Drucker	<b>PWD</b> speichert über Passwort
 deutsche Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Deutsch	 englische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Englisch	 japanische Texte im Spiel	 Sprachausgabe in Japanisch	 Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich	 Maus-Unterstützung	 Unterstützt 50/60 Hz-Modus	 Anzahl d. Spieler





# Spider-Man

Endlich erhält Spidey die Umsetzung, die er verdient!



## Shortcut

- ☺ volle 3D-Bewegungsfähigkeit
- ☺ packende Grafik mit realistischen Animationen
- ☺ genialer Sound und Sprachausgabe
- ☺ viele bekannte Marvel-Charaktere
- ☺ perfekte Comic-Atmosphäre
- ☺ gut ausgewogener Genre-Mix
- ☹ gelegentlich etwas unübersichtliche Kameraperspektiven
- ☹ stellenweise nicht ausreichend präzise Steuerung
- ☹ für Profis ein wenig zu leicht

**E**s kommt ja nicht von ungefähr, dass Videospiele-Adaptionen bekannter Comicabenteuer unter Zockern einen eher zweifelhaften Ruf genießen. Bereits zu seligen VCS-Zeiten mussten die populären Protagonisten ihren wohlklingenden und verkaufsfördernden Namen für simple 08/15-Spielchen herhalten lassen. Auch auf den aktuellen Konsolen scheint sich, wie unzählige Negativbeispiele à la *Spawn*, *Batman forever* und *Superman* beweisen, nicht viel daran geändert zu haben. Bis jetzt ...

Dem Dreamteam Activision/Neversoft, denen wir bereits die geniale Skateboard-Sim *Tony Hawk* zu verdanken haben, ist es in enger Zusammenarbeit mit dem legen-

dären Marvel-Verlag gelungen, eine Comic-Umsetzung zu produzieren, die selbst den Ansprüchen hartgesottener Fans des Kult-Heftchens genügen dürfte. In *Spider-Man* übernimmt ihr erwartungsgemäß die Rolle des Peter Parker alias SpiderMan, der durch den Biss einer radioaktiven Spinne zu seinen Superkräften gelangte. Im Spiel selbst wird auf die Entstehungsgeschichte der Spinne nicht weiter einge-



▲ Um die Übersicht zu gewährleisten, wird Spidey in manchen Situationen transparent.



▲ Häuserschluchten stellen dank des Spinnennetzes kein Hindernis dar.



▲ Das Klettern an beziehungsweise unter der Decke wurde grafisch genial gelöst.



“Spider-Man-Fans werden über die unzähligen Cameos bekannter Gesichter begeistert sein.“



**Super!**

„Dieses Netz hält ...“

**Axel's Meinung:**

■ O.k., ich gebe ja zu, dass ich dieses Spiel einfach lieben wollte. Als langjähriger Comic-Fan und Sammler hätte ich eine weitere, liebevolle Comic-Umsetzung nicht verkraftet. Doch auch ohne vom Comic-Fieber gepackt zu sein, muss man Neversoft zugestehen, die bis dato wohl beste Comic-Adaption geschaffen zu haben. Angefangen bei der grandiosen und liebevollen Präsentation über die abwechslungsreichen Aufgabenstellungen und durchdachten Endgegnerkämpfe bis hin zur tollen Umsetzung der Spider-Man-Fähigkeiten wurde an alles gedacht, was ein gutes Spiel braucht. *Spider-Man* ist zwar kein Game, das euch wochenlang vor den Bildschirm fesselt, doch bis man alle Extras und Secrets freigespielt hat, vergeht doch eine ganze Weile. Und selbst dann gibt es immer noch den Trainingsmodus, der eure Leistungen in einer Highscore-Liste festhält. Für alle Fans des Comic-Helden gibt es keine Alternative zu diesem Game und auch Genreneulinge sollten nicht zuletzt wegen des moderaten Schwierigkeitsgrads einen Blick in die Welt des Spider-Man wagen. Allein die genialen Levelbosse und die witzigen Kommentare rechtfertigen schon einen Kauf.

“Bereits nach der ersten Zwischensequenz wähnt man sich inmitten des Comics.“





▲ Rhino ist mit Gewalt nicht bei zu kommen. Setzt lieber euren Grips ein. Davon hat er nämlich nicht allzu viel.

**Die FMVs sind fast so gut wie die Comics:**



■ In äußerst liebevoller Kleinarbeit wurde rund um die Story des Games ein richtiger kleiner Film gesponnen, in dem auch Charaktere, die im Game nicht vorkommen, ihre Auftritte haben.

⊖ gungen: Ihr findet euch sogleich inmitten der actiongeladenen Story wieder. Während Peter Parker, der in seinem Zivilleben seine Brötchen als Fotograf für den Daily Mirror verdient, eine Präsentation des ehemals bösen und nun bekehrten Dr. Otto Octavius fotografiert, erscheint auf einmal ein weiterer Spider-Man auf der Bühne und entwendet von dort die streng geheimen Forschungsergebnisse. Von diesem Augenblick an nimmt die höchst spannende und ganz in der Tradition der Zeichenvorlage stehende Story ihren verhängnisvollen Lauf. Nicht nur, dass der echte Spider-Man, der ohnehin schon von der Polizei fälschlicherweise für einen Mord verantwortlich gemacht wird, nun auch für den Diebstahl geradestehen muss; Peter Parkers Kollege Eddie erleidet durch den Überfall noch einen Nervenzusammenbruch, der ihn in den höchst gefährlichen "Venom", einen der Erzfeinde Spider-Mans, verwandelt.

An dieser Stelle bereits mehr von der Geschichte zu verraten, würde nur den Spaß schmälern, doch ihr könnt sicher sein, dass die in äußerst witzigen und ganz dem Comic entsprechenden Zwischensequenzen weitergesponnene Story einige interessante Wendungen und Auftritte altbekannter Gesichter garantiert ...



▲ Auch in den späteren Leveln bekommt ihr immer wieder hilfreiche Ratschläge.



▲ Igitt! Mit Zunge! Auf Venom stoßt ihr im Verlauf des Games mehr als einmal.

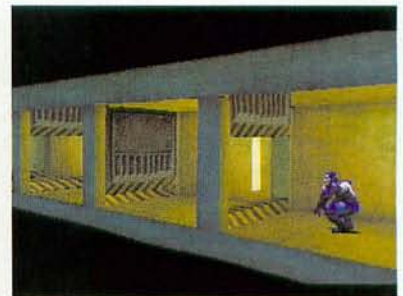
Neben dieser gelungenen Einführung gibt sich auch das restliche Spiel wie aus einem Guss. Jeder Menüpunkt ist aufwändig animiert und die vielfältigen Optionen lassen erahnen, was nach erfolgreichem Durchspielen noch auf euch wartet. Äußerst gelungen ist übrigens auch der dem 70er-Jahre Vorbild angelehnte Soundtrack, der wie sämtliche Dialoge in den Zwischensequenzen und die In-Game-Kommentare phantastisch rüberkommt und mit merklicher Liebe zum Detail umgesetzt wurde. Jeder der Protagonisten klingt so, wie man es sich beim Lesen der Heftchen vorgestellt hat.

**Ins Netz gegangen**

Doch nun zum eigentlichen Gameplay. Nachdem ihr euch für eine der drei Schwierigkeitsstufen entschieden habt (die leichteste heißt bezeichnenderweise Kinderspiel und sollte nur von absoluten



▲ Wie durchdringt ihr den schützenden Energiering um den Doc? Nachdenken ist angesagt.



▲ Erst nach dem Lösen eines Schalterrätsels öffnen sich diese Schleusen.



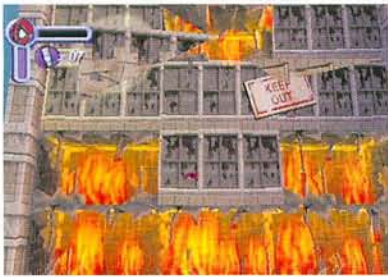
▲ An einigen der Gegner werdet ihr euch die Spinnenzähnechen ausbeißern.

Neulingen gewählt werden), beginnt das Spiel recht moderat und führt euch schrittweise an die verschiedenen Fähigkeiten des Spider-Man heran. Sein wichtigstes Utensil ist dabei selbstverständlich das extrem belastbare Netz, mit dem ihr euch wie Tarzan an Lianen von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer oder aber auch in geschlossenen Räumen an der Decke entlang hangeln könnt. Spidey-Leser wissen natürlich, dass das Netz nicht nur zu Fortbewegungszwecken, sondern auch als Waffe eingesetzt werden kann. So lassen sich Bösewichter darin in handliche Pakete verschüttern und dann problemlos mit einigen gezielten Tritten außer Gefecht setzen. Auch ein praktischer Schutzschild lässt sich mit Hilfe des Spinnenfadens weben. Besonders hartnäckigen Gegnern kann man neben dem normalen Netz noch mit "Netz-Geschossen" auf den Leib rücken.

Neben dem Netz zählt vor allem die Fähigkeit, jede erdenkliche Oberfläche entlangkrabbeln zu können, zu Spider-Mans herausragendster Eigenschaft. So werdet ihr im gesamten Spiel keine Stelle finden, die vor euch sicher ist. Dass dies gegenüber den der Schwerkraft unterworfenen Feinden ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist, liegt dabei auf der Hand.

Auch wenn euch als Spider-Man nicht wenige Hilfsmittel zur Verfügung stehen, sorgt das gut durchdachte Leveldesign in Kombination mit den abwechslungsreichen Aufgabenstellungen für immer neue Herausforderungen. So gilt es Geiseln zu befreien, Bomben unschädlich zu machen, schießwütigen Polizeihubschraubern zu entkommen und sich auf einer fahrenden U-Bahn gegen unzählige Echsenmenschen zu behaupten. Auch knifflige Schalterrätsel und Aufgaben, in denen ihr mehr durch Grips und Einsatz eurer Fähigkeiten als durch rohe Gewalt weiterkommt, sind zahlreich vertreten. Dazu zählen vor allem die Kämpfe mit den phantasievollen und für Comic-Fans gut bekannten Zwischen-





▲ Ihr müsst nicht nur den Skorpion besiegen, sondern auch euren verhassten Boss (ein Chefredakteur!!!) vor ihm retten.

◀ Wenn die Polizeihubschrauber Jagd auf Spidey machen, bleibt kein Stein auf dem anderen.

bossen. (Leider ist der grüne Kobold nicht mit von der Partie.) Denn während die Schergen unterwegs bestenfalls Kanonenfutter darstellen und höchstens durch ihre Masse ein Problem darstellen, müsst ihr euch bei den Super-Bösewichten jeweils eine besondere Strategie zurechtlegen. Gerade dadurch erhalten die Kämpfe einen besonderen Reiz und machen fundiertes Wissen um die Eigenschaften der

Charaktere bezahlt. Nachdem es in spielerischer Hinsicht nicht viel an *Spider-Man* auszusetzen gibt, stellt sich die Frage nach den technischen Einzelheiten des Fassadenkletterers.

Nun, auch in diesem Punkt haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. So ist es dank der sehr detaillierten Grafik hervorragend gelungen, dem Comic-Helden und seinen Widersachern Leben einzuha-



“Spider-Man, does whatever a spider can...”

chen. Es ist sicher nicht übertrieben zu behaupten, dass bislang noch kein Videogame-Comic-Charakter eine so gute Figur auf dem Screen gemacht hat. Auch die Animationen können sich sehen lassen und entsprechen genau den Erwartungen, die man an einen durchtrainierten Spinnennmenschen stellt. Selbst die schwierige Herausforderung, das Geschehen aus der jeweils nötigen Kameraperspektive zu präsentieren, wurde bis auf einige verschmerzbar Clipping-Fehler mit Bravour gemeistert. So rotiert die

Perspektive je nach Aufenthaltsort der Spinne um den Protagonisten, dass es eine wahre Freude ist. Falls sich Spider-Man dabei mit dem Rücken zu dicht an einer Wand befindet, wird dieser kurzzeitig durchsichtig und garantiert euch so den notwendigen Überblick. Und falls ihr euch mal wieder an der Decke bewegt, verschwindet diese einfach und gibt euch so den vollen Überblick auf das Geschehen frei. Einziger Kritikpunkt ist die manchmal nicht präzise genug agierende Steuerung, die es euch gerade bei Bosskämpfen oft schwer macht, das Netz gezielt zu platzieren.

### Storyboards lassen sich freispielen:

■ Anhand der Skizzen könnt ihr genau mitverfolgen wie die verschiedenen Szenen im Spiel entstanden sind.



▲ Solche Sprung-Einlagen sind dank eurer Spinnen-Fähigkeiten kein größeres Problem.



▲ Ebenso simpel wie effektiv: Springt dem Gegner auf die Schultern und schlägt zu, was geht.



▲ Selbst so große Gegner sind mit der richtigen Strategie schnell besiegt.

### Die Comic-Vorlage



### Spider-Man

Action-Adventure

■ Features


- Entwickler: Neversoft
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht - mittel

Grafik Musik Sound  
82% 81% 80%

**SPIEL SPASS 84%**





◀ Aus Feinden werden Freunde: Um den Zwischen-Boss zu erledigen, solltet ihr euch mit eurem ehemaligen Kontrahenten verbünden.

# Power Stone 2

Jetzt geht die Action erst so richtig los! Also Leute: Vier gewinnt!

## Shortcut

- 😊 witzige Stages
- 😊 massig viele Items
- 😊 Adventure Modus
- 😊 viele Extra-Optionen
- 😞 zu wenige Stages, dadurch viel zu kurz
- 😞 Im Vier-Spieler-Modus etwas zu hektisch
- 😞 nur zwölf Charaktere, die vier neuen passen nicht so gut ins Gesamtbild

▼ Auf der Flucht: Sogar während der Flucht vor diesem Felsbrocken verdrescht ihr euch gegenseitig.

**S**eit dem Import-Test heiß erwartet – jetzt endlich da: Der lang erwartete Nachfolger zu einem der innovativsten Prügelspiele ist kurz vor Redaktionschluss doch noch bei uns eingetroffen.

Doch kann diese Fortsetzung den genialen Vorgänger noch mal toppen? Zumindest in unserem Import-Test fielen uns ja schon einige Kritikpunkte ins Auge, die wir nun leider auch in der PAL-Version wiederfinden. Am ebenso einfachen, wie genialen Spielprinzip wurde aber zum Glück nichts verändert. Das bedeutet für euch, dass ihr wiederum mit eurem Charakter frei durch das Kampf-Areal lauft und euch mittels einfachster Buttonbelegung (Schlag, Grab und Sprung, das war's!) die Fäuste um die Ohren schwingt und mit allerlei Kisten, Fässern und Vasen um euch werft.

Fast alles, was ihr auf dem Bildschirm seht, könnt ihr aufnehmen, wegschubsen



◀ Ein gutes Beispiel für die Hektik in PS2: Wo sind eigentlich die Charaktere?

oder einfach nur zerbröseln. Zusätzlich tauchen immer wieder die beliebten Diamanten auf, die euch – sobald drei davon gesammelt sind – für kurze Zeit in einen Superhelden mit abartigen Special-Moves verwandeln. Diesmal gibt's übrigens nicht mehr drei, sondern sieben dieser "Power Stones", wodurch zumindest bei zwei Spielern die Hatz nach diesen Steinen nicht mehr ganz so hektisch ausfällt.

## Massig Extra-Options

Nach mehrmaligem Durchspielen stehen euch übrigens einige Extra-Optionen zur Verfügung, mit denen ihr beispielsweise die Anzahl der Steine wieder auf drei reduzieren könnt. Alles andere als geruhsam ist allerdings der neu implementierte Vier-Spieler-Modus, in dem aufgrund des gnadenlos schnellen Spielprinzips ganz schnell Hektik pur auf dem Bildschirm herrscht. Vor allem mit drei Freunden ein wahnsinniger Party-



▲ Duell in der Luft: Wo man sich nur überall verhaufen kann ...



▲ Panzer! Leider ist dadurch unsere Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt.





# Super!

„Das Gute noch mal besser gemacht“

## Christian's Meinung:

■ Ja, gibt's denn das? Unser Sequel-Spezialist Capcom, für den oft ein neuer Charakter schon ausreicht, um eine Fortsetzung zu veröffentlichen, schafft mit *Power Stone 2* doch tatsächlich einen Nachfolger, der sich gewaschen hat. Oder steh' ich mit meiner Meinung etwas alleine da? Aber auch wenn andere das nicht so sehen, für mich setzt dieses Game dem neu gegründeten Unter-Genre die Krone auf. Ist mangels Konkurrenz nicht sonderlich schwer? Stimmt, aber die unendlichen Features, freispielbare Extra-Optionen und der geniale Vier-Spieler-Modus setzen die Messlatte extrem hoch. Lediglich mehr Charaktere hätten es gerne sein dürfen. Zwölf Protagonisten (acht bekannte plus vier neue) sind mir persönlich ein bisschen zu wenig.



▲ Mit nur zwölf Charakteren fällt das Teilnehmerfeld leider viel zu gering aus.

Spaß, wenn auch teilweise fast schon zu unübersichtlich, um kontrollierte Matches auszutragen – wo wir schon beim größten Kritikpunkt wären: Es ist einfach etwas zu viel los in den Arenen. Oben bringt ein Adler ein Extra, ein Kollege feuert mit einem Geschützturm aus allen Rohren, der andere verwandelt sich in einen Superhelden und lässt den ganzen Bildschirm explodieren, der Dritte erfreut sich gerade an der Submachine-Gun. Es scheppert, kracht und knallt, dass es eine wahre Freude ist – und ihr nicht mehr wisst, wo euch der Kopf steht.



## Innovative Stages

Schön sind dafür die überarbeiteten Stages, die nun aus mehreren Arealen bestehen und sich zum Teil sogar verändern – leider gibt's viel zu wenige davon (fünf plus zwei Boss-Stages). Da bekriegt ihr euch etwa auf einem riesigen Luftschiff, das schön langsam unter euren Füßen zerbröckelt, worauf-



▲ Rouge packt ihre Special-Attack aus und überflutet das Spielfeld mit Feuerbällen.



▲ Im Shop könnt ihr Items kaufen, tauschen, verschenken, Infos abrufen oder gleich neue Items erschaffen.



hin ihr den Sprung nach unten wagt und euch sogar noch in der Luft weiter verdrischt. Ihr rennt wie Indiana Jones von einem riesigen rollenden Felsbrocken davon, versucht verzweifelt in der Lift-Stage nicht von den kleinen Plattformen zu fallen oder springt von einem abtauchenden U-Boot zum nächsten, um nicht im feuchten Element zu versinken – zu tun gibt es wahrlich genug.

Wichtig sind wieder die Schatzkisten, die euch mit allerlei Schuss- und Schlagwaffen versorgen. Die verwendet ihr nicht mehr nur im Kampf, sondern sammelt sie im neuen Adventure-Mode sogar, um sie dann in einem gesonderten Menü miteinander zu verbinden (erzeugt neue Items) oder gegen wichtige Gimmicks einzutauschen.

Zusätzlich findet ihr ab und zu spezielle Kleidungsstücke, die ihr eurem Lieblingscharakter anlegen könnt. Wer wollte nicht schon immer mal einen Katzenschwanz haben? Ihr seht, es wurden viele neue Ideen



▲ Ha! Wir haben Garuda verwandelt, wodurch er uns wehrlos ausgeliefert ist.

## Ralph's Meinung:

Gut!

■ Irgendwie ist bei diesem Sequel das unnachahmliche Flair des Originals verloren gegangen. Die Stages sind so riesig, die Hektik so allgegenwärtig, dass viel öfter Glück über Können entscheidet. Außerdem kommt man dank der Vielzahl an Apparaturen und Geschütztürmen oft gar nicht mehr in Martial-Arts-Reichweite. Gut, die Stages sind sehr pfiffig und wandlungsreich. Über die neuen Charaktere kann man geteilter Meinung sein: Wer Prinzesschen, Koch und grünen Gnom toll findet, zockt wohl auch jeden Tag *Pokémon*. Wer ständig einen Haufen Kumpels um sich scharf, der könnte mit einem Kauf liebäugeln. Als Einzelspieler bietet *Powerstone 2* einfach ein zu kurzlebiges Spielerlebnis. Im Gegensatz zu Christian finde ich es nicht so prickelnd, sich irgendwelche nutzlosen Kleidungsstücke und dergleichen zu erspielen.

integriert, die für reichlich Spielspaß gut sind und einen Kauf auch bei Besitzern des Vorgängers rechtfertigt – allerdings nur, wenn ihr mit lediglich fünf Stages und etwas Hektik leben könnt. Dass auch die Präsentation mit markigen Sprachsamples, liebevoll designten Stages und fetzigen Animationen als absolut gelungen zu bezeichnen ist, brauchen wir wohl an dieser Stelle nicht mehr gesondert erwähnen. CD



▲ Mit Schirm, Charme und Melone. Manche der Items sind echt abgefahren.

▲ Oh, wie cool: Auf dem grünen U-Boot findet ihr unter anderem diesen Schweb-Gleiter, mit dem ihr eure Gegner mit Bomben eindecken könnt.



## Power Stone 2

Fun-Prügler



Features



- Entwickler: Capcom
  - Hersteller: Eidos
  - Preis: ca. 100 Mark
  - Geeignet ab: frei
  - Schwierigkeit: mittel
- Grafik Musik Sound  
74% 80% 75%

**SPIEL SPASS 78%**





# Freaks In Focus

**Diesen Monat überzeugte uns Freak Basti mit seiner Bewerbung. Der gelernte Koch wollte nämlich unsere Pizza- und Fastfood-gestählten Mägen mit echter Hausmannskost verwöhnen.**



▲ Der Tastatur-Meister! Sebastian gehörte mit Abstand zu den schnellsten Freaks in Focus-Schreiberlingen. Oder wollte er nur gleich zurück ins Spielzimmer?

**D**ie Küche der locker-fröhlichen Klusstiftung in Schneidlingen (nahe Magdeburg) blieb am Mittwoch, dem 6. September kalt. Grund: Chefkoch Sebastian Große schnitt mit Sack und Pack in die VG-Katakomben, um einige spannende Mario Party-Duelle auszufechten.



▲ Ups, eigentlich wollten wir für unseren Besuch noch aufräumen – Basti war's egal.

Ein ehemaliger Münchner wieder daheim. So könnte die Überschrift für die "Freak in Focus"-Seite dieser Ausgabe lauten. Der gebürtige Schneidlinger (hurra, wir haben's nach sechs Stunden auf der Karte gefunden!) arbeitete und lebte schon einmal für drei Jahre in München. Seinen Rückkehr-Wunsch erfüllten wir selbstverständlich gerne – außerdem versprach er, für uns in der Küche aktiv zu "zaubern". Das böse Klischee vom schlaflosen, sich von Pizza ernährenden Spieletester sollte endgültig ausgeräumt werden. Nach zwei Stunden Dauerspielen befand sich die Redaktion (inklusive Sebastian) aber dermaßen im Mario Party 2-Clinch, dass doch beim Schnellservice durchgeklingelt wurde. Nur Christiane und Heidi dachten an die schlan-

## Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



■ Nach den Mario Party-Duellen packten wir die PS-Pads aus.

- Name/Nickname: Sebastian Große/Basti
- Alter: 29
- Beruf: Koch
- Zockt seit: 6 Jahren
- Aktuelle Konsolen: MD, SNES, Saturn, PSX
- Worauf bist du in der Konsolenwelt besonders gespannt?  
Unsicher bin ich mir noch, wieviel Leute bei dem Preis der PS2 zuschlagen und ob Microsoft mit der Xbox den Markt von hinten aufrollt.
- Und wie sieht es mit den Spielen aus?  
Interessant wird, ob der gerade stattfindende Rollenspielboom länger anhält oder ob diese kurze Welle bald versiegt. Chrono Cross, das ich mir gerade in den USA bestellt habe, erwarte ich übrigens am sehnlichsten!
- Was ich nicht mag: Tomb Raider, jährliche Updates von FIFA, NBA oder andere Sportspiele.
- Lieblingsgames: Ridge Racer-Serie (PS), Tekken-Serie (PS), Story of Thor (MD), Sega Rally (Saturn)
- Ein Spiel, von dem ich mehr erwartet hätte: Ridge Racer Revolution (PS) – was ist bitte schön neu außer dem Rückspiegel?
- Was gefällt mir an der Video Games am besten: Test von Import-Games, weil ich bei Bestellungen aus den USA nicht die Katze im Sack kaufen möchte. Die Rubrik Freaks in Focus ... natürlich! (Anmerkung der Redaktion: Okay, zu dieser Aussage haben wir ihn gezwungen.)
- Frage: Wolltest du nicht für die Leute der Video Games kochen? Keine Zeit, Mario Party 2 dauerte zu lange. Aufgeschoben ist aber noch lange nicht aufgehoben – zum Oktoberfest schau' ich mal wieder rein!
- Was ich unbedingt noch loswerden will: Eltern, zockt öfters mit euren Kindern, denn Video-Spiele sind für alle da!



▲ Unglaublich, aber wahr: Nach stundenlangem Suchen fanden wir Sebastian's Wohn- und Arbeitsplatz. „Klein, aber idyllisch“, wie er uns mit Nachdruck versicherte.

ke Linie und gingen auf ein Süppchen zum Chinesen. Na gut, auch Roland war eher nach asiatischer Kost zumute. Nach der Mittagspause ging es gnadenlos weiter: auch die neusten PS2- und Dreamcast-Games ließen uns im Spielzimmer schwitzen.

Wer diese bullig heißen Räumlichkeiten (und das ist selbst im Winter kein Scherz!) auch einmal kennenlernen möchte, schickt uns einfach seine Bewerbung. Inklusive Anreise, Hotel und Verköstigung vergnügt ihr euch einen Tag in unserer Redaktion. **AO**

### Mario Party 2

#### Freak-Meinung

■ Ihr macht eine Party, aber irgendetwas fehlt noch? Dann schmeißt euer N64 an und legt Mario Party 2 ein. Vier Controller sind schnell angeschlossen und schon kann es losgehen. Eure Aufgabe: Durchforstet sieben verschiedene Spielfelder nach Sternen, schaltet eure Gegner aus und geht als Sieger der Minispiele hervor. Das mühsame Geldsammeln gegen den Computer oder andere Mitspieler fordert Teamgeist genauso wie egoistisches Vorgehen, um die heißbegehrte Kohle abzustauben. Die grafische Präsentation ist okay, besonders der Abspann – als Sieger wird im Alleingang Bowser platt gemacht. Das erinnerte irgendwie an Godzillas Auferstehung ... heißt! Letztendlich kommt es jedoch nur auf die Freude beim Spielen an, und den Spaß, den ihr mit euren Freunden dabei habt – und der ist auf jeden Fall gegeben. Macht aber bitte nicht den Fehler und spielt dieses Game allein. Das bringt's einfach nicht. Mario Party 2 ist ein Gruppenspiel – nicht mehr und nicht weniger.



**Super!**

„Aber nur im Multiplayer!“





▲ Meidet auf dem Piraten-Spielfeld die Fragezeichen-Felder: Diese bomben euch sofort an den Start zurück.

▲ Fies: Einer kontrolliert die Laufrichtung der Rolle, die anderen dürfen um ihr Leben hüpfen.

Multi Player  
VIDEO  
**GAMES**  
Gold  
**CLASSIC**

**Shortcut**

- ☺ viele, viele Mini-Games
- ☺ ausgewogene Spiel-Bretter
- ☺ nette Sound-Samples
- ☺ zu viert der Party-Hit ...
- ☹ ... allerdings alleine recht fade
- ☹ manchmal spielerische Längen

# Mario Party 2

Everybody let's party!

**L**eute – kauft euch zwölf Reserve-Controller, mobilisiert eure Freunde, sorgt für einen ausreichenden Vorrat an Knabberzeugs und vor allem: Ölt eure Finger. Denn endlich ist der Nachfolger zum heiterhektischen Party-Spaß mit Mario da und fordert neben eurer Geschicklichkeit und Reaktion eine riesige Portion Glück sowie die niedersten Instinkte der Schadenfreude.

Wer den Vorgänger kennt, wird nicht sehr lange brauchen, um sich auch im Nachfolger sofort heimisch zu fühlen. Nach wie vor ist es euer Ziel, euch gegen drei Mitspieler – wahlweise CPU oder menschliche Gegner – durchzusetzen und in einer vor dem Spiel gewählten Anzahl von Zügen so viele Sterne wie möglich einzusammeln.

In erster Linie erhaltet ihr diese begehrten Items von Toad, der sich irgendwo auf dem Brett-Spielfeld aufhält, doch manchmal, wenn ihr Glück habt, verstecken sich auch unter normalen Feldern Sterne. Zu guter Letzt wird am Ende noch einmal abgerechnet und ihr bekommt



▲ Teamwork: Im Flug-Rennen kämpfen zwei Parteien gegeneinander.



Bonus-Sterne für die meisten Münzen (mit ihnen kauft ihr verschiedene Items oder bezahlt NPCs für ihre Dienste), das häufigste Betreten eines Spezialfeldes und dergleichen mehr vergeben – bis zum Schluss steht so kein definitiver Sieger einer Partie fest. Dass ein reines Brettspiel allerdings auf Dauer viel zu langweilig wäre, dürfte jedem klar sein, und deshalb spendierte Nintendo dem Titel 64 Mini-Games (teilweise alte Bekannte aus dem ersten Teil, größtenteils neue), die nach jedem Spielzug oder bei bestimmten Ereignisfeldern gestartet werden. Und da geht das wilde Pad-Schrotten so richtig los: Ihr schubst eure "Kollegen" von wackligen Plattformen, klagt aus ihren Rucksäcken wertvolle Münzen, bestreitet Hindernisrennen oder löst kleinere Denk-Spielchen –



**Christian's Meinung:**

**Super!**  
„Zu viert eine Mords-Gaudi“

■ Eines gleich vorweg: Spielt ihr grundsätzlich alleine, entwickelt sich *Mario Party 2* schon nach wenigen Minuten zum Langweiler. Erst ab drei Mitspielern kommt so richtig Spaß auf – dann aber ohne Ende. Wer eine gewisse Portion Schadenfreude mit sich bringt und skrupellos gegen seine "Noch-Freunde" losgeht, entlockt dem Modul ungeahnten Spielspaß. Dass auch die niedliche Präsentation in Ordnung geht – nur außerordentliche Kiddie-Stil-Hasser werden's nicht überstehen – setzt dem ganzen Spektakel noch die Krone auf. Ideal für lange Herbst-/Winter-Abende (es sei denn, ihr arbeitet in einer Spieleheft-Redaktion) – go get it!



▲ Die Ratten verlassen das sinkende Schiff. Jetzt ist Dauer-Button-Gedrückte gefragt.

Abwechslung wird dabei groß geschrieben. Hier werdet ihr auch sofort die größte Neuerung zum Vorgänger bemerken: Vor dem eigentlichen Spiel könnt ihr eine nicht gewertete Proberunde starten, in der ihr euch zuerst mit der Steuerung vertraut macht. Eine sehr gute Idee, die vor allem Neueinsteigern eine reelle Gewinn-Chance einräumt. Wer sämtliche Mini-Games ohne das Brettspiel genießen will, darf sich einen eigenen Fun-Park basteln, wo bereits erspielte Games eingekauft und dann in einem Turnier, Duell und dergleichen geockt werden können.

Die Präsentation durch ihren Mario-Kiddie-Charme vielleicht nicht gerade vom Hocker reißen, bietet aber sechs abwechslungsreich gestaltete Spiel-Bretter und witzige Animationen in den Geschicklichkeits-Tests. Auch die Sound-Unterermalung passt sich dem Geschehen an und erfreut mit unaufdringlicher Musik und netten Sound-Samples. Multiplayer-Nintendo64-only-Fans kommen an *Mario Party 2* garantiert nicht vorbei, Einzelspieler sollten sich den Kauf trotz überzeugend arbeitender CPU-KI lieber dreimal überlegen.

**Mario Party 2**

Multiplayer-Fun  
Features  
S RP 256 MB  
A G B

- Entwickler: Hudson Soft
- Hersteller: Nintendo
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: hinterhältig

Grafik Musik Sound  
71% 74% 72%

**SPIEL SPASS 69%**  
**MULTI-PLAYER 83%**









▲ Der Balken neben eurer Figur gibt die Ausdauer an. Wer ständig in die Pedale tritt, hat bald keine Puste mehr.

▲ Spielerisch nicht der Bringer, jedoch eine gute Auflockerung für Zwischendurch: das Bungee-Jumping.

# Sega Extreme Sports

Sechs coole Funsportarten in einem: Gib dir den Six-Pack!

**R**ennspiele gibt es ja inzwischen schon wie Sand am Meer: Seien es nun F1-Simulationen, Fun Racer, Zerstörungs-Orgien (Destruction Derby und Konsorten), Touring-Car-Meisterschaften oder einfach nur normale Straßen-Rennen – wir Spieler brauchen uns über mangelnde Auswahl wirklich nicht zu beschweren.

Um also so richtig für Aufmerksamkeit zu sorgen, muss wohl wieder was Neues her – dachte sich zumindest Sega und schickt uns gleich in sechs verschiedenen Gefährten auf die Piste. Okay, die beiden Zwischen-Games Bungee-Jumping und Sky-Surfing kann man jetzt vielleicht nicht gerade als wirkliche Disziplinen bezeichnen, machen aber unglaublich Fun und verbinden gekonnt das restliche Renn-Geschehen. Und das kann sich echt sehen lassen: Ob

ihr nun mit dem Snowboard verschneite Berghänge hinunterbrettert, auf dem Mountain Bike über Stock und Stein radelt, im Quad-Bike querfeldein düst oder den von einem Flugzeug gezogenen Drachen durch einen mit Ballons abgesteckten Parcours manövriert – es gibt genug zu tun.

Dass die Steuerung dabei in allen vier beziehungsweise sechs Sportarten äußerst gut gelungen ist, spricht für das Engagement der Programmierer. Der Snowboard-Part braucht sich vor den reinrassigen Vertretern dieses Genres nicht zu verstecken, das Mountainbiking fällt deutlich witziger als noch in *No Fear* aus. Selbst Quad-Fahren und Fliegen gehen locker von der Hand.

Um sich gegen das fies agierende Verfolgerfeld durchzusetzen, ist neben der ausgiebigen Nutzung der vielen Abkürzungen vor allem das Ausführen von Tricks von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Mit einfachen Steuerkreuz-Kombinationen sowie dem Trick-Button vollführt ihr Flips, Spins und Handstände, die eure Boost-Leiste auffüllen. Und damit gebt ihr dann erst so richtig Gas – war ja klar. Zwischen den Rennen wird übrigens keine Pause eingelegt, sondern wie in einem Triathlon sofort mit dem nächsten Rennen weitergemacht. Dazu ist es nötig, möglichst nah beim nächsten Sportgerät anzukommen- und natürlich ist auch ein schneller Button-Druck vonnöten: Je schneller ihr A drückt, desto schneller rennt ihr.

Auch grafisch zeigt sich Extreme Sports von der Schokoladenseite und verwöhnt euch neben einem ausgeklügelten Level-Design mit herrlichen Lens-Flare-Effekten, smoothen Animationen und toll texturierten Landschaften. Wäre schade, wenn die Sound-Abteilung da nicht mithalten könnte, und deshalb sorgen knallige Drum'n'Bass-Rhythmen für die passende Untermalung. Abgerundet wird das ganze Spektakel mit verschiedenen freispielbaren Strecken, Gimmicks und Internet-Features. **CD**



▲ Versucht, möglichst nahe an den Rauchmarkierungen zu landen, um Zeit zu sparen.



▲ Die Lens-Flares sehen cool aus, rauben euch jedoch für Sekunden die Sicht.



▲ Das Gedrängel zu Beginn: Prügelt euch den Weg frei, um nach vorne zu kommen.



## Christian's Meinung

■ Cool! Sega hat es gekonnt geschafft, für die einzelnen Disziplinen jeweils eine perfekte Steuerung hinzubekommen. Das rechne ich ihnen hoch an. Auch das Ausführen von Stunts geht locker von der Hand und sorgt durch den Boost-Balken noch mal für eine gehörige Taktik-, Spielspaß- und Hektik-Steigerung. Da die Rennen nicht einzeln, sondern immer en bloc gewertet werden, könnt ihr es euch sogar – zumindest im Normal-Mode – mal erlauben, in einer Disziplin zu versagen und habt trotzdem die Chance, Erster zu werden. Sehr fair, das. Wenn euch also das Spielprinzip an sich zusagt, werdet ihr mit Sega Extreme Sports keinen Fehlkauf tätigen.



▲ You are not alone: Fieser Gegenverkehr macht das Rennen nicht gerade leichter.



## Shortcut

- 😊 spaßige Disziplinen
- 😊 saubere Texturen
- 😊 feine Animationen
- 😊 zahlreiche Gimmicks
- 😊 einwandfreies Handling
- 😞 vereinzelte Grafik-Bugs
- 😞 etwas zu kurze Strecken



▲ Aus anfangs vier Charakteren könnt ihr zu Beginn wählen – das Handling unterscheidet sich allerdings nicht großartig.

## Sega Extreme Sports

- Fun-Racer**  
 i i i  
 ■ Features
- 60 FPS
  - 100% CPU
  - 100% GPU
  - 100% RAM
  - 100% HDD
  - 100% Net
- Entwickler: Innerloop Studios  
 ■ Hersteller: Sega  
 ■ Preis: ca. 100 Mark  
 ■ Geeignet ab: frei  
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
 81% 79% 75%

**SPIEL SPASS 77%**



■ Beim BMX-Sport geht es vor allem darum, möglichst viele Zuschauer zu beeindrucken. Am leichtesten geht dies, indem ihr über Hindernisse springt, ohne dabei zu stürzen.



▲ Durch Einblendungen und farbige Markierungen werden euch die jeweiligen Aufgaben gezeigt.



# Dave Mirra Freestyle BMX

Die zweirädrige Alternative zum Skateboard scheint groß im Kommen zu sein.

## Shortcut

- ☺ viele, recht simpel auszuführende Moves
- ☺ gutes Physik-Modell
- ☺ große, frei befahrbare Level
- ☺ witzige Mehrspieler-Modi
- ☹ nicht ganz korrektes Geschwindigkeitsgefühl
- ☹ gelegentlich unrealistische Moves möglich
- ☹ seltene Framerate-Einbrüche

**N**achdem Skateboarding-Titel wie *Tony Hawk* einen unglaublichen Erfolg verbuchen konnten, war es nur eine Frage der Zeit, bis nach unzähligen Plagiaten auch die anderen "Extrem"- und "Fun"-Sportarten ihre virtuelle Umsetzung erfahren würden.

Während wir bislang Gott sei Dank von "Extrem-Inline-Skating" verschont blieben, stehen bereits drei BMX-Simulationen in den Startlöchern. Nur zur Erinnerung: BMX-Räder sind die zu klein geratenen Bonanzarad-Abkömmlinge (das wäre doch auch mal eine Idee: Extrem-Bonanzarad-Fahring), mit denen ihr die Nachbarschaft beeindrucken könntet und die euch dann wie den sprichwörtlichen "Aff'en auf dem Schleifstein" wirken ließen. Dass es auch ernst zu nehmende Profisportler gibt, die diesen Sport ausüben, beweist das erste BMX-Spiel, das als Testversion in der Redaktion eintraf. Pate dafür stand, wie der Name schon sagt, Dave Mirra, der in BMX-Kreisen etwa denselben Stellenwert wie Tony Hawk bei den Skatern einnimmt und nahezu alle Preise abgeräumt hat, die man gewinnen kann. Mit ihm oder einem seiner acht weiteren, ebenfalls originallizenzierten Kollegen gilt es, den Weg vom klapperigen Drahtesel im Hinterhof auf das High-Tech-Bike in den großen Arenen und damit an die Weltspitze



■ Ihr könnt jeden sichtbaren Punkt im Gelände auch befahren, wie etwa den Zug hinten.



Gut!

„Die Alternative für Skate-Verdrossene“

## Axel's Meinung:

■ Auch wenn *Dave Mirra Freestyle BMX* keinen ganz so kompakten Eindruck wie beispielsweise *Tony Hawk* hinterlässt, muss ich dem BMX-Titel Respekt zollen. Vom stimmungsvollen und gut zusammengestellten Soundtrack über die großen und mit interessanten Herausforderungen nur so gespickten Kurse bis hin zu den unzähligen Moves findet man in diesem Fun-Sportler alles, was ein gutes Spiel ausmacht. Zwar hat die Engine manchmal Probleme, das nötige Geschwindigkeitsgefühl zu vermitteln und auch manche der Grinds wären in der Realität kaum möglich, doch der gute Gesamteindruck überwiegt und bietet jedem, der Skateboard nicht mehr sehen kann, eine empfehlenswerte Alternative. Wir warten gespannt auf die sich noch in der Pipeline befindlichen Konkurrenzprodukte wie THQs *TJ Lavin*, Activisions *Mat Hoffman* und die bereits angekündigte DC-Umsetzung von *Dave Mirra Freestyle BMX*.

zu schaffen. Neben den realen Fahrern erwarten euch zusätzlich die echten Bikerhersteller und Sponsoren, die auch im

wirklichen BMX-WM-Zirkus mitmischen. Um in der Karriereleiter nach oben zu kommen, müssen auf den jeweiligen Tracks bestimmte Aufgaben innerhalb eines Zeitlimits erfüllt werden. Diese werden selbstverständlich zunehmend schwerer und fordern euch spätestens in der Pro-Klasse das letzte ab.

Erfreulicherweise lassen sich die Tricks recht einfach aufführen, und so verspüren selbst Anfänger schnelle Erfolgserlebnisse. Um aber die wirklich anspruchsvollen Tricks



▲ Die Anzeige am Bildrand zeigt eure gesprungene Höhe an. Auch dafür gibt es wie für den weitesten Grind eine eigene Highscore-Liste.

zu beherrschen, müsst ihr schon ein wenig mehr üben oder erst durch Erfolge das nötige Equipment erfahren.

Technisch präsentiert sich *Dave Mirra Freestyle BMX* recht solide, auch wenn einige grobe Clippingfehler und die gewohnt pixelige PS-Darstellung sicherlich hätten vermieden werden können. Dafür geht die Steuerung voll in Ordnung und es macht eine wahre Freude, die zwölf großflächigen Level nach neuen Trickmöglichkeiten zu durchforsten. Wer gerne mit einem menschlichen Biker um die Wette fährt, den erwarten zusätzlich zehn separate Multi-Player-Varianten, die zwar eine Menge Spaß garantieren, aber nicht die Qualität der *Tony Hawk*-Multiplayer-Games erreichen.

**Dave Mirra Freestyle BMX**  
 BMX-Simulation  
 1 2 3  
 Features  
 DS  
 Entwickeln: Z-Axis  
 Hersteller: Acclaim  
 Preis: ca. 80 Mark  
 Geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: mittel  
 Grafik Musik Sound  
 75% 80% 78%

SPIEL SPASS 78%



▲ Selbst nach solchen Tricks gelingt euch die Landung meist reibungslos.



▲ Na, wenn das kein Zufall ist. Ein einsamer Truck mit Schanze auf der Ladefläche.



**Die habt Ihr!**



**Die braucht Ihr!**



# Jetzt gratis testen!

Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr Play Fun Magazin regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:  
**Play Fun Magazin**, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München  
 Faxen an: 089-20028122 oder per E-Mail Future@csj.de

**JA,** ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich Play Fun Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit über 13% Preisvorteil - für nur DM 5,90 statt DM 6,90 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 70,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

**Widerufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CVIOA

Die eindeutigen Vorteile:

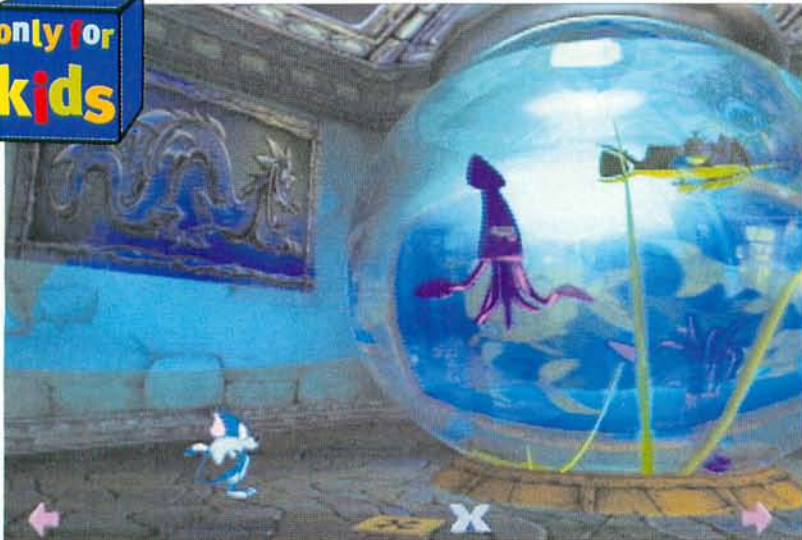
- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**
- Ihr erhaltet Play Fun Magazin **frei Haus**



**Widerufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



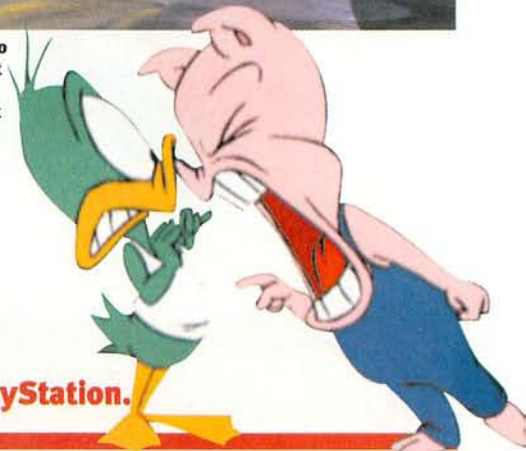
only for kids



▲ Auf diesem Screen sind eure möglichen Aktionen gut zu erkennen: Links, Rechts oder doch lieber mit X eine Animation starten?



▲ Wo der King so überall auftaucht ... auch in Toonenstein gibt Elvis eine kleine Show-Einlage.



Bitte spielen!



Shortcut

- 😊 super-toonige-Grafik
- 😊 nette Sprachausgabe
- 😊 tolle FMV-Schwenks
- 😊 witzige Persiflage-Animationen
- 😊 Tiny-Toon-Musik
- 😞 nur leider kein Spiel



Toonenstein

Slide-Show

Features



- Entwickler: Terra Glyph
- Hersteller: Swing Entertainment
- Preis: 89,95 Mark
- Geeignet ab: für niemanden
- Schwierigkeit: entfällt dann wohl

Grafik Musik Sound  
77% 75% 68%

SPIEL SPASS 20%

# Toonenstein

Schicksal, Angst & Schrecken – Gänsehaut auf der PlayStation.

**G**eisterstunde im Reich der Warner Brothers: Die finstere Gräfin Elmyra schmiedet einen unheilvollen Plan. Sie will einen künstlichen Toon basteln. Dass sich dieses Unterfangen jedoch gar nicht so einfach gestaltet, dürfte jedem spätestens seit Frankenstein bestens bekannt sein – Ersatzteil-Lieferungen sind ein nicht zu unterschätzender Faktor ...

Und mit genau diesem Problem kämpft auch Elmyra: Der Körper ist schon so gut wie fertig, jedoch fehlt es noch an grauer Gehirnmasse. Um an dieses begehrte Gut zu kommen, beschließt sie, unter einem recht harmlosen Vorwand zwei Toons zu sich ins Schloss einzuladen, um den Unwissenden in einem unachtsamen Augenblick die Denkgrütze abzuzapfen. Doch die zwei Toons, namentlich der geldgierige Plucky und der etwas ängstliche Hampton, riechen den Köder und versuchen nun, aus dem Schloss zu fliehen.

Dazu müssen sie zuerst möglichst viele elektrische Geräte einschalten, um die Stromzufuhr zur Monster-Maschine abzuschalten und dann noch ein Passwort herausfinden, mit dem sie den Tresor im Keller aufschließen können (Plucky wittert wieder mal unermessliche Schätze); dann die ganze



▲ Grafik und Animationen wissen zu gefallen – nur, wo bleibt das Spiel?



Hilfe!

„Der Horror, der Horror“

Bude in die Luft jagen und schlussendlich aus dem verfluchten Gebäude abhauen – klingt doch ganz einfach, oder? Ist es auch, denn was uns nun unter dem Deckmantel "Spiel" untergejubelt wird, kann eigentlich kaum als solches bezeichnet werden. Und kommt uns jetzt nicht mit "jüngere Zielgruppe" – auch unsere Kleinsten werfen schon nach wenigen Sekunden gefrustet das Pad weg.

Ihr steuert nun nämlich die kleine Katze-von-der-uns-jetzt-der-Name-nicht-einfällt-was-bei-dem-miesen-Game-aber-auch-schön-egal-ist durch verschiedene Standbilder und dürft lediglich auf jedem Screen einen Button drücken, wodurch ihr ein



▲ Nach jeder Animation leuchtet ein Lämpchen auf – sechs davon gibt's pro Etage.

Christian's Meinung:

■ Also, eines muss man Terra Glyph lassen: Der Horror kommt bei Toonenstein absolut genial rüber – kompliment! Allerdings muss man leider erwähnen, dass es nicht der berühmte Ich-mach-mir-jetzt-gleich-in-die-Hose-und-kriegt-einen-Herzinfarkt-Resident-Evil-Horror ist, der uns da geboten wird. Es ist einfach nur erschreckend, dass es so ein Spiel wie Toonenstein überhaupt gibt. War Buster and the Beanstalk schon grotten-schlecht, so konnte das wenigstens noch mit einem zugegebenermaßen noch grotten-schlechteren Jump'n'Run-Teil aufwarten – bei Toonenstein gibt's rein gar nichts dergleichen. Für eine Maso-Session gibt's wahrscheinlich nichts Besseres, jeder vernünftige Mensch meidet dieses Game wie Al Bundy das Ehebett.

Elektro-Gerät einschaltet und dabei eine kleine Animation abläuft. Ab und an tauchen dann Flederbomben auf, die ihr mit einem Phaser in einer primitiven 3D-Ansicht eliminiert – das ist auch schon alles, was hier zu tun ist.

Da stimmen uns die gut gemachten Backgrounds und die flüssigen FMVs, mit denen von einem Screen zum nächsten umgeblendet wird, auch nicht mehr gnädig. Was nützen schon für die "Zielgruppe" witzige Dialoge und nette Animationen, die so ziemlich alles in Showbusiness persiflieren, was Rang und Namen hat (Star Trek, Batman, 20.000 Meilen unter dem Meer, Elvis), wenn das ganze Game zur simplen Dia-Show verkommt? Also: Spieler, wie auch Eltern – spart euch das Teil!



▲ Absolut sinnlos: In dieser faden 3D-Perspektive schießt ihr auf Flug-Bomben.





▲ Selbst die Folterknechte sehen irgendwie noch knuddelig aus.

▲ Das fehlende Glied in der Evolutionskette: Der Flederfrosch!

# Muppet Monster Adventure

Lernt die ach so knuddeligen Muppets mal von ihrer düsteren Seite kennen.

**D**ass in der Muppets-Lizenz mehr als nur ein Racer steckt, war klar. Anstatt wieder gegen andere Stoffpuppen im Kreis zu fahren, verschlägt es euch diesmal in die Welt des Horrors ...

Es fing alles so friedlich an. Gemeinsam mit seinen Muppets-Verwandten wollte Kermit's Neffe Robin eigentlich nur einen beschaulichen Urlaub verbringen. Doch eine überraschende Erbschaft lockt die Muppets zu einem düsteren Schloss in der Einöde. Und natürlich ist der weitere Verlauf sonnenklar: Ehe die Muppets mit ihren Kulleraugen zwinkern können, werden sie von einem bösen Phantom in schreckliche Monster verwandelt. Naja, so schrecklich, wie Muppets halt sein können. Einzig Robin und der Professor entkommen dem Inferno und so bleibt dem kleinen Frosch nichts anderes übrig, als sich an die Rettung seiner Verwandtschaft zu machen.

Um den unzähligen Schergen des Bösen nicht mit leeren Froschschenkeln entgegen zu treten, bekommt ihr noch eine Art "Phaser" und einen praktischen Rucksack mit auf den Weg. Zu Beginn bleibt euch nicht viel mehr zu tun, als die Wege um das Schloss herum nach Edelsteinen abzusuchen, die für den Zugang zum nächsten der insgesamt 18



▲ Eis- oder Glasflächen sehen nicht nur gut aus, sondern wirken sich auch auf eure Bewegungen aus.

Level erforderlich sind, und gelegentlich skurrilen Feinden wie einem wild gewordenen Gärtner in den Hintern zu treten. Doch sobald ihr genügend der teilweise recht gut versteckten Medaillons eingesammelt habt, stehen euch immer mehr hilfreiche Fähigkeiten zur Verfügung. So verwandeln euch Fozzie-Bärs Münzen auf Knopfdruck in einen "Werfrosch" (ja, sowas gibt's!), der mit seinen Krallen ansonsten unzugängliche Bereiche erklimmen kann. Andere Münzen lassen euch einer Fledermaus gleich kurze Strecken im Segelflug zurücklegen oder mit



■ Ein Flederfrosch. Wie bei seinen ungeflügelten Kollegen gilt auch hier Devise: Nicht zuviel Knoblauch und vor allem frisch müssen sie sein.



## Axel's Meinung:

**Gut!**  
„Für Kids perfekt geeignet.“

■ Spielerisch präsentiert sich *Muppet Monster Adventure* als eine gelungene Mischung aus bekannten Jump'n'Run-Klassikern wie *Spyro* und *Gex*, ohne jedoch deren Qualität und hohe Motivation zu erreichen. Dies liegt nicht zuletzt an den recht simplen Rätseln, die ganz eindeutig für jüngere Spieler konzipiert wurden. Aber gerade diese werden ebenso wie Einsteiger ihre Freude mit der witzigen Horror-Adaption der Muppets haben, zumal es technisch an dem Titel nichts auszusetzen gibt. Echte Höhepunkte oder wirklich herausfordernde Situationen sucht ihr allerdings vergeblich.

Bärenkräften verschlossene Türen aufbrechen. Nicht alle erforderlichen Münzen könnt ihr jedoch einfach so einsammeln, sie müssen in kleinen Mini-Spielchen wie dem Rennen gegen einen Pfau oder dem Einsammeln mehrerer Sonnenblumen innerhalb eines Zeitlimits verdient werden. Da euch dabei beliebig viele Versuche zustehen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis ihr auch die letzte Münze besitzt. Und solltet ihr wirklich an einer Herausforderung scheitern, könnt ihr zu einem neuen Versuch jederzeit mit neuen Fähigkeiten zurückkehren. Bevor ihr eure Familie wieder in die Arme, äh, Froschschenkel schließen könnt, warten noch sechs Muppet-Bosse wie Miss Piggy als Franksteins Braut, Gonzo als Graf Gonzola oder Fozzie als Bärwolf auf euch.

## Muppet Monster Adventure

Jump'n'Run

Features

CP

MC

DS

Entwickler: Magenta Software

Hersteller: Sony

Preis: ca. 60 Mark

Geeignet ab: -

Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

78% 79% 73%

AB

SPIEL SPASS 73%



▲ Verdammt, wo zum Teufel habe ich die Zwiebeln? Oder war es Knoblauch?



▲ Als Werfrosch erklimmt ihr selbst steile Burgwände.



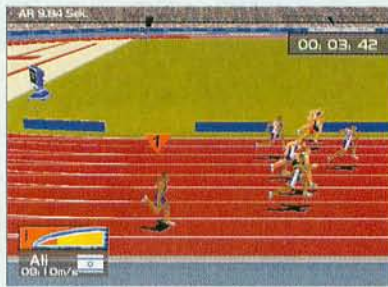


## Sydney 2000

### Olympischer Nachschlag für Segas Dreamcast.

**H**erbe Verspätung: *Sydney 2000* erreicht erst einen Monat nach der olympischen Konkurrenz die Ziellinie. Und die Olympischen Spiele in Sydney haben mittlerweile auch schon begonnen – schlechtes Timing!

Im Vergleich zur letzten Preview-Version, die wir vor vier Wochen in den Fingern hatten, änderte sich absolut nichts: Tontaubenschießen, Turmspringen und Schwimmen sind noch genauso unfair – selbst extrem ausdauernde Tastenathleten werfen hier das Handtuch. Zwar erwartet das Spiel von euch nicht mehr als rasantes "Power-Button-Smashing" mit gelegentlichem Aktionstastendruck, doch teilweise klebt der Power-Balken an einer Stelle und hinterlässt neben blutigen Daumen jede Menge frustrierter



▲ **Bezeichnend:** Euer Sportakteur liegt schon nach wenigen Sekunden unaufholbar hinter dem deutlich stärkeren Führungsfeld zurück.

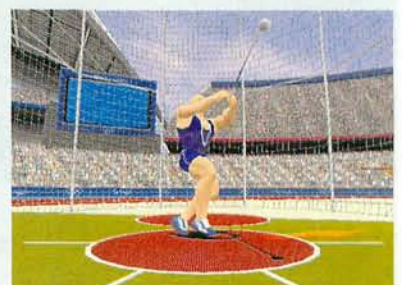
Olympioniken. Von Bestzeiten oder Weltrekorden keine Spur. Auch die Optik erhielt leider keine Frischzellenkur. Good Bye Atmosphäre, Charakterdesign adé! Klobige Akteure winden sich über Hochsprungstangen und wetzen im Hundertmeter-Sprint dem Hauptfeld hinterher, während eine triste Zuschauertrupel applaudiert.

Immerhin zwölf Disziplinen absolviert ihr unter diesen frustrierenden Voraussetzungen. Wer die riesigen Stadien nicht alleine betreten möchte, überredet bis zu drei Freunde zu einem Wettkampf. Beim anstrengenden (Sport-)Treiben kommt so zwar kurzzeitig Freude auf, der wirklich unfaire Schwierigkeitsgrad einiger Disziplinen und der extrem nervige Kommentator lassen euch jedoch bald wieder zu amüsanteren Spielen umsteigen.

Jammerschade – denn dass Olympia-Games nicht allesamt langweilig sind, bewies uns *ESPN International Track & Field* in der letzten Ausgabe. Gelungene Animationen mit einem abwechslungsreichen Multiplayer-Modus gestalten dort die Goldmedaillenjagd weitaus spannender, als



▲ **Trotz unzähliger verpassten Tontauben** bleibt euer Protagonist cool. Was den Spieler erzürnt, muss den Schützen noch lange nicht aufregen.



▲ **Damit die Kugel nicht in den Fangnetzen landet, gilt es, den Abwurfwinkel zu beachten.**

sich Eidos' Recken in *Sydney 2000* zu sportlichen Höchstleistungen aufbauen. Apropos Eidos: Auf der Internet-Homepage veranstaltet der Hersteller einen "Sydney 2000 High-Score-Contest", bei dem ihr euch mit anderen Spielern messen dürft – ausschlaggebend für eine gute Platzierung ist hier eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl im Arcade-Modus. **AD**

### Shortcut

- leicht erlernbare Disziplinen
- gute Optik
- durchweg tierisch unfair
- atmosphärisch mittelpflichtig
- trotz Lizenz keine namhaften Akteure

### Sydney 2000

Sport-Mix



Features



- Entwickler: ATD
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound  
69% -% 59%

**SPIEL SPASS 61%**

### Geht so!

### Alex' Meinung:

■ **Teure Lizenz** – lieblos verpasst! Mit zwölf implementierten Disziplinen zieht *Sydney 2000* zwar mit seinem PlayStation-Namensvetter gleich, eine durchweg befriedigende Wertung kommt dabei jedoch nicht zustande. Einige der Wettkämpfe sind äußerst unfair und somit sehr frustrierend. Nach der zehnten verpassten Tontauben wirft ein jeder seine Flinte ins Korn. Außerdem schreckt nicht die schludrige Aufmachung mit ihren teilweise äußerst ungünstigen Kameraperspektiven ab. Nur der Mehrspielermodus verspricht – wenn auch nur kurzfristig – Unterhaltung. Eidos' Lizenzbündel sollte sich für den Winter schon mal kräftig die Kufen polieren.



## San Francisco Rush 2049

### Auch in 50 Jahren: Verkehrschaos in San Francisco.

**R**empeleen und Höhenflüge auf San Francisco's Straßen – die Westküste der USA wird erneut von Asphaltrowdies heimgesucht.

In der langen Tradition der *SF-Rush*-Fun-Racer sauste die Action-Raserei schon durch diverse Konsolen. Den Startschuss gab seinerzeit Ataris klassischer Spielhöhlen-Automat, mittlerweile qualmen die Reifen der PS-starken Boliden auch auf dem Dreamcast – und zwar nicht gerade unspektakulär. Mit beeindruckender High-Res-Optik in hoher Auflösung (640 mal 480 Punkte) driftet und schliddert ihr kreuz und quer durch die

hügelige Großstadt. Selbst mit bis zu vier Freunden gleichzeitig sprengen die 13 auf Hochglanz polierten Flitzer die 300 Stundenkilometer-Marke mit Leichtigkeit. 19 abwechslungsreiche Strecken lang (vorwärts und spiegelverkehrt) winden sich eure Vehikel durch wild gespickte Abkürzungen, verengte Tunnelabschnitte und gefährliche Steilkurven. Dabei segelt ihr über unzählige Sprungschancen meterhoch durch die Luft, zeigt den Kontrahenten im



▲ **Grenzenlose Weiten:** Mit schlappen 250 Stundenkilometern segelt ihr durch San Francisco's geruhige Nacht. Doch was kann mit eurem PS-starken Boliden in dieser befahrenen Großstadt schon passieren?



▲ **Originalgetreue Sehenswürdigkeiten** aus San Francisco entdeckt ihr auf dieser Strecke. Apropos Entdecken: Acht gut versteckte Gold- und Silber-Coins, heimsen euch extra Tracks und Vehikel ein.

### Shortcut

- High-Res-Optik
- Vier-Spieler-Splitscreen
- viel zu schwer
- ständige Ruckelfehler
- Stunt-Modus überflüssig

### San Francisco Rush 2049

Rennspiel



Features



- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound  
79% 42% 44%

**SPIEL SPASS 70%**

### Geht so!

### Alex' Meinung:

■ **Rasant:** *SF-Rush* ist schnell – ohne Frage. Doch warum dieses extreme Ruckeln in den Kurven? Was bei vielen Spielen verschmerzbar ist, sorgt bei Midways Blechkarrossenschlacht für eine hochprozentige Abwertung. Ansonsten bereitet der Fight um die Straßenkrone zweifellos Spaß – Arcadespaß! Mit Rumblepack-Unterstützung und Internet-Anbindung, um eure Save-Games und High-Scores hoch- und runterzuladen, durchaus gelungen. Mangelnde Abwechslung lassen die heißen Reifen jedoch bald in der Garage verschwinden.

Battle-Mode, was ihr drauf habt, oder versucht im Akrobat-Mode, durch publikumswirksame Überschläge und Loopings begehrte Stunt-Punkte zu ergattern. Realitätsnähe sollte für euch jedoch nicht das unabdingbare Kaufargument sein. **AD**





▲ Im Replay wirken die Stürze besonders eindrucksvoll. Immerhin sind die Fahrer recht gut animiert.



▲ Die Cockpit-Perspektive ist überraschend gut gelungen. Sogar die Finger des Piloten bewegen sich.



▲ Ich schwör's! Vor einer Sekunde waren die Bäume und der Berg noch nicht da. Ist das nun ein Bug oder Feature.



Shortcut

- ☺ viele verschiedene Rennkategorien
- ☺ interessante Bonusrennen
- ☺ hohe Streckenanzahl
- ☹ eher bescheidenes Fahrverhalten
- ☹ unfaire CPU-Gegner
- ☹ massive Fehler im Grafikaufbau

# Moto Racer World Tour

Von allem etwas, aber leider nichts Richtiges ...

**N**achdem wir bereits vorletzte Ausgabe einen Blick auf die noch recht unfertig wirkende Preview-Version dieses Motorrad-Sammelsuriums werfen konnten, liegt uns nun die finale Testversion vor.

Am Grundprinzip hat sich nicht allzu viel geändert. Noch immer stehen euch nahezu alle erdenklichen Motorrad-Varianten zur Verfügung. Von Supercross über Motocross bis hin zu Straßenevents gibt es kaum eine Veranstaltung, die der geneigte Zweiradfan vermissen dürfte. Auf eine Original-Lizenz müsst ihr bis auf die echten Hersteller und die zum Teil den Vorbildern nachempfundenen Strecken allerdings verzichten.

Neben diesen, wenn auch nicht in einem Spiel zusammengefassten Standard-Disziplinen, erwarten euch außerdem als freispielbare Boni ein Dragsterrennen, eine Stunt-Meisterschaft und ein Rennen im hektischen Straßenverkehr. Doch bevor euch diese Sonderprüfungen freistehen, muss erst einmal das normale Spiel gemeistert werden. Und dies gestaltet sich deutlich schwerer, als man anfangs vermutet.

Denn egal, für welche Disziplin oder welche Kubikkategorie ihr euch entscheidet – das Fahrverhalten der Bikes ist vorsichtig ausgedrückt recht gewöhnungsbedürftig und erinnert nur mit viel Phantasie an echte Motorräder. Zwar wurde erfreulicherweise an eine



▲ Gefühlvolles Sliden ist eher Nebensache. Hauptsache ihr berührt nicht die Streckenbegrenzungen.

GANG		
GANZ	REDUKTION	MAX. GESCHW.
1	100%	5,8
2	100%	7,6
3	100%	9,2
4	100%	11,6
5	100%	14,5

PRIMÄR	AKTIV	MAX. MAX. GESCHW.
SEKUNDÄR	DRUCK	1,8

Technik-Fetischisten werden am Tuning-Menü ihre Freude haben.

separate Vorder- und Hinterradbremse gedacht, doch halten sich deren physikalischen Auswirkungen eher in Grenzen. Auch das Kollisionsverhalten mit den Streckenbegrenzungen oder anderen Fahrern entspricht bei weitem nicht der Realität und sorgt meist nur dafür, dass ihr als einziger Biker im Feld einen Crash hinlegt. Echte Positionskämpfe kommen so logischerweise nicht auf, da man den Kontakt mit anderen Piloten um jeden Preis vermeiden möchte. Auch in technischer



▲ Erste Regel: Bleibt von der Konkurrenz fern, denn ihr zieht immer den Kürzeren.



Axel's Meinung:

■ Eigentlich wäre selbst auf dem hart umkämpften PS-Racing-Markt noch Platz für eine gute Racing-Simulation gewesen. Doch leider trüben die massiven technischen Mankos den ansonsten guten Eindruck. Allein die Vielzahl der Events und Fahrzeuge hätte für eine lang anhaltende Motivation sorgen können, die so leider nur etwas für Spieler mit sehr hoher Frustrationstoleranz sind. Schade, dass aus dem offensichtlichen Potential nicht mehr gemacht wurde. Einzig die Möglichkeit, alle Disziplinen auch via Splitscreen gegen einen menschlichen Gegner zu fahren, dürfte für manche ein Kaufanreiz sein, auch wenn hier das Gameplay unter den bereits erwähnten Mängeln krankt.

Hinsicht entspricht *Moto Racer World Tour* nicht den Erwartungen, die ihr an ein Racing-Game der letzten PS-Generation stellen würdet. Zu massiv wirken sich die Pop-Ups auf die Streckenübersicht aus und von gelegentlichen Einbrüchen der Framerate bleibt ihr auch nicht verschont. Angesichts solcher Mängel können auch positive Aspekte wie das gut gemachte Set-Up-Menü, die vielen herausfordernden Strecken und die ungewöhnlich realistische, wenngleich extrem schwer zu beherrschende Cockpit-Perspektive nicht mehr viel retten.



▲ Die Curbs wirken sich kaum auf das Fahrverhalten aus.



▲ Selbst wenn ihr mal einen Platz gewinnt, reicht ein Rempler und ihr seid wieder hinten.

**Moto Racer World Tour**

Motoracer-Simulation

Features

- ☑ CPU
- ☑ MC
- ☑ DS
- ☑ A

Entwickler: Delphine  
 Hersteller: Sony  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound  
 61% 67% 65%

**AB** SPIEL SPASS **66%**



# Infestation

Und wieder einmal gibt es Zoff im Weltraum!



▲ Vorsicht, hinter dem Alien kann euch jederzeit ein Gebirge in den Weg springen.



▲ Die schönste Animationsphase, die diese Affen zu bieten haben, ist ihre Explosion nach Beschuss.

**T**ja, der menschliche Forschungsdrang scheint uns ja nur Ärger einzubringen. Kaum erobern wir den Weltraum mit Hilfe unserer Portale, nutzen böse Außerirdische eben diese, um damit über unsere Kolonien herzufallen und alles kaputt zu machen.

Zwar gelingt es den Menschen, den Angriff von der Erde abzuwehren, doch ein weiterer Angriff wäre verheerend. Also bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den Ursprung der feindlichen ETs zu finden und dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten. Und wie immer bleibt die Aufgabe an euch hängen. Warum seid ihr denn auch Mitglied einer Elite-Kampfeinheit geworden? Schwingt euch also in euer Vehikel und macht euch nach einem Trainingsparcours auf in den Kampf für das Gute.

Das Besondere an eurem Fahrzeug ist dabei die Fähigkeit, je nach Forschungsstand und den verfügbaren Ressourcen neue Ausrüstungsgegenstände hinzuzufügen zu können. So erhaltet ihr nach und nach immer mehr nützliche Waffensysteme und technische Spielereien. Angefangen bei simplen Bigfoot-Reifen, die das gefahrlose Durchqueren von Wasser erlauben, über bessere Waffen bis hin zu einem Volltuning ist alles dabei, was sich der Space-Marine nur wünschen kann. Im Verlauf des Games könnt ihr sogar irgendwann über den Boden schweben, um letztendlich mit einem ausgewachsenen Jet gegen die Bösen vorzugehen. Soweit so gut. Hört sich ja nach einer Menge Spaß an. Das Problem ist allerdings die miserable technische Umsetzung des Ganzen. Denn was nützen großzügige und verwinkelte Areale, wenn ihr wegen der extrem geringen Fernsicht nicht einmal eine Pfütze direkt vor euch erkennen könnt. Und auch die riesigen Bergmassive scheinen sich just bis zu dem Zeitpunkt, an dem ihr beinahe hineinfahrt, irgendwo zu verstecken und dann urplötzlich hervor zu springen. Dass angesichts dieser PS-unwürdigen Performance auch Framerate und Gegner-KI mehr als zu wünschen übrig lassen, verwundert kaum noch.

## Axel's Meinung:

■ Und wieder haben wir es mit einem typischen Beispiel für absolut lieblose Konsolen-Konvertierungen mäßig interessanter PC-Spiele zu tun. Während auf dem PC das durchschnittliche Gameplay durch eine relativ ansehnliche Grafik und eine Multi-Player-Funktion aufgewertet wird, schauen die Konsolen-Zocker mal wieder in die Röhre. Oder der Hersteller, wenn man *Infestation* angesichts der um Klassen besseren Konkurrenzprodukte einfach im Regal liegen lässt.

**Naja!**  
„Unmotivierter Space-Shooter“



## Shortcut

- 😊 sich entwickelndes Fahrzeug
- 😊 Ressourcenkontrolle
- 😞 sehr schlechte Fernsicht mit grässlichen Pop-Ups
- 😞 wackelige Framerate
- 😞 keine merkwürdigen Gegner-KI
- 😞 recht wirres Gameplay

## Infestation

Weltraum-Shooter



Features



- Entwickler: Frontier Development
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 60 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

83% 55% 61%

**SPIEL SPASS 56%**

# Jeremy Mc Grath Supercross 2000

Das Ganze nochmal, nur diesmal in High-Res.



▲ Das Überholen der gegnerischen Fahrer verlangt von euch meist keine großen Kunststücke.

**D**as N64 hat es schon hinter sich, nun muss das DC dran glauben. *Jeremy McGrath Supercross 2000* gibt's nun auch für Segas Wundermaschine.

O.k., der Name Jeremy McGrath mag für Fans als Garant für sportliche Höchstleistungen stehen, über die Qualität der entsprechenden Spiele sagen große Namen allerdings noch nichts aus. So verwundert es denn auch gar nicht, dass man es im Hause Acclaim nicht für nötig befand, dem eher mäßigen Motorrad-Racer außer einer höheren Auflösung und einer stabileren Framerate zusätzliche Extras zu spendieren. Noch immer ist es eure Aufgabe, mit einem der vorgegebenen oder selbst geschaffenen Fahrer (nein, außer Motorrad, Kombifarbe und Startnummer gibt es nichts zum Einstellen – also nichts "ui, der sieht ja aus wie unser Chefred., den lassen wir gegen die Mauer fahren!") wahlweise in einem Einzelrennen, dem Time Trial oder einer kompletten Meisterschaft sein Können unter Beweis zu stellen. Dabei stehen euch sowohl recht kurvig Hallentracks als auch Freilauf-Strecken zur Verfügung. Artistisch veranlagte Fahrer dürften außerdem in mehreren Stuntarenen, die aber erst freigespielt werden müssen, ihre Tricks zum Besten geben.

Größtes Manko an *Jeremy McGrath* ist und bleibt die unrealistische und kaum fordernde Steuerung, die zusammen mit dem merkwürdigen Fahrerverhalten der Bikes kein echtes Motocross-Feeling aufkommen lässt. Schade, denn das durchdachte Streckendesign wäre mit Sicherheit für den einen oder anderen Positionskampf gut gewesen.



▲ Eure Stunts lassen sich in einer separaten Kameraeinstellung (rechts oben) nochmals betrachten.



Geht so!

„Nicht gerade ein Hit-Titel“

## Axel's Meinung:

■ Vielleicht habe ich zu viel erwartet, doch einfach nur die bereits vor geraumer Zeit erschienene Version optisch ein wenig up-zudaten, reicht einfach nicht aus, um mich wirklich zu begeistern. Trotzdem darf sich die DC-Version rühmen, zumindest optisch die ansprechendere Umsetzung zu sein. Dennoch hätte ich gerne die eine oder andere Verbesserung der Fahrphysik erlebt. Auch der Gegner-KI hätte durchaus etwas Feintuning gut getan.

## Shortcut

- 😊 recht anspruchsvolles Kursdesign
- 😊 saubere Grafik
- 😊 hohe Anzahl Tracks
- 😞 sehr oberflächliche Steuerung
- 😞 unrealistisches Fahrerverhalten
- 😞 geringe Gegner-KI

## Jeremy McGrath Supercross 2000

Rennsimulation



Features



- Entwickler: Acclaim Sports
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

73% 77% 71%

**SPIEL SPASS 69%**





▲ **Garantierter Blechschaden:** Durch dunkle Gassen rast ihr im Hochgeschwindigkeitsrausch ohne Rücksicht auf Verluste.

## San Francisco Rush 2049

Hügelige Zukunftsraserei in S.F.

**A**uch auf dem N64 qualmen die Reifen: Die endlos hochfrequentierten *San Francisco Rush-Flitzer* sind's, die wieder ihre Runden drehen. Und was sagt uns das? Es ist wieder abartige Geschwindigkeit mit abartigen Karren auf abartigen Strecken angesagt – Realismus hat da nicht viel zu suchen.

Die Unterschiede zur DC-Version (Test auf Seite 88) halten sich dabei in Grenzen. So wurden auch hier alle Spielmodi (inklusive dem nicht ganz so erquickenden Stunt-Mode) integriert, die Grafik befindet sich dank Expansion-Pak-Unterstützung auf recht hohem Niveau und wirkt auf Nintendos Maschine gar nicht mal so steril wie auf Segas Krümel.

Auch sämtliche Strecken und Fahrzeuge fanden ihren Weg aufs Nintendo-Modul. Den ziemlich üblen Soundtrack hätte man allerdings nicht unbedingt übernehmen sollen – selten tönnten so unspektakuläre Töne und lahme Beats aus den Boxen. Sehr gut gelungen dafür die Steuerung: Dank des tollen Rumble-Support habt ihr immer das perfekte Straßen-Feeling. Da die ganze Geschichte nun auch nicht mehr ganz so stark vom Ruckel-Schluckauf geplagt ist, gibt's von uns ganz locker mal eine höhere Wertung als auf DC.

► Im Akrobat-Mode fliegt ihr meterhoch durch die Luft und vollbringt riskante Stunts. Dem Punktekonto wird's gut-geschrieben.



### San Francisco Rush 2049

Rennspiel

Features



Entwickler: Midway  
 Hersteller: Konami  
 Preis: ca. 130 Mark  
 Geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound  
 78% 81% 85%

SPIEL SPASS **72%**

### Christian's Meinung:

■ Ja klar – das Mega-Racing-Game ist's nicht. Allerdings kann man sich gut mal für eine Stunde hinsetzen und etwas Zeit verschenden, ohne es hinterher zu bereuen. Dank ausgeklügelte designter Strecken mit unglaublich vielen Abkürzungen, Jumps und Gimmicks (versteckte Münzen schalten Strecken und Wagen frei), die alle erst mal entdeckt werden wollen, bleibt auch noch etwas für die Langzeitmotivation übrig. Nur das Crash-Verhalten fällt mir richtig negativ auf: Mal streift ihr nur locker einen Randstein und explodiert, mal fahrt ihr Vollgas gegen eine Wand und nix passiert ... muss das so sein?

Gut!



▲ **Absolut sehenswerte Zwischensequenzen** begeistern das Auge. Leider hält die In-Game-Spielegrafik diese Qualität nicht.

## Iron Soldier 3

**Knallharte Mech-Action: Die Kampfroboter sind wieder da.**

**S**echs Jahre sind vergangen, seit *Iron Soldier* das letzte Mal seine stählernen Mech-Pranken zum Einsatz brachte. Die dritte Ausgabe des Jaguar-Klassikers erscheint nun für die PlayStation.

Mech-Krieger – monströs, gigantisch, durchschlagend. Nicht nur in Japan erfreuen sich Kampfroboter wachsender Beliebtheit. Auch bei uns kennt und schätzt man Titel wie *Front Mission 3*, *Ghost in the Shell* oder *Krazy Ivan*. *Iron Soldier* schlägt also in eine vertraute Kerbe.

In altbekannter 3D-Shooter-Perspektive behauptet ihr euch in eurem mit 15 Waffen bestückten Mech gegen feindliche Panzerflotten und Helikopter-Attacken, gnadenlose 25 Missionen lang. Doch ihr braucht den Missions- oder Arcade-Mode nicht immer nur allein zu durchwandern. Wahlweise startet ihr die Einsätze auch mit oder gegen einen Kumpel – immer dem prasselnden Dauerbeschuss des Feindes ausweichend. Allein die einsammelbaren Goodies wie Munition oder Energie sowie ein zielsicheres Auge lassen euch auf den verschiedenen Schlachtfeldern überleben.



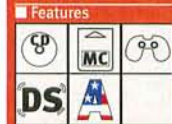
▲ Wer kennt noch Saber Raider?

▲ Im Radar erkennt ihr, aus welcher Richtung die Gegnerschar anrollt.

### Iron Soldier 3

3D-Shooter

Features



Entwickler: Eclipse Software  
 Hersteller: Telegames  
 Preis: ca. 80 Mark  
 Geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
 57% 68% 57%

SPIEL SPASS **58%**



▲ Mächtig unter Beschuss: Ein feindlich gesinnter Mech ist sauer auf euch.

Geht so!

### Alex' Meinung

■ Brachiale Schlachtkämpfe non stop! Akzeptabel aufpoliert bereiten die *Iron Soldier*-Mechs kurzfristige Freude, auf Dauer erreicht das Spiel jedoch nicht die Klasse eines *Front Mission 3*. Zu oft kämpft ihr mehr mit der Steuerung als mit euren Gegnern. Seltsam unkontrolliert stolpert euer Riesenkoloss durch das Polygongelände – auch im Zweispielermodus wird's leider nicht unterhaltsamer. So bleibt lediglich eine mittelpträgliche Note für den monotonen Spielverlauf.

## T.G. COMPUTER

Der Videospezialist für Importe  
 Tel:07041-942463  
 Fax:07041-7893  
 Tgcomputer@addcom.de  
 www.tgcomputer.de

### DREAMCAST IMPORTE USA

Capcom vs SNK JP	159,95,-
Dmo Crisis JP	159,95,-
Streetfighter 3 <sup>rd</sup> Strike	129,95,-
Rainbow Six	149,95,-
Sega GT	129,95,-
The Ring	139,95,-
Nightmare Creatures II	149,95,-
Deep Fighter	139,95,-
Ferrari 355	149,95,-
D2	149,95,-
Hidden & Dangerous	149,95,-

### DREAMCAST US VORBESTELLUNG

Dark Angel	ca 1.10
Kiss Psycho Circus	ca 7.10

Evil Dead	ca 11.10
Samba the Amigo	ca 17.10
R2R Boxing 2	ca 24.10
Starlancer	ca 24.10
Jet Set Radio	ca 31.10

### PSX IMPORTE USA/JAPAN

Alien Resurrection	129,95,-
Legend of Mana	129,95,-
Star Trek: Invasion	129,95,-
Tenchu 2	129,95,-
Countdown Vampires	129,95,-
Duke Nukem: Plan. of Bab	129,95,-
Chrono Cross	139,95,-
Nightmare Creatures II	129,95,-
Danger Girl	119,95,-

### PSX VORBESTELLUNG

Martian Gothic	ca 1.10
Spyro Year o.t. Dragon	ca 10.10
Vanishing Point	ca 10.10
Fifa 2001	ca 10.10
Dino Crisis II	129,95,-

Preis Irrtümer vorbehalten

Bei uns NEU Onlineshopping.  
 24 h Bestellservice.

Händleranfragen erwünscht!  
 Fax:07041-7893



www.gameshop4u.de

Über 4300 Artikel für PS, PS2, DC, N64, GB(C), DVD Videos und Merchandise online bestellen!

### Dreamcast

Dead or Alive 2	109.95 DM
Space Channel 5	119.95 DM
u.v.m	

### Playstation

Tony Hawk 2	89.95 DM
Star Trek Invasion	89.95 DM
u.v.m	

### Playstation2 nur 839,- DM

Jetzt dt. Grundgerät vorbestellen!  
 Voraussichtlich lieferbar ab  
 24.11.2000.

Machen Sie mit bei unserem  
 Playstation 2 Gewinnspiel! Mehr  
 dazu auf unserer Homepage!

Kostenlose Preisliste anfordern!

GAMESQUARE VERSAND  
 Sonnenstr. 14  
 85 405 Nandlstadt  
 http://www.gameshop4u.de





# Frogger 2: Swampy's Revenge

See you later, aligator!

### Shortcut

- gut ausbalanciertes Level-Design
- viele Retro-Stages
- witzige Multiplayer-Modi
- Probleme mit der Kamera
- mit dem Trial-and-Error-Prinzip muss man klarkommen

### Frogger 2: Swampy's Revenge

#### Geschicklichkeitsspiel



#### Features



- Entwickler: Blitz Games
- Hersteller: Hasbro Interactive
- Preis: 59,95 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound

67% 70% 69%

**SPIEL SPASS 69%**

**W**as ist klein, grün und wird rot, wenn man auf den Knopf drückt? Ein Frosch im Mixer – igit! Von blöden Mixern hält Frogger allerdings nun wirklich nichts. Er untersucht lieber das Profil von herumrasenden Autos, sieht sich die Hufe von wildgewordenen Büffeln von unten an, betrachtet die Welt aus dem Maul einer streunenden Ratte oder legt sich mit den Klingen eines Rasenmähers an – womit wir dann eigentlich doch wieder beim Thema Mixer wären ...

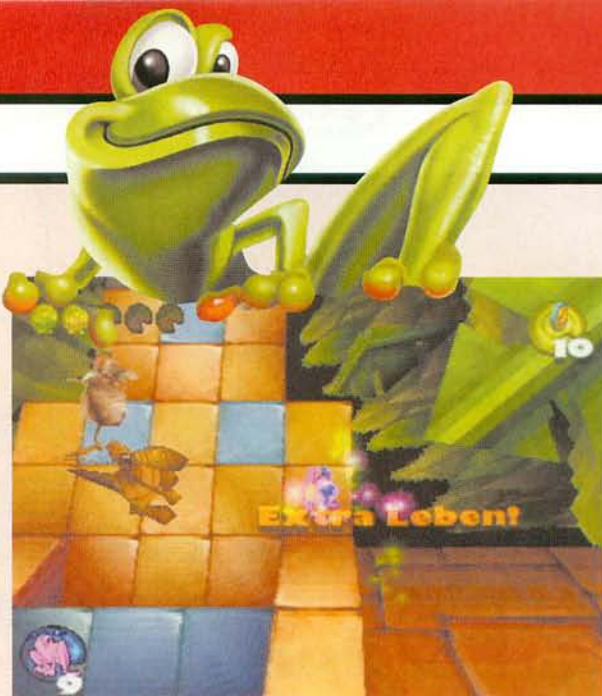
Ihr seht – auch im Nachfolger zur lustigen Polygon-Frosch-Hüpferei wird wieder einmal ausgesprochen viel gestorben. Doch wäre dieser Umstand in jedem anderen regulären Jump'n'Run ein schwerwiegender Kritikpunkt,

### Christian's Meinung:

Da reiß' ich mir doch die Zähne am Joypad aus! So oft wie in *Frogger 2* habe ich in einem Game noch nie ins Gras gebissen. Dank unzähliger Freileben sowie unendlich Continues ist's aber nicht so schlimm, wie man vielleicht denken mag. Was mich viel mehr ärgert, ist die ab und zu unbefriedigend arbeitende Kamera: Wenn ich schon perfekt getimet springen muss, dann will ich bitte auch genau wissen, wie, wohin und wann. Ansonsten gibt's aber nicht viel auszusetzen – Multiplayer-Modi, Retro-Mode, sauberes Gameplay im Story-Mode ... kann man durchgehen lassen.

Gut!

► Weiter entfernte Objekte könnt ihr mit eurer meterlangen Zunge einfangen.



so macht gerade dieses Trial-and-Error-Vorgehen, das Suchen und Finden von Lösungswegen für die gestellten Geschicklichkeitsaufgaben, den Reiz dieses Froschschenkel-Springers aus. Wiederum geht es darum, in jedem Level fünf Frosch-Babys zu entdecken, wobei ihr euch nicht "frei" durch die Areale bewegen, sondern immer nur blockweise in die vier Himmelsrichtungen hopsen könnt. Es gibt viele Gimmicks, viele Extra-Leben sowie zahlreiche Goldmünzen, die euch im Retro-Mode neue Stages freischalten, sofern ihr brav alle eingesackt habt. Grafisch recht nett in Szene gesetzt wird *Frogger 2* mit ausgeklügeltem Level-Design die Tüftler unter euch ansprechen und für einige Zeit beschäftigen.



► Im Zweispieler-Modus stehen euch verschiedene Spielchen wie dieses Rennen oder ein Snake-Verschnitt zur Verfügung.



# Break Out

Back to the Paddles

### Shortcut

- einige neue Spielideen
- schwammige Steuerung
- Kollisionsabfrage-Fehler
- viel zu kurz (rund eine Stunde)

### Break Out

#### Geschicklichkeitsspiel



#### Features



- Entwickler: Supersonic Software
- Hersteller: Hasbro Interactive
- Preis: 49,95 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

61% 59% 61%

**SPIEL SPASS 62%**

**W**er von euch da draußen kennt das nicht? Ein kleiner Balken, der nach links und rechts manövriert wird und mit dem ihr immer wieder eine Kugel nach oben ballert, um eine Anordnung von Blöcken zu zerbröseln – Klassiker sind so genial einfach ...

Für manche zu einfach für die heutige Zeit, weshalb dieses Remake mit einer Reihe neuer Features aufwartet. Zuerst wurden natürlich neben der Draufsicht noch zwei neue Perspektiven implementiert – wenn man heutzutage nicht mit 3D-Polygon-Iso-Sicht aufwarten kann, hat man scheinbar gar nichts mehr zu melden.

Zudem wurde das Gameplay ziemlich abgewandelt: Ihr schießt nun auf herumtrottende Schafe oder auf mit einem Schild gedeckte Ritter, flüchtet vor einem bösen Wolf, schubst



► Vor jeder guten (?) Entwicklung werden natürlich erstmal Skizzen angefertigt.

Gänse von einem Floß oder bewerft Feuer speiende Drachen mit Ziegelsteinen.

Viel ist vom alten Gameplay nicht mehr geblieben, weshalb sich der Spielspaß in Grenzen hält. Vor allem massive Kollisionsabfrage-Probleme stoßen sauer auf: Nicht nur einmal flog uns der Ball durchs Paddle hindurch – ein unverzeihlicher Fehler.



### Christian's Meinung

Naja!

Ich bin ja nicht gerade ein Freund von lieblosen Remakes – weshalb mich *Break Out* jetzt gar nicht mal enttäuscht. War ja zu erwarten, dass nix dabei rauskommt ... Neben dem massiven Kollisionsabfrage-Fehler stört mich auch noch die Steuerung: mit Digi-Pad zu langsam, mit Analog-Stick immer noch nicht optimal und erst mit Maus recht gut – bloß könnt ihr mit der Maus die vielen Zwischen-Spielchen nur bedingt spielen. Ständiges Controller-Wechseln im Minutentakt war zumindest bei mir die Folge. Nein danke – dann lieber das Original.



► Den bösen Endgegner erledigt ihr durch andauernden Raketen-Beschuss.



► Trefft ihr die Hühner, legen sie drei Eier, die ihr als Multiball missbrauchen könnt.



► Klar – Extras dürfen nicht fehlen: Spieler eins animiert den rechten Drachen zu einem kleinen Feuerstoß.





▲ Die Explosionen können sich durchaus sehen lassen, nicht aber die Kürze des Spiels.



▲ Die einzelnen Stages haben zwar abstrakte Themen, aber altbekannte Gegner.



▲ Dieses stationäre Strahlenfeld wird dem Boss nicht mehr viel nützen – nur noch wenige Raketensalven und wir haben ihn!

# Ray Crisis

Reinrassige Shoot'em Ups sind mittlerweile genauso selten wie neue Neo-Geo-Spiele: Kann wenigstens *Ray Crisis* überzeugen?

**N**a, wer sagt's denn: Unser großes Shoot'em-Up-Special vor drei Ausgaben hat also doch etwas bewirkt. JVC hat sich der PAL-Ballerfreunde erbarmt und den optisch recht leckeren Shooter *Ray Crisis* fast in Rekordzeit auf hiesiges Glotzen-Format getrimmt.

Import-Fans erinnern sich vielleicht noch an unseren Test in der VG 7/2000, in dem wir dem dritten Teil der *Ray*-Serie (nach *Layer Section II* aka *Ray Storm* und *Layer Section* aka *Galactic Attack*) schon nicht das ultimative Hit-Potenzial bescheinigen konnten. Erwartungsgemäß hat sich das in der PAL-Version nicht geändert – aber was heißt schon erwartungsgemäß: Eigentlich durften wir ja nicht einmal erwarten, dass dieser Shooter überhaupt konvertiert wird. Sei's drum – wie wird den Aliens diesmal Feuer unter dem glitschigen Allerwertesten gemacht? Ihr schnappt euch zunächst eines von drei Schiffen mit unterschiedlicher Standardbewaffnung, von denen sich alsbald zwei als ziemlich unbrauchbar herausstellen sollen. Der aus dem Vorgänger bekannte Meister des blauen Lasers verwirrt nur und die Streuraketemaschine hat null Durchschlagskraft nach vorne. Bleibt der Raumer mit den Lock-On-Raketen im Huckepack, die ihr in bester *Xevious*- oder *Omega Boost*-Manier durch ein Zielkreuz auf die Bodentruppen beziehungsweise die tiefliegenden Mechs und Aliengefährte leiten könnt. Je mehr ihr davon konzentriert als geballte Ladung abschießt, desto wuchtiger die Wirkung. Soweit, so gut – im Vergleich zum Vorgänger bis jetzt nichts Ungewöhnliches und Neues. Außergewöhnlich wird



▲ Mit dem Fadenkreuz sucht ihr euch geeignete Bodenziele, bevor sie angreifen können.



▲ Da raucht die gepanzerte Gegnerschaft mit spektakulären Effekten ab. Nach drei Stages plus zwei Superbossen ist aber alles vorbei.



▲ Die Animation der energiegeladenen Smart Bomb geht in Ordnung – warum hat aber nicht jedes Raumschiff wenigstens eine andere? Diese Faulheit der Programmierer, tssts ...

*Ray Crisis* erst durch seine unorthodoxen Level und deren Gestaltung. Ihr fliegt durch psychedelische Welten mit den Namen *Consciousness*, *Intelligence*, *Memory*, *Emotion* und *Consideration*, aus denen ihr im Original-Mode drei in beliebiger Reihenfolge durchfliegt, bevor es gegen die zwei finalen Bossgegner geht. Der Clou: Jeder Level bekommt stets einen anderen Endgegner aus den fünf zur Verfügung ste-



## Ralph's Meinung:

■ Taito kann es drehen und wenden, wie sie wollen: Ihre *Ray*-Trilogie erreicht nicht annähernd die Klasse eines *R-Type Delta*, *Einhänder* oder *Thunderforce V Perfect System*. Warum? Ganz einfach: Es hakt am Level- und Gegner-Design. Während bei den drei genannten Shooter-Meilensteinen jede Feind-Formation, jedes Extra und jede Boss-Angriffstaktik in akribischer Kleinarbeit ausgefeilt und im Hinblick auf perfektes Gameplay optimiert wurde, herrscht bei *Ray Crisis* eine andere Devise: Ein möglichst farbenfrohes Lichter-, Explosions- und Kameraschwenk-Feuerwerk soll abgebrannt werden, das man sich zwei-, dreimal anschaut und dann zu den Akten legt. Da hilft auch kein Special-Arrange-Modus mehr, der nur eine begrenzte Menge Continues liefert, wenn man alle fünf kurzen Level vom Original-Modus schon in- und auswendig kennt. Freizuspielen gibt's auch nix, deshalb kann die Empfehlung hier nur lauten: Shooter-Sammler greifen zu, der Rest spart sich das Geld für Spiele mit mehr Tiefenwirkung.

**Geht so!**  
„Hat keinen Replay-Value“



## Shortcut

- ⊖ abgedrehte Psychedelo-Grafik
- ⊖ *Xevious/Omega Boost*-erprobtes Lock-On-Prinzip
- ⊖ fette Boss-Fights, wenn auch leicht unfair
- ⊖ nur minimale PAL-Balken
- ⊖ viel zu wenig Stages
- ⊖ keine erspielbaren Extras
- ⊖ lahmarschige Musik
- ⊖ nur eine einzige Smart-Bomb-Animation

## In der Spielhalle läuft's besser

■ In der achtstöckigen Taito-Spielhalle im Tokioter Stadtteil Shinjuku entdeckten wir die neueste Kreation der immer seltener werdenden Vertikal-Shooter von Taito, dessen Name mir leider entfallen ist. Er reißt mit einem gnadenlos fetzigen Soundtrack (sogar Kopfhörer sind am Automaten angeschlossen!), Deluxe-Optik mit feinen Explosionen und einer tadellosen Spielbarkeit mit. So muss ein Shoot'em-Up aussehen, das man gerne immer wieder spielt! Davon wollen wir eine Umsetzung sehen, Taito – am besten für DC!

## Ray Crisis

2D-Shoot'em-Up



- Entwickler: Taito
- Hersteller: JVC/Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

70% 58% 61%

**SPIEL SPASS 64%**





▲ Der drollige Harlekin tritt im Intro nicht zum letzten Mal auf. Mit seinem amüsanten Akzent und seinen "Klingelschuhen" sorgt für allseits gute Unterhaltung – einfach bezaubernd!



# Chrono Cross

Das Squaresoft-Syndrom – oder: wie aus Videospiele Kunst wird.

## Shortcut

- ☺ wunderschön animierte Charaktere
- ☺ fesselnde Geschichte
- ☺ Spielspaß für mehrere Wochen
- ☺ diverse Schlusssequenzen
- ☺ genialer Soundtrack
- ☺ ausgetüfteltes Kampfsystem
- ☺ stures "Aufleveln" entfällt.
- ☹ teilweise langwierige Suchaktionen

**D**ie Geschichte wiederholt sich – sagte zumindest immer meine Lehrerin. Bei der *Chrono-Reihe* könnte jedoch auch diese **durchaus belehrte Frau ins Nachdenken geraten. Schon der SNES-Klassiker Chrono Trigger schickte Rollenspielreife durch diverse Zeitepochen – Endstation unbekannt. Auch der heiß ersehnte Nachfolger Chrono Cross steht dem Nintendo-Pendant in Sachen verwirrte Zeitreisen in nichts nach.**

Diesmal ist es Serge, der durch alternative Realitäten, düstere Parallelwelten und schwarze WurmLöcher reist. Dabei trifft er satte 40 potenzielle Party-Mitglieder, die sich eurer Odyssee gerne anschließen würden. Voraussetzung hierfür sind jedoch mehrmaliges Durchspielen und intensive Erkundungstouren – die verschiedenen Handlungsstränge und möglichen Endsequenzen unterhalten euch dabei einige Wochen. Exakt 20 Jahre nach Crono, Marle und Frogger setzt das Prequel ein. Auf der kleinen Inselgruppe El Nido durchstreift ihr mit Serge, eurem Hauptcharakter, friedvoll die Städte, Wälder und Strände. Nichtsahnend, dass euch in den kommenden Wochen unbekannte Bösewichte herausfordern, lange "vermisste" Familienangehörige wieder auftauchen und neue tiefgreifende Freundschaften gebildet werden – von einem riesigen Paralleluniversum ganz zu schweigen. Keine Angst: Wir wollen an dieser Stelle noch nicht zuviel über die Wendungen und Geschehnissen berichten – das wäre einfach unfair und würde euch den Spielspaß rauben.

Bekannt ist: Mit der Story griff Square-soft die wesentlichen Grundzüge des vier Jahre alten *Radical Dreamers* auf. *Radical*

*Dreamers*, ehemals ein Subplot von *Chrono Trigger*, musste damals aus Speicher-mangel vom Nintendo-Modul verbannt werden. Lediglich das Zusatzgerät "Satellaview" bot exklusiv im japanischen Big-N-Satellitennetzwerk die Option, sich das Spiel herunterzuladen. Leider schafften es sowohl *Radical Dreamers* als auch das interessante Add-on nie über die fernöstlichen Grenzen hinaus.



▲ Gebt mir mehr von dieser Optik! Seichte Wasserfälle, grasgrüne Urwälder und dazu eine Musik – unbeschreiblich. Probiert's aus.



▲ In den Städten darf der Geldbeutel auf keinen Fall knurren. Kauft Elemente, schmiedet Waffen und frischt eure Power auf.



▲ In der schwitzigen Ritter-Verkleidung erkennen euch die Wachposten nicht, und ihr erhaltet exklusive Infos, aus erster Hand!



▲ In der Heimatdorf-Taverne kommt gemütliche Stimmung auf. Nettes Beisammensein, gedämpftes Kerzenlicht und ruhige Musik lassen euch den anstrengenden Heldenalltag vergessen.







▲ Vor der Nase herumgetanzt – ein Fehler? Es wird gemunkelt, der schuppige Gefährte bestehe auf seinen wohlverdienten Feierabend.



▲ Bei euren langwierigen Sumpfkreuzzügen könnt ihr mit Select den Charakter wechseln – je nachdem, wer der Anführer sein soll.



▲ Kleiner Harlekin – ganz groß! Eure Party stättet dem prunkvollen Palast und dem lustigen Hofnarr immer gerne einen Besuch ab.



▲ Zuhause ist es doch immer am Schönsten. Gutes Wetter, kleine Verkaufsstände und eine hervorragende Meeranbindung machen dieses sympatische Städtchen zu einem beliebten Reiseziel.



▲ Segel gesetzt, Blick voraus: Serge ruht sich nicht auf den diversen Höchstwertungen aus, sondern ist bestrebt, seine zirka 70 Stunden Spielspaß erfolgreich zu beenden.

### Banges Warten, große Freude

Doch gut Spiel will Weile haben, oder wie hieß noch gleich das alte Sprichwort? Während Kenner der japanischen Sprache schon seit November '99 die großen Welten von *Chrono Cross* erkunden, genießt der amerikanische Kontinent diesen Luxus erst seit dem 15. August dieses Jahres. Aufgrund etlicher Internet-Höchstwertungen und einer beeindruckenden Demo, die dem Square-Titel *Legend of Mana* beilag, war der Ansturm auf die US-Fassung riesengroß – prompt mussten einige Versandhäuser mit erheblichen Lieferengpässen kämpfen.

Doch nach Tagen des Wartens und Bangens erblickt eine der heißbegehrten Versionen endlich auch unsere Verlagsräume – und die Mundpropaganda hatte nicht übertrieben. Handgezeichnete Hinter-

gründe wechseln sich mit Polygon-Charakteren in einer dreidimensionalen Landschaft ab. Kitschig-schön durchwandert ihr idyllische Städte, fröstelt unter Tage in Höhlen oder verliert euren eigenen Schatten in nebeligen Sümpfen. Beim Wechsel in eine Kampfarena blenden euch grelle Sonnenstrahlen, liebevoll animierte Manga-Sequenzen wirken wie Balsam für euren Sehnerv – vergessen die Zeit der heutzutage oft angestaubt wirkenden PlayStation-Grafik. Allein durch die Render-Schnipsel vergesst ihr, dass das wirklich ein PlayStation-Pad ist, welches in eurer Hand vibriert.

### Kampf ohne Krampf

Auch wenn ab und an die Analog-Unterstützung ausfällt (komischer Bug), dirigiert ihr Serge, den Protagonisten, mit dem Dual-Shock-Stick präzise durch die Gegnerschar. Wie schon bei *Chrono Trigger* werdet ihr nicht willkürlich in einen Kampf verwickelt, sondern könnt selber entscheiden, ob ihr eurem Widersacher gegenübertrittet. Außerdem "levelt" ihr nicht mehr wie in anderen RPGs stur durch stundenlanges Umherlaufen auf. Vergleichbar mit *Saga Frontier* steigen die Statuswerte hier mit jedem Kampf – die begehrten Sternchen (Level-Ups) gibt's jedoch erst nach dem Lösen von besonderen Aufgaben – dazu müsst ihr in den verschiedenen Subplots weiter vorankommen. Doch um erst einmal so erfolgreich zu sein,



▲ Täuscht euch nicht, die scheinbar kleine Chrono-Cross-Welt ist größer als vermutet.

### Wehmütige Rückblicke ...

■ ... an die guten alten Zeiten sind bei *Chrono Cross* nicht von Nöten. Wer jedoch das Prequel verpasst hat, dem entgegen viel kleine Déjà-vu. So trefft ihr beispielsweise auf unzählige *Chrono Trigger*-Charaktere, die mit einem Lächeln Erinnerungen an vergangene Tage wecken. So entsinnen wir uns auch gerne an die bekannteste Lebensphilosophie des Spiels:

"Alles Leben beginnt mit Nu ...  
Das ist die Wahrheit!  
Das ist mein Glaube!  
... zumindest im Moment."





### Alex's Meinung

Squaresoft hört einfach nicht auf, uns mit erstklassigen Rollenspielen zu belästigen. Ob nun die *Final Fantasy*-Reihe, *Vagrant Story* oder *Legend of Mana* – bislang hat so gut wie jedes Square-RPG den glorreichen Videospieldolch erklommen. Die Erwartungen an *Chrono Cross* waren extrem hoch. Wie es jedoch Square wieder einmal geschafft hat, selbst Kritikern und Skeptikern das Naserümpfen zu untersagen, liegt auf der Hand: Eine geniale Geschichte lässt euch Nächte durchzocken und Abgabetermine verschieben (sorry :)). Und selbst, nachdem ihr einmal das obligatorische "The End" gesehen habt, ist noch lange nicht Schluss. Die vielen verschiedenen Party-Mitglieder und die unterschiedlichen Schlusssequenzen spornen zum erneuten Durchspielen an. *Chrono Cross* verlässt als All-Time-Referenz unser Testlabor. Bedauernswert, dass uns dieser Meilenstein in deutscher Sprache vorenthalten bleibt.



**Chrono Cross**

RPG

Features

DS 3D

Hersteller: Squaresoft  
 Testversion: www.game-town.de  
 Preis: 159 Mark  
 Geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Ein Künstler braucht seine Ruhe. Der Sohn "Van" lebt zusammen mit seinem Vater "Gogh" in einer beschaulichen Hütte am Meer. Hier entstehen also die berühmtesten Gemälde dieser Welt.

gilt es, das Kampfsystem verstanden zu haben.

Ihr habt drei Schlagvarianten zur Auswahl, die sich in Treffsicherheit und Schlagkraft unterscheiden. Wählt ihr einen Schlag mit geringer Stärke, könnt ihr euch sicher sein, dass dieser zwar präzise im Ziel sitzt, doch raubt es dem Kontrahenten nur wenig seiner Energie – ähnlich wie bei *Xenogears*. Die Schlagkraft ist wiederum sehr abhängig von der Art der Waffe, die ihr in ruhigen Stadt-Stunden aus diversen Materialien eigenhändig anfertigt.

Natürlich greift ihr auch in die magische Trickkiste. Elemente besitzen dabei verschiedene Stufen, die je nach eurem Levelstand zum Einsatz kommen. Prügelt ihr also längere Zeit auf einen Gegner ein, steigt eure Level-Anzeige und ihr könnt

extrem starke Zauber einsetzen. Taktisch: Je nach Gegner wirken die Elemente verschieden. Die "Field Effect"-Anzeige gibt daher Auskunft, wie wirkungsvoll ein Zauber ist – so kompliziert sich dieses System liest, so schnell habt ihr es im eigentlichen Spiel erlernt. Hinzu kommt, dass durch die unterschiedliche Belegung der Elemente alle Zaubereien bis zum Ende des Spiels ihren Nutzen behalten. Daher solltet ihr immer auf einen gut gefüllten Element-Haushalt achten.

### Binsprüche? Nein dankel!

Was brennt Square bloß erneut für ein Ideenfeuerwerk ab! Was versprüht Komponist Yasunori Mitsuda an musikalischer Kreativität! Was veranstalten die Grafiker mit ihren Echtzeithintergründen! Mehr als



▲ Aus und vorbei. Dieser kleine Dino muss sich von Serge leider K.O. schlagen lassen.



▲ Auch während des Kampfes kann zwischen den Recken hin- und hergeschaltet werden.



▲ Bitte Kopf einziehen! Dieses wild gewordene Federvieh zeigt gerne einmal seinen großen Fuß. Zurückschlagen kann eure Party nur mit genügend Reserven in der Stamina-Leiste.



▲ Beim Ochsenfüttern müsst ihr Schnelligkeit und Ausdauer beweisen. 100 Snacks gilt es an die nörgelnden Viechern zu verteilen.



▲ Das kommt auch in den besten Familien vor: Geht ein Schlag daneben, wählt eine niedrigere Schlagkraft mit höherer Trefferquote.



▲ In der Schmiede kauft ihr Materialien zum Waffenbau. Der Gegnerschar will schließlich durchschlagskräftig entgegengesetzt werden.





▲ Eiligen Schrittes durch das grüne Flammenmeer: Wenn ihr einmal nicht mit dem Zeitdruck zu kämpfen habt, genießt die Optik!



▲ Mächtig explosiv: Nicht nur ihr greift mit opulenten Zaubern an. Auch die Gegenschar beeindruckt mit vernichtenden Electro Bolts!



▲ Die "Portalgeister" sind in Wirklichkeit bössartige Kleiderschränke und verdienen eher den Namen "Schreckschränke" – meinen wir.



▲ Geniale Lichteffekte fluten die Räume. Nicht nur bei euren "Run-and-Talk"-Städtetouren brilliert die Grafik. Auch in den Kampfarenen tummeln sich viele bewegliche Objekte im Hintergrund.



▲ Auch die Frauenwelt lässt sich nicht lumpen – forschen Schrittes gegen die Widersacher. Alle Charaktere sind liebevoll animiert – wir danken dem Charakterdesigner Nobuteru Yuuki.

bemerkenswert! Jegliche Bedenken, dass die Rollenspiel-Experten von ihrem eigenen Vorgänger aus einer anderen Zeitebene verschluckt werden könnten, stellen sich als ungerechtfertigt heraus. *Chrono Cross* reiht sich ohne Verschnaufpause in die große Liste der besten RPG-Serien unserer Zeit ein: *Final Fantasy*, *Xenogears*, *Lunar* und *Dragon Quest* freuen sich über den edlen Kollegen. Wer nur einen Hauch an Interesse für Rollenspiele besitzt, entscheidet sich für *Chrono Cross* – wieder einmal 1A-Qualität aus dem Hause Squaresoft! Wer jedoch die Zeit aufbringen kann, alle Rollenspielperlen komplett durchzuspielen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Vielleicht eines Tages irgendwo in einer anderen Zeitebene? Deshalb die Empfehlung: Die PlayStation gut aufheben! **40**

## Chrono Trigger

■ Mit *Chrono Trigger* lieferte Square ihr letztes überragendes Rollenspiel auf dem SNES ab – und viele sagen, es sei bis heute ihr bestes. Quer durch Raum und Zeit trudelten Crono, Lucca & Co., dabei immer fließig bemüht, die Zukunft vor Lavos zu retten. Ehrgeizig: Selbst die überragende *Final Fantasy 6*-Konkurrenz (FF3 in den USA) aus dem eigenen Hause fürchteten die Entwickler nicht und brachten *Chrono Trigger* schon ein Jahr später auf den Markt. Doch das Risiko zahlte sich aus: Dem "Fantasy-Rausch" folgte ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte. Ein Traumteam aus Square- und Enix-Mitarbeitern (*Dragon Quest*) ließ die Fangemeinde nicht zuletzt in Zusammenarbeit mit Yasunori Mitsuda Soundtrack trauern, lachen, beten und bangen. Einfach phantastisch, wie uns allein die Musik in unterschiedliche Gefühlswelten schubste. Hinzu kam ein tolles Charakterdesign, impulsive Kämpfe und eine fesselnde Story, die euch für 25 bis 45 Stunden sprichwörtlich vor dem Bildschirm festnagelte. Mehrmaliges Durchspielen gehörte zur Pflicht – man erinnere sich an die spannungsgeladene Gerichtsverhandlung und die zehn verschiedenen Endings. Dieses Spiel ist der ultimative Kick für die graue 16-Bit-Konsole – wer *Chrono Trigger* verpasst hat, muss schleunigst etwas nachholen.



▲ Unvergessen bleibt die Gerichtsverhandlung: Von einer Verurteilung bis zur Freisprechung ist hier alles möglich.

## Christian's Meinung

■ Verdammt! Schön langsam geht mir die Zeit aus! Wieviele Must-Buy-Titel wirft Squaresoft denn noch auf den Markt? Rollenspieler hatten es in den letzten Monaten wirklich nicht leicht, aus der Masse der Top-RPGs nur einige auszusuchen – eigentlich muss man sie ja alle besitzen. Doch egal ob *Legend of Mana*, *Parasite Eve II*, *Vagrant Story*, *Threads of Fate*, *FF Anthology*, *SaGa Frontier 2* oder *Front Mission 3* schon bei euch im Regal stehen (und vielleicht sogar noch darauf warten, durchgespielt zu werden): An *Chrono Cross* kommt einfach keiner vorbei. Sei es nun die phänomenale Story-Line, die bombastische Präsentation, die euch mit genialen Effekten nur so übersättigt, der traumhafte Soundtrack oder das bis ins kleinste Detail durchdachte Kampf-/Magie-System – *Chrono Cross* stellt in allen Belangen einen neuen Meilenstein der RPG-Geschichte dar. So leid es mir tut, das schreiben zu müssen, aber schiebt alle anderen Games auf die Wartebank – dieses Spiel ist einfach viel zu wichtig, als dass man es ignoriert.





► Vielleicht ist es ja das recht spärliche Outfit, das die gegenläufige KI so verwirrt.



▲ An bestimmten Stellen im Game müsst ihr durch schnelles Drücken bestimmter Tastenkombinationen gefährliche Situationen entschärfen.



■ Spätestens wenn ihr die AK-47 ergattert habt, sind die Gegner nur noch Kanonenfutter.

# Danger Girl

**Lara hat es vorgemacht – Sex sells! Kein Wunder, dass weitere Schönheiten auf die Videospieldwelt losgelassen werden.**

des ehemaligen MI-6-Agenten Deuce (vom britischen Nachrichtendienst) stehenden Trio um eine gelungene Mischung aus den drei Engeln für Charly, James Bond und Lara Croft. Deuce selbst führt dank seiner langjährigen Erfahrung das Team mit fast schon väterlicher Strenge. Jede der liebevollen Powergören verfügt dabei selbstverständlich über ihre ganz besonderen Eigenschaften, die euch im Laufe der abwechslungsreichen 14 Missionen sehr zunutzen sein werden.

Im Detail bestehen die *Danger Girls* aus Sydney Savage, einer wunderschönen Amazone, die mit Vorliebe ihre Bullenpeitsche gegen Feinde zum Einsatz bringt, Abbey Chase, der Leitwölfin und Archäologin im Team, und Natalia Kassel, der Waffen- und Sniper-Spezialistin. Silicon Valerie, das technisch versierten Gehirn der Truppe, agiert mehr vom fernen Stützpunkt agiert und gehört deshalb eigentlich nicht zum Kern-Trio.

Übermächtige Bösewichte dürfen natürlich auch nicht fehlen. In *Danger Girl*

bekommt ihr es mit dem faschistoiden Doktor Kharnov von Kripplor und Major Maxim (einer Mischung aus Darth Vader und Spawn), dem Mastermind hinter den seelenlosen Hammer-Truppen, zu tun. Die beiden planen mit Hilfe eines magischen Schlüssels die Weltherrschaft an sich zu reißen und schrecken genretypisch vor keiner Schandtat zurück, um dieses Ziel zu erreichen.

Nachdem euch ein sehr stimmungsvolles FMV-Intro (nach dieser Performance muss sich Lara-Babe warm anziehen – oder besser das Gegenteil ...) mit dem ersten *Danger Girl* Sidney und ihren Vorzügen vertraut gemacht hat, findet ihr euch auch schon im Dschungel Costa Ricas wieder, wo ihr via "Codec" eure Befehle von Deuce entgegennehmt. Diese unterscheiden sich leider ebenso wie das Gameplay selbst nicht allzu sehr von ähnlichen Genre-Vertretern.

So gilt es, Kommunikationsanlagen wieder in Betrieb zu nehmen oder biologische Waffen durch den Einsatz von Sprengstoff unschädlich zu machen, um schlussendlich dem bössartigen Doc Kharnov und Major Maxim das finstere Handwerk zu legen. Dass

**D**iesmal sind es gleich drei optisch äußerst ansprechende Hardbodies, mit deren Hilfe ihr die Welt vor der Bedrohung durch einen Super-Bösewicht schützen müsst. Es handelt sich dabei um die (Fanfare!): *Danger Girls!* Sollte es bei diesem Namen nicht sofort klingeln, dann heißt das nicht, dass ihr die letzten Jahre unter einem Stein verbracht haben müsst: Die gleichnamige Comic-Serie von J. Scott Campells ist hierzulande noch recht unbekannt, doch inzwischen hat sich der Dino-Verlag der Sache angenommen – wir verlosen einige der deutschen Übersetzungen auf der Seite 14.

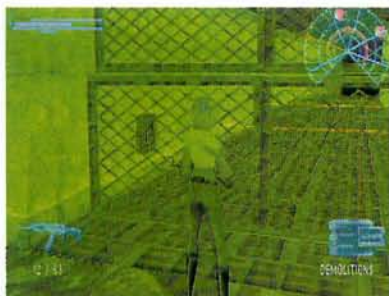
Was also müsst ihr euch denn nun unter den *Danger Girls* vorstellen? Im Prinzip handelt es sich bei den unter dem Kommando

## Outfit

- traumhaft toughes Heldinnen-Trio abwechslungsreiche Missionen
- geniale FMVs
- die Optik der Girls geht etwas im PS-Pixelbrei unter
- sehr linear
- gewinnt dem Genre keine wirklichen Neuerungen ab
- recht hoher Schwierigkeitsgrad







▲ Erst mit Hilfe des Nachtsichtgeräts wird euch hier klar, was zu tun ist.

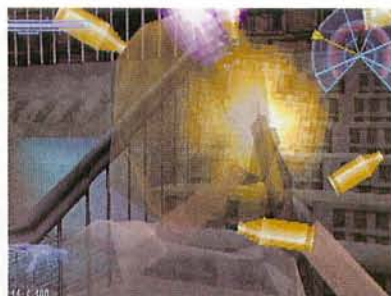
hinter jedem Busch schwer bewaffnete Soldaten der Hammer-Armee auf euch warten, macht den Auftrag selbstverständlich nicht leichter. Nach einigen gescheiterten Anläufen werdet ihr schnell feststellen, dass die zierlichen *Danger Girls* sich nicht unbedingt für den Einsatz in Rambo-Manier eignen. Zu schnell ist das wunderschöne Leben ausgehaucht und es bleibt nichts anderes übrig, als den mangels ausreichender Rücksetzpunkte recht langen Abschnitt erneut zu versuchen.

Von mehr Erfolg gekrönt ist da schon die etwas bedachtere Vorgehensweise im Stile von *Solid-Snake*. Schleicht euch vorsichtig an die Gegner heran und versucht diese auszuschalten, bevor sie euch überhaupt wahrnehmen. Hilfreich erweisen sich dabei neben dem zunehmend größer werdenden Equipment die vielfältigen Fähigkeiten eurer Heldinnen. Neben vorsichtigem und fast lautlosem Schleichen können die trainierten Girls springen, seitlich strafen und vor allen Dingen schießen, was das Zeug hält. Gerade bei letzterem steht es euch frei, in eine Art Ego-Perspektive zu wechseln, in der ihr mit Hilfe eines Fadenkreuzes die Feinde zentimetergenau anvisieren könnt.

Manche Waffen wie das hilfreiche und in Agentenspielen mittlerweile obligatorischen Sniper-Gewehr bieten darüber hinaus die Möglichkeit, mit einem Zielfernrohr selbst aus extrem weiter Entfernung zuzuschlagen. Ebenfalls hilfreich und unbedingt zu verwenden ist das Nachtsichtgerät, mit dem ihr zum einen Feinde selbst in absoluter Dunkelheit aufs Korn nehmen und vor allem aber Lichtschranken rechtzeitig erkennen könnt. In technischer Hinsicht wird die PlayStation den anatomischen Vorzügen der *Danger Girls* leider nicht ganz gerecht. Auch wenn die Animationen recht gut gelungen



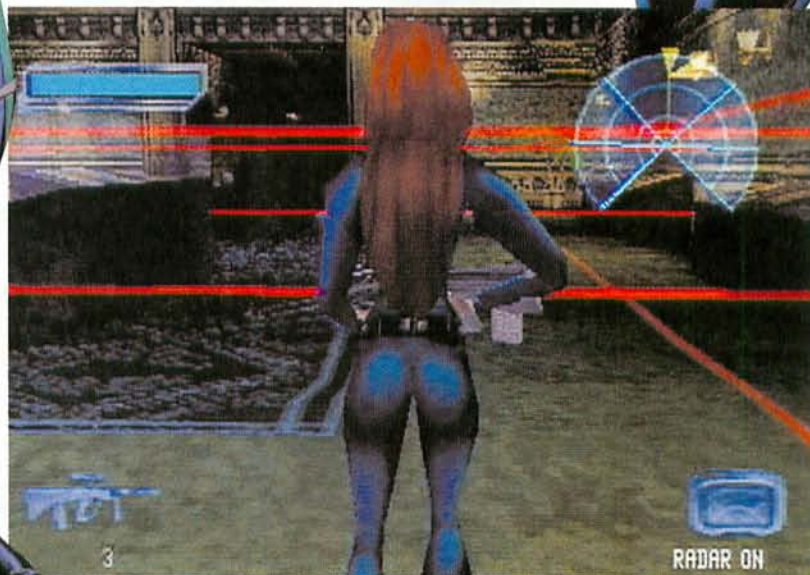
▲ Wenn die Auto-Aim-Funktion aktiviert ist, könnt ihr kaum mehr daneben schießen.



▲ Steht ihr mit dem Rücken zur Wand, werden eure Heldinnen kurzzeitig transparent.



▶ Achtet beim Platzieren des Sprengstoffs darauf, rechtzeitig in Deckung zu gehen.



## “Gefährlich schön: die Danger Girls. Leider verpixeln die Power-Beautys auf der PS recht unansehnlich.“

sind, leidet die Grafik doch stark unter den anscheinend unvermeidlichen und unansehnlichen Pixelansammlungen, die leider bei vielen PS-Games die Optik trübt. Hier hätte eine etwas höhere Auflösung wahre Wunder gewirkt (DC-Umsetzung?). Auch die

KI der Gegner ist zwar besser als in vielen vergleichbaren Games, aber immer noch weit von den Maßstäben eines gewissen *Metal Gear Solid* entfernt. So entpuppen sich die gegnerischen Soldaten eher durch ihr massenhaftes Auftreten als durch ihren Grips als Herausforderung.

Spieler, die Titeln wie *Action Man* und *Syphon Filter* etwas abgewinnen konnten, werden bei *Danger Girl* dennoch auf ihre Kosten kommen und dank der hinreißenden Heldinnen für technische Unzulänglichkeiten entschädigt.

PS: Da in *Danger Girl* weder an Blut noch faschistischer (wenn auch erfundener) Symbolik gespart wurde, ist übrigens davon auszugehen, dass es keine deutsche Version dieses Games geben wird. Eine englischsprachige PAL-Fassung ist allerdings fest eingeplant.

▲ Meine Güte! Wie soll man sich bitte bei diesem Anblick noch auf die Laserschranken konzentrieren?



▲ Das übersichtliche Inventory-Menü macht die meisten Rätsel recht durchschaubar.



▲ Der rechts oben eingeblendete Radar informiert euch stets über eure nähere Umgebung.

**Danger Girl**

Action Adventure

Features

CP DS MC

Hersteller: n-Space

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 70 Mark

Geeignet ab: 12

Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

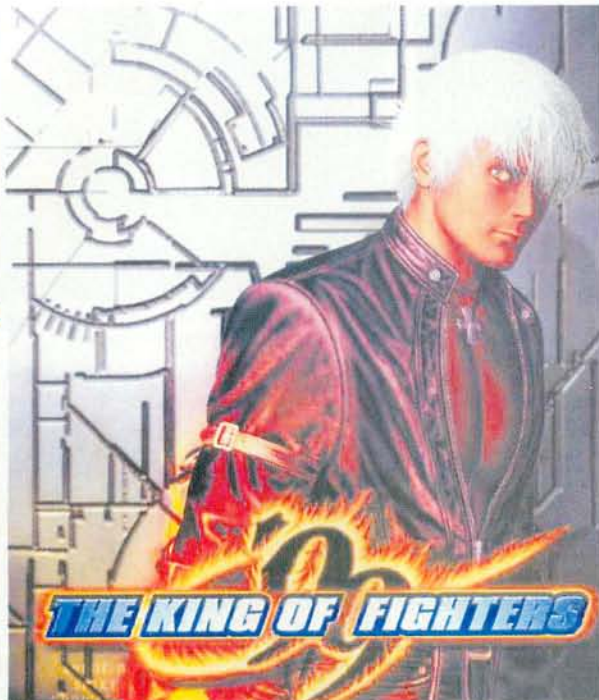
AB





**Shortcut**

- der Traum aller Beat'em-Ups-Fans wird wahr
- Gewichtung der Kämpfer bringt Taktik ins Spiel
- kühles, aber sehr stylisches Techno-Interface
- Wahl zwischen Capcom- und SNK-Groove
- 77 Extras im Secret Modus erspielbar
- herrliche Stages mit liebevollen Intros
- vielen Fightern fehlen aktuelle Moves
- Artwork der SNK-Riege ziemlich daneben
- einige Charaktere verpixelt und veraltet dargestellt



▲ Einen der größten Stars des SNK-Zirkus – den coolen K – hat man sich wohl für die nächste Episode aufgehoben, die verdammt sicher ist.



▲ Die SNK-Charaktere Kyo, Iori und Benimaru wurden von den Capcom-Zeichnern meisterhaft neu gestaltet.



▲ Das Animationsniveau ist zwar hoch, erreicht aber nicht den Level eines Garou (Neo Geo) oder Street Fighter III 3rd Strike.

# Capcom vs. SNK - Millennium Fight 2000

*X-Men vs. Street Fighter? Ha! Marvel vs. Capcom? Pah! This is the REAL Stuff!*

**D**as kurze, aber extrem durchgestylte Intro von *Capcom vs. SNK* bringt es auf den Punkt: "Jeder hat darauf gehofft, niemand hat daran geglaubt – nun ist es wahr geworden." Die beiden Prügelmeister Capcom und SNK (Neo Geo) erfüllen allen Beat'em-Up-Fans einen Traum, indem sie sich endlich zusammen tun und ihre besten Charaktere in einem Spiel gegeneinander antreten lassen.

Eigentlich müsste *Capcom vs. SNK* ja *Super Street Fighter 2 vs. King of Fighters '96* heißen, denn mit Ausnahme eines Charakters (Sakura) auf Capcom- beziehungsweise dreier Bosse auf SNK-Seite (Rugal, Yamazaki sowie der klobige Zangief-Verschnitt Raiden aus *Fatal Fury 1*) finden sich sämtliche 28 zu Beginn angebotenen Recken in diesen beiden Klassikern.

Damit dieser ultimative Schlagabtausch nicht wie ein angestaubtes Relikt anmutet, griff man zu folgenden Trick: Die Capcom-Kämpfer wurden von SNK designt

und umgekehrt. In diesem Zusammenhang ein großes Lob an die *Street Fighter*-Macher, denn so gut sahen Kyo Kusanagi, Iori Yagami und Benimaru Nikaido selbst auf ihrer Heimatbasis Neo Geo noch nie aus! Andere wie Sakura wirken dagegen billig und pixelig und scheinen ohne Änderung vom fünf Jahre alten *Street Fighter Alpha* übernommen worden zu sein.

Wie ihr an den Screenshots unschwer erkennen könnt, wird nach wie vor in 2D

gekämpft, und das mit einer Ansammlung der schönsten Stages des Genres, die alleamt mit kleinen animierten Intros à la *King of Fighters '94 – '96* und *The Last Blade 1 & 2* versehen wurden – Naomi-Power sei Dank. Kenner der Szene werden darin viele liebevolle Anspielungen auf frühere Teile (etwa die Brücken-Stage aus *Real Bout Fatal Fury Special* (Teil sechs) oder Geeses Boss-Stage aus *Fatal Fury Special* (Teil drei) oder sogar das *Resident Evil*-Auge erkennen.



▲ Der Kampfstil passt sich mit vier belegten Buttons den Neo-Geo-Beat'em-Ups an.



▲ Very cool: Die Schatten an der Wand bewegen sich in Echtzeit mit den Fightern.







▲ So habt ihr Mr. Elektro Benimaru Nikaido auf dem Neo Geo noch nie gesehen. Aber keine Angst: Seine Starkstromfrisur kommt gleich!

### Capcom zeichnet SNK-Kämpfer!

Doch keine Angst: Alle Arenen sind komplett neu entworfen – von Recycling keine Spur. Die Duelle selbst spielen sich nach *King of Fighters*-Regeln mit Schlagabtauschen in Teams von bis zu vier Mitgliedern, jedoch ohne Striker – mit einem

Gameplay, das deutlich die Handschrift von *Street Fighter* trägt. Der Clou liegt im Detail: Nachdem ihr euch für entweder Capcom- oder SNK-Groove entschieden habt (beeinflusst das Aufladen und Verfügbarkeit von Super Special Moves), geht's an die Zusammenstellung der Teams, die ziemlich viel Taktik erfordert.

Die einzelnen Beat'em-Up-Stars sind diesmal in drei beziehungsweise vier Kategorien gewichtet.

Spruch: Ihr könnt eure maximal vier Slots zum Beispiel mit einem Level-3-Kämpfer (Bosse wie Vega, Bison, Geese oder Rugal) und einem Level-1-Haudegen (Cammy, King, Vice oder Honda) füllen, genauso wie mit zwei Level-2-Kämpfern (Terry Bogard, Mai Shiranui, Kyo Kusanagi, Guile, Ken, Ryu) oder vier Level-1-Leuten. Dabei entstehen dann interessante Duelle in beliebiger Form von 3 vs. 3, 2 vs. 3, 4 vs. 2, 4 vs. 4, 2 vs. 2 und sogar 1 vs. 4. Da heißt es schon genau überlegen, ob es sich wirklich lohnt, sich für einen der



▲ Einige Charaktere wie Terry Bogard wurden in ihren Moves ziemlich beschnitten.



◀ Der alte Kusanagi-Widersacher Iori Yagami mit seinen Gespielinnen: Mature links ist leider nicht mit von der Partie.

### Fröhliches Info-Tauschen

Wie schon bei *Marvel vs. Capcom 2* könnt ihr mit eurem VM in die nächste Japano-Spielhalle pilgern und es den dortigen Champs mit euren freigespielten Extra-Charakteren zeigen. Der Clou dabei: Es darf in der Arcade sogar mit dem DC-Controller geぞckt werden. Auch das Neo Geo Pocket wurde nicht vergessen: Habt ihr die Pocket-Version des Spiels, steht via DC-Link-Kabel einem Datentransfer ebenfalls nichts mehr im Wege.

Boss-Charaktere (die nur stark sind, wenn man sie perfekt beherrscht) zu entscheiden und dafür unter Umständen mit drei Figuren in Unterzahl antreten zu müssen.

Kommen wir zu den Moves: Seltsamerweise wurden einige Pixel-Stars in diesem ultimativen Crossover-Fight ziemlich beschnitten. Der Altmeister Terry Bogard, neben Bouncy-Babe Mai Shiranui eines der beliebtesten SNK-Aushängeschilder, muss ausschließlich mit den Special Moves aus dem ersten *Fatal Fury* (1991!) auskommen – wo bleibt nur sein Power Dunk?

### Warum fehlen da wichtige Moves?

Immerhin kann er wenigstens einen Super Special Move aus dem unlängst erschienenen Neo-Geo-Hammer *Garou Mark of the Wolves* (aka *Fatal Fury 8*) benutzen. Benimaru Nikaido verlor allerdings das Lock-On-Feature seines Spinning Kicks, das er seit den letzten drei *KoF*-Episoden beherrscht. Entschädigt wird er dafür mit einem neuen Super Special. Wundert euch also nicht, wenn eure Lieblinge hier nicht alle können, was sie sonst so drauf haben.

Folgendes Detail dürfte eingefleischte 2D-Fans interessieren: Sämtliche Feuerbälle und andere Projektilwaffen wurden mit Lichteffekten garniert und erstrahlen äh-



▲ Wenn sexy Mai mit von der Partie ist, steigt der Spielspaß automatisch.

lich zu *Guilty Gear X* (Arcade, bald auch DC) im feinsten Polygon-Look. Sinnvolle Spielmodi für den Solo-Spieler existieren relativ wenige (wen kümmern Color Edit oder Replay Modi?). Um euch die auf Punktebasis angebotenen Secrets (neue Stages und Kämpfer) kaufen zu können, werdet ihr den Arcade-Modus aber oft genug durchspielen müssen. Der aus *King of Fighters '97* bekannte Orochi Iori kostet zum Beispiel 7.000 Punkte – ein Durchspielen wird mit rund 400 Zählern belohnt.



### Alle Charaktere mit Level-Charakterisierung

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
<b>SNK</b>	Sakura, Cammy, Dhaslim, Blanka	Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Balrog, Honda, Zangief, Morrigan (Secret)	Rugal, Geese, Yamazaki	Orochi Iori (Secret)
<b>Capcom</b>	King, Vice, Yuri, Benimaru (Geheimtip!)	Terry, Kim, Mai, Iori, Kyo, Ryo, Raiden, Nakoruru (Secret)	Bison, Vega, Sagat	Evil Ryu (Secret), Akuma (Secret)

Thema Internet: Während die Japaner mal wieder fleißig übers Netz herausfinden können, wer denn nun der Beste ist, dürfen wir hierzulande aller Voraussicht wieder in die Röhre schauen, wenn das Spiel über Virgin erscheint.

Summa Sumarum: Für Beat'em-Up-Afficionados ist *Capcom vs. SNK* die Offenbarung schlechthin, wenn auch die angesprochenen Mini-Macken (Move-Enteignung, einige pixelige Charaktere) in Kombination mit dem Fehlen jüngst aufgestiegener Stars und All-Time-Favoriten (wo sind K', Andy Bogard und Blue Mary oder Charaktere aus neuern *SF*-Episoden?) eine 90er-Wertung verhindert. Aber wir kennen ja Capcom: Diese vs.-Episode wird mit Sicherheit nicht die letzte ihrer Art bleiben.

### Capcom vs. SNK - Millennium Fight 2K

2D-Beat'em-Up  
 Features:  
 GP, VP, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z  
 Hersteller: Capcom  
 Testversion: Eigenimport  
 Preis: ca. 140 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse  
 IMPORT RATING IN %  
 0 20 40 60 80 100  
 RK



# Shin Sangokumusou – Dynasty Warriors 2

Koei – ein Strategie-Spezialist auf Prügel-Abwegen.



▲ Mittendrin statt nur dabei – bei Dynasty Warriors sitzen Sie in der ersten Reihe.



▲ Auf einem Pferd sitzend schlachtet es sich gleich doppelt so schön.

## Shortcut

- überwältigende Massenschlachten
- nach knapp zwei Stunden macht's nur noch Laune (Blutrausch?)
- Charakterwerte sorgen für gute Identifikation mit den Protagonisten
- dank Übersichtskarte strategisches Gesamt-Gameplay ...
- ... wenn auch die Einzel-Gefechte recht eintönig sind
- zu wenige Moves
- oft sterile Präsentation
- Bogen-Feature nicht optimal genutzt
- "dezent" unübersichtlich durch nicht immer optimale Kameraführung
- KI könnte besser sein

**W**er von euch schon einmal **Kessen**, Koeis PS2-Strategie-Epos, in dem vor allem die **gewaltigen Kampfszenen mit mehr als fünfzig Charakteren on-screen** beeindrucken, gespielt hat, wird sich **leicht schon das eine oder andere Mal gewünscht haben, bei so einer Massenschlacht selbst aktiv mitzuwirken.**

Das haben sich anscheinend auch die **Mannen von Koei** gedacht, deren **Dynasty Warriors 2** nicht nur ein simples Update des ersten Teils (PlayStation) ist. Anstelle des **Beat'em-up-Gameplays** des Vorgängers haben wir es nun eher mit einer **Gruppenprügelei** vom Typ *Streets of Rage* zu tun, wobei allerdings nur das Grundprinzip an diesen Klassiker erinnert.

**Dynasty Warriors 2** spielt im zweiten Jahrhundert, der Epoche von *Romance of the Three Kingdoms*, einer sehr erfolgreichen Strategiespiel-Serie von Koei. Darin bekriegten sich die chinesischen Königreiche **Wie, Wu und Shu** gar bitterlich. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines von neun unerschrockenen Schwert-, Lanzen-, Morgenstern- und anderen-fiesen-Waffen-Schwingern – drei pro Königreich, insgesamt können 28 Charaktere freigespielt werden. Eure Wahl wirkt sich übrigens nicht nur auf eure kämpferischen Fertigkeiten – jeder Kämpfer unterscheidet sich in vier Attributen wie **HP oder Defense** – sondern auch auf den **Levelverlauf** aus. Um wirklich alles zu sehen, ist also mehrmaliges Durchspielen von Nöten.

Befindet ihr euch nun endlich auf dem Schlachtfeld (keine Sorge, die strategische Karte zu Beginn dient vorwiegend der Übersicht), werden euch erst mal die Augen übergehen. So viele animierte Kämpfer konnten wir bisher noch nie in einem **Hack'n'Slay** gleichzeitig auf dem Bildschirm bewundern. Von den über tausend Freund-



▲ Treffen zwei Klingen aufeinander, blendet das Spiel in diese spektakuläre Perspektive um.

und Feind-Einheiten befinden sich meist mehr als 30 in eurer unmittelbaren Sichtweite und schlagen sich gegenseitig die Birne ein. Ja, ihr habt richtig gelesen: **Freund- und Feind-Einheiten.** Diesmal kämpft ihr nämlich nicht alleine gegen Tod und Teufel, sondern seid ein Teil einer ganzen Armee – was allerdings nicht bedeutet, dass die anderen die ganze Arbeit für euch erledigen, denn die CPU-KI ist nicht gerade überragend. Sei's drum, nach circa zwei Stunden Spielzeit, wenn das Hirn nur noch eine graue, zähflüssige Masse ist, verfallt ihr sowieso in einen **Blutrausch** und stürzt mit einfachster Button-Belegung (Schlag, Special, Sprung, Strafing/Decken, Ego-Perspektive für Bogenschuss) durch die Reihen der Widersacher und freut euch tie-

risch, wenn mit einem einzigen Schlag gleich zehn Gegner aus den Socken gefegt werden. Leider ist der zur Darstellung der vielen Figuren notwendige Rechen- und Speicherplatzbedarf deutlich erkennbar, denn bei der Sichtweite (Dauernebel nach wenigen Metern) und der langweiligen Landschaftsdarstellung müssen einige Abstriche gemacht werden. Auch ein leichter Schluckauf stellt sich bei übermäßig viel Feind- und Freundaufkommen gelegentlich ein. Der Sound überzeugt dafür vollkommen mit harten E-Gitarren-Riffs, wirkt lediglich ab und zu in den riesengroßen Stages, an denen ihr oft knapp eine Stunde zu knabbern habt, etwas repetitiv. Dank des strategischen Gesamt-Gameplays ein Import, der sich definitiv rentiert.

**Dynasty Warriors 2**

Hack'n'Slay

↑

Features

CP MC

DS A

Hersteller: Koei  
 Testversion: Eigenimport  
 Preis: ca. 180 Mark  
 Geeignet ab: 16  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100





▲ Macht kaputt, was euch kaputt macht: Ein Missionsziel ist die "Demontage" dieses Shuttles.



▲ Reißt ihr diverse Gebäude nieder, kommen oft lebenswichtige Extras zum Vorschein.



Shortcut

- sämtliche Gebäude zerstörbar
- geniale Steuerung
- ausreichend Gimmicks
- ☹ viel Nebel
- ☹ zu wenige Missionen

# Gun Griffon Blaze

## Die Japaner und ihre Roboter ...

**D**ass Japaner voll auf Mechs abfahren, ist ja schon seit Jahren bekannt, doch gerade jetzt schießen ja die Konsolentitel der Gattung Mecha-Action wie Pilze aus dem Boden: *Gundam Side Story 0079*, *Virtual On*, *Armored Core 2*, *Front Mission 3* – über mangelnden Nachschub können Robo-Fans sich nicht beklagen.

Auch in *Gun Griffon Blaze* – Saturn-Besitzer kennen diese Serie vielleicht noch – schwingt ihr euch, ähnlich wie in *Gundam* (DC) oder dem direkten Konkurrenten *Armored Core 2* (PS2, Import-Test in der letzten VG) ins Cockpit eines solchen Waffen starrenden Stahlkolosses, stapft aus der Ego-Perspektive durch verschiedene Landschaftszonen und bekriegt euch mit allerlei feindlichen Gerätschaften wie Panzern, Geschützstellungen, Hubschraubern und verschiedenen Mech-Arten. Sinn und Zweck hinter euren Aktionen ist dabei so bekannt und unspektakulär wie in den meisten Action-Knallern: Irgendwann in der Zukunft beschließt die Menschheit, sich gegenseitig zu vernichten und zettelt einen furchtbaren Krieg an – wie aufregend!

Ihr spielt dabei auf der Seite der 501. japanischen Fremdenlegion – einer Art Friedensstifter-Truppe. In den Missionen, die ihr mit Unterstützung befreundeter Einheiten bestreitet, sind dann Aufträge wie die Zerstörung einer feindlichen Basis (Tibet), die Sabotage eines Space Shuttles (Florida) oder die Verteidigung einer Stadt (Ukraine) zu erledigen. Auch wenn euch in *Gun Griffon Blaze* wieder die üblichen Veränderungsmöglichkeiten eures Mechs zur Verfügung stehen (verschiedene Waffen, Spezial-Equipment, das eure Kampfkraft, die Defensiv-Einrichtungen oder die Nachladegeschwindigkeit erhöht), gibt sich das Gameplay sehr Arcade-orientiert: Einloggen und losballern heißt die Devise. Die Steuerung durch die beiden Analogsticks ist dabei beispielhaft gut gelungen: Mit dem rechten Stick bewegt

▶ Immer wieder schön, so ein kleiner Rundflug – die Sprungdüsen stellen sich bald als gutes taktisches Feature heraus.



▲ Vor Missionsbeginn will euer Mech richtig ausgerüstet werden.

ihr den Giganten vor und zurück oder strafet nach links und rechts, der linke Stick bewegt das Fadenkreuz. An Buttons benötigt ihr dann lediglich noch den Feuer- und Waffenwechsel-Knopf sowie Zoom und Sprung/Flug – das war's dann auch schon. Leider steht euch während der ganzen Action kein richtiger Radar, sondern lediglich ein "Mass Energy Detector" (MED) zur Verfügung, der

ausschlägt, wenn sich ein Gegner in der Nähe befindet. Langes Suchen nach dem Missionsziel (etwa die Bergbasis oder das Shuttle) gehört somit zum Heldenalltag, was wegen des knappen Zeitlimits schon sehr bald auf die Nerven geht. Je nachdem, wie gut ihr eine Mission abschließt, erhaltet ihr eine Bewertung und schaltet neue Waffen, Level und Power Ups frei. Die Grafik ist größtenteils recht spektakulär gestaltet und bietet bis auf Papp-Bäume, fad texturierte Berge und Block-Hütten eigentlich nichts Aufregendes. Warum wir dann ständig mit einer dichten Nebelsuppe zu kämpfen haben, verwundert daher noch mehr. Zumindest könnt ihr fast alles zu Schutt und Asche schießen, was manchmal auch Boni oder Waffennachschub freilegt. Auch der Sound, der im Ansatz mit satten Bass-Beats und aufpeitschenden Melodien recht gut gelungen scheint, kommt schon nach wenigen Minuten ziemlich fade, weil eintönig. Fazit: ein schneller Arcade-Mecha-Shooter mit vorbildlicher Steuerung, jedoch nur für Fans. **CD**

### Gun Griffon Blaze

Mech-Shooter

Features

- Hersteller: Game Arts
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 180 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %







Hier seht ihr alle Teammitglieder auf einen Blick.



Oft räumen eure Teamkollegen ganz ohne euer Zutun mit den Gangstern auf.

Die reizend animierten Charaktere sprechen leider nur Japanisch – Verständigungsprobleme bleiben.



Dieser Herr im Fascho-Look ist euer erster Zwischengegner.



# X-Fire

Jetzt hat auch die PS2 schon ihren eigenen Fighting-Force-Klone!

## Shortcut

- saubere Grafik
- präzise Steuerung
- stabile Framerate
- langweilige Texturen
- schwache KI
- simples Spielprinzip

**W**enn man sich so ansieht, was Spieleentwickler für die Zukunft unseres geliebten Planeten erwarten, gibt es einem schon zu denken. Ob außerirdische Invasoren, Umweltkatastrophen oder großwahnwitzige Super-Bösewichte – rosig sieht's nicht gerade aus.

So wurde laut X-Fire-Plot im Jahre 2037 innerhalb kürzester Zeit eine große Metropole von einem Meteoriten-Einschlag mit darauffolgendem Erdbeben und anschließender Seuche (!) in eine wahre Geisterstadt verwandelt. Die Regierung verhängte deshalb eine Quarantäne über das betreffende Gebiet und wartet in Ruhe ab, bis wieder alles besser wird; auch heute ein bewährtes Konzept, um mit Problemen jeglicher Art umzugehen. Ärgerlicherweise wird aber ein Forscherteam von fiesen Bio-Terroristen im Zentrum dieser Stadt als Geiseln gehalten, und so müsst ihr auf den Plan treten.

Ihr übernehmt die Rolle von Ash, dem Anführer einer aus drei weiteren Mitgliedern bestehenden Spezialeinheit,



Mangels echter KI sind die Gegner bestenfalls Kanonenfutter.



Vorsichtige Zeitgenossen können vor dem Angriff um die Ecke schießen.

die sich in die City wagen muss, um die Wissenschaftler wieder zu befreien. Jedes der Teammitglieder verfügt dabei erwartungsgemäß über besondere Eigenschaften, die euch eure Aufgabe erleichtern sollen. Obwohl ihr während des Games immer nur Ash steuern könnt, habt ihr die Möglichkeit, den anderen Teamkollegen Aufgaben wie die direkte Manndeckung, Feuerschutz oder Wartepositionen zuzuteilen, die diese nach bestem Gewissen und im Rahmen der ihnen zur Verfügung stehenden KI erfüllen. Leider machen sich hier mangelnde Japanisch-Kenntnisse recht schnell bemerkbar, so dass euch nichts anderes übrig bleibt, als nach dem bewährten Trial-and-Error-Prinzip vorzugehen.

Auch der Inhalt der recht langen und sprachlastigen Zwischensequenzen bleibt zumindest bis auf das Interpretieren der jeweiligen Mimik im Verborgenen. Wenigstens ist die Verteilung der Waffen



auf die Teammitglieder und das Benutzen von Heiltränken auch ohne Sprachkenntnisse mit Hilfe leicht verständlicher Icons möglich. Das Gameplay selbst bedarf ohnehin keiner großen Erklärungen: Schießt euch euren Weg von einem Raum zum nächsten frei und betätigt dabei diverse Schalter und Aufzüge, um weiter zu kommen. So spaßig das auch in den ersten 20 Minuten sein mag, spätestens wenn man feststellen muss, dass sich weder die Texturen noch gestellten Aufgaben im Laufe des Spiels groß ändern, stellt sich schnell Langeweile ein. Daran können auch die recht gelungenen Animationen der Protagonisten und schöne Feuer- und Explosionseffekte nichts ändern. Laut EA soll die US-Version des Spiels jedoch noch einmal überarbeitet werden und so den Team-Aspekt mehr in den Vordergrund rücken. Auch ein Verständnis der Hintergrundgeschichte dürfte spätestens dann kein Problem mehr darstellen.



Wenn ihr getroffen werdet, bekommt Ash kurzzeitig einen Metal-Mario-Look.

**X-Fire**

Third-Person-Shooter

Features

CP MC

DS A

Hersteller: EA Square

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 159 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: leicht

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100





▲ Phantastische Texturen und sehenswerte Kameraeinstellungen rocken in UFC.



▲ Keine Gnade: Den Gegner selbst am Boden noch zu bearbeiten, gehört zur Taktik.



▲ Die Top-Präsentation sucht für ein Fighting Game wahrlich ihresgleichen.



erst ab  
**18**

### Shortcut

- 😊 Inszenierung der Duelle wie im TV
- 😊 exzellent modellierte Athleten
- 😊 massig Spielmodi zum Austoben
- 😊 gute Spieltiefe dank verschiedenster Techniken
- 😊 Original-UFC-Helden
- 😊 relativ steile Lernkurve
- 😊 Animationen könnten noch besser sein
- 😊 keine Musik während der Kämpfe

# Ultimate Fighting Championship

**Knick, knack – der Arm ist ab!**

**O**kay – ganz so dramatisch wie in der Realität geht's in der Konsolen-Umsetzung der vielleicht härtesten Kampfsportart der Welt dann doch nicht zu. Für Kids eignet sich dieser in vielen Belangen neuartige Beat'em-Up-Ansatz aufgrund der sehr realistischen Darstellung der Kämpfer und Moves im Gegensatz zur *Street Fighter*-Saga jedoch nur bedingt.

Gefightet wird hier schließlich gänzlich ohne Regeln – alles ist erlaubt. Das bedeutet unter anderem auch, dass ihr euch auf bereits zu Boden gegangene Kontrahenten stürzen könnt (und müsst!) und ihn nach allen Regeln der Martial-Arts-Kunst solange weiter bearbeitet, bis entweder seine Energie auf Null geschrumpft ist oder er in einem aussichtslosen Submission Hold (sprich Knochenbrecher-Hebelansatz) zwecks Aufgabe auf den Boden schlägt. Die Steuerung ist übrigens mit der von *Tekken* mit je zwei Schlag- und Tritt-Tasten identisch.

Da sämtliche der 22 verfügbaren, authentischen Stars der Szene relativ wenige Punch-Kick-Combos in ihrem Repertoire haben, seid ihr in den meisten Fällen auf den In-Fight angewiesen, um auf die Siegerstraße zu kommen. Das siedelt das anspruchsvolle Gameplay irgendwo in der Mitte zwischen einem reinrassigen Beat'em-Up und einem Wrestling-Spiel an und hat auf jeden Fall seinen Reiz.

## Ultimate K.o.!

Versucht euch deshalb zu Beginn nicht am UFC-Modus, Turnier oder Champions Road – es hagelt Niederlagen in Sekundenschnelle am laufenden Band, die meist nach folgendem Muster ablaufen: Während ihr versucht, die ersten Treffer zu landen, hechtet sich der Gegner in Richtung eurer Taille und wirft euch regelrecht zu Boden, um euch in einer aussichtslos erscheinenden Lage lang-

sam zu zermürben. Wie ihr aus solch prekären Situationen wieder heraus kommt oder sie gar nicht erst entstehen lasst, lehrt euch nur ein längerer Aufenthalt im Training- und/oder Karriere-Modus. In letzterem baut ihr langsam einen Kämpfer durch Sparring auf, kauft ihm neue Moves und erhöht seine Werte in Ausdauer, Stärke, Punches und Kicks.

Kampfstile an sich existieren zwar mit Jiu Jitsu, Pit Fighting, Submission Wrestling, Sumo und Kickboxen nicht sonderlich viele verschiedene, das interessante, abwechslungsreiche und in der Form noch nicht dagewesene Gameplay ("Verflixt, wie hat er diesen Griff denn jetzt wieder hingekriegt?!") hebt UFC jedoch aus der Masse heraus.

Schade nur, dass die Animationen zwar gut sind, aber nie die Klasse eines *Soul Calibur* oder *Dead or Alive 2* erreichen. Ein Spiel für die breite Masse ist es sicher nicht: Den einen wird es zu "wrestlig" sein, den anderen, die sich nicht lange genug damit beschäftigen, zu schwer, wieder anderen zu realistisch (keinerlei mit



Effekten unterlegte Phantasie-Moves) oder einfach stilistisch zu monoton (immer der gleiche Ring, Kämpfer ähneln sich doch sehr). Der Fighting-Fraktion in der Redaktion hat es jedoch gefallen – wer auf der Suche nach dem etwas anderen Vertreter im Beat'em-Up-Genre ist, sollte sich *UFC* unbedingt mal ansehen. Gute Arbeit, Crave!

▲ Dimitri würde zu diesem Shot wohl sagen: „Ihr seid alle verrückt – da hilft nur Ouzo!“



▲ Im Karriere-Modus kauft ihr euch für Siege bessere Werte und neue Moves.



▲ Die 22 Charaktere sehen ihren Real Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

## Ultimate Fighting Championship

3D-Beat'em-Up

100% Features

- GP
- VP
- Hersteller: Anchor
- Testversion: Crave
- Preis: ca. 130 Mark
- Geignet ab: 18
- Schwierigkeit: hoch
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100





# Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3

▶ Nur für Kenner der Liga wirklich interessant: Im History Match spielt ihr reale Konfrontationen nach.



▲ Jetzt ist Timing gefragt: Die Kampf-Engine baut sehr stark auf effektives Countern.

### Shortcut

- geschmeidige Animationen
- saubere Texturen
- einwandfreies Gameplay
- fünfzig Kämpfer
- einfache Steuerung
- massig Optionen
- bombastische Präsentation ...
- ... allerdings einige Polygonfehler sowie – wie üblich – miese Publikumsdarstellung

### Hurra – die Japaner wrestlen wieder!

**W**enn die Japaner wrestlen, dann ist das wahrlich ein Grund zur Freude, was Kenner der Vorgänger-Spiele sicherlich bestätigen können. Die All Japan Pro Wrestling-Serie ist schon seit jeher für ihr phänomenales Gameplay – zumindest bei importfreudigen Wrestling-Fans – bekannt. Und im neuesten Teil scheint alles noch einmal kräftig verbessert worden zu sein.

Im Gegensatz zu allen amerikanischen Genrepräsentern (WWF, WCW und nun auch ECW) wird auf das ganze Drumherum wie die schönen Frauen, die bombastische Einmärsche, verschiedene Match-Varianten (etwa Cage oder Brawl) und diverse Hilfsmittel wie Stühle, Baseballschläger oder Tische verzichtet und Wrestling pur serviert: zwei beziehungsweise vier Kämpfer, die sich lediglich mit Faust, Fuß und Geschick gegenseitig die Fresse polieren – ob man's nun positiv oder negativ bewertet, sei jedem selbst überlassen.

Fest steht jedoch, dass das super-simple Spielprinzip nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip einem schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut übergeht und dank der eingängigen Steuerung recht schnell ansehnliche Matches zustande kommen. Für einfache Würfe reicht zum Beispiel schon ein einziger Tastendruck aus – lediglich für

längere Combos (und das Combo-System ist verdammt gut ausgearbeitet) sind zusätzlich noch verschiedene Steuerkreuz-Eingaben nötig. Dass aber Giant Gram 2000 nicht zum primitiven Button-Smasher verkommt, dafür sorgt das ausbalancierte Counter-System: Jeder einzelne Move des Gegners kann, das richtige Timing vorausgesetzt, gekontert werden, der Konter selber wieder gekontert werden und so weiter. So sind die einzelnen Auseinandersetzungen deutlich taktikorientierter, als es zu Beginn den Anschein hat, und das Game wirkt so äußerst rund und ausgewogen.

Und es gibt noch zahlreiche weitere Features, die die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen schrauben: Insgesamt fünfzig teils versteckte Helden, ein Wrestler-Editor plus gutem Karriere-Modus, in dem ihr im Laufe der Zeit neue Moves lernt, alte vergesst und eure Attribute verbessert,

Multiplayer-Modi und der History-Mode, in dem ihr reale Matches nachspielt, sollten den geneigten Wrestling-Fan zufrieden stellen. "Lediglich" das Problem der Sprachbarriere wird vielen unangenehm aufstoßen: Erstens kennt die in Japan durchaus berühmten Wrestler hierzulande wohl kein Schwein, zweitens machen auch die History-Matches wenig Sinn, wenn man die All-Japan-Liga nicht kennt. Auch für die ausladenden Menüs sind zumindest bessere Japanisch-Grundkenntnisse nur von Vorteil – mit dem Trial-and-Error-Verfahren wird's mit der Zeit etwas mühsam, wie wir aus eigener Erfahrung bestätigen können. Wer aber diese Hürden nicht scheut, bekommt mit Giant Gram 2000 ein überragendes Wrestling-Spektakel präsentiert, das mit fein texturierten, wenn auch etwas klobigen Charakteren, sauberen Animationen und einem unvergleichlichen Gameplay aufwartet.



▲ Vom Vorgänger bekannt: Bei besonders starken Schlägen verfärbt sich der Screen ins Negative.

**Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3**  
 Wrestling-Simulation  
 Features:  
 ● 6D  
 ● VP  
 ● A  
 Hersteller: Sega  
 Testversion: Eigenimport  
 Preis: ca. 150 Mark  
 Geeignet ab: frel  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %  
 0 20 40 60 80 100



▲ Beim Pin solltet ihr so schnell wie möglich auf alle Buttons hämmern, um wieder auf die Beine zu kommen.



▲ Füllt ihr durch gute Aktionen die obere, flammende Leiste auf, stehen euch stärkere Moves zur Verfügung.





▲ Die Charakter-Portraits, die bei jedem Dialog eingeblendet werden, sind eine Klasse für sich – lecker, lecker.



▲ Das innovative Kampf-System ist schnell erlernt und bietet genügend Variations-Möglichkeiten für satte Combo-Hits.



▲ Ab und zu dürft ihr auch englischer Sprachausgabe lauschen. Leider klingt das Ganze etwas steril.

# Valkyrie Profile

Lasst uns sammeln die Toten, um zu erretten die Götter.

**F**rage: Was kommt dabei heraus, wenn Japaner auf nordische Mythologie stoßen? Antwort: Ein zugegebenermaßen recht eigenwilliger Mix aus westlicher Story und östlichem Charakter-Design, der zumindest für uns Rollenspieler in der Redaktion (juhuu, endlich sind wir zu dritt) diesen Monat einen echten Überraschungshit war.

Denn dass *Chrono Cross* der absolute Hammer sein würde, war ja eigentlich schon seit Monaten mehr oder weniger klar – doch dass *Valkyrie Profile* so einschlagen würde, hätten wir nicht gedacht. Die Story ist dabei schnell erzählt: In eher etwas ungenauer Anlehnung an die germanische Mythologie herrscht in Asgard ein ewiger Krieg zwischen den guten Göttern Aesir und den finsternen Vanir. Doch die Aesir scheinen auf verlorenem Posten gegen die dämonischen Legionen zu stehen, weshalb Ragnarok, der letzte große Kampf und gleichzeitiger Untergang des Universums, unabwendbar scheint. Deshalb schickt Göttervater Odin eine Walküre aus, die die Seelen gerade verstorbener Helden sammeln und sie zu göttlichen Kriegerern ausbilden soll, den sogenannten Einherjar, die dann in Asgard an Odins Seite kämpfen dürfen. Diese Walküre, Lenneth Valkyrie, seid natürlich ihr, und eure Aufgabe ist es, in Midgard ehrenvolle Krieger zu suchen und zu trainieren. Eine lineare Story gibt es dabei nicht – es bleibt euch selbst überlassen, wo ihr mit eurer Suche beginnt. Lediglich das Zeitlimit ist es, was euch immer vorantreibt. *Valkyrie Profile* ist nämlich in acht Kapitel eingeteilt, die sich aus jeweils 24 Perioden zusammensetzen. Jeder Besuch in einer Stadt oder einem Dungeon erfordert dabei eine bestimmte Anzahl von Perioden – egal, ob ihr euch nur kurz in der gewählten Location aufhaltet oder einige Stunden darin verbringt. Damit der Spielverlauf aber nicht ganz im Sand verläuft, passieren in jedem Kapitel fest definierte Events, die die Story weiterbringen. Im Großen und Ganzen setzt sich *Valkyrie* aus verschiedenen Einzelgeschichten der zu



suchenden Helden zusammen – einen roten Faden sucht ihr vergeblich. Um nun eure Helden zu trainieren, begeben ihr euch in diverse Dungeons, die wie alle übrigen Orte aus der Seitenperspektive dargestellt werden, killt diese Monster oder erfüllt diverse Quests. Die dadurch erhaltenen Character Points (CP) dürft ihr dann auf unzählige Attribute wie Kampfkraft, Taktik-Kenntnisse, Bogenfertigkeiten, magisches Potenzial und so weiter verteilen, und so eure Party-Mitglieder zu echten Einherjar pushen. Da sich aber immer nur maximal drei Kämpfer in eurer Party aufhalten dürfen, schickt ihr die



▲ Auf der frei befliegbaren 3D-Landkarte wählt ihr euren nächsten Einsatz-Ort aus. Vorgaben gibt's fast keine.



alten Recken flugs ab nach Asgard, um Platz für die Jungspunde zu schaffen – schwächt zwar eure Party, hilft aber den Göttern bei ihrem Kampf. Je nach Erfolg ergeben sich so drei mögliche Ausgänge der „Geschichte“. Die unzähligen Menü-Punkte, die endlosen Möglichkeiten, eure Freunde auszubilden, das neuartige Combo-Kampf-System und die wohl beste handgezeichnete 2D-Grafik seit *Saga Frontier 2* oder *Legend of Mana* machen *Valkyrie Profile* zu einem Geheimtip, den sich eigentlich kein RPGler entgehen lassen darf, dem es nicht primär auf eine durchgehende Storyline ankommt. Schlagt zu! **CD**



▲ Immer wieder taucht Freya bei euch auf und lässt euch wissen, welche Helden gerade in Asgard gefordert sind.



## Shortcut

- ☹️ traumhafte Backgrounds
- ☹️ viele Charakter-Werte
- ☹️ tolles Kampf-System
- ☹️ ruckelt teilweise ziemlich stark
- ☹️ wer eine dichte Story braucht, ist hier falsch

▲ Fett: die 2D-Backgrounds gehören zum besten, was man im PS-RPG-Bereich bisher zu sehen bekam. Leider ruckeln viele der Parallax-Ebenen recht stark.

## Valkyrie Profile

**Rollenspiel**

Features

- CP
- MC
- DS
- Hersteller: Enix
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



# Dino Crisis

Paradox: Die PlayStation1 bekommt die neue Version, Dreamcast die angeschimmelte alte.

► Da fliegen die Dino-Fetzen: Leider ist Shotgun-Munition ziemlich selten.



◀ Die gute alte Survival-Horror-Karte: Verschlossene Türen sind rot, Save-Räume mit "S" gekennzeichnet und eure aktuelle Position blau eingezeichnet.

## Shortcut

- 😊 anständiger Survival-Horror nach der Capcom-Standard-Formel
- 😊 verkürzte Ladezeiten
- 😞 null Veränderungen im Vergleich zur PS-Version
- 😞 immer noch zu wenig Waffen und Dinos
- 😞 keinerlei Dreamcast-Extras
- 😞 im Vergleich zu Code: Veronica veraltet

## Dino Crisis

Survival Horror

Features

6D VP

Hersteller: Capcom

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

**E**s ist schon ein Kreuz mit den Mannen von Capcom: Mal innovativ (*Power Stone*), hochspannend und technisch exzellent (*Resident Evil Code: Veronica*) oder einfach kultig (*Capcom vs. SNK*, siehe Import-Test auf Seite 100), dann wieder in uninspirierte Lethargie verfallend wie bei dieser Konvertierung.

Große Enttäuschung – etwas anderes fällt einem als Tester wahrlich nicht ein, wenn man voller Erwartung auf eine auf Hochglanz polierte Version des Dino-Survival-Horrors hofft, um dann ernüchtert feststellen zu müssen, dass Capcom es bei einer lieblosen 08/15-Konvertierung der über ein Jahr alten Dino-Krise bewenden ließ – und das bei einem Hardware-Sprung von 32 auf 128 Bit. Im Klartext bedeutet das: Ihr bekommt nach wie vor zwar einen spannenden Ableger der *Resident Evil*-Serie serviert, die kühlen Low-Res-Texturen und die mimiklosen Gesichter der Akteure aus der PlayStation-Version blieben uns jedoch genauso wie die lächerliche Anzahl verschiedener Schuppentiere (vier) und die quasi nicht vorhandene Waffenauswahl erhalten.

Selbst das Bonus-Game "Operation Wipeout" (kein Rennspiel!) müsst ihr euch im Gegensatz zur DC-Value-Version des indizierten Zombie-Schockers erst mühsam erspielen. Das gibt insgesamt eine saftige Abwertung. Holt es euch lieber wesentlich billiger auf der PlayStation, wenn ihr eure Horror-Sammlung vervollständigen wollt oder schnappt euch lieber gleich den besseren zweiten Teil (siehe News auf Seite 24), der ab Mitte September als Import zu haben ist (Test in der nächsten VG).

Auf diesen in allen Belangen überflüssigen Port hätten wir getrost verzichten können. Ob wir den letzten Satz wohl unverändert für die nächste geplante Umsetzung *Resident Evil 3 Nemesis* übernehmen können? Wir befürchten ja, denn viel Hoffnung auf eine Dreamcast-würdige Version besteht auch da nicht.

RRK

# Army Men: Air Attack

Wieder gesehen, neu gesehen ...



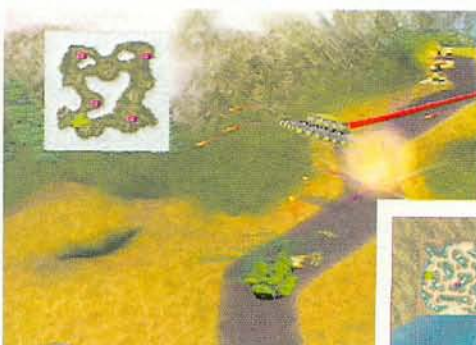
▲ Diesem Zug sollen wir Geleitschutz geben und Gegner sowie Hindernisse aus dem Weg räumen.

**D**as scheint ja schon eine feste Regel zu sein: In jeder guten VG-Ausgabe muss mindestens ein *Army Men*-Artikel drin sein. Im Gegensatz zu den eher bemitleidenswerten Third-Person-Shooter-Kollegen schafft es *Air Attack* allerdings, sich in recht hohe Wertungsregionen vorzuarbeiten.

Wie schon bei der PlayStation-Version schwingt ihr euch diesmal in einen schwerbewaffneten Helikopter, um wieder einmal gegen die fiesen Jungs der TAN-Fraktion in den Krieg zu ziehen. Ganz offensichtlich von der *Strike*-Serie inspiriert sucht ihr euch vor jeder Mission einen passenden Waffen-Offizier aus, der dann je nach Begabung unterschiedlich effektiv Bord-MG, Raketen oder Brandbomben bedient. Auch die Seilwinde, mit der ihr Extrawaffen wie Homing-Missiles oder Spread-Raketen sowie diverse Items zur Erfüllung des jeweiligen Auftrags (etwa mit einer Batterie einen Spielzeug-Zug mit Energie versorgen oder eine Geheim-Waffe bergen) an Bord hievt, darf natürlich nicht fehlen.

Die Missions-Ziele sind dabei recht anspruchsvoll und fordern euch immer wieder aufs Neue – ab und an gibt's sogar die eine oder andere Maschine, die bessere Panzerung oder einen vergrößerten Frachtraum bietet. Die Expansion-Pak-unterstützte Grafik sowie die markige Marschmusik nebst passender Sprachausgabe gefallen durchweg und stehen der PS-Fassung in nichts nach. Diejenigen unter euch, die sich schon mit dem N64-*Strike*-Vertreter vergnügten, werden auch hier wieder für einige Stunden gut unterhalten.

CD

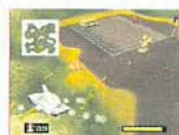


▲ Cool: Nachdem ihr das UFO geborgen habt, kämpft es in der nächsten Mission an eurer Seite.



## Shortcut

- 😊 gutes Missions-Design
- 😊 verschiedene Helis und Extra-Waffen
- 😊 coole Marsch-Mucke
- 😊 frisch von der *Strike*-Serie geklaut
- 😞 leicht schwammige Steuerung
- 😞 spätere Missionen ziemlich happig



▲ Links oben könnt ihr euch eine kleine Übersichtskarte einblenden lassen.

## Army Men: Air Attack

Action

Features

S RP

Hersteller: 3DO

Testversion: Eigenimport

Preis: ca. 130 Mark

Geeignet ab: 16

Schwierigkeit: mittel

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

▼ Neue Waffen wie diese Spread-Missile machen richtig Laune.









# Nach ewiger Wartezeit erscheint Pokémon Pinball jetzt auch bei uns. Ebenfalls im Test: Joanna Dark für die Hosentasche.

**GAMEBOY SPIEL DES MONATS**

## Pokémon Pinball



▲ Na, habt ihr Quapsel und Enton auf dem blauen Tisch schon entdeckt?



▲ Der rote Tisch: wer findet Digdri, Pikachu und Sterndu?

Während Poké-Freaks in Amiland schon seit Mitte letzten Jahres mit Pikachu und Co. um High-Scores im Millionenbereich flippern durften, schaute Otto-Normaleuropäer bis vor kurzem in die Röhre. Big N nutzte jedoch die Zeit, um brav Bildschirmtexte und Handbuch (farbig) zu übersetzen. Getreu dem bekannten Werbeslogan, gilt auch hier das Motto: "Schnapp sie dir alle!" Und das geht so: Um eins der 150 Pokémon dingfest zu machen, müsst ihr die Kugel – als Pokéball dargestellt – auf jedem der beiden Tische durch bestimmte Bahnen schießen, um den sogenannten Schnappmodus zu aktivieren. Anschließend gilt es, den Pokéball an einer bestimmten Stelle zu versenken und dann durch mehrfaches Treffen von

Bumpen das Portrait eines Pokémon erscheinen zu lassen. Ist dies vollständig zu sehen, müsst ihr es nur noch dreimal treffen, damit es schließlich in eurem Pokédex verewigt wird. Wollt ihr euch ein Pokémon schnappen, das die Entwicklungsstufe eines anderen darstellt, so müsst ihr den sogenannten Entwicklungsmodus aktivieren. Dabei besteht eure Aufgabe darin, nacheinander drei auf dem Tisch verstreute Items durch Pokéball-Kontakt aufzusammeln. Wie es sich für einen anständigen Flipper gehört, ist jeder Tisch mit Schaltern, Multiplikatorfeldern und dergleichen nur so gepflastert. Gelungen ist neben der übersichtlichen Grafik und den zahlreichen Soundeffekten die Rumble-Funktion des Moduls und



▲ Richtig Punkte hagelt's, wenn ihr die Bumper mit einem Meisterball trifft.

die Tatsache, dass ihr Highscores sowohl drucken als auch über die Infrarot-Schnittstelle auf ein anderes Pokémon Pinball-Modul transferieren könnt. Tadellose Ballphysik, komfortable Speicherfunktion, akkurate Steuerung – abgesehen von der beschränkten Anzahl an Tischen (nämlich nur zwei) können wir PP jedem Poké- und Flipperfan wärmstens empfehlen!

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Nintendo	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 5	Genre: Flipper		

## Mr. Driller



▲ Reise zum Mittelpunkt der Erde: 575 Fuss and counting.

Wo Namco draufsteht, ist meistens auch geballter Spielspaß drin. Doch Ausnahmen bestätigen die Regel, in diesem Fall Mr. Driller. Eure Mission: als Bohrexperte Mr. Driller möglichst tief in ein aus farbigen Blöcken bestehendes Erdreich vorzudringen. Im leichten Schwierigkeitsgrad sind 2500 Fuß zu bewältigen, im schweren 5000 Fuß, im Survival-Modus darf unendlich tief gedrillt werden. Problem an der Sache: Schwer zerstörbare Blöcke versperren euch den Weg, außerdem habt ihr nicht unendlich Luft, weshalb auf dem Weg in die Tiefe das Aufsammeln von Luftkapseln höchste Priorität hat. Fazit: anfangs motivierendes Spiel, das mit wenigen Spielmodi, fehlendem Batteriespeicher und Zweispielermodus fix den Reiz verliert.

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Namco	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 5	Genre: Puzzle		

## Int. Track & Field Summer Games



▲ Gewichtheben: Werden wir die 260 kg Marke knacken?

Eine Nasenlänge vor Ubi Softs Konkurrenz hockt Konamis Beitrag zum Olympia-Hype in den Startlöchern. Alleine oder zu zweit tretet ihr in insgesamt zwölf Disziplinen an: 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Fechten, Speerwerfen, 100 Meter Freistil, 110-Meter-Hürdenlauf, Hochsprung, Gewichtheben, Stabhochsprung, Pferdsprung, Tontaubenschießen und Tischtennis. Ob im Trial- oder Championship-Modus, dank eingehender Erklärung der Steuerung im Spiel wie auch im Handbuch habt ihr den Dreh nach kurzer Zeit raus und könnt schon wenig später mit ersten Weltrekorden prahlen und diese im Batteriespeicher verewigen. Für bekennende Pocket-Olympioniken ist dieses Spiel ein Must-Have!

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Konami	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 2-9	Genre: Sport-Mix		

## Carl Lewis Athletics 2000



▲ Der Winkel passt, jetzt muss nur noch die Richtung stimmen.

Während Konami mit Maurice Green auf der Verpackung IT&F Summer Games bewirbt, engagierte Ubi Soft für ihren aktuellen Olympia-Beitrag Sportprofi Carl Lewis, der auch im Spiel selbst mit einem (freizuschaltenden) Spielmodus repräsentiert ist. Ihr stellt euer Knopfdrücker-Talent in drei weiteren Spielmodi unter Beweis: Arcade, Zehnkampf und Training – insgesamt gibt's 14 Disziplinen. Neu (im direkten Vergleich zu IT&F SG) sind etwa Hammerwerfen und Staffellauf. Tischtennis, Tontaubenschießen und diverse andere Disziplinen spielt ihr exklusiv bei der Konkurrenz, die dafür weder Ghost- noch Zwei-Spieler-an-einem-Gerät-Modus bietet. Ghost-Rekordzeiten könnt ihr sogar per Infrarot tauschen.

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Ubi Soft	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 2-6	Genre: Sport-Mix		

## ISS 2000



▲ Auf Spielfeldrandgrafiken (Tribüne) wurde leider verzichtet.

Im Gegensatz zu den fantastischen Versionen für N64 und PS konnte die letzte Handheld-Umsetzungen von International Superstar Soccer leider nicht unbedingt begeistern. ISS 2000 könnte die Kehrtwende sein: Endlich wurde die Spielgeschwindigkeit etwas gesteigert und wir haben es doch noch mit liebevoll animierten, gut eingefärbten und somit sichtbaren Männchen auf dem Platz zu tun. Sehr angenehm: die durchdachte Menüführung, die Vielzahl der Spieloptionen, das batteriegestützte Speichersystem sowie ein Zweispielermodus. Soundtechnisch wird jedes Match mit wilden Trommelrhythmen aus der Fan-Kurve untermalt, die jedoch schnell eintönig klingen. Dennoch, der Aufstieg in die 4-Sterne-Liga ist geschafft.

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Konami	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 2-9	Genre: Sport-Mix		

## UNO



▲ Dizzy, Honey, Binky: Könt ihr die Y-Gegner schlagen?

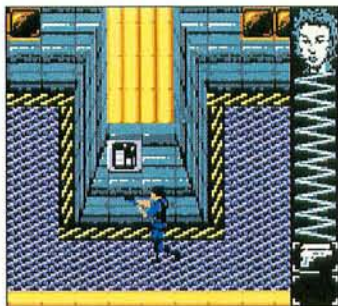
UNO ist eins der wohl bekanntesten Kartenspiele auf diesem Globus, bei dem im Rekordtempo Karten abgelegt und gezogen werden müssen. Gespielt wird entweder alleine gegen zwei oder drei CPU-Gegner oder über das Linkkabel gegen einen menschlichen Kontrahenten. Für grafische und akustische Vielfalt sorgen vier Themensets (wilder Westen, Groovy, Weltraum, Standard), die jeweils unterschiedlich designten Karten, Backgrounds und Hintergrundmusik bieten. Kurze Animationen pepen das Ganze nochmals optisch auf. Für spielerische Abwechslung sorgen (zumindest kurzzeitig) fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade und diverse Spezialkarten. Die Steuerung ist gelungen. Fazit: UNO-Süchtige wagen einen Blick, für allen anderen bietet das Modul jedoch zu wenig.

SGB	GB	GBC	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Nintendo	Sound: ★★★★★	SPIEL SPASS ★★★★★	
Schwierigkeit: 5	Genre: Flipper		

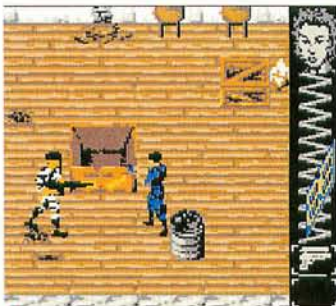




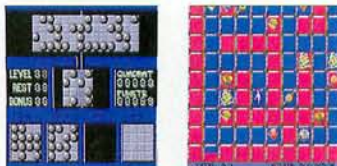
▲ **Kopfschuss:** Die monotonen Gegnerduelle löst ihr völlig ohne Taktik. (Kosta ergänzt: wie so oft im Leben!)



▲ **Mit voller Power** (rechte Randspalte), eisernem Willen und einer geladenen Wumme geht's auf in den Kampf.



▲ **Gegen heftige Feindattacken** hilft außer brutaler Gegenwehr, oft nur das "Versteck" hinter einer Kiste.

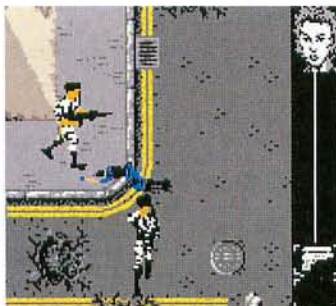


▲ **Finty Flush** und die **Juwelenjagd** bereiten Freude. Zwar reißt die Grafik keine Bäume aus, dafür stimmt das Handling.

# Perfect Dark

**D**er spektakuläre N64-Shooter aus dem Hause Rare bekommt Nachwuchs. Joanna Dark ist zurück und schickt sich an, gleichermaßen erfolgreich wie ihr N64-Pendant zu sein. Anstatt in der klassischen Ego-Shooter-Sicht steuert ihr die durchschlagkräftige Agentin nun aus der isometrischen Vogelperspektive. Sieben extrem lange Single-Player-Missionen und satte 25 Multiplayer-Karten durchstreift ihr – die Waffe immer schussbereit. Doch nicht nur stumpfe Ballerorgien beherrschen das Geschehen, auch vorsichtiges Anschleichen und möglichst lautloses Töten gehören zu euren besten Eigenschaften. Tosendes Umhersprinten und wilde Schusswechsel erregen Aufsehen und locken weitere Wachen an – eindeutig *Metal Gear Solid*-inspiriert. Genau wie bei Konamis *Solid Snake* hinterlassen erledigte Widersacher unverzichtbares Equipment wie Power, Munition oder stärkere Knarren.

Neben allerlei opferwilligen Gegnern vertreiben euch zwölf Mini-Games (etwa der Pappkameraden-Schießstand) die Zeit und gestalten euren Heldenalltag abwechslungsreicher. Leider hapert es insgesamt an einer ausgefeilten Gegner-KI. So verlieren euch beispielsweise die Kontrahenten aus den Augen, sobald ihr nur hinter eine Couch lauft. Hinzu kommen gravierende Gameplay-Schwächen: Bei unseren Test-Sessions stolperte Joanna leider viel zu oft durch die Botanik, als dass sie koordinierten Fußes die Gegend erkundete. Über die Optik mag man sich streiten, beeindruckend ist jedoch die englische Sprachausgabe, die in üppiger Verwendung auf dem kleinen Modul Platz fand. Auch das Link-Kabel kommt zum Einsatz. Die Spielmodi "Deathmatch" oder "Capture the Flag" bereiten spannende Zweispieler-Duelle. Per Drucker könnt ihr außerdem euer Charakterprofil auf Papier oder Sticker verewigen. **AO**



▲ **Umzingelt:** Zwei Wachen haben euch in einen arglistigen Hinterhalt gelockt. Die Folgen sind nicht sehr positiv.

<b>A</b>	<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Rare	Schwierigkeit: 6			Genre: Action
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				

## Microsoft Puzzle Collection Entertainment Pack

**R**auchende Köpfe, wohin man schaut. Sechs Strategie-Spielchen verlangen akribische Geschicklichkeit und eiserne Konzentration. Für die Denkakrobatik war das russische Kniffelgenie Alexej Pajitnov verantwortlich, aus dessen Feder unter anderem der Videospielemeilenstein *Tetris* stammt. Bei einigen der Mini-Games ist ansatzweise ein Suchtfaktor festzustellen. So brillieren "Juwelenjagd", "Lineup" oder die "Finty Flush"-Knobelei. Kurzweilig tüfelt ihr hier für einige Stunden, wirklich motiviert werden jedoch nur Hardcore-Puzzler. Die übrigen drei Spielchen sind jedoch getrost in die Tonne treten. Insgesamt eine Mogelpackung aus dem Hause Swing. **AO**

<b>A</b>	<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★
Hersteller: Swing!	Schwierigkeit: 3-6			Genre: Denkspiele
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				

## Donald Duck: Quack Attack



▲ Die **Rayman-GBC-Engine** läßt Donald brillant aus der Wäsche schauen.

**F**riede, Freude, Eierkuchen in Entenhausen? Mitnichten, der berühmteste Entenich der Welt ist stinksauer. Erst kidnappt der böse Magier Merlock seine Freundin Daisy und dann stolpert ihm auch noch sein langjähriger Rivale Gustav Gans in den Weg. So kann's nicht weitergehen – eine wahnsinnige Abenteuerreise beginnt. Grafisch begeistern euch 24 stilvolle Jump'n'Run-Level. *Donald Duck - Quack Attack* braucht keinen Vergleich mit den gleichnamigen N64- und PlayStation-Titeln zu scheuen. Die lustigen Hüpfenlagen der drolligen Ente sind zwar nichts wirklich Neues, die lockere, flockige Cartoongrafik, eingängige Melodien und ein hervorragendes Gameplay begeistern jedoch auf der ganzen Linie. **AO**

<b>A</b>	<b>PWD</b>			
<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Ubi Soft	Schwierigkeit: 6			Genre: Jump'n'Run
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				

## Disneys Dinosaurier



▲ **Disneys Dinos** brüllen. Zum Weihnachtsgeschäft ein neuer Dino-Hype?

**Z**urück in die Vergangenheit: Ab November läuft der neue Disney-Film "Dinosaurier" in den deutschen Kinos an, und die Werbetrommel rotiert schon kräftig. Neuster Streich ist die GameBoy-Color-Version der Urzeitviecher. Als einer von sechs Dino-Charakteren durchwandert ihr 27 Level, die mit dicht bewachsenen Urwäldern, feurigen Lavafüssen oder steinigem Gebirgspässen gespickt sind. Aus der Vogelperspektive löst ihr dank verschiedener Fähigkeiten der Echsen (klettern, schwimmen ...) diverse Rätsel. Ein fehlender Zweispielermodus, die durchgehend hakelige Steuerung und eine gravierend ungenaue Kollisionsabfrage schlagen leider extrem negativ zu Buche. Schade! **AO**

<b>A</b>	<b>+</b>			
<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Ubi Soft	Schwierigkeit: 5			Genre: Action-Adv.
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				

## Trick Boarder

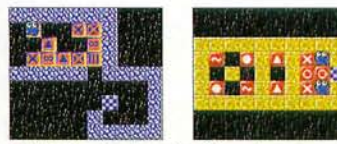


▲ Während die Konkurrenz locker weiterbreitert, hängt ihr in den Bäumen.

**S**chnürt die Snowboard-Stiefel, wachst das Board, langsam wird's wieder Winter! Basierend auf der *Tony-Hawk*-GBC-Engine brettert ihr pfeilschnell über neun eisige Pisten. Insgesamt acht Fahrer, die den Planiertraum und Bäumen auf der Strecke ausweichen, habt ihr zur Auswahl. An steilen Berghängen holt ihr Schwung für die Sprungschancen, nach rasanten Abfahrten und hohen Luftsprüngen erklimmt ihr – wenn alles gut geht – das Siegertreppchen. Außerdem könnt ihr per Link-Kabel gegen einen Kumpel im Duell antreten. Leider verhindern die unspektakuläre Optik (eine unzeitgerechte Draufsicht) sowie ein zu banal einfaches Gameplay den Sprung in die mittleren Wertungsränge. **AO**

<b>A</b>	<b>PWD</b>			
<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: Natsume	Schwierigkeit: 7			Genre: Fun-Sport
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				

## Puzzled



▲ **Traurig:** Verloren im All und massenhaft Arbeit für den elternlosen Blub.

**N**eue Puzzelkost für engagierte Strategen: Nachdem euch ein teuflischer Professor in einen Blob verwandelt hat, seid ihr dazu verdammt, euer Dasein in einer Paralleldimension mit kniffligen Puzzelaufgaben zu fristen. Na gut! Genau 150 verzwickte Abschnitte gilt es, durch taktische Steinen-Schieberei aufzuräumen. Pro Level sind zwei dieser Steine mit den jeweils identischen Symbolen bemalt. Auf einer horizontalen und vertikalen Achse richtet ihr die Quader aus, um sie danach restlos zu entfernen. *Puzzled* macht nicht wirklich süchtig, die integrierte Drucker-Unterstützung sowie die intuitive Bedienung macht die Knobelkost als Einstiegsdroge jedoch akzeptabel. **AO**

<b>A</b>	<b>PWD</b>			
<b>SGB</b> X	<b>GB</b> X	<b>GBC</b> ✓	Grafik: ★★★★★	Sound: ★★★★★
Hersteller: SWING!	Schwierigkeit: 6			Genre: Denkspiel
<b>SPIEL SPASS</b> ★★★★★				





# Classic Gaming Expo 2000

Alte Ataris sterben nie – sie ziehen einfach nach Las Vegas

**D**ie Menge war nicht riesengroß, aber an Enthusiasmus kaum zu überbieten: Vom 29. bis 30. Juli fand die Classic Gaming Expo 2000 in Las Vegas statt. Für 48 Stunden reisten über 200 Besucher zurück in längst vergangene Zeiten. Händler aus allen Ecken der USA boten ihre Klassiker feil, ein Spaziergang durch den großen Ballsaal wurde zu einer Reise in die Vergangenheit. Auf den Tischen stapelten sich Module für Ataris 2600,

5200 und 7800, für Colecovision und Intellivision. Auch zwei Dutzend Spielhallergeräte gab's zu bestaunen, darunter einige Laserdisk-Automaten wie *Dragon's Lair*, einer der Renner dieses Jahres.

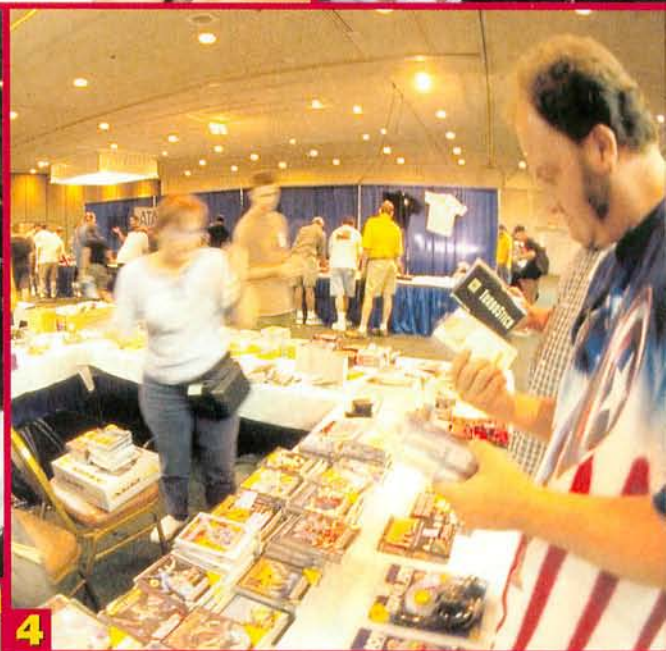
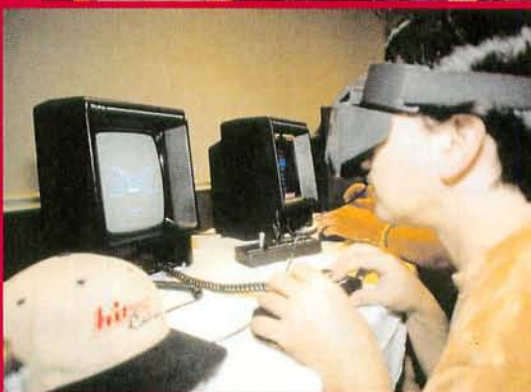
Dazu erinnerte die Expo ein wenig an eine Zwiebel: Unter der Oberfläche verbargen sich viele neue Schichten, darunter lebende Legenden wie Howard Warshaw (*Yar's Revenge*), David Crane (*Pitfall*, *Decathlon*) und am zweiten Tag Ralph Baer persönlich, der eigentli-

che Vater des Videospieles. Er erfand die legendäre „Brown Box“, eine Mischung aus *Pong* und Lichtpistole, die die Spieleindustrie erst so richtig ins Rollen brachte.

Während der gesamten Ausstellung veranstaltete das Verlagshaus Twin Galaxies einen Highscore-Wettbewerb. Außerdem bot *Pac-Man*-Champion Billy Mitchell jedem Besucher, der seinen noch immer gültigen *Joust*-Weltrekord (1.537.050 Punkte) brechen würde, 5000 Dollar, was allerdings niemand

schaffte. Für Sammler standen etliche seltene Gegenstände auf dem Plan, unter anderem neu entdeckte, bislang unveröffentlichte Spiele, von denen jedes Jahr immer noch einige entdeckt werden. So tauchten für Ataris VCS *Sea Battle* und *Sword Fights* auf, *Steamroller*, *Power Lords* und *Lord of the Dungeon* erlebten ihre Intellivision-Geburt. Außerdem feierte die Schriftstellerin Van Burnham die anstehende Veröffentlichung ihres Buchs *Supercade: A Visual History of the*





Fotos: Aaron Lauer

Videogame Age mit *Escape from Supercade*, einem brandneuen Atari-Modul, das sie zusammen mit Eric Bacher und Igor Barzila von Ebivision programmiert hatte.

Wie schon im letzten Jahr gab es ein Museum der klassischen Spiele, das den Besuchern einen Blick auf unglaublich seltene Hardware und Zubehörteile erlaubte. Dazu gehören Exoten wie das Adventurevision, Ataris Game Brain und Prototypen von einer Jungen- und einer Mädchen-Version des Atari Lynx – in

1. Ralph Baers Prototyp der "Brown Box"
2. Das Innenleben der "Brown Box", voll funktionsfähig
3. Walter Day (Twin Galaxies) und Billy Mitchell
4. Über ein Dutzend Händler wachen über ihre Schätze.
5. Hey, steht da nicht ein Jaguar in der Ecke?
6. Das Spielen mit Ataris VCS weckte Nostalgie-Gefühle.
7. Auch einige Spielhallenautomaten gab's im Angebot.

einem hellblauen und einem rosafarbenen Gehäuse. Schräge Sache. Nicht fehlen durfte Ralph Baers legendärer "Brown Box"-Prototyp (siehe Bild 1), der – unglaublich genug – noch heute funktioniert.

Ein Wermutstropfen mischte sich in den Freudentaumel: Möglicherweise gibt es im nächsten Jahr keine

Expo, sondern aus praktischen Gründen erst wieder in zwei Jahren. Zwar stieg im Vergleich zum Vorjahr die Besucherzahl, doch dafür verirrten sich weniger Verkäufer in die Halle. Dazu ist Las Vegas zwar ein günstiger Konferenzort, doch für eine Nischenveranstaltung wie diese strategisch und geografisch nicht

unbedingt optimal gelegen. Dennoch sagte uns Veranstalter John Hardie kurz vor Torschluss, dass die Show weiter gehen werde und er bereits Pläne für das kommende Jahr habe. Wann und wo die nächste Expo auch immer stattfinden wird – wir sind garantiert wieder mit dabei.

(Jeff Lundigran/ra) ➔



## HIGHSCORE HELDEN

**H**abt ihr euch jemals gefragt, wer der weltbeste *Pac-Man*- oder *Dig-Dug*-Spieler ist? Sie stehen vor euch: Billy Mitchell (links) hält Weltrekorde in *Donkey Kong*, *Burgertime*, *Centipede*, *Ms. Pac-Man*, *Donkey Kong Jr.* und erreichte als erster die höchstmögliche Punktzahl in *Pac-Man*. Dwayne Richard (rechts) hält ebenfalls etliche Weltrekorde, darunter einen in *Dig-Dug* und *Tutankham*. Mitchell spielt noch heute immer mal wieder einen neuen Titel, doch bezeichnet er sie eher als „Adventure-/Erkundungs-Spiele“, während es früher noch „um Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit ging.“ Eine kleine Hardcore-Gruppe klassischer Spielautomaten-Fans trifft sich mehrmals im Jahr zu Wettbewerben – die Punktzahlen landen in *Twin Galaxies' Video Game and Pinball Book of World Records*.



## GESTATTEN INTELLICART!



**D**ie Expo ist immer für ein paar Überraschungs-Produkte gut. Chad Schell, der an der Uni von San Diego Elektrotechnik und angewandte Marinewissenschaften studiert, stellte seine „Intellicart“ vor. Dabei handelt es sich im Prinzip um einen EPROM-Simulator (hallo, Doktor 64), die an einen seriellen Port eines PC passt. Darüber ladet ihr Spiele-ROMs in das Gerät und spielt sie dann mit der Konsole. Die Intellicart passt in ein Intellivision I, II und III und ist mit einer PC- oder einer Mac-Schnittstelle erhältlich. Genau das Richtige für Intellivision-Junkies mit einer großen (und legalen) Sammlung von Intellivision-ROMs oder jeden, der sich für die Spieleprogrammierung interessiert. Selbst die Klassiker der *Intellivision lives-CD* arbeiten mit dem Gerät zusammen. Aber ihr müsst schon echte Hardcore-Fans sein: Das Teil kostet 100 Dollar. Tja, Gutes war noch nie billig – andererseits verdient Schell nur minimal daran. Mehr Infos und eine Bestellmöglichkeit gibt's unter [www.schells.com](http://www.schells.com).

## Jetzt bewerben!

# Der Future Verlag sucht Mitarbeiter für Kids GAMES



### Die Voraussetzungen:

Ihr seid vom Pokémon-Virus infiziert? Ihr haltet diesen Boom nicht für kindisch, sondern könnt Euch ernsthaft und über einen längeren Zeitraum intensiv mit diesem Thema beschäftigen? Ihr kennt Hintergründe, Feinheiten und Zusammenhänge in der Pokémon-Welt? Wir suchen Profis auf diesem Gebiet, die ihre Eindrücke, Testergebnisse und Ideen mit einer sicheren und zielgruppengerechten Schreibe festhalten können. Im Optimalfall habt Ihr Euch auch schon mit Bandais Digimon beschäftigt oder seid in der Lage, Euch schnell in diese Thematik einzuarbeiten. Flexible Arbeitszeiten und der Umgang mit Termindruck sollte für Euch kein Hindernis darstellen.

Trifft alles zu? Sehr schön – denn wir suchen noch Mitarbeiter, die uns in einem freien Beschäftigungsverhältnis bei der Produktion der kommenden Kids Games Ausgaben unterstützen.

Eure Bewerbungsmappe samt Standardunterlagen schickt Ihr an:

**Future Verlag GmbH; Personalabteilung**  
 Rosenheimer Straße 145 h,  
 81671 München  
 Tel: 089 / 450684 - 101, Fax: 0 89 / 450684 - 50  
 Web: [www.future-verlag.de](http://www.future-verlag.de)  
 Email: [christine.beuler@future-verlag.de](mailto:christine.beuler@future-verlag.de)



▲ Kids Games: DAS Heft für den Pokémon-Fan. Wir suchen noch Poké-Profis.





Die schaurig schönsten  
SIMPSONS  
Geschichten  
in einem  
Band!

148 SEITEN  
DM 24,90!

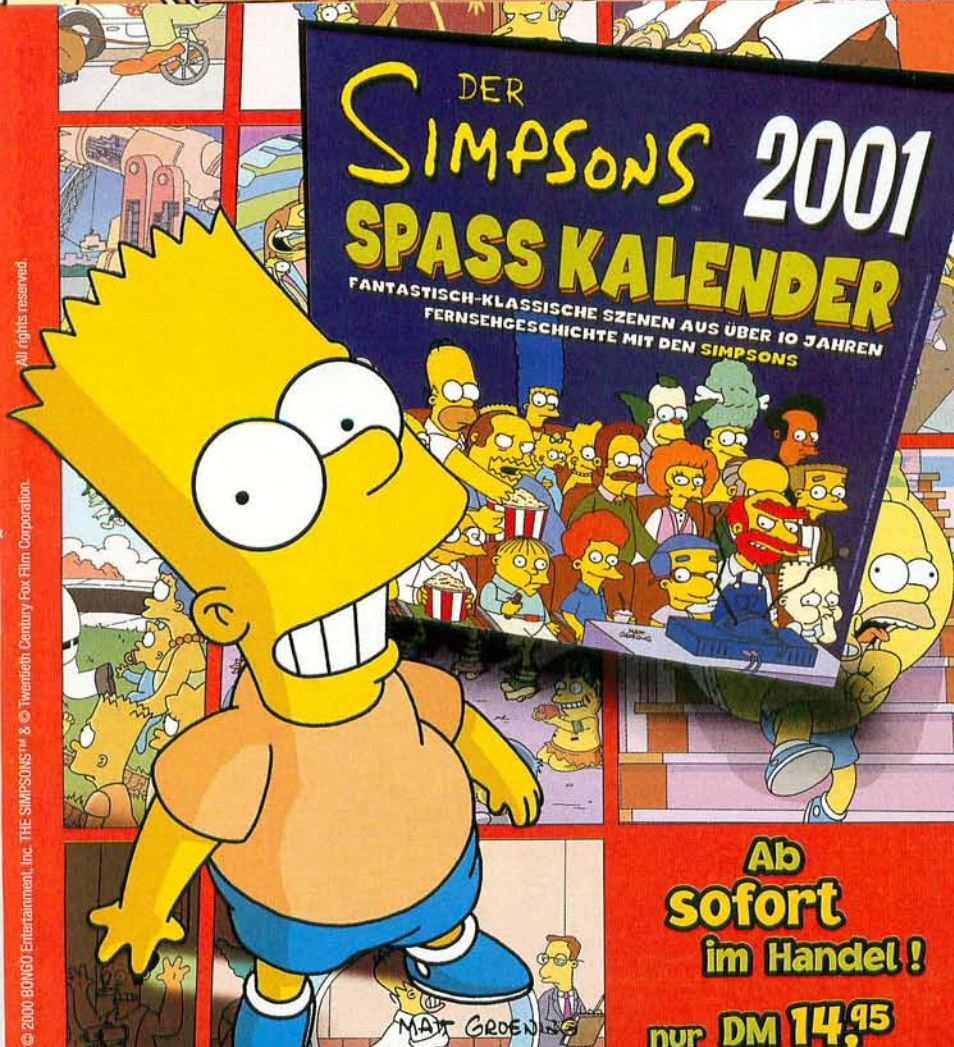
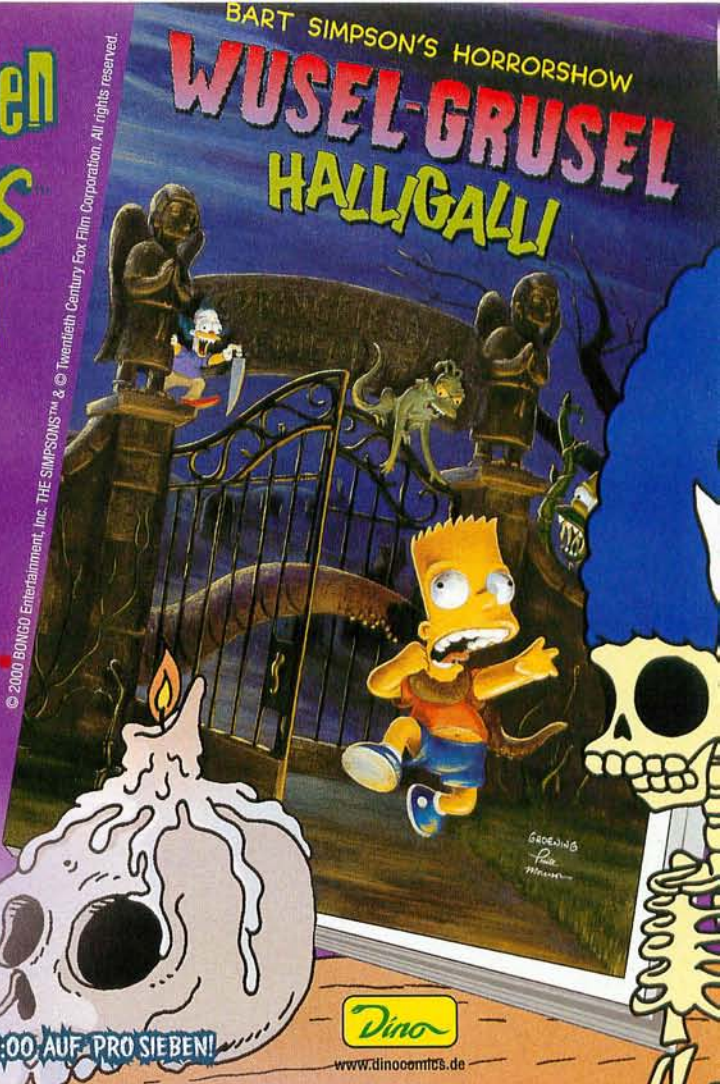
MATT GROENING

AB SOFORT  
IM HANDEL!

40 EXTRA GRÜSELSEITEN!

SIMPSONS HAPPY HOUR — JEDEN MONTAG BIS FREITAG 18:00 BIS 19:00 AUF PRO SIEBEN!

© 2000 BONGO Entertainment, Inc. THE SIMPSONS™ & © Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



DER  
SIMPSONS 2001  
SPASS KALENDER

FANTASTISCH-KLASSISCHE SZENEN AUS ÜBER 10 JAHREN  
FERNSEHGESCHICHTE MIT DEN SIMPSONS

MATT GROENING

Ab  
sofort  
im Handel!

nur DM 14,95



12  
Monate  
mit den  
SIMPSONS

Mit coolem  
Extra-Monat  
von Bart!



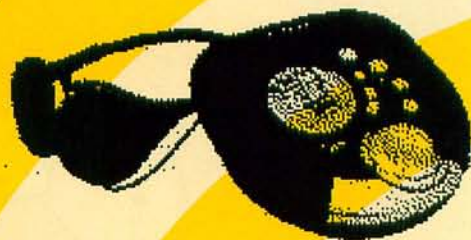
www.dinocomics.de

© 2000 BONGO Entertainment, Inc. THE SIMPSONS™ & © Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



# HÖRT, HÖRT!

**G**ut ein Jahr ist seit unseres letzten Soundtrack-Check vergangen. Zeit, uns und euch einige Hörgenüsse der letzten Monate und Klassiker vergangener Tage näher ans Ohr zu bringen. Wir betrachten dabei das Preis-Leistungsverhältnis, die Aufmachung und natürlich die Klangqualität. Alle Bewertungen unterliegen selbstverständlich subjektiven Geschmäckern, doch gibt es unter den getesteten Soundtracks einige Perlen, die in keiner Sammlung fehlen sollten. Da etliche Scheiben hierzulande schwer zu beziehen sind, gibt's außerdem die Adressen einiger Internet-Versandhäuser. Die Preise variieren übrigens je nach Dollarkurs und Versender, also am besten vorher vergleichen. Genug der Worte – let the beat begin! **AO**



## **SHENMUE**

- Anzahl der Titel: **8**
- Gesamtlänge in Minuten: **37**
- Besonderheiten: **keine**
- Preis: **\$24,99**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★



Durch die übermächtige Konkurrenz und die etwas gleich klingenden Titel schafft es *Shenmue* nur auf einen – immerhin respektablen – sehr guten zweiten Platz. Trotzdem gibt der japanische DC-Hit eine erstklassige Videospieldmusik ab, deren Mix aus Instrumental- und außergewöhnlich seltenen Gesangsstücken als lockerer abendlicher Hörgenuss durchgehen. Besonders das markante Leitthema lässt bei jedem Anspielen aufhorchen. Für ein romantisches Dinner oder als hintergründige Arbeitsmusik sehr zu empfehlen.

## **CHRONO CROSS**

- Anzahl der Titel: **67**
- Gesamtlänge in Minuten: **182**
- Besonderheiten: **3 CDs, Radical-Dreamers-Stücke, Mini-Poster**
- Preis: **\$39,95**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★



Zum überragenden Rollenspiel (siehe Seite 94) gesellt sich ein nicht weniger begeisternder Soundtrack, der das Leben, Lieben und Kämpfen unvergleichlich bezaubernd aus der Stereoanlage untermalt. Außerdem gibt's für diejenigen unter euch, die *Radical Dreamers* verpasst haben (und das dürften nicht gerade wenige sein) einige neu aufgelegte Stücke. Yasunori Mitsuda, wir danken dir für diese durchgehend sinnlichen Kompositionen.

## **CHRONO TRIGGER**

- Anzahl der Titel: **64**
- Gesamtlänge in Minuten: **150**
- Besonderheiten: **3 CDs**
- Preis: **\$52,97**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★



Ohne mit der Wimper zu zucken, würden wir bei diesem Hochkaräter sechs Sterne vergeben, wenn wir nur könnten ... Einer der spektakulärsten Soundtracks, die jemals erschienen sind. Abwechslungsreiche Kuschelkost wechselt sich mit dynamischen Kampf-Themen in Orchester-Soundqualität ab. Die Genialität von Yasunori Mitsuda bleibt mit ihren facettenreichen Stücken einfach unerreich.







## BLUE STINGER

- Anzahl der Titel: **17**
- Gesamtlänge in Minuten: **43**
- Besonderheiten: **keine**
- Preis: **\$24,99**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

*Blue Stinger* hält seine Versprechen leider in allen Belangen nicht. Schon als GD segelte der geplante *Resident Evil*-Killer an der 80-Prozent-Marke weit vorbei. Der Audio-Silberling macht es nicht besser: 17 qualvolle Stücke, die ihr zu wirklich keiner Tages- und Nachtzeit im CD-Spieler gebrauchen könnt. So lautet unser Urteil kurz und knapp: Finger weg!

## BIOHAZARD 3

- Anzahl der Titel: **84**
- Gesamtlänge in Minuten: **102**
- Besonderheiten: **2 CDs**
- Preis: **\$32,99**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

*Resident Evil* (jap. *Bio Hazard*) kommt – und das nicht allein. Auf den ersten Teil folgt der zweite, auf den zweiten der dritte – ihr kennt das Spielchen. In Sachen "Musik zum Spiel" finden sich im *Bio Hazard*-Repertoire ein "Orchestra Album", ein Soundtrack-Remix und eine Symphonie Fassung. Neben *Code Veronica* zählt der *Resident Evil 3*-Soundtrack zu den besseren der Serie auch wenn das Spiel gerade in der PAL-Version zu bemängeln ist.



PLAY

## SAGA FRONTIER 2

- Anzahl der Titel: **76**
- Gesamtlänge in Minuten: **160**
- Besonderheiten: **3 CDs, bebildertes Saga-Frontier-Album**
- Preis: **\$42,99**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

Squaresoft ist nicht zu bremsen und präsentiert Qualität, wohin man schaut. Die über zweieinhalb Stunden Hörgenuss werden von einem illustrierten Booklet begleitet, das seinesgleichen sucht. Neben der offiziellen Version gibt es noch eine "Piano Collection", die bei uns jedoch bislang noch nicht eingeflogen werden konnte.



## FINAL FANTASY ANTHOLOGY

- Anzahl der Titel: **22**
- Gesamtlänge in Minuten: **58**
- Besonderheiten: **Beilage zum Spiel**
- Preis: **rund \$40 (Spielpreis)**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

Glücklich schätzen sich diejenigen unter euch, die eine der hart umkämpften Final Fantasy-Sammlungen abstauben konnten. Den atemraubenden Klassikern liegt ein ebenso beeindruckender Soundtrack bei. 22 teils dynamische, teils ruhige Stücke ertönen in bestechender CD-Qualität. Aber da die Anthology eh in jede Spielesammlung gehört, besitzt ihr diesen Soundtrack wahrscheinlich schon. Ansonsten schaut mal auf [www.ebay.com](http://www.ebay.com) nach. Eure Bemühungen werden sich lohnen.



## FINAL FANTASY TACTICS

- Anzahl der Titel: **71**
- Gesamtlänge in Minuten: **150**
- Besonderheiten: **2 CDs in exklusiver Box**
- Preis: **\$22,99**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

Viel *Final Fantasy* – viel gute Musik! Verpackt in einer edel aufgestylten Pappbox schlummern zwei besonders hörenswerte Audio-CDs zu Squaresofts Strategiehammer. Zwar sind die Aufnahmen nicht komplett mit einem Orchester eingespielt, trotzdem bieten sie eine hervorragende Klangqualität. Dazu begeistern ein Miniposter und eine Art Sammelkarte – schlicht und ergreifend superb!



## SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

- Anzahl der Titel: **61**
- Gesamtlänge in Minuten: **103**
- Besonderheiten: **keine**
- Preis: **\$29,95**
- VG-Sonderwertung: ★★★★★

Kleiner Mario ganz groß! Eine eingestaubte Scheibe aus der Steinzeit – könnte man meinen, doch mit *Super Mario RPG* haben wir hier in den westlichen Gefilden nicht nur ein grandioses Spielerlebnis verpasst, sondern auch eine orchestrale Beschallung sondergleichen. Jeder sollte seinen CD-Spieler mit diesen phantastischen Kompositionen von Yoko Shimomura füttern.



Wo finde ich was –  
kleiner Internet-  
Kaufwegweiser

- [www.synsonic.de](http://www.synsonic.de)
- [www.gamemusic.com](http://www.gamemusic.com)
- [www.amazon.com](http://www.amazon.com)
- [www.animation.com](http://www.animation.com)
- [www.express.com](http://www.express.com)
- [www.ebay.com](http://www.ebay.com)



# Tipps & Tricks



Diesmal inklusive Hersteller-Hotline-Tabelle und Mini-Verlosung.

N64

## Mario Tennis

Ts, ts, ts – haben wir in unserem Import-Test doch glatt vergessen zu erwähnen, dass die Filzball-abenteuer der Mario-Sippe in der US-Version mit einer motivierenden Internet-Funktion aufwarten, den sogenannten Ring Tournaments. Bis Ende des Jahres werden diese im Abstand von zwei Wochen online ausgetragen. Das Ganze funktioniert folgendermaßen: Besucht Nintendos offizielle *Mario Tennis* Webseite unter [www.mariotennis.com](http://www.mariotennis.com). Dort könnt ihr euch entweder auf die Standardversion der Site linken lassen oder die Site mit all ihren Features genießen, indem ihr dem Link "Enhanced Version" folgt (setzt allerdings die Plug-Ins Macromedia Flash und QuickTime voraus). Egal, für welchen Link ihr euch entscheidet, in dem darauf folgenden Fenster könnt ihr sogleich alle relevanten Infos zu den besagten Ring Tournaments abrufen. Um an einem Ring Tournament teilzunehmen, müsst ihr euch den neustelligen Zugangscode (Entry Code) des aktuell stattfindenden Turniers notieren, welcher dann wiederum im Spiel einzugeben ist.



Wählt dazu im Hauptmenü des Spiels zuerst den Menüpunkt Special Games und selektiert anschließend "Ring Tournament". Im "Code Entry"-Bildschirm angekommen gebt ihr den aus dem Internet notierten, alphanumerischen Code ein und schon könnt ihr mitspielen. Gegen wen ihr antretet und wie lange gespielt wird, ist je nach Turnier unterschiedlich. Euer Hauptziel sollte es jedoch sein, so viele Ringe wie möglich einzusacken (Ball einfach durch Ringe schießen). Sobald ihr das Match beendet habt, erscheint ein neuer, vom Spiel generierter neunstelliger alphanumerischer Code, den ihr alsdann auf der *Mario Tennis* Homepage eingeben könnt, um euch in eine weltweite Rangliste eintragen zu lassen. Je mehr Ringe ihr besitzt, desto höher ist eure Punktzahl und damit euer Rang. Achtung: Wer mitmachen will, muss sich zuerst mit einem Spitznamen registrieren. Wann welches Ring-Turnier stattfindet, hat



Nintendo bereits festgelegt, nichtsdestotrotz konnten wir bereits die vorläufigen Zugangs-codes (keine Garantie!) für noch stattfindende Turniere ermitteln.

### M1 C2 YQ M1W

gewährt euch Zugang zum Luigi Cup, der zwischen dem 1. und 15. Oktober stattfindet.

### LA 98 JR LAR

gewährt euch Zugang zum Waluigi Cup, der zwischen dem 16. und 31. Oktober stattfindet.

### MM 55 MQ MM J

gewährt euch Zugang zum Donkey Kong Cup, der zwischen dem 1. und 15. November stattfindet.

### 0F 9X FQ 0FR

gewährt euch Zugang zum Peach Cup, der zwischen dem 16. und 30. November stattfindet.



### N2 4K 8Q N2P

gewährt euch Zugang zum Bowser Cup, der zwischen dem 1. und 15. Dezember stattfindet.

### 48 HW 0R 482

gewährt euch Zugang zum MarioTennis.com Cup, der zwischen dem 16. und 30. Dezember stattfindet.

### AR M6 JQ ARU

gewährt euch Zugang zum Blockbuster Cup, zu welchem uns noch kein Termin bekannt ist.

### J6 M9 PQ J6U

gewährt euch Zugang zum Nintendo Power Cup, zu welchem uns noch kein Termin bekannt ist.

Also Sportsfreunde, mitmachen lohnt sich, immerhin gibt euch Nintendo USA die Möglichkeit, ein paar schicke Preise zu gewinnen. Übrigens: PC-Junkies haben auf [www.mariotennis.com](http://www.mariotennis.com) Startseite die Möglichkeit, sich einen 4,3 MB großen *Mario Tennis*-Webbrowser herunterzuladen.

PS

## NFL GameDay 2001

Unsere Zusammenstellung nützlicher Cheats dürfte all denjenigen unter euch zugute kommen, die so fasziniert von diesem Sport sind, dass sie es nicht lassen konnten, die amerikanische Version zu kaufen, welche höchstwahrscheinlich nie bei uns erscheinen wird. Begebt euch im Optionsmenü in den Bildschirm "Easter Eggs", um anschließend die unten aufgeführten Cheats mit Hilfe der entsprechenden Codewörter zu aktivieren.

### Alle Spieler mit gleichen Fähigkeiten

ALL EVEN

### Super Speed Bursts

ROCKET MAN

### Härtere und längere Pässe

SHOOTERS

### Receiver fangen besser

STICKEM

### Schnelleres Zurückrennen

SUPER FOOT

### Bessere Verteidigungslinie

LINE BUSTER

### CPU spielt schlecht

CHEATERS

### Härtere Tackles

CRUNCH

### Mehr Hits

JACKHAMMER

### Spieler haben höhere Ausdauer

ENDURANCE

### Spieler ermüden schneller

FATIGUE

### Spieler nach US-Präsidenten benannt

OVAL OFFICE

### Spieler nach Basketballstars benannt

BASKETBALL

### Spieler nach Stars europäischer Ligen benannt

EURO LEAGUE

### Spieler nach Programmierern benannt

RED ZONE

### Spiel auf Bonus-GameDay-Spielfeld

GD FIELD

### 989 Studios Spieler

989SPORTS

### Spieler werden schneller

BOOSTER

### Spieler groß und dürr

STICK MEN

### Spieler klein und schnell

POP WARNER

### Spieler klein und winzig

FLEA CIRCUS

### Spieler riesig groß

GIANTS

### Football übernatürlich groß

BIG PIG

### Spieler flach wie Flunder

TWO D

### Cheerleader werden nach dem Spiel abwechselnd gezeigt

FASHION SHOW

### Experten-Modus

SMARTER CPU

### Mehr Verletzungen

HAM INJURY

### Bewegung Bild für Bild

STROBE LIGHT

### Unbesiegbares Team

UNBEATABLE

DC

## Vampire Chronicle

Tipps zum seltensten DC-Spiel aller Zeiten:

Um als Shadow zu spielen, der die Fähigkeit besitzt, sich des Körpers eines gefallenen Gegners zu bemächtigen und in der nächsten Runde in dessen Gestalt anzutreten, müsst ihr im Charakter-Auswahlbildschirm das "?"-Feld markieren und anschließend 5x START gefolgt von A, B, X oder Y drücken.

Ein weiterer Charakter, den es sich zu ermöglichen lohnt, ist *Marionette*. Marionette hat die Begabung, die Gestalt eines beliebigen

PS2

## Jikkyou World Soccer 2000

Für Konamis 128-Bit-Kickerei, die hierzulande unter dem Namen *International Superstar Soccer* zum PS2-Launch erscheinen wird, haben wir einen kleinen, aber feinen Trick. Zur Freischaltung aller All-Star Teams der Import-Version gebt ihr folgende Tastenkombination ein:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, O, START

Gegners anzunehmen, gegen den ihr kämpft. Um Marionette freizuschalten, müsst ihr im Charakter-Auswahlbildschirm das "?"-Feld markieren und anschließend 7x START gefolgt von A, B, X oder Y drücken.

Um mit *Oboro Bishamon* anzutreten, markiert ihr Bishamon im Charakter-Auswahlbildschirm, haltet START gedrückt und presst anschließend A, B, X oder Y.

Um das sogenannte *EX Menü* zu aktivieren, müsst ihr im Hauptmenü das Feld "Options" markieren, nachfolgend L + R gedrückt halten und dann A drücken.



## PS ECW: Anarchy Rulz

Wrestling-Fans aufgepasst! Um bei Acclaims virtueller Showschlägerei gezielt voran zu kommen, beziehungsweise gezielt neue Charaktere und Modi freizuschalten, hier eine Auflistung, wie ihr dies am schnellsten bewerkstelligt.

### Neue Turniere freischalten

Um an der **Heavyweight Belt Tour** teilzunehmen, müsst ihr mit einem beliebigen Wrestler auf einem beliebigen Schwierigkeitslevel den Heavyweight-Titel holen.

Für die Teilnahme an der **TV Belt Tour** gilt es, den TV-Titel zu holen. Gewählter Wrestler und Schwierigkeitsgrad sind auch hierfür egal.

Teilnehmen an der **Toughman Belt Tour** dürft ihr, sobald ihr mit einem Wrestler eurer Wahl bei beliebiger Schwierigkeitseinstellung den Standard 2-Spieler-Karriere-Modus bezwungen habt.

Um an der **Tag Team Belt Tour** teilzunehmen, gilt es, den Tag-Team-Titel mit einem Recken eurer Wahl bei beliebig hohem Schwierigkeitsgrad zu ergattern.

### Neue Charaktere freischalten

Um als **Joey Styles** in den Ring zu steigen, müsst ihr das Heavyweight Belt Tournament auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mit **The Sandman** gewinnen.

Um als **Joel Gertner** in den Ring zu steigen, müsst ihr das Heavyweight Belt Tournament auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mit **Mikey Whipwreck** gewinnen.

Um als **Lou E. Dangerously** den Ring unsicher zu machen, müsst ihr das Heavyweight Belt Tournament auf Schwierigkeitsgrad "hard" mit **Beautiful Billy Wiles** siegreich beenden.

Regelmäßigkeit erkannt? Gut, alle anderen Wrestler werden nämlich nach dem gleichen Schema, sprich Heavyweight Belt Tournament auf Schwierigkeitsgrad "hard" gewinnen, freigespielt. In der nachfolgenden Liste seht ihr, wen ihr wählen müsst, um welchen neuen Charakter beziehungsweise beziehungsweise Modus anwählbar zu machen:

Gewinnt mit:	um freizuspielen:
Dusty Rhodes	⇒ Paul Heyman
Rhino	⇒ Cyrus The Virus
Angel	⇒ John Finegan
Tony Devito	⇒ Bill Alfonso
Jack Victory	⇒ Judge Jeff Jones
Balls Mahoney	⇒ William F.
Jazz	⇒ Valkyrie
Chris Chetti	⇒ Shaman
Yoshiro Tajiri	⇒ Esophicus
Masato Tanaka	⇒ Doug Gentry
C.W. Anderson	⇒ Candy Girl
The Prodigy	⇒ Booger
Jason	⇒ Helia Monster
Danny Doring	⇒ Rob Feinstein
Tommy Dreamer	⇒ Martian Boy
Electra	⇒ Mad Goat
Francine	⇒ Jester
Little Guido	⇒ Jan E. Regan
Steve Corino	⇒ Kid
Justin Credible	⇒ The D I
Dawn Marie	⇒ Sally M.
Trainer	⇒ Lance Storm
Lance Storm	⇒ Gabe S.

### Witzige Modi

Nova ⇒ **Random Head** (zufälliger Kopf) Modus

Simon Daimond	⇒ <b>Big Head</b> (großer Kopf) Modus
Amish Roadkill	⇒ <b>Little Head</b> (kleiner Kopf) Modus
New Jack	⇒ <b>Headless</b> (ohne Kopf) Modus
Super Crazy	⇒ <b>Big Hands</b> (große Hände) Modus
Little Spike Dudley	⇒ <b>Big Feet</b> (große Füße) Modus
Big Sal E. Graziano	⇒ <b>Fat Man</b> Modus (Ergebnis: wie der Name schon sagt)
Kid Kash	⇒ <b>Hangman</b> (Strichmännchen) Modus
Jerry Lynn	⇒ <b>Ego</b> Modus

Um den **Big Damage** (großer Schaden) Modus zu aktivieren, müsst ihr das Toughman Belt Tournament auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mit eingeschalteter "No Blocking Option" meistern. Um euren Recken **alternative Outfits** zu verpassen, müsst ihr im Charakter-Auswahl-Screen L1, L2 oder R2 gedrückt halten, während ihr den Wrestler auswählt. Übrigens: Hexadezimal-Schummeler finden in unseren Exploder-Code-Sektion zwei weitere coole Cheats.



## N64 Turok 3: Shadow of Oblivion

Wie schon in den beiden Vorgängern hat Acclaim natürlich auch diesmal einen Batzen Cheats für verzweifelte und experimentierfreudige Dinojäger parat. Wählt im Hauptmenü den Optionspunkt "Secrets" und gebt anschließend im "Enter New Secret" Bildschirm folgende Symbolfolgen ein:

### Unbesiegbareit

Gebt als Passwort folgende Symbole hintereinander ein: Rabe, Fisch, Adler, Bär, Salamander, Hase

### Alle Waffen

Eule, Bär, Eule, Käfer, Falke, Eule

### Unbegrenzt Munition

Fisch, Elch, Stier, Schlange, Adler, Fisch

### Alle Schlüssel

Salamander, Libelle, Stier, Bär, Wolf, Adler

### Episode 1 beziehungsweise Endgegner von Episode 1 anwählbar

Frosch, Elch, Pferd, Libelle, Wolf, Hase

### Episode 2 beziehungsweise Endgegner von Episode 2 anwählbar

Eule, Eule, Pferd, Elch, Elch, Elch

### Episode 3 beziehungsweise Endgegner von Episode 3 anwählbar

Eule, Hase, Bär, Käfer, Frosch, Puma

### Episode 4 beziehungsweise Endgegner von Episode 4 anwählbar

Bär, Pferd, Rabe, Adler, Pferd, Coyote

## PS Iron Soldier 3

Unendlich Lebensenergie	D00A 8B5A 00E0 800A 830C 2710 D00A 8B5A 0001 800A 8B5A 00E0 D00A 8B5A 00E1 800A 8B5A 00E0 800A 830C 270F 8003 3208 FFFF D003 442E FFFE
Volle Schilde Alle Waffen per SELECT auswählbar Schnellfeuer	D00A 8328 0000 800A 8328 0002 800A 83C4 03E7
Unbegrenzt Assault-Rifle-Munition	800A 83B8 0032
Unbegrenzt Rail-Gun-Munition	800A 83BC 001F
Unbegrenzt Granaten	800A 83B4 0019
Unbegrenzt Raketen	

## PS Cold Blood

unendlich Munition	8002 0F4C 0000
unendlich viele Magazine	8002 0F7C 0000
unendlich viele Health Packs	8002 0FB4 0000
unendlich Lebensenergie	8004 90E0 0000
Stoppuhr anhalten	8008 BD48 0000
doofe Gegner	D01D 5252 FBFE

## DC AeroWings 2: Airstrike

Craves DC-Luftkampfsimulation bietet, wie routinierte Übershallpiloten unter euch sicher wissen, eine Vielzahl zusätzlicher Flugzeuge. Anhand der nachfolgenden Tabelle könnt ihr erkennen, welche Mission ihr erfolgreich abschließen müsst, um ins Cockpit welches neuen Fliegers zu steigen.

Flugzeug	Mission
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
F-4EJ (Silber)	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
F-4EJ (Grau)	Tactical Challenge 8

## PS Sno-Cross: Championship Racing

alles freischalten	301F B1FC 0007
max. Champion-ship-Punkte	301F B770 00FF
max. viel Geld	801F B776 00FF

## DC Tech Romancer

Unbegrenzt Zeit	BC16 7716 0000 0005
-----------------	------------------------



▲ Im Secrets-Menü könnt ihr jeden Cheat ein- und ausstellen.

### Episode 5 beziehungsweise Endgegner von Episode 5 anwählbar

Bär, Libelle, Pferd, Bär, Frosch, Elch

### Gegner laufen ohne Kopf durch die Gegend

Salamander, Elch, Adler, Eule, Fisch, Pferd

### Gegner laufen mit dicken Köpfen umher

Puma, Wolf, Schlange, Hase, Salamander, Coyote

### Gegner mit großen Köpfen und Füßen

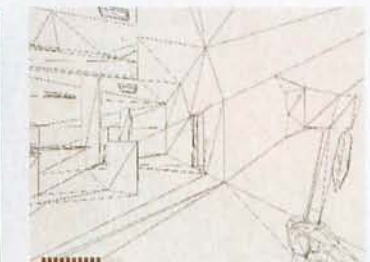
Salamander, Salamander, Libelle, Pferd, Salamander, Coyote

### Gegner im Strichmännchenformat

Pferd, Adler, Schlange, Puma, Käfer, Fisch

### Gegner geschrumpft

Frosch, Frosch, Salamander, Käfer, Wolf, Puma



▲ Der Wireframe-Modus: Kunstlehrern dürfte das Gesamtbild gefallen.

### Gegner-Animationen deaktiviert

Schlange, Stier, Schlange, Frosch, Bär, Elch

### Menü-Soundeffekte werden durch Schreie ersetzt

Libelle, Stier, Hase, Fisch, Adler, Rabe

### Drahtgittermodell-Grafik (Wireframe)

Puma, Pferd, Elch, Fisch, Puma, Falke

### Grafik im Gouraud-Shading-Format

Salamander, Fisch, Käfer, Fisch, Wolf, Libelle

### Menüs spielen verrückt

Hase, Eule, Pferd, Käfer, Bär, Bär

### Bildschirmanzeigen verschwinden

Hase, Eule, Salamander, Elch, Fisch, Hase

### Credits anzeigen

Elch, Elch, Elch, Elch, Elch, Elch



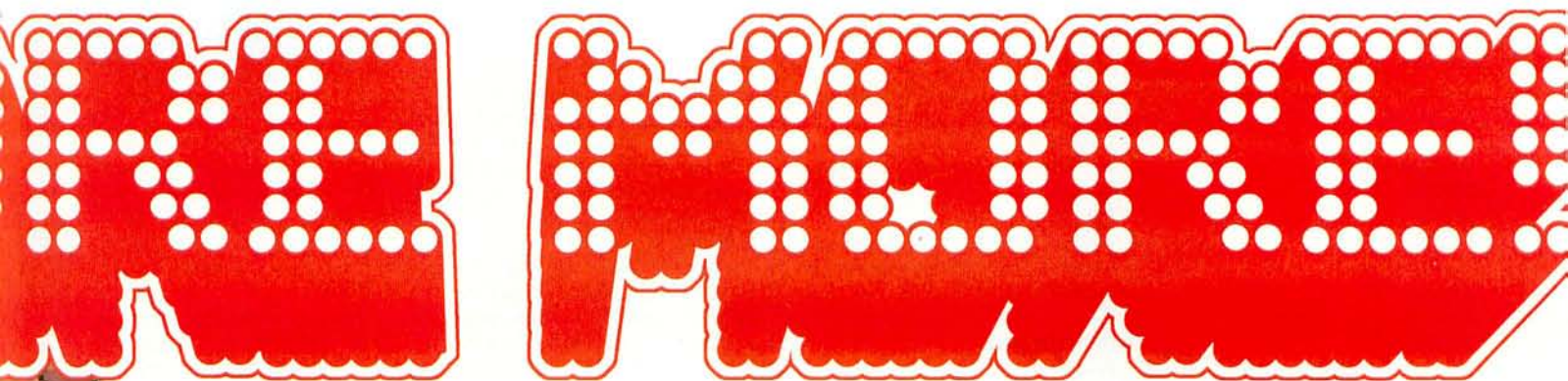
422  
PLAY



WIKI







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







## Spider-Man

Um hilflosen Fassadenkletterern ein bisschen unter die Arme zu greifen, haben wir alle nur erdenklichen Cheats zu Neversofts neuestem Werk für euch aufgefunden gemacht.

Die Eingabe der Schummelcodes könnte einfacher nicht sein. Begeht euch im Hauptmenü in das Untermenü "Spezial" und gebt anschließend im Menü "Cheats" folgendes ein.

### Standard Cheats:

- XCLSIOR**  
freie Levelwahl
- RUSTCRST**  
Unbesiegbarkeit
- STRUDEL**  
Netzeinsatz immer möglich
- GBHSRSPM**  
Was-wäre-wenn-Modus (Teile des Spiels verändern sich, je nachdem, was ihr ab Level 2 macht)
- DCSTUR**  
Volle Lebensenergie
- DULUX**  
Der altbekannte, allseits beliebte Große-Köpfe-Modus
- LLADNEK**  
Zeigt Debug-Informationen aller Art an
- EEL NATS**  
DAS Passwort schlechthin - schaltet

alle Geheimnisse des Spiels frei

### Cheats für die Galerie:

- ALLSIXCC**  
Alle Spielcover können betrachtet werden
- WATCH EM**  
Alle Zwischensequenzen können betrachtet werden
- CVIEW EM**  
Alle Charaktere können betrachtet werden
- CGOSSETT**  
Alle Storyboards können betrachtet werden
- RULUR**  
Joel James Jewett, der Präsident von Neversoft, kann nun als Charakter betrachtet werden

### Outfit-Cheats:

- BLKSPIDR**  
Schaltet das *Spider-Man-Symbiot*-Kostüm frei. Ihr verfügt nun über unendlich viel Netzflüssigkeit. Alternativ zur Eingabe des Cheats könnt ihr dieses Outfit auch freispielen, indem ihr das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad einmal durchspielt.
- TWNTYNDN**  
Schaltet das *Spider-Man 2099*-Kostüm frei. Ihr verfügt nun über mehr

Kraft und könnt doppelten Schaden anrichten. Alternativ zur Eingabe des Cheats könnt ihr dieses Outfit auch freispielen, indem ihr alle Comics im Spiel aufammelt.

**S COSMIC**  
Schaltet das *Captain Universe* -kostümfrei. Ihr verfügt nun über unendlich Netzflüssigkeit, seid unverwundbar und könnt doppelten Schaden anrichten. Was will man mehr? Alternativ zur Eingabe des Cheats könnt ihr dieses Outfit auch freispielen, indem ihr das Game im Schwierigkeitsgrad "schwer" einmal durchspielt.

**PARALLEL**  
Schaltet das *Spider-Man Unlimited*-Kostüm frei. Drückt ihr im Spiel L2, werdet ihr unsichtbar. Alternativ zur Eingabe des Cheats könnt ihr dieses Outfit auch freispielen, indem ihr das Game zweimal auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchzockt.

**LETTER S**  
Schaltet das "Rote Spinne" Kostüm frei. Alternative Möglichkeit, dieses Outfit zu erhalten: ganz einfach Rhino in Level 3-1 zur Strecke bringen.

**AMZBGMAN**  
Kurzform für "Amazing Bagman", zu deutsch "Der Sensationelle Tütenkopf". Da ihr in diesem Kostüm über keinen Spidey-Gürtel verfügt, könnt ihr lediglich zwei Netzpatronen mitführen.

**MJS STUD**  
Schaltet das Peter-Parker-Kostüm frei. Wie beim Outfit des sensationellen Tütenkopfs habt ihr keinen Spidey-Gürtel und könnt demnach nur zwei Netzpatronen mitführen.

**ALMSTPKR**  
Schaltet das Krawatten-Spidey-Kostüm frei. Auch in dieser Kluft ver-



▲ Im Captain Universe Outfit wird Spidey zum absoluten Superhelden.

fügt ihr über keinen Spidey-Gürtel und könnt nur zwei Netzpatronen mit euch tragen. Alternativer Beschaffungsweg für dieses Kostüm: Schafft es im "Netz-Leinen-Training" mehr als 10.000 Punkte zu erzielen.

**BNREILLY**  
Schaltet das Ben-Reilly-Kostüm frei. Ein alternativer Weg, dieses Kostüm freizuschalten, besteht darin, dass ihr Level 4-2 erfolgreich meistert. Bei den Cheats WATCH EM, CVIEW EM, S COSMIC, LETTER S, MJS STUD und EEL NATS bitte auf die Eingabe eines Leerzeichens achten.

### Noch zwei Hinweise:

- Solltet ihr ganz aus Versehen obszöne englische Ausdrücke und Phrasen als Passwort eingeben (auf Beispiele wollen wir an dieser Stelle verzichten) taucht Spidey in einem seiner verschiedenen Kostüme auf und prügelt auf das Passwort ein; anschließend erscheint ein neues Wort.
- Um den Charakteren im Charakterbetrachter einige ihrer Kampfschreie, Beschimpfungen oder Bewegungen zu entlocken, wartet einfach ab, bis der Sprecher den Charakter beschrieben hat, und drückt dann entweder die Kreis- beziehungsweise die Quadrat-Taste.

## Wie's läuft ...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten, einige kleine Regeln zu beachten.

- 1) Wenn ihr uns selbstentworfenen Karten schickt (und nur diese können wir auch ausdrucken), dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier einzuschicken (weder kariert noch liniert). Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
- 2) Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, reicht selbstverständlich auch die eurer Eltern.
- 3) Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an die untenstehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
- 4) Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
- 5) Spiele, die bereits Jahre zurückliegen oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
- 6) Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann macht dies bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag GmbH  
Redaktion Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"  
z.Hd. Alexander Olma  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München  
oder per E-mail an: alexander.olma@future-verlag.de



## X-Men Mutant Academy

Gut ist dieses Spiel sicher nicht, wahren X-Men-Fans ist das jedoch egal – sie wollen einfach alles haben, auch die Cheats zum Spiel, die wir euch jetzt präsentieren:

### Neuer Charakter: Phoenix

Um Phoenix freizuschalten, müsst ihr im Hauptbildschirm folgendes eingeben: ↓, →, ↓, ↑, ←, →, B + A. Habt ihr den Code richtig eingegeben, erscheint ein kurzer Text.

### Neuer Charakter: Apocalypse

Apocalypse könnt ihr als neuen Charakter wählen, indem ihr die Tastenfolge →, ←, ↑, ↓, B + A einhackt. Wie beim vorherigen Cheat wird auch hier eine korrekte Eingabe mit einer kurzen Nachricht bestätigt.



## Terracon

- Immer volle Gesundheit 800D DB3C 0064
- Immer volle Energie 800D DAB2 2328
- Immer genug Geld 8001 001C 03E7



## Grand Theft Auto 2

- Gesucht-Anzeige stets auf Null D880 B1B0 0000 0000
- unbegrenzt Doppelpistolen F1A9 A235 0000 012C
- unbegrenzt schallgedämpfte MGs F1A9 A235 0000 012C



DC

## Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000

Capcoms Haudegen treffen auf die Rasselbande von SNK – darauf haben Beam'em-Up-Fans gewartet! Nachfolgend findet ihr ein paar nützliche Hinweise, die euch diesen ultimativen Schlagabtausch noch versüßen dürften.

### „Evil“ Ryu und „Evil“ Iori

Um diese beiden Zusatzcharaktere freizuschalten, müsst ihr sowohl den Capcom Groove als auch den SNK Groove im Arcade-Modus mit Ryu und Iori durchspielen. Dies hat zur Folge, dass Secret Numero 34 („Evil“ Ryu) und Secret Numero 49 („Evil“ Iori) nun beide im Secret Shop für je 7000 vs.-Punkte zum Verkauf bereitstehen. Nachdem ihr euren Einkauf getätigt habt, müsst ihr zur Anwahl der jeweiligen „Evil“-Figur nur noch START gedrückt halten, während der entsprechende Charakter im Auswahlbildschirm markiert ist, und anschließend einen der Action-Buttons (A, B, X oder Y) betätigen.

### EX-Charaktere

EX-Charaktere entsprechen rein äußerlich dem ursprünglichen Charakter, warten jedoch mit neuen beziehungsweise leicht abgeänderten Moves auf. Um mit einem EX-Charakter zu spielen, müsst ihr im Secret Shop das EX-Erscheinungsbild des gewünschten Charakters einkaufen. Aktiviert wird ein EX-Kämpfer, indem ihr im Charakterauswahlbildschirm den Charakter markiert, dann START gedrückt haltet und anschließend A, B, X oder Y betätigt.

### VS.-Punkte abstauben, ohne zu spielen

Eine sehr einfache aber zeitaufwändige Methode, vs.-Punkte zu sammeln, die ihr dann im Secret Shop ausgeben könnt, funktioniert folgendermaßen: Begeht euch in den Trainingsmodus, wählt euren Kämpfer und euren Gegner und lasst das Spiel dann im Kampfbildschirm für zwei bis zweieinhalb Stunden einfach in Ruhe. Simalabim werden euch 999 vs.-Punkte gutgeschrieben. Anzumerken sei, dass 999 die maximale Anzahl der im Trainingsmodus zu gewinnenden Punkte darstellt. Um noch mehr vs.-Punkte einzusacken, müsst ihr den Trainingsmodus einfach verlassen und den beschriebenen Trick erneut durchführen.

### Kampf gegen Morrigan und Nakoruru

Um gegen Morrigan und Nakoruru im Arcade- und Pair-Match-Modus anzu-

treten, müsst ihr ihre „Schatten“ im Secret Shop einkaufen. Morrigans Schatten ist Geheimnis Nummer 63, Nakorurus Schatten Geheimnis Nummer 64, für beide müsst ihr jeweils 700 vs.-Punkte berappen. Um beide Secrets freizuschalten, müsst ihr bis zum Ende des dritten Kampfes (drittes Team, gegen das ihr kämpft) 60.000 Groove Points erspielt haben, ohne ein Continue verwendet zu haben. Am einfachsten bewerkstelligt ihr all dies, indem ihr im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf ganz einfach (easiest), die Zeitbegrenzung auf unendlich, die Schädenseinstellung auf die geringste Stufe (damage minimum) und „Gauge“ auf maximal konfiguriert. Gegen Morrigan könnt ihr im Capcom Groove und gegen Nakoruru im SNK Groove antreten. Übrigens: Hohe Groove-Punkte erzielt ihr, indem ihr die Attacken eures Gegners im letzten Moment blockt, den Angriff eines Gegners durch eine Gegenattacke hinfällig macht, wenn ihr euren Rivalen mit Projektil-Waffen angreift oder wenn ihr ihn mit einem Super Special abfertigt.

### Morrigan Stage

Zutritt zu Morrigans Stage wird euch gewährt, sobald ihr Morrigan im Arcade-Modus besiegt habt. Das Freischalten ihrer Stage im Secret Shop (Secret 67) kostet euch 1200 vs.-Punkte.

### Nakoruru Stage

Zutritt zu Nakorurus Stage wird euch gewährt, sobald ihr Nakoruru im Arcade-Modus besiegt habt. Das Freischalten ihrer Stage im Secret Shop (Secret 68) kostet euch 1200 vs.-Punkte.

### Pair Match Modus

Besiegt Morrigan und Nakoruru im Arcade Modus. Folge: Secret 71 – der besagte Pair-Match-Modus – kann nun für 1800 vs.-Punkte erkauf werden.

Happy Fighting!

### Tipps-Hotline

## 0190/87326814

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

DC

## Ultimate Fighting Championship

Craves brachiales Kampfgetümmel hat im Sturm die amerikanischen DC-Charts erobert. Hier schon mal ein paar nützliche Mogeleyen:

### Kampfmaschine

Um euch einen maßgeschneiderten Kämpfer mit maximalen Fähigkeiten zu basteln, müsst ihr euren Recken im Karrie-Modus den Vornamen **Best** und den Nachnamen **Buy** geben. 999 Creation Points stehen dann zu eurer freien Verfügung.

### Bruce Buffer

Um mit Ringsprecher Bruce Buffer in den Ring zu steigen, müsst ihr mit einem selbst erstellten Kämpfer den Karriere-Modus gewinnen.

### Card Girl

Um als „Card Girl“ das härteste Kampfturnier der Welt aufzumischen, müsst ihr mit allen 22 Kämpfern im UFC-Modus den Sieg davontragen.

### John McCrthey

Um euch mit Schieri John McCarthy ins Kampfgetümmel des Karriere-Modus zu stürzen, müsst ihr den Champion Road Modus mit einem selbst erstellten Kämpfer meistern.

### Ulti-Man

Um den schlagfertigen Ulti-Man im Karriere-Modus freizuschalten, müsst ihr im Champion Road Modus mit einem beliebigen Kämpfer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bestehen.

### Koffer-Stage

Gewinnt den Champion Road Modus mit allen 22 Kämpfern, um Ulti-Man und die ominöse Koffer-Stage freizuspielen.



▲ Kämpfer **Best Buy**: Trotz perfekter Skills habt ihr noch 456 Skill Points.

GBC

## Hype – The Time Quest

Bevor Hype dem bösen Schwarzen Ritter gegenüber steht, hat er einen weiten Weg vor sich. Verkürzen könnt ihr diesen, mit folgenden Passwörtern, die euch an den Anfang der jeweiligen Epoche beamten:

**Dorf Epoche 2:**  
XD JM SXS

**Dorf Epoche 3:**  
4L MQ SXN

**Dorf Epoche 4:**  
6L MQ NV\*

DC

## San Francisco Rush 2049

Um ins magische Cheat-Menü zu gelangen, müsst ihr im Hauptbildschirm den Menüpunkt Optionen markieren und die Tastenkombination **L + R + X + Y** eingeben. Hier nun noch eine Auflistung, was ihr im Spiel freischalten könnt und wie's funktioniert:

### Fahrzeug „Venom“

Sammelt alle Silbermünzen im Stunt-Modus ein.

### Strecke „Disco“

Erspielt 100.000 Punkte im Stunt-Modus.

### Strecke „Oasis“

Erspielt 250.000 Punkte im Stunt-Modus.

### Strecke „Warehouse“

Erspielt 500.000 Punkte im Stunt-Modus.

### Obstacle Course (Hindernisstrecke)

Erspielt astronomische 1.000.000 Punkte im Stunt-Modus.

### Downtown Battle Arena

Erzielt 100 Kills im Battle-Modus.

### Plaza Battle Arena

Erzielt 250 Kills im Battle-Modus.

### Roadkill Battle Arena

Erzielt 500 Kills im Battle-Modus.

N64

## NFL Quarterback Club 2001

Hier ein paar Cheats zu Acclains aktueller Umsetzung des hier in Europa immer populärer werdenden Sports (alle müssen im Cheatmenü eingegeben werden):

Um den Rugby-Modus zu aktivieren, lautet der Code **RGBY**.

Um das Schweinsleder künstlich zu vergrößern, gebt ihr **BCHBLL** ein.

Um die Zahl der Verletzungen zu erhöhen, tippt ihr die Buchstabenkombination **HSPTL** ein.

Was es mit dem Flubber Ball auf sich hat, findet ihr heraus, wenn ihr **FLBRR** eingibt.

Damit Bälle öfter fallengelassen werden, gebt ihr **BTRFRNGRS** ein.

PS

## ECW: Anarchy Rulz

Endlos Punkte 3008 0248 0000 zur Kreation eines Wrestlers

Belt-Modus freischalten 300B FE28 000F

alles freischalten 800B 85C0 FFFF  
800B 85C2 17FF  
800B 85C4 FFFF  
800B 85C6 FFFF  
800B 85CC FFFF  
800B 85CE FFFF





## Der heiße Draht

Für alle Ratsuchenden haben wir diesmal eine Liste aller wichtigen Herstellerhotlines und Webadressen zusammengestellt.

Hersteller	Rufnummer (Kosten/Min.)	besetzt von	Webseite
<b>Acclaim</b>	089 - 32 94 06 00	Mo., Mi. Fr. 14:00 - 19:00	www.acclaim.de
<b>Activision</b>	0190 - 51 00 55 (1,21 Mark)	Mo. bis So. 16:00 - 18:00	www.activision.de
<b>Blaze</b>	02154 - 94 52 51	Mo. bis Fr. 15:00 - 17:00	www.blaze.de
<b>Codemasters</b>	0190 - 900 045 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	www.codemasters.de
<b>Crave</b>	keine	-	www.crave.de
<b>Eidos</b>	0190 - 51 00 51 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 11:00 - 13:00 und Mo. bis Fr. 14:00 - 18:00	www.eidos.de
<b>Electronic Arts</b>	0190 - 90 00 30 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	www.ea.com
<b>Hasbro Interactive</b>	01805 - 25 25 65	Mo. bis Fr. 10:00 - 18:00	www.hide.de
<b>Infogrames</b>	0190 - 51 05 50	Mo. bis Fr. 11:00 - 19:00	www.infogrames.de
<b>Konami</b>	069 - 98 55 73 88	Mo. bis Fr. 14:00 - 18:00	www.konami-europe.com
<b>Nintendo, Spieleberatung</b>	06026 - 940 940	Mo. bis Fr. 13:00 - 19:00	www.nintendo.de
<b>Nintendo, Konsumentenberatung</b>	0130 - 58 06	Mo. bis Fr. 11:00 - 19:00	
<b>Sega, Spiele-Hotline</b>	0190 - 78 00 09 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	www.sega.de
<b>Sega, I-Net-Unterstützung</b>	0190 - 77 04 99 (2,42 Mark)	24 Stunden täglich	
<b>Sega, Kundendienst</b>	0180 - 30 00 410 (Ortstarif)	Mo. bis Fr. 11:00 - 21:00 Sa. bis So. 10:00 - 20:00	
<b>Sony PlayStation Power Line</b>	0190 - 578 578 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 10:00 - 20:00	www.playstation.de 24 Stunden täglich
<b>PlayStation, Fax-Power-Line</b>	0190 - 585 255		
<b>PlayStation, Technik-Hotline</b>	01805 - 766 977	Mo. bis Fr. 10:00 - 20:00	
<b>SWING! Entertainment Media AG</b>	01905 - 897 033 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 15:00 - 20:00	www.swing-games.de
<b>Swing Entertainment, Technik-Hotline</b>	02131 - 66 195 51	Mo., Mi., Fr. 15:00 - 18:00	
<b>Take 2 Interactive</b>	0190 - 87 32 68 36	Mo. bis Fr. 08:00 - 24:00	www.take2.de
<b>THQ</b>	0190 - 50 55 11 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 16:00 - 20:00	www.thq.de
<b>THQ-Faxabruf</b>	0190 - 50 55 12	24 Stunden täglich	
<b>Ubi Soft</b>	0190 - 88 24 12 10 (3,63 Mark)	Mo. bis Fr. 08:00 - 24:00	www.ubisoft.de
<b>Ubi Soft, Technik-Hotline</b>	0180 - 555 49 38 (0,24 Mark)	Mo. bis Fr. 09:00 - 19:00	
<b>Virgin Interactive</b>	01905 - 897 033 (1,21 Mark)	Mo. bis Fr. 15:00 - 20:00	www.vid.de

**N64**

### San Francisco Rush 2049

Um ins Cheat-Menü zu gelangen, müsst ihr im Hauptbildschirm den Menüpunkt Optionen markieren und die Tastenkombination L + R + Z + C (oben) + C (rechts) eingeben.

**DC**

### Power Stone 2

Unendlich viel Geld 9030 1D29  
0000 00F0

Alle Gegenstände verfügbar C7EA B038  
E071 5041  
C070 D2C3  
0000 0000

Alle Texte freischalten 7594 84C2  
E06D 9041  
C070 D043  
0000 0000

**PS**

### Rayman 2: The Great Escape

Unbegrenzt Lebensenergie 8015 OE0B 00FF

Maximale Lebensenergie 8015 OE0B 00FF

Unbegrenzt Luft 8013 CFDA 0000  
8015 OE0C 0001

**DC**

### Ecco the Dolphin

Alle Level freischalten 5DD7 BFF7  
FFFF FFFF  
8033 85A0  
0000 000F

## Gewinnen mit SWING!

Ihr habt mal wieder ein neu gekauftes Game in Rekordzeit durchgespielt, habt während eines Zock-Marathon geheimste Geheimpassagen entdeckt? Zögert nicht, sondern schreibt uns, was ihr herausgefunden habt und schon stehen eure Chance gut, eins der unten aufgeführten Spiele zu gewinnen, die Swing! Entertainment diesen Monat freundlicherweise stiftet.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Eure Einsendungen schickt ihr bitte an folgende Anschrift:

Future Verlag GmbH  
Redaktion Video Games  
Stichwort: Leser-Tipps  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München



▲ Swing! stiftet 2x Bangai-O (DC) und 2x Magical Drop (PS).

PlayStation®



# Dickes Ende

## Redakteur sein dagegen sehr...

Das Redakteursleben ist schon hart: Kaum ist man morgens mal nicht pünktlich um 11 Uhr (Eigentlich starten wir um 10 Uhr! -Roland) in den Redaktionskatakomben, muss man sich bereits ermahrende Worte von Christiane anhören, dass man doch bitte zu geregelten Zeiten seine Wäsche waschen möge. Dabei war die Sachlage in diesem speziellen Fall so ungewöhnlich, dass das Ganze schon fast nach einer überschwenglichen Portion Mitleid seitens aller Unbeteiligten geschrien hätte. Besagte Person hatte nämlich wie so oft eine zahntechnisch inakzeptable Nachtschicht eingelegt, um Berge an nebensächlichen Kleinigkeiten zu erledigen. Na ja, ihr wisst schon, Dinge wie das Archivieren von Screenshots und das Sortieren von Presse-CDs (Am Abgabetag?! -Roland), das Herunterladen von Spielständen zur Optimierung der in Tests gezeigten Screenshots oder auch das Hochziehen eines PC-Rollenspielcharakters. Wie dem auch sei, diese leicht ablenkbare Person – einerseits völlig übermüdet und gepeinigt von dem Gedanken, bis zum nächsten Tag noch vier Seiten Artikel abgeben zu müssen, anderer-

seits aber überglücklich, in zwei Tagen den seit Jahren ausstehenden Resturlaub antreten zu dürfen – diese Person also fuhr des Nächstens pünktlich um 4:22 Uhr nach Hause. Eine verrückte Plakatwerbung betrachtend schoss der Person plötzlich der Gedanke an die mitzunehmende Kleidung für den geplanten Urlaub durch den Kopf. Oh-oh, wann seit wann befindet sich die eigentlich schon im Wäschekorb? Und Mist, habe ich überhaupt genug Kleingeld, eine der im Waschraum installierten Maschinen zu benutzen? Die Tatsache, dass die Person zu Hause fast über einen Berg Textilien stolperte, sollte Frage eins beantworten. Und was Frage zwei angeht, ja, die Person hatte zu ihrem Glück noch Kleingeld. Unglücklicherweise standen 8 Kilo zu reinigende Textilien lediglich kümmerliche 15,3 Gramm Waschpulver gegenüber. Als die Person zwei erfolglose Fussmärsche später dann auch noch feststellte, dass alle Waschmittel anbietenden Tankstellen in der Umgebung geschlossen hatten, war das Schlamassel perfekt. Hier der Plan B: den Wecker auf 7:45 Uhr stellen, um pünktlich zur Öffnung des Supermarkts nebenan um 8 Uhr Waschmittel zu kaufen. Während die

Maschinen dann rotieren, entstehen die fehlenden vier Seiten – alles wird gut. Dachte, die Person und schlief ein, um um 11:03 Uhr aufzuwachen. Der Ausnahmezustand trat ein, als – Waschmittel war zu diesem Zeitpunkt bereits beschafft und die Wäsche damit gewaschen – die Person feststellen musste, dass sich eine der zwei benutzten Waschmaschinen nicht öffnen ließ und zudem deren Abfluss verstopft war. Die darin befindliche Wäsche war demnach zwar gewaschen, aber nicht geschleudert und folglich noch klatschnass. Immerhin konnte die Person die Maschine über einen Notgriff öffnen und die triefnasse Wäsche in der heimischen Badewanne deponieren, um wenig später in Richtung Redaktion zu besteigen. Und die Moral von der Geschichte: Wäsche waschen ist gar Pflicht. Und um euch fürs tapferere Durchlesen dieser Zeilen zu belohnen, verlosen wir fünf völlig abgedrehte T-Shirts, von der Redaktion handsigniert und eine garantiert hochgradig limitiert. Schickt uns einfach eine verrückte, witzige Story, die ihr im Zusammenhang mit Zocken erlebt habt.



Einsendeschluss ist der 3.11.2000. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, genauso wie alle Mitarbeiter des Future Verlags.

**Future Verlag**  
**Redaktion Video Games**  
**Stichwort: Strange Story**  
**Rosenheimerstr. 145 h**  
**81671 München**  
**vg@future-verlag.de**



## GAME TOWN

Kapuzinerstraße 25  
 80337 München  
 (gegenüber dem Arbeitsamt)  
 Tel/Fax: 089/54 40 34 81  
 www.GAME-TOWN.de

## 4 Drähte ??? Das ist uns zuviel ...

dachten wir uns und entwickelten zusammen mit einer Elektronikfirma den ultimativen Umbau für jede Dreamcast. Der DCUNIMOD 4W (Platine Version), der komplett ohne Drähte auskommt, wird einfach über den BIOS Chip gelegt, und mit 4 Lötpunkten direkt verbunden. Einfacher und schneller geht es kaum! Ihr wollt mehr über den DCUNIMOD wissen? [www.dcunimod.de](http://www.dcunimod.de)  
 Preise: DCUNIMOD 4W - Platine (siehe Bild) **69 DM**  
 DCUNIMOD 4W - 4 Draht Chip **39 DM**  
 Dreamcast Umbau **99 DM**

### DREAMCAST

- Bleemcast 69,- DM
- Arcatera 99,- DM
- Metropolis Streer Racer 99,- DM
- Take the Bullet 99,- DM
- Hidden & Dangerous 99,- DM
- Sega GT 99,- DM
- GTA 2 99,- DM
- Nightmare Creatures 99,- DM
- Virtua Tennis 99,- DM
- Power Stone 2 99,- DM
- Street Fighter 3rd Impact 109,- DM

- IMPORTE**
- Ferrari F355 (Jap) 149,- DM
  - Spawn (Jap) 149,- DM
  - Outrigger (Jap) 149,- DM
  - Hidden & Dangerous (US) 149,- DM
  - Baseball 2k1 (US) 149,- DM
  - D2 (US) 149,- DM
  - Shen Mue (US) 149,- DM
  - 18en Wheeler (US) 149,- DM

- ANGEBOTE**
- Rainbow Six (US) 99,- DM
  - ECW Hardcore Rev. 79,- DM
  - Super Runabout (Jap) 99,- DM
  - Virtual On (US) 99,- DM
  - Dead or Alive 2 (US) 99,- DM

### PLAYSTATION

- Toca WTC 99,- DM
- Toshinden 4 89,- DM
- Dino Crisis 2 99,- DM
- Terracon 89,- DM
- Moto Racer World Tour 79,- DM
- Silent Bomber 89,- DM
- Wip3out Special Edition 69,- DM

- SONDERANGEBOT**  
**2 Spiele aus folgender Liste mit Memory Card (15 Bl.) 99,95 DM**
- Tekken 3, Driver, Killer Loop,
  - Fifa 99, Breath of Fire 3
  - V-Rally 2, Final Fantasy VII,
  - Soul Blade, Gran Turismo,
  - Tony Hawk's Skateboarding,
  - A Bug's Life, Tomb Raider 4,
  - Micro Machines V3

- SONDERANGEBOT**  
**3 Spiele aus folgender Liste mit Memory Card (15 Bl.) 99,95 DM**
- Anna Kumikova, Popolous,
  - C&C Alarmstufe Rot,
  - No Fear Downhill Mountainbiking,
  - Shanghai True Valor, Sled Storm,
  - V-Rally, Dodgem Arena,
  - G-Darius, Worms, Street Skater
  - Racing Simulation 2,
  - Metal Gear Solid Special Mission,
  - Ridge Racer Type 4

### PLAYSTATION

- Koudelka (US) 149,- DM
- Legend of Mana (US) 149,- DM
- Digimon (US) 149,- DM
- Thread of Fate (US) 149,- DM
- Chrono Cross (US) 149,- DM
- Tenchu 2 (US) 149,- DM
- Final Fantasy 9 (Jap) 240,- DM

### PLAYSTATION 2

Grundgerät (Jap) auf Anfrage  
 Grundgerät (Pal) ab 24.11.  
 Vorbestellungen möglich!!! 869,- DM

### NINTENDO 64

- Perfekt Dark 119,95 DM
- Operation Winback 109,95 DM
- Tarzan 64 109,95 DM
- Armorines 99,95 DM
- Rayman 2 99,95 DM
- Hot Wheels Turbo Rac. 99,95 DM
- Zelda 79,95 DM
- Monster Truck Madness 99,95 DM
- Xena 99,95 DM
- Lega Racer 99,95 DM
- Donkey Kong 129,95 DM
- Nuclear Strike 99,95 DM
- Jet Force Gemini 99,95 DM
- Harvest Moon 64 (US) 189,95 DM

### NINTENDO 64

- SONDERANGEBOT**  
**2 Spiele aus folgender Liste mit Rumble und 4MB 99,95 DM**
- NBA Pro 98, Bomberman 64,
  - Bust a Move 3, RE-Volt,
  - Silicon Valley, Rugrats,
  - Turok 2, Turok 3, Forsaken,
  - Racing Simulation 2,
  - NBA Live 99, Wipout 64,
  - NBA Hangtime, Chamelaeon Twist,
  - Beetle Adventure Racing,
  - San Francisco Rush, Shadowgate,

### GAMEBOY

- Gameboy Color 149,- DM
- Linkkabel 19,- DM
- Driver 59,- DM
- Army Men 59,- DM
- Fifa 2000 64,95 DM
- F1 World Grand Prix 2 64,95 DM
- Metal Gear Solid 64,95 DM
- Tomb Raider 64,95 DM
- Wario Land 3 64,95 DM
- Tony Hawk's Skate. 64,95 DM
- Montezumas Return 64,95 DM
- World Trophy 4x4 64,95 DM
- Worms Armageddon 64,95 DM
- Speedy Gonzales 64,95 DM
- Pokemon Gelb 69,95 DM

Besuchen Sie uns im Internet unter:  
**www.GAME-TOWN.de**



# Neue Hardware im Test

Hält die Zubehörschwemme an, gibt's ab jetzt jeden Monat mindestens eine Seite Hardware-Tests.



## Perfekt gerüstet

■ Spätestens seit dem *Pokémon*-Boom ist der GameBoy (Color) auch bei sämtlichen Zubehör-Herstellern wieder gut Freund. MadCatz nutzte die Gunst der Stunde und stellte ein neues Allround-Paket zusammen. Neben einem Paar Kopfhörer (Kabellänge etwa 1,2 m) samt praktischer Schutzhülle mit Aufrollmechanismus packten sie noch ein 1 Meter 60 langes, transparent lilafarbenes Link-Kabel dazu, das die Verbindung zwischen zwei GameBoy Color oder einem GBC und einem normalen GB ermöglicht. Dritter nützlicher Gegenstand im Bunde ist eine GBC/GB Pocket-kompatible

### Shortcut

- Deluxe Variante genial für Neueinsteiger
- ☹ Kopfhörer etwas labil

Bildschirmleuchte inklusive Licht, die mit zwei AAA-Batterien (nicht inbegriffen) gefüttert werden will und sich spielend zusammenklappen lässt. Sehr praktisch auch die eigentliche Tasche, die es euch ermöglicht, ein beliebiges GB-System, einen GB-Drucker sowie bis zu acht Spiele für jedes GB-System sicher zu verstauen. Außerdem könnt ihr zusätzlich alle drei der oben genannten Extras problemlos darin unterbringen. Dank Klettverschluss-Technik lassen sich alle Trennwände beliebig umpositionieren. Alles in allem ein guter Mix, der zu einem vernünftigen Preis angeboten wird. Die 70 Mark teure Deluxe-Variante enthält übrigens ein Akkupack sowie einen Netzadapter fürs Auto und einen für die heimische Steckdose.

### GBC GB Pocket

- Gamer Pack**
- Hersteller/Vertrieb: MadCatz/NBG Multimedia
  - Weblink: [www.madcatz.com](http://www.madcatz.com)
  - Preis: ca. 50 Mark
  - Kabellänge: 120 cm (Kopfhörer) 160 cm (Link-Kabel)
  - Verarbeitung: sehr gut
  - Funktionalität: sehr gut
  - Ergonomie: sehr gut
  - Gesamturteil: sehr gut

## Größe ist relativ

■ Wer hätte das gedacht: InterAct hat es doch tatsächlich geschafft, eine Memory Card zu entwickeln, die die physikalische Größe und das Gewicht einer Standard-Memory-Karte bei gleichbleibender Kapazität deutlich unterschreitet. Der Trick: Die Daten (1 MBit = 15 Blöcke) werden ab sofort auf einem winzigen Chip gespeichert, wie man ihn etwa von herkömmlichen Telefonkarten kennt. Und der passt wiederum auf eine 8,5 x 5,4 cm große, nicht mal 1 mm dicke Karte. Das Ergebnis: Eure Spielstände können plötzlich neben Bahnkarte und Kreditkarte bequem und platzsparend in der Brieftasche transportiert werden. Um Daten auf dem Chip abzuspeichern oder zu lesen, braucht ihr den mitgelieferten Adapter, der wie angegossen in die MC-Slot der PS1 und PSOne passt. Natürlich sind Adapter und Karte auch DexDrive-kompatibel, was ein ausgiebiger Test bewies (daher kam dieser Artikel so spät – der Chefred. :-). Für Datenverluste ist die Chipkarte leider etwas anfälliger, zumal



### Shortcut

- klein und praktisch
- verschiedene Motive erhältlich
- Adapter mit enthalten
- ☹ Speicherbaustein gefährdet durch äußere Einflüsse

### PS

- Smart Memory Card**
- Hersteller/Vertrieb: InterAct
  - Weblink: [www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)
  - Preis: 29,95 Mark
  - Verarbeitung: gut
  - Funktionalität: gut
  - Ergonomie: sehr gut
  - Gesamturteil: gut

der Speicherchip an sich nicht großartig geschützt ist und entsprechend vor Kratzern gesichert werden sollte. Um eine Art Sammel-Effekt wie bei den Telefonkarten auszulösen, plant InterAct, in regelmäßigen Abständen Speicherkarten mit neuen Motiven auf den Markt zu bringen. Insgesamt eine innovative Idee, die sich eine Auszeichnung durchaus verdient hat.

## Fernbedienung gesucht?

■ Viele Salate schmecken super, andere ganz fürchterlich, etwa der Kabelsalat. Wer diesem vorbeugen möchte, sollte sich MadCatz neues Infrarot-Controller-Set vormerken. Im Lieferumfang sind zwei Pads mit Turbofeuerfunktion (leider nicht Dual-Shock-kompatibel), ein Infrarot-Empfänger sowie vier Mignon-/AA-Batterien enthalten. Letztere werden jeweils in die angenehm langen Griffhörner der beiden Pads gestöpselt, dann heißt es Empfänger anschließen und los geht's. Naja, zumindest auf der PlayStation1 oder PSone. Versucht ihr, den Empfänger in den ersten und gleichzeitig das für diesen Zweck eigentlich vorgesehene Adapterstück in den zweiten Controller-Port der PlayStation2 zu plug-



gen, um beide Infrarot-Pads gleichzeitig nutzen zu können, funktioniert dies nicht. Einfacher Grund: Die Steckerstücke stoßen gegeneinander und drücken sich gegenseitig aus dem jeweiligen Port. Dafür gibt es die Möglichkeit, jedes Pad als simple Fernbedienung zu nutzen. Mit einfachen Button-Kombinationen, die in einer Tabelle im Handbuch aufgelistet sind, stellt ihr die Pads auf die Infrarotsignale verschiedener Fernseher ein. Wir haben dieses Feature erfolgreich an zahlreichen Fernsehern (So, so – der Chefred.) in der Redaktion getestet. Solltet ihr also zufällig eure Fernbedienung verschluckt haben und nebenbei noch nach PS-Pads suchen, ist dies wohl die günstigste Methode, alles in einem Paket zu beschaffen.

### Shortcut

- Turbofeuer
- als Fernbedienung(en) nutzbar
- einfache Installation
- ☹ manchmal geringe Verzögerung, da das Infrarot-Signal zu sehr gestreut wird
- ☹ erfüllt nicht die Dual-Shock-Norm
- ☹ nicht hundertprozentig PS2-kompatibel

### Advanced Wireless Controllers

- Hersteller/Vertrieb: MadCatz/NBG Multimedia
- Weblink: [www.madcatz.com](http://www.madcatz.com)
- Preis: ca. 60 Mark
- Reichweite: ca. 4-5 Meter
- Verarbeitung: gut
- Funktionalität: gut
- Ergonomie: gut
- Gesamturteil: gut

## Ein teurer Spaß

■ Es gibt Dinge, die niemand braucht, aber jeder haben oder wenigstens einmal ausprobieren möchte. Das Freestyler Board von Thrustmaster ist so ein Objekt. Leider kann es den Spaßfaktor, so wie das zum Beispiel die *Samba de Amigo*-Rasseln schaffen, bei nahezu keinem Spiel in irgendeiner Weise steigern – dafür ist die Funktionsweise und die Unterstützung des Geräts durch die Software selbst einfach zu eingeschränkt. Stellt euch auf das zugegebenermaßen schöne und auch recht stabile Brett und alles, was es euch in einem Spiel erlaubt, ist die Links- und Rechts-Bewegung einer Figur oder eines Fahrzeugs durch die Verlagerung eures Gewichts auf dem Brett zu bestimmen. Spielt ihr etwa *Cool Boarders 3*, könnt ihr euren Charakter eine Rechtskurve fahren lassen, indem ihr euer Gewicht in Richtung Zehenspitzen verlagert, belastet ihr eure Fersen, beginnt er, eine Linkskurve zu fahren. Leider reagiert der Controller trotz Analog-Abfrage in den meisten Spielen

nicht so, wie wir es uns wünschen würden. Hat man sich einmal verfranz, hilft oft nur der Griff zum D-Pad des mitgelieferten Dual-Shock-kompatiblen Handcontrollers, um wieder auf die Bahn zu gelangen. Leider ist dieser ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei, weshalb Thrustmaster vorsichtshalber einen Steckplatz für einen herkömmlichen Controller nach Wahl in der Mitte des Bretts integrierte. Programmierbare Tasten und Anti-Rutsch-Beschichtung hin oder her, nur nach sehr langem Training liefert dieser Controller bei bestimmten Games brauchbare Resultate – spart euch also lieber die Zeit und das Geld und geht 'ne Runde im Freien skaten.

### PS2

#### Freestyler Board

- Hersteller/Vertrieb: Thrustmaster/Guillemot
- Weblink: [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)
- Preis: 169,95 Mark
- Verarbeitung: sehr gut (Brett) ausreichend (Hand-Controller)
- Funktionalität: mäßig
- Ergonomie: ungenügend
- Gesamturteil: mäßig

### Shortcut

- sieht cool aus
- Anschluss für Pad nach Wahl
- ☹ sehr, sehr gewöhnungsbedürftig
- ☹ sehr, sehr teuer





# Seit September...

## ...spielt jeder Rollenspiele!

ROLLENSPIELE SPECIAL PCPLAYER  
BALDUR'S GATE 2 ONLINE-ROLLENSPIELE ■ LÖSUNGEN

NO. 2 DM 9,90  
S. 60 · SPF 9,90 · LFR 240 · TEL. 12.50 · LIT 14.000 · DR 240 · DR 2.400 · pla 1.100

**SONDERHEFT**

# PCPLAYER

## ROLLENSPIELE SPECIAL

**SATTE 132 SEITEN**

mit allem, was ein erfolgreicher Rollenspieler braucht

**FUTURISTISCH**

### DEUS EX

Angst vor der Zukunft?  
10 Seiten, die Ihnen wirklich weiterhelfen

**50 GENT'S:**

### GEKNACKT!

Die wichtigsten Strategy-Guides

**SENSATIONELL**

### BALDUR'S GATE 2

Der geniale Nachfolger!

**Jetzt am Kiosk**

**DIE ENTSCHEIDUNG**

### WELCHES ROLLENSPIEL?

Die besten Titel für Herbst & Winter

# DIABLO 2

**Gags! Geheimnisse! Gruppenschwarm!**

### AKTUELLE PREVIEWS:

- Neverwinter Nights ■ Dragonflight ■ Arcanum ■ Wizardry 8
- Shadowbane ■ Evil Islands ■ Wizards & Warriors ■ Anachronox
- Dungeon Siege ■ The Elder Scrolls 3 ■ Pool of Radiance 2

future  
Medien mit Leidenschaft

DM 9,90 S 60,00 Stk 9,90 Lfr 240,00



B 90362 E

future  
VERLAG  
Medien mit Leidenschaft

[www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

# Das Rollen-Special!



# GREIF DOCH ZU

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!

VIDEO  
**GAMES**



## 3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

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

## HOL SIE DIR!

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



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

**Ja,** ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schickt 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

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

Datum, 2. Unterschrift

CVI0A



# Medal of Honor Underground (PS)

## Xbox global:

Wir berichten live aus Tokio,  
London und San Francisco

## Durchleuchtet:

Alle Infos zum PAL-Start  
der PlayStation2

## Auf Tour:

Zu Besuch bei Squaresoft  
Tokyo Game Show

## Test-Knüller:

Final Fantasy 9 (PS)

Legend of Zelda: Majora's  
Mask (N64)

Dino Crisis 2 (PS)

Fifa 2001 (PS)

Driver 2 (PS)

Metropolis Street Racer (DC)

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei  
den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

**VIDEO**

# GAMES



*Saurier-Sauerei: Dino Crisis 2 rollt an!*

**kommt am 2. November!**



War ja wohl klar. Kaum wollten wir unserem neuen Chefredakteur mal so richtig auf den Zahn fühlen, flieht der Feigling in den Urlaub. Aber nächstes Mal ist er bestimmt fällig. Und diesmal Alex! Hehe ...

November-Fight

## Danger Girls Vs Alex, das Tier



### Character-Info

- Name: Danger Girls
- Geschlecht: So weiblich, dass Lara dagegen wie ein Chorknabe wirkt.
- Größe: streng geheim
- Herkunft: geheim
- Hobbies: geheim und nicht jugendfrei ...
- Typischer Ausspruch: Hal



### Character-Info

- Name: Alex Olma
- Geschlecht: tierisch männlich (Grrr!)
- Größe: 2,37 cm
- Herkunft: Hölle/4. Level
- Hobbies: Kleine Kinder fressen!
- Typischer Ausspruch: Ich hab' echt kein Strom!

- Rnd 1 Intelligenz:** Wie bei so vielen Teilnehmern dieses Wettbewerbs können auch die Danger Girls mit ganz anderen Fähigkeiten überzeugen. Trotzdem sollte man sie nicht unterschätzen ... **8**
- Rnd 2 Fähigkeiten:** Das meiste ist streng geheim. Doch was die wenigen Überlebenden eines intimen Treffens mit ihnen zu berichten haben, ist unglaublich. So sollen sie mit ei ... **9**
- Rnd 3 Bekanntheitsgrad:** Es ist nicht einfach, bekannt zu werden, wenn alles geheim bleiben muss. Aber man kennt ihre Greuelthaten: der Mord an Kennedy, die erste Mondlandung, Frauenwahlrecht. **5**
- Rnd 4 Erkennungsmerkmale:** Schwierig, denn eigentlich sehen sie wie ein ganz normales, mit Bullenpeitsche, Bazooka und extra-mega-mini-knappem Outfit bekleidetes Geheimagentinnen-Trio aus. **5**
- Rnd 5 Kultfaktor:** Die Sache mit dem Kultfaktor läuft im Prinzip auf das selbe Problem wie beim Bekanntheitsgrad hinaus. Keiner kennt sie, aber wer sie kennt, ist Kult. Oder so ähnlich. **5**
- Rnd 6 Abneigungen:** Sie hassen Männer, die sie nur auf ihre äußeren Merkmale reduzieren und so die umwerfende Figur, das megasexy Outfit und den betörenden Blick völlig ignorieren. **6**
- Rnd 7 Vorlieben:** Sie lieben – wie der Name schon sagt – die Gefahr. Und Action. Und unbestätigten Gerüchten zufolge sind sie verrückt nach glatzköpfigen VG-Redakteuren. **9**
- Rnd 8 Gefährlichkeit:** Lieber mit verbundenen Augen Motorsägen jonglieren, als es sich mit diesen Girls zu verscherzen. Gegen diese Babes sind selbst unsere Redaktionsdrachen harmlos ... **9**
- Rnd 9 Sex-Appeal:** Auch wenn sie deutlich attraktiver als Lara sind (laut unserer Rechnung mindestens 3x) werden sie es wohl nicht schaffen, das Eidos-Babe von den Covern zu vertreiben. **8**
- Rnd 10 Zukunftsaussichten:** Sobald sie diese arrogante, englische Doppelnull und Austin Powers aus dem Weg geräumt haben, steht ihrer Weltherrschaft nichts mehr im Weg. Ja! Beherrscht uns! **8**

- Intelligenz:** Wie intelligent kann jemand, der freiwillig in unseren Haufen eintritt, sein? Entweder er hat das Kleingedruckte nicht gelesen oder bereits mit seinem Leben abgeschlossen. **2**
- Fähigkeiten:** Er verfügt zumindest über alle hier im Verlagsablauf nötigen Fähigkeiten: Er kann stundenlang vor sich hin spielen, ohne aufzufallen und sich am Telefon melden. Mit Namen! **4**
- Bekanntheitsgrad:** Dank seiner Angewohnheit, in Stresssituationen schreckliche Massaker anzurichten, helfen ihm die überall aufgehängten Fahndungsbilder bei seiner Öffentlichkeitsarbeit. **5**
- Erkennungsmerkmale:** Wer einen kleinen Blick auf das vor kurzem aufgenommene Foto (s.o.) wirft, wird leicht den fehlenden Leberfleck auf der linken Backe entdecken. Daran erkennt ihn jeder. **8**
- Kultfaktor:** Da er ja jetzt wohl zur VG gehört, ist ihm der Kultstatus sicher. Abgesehen davon liest er diese Rubrik selbst und würde sich über anders lautende Statements sehr aufregen. **5**
- Abneigungen:** Er hasst es, fotografiert zu werden. Seine primitive Naturreligion setzt dies mit einem Diebstahl der Seele gleich, worauf er wiederum mit einem Wutausbruch reagiert. (s.o.) **5**
- Vorlieben:** Er liebt rohes Fleisch, blutrünstige Horror-Splatter-Filme und ultrabrutale Stromgitarrenmusik. Ansonsten ist er aber eher ein friedliebender Mensch. **6**
- Gefährlichkeit:** Wenn man ihn nicht reizt, fotografiert oder seinen gerade laufenden Rechner vom Netz trennt, ist er harmlos. Provoziert man ihn aber, ist allerhöchste Vorsicht geboten. **7**
- Sex-Appeal:** Wie obenstehendes Bild beweist, ist er in der Reihe der „Sexiest Men Alive“ gleich hinter George Clooney, Mel Gibson und Jan „the very wild one“ Binsmaier einzuordnen. **9**
- Zukunftsaussichten:** Wenn er noch eine Ausgabe bei der VG bleibt, dürften sein Willen gebrochen und seine geistigen Fähigkeiten verkümmert sein. (Also flieh, solange du noch kannst!) **5**

Endergebnis

72

Endergebnis

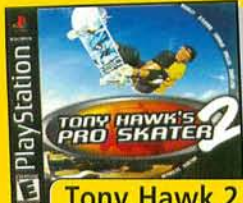
56

So, nun heißt es **GAME OVER** für Alex, und die **Danger Girls** können sich rühmen, die Champs des Monats zu sein. **■ Nächsten Monat erwartet euch (endlich): Roland vs Spawn. Ausgabe 12/2000 erscheint am 2.11.2000.**





**Spiderman PSX\*  
79,99 DM**



**Tony Hawk 2 PSX\*  
79,99 DM**



**Sno Cross PSX\*  
79,99 DM**

**SHOPS:**

**35390 Gießen**  
Plockstr. 3 - 0641/9790030

**63667 Nidda**  
Am Wehr 6 - 06043/950915

**66953 Pirmasens**  
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**78647 Trossingen**  
SIS Computerwelt  
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

**87435 Kempten**  
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87700 Memmingen**  
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

**88131 Lindau**  
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

**95615 Marktredwitz**  
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

**89073 Ulm**  
Hafengasse 23 - 0731/ 921 64 97

**90762 Fürth**  
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

**92224 Amberg**  
Marienstr. 4 - 09621/960623

**PSX und DREAMCAST**

**PSX SPIELE**

**NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS**

Ace Combat 3	99,99	Jade Cocoon	49,99	Tombi 2	59,99	Avenger Pro Lightgun	49,99	Marvel vs. Capcom 2*	94,99
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99	John Madden NFL 2000	84,99	Tony Hawk's Pro Skater 2*	79,99	Falcon Lightgun	79,99	MDK 2	94,99
Alone in the Dark 4*	74,99	Koadjektiv*	74,99	Toshinden 4	79,99	Scorpion Lightgun	39,99	NBA Showtime	104,99
Alundra 2	59,99	Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99	Toy Story 2	89,99	Formula Pro GTR Lenkrad	119,99	NFL Blitz 2000	104,99
Amorzone	79,99	Legend of Karta	89,99	Trick'n Snowboarder	84,99	Link Kabel	9,99	NFL Quarterback Club 2000	84,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	89,99	Legend of Gallia	59,99	Tunguska e.d.A.	79,99	Mem Card 15 Slot	12,99	NHLZK	84,99
Amstoss Premier Manager	79,99	LEGO Racers	89,99	Ubik kd.	84,99	Mem Card 30 Slot	19,99	Nightmare Creatures 2*	84,99
Armories	84,99	LEGO Rock Raiders	82,99	UEFA Champ. League 99/00	84,99	Mem Card 60 Slot	29,99	PowerStone	94,99
Armories Ev	84,99	Marvel Super Heroes	89,99	Ultimate Fight Champ.*	74,99	Mem Card 120 Slot	39,99	Psythic Force 2012	84,99
Army Men - Air Attack	89,99	Mervel vs. Capcom	79,99	Versailles 1685	89,99	X-Ploder Chestbuck	14,99	Racing Simulathon 2	59,99
Army Men - Oper. Meltdown	74,99	Master of Monsters	49,99	Vampire Hunter	79,99	Scarf Kabel Plus	9,99	Railroad Tycoon II	84,99
Army Men - Sargus Heroes	89,99	Matt Hoffmanns Pro BMX*	79,99	Vandal Hearts 2	79,99	Verläng. Kabel (X-Tender)	9,99	Rayman 2	89,99
Army Men 3D	89,99	MediEvil 2	59,99	Vanshing Point*	84,99	X-Ploder CD9000	64,99	Ready 2 Rumble Boxing	99,99
Asterix & Obelix gegen Caesar	94,99	Megaman Battle & Chase	77,99	Versailles 1685	89,99	X-Ploder Classic	49,99	Red Dog	89,99
Asteroids	69,99	Megaman Legends	79,99	Vigilante 8 - 2. Offensive	89,99	X-Ploder FX	74,99	Renegade Racing	89,99
Autobahnraser 2	79,99	Messia	79,99	Warzone 2100	84,99	X-Ploder Handbuch (inkl. CD)	24,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Balistic	84,99	Micro Maniacs	74,99	WCW Mayhem	89,99	X-Ploder Pro	89,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Barbie Super Sports	59,95	Midnight in Vegas	89,99	World Championship Snooker	79,99	Readers		Resident Evil: Code Veronica	89,99
Baseball 2000	79,99	Mike Tyson Boxing*	79,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	RF-Adapter NoName	14,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
BattleTanx - Global Assault	69,99	Millennium Soldier	79,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Antennenkabel SONY-HF-Unit	49,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bedlam	84,99	Mo'Nacho Racer SONY*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Shock 2 Infrared Gamepad	44,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bishi Bashi Special	89,99	Mr. Driller*	59,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Analogue Shock 2 Controller	44,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Box Champions 2000	84,99	Muppet Monster Adventure*	59,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Dual Shock SONY	59,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Breakpoint Tennis	84,99	Muppet Race Mania	59,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Controller SONY-NeGcon	89,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Brumswick Bowling 2	89,99	Nancho Tennis Smash Court	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Controller - ShockForce Pad	24,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99	Nascar 2000	69,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Controller - Speed Drive II	29,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bundesliga 2001 Manager*	69,99	NBA in the Zone 2000	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Evolution Control System	99,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99	NBA Live 2000	84,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Gamebustor CDX + PC Link	79,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bundesliga Stars 2001	64,99	Need for Speed - Porsche	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Gun SONY-G-Con 45	89,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Bust a Move 4 e.d.A.	84,99	Need for Speed 4	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Lenkrad Dual Force Wheel SX	69,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Caesar's Palace 2000	84,99	NFL Blitz 2000	84,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Ferrari Compact Racing Wheel	69,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Centipede	89,99	N-Gen Race	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Lenkrad TOP DRIVE WHEEL	89,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Chase the Express	89,99	NHL Blades of Steel 2000	84,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Gun SONY-G-Con 45	89,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Chokoboo Racing	39,99	NHL Face Off 2000	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Ferrari Shock 2 Racing Wheel	99,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Civilization II	87,99	NHL Hockey 2000	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Mad Catz Lenkrad Dual Force	99,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Cold Blood	89,99	NHL Rock the Link	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Station Shock 2	94,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Colin McRae Rallye 2	79,99	Nightmare Creatures 2*	69,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Lenkrad - TurboShock 3 in 1	94,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Colony Wars 3 - Red Sun	59,99	Ninja	69,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Link Kabel	9,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
C & C 2: Gegen Schlag	82,99	Onimark - The Nomad Soul	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Mouse SONY	59,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Cool Boarders 4	89,99	Pax Man	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Mem Card SONY	29,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Crash Team Racing	99,99	Paperboy	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card Vint. 1080 Slot	64,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Cross Beat	74,99	Parasite Eve 2*	79,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card 120 Slot	34,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Critical Depth e.d.A.	89,99	Peak Performance	79,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card 15 Slot	9,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Croc 2	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card 30 Slot	14,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Crusaders of Might & Magic	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card 3D Slot	44,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Duke Nukem: Plan. of Babes	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Memory Card 60 Slot	29,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Dukes of Hazard Racing	74,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Mem Card 240 Slot	69,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Dune 2000 incl. Badetuch	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Multi Tap NO-NAME	49,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Eagle One-Harrier Attack	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	Multi Tap	69,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
ECW Hardcore Revolution	69,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99	RGB Kabel	9,99	Resident Evil: Code Veronica	89,99
Ehrgeiz	99,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Euro 2000	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
European Super League	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Everybody's Golf 2	59,95	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Evil Zone	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
FI 2000	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
FI Championship 2000*	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
FI Racing Championship	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
FI World Grand Prix '99	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fear Effect	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
FEA 2000	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fifa 2001	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fighter Maker	49,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fighting Force 2	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fisherman's Boat 2	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Flintstones Bedrock Bowling*	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Ford Racing*	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Formula Orié 2000*	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
From Mission	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Fronschweine	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Galerians	74,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Gauntlet Legends	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Gekicko	69,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Ghoul Panic	89,95	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Glover	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
G-Pole 2	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Gran Turismo 2	99,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Grandia	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Grind Session*	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
GTA - Spiel + London	74,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
GTA 2	49,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Gulley Gear	74,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
GZS 2	74,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
GZS - Quiz	69,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Harvest Moon*	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
HBO Boxing After Dark*	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Hot Wheels	69,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Hydro Thunder	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Indy 500	79,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Infection*	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
International Track & Field 2	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Ironjud	84,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
ISS Pro Evolution	89,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99
Jackie Chan	59,99	Planet of the Apes*	89,99	World's Scariest Police Chase*	84,99			Resident Evil: Code Veronica	89,99

**SONDERANGEBOTE**

5th Element	29,99	5th Element	29,99
Alien Trilogy	49,99	5th Element	29,99
Anna Kournikova Tennis	29,99	5th Element	29,99
Battle Arena Toshinden	49,99	5th Element	29,99
Bugs Bunny	49,99	5th Element	29,99
Bugs Life	49,99	5th Element	29,99
Colin McRae World Rally	49,99	5th Element	29,99
C & C 2: Alarmst. Rot	49,99	5th Element	29,99
Command & Conquer 1	49,99		



# F1 WORLD GRAND PRIX II

for Dreamcast



SYSTEM **VIDEO SYSTEM**  
Distributed by Konami of Europe

**F1**  
Formula 1



"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

An official product of the "FIA Formula One World Championship" licensed by "Formula One Administration Limited".